



# Der Kinderraub von Ruthor

**Ein DSA- Gruppenabenteuer für einen Meister und 3 bis 5  
Erfahrene Helden**

**Von Marc Jenneßen**

Mit Dank an

Malte Zirbel und Damien A. Kobaltschek von Rich Animatics  
für die tollen Illustrationen, Steffen Czech, Colin Franke,  
Andreas Heinen, Stefan und Andreas Jaspers, Marc Göttges,  
Stefan Mühlen und Nik Grün fürs Testspielen, zahlreichen  
Hinweisen und Verbesserungsvorschlägen

**Redaktion**

Marc Jenneßen

**Lektorat**

Annika Gröbel

**Graphische Konzeption**

Marc Jenneßen

**Innenillustrationen**

Malte Zirbel, Damien A. Kobaltschek, Caryad, Yvonne Haas

**Karten und Pläne**

Marc Jenneßen

DAS SCHWARZE AUGER und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Ulisses- Spiele GmbH, Copyright ©1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht- offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden sie sich bitte an [webmaster@borbarad-projekt.de](mailto:webmaster@borbarad-projekt.de) oder die oben genannte Urheber Adresse. Dieser Text ist im privaten, nicht- kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.



# Inhalt

## Einleitung

Der Hintergrund des Abenteuers.....	Seite 4
Ein Wort an den Meister.....	Seite 5

## Kapitel I- An der Küste des Horasreichs.....Seite 6

Die Straße nach Bethana.....	Seite 6
Der dankbare Signor.....	Seite 7
Annehmlichkeiten als Gast eines Signore.....	Seite 9
Ein Fest zum Dank.....	Seite 10
Schwarze Segel am Horizont.....	Seite 14

## Kapitel II- Der Kinderraub von Ruthor.....Seite 17

Die Seeschlacht vor Ruthor.....	Seite 18
Der Untergang der Unbesiegbaren Talita.....	Seite 19
Kampf in den Gassen der Stadt.....	Seite 21
Der Bucklige.....	Seite 25
Die Kavallerie kommt.....	Seite 26

## Kapitel III- Auf der Spur des Buckligen.....Seite 31

In der Horaskaiserlichen Admiralität.....	Seite 31
Die Wege zum Ziel.....	Seite 32
Der Kampf gegen den Buckligen.....	Seite 38
Eine neue Spur?.....	Seite 42
Der Leiden Lohn.....	Seite 42

Zwischenspiel I.....	Seite 42
----------------------	----------

## Szenario I- Gefangene der KGIA .....Seite 43

Zwischenspiel II.....	Seite 46
-----------------------	----------

## Szenario II- Die Schlacht in der Menzheimer Au.....Seite 47

Zwischenspiel III.....	Seite 51
------------------------	----------

## Der Auftakt zu größerem.....Seite 51

## Anhänge

Dramatis Personae.....	Seite 52
Die Stadt Ruthor.....	Seite 55
Die Helden und die unbesiegbare Legion.....	Seite 57
Pläne und Handouts.....	Seite 59



Stichworte zum Abenteuer: Die Helden lernen einen Horasischen Signor kennen und werden in den berüchtigten Kinderraub von Ruthor verwickelt, danach machen sie sich auf die Jagd nach den Hintermännern dieses Überfalls

Ort: Die Horasische Baronie Ruthor, Vinsalt, die Folgeszenarien spielen in den Nordmarken, in Garetien und in Weiden

Zeit: Tsa 1013, die Folgeszenarien spielen in der Zeit bis 1015 BF

Helden: Zumindest ein Kämpfer und ein Magier, Kontakte zur Halbwelt können nicht schaden, weiterhin sollten sich die Helden auf dem gehobenen gesellschaftlichen Parkett des Horasreichs bewegen können, Exote wie Orks, Goblins und Achaz sind unpassend

Erfahrungen: erfahren

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel

## Das Abenteuer

*„Und ich sage euch! Es war eine Strafe der Götter, Praios voran, die sich den Frevel den die Firdayon sich geleistet hat, strafen. Sich selbst zur Kaiserin zu ernennen, pah. Als würde der Götterfürst so etwas dulden. Dies ist ein Zeichen dafür dass dem Horasreich die Zukunft genommen wurde! Dies ist nun mal des Praios Gerechtigkeit!“*

*Kurz nach Bekanntwerden des Überfalls auf Ruthor durch einen garetischen Adligen gehört*

*Macht euch bereit für die kommende Zeit! Ihr habt gesehen, was war und was ist, doch ich sehe, was sein wird, und darum sage ich euch: Ihr habt noch nichts gesehen!*

*Ihr glaubt, ihr habt gelitten?*

*Ihr wisst nichts, und eure Schmerzen sind wie ein Windhauch über einem Ährenfeld. Ihr habt den Schmerz noch nicht erkannt! Macht euch bereit für die kommende Zeit! Macht euch bereit für den Tag, da ihr euch entscheiden müsst, zu welchen ihr euch zählen wollt: zu den Gerechten oder zu denen, die überleben! Macht euch bereit für die kommende Zeit!“*

*Der Schwarzmagier Xeraan zu Tilda Sadanjon, der einzigen Überlebenden der Kogge Fürstin Yasinde die Monate nach dem Überfall auf Ruthor in der Bucht von Khefu auf das Schwarze Schiff stieß*

*„Mit dem Wissen das wir heute über den ruchlosen Überfall des Schwarzmagiers Xeraan auf das*

*beschauliche Ruthor besitzen, müssen wir diesem attestieren das er eine bemerkenswerte Voraussicht bewiesen hat! Durch den Raub der Kinder von Ruthor schuf er sich schon früh eine der Säulen seiner heutigen Macht: Die unbesiegbare Legion!“*

*Rateral Sanin, Kapitän der Seeadler von Beilunk, 1028 BF.*

Dieses Abenteuer handelt vom Überfall des Schwarzmagiers Xeraans auf das kleine Horasische Städtchen Ruthor und wie die Helden darin verwickelt werden, und bildet damit einen weiteren Prolog zur Borbarad- Kampagne, der die Helden genau an den Beginn derselben bringen wird. Im Folgenden heften sich die Helden an die Fersen des Schwarzmagiers. Das Abenteuer lebt von den stimmungsvollen Beschreibungen des Horasreichs und seiner Bewohner wie auch von dem jähem Umbruch nach dem Überfall auf die Stadt Ruthor. Herrschen zuerst Frohsinn und Vergnügen vor, so wandelt sich das Abenteuer plötzlich und unerwartet in einen alptraumhaften Kampf ums Überleben. Danach ist nichts mehr wie vorher und die Helden werden direkt in einen Strudel getrieben, der in den folgenden Jahren das Angesicht des Kontinents verändern wird. Weiterhin erfüllt dieses Abenteuer denn Zweck die Helden mit einigen Meisterpersonen bekannt zu machen, die im Verlauf der Borbaradkampagne eine wichtige Rolle spielen werden. So können die Helden Personen wie Dexter Nemrod, Helme Haffax oder den Gegenboten Hilberian im Verlauf dieses Abenteuers kennenlernen.

## Was bisher geschah

Vor einem knappen Jahrzehnt trieb der verkrüppelte Schwarzmagier Xeraan sein Unwesen im tobrischen Land. Er hetzte dem Markgrafen Trondwig von Warunk einen Nachtdämon auf den Hals. Damit wollte er den Adligen um viele Tausend Dukaten zu erleichtern, was jedoch schlußendlich durch Raidri Conchobair verhindert werden kann (siehe das Abenteuer **In den Fängen des Dämons** und den Roman **Der Dämonenmeister**). Dieser Rückschlag hinderte ihn jedoch nicht daran mittels einer mächtigen Illusion, die Amazonen von Kurkum zu Raubzügen in der Umgebung Shamahans auf und konnte so seine Schatztruhen füllen. Schließlich gelang es einigen tapferen Recken ihm das Handwerk zu legen. (siehe **Die Göttin der Amazonen**). In dieser Zeit, als Xeraan sich im Tobrischen aufhält, erweckt ein junger norbardischer Nekromant namens Korobar sein Aufsehen. Der Bucklige spürt den Norbarden schließlich in der Nähe von Mendena auf, wo Korobar versucht zahlreiche Untote zu erwecken. Nur Dank Xeraans Hilfe gelingt es Korobar zu fliehen und so ziehen die Beiden gemeinsam gen Westen. In den folgenden Monden erkennen die beiden dass ihre Pläne ähnlich sind. Xeraan will Macht und vor allem Reichtum erlangen und Korobar das größte Untotenheer aller

Zeiten aufstellen. Xeraan beschließt den Norbarden zu seinem Handlanger zu machen und vertraut ihm seine weiteren Pläne an. Der Bucklige hatte vor einiger Zeit die Vision gehabt, dass bald eine neue Zeit anbrechen würde. Er überzeugt Korobar von seinem Vorhaben und weht ihn in seine Pläne ein, um das zu schaffen was in alten Schriften Ein Schiff der verlorenen Seelen genannt wird. In den nächsten Jahren reist Xeraan in ganz Aventurien umher und sammelt auf verschiedenen Raubzügen Gold und altes Wissen um seinen Plan in die Tat umzusetzen. Korobar hingegen bildet in dieser Zeit mehrere Schüler aus. Diese rekrutieren in der Folge an der gesamten Ostküste skrupellose Seeleute, welche einmal die Besatzung des Schwarzen Schiffs, wie Xeraan sein Werk nennen will, stellen soll. Dabei wurde auch ein Kontakt zum Fasarer Borbaradianer Liscom von Fasar hergestellt. Zwischen Liscom und Korobar entspann sich ein schwungvoller Briefverkehr, indem sich die beiden freimütig über ihre weiteren Pläne äußerten. Persönlich kennen lernten sich die beiden aber nie. Als dann Xeraan wieder auf Korobar traf, die Taschen voller uraltem Wissen und Gold, bereit sein Werk zu vollenden, da war er nicht sonderlich begeistert von Korobars Mitteilungsdrang. Jedoch erkannte er schnell das Liscom über

sehr wertvolles Wissen verfügte, das ihm bei seinen weiteren Plänen sehr hilfreich sein könnte. Schließlich erschuf Xeraan das Schwarze Schiff und bemannte es mit den von Korobars Schülern angeworbenen Seeleuten. Korobar hingegen, war nun für Xeraans Pläne nutzlos, ja zur Gefahr geworden und so informierte er über Mittelsmänner den KGIA Agenten Delian von Wiedbrück über Korobars Aufenthaltsort. Dies tat er in der Hoffnung dass dieser Korobar in Borons Hallen schicken würde. Jedoch mißlang der Angriff, beraubte Korobar aber all seiner magischen Kraft. Er zog sich in die Schwarze Sichel zurück um dort sein Leben neu zu ordnen. Dort sollte er Jahre später auf Liscom persönlich treffen. Indes bemannte Xeraan sein Schwarzes Schiff. Wollte man einen Offiziersposten erhalten, so mußte man einen Pakt mit einem der Erzdämonen schließen. Bis das Schwarze Schiff einsatzbereit war vergingen mehrere Jahre! Doch nun konnte Xeraan mit seinem eigentlichen Plan beginnen, von dem er Korobar niemals etwas erzählt hatte - der Schöpfung einer unbesiegbaren Armee. Zu diesem Zweck segelte das Schwarze Schiff in Richtung Horasreich. Jedoch war Xeraan bewußt, das er noch einmal die Hilfe des Norbarden benötigte. Dieser sollte ihm durch Liscom einige Orte vermitteln an denen er, Xeraan, seine Forschungen voran treiben könne. Diese Orte fand Liscom auch heraus und übermittelte sie an Korobar. Kurz darauf wollte Liscom sein eigenes großes Werk vollenden - die

Beschwörung des Dämonenmeisters Borbarad. Jedoch wurde dieser Plan durch einige tapfere Recken verhindert und Liscom getötet. Xeraan erreichte mittlerweile die Zyklopeensee und schickte Späher aus zu einem Ort, wo Xeraan die wohl Beste Ausbeute für seine Pläne machen könnte. Durch alte Schriften war dem Buckligen der Name der beschaulichen Hafenstadt Ruthor ein Begriff. Er wußte hier während der Magierkriege ein mächtiger Dämonologe lebte. Hier erhoffte sich Xeraan verschollenes Wissen, das seine Pläne erleichterte. Also legte er sich in der Grangorer Bucht auf die Lauer. Dort bekam er auch von Korobar die Nachricht das einer seiner Schüler, Adolphe mit Namen, mit der genauen Beschreibung etlicher abgelegener Orte, an denen Xeraan seine Experimente durchführen könnte, ihn bald in Vinsalt treffen würde. Er, Xeraan, sollte mit dem Eleven der schwarzen Magie einen Treffpunkt in Vinsalt vereinbaren. Unter dem Pseudonym Aranex gelang es dem Buckligen die Patin des Vinsalter Verbrechens zu täuschen und ein sicheres Haus für das Treffen zu finden. Dummerweise war mittlerweile der Adlerorden auf Adolphe aufmerksam geworden. Er konnte jedoch entkommen, aber es gibt einige Verzögerungen, so das Xeraan gezwungen ist mit dem Überfall zu beginnen und das Treffen mit Adolphe zu verschieben. Dadurch hinterlässt der junge Magier Spuren die später auf seine Fährte führen.

## Aufbau und Ablauf

Das Abenteuer beginnt für die Helden damit das sie an der **Küste des Horasreiches** den Signor Haakan Mondino di Carlotta kennen lernen. Dieser wird durch einige Schurken, die der Konkurrent des Signors angeworben hat, überfallen. Dieser zeigt sich seinen Rettern gegenüber dankbar und bittet sie einige Zeit als seine Gäste auf seinem Landsitz in der Nähe der Kleinstadt Ruthor zu verbringen. In den folgenden Tagen lernen die Helden die Familie des Signores, darunter auch dessen Enkel, näher kennen. Sie verbringen eine beschauliche Zeit im herbstlichen Horasreich und vertreiben sich die Zeit bei Aufhalten mit festlichen Empfängen, gutem Essen und Ähnlichem. Jedoch ziehen schon bald die Schatten des Bösen über dem beschaulichen Örtchen Ruthor auf. Vor der Küste taucht ein gewaltiges Schwarzes Schiff. Dieses versenkt dann auch wenig später ein Kriegsschiff der Horasischen Flotte. Danach nähert sich das Schiff dem Städtchen Ruthor und der **Kinderraub von Ruthor** beginnt. Hier kämpfen die Helden um ihr Überleben und können die heldenhafte Taten bei der Verteidigung der Stadt vollbringen. Was sie aber nicht verhindern können, ist die Tatsache das die Angreifer über 150 Kinder entführen. Darunter befinden sich auch die Enkel von Signor di Carlotta. Dieser bittet die Helden sich auf **die Spur des Buckligen** setzen und die Gefangenen Kinder zu befreien. In Vinsalt findet man dann Hinweise, der zu einer direkten Konfrontation mit Xeraan führt. Jedoch kann der Bucklige wieder einmal den Helden entkommen. Allerdings können sie einen der Schüler des Schwarzmagiers Korobar gefangen nehmen und befragen. So erfahren sie das sich der Schüler nach Beendigung seines Botendienstes wieder nach Gareth begeben solle, um weitere Anweisungen seines Meister erhalten soll. Nun endet das eigentliche Abenteuer um den Schändlichen Kinderraub von Ruthor. Jedoch haben die Helden eine Spur der sie Folgen können. Damit ihre Helden nicht wie Begossene Hunde im Regen stehen, finden sie am Ende des Abenteuers die beiden im Folgenden Beschriebenen Szenarien sowie einige ausgearbeitete Szenen, in denen sie bei Auftritten der unbesiegbaren Legion Xeraans, die Di Carlotta Kinder einbauen können. Die Szenarien können sie ebenfalls zu eigenen Abenteuern ausarbeiten, da diese die Zeit bis zum Beginn von Alptraum ohne Ende überbrücken. Auf dem Weg nach Gareth bekommen die Helden dann die ersten Auswirkungen der Spaltung der Praioskirche zu spüren. In

Gareth angekommen dauert es eine ganze Weile, bevor die Helden die Spur wieder aufnehmen können, da Korobar allem Anschein nach für mehrere Monde vollständig von der Bildfläche verschwunden schien. Schließlich erreicht ein Brief des Schwarzmagiers die Kaiserstadt. Jedoch gerade als die Helden diesen Brief öffnen wollen, werden sie zu **Gefangenen der KGIA**. Diese verdächtigen die Helden nun die Kontakteute des Schreckens der Tobimora, wie Korobar auch genannt wird, zu sein. Nun müssen die Helden einiges über sich ergehen lassen, um ihre Unschuld zu beweisen. Schließlich schenkt man ihren Ausführungen Glauben. In der Folge lernen die Helden auch den Anführer der KGIA, Dexter Nemrod, kennen. (Dies ist eine gute Gelegenheit um die in Rausch der Ewigkeit erwähnten Dossiers anzulegen) Dieser gibt den Helden nun den Hinweis das sich im Weidener Land einer seiner Leute um den Schrecken der Tobimora „kümmern“ werde. Wie dies geschehen soll, können sich die Helden sicherlich gut vorstellen und so sollten sie eiligst in den Norden reisen. In Wehrheim erhalten sie dann die Nachricht das sich einige der versprengten Orkbanden zu einer größeren Bedrohung vereinigt haben und nun auf die Stadt Baliho zueilen um diese zu plündern. Nun können die Helden den Reichserzmarschall Helme Haffax kennenlernen. Dieser verbietet alle Reisen nach Norden wegen der Orkgefahr. Damit die Helden nicht tatenlos herum sitzen, bietet der Reichserzmarschall diesen an, das sie für ihn Kundschafterdienste übernehmen. Hier können sie den Helden einen kleinen Vorgeschmack auf Weiden geben, dessen Sünden sie hier näher kennen lernen. Immer wieder kommt es zu Gefechten mit kleineren Orktruppen, aber nachdem die Helden deren Hauptlager entdeckt haben, können sie zusammen mit Haffax zwei Schwadronen Kavallerie nach Norden reisen, um die Orks zur Schlacht zu stellen. Als man auf die Streitmacht der Orks stößt, befinden sich die Schwarzpelze schon im Kampf gegen eine deutlich unterlegene Streitmacht der Rondrakirche und des Barons der Menzheimer Au, Jarl Staubholt. Es kommt zur **Schlacht von Menzheim**. Das Kampfesglück wendet sich trotz Haffax Geschick und dem Einsatz der Helden den Orks zu. Hier können die Helden Haffax strategisches Geschick kennen lernen. Als alles verloren scheint, betritt eine weitere Streitmacht das Schlachtfeld und entscheidet das Gefecht! Von

hier aus führt der Weg die Helden weiter nach Baliho, mitten hinein in einen Alptraum ohne Ende...

## Hinweise für den Spielleiter

Das folgende Abenteuer verstrickt die Helden in den Kinderraub von Ruthor und bei der folgenden Jagd auf die Schurken lernen die Helden einige ihrer späteren Gegner aus der Kampagne Der Sieben Gezeichneten kennen, aber auch einige ihrer späteren Verbündeten. Auch bekommen sie im Verlauf dieses Abenteuers den Beginn der Spaltung der Praioskirche mit, so das sie über das Treffen der Praiosgeweihten in Anderath im Bilde sind. Ebenfalls sollten sie beachten das zwischen den einzelnen Kapiteln lange Phasen der Ruhe sind, so das sie diese Pausen sinnvoll mit der Reise oder mit Recherchen füllen müssen. Dazu finden sie an den verschiedenen Stellen Hinweise. Auch sollten sie bedenken das dieses Abenteuer direkt in den Beginn des Ersten Abenteuers der Borbaradkampagne **Alptraum ohne Ende** mündet. Die Suche der Helden führt die Helden vom Horasreich durch das gesamte Mittelreich bis nach Weiden, wo ihre Suche von weitaus gefährlicheren Vorgängen unterbrochen wird- der Wiederkehr Borbarads. Später, wenn Xeraan sich dem Dämonenmeister angeschlossen hat, können die Helden bei mehreren Gelegenheiten auf Mitglieder der Unbesiegbaren Legion treffen. Wer weiß vielleicht handelt es sich bei diesen um die Enkel des Signor di Carlotta, so das die Helden eine weitere Motivation haben, die Machenschaften des Dämonenmeisters zu stören. Auch dazu finden sie im Anhang einige Hinweise wo sie Sinnvollerweise die Kinder auftreten lassen. Auch bei der Heldenauswahl sollten sie berücksichtigen das die Helden aus diesem Abenteuer später einmal zu den Größten Helden des Kontinents gezählt werden und sie dies nicht aus den Augen verlieren sollten. Wenn die Helden als die berühmten Gezeichneten einen gewissen Ruf erworben haben, können sie auch andere Helden auf die Spur des Buckligen und seiner unbesiegbaren Legion setzen. Wenn sie in dieser Hinsicht den Helden ein Erfolgserlebnis gönnen wollen, so können diese zumindest die beiden Enkel des Signore bei der Schlacht auf den Vallusianischen Wiesen erlöst werden. Die übrigen Mitglieder der Legion müssen ihr Schicksal jedoch noch einige Jahre ertragen bevor sich die Göttin Peraine den geknechteten Seelen erbarmt und sie erlöst. Farbkarten für die Reise durch das Mittelreich finden sie im **Kartenwerk II: Von Notmark nach Elenvina**, während sie eine Karte des Horasiats in der Regionalspielhilfe **Das Reich des Horas**. Um ihnen den zeitlichen Rahmen zu verdeutlichen den sie mit diesem Abenteuer überbrücken müssen, finden sie am Ende des Abenteuers eine Zeitplan-Vorgabe, die ihnen als Richtlinie dienen soll, aber nach den jeweiligen Erfordernissen modifiziert werden kann.

### Zur Auswahl der Helden:

Sie sollten bei der Zusammenstellung ihrer Heldengruppe bedenken, das diese später in die Kampagne um die Wiederkehr des Dämonenmeisters Borbarad verwickelt werden. Somit sollten sie Abstand von absoluten Exoten wie Orks, Goblins oder Achaz nehmen. Sie wären im Verlauf der Kampagne (und auch in diesem Abenteuer) unnötigen Anfeindungen ausgesetzt. Auch Schelme oder andere „lustige“ Charaktere sind angesichts des Themas für dieses Abenteuer

eher ungeeignet. Orientieren sie sich am Besten an den in **Rückkehr der Finsternis** gemachten Angaben.

### Der Kinderraub ohne die G7!

Dieses Abenteuer ist speziell als Prologabenteuer für die G7-Kampagne geschrieben worden, kann jedoch mit ein wenig Umarbeitung auch einige Jahre später spielen. Allerdings sollten sie in diesem Fall den Ort des Überfalls an die Ostküste verlegen. Hier bietet sich Araniens besonders an, da das Horasiat und Araniens beide über einen ähnlichen wirtschaftlichen Hintergrund verfügen (Reiches, relativ kultiviertes Kulturland). Natürlich müssen sie in diesem Fall die Orts- und Personennamen anpassen, aber dies sollte ohne Probleme möglich sein. Nun will der Kommandant einer (kleineren ) Dämonenarche in Xeraans Fußstapfen treten und seine eigene unbesiegbare Armee schaffen. In diesem Fall sollten ihn die Helden aber in seinem Schlupfwinkel aufspüren und die entführten Kinder noch rechtzeitig befreien können. In diesem Fall können sie dem Oberschurken noch beliebig viele Helfer zur Seite stellen, um das Final für die Helden spannender zu gestalten. Diese werden dann wenig später von ihren dankbaren Eltern in die Arme geschlossen.

### Abkürzungsverzeichnis

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

<b>AA</b>	Die Spielhilfe <b>Aventurisches Arsenal</b>
<b>AG</b>	<b>Aventurische Götterdiener</b> aus der Box <b>Götter &amp; Dämonen</b>
<b>AH</b>	<b>Aventurische Helden</b> aus der Box <b>Schwerter &amp; Helden</b>
<b>AK</b>	<b>Die Regionalspielhilfe Angroschs Kinder</b>
<b>AZ</b>	<b>Aventurische Zauberer</b> aus der Box <b>Zauberei &amp; Hexenwerk</b>
<b>Basis</b>	<b>Das Schwarze Auge: Die Basisregeln</b> aus der Box <b>Das Schwarze Auge</b>
<b>FHI</b>	Das (grüne) Hintergrundheft aus der Box <b>Fürsten, Händler, Intriganten</b>
<b>HdT</b>	Das Abenteuer <b>Hinter dem Thron</b>
<b>GA</b>	Die Spielhilfe <b>Geographia Aventurica</b>
<b>GKM</b>	<b>Götter, Kulte, Mythen</b> aus der Box <b>Götter &amp; Dämonen</b>
<b>HdR</b>	Die Regionalspielhilfe <b>Herz des Reiches</b>
<b>LC</b>	<b>Liber Cantiones</b> aus der Box <b>Zauberei &amp; Hexenwerk</b>
<b>MBK</b>	<b>Mit Blitzenden Klingen</b> aus der Box <b>Schwerter &amp; Helden</b>
<b>MdD</b>	Das Abenteuer <b>Meister der Dämonen</b>
<b>MFF</b>	<b>Mit Flinken Fingern</b> aus der Box <b>Schwerter &amp; Helden</b>
<b>MGS</b>	<b>Mit Geistermacht und Sphärenkraft</b> Aus der Box <b>Götter &amp; Dämonen</b>
<b>MWW</b>	<b>Mit Wissen und Willen</b> Aus der Box <b>Zauberei &amp; Hexenwerk</b>
<b>SdR</b>	Die Regionalspielhilfe <b>Schild des Reiches</b>
<b>ZBA</b>	Die Spielhilfe <b>Zoo- Botanica Aventurica</b>

## Kapitel I: An der Küste des Horasreiches (TSA 1013 BF)

Zu Beginn des Kapitels retten die Helden einen Horasischen Edelmann aus einer brenzligen Situation. Einer seiner Konkurrenten hat einige Schurken gedungen, die den Edelmann, einen Signore, töten sollen. Als Dank für seine Rettung lädt dieser die Helden auf sein Anwesen in der Nähe des Städtchens Ruthor ein, wo die Helden einige Tage ausspannen können. Nun können die Helden die angenehmen Seiten des Lebens im Horasreich kennenlernen. Die Helden lernen hier unter anderem die Familie des Signores kennen, darunter auch dessen Enkel. In dieser Zeit treffen sie auf einen alten Fischer, der anscheinend eine Vision der Zukunft hat. Schließlich zieht ein Schatten am Horizont auf. Ein gewaltiges

schwarzes Schiff kreuzt vor der Küste des Horasreiches. Noch bevor die Helden näheres über das Schiff heraus finden können, tauchen zwei Horasische Kriegsschiffe auf und es kommt zu einem Gemetzel ohne Gleichen. Mit Schrecken bemerken die Helden, dass das Schwarze Schiff, nachdem es eines der Horasischen Schiffe durch einen Dämon vernichtet hat, Kurs auf die Stadt Ruthor nimmt. Es kommt ihnen in Erinnerung, dass die Tochter des Signores mit ihren beiden Söhnen an diesem Morgen zum Markt nach Ruthor gefahren ist. Nun müssen die Helden nach Ruthor eilen, um die Verwandten ihres Gönners vor der mordlüsternden Besatzung des Schwarzen Schiffs zu retten.

### Die Straße nach Bethana

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die Helden auf der Straße nach Bethana, die über Schelf am Yaquir entlang nach Vinsalt führt. In welche Richtung sich die Helden bewegen, ist dabei egal. Ob sie sich in der Magierakademie von Bethana weiterbilden wollen, sich an der Küste einfach nur ein wenig von ihren vorherigen Abenteuern erholen wollen oder die zahlreichen Attraktionen der Kaiserstadt Vinsalt bestaunen wollen, ist für das Abenteuer nicht weiter von Belang. Im folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden beritten sind, andernfalls müssen sie die im Abenteuer angegebenen Zeitangaben ein wenig modifizieren. In einem kleinen Wäldchen zwischen den Kleinstädten Shenilo und Horasia kommt es dann zur folgenden Begegnung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gemächlich reitet ihr durch das kleine Wäldchen, durch dessen Herbstliches Blätterwerk die Praiosscheibe mit zarten Fingern aus Licht den mit Bunt gefärbtem Laub bedeckten Boden erhellt. Ihr lasst euch den Wind der von der Küste aus ins Landesinnere weht, das Haar zerzausen und freut euch über das angenehme Reisen, hier im Herzen des Horasreiches. Und das Beste ist, dass die Städte hier so nah beieinander liegen, das man selten mehr als zwei Reisetage benötigt, um von einer Metropole zur anderen zu reisen. Während ihr gemächlich die Straße entlang reitet, bemerkt ihr plötzlich in einiger Entfernung eine edle Kutsche am Straßenrand. Daneben stehen mehrere mit Degen bewaffnete Gestalten, die die Reisenden in der Kutsche offensichtlich ausrauben wollen. Was sollt ihr tun?

Wenn die Helden weiter auf der Straße bleiben und auf das Geschehen zureiten, werden die Gestalten auf die Helden aufmerksam. Einige von ihnen positionieren sich nun auf der Straße und versperren den Helden nun den Weg. Sobald diese näher heran sind, können sie erkennen, dass es sich bei den Bewaffneten um ein Dutzend mit Degen und Säbeln bewaffnete Söldner handelt (Falls den Helden eine Heraldik-Probe +11 gelingt, können sie Söldner dem Chababischen Schwertbund zuordnen, einer kleinen Söldnertruppe mit sehr schlechtem Ruf). Diese fordern die Helden auf, ohne Schwierigkeiten zu machen, zu verschwinden. Wenn die Helden diesem Wunsch nachkommen und ohne Ärger zu machen, werden ihnen von den Söldnern mißtrauische und von den Reisenden Hilfesuchende Blicke zugeworfen, doch mehr geschieht nicht! Wenn die Helden den Reisenden nicht helfen wollen und lieber unbehelligt ihrer Wege gehen wollen, so sollten sie darüber nachdenken, ob sie nicht lieber eine Karriere als Buchhalter in einer sicheren Schreibstube einschlagen wollen. Aber sicherlich werden die Helden das Unrecht auf den sonst so sicheren Straßen des Horasreiches

nicht tatenlos hinnehmen und in das Geschehen eingreifen. Wenn sie dies tun, kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr gefordert, dass die Schurken verschwinden, da kommt von der Kutsche her ein ganz in Schwarz gekleideter Söldner in einem Lederwams und mit einem gleichfarbigen Almadaner Hut zu euch herüber. Unter der breiten Hutkrempe starrt euch der Mann mit klaren blauen Augen an. Dann beginnt er lautstark zu lachen. Nach und nach fallen seine Männer in sein Gelächter ein und un plötzlich hört der Schwarzgekleidete auf zu lachen. Es dauert einen Augenblick, bis sich seine Männer beruhigt haben, dann sagt der Mann mit wohlklingender Stimme zu euch: „Ihr mißverstehet meine Absichten! Ich folge nicht meiner Profession und raube diese Herrschaften aus. Nein! Vielmehr ist es so, dass ich im Auftrag meines Herren des ehrenwerten Signor Adelbrecht de Cherugio, immerhin Herr des Landes auf dem ihr hier gerade reitet, diesen Schurken festsetze!“ Dabei deutet er auf einen älteren, edel gekleideten Herrn bei der Kutsche, der nun die Degen seiner Wachen ignoriert und nun näher heran kommt. „De Cherugio, dacht ichs mir doch, dass dieser Schuft dahinter steckt! Und das nur weil meine Tochter ihn nicht heiraten wollte. Aber an mein Land kommt dieser Schuft so oder so nicht! Nur zu, tötet mich, aber damit beweist ihr doch nur, wer die wahren Schurken sind!“

Nun sollten die Helden dem Schwarzgekleideten und seinen Schergen zeigen, aus welchem Holz sie geschnitzt sind und dass sie es nicht dulden, wenn Reisende im sonst so sicheren Horasreich einfach überfallen werden. Wenn sie dem Schwarzgekleideten Widerworte geben, so wird er mit einem Wink seines Degens einige seiner Leute gegen die Helden schicken. Sollten diese nun nicht verschwinden, dann gibt es Ärger! Zuerst bekommen es die Helden mit (Helden +1) Schergen zu tun, aber nun wird sich auch Signor di Carlotta und sein Kutscher in den Kampf einmischen, so dass die Lage nun außer Kontrolle gerät.

**Werte der Schurken:**

**Degen:** INI 16+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK N

**Kusliker Säbel:** INI 11+1W6 AT 13 PA 13 TP 1W6+3 DK N

**LeP 33 AuP 38 KO 12 RS 1 (Lederkleidung) GS 8 MR 3**

**Wundschwelle:** 6

**Sonderfertigkeiten:** Meisterparade, Finte, Ausfall, Gezielter Stich, Ausweichen I, Klingenswand

Inszenieren sie hier ein halbschweres Mantel und Degen Gefecht, bei dem alle Register gezogen werden. Beziehen sie

dabei auch die Kutsche und die umliegende Landschaft in den Kampf mit ein. Überall gibt es herum fliegende Mäntel, akrobatische Einlagen der Schurken sowie Kämpfe auf den Hügeln am Rand der Straße. Schnell wird das Gefecht in dem kleinen Waldstück unübersichtlich und die Kämpfe zwischen Helden und Schurken finden überall auf der Straße, der Kutsche und im angrenzenden Waldstück statt. Besonders schön ist auch ein Degenkampf auf dem Dach der Kutsche, deren Pferde dann plötzlich durchgehen. In diesem Fall hat sich Signor di Carlottas Geliebte in die Kutsche gerettet, die nun zum Kampfschauplatz wird, gerettet. Natürlich haben die Schurken auch keinerlei Skrupel die Dame (eine 20-jährige hübsche Adlige aus dem Chababischen) zu bedrohen, um ihren Abzug zu erzwingen. Allerdings wird keiner der Schurken bis zum Tode kämpfen. Etwa ein Dutzend Schritt

von der Straße entfernt befindet sich die Ruine einer Wegherberge, in der die Schurken ihre Pferde untergebracht haben. Wendet sich das Kampfesglück nun gegen die Söldner, so versuchen diese sich dorthin zurück zu ziehen. Dabei kann sich der Kampf dorthin verlagern und es kommt zu Kämpfen in schwindelnder Höhe auf den Mauern der Ruine. Derweil werden im Inneren die Pferde der Schurken immer unruhiger und schließlich in einer Stampede durchgehen. Schließlich sollten die Helden siegen und die Schurken ihr Heil in der Flucht suchen. Sollten die Helden einen ihrer Gegner gefangen nehmen, so besteht Signor di Carlotta darauf, diesen bei der Niederlassung des Adlerordens in Bethana abzuliefern. Doch erstmal steht der Dank des Signores an. Und dieser zeigt sich den Helden gegenüber nicht kleinlich.

## Der Dank eines Signores

Nachdem das Gefecht mit den Schurken beendet ist (und die Helden wohlbehalten mit der Kutsche des Signores zurückkehren, die evtl. durchgegangen ist), kommt den Helden Signor Haakan Mondino di Carlotta (siehe Anhang I, Dramatis Personae) entgegen, stellt sich kurz vor und bedankt sich überschwänglich bei den Helden. Auf Fragen nach den Angreifern, meint der Signor nur mir einer abwinkenden Handbewegung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Die hat ein alter Knäich angeworben, der es mir nicht verzeihen kann, das er vor einem Jahrzehnt nicht meine Tochter heiraten durfte. Ich konnte mein Kindchen doch nicht einem gierigen Großvater zur Frau geben, der älter ist wie ich! Danach hat er mir die Fehde erklärt, da er angeblich tödlich in seiner Ehre beleidigt wurde. Dabei will er sich nur meine Ländereien unter den Nagel reißen. Ihr müßt wissen das ich ein äußerst gut gehendes Weingut an der Küste besitze, das dieser de Cherugio gern sein eigen nennen würde. Aber das geht nur wenn er mich ermordet! Ich würde mich nun gerne bei den Herrschaften erkenntlich zeigen, doch einer dieser Schufte hat mir die Geldkatze gestohlen! Aber was haltet ihr davon wenn ihr mich zu meinem Gut begleitet und dort einige Tage als meine Gäste verbringt? Schließlich habt ihr nicht nur mein Leben gerettet, sondern auch meine kleine Alena, da wird ich mich schon nicht Lumpen lassen! Was haltet ihr davon?“

Wenn die Helden dem Angebot des Signores nachkommen, so ist dieser heil froh, da er nun auch keinen weiteren Überfall mehr befürchten muß. Er selbst reist zusammen mit seiner, wie die Helden schnell erfahren können, Mätresse Alena in der Kutsche. Besonders Hochgestellte Helden (Adlige, Geweihte, Magier)lädt er ein den Rest der Reise in der Kutsche zu verbringen. Der Rest

kann diese dann zu Pferd begleiten. Sollten die Helden nicht über ausreichende Reittiere verfügen, so findet sich gewiß ein

herrenloses Söldnerpferd, dessen Besitzer das Gefecht nicht überlebt hat. Dabei wird der Signor wann immer es geht das Gespräch mit den tapferen Helden suchen, um mehr über diese zu erfahren. Dabei erweist sich Signore Di Carlotta als charmanter und eloquenter Gesprächspartner, der sehr erfreut ist, wenn sich die Helden als weitgereiste Kämpen entpuppen! Er würde sich freuen, wenn die Helden ihm am Abend bei einem guten Wein und einem Pfeifchen von ihren Abenteuern und die neuesten Nachrichten aus fernen Ländern berichten würden. Und so geht die Reise übers Land dahin. Schließlich, etwa fünf Stunden später, die Praiosscheibe versinkt gerade tiefrot im Meer der sieben Winde, ruft der Signore den Helden aus seiner Kutsche heraus zu, das man nun seine Signorie erreicht habe. Nun würde es nicht mehr all zu lange dauern, bis man endlich Gut Albertia erreicht hätte- dem Weingut des Signores. Hier läßt dieser seinen Kutscher Rafallo die Kutsche anhalten und steigt kurz aus. Den Helden bleibt nicht viel anderes übrig, als ebenfalls anzuhalten. Dann kommt Signore di Carlotta auf die Helden zu und bittet sie kurz abzusteigen. Verschwörerisch bittet er nun die Helden näher zu treten. Er müsse ihnen noch etwas mitteilen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Signore bedeutet euch näher zu kommen und als ihr nahe genug heran seid ist seine Stimme nur ein Flüstern. Nun etwas muß ich euch gestehen und euch gleichzeitig um einen Gefallen bitten! Die hübsche Alena ist mitnichten mein Weib! Vielmehr waren wir auf einem Ausflug, als es zu jenem hinterhältigen Überfall kam, aus dem ihr uns, den Göttern seis gedankt glücklicherweise errettet habt! Naja Alena ist die Tochter eines guten Bekannten aus dem Süden und seit einigen Wochen unser Gast. Nun während unseres

Ausfluges überkam uns ein Rahjagefälliges

Verlangen, dem wir uns schließlich hingaben. Ich weiß nicht ob ihr etwas davon bemerkt habt, aber ich möchte euch bitten, nichts darüber meiner Frau zu erzählen. Sie weiß von meiner Vorliebe für die jungen Dinger und wir haben uns dahin

gehend geeinigt das wir bei unseren außerehelichen Vergnügungen diskret vorgehen. Sicher würde sie es nicht

schätzen, wenn jeder dies wüßte. Also bitte ich euch, haltet euch bedeckt!“

Sicherlich sind die Helden diskret genug, das sie nichts der Frau des Signores von dessen Vergnügungen erzählen. Und so geht es schließlich weiter in Richtung Küste. Einige Meilen bevor das Meer jedoch in Sicht kommt, versperren Hügel den Blick aufs Meer der sieben Winde. Der Signore erwähnt stolz das auf diesen Hügeln die besten Trauben des gesamten nördlichen Horasreiches geerntet werden. Sie würden ein kräftiges Aroma besitzen, da sie die Brise des Meeres in sich aufnahmen. Der Weg führt schließlich zwischen den Hügeln hindurch und bald können die Helden

auch die so gelobten Weinberge sehen. Immer wieder begegnen ihnen Landarbeiter, die gerade ihr Tagwerk beenden und sich auf den Heimweg machen. Auch kommen die Helden durch zwei kleine Weiler und an zahlreichen Bauerngehöften vorbei, die malerisch auf den Hügeln inmitten fruchtbarer Felder thronen. Hin und wieder läßt der Signore seine Kutsche langsamer werden, um mit seinen Leuten über die diesjährige Ernte zu sprechen. Dabei bemerken die Helden das der Signore bei seinen Untergebenen anscheinend äußerst beliebt ist. Den Helden wird er immer wieder Leute vorstellen und diese dann gleich für ihre gute Arbeit loben. Bald schon kommt ein prachtvolles Landgut auf einem kleinen Hügel direkt oberhalb des Strandes in Sicht, das von den letzten Strahlen der Praiosscheibe erhellt wird- die Helden haben die Villa Albertia erreicht.

## Villa Albertia- Das Anwesen des Signores

Inmitten von sanft zum Meer hin abfallender Weinberge, liegt das Anwesen des Signores, die Villa Albertia. Die Villa ist umgeben von einer zwei Schritt hohen ockerfarbenen Mauer und besitzt zahlreiche Nebengebäude. Doch das Ziel der Reise ist das Haupthaus! Dieses ist eine zweistöckige, weißgetünchte Villa mit einem Dach aus roten Schindeln. Die gesamte Frontseite ist mit Säulen geschmückt, an denen sich Weinreben empor ranken. Da die Helden wahrscheinlich von der Reise etwas erschöpft sind, bekommen sie sofort einige der Gästezimmer zugewiesen. Dort können sie ihr Gepäck unterbringen. Danach, so Signore di Carlotta werde ein kleiner Imbiss auf der Meeresterrasse gereicht. Sobald die Helden von ihren Pferden gestiegen sind, weist der Signore seine Diener an die Pferde in den Stall zu bringen und diese dort zu versorgen. Vom Haupthaus einmal abgesehen gibt es noch vier weitere Gebäude in denen der Großteil des Gesindes unterkommt, wo sich die Pferdeställe und eine Werkstatt mit Schmiede sowie ein Lagerhaus befinden. In der **Eingangshalle (1)** die mit Marmor aus den Eternen ausgelegt ist, führt eine Treppe auf eine Galerie im Obergeschoß sowie drei Türen zu den weiteren Räumlichkeiten. An den Wänden hängen mehrere großformatige Bilder die verschiedene Arbeiten bei der Weinherstellung zeigen (Erntehelfer mit schweren Körben auf dem Rücken in einem Weinberg, Ein großer Bottich in denen die Trauben durch hübsche Mädchen mit den Füßen ausgepresst werden, ein Mann der ein Fass in einem großen Weinkeller einlagert, ein Weinfest). Die Tür rechterhand führt in den **Speisesaal (2)**, welcher ebenfalls mit edlen Hölzern getäfelt ist. Ein Großteil des Raums wird von dem mächtigen Eichentisch beherrscht wird, an dem der Signore und seine Frau ihr Mahl einnehmen. In der Ecke gibt es eine Nische in der sich ein gut mit verschiedenen alkoholischen Getränken bestückte Bar. Bei Feierlichkeiten kümmern sich hier zwei Diener um das leibliche Wohl der Gäste. Weiterhin befinden sich in dem Raum noch zahlreiche Schränkchen und Vitrinen in denen Porzellan und das Besteck gelagert wird. Eine Tür führt weiter in die Küche (3). In diesem l-förmigen Raum befindet sich neben dem Herd auch eine große Feuerstelle, auf

denen Ochsen oder Wild im ganzen gebraten werden können. Entlang der Wände befinden sich mehrere Arbeitsplätze an denen weitere Speisen zubereitet werden können. Überall befinden sich Hängeschränke, in denen Gewürze, Lebensmittel und allerlei Küchengeräte untergebracht sind. In einer Ecke führt eine Falltür in die tieferliegende Speisekammer, wo noch mehr Lebensmittel untergebracht sind, die etwas kühler gelagert werden müssen. Hier befindet sich auch der Weinkeller des Hauses, wo sicherlich an die Tausend Flaschen Wein in Holzregalen darauf warten verzehrt zu werden (Ein weiterer Hinweis darauf das Signore di Carlotta über ein erkleckliches Vermögen verfügt.). Hier befindet sich auch der **Schlafrum des Kochs (4)** Hier nächtigt der Koch Timotheus Melzerus, ein junger Garetier, der davon träumt einmal einen eigenen Landgasthof in der goldenen Au zu besitzen. Bis es soweit ist, zaubert er die wunderbarsten Köstlichkeiten auf die Tafel von Signore di Carlotta. Im Rahmen seines Bettes befindet sich ein kleines Fach, in dem er sein Gespartes, immerhin 411 Dukaten untergebracht hat. Im anderen Flügel des Gebäudes befindet sich der Salon (5). Hierher zieht sich sowohl der Signore zurück um seine Ruhe zu haben, wie auch dessen Frau mit ihren Freundinnen. Bequeme Sessel laden zum Verweilen ein und es gibt eine gut ausgestattete Bar mit Alkoholika aus aller Herren Ländern sowie exquisiten Zigarren aus dem Süden. Je eine Türe führt weiter in die Bibliothek und in die Schreibstube des Signores. Ebenso befindet sich hier die **Schreibstube des Signores (6)**, die dieser allerdings nur sehr ungern aufsucht. Er hasst nämlich die buchhalterische Arbeit abgrundtief. Lieber hat er vor Jahren schon den Verwalter Perval eingestellt, der nun den gesamten Papierkram am Halse hat. So kann sich der Hausherr angenehmeren Vergnügungen wie der Jagd und seinen zahlreichen Liebschaften hingeben. Anders sieht es mit der **Bibliothek (7)** aus, in der sich allerlei Standartwerke über Geographie, Pflanzen- Tier und Völkerkunde sowie die Bilanzbücher des Landgutes befinden. Durch Speisesaal und Bibliothek führen Türen zum Wandelgang hinaus, dessen Halbrund die **Meeresterrasse (8)** umschließt und in einem

Pavillon über den Klippen endet. Hier kann man oft die Signora antreffen, die sich mit Hingabe um die prächtigen Blumenbeete kümmert, antreffen. Über die große Freitreppe gelangt man auf die Galerie, von wo man in die Eingangshalle herunter blickt. Von hier aus führt ein Gang zu den Schlafräumen des **Signores (9)** und seiner **Frau (10)**. Diese Zimmer liegt am entgegen gesetzten Ende des Hauses und spiegelt damit wieder das es um die Ehe des Signores nicht zum besten steht. Ansonsten unterscheiden sie sich nicht allzu sehr. Beide Zimmer verfügen über prächtige Himmelbetten mit Baldachinen. Während das Zimmer des Signores über einen Tisch mit einigen Stühlen verfügt, an dem der Signore zuweilen zu Frühstück pflegt, wirkt das Zimmer seiner Frau überfrachtet. Dutzende Blumen und Nippesfiguren geben dem Raum mehr als einen Hauch von Kitsch. Alles ist eindeutig auf die Bedürfnisse einer Horasischen Adligen zugeschnitten. Die Schränke sind mit allerlei edlen Kleidern nach der neuesten Vinsalter Mode gefüllt. Bei jedem der beiden Zimmer gibt es

eine **Dienerkammer (11)**, wo die Leibdiener des Signores und seiner Frau untergebracht sind. Diese sorgen dafür das schnell alle Wünsche ihres Herrn schnell erfüllt werden können. Ebenfalls befindet sich hier der selten genutzte **Oberer Salon (12)**. Dieser ähnelt seinem Gegenstück, ist aber kleiner als der Salon im Erdgeschoß. Bei den übrigen Räumen in diesem Stock handelt es sich um das **Spielzimmer (14)** der Kinder. In kindlichem Chaos befinden sich die zahlreichen Spielsachen wie Kaufladen und Zinnsoldaten die Kämpfer der Horaslegion darstellen. Die übrigen Räume sind **Gästezimmer (13)** in denen sich jeweils zwei bequeme Betten, Nachtschischen und Schränke befinden. In diesen Zimmern wohnen neben Isida di Carlotta (**13a**) und ihren Söhnen (**13b**) auch die Helden. Die Zimmer sind nicht sonderlich groß aber behaglich eingerichtet. An der Frontseite sowie zum Meer hin gibt es weitläufige **Balkone (15)** die entweder einen wunderbaren Panoramablick über die Ruthorschen Weinberge oder über die Grangorer Bucht bietet.

## Weitere Annehmlichkeiten als Gast des Signores

Damit sie den Aufenthalt der Helden als Gäste des Signores beliebig verlängern können, finden sie hier noch einige weitere Vorschläge, mit denen sie den Helden die angenehme Zeit verlängern können. Wenn sie diese Optionen ausspielen wollen, lassen sie die Helden etwas früher auf den Signor treffen, so das sie mehr Zeit haben, bis das Schwarze Schiff vor Ruthor erscheint.

### Die Weinprobe

An einem Abend bittet der Signor nach einem kleinen Snack (Helles Brot mit Schmalz) hinunter in seinen Weinkeller. Hier wurden zwei gewaltige Weinfässer als Tische hergerichtet und nun kommen die Helden in den Genuß, die Weine des Kellers zu verkosten. Zuerst wird den Helden gesagt das sie nur einen kleinen Schluck in den Mund nehmen sollen und dann wenig später, nachdem sie es einen Moment abgeschmeckt haben, wieder in einen Eimer zu spucken. Es dauert aber nicht lange bis der Wein getrunken und nicht mehr ausgespuckt wird. Im Verlauf des Abends können sich die Helden nach allen Regeln der Kunst betrinken. Verlangen sie wiederholte Zechenproben, die mit der Zeit immer mehr erschwert werden, aber sie sollten die Weinprobe eher Rollenspielerisch darstellen, da dies weitaus stimmungsvoller ist. Schließlich sind alle (Signor Di Carlotta eingeschlossen) sturzbetrunken.

### Das Logenhaus

Eine weitere Mögliche Aktivität die man Unternehmen kann ist ein Besuch im Logenhaus der Freunde des Aves in Ruthor. Dies können sie nutzen um die Helden mit der Stadt Ruthor vertraut zu machen. Das Logenhaus ist ein nobles Gebäude

dessen Inneres mit edlen Hölzern getäfelt ist. Hier gibt es neben einer Bibliothek mit zahlreichen Derographischen Werken auch edle Salons und ein Rauchzimmer. Neben den Helden finden sich hier am Abend zahlreiche Horasische Weltbürger ein, die anscheinend (zumindest ihren Reden zufolge) schon den halben Kontinent bereist haben. Trotzdem ist man sehr an neuen Reiseberichten der Helden interessiert. Im Verlauf des Abends können die Helden auch den Kommandant der Abteilung Magische Seekriegsführung der horasischen Flotte, Lucious della Melanie kennenlernen. Dieser ist ein arroganter Magier der fest von der Überlegenheit des Horasreichs überzeugt ist. Vielleicht entspinnt sich schon hier mit dem arroganten Magier ein auf hohem Niveau geführtes Streitgespräch. Den Helden sollte der Magier auf jeden Fall nicht allzu sympathisch sein. Später im Abenteuer wird diese Antipathie noch vertieft.

### Die Jagd

Sie können die Helden auch zu einer kleinen Treibjagd in einem nahen Wäldchen einladen. Diese müssen sie dann zwar weitgehend improvisieren. Orientieren sie sich beim Jagdwild und die Regeln zur Jagd an die **ZBA**, wo sie allerlei mögliches Jagdwild sowie allerlei Regeln zum Thema Jagd finden. Auf jeden Fall ist die Jagd ein großes gesellschaftliches Ereignis, zu dem allerlei Gäste geladen werden. Neben Dutzenden Treibern befinden sich etliche Handelspartner und weitere Niederadlige bei der Jagdgesellschaft. Hier können auch schon den einen oder anderen Gast des Festes einführen.

## Ein Fest zum Dank

Wenn die Helden am Abend zur Meeresterrasse kommen, begrüßt der Signore seine Retter überschwänglich. Mit einem freudigen Lächeln auf den Lippen erhebt sich der Signore und kommt mit ausgebreiteten Armen auf die Helden zu. Gleichzeitig werden entlang des Säulenkreises der die Terrasse begrenzt, Bunte Windlichter angezündet, so das die gesamte Terrasse in bunten Farben erleuchtet wird. Zuerst bittet er die Helden sich zu ihm zu setzen. Schnell serviert ein Diener geeiste Früchte und teuren Bosparanjer, bevor er sich zurück zieht und die Helden mit dem Signore allein läßt. Dieser kommt nach einigem Rumgedruckse zur Sache. Er würde gerne ein kleines Fest zu Ehren der Helden geben, damit alle vom Mut der tapferen Recken erfahren. Dies tut er natürlich auch um sich mit den Helden zu schmücken. Wenn die Helden zweifeln, ob sie sich in der gehobenen Gesellschaft des

zurecht finden, so wird der Signore sie regelrecht beknieen doch dem Fest zu zustimmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich bitte euch! Gebt mir eine Chance euch angemessen für meine Rettung danken. Zwar kann ich euch einige angenehme Tage hier in meinem Hause bescheren, doch langfristig wird euch dies nicht viel bringen. Wenn ihr mir erlauben würdet euch zu Ehren ein kleines Fest zu veranstalten, so könntet ihr einen guten Eindruck auf einige wichtige Leute hier im Horasreich machen! Stellt euch vor, “ Signore di Carlotta hebt dabei beschwörend beide Hände „wenn ich euch in die gehobene Gesellschaft einführe... Ihr würdet mit Sicherheit eine Menge gut bezahlter Aufträge angeboten bekommen! Aufträge, die euch einiges an Ansehen bringen können!

Natürlich werde ich dafür Sorgen das ihr angemessen Auftreten könnt! Es wird sicher nicht euer Schaden sein, wenn ihr einige gesellschaftliche Kontakte aufbauen könnt! Also, was sagt ihr? Und ein Nein will ich nicht hören!“ Ein Schmunzeln tritt auf Di Carlottas Gesicht, aber euch ist klar das der Signore tatsächlich nur euch zu Ehren ein Fest geben will!

Erfüllen die Helden den Wunsch des Signores und stimmen zu das dieser ein Fest ihnen zu Ehren ausrichten darf, dann steht ihnen mehr bevor als sie vielleicht denken werden. Am nächsten Morgen werden sie in aller Frühe vom persönlichen Diener des Signores geweckt. Dieser weist die Helden darauf hin das sein Herr wünscht das die Recken einem arrangierten Termin in Bethana nachkommen. Was das für ein Termin ist, wird er ihnen nicht sagen, da er befürchtet das die Helden sich sonst weigern. Signore di Carlotta hat nämlich noch einen Boten nach Bethana geschickt, um einen Termin bei einem der besten Schneider des Horasreiches zu bekommen. Dieser soll die Helden standesgemäß einkleiden, damit sie nicht als Barbaren (Mohas, Nivesen, Thorwaler) oder als kriegerische Garetier abgestempelt zu werden. Damit die Helden schnell nach Bethana kommen steht die Reisekutsche des Signores bereit. Nachdem die Helden sich angekleidet haben, kann es dann losgehen. Die Fahrt über die Küstenstraße verläuft ohne Schwierigkeiten. Lediglich in dem kleinen Fischerdörfchen Nevorten kommt es, während einer kurzen Rast, bei der sich die Helden ein wenig die Beine vertreten können, zu einer seltsamen Begegnung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erfreut darüber, das ihr euch nach vierstündiger Fahrt in der Kutsche, endlich ein paar Minuten die Beine vertreten könnt. Ihr schlendert ein wenig über den Marktplatz des kleinen Fischerdörfchens, wo die Fischer gerade ihren Fang vom Morgen zum Verkauf bereit machen und genießt die frische Meeresbrise, als urplötzlich ein alter Mann direkt vor den Helden steht. Er stützt sich auf zwei Krücken ab, trägt zerschlossene Kleidung und seine getrüben Augen verraten euch das der Mann höchstwahrscheinlich blind ist. Als ihr an ihm vorbei gehen wollt, hebt er eine seiner Krücken und versperrt euch den Weg. Als ihr, ob der all zu dreisten ‚Bitte‘ des Bettlers um eine Spende schon nach euren Geldbeutel greift, krächzt der Mann nur mit heiserer Stimme: „Hütet euch vor den Schatten! Sie kommen aus der Tiefe und tragen das Symbol der unbarmherzigen Ersäuerin mit sich. Die Gier treibt und sie nehmen uns das was uns am liebsten ist.“ Dann wendet der Mann sich urplötzlich ab und humpelt zurück zu einer im Schein der Praiosscheibe liegenden Wand. Dort lässt er sich zu Boden sinken und es macht den Eindruck, als wäre der Mann von einem auf den nächsten Moment eingenickt.

Wenn die Helden zu dem Bettler herüber gehen und in aus seinem Schlummer zu wecken, um in nach dem was er ihnen gerade gesagt hat zu befragen, dann kann dieser sich nicht erinnern überhaupt mit den Helden gesprochen zu haben. Wenn sie ihm aber eine kleine Spende zukommen lassen wollen, so wäre er ihnen sehr dankbar. Wenden sich die Helden daraufhin an Bewohner des Ortes um diese über den Alten zu befragen, so können diese denn Helden sagen, das der Alte Hagrin seit dem er aus dem letzten Krieg zurückkam ein wenig seltsam wäre! Mehr könnte ihnen die Geweihte des Örtlichen Praiostempels sagen. Dort hält sich der Alte oftmals auf. Im Tempel können die Helden dann erfahren das Hagrin im Krieg um Drol wohl einen Geweihten des Boron aus Mengbilla erschlagen habe. Danach wurde er von Mengbillianischen Soldaten übel zugerichtet. Seitdem hat er

des öfteren beunruhigende Visionen. Dies hat der Alte der Geweihten gebeichtet, in der Hoffnung endlich Vergebung zu erlangen. Was er mit den Worten meinte kann die Geweihte allerdings nicht sagen. Vielleicht hat der Alte einen erneuten Überfall irgendwelcher Thorwalschen Piraten voraus gesehen. Sie ist jedenfalls der Meinung, das man eine Nachricht nach Bethana oder besser noch nach Grangor schicken sollte, damit die Horaskaiserliche Flotte die Augen nach thorwalschen Piratenschiffen offen hält.

Danach sollten sich die Helden wieder zur Kutsche aufmachen, wo der Kutscher Valencio schon ungeduldig auf die Helden wartet. Danach geht es weiter nach Bethana, die Reise dauert noch etwas mehr als eine Stunde. Schließlich erreichen die Helden die Stadt und werden beim Schneider Daphier de Mirellis, einem Schneider aus Brabak. Dieser, ein eitler Mann mit Perücke nimmt an diesem Tag lediglich die Maße der Helden. Sorgen sie dafür das sich die Helden bei dieser Prozedur äußerst unwohl fühlen. Überall werden sie vermessen, zugeschnittene Stoffstücke mittels Nadeln angepaßt und permanent müssen sich die Helden die näselnden Kommentare des Schneiders anhören. Besonders Mohas (Die eine solche Behandlung sicherlich am wenigsten gewohnt sind) dürften sich in dieser Rolle unwohl fühlen. Bei jedem Helden dauert das Maß nehmen etwa eine Stunde, es sei denn das sie sich gegen die flinken Finger des Schneiders sträuben. Dann verlängert sich das Martyrium des betreffenden Helden nur noch mehr. Aber schließlich, nach endlosen Stunden, haben es die Helden geschafft. Sie wurden komplett vermessen und der Schneider weist seine junge Gehilfin an, mit dem Zuschnitt der Garderobe der Helden zu beginnen. Aufmerksame Helden (verdeckte Sinnenschärfeprobe+4) bemerken das der Schneider sich wohl Schlimmeres vorstellen kann, als die ganze Nacht mit seiner hübschen Gehilfin bei der Arbeit zusammen zu sein. De Mirellis teilt denn Helden nun mit, das er die Kleidungsstücke der Helden über Nacht fertigt stellt, und sie sich am nächsten Tag zur Anprobe in seiner Schneiderei einfinden sollen. Die Helden können für die Nacht in der Herberge Wogenrauschen, wo Valencio schon Zimmer für sich und die Helden geordert hat, unterkommen. Auf dem Weg dorthin fällt den Helden der Efferdgefällige, uralte Baustil der gesamten Stadt auf. Fast scheint es als wäre die uralte Stadt mit den Jahrhunderten von Wind, Regen und Gischt zu ihrem heutigen Stadtbild geformt wurden. Allerdings sind die Häuser die, die schmalen Gassen säumen auch äußerst schmucklos und bieder. In ihrer Herberge können die Helden nun noch etwas essen (Fischsuppe mit Klößen), bevor sie dann erschöpft in die Betten fallen. Am nächsten Tag können sich die Helden die Stadt anschauen. Sehenswürdigkeiten sind der berühmte Efferdtempel im Herzen der Stadt oder die Hafenspromeade und die Hafenspromeade. Hier sind zahlreiche Kunstwerke ausgestellt und es finden sich auch einige musizierende Barden, die darauf warten das sie die Muse küsst. Für Magier ist sicherlich auch die Halle des vollendeten Kampfes, eine der berühmtesten Magierakademien des Kontinents, von Interesse. (Näheres finden sie in **FHI 108**) Am Abend können sie dann ihre Kleidung in der Schneiderei anprobieren. Hier werden sie vom deutlich übernachtigten Schneider empfangen. Je weniger sich die Helden am Vortag gegen das Maßnehmen gesträubt haben, desto schlechter sitzen die Kleidungsstücke und De Mirellis wird darauf bestehen, das er noch etwas Nacharbeiten muß, bis die Kleidung seinen hohen Ansprüchen genügt. Schließlich könne er die Helden ja nicht mit halbfertiger Kleidung ziehen lassen, er hat ja auch einen Ruf zu verlieren. Wenn schließlich alles passt, verabschiedet sich der Schneider von den Helden und gibt Valencio die Rechnung mit. Falls die Helden herausfinden wollen, was ihre Garderobe gekostet hat, so müssen sie schon einiges an Überzeugungskraft aufbringen (Überzeugenprobe+7) um Valencio davon zu überzeugen, sie

die Rechnung sehen zu lassen. Insgesamt haben die Kleider der Helden an die 200 Dukaten gekostet. Kein Wunder das der Schneider dafür eine Nacht durchgearbeitet hat. Dann geht es schließlich los und die Helden erreichen mitten in der Nacht Villa Albertia an. Jedoch schläft das ganze Anwesen schon, so das die Helden nur ihre Zimmer aufsuchen und sich zur Ruhe begeben können.

Am nächsten Morgen werden sie dann von Signore di Carlotta geweckt, der sich erkundigt ob die Garderobe ihnen gefällt. Dabei wird er dann auch verlauten lassen, das er für den Abend die Gäste geladen hat und sich die Helden auf das Fest einstimmen sollen. Er sagt den Helden das gerade ein Bad für sie bereitet wird und sich ein Diener um allerlei weitere Annehmlichkeiten kümmern. So können die Helden in den Genuß einer Massage kommen, bei der sie auch mit feinen Duftölen eingerieben werden und ihre Finger- und Fußnägel manikürt werden. Dies ist eine Behandlung die zivilisierte Helden genießen können, während wildere Gestalten erst gezwungen werden müssen, diese Behandlung durchzustehen. Wenn man diese Vorbereitungen dann aber überstanden hat, wird es nicht besser: Nun werden die Helden in die neuen Kleider gesteckt, parfümiert und bekommen am Ende auch noch eine typisch horasische Perücke verpaßt. Helden aus fernen und unzivilisierteren Landen werden sich nun wohl vollends unwohl fühlen. Spielen sie diese Situation aber voll aus: Die Perücke des Thorwalers kratzt, das Mieder der Kriegerin ist zu eng und die langen Röcke stören, der Moha fühlt sich in seiner Junkerstracht mit Seidenstrümpfen eingengt usw. Schließlich erscheinen zur sechsten Stunde am Abend die ersten Gäste. Standesgemäß fahren sie mit ihren Kutschen vor, wo sie von der Dienerschaft der Villa empfangen werden. Der Großteil des Festes findet angesichts eines angenehm milden Tsatages auf der Meeresterrasse statt, bevor es zum Abendmahl in den Speisesaal geht. Dort wurde ein Podest aufgestellt, wo vier Musiker während des Essens aufspielen. Sobald es dunkel wird, begibt man sich noch einmal auf die Terrasse hinaus, wo ein Alchimist aus Vinsalt ein kleines Feuerwerk abbrennt. In dieser Zeit wird auch der Tisch abgeräumt und von den Dienern beiseite gerückt, damit die Gäste nun tanzen können. Einige (männliche) Besucher ziehe sich dann auch in den unteren Salon zurück, wo man sich bei gutem Wein und einem Pfeifchen über die hohe Politik, Handelsabschlüsse oder auch Militärisches parliert. Während des Essens sollten sich Helden darüber im Klaren sein, das man sie mit Argusaugen beobachtet. Jeder noch so kleine Fehler wird amüsiert zur Kenntnis genommen, besonders bei den Helden aus unzivilisierteren Gegenden Aventuriens. So dürfte sicherlich kein Thorwaler oder ein Weidener Krieger sagen können, warum zu den Erzdämonen, mehrere Gabeln neben den Tellern liegen. Verlangen sie als Meister an geeigneten Stellen Etikettproben, die sie je nach Heldenhintergrund erschweren sollten. Beim Testspiel zeigte sich das manche Spieler an dieser Stelle gern das Klischee der unzivilisierten Helden in feiner Gesellschaft auskosten und sich absichtlich daneben benahmen. Dies führte zu allerlei humorigen Einlagen, die den Kontrast zum Schrecken der später über die Helden herein bricht, noch erhöhten. Beim Essen können die Helden auch erstmals die Enkel des Signores kennen lernen (siehe weiter unten). Im folgenden werden einige Gäste vorgestellt sowie einige beispielhafte Gesprächsthemen.

#### **Isida di Carlotta**

Älteste Tochter des Signores und Mutter seiner Enkel Khadan und Timor. Sie ist mit einem Angehörigen des Hauses

Liegerfeld aus Grangor verheiratet und eine fähige Kauffrau. Es wird wohl nicht mehr lange dauern, bis sie eine der Niederlassungen des Handelshauses übernimmt. Sie freut sich sehr darüber das sie nach etlichen Monden wieder zuhause bei ihren Eltern sein kann.

#### **Sarpedon A'Tyralfir dyll Uyos**

Der wohl hochrangigste Besucher des Festes ist der Bruder des Seegrafen von Phenos und Putras. Er bringt seinen 11-jährigen Sohn zum Fest mit, der sich jedoch wegen seiner Angeberei bei den übrigen Kindern schnell unbeliebt macht. Sarpedon ist daran interessiert seine Kontakte zum Händlerstand auszubauen. Das er jedoch ein finsternes Geheimnis hat, wird sich erst in knapp zwei Jahrzehnten herausstellen (siehe auch **HdT 16**)

#### **Lucious della Maletanie**

Dieser blonde, gutaussehende Mann ist Offizier der Horaskaiserlichen Flotte in Grangor und Oberkommandierender der gesamten Schiffsmagier der Heimatflottille. Er lernte den Sohn des Signores, Marco, auf der Akademie kennen und ist seit diesen Tagen dessen Konkurrent. Signore Mondino di Carlotta ist hingegen froh den aufstrebenden Offizier zu kennen, da dieser in seiner Karriere noch viel erreichen wird.

#### **Rupoldo della Chanza**

Dieser Mann ist ebenfalls ein Freund Marcos und nach der gemeinsamen Ausbildung dem Adlerorden beigetreten. Er ist damit zufrieden im friedlichen Ruthor die Niederlassung des Ordens zu leiten und hier friedlich seinem Leben nach zu gehen. Die folgenden Wochen werden den jungen Mann jedoch vollkommen verändern, aber das weiß zu diesem Zeitpunkt noch niemand.

#### **Alena ya Duridanya**

Die junge Frau ist die Tochter einer Belhankischen Parfümerie und das riecht man auch sofort. Von allen Gästen ist sie die eindeutig Rahjagefälligste, die den Horasischen Flirt (u.A. mit dem Fächer) kultiviert hat und sich besonders gerne die Eroberung eines wilden Barbaren auf ihr abendliches Programm gesetzt hat. Also eine gute Gelegenheit für passende Helden.

#### **Efferdian de Horion**

Der Efferd- Geweihte Ruthors wohnt dem Fest aus gesellschaftlichen Gründen bei, schließlich muß er sicher stellen das auch die Adligen des Umlandes wenigstens ab und an den Tempel aufsuchen. Er wird immer wieder auf der Meeresterrasse zu finden sein, wo er den wunderbaren Ausblick auf die Grangorer Bucht mit den Lichtern der Lagunenstadt am anderen Ufer genießt.

#### **Esquiro Perdido Dorkstein**

Der vernarbte Söldnerveteran rettete im Krieg um Drol dem Sohn des Signores das Leben. Dieser revanchierte sich indem er dem Söldner einige taktische Kniffe zum Einsatz von Magie in der Schlacht aufzeigte. Allerdings ist der Söldner vom friedlichen, aber intriganten Horasreich gelangweilt und hofft darauf das sich die Spannungen zwischen den Reichen angesichts der Horaskrönung zu einem Krieg entwickeln werden. Er wird in einigen Jahren die Seiten wechseln und Offizier von Borbarads Schwarzen Horden werden (siehe auch **MdD 199**).

## **Gesprächsthemen während des Festes**

Welche der folgenden Themen sie welchem der oben aufgeführten Personen in den Mund legen, sollten sie ein

wenig von den unterschiedlichen Charakteren abhängig machen. Perdido Dorkstein wird sehr kriegstreiberisch sein,

della Melanie vom Glanz des Horasiats überzeugt und della Chanza ist beunruhigend gut informiert. Hier können sie den Helden mittels einer verbissenen Diskussion einen guten Überblick über die gegenwärtige politische Situation verschaffen. Besonders schön ist es natürlich, wenn die Helden sich rege an den Gesprächen beteiligen, beispielsweise weil sie als Mittelreicher oder Thorwaler von den Horasiern von oben herab behandelt zu werden.

**Die Krönung Königin Amene Firdayon zur Horaskaiserin:** Keinem der Horasiern fällt ein Grund ein warum das Horasreich keine Kaiserin besitzen dürfte. Soll den das Mittelreich das einzige Land sein, das einen Kaiser haben darf? Wir bestehen auf unser Recht! Schließlich sind wir das kulturell am weitesten Fortgeschrittene Land des Kontinents! Kein Vergleich mit unseren nördlichen Nachbarn!

**Das Südgouvernement:** Mittlerweile buhlen allerlei Geschäftsleute darum, im jüngst eingerichteten Südmeergouvernement um Handelsverträge, Posten und allerlei anderes. Im Reich wittern etliche Personen den gesellschaftlichen und finanziellen Aufstieg durch den Dienst in der Südmeerkolonie.

**Asyl für Answin:** Eines der am heftigsten diskutierten Themen, ist der Prozeß an Answin von Rabenmund. Die einen Diskutieren ob man dem Mittelreich anbieten soll, den gestürzten Rabenkaiser einen Ort für sein Exil anzubieten. Schließlich könne nur ein Kaiser einen anderen Kaiser zum

Tode verurteilen. Und an diesem Titel mangle es Herrn Brin ja! Würde er Kaiserin Amene anerkennen, so würde diese sicherlich den Schuldspruch des Verräters unterstützen. Dies wäre nur rechtens, auch wenn es politisch besser wäre dem Rabenkaiser heimlich Asyl zu gewähren. Sein Wissen über das Mittelreichische Militär wäre unschätzbar wertvoll. Manch gut informierte Person weiß aus noch besser informierten Kreisen das Answin aus Mittelreichischer Gefangenschaft geflohen sei.

**Die Wahl des Adelsmarschalls im Bornland:** Nach allem was man gehört hat, soll Tjeika von Notmark die Wahl zur Bornischen Adelsmarschallin gewählt worden sein. Gleich darauf soll sie jedoch von ihrem eigenen Vater entführt worden sein. Diese Geschichte das man seinen König wählt wird sich nun totlaufen. Jucho wird an der Macht bleiben und man wird das liebe Mädchen (Tjeika von Notmark) sicherlich bald tot auffinden, Jucho wird genug dafür gezahlt haben, das sie nie nach Festum zurückkehrt.

**Thorwaler Überfälle:** Ein stets beliebtes Thema ist es sich über die Überfälle der Nordleute aufzuregen. Befindet sich unter den Helden ein Thorwaler so wird dieser befragt ob er schon an einem solchen Gemetzel an unschuldigen Menschen teilgenommen habe. Wird diese Frage bejaht (Nicht Bestandene KL-Probe +2), so führt dies zu wütenden Diskussionen bis hin zu einem affektierten Ohnmachtsanfall bei einer Adligen.

## Essen und Tanz während der Feier

Natürlich wird an diesem Abend nur das Edelste aufgetischt. Im Speisesaal wurde der große Tisch an eine Wand geschoben und allerlei Leckereien gefüllt. So gibt es hier Koschammernzungen, Wildbrett, allerlei Teigwaren, Salate und Spezialitäten aus dem gesamten Horasreich. Befindet sich unter den Helden ein fremdländischer Charakter (Thorwaler, Novadi) so finden sich auch verschiedene Delikatessen aus der Heimat (Datteln, Fladen, vielleicht eine Thorwalsche Krachwurst). Trotz allem sollten sie darauf achten das nicht jeder noch so fremdländische Held das Essen wie zuhause bekommt (Mohas, Maraskaner, Nivesen, da weiß man nicht wirklich was man in den Heimatländern solcher Charaktere überhaupt ißt.). Zu trinken gibt allerlei Weine aus dem Horasiat, aber auch das eine oder andere Fläschchen Bosparanjer wird im Verlauf des Festes geöffnet. Aber auch härtere Schnäpse o.Ä. werden später geöffnet. Helden die auf Alkoholisches verzichten, sitzen natürlich nicht auf dem Trockenen. Ihnen werden allerlei Säfte aber auch Milch serviert. Währenddessen werden die Türen zur

Meeresterrasse hin geöffnet, wo einige Gäste zu den Klängen der Musiker zu tanzen beginnen. Das Öffnen der Türen führt dazu, das die Luft im Speisesaal, die durch die zahlreichen Gäste sehr stickig geworden ist, wieder aufgefrischt wird. Dadurch wird es in dem Raum auch ziemlich kühl, was einige der älteren männlichen Gästen genutzt wird, sich in das Rauchzimmer zurück zu ziehen um über die aktuelle Politische Situation zu debattieren. Dem können sich die Helden natürlich anschließen, wenn sie nicht dem Tanze frönen wollen. Besonders einige männliche, besonders wild aussehende Helden werden hierbei besonders oft zum Tanze aufgefordert. Auch eine rahjagefällige Affäre dürfte hier für verschiedene Helden möglich sein. Allerdings sollten sie bedenken das viele der anwesenden Frauen verheiratet sind und der betrogene Ehemann sicherlich seine Ehre beschmutzt sieht und den Helden zu einem Duell herausfordert. Vielleicht müssen sie dieses Duell improvisieren. Dieses findet natürlich am nächsten (sehr nebligen) Morgen statt und wird dann durch das Erscheinen des Schwarzen Schiffs unterbrochen.

## Die Enkel des Signore

Im Laufe des Festes sollten die Helden auf jeden Fall die Enkel Signore di Carlottas, Timor und Khadan, kennenlernen, da diese später vom Schwarzmagier Xeraan und seinen Schergen entführt werden, zusammen mit mehr als 100 weiteren Kindern. Sorgen sie dafür das die Helden die beiden Knaben lieb gewinnen. Beide blicken zu den Helden auf und sind begierig darauf Geschichten über Heldentaten in aller Herren Ländern zu hören. Sollten die Helden nur ein wenig Kinder freundlich sein, weichen sie solange nicht von der Seite der Helden, bis ihre Mutter die beiden abholen will, um die Jungen ins Bett zu bringen. Und selbst dann betteln sie darum, das die Helden ihnen noch eine Gute Nacht Geschichte erzählen dürfen. Allerdings sollten sie beachten, die beiden Jungen nicht als nervende Kinder darzustellen. Dies kann eine schwierige Gratwanderung sein. Aber da die Jungen typische Kinder sind und die Helden ob ihrer Taten bewundern, sollte es ihnen nicht all zu schwer fallen, das auch die Helden die beiden lieb gewinnen. Auf jeden Fall sollten sie folgende Szene

einbauen, um zu verdeutlichen das der Signore seine Enkel vergöttert. Sonst wirkt das Verhalten des Adligen nach der Entführung der Jungen nicht glaubwürdig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich, das Fest ist schon in vollem Gange, tönt ein lautstarkes „Wo ist Opa?“ aus der Eingangshalle zu euch herüber. Ihr seht wie Signore di Carlottas ein fröhliches Lächeln aufsetzt und dann laut ausruft: „Na wer kommt den da? Wenn das nicht meine Lieblingsenkel sind!“ dann fliegt auch schon die Tür auf und zwei Jungen, gekleidet in feine Kleidung, stürmen in den Raum, schauen sich um und stürzen dann auf den Signore zu. Dieser breitet seine Arme aus und beugt sich herab, um die beiden heran stürmenden Kinder aufzufangen. Als die beiden ihn erreichen, nimmt packt der Signore die Jungen und hebt sie in die Höhe. Sofort bestürmen die Jungen ihren Großvater mit allerlei Wünschen. „Opa, Opa,

hast du uns was gekauft?“ „Dürfen wir nachher wieder auf dem Pferd reiten?“ und derlei mehr könnt ihr hören, doch der Signore lacht nur laut auf und meint: „Jungs, Jungs, nicht so wild! Ich bin ja nicht mehr der Jüngste! Aber sicher hab ich was für euch! Aber das gibt es erst nach dem Essen!“ Er setzt seine Enkel ab und nimmt jeweils einen an die Linke und einen an die Rechte Hand, lächelt dann einer jungen Frau zu, die gerade herein kommt und wendet sich dann euch zu. Gemeinsam mit den vielleicht sechs und zehnjährigen Jungen kommt er auf euch zu. „Jungs, ihr müsst jemanden kennenlernen! Echte Helden! Die haben euren Onkel vor bösen Räufern gerettet!“ Sofort beginnen die beiden Jungen nachzufragen: „Haben die auch schon Drachen getötet? Und Prinzessinnen gerettet? Und gegen Piraten und Orks gekämpft? Fast jeder Satz der beiden Jungen scheint ein Frage zu sein und so lächelt ihr Großvater nur und meint dann: „Da müsst ihr sie schon selbst fragen!“ Und zu euch gewandt: „Darf ich euch meine Enkel Timor und Khadan vorstellen, meine Freunde? Sie sind begierig von euren Heldentaten zu hören.“

Von nun an haben die Helden zwei zusätzliche Schatten hinter sich. Die beiden Jungen werden recht vehement nach Geschichten aus der Ferne verlangen, vielleicht auch darum Betteln von den Helden den Schwertkampf (das Zaubern etc.) beigebracht bekommen. Wie oben gesagt, sollten sie die beiden Jungen so darstellen, das sich die Helden von den Jungen und ihren Bewunderungen geschmeichelt fühlen. Erst als ihr Großvater den beiden in Stoff verpackte Pakete gibt. Mit großen Augen fragen die beiden Kinder, ob dies Geschenke für sie sind. Laut lachend übergibt der Signore seinen beiden Enkeln die Pakete. Zu den Helden meint er dann das die Jungen nun beschäftigt wären. Nachdem die beiden Jungen ihre Geschenke aufgerissen haben, beschäftigen sich die Jungen tatsächlich mit ihren Geschenken (Ein

Regiment Zinnsoldaten der Horaslegion und eine Lupe) und spielen nun Forscher bzw. Marschall. Nun können sich die Helden wieder ungestört dem Fest widmen. Irgendwann bekommen die Helden dann mit wie Isida di Carlotta ihre Kinder ins Bett bringt, da diese morgen ausgeschlafen sein sollten, da man morgen in aller Frühe doch noch Ruthor wolle um dort einiges auf dem Markt einzukaufen. Dies sollte den Helden am nächsten Tag einfallen, wenn sie das Schwarze Schiff sichten, das Kurs auf Ruthor nimmt. (Eine genaue Beschreibung der Beiden Jungen finden sie im Anhang ab Seite XX) Irgendwann endet schließlich auch das schönste Fest und es geht ins Bett. Die Helden erwartet eine ruhige Nacht in bequemen Betten, auf die ein jähes Erwachen folgt.

### **Verwandte?**

Wenn sie einen passenden Horasischen Charakter in ihrer Runde haben, so bietet es sich natürlich an, den Signore als fernen Verwandten dieses Helden darzustellen. Dadurch ist einer der Helden persönlich in den Kinderraub verwickelt und die Motivation die entführten Kinder wiederzufinden, weitaus größer! Sie sollten dies mit dem betreffenden Helden vor dem Abenteuer absprechen und können den Helden einen kleinen Urlaub auf dem Landgut des Verwandten anbieten. Eventuell müssen sie dann einige Änderungen zu Beginn des Abenteuers vornehmen. So wird der Überfall auf Signor di Carlotta näher an seinem Landgut stattfinden, während die Helden ihn auf einem Ausritt begleiten. Natürlich dürfte eine solche, dem Helden aufs Auge gedrückte Verwandtschaft, den meisten Helden seltsam vorkommen, aber in diesem Fall sollten sie die Di Carlottas in einem Kurzscenario einführen und aufdecken das diese entfernte Verwandte des Helden sind, die sich freuen einen unbekanntem Zweig ihrer Familie kennen zu lernen.

## **Schwarze Segel am Horizont**

Am nächsten Morgen werden die Helden durch allerlei Rufe geweckt. Es herrscht im ganzen Haus eine gehörige Aufregung herrscht. Wenn die Helden einen der vorbei eilenden Diener fragen was den los sei, so bekommen sie nur zur Antwort, das die Al' Anfaner ein Kriegsschiff geschickt haben müssen. In der Bucht würde sich ein gewaltiges Schwarzes Schiff befinden. Und jeder weiß ja das es schwarze Schiffe nur in der Pestbeule des Südens und in Mengbilla, aber das wäre ja dasselbe! Unten in der Halle weist Signore di Carlotta gerade einen seiner Untergebenen an, schnellstmöglich nach Grangor zu reiten, um dort Alarm zu geben. Als er die Helden herunterkommen sieht, kommt er mit einem breiten Lächeln

auf diese zu. Er erzählt ihnen davon das in den frühen Morgenstunden ein gewaltiger nachtschwarzer Viermaster in die Bucht vor Ruthor eingelaufen sei. Zwar gäbe es schon seit ein paar Tagen Gerüchte unter den Fischern über ein solches Schiff, doch dies habe er als Seemannsgarn abgetan. Doch nun wo das Schiff vor der eigenen Haustür aufgetaucht sei, könne man die Existenz des Schiffs nicht mehr leugnen. Von wo das Schiff kommt und aus welchem Grund es hier wäre, könnte er nicht sagen. Aber er hat etwas auf dem Herzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nun meine Freunde, dieser Kahn beunruhigt mich ganz schön! Ich hab hier aber keine Waffenknechte oder Söldner. Einen Boten nach Grangor hab ich schon los geschickt, damit die Flotte sich mit dem Pott beschäftigt. Aber könnt ihr nicht mal nachschauen, ob von dem Kahn Gefahr für uns hier droht! Noch können wir uns in die Hügel flüchten und uns da verstecken! Wenn das Al' Anfaner Söldner sind haben wir keine Chance! Besser fliehen und leben und auf die Flotte warten! Ich weiß nicht ob ihr euch besser mit solchen Kriegsschiffen auskennt, aber vielleicht könnt ihr euch den

heftig durch geschaukelt, wird zu halten. Gelingt diese Probe nicht, so landet der Held im Wasser, wo er sich mit wenigstens einem der Krakonier auseinandersetzen muß. Dieser dürfte den Helden in seinem Element haushoch überlegen sein und sie sollten den nun folgenden Kampf lebensbedrohlich gestalten. Helden die sich im Boot halten können, werden von den restlichen Krakonier mit ihren Harpunen und Dreizacken davon abgehalten sich dem Schwarzen Schiff weiter zu nähern, oder ihren im Wasser um ihr Überleben kämpfenden Gefährten zur Hilfe zu kommen. Diese müssen sich mit



Kahn mal näher anschauen und feststellen ob uns Gefahr droht.“

Wenn die Helden dem Wunsch des Signores nachkommen, so verweist er sie an seinen Haushofmeister Castillio, der schon einen Fischer gefunden hat, der den Helden sein Boot zur Verfügung stellen würde, damit diese sich das Mysteriöse Schwarze Schiff näher anschauen können. Mit diesem Boot dauert es etwa eine Stunde um das vollkommen still im Wasser liegende Schiff zu erreichen. Damit dies gelingt müssen den Helden drei Proben auf Boote fahren gelingen, um in Rufweite des Schiffes zu gelangen. Was den Helden während der Fahrt zu dem Schiff auffallen wird ist die Tatsache, das sich die Farbe des Wassers immer mehr verdunkelt, je näher sie an das Schwarze Schiff heran kommen. Etwa dreihundert Schritt vor dem Schiff tauchen um das Boot der Helden plötzlich die Rückenflossen dreier Haie auf. Sind die Helden noch der Meinung das diese ihnen in ihrem Boot nichts anhaben können, so werden sie urplötzlich eines besseren belehrt. Nachdem die Haie das Boot der Helden passiert haben, beginnt das Schwarze Wasser um das Boot herum zu blubbern. Augenblicke später greifen grünliche Hände mit Schwimmhäuten zwischen den Fingern über die etwa drei Spann über die Wasseroberfläche aufragende Bordwand des Bootes. Langsam ziehen sich (Helden +1) Krakonier hoch und versuchen das Boot zum Kentern zu bringen. Wenn die Helden nun erschreckt aufspringen sollten, so wird eine GE-Probe +6 fällig um sich in dem Boot das von den Krakonier

mindestens zwei der Echsenwesen auseinander setzen. Diese ziehen die Helden immer wieder unter Wasser und versuchen die im Wasser schwimmenden Helden zu ertränken. Sollten sie Helden in der Gruppe haben die schon einmal gegen Krakonier gekämpft haben und auch den Trick mit dem Nervenknoten im Nacken der Echsenmenschen kennen der ihnen die Landatmung ermöglicht, so fällt dieser Trumpf hier weg, da die Krakonier hier unter Wasser aufhalten. Es bleibt den Helden nichts anderes übrig als diesen Kampf bis zum letzten Atemzug auszukämpfen. Die Krakonier versuchen die Helden zu ertränken, attackieren sie aber nicht mit ihren Waffen. Der Grund für dieses Verhalten liegt an den Haien, die von ihren Herren einen unglaublichen Blutdurst eingepfimpft bekamen. Dies ermöglicht es ihnen den Kampf zu beeinflussen falls es für die schwimmenden Helden schlecht aussieht. Die im Folgenden aufgeführten Werte gelten für die Schwimmenden Krakonier, welche die zuerst mit Ringen Attacken angreifen und versuchen die Helden unter Wasser zu ziehen. Gelingt ihnen die Attacke, so haben die Krakonier es geschafft die Beine des Helden zu packen. Nun muß ihnen lediglich noch eine KK- Probe gelingen. Je nachdem wie gut die Probe gelungen ist, desto tiefer wird der angegriffene Held ins Wasser gezogen Je 5 Schritt verursachen 1W6 SP (was auch für das auftauchen gilt) Der angegriffene Held kann sich mittels einer, um den RS sowie 2 Punkte pro Meter Tiefe, erschwerten Schwimmen- Probe befreien und zur Oberfläche hoch schwimmen. Natürlich besteht dabei immer die Chance wieder von den heran schwimmenden Krakoniern angegriffen und weiter in die Tiefe gezogen zu werden. Sobald einer der

unter Wasser kämpfenden verletzt wird, verändert sich das Gefecht abrupt. Sobald die drei Haie Blut gewittert haben beginnen sie blindlings die unter Wasser kämpfenden anzugreifen. Dadurch können sie einen vom ertrinken bedrohten Helden im letzten Moment noch retten, indem ein den ertrinkenden Helden bedrohender Krakonier plötzlich von seinem eigenen Hai angegriffen wird. Die Helden sollten merken das es den Krakoniern todernst ist. Diese werden auch versuchen das Boot der Helden leckzuschlagen, so das diese umkehren müssen. So können sie das Schwarze Schiff aus maximal Zweihundert Schritt beobachten. Bei den Beobachtungen die die Helden dabei machen, können sie sich am weiter unten aufgeführten Vorlesetext orientieren, allerdings sollte ihr Hauptaugenmerk darauf liegen das rettende Ufer zu erreichen. Wollen die Helden partout das Schiff erkunden, so zeigen sie nach ein, zwei Warnungen (Wasser dringt ins Boot, offensichtlich haben die Krakonier euch ein Loch in den Rumpf geschlagen. Das Wasser steigt immer höher, lange bleibt das Boot nicht mehr über der Wasseroberfläche) keine Gnade! Schließlich versinkt das Boot und die Helden müssen gegen die immer noch anwesenden Krakonier kämpfen- bis zum bitteren Ende!

#### **Erfahrener Krakonier**

**Säbel:** INI 11+ W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+ 3 DK N LeP 27 RS 3 AuP 31 KO 14 KK 13 MR 9 GS 6 **Wundschwelle:** 7  
**Sonderfertigkeiten:** Kampf im/ unter Wasser, Wuchtschlag, Niederschlag

**Besonderheiten:** *Der normalerweise Vorhandene Joker (Der für die Luftatmung nötige Nervenpunkt) entfällt, somit haben die Krakonier wenigstens diesen einen Vorteil, neben der Tatsache das sie in ihrem Element kämpfen.*

#### **Schwerthaie (maximal 3 Stück)**

INI 9+ W6 AT 9\* PA 2 TP 1W6+ 5/ 2W6+ 5 (Schwert)\*  
**Biss:** DK H LeP 58 RS 2 AuP 25 KO 14 MR 5/ 8 GS 18  
**Besonderheiten:** Gelände (Wasser)

*\*) Ein Patzer des Hais gilt als gelungener Angriff mit dem Schwert, was bei mehr als 10 SP dazu führt, dass das Opfer aufgespießt wurde. Dadurch ist der Hai selbst nicht mehr in der Lage zu kämpfen (AT und PA 0) Das Opfer kann nun entweder versuchen sich zu befreien (was eine GE- und eine KK-Probe erfordert und bei Gelingen 1W6+ 2 weitere SP verursacht) oder den Hai solange attackieren, bis dieser tot ist. Dabei ist zu beachten, dass man hierfür genügend Luftreserven verfügen muss und dass der Hai sich in dieser Zeit weiter fortbewegt ( und z.B. auch tiefer taucht) Der Schaden für das Lösen vom Schwert des Hais fällt auch an, wenn es gelungen ist, den Hai zu töten.*

Sollten die Helden niemanden in ihren Reihen haben, der ein Boot steuern kann, bzw. über einen Nachteil wie Angst vor Wasser haben und das Schwarze Schiff lieber vom sicheren Strand aus beobachten wollen (wie auch etliche Arbeiter und Diener aus der Villa), so geraten sie vorerst nicht in Bedrängnis, sondern können das Schiff recht ungestört beobachten (sie müssen sich lediglich ein Fernrohr besorgen). Auch können sie so die folgende Versenkung der Unbesiegbaren Talita beobachten. Aber spätestens wenn das Schwarze Schiff wieder Kurs auf Ruthor nimmt, sollte den Helden brennend heiß einfallen (IN- Probe – 3), das die Tochter des Signores zusammen mit ihren Söhnen Timor und Kalman am heutigen Morgen zu einem Einkaufsbummel dorthin aufgebrochen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Gewaltige Schwarze Schiff hat nun einen Kurs parallel zur Küste, etwa zwei Meilen vom Strand entfernt eingeschlagen und segelt betont langsam gen Osten. Durch die Nähe zum Ufer ist es euch nun möglich Einzelheiten zu erkennen. Nein, dieses Schiff stammt nicht aus Al'Anfa! Soviel könnt ihr sicher sagen. Vom Bug bis zum Heck mißt das gigantische Schiff sicherlich Fünfundzwanzig Schritt! Vollkommen Schwarz sind seine Planken, ebenso die Segel an den vier gewaltigen Masten. Überall sind Ketten und aufgespießte menschliche Körper zu erkennen, die das unheimliche Schiff schmücken. Winzig klein wuselt die Besatzung über das riesige Deck und wirken irgendwie verloren. Anscheinend befinden sich Gerüste und Stangen auf dem Deck, an denen gerade schreiende Opfer angekettet werden. Dann seht ihr am Heck, auf der höchsten der Trutzen plötzlich ein Feuer aufflackern. Nur Augenblicke später entsteht ein dicker Schwarzer Rauch oberhalb des Feuers und hüllt das Heck des Schiffes ein. Ihr meint unheilige Gesänge und Trommelschlag aus dem Dunkel zu hören doch sicher könnte ihr euch dessen angesichts der großen Entfernung nicht sein. Fassungslos müsst ihr mit ansehen wie sich der ölige Rauch auf das Wasser legt und scheinbar eine unheilige Verbindung mit Efferds nassem Element eingeht. Wo der Rauch das Wasser berührt, da verfärbt es sich nachtschwarz. Und so segelt das Schwarze Schiff, eine Spur aus Verderben hinter sich herziehend langsam aber sicher gen Osten, in Richtung Ruthors...

Jawohl das Schwarze Schiff segelt nach Ruthor und Al'Anfa sind dies sicherlich nicht, aber dies werden die Helden recht bald selbst herausfinden. Zuerst kommt es aber noch zum Kampf mit Zwei am nördlichen Horizont auftauchenden Horasischen Kriegsschiffen.

## Kapitel II- Der Kinderraub von Ruthor

Im folgenden Kapitel können die Helden die Seeschlacht zwischen dem Schwarzen Schiff des Schwarzmagiers Xeraan, der Molcho und dem Stolz der Horasischen Marine, der Unbesiegbaren Talita beobachten. Als sie dann bemerken dass das Schwarze Schiff, nachdem es die Talita mittels eines Dämons versenkt hat, Kurs auf die kleine Hafenstadt Ruthor nimmt, brechen die Helden auf und stürzen sich in die Schlacht mit den Angreifern, welche sich als verruchte Piraten und Paktierer der Herrin der Mahlströme und Seeungeheuer, Charyptoroth, herausstellt. Es kommt zu einem Apokalyptischen Kampf in den Gassen der kleinen Stadt, wie

man ihn seit den Magierkriegen nicht mehr sah. Jedoch plündern die Piraten die Stadt nicht nur, nein, sie entführen auch zahlreiche Kinder auf ihr Schiff und die Helden erfahren wer der Urheber dieses Namenlosen Überfalls ist- der Schwarzmagier Xeraan. Die Helden können jedoch nicht verhindern, dass der Schwarzmagier entkommen kann. Doch dann bekommen sie die Nachricht das die Enkel ihres Gönners, des Signores Di Carlottas, unter den Entführten befinden. Zum Glück waren es die Helden, die den einzigen Gefangenen gemacht haben und sich nun auf die Spur des Buckligen Magiers setzen können...

### Die Seeschlacht vor Ruthor

Kurz nachdem das Schwarze Schiff vor der Küste Ruthors aufgetaucht ist, zeichnen sich weitere Segel am nördlichen Horizont ab. Bei diesen Hinzu kommenden Schiffen handelt es sich um die Schivone Unbesiegbare Talita und den Kutter Seelöwin. Diese Schiffe bekamen den Auftrag sich das Schwarze Schiff einmal näher anzusehen. Mit großer Präzision nähert sich die Talita dem gewaltigen Schwarzen Viermaster, während der Kutter zurückfällt. Etwa zu diesem Zeitpunkt ist die Talita in Schußweite zum Schwarzen Schiff gekommen. Dort wird der schwarze Rauch immer dichter, so das es den Anschein hat, dass das Schwarze Schiff von einer Salve Hylailer Feuer getroffen wurde. Doch dies ist nicht der Fall wie die Helden vom sicheren Ufer erkennen können. Und schnell wird klar das sich das Schwarze Schiff sehr wohl zur Wehr setzen kann und nicht einmal eine große Horasische Schivone fürchten muß.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dicker öliger Qualm steigt immer dichter vom Heck des Schwarzen Viermasters auf! Währenddessen geht das Horasische Kriegsschiff längsseits. Haben die Horasier das Schwarze Schiff etwa mit Brandöl beschossen, oder warum wird der Rauch immer dichter? Dann seht ihr plötzlich wie sich vier gleißende Feuerbälle von der Breitseite des Schwarzen Schiffs lösen. Der Wind trägt ein lautes Krachen zu euch herüber, als die Feuerbälle in der Takelage des Horasischen Seglers einschlagen. Unbeeindruckt nimmt der Schwarze Segler langsam aber sicher wieder seinen Kurs gen Osten auf. Auf dem Horasischen Schiff könnt ihr sehen wie Brände ausbrechen und Segel und Teile der Takelage brennend auf das Deck hinab fallen. Dann erwidert das Horasische Schiff das Feuer. In gerader Linie fliegen sicherlich ein halbes Dutzend Kugeln, welche einen

Rauchschweif hinter sich herziehen über die Wasseroberfläche auf das Schwarze Schiff zu. Die Kugeln verschwinden im Rauch und... ..nichts passiert! Dann setzen wieder die finsternen Gesänge auf dem Schwarzen Schiff ein, die kurz unterbrochen wurden. Welchen Sinn mögen diese Gesänge wohl haben?

Nun dies sind die Beschwörungsgesänge um einen sehr mächtigen Diener der Erzdämonin Charyptoroth, den achtgehörnten Vhatacheor zu beschwören. Diesen will die Besatzung des Schwarzen Schiffs einsetzen um den unliebsamen Verfolger loszuwerden. Die Helden können in diesem Kampf nicht eingreifen und stehen zusammen mit hunderten Bürgern der Baronie Ruthor fassungslos am Strand und verfolgen den ungleichen Kampf. Sollten sie aber über Mittel verfügen, mit denen sie jetzt schon in den Kampf gegen das Schwarze Schiff eingreifen können, so lassen sie die Helden gewähren. Mehr als die Aufmerksamkeit des Schwarzen Schiffes zu erregen, erreichen sie mit diesem Tun nicht. Das Gefecht geht jedoch weiter und von der Talita werden noch zwei weitere Salven auf das Schwarze Schiff abgefeuert, die aber allem Anschein nach keinen Schaden anrichten (Die Tatsache das sich die Talita so gut es geht ihrer Haut erwehrt, fällt später in Berichten des Mittelreichstreuen Aventurischen Booten weitgehend unter den Tisch und wird aus politischen Gründen verschwiegen). Währenddessen steigern sich die Gesänge auf dem schwarzen Schiff zu einem wahren Crescendo und plötzlich erscheint ein gewaltiges Spinnenbein im Schwarzen Rauch an der Seite des Schwarzen Schiffs. Dann brechen die Niederhöllen über die Unbesiegbare Talita herein.

### Spinnendämon und Flugschlange

Während des Gefechtes zwischen der Talita und dem Schwarzen Schiff wurde dort die Beschwörung eines Dämons abgeschlossen, welcher nun das Horasische Schiff angreift. Bei diesem Dämon handelt es sich um den achtgehörnten Vhatacheor, einem der höchsten Diener der Erzdämonin Charyptoroth. Mit Schrecken müssen die am Strand versammelten Schaulustigen tatenlos zusehen wie der Dämon das Schiff der Horasier versenkt. Doch dies ist nicht alles- gleichzeitig steigt etwas vom Deck des Schwarzen Schiffs auf, das aus der Entfernung wie ein kleiner langschwänziger Vogel aussieht. Dieser fliegt auf die offene See hinaus um das zweite Horasische Schiff zu vertreiben. Dieses dreht natürlich sofort ab und sucht sein Heil in der Flucht. Dann fliegt der Vogel zum Ufer um die Schaulustigen am Ufer zu vertreiben. Kaum kommt der Vogel näher an das Ufer heran, kann man erkennen dass das fliegende Wesen mitnichten ein Vogel ist.

Vielmehr handelt es sich um eine Schwarze fliegende Schlange (ein Karakil) handelt, welche sich nun auf die Schaulustigen herab stürzt. Hier können die Recken beweisen das sie wahre Helden sind und zahlreiche der panisch flüchtenden Schaulustigen vor dem Fliegenden Dämon retten. Während sich die Helden mit dem Karakil beschäftigen, versinkt die Talita blitzschnell in den Fluten der Grangorer Bucht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zuerst schält sich ein Spinnenbein aus dem Schwarzen, öligen Rauch am Heck des Schwarzen Schiffs heraus, dann ein Zweites und ein Drittes. Dann seht ihr denn Körper einer gewaltigen Haarigen Spinne. Quälend langsam klettert die riesige Spinne behende die Achtertrutz herunter. Nun könnt ihr Einzelheiten erkennen: An manchen Stellen fehlen die Haare an dem feisten Spinnenkörper. Stattdessen sind dort eitrigte Auswüchse zu sehen. Zwischen diesen Auswüchsen ragen acht Schrittlange Hörner in die Luft, wo sie sich schmerzhaft ins Diesseits bohren. Selbst aus der Entfernung könnt ihr das schrecklichste an dem Wesen wahrnehmen: seinen Kopf! Vorne an dem feisten Leib befindet sich ein entstellter Menschenkopf in dem sich acht eitrigte rot glühende Glubschaugen befinden. Dort wo ein Mensch seinen Mund hätte hängen nur Fleischfetzen herab und stattdessen ragen zwei gebogene Mandibeln wie von einem Insekt aus dem Schädel. Doch das unnatürlichste an dem Wesen ist die Tatsache das dort wo seine Spinnenbeine das Wasser berühren, dieses zu brennen beginnt! Dann erst realisiert ihr das es nur Momente gedauert hat, bis das Wesen das Horasische Schiff erreicht hat. Mit abgehackten Bewegungen klettert das Wesen, nein, dies muß ein Dämon sein, ein Schrecken der Niederhöhlen, die Bordwand hoch. Und mit sich bringt es Feuer und Tod mit sich. Es dauert nicht lange und der Rauch des brennenden Decks nimmt euch gnädigerweise die Sicht auf das Geschehen. Doch ob ihr jemals den Anblick der auf den Spinnenbeinen aufgespießten Matrosen, der zerrissenen Seesoldaten und der Brennenden Geschützbediener jemals vergeßt ist fraglich. Mehr und mehr Tauwerk und Teile der Wanten fallen auf das in schwarzen Rauch gehüllte Deck herab. Ab und zu schafft es ein in Flammen stehender Matrose über Bord zu springen, doch selbst im kalten Wasser des Meeres der Sieben Winde erlischt das unheilige Feuer nicht. Hilflos müsst ihr mit ansehen wie die Unglücklichen in den Fluten versinken. Da deutet einer der Schaulustigen auf das Schwarze Schiff und ruft: „Seht nur, da kommt ein seltsamer Vogel heran geflogen!“ Und richtig, ein kleiner Schwarzer Punkt, ein Vogel mit langem Schwanz kommt auf den Strand zugeflogen. Als der Vogel näher heran kommt könnt ihr erkennen das es kein Vogel ist, sondern eine fette Schlange mit Fledermausflügeln. Und das Wesen kommt genau auf euch zu...

Rasend schnell kommt die Flugschlange näher und nun macht sich Panik unter den etwa Hundert Schaulustigen breit. Zuerst zögernd weichen die Schaulustigen in Richtung der Dünen zurück, doch je näher die Flugschlange kommt umso mehr wenden sich um, um die vermeintliche Sicherheit der Dünen zu erreichen. Lediglich die Mutigsten verharren einen Moment länger am Strand als nötig. Sollten die Helden so verwegen sein (MU- Probe +3) das sie stehen bleiben, dann können sie unter Umständen (Sinnenschärfe- Probe +5) erkennen das sich auf dem Rücken der Flugschlange ein Reiter befindet. Schließlich hat die Flugschlange den Strand erreicht, den sie in etwa 20 Schritt Höhe überfliegt. Dann wirft der Reiter urplötzlich etwas herunter, mitten in die Flüchtende Menge. Aus der Entfernung können die Helden erkennen wie einige der Fliehenden urplötzlich im Sand zu verschwinden scheinen. Spätestens jetzt sollten die Helden reagieren und die Flugschlange und ihren Reiter auf sich aufmerksam machen und sie somit von den Flüchtenden abzulenken. Mit Lauten Rufen oder Pfeilbeschuß können die Helden den Reiter auf sich aufmerksam machen. Mit zuckenden Bewegungen wendet sich die Flugschlange den Helden zu. Natürlich kann es auch sein das die Helden kein Interesse haben, die Aufmerksamkeit

des Dämons zu erwecken und mit den Schaulustigen fliehen. Lesen sie solchen Helden den folgenden Text vor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Panisch läufst du auf die Dünen zu. Fast hast du die rettenden Hügel erreicht, da fällt der Schatten der Flugschlange auf den Boden vor dir. Kaum nimmst eine vor dir Flüchtende Magd den Schatten wahr, beginnt sie Panisch zu schreien und wendet auf der Stelle und läufst dir direkt in die Arme. (GE-Probe um auf den Beinen zu bleiben) Da siehst du wie von der Flugschlange etwas herabfällt. Als der Gegenstand keine Zehn Schritt vor dir auf den Boden fällt, überkommt dich ein Schlechtes Gefühl und siehst du es: Ein halbes Dutzend Flüchtende verschwindet urplötzlich im Boden. Sand wird heran gezogen und auch du spürst ein Zerren an deiner Kleidung. In deinen Armen schluchzt die junge Magd und du siehst wie sich ihr Rock in Richtung des Herabgefallenen Gegenstandes aufbäumt. Undeutlich kannst du einen grauen Wirbel auf dem Boden sehen. Dann, nach einem Moment ist der Graue Wirbel verschwunden. Dann hörst du plötzlich ein Kreischen, das dir schier den Kopf zersprengt und bemerkst wie die Flugschlange zu deiner Linken herab stößt um einen Dicklichen Bauern zu töten. Du mußt etwas unternehmen!

Spätestens jetzt können die Helden den Kampf mit dem Karakil und seinem Reiter aufnehmen. Bei dem Reiter handelt es sich um einen Lolgramoth- Paktierer und es dürfte den Helden schwer fallen beide Gegner zu besiegen (Zumal der Dämon ja nur durch Magie bzw. durch geweihte Waffen verletzt werden kann!)

**Balgrim der sich Windende** (Lolgramoth- Paktierer)

**Flammenschwert INI 13+ W6 AT 13 PA 15 TP 1W6+ 7 DK N**

**LeP 29 AuP 32 AsP 39 KO 13 MR 11 GS 9 RS 2**

**Wundschwelle: 7**

**Sonderfertigkeiten:** Apport, Ausweichen I- III, Windmühle, Finte, Schnellziehen

**Wichtige Zauber:** Transversalis, Auge des Limbus, Memorabia, sämtliche Zauber mit dem Merkmal Bewegung je nach Bedarf

**Balgrims Karakil**

**Biss INI: 12+ W6 AT 10 PA 3 TP 3W+ 3 DK SP**

**LeP 110 MR 7 GS 18/ 1 RS 5**

**Eigenschaften und Besonderheiten:** 2 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; Regeneration; Schweben; ein Karakil kann aus dem Sturzflug angreifen (AT 17);

Die Aufgabe des Karakilreiters ist es Chaos zu schaffen und dies hat er auch geschafft! Wenn er auf ernstzunehmenden Widerstand stößt, so lässt er sich nicht lange auf einen Kampf ein. Sollte es allerdings den Helden gelingen den Reiter vom Karakil zu holen, so wird dieser von seinem Reittier mit einem Niederhöllischen Kreischen (Das an ein Lachen erinnert) im Stich gelassen wird. Ansonsten wird der Reiter spätestens dann fliehen, wenn er oder sein Reittier die Hälfte ihrer Lebensenergie verloren hat. Besonders waghalsige Helden können natürlich auch versuchen hinter dem Reiter auf den Karakil aufzuspringen (Akrobatik- Probe +8) und versuchen den Reiter zu töten. Wenn es einem Helden gelingen sollte sich auf den Rücken des Dämons zu schwingen, so bringt der Reiter den Dämon in die Höhe zwingen. Gestalten sie in

diesem Fall einen Kampf in der Luft in etwa 50 Schritt Höhe. Allerdings wird, sobald der Karakil den ihn beherrschenden Magier sterben fühlt, der Held in einer unangenehmen Situation sein. Nun wird der Dämon alles versuchen, denn ungebetenen Gast in die Tiefe zu stürzen. Dies dürfte für jeden Helden tödlich sein (3W20 SP), aber vielleicht sind sie ja gnädig und lassen den Helden über dem Meer abstürzen (4W6+ 4 SP, bei Gelingen einer Körperbeherrschungsprobe

nur noch 2W6+ 2 SP). Dort können ihn seine Gefährten dann relativ leicht retten. Der Dämon wird in diesem Fall schleunigst verschwinden, ehe ihn ein anderer Paktierer auf dem Schwarzen Schiff unter seine Kontrolle zwingen kann. Währenddessen können die Helden mit ansehen, wie die Unbesiegbare Talita besiegt wurde und in den Fluten versinkt.

## Der Untergang der Unbesiegbaren Talita

Gönnen sie den Helden während sie gegen den Karakilreiter kämpfen hin und wieder einen Blick auf die sinkende Talita. Falls die Helden jedoch die Hoffnung haben einen der Seeleute des Schiffs retten zu können, so ist diese Hoffnung vergebens. Die große Schivone versinkt mit Mann und Maus in den Fluten. Nicht einmal Trümmer oder die Leichen der ertrunkenen Matrosen wird man jemals finden. Dies liegt daran dass das gesamte Schiff direkt in Charyptoroth Domäne sinkt und auf ewig verschwunden bleibt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es dauert nur wenige Augenblicke, in denen der Dämon auf dem Deck der Horasier tobt, da hebt sich plötzlich der Bug des Schiffes in die Höhe, während das Heck unter die Wasseroberfläche gedrückt wird. Blitzschnell hebt sich der Bug immer weiter in die Höhe. In den Masten könnt ihr erkennen wie einzelne Schwarze Punkte versuchen sich so weit wie möglich vom Deck zu entfernen. Schließlich steht das gewaltige Schiff senkrecht im Wasser, als es beginnt sich um die eigene Achse zu drehen. Ihr könnt sehen wie die spitzen der Masten brechen als sich das Schiff immer weiter und immer schneller im Kreis dreht. Der Wind trägt die Panischen Schreie der Mannschaft zu euch herüber. Unbarmherzig dreht

sich der riesige Schiffsrumpf immer weiter. Schneller und Schneller. Stück für Stück brechen die sicherlich Schrittdicken Masten ab und mit jeder Drehung versinkt das Schiff weiter in der Tiefe. Rund um das versinkende Schiff spritzt rötliche Gicht auf. Dann urplötzlich ist das Schiff verschwunden, versunken in der Tiefe. Von einem Moment auf den nächsten beruhigt sich die Meeresoberfläche und das Meer liegt friedlich da als wäre nichts geschehen. Dann plötzlich gluckst es kurz und die feiste Spinne taucht wieder an der Wasseroberfläche auf. Das Monster treibt gemächlich gen Osten, auf das Schwarze Schiff zu, welches langsam seinen alten Kurs gen Ruthor wieder aufnimmt.

Später wird man keinerlei Spuren des Schiffes finden. Dies ist seltsam da das Meer vor Ruthor lediglich knapp zwanzig Schritt tief ist. Deshalb kommen im Mittelreich auch bald Stimmen auf die Behaupten, das dies hier ein Göttergericht stattgefunden hat, um die selbsternannte Kaiserin des Horasreichs, Amene Horas, für ihren Frevl zu bestrafen. Die Helden jedoch dürften es besser wissen, schließlich waren sie dabei und diese Geschehnisse dürfte keiner der Zwölfgötter veranlasst haben. Vielmehr wurde hier durch das Opfer von mehr als Zweihundertfünfzig Seeleuten kurzzeitig eine Pforte in Charyptoroths Domäne geöffnet, durch die das Schiff



versank. Allerdings wird in Zukunft während der Namenlosen

Tagen ab und an ein Geisterschiff in den Gewässern zwischen Ruthor und Grangor gesichtet und die Gerüchte wollen nicht verstummen, das dies die gemarterten Seelen an Bord der

Unbesiegbaren Talita und ihrer Besatzung ist, welche nun friedliebenden Seeleuten ein nasses Grab bescheren wollen.

## Man geht an Land

Nachdem die Helden den Karakilreiter besiegt oder vertrieben haben, können sie sich um die eigenen Wunden kümmern bzw. Verletzte Schaulustige versorgen. Dies dauert sicherlich zwei Stunden bis das Chaos am Strand sich gelichtet hat und alle Überlebenden zusammen gekommen sind. Etliche fordern das man sofort die Flotte alarmiert die massiv gegen das Schwarze Schiff vorgehen soll. Dieses segelt in der Zwischenzeit gemächlich nach Osten. Am Nachmittag, etwa zur fünften Stunde ändert das gewaltige Schiff seinen Kurs und steuert direkt auf den kleinen Fischereihafen von Ruthor zu. Es dauert nun einige Zeit bis jemand den Helden von dieser Kursänderung berichten kann. Natürlich können die Helden auch von sich aus versuchen den Kurs des Schiffs zu verfolgen. Dazu sollten sie mehrere Sinnenschärfe- Proben verlangen, die immer mehr erschwert werden, je näher das Schiff an Ruthor heran fährt. Man müsste schon Elfenaugen haben um die Anlandung von Xeraans Piraten zu sehen. Spätestens zur sechsten Stunde haben dann einige Bauern den Signor gefunden und ihm davon berichtet das die Schurken in Ruthor angelandet sind nun das Städtchen plündern. Nun sucht er panisch die Helden auf, was ihm auch schlußendlich gelingt. Vollkommen aufgelöst kommt Di Carlotta auf die Helden zu gestürzt. Mit vor angst geweiteten Augen packt er den erstbesten der Helden an den Schultern und beschwört ihn so schnell wie möglich nach Ruthor zu reiten und seine Familie zu retten. Diese Bitte bringt er den Helden vollkommen vor, immer unterbrochen von Sätzen wie: „Die Plündern die Stadt!“ oder „Meine Enkel!“ Die Helden sollten den Adligen erstmal zur Vernunft bringen, wozu unter Umständen auf ein, zwei Ohrfeigen notwendig sind. Erst dann kann er ihnen unter Schluchzen erzählen, das seine Tochter zusammen mit ihren Kindern Timor und Khadan am Morgen nach Ruthor gereist ist um dort einzukaufen. Er fleht die Helden nun an nach Ruthor zu reiten und das Wohlergehen seiner Familie sicherzustellen. Dazu kann er den Helden seine Kutsche (für maximal 4 Helden in der Kutsche sowie zwei weiteren auf dem Kutschbock, allerdings muß dann einer der Helden das Fahren übernehmen, verlangen sie je nach Tempo das die Helden vorlegen wollen ruhig die eine oder andere erschwerte Fahrzeug lenken- Probe). Natürlich können die Helden auch mit ihren Pferden (falls sie welche besitzen) nach Ruthor reiten. In diesem Fall sollten sie aber einige Reiten-Proben verlangen und die Ausdauer der Pferde im Auge behalten. Im folgenden Vorlesetext gehen wir davon aus das die Helden das Angebot des Signors annehmen und die Kutsche benutzen um nach Ruthor zu gelangen. Für die Strecke von etwa Fünfzehn Meilen benötigen die Helden etwa anderthalb Stunden, so das sie bei Einbruch der Dämmerung den Stadtrand erreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schneller und immer schneller treibt ihr die Pferde der Kutsche an. Da die Straße nicht die beste ist müßt ihr stetig auf den Weg achten. Seit etwa einem halben Stundenglas stehen über den Häusern der Stadt dunkle Rauchwolken und mittlerweile seht ihr auch das Licht von Bränden die sich vor dem Abendhimmel abzeichnen. Nun habt ihr auch die Felder

erreicht die rings um die Stadt liegen und ihr haltet die Kutsche an. Vorbei an den Mauern welche die einzelnen Felder unterteilen schließt ihr auf die Gassen Ruthors zu, immer bereit einen der Schurken zu bekämpfen die vielleicht Wachen am Rand der Stadt postiert haben. Doch solche könnt ihr nicht sehen. Also nähert ihr euch vorsichtig der Stadt. Das die Schurken schon hier waren, davon zeugen die eingetretenen Türen und die mitten auf der Straße ihrem eigenen Blut liegende Leiche einer jungen Frau. In ihrem Körper stecken mehrere Armbrustbolzen mit Widerhaken. Vorsichtig blickt ihr euch um, könnt aber nichts erkennen.

Natürlich gibt es Wachen an den Rändern der Stadt, allerdings handelt es sich nur um Zwei Armbrustschützen, welche in einem der Häuser auf di Lauer gelegt haben und ihre Kumpane vor herannahendem Einsatz warnen sollen. Bei einem so kleinen Trupp wie die Helden ihn darstellen, werden sie jedoch selbst aktiv. Aus dem Hinterhalt versuchen sie zumindest einige Helden mit ihren Armbrüsten zu erledigen. Da die Schützen zuerst den Überraschungseffekt haben, können sie für jeden Helden eine verdeckte Gefahreninstinkt- Probe würfeln, bei deren Gelingen der betreffende Held die Gefahr „wittert“ und noch die Möglichkeit hat Auszuweichen. Gelingt die Probe bei keinem der Helden, so werden diese bei 15 –20 auf dem W20 von einem Bolzen getroffen! Spätestens jetzt können die Helden in Deckung springen, jedoch wissen sie immer noch nicht wo sich die Armbrustschützen verbergen. Dazu muß ihnen eine Sinnenschärfe- Probe +7 gelingen um die Flugbahn der Bolzen zurück zu verfolgen. Da die Schützen versuchen die Helden zu erledigen und sie nun mit mehreren Salven nacheinander belegen, können diese irgendwann herausfinden (Mit jeder Salve wird die Sinnenschärfe um 3 Punkte leichter) das die Schützen sich im Obergeschoß eines der Häuser verbergen, wohin die Helden nun in einer Feuerpause vorstoßen können. Wenn sie leise genug sind, können einzelne Helden die Schützen überraschen, während einige Helden als Zielscheibe dienen (und sich möglichst nicht treffen lassen!)

### **Eskrin und Charyst, Söldner**

**Säbel:** INI 12+ W6 AT 15 PA 12 TP 1W6 +3 DK N

**Leichte Armbrust:** FK 18 TP 1W6+ 6

**LeP** 34 **AuP** 35 **KO** 13 **MR** 4 **GS** 7 **RS** 2

**Wundschwelle:** 7

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag

Charyst ist ein Paktierer der Charyptoroth im ersten Kreis der Verdammnis und besitzt das Paktgeschenk *Wasseratmung*. In wie weit ihm das hier hilft, müssen sie entscheiden.

Haben die Helden die beiden Söldner, welche fanatisch bis zum Tod kämpfen, getötet, können sie weiter in die Stadt vordringen.

## Kampf in den Gassen der Stadt

Im folgenden finden sie mehrere Szenen, mit denen sie ihren Helden die Größe des Überfalls auf Ruthor klarmachen können. Insgesamt befehligt Xeraan an die 200 Kämpfer. Damit ist der Überfall auf Ruthor einer der größten militärischen Vorfälle im Horasreich seit der Annektion Drols. Natürlich können die Helden im Alleingang nicht den Überfall aufhalten, aber sie können an Entscheidenden Punkten helfen und das Leben vieler Einwohner der Stadt vor den mordlüsternden Angreifern retten. Entscheiden sie selbst wieviel ihre Helden verkraften können. Zögern sie nicht ihren Helden alles nur menschenmögliche abzuverlangen um die Situation zu verdeutlichen. Viele der im folgenden vorgestellten Szenen richten sich an Kämpfer, aber genauso gut können auch Magiebegabte Helden, Geweihte oder eher im verschwiegenen agierende Helden ihre heroischen Auftritte haben. Die Szenen sind chronologisch angeordnet, aber zögern sie nicht diese Chronologie den dramaturgischen Gegebenheiten ihrer Gruppe anzupassen. Auch können sie einzelne Szenen auslassen, ganz wie es ihnen beliebt. Weiterhin sei darauf hingewiesen das einige der Szenen sehr brutal sind. Dies liegt daran, das sie einen Unterschied zu „normaler“ Gewalt, wie sie in Aventurien vorkommt (z.B. gab es in der Vergangenheit während der Orkriege massenhaft Vergewaltigungen durch Orks und auch plündernden Söldnern ist dieses Verhalten nicht fremd). Dieser Überfall ist ein Vorbote auf eine neue Zeit. Und in dieser Zeit, wenn die Erzdämonen bzw. ihr Diener über Aventurien herrschen, werden die Menschen ganz anderes erdulden müssen. Xeraan (oder Neraxa, wie er sich von seinen Leuten titulieren läßt) hat hier seinen Leuten weitgehend freie Hand gelassen. Ihm sind Hunderte Tote egal, solange er nur das bekommt, was er will- Gold und genügend Kinder für seine Experimente.

#### **Kinderfänger**

Schon früh sollten die Helden eines der Hauptziele der Angreifer, die etwa 280 Kinder Ruthors bemerken. Die Helden können hier Erfolgsmomente sammeln, indem sie einzelne Kinder aus den Fängen der Angreifer befreien. Dies ist natürlich eine gefährliche Aufgabe, da die Schurken schwer bewaffnet sind und teilweise über magische Unterstützung verfügen. (Die Werte der verschiedenen Kämpfer Xeraans finden sie im Anhang, lediglich besondere Gegner werden hier beschrieben, dort finden sie auch eine Tabelle der sie entnehmen können, ob und wenn ja über welche magischen Hilfsmittel die Angreifer eventuell verfügen.) Die meisten Trupps werden durch einen Paktierer angeführt. Etwa jeder vierte der Angreifer paktiert mit einem der Erzdämonen, hauptsächlich Charyptoroth, viele aber auch mit Belhalhar oder Nagrach. Natürlich sind diese Paktierer besonders schwer zu besiegende Gegner! Ein Fall für wahre Helden!!

#### **Zum Vorlesen oder Nacherzählen:**

Vorsichtig schleicht ihr um eine Hausecke herum in eine von dichtem Rauch verhangene Gasse. Ihr hört leises Wimmern, dann seht ihr mehrere Gestalten, die sich langsam aus dem Rauch nähern. Zuerst glaubt ihr euren Augen nicht zu trauen, aber dann erkennt ihr es: Zwei der Schurken, zerrn Kinder hinter sich her, die sie an den Haaren gepackt haben. Einige mehr sind damit Beschäftigt Türen und Fenster einzutreten, anscheinend auf der suche nach weiteren Flüchtigen. Plötzlich hebt einer der Kerle den Kopf in den Nacken, wie ein Wolf der eine Fährte aufnimmt. Dann deutet er auf ein Haus, dessen Türe gerade eingetreten wurde. Sofort stürmt einer seiner Kumpane in das Haus und kommt Momente später mit einem sich heftig wehrenden Mädchen von etwa Zehn Jahren heraus. Das Mädchen schreit laut, aber dies scheint die Kerle nicht weiter zu kümmern.

Hier können die Helden einmal zeigen, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Insgesamt bestehen diese Kinderfängertrupps aus vier bis neun Angreifern (1W6 +3) und vier bis acht Kindern. Natürlich dürfte es die Helden wütend machen wie die Angreifer mit den Kindern umgehen. Sie schlagen die Kinder, bedrohen sie mit ihren Waffen, heben sie an den Haaren in die Höhe und ähnliche Grausamkeiten. Wenn sie ihre Helden besonders schockieren wollen, können sie auch eine Vergewaltigung eines Kindes durch einen besonders hässlichen Piraten andeuten. Als seine Kumpane ihn zum weitergehen animieren, meint dieser das er sich nur ein wenig Spaß gönnen will. Schließlich dürften den Kindern nur nichts abgehakt werden, alles andere wäre nicht so schlimm, wie Meister Neraxa gesagt hätte. Bei manchen Spielern mag dies reichen, bei anderen sollten sie drastisch erschwerte Jähzorn-Proben verlangen, damit sie hier eingreifen. Es steht zu hoffen, das die Helden die Vergewaltigung eines Kindes nicht zulassen. Wenn dem so ist sollten sie sich fragen, mit wem sie gerade am Tisch sitzen. Die Kinderfänger können sie ruhig in diversen Variationen mehrfach auf die Helden treffen lassen.

#### **Die brennende Druckerei**

Diese Szene verdeutlicht sehr gut die blinde Zerstörungswut der Angreifer. Nachdem sie festgestellt haben, das in der **Druckerei Della Chenzano (6)** nicht von Wert zu holen ist, befördern zwei Versprengte Leute Xeraans die gesamten Papiervorräte auf die Straße. Danach sollen die beiden Feuer in dem Gebäude legen und verschwinden. Zum Glück kommen die Helden rechtzeitig und können das Schlimmste verhindern.

#### **Zum Vorlesen oder Nacherzählen:**

Das große Gebäude vor euch scheint die Angreifer nicht sonderlich zu interessieren, da gerade ein größerer Trupp vorbeigezogen ist. Lediglich zwei der Schufte sind in das große Fachwerkhäus eingedrungen und werfen nun unter höhnischem Lachen aberhunderte Blatt Pergament auf die Straße. Dann brüllt der eine dem anderen zu, das sie das Loch nun endlich abfackeln sollten, bevor die anderen sich den wertvollen Kram holen. Ihr blickt euch gegenseitig an und habt anscheinend alle denselben Gedanken: Es sind nur zwei!

Hier können die Helden einen leichten Sieg erringen, da sie hier nur auf zwei Gegner treffen. Trotzdem kann es zu heroischen Kämpfen auf den Druckerpressen, auf Papierstapeln und ähnlichem kommen (allerdings sollten sie hier während des Kampfes immer wieder Proben auf passende Talente wie Körperbeherrschung und Akrobatik verlangen um die halbsbrecherischen Manöver der Helden zu verdeutlichen). Die beiden Schurken sind mit Brandöl ausgerüstet, mit dem sie die Druckerei während des Kampfes in eine Feuerhölle verwandeln können um den Druck auf die Helden zu erhöhen. Vielleicht gelingt es den Helden aber trotzdem das Gebäude vor den Flammen zu retten (evtl. durch den Einsatz von Elementarmagic, wenn die Helden dazu die Möglichkeit haben).

#### **Versteckte Kinder**

Hier können die Helden zwar nicht besonders Heldenhaft agieren, sondern vielmehr Rollenspielerische Akzente setzen. Belohnen sie die Helden mit den bewundernden Blicken der geretteten Kinder (umso härter ist es wenn eines der Kinder später von Xeraans Schergen geschnappt wird und schreiend davon gezerrt wird). Um das Vertrauen der verstörten Kinder zu gewinnen sie die Spieler ihre Aktionen genau beschreiben lassen (eine misslungene Probe auf Heilkunde Seele könnte die Kinder in die Flucht jagen). Diese sind sehr verstört und

reagieren panisch auf allzu plötzliche Bewegungen und lautes Rufen o.Ä.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig drückt ihr euch an einer der Hauswände entlang, bereit auftauchenden Gegnern sofort eure Waffe in den Körper zu rammen. Plötzlich seht ihr hinter einem umgekippten Wagen eine Bewegung. Sind dort etwa Feinde die die wertvolle Fracht des Wagens rauben wollen? Mit gezogener Waffe schleicht ihr um den Wagen herum, bereit euch euren Gegnern zu stellen. Doch als ihr um den Wagen herum seid, seht ihr nur drei Kinder von höchstens Zehn Jahren die sich angstvoll hinter aus dem Wagen gefallenen Säcken und Kisten verstecken. Ihre Gesichter sind rußgeschwärzt und von Panik gezeichnet. Anscheinend halten sie euch für einige der gottlosen Plünderer. (Pause für Heldenaktionen) Nachdem ihr die Kleinen beruhigt und ihnen gesagt habt das sie von euch nichts zu befürchten haben, fasst einer, ein Junge von vielleicht acht Jahren Vertrauen und meint mit tränenerstickter Stimme: „Warum wollen die Männer uns holen? Sie haben Hesindigo weg geschleppt! Er hat so geschrien! Ich will zu meiner Mama! Wisst ihr wo sie ist? Bringt ihr mich zu ihr?“

Nun liegt es an den Helden was sie mit den Kindern machen. Sie können sie in ein vermeintlich sicheres Versteck bringen, aber auch genauso gut mitnehmen um sie selbst zu beschützen. Aber dies ist natürlich gefährlich, da die Angreifer speziell die Kinder Ruthors suchen. Es gibt viele Möglichkeiten wie den Helden eines der Kinder abhandeln kommen kann, so das diese sich später mit quälenden Selbstvorwürfen konfrontiert sehen.

### **Schwarze Magie**

Hier kann ein Heldenmagier seine Fähigkeiten beweisen. Stellen sie den Helden einen Schwarzmagier entgegen, um den sich der Magier der Heldengruppe kümmern muß. Diese Begegnung findet an einer der Brücken über den Kanal statt, die in die Altstadt Ruthors führen. Dies ist auch eine gute Gelegenheit die Heldengruppe zu trennen. Sie können während dieses Kampfes zwischen den Magiern, die übrigen Helden mit einer der übrigen Szenen beschäftigen. Ziehen sie hier sämtliche Register für ein atemberaubendes Duell, das der Spieler des Magiers so schnell nicht vergisst. Passen sie die Werte und Zauber des Schwarzmagiers denen seines Heldengegners an, da sie diese am besten kennen. (Trotzdem finden sie im Anhang die Kampfwerte für die Xeraan unterstellten Magier im Anhang)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr stürmt auf eine der Brücken zu, die über den Kanal führt der die Stadt in zwei Hälften teilt. Fast habt ihr sie erreicht, als wie aus dem Boden gewachsen ein Mann in einer Schwarzen Robe mitten auf der Brücke. Sein langes schwarzes Haar

flattert im Abendwind und mit gehässigen Blick und zynischem Lächeln hebt er seinen Zauberstab und deutet auf (Name des Magiers). Dann meint er mit wohlklingender Stimme: „Du gehörst mir! Komm her, wenn du dich traust!“

Nun gilt es! Wie gesagt, bieten sie dem Spielermagier ein Eindrucksvolles Gefecht mit Flammenschwertern, Schutz- und Kampfzaubern und allem was dazu gehört. Überraschen sie den Helden mit einem ihm ebenbürtigen Gegner, der auch auf besondere Aktionen der Helden einen passenden Konter bereit hält. Natürlich sollte am Ende der Spielermagier allen

Hindernissen zum Trotz über seinem Antagonisten triumphieren und diesen töten.

### **Frieden und Liebe um den Rahjatempel**

Eine Szene die sie den Helden nicht vorenthalten sollten, ist die des seltsamen Friedens rund um den Rahjatempel von Ruthor. Machen sie die Helden vor dieser Szene wütend (Etwa indem sie ihnen einige Kinderräuber vorführen, die nicht gerade zimperlich mit den Kleinen umspringen. Diese bewegen sich auf den Rahjatempel zu. Sobald sie sich dem Tempel nähern, verschwindet jegliche Aggression und macht einer vollkommenen Harmonie Platz. Dies führt zu einer Kampfpause, bevor die Schurken ohne die Kinder abziehen. In den Wochen nach dem Kinderraub wird dieser im Mittelreich als göttliche Strafe dafür betrachtet das Amene Firdayon sich selbst zur Kaiserin gekrönt hat. Durch den Frieden rund um den Rahjatempel sollte den Helden klar werden, das die Götter Ruthor nicht verlassen haben. Auch dies ist keine Kampfszene, sondern bedient eher rollenspielerische Aspekte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tränen steigen euch in die Augen, als ihr mit ansehen müsst, wie brutal diese Hunde die Kinder an den Haaren hinter sich her zerren. Und nun bewegen sie sich auch noch auf den Rahjatempel zu. Wahrscheinlich haben diese Ungeheuer keinerlei Skrupel auch ein Haus der Schönen Göttin zu plündern und zu brandschatzen. Doch plötzlich bleiben sie vor dem Tempel stehen und... ..lassen die Kinder los! Wie gebannt stehen die Widerlinge vor dem Tempel, als ihr näher kommt. Nun gilt es! Zwar ist es nicht ehrenhaft diese Schurken von hinten anzugreifen, doch wer sich an wehrlosen Kindern vergreift, hat nichts anderes verdient. Leise nähert ihr euch den Kinderfängern und hebt eure Waffen. Noch haben sie euch nicht bemerkt! Da bemerkt ihr plötzlich wie schwer eure Schwerter sind. Langsam aber sicher senkt ihr eure Waffen. Kurz fragt ihr euch was hier geschieht? Ein mächtiger Zauber? Dann fegt ein Harmoniebedürfnis über euch hinweg, wie ihr es so selten in eurem Leben verspürt habt! Nur in Momenten größter Leidenschaft und Liebe. Das Gefühl hüllt euch ein, wie ein wärmender Mantel, schenkt euch einen kurzen Moment des Glücks. Fast fühlt ihr euch wie im Moment eures größten Glücks. Ihr seid zufrieden, geborgen, geliebt, liebend... ..da bemerkt ihr erst das ihr neben den Männern steht, die ihr gerade noch durch die Straßen Ruthors gejagt habt. Wie sehr haben sie sich verändert! Sie haben die gefangenen Kinder los gelassen, ihre Waffen fallen gelassen und stehen ganz friedlich da. Ihr vermeint im Gesicht eines der Männer Tränen zu erkennen. Ein anderer sinkt auf die Knie und ein weiterer stammelt nur: „Wir haben gesündigt! Bitte vergib uns, schöne Herrin!“ Wie lange ihr dort vor dem Rosenfarbenen Tempel steht wisst ihr nicht! Erst als ihr seht wie sich eure Gegner mit unsicheren Schritten entfernen, kommt eure Besinnung wieder zurück. Ihre Waffen haben die

Schurken zurück gelassen und die von ihnen gefangenen Kinder sind schon längst im Tempel verschwunden. Da dreht sich einer der Männer um und meint mit unsicherer, leiser Stimme: „Wir gehen nicht auf das Schiff zurück! Dies alles tut uns furchtbar leid. All dieses Unheil... .. die Göttin hat uns verziehen! Könnt ihr das auch?“ Dann dreht er sich um und folgt seinen Gefährten hinaus aus der Stadt. Einem Moment lang steht ihr noch ratlos da. Ihr seid euch sicher das ihr gerade Zeugen eines göttlichen Wunders geworden seid. Doch was nun? Plötzlich fällt es euch wie Schuppen von den Augen! Beschützt die Hilflosen! Gleichzeitig Wärme und Entschlossenheit im Blick hebt ihr eure Waffen und geht in Richtung der nächsten Gasse. Es gibt so viel zu tun!

Später wird man im Mittelreich dieses Wunder vollkommen leugnen, aber es hat den Helden sehr geholfen. Einerseits verhindert es das die Helden zu stumpf vor sich hin mordenden Kreaturen werden, wie es die meisten ihrer Gegner sind, andererseits hat es sie mit einer Götter gegebenen Entschlossenheit erfüllt (MU +3, denken sie daran evtl. die Werte der Helden anzupassen). Auch zeigte diese Szene das die Götter selbst bereit sind zu vergeben, wenn die Menschen nur bereit sind ihre Sühne anzutreten.

### Pandaemonium

Wenn sie besonders fies sein wollen, oder aber den Kampf zwischen Göttern und Erzdämonen bildlicher darstellen

wollen, so lassen sie die Helden direkt nach der Szene vor dem Rahjatempel in diese hinein stolpern. Ein Schwarzmagier hat diese Gasse nämlich mit einer perfiden Falle versehen. Mitten im Weg liegt eine silberne Kugel, mit seltsamen Zeichen beschriftet. Nähern sich die Helden der Kugel auf Drei Schritt (ihnen bleibt nichts anderes übrig, wollen sie die vier Schritt breite Gasse durchqueren), so finden sich die Helden mitten in einem Pandaemonium wieder. Dieser wurde übriges durch einen Belharhar- Paktierer ausgelöst!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig nähert ihr euch der seltsamen Kugel. Bloß nicht berühren! Wer weiß was dann für eine Boshaftigkeit über euch herein bricht. Doch da ist es auch schon zu spät. Rings um euch tauchen wie aus dem nichts Dutzende Klauenhände auf, die wie gehäutet aussehen, rostige Ketten mit messerscharfen Sicheln an ihrer Spitze und groteske Mäuler mit rotierenden Zähnen. Und alle versuchen nach euch zu greifen, euch zu stechen oder zu fressen. Überall an den Wänden und dem Boden haben sich diese grotesken Erscheinungen gebildet, so das ihr fast nicht entkommen könnt.

Insgesamt sind auf der vier Schritt breiten Gasse (und bis in drei Schritt Höhe an den Hauswänden) auf einer Länge von Zehn Schritt (10 x 10 Schritt) pro Rechtschritt eines der

Mäuler, drei zwei Schritt lange Ketten und sechs Klauenhände entstanden. Und alle attackieren die Helden mit einer Attacke



von 7! Hier bleibt den Helden nur die Möglichkeit sich durchzukämpfen oder mittels Antimagie (Dämonenbann oder Reversalis) die Erscheinungen verschwinden zu lassen. Wenn dies gelungen ist, bleibt lediglich die silberne Kugel zurück. Um heraus zu finden ob sich auf der Kugel weitere Anwendungen des Zaubers befinden, müßte man wieder näher heran. Um das Artefakt permanent mittels eines Destructibo zu entzaubern, ist eine Probe +9 nötig und kostet 30 AsP, davon 3 Permanent!

### Flucht in den Wald

In dieser Szene können die

Helden eine größere Anzahl von Bürgern Ruthors vor dem Zugriff durch die Schurken retten. Diese Szene sollte im Südosten der Stadt, in der Nähe des Palais der Baroness stattfinden. Sie können diese Szene mit einer der beiden folgenden, die ebenfalls in diesem Teil der Stadt stattfinden, verbinden. Ihnen obliegt es hier so viele Panische Bürger Ruthors vor den Angreifern in die Sicherheit des kleinen Wäldchens südlich der Stadt zu bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer mehr verzweifelte Bürger Ruthors scharren sich um euch! Dabei wolltet ihr doch zum Hafen, um heraus zu finden, welcher Namenlose Schurke diese gottlose Horde anführt und ihn zur Rechenschaft zu ziehen. Doch ihr könnt all diese Leute nicht ihrem Schicksal überlassen. Also habt ihr euch zusammen mit sicherlich hundert verzweifelten Flüchtlingen gen Süden gewandt. Und ihr seid der einzige Schutz für diese Leute! Da tauchen auch schon die Bäume des nahen Waldes auf und die Leute beginnen zu rennen, auf die Sicherheit der Bäume zu. Da taucht plötzlich aus einer Seitengasse einer der Trupps der Kinderfänger auf. Sie schnappen sich einige der Kinder aus den Armen ihrer panischen Eltern. Nun liegt es an euch, diese Kinder in Sicherheit zu bringen. Während ihr noch die heulenden Eltern anweist in Richtung Wald zu laufen, macht ihr euch schon an die erneute Verfolgung der Schurken.

Wie schon weiter oben gesagt, wendet sich dieser Trupp entweder dem Sitz der Baroness oder dem Schwarzen Turm zu, wo die Helden die Schurken stellen können. Diese Gefechte sollten den Helden das letzte ab verlangen, da sie das Finale des Angriffs auf Ruthor bilden. Um den Helden einen Erfolg zu gönnen, sollten sie ihre Gegner am Schwarzen Turm stellen. Hier können sie effektive Erfolge feiern und einen wichtigen Sieg gegen die Angreifer erringen (Auch wenn sie dies erst später herausfinden werden.). Am Sitz der Baroness hingegen müssen sie eine Niederlage hinnehmen, da der Sohn der Baroness, Leonido, definitiv entführt wird.

### **Der Angriff auf den Sitz der Baroness**

Hier können die Helden zwar verhindern das die Baroness von Ruthor ermordet wird, nicht jedoch die Entführung ihres Sohnes Leonido. Dies ist notwendig, da beide noch kurze Auftritte im Verlauf des Abenteuers Schatten im Zwielicht haben werden. Eine Alternative wäre das die Helden zwar den Angriff auf den Palais der Baroness aus der Entfernung mitbekommen, aber nichts dagegen unternehmen können (weil sie beispielsweise am Schwarzen Turm gebunden sind). Aus diesem Grund finden sie an dieser Stelle auch die Option Zum Zuschauen verdammt.

### **Zum Zuschauen verdammt**

Sollten ihre Helden zu diesem Zeitpunkt noch genügend Kampfkraft besitzen um die Situation im Palais der Baroness im Alleingang zu regeln, dann sollten sie darauf verzichten diese Szene mit ihren Helden durchzuspielen, sondern sie durch einige Gegner oder eine der oben beschriebenen Szenen in der Nähe binden. Die Helden können sehen wie einige der Angreifer mit gewaltigen Sprüngen den Wassergraben um das Anwesen überwinden, nur um wenige Momente später mit einem heulenden Jungen und allerlei Wertgegenständen heraus zu kommen. Damit verdeutlichen sie den Spielern das sie zwar tapfer kämpfen, aber nicht überall sein können. Geschweige den das sie im Alleingang den Überfall abwehren können. Dies mag die Helden vielleicht entmutigen, zeigt aber deutlich das sie letztlich nur Helden sind und keine Halbgötter!

Falls sie die Helden am Kampf um den Palais teilnehmen lassen wollen, so lassen sie einem militärisch erfahrenen Charakter schon früh feststellen, das der Sitz der Baroness eines der Hauptziele der Angreifer sein wird. Sorgen sie dafür das die Helden gerade noch vor den Angreifern dort ankommen, aber verhindern sie den Plan den Sohn der Baroness in Sicherheit bringen können. Dies kann durch die schneller als gedacht auftauchenden Gegner, oder durch den zu ängstlichen Jungen geschehen, der nicht aus seinem vermeintlich sicheren Versteck unter seinem Bett heraus kommen will. Schicken sie den Helden genug Gegner entgegen um der Baroness das Leben zu retten. Aber die Entführung des Jungen können sie nicht verhindern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr den Leuten die sich im Sitz der Baroness verschanzt haben, klar gemacht habt, das ihr Hilfe bringt, wird euch geöffnet. Vorsichtshalber hält euch ein älterer Diener eine altersschwache Schmuckpike entgegen. Doch als er sieht, das ihr nicht zu den plündernden Angreifern gehört, senkt er diese auch schon. Im Erdgeschoß befinden sich einige weitere Personen. Neben der mit einem Rapier bewaffneten Baroness seht ihr zwei Stadtgardisten, die mit ihren Hellebarden herumfuchteln und einige Diener und Zofen, die sich mit allem Bewaffnet haben was das Haus hergibt. Da hört ihr auch

schon die kehligen Rufe der Angreifer! Ein Blick aus dem Fenster offenbart euch, wie sich etwa ein Dutzend der Schurken vor dem Palais versammelt. Einer deutet mit seinem Säbel auf das Haus und schon stürmt ein Teil der Angreifer auf das Gebäude zu. Ihr glaubt euren Augen nicht zu trauen, als diese mit gewaltigen, zehn Schritt weiten Sprüngen über den Wassergraben setzen. Mittlerweile ist es dunkel und die Feuer einiger brennender Häuser werfen gespenstisches Licht über die Dächer der Stadt. Dann sind sie heran! Während sie versuchen die verbarrikadierte Tür einzuschlagen, macht sich Panik im Inneren breit. Die Baroness, eine unansehnliche Frau gibt ihren Dienern harsche, von Panik getriebene Befehle. Ihr seht das sie kurz davor ist, die Nerven zu verlieren. Ein letzter Blick, bevor die Tür eingeschlagen ist, gilt der Treppe zum Obergeschoß. Dann stürmen die Angreifer in den Raum. Kaum mehr menschlich zu nennende Kämpfer stürmen mit grausig gezackten Schwertern in den Raum. Einer brüllt „Schätzchen, ich kann euch riechen! Kommt her liebe Kinderlein!“ und dann sind sie heran. Das Gefecht beginnt!

Schnell zeichnet sich ab, das die Helden der einzig ernstzunehmende Widerstand sind, der sich den Angreifern entgegenstellt! Die Diener und das Personal werden, wen sie sich wehren, kaltblütig niedergehauen, während etliche in Panik fliehen, um sich im Haus zu verstecken. Die Angreifer (deren Werte sie im Anhang finden) versuchen die Helden zu isolieren, während sie sich den Sohn der Baroness holen. Die Helden müssen mit ansehen, wie diese scheinbar tot zusammen sinkt, können aber nach und nach ihre Gegner besiegen! Machen sie es ihnen nicht all zu leicht! Nach einiger Zeit ziehen Rauchschwaben durch das Haus und erschweren die Sicht. Nun ziehen sich die Angreifer zurück! Gönnen sie den Helden das Erfolgserlebnis ihre gegenwärtigen Gegner zu besiegen, lassen dann aber einen Helden bemerken, das die Baroness noch lebt und ins Obergeschoß läuft um ihren Sohn zu retten.. Nun sollten die Helden (die wahrscheinlich mittlerweile schwer angeschlagen sein dürften) versuchen die Baroness zu retten, anstatt die Schurken zu verfolgen. Gestalten sie die Rettung der Baroness aus dem brennenden Haus dramatisch, mit all den Klischees die man aus Filmen kennt (Herabstürzende, brennende Balken, den Einsturz des Bodens im Obergeschoß so das der Fluchtweg versperrt ist, überall aufflammende Brände, die Baroness die in dem Chaos nach ihrem Sohn sucht und schließlich der halbschwerer Sprung aus einem Fenster des Obergeschosses). Verteilen sie dabei so viele Schadenspunkte wie die Helden sie gerade noch vertragen können. Schließlich finden sich die Helden vor dem gerade Niederbrennenden Palais wieder und können sich kurz verarzten, um dann den Angreifern zum Hafen zu folgen.

### **Der Schwarze Turm**

Eines der wichtigsten Ziele, neben den Kindern und dem Reichtum Ruthors, ist das magische Wissen das Xeraan in dem zugemauerten Schwarzen Turm. Im Gegensatz zum Angriff auf den Sitz der Baroness, können die Helden hier auf der ganzen Linie siegen. Somit sollten sie am Besten den Kampf um den Turm zum Finale des Angriffs machen. In der gesamten Stadt ziehen sich die Angreifer zum Hafen zurück, nur einige wenige Kämpfer (Helden +1, dazu 1 Magier, Werte finden sie im Anhang) versuchen weiterhin die zugemauerte Tür zu öffnen. Spätestens als es dem Magus gelingt, mittels eines Desintegratus eine Öffnung zu schaffen, sollten die Helden auftauchen. Lassen sie nun in dem finsternen Turm ein Gefecht entbrennen, das die Helden ganz fordert! Hier können sie ihre ganze Heldenhaftigkeit beweisen und nach und nach die einzelnen Gegner töten. Das dieser Kampf nicht ganz umsonst ist, werden die Helden schließlich feststellen, wenn sie dem letzten Gegner die von ihm gefundenen

Unterlagen aus den toten Händen nehmen. In den etwa vierhundert Jahren alten Unterlagen, finden sie ein detailliert beschriebenes Ritual, das eine massenhafte Schaffung von Mensch- Dämonen Chimären ermöglicht. In den Unterlagen wird wiederholt ein Tharsonius erwähnt, der dem Schreiber diese Erkenntnisse vermittelt habe. Die Helden sollten diese höchst gefährlichen Unterlagen verstecken, damit sie nicht noch in die Hände der Angreifer fallen. Dieser Erfolg führt dazu das Xeraan einige Jahre braucht um seine Unbesiegbare Legion zu schaffen. Und dies gelingt ihm auch nur bei einem knappen Drittel der etwa 150 entführten Kinder. Um das hier beschriebene Ritual durchzuführen, benötigt Xeraan massive Hilfe des wieder gekehrten Borbarads, scheitert aber dank der Gezeichneten bei der Ausführung des Rituals (Siehe das Abenteuer Die Schlacht auf den Vallusianischen Weiden im Band **Mächte des Schicksals**). Vielleicht können die Helden, die ja später zu den Gezeichneten werden, auch durch diese Unterlagen einen Gegenzauber o. Ä. schaffen, mit denen sie das Ritual unterbinden können. Schließlich haben die Helden mit Sieben Jahren bis zur Schlacht genug Zeit, das Ritual kennenzulernen und Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Wenn sie dann Xeraan bei der Ausübung des Rituals sehen, dürfte der Kreuzer schnell fallen. Schließlich können die Helden ein lautes Hornsignal vernehmen, das anscheinend das Signal ist um den Angriff zu beenden. Die vereinzelt Plünderer die noch in der Stadt sind, ziehen sich daraufhin zum Hafen zurück.

#### **Der Thorwaler an der Tür**

Diese kurze Szene sollten sie einbauen, wenn ihre Helden drauf und dran sind auf die Hafensperrmauer zu stürmen wo sich Xeraan und seine Gefolgsleute kurz gesammelt haben. Natürlich wäre dies bei knapp 150 Gegnern deren sicherer Tod. Lassen sie die Helden über den Thorwaler stoßen und ihn von seiner Pein erlösen. Mit seinen letzten Worten wird er die Helden vor den versammelten Schurken warnen und sie so daran hindern in ihr eigenes Unglück zu laufen. Bestehen ihre Spieler trotzdem darauf, so ist dieses Aufbäumen zwar

heldenhaft, aber vergeblich! Sie werden von Dutzenden Gegnern niedergemacht und sie müssen andere Helden finden die sich auf die Fährte des Buckligen setzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig schleicht ihr euch, durch die Hauswände gedeckt zur Hafensperrmauer. Überall liegen Leichen herum und etliche Gebäude stehen mittlerweile in Flammen. Diese Mörder haben in Ruthor gewütet wie die Tiere! Ihr kommt an einem Gebäude vorbei, an dessen Tür ein Mann genagelt wurde. Mehr und mehr steigt die Wut über diese gottlosen Unholde in euch auf! Da hört ihr ein leises Stöhnen von der Tür. Ungläubig schaut ihr zu dem totgeglaubten. Dieser hebt stöhnend den Kopf und blickt euch an. In seinem Blick könnt ihr nur eines sehen- Verzweiflung! Dann erst fällt euch durch das lange Blonde Haar und den gleichfarbigen, aber blutverklebten Bart des Mannes auf, das diesem die Lippen abgeschnitten wurden! Fast könnt ihr nicht verstehen was er euch sagen will. Erst als ihr genau hinhört, könnt ihr seine gestöhnten Worte verstehen. „Erlöst mich! Bitte!!1 Wenn ihr weiter geht, werden sie euch dasselbe antun wie mir! Es... ..sind zu viele!“ Dann senkt er mit einem Gurgelnden Stöhnen den Kopf und ihr seht das der Mann mit zwei langen Nägeln an die Tür genagelt wurde!

Die Helden sollten dem Mann seinen letzten Wunsch erfüllen und ihn erlösen. Sollte einer der Helden versuchen den Mann zu heilen, so machen sie ihm klar das keine Magie den Mann wieder vollständig gesunden wird! Auch wenn es schmerzvoll sein sollte, so müssen die Helden dem Thorwaler diesen letzten Wunsch erfüllen. Mit einem schnellen Hieb, können sie den Mann von seinen Qualen erlösen. Nun können sie ihren weg zur Hafensperrmauer fortsetzen. Hoffentlich sind sie sich im Klaren darüber, das die Helden von nun an nur noch Zuschauer sind und nichts mehr gegen den Kinderraub unternehmen können.

## **Die Hafensperrmauer**

Schließlich erreichen die Helden die Hafensperrmauer, wo sich die Angreifer versammelt haben. Einige wenige machen gerade die vor Anker liegenden Fischerboote zum auslaufen klar, während der Rest auf etwas zu warten scheint. Wie die Helden sehen können, befinden sich die geraubten Kinder bei ihren Entführern. Diese Szene soll den Helden klarmachen welche Dimensionen der Kinderraub von Ruthor hat. Auch können sie einen letzten Blick auf die Di Carlotta Kinder werfen, bevor diese endgültig fort geschafft werden. Eine Chance die beiden Jungen zu retten haben die Helden hier nicht und dies sollten sie ihnen auch klar machen! Allerdings sind die Helden die einzigen Überlebenden die von den Hintergründen des Überfalls berichten können. Sie sind es die Signor Di Carlotta die schmerzhaft Botschaft von der Entführung seiner Enkel überbringen müssen. Auch werden sie später genauestens von Mitgliedern des Adlerordens befragt werden. Jedoch wird das Ergebnis dieser Befragungen unter Verschluss gehalten, so das die breite Öffentlichkeit so gut wie gar nichts von den Taten der Helden erfahren wird. Natürlich ist dies ernüchternd, aber so spielt das Schicksal nun einmal. Haben die Helden Jahre später als die berühmten Sieben Gezeichneten einen gewissen Bekanntheitsgrad erlangt, so wird man sich an die Taten der Helden erinnern und diese entsprechend würdigen!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schleicht näher heran! Hinter einigen Fässern am Ende der Gasse findet ihr Deckung, aus der ihr Beobachten könnt was sich auf der Hafensperrmauer vor sich geht. Dort haben sich

die Angreifer versammelt. Es scheint, als würden sie auf etwas warten. Mindestens eine Hundertschaft steht dort, während weitere damit beschäftigt sind im Hafen die Fischerboote zum

Auslaufen bereit machen. Zwischen diesen Hunden zusammen gedrängt, könnt ihr die entführten Kinder sehen. Einige brennende Häuser erhellen die Szenerie und ihr versucht die Enkel Di Carlottas auszumachen. Schnell könnt ihr den kleinen Timor sehen, aber wo ist Khadan? Verzweifelt sucht ihr den anderen Jungen, könnt ihn aber nicht entdecken. Auch wäre es euch unmöglich ihnen vor zu dringen, da sie von etlichen Bewaffneten bewacht werden. Ein halbes Dutzend könntet ihr vielleicht erledigen, aber dann würdet ihr wahrscheinlich von ihren Kumpanen in Stücke gehackt werden. Ihr habt keine Chance! Es sind einfach zu viele!

Plötzlich heben die Schurken ihre Blutigen Waffen und beginnen wie aus einem Mund zu brüllen „Aranex! Aranex! Aranex! Dann könnt ihr ihn sehen!

Gehen sie nun sofort zur nächsten Szene über, in der sie zum ersten Mal den Drahtzieher des Überfalls zu Gesicht bekommen. Seinen Leuten ist Xeraan nur unter dem Anagramm Aranex bekannt. Dies kann den Helden helfen, später die Spur des Buckligen aufzunehmen, der unter dem Pseudonym Neraxa versucht hat, über Niam von Bosparan einen sicheren Treffpunkt mit Korobars Schüler zu bekommen. Wenn die Helden hier ein wenig mit den Buchstaben herum spielen, können sie heraus finden das sich hinter den beiden so

ähnlichen Namen ein und der Mann verbirgt- der Schwarzmagier Xeraan!

## Der Bucklige

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich bilden die Schurken um einen Stapel Kisten herum einen Kreis. Die Kinder halten sie vor sich und ihr könnt lediglich die Rücken ihrer Peiniger. Dann seht ihr wie eine groteske Gestalt, die mühsam auf den Kistenstapel klettert. Der ältere, kleine Mann, vielleicht sechzig, so schätzt ihr ihn, erhebt sich auf den Kisten. Er stützt sich auf einen mannshohen Zauberstab und ist in eine Schwarz- goldene Robe gehüllt. An seinem Hals baumeln etliche Ketten und seine Finger sind von mehreren goldenen Ringen geschmückt. Aber das was den Mann so verunstaltet, ist die Tatsache das sein Rücken völlig verkrümmt ist und dadurch einen gewaltigen Buckel bildet. Er lächelt milde und scheint die Rufe seiner Untergebenen zu genießen. Dann hebt er nach einigen Momenten seine Hand und bedeutet der Menge ruhig zu sein. Sein Lächeln wird breiter, als er zu sprechen beginnt. Laut hallen seine Worte über die Promenade „Wie ich euch sagte! Ich habe die Zeichen erkannt! Und ihr mit mir! Denn warum sonst wäret ihr mir hier her gefolgt? Wegen Gold und Silber? Nein, ich sage: Ihr habt meine Worte gehört und erkannt das ich die Zukunft sah! Diese Toren glauben, hier und heute gelitten zu haben? Sie wissen nichts über die Schmerzen die noch kommen werden! Ihr aber habt die Zukunft die ich sah, erkannt! Und ihr habt euch entschieden! Ihr gehört zu jenen die überleben werden!“ Dann beugt er sich herab und sieht sich anscheinend die Kinder einen Moment an. Dann meint er zu den ängstlichen Kindern „Ihr aber müsst noch lernen! Und ihr werdet lernen! Ihr werdet lernen was Schmerz ist! Einige von euch aber werden das Glanzlicht einer neuen Zeit werden! Ihr werdet meine Unbesiegbare Legion werden! Macht euch bereit für die kommende Zeit! Lasst euer jämmerliches Dasein hier zurück! An eurem Schicksal könnt ihr nichts mehr ändern!“ Dann erhebt er sich wieder und meint zu seinen

jubelnden Gefolgsleuten „Gehen wir!“ Diese stoßen die Kinder unsanft in die bereit stehenden Fischerboote, die sie dann ebenfalls besteigen. Da könnt ihr einen letzten Blick auf die Kinder werfen und seht den kleinen Khadan. Tränen laufen seine Wangen herab und er ruft nach seiner Mutter. Dann wird auch er in eines der Fischerboote gestoßen, das auch sofort ablegt.

Schnell machen sich die Schurken daran die Fischerboote zu besteigen. Sie wuchten säckeweise ihre Beute in die Boote die mit ihrer Fracht den Kindern von Ruthor und allerlei Wertgegenständen tief im Wasser liegen. Allerdings verbleibt ein Trupp an Land und deckt den Abzug ihrer Gefährten. Nach einigen Momenten haben die Fischerboote das mitten im Hafen liegende Schwarze Schiff erreicht und beginnen damit die Beute umzuladen. Nun geht alles sehr schnell! Das Schiff dreht sich im Windstillen Hafen um die eigene Achse und macht sich zum Auslaufen bereit. Nun springen die zurück gebliebenen Schurken ins Wasser und schwimmen wie die Fische zu ihrem Schiff. Hier können die Helden, wenn sie schnell sind noch einen der abziehenden Schurken gefangen nehmen. Bei den Mitgliedern dieser Nachhut (Etwa ein Dutzend) handelt es sich Ausnahmslos um Paktierer der Charyptoroth. Hier am Hafen können sie auch auf ihre Paktgeschenke zurück greifen und den Helden einen Eindrucksvollen letzten Kampf bieten, falls dies die Verfassung der Helden noch zulässt. Ist dies nicht der Fall, so können sie einen der letzten Schurken niederschlagen, bevor er etwas unternehmen kann. Plötzlich sind aus Richtung Osten Fanfarenklänge zu hören. Sehen die Helden hinaus auf die See, so können sie sehen wie das Schwarze Schiff in der Dunkelheit des nächtlichen Meeres verschwindet. Nun dauert es nur noch wenige Momente bis aus den Gassen Ruthors lautes Pferdegetrappel und Rufe zu vernehmen sind. Die Soldaten der Horas sind angekommen!

## Die Kavallerie kommt

Während die Helden, nun da das Schwarze Schiff geflohen ist, wahrscheinlich erschöpft zusammen sinken, kommen mehr und mehr Soldaten in Ruthor an. Etwa Zehn Minuten nachdem die Angreifer im Dunkel der Nacht verschwunden sind, erreichen die ersten Arbaletti des I. Horaskaiserlichen Elitesegarderegiments Westwinddrachen aus Grangor die Hafensperrmauer. Wenn die Helden den Soldaten noch nicht entgegen geeilt sind oder sich um Verletzte kümmern, werden sie erst einmal von den übernervösen Soldaten mit ihren Arbaletten bedroht. Sie müssen sich mit hinter dem Kopf verschränkten Armen auf den Boden legen. Vorher werden sie Barsch aufgefordert, ihre Waffen abzulegen. Wenn die Helden einen Gefangenen mit sich führen, so werden die Soldaten diesen sofort in ihr Gewahrsam nehmen. Auf jedem Fall kommen nun auch etliche Bürger Ruthors, die sich in ihren Häusern verschanzt haben, heraus. Auch kommen mehrere Hundert Flüchtlinge aus dem Wald zurück, nun da die Armee im Ort sind. Während die Helden nun unter Bewachung zum Marktplatz geführt werden, kommen etliche der Überlebenden auf diese zu und danken ihnen für ihr Eingreifen. Andere versuchen verzweifelt an den Wachen vorbei zu den Helden zu gelangen, um etwas über das Schicksal ihrer Kinder zu erfahren. Während die Soldaten angesichts der Situation etwas überfordert sind, sollten die Helden vermittelnd eingreifen (Proben auf Menschenkenntnis, Kriegskunst oder Überreden), ehe einer der Soldaten etwas Dummes tut. Schließlich lassen diese die Leute zu den Helden durch, welche die Helden sofort

mit Fragen bestürmen. Schließlich kommt eine Lanze berittener Soldaten hinzu und ein Offizier verlangt lautstark, das man ihm Platz macht. Kapitän Franchesco della Rosso bekam von seinen Leuten die Nachricht das man am Hafen einige Bewaffnete Personen gefangen hat. Wahrscheinlich werden die Helden nun auf ihre Rolle als Verteidiger Ruthors während des Angriffs pochen. Der Kapitän hört sich die Rede der Helden kurz an und lässt sie das kurz entschlossen von seinen Leuten weg bringen. Sie werden ins Logenhaus der Freunde des Aves, das den Angriff einigermaßen unbeschädigt überstanden hat, gebracht, wo schnell das Hauptquartier der Armee errichtet wird. Hier werden die ärgsten Verletzungen der Helden durch einen Heiler der Horaskaiserlichen Armee versorgt (Jeder Held bekommt bis zu 15 LeP durch Heilränke zurück) Im ganzen Gebäude herrscht ein geschäftiges Treiben. Soldaten, Mitglieder des Adlerordens und des Direktoriums für besondere Angelegenheiten wuseln umher. Einige der Räume werden als Lazarett hergerichtet und in den nächsten Stunden bekommen die Helden mit wie immer mehr Soldaten, aber auch Heiler, Magier und Geweihte aus dem Umland ankommen. Sie selbst werden vorerst in Ruhe gelassen, da man von ihren Taten gehört hat. Nachdem sich die Helden einige Stunden ausruhen konnten, tritt eine junge, von den Ereignissen in Ruthor sichtlich mitgenommene Ensignia an die Helden heran und bittet sie darum sie zu begleiten. Sie führt die Helden in den Kartenraum des Logenhauses, wo mehrere Offiziere um einen mit Karten überladenen Tisch herum

stehen und lautstark diskutieren. Nun will man von den Helden, als einzigen Überlebenden Augenzeugen, einen Bericht über die Ereignisse der letzten Stunden haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Kapitän bemerkt euch als erster und bittet euch näher zu treten. Mit einer Handbewegung deutet er auf die übrigen Anwesenden und stellt sie euch einen nach dem anderen vor. „Dies ist Darindor della Khorebia, Agent des Direktoriums für besondere Angelegenheiten für die Region Bethana.“ Der Angesprochene, ein dicklicher Mann, nickt euch kurz zu, während der Kapitän auf einen in eine Magierrobe gehüllten Blondschoopf deutet. „Dies ist Loucius della Melanie, verantwortlich für die magische Seekriegsführung der kaiserlich Horasischen Flotte!“ Der nächste der euch vorgestellt wird ist Spektabilität Landor Garrano, von der Akademie des vollendeten Kampfes zu Bethana und ein junger Offizier des Adlerordens namens Rupoldo della Chanza. „Und mein Name ist Kapitän Franchesco della Rosso, stellvertretender Kommandeur des Horaskaiserlichen Eliteseegearderegiments Westwinddrachen!“ beendet der Mann seine Vorstellung. „Wir sind uns nicht ganz einig darüber was hier gesehen ist. Und nun erzählt man mir, das ihr näheres zu den Vorfällen wissen könntet. Auch seid ihr es die aktiv für das Wohl der Stadt Ruthor gekämpft habt. Dafür danke ich euch vielmals! Wenn ihr uns nun näheres zu diesem den Göttern und der Horas lästerlichen Überfalls berichten könntet!“

Im folgenden können die Helden von ihrem Kampf um die Stadt berichten. Dabei werden sie immer wieder von Zwischenfragen unterbrochen. Damit können sie die Helden ihr bisheriges Wissen rekapitulieren lassen. Nachdem sie alles was sie wissen erzählt haben, können sie wenn sie wollen der weiteren Besprechung beiwohnen. Dabei bemerken die Helden schnell die verschiedenen Meinungen der Anwesenden. Schnell wird die Diskussion lautstark und eventuell können die Helden vermittelnd eingreifen. Um diese Diskussion darstellen zu können, finden sie hier die wichtigsten Argumente der Anwesenden. Neben den oben aufgeführten Personen befindet sich auch die Baroness von Ruthor in Raum, allerdings ist diese kaum ansprechbar. Mit Finsterner Miene starrt sie ins Leere. Hier können die Helden mittels Heilkunde Seele ein wenig Abhilfe verschaffen, wenn sie allerdings keine kompetenten Seelenheiler sind (Heilkunde, Seele 10+) so werden sie lediglich einen Heilkrampf bei der Frau auslösen, woraufhin diese weg gebracht wird.

#### **Kapitän Franchesco della Rosso:**

„Segelten die Angreifer unter der Flagge Al' Anfas? Oder waren es Thorwaler?“

„Wir müssen sofort die gesamte Flotte alarmieren und diesen Schurken hinterher schicken!“

„Binnen eines Tages haben wir die gesamte Küste bis Drol hinunter alarmiert. Dies darf an einem anderen Ort nicht noch einmal geschehen!“

„Nun müssen wir schnell handeln! Und wir müssen diese Schurken gefangen nehmen, ehe sie den Kindern etwas antun können!“

#### **Landor Garrano:**

„Zweifelsohne kann man dieses Schwarze Schiff als das Bezeichnen, was man in alten Texten ein Schiff der verlorenen Seelen nennt! Ein besonderes Dämonisches Konstrukt!“

„Auffällig ist der hohe Anteil von Magiern unter den Angreifern! Nach allem was man hörte befanden sich unter ihnen auch einige Borbaradianer und Paktierer der Erzdämonen!“

Wir müssen vorsichtig sein, wen wir diesem Schwarzen Schiff hinterher schicken! Sonst verlieren wir womöglich weitere Einheiten an die Schurken!“

„Ich schlage die Aufstellung einer spezialisierten Magischen Eingreiftruppe vor! Diese hätte die größten Chancen mit der Besatzung des Schwarzen Schiffs fertig zu werden!“

#### **Loucius della Melanie:**

„Natürlich müssen wir in Erwägung ziehen, das unser Gegner sich weiterer Schwarzmagischer Rituale bedient, um eventuelle Verfolger loszuwerden. Dämonenbeschwörung, wie bei der Talita! Eines der stolzesten Schiffe der Flotte ihrer Horaskaiserlichen Majestät!“

„Sicher ist das wir die Hintermänner dieser den Göttern lästernden Tat zur Rechenschaft ziehen müssen! Aber dürfen wir dafür die Leben hunderter Seeleuten leichtfertig riskieren?“

„Der Einsatz eines einzelnen Meuchlers! Dieser könnte den Drahtzieher ohne weitere Verluste an Menschenleben zur Strecke bringen!“

„Warum nicht... ..unabhängigen Ermittlern, wie diesen Herrschaften, die sich ja ohne Zweifel als... ..nützlich heraus gestellt haben, Zugang zu unseren weiteren Ermittlungen gewähren?“

#### **Darindor della Khorinbar:**

„Ich sage in diesem Fall müssen wir Härte zeigen! Setzen wir eine Belohnung aus! Verführen wir die Schurken dazu ihren Anführer zu verraten. Kaufen wir sie!“

„Ich höre immer nur die Flotte, Meuchler oder Magier die wir aussenden sollen! Aber woher wissen wir, wohin die Schurken überhaupt wollen. Vielleicht verstecken sie sich nur Hundert Meilen von hier entfernt? Dies müssen wir zuerst in Erfahrung bringen. Lassen wir unsere Diplomaten ihre Arbeit machen! Gefallen einfordern, Bestechen, Korrumpieren, Kaufen!“

„Auch sollten wir überlegen ob es sich überhaupt lohnt, unsere Gegner zu jagen und was uns dies bringt? Retten wir die Kinder oder verteidigen wir unseren Stolz? Lohnt es sich also zwei, vielleicht fünf Schiffe bei der Jagd nach den Schurken zu opfern?“

Letztendlich wird es eine Mischung all dieser Vorschläge sein die beschlossen wird! Jedoch wird keine einzige so vollständig ausgeführt, das sie Erfolg hat. Xeraan entkommt und kann seine Pläne verwirklichen! Die Helden erhalten mit Hinweis auf die sicherlich hohe Belohnung die Möglichkeit am Verhör des einzigen Gefangenen teilzunehmen. Sicherlich brennen sie darauf mehr über die Hintergründe des Überfalls zu erfahren. Diese können sie im nächsten Abschnitt erhalten. Vorher können sich die Helden noch etwas ausruhen, da man noch auf besondere Verhörspezialisten aus Kuslik wartet. In dieser Zeit können sich die Helden in Ruthor umschaun und ein Bild von den Verwüstungen, aber auch von den Hilfsmaßnahmen machen.

#### **Ein Wort an den Meister**

Die Helden sollten das Gefühl haben, wie es ist unmittelbar im Epizentrum einer Katastrophe gestanden zu haben und trotzdem überlebt zu haben. Orientieren sie sich an den Nachrichten über irdische Katastrophen oder Terroranschlägen (9/11, Tsunami, Zugunglücken) um die in Ruthor herrschende Stimmung zu vermitteln. Der Überfall auf die Stadt ist der größte, übernatürliche Vorfall in Aventurien dieser Größenordnung seit der Schlacht der Tausend Oger! Diese wurde jedoch mit militärischen Mitteln gelöst, während dies in Ruthor nicht geschah! Zwar gab es vor kurzem den Orkensturm, den Answinistischen Bürgerkrieg oder den Khomkrieg. All diese Konflikte wurden zu weiten Teilen mit konventionellen Mitteln geschlagen. Und von all diesen

Auseinandersetzungen war das Horasreich nicht im Geringsten betroffen! Und nun der Überfall auf Ruthor, wo der größte Einsatz von Schwarzer Magie seit den Magierkriegen stattgefunden hat. Dieser Überfall trifft das Horasreich vollkommen unvorbereitet und so können die Helden während der nächsten beiden Tage in ganz Ruthor einen hektischen Aktionismus mitbekommen. Fast tausend Soldaten werden in der Stadt zusammen gezogen, ein halbes Dutzend Schiffe läuft in den Hafen ein, Dutzende Magier aller Akademien des Horasreichs führen Untersuchungen durch, mehr als 300 Therbuniten und Geweihte versorgen die Opfer, Agenten des Adlerordens und der Heiligblutritter führen ihre Ermittlungen in der Stadt durch usw.

Andererseits sollten sie auch die zahlreichen Opfer nicht vergessen immer wieder zu erwähnen. Sobald sie das Logenhaus verlassen können sie immer wider Boron Geweihte sehen, die über einem Toten die letzten Gebete sprechen,

## Die Befragung des einzigen Gefangenen

Schließlich nachdem die Helden einige Stunden dem Treiben in Ruthor zugeschaut haben, vielleicht bei einem Geweihten geistigen Beistand gesucht haben oder sich heillos betrunken haben, werden sie von einer Ordonnanz aufgesucht. Sie bittet die Helden zur Befragung des einzigen Gefangenen ins Logenhaus zu kommen. Haben die Helden keine Gefangenen gemacht, so wurde einer der ruchlosen Angeifer schwer verletzt. Er hat sich zu einem der Heiler geschleppt und diesen mit letzter Kraft bedroht. Nachdem er dort behandelt wurde, versuchte er zu entkommen, wurde aber von den überall in der Stadt verteilten Soldaten gefangen. In diesem Fall sollten sie den Gefangenen als besondere Trumpfkarte präsentieren. Im Folgenden finden sie das Verhör näher beschrieben, das der Gefangene letztlich nicht überlebt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kapitan della Rosso führt euch in den Keller des Logenhauses hinab. Vor einer, von einem streng dreinblickendem Wächter, bewachten Tür, meint er dann „Lediglich einer der Feinde fiel lebend in unsere Hände! Wir haben schon mit der Befragung des Delinquenten begonnen, aber bisher widersteht er all unseren Befragungen! Vielleicht könnt ihr etwas aus ihm heraus holen?“ Mit diesen Worten bedeutet er dem Wächter die Tür zu öffnen. Dahinter befindet sich der Weinkeller des Hauses. Inmitten der großen Fässer sitzt auf einem einzelnen Stuhl der gefesselte Gefangene. Deutlich seht ihr ihm an, wie die bisherige Befragung stattgefunden hat- mit viel Gewalt! Erschöpft lässt der Mann den Kopf hängen, die langen Haare hängen ihm wirr ins Gesicht herunter. An der anderen Seite des Raumes sind zwei Männer gerade damit beschäftigt ihre

Folterwerkzeuge vom Blut des Mannes zu reinigen, als dieser euer Eintreten bemerkt. Der Gefangene hebt seinen Kopf und grinst euch breit an. „Ah, die nächsten selbstgerechten Götterdiener, die von mir Weisheit erfahren wollen. Kommt und seht zu wie ihr sie aus mir heraus bekommt!“

Wie die Helden die weiter unten beschriebenen Informationen aus dem Mann heraus bekommen, bleibt ihnen überlassen. Allerdings hat der Mann eine erstaunlich hohe Selbstbeherrschung (kein Wunder bei einem Belhalhar-Paktierer) und scheint die Schmerzen regelrecht zu genießen. Mehr Erfolg bringt hier ein psychologischer Ansatz. Wenn sie sich dem Mann nicht als gewaltbereite Folterer präsentieren, sondern ihn erst einmal eine Weile lauernd beobachten, so wird die Selbstsicherheit des Mannes spürbar nachlassen. Besonders einfühlsame Helden (Seelenheiler, Geweihte o.Ä.) können besonders mit der Erlösungskarte spielen. Dem Gefangenen ist, sich als Paktierer seinem weiteren Schicksal

Wahnsinnige die zur Heilung auf Karren nach Vinsalt gebracht werden, Verletzte die Überall auf den Plätzen und Straßen Ruthors versorgt werden. Verbrannte Häuserruinen, das von Blut der Verwundeten rot gefärbte Wasser der Brunnen, der Geruch nach verbranntem Fleisch, verwirrte Überlebende die nach ihren entführten Kindern suchen usw. Vermitteln sie den Helden das Bild einer gewaltigen Katastrophe mit all ihren Konsequenzen. Hier noch einmal kurz die Opferzahlen des Ruthorer Überfalls: Mehr als 100 Menschen starben, dreimal so viele wurden verwundet, 150 Kinder wurden entführt- jeder in der Stadt hat in seiner Familie einen Verlist zu beklagen! All dies sollten sie den Helden so eindringlich vermitteln, das sie es nicht vergessen. Jahre später, während der Invasion der Verdammten werden sie diese Bilder wieder sehen, aber in ungleich größerem Maßstab. Vielleicht verstehen sie dann Xeraans Worte von einer neuen Zeit besser.

ziemlich sicher. Er weiß das er in den Niederhöllen landen wird. Es sollte den Helden einiges an Überzeugungskraft abverlangen den Mann von seinen Freveln zu überzeugen. Wir schlagen vor es durch gelungenes Rollenspiel darzustellen, aber falls sie dies nicht lange ausspielen wollen, können sie es auch durch mehrere Heilkunde, Seele bzw. Überreden oder Menschenkenntnis- Proben darstellen. In diesem Fall steht jede Probe für eine Stunde intensiver Befragung und die Helden müssen um den Gefangenen zum Reden zu bringen 20 TaP in den oben genannten Proben ansammeln. Angesichts der anfänglichen Verstocktheit des Gefangenen, sollten sie aber auch den Nachteil Jähzorn (zumindest, wenn bei einem der Helden vorhanden) einbringen. Wenigstens die erste Probe während der Befragung, sollte an eine Jähzorn- Probe gekoppelt sein, bei deren Gelingen der Held urplötzlich auf den Gefangenen zuspringt und ihn brutal mißhandelt (Tritt ins Gesicht, worauf der Gefangene mit seinem Stuhl umfällt) und von seinen Gefährten von weiteren Mißhandlungen abgehalten werden muß! Natürlich sind in diesem Fall alle TaP hinfällig! Auch ein Patzer sorgt für eine Jähzorn- Probe, die um die daneben gegangenen Punkte erschwert ist. Schließlich sollte es den Helden aber allen Hindernissen zum Trotz den Mann zum sprechen zu bringen. Allerdings weiß er nicht allzu viel. Aber dieses Wissen wird er, im Angesicht der Niederhöllen, an die Helden weitergeben. Allerdings wird er um Vergebung seiner Taten bitten. Folgendes können die Helden von ihm erfahren.

### Über die Hinterleute des Überfalls:

Der Planende Kopf hinter dem Überfall war der bucklige Seher Aranex! Angeworben ist der Mann aber vor einem knappen Jahr in Khunchom von einem jungen Südländer.

Der Bucklige befand sich nicht immer an Bord des Schiffs. Dann hatte der Charyptoroth- Paktierer Uljiss Thorandson, ein Thorwaler.

Aranex wollte sich irgendwo im Horasreich mit einem Kontaktmann treffen um den Zielort zu erhalten. Wahrscheinlich in Vinsalt oder in Kuslik! (Je nach Art des Verhörs versucht der Gefangene zu erzählen, das es sich um Kuslik handelt. Er vermutet zwar das sich Xeraan in Vinsalt mit seinen Kontaktleuten treffen will, versucht die Helden aber in die Irre zu führen. Hier hilft eine Menschenkenntnis- Probe!) Mit wem er sich treffen wollte, weiß er nicht!

### Über das Schwarze Schiff:

Um Offizier auf dem Schiff zu werden, mußte man einen Blutpakt mit den Dämonen der Niederhöllen eingehen! Dies bescherte den Offizieren bemerkenswerte Fähigkeiten.

Das Schiff selbst erschien ihm, als hätte es einen eigenen Verstand! Einen böartigen Verstand!

### Die Ziele des Überfalls:

Aranex wollte die Kinder von ihrem belanglosen Schicksal erlösen und zu etwas besonderem machen! Das Gold war nur ein Bonus.

In dem Schwarzen Turm sollten einige der Angreifer bestimmte Pergamente holen. Darin wäre ein besonderes Ritual beschrieben.

Der letzte Hafen, in dem das Schiff vor Anker lag, war Mengbilla. Vielleicht kehrt es dorthin zurück!

Eine besondere Form um diese Informationen zu erhalten, sei ebenfalls erwähnt: Ein Rondra- Geweihter kann den Mann mittels der Liturgie Heiliger Befehl zwar dazu bringen, diese Informationen zu erzählen, allerdings wird sich die Dämonische Präsenz in ihm wehren indem sie den Mann dazu bringt sich die Zunge abzubeißen. Lösen die Helden danach seine Fesseln und drücken ihm einen Stift in die Hand, so wird er sich diesen in die Hand rammen und versuchen sich selbst zu verstümmeln. Vielleicht wird der so in die Ecke gedrängte versuchen noch einmal seinen dämonischen Patron anrufen, mit der Bitte um Beistand. Dieser wird ihm dann auch gewährt und er kann sich los reißen. In seinen Händen befindet sich plötzlich ein Schwert dessen Klinge in schwarzem Feuer glüht

## Der verzweifelte Signore

Nach dem Verhör müssen die Helden den Offizieren berichten, was sie von dem Gefangenen erfahren haben und sind danach fürs erste Entlassen. Nun können sie sich in der Stadt umschauen. Vielleicht wollen sie auch nach bestimmten Überlebenden suchen. Vielleicht wollen sie aber auch nur ihre Ruhe haben und nach Villa Albertia zurück kehren. Dies verhindert aber eine Begegnung mit Signor Di Carlotta, der mittlerweile ebenfalls Ruthor erreicht hat und nun verzweifelt nach seiner Familie sucht. Seine verletzte Tochter hat er schon gefunden, während von seinen Enkeln jede Spur fehlt. Niemand wollte dem verzweifelten Mann sagen, was mit den Kindern Ruthors passierte! Aber da noch etliche weitere Eltern ihre Kinder suchen, konnte Di Carlotta eins und eins zusammen zählen und ahnt was mit seinen geliebten Enkeln passiert ist. Es obliegt den Helden ihm die grausame Wahrheit zu berichten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr verlaßt das Logenhaus und tretet auf die Straßen Ruthors hinaus. Mittlerweile ist der nächste Tag angebrochen und auch die Toten wurden von der Straße entfernt! Auch die meisten Verwundeten wurden anscheinend in die östlich von Ruthor

entstandene Zeltstadt gebracht. Nur noch wenige, nicht Transportfähige Verletzte sind in den Straßen zu finden. Als ihr auf den kleinen Marktplatz Ruthors kommt, könnt ihr an der Eiche in der Mitte des Platzes etliche Zettel sehen. Überall stehen Soldaten herum, aber auch zahlreiche Verzweifelte Einwohner Ruthors befinden sich dort und befragen jeden nach dem Verbleib ihrer Kinder. Da seht ihr plötzlich eine euch bekannte Kutsche am Rand des Marktes stehen. Und da hört ihr eine Stimme hinter euch lautstark jammern. Als ihr euch umdreht, kommt euch Signor di Carlotta entgegen. Sein Gesicht ist verzweifelt und von Tränen gerötet. „Da seid ihr ja! Habt ihr irgendetwas von Timor und Khadan gehört? Meine kleine Isida habe ich gefunden, aber niemand wollte mir etwas über meine Enkel sagen! Aber alle suchen ihre Kinder. So sagt es mir doch! Wisst ihr wo die beiden sind?“

Hier sollten die Helden behutsam vorgehen. Mittels einer Menschenkenntnis- Probe können sie sich denken, das wen

(siehe auch MguS, Paktgeschenke, Dämonische Waffe). Hier wird er dann die wenigen Wachen töten, bevor er sich den Helden zuwendet und sein letztes Gefecht ausfechten. Nehmen sie die Werte eines der Paktierer im Anhang, stärken diese aber noch ein wenig, schließlich hat der Mann in diesem Fall einen weiteren Schritt in die Verdammnis getan. Eine Alternative dazu wäre der Einsatz von Beherrschungsmagie wie dem Imperavi Handlungszwang (Beispielsweise: Sage uns alles was du über die Hintermänner und ihre Ziele weisst!). Di Helden müssen dazu lediglich gegen die MR des Mannes durchsetzen, um die oben aufgeführten Informationen zu erhalten.

Schließlich sollten die Helden aber die oben aufgeführten Informationen erhalten haben, da sonst das Abenteuer an dieser Stelle beendet wäre! Nachdem dies geschehen ist, kommt ein mit einer Henkershaube verhüllter Mann in den Raum und richtet den Mann mit seinem Richtbeil hin. Während der Befragung wurde er durch die anwesenden Offiziere zum Tode verurteilt. Falls die Helden ihm versprochen haben, mit dem Leben davon zu kommen, kann sie dies in arge Gewissensnöte bringen. Nichts desto trotz hat der Mann dieses Ende mehr als verdient.

sie sofort und ohne Umschweife mit der Wahrheit heraus platzen, der Signor zusammen bricht. Am besten wäre es wenn sie den Signor zu einem ruhigeren Ort bringen und ihm dort von ihrem letzten Blick auf die Enkel des Signors berichten. Heilkunde, Seele- Proben helfen ihnen dabei den erschütternden Bericht so zu verpacken, das der Signor nicht vollends verzweifelt. Trotzdem wird er in Heilkrämpfen ausbrechen und die Helden sollten den alten Adligen aus Ruthor fort bringen. In Villa Albertia können sie den Signor dann dazu bringen, das er sich etwas beruhigt. Vielleicht beherrscht ein Heldenmagier den Somnigravis Tiefer Schlaf und kann den Signor vorerst ruhig stellen.

Einige Stunden später hat sich der Signor beruhigt (sofern es die Helden nicht geschafft haben ihn zum Schlafen zu bringen) und sitzt mit einer Flasche Schnaps in seiner verdunkelten Schreibstube und betrinkt sich. Dabei sinniert er über das schlimme Unheil das seiner Familie widerfahren ist. Wenn die Helden nicht ohnehin bei Signori die Carlotta sind um darüber zu wachen, das er sich in seinem Gram nichts antut, werden sie spätestens von der nun folgenden Szene aufgeschreckt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich sind aus dem Salon laute Geräusche zu hören. Etwas fällt zu Boden. Dann noch mehr. Plötzlich klirrt etwas. Und dann noch mehr. Schließlich könnt ihr euch nicht mehr halten und stürmt in Di Carlottas Schreibstube. Als ihr die Tür öffnet, müsst ihr sofort in Deckung gehen (Ausweichen- Probe +2), da gerade eine Weinflasche auf die Tür zu fliegt. Nachdem die Flasche am Türrahmen zerschellt ist, wobei sie einen Dunkelroten Fleck an der Wand hinterlässt, seht ihr euch vorsichtig im Halbdunkel des Raumes um. Da seht ihr die jämmerliche Gestalt die gerade auf allen vieren zur Wand krabbelt. Als die Gestalt die Wand erreicht hat, lehnt sie sich dagegen. Nun könnt ihr erkennen das es sich um Signor di Carlotta handelt! Er hat sich seiner Perücke entledigt und sieht aus als wäre er in den letzten Stunden um Jahre gealtert. Plötzlich lacht er freudlos auf und meint dann mit tränenenerstickter, vom Wein schwerer Stimme „Warum?“

Warum haben sie die Kinder mitgenommen? Warum nicht mich? Was soll ich nur tun?“ Da fällt sein Blick auf euch und er fixiert euch. „Natürlich! Ihr! Ihr könnt sie mir zurück bringen!“ Mühsam stemmt er sich an der Wand hoch und torkelt euch dann unsicher entgegen. „Ihr könnt es schaffen! Da bin ich mir sicher! Bringt mir meine Enkel zurück! Ich zahle was immer ihr verlangt! Kauft sie zurück, befreit sie oder macht was immer nötig ist, damit ich sie wieder in meine Arme schließen kann! Und wenn ihr diesen Kinderräuber erledigen könnt, so macht auch dies. Ich werde euch geben was immer ihr dafür verlangt!“

Wahrscheinlich wird es den Spielern seltsam vorkommen erst mitten im Abenteuer den eigentlichen Auftrag zu erhalten, aber noch etwas unterscheidet Signor di Carlotta von anderen Auftraggebern: Die persönliche Bindung die die Helden zu dem Adligen entwickelt haben dürften! Von daher sollte es für die Recken eine Frage der Ehre sein, den Auftrag die

entführten Kinder zu befreien, anzunehmen. Sollten ihre Helden so gewissenlos sein dem verzweifelten Mann ein Vermögen für diese Aufgabe abzupressen, so sollten sie sich fragen ob sie Helden oder abgebrühte Söldnerseelen vor sich haben. Zwar wird Di Carlotta auch von sich aus die Gruppe mit genügend Geld und einem Empfehlungsschreiben ausstatten. Aber er ist verzweifelt genug, das er den Helden jede Belohnung verspricht. Auch glaubt er an die Möglichkeit das seine Enkel nur geraubt wurden um Lösegeld zu erpressen. Er wird die Helden ermächtigen, mit dem Entführer über die Zahlung von Lösegeld zu verhandeln, wenn sie ihn einmal gefunden haben! Di Carlotta kann bis zu 3000 Dukaten aufbringen, die er für die Befreiung seiner Enkel zahlen würde. Es steht zu hoffen das die Helden diesen Auftrag, ohne die Aussicht auf eine Belohnung annehmen. Schließlich sind sie Helden und die helfen nun einmal den Hilflosen! Nun können sie sich auf die Spur des buckligen setzen.

## Kapitel III – Auf der Spur des Buckligen

Es steht zu hoffen das die Helden, während des schändlichen Überfalls auf Ruthor eine solche Wut auf die Schurken entwickelt haben, das sie diese von sich aus zur Strecke bringen wollen. Natürlich sollte es ihnen auch ein Anliegen sein, die entführten Kinder zu befreien. Schnell stellt sich dabei heraus das die Flotte und die Armee des Horasreiches einer solchen Aufgabe nicht gewachsen ist. Die verschiedenen Instanzen verstricken sich in ein solches Gerangel um Kompetenzen, Strategien und Möglichen Zielen, das die Helden kopfschüttelnd mit ansehen müssen, wie die Ergreifung der Schurken immer unwahrscheinlicher wird. Doch sie bekamen bei der Befragung des einzigen Gefangenen einen Hinweis, den man sowohl bei Armee und Flotte wie auch beim Adlerorden einfach für unmöglich hält- das der

Kopf der Entführer nach wie vor im Horasreich weit! So obliegt es den Helden dieser Spur zu folgen. Über verschiedene Möglichkeiten, können die Helden nun in Erfahrung bringen das der Hintermann des Ruthorer Kinderraubes südlich von Vinsalt ein Treffen mit einem anderen Schwarzmagier vereinbart hat. Nun sind die Helden am Zug und können dem Buckligen Xeraan eine Falle stellen, um über die Freigabe der Di Carlotta Kinder zu verhandeln. Aber Xeraan wäre nicht der berüchtigte Schwarzkünstler, als der er bekannt ist, hätte er nicht noch ein As im Ärmel. Und so kommt es zum Kampf mit dem Buckligen bei dem dieser zeigt was er kann. Und wieder entkommt er, jedoch haben die Helden eine Spur der sie folgen können.

### In der Horaskaiserlichen Admiralität

Während sich die Helden für ihre Suche nach dem Buckligen rüsten und beratschlagen, was sie tun können, erscheinen am zweiten Tag nach dem Überfall etliche Reiter auf Villa Albertia. Es handelt sich um eine Eskadron Kürassiere, welche den Auftrag haben, die Helden nach Grangor zu eskortieren. Dort, im Haupthafen der Horaskaiserlichen Marine, soll das weitere Vorgehen abgestimmt werden. Der Kapitän, Horasio ya Breganties, weiß die Helden ausdrücklich darauf hin, das sie dort vor einigen sehr hochrangigen Persönlichkeiten vorsprechen sollen und ihnen ihre Version der Ruthorer Ereignisse darzulegen. Deswegen wäre es von Nöten, das die „werten“ Recken, sich auch standesgemäß kleiden. Bevor es los geht, haben die Helden also noch einmal Gelegenheit mit dem Signor zu sprechen. Je nachdem wie viel sie ihm von ihrem Wissen über die weiteren Ziele der Schurken mitgeteilt haben, kann er sie an eine ihm bekannte Magierin in Vinsalt verweisen, die über gute Kontakte in alle Gesellschaftsschichten der Stadt verfügt: Hesindiane ya Grangoure. Sie könnte den Helden Kontakte zu den richtigen Leuten vermitteln. Haben ihm die Helden nichts von der Spur nach Vinsalt erzählt, so wird er ihnen trotz allem ein Empfehlungsschreiben an die Magierin mit geben, nur für den Fall das sie ihre Suche einmal nach Vinsalt führt. Des weiteren händigt er jedem Helden die Summe von 50 horasischen Dukaten aus, damit sie ihre Spesen nicht aus eigener Tasche zahlen müssen. Nun können die Helden die Kutsche, die mit den Reitern aus Grangor kam, besteigen und sich auf den Weg machen. Die Reise verläuft ohne größere Probleme, was angesichts der Begleitung der Helden kein Wunder ist. In Grangor werden die Pferde der Helden (die mit geführt wurden) in einem Stall der Horasischen Armee auf dem Festland untergebracht. Auf die Helden wartet dann eine Barkasse der Horasischen Flotte, die sie schnellstmöglich zum Kriegshafen bringt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Segel der kleinen Barkasse knattern im Wind, als ihr in den Kriegshafen von Grangor einlauft. Überall an den Kais und Molen seht ihr hunderte, wenn nicht Tausende Matrosen und Seesoldaten ihre Arbeit tun. Sie beladen Schiffe, exerzieren oder werden von ihren Offizieren gedrillt. Schließlich legt die Barkasse an einem zentralen Kai an und Kapitän ya Breganties klettert behende an der Kaimauer hoch. Euch lässt er dann eine Strickleiter herunter. Als auch ihr oben seid, könnt ihr sehen das dort ebenfalls zwei Wachsoldaten in Ausgehuniform postiert sind. Kapitän ya

Breganties salutiert den Wachen zu und meint dann in zackigem Tonfall „Ich bringe die Gäste für das Treffen in der

Admiralität! Sollt ihr sie dorthin eskortieren?“ Einer der Wächter antwortet dann ebenso zackig „Jawohl, unsere Abteilung ist dafür abgestellt worden, um die Teilnehmer der Beratungen in die Admiralität zu bringen!“ In diesem Moment seht ihr wie eine gewaltige Schivone in den Hafen einläuft, auf deren aufgeblähten Segeln der Adler des Horasreichs prangt. Da nehmt ihr an eurer Seite eine Bewegung wahr. Es ist Kapitän ya Breganties, der ebenfalls zu der Schivone hinaus schaut „Ahh, die König Therengar! Das bedeutet das der Admiral ebenfalls eingetroffen ist! Diese Herrschaften werden euch nun zur Admiralität eskortieren. Sicherlich erwartet man euch schon.“

Spätestens jetzt sollten sich die Helden fragen, wem sie nun Rede und Antwort stehen sollen. Die Wachen wissen nur das neben dem Admiral der Horasischen Heimatflotte Darion ter Brook einige weitere „hohe Tiere“ eingetroffen sind. Die Helden werden nun in die eigentliche Admiralität geführt. Hier werden sie gebeten, sich noch einige Zeit zu gedulden, man würde ihnen noch einen Imbiss bereitstellen, damit sie sich vor der Unterredung noch stärken können. In dem Wartezimmer, das mit Modellen verschiedener Segel- und Ruderschiffen geschmückt ist. Während die Helden warten, kommt der angesprochene Imbiss. Neben verschiedenen kalten Fleischsorten, einem Feldsalat und weißem Brot wird den Helden ein leichter Wein, verdünnt mit Wasser, serviert. Nach dem Essen können sich die Helden noch einmal frisch machen, so sie dies wünschen. Auch können sie sich Gedanken machen, ob sie angemessen gekleidet sind (und Beispielsweise Orden, Ehrungen o.Ä. anstecken) Dann nach fast zwei Stunden Wartezeit, kommt ein junger Seekadett um die Helden zum großen Saal zu bringen. Dieser wird von zwei mit Hellebarden bewaffneten Soldaten der Flotte bewacht, die sofort Habachtstellung annehmen, als die Helden erscheinen. Sie öffnen den Helden die Doppelflügelige Tür und die Helden können eintreten. Am Kopfende des großen, mit edlem Parkett ausgelegten Raums steht quer zum Eingang ein langer Tisch. An ihm sitzen fünf nobel, zum Teil in militärische Uniformen gekleidete Männer und eine komplett in Schwarz gehüllte Frau. Vor dem Tisch befinden sich (Anzahl der Helden) Stühle. Sobald die Helden heran sind, werden sie gebeten sich zu setzen. Um ihnen zu verdeutlichen, wer vor den Helden sitzt, hier die Namen der Anwesenden (Von Links nach Rechts): Vizeadmiral Murak di Bellifoldi, Verwandter der Baronin von Ruthor und zuständig für den Schutz der Küsten des nördlichen Horasreichs, Sumudan von Aldyra, Direktor der DbA (Direktorium für besondere Angelegenheiten, der horasische Geheimdienst), Abelnir von Marvinko, Staatsminister des Horasreiches, Marchese Gilmon

Quendt zu Methumis, Staatsadmiral der Horasischen Flotte, Staats- Procuratorin Comtessa Odina Thirindar von Schelf (Vorsteherin des Adlerordens und Vertreterin der Kaiserin vor Gericht) sowie Comto Amaldo Ravendoza (Zweiter Marschall des Adlerordens). Weitere Hintergründe zu diesen Personen finden sie in **FHI 74 ff** sowie im Abenteuer **Shafirs Schwur 50**. Keiner von ihnen wird sich den Helden gegenüber vorstellen. Lediglich während des weiteren Gesprächsverlaufs können die Helden erahnen, das sie es mit einigen der hochrangigsten Amtsträgern des Horasreichs zu tun haben. Zuerst wird Ravendoza die Helden bitten, den versammelten Personen einen genauen Bericht über die Vorkommnisse von Ruthor zu geben. Immer wieder werden die Helden dabei von einem der Anwesenden durch Zwischenfragen unterbrochen. Besonders bei der Beschreibung des Angriffs auf den Sitz der Baroness kann Vizeadmiral Di Bellifoldi kaum an sich halten. Sein Gesicht rötet sich zusehends und schließlich fordert er lautstark das man die gesamte Flotte auf die Suche nach den Schurken ausschickt. Schließlich ist seine Familie von der Entführung der Kinder persönlich getroffen. Allerdings ist er der einzige der diese Forderung stellt. Der Staatsadmiral betont die Tatsache das sämtliche Häfen des Reiches alarmiert wären, es aber zu umständlich wäre die gesamte Flotte auf die Jagd nach einem einzigen Schiff auszusenden. Derzeit wird eine aus Acht Schiffen bestehende Einsatzgruppe vorbereitet, die die Jagd auf das Schwarze Schiff aufnehmen sollen. Nachdem die Helden ihren Bericht beendet haben, beginnt die Diskussion der Anwesenden. Um diese Wort getreu wieder zu geben, fehlt hier der Platz! Deshalb die Standpunkte der verschiedenen Anwesenden.

**Abelmir von Marvinko:** „Wir werden die höchste Belohnung aussetzen, die jemals auf den Kopf eines Verbrechers ausgesetzt wurde! 5000 Golddukatun sollten reichen, damit seine Helfer diesen Buckligen verraten und uns seinen Kopf liefern.“

**Murak di Bellifoldi:** „Wir müssen alles Menschenmögliche unternehmen um die entführten Kinder zu befreien! Ich kann nicht verstehen warum wir hier herum sitzen und nicht alle Hebel in Bewegung setzen um die Schurken in unsere Finger zu bekommen.“

**Sumudan von Aldyra:** „Zuerst müssen wir herausfinden, ob die Invasoren nicht unter Umständen Verbündete unter den horasischen Adligen hatten. Ich schlage vor, das dahin gehend die Befugnisse des DbA erweitert werden.“

**Gilmon Quendt:** „Will das Horasreich sich nicht zum Gespött aller Seefahrenden Nationen machen, so ist es unabdingbar das wir so entschlossen wie eben möglich reagieren, um diese Schurken habhaft zu werden! Andererseits würde es nichts bringen unsere Flotte zu sehr zu zerstreuen um die schändlichen Kinderräuber zu schnappen. Wir haben ja gesehen was mit der Talita geschehen ist. Wir dürfen nicht hunderte Seeleute opfern um Einhundertfünfzig Kinder zu befreien, von denen wir nicht einmal wissen, ob sie überhaupt noch leben.“

**Comtessa von Schelf:** „Ich werde sämtliche meiner Inspektoren und Commisare anweisen, in einschlägigen Kreisen auf Spurensuche zu gehen. Auch sollten wir sämtliche

diplomatischen Kanäle aktivieren um den Heimathafen des Schwarzen Schiffs ausfindig zu machen!“

Während sich zwischen den Würdenträgern ein Disput abzeichnet, bei dem jeder versucht für seine Institution besondere Befugnisse und Privilegien heraus zu schlagen versucht, sollte den Helden klar werden, das sie sich selbst auf Xeraans Spuren setzen müssen. Zwar wird viel darüber gesprochen, was man tun könnte oder muß, aber wahrscheinlich wird wenig effektiv geschehen! Am Ende wird die Entsendung eines speziellen Geschwaders der Horasischen Flotte, bemannt mit zahlreichen Magiern entschlossen. Weiterhin wird eine Belohnung von 5000 Golddukatun auf den Kopf der Hintermänner des Kinderraubs ausgesetzt. Außerdem werden die DbA und der Adlerorden im Land selbst vermehrt, nach Subjekten suchen, die mit dem Überfall in Verbindung stehen könnten. Dadurch ist es allen an der Besprechung beteiligten Parteien gelungen sich zusätzliche Pfründe zu sichern. Dies mag für die Helden vielleicht ernüchternd sein aber im Horasreich gilt nun einmal das Sprichwort „Politik ist alles und alles ist Politik!“ Wahrscheinlich werden sie sich nun selbst auf die Jagd nach dem Buckligen begeben, sie können aber auch darum bitten der von Vize- Admirale Murak di Bellifoldi kommandierten Flotte zugeteilt zu werden. Ansonsten bekommen sie für ihre Taten eilig die König- Khadan- Schärpe (siehe **FHI 19**) verliehen sowie ein Handgeld im Wert von 50 Dukaten verliehen, werden dann aber eilig hinaus komplimentiert. Die Dienste der Helden werden hier nicht mehr benötigt!

### **Auf hoher See!**

Sollten die Helden der Meinung sein, das sie auf den Schiffen de Flottille die die Jagd nach Xeraan durchführen sollen, so gestatten sie den Helden einen Platz auf einem der Schiffe. Kampfstarke ist diese Flotte schon (Sie besteht aus 2 Schivonen, 3 modernen Schivonellas, 1 Karacke sowie jeweils 1 Karavelle und einer Potte als Unterstützungsfahrzeugen. Diese Flotte transportiert neben ihrer regulären Besatzung von mehr als Tausend Mann, noch vier Kompanien Horaskaiserliche Elitesoldaten und mehr als Zwanzig Magier aus allen Horasischen Akademien. Befehligt wird diese Flotte von Vize- Admiral Murak di Bellifoldi, der natürlich alles daran setzt die Schurken zu stellen. Den Helden sollten sie an Bord den langweiligen Alltag an Bord der Schiffe klarmachen, bei der jeder sie als Störung des gewohnten Ablaufs wahrnimmt. Die Flotte sucht sämtliche Gewässer bis hinunter nach Brabak ab, findet jedoch nichts. Höhepunkt der Reise ist der Versuch eines Piratenseglers aus Nasha, südlich von Chorhop, eines der Kriegsschiffe zu entern. Nachdem ein Zielschießen veranstaltet wurde, kehrt auch schon wieder Ruhe ein. Etwa nach einem Monat können die Helden, wenn sie wollen, mit der Versorgungskaravalle nach Grangor zurück kehren. Hier können sie dann die Spur Xeraans aufnehmen. Dies erfordert zwar eine kleine Anpassung des Zeitplanes, ist aber ohne weiteres möglich!

## **Der weitere Weg?**

Haben sich die Helden entschlossen auf eigene Faust die Spur des Buckligen aufzunehmen, so sollten sie sich erst einmal darüber klar werden, was sie genau wissen: Der Bucklige will sich mit irgendwem entweder in Vinsalt oder Kuslik treffen um seine nächsten Schritte zu planen. Je nachdem wie leicht sie dem Gefangenen bei seiner Befragung geglaubt haben, kann es sein das die Helden zuerst nach Kuslik reisen wollen. Genauer betrachtet, erscheint es einleuchtend das der Bucklige sich in der größten Hafenstadt des Horasreiches mit seinem

Kontaktmann trifft. Hier kann er falls Not am Mann ist, schnell zu seinem Schiff zurück fliehen. Hier ist der Arm der Horas nicht ganz so lang, da die Stadt immer noch von Fürstin Kusmina Galahan beherrscht wird. Weiterhin gibt es eine große Unterweltorganisation die ein solches Treffen sicherlich arrangieren kann. Dem gegenüber stehen allerdings ebenfalls einige Argumente: Die Gegend um Kuslik ist eine der Gegenden mit dem höchsten Seeverkehr! Das Schwarze Schiff hätte es schwer hier nicht aufzufallen. Die Fürstin dürfte

sicherlich Kenntnis von einem solchen Treffen haben, wenn es in ihrer Stadt stattfindet! Weiterhin sind alle Hafenstädte des Horasreiches in Alarmbereitschaft wegen des Überfalls. Diese Informationen können sie während des Gesprächs in der Admiralität durch anwesende Meisterpersonen streuen lassen, falls die Helden nicht selber darauf kommen. Andererseits nimmt niemand an das der Bucklige versucht das Treffen mitten im Herz des Horasreiches zu planen. Schließlich befindet sich dort das Hauptquartier von DbA und Adlerorden, sowie eine starke Präsenz der Armee! Auch auf die Idee dass das Treffen in den Ruinen Alt-Bosparans stattfinden könnte, geht man nicht wirklich ein. Einzig Comto

Ravendoza zieht diese Möglichkeit in Erwägung und lässt die Helden diskret beschatten, falls diese nach Vinsalt reisen! So können sie diesen in dem Fall das sie sich Xeraan als unterlegen erweisen, Verstärkung zukommen lassen. Lesen sie die Helden unter sich die verschiedenen Möglichkeiten rollenspielerisch aussortieren. Proben führen dazu das die Helden nur durch schlechte Würfelergebnisse von der richtigen Fährte abgelenkt werden. Am Ende sollten sich die Helden sicher sein, das sie in Vinsalt fündig werden! Und dort können sie tatsächlich auf verschiedene Arten die Spur finden, die sie in ein Gefecht mit dem Buckligen führt.

## Die bestürzte Kaiserstadt

Wenn die Helden nach Vinsalt kommen, dann werden sie dort die Reaktionen auf den Überfall auf Ruthor mitbekommen. Allerorten stehen Gruppen von Menschen beisammen die über den skandalösen Überfall diskutieren. Wer es gewagt haben könnte das mächtige Horasreich anzugreifen und wie man darauf angemessen reagieren könnte. Einige verdächtigen das Al' Anfa dahinter steckt, während andere vermuten das der Überfall vom Mittelreich initiiert wurde um das aufstrebende Horasreich zu schwächen. Überall, auf den Straßen oder in Tempeln und Schenken ist der Überfall Tagesgespräch. Dies liegt daran das die Nachricht erst am Vortag in der Kaiserstadt offiziell bekannt gegeben wurde. So sind die Tempel voller Leute die die Götter bitten die schändlichen Angreifer zu strafen oder um das eigene Wohl beten. An etlichen Hauswänden prangen die Steckbriefe des Adlerordens, mit denen nach den Hintermännern des Überfalls gefahndet wird. Auch ist die Präsenz der Stadtgarde und des Adlerordens in der Stadt unübersehbar! In dieser Atmosphäre müssen sie sich nun fragen, wo sie mit der Suche nach dem buckligen beginnen sollen. Schließlich hat Vinsalt etwa 20000 Einwohner und bietet etliche Möglichkeiten, wo sich der Bucklige mit seiner Kontaktperson treffen könnte. Im Folgenden werden einige Möglichkeiten aufgeführt, wie die Helden Xeraan auf die Spur kommen können. Je nach Heldengruppe und deren Ermittlungsmethoden haben sie so verschiedene Optionen um die Helden zu Xeraan zu bringen. Zum einen wäre da die Lohnmagierin Hesindiane ya Grangour, die über allerlei Kontakte in alle Schichten der Stadt verfügt. Mit ihrer Hilfe können die Helden herausfinden, das es einen abgebrannten

Kaufmann gibt, der sein abgebranntes Lagerhaus südlich der Stadt auch Personen zweifelhafter Gesinnung zur Verfügung stellt. Für sehr rechtschaffene Helden gibt es dann auch die Möglichkeit mit dem Adlerorden zusammen zu arbeiten. Dadurch bekommen die Helden den Hinweis auf einen jungen, südländischen Magier der auf der Suche nach einem sicheren Haus für ein besonderes Treffen ist. Schlußendlich besteht noch die Möglichkeit das die Helden versuchen mit dem organisierten Verbrechen zusammen zu arbeiten. Dies führt zu einem Treffen mit der Patin des Verbrechens von Vinsalt, der Magierin Niam von Bosparan. Diese wurde vor einiger Zeit von einem Wahrsager namens Neraxa kontaktiert, da dieser ein sicheres Versteck für ein vertrauliches Treffen benötigte. Niam, durch ein magisches Buch bestochen, ahnte nicht das sie den Schwarzmagier und Dämonenpaktierer Xeraan vor sich hatte und erkennt nun das sie, die Meisterin der Lüge und des Betrug, von einem noch größeren Täuscher betrogen wurde. Da sie Paktierer hasst, gibt sie den Helden den entscheidenden Hinweis. Allerdings besteht sie darauf, das der Großteil der zu erwartenden Belohnung an sie fällt. Sie können diese Ermittlungsstränge einzeln einsetzen um die Helden zum Ziel zu führen oder miteinander verknüpfen. Hinweise dazu finden sie am Ende eines jeden Abschnittes! Schließlich finden die Helden den Ort des Treffens das der Bucklige plant und können versuchen ihm eine Falle zu stellen. Doch schnell werden sie feststellen das der Bucklige mit allen Wassern gewaschen ist und anscheinend immer ein As im Ärmel hat.

## Die Lohnmagierin

Von Signor Di Carlotta bekamen die Helden die Empfehlung, wen ihre Suche sie nach Vinsalt führt, bei der Lohnmagierin Hesindiane ya Grangour vorzusprechen. Diese ist ein Studienkollegin seines Sohnes Marco. Nach ihrer Ausbildung verdingte sie sich bei den Reichen und Mächtigen Vinsalts als Lohnmagierin. Dadurch verfügt sie über zahlreiche Kontakte in allen Schichten der Stadt. Die Helden können sich in der Kaiserstadt zu ihrem Haus durchfragen. Es liegt unweit des Kaiserpalastes und lässt sich leicht finden. Fragen sie bei den begüterten Bürgern der Stadt nach, so werden sie eine genaue Wegbeschreibung zu Hesindianes Haus bekommen. Eine Dienerin öffnet den Helden auch recht schnell und lässt sie ein. Dann müssen sie sich aber noch ein wenig gedulden, da die Frau Magistra eine vielbeschäftigte Frau ist- und ihre Dienste wären nicht gerade billig. Nach einigen Minuten Wartezeit erscheint Hesindiane schließlich in ihrem Empfangszimmer. Da sie die Helden zuerst für zahlende Kunden hält, trägt sie ein Magiergewand peinlich genau nach dem Codex Albyricus. Sie erläutert kurz die Dienste die sie anbietet, bevor sie die Helden bittet ihr von dem Auftrag den sie der Magierin geben wollen, zu berichten. Nachdem sie gehört hat, worum es geht (Den Kinderraub von Ruthor und die Jagd nach den Hintermännern), leckt sie sich kurz mit der

Zunge über die Lippen und meint dann das sie nun erst einmal einen Becher Wein benötige. Natürlich fragt sie die Helden ob diese ebenfalls einen wollen. Ihr weiteres Verhalten hängt davon ab, ob die Helden ihr schon Di Carlottas Empfehlungsschreiben gezeigt haben. Ist dies nicht geschehen, meint sie das sie sich gerne die Belohnung verdienen würde, aber die Schurken würden doch sicher schon irgendwo im tiefen Süden sitzen und darauf warten das die ersten Angebote für Lösegeld bei ihnen einträfen. Der Adlerorden wüßte sicherlich Rat und könnte den Helden weitaus besser helfen. Haben die Helden ihr hingegen offenbart das sie im Auftrag Di Carlottas kämten und wüßten, mit wem sie es zu tun hätten, dann erwacht das Interesse in der Magierin. Wenn die Helden nun noch erwähnen das sie wüßten das sich der Hintermann des Überfalls hier in Vinsalt aufhielte und sie nur noch sein Versteck finden müssten, dann ist es um die Magierin geschehen. Sie wird sich danach erkundigen, ob diese Informationen schon den offiziellen Stellen vorlägen. Egal ob dies bejaht oder verneint wird, kommt es zur folgenden Szene, die sie unter Umständen ein wenig anpassen müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die hübsche Magierin lehnt sich hinter ihrem Schreibtisch zurück und blickt euch an. „Ihr wisst also um wenn es sich bei der Person handelt, die den Überfall auf Ruthor handelt? Und ihr wollt ebenfalls wissen, das diese Person sich in der nächsten Zeit hier in Vinsalt aufhalten soll? Die Tatsache das ihr zu mir kommt und nicht den Adlerorden einschaltet, sagt mir das es euch ernst ist mit der Suche nach den Hintermännern handelt! Nun mit Mondino verbindet mich tatsächlich so einiges. Aber beileibe nicht genug, das ich meine gute Reputation her gebe um einen Schatten zu jagen. Was denkt ihr, wenn bekannt würde, das ich ohne Sicherheiten einen Auftrag angenommen habe der sich als Lebensgefährlich herausstellen könnte. Und das ohne die Sicherheit zu haben, das ich meine Ressourcen bei der Jagd nach einem Trugschluß verschwendet habe! Ich verlange zumindest das meine Unkosten erstattet werden und das ihr Stillschweigen über den gesamten Auftrag haltet! Desweiteren bekomme ich 1000 Dukaten von euch, solltet ihr Erfolg haben und das ausgesetzte Kopfgeld einstreichen können. Mißlingt eure Jagd, so schwört ihr mir bei Hesinde und ihren göttlichen Geschwistern, das ihr nie wieder ein Wort über diese Sache verlieren werdet! Also, was ist? Seid ihr mit diesen Bedingungen einverstanden? (Heldenreaktion abwarten) Dann kommen wir ins Geschäft!

Ganz so eiskalt und auf geldliche Dinge bedacht ist Hesindiane zum Glück nicht. Sobald sie erfährt, das Di Carlotta persönlich durch die Entführung seiner Enkel an dem Kinderraub betroffen ist, wird sie alles Menschenmögliche unternehmen, damit die Helden eine Chance haben diese zu befreien. Dann wird sie auch keine Beteiligung an der ausgesetzten Belohnung haben wollen. Allerdings kennt sie ihre Kräfte gut genug um zu wisse, das sie in einem magischen Duell gegen Xeraan keinerlei Chancen hat. Allerdings wird sie sofort ihre Dienerin los schicken, um bei einigen ihrer Kontakteleute in der Stadt näheres heraus zu finden. Hesindianes Kontakte finden sich vor allem im gehobenen gesellschaftlichen Umfeld. Wenn die Helden eigene Erkundigungen anstellen wollen, nur zu. Sorgen sie lediglich dafür das die Helden beschäftigt sind und die Suche nach dem Buckligen nicht ausschließlich durch die Meisterfiguren stattfindet. Lassen sie ihre Helden über den jungen Schwarzmagier Adolphe oder ermittelnde Gardisten des Adlerordens stolpern und bringen sie so auf die richtige Spur. Alternativ können sie auch die Helden von Hesindiane nur Kontaktadressen bekommen und müssen nun selbst die im nächsten Abschnitt beschriebenen Informationen ermitteln. Improvisieren sie dazu einige Begegnungen mit verschiedenen Vinsalter Geschäftsleuten und Stadtadligen, die sehr sorgsam auf ihre Güter achtgeben. Schließlich stoßen sie hierbei auf den Manufakturbesitzer Valerio ya Tangeladi, der gegen ein kleines Bestechungsgeld den Helden eine gute Nachricht überbringt.

### Die gute Nachricht

Haben die Helden selbst den Besitzer der Spiegelmanufaktur ermittelt, so findet dieses Gespräch in seinem Stadthaus statt, stammen diese Informationen von Hesindiane, so hat diese ya Tangeladi in ihr Büro geladen. Der Mann ist ein nobel gekleideter Patrizier, der anscheinend lieber arbeiten lässt als das er selber arbeiten lässt. Auf Nachfrage bestätigt dies der Mann auch, der sich als Besitzer einer gut gehenden Spiegel- und Glaswarenmanufaktur herausstellt. Er ist ein guter Bekannter Hesindianes und erzählte ihr unter dem Siegel der Verschwiegenheit, das er für mehrere Tage seine Manufaktur zwei Stunden eher schließt und alle Arbeiter nach Hause

schickt. Als Hesindiane nachbohrte, gestand der Manufakturbesitzer folgendes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Also, ihr müsst verstehen. Eine meiner liebsten Vergnügungen ist das Pferderennen. Leider hatte ich in letzter Zeit eher wenig Glück. Und zuletzt, nun da habe ich gegen eine hübsche Dame gewettet. Phex vergib mir, aber sie war hinreißend, so das ich mich dazu hinreisen lies eine sehr hohe Summe auf einen todsicheren Tip zu setzen. Dummerweise verlor dieser todsichere Tip und diese Schönheit entpuppte sich als Mitglied des Kartells. Ich bitte euch, dies muß unter uns bleiben! Wenn das Kartell erfährt das ich über deren Geschäfte spreche, dann werden sie mich oder meine Frau töten! Und was sollen dann meine Kinder machen? Also! Versprecht es! (Heldenreaktion) Sie sagte mir, nachdem ich ihr nur einen Teil des Geldes zahlen konnte, das ich denn Rest als Gefallen zurück zahlen könnte! Nun vor einer Woche kam besagte Dame dann schließlich in mein Stadthaus und bat um eine Unterredung. In meinem Büro erklärte sie mir dann das sie für die nächsten sieben Tage in den Abendstunden über die Räumlichkeiten meiner Manufaktur verfügen wird. Und seid drei Tagen lungert abends immer ein junger Südländer davor herum. Da ich keinen Ärger mit dem Kartell haben wollte, habe ich immer schon zur sechsten Stunde meine Leute nach Hause geschickt! Und einen Schlüssel habe ich der Dame ebenfalls gegeben. Dafür hat sie denn Schuldschein zerrissen! Vielleicht hilft euch dies weiter?“

Wenn sich die Helden nun fragen, warum das Kartell nicht einfach eine der Ruinen Alt- Bosparans nutzt, so sollten sich die Helden vor Augen halten, das der Adlerorden nicht einfach die Werkstätten eines angesehenen Patriziers durchsuchen kann, ohne das sie einen konkreten Verdacht haben! Und hier deutet nichts auf den Schwarzmagier Xeraan hin! Aber was würde besser zu einem Täuscher wie Xeraan passen, wie eine Spiegelmanufaktur, wo nichts ist wie es zu sein scheint. Dazu kommt das diese Manufaktur in der Nähe des Sumpfes westlich von Alt- Bosparan befindet und somit sicherlich über etliche Fluchtwege verfügt.

### Die Spiegelmanufaktur

Nach einigem Drängen (Menschenkenntnis, Lügen, Überzeugen- Proben bei denen insgesamt 20 TaP über bleiben müssen) erklärt sich ya Tangeladi bereit zu zulassen das die Helden sich abends in seiner Manufaktur einzuschließen. Aber sie sollen vorsichtig verhalten, falls wirklich etwas Kriminelles in den Räumlichkeiten seines Unternehmens geschehen sollte. Tagsüber können sich die Helden in der Manufaktur umschauen. An den Schmelzöfen und Drechselbänken arbeiten etwa 60 Leute. Es gibt zwei langgezogene **Arbeitsräume** in denen Spiegel **(1)** und edle Karaffen und Gläser **(2)** gefertigt werden. Desweiteren gibt es noch ein mit feinem Sand gefülltes **Rohstofflager (3)** sowie ein **Fertigteilelager (4)**. All diese Räume haben eine Deckenhöhe von 8 Schritt und sind mit Drechselbänken, Schmelzöfen, Arbeitstischen, Rollenbändern und Regalen voll gestellt. In jedem dieser Räume gibt es hölzerne Tore die zu großen Laderampen heraus führen, von denen aus neue Rohstoffe ins Lager gebracht werden bzw. die fertigen Produkte verladen werden können. Von den Decken hängen Ketten herunter um Schwere Spiegel leichter zu transportieren. Außerdem gibt es noch einen **Aufenthaltsraum (5)** für die Arbeiter, die **Räume der Vorarbeiter (7,8)**, das **Lohnbüro (6)** sowie ein **Foyer (9)**. Über diesen Räumen, die nur eine Deckenhöhe von vier Schritt haben, gibt es noch einen **Salon (10)** für gut betuchte Kunden, dem **Archiv (11)** sowie Tangeladis **Privatbüro (12)**.

Hier hat der Manufakturbesitzer auch einen **Schlafrum (13)**, falls er einmal länger arbeiten muß. Hinter einer Geheimtür befindet sich der winzige **Tresorraum (14)**, in dem sich derzeit allerdings außer Silberbarren im Wert von 20 Dukaten nichts befindet! Desweiteren gibt es noch einen Keller in dem sich ein Raum befindet der die Kohle zum Anfeuern der Schmelzöfen bereit hält. Tagsüber ist es durch die Schmelzöfen sowie die geöffneten sechs Schritt hohen Fensteröffnungen angenehm hell. Nachts allerdings, wenn die Fensterläden geschlossen und die Feuer aus sind ist es absolut finster und es bilden sich etliche Nischen und Schatten in denen man sich verstecken kann. Hier können sich die Helden auf die Lauer legen (Sich verstecken- Probe um 2 – 5 Punkte erleichtert, je nach Versteck!) und hoffen das dies der richtige Treffpunkt ist und ihre Falle zuschnappt. Natürlich sind sie am richtigen Ort, lediglich den Zeitpunkt bestimmen sie! Wenn sie ihre Helden ein wenig zappeln lassen wollen, findet das Treffen in der nächsten Nacht (der letzten der sieben Nächte, in denen das Kartell die Manufaktur nutzen kann) statt. Aber vielleicht haben die Helden auch Glück und sie haben die richtige Nacht abgepaßt. Weiter geht es dann mit dem Abschnitt **Die Falle schnappt zu**.

### **Im Licht oder in die Schatten?**

Hesindiane verfügt über einige Kontakte zu rangniederen Mitgliedern des Adlerordens sowie des Kartells. Wenn die Helden eine Bestätigung dafür wollen, dass die Manufaktur wirklich das Versteck für das Treffen Xeraans ist, so kann Hesindiane den Helden anbieten, das sie ihnen Zutritt zur örtlichen Commandantur des Adlerordens verschafft. Vielleicht finden sie dort die Bestätigung, die sie sicher macht das die Magierin das richtige Versteck gefunden hat. In diesem Fall können sie eine kurze Episode einfügen, in denen die Helden in das Archiv der Vinsalter Niederlassung des Adlerordens eindringen müssen, um die Akte über einen jungen Schwarzmagier zu finden, der schon seit einigen Tagen, immer wieder bei der Ruine auftaucht und mehrfach versucht hat sich diese genauer anzuschauen. (Nähere Informationen zum jungen Schwarzmagier finden sie im folgenden Abschnitt und im Anhang.) Zwielfichtigeren Charakteren steht auch noch die Möglichkeit offen, heraus zu bekommen wer das abgebrannte Lagerhaus gemietet hat - Niam von Bosparan! So können sie auch die Option einer Audienz bei Königin von Alt- Bosparan einbauen.

## **Auf den Schwingen des Adlers**

Wenn die Helden bei der Unterredung in der Grangorer Admiralität so vorausschauend waren und nach einem Empfehlungsschreiben der Comtessa von Schelf zu fragen, können sie sich bei ihren Ermittlungen auch an die örtliche Commandantur des Adlerordens wenden. Der Vorsteher der Commandantur Cyrano de Montedilo ist allerdings nicht erfreut über „private Schnüffler die sich die Nase vergolden lassen wollen“! Allerdings wird er ein Empfehlungsschreiben seiner Ordensvorsteherin nicht ignorieren können. Also wird er die Helden soweit unterstützen, das diese nicht auf die Idee kommen, das sie sich bei der Comtessa beschweren. De Montedilo glaubt ohnehin nicht daran, das sich der Drahtzieher des gerade in Vinsalt aufhält. Dies kann in seinen Augen nicht sein! Gerade hier in Vinsalt, vor seiner Nase soll sich der Unhold der hinter dem Überfall auf Ruthor steckt verbergen? Das geht nun wirklich nicht. Allerdings wird er ihnen Einsicht in seine Akten geben und sie auch sonst weitestgehend unterstützen. Anfragen nach Unterstützung durch Adlerorden und Stadtgarde wird er aber ablehnen, solange ihm die Helden keine Hieb- und Stichfesten Beweise vorlegen. Vermitteln sie den Helden das Bild eines durchaus kompetenten Gesetzeshüters, der allerdings etwas überarbeitet ist. Darüber hinaus nimmt er die Helden nicht wirklich ernst und lässt sie ihren Ermittlungen nachgehen. In den Aktenbergen oder bei Gesprächen mit den übrigen Gardisten des Ordens können sie die Helden auf Adolphe aufmerksam gemacht werden (Soll die Beschattung dieses seltsamen Südländers nun beendet werden oder nicht). Wenn die Helden hier eventuell hellhörig werden, können sie erfahren das sich in der Stadt seit ein paar Tagen ein merkwürdiger Südländer in der Stadt herum treibt. Da de Montedilo den Mann für ungefährlich hält, wollte er die Beschattung eigentlich beenden! Aber vielleicht haben die Helden ja Interesse daran, sich den Mann einmal aus der Nähe anzusehen.

### **Die Beschattung des Magiers Adolphe**

Laut der Akten die die Helden im Archiv des Adlerordens finden können, befindet sich der Südländer, ein junger Schwarzhaariger Mann der einen strengen Geruch verströmt, wahrscheinlich Magier, seit etwa zwei Wochen in Vinsalt. Aufgefallen ist der Mann dem Adlerorden, weil er mehrfach den Traumkrautkeller Rabenschwinge aufgesucht hat. Einer der dortigen Stammgäste ist heimlicher Zuträger des

Adlerordens und soll verdächtige Personen, welche möglicherweise mit Al' Anfa in Verbindung stehen könnten, sofort melden. Also wurde er einige Tage lang diskret beschattet. Allerdings konnte dem Mann außer seiner Rauschkrautsucht, nichts vorgeworfen werden. Sein Tagesablauf ist jeden Tag ähnlich. Morgens verlässt er seine Unterkunft, die unauffällige Herberge Haus Vinsalt, um scheinbar ziellos in der Stadt herum zu irren. An einigen Stellen hält er sich länger auf, bevor er sich stets nach Alt-Bosparan begibt, wo er jeden Tag um ein großes Gebäude herum streunt- der Glas- und Spiegelmanufaktur Tengeladi! Danach begibt er sich meist in die Rabenschwinge um sich dem Rausch hin zu geben. Manchmal treibt ihn sein Weg dann noch abends spät ins Bordell Freundliche Einkehr, wo er sich dann der Lust hin gibt. Wollen die Helden den Magier dann selbst beschatten (Verlangen sie von Zeit zu Zeit Proben auf Sinnenschärfe, Gassenwissen, Sich verstecken und Menschenkenntnis, um einer Entdeckung durch den Magier zu entgehen), so stellen sie fest das er an diesem Tag mehrfach die Gaststätte Silbernes Madamal aufsucht. Stets nimmt er am selben Platz im hinteren Drittel des Lokals Platz. Einem guten Beobachter (Sinnenschärfe- Probe +6) fällt auf das er immer wieder unter seinem Stuhl etwas sucht. Meist blickt er dann enttäuscht auf und geht sofort wieder, ohne sein bestelltes Essen zu verspeisen (allerdings bezahlt er es jedesmal, bis zu viermal, dann hat er Erfolg bei seiner Suche).

**Der Hintergrund:** Unter dem Stuhl befindet sich ein toter Briefkasten und Adolphe erwartet seit längerem ein Schreiben, wann das Treffen, weswegen ihn sein Meister Korobar nach Vinsalt geschickt hat, nun stattfinden soll. Von nun an haben die Helden zwei Möglichkeiten auf die Spur des Buckligen zu stoßen. Entweder beschatten sie den Südländer weiter, der irgendwann ein Schreiben unter dem Stuhl hervor zieht und dann hochofrenet nach einem kurzen Besuch in der Rabenschwinge zur Manufaktur eilt. Alternativ können sich die Helden nun auch im Silbernen Madamal aufhalten und beobachten, wie ein Jugendlicher am späten Nachmittag einen Brief unter dem Stuhl anbringt. Dieses Schreiben finden sie bei den Handouts am Ende des Abenteuers. Darin finden sie den Hinweis das Meister Ranxea sich heute in der Manufaktur Tangeladi treffen würde. Nun können sie das Schreiben an sich nehmen und Adolphe ein gefälschtes hinterlassen (Beispielsweise mit einer späteren Uhrzeit) und sich dann in

der Manufaktur auf die Lauer legen. Irgendwann erscheint dann dort Adolphes Kontaktmann (Bei dem es sich um niemand anderes handelt, als den buckligen Schwarzmagier Xeraan handelt) und sie können mit dem Abschnitt **Die Falle schnappt zu** fortfahren.

### Vom Licht in die Schatten

Natürlich können sie die Helden beim Stöbern im Archiv des Vinsalter Adlerordens auch auf das scheinbar allgegenwärtige Kartell aufmerksam machen und die Helden auf die Spur Madame Niams, der ungekrönten Königin Alt- Bosparans aufmerksam machen. Nun können die Helden versuchen mit dieser in Kontakt zu treten. Da das Kartell jedoch ebenfalls einen Spitzel in den Reihen des Adlerordens hat, werden die

Mitglieder der großen Vinsalter Verbrecherbande bemerken, das dort jemand unbequeme Fragen stellt. Madame Niam hingegen ist daran interessiert, wer solches Interesse an ihrer Organisation hat und veranlasst das die Helden zu ihr gebracht werden. Allerdings ist die Behandlung dann nicht so „freundlich“ als wenn sie sich direkt an die Patin des Vinsalter Verbrechens gewandt hätten. Schließlich könnten die Helden ja auch vorhaben das Kartell zu zerschlagen. Man wird sie ausgiebig befragen, bevor Niam davon überzeugt ist, das ihr von den Helden keine Gefahr droht. Orientieren sie sich dabei am Abschnitt Audienz bei Madame Niam, verschärfen aber die Behandlung der Helden deutlich- Freunde des Adlerordens mag man hier nicht!

## Ermittlungen in den Schatten

Zwielichtigere Helden (Streuner, Diebe, Phex- Geweihte) dürften auf die Idee kommen die Halbwelt Vinsalts bei ihrer Suche einzusetzen. Dies führt auch zum Erfolg, da Xeraan in der Gestalt des Sehers Aranex Madame Niam mit viel Geld (und einem ausgesprochen guten Horoskop) geschafft hat, die Patin davon zu überzeugen ihm ein sicheres Versteck zu verschaffen, in dem ein Treffen von äußerster Wichtigkeit ganz Aventuriens abgehalten werden müsste. Dieses Versteck sollte abgelegen sein, zahlreiche Fluchtmöglichkeiten aufweisen und wenn möglich ein benutztes Gebäude sein. Allerdings soll sich dort zum Zeitpunkt des Treffens niemand aufhalten. Da der Besitzer der Manufaktur Tangeladi gerade beim Kartell Schulden gemacht hatte, bot sich dessen Manufaktur geradezu an. Also bot man dem Mann an, die Schulden zu vergessen, wenn dieser dafür dem Kartell seine Manufaktur für einige Tage in den Abendstunden überlassen würde. Wenn man nun in den richtigen Kneipen und Schenken Vinsalts (Ranzfrosch, Letzte Zuflucht oder Bei Reech, siehe **DRdH, S.78**) sehr auffällig verkündet das man jemanden aus dem Milieu, vielleicht sogar die Führer des allmächtigen Kartells suchen würde, so ist dies der beste Weg, keinerlei Kontakte bei diesen Kneipenbesuchen zu machen! Im Gegenteil! Man wird die Helden nach Kräften ignorieren und ihnen das Gefühl geben unerwünscht zu sein. Niemand, nicht einmal der Wirt wird die Helden eines Blickes würdigen! Und zwar so lange bis die Helden endlich verschwinden. Allerdings sollten die Helden bei ihrem gesamten Heimweg, das Gefühl haben verfolgt zu werden. Dieses Gefühl reist auch bei der Ankunft in ihrer Herberge nicht ab. Jemanden stellen können die Helden allerdings nicht. Sollten ihre Helden nun so paranoid sein, das einer von ihnen Wache hält, so lassen sie diesen Helden regelmässig Selbstbeherrschungs- Proben würfeln, die sie mit der Zeit immer weiter erschweren. Mißlingt diese Probe, so nickt der Held kurz ein. Erwachen wird er dann spätestens bei der Audienz bei Königin des Vinsalter Verbrechens- Niam von Bosparan. Während der Nacht können sie für jeden Helden eine verdeckte Gefahreninstinkt- Probe würfeln. Helden die wenigstens 8 TaP übrig behalten, können sie folgende Szene vorlesen, alle anderen Erwachen erst im nächsten Abschnitt!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unruhig wälzt du dich hin- und her. Wirklich einschlafen kannst du nicht! Plötzlich schreckst du durch eine knarrende Diele hoch. Du schnellst hoch, doch sofort wirst du durch einen kräftigen Arm, der dir den Mund zu hält, wieder aufs Bett gedrückt. Dann siehst du, das zwei verummte Gestalten über dir aufragen. Und die Hand des einen nähert sich mit einem hellen Tuch darin, deinem Gesicht. Plötzlich werden deine Augenlider so schwer.

Die Helden wurden mit Schlafgift betäubt und werden dann zum Anwesen von Madame Niam, der Königin des Vinsalter Verbrechens gebracht. Die Helden haben die Patin durch ihre Art auf sich aufmerksam gemacht und sie möchte sich ein Bild von den neugierigen Leutchen machen. Sie gibt den Helden eine ihrer seltenen Audienzen. Eine große Ehre wie diese später heraus finden. Sollten die Helden Niam schon kennen oder anderweitig auf sich aufmerksam machen, so sollten sie die Audienz bei der Verbrecherkönigin entsprechend abwandeln. Eine weitere Begegnung mit Niam ist Teil des Abenteuers Hinter dem Thron. Niams Leute achten sorgsam darauf das die Helden nicht den Weg zum Anwesen ihrer Herrin finden können. Die Helden bekommen die Augen verbunden, und der Wagen, auf dem die Helden transportiert werden, macht zahlreiche Umwege. Doch schließlich erwachen die Helden in Niams Gemächern- unbewaffnet!

### Audienz bei Madame Niam

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch dröhnt der Schädel, als ihr erwacht. Irgendetwas stimmt nicht! Es riecht so seltsam. Und die Kissen eurer Betten sind sicherlich nicht mit roter Seide bespannt. Vorsichtig öffnet ihr nach und nach die Augen. Plötzlich schnell (Held) hoch und fuchtelt an seinem Waffengehänge. Doch er findet nichts! Es fällt euch schwer die vielen neuen Eindrücke zu verarbeiten, die in wenigen Augenblicken auf euch einprasseln. Der fremdartige Geruch, das abgedunkelte Zimmer in dem ihr

euch befindet. Und dann hört ihr leise die Stimme einer Frau zu euch sprechen. Diese Stimme klingt sehr weiblich, aber es schwingt auch eine große Portion Sarkasmus mit. „Ich hoffe ihr armen Kinderchen habt euch nicht allzu sehr weh getan! Man fand euch so hilflos vor. Da ihr so unbedarft seid und in eurer Naivität so unverblümt nach dem Kartell gefragt habt, dachte ich mir das ich diese Herrschaften einmal kennen lernen möchte! Schließlich möchte ich wissen, wieso ihr nach

Mitgliedern des Kartells sucht! Wisst ihr denn nicht dass das furchtbar böse Leute sind, die euch ganz schön weh tun können? Also seid so freundlich und erzählt mir, was euch bewegen hat eure Unversertheit oder gar euer Leben zu riskieren, als ihr euch so offen nach dem Kartell erkundigt habt!“

Es wird einen Moment dauern, bis die gerade noch betäubten Helden lokalisieren können, von wo die Stimme kommt. Im Halbdunkel können die Helden die Schattenhaften Umriss einer Person sehen. Wen sie nicht sehen können, sind die beiden Schläger, die gut versteckt in den Schatten warten. Sollte einer der Helden auf die dumme Idee kommen und die Sprecherin angreifen wollen (vielleicht mit einer gut versteckten Waffe?), so greifen die beiden ein. Dann wird die Audienz schnell zu einem Verhör, bei dem mit den Helden nicht gerade zimperlich umgegangen wird! In diesem Fall werden die Helden schnell merken, über welche magischen Fähigkeiten Niam verfügt. Aber da die Helden hoffentlich über die nötige Intelligenz verfügen, um zu merken, wann sie eine Situation nicht unter Kontrolle haben, dürften sie sich wohl zähneknirschend zusammen nehmen und Niams Fragen beantworten. Sobald sie den Buckligen erwähnen, können die Helden bemerken (Menschenkenntnis- Probe +4), das die Fragen der Frau sich auf diesen Mann konzentrieren. Niam wird interessiert nach haken, selbst aber vorerst keine Fragen der Helden beantworten. Erst wenn sie der Meinung ist, genug über die Helden und ihre Suche nach Xeraan zu wissen, wird sie einige Antworten geben. Sie hat nämlich tatsächlich Geschäfte mit dem Buckligen gemacht, kennt ihn aber nicht unter seinem wahren Namen. Allerdings hat sie mittlerweile heraus gefunden, das ihre Bezahlung, ein wertvolles magisches Buch, nicht das ist, was es scheint. Dieses Buch entstammt der Domäne Amazeroths und viel des enthaltenen Wissens verführt den Leser zu Dämonenbeschwörungen und -Pakten. Da Niam nicht weiß an welchem Tag der Bucklige genau die Spiegelmanufaktur aufsuchen wird (Sie lässt diese von mehreren ihrer Leute beschatten) und ist somit der Möglichkeit beraubt sich direkt an dem Verräter zu rächen. Also benutzt sie die Helden und spielt ihnen Informationen über den evtl. Aufenthaltsort des Buckligen zu. Dies macht sie allerdings scheinbar widerwillig und lässt die Helden in dem Glauben, das diese sich die Informationen erst regelrecht erkaufen müssen. Folgende Antworten können die Helden von Niam erhalten:

„Was wisst ihr über den Buckligen?“ „Denkt ihr etwa das derart mißgestaltete zu meinen Vertrauten gehören? Meine Freunde suche ich mir sorgfältig aus! Aber Geschäft ist Geschäft! Und der Mann den ihr sucht zahlte sehr gut! Zahlt ihr mehr?“

„Was war dies für ein Geschäft das ihr mit dem Buckligen getätigt habt?“ „Ihr müsst verstehen, das derlei Details euch nichts angehen! Was würde man sagen, wenn bekannt würde, dass das Kartell seine Partner betrügt? Damit ich euch helfe, müsste es sich für mich schon lohnen!“

„Was verlangt ihr für diese Informationen?“ „Ich verlange nichts! Denn diesen Preis könntet ihr nicht zahlen! Aber wenn ihr für mich einen Dienst erledigt, würde ich mich erkenntlich zeigen! Vielleicht hilft euch dies bei eurer Suche weiter?“

„Welchen Dienst erwartet ihr?“ „Nicht mehr, als das ihr einen Betrüger richtet, der mich hintergangen hat. Wenn ihr dies für mich erledigen würdet, werdet ihr bemerken, das ich euch schon geholfen habe.“

„Und wo sollen wir diesen Verräter richten?“ „Es besteht die Möglichkeit das er in einer Spiegelmanufaktur auftaucht, wo der Verräter sich mit einem Gesinnungsgenossen treffen will! Macht ihm klar, das man das Kartell nicht hintergeht! Vielleicht wird eure Suche dann beendet sein?“

„Müssen wir etwas über diesen Verräter wissen?“ „Dieser Hund ist ein Magier und zwar einer der linken Hand! Aber er ist schwach! So schwach das er sich mit den falschen Mächten eingelassen hat. Richtet ihn und eure Fragen werden beantwortet sein!“

„Wo ist diese Spiegelmanufaktur?“ „Sie befindet sich südlich von Alt-Bosparans, am Rande des Sumpfes. In den Abendstunden wird dort auf unser Anraten die Arbeit niedergelegt. Der Verräter benötigte einen abgeschiedenen Ort mit vielen Flucht- und Versteckmöglichkeiten! Außerdem sollte es ein Ort sein, an dem viele Menschen arbeiten. Nur für das Treffen sollten die Arbeiter ihren Arbeitsplatz verlassen!“

Vielleicht haben die Helden den Zufall bemerkt, das sie für Niam einen verräterischen Magus richten sollen und kommen dabei

auf den Gedanken, das es sich bei diesem um Xeraan handeln könnte. Jedenfalls wird Niam die Helden ohne Gewissensbisse in die Konfrontation mit dem Verräter (bei dem es sich natürlich um Xeraan handelt) schicken und hoffen das diese ihr Problem lösen werden, ohne das sie ihre eigenen Leute opfern muß. Von sich aus wird sie nicht erwähnen, das es sich bei dem Verräter um den Buckligen handelt! Erst wenn die Helden die Vermutung äußern, das es sich bei dem Verräter und Xeraan um ein und die selbe Person handelt, wird Niam dies auch zugeben. Sie wird die Helden für ihren Scharfsinn loben und sie danach befragen, ob sie nur die Hohe Belohnung einstreichen wollen. Oder haben sie vielleicht andere Beweggründe? Jedenfalls wird Niam nun die Hälfte der von der Kaiserin ausgesetzten Belohnung fordern, wenn es den Helden gelingen sollte, den Buckligen zur Strecke zu bringen. Wenn diese Bedingungen geklärt sind, wird Niam den Helden den Ort von Xeraans Treffen mitteilen und die Helden gehen lassen. Und wie es das Schicksal so will, verbinden sich die Wege der Helden und die Xeraans ein weiteres Mal. Just am ersten Abend in dem sich die Helden in der Manufaktur auf die Lauer legen, erscheint auch der Bucklige, um sich mit dem Schüler Korobars zu treffen. Er wird allerdings von einem jungen Südländer erwartet (Sofern die Helden Adolphe nicht auf anderen Wegen aus dem Verkehr gezogen haben.) Und Xeraan erscheint natürlich nicht alleine, sondern bringt auch noch einen leibhaftigen Dämon mit- den zweigehörnten Nurumbaal, den Goldesel!



### Aus den Schatten heraus.

Natürlich können die Helden sich auch die von Niam gegebenen Informationen von offiziellen Stellen bestätigen lassen. Orientieren sie sich dabei an den weiteren Lösungsmöglichkeiten, was die Informationen angeht, die die Helden durch andere Quellen erhalten können! Das Kartell

verfügt über Kontakte in viele Bereiche der Stadt, so auch zum Adlerorden und zur Magierin Hesindiane ya Grangoure. Legen sie in diesem Fall das Finale so, das die Helden ihre Ermittlungen abschließen können.

## Der Schüler trifft den Meister

Nachdem die Helden nun wissen wo sich der Bucklige mit seinem Kontaktmann treffen wird, können sie sich Zutritt zur Spiegelmanufaktur verschaffen. Da diese sehr abgelegen ist und nicht weiter bewacht wird, sollte dies für die Helden kein allzu großes Problem darstellen. Über die Seitentür können sie sich Zugang verschaffen. Je nachdem wie sie auf die Spur des Buckligen gekommen sind, können sie auch vom Besitzer einen Schlüssel erhalten haben oder durch das Kartell einen hervorragenden Nachschlüssel erhalten haben, mit dem sie sich leicht Zugang zum Gebäude verschaffen können. Sollten die Helden nicht so vorausschauend gewesen sein, sich entsprechend auszurüsten müssen sie das Schloß entweder mit Magie (Foreman +4) oder einem Dietrich (Schlösser knacken +6) öffnen. Eine Klugheitsprobe offenbart hierbei, das sie sehr vorsichtig sein müssen, wollen sie keine Spuren hinterlassen. Deshalb scheidet auch von vornherein die Möglichkeit aus, die Tür mit Gewalt zu öffnen. Haben sich die Helden Zutritt zur Spiegelmanufaktur verschafft, müssen sie sich nur noch ein Versteck suchen (Sich verstecken- Probe, notieren sie sich die übrig gebliebenen TaP und lassen sie den Schwarzmagier Adolphe von Zeit zu Zeit eine Sinnenschärfe-Probe würfeln (13/10/12 bei einem TaW von 4) ob er irgend wann entdeckt, sorgen sie dafür das wenigstens einer der Helden in der Nähe des Hauptganges in der Mitte der Halle sein Versteck findet!) und können nun nichts weiter tun als zu warten, bis der Bucklige erscheint. Und schließlich ist es so weit! Nach einigen Stunden des Wartens, etwa gegen Mitternacht, ist es so weit- die Tür zur Halle öffnet sich und der junge südländische Magier erscheint. Dieser geht unschlüssig zwischen den Gerätschaften umher, stets bemüht keines der schmutzigen Arbeitsgeräte zu berühren. Schließlich setzt sich der junge Südländer auf einen Stuhl am Rande der Halle und beginnt zu warten. Und nach einem halben Stundenglas ist es soweit!

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam schmerzen eure Glieder, die ihr nun so lange nicht bewegt habt und es fällt euch im Halbdunkel der Halle schwer zu sehen was der junge Mann, der nicht mehr als ein regloser Schatten ist, macht. Vielleicht erscheint der Bucklige ja gar nicht und ihr wartet hier umsonst? Halt! Was ist das? In der Luft, mitten in der Halle scheint urplötzlich die Luft aufzureißen. Für einen Augenblick ist ein graues Wabern von vielleicht zwei Spann Größe in der Luft zu erkennen, als etwas Glänzendes aus dem wabern heraus fällt und mit einem lauten, metallischen Geräusch auf den Boden fällt. Genau vor (Held) Versteck liegt eine silbrig glänzende Kugel! Nun ist auch der junge Mann aufgestanden und geht näher an die Kugel heran. Anscheinend ist er genau so überrascht wie ihr. Doch da passiert etwas noch merkwürdigeres! Die Kugel klappt sich in einem Gewirr aus Dutzenden mechanischen Teilen

auseinander und verwandelt sich in ein Ding, das entfernt an eine Spinne erinnert. Und sofort beginnt auf seinen sieben Beinen rasant durch die Halle zu laufen. Immer wieder berührt es die einzelnen Schmelzöfen, Rollenbänder und anderen Arbeitsgeräte in der Halle. Dabei scheint es immer Teile seiner selbst zu verlieren. Und nur Augenblicke später beginnen Rollenbänder zu laufen, rieselt Sand aus den Silos in die

Schmelzöfen, die sich wiederum mit einem feurigen Leuchten anheizen. Schnell hat es den Anschein, das hier ganz normal gearbeitet würde. Jedoch fließt der geschmolzene Sand nicht in die bereit gestellten Formen, sondern auf Böden und Wände, wo sich schnell grotesk verzerrte Spiegelflächen bilden. Und dann reißt die Luft wieder auf, diesmal näher am Boden und weitaus größer und einige Personen treten in die unheimlich erleuchtete Halle. Es ist der Bucklige sowie zwei seiner Schergen. Und mit sich führen sie eine groteske Kreatur- Einen Esel mit Facettenaugen und einem drohend erhobenen Klapperschlangenschwanz! Dann tritt der junge Südländer näher an die Gruppe heran und meint mit unsicherer Stimme „Seit ihr Magister Xeraan? Mein Lehrmeister Korobar beauftragte mich euch einige Dokumente zu überbringen. Ich soll von euch auch die Belohnung bekommen.“ Der Bucklige streicht sich mit einer Hand über den kahlen Schädel der im Schein der Schmelzöfen noch grotesker wirkt und meint dann „Und du bist Adolphe, der Schüler meines lieben Freundes Korobar! Natürlich sollst du deine Belohnung bekommen! Nurumbaal! Komm!“

Nun schreitet der groteske Eselsdämon vor, wobei er auch die Bewegungen eines bockigen Esels macht. Die Helden können sehen wie der erschrockene Südländer einen Schritt zurück macht als das Monstrum auf ihn zu kommt. Dann wirft einer von Xeraans Leuten ein Ledernes Paket zwischen den Eselsdämon und Adolphe. Mit einer Geste weist Xeraan den jungen Mann an, das Paket zu öffnen. Nachdem dieser dem Befehl des Buckligen befolgt hat, kommt das Herz eines Menschen zum Vorschein, das förmlich in seinem Blut schwimmt. Erschrocken weicht Adolphe zurück und meint zu Xeraan „Dies soll die Belohnung für mich und meinen Meister sein?“ worauf Xeraan boshaft lacht und antwortet „Was denkst du? Dein Meister hat seine Belohnung schon bekommen! Gib mir nun die Dokumente oder dein Herz ist das nächste, was wir dir aus dem Körper schneiden! Und dann wirst du deine Belohnung bekommen! Und ist hoffe das du dir die Dokumente nicht angeschaut hast!“ woraufhin der junge Mann energisch mit dem Kopf schüttelt. Dann überreicht der junge Mann dem Buckligen eine Ledermappe, dessen Inhalt der Schwarzmagier in Augenschein nimmt. Nach einem Moment meint er mit einem zufriedenen Lächeln „Gut, dies sind genau die Orte, die ich für meine Experimente benötige! Und nun friss Nurumbaal!“ Sofort springt das Monstrum heran und verschlingt gierig das blutige Herz. Nachdem dies geschehen ist, rülpsst das groteske Eselsmonster und reckt denn Klapperschlangenschwanz noch weiter in die Höhe. Nach einem Moment ertönt das Geräusch eines langgezogenen Furzes der durch die Stille der Halle tönt. Gleichzeitig erfüllt sich die gesamte Halle mit einem bestialischen Gestank, der scheinbar direkt aus den Niederhöllen stammt. Mit einem verzerrten III- Aaaaahhh hockt sich das Wesen plötzlich in der Imitation eines Menschen, der sein Geschäft verrichtet, hin und macht 1W6 Haufen eines ölig glänzenden Metalls auf den Boden. Bei jedem dieser Haufen handelt es sich um W20 Unzen Mindorium! Danach verbiegt sich der Dämon grotesk und sein Maul, das mit Hunderten Zähnen die an die eines Hais erinnern und eine schrittlange violette Zunge kommt heraus

und das Wesen leckt sich genüßlich den Hintern ab. Dabei bemerkt der Eselsdämon die Aura eines der Helden in seinem Versteck und sein Kopf hebt sich abrupt. Der Eselsdämon stellt seine Ohren auf und blickt in die Richtung des versteckten Helden.

### **Die Falle schnappt zu**

Nun da der Eselsdämon wenigstens einen der Helden entdeckt hat (egal wie gut dieser sich versteckt hat, der Dämon nimmt die Aura eines Menschen wahr), wird Xeraan die versteckte Person laut rufend auffordern aus seinem Versteck heraus zu kommen. Natürlich denkt er nicht im Traum daran das sich hier jemand auf die Lauer gelegt haben könnte, um ihm eine Falle gestellt zu haben. Vielmehr ist er zuerst der Meinung, das sich hier ein Bettler ein Nachtlager geschaffen hat. Umso erstaunter ist er, wenn nach und nach die gesamte Heldengruppe aus ihren Verstecken kommt. Nun werden die Helden sicherlich versuchen Xeraan gefangen zu nehmen oder die entführten Kinder freizukaufen. Doch während sich Xeraan evtl. Forderungen oder Angebote der Helden anhört, bereitet er schon seine Flucht vor. Dabei sind ihm sowohl seine Leute, wie auch das weitere Schicksal Adolphes herzlich egal. Schließlich wird er sich angesichts solch aufrechter Recken zu dem hinreisen lassen, was Schwarzmagier gerne tun: Er wird seine Gegner verhöhnen und mit seinem Wissen um die Zukunft prahlen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr denkt wirklich das ihr wütet, was mich umtreibt? Das ihr mich bestechen oder besiegen könntet? Vielleicht könnt ihr letzteres, doch daran glaube ich nicht! Denn ich habe die Zukunft gesehen! Und deshalb weiß ich das mein Weg nicht hier enden wird! Wenn es euch um die Kinder von Ruthor geht, so sei euch gesagt, das sie sich bei mir in *Sicherheit* befinden! Ich werde sie umsorgen, als wären es meine eigenen! Die Bilder der Zeit die kommen wird, versprechen mir Macht und Reichtum! Von daher, wird es euch nicht gelingen, hier meinen Weg zu beenden. Doch ob ihr den nächsten Sonnenaufgang erleben werdet, hängt davon ab, wie ihr euch nun verhaltet! Schließt euch mir an! Leute wie euch kann ich gut in meinen Reihen gebrauchen. Nun? Wie entscheidet ihr euch? (Heldenreaktion, die wahrscheinlich ein wütendes Ablehnen von Xeraans Angebot ist.) Nun, dann werdet ihr hier sterben, während ich den mir vorbestimmten Weg folge!“ Und in diesem Moment treten aus den Schatten der Schmelzöfen ein zweiter, ein dritter und ein vierter Buckliger heraus. Und die drei identischen Brüder des Buckligen heben ihre Stäbe und schreiten langsam aber sicher auf euch zu.

Xeraan schuf gerade mittels eines Duplicatus- Artefaktes drei Doppelgänger seiner selbst, doch damit nicht genug: Er erhebt nun noch die Schatten von sich und seinen illusionären Brüdern zum Leben. Und allesamt greifen sie nun die Helden an und es kommt zum Finale des eigentlichen Abenteuers.

### **Die Dokumententasche**

Wenn die Helden bemerken das die Dokumentenmappe Xeraan besonders am Herzen liegt, könnten sie versuchen diese dem Buckligen zu entreißen. Hier können sie eine halbsbrecherische Jagd nach der Tasche einbauen, bei der natürlich von vornherein klar ist, das die Mappe letztlich im Besitz Xeraans bleibt. Schließlich plant Xeraan in den in den Dokumenten eingetragenen Orten (Eine uralte Festung in der Nähe von Charypso, Ein versteckter Piratenhafen in den Echsensümpfen namens Port Charybyss, die kleine Insel Belkadan östlich von Maraskan sowie eine Insel in der Bucht von Khefu) seine Unbesiegbare Legion zu schaffen. Wichtig ist hierbei das sie den Helden vermitteln das sie es beinahe geschafft hätten die Dokumentenmappe zu bekommen.

## **Der Kampf gegen den Buckligen- das Finale**

Nun kommt es zum epischen Finale dieses Abenteuers, bei dem die Helden Xeraan und seinen Untergebenen, sowie dem zweigehörnten Nurumbaal gegenüber stehen. Der Ort dieses Finales befindet in der finsternen, nächtlichen Produktionshalle der Spiegelmanufaktur. Überall stehen die Werkzeuge, die Schmelzöfen und Säcke mit Sand herum und verwandeln die Halle in ein unübersichtliches Gelände! Erhell wird die Halle lediglich durch die Schmelzöfen, die beim Erscheinen des Buckligen durch einen Agribaal angefeuert werden. Dieser setzt auch sämtliche mechanischen Gerätschaften in Bewegung und verursacht dadurch weiteren Lärm und zusätzliches Chaos. Durch das rötliche Glühen in den Schmelzöfen bilden sich überall in der Halle verzerrte Schatten. Dies verstärkt sich noch, sobald die Agribaal-Schmelzöfen die ersten grotesk verzogenen Spiegel produziert haben. Nun kommen noch hunderte Spiegelbilder hinzu, die nie das zeigen, was wirklich ist. So könnte ein Held bemerken, das sich das Spiegelbild seines hinter ihm gehenden Gefährten plötzlich in das des Buckligen verwandelt! Dieser Ort, in dem

nichts so ist wie es scheint, ist der perfekte Ort an dem ein Täuscher und Illusionist wie Xeraan. Hier kann er seine Fähigkeiten voll ausnutzen! Sie können die Helden Kämpfe auf den Rändern der Schmelzöfen aufzwingen, bei denen ein Sturz in die mit geschmolzenem Sand gefüllten Kessel tödliche Folgen haben können. Auch können sie die Helden durch das allgegenwärtige Chaos voneinander trennen und diese dann mit Xeraans Illusionen konfrontieren. Die dämonischen Spiegel können übrigens durch den Kontakt mit Wasser zerstört werden, was die Helden dadurch herausfinden können das sämtliche Anlagen, die mit Wasser zu tun haben, stillstehen. Nach und nach verwandeln sich Boden, Anlagen und Wände der Produktionshalle in spiegelnde Oberflächen, so das sich die Spiegelmanufaktur in kurzer Zeit in ein dämonisches Spiegelkabinett verwandelt. Im Folgenden werden nun die Strategien der einzelnen Gegner vorgestellt. (Wie sie vielleicht gemerkt haben, stand für dieses Finale das des Films Terminator 2 Pate. Dort wurde ebenfalls mit Täuschung und Hinterhältigkeit gespielt, während um die

Protagonisten die technischen Errungenschaften entfesselt wurden. In kleinerem Maße können sie dies hier ebenfalls einsetzen. Falls sie eine technische Errungenschaft einbringen wollen, die es in Aventurien eigentlich nicht gibt, so können sie dies auf den Dämon Agribaal schieben, dessen einzige Aufgabe das Erschaffen besonderer Artefakte ist.

### Der Ort des Kampfes

Im Abenteuer gehen wir davon aus das Xeraan in der Produktionsstätte für Spiegel auftaucht, da dieser Raum unübersichtlich genug ist und somit über bessere Verstecke verfügt. Der Bucklige hat sich übrigens unter dem Schutz seiner Illusion als möglicher Kunde die Räumlichkeiten angesehen und besitzt somit den Vorteil der Ortskenntnis. Der Raum verfügt über eine acht Schritt hohe Decke, Licht fällt durch schmale, fast deckenhohe Bleiglasfenster hinein. An der Kopfseite befindet sich in vier Schritt Höhe ein schmaler Laufgang mit Türen zum den Kunden vorbehaltenem Trakt. Ansonsten wird der Raum von den fünf Schritt hohen Schmelzöfen. Deren unterer Teil ist ein gewaltiger Ofen über dem sich die Behälter befinden, in denen Sand, Silber und andere Bestandteile eingeschmolzen werden um von dort in bereitgestellte Formen zu fließen, wo die Spiegel entstehen. Über von der Decke herabhängende Kettenzüge können die gefüllten Formen im Wasserbad gekühlt werden. Weiterhin gibt es eine Schmiede an der metallene Rahmen zurecht geschmiedet werden. Diese Schmiede besitzt einen gemauerten Kamin, der in der Decke endet. Ansonsten gibt es noch mehrere Ambosse für die Metallbearbeitung. Während des Kampfes wird der Agribaal sämtliche Schmelzöfen anfeuern und diese auf dämonische Weise in verzerrte Spiegel verwandeln, die nach und nach sämtliche Flächen überziehen, gleichzeitig aber den gesamten Raum unbrauchbar macht.

### Der Kampf gegen Xeraan

Xeraan tritt diesen Kampf mit einer sehr geringen Menge Astralenergie an. Dies liegt daran das er viel seiner Kraft in



Artefakten gebunden hat, zum anderen an dem erst wenigen Tagen zurückliegenden Überfall auf Ruthor, bei dem der Bucklige mehrere Dämonen beschworen hat. Auch die Beschwörung Nurumbaals und des Agribaals zehrte an seinen Kräften. Deshalb verlässt er sich auf ein Duplicatus- Artefakt, das drei Doppelgänger von ihm erschafft. Danach erhebt er sowohl seinen Schatten wie auch die seiner Doppelgänger mittels eines Ecliptifactus zum Leben. Somit bekommen es die Helden mit Xeraan in achtfacher Ausführung zu tun- und alle verfügen über die regulären Kampfwerte des Buckligen! Zaubern kann allerdings höchstens einer (Siehe weiter unten im Kasten **Ein Ende und der Tod des Buckligen**). Sich selbst wird Xeraan mit einem Armatruz in Höhe von vier Punkten und einem Gardianum der 25 magische SP abwehrt schützen. Da er im Grunde seines Herzens aber ein Feigling ist, wird er selbst nun versuchen sich mittels eines Transversalis davon zu machen. Falls es aber denn Helden gelingen sollte Xeraan daran zu hindern, so finden sie hier die momentanen Kampfwerte des Geschwächten Xeraans. Bedenken sie dabei aber das Xeraan über allerlei weitere Artefakte verfügen kann, mit der er sich aus allen mißlichen Situationen behelfen kann. Weitere Informationen finden sie im Anhang bei der ausführlichen Beschreibung Xeraans!

### Xeraans Werte: Magierstab:

INI 13 +W6 AT15 PA15 TP 1W +2 DK S

LeP 29 AsP 39 AuP 38 KO 13 RS 1 GS 8 MR 21\*

Mittels eines Psychostabilis Artefaktes kann er seine MR im Notfall auf 28 erhöhen!

Sie sollten aber darauf achten, das, sollte es zum Kampf mit dem echten Xeraan kommen, dieser definitiv entkommen kann! Da Xeraan nach der Borbaradkampagne und in **Der Unersättliche** noch wichtige Rollen spielt, sollten sie vielleicht eine deutlich sichtbare Flucht des Buckligen inszenieren oder auf die weiter unten beschriebene Möglichkeit zum „Tod“ des Buckligen eingehen! Nach dem Kampf kann sich immer noch herausstellen, das es eine von Xeraans meisterhaften Illusionen war, gegen die die Helden gekämpft haben. Falls sie für den Kampf mit Xeraan irgendeinen magischen Effekt benötigen,

so können sie sich mit Xeraans Artefaktsammlung behelfen, die der Bucklige immer bei sich trägt.

### Nurumbaal

Xeraan wird den dämonischen Goldesel Nurumbaal mit dem Befehl „Hol dir sein Herz!“ auf den Helden hetzen, der scheinbar die größte Gefahr für den Buckligen darstellt. Dies kann ein Magier, sein oder auch ein Krieger. Sollte sich jedoch ein Geweihter des Phex unter den Helden befinden, so wird der Dämon den Befehl ignorieren und diesen zuerst angreifen! Dann bewegt er sich mit bockigen Eselsbewegungen auf seinen Gegner zu. Jedoch stellt sich schnell heraus, das Nurumbaal weniger mit Gewalt, als mit einer perversen Hinterhältigkeit kämpft. Er attackiert mit Vorliebe aus dem Hinterhalt und verbeißt sich gerne in Körperteile seines Gegners. Wenn es die Situation erfordert, hebt er seinen Klapperschlangenschwanz und lässt einen mächtigen Furz los, der dieselbe Wirkung wie ein Tlalucs Odem hat. Er kämpft überlegt und planend. Allerdings wird immer wieder die Gier, die dem Dämonen zu Eigen ist, durch kommen. Dann versucht er mit gezielten Bissen seinem Gegner das Herz, seine Belohnung, heraus zu reißen. Allerdings kann er durch Phexische Tricks verwundet oder sogar besiegt werden. Letztlich sollte es den Helden gelingen den dämonischen Goldesel zu besiegen (Entweder durch Kampfkraft, durch Tricks oder Magie). Mit einem letzten Aufbäumen, hebt sich dann noch einmal der Schwanz des Dämons und ein einziger Kreuzer kullert aus seinem Hinterteil. Ganz so, als wollte er damit seine Niederlage eingestehen.

#### Nurumbaals Werte:

**Tritt/ Horn:** INI W6+ 12 AT 12 PA12 TP 1W +3 DK N

**Biss:** INI W6 +12 AT 14 PA 12 TP 1W +5 DK N

**LeP** 50 **RS** 3 **GS** 8 **MR** 7

**Eigenschaften und Besonderheiten:** 2 Aktionen pro KR, Verwundbarkeit (Phex, Nandus, Trickwaffen oder eine Falle verursacht bei Nurumbaal doppelten Schaden), Regeneration I, Verschleierung

**Manöver:** Überrennen, Trampeln, Gezielter Biss, Verbeißen

### Xeraans Schergen

Sollten sie während des Überfalls auf Ruthor die Helden mit einigen Gegnern konfrontiert haben, die ihnen entkommen sind, so können sie diese Schurken hier noch einmal auftauchen lassen und diese durch die Helden ihr gerechtes Ende finden lassen. Da die Helden es aber mit Xeraan, seinen Doppelgängern und dem Dämon Nurumbaal zu tun haben, sollten sie nur wenn sie über eine sehr starke Heldengruppe verfügen, mehr als zwei von Xeraans Untergebenen einsetzen, die dieser als Leibwächter mit genommen hat. Diese können den eher weltlich orientierten Charakteren einen auf sie zugeschnittenen Kampf bieten. Wählen sie zu diesem Zweck die Werte aus der Schurkenliste im Anhang aus.

### Der Schwarzmagiernovize Adolphe

Der junge Südländer, der die Helden evtl. erst auf Xeraans Spur gebracht hat, sollte wenn sie die Helden mit diesem Abenteuer in die Wiederkehr des Dämonenmeisters verstricken wollen, definitiv überleben! Dies können sie dadurch recht einfach erreichen, indem Adolphe zu Beginn des Gefechts nieder geschlagen wird und unter eines der Rollenbänder fällt. Dort können die Helden ihn dann nach dem Gefecht finden. Zwar wird er das Gefecht überlebt haben, aber sein Geist wird an den Vorfällen erheblich in Mitleidenschaft gezogen worden sein. Nachdem die Helden durch ihn eine neue Spur gefunden haben, sollten sie den verwirrten jungen Mann in ein Kloster der Noioniten bringen, wo man sich seiner annimmt. Anders sieht es aus wenn sie dieses Abenteuer von der Kampagne losgelöst spielen wollen. In diesem Fall sollten sie den jungen Schwarzmagier ins Gefecht eingreifen lassen um den Helden den Unterschied zwischen einem Novizen der Schwarzen Magie und einem meister wie Xeraan deutlich zu machen. Er kämpft unbedacht und verbraucht schnell seine komplette Astralenergie. Allerdings ist er letztlich nur ein kleiner Fisch und sollte einen unbedeutenden Tod sterben. Für die Helden stellt er in diesem Fall nicht mehr als ein unbedeutendes Hindernis auf dem Weg zu Xeraan dar. Dieser ist dann auch der Hauptgegner, den die Helden in diesem Fall auch scheinbar besiegen können. Allerdings wird sich dies später, während der Invasion der Verdammten, als Irrtum herausstellen. Allerdings ist es dem Buckligen recht das man ihn für tot hält, kann er doch so einige seiner verruchten Pläne, in denen das reiche Horasreich eine zentrale Rolle einnimmt, vorantreiben.

#### Ein Ende und der Tod des Buckligen

Wenn sie der Meinung sind das die Helden zu enttäuscht sind, wenn es ihnen nicht gelingt, die Enkel di Carlottas zu befreien, oder sie das Abenteuer vom Kontext der Borbaradkampagne losgelöst spielen wollen, so gibt es auch dafür einige Möglichkeiten. Wenn sie es den Helden ermöglichen wollen, Timor und Khadan zu befreien, so führt Xeraan die beiden Kinder mit sich, um ihre Herzen dem Dämon Nurumbaal darzubringen um Adolphe für sein Stillschweigen über den Ort wo die Unbesiegbare Legion geschaffen werden soll, zu bezahlen. In diesem Fall sollten sie Xeraan weitere Schergen zur Seite stellen um ein wirklich furioses Finale zu gestalten. Sie können in diesem Falle alle vorher beschriebenen Szenen im Kampf mit dem Buckligen und seinem dämonischen Goldesel mit der Rettung der beiden Kinder verknüpfen. Wenn sie den Sieg der Helden noch größer gestalten wollen, so können die Helden zum Schein auch Xeraan selbst töten! Inszenieren sie das Finale dahingehend, das es den Helden gelingt den Dämon und Xeraans Schergen besiegen können, verwirren sie aber gleichzeitig die Helden mit den Doppelgängern des Buckligen. Ein oder zwei entpuppen sich im Verlauf des Kampfes recht schnell als Illusionen, bevor die Helden es dann mit einer perfekten Illusion zu tun bekommen. Diese verfügt über eingeschränkte magische Fähigkeiten (Im Wert von etwa 30 Asp, welche durch ein Artefakt an den Doppelgänger gebunden sind, dadurch verfügt dieser auch über einen gewissen eigenen Willen, da das Artefakt einen Astralgeist beheimatet), um Xeraans scheinbar letzten Kampf besser darstellen zu können. Mit dem Tod dieses Doppelgängers verschwinden auch die übrigen Xeraans (Darunter auch der echte, der durch einen modifizierten Transversalis flieht). Dadurch erscheint es als sehr wahrscheinlich, das es sich bei dem getöteten um den echten Xeraan handelt. Auch bleibt eine Leiche zurück, die sich erst bei der Obduktion als perfekte Illusion entpuppt. Dies wird aber niemals an die Öffentlichkeit dringen. Falls die Helden nun die ausgelobte Belohnung in Höhe von 5000 Dukaten

einfordern, so wird diese mit der Begründung das ja immer noch jede Spur von den entführten Kindern fehlt. Allerdings erhält jeder Held ein Schweigegeld in Höhe von 50 Dukaten, wenn sie nie mehr ein Wort über die Vorfälle verlieren. Den scheinbaren Tod Xeraans, können sie auch benutzen, wenn sie dieses Abenteuer als Prolog für die Borbaradkampagne nutzen. Umso größer ist dann die Überraschung den Buckligen in **Schatten im Zwielicht** höchst lebendig wiederzusehen.

### Eine neue Spur?

Je nachdem ob sie das Abenteuer als einzelnes oder als Beginn der Borbaradkampagne spielen wollen, können die Helden nach dem Finale noch den jungen Schwarzmagier Adolphe finden, dessen Geist an den Geschehnissen zerbrochen ist. Vollkommen verstört können die Helden ihn einige Stunden nach dem Kampf finden, wobei er scheinbar sinnloses Gebrabbel von sich gibt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht inmitten der vollständig veränderten Spiegelmanufaktur. Hier hat sich alles verändert. Sämtliche Flächen wurden mit verzerrten Spiegeln überzogen und blinken nun im durch die schmalen Fenster der Manufaktur herein scheinenden Licht eines neuen Tages. Andere Teile der großen Halle wurden während der Kämpfe verwüstet und zerstört. Es wird wohl Wochen dauern, bis hier wieder jemand seinem Handwerk nachgehen kann. Da hört ihr plötzlich ein Husten inmitten der verspiegelten Arbeitsgeräte und Schmelzöfen. Sofort eilt ihr zur Quelle des Geräuschs und seht überrascht zu wie der junge Schwarzmagier, von dem der Bucklige die Pläne bekam, die dieser benötigte um was immer er vorhat mit den Kindern von Ruthor zu machen. Er muß es euch sagen! Sofort eilt ihr dem unsicher da stehenden jungen Mann entgegen, um aus ihm die benötigten Informationen heraus zu bekommen. Doch als ihr sein Gesicht seht, versteht ihr schnell das sein Geist an den Geschehnissen zerbrochen ist. Irre grinsend steht er in dem Chaos und brabbelt etwas vor sich hin. Als ihr näher heran kommt, versteht ihr was er sagt: „Meister Korobar sagte mir nichts von alledem! Wahnsinn! Wir dürfen den Kreaturen nicht vertrauen! Sie sind böse! Ich will zurück nach Hause! Hihihhi...“

Viel können die Helden nicht mehr von dem Wahnsinnigen erfahren. Immer wieder brabbelt er davon das ihm sein Meister Korobar nichts von derlei Schrecken erzählt hätte. Immer wieder verlangt er nach der Ruhe in der Sichel. Allem

Anschein nach lebt er irgendwo in einem der Gebirge der Roten oder der Schwarzen Sichel. Schließlich können die Helden in seinen Taschen einen weiteren Brief finden, indem Adolphe von seinem Meister aufgefordert wird, sich als nächstes nach Gareth zu begeben, wo er in der Herberge Schwert & Panzer auf Korobars zweiten Schüler treffen soll, um weitere Befehle zu erhalten. Er würde ihn an seinem Stab erkennen, der mit der Herrin (Thargunitoth) gefälligen Schnitzereien versehen ist. Was die Helden mit dem vollständig verrückten Adolphe machen, liegt in deren Ermessen, allerdings scheint sein Geist unter den Dämonenbeschwörungen die Xeraan durchführte gelitten zu haben. Somit wäre es nur richtig den verwirrten jungen Mann in der örtlichen Magierakademie, die sich der Heilung verschrieben hat, unterzubringen

### Der Leiden Lohn

Hier endet das eigentliche Abenteuer um den Kinderraub von Ruthor nun! Die Helden konnten tatkräftig an der Verteidigung Ruthors teilnehmen, haben einen Vorgeschmack auf die Schlachten der Zukunft bekommen und zahlreiche wichtige Personen des Horasreiches kennen gelernt. Dies kann den Helden in einigen Jahren, wenn sie in ganz Aventurien als die Gezeichneten bekannt werden, einige Vorteile verschaffen, was die Schaffung von Bündnissen gegen den Dämonenmeister angeht. Außerdem haben sie gegen einen der mächtigsten Schwarzmagier dieser Zeit gekämpft und konnten ihn unter Umständen in einem Gefecht, das sie nie vergessen werden in die Flucht schlagen. Zwar haben sie nicht die in Ruthor entführten Kinder retten können, aber sie haben eine Spur, die sie über viele Umwege vielleicht weiter bringt. Signor Di Carlotta wird die Suche der Helden gemäß seiner Möglichkeiten unterstützen (Mit Geld, Kontakten etc.) und in ferner Zukunft können sie dem Adligen vielleicht die Botschaft überbringen, das sie es geschafft haben, seine Enkel von ihrem grauenhaften Schicksal zu erlösen. Für ihre bisherigen Erlebnisse sollten sie jedem Helden **400 Abenteuerpunkte** geben, wobei sie noch einmal **200 Abenteuerpunkte** für die Darstellung der Helden während und nach den Kämpfen um Ruthor zusätzlich geben können. Weiterhin steht den Helden eine Spezielle Erfahrung in MU zu, sowie zwei des am meisten Benutzten Waffentalents und jeweils eine in Kriegskunst, Gassenwissen, Etikette, Staatskunst, Magiekunde und evtl. Boote fahren. Im Folgenden finden sie neben den üblichen Anhängen auch noch einige Szenarien mit denen sie die Zeit bis zum Beginn von Alptrraum ohne Ende überbrücken können sowie einige alternative Texte zu Begegnungen mit Mitgliedern der Unbesiegbaren Legion im Verlauf der Borbaradkampagne.

## Nachfolgende Szenarien

Im Folgenden finden sie noch einige Szenariovorschlage mit denen sie die Zeit zwischen dem Kinderraub von Ruthor und dem Beginn von Alptrraum ohne Ende uberbrucken konnen. In diesen Szenarien lernen die Helden verschiedene Personen kennen die im Verlauf der Kampagne um die Ruckkehr des Damonenmeisters eine Rolle spielen werden. Weiterhin finden sie hier Vorschlage zur Reise in den Osten des Mittelreichs.

### Zwischenspiel I- Spurensuche

Nach dem Abenteuer ist Xeraan spurlos verschwunden. Allerdings haben sie den jungen Magier Adolphe befragen konnen, mit dem Xeraan sich in Vinsalt getroffen hat. Der junge Magier bekam von seinem Meister Korobar den Auftrag ein Schreiben mit einem Dutzend sicherer Verstecke, an den

Buckligen zu uberbringen. Nun besteht die Moglichkeit dass die Helden uber besagten Korobar heraus finden konnen, welches Ziel Xeraan anlaufen wird. Adolphe kann den Helden nicht genau sagen, wo Korobar sich aufhalten wurde, da sein Meister von der KGIA gejagt wurde. Dieser hatte aber noch einen weiteren Schuler, mit dem er in Kontakt steht. Ihn sollte Adolphe nach Beendigung seines Vinsalter Auftrages in Gareth treffen. Er kann den Helden eine genaue Beschreibung des anderen Schulers geben (Siehe Beschreibung im nachfolgenden Szenario) und den Ort an dem er sich mit Korobars zweitem Schuler trifft: Die Herberge Schwert und Panzer. Nun haben die Helden eine Spur die sie durch das Halbe Mittelreich fuhren wird. Um nach Gareth zu gelangen, gibt es mehrere Wege. Der erste fuhrt die Helden den Yaquier entlang bis nach Punin und von dort uber die Reichsstrae

entlang nach Gareth. Auf diesem Weg können sie die Helden auf die langsam hoch köchelnden Grenzstreitigkeiten zwischen Altem und Neuem Reich aufmerksam machen. So werden sie an der Grenze lange hingehalten, bevor man die Recken nach ausführlicher Befragung über Sinn und Zweck ihrer Reise und genauer Kontrolle ihrer Papiere passieren lässt. Zur Ausgestaltung der Reise durch Almada finden sie im Abenteuer **Rohals Versprechen** im Band **Invasion der Verdammten**. Der nächste Weg führt über Elenvina, wo sie, wenn sie den Weg der Helden etwas verlängern, diese mit dem Beginn der Kirchenspaltung der Praioskirche konfrontieren können. Adlige Helden könnten dann auf die Idee kommen, sich für ihre Suche den Segen des Elenviner Lichtboten zu holen. Und tatsächlich bekommt ein bekannter Held (SO: 12+) eine kurze Audienz beim Lumerian Hilberian Praiofold III! Dieser lässt sich ausführlich vom Kinderraub von Ruthor berichten und wird dann Anweisungen geben, geeignete Schritte zu ergreifen. Anschließend wird er die Helden segnen und danach zum nächsten Bittsteller übergehen. (In der Nähe von Xorlosch könnte ein Zwergischer Held auf die Idee kommen, sich einen ähnlichen Segen vom Hohepriester des Angroschtempels zu holen. Da die Zwerge eine langlebige Rasse sind kann es durchaus einige Zeit dauern, bei der die Helden anscheinend Zeit verschwenden. Allerdings bekommt der Zwergische Held zusätzlich zu dem Segen noch eine Audienz beim Bergkönig von Xorlosch, Tschubax, Sohn des

Tuangel. Dieser hört sich ebenfalls die Geschichte vom Kinderraub an, um dann lautstark über die Menschen zu lamentieren, die alles was länger als „zwei ihrer kurzen Lebensspannen her ist zu vergessen“. Dabei könnte noch jeder Zwerg von den Taten des Schwarzen Borbarad berichten, der erst vor vierhundert Jahren Unheil über Dere brachte. Wenn man ihn endlich zum Hochkönig aller Zwerge küren würde, so würde er den Menschen schon zeigen wie man mit diesem Schwarzmagierpack umgehen müsse. Doch mehr wird hier nicht passieren. Und so müssen die Helden mit geraumer Verzögerung weiterreisen. Von nun an können sie den Weg entlang des Großen Flusses bis nach Ferdok wählen oder über Gratensfels und den Greifenpass nach Angbar. Beide Wege sind umständlich und kosten Zeit, so dass die Helden, wenn es nicht zu weiteren Verzögerungen kommt, etwa im Effedd 1014 in Gareth ankommen. (Wenn sie wollen, können sie die Helden in das Abenteuer **Die Seelen der Magier** (leider vergriffen), das sie allerdings zeitlich anpassen müssen. In diesem Abenteuer können die Helden den Magier Rohezal und die Elfe Azaril Scharlachkraut kennenlernen und in die Machenschaften einer Borbaradianer Sekte verstrickt werden. Dies können sie nutzen um den Helden die Borbaradianer und ihr Rituale näherzubringen. Aber schließlich erreichen die Helden die Kaiserstadt Gareth- und hier herrscht einiges an Unruhe, wie die Helden feststellen können.

## Szenario I- Gefangene der KGIA

In diesem Szenario suchen die Helden vor dem Hintergrund vom Großen Hoftag und Spaltung der Praioskirche nach dem zweiten Schüler des Schwarzmagiers Korobar. Dabei wird der Geheimdienst des Mittelreichs, die KGIA, auf die Helden aufmerksam und verfolgt diese von nun an. Schließlich gelingt es ihnen den Schüler Korobars zu treffen. Doch genau in diesem Moment schlägt die KGIA zu und verhaftet den Schwarzmagier und seine Kontakteleute – ihre Helden.

Während der nächsten Tage werden die Helden mit endlosen Verhören durch die KGIA konfrontiert. Doch schließlich glaubt man ihnen ihre Geschichte von der Jagd nach den Kinderräubern und die Helden machen die Bekanntschaft des Chefs der KGIA Dexter Nemrod. Dieser berichtet den Helden vom tödlich verletzten Korobar. Doch um eine weitere Information zu bekommen, müssen die Helden dem „Baron“ einen Gefallen tun, der sie in die Schatten führt.

### Unruhe in der Kaiserstadt

Nach der Reise durch das halbe Mittelreich erreichen die Helden schließlich die Kaiserstadt Gareth. Wenn sie sich nicht allzu sehr beeilt haben, so werden sie erst in den ersten Monaten des Jahres 1014 in Gareth eintreffen. Mittlerweile ist hier die erste Nachricht vom Anspruch Hilberians bekannt geworden. Überall können die Helden Zeitungsjungen erkennen die eine zweiseitige Sonderausgabe des Aventurischen Boten verteilen- kostenlos. Darin wird vom anmaßenden Anspruch des Elenviners berichtet und dessen Handlungen verurteilt. Überall diskutieren Bürger, Handwerker und Adlige lautstark über die beginnende Kirchenspaltung. Es ist deutlich abzusehen das diese für das Reich langfristig zu einem Problem werden könnte. Auch ist eine klare Parteinahme der Gareth zugunsten des eigentlichen Amtsinhaber Jariel Praiotin zu erkennen. Allerdings gibt es eine Gruppe von Nordmärkern, die dies nicht so stehen lassen wollen und die Ehre „ihres“ Lichtboten nicht ungestraft beleidigt sehen wollen. Deshalb kommt es zu verschiedenen Schlägereien überall in der Kaiserstadt. Dies wird dann auch von der Alten Gilde, der großen Garether Verbrecherorganisation ausgenutzt um sich zusätzliche Pfründe zu sichern. So wird der Konflikt angeheizt indem einer der Zeitungsverkäufer nieder geschlagen und seine Ware gestohlen wird. Das Ziel der Gilde ist, die Stadtgarde mit den Auseinandersetzungen zu beschäftigen und in dieser Zeit einige besonders Ertragreiche Raubzüge durchzuführen. Besonders in den ärmeren Stadtvierteln kommt es zu Auseinandersetzungen. Während dessen erreichen die Helden die Herberge Schwert und Panzer. Dort können sie sich

einquartieren, um das Erscheinen von Korobars Boten zu erwarten. Nach einigen Tagen ist es schließlich soweit und die Helden bemerken eine verdächtig aussehende Gestalt. Betonen sie immer wieder die Aggressiver werdende Stimmung in der Stadt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder einmal sitzt ihr im Schankraum des Schwert und Panzer. Die Stimmung in der von zahlreichen Söldnern bewohnten Herberge ist gereizt. Am Morgen haben Werber der Praioskirche einige aufrechte Söldner angeworben, die bald für ein großes Ereignis angeworben werden sollen. Nun munkelt man das der Lichtbote Jariel ein Söldnerheer zusammenstellen will um Elenvina zu erobern. Aber euer eigentliches Ziel, der Mann von dem euch in Vinsalt erzählt wurde, scheint auch heute nicht zu kommen. Gerade wollt ihr euch wieder in euer Zimmer begeben, da öffnet sich die Türe und ein Mann mittleren Alters mit einer Kapuze auf dem Kopf betritt den Schankraum. Vorsichtig blickt er sich um und

begibt sich an einen freien Tisch. Auf eurem Weg durch den Schankraum fällt euch an dem Mann jedoch eine Besonderheit auf. Sein Wanderstab ist kunstvoll mit Schädeln und Knochen verziert. Er scheint sich nicht um das Treiben in der Schenke zu kümmern und bestellt gerade etwas beim Wirt. Vielleicht ist dies der Mann den ihr sucht?

Natürlich ist der Mann Korobars zweiter Schüler, aber dies können die Helden anhand Adolphes sehr ungenauen Beschreibung nur erahnen. Schließlich ist es schon einige Zeit her das er seinen Meister und dessen übrige Schüler sah. Wie die Helden den Mann ansprechen sei deren Einfallsreichtum überlassen. Dieser ist jedoch allen außer Adolphe gegenüber sehr mißtrauisch. Schließlich weiß er sehr gut das sein Meister immer noch von der KGIA gesucht wird (Diese will die Entstehung eines Zweiten Galottas schon im Keim ersticken!). Und Thargion (So lautet der Name des Zweiten Schülers) hat recht mit seiner Vorsicht. Der KGIA ist schon seit geraumer Zeit bekannt dass das Schwert und Panzer Treffpunkt der verschiedenen Schüler Korobars ist. So haben sie vor wenigen Tagen von der Mittelreichischen Botschafterin Arela Weißblatt die Nachricht bekommen, das in der Vinsalter Heilakademie ein junger verwirrter Magier untergebracht wäre der den Magiern einige Details über Korobar und seine weiteren Schüler preisgegeben habe (Haben die Helden Adolphe getötet oder anderweitig untergebracht, so fand sich die Information über den Treffpunkt in Adolphes Unterkunft). Und seitdem wartet ein Agent der KGIA darauf das Thargion auf seine Kontakte trifft. Dies könne die Helden allerdings nicht ahnen, wenn sie Kontakt mit dem Mann aufnehmen. Im folgenden finden sie noch einige Informationen über Korobars Schüler.

#### **Die Schüler des Schreckens der Tobimora**

Korobars Ziel war es von Beginn seiner Karriere als Schwarzmagier an, eine Untotenarmee aufzustellen. Ihm war

bewußt das er dazu vertrauenswürdige Helfer benötigte. Also begann er früh damit Schüler auszubilden, die seine Pläne

unterstützten. Insgesamt bildete er fünf Schüler aus, von denen Thargion der älteste und Adolphe der jüngste war. Er brachte ihnen die Grundlagen der Nekromantie bei, konnte jedoch Adolphes Ausbildung nach dem Verlust seiner magischen Kräfte nicht mehr beenden. So kam es das dieser nie tiefer in die Pläne seines Meisters eingeweiht wurde und nichts vom Schrecken der Niederhöhlen ahnte mit denen er sich eingelassen hatte. Thargion hingegen hatte in den letzten Jahren Kontakt zu Korobar und ging vor wenigen Wochen einen Pakt mit Thargunitoth ein um seinem Meister besser dienen zu können. Er sieht wie ein Mann mittleren Alters aus, allerdings ist dies nur eine Oberflächlichkeit. Seine Kopfhaut verfaulte (Sein Dämonenmal), so das sich unter dem Haar des Mannes der blanke Schädel befindet. Dies versucht er mit einer Kapuze zu verbergen, aber sein Mal fällt einem aufmerksamen Beobachter recht schnell auf. Auffällig ist auch sein Magierstab, der kunstvoll mit Knochen und Schädeln beschnitzt ist. Ansonsten ist er nicht als Paktierer oder gar als Magier zu erkennen. Er ist sehr verschlossen und mißtrauisch, da er weiß das eine unbedachte Äußerung oder Vertrauen zu den falschen Personen sein Ende ist. Seine magischen Fähigkeiten sind begrenzt und beschränken sich auf das Merkmal Dämonisch. Zur Verteidigung kann er lediglich einen Karnifilo Ring einsetzen mit dem er eine Person die den Schmuckstein des Rings berührt. Dieser Unglückliche verwandelt sich in einen Berserker der mit seinem Leben den Träger des Rings beschützt. Im Schwert und Panzer kann dies natürlich ein schwer bewaffneter Söldner sein. Korobars übrige Schüler spielen in diesem Abenteuer keine Rolle so das sie hier nicht weiter beschrieben sind. Allerdings dürften sie im Verlauf der Borbaradianischen Invasion ihren Weg in die Armee der Verdammten finden.

## **Verhaftet**

Kaum haben die Helden auf die eine oder andere Art und Weise Kontakt mit Thargion aufgenommen, erhebt sich plötzlich ein Mann und kommt an den Tisch an dem sich Thargion und die Helden aufhalten und es kommt zu folgender Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Mann steht herausfordernd vor eurem Tisch und hebt plötzlich die zur Faust geballte Rechte und hält sie euch vor die Gesichter. An seinem Ringfinger befindet sich ein Ring der einen goldenen Greifen zeigt. „Im Namen der Kaiserlich Garethischen Informationsagentur, ihr seid verhaftet. Begleitet mich bitte ohne großes Aufsehen! Wir müssen uns über euer Verhältnis zu diesem“ er deutet dabei auf den Mann mit dem Knochenstab „unterhalten!“ Dieser scheint sich dem Befehl des Mannes mit dem Greifenring zu beugen und steht auf. Doch plötzlich springt er vor und berührt einen der Gäste des Schwert und Panzer mit seiner Linken und stürmt dann auf den Eingang zu. Der soeben Berührte bäumt sich plötzlich auf und Blutdurst tritt in seine Augen. Dann springt er mit einem haßerfüllten Brüllen auf den Mann mit dem Greifenring zu und attackiert ihn. Augenblicke später scheint die Hölle im Schankraum loszubrechen.

Während einige Waffenknechte im Dienste der Agentur versuchen ins Gebäude zu gelangen, versucht jeder mit zweifelhafter Vergangenheit das Gebäude zu verlassen. Und

von diesem Menschenschlag gibt es einige im Schwert und Panzer. Der Flüchtige Schwarzmagier nutzt dies aus und versucht im allgemeinen Chaos zu entkommen. Vom Verhalten der Helden hängt nun ihre weitere Behandlung ab. Verhalten sie sich ruhig und bleiben an ihren Plätzen, so wird man sie später nur relativ knapp und oberflächlich befragen. Das die Helden aber unter Umständen der Meinung sind, das man ihnen eine Falle gestellt hat oder das es ihre Aufgabe wäre den flüchtigen Magier wieder einzufangen. Egal was die Recken tun (außer sie bleiben still auf ihren Plätzen sitzen) sie erwecken mit jeder Absetzbewegung die Aufmerksamkeit wenigstens eines Häschers der KGIA. Hier können sie eine Hatz durch die Gassen der Kaiserstadt losbrechen lassen, bei der die Helden den Schwarzmagier jagen, gleichzeitig aber immer Gefahr laufen selbst von der KGIA verhaftet zu werden. Schließlich können sie den Helden den Triumph gönnen und den Schwarzmagier zu fangen, nur um Augenblicke später selbst von der KGIA verhaftet zu werden. Und falls ihre verweichlichten in einer Demokratie aufgewachsenen Spieler darauf pochen das ihre Charaktere doch auch gewisse Rechte haben, so denken sie daran: In Aventurien gilt im Zweifelsfall immer die Schuldvermutung, bei der die Angeklagten ihre Unschuld beweisen müssen. Niemand würde die Anklage eines Inquisitors anzweifeln. Und so werden die Helden (und der gefesselte und geknebelte Schwarzmagier) auf zahlreichen Umwegen zu einem verfallenen Bauernhaus am Rande der Dämonenbrache gebracht. Dort sollen die Gefangenen in aller Ruhe „befragt“ werden.

## Das Verhör durch die KGIA

In dem abgeschiedenen Bauernhaus befinden sich Räumlichkeiten in denen die KGIA Verhöre mit potentiell gefährlichen Zeitgenossen durchzuführen. So befindet sich hier neben einigen unterirdischen (mit Koschbasalt ausgekleidete) Zellen sowie ein „Befragungszimmer“, das mit allerlei Unerfreulichkeiten (Al' Anfische Stiefel, Brandeisen, Streckbank usw.) ausgestattet ist. Hier werden die Helden erst einmal für einige Zeit in Einzelzellen gesperrt, wo man sie in ihrem eigenen Saft schmoren läßt. Während dieser Zeit wird Thargion nach seinem Verhältnis zu den Helden befragt. Allerdings wird er nichts erzählen, so das die Helden nach und nach einzeln befragt werden. Dabei gilt, je mehr sie sich bei ihrer Verhaftung zur Wehr gesetzt haben umso unfreundlicher wird die Befragung. Verlangen sie Lügen-, Selbstbeherrschungs- und Körperbeherrschungsproben, um festzustellen wie gut sich die einzelnen Helden angesichts der drohenden Folter verhalten. Diese Prozedur wird so lange wiederholt bis die Folterknechte von mindestens zwei Helden übereinstimmende Aussagen haben. Dies kann sich über mehrere Tage hinziehen. Eine Anklage wird den Helden übrigens nicht vorgelesen, so das die Ungewißheit, weshalb man sie hier eingesperrt hat, zusätzlich verunsichern sollte. Erst wenn mindestens zwei Helden gestanden haben, warum sie sich mit dem Schwarzmagier getroffen haben und damit auch die KGIA über die Hintergründe des Kinderraubes von Ruthor aufgeklärt haben, kommt es zu folgender Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem du nun wer weiß wie lange in dieser Zelle geschmort hast, öffnen sich plötzlich die Türen und der Mann der deine Befragung durchgeführt hat, bedeutet dir mit einer einfachen Handbewegung heraus zu kommen. Kurz überlegst du, ob du dich weigern sollst, doch schnell denkst du dir das Widerstand hier wenig bringen würde. Also trittst du hinaus in den Vorraum. Dort angekommen siehst du, das auch deine Freunde hinaus geführt werden. Anscheinend haben auch sie die „Gastfreundschaft dieses ehrenwerten Hauses“ genossen. Jedenfalls sieht man ihnen die Tage im Kerker deutlich an. Dann schaut euch euer Bewacher einen nach dem anderen genau an. „Ihr seid frei! Anscheinend seid ihr nicht in die

Verschwörung gewisser Magisch begabter Personen verwickelt. Aber bevor ihr gehen könnt, will er euch noch einmal sehen!“ Ohne auf Fragen oder Widerworte zu warten dreht der Mann sich um und bedeutet euch ihm zu folgen. Nach einem kurzen Stück durch einen Gang, kommt ihr zu einer massiven Tür. Euer Bewacher klopft kurz um dann die Tür zu öffnen und einzutreten. Ihr kommt in einen mit edlen Hölzern getäfelten langgezogenen Raum. Er liegt fast vollständig im Dunkel, lediglich der wuchtige Schreibtisch am anderen Ende des Raumes wird durch ein Oberlicht erhellt. Als ihr näher heran kommt, beugt sich ein älterer Mann vor, dessen Gesicht bisher im Schatten des Ohrensessels verborgen war. Er lächelt euch kurz an um euch dann mit einem eiskalten Blick zu mustern. Dann meint er kurz „Mein Name ist Dexter Nemrod, Reichsgrößeninquisitor! Eure Taten sind mir zu Ohren gekommen und ich bin der Meinung das es Zeit für ein persönliches Gespräch ist.“ Dabei klopft er auf eine der (Anzahl der Helden) vor ihm liegenden Mappen. „Schließlich füllen die Akten über euch schon halbe Bücher und nun begegnen wir uns weil ihr euch mit einem Schwarzkünstler trifft, hinter dem wir schon sehr lange her sind. Erklärt mir wie es dazu kam!“

Natürlich kennt Nemrod die Geschichte der Helden schon. Aber er will deren Sichtweise der Geschehnisse hören. Er befürchtet das der Kinderraub von Ruthor mehr ist als ein bloßer Piratenüberfall, sondern erst der Anfang etwas viel größeren ist. Sorgen sie beim nun folgenden Gespräch dafür das die Helden bemerken, wie umfassend Nemrods Spitzelnetz ist. Über mittelreichische Helden kann er eine Menge wissen, besonders natürlich über eher zwielichtigere Zeitgenossen. Stellen sie den Helden einige Fragen über lang vergangene Vorfälle, die ihren Weg in die Akten der KGIA gefunden haben. Bringen sie die Helden gehörig in Erklärungsnot, fragen scharf nach und verunsichern sie die Helden über die dunklen Flecken auf ihrer ansonsten reinen Weste. Und welcher Held hat solche Flecken nicht. Der Grund für diese Fragen ist folgender: Die Helden sollen einen Dienst für die „Agentur“ erledigen, dann wären sie frei!

## Ein Dienst für Dexter Nemrod

Bei dem oben angesprochenen Dienst handelt es sich um das Überbringen einer Botschaft. Was in dieser Botschaft steht hat die Helden nicht zu interessieren. Wichtig ist nur das sie bei dem Empfänger ankommt. Bei diesem handelt es sich um das Oberhaupt der Alten Gilde- den organisierten Verbrechen in Gareth. Die Helden sollen ihm einen Brief überbringen und ihm mitteilen das der Greif zwar gespalten wäre, die Agentur aber immer noch gute Augen verfügen würde. Dies ist eine Anspielung darauf das vielleicht die Kirche des Praios gespalten ist, aber trotzdem noch jemand vorhanden ist, der die Gerechtigkeit hütet. Man solle also solche Spielchen wie das Unruhe schaffen sein lassen, sonst würden sich andere Institutionen als die Garether Stadtgarde darum kümmern. Wenn die Helden zustimmen, diesen Dienst für die KGIA zu erledigen bekommen sie die Namen einiger Kontaktpersonen, die sich darum kümmern sollen das die Helden auch zu ihrem Ziel gelangen. Dort sollen sich die Helden nach Beendigung ihres Auftrages auch wieder einfinden. Um die Botschaft zu überbringen gestalten sie einige Zeit in der die Helden auf eigene Faust in der Garether Unterwelt Nachforschungen anstellen müssen, schließlich aber zu einem Gespräch mit dem Rat der Alten Gilde geladen werden. Dort können sie dem Rat von der Warnung Dexter Nemrods erzählen, was allerlei

Bestürzung hervor ruft. Abschließend kann man den Helden mitteilen das man den Wünschen der Agentur nachkommen werde. Man werde von weiteren Aktionen absehen um die Unruhe angesichts der Spaltung der Praioskirche zu schüren. Allerdings soll sich die Agentur nicht zu sehr in die Geschäfte der Gilde einmischen, schließlich habe man schon mehr als einmal dafür gesorgt das bestimmte Informationen auch die Agentur erreichen. Wenn die Helden den Brief übergeben, bekommen sie mit das in dem Schreiben die Namen mehrerer Almadaner, der zweiten Verbrecherbande Gareths, enthält. Bei mehreren dieser Männer handelt es sich um Spitzel in den Reihen der Alten Gilde. Was die Helden nun mit bekommen, sollte ihnen zu denken geben. Noch in ihrem Beisein wird ein junger Mann der der Besprechung als Wache beiwohnt von zwei seiner Kameraden gepackt wird und noch vor den Augen der Helden umgebracht wird. Die Helden haben ohne es zu wissen im Auftrag Dexter Nemrods die Aufmerksamkeit auf andere Probleme gelenkt. Das in den folgenden Wochen der Krieg zwischen den beiden Verbrecherbanden aufflammt, liegt durchaus im Interesse Nemrods. Dadurch sind die Verbrecher mit sich selbst beschäftigt und können dem Reich keinen Schaden zufügen. Zudem wird die KGIA einige ihrer Leute sowohl bei den Almadanern wie auch in der Alten Gilde

positionieren. Aber dies ist ja etwas das die Helden nicht unbedingt erfahren müssen. Nun müssen die Helden sich lediglich zu ihrer Kontaktperson begeben, wo sie eine Überraschung erwartet. Je nachdem wie kooperativ die Helden der Agentur gegenüber waren, desto ausführlichere Informationen erhalten sie über Korobar. Allerdings enden diese damit das der Schwarzmagier vor mehr als fünf Jahren von einem jungen KGIA Agenten tödlich verletzt wurde. Allerdings findet sich in dem Schreiben der Hinweis auf das

Versteck des Schwarzmagiers in der Schwarzen Sichel. Dorthin können sich die Helden nun aufmachen um zu erforschen ob der Magier die Auseinandersetzung mit dem Agenten überlebt haben könnte. Anhaltspunkte in diese Richtung besitzen die Helden vielleicht schon. Der Kontaktmann der Agentur gibt den Helden übrigens den Rat mit auf den Weg, nichts Dummes anzustellen. Man würde sie nämlich im Auge behalten!

## Zwischenspiel II- Zeitverschwendung in Tobrien

Nachdem die Helden erfahren haben das ein KGIA Agent schon seit längerem im Tobrischen nach Korobar, dem Schrecken der Tobimora sucht, sollten sie sich schnellstens dorthin begeben. Schließlich ist er die einzige Spur, die sie zu den entführten Kindern aus Ruthor führen kann. Diese Spur würde enden, wenn es der KGIA gelingen würde, den Schwarzmagier zu töten. Der schnellste Weg von Gareth nach Tobrien führt über Wehrheim und durch die Trollpforte. In Tobrien angekommen, sollten sie den Spielern einen Eindruck des östlichsten Herzogtums des Mittelreichs vermitteln (Informationen über das Herzogtum nach der Invasion der Verdammten finden sie in den Bänden **Unter der Dämonenkrone** und **Schild des Reiches**. Dies sollte ihnen helfen diesen Landstrich mit Leben zu füllen). Besonders die relative Wildheit, die Tobrischen Druiden oder den allgegenwärtigen Wolfskult sollten sie erwähnen. Nachdem die Helden einige Zeit, in der sie immer wieder abergläubische Geschichten über den Schrecken der Tobimora gehört haben, sollte sie die Spur in die Landgrafschaft Ysilien führen. In der, im Ogerzug zerstörten, Stadt Ysilia, die nun schon seit Jahren wieder aufgebaut wird, können die Helden schließlich eine Spur Korobars finden. Ein Söldner kann ihnen davon berichten das die Gerüchte um Korobar maßlos übertrieben seien. Schließlich wäre er vor fast sechs Jahren dabei gewesen, wie ein KGIA Agent namens Delian von Wiedbrück dem finsternen Magus einen Dolch in den Leib ramnte. Er hatte damals überlebt, aber sei laut dem Agenten keine Bedrohung mehr. Damals wäre der todwunde Magier in die Schwarze Sichel geflohen, wahrscheinlich um zu sterben. Aber gesehen hat den Tod des Magiers niemand! Sie könnten aber nachschauen gehen und versuchen sein Grab zu finden. Wenn die Helden sich in die Sichel begeben um Korobar zu finden, können sie ihnen nach einigen Wochen der Suche durch eine Goblinische Schamanin folgende Informationen zukommen lassen: Zum einen ist ihnen der finstere Norbardische Einsiedler bekannt und sie können den Helden den Weg zu seiner Höhle beschreiben. Diese liegt am Ostrand des Gebirges und die Helden können nach einigem Suchen das Exil Korobars finden. Zum Zweiten können die Goblins den Helden Hinweise auf den Purpurnen Berg mit der Dunklen Höhle geben. Korobar hat laut der Schamanin diese Höhle gesucht. Aber es wäre nicht gut dorthin zu gehen. Dort gäbe es nur Finsternis! Aber auch dorthin kann den Helden der Weg gewiesen werden. In Korobars Höhle finden die Helden nicht viel verwertbares. Lediglich das Tagebuch des Schwarzmagiers kann einige Zusammenhänge bestätigen. So steht dort geschrieben, das er seine beiden Schüler Adolphe und Thargion schon vor Jahren, nach seiner Verletzung ins Mittelreich entsandt hat, um ihm dort zu dienen. Im Jahre

1011 habe er dann das „Blut trinkende Orakel“ am Purpurnen Berg gefunden. Dieses hätte ihm geweissagt, das er noch vor Jahresfrist den Mann treffen wird, der sein Schicksal würde. Nur wenige Monate später beschreibt das Tagebuch ein Treffen mit einem nicht näher beschriebenen Mann, der ihm einige „Erstaunliche Erkenntnisse“ bescherte. Kurz darauf endet das Tagebuch mit den Worten „Mir wurde meine Zukunft gezeigt und ich muß viel lernen um dieser Zukunft würdig zu sein. Doch ich werde herrschen, wie ich es mir schon seit Jahren wünsche!“ Nun können die Helden sich auf den Weg zum Purpurberg machen, da sie jegliche Spur Korobars verloren haben. Dort in einer Höhle finden sie das vampirische Orakel Bronn das ihnen nachdem sie ihm einen Teil ihres Blutes geopfert haben ( Je Held im Wert von etwa 10 LeP) folgenden Spruch weissagt:

***Der, den ihr sucht, kann euch nicht helfen!  
Doch folgt ihm, denn ihr folgt eurem Schicksal  
Den, den ihr findet, wird euch nicht helfen!  
Doch vernichtet ihn, denn es ist euer Schicksal.  
Der, der kommt nimmt euer Ziel in seine Dienste!  
Denn der, der kommt ist euer Schicksal.  
Folgt der Vision der brennenden Wiedergeburt in der  
Ochsenstadt!  
Doch die Göttin ist es die Erlösung der Kinder bringt!  
Nicht ihr! Dies ist nicht euer Schicksal!  
Euch erwartet anderes!***

Was dieser Spruch bedeutet, können die Helden jetzt noch nicht sagen. Es ist eine Aussicht auf eine Zukunft die über die Helden hereinbrechen wird. Diese Prophezeiung wird die Helden nach Dragenfeld führen, wo sie Liscom (Den die Helden finden) den sie vernichten. Auch ist es ein Hinweis auf Borbarad (der, der kommt) und ihr weiteres Schicksal. Mit der Ochsenstadt ist übrigens die Stadt Baliho gemeint, wie die Helden wissen, wenn ihnen eine Geographie- Probe +4 (Für Weidener keine Erschwernis) Die letzten Zeilen betreffen die Erlösung der Unbesiegbaren Legion, die von den Helden nicht erlöst werden können. Sobald die Legionäre „fertig“ sind, können nur noch die Götter die Seelen der Legionäre erlösen. Wenn die Helden die Höhle des Orakels verlassen, kündigt sich erstmals der Winter an. Von nun an schneit es! Verhindern sie durch Schneestürme, Lawinen, unsichere Wege das die Helden durch das Gebirge nach Weiden reisen. Somit müssen sie sich entscheiden über welchen Weg die Helden nach Weiden reisen. Hier gibt es eigentlich nur zwei Wege: Den Sichelstieg (der aber im Winter unpassierbar ist!) oder über die Trollpforte nach Wehrheim und von dort weiter nach Baliho.

## Szenario II- Die Schlacht in der Menzheimer Au

In Wehrheim angekommen, müssen die Helden erfahren das der Graf Helme Haffax die Nordgrenze seiner Grafschaft vorübergehend geschlossen hat. So soll verhindert werden das Händler und vermögende Reisende ins winterliche Weiden ziehen und dort Opfer der Orks werden. (Bauern und Unfreie

dürfen ihr Land ohnehin nicht verlassen und um herumstreuende Landflüchtige ist es aus Sicht des Adels ohnehin nicht schade. Aber auch mit dem Hinweis das man sich seiner Haut erwehren könnte und die Orks doch ohnehin besiegt wären winken die Wachen an der Grenze zwischen

Weiden und Wehrheim nur ab. Sie dürften nur Personen mit einem Passierschein aus Wehrheim nach Norden durchreisen lassen. Also heißt es für die Helden zurück in die

Garnisonsstadt und versuchen einen solchen Passierschein zu bekommen.

## Der Grenzposten

Während des Weges nach Norden setzt heftiger Schneefall ein und macht das Reisen nicht unbedingt angenehmer. Zum Glück können die Helden auf der Reichsstraße II reisen, so das sie einigermaßen vorwärts kommen. Beschreiben sie wie die Landschaft langsam aber sicher wilder und ertümlicher wird- die Helden kommen der wilden Grenzprovinz Weiden immer näher. Schließlich erreichen die Helden die Grenze zwischen den beiden Provinzen des Mittelreichs. Doch dort wo sonst lediglich ein Schild darauf hinweist das man sich nun im Herzogtum Weiden, genauer gesagt in der Grafschaft Baliho befindet, befindet sich nun ein Zeltlager mit einem Banner der Wehrheimer Garde, welches auf beiden Seiten der Straße errichtet wurde. Da es den meisten Soldaten in ihren Zelten zu kalt ist, sind alle (außer die Wachhabenden) im ebenfalls hier zu finden. Richten sie es so ein das die Helden das Lager gegen Abend erreichen, so das sie in der Wegherberge einkehren müssen. Dann kommt es zu folgender Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Froh ein warmes Mahl und ein bequemes Nachtlager zu bekommen betretet ihr die Wegherberge. Jedoch ist das Innere von zahlreichen Soldaten in den Farben der Wehrheimer gefüllt. Anscheinend ziehen die Soldaten, so sie nicht auf ihrem Posten sind, die warme Gaststube ihren kalten Zelten vor. An der Theke angekommen, fragt der Wirt euch erst einmal nach euren Wünschen, da gesellt sich auch schon ein Trupp der Soldaten zu euch. „Werte Reisende! Wohin des Weges? Wenn ihr nach Norden wollt, so sollte euch klar sein, das eure Reise hier endet! In der Grafschaft Baliho treibt sich

der Ork wieder herum und macht die Straßen unsicher. Haben den Wintereinbruch genutzt um wieder Ärger zu machen. Letztens haben sie sogar einen Trupp Viehtreiber überfallen und ihnen über Hundert Rinder gestohlen. Da hat seine Exzellenz Graf Haffax ein Verbot ausgesprochen das man ohne seine Erlaubnis nicht gen Firun reisen darf. Was immer euch nach Norden treibt, wartet lieber ab bis der Alte Haffax die Schwarzpelzbrut ausgeräuchert hat.“

Wenn die Helden betonen das sie sich ihrer Haut zu erwehren wüßten, so antworten die Soldaten nur lachend das sich irgend so ein Schamane der Schwarzpelze, Garthag Blutpelz mit einigen mehr verbündet hat und nun die versprengten Orks im Süden Weidens zu einem richtigen Heer formiert. Und die Weidener blieben in ihren Orten und Burgen um diese vor Überfällen zu schützen. Und die Regimenter des Herzogs stehen im Norden und Westen um zu verhindern das noch mehr von den Schwarzpelzen ins Reich kommen. „Wenn ihr unbedingt nach Weiden wollt, so müßt ihr euch mit Graf Haffax gut stehen“ teilt ihnen einer der Soldaten mit „aber hier kommt keiner ohne Passierschein durch.“ Natürlich können die Helden versuchen sich bei Nacht durch die Reihen der Soldaten stehlen, aber deren Wachen sind äußerst wachsam und sie sollten es so einrichten das die Helden beim Versuch nach Weiden zu gelangen, geschnappt werden. In diese Fall werden die Helden mit einigen Wachen nach Wehrheim zurück geschickt, wo sie wegen des Verstoßes gegen das Gebot des Grafen auch von diesem bestraft werden sollen.

## Orkjäger

Je nachdem auf welchem Weg die Helden zurück nach Wehrheim gekommen sind, werden sie unter Umständen direkt nach Burg Karmaleth, der Residenz der Grafen von Wehrheim Helme Haffax befindet. Dieser bekleidet, wie militärisch erfahrene Helden (Krieger, Söldner, Rondrageweichte etc.) wissen, auch gleichzeitig den Rang des obersten Heerführers des Mittelreichs. Würden sie bei der heimlichen Einreise nach Weiden erwischt, so bringt man sie direkt in die Burg, wo sie auf das Urteil des Grafen warten müssen. Dieser läßt sich Zeit damit, bis er die Helden zu sich kommen läßt. Alternativ müssen sich diese erst eine Unterkunft suchen und um einen Passierschein ersuchen. Dabei erfahren die Helden das Haffax diese persönlich vergibt. Dem entsprechend selten sind diese Passierscheine. Wohl oder übel müssen die Helden nun also um eine Audienz bitten. Auch dies dauert einige Zeit, so das sie den Helden während der nächsten Woche das durch und durch militärisch geprägte Leben in Wehrheim nahebringen können. Die Marschritte marschierender Soldaten, die Drillrufe ihrer Weibel oder die hellen Klänge der Waffenschmieden prägen die Stadt genau so wie hunderte Soldaten die in den Schenken der Stadt ihren Durst löschen, dabei aber immer diszipliniert sind. Vielleicht läßt sich ein langhaariger Held sogar zu einem der berühmten Wehrheimer Bürstenhaarschnitte hinreißen. Machen sie den Helden klar das hier das Eiserne Herz der militärischen Schlagkraft des Mittelreichs liegt. Schließlich erhalten sie eine Audienz bei Helme Haffax, allerdings in seiner Funktion als Reichserzmarschall.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr in den Rittersaal von Burg Karmaleth kommt, seht ihr zwei Personen an einem an einen Sandkasten erinnernden Kasten stehen sehen, die gerade lautstark miteinander diskutieren. Der eine ein jüngerer Offizier mit langen Blondenen Haaren und Almadischem Schnauzbart beendet gerade seine Rede mit den Worten: „...und aus genau diesem Grunde sollten wir mit einigen Kompanien leichter Reiter nach Weiden vordringen. Einfach weil wir so den Punkt bestimmen wo wir den Ork vernichten können. Wir können das Pack dorthin

treiben, wo immer wir sie haben wollen. Und dort können wir sie zermalmen!“ Der andere, ein älterer Mann mit kurz gestutztem fast weißem Haar blickt prüfend in den Kasten hinein, die Linke nachdenklich an seinem Kinn. „Leomar, vielleicht klappt diese Taktik in der Khom, aber hier in Weiden kann sich der Ork in die dichten Wälder zurück ziehen und dort sind eure Reiter ihrer Wendigkeit beraubt. Und vergesst nicht das die Schwarzpelze verschlagen sind. Wir wissen ja noch nicht einmal mit wievielen wir es zu tun bekommen.“ Dann fällt der Blick des Älteren auf euch und er meint zu seinem Gesprächspartner: „Entschuldigt mich nun, Marschall! Vielleicht bietet sich gerade eine Lösung für unser Problem! Wir setzen unser Gespräch am Abend fort!“ Während der jüngere salutiert und mit einem zerknirschten Gesichtsausdruck den Raum verläßt, wendet sich der Ältere euch zu. „Mein Name ist Reichsmarschall Helme Haffax, Graf von Wehrheim! Man erzählte mir das es euer Wunsch ist gen

Weiden zu reisen. Dies kann ich wegen der Orkgefahr nicht zulassen. Allerdings könnte ich euch eine Möglichkeit bieten nach Weiden zu gelangen und gleichzeitig mein dringendstes Problem zu lösen.“

Haffax bietet den Helden an, als seine Kundschafter im südlichen Weiden tätig zu werden und so mitzuhelfen die Orkgefahr einzudämmen. Wenn die Helden diesen Vorschlag annehmen, werden sie vorübergehend zu Mitgliedern der Mittelreichischen Armee, mit allen dazu gehörenden Konsequenzen. Sollten sie also nur zum Schein auf den Vorschlag des Reichserzmarschalls eingehen und dann in Weiden ihre eigenen Belange (Die Suche nach Korobar) als wichtiger ansehen, so handeln sich die Helden den Nachteil Gesucht I ein. Andererseits, können die Helden durch Haffax schließlich einiges über einen KGIA Kommissar namens Delian von Wiedbrück erfahren, welcher vor einiger Zeit Jagd auf den Schrecken der Tobimora gemacht hat. Weiterhin bekommen die Helden in den Magazinen der Reichsarmee alles was für eine Reise durchs winterliche Bornland benötigt wird. (Warme Kleidung, Pferdegamaschen, Schneeschuhe, Heiltränke, Mittel gegen Erfrierungen etc.) sowie einen Käfig mit Brieftauben um den Marschall über ihre Fortschritte zu informieren. Weiterhin wäre ein Lohn von bis zu 20 Dukaten möglich. Und nebenbei bemerkt, schadet es auch nicht wenn

der Reichserzmarschall des Mittelreiches den Helden persönlich bekannt ist. Stimmen die Helden zu, so können sie sich ausrüsten und sich am Morgen des nächsten Tages auf nach Norden machen.

Sie bekommen die Weisung die Brieftauben los zu schicken sobald sie eine heiße Spur der Orks finden. Die Einheiten der Wehrheimer Garde an der Weidener Grenze würden in den nächsten Tagen erheblich verstärkt werden, um schnell eingreifen zu können. Je nachdem wo sich die Helden befinden, wenn sie die Orks aufspüren, dauert es zwischen ein und drei Tagen bis man diese erreicht. Diese Zeit sollen die Helden nutzen um den örtlichen Adel zu alarmieren damit dieser nicht durch einen Angriff der Orks überrascht werde. Wenn möglich sollen die Helden den weiteren Weg der Orks beobachten, ihre Kopfstärke herausfinden und in welcher Verfassung sich die Orks befinden. Denn so führt Haffax aus: „Wenn du dich selbst kennst, aber deinen Feind nicht, so wird auf jeden Sieg eine schmerzhaftige Niederlage kommen. Dies habe ich bei Orkenwall gelernt. Wenn man aber den Feind und sich selbst kennt, braucht man den Ausgang von Hundert Schlachten nicht zu fürchten. Findet also soviel wie möglich über die Schwarzpelze heraus. Man darf die Orks in der Schlacht nicht unterschätzen! Diesen Fehler habe ich einmal gemacht und ich habe nicht vor diesen Fehler zu wiederholen.“

## Winter in Weiden

An dieser Stelle sei besonders auf das Abenteuer Unsterbliche Gier (zu finden im Band Rückkehr der Finsternis) verwiesen, wo sie eine sehr anschauliche Beschreibung dessen finden was die Helden etwa ein Jahr später im Mittnächtlichen Herzogtum erleben können. Allerdings sollten sie den übernatürlichen Teil komplett aussparen und den Fokus auf die Überreste des Orkkrieges bzw. die gefährliche Natur legen. Um die Unterschiede zu späteren Erlebnissen klarzumachen, können sie die Helden beispielsweise auf eine Sippe Elfen treffen lassen, die sich in einem erbitterten Kampf gegen eine überlegene Orkhorde befindet. Trotzdem weichen die Elfen nicht zurück. Hier können die Helden eingreifen und das Kampfsglück zugunsten der Elfen zu wenden. Später können

sie dann von den Elfen erfahren, das die Schwarzpelze keine Gefahr wäre vor denen man flieht. Schließlich hätten auch die Orks Bögen und wenn man fliehen würde, so wäre man ohne Deckung. Achten sie bei diesen und weiteren Szenen einfach darauf eine kriegerische, aber gastfreundliche Stimmung zu erschaffen. Schließlich hält der Weidener neben den Geboten der Kriegsgöttin auch die der Herrin Travia hoch. Von dunklen Wolken ist nicht viel zu verspüren, dafür sind die gradlinigen Weidener viel zu sehr mit der Abwehr der Orkgefahr beschäftigt. Für anderes, schon gar nicht für den Raub von ein paar Gören am anderen Ende des Kontinents durch Piraten.

## Die Menzheimer Au

Wenn sie die Helden eine Weile durch das Winterliche Weiden gescheucht haben, können sie diese auf Spuren einer größeren Orktruppe stoßen lassen. Hierbei handelt es sich um sicherlich hundert Schwarzpelze die wenigstens einen der gefürchteten Streitoger mit sich führen. Lassen sie die Helden immer wieder auf verlassene Nachtlager, niedergebrannte Gehöfte und auch auf zu Tode gequälte Menschen stoßen. Mittels Fährtensuche-Proben stoßen die Helden schließlich in einem Waldgebiet zwischen den Baronien Menzheim und Perainenstein auf die im folgenden Beschriebene Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nähert euch einer freien Fläche mitten in dem Waldgebiet, in dem ihr euch schon seit zwei Tagen befindet. Anhand der Hecken am Rand der Lichtung könnt ihr erkennen das es sich bei der Freien Fläche wohl um Felder handelt. Oder besser gesagt, gehandelt hat. Den das Gebäude, das inmitten dieser Felder liegt, steht in hellen Flammen. Es handelt sich anscheinend um eines der Weidener Wehrklöster, doch hier haben die befestigten Mauern wenig genützt. Rings um das brennende Gebäude ist der Schnee geschmolzen und es liegen etliche Leichen verstreut herum. Dann seht ihr es. Am Tor eines Nebengebäudes, mit Blick auf das brennende Kloster

wurde eine junge Frau in den Farben einer Peraine- Geweihte an die Wand genagelt. Als ihr zu der blutüberströmten Frau lauft, erkennt ihr das sie noch lebt. Tränen haben helle Spuren in ihrem blutigen, entstellten Gesicht hinterlassen und ihr Blick ist starr auf das flammende Inferno gerichtet. Das ihr da seit bemerkt die Frau erst nach einem Moment. Mit einem Stöhnen öffnet sie den Mund und ihr seht das man ihr sämtliche Zähne herausgerissen hat. Ihre Stimme ist vor Schmerz verzerrt als sie zu sprechen beginnt. „Gestern...

morgen.... kamen sie. Ihr Schamane wollte mich zu Tairach schicken.... Er gab mir etwas... damit ich alles erlebte. Dieser Schmerz... alle anderen...“ Sie bricht ab, als ein Blutschwall aus ihrem Mund herausbricht und ihre zerfetzte Robe weiter beschmutzt.

Mittels Heilkunde Wunden Proben können die Helden feststellen das die Geweihte eigentlich schon tot sein müßte. Lediglich die orkische Droge hält die Frau noch bei Bewußtsein bzw. am Leben. Mehr als die Leiden der Geweihten zu beenden können die Helden hier nicht tun. Borongläubige Helden können sich später daran machen, die Leichen zu begraben (Die Erde ist rund um das brennende Kloster aufgetaut) Dies wird einige Stunden dauern, doch spätestens jetzt dürften sich die Helden deutlich motivierter an die Jagd nach den Orks machen. Da die Helden nun eine Spur der Orkhorde haben, können sie eine ihrer Brieftauben ausschicken und die Wehrheimer Soldaten alarmieren. Doch dann sollten sie sich auf di Jagd nach den Orks machen. Die Verfolgung ist recht einfach da sich während des nächsten Tages immer wieder die Leichen von entführten Menschen und sterbende bzw. tote Orks finden. Schließlich verliert sich die Spur der Schwarzpelze auf felsigem Grund, wo der Schnee abgetaut ist. Lassen sie die Helden mittels Fährtsuche-Proben versuchen eine Spur zu finden, verlangen aber so hohe Zuschläge das sie dies nicht schaffen können. (Sollte die Probe wieder erwarten gelingen, so treffen die Helden früher auf Baron Jarl Staubholts Soldaten.) Nachdem sie einige Stunden im Wald der Menzheimer Au herumgeirrt sind, bemerken die Helden am Abend auf einer Lichtung mehrere Lagerfeuer. Schüren sie ruhig den Verdacht das es sich um die Orks handelt. Sobald sich die Helden aber nähern, bemerken sie das es sich um Menschen handelt. Um insgesamt fünf Lagerfeuer herum sind gute sechzig Bewaffnete versammelt. Dabei handelt es sich um ein gutes Dutzend Rundhelme, eine Lanze Rondrianer vom Orden der Wahrung sowie Fünfzehn

Waffenknechte des Barons. Denn Rest der Streitmacht bilden etwa zwanzig bewaffnete Bauern.

### **Jarl Staubholt, Baron von Menzheim**

An dieser Stelle stoßen die Helden auf den Baron Menzheims. Dieser wird im Abenteuer Unsterbliche Gier eine wichtige Rolle spielen- als vampirischer Gegner der Helden! Hier sollten sie ihn als Rondratreuen Lehnsherr darstellen der den Helden durchaus symphatisch sein soll. Angesichts seiner Aufgab sein Land und seine Untertanen vor den Schwarzpelzen zu schützen ist er momentan etwas wortkarg (Man fand am Morgen das niedergebrannte Wehrkloster ) und verschlossen. Einzig wenn die Helden erwähnen das sie im Auftrag Haffaxens kommen, taut der alte Kämpfe auf und wird die Helden zu einem Balihoer Bärenod einladen („Das wärmt von innen!“) und sich die Neuigkeiten der Helden anhören. Das sich die Orks gesammelt haben, glaubt er nicht wirklich, da er es in den letzten Jahren schon wiederholt mit größeren Trupps zu tun hatte, die es auch schon mal auf zwei Kompanien brachten. Aber seine Leute wären auch damit fertig geworden. Dann lädt er die Helden ein, seine Truppe am nächsten Morgen zu begleiten und beim Orkschlachten zu helfen. Bei der Darstellung des Barons können sie dafür sorgen, das die Helden ihn gerne haben (etwa weil er einem der ihren das Leben rettet) und so dieses Szenario mit Unsterbliche Gier verknüpfen, wo sie auch eine Ausführliche Beschreibung des Barons finden.

Da es den Helden dämmern dürfte, das am nächsten Tag eine Schlacht ansteht, sollten sie spätestens jetzt die mitgeführten Brieftauben Richtung Wehrheimer Grenze entsenden und so Haffax und seine Soldaten alarmieren. (Sollten die Helden dies unterlassen, so wird Haffax weitere Späher gen Weiden gesandt haben. Schließlich gilt er als der fähigste Feldherr des Kontinents und wird sich alle Möglichkeiten offen halten.

## **Die Schlacht beginnt!**

Am nächsten Morgen macht sich die Truppe unter Baron Jarl Staubholt dann bereit die Jagd nach den Orks zu beenden und diese zu vernichten. Erst jetzt erfahren die Helden das in der Nacht zwei Späher zurück gekehrt sind die das Lager der Orks entdeckt haben. Dieses liegt in einem Talkessel etwa eine halben Tagesmarsch gen Osten entfernt. Allem Anschein haben die Orks auch ihre Weiber und allerlei Gefangene dort. Nach der Schätzung der Späher befinden sich in dem Lager das aus etwa dreißig Hütten bestände etwa hundertachtzig Orks, davon die Hälfte Krieger. Somit wäre es ein recht ausgeglichener Kampf, wie der Baron lachend meint. Offensichtlich sind die Orks nicht vorgewarnt, so das man sie überraschen könnte. Mit diesen Informationen wird der Baron dann zusammen mit Weibel Eikon Gordwin von den Rundhelmen und Rondradan Leuenfels von den Rondrianern (und den Helden, falls sie über das Talent Kriegskunst verfügen): man wird einen leichten Bogen nach Süden schlagen um über den südlichsten Hügel der das Tal umschließt heran zu kommen. Dieser ist bewaldet, wie die Späher heraus gefunden haben. Am Waldrand werden die Schützen der Landwehr ihren Platz haben und die Hütten der Orks in Brand schießen um die Brut heraus zu locken. Gleichzeitig werden der Baron, die Rondrianer, die Rundhelme sowie di Waffenknechte heran galoppieren und in die Orkische Linie, die sich sicherlich formieren wird, zu zerschlagen. Und wenn die Orks erstmal in kleine Gruppen zersprengt sind, wären sie ein leichtes Ziel für die gepanzerten Weidener Reiter. Dann soll auch die Landwehr vorrücken und bei der Vernichtung des Orktrupps mithelfen. Befinden sich

unter den Helden Magier, so hätte der Baron sie gerne in seiner Nähe, da diese leicht Verletzte mittels ihrer Magie heilen können. (Von Kampfmagie und ihren Einsatzmöglichkeiten in der Schlacht hat der Baron keinerlei Ahnung und hält auch von derlei unrondrianischen Mitteln eher wenig.) Einem Kämpfer mag dieser Plan zu gradlinig vorkommen, da keinerlei Gegenmaßnahmen der Orks berücksichtigt werden. Sorgen sie dafür das die Helden allesamt beim Angriff auf das Orklager mit reiten, da ihre Überleben bei der Landwehr äußerst gering sind, wie sie später noch merken werden. Beim Angriff erleben die Helden folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Morgen hat es etwas getaut, so das bizarre Eisgebilde von den mächtigen Tannen herab hängen. Auch ist der kleine Fluß

deutlich zu erkennen, da die Eisdecke aufgebrochen ist. Lediglich einige wenige Gestalten sind im Lager zu erkennen. Die meisten werden wohl in der Wärme ihrer Hütten sitzen und nicht mit einem Angriff rechnen. Jedenfalls behauptet das der Baron! Die Hufe eurer Pferde wirbeln den Schnee auf, als ihr in einer breiten Linie auf das Lager zu reitet. Da zieht ein gutes Dutzend Brandpfeile über eure Köpfe hinweg ihre Bahn zum Orklager. Ihr habt den Rand des Lagers noch nicht erreicht, als die ersten Hütten zu brennen beginnen. Noch immer regt sich nichts! „Wahrscheinlich pennen die rüdigigen Hunde noch!“ brüllt Baron Staubholt, der voraus reitet nach hinten. Da erreicht ihr die Hütten, seht wie einer der Rundhelme eine reglose Gestalt mit seiner Lanze aufspießt.

Doch dann entpuppt sich die Gestalt als ein Gestell aus Ästen und Fellen. Einige der Waffenknechte sind mit Fackeln von ihren Pferden gesprungen um einige der Hütten in Brand zu

setzen. Doch selbst als die Hütten lichterloh brennen ist nichts zu hören. Keine Schreie, nichts. Nur das Prasseln der Flammen. „Eine Falle!“ brüllt einer der Waffenknechte „Hier ist kein einziger Ork!“

Da setzt von den umliegenden Hügeln plötzlich dumpfer Trommelschlag ein. Nur Augenblicke später erheben sich etliche Schwarze Punkte auf den umliegenden Hügeln aus dem

Schnee. Ein schneller Blick zeigt euch, das ihr vollends umzingelt seid! Wie Anfänger seid ihr den Orks in die Falle gegangen. Dann stürmen diese auf euch zu...

Mit einer Sinnenschärfe- Probe +6 können die Helden abschätzen das es sich um gut und gerne Zweihundert Schwarzpelze handelt, davon ist gut jeder sechste (auf struppigen Ponys) beritten. Zusätzlich laufen noch etwa Dreißig Kampfhunde heran... ..und drei Streitoger!

## Verloren

Es dauert einige Minuten bis die ersten Orks die nun eingekesselte Menschliche Streitmacht erreicht haben, so das diese hektisch einen dünnen Verteidigungsring organisieren kann. Im Norden und Süden bilden die Waffenknechte des Barons eine Linie von jeweils zehn Mann zwischen zwei Hütten. Diese decken jeweils die Flanken der Trupps. Im Osten von wo die Orkischen Reiter heran galoppieren, steht das Dutzend Rondrianer in zwei Reihen im Abstand von acht Schritten bereit. Sie versuchen mit ihren Zweihändern die Berittenen aus ihren Sätteln zu holen. Im Westen bilden die Rundhelme mit ihren Lanzen und Schilden eine Phalanx zwischen zwei Hütten. Insgesamt bildet die Menschliche Streitmacht somit einen unregelmäßig geformten Kreis von etwa Fünfzehn Schritt Durchmesser. Somit verbleiben noch der Baron und die Helden, als Reserve im Zentrum. Hier befinden sich auch die Pferde der Truppe, falls man versucht zu Pferde auszubrechen. Mit knappen Worten weist der Baron die Helden an, dort einzugreifen, wo die Lage am kritischsten wird. Bis es soweit ist dauert es nur wenige Augenblicke. Ein Großteil der Kampfhunde (Zwei Rotten a Acht Tiere) attackiert die Waffenknechte, während die geballte Macht der Reiterei konzentriert in Drei wellen die Rondrianer angreift. Während die erste Welle zum Großteil von der vorderen Linie der Rondrianer aus dem Sattel geholt und getötet wird, schafft es die nächste Welle diese Linie fast vollständig zu zerschlagen. Lediglich zwei Rondrianer können sich zu ihren Kameraden retten. Besser sieht die Lage bei den Waffenknechten aus. Für jeden der ihnen nehmen sie drei der Kampfhunde mit sich, so das hier nur zwei (im Süden) bzw. drei (im Norden) Soldaten fallen. Trotzdem gibt es mehrere Verletzte. Die Dritte Welle der Reiter trifft zusammen mit etwa sechzig Fußkämpfern ein. Diese stürmen mit kehligem Geschrei die Stellung und zersprengt die Linien. Schnell bilden sich kleine

Verteidigungsstellungen, die die Orks unter großen Verlusten immer wieder angreifen. Auch die Menschen sollten einen solchen Kreis bilden, damit ihre Rücken geschützt sind. Schließlich ziehen sich die Orks zurück um sich neu zu gruppieren. Richten sie es so ein das die Helden bis hierhin jeweils gegen ein bis zwei Orks gekämpft haben. Auch sollten sie schon erste Wunden davon getragen haben. Dies ist übrigens bei fast jedem Menschen der Fall! Schnell gruppiert man sich nun um die drei Zentralen Hütten.. Bei diesem ersten Angriff starben fast Dreißig Orks und Zwanzig der Menschen. Mit Schrecken müssen die Helden nun zusehen wie sich drei Trupps von etwa Zwanzig Orks formieren, an der Spitze jeweils einen Streitoger. Verteilen sie die Helden durch die Kämpfe so auf dem Schlachtfeld das diese gegen wenigstens einen der Streitoger kämpfen müssen. Gegen einen Magier können sie auch einen der orkischen Schamanen auffahren um ein magisches Duell auszufechten. Zeigen sie bei diesen Kämpfen keine Gnade, lassen aber wenn möglich keinen ihrer Helden sterben. Auch sollten die Helden wenigstens einen ihrer Gegner töten. (Ein weiterer Oger wird von Baron Staubholt getötet ) Von diesen Verlusten gezeichnet ziehen sich die Orks ein weiteres Mal zurück. Wieder blieben fast dreißig tote Orks zurück, aber auch acht weitere tote Menschen. Da nun nur noch knapp fünfundzwanzig Verteidiger (inkl. Der Helden) die Stellung halten, wollen die Orks nichts mehr riskieren und nehmen das Lager mit ihren Bögen unter Beschuß. Auch treiben sie ihre Kampfhunde in die Reihen der Menschen. Spätestens jetzt sollte jeder Held mindestens eine Wunde davon getragen habe. Und immer noch kommen auf jeden Menschen sechs Orks. Auch sollte es langsam Dunkel werden, bevor die Orks zu ihrem Finalen Angriff losstürmen. Sobald es zum Kampf kommt, lesen sie denn Spielern denn folgenden Text vor.

## Haffax und das Boronsrad

Bei Einbruch der Nacht scheint die Lage vollkommen hoffnungslos! Die wenigen Überlebenden Soldaten und Waffentreuen des Barons sind ausnahmslos verletzt und etliche der Rondrianer gefallen. Überdies ist es den Orks gelungen die Menschen zu umschließen. Da geschieht etwas was alle Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun hört ihr die kehligen Schreie der Orks auch in eurem Rücken. Wenn nicht bald etwas geschieht, seid ihr verloren. Da deutet plötzlich einer der erschöpften Rundhelme auf den Hügel zu eurer Linken. Dort flammt hell ein Feuer auf. Nur wenige Augenblicke später flammt ein zweites Feuer auf, allerdings weiter nördlich von euch. Was erwartet euch nun wieder für ein niederhöllischer Orkenzauber? Da flammen drei

weitere Feuer auf und ihr könnt erkennen dass sie einen Halbkreis bilden, der den gesamten Norden des Tals einnimmt. Ungläubig murmelt einer der Rondrianer neben euch „Das Boronsrad? Haffax?“ Auch die Orks haben die Feuer bemerkt und plötzlich verstummen ihre Kriegstrommeln. Die Schwarzpelze lösen sich von den eingekesselten Weidenern und flüchten Richtung Süden. Doch

kaum haben sie sich zu einer breiten Linie formiert um zu fliehen, da ertönen aus dem Süden Fanfarenklänge.

Jawohl die Lagerfeuer bilden ein Boronsrad. Doch gilt dies nicht den Menschen, sondern den Orks. Im Süden taucht Reichserzmarschall Helme Haffax mit Vier Kompanien der Wehrheimer Garde in waffenstarrten Karrees auf. Das Boronsrad ist so etwas wie Haffax Markenzeichen und auch die Orks haben dies erkannt und flüchten. Allerdings dachten die Orks das Haffax aus dem Norden kommt, wie es bei den bisherigen Schlachten immer Haffax Taktik war. Doch dies nutzt der gerissene Marschall aus und läßt die Orks in die Falle laufen. Einer der Soldaten die sich in der Nähe der Helden befinden, kann diesen nun erschöpft berichten das es eine Taktik des Reichserzmarschalls ist „Erst malt er das Zeichen des Todes um seine Gegner, um sie dann zu zerschmettern. Normalerweise kommt er eigentlich aus Richtung der Feuer von Drei Seiten. Hat sich diesmal wohl etwas anderes überlegt, der alte Fuchs!“ Nun sind es die Orks die verzweifelt gegen die Reihen der Wehrheimer Garde anstürmen und niedergemacht

werden. Baron Staubholt brüllt seinen wenigen Streitern und somit auch den Helden zu das sie sich in die Sättel schwingen sollen um zu verhindern das auch nur einer der Schwarzpelze entkommen kann. Es kommt wie s kommen muß: Die orkische Streitmacht wird zerschlagen. Nach der Schlacht meint Haffax zu den Helden das diese gerade noch rechtzeitig ihre Nachricht geschickt hätten. Deshalb schlägt er sie auch für die Verleihung der Kaiser- Raul- Schwerter in Bronze vor! Desweiteren wird er ihnen eine Belohnung in Höhe von Fünfzig Dukaten aushändigen und bietet ihnen an, sich im Lazarett der kaiserlichen Armees von ihren Verletzungen zu kurieren. Weiterhin erhalten die Helden für dieses Szenario zwischen **150** und **200 Abenteuerpunkte** sowie spezielle Erfahrungen in Fährtsuche, Kriegskunst, dem am meisten genutzten Waffentalent sowie evtl. in Lanzenreiten. Natürlich ist Baron Staubholt froh über die Rolle der Helden in der Schlacht und lädt sie ein ihn im Sommer auf seinem Landgut in der Nähe von Menzheim zu besuchen. Vielleicht geschieht dies auch erst im nächsten Winter- doch dann ist der Baron schon längst von der **Unsterblichen Gier** erfüllt.

### Zwischenspiel III- Im Lazarett

Dieses Zwischenspiel dient ziemlich genau dem Zweck die letzten Monate bis zum Beginn von Alptraum ohne Ende zu überbrücken. Bei der Schlacht von Menzheim sollte wenigstens einer der Helden so schwer verletzt werden (z.B. durch den Keulenhieb eines der Streitoger der Orks) das er einige Zeit das Bett hüten muss. Da kommt das Angebot Haffax gerade recht. So können die Helden einige Zeit entspannen, sich evtl. fortbilden. Wenn sie es mit dem verletzten Spieler absprechen kann dieser die weitere Abreise noch verzögern, weil er der Meinung das er der Belastung einer weiteren eise nicht gewachsen ist. Auch können die Helden Haffax näher kennen lernen und vielleicht eine Partie Garadan mit ihm spielen. Kurzum, sie sollten die Helden einige Zeit mit Alltäglichkeiten beschäftigen, bevor sie sich wieder ins Abenteuer stürzen. Schön ist es wenn die Helden selbst Gründe finden würden, in Wehrheim zu verbleiben („Warten wir bis der Winter vorüber ist!“ oder „Ich muß noch

abwarten bis mein bestelltes Schwert fertig ist.“) So sieht der Aufenthalt der Helden nicht so durch den Meister aufgezwungen aus. Beim Frühlingsbeginn sollte es dann den Helden immer schwerer fallen Ausreden für ihre Weiterreise zu finden. Weitere Verzögerungen auf der Reise kann ein Besuch in Menzheim sein, wo der Baron darauf besteht, das die Helden einige Tage als seine Gäste verbleiben. Vielleicht beginnt einer der Helden auch ein Rahjagefälliges Techtelmechtel mit der hübschen Tochter Ullgrein des Barons. Allerdings sollten sie darauf achten, das keinerlei Bedrohung in der Luft liegt, um die Unterschiede zum Auftreten der beiden in Unsterbliche Gier darzustellen. Doch schließlich führt der Weg der Helden wieder auf die Straße gen Baliho- und damit beginnt sich das Schicksal der Helden zu erfüllen. Sie machen die ersten Schritte die sie unaufhaltsam zu den vom Schicksal erwählten Gegner des Dämonenmeisters Borbarad machen wird.

### Der Auftakt zu größerem

Den folgenden Text können sie den Helden auf dem letzten Wegstück nach Baliho vorlesen, kurz bevor sie ihnen den ersten Vorlesetext aus Alptraum ohne Ende vorlesen. Zwischen den beiden Texten liegen nur wenige Minuten, so das keiner der Spieler den genauen Beginn der Kampagne um die sieben Gezeichneten bemerken wird. Dies können sie als Meister noch forcieren in dem sie die ersten Seiten des Abenteuers heraus kopieren, so das sie nicht plötzlich den 200 Seiten Band **Rückkehr der Finsternis** in den Händen halten. Somit vergrößern sie die Überraschung der Spieler noch mehr, wenn sie bemerken, in was für weltumspannende Vorfälle sie verwickelt wurden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gemächlich reitet ihr auf der Straße nach Norden und hört dem Zwitschern der Vögel zu und beobachtet die Bauern auf dem Feld. Anscheinend hat sich die Lage in den letzten

Monaten hier in Weiden beruhigt. Wenn ihr auch fragt, jeder sagt euch das man den Ork zurück gedrängt hat und das nun alles besser würde. Was euch auffällt ist die Tatsache das die Straße in Richtung Baliho derzeit von zahlreichen Reisenden benutzt wird. Anscheinend erwartet euch in Baliho eine Festivität, die zahlreiche Reisende aus nah und fern anzieht. Doch bevor ihr einem Bauern begegnet, den ihr danach befragen könnt, ziehen urplötzlich dichte graue Regenwolken am Himmel auf und Blitze zucken vom Himmel und es beginnt zu regnen. Anscheinend will Rondra, die Göttin des Kampfes und des Sturmes eurem weiteren Weg ihren Segen geben. Und so folgt ihr der Straße gen Norden, wo ihr vielleicht einen Hinweis auf die Enkel Di Carlottas findet und sich euer Schicksal erfüllen wird....

Fahren sie nun mit dem Vorlesetext auf Seite 27 im Band **Rückkehr der Finsternis** fort.

## Anhang I - Dramatis Personae

### Signor Mondino Haakan di Carlotta

**Erscheinung:** Signor Di Carlotta ist eine recht imposante Erscheinung. Stets in prächtige Gewänder gehüllt, versteht er es das Leben zu genießen. Zwar sieht man seinem Gesicht die Ausschweifungen an, trotzdem ist er für jedes (gesundheitsschädliches) Vergnügen zu haben. In der Öffentlichkeit tritt der 63-jährige stets mit seiner weißen Perücke auf und ist im Kreise seiner Untergebenen stets gut gelaunt.

**Geschichte:** Mondino di Carlotta entstammt keinem angesehenen Adelsgeschlecht, sondern hat sich seinen Posten durch harte Arbeit im Dienste der Kaiserin verdient. Einst war er Agent des Horasischen Geheimdienstes, bevor er mit dem Landgut Albertia für seine treuen Dienste ausgezeichnet



wurde. Seitdem kümmert er sich wie ein Vater um die ihm Anvertrauten Bürger des Horasreiches.

**Charakter:** Seit seiner Belehnung ist Signor di Carlotta zu einem Lebemann

geworden, der die hart erarbeiteten Früchte seiner Arbeit genießt. Zwar ist er Verheiratet, aber dies hindert ihn nicht daran hinter jedem weiblichen Wesen her zu sein. So könnte ohne weiteres auch einer attraktiven Heldin passieren, das der Signor gekannt um sie wirbt. Seine Ehe besteht ohnehin nur noch auf dem Papier, trotzdem der Signor stolz auf seine Familie ist und seine Kinder Isida und Marco sowie seine Enkel über alles liebt. So ist er tief bestürzt über die Entführung seiner Enkel und zerbricht daran beinahe. Trotzdem unterstützt er die Helden bei ihrer Suche nach Kräften durch Geld, seine Beziehungen und allerlei Weiteres.

**Weiterer Lebenslauf:** Signor Di Carlotta wird nach Borbarads Invasion zu den Begründern des Zugs der Edlen gehören und in Tobrien gegen die Horden des Dämonenmeisters kämpfen. Bei der Schlacht auf den Vallusianischen Weiden stirbt er schließlich bei der Verhinderung eines Magischen Rituals des Magiers Xeraan.

Funktion: Der den Helden wohl gesonnene Gönner, der nach einem Schicksalsschlag zerbricht.

#### Zitate:

„Nun lasst uns aber auch noch den Goldfelser probieren! Es ist schließlich ein 1002er Jahrgang.“

„Noch eine Zigarre?“

„Warum haben diese Hunde nur die Kinder mitgenommen? Warum nicht mich?“

### Mondino Haakan di Carlotta

**Geb.:** 950 BF. **Größe:** 91 Finger

**Haarfarbe:** Grau, verdeckt diese aber durch seine Perücke

**Augenfarbe:** Braun

**Kurzcharakteristik:** meisterlicher Lebemann, meisterlicher Agent, kompetenter Verwalter

**Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile:** CH 15, Eitelkeit 8,

**Herausragende Eigenschaften:** Stichwaffen 9, Menschenkenntnis 11, Etikette 13, Staatskunst 10, Zechen 14, Überzeugen 11, Betören 8

### Der Schwarzmagier Xeraan

**Erscheinung:** Durch ein mißlungenes Experiment in seiner Ausbildung beim Zaubermeister Precolto bei dem der junge Xeraan assistieren mußte, wurde er schwer verkrüppelt. Seine Wirbelsäule verdrehte sich und seitdem haftete dem Jungen der Beinamen „der Bucklige“ an. Seine krankhafte Habgier führt dazu dass er sich wen eben möglich in edelste Stoffe kleidet, schließlich ist dies ein Luxus den er genießen kann. Auf seinem Kopf wächst seit seinem Unfall kein einziges Haar mehr. Durch sein gebrechliches Äußeres kann man den Magier leicht unterschätzen, jedoch verzeiht Xeraan solche Fehler nicht und nutzt diese gnadenlos aus.



#### Geschichte:

Nachdem sein Meister Precolto gefangen wurde, schickte man den jungen Xeraan auf die Illusionsschule von Menden, damit der junge dort eine

angemessene Ausbildung erhielt. Schon bald machte er seine Lehrer durch seinen Lerneifer auf sich aufmerksam, während seine Mitschüler vor allem seine Gier nach Gold kennen lernten. Er verlich gegen Geld verbotene Bücher der Akademieeigenen Bibliothek und bestach schon hier durch seine Gier. Nachdem man diese Tätigkeit aufgedeckt hatte, wurde er der Akademie verwiesen. Ohne Abschluß, aber mit beträchtlichem magischen Wissen ausgestattet, zog Xeraan als zaubernder Ganove durch die Lande. Die Liste seiner Schandtaten ist lang: Wiederholt versuchte er den Schatz der Markgrafen von Warunk zu stehlen und schreckte dabei auch vor dem Einsatz von Dämonen nicht zurück. Er verführte mittels einer Illusionären Schwarzen Rondra die Kurkumer

Amazonen und brannte beim Versuch die Bibliothek zu stehlen, seine ehemalige Akademie nieder. Der Kinderraub von Ruthor soll nun sein Meisterstück werden. (Eine ausführliche Version von Xeraans Lebenslauf finden sie in **Der Unersättliche**)

**Charakter:** Wenn es eines gibt das Xeraan von frühester Jugend an prägte, so ist dies seine krankhafte Gier nach Gold. Um dies zu bekommen ist ihm keine Schandtat zu wieder. Für sein Ziel geht er aber auch immer wieder hohe Risiken ein und bringt sogar sein eigenes Leben in Gefahr.

**Funktion:** Der abgrundtief verdorbene Gegner der Helden

**Weiterer Lebenslauf:** Mit der Wiederkehr des Dämonenmeisters Borbarad, steigt auch Xeraans Stern. Endlich kann er die Reichtümer anhäufen die er verdient. Nach dem Fall des Dämonenmeisters wird Xeraan zum Herrn der Piratenküste und Erben Borbarads- einem Heptarchen. Er gründet die Borbaradkirche und presst seine Untertanen bis aufs letzte aus. Schließlich stirbt er 1029 BF. beim Versuch die heiligen Quellen von Illsur zu erobern.

**Zitate:**

„Holt alles was golden und silbern glänzt und bringt es aufs Schiff!“

„Bringt die Kleine zu mir! Nun wirst du zu einer Botschafterin der neuen Zeit!“

„Ihr versteht nicht! Ich sah was kommt. Eine Welt in der Helden wie ihr nicht mehr von Nöten sind! Ich sah die Zukunft!“

### Xeraan, „Der Bucklige“

**Geb.:** 950 BF. **Größe:** 81 Finger (gebückt)

**Haarfarbe:** kahl **Augenfarbe:** grau

**Kurzcharakteristik:** vollendeter Illusionsmagier und Täuscher, meisterlicher Dämonologe, meisterlicher Beherrscher, kompetenter Artefaktschöpfer

**Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile:** KL 19, Goldgier 16

**Herausragende Talente:** Menschenkenntnis 17, Überreden 18, Magiekunde 18, Prophezeien 15

**Zauberfertigkeiten:** Xeraans Paradiesziplin ist die Illusion, doch im Laufe der Jahre hat er sich auch in den Merkmalen Objekt, Beschwörung und Einfluss bilden können. Durch seine langjährige Räuberlaufbahn besitzt er etliche abenteuernützliche Zauber auf hohen Werten (siehe auch Xeraans Kampfwerte auf Seite XX)

**Besonderheiten:** Xeraan hat einen großen Teil seiner Astralenergie in Artefakte gebunden

### Khadan und Timor

**Erscheinung:** Die beiden Enkel Signore Di Carlottas sind sechs bzw. neun Jahre alt und typisch Horasische Adelskinder. Timor ist Blond und trägt die Haare zu einem Zopf, während Khadan die braunen Haare zu einem Pagenschnitt gestutzt hat (Man hat festgestellt das er magisch begabt ist und deshalb im nächsten Jahr seine Ausbildung zum Magier im Anatomischen Institut zu Vinsalt antreten soll).

**Geschichte:** Bisher haben die beiden in ihrem Leben noch nicht viel erlebt. Erwähnenswert wäre höchstens eine Seereise nach Neetha im letzten Jahr. Normalerweise leben die beiden bei ihren Eltern in Grangor und freuen sich über jeden Ausflug zu ihren Großeltern aufs Land.

**Charakter:** Während Timor eher seiner Mutter folgen wird und zu erwarten ist, das er einmal Händler wird (Sein Kaufladen im Spielzimmer ist sein ganzer Stolz) war Khadan schon immer eher ein Forscher und neugierig auf die Wunder der Welt. Trotzdem sind die beiden immer noch Kinder und verhalten sich auch so, mal quengelnd, mal stürmisch aber

immer leicht zu begeistern. Beide sind von der Anwesenheit der Helden begeistert und suchen so oft wie eben möglich deren Gegenwart.

**Funktion:** Die lebenswerten Kinder die die Helden bewundern und die wiederum die Kinder lieb gewinnen sollten. Umso größer ist der Schock als diese später in Ruthor verschleppt werden.

**Weiterer Lebenslauf:** Sowohl Khadan wie auch Timor gehören zu den bedauernswerten Geschöpfen die sämtliche Auswahlverfahren überleben und zu Xeraans Unbesiegbaren Legionären werden.

**Zitate:** „Darf ich das Schwert mal anfassen? Boah, ist das scharf!“

„Und das? Wo habt ihr das her? Und was ist es?“

„Wart ihr schon mal bei den wilden Thorwalern? Und bei den Menschenfressern im Dschungel?“

### Niam von Bosparan

**Erscheinung:** Niam tritt stets perfekt auf. Von ihren langen Schwarzen Haaren über ihre prächtigen Kleider bis hin zu ihren perfekt manikürten Fingernägel ist die hochgewachsene Frau eine beeindruckende Erscheinung. Meist in ein schwarzes Brokatkleid mit ausladendem Spitzenkragen ist die Herrin von Vinsalts organisiertem Verbrechen eine Person mit hohem Charisma die man so leicht nicht vergisst.

**Geschichte:** Es ist wenig über die Vergangenheit der Königin Alt-Bosparans bekannt, zu perfekt hat sie ihre Vergangenheit vertuschen können. Einzig das über Umfangreiche Kenntnisse in der Beherrschungsmagie besitzt ist ein offenes Geheimnis. Bei welcher Akademie Niam diese aber erlernt hat, ist nicht bekannt. Was man nur in gewissen Kreisen sagen kann, ist das ihre Akademische Laufbahn zugunsten einer weitaus lukrativeren Karriere als Unterweltkönigin aufgegeben hat. Und dieses Amt übt sie zum Zeitpunkt des Abenteuers bereits seit 5 Jahren aus

**Charakter:** Die Patin von Vinsalt herrscht bei weitem nicht nur mittels ihrer Magie, sondern viel mehr durch ihre guten Beziehungen zu allerlei legalen und illegalen Institutionen. Sie besitzt einen eigenen, verschrobene Ehrbegriff und lässt bisweilen mit sich handeln. Kriecherei und Heuchelei (die sie trotzdem perfekt beherrscht, zumindest letzteres von beiden) genauso wie Dämonologie und Paktierer.

**Funktion:** Die gefährliche Helferin im Hintergrund, deren Absichten die Helden nicht durchschauen können.

**Weiterer Lebenslauf:** Niam wird über lange Jahre ihre Position halten können. Im Krieg der Drachen profitiert sie sogar von den Streitigkeiten des Adels.

**Zitate:**

„Nun redet doch, meine Täubchen. Mir stehen ganz andere Mittel zur Verfügung, doch würde dies unsere Unterhaltung nur unangenehm verkürzen. Und das wo wir uns gerade so gut verstehen!“

„Nun, Geschäft ist Geschäft! Aber mit manchen Personen sollte man keine Geschäfte machen. Und wenn diese Personen mich auch noch täuschen... Deshalb helfe ich euch!“

„Ob es sich bei meinem Geschäftspartner wirklich um den von euch gesuchten handelt? Findet es heraus! Ob er gefährlich ist? Sicherlich, sonst hätte er sich nicht an mich gewandt!“

### Niam von Bosparan

**Geb.:** 977 BF. **Größe:** 89 Finger

**Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** schwarz

**Kurzcharakteristik:** Patin von Vinsalt mit verschrobene Moralbegriffen, in allerlei dubiose Geschäfte verwickelt

**Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile:** KL 17, CH 16, Eitelkeit

**Herausragende Talente:** Dolche 15, Lügen 15, Menschenkenntnis 13, Heilkunde, Seele 14

**Herausragende Zauber:** Fast alle Zauber mit dem Merkmal Einfluss 12+, weiterhin gute Kenntnisse in den Merkmalen Illusion, Verständigungszauber, sowie persönliche Verwandlungszauber

### Hesindiane ya Grangoure

**Erscheinung:** Eine hübsche junge Frau, Mitte bis Ende Zwanzig mit langen braunen Haaren. Hesindiane kleidet sich strickt nach dem Codex Albyricus, bevorzugt aber edle Stoffe und besitzt ein etwas Pompöses Auftreten. Sie versucht ihre Auftraggeber beim ersten Treffen durch ihr weltgewandtes Auftreten davon zu überzeugen, das sie eine Kapazität in magischen Dingen ist.

**Geschichte:** Hesindiane erlernte das magische Handwerk in der Schule des vollendeten Kampfes zu Bethana, wo sie einen sehr guten Abschluß erzielte. Im Gegensatz zu vielen ihrer Mitschüler versuchte sie nach ihrer Ausbildung aber keine Karriere bei Armee oder Adlerorden zu machen, sondern verdingte sich als Lohnmagierin. Mittlerweile hat sie sich auch in den Bereichen Antimagie und Hellsicht weitergebildet, um so alle Wünsche ihrer Kunden erfüllen zu können.

**Charakter:** Ziemlich arrogant und von ihren Fähigkeiten mehr als überzeugt! Wenn die Helden sie näher kennen gelernt haben, werden sie merken das Hesindianes Auftreten nur ein Schauspiel für ihre Kunden ist. Arbeitet sie, wie bei den Helden, nicht für Geld, sondern um Bekannten zu helfen, so erweist sie sich als verlässliche Verbündete und sichere Hilfe

**Funktion:** Die zuverlässige Verbündete, die zur Freundin der Helden werden kann.

**Weiterer Lebenslauf:** Hesindiane wird ihre Tätigkeit in Vinsalt noch etliche Jahre ausüben, bevor sie einen ehemaligen Studienkameraden heiratet und diesem zwei Kinder schenkt.

**Zitate:** „Werte Dame, ihr könnt sicher sein das ich mein Handwerk verstehe. Wenn ihr meine Referenzen einsehen wollt, so bin ich sicher dass diese für sich sprechen! Schon zahlreiche Kunden aus Adel, Handel und Patriziat haben mich wegen meiner herausragender Fähigkeiten angeworben!“  
„Natürlich ist mein Preis hoch, aber ich versichere euch dass meine Dienste diesen Preis vollends rechtfertigen.“

### Hesindiane ya Grangour

**Geb:** 989 BF. **Größe:** 81 Finger

**Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** grün

**Kurzcharakteristik:** Kompetente Kampfmagierin, Erfahrene Leibwächterin, durchschnittliche Hellscherin

**Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile:** KL 14, CH 15, Arroganz 7, Eitelkeit 6

**Herausragende Talente:** Stichwaffen 10, Etikette 13, Gassenwissen 9, Lügen 8, Selbstbeherrschung 11, Magiekunde 14, Alchimie 8, Gefahreninstinkt 12,

**Herausragende Zauber:** Blitz dich find 11, Armatruz 8, Attributo Gewandheit 6, Axxeleratus 8, Claudibus 6, Balsam 5, Eplifactus 4, Gardianum 5, Fulminictus 7, Invercano 6, Oculus 5, Ignifaxius 9, Odem 6,

### Xeraans Schergen- Gegner im Kampf um Ruthor

Die Streitmacht des Buckligen umfasst etwa Zweihundert Kämpfer. Im Folgenden finden sie einige Werte von Gegnern

die sie den Helden im Abschnitt Der Kampf um Ruthor entgegen schleudern können. Sie sind nach Häufigkeit geordnet. Etwa die Hälfte der Besatzung des Schwarzen Schiffs besteht aus Piraten aus allen Herren Ländern, ein weiteres Drittel aus skrupellosen Söldnern, denen der Profit über alles geht. Dazu kommen noch etwa dreißig bis vierzig bunt zusammen gewürfelte Echsenmenschen. Achaz, Ziliten, Krakonier und sogar ein oder zwei Marus mögen sich hier finden. Etwa jeder sechste der Angreifer hat einen Pakt mit einem der Erzdämonen geschlossen, so dass er über besondere Fähigkeiten verfügt. Besonders häufig sind Gefolgsleute Charyptoroths (welche Wasseratmung oder ähnliches besitzen), des Belhalhar (besonders brutale Kämpfer) oder des eisigen Jägers Nagrach (die Anführer der Trupps Kinderfänger, welche Menschenblut förmlich riechen können.) Wenn sie aus dramaturgischen Gründen einen bestimmten Paktierer hier einführen wollen, so steht es ihnen natürlich frei! Unterstützt werden die Angreifer durch etwa zehn Magier der verschiedensten Schwarzmagischen Akademien, welche mittels ihrer Magie jeglichen Widerstand zerschlagen sollen.

### Piraten

Viele der Piraten in der Mannschaft des Schwarzen Schiffs stammen aus Charypso oder dem Süden. Einige gingen gar einen Pakt mit der unbarmherzigen Ersäuferin ein um besondere Fähigkeiten zu erhalten. Diese Piraten sind schon früher der Abschaum der Meere gewesen und erhoffen sich Reichtum und Macht an der Seite des Buckligen!

### Piraten

**Entermesser:** INI 11 +W6 AT 14 PA 12 TP 1W6 +3 DK N  
**LeP** 29 **AuP** 35 **KO** 12 **MR** 3 **GS** 8 **RS** 0

**Wundschwelle:** 6

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Standfest

**Vor- und Nachteile:** nach Meisterentscheid, vor allem Aberglauben, Vorurteile gegen Landratten

### Seesöldner

Die meisten dieser Söldner schätzen Kor deutlich mehr als Rondra und manch einer von ihnen betet schon den Blutrünstigen Vernichter Belhalhar an. Sie erhoffen sich an Bord des Schwarzen Schiffs einen guten Verdienst und Aufstiegschancen. Auch einige Veteranen dienen als Offiziere und führen die Plündertrupps an.

### Söldner/ Söldnerveteranen

**Schwert** INI 11 +W6/ 15 +W6 AT 14/ 17 PA 11/ 16 TP 1W +5 DK N

**Hellebarde** INI 10 +W6/ 15 +W6 AT 13/ 16 PA 12/ 15 TP 1W +4/ 1W +6 DK S

**LeP** 29/ 38 **AuP** 33/ 39 **KO** 13/ 15 **MR** 4/ 6 **GS** 8 **RS** 2 – 5 (nach Rüstung)

**Wundschwelle:** 7/ 8

**Sonderfertigkeiten:** Finte, Formation, Wuchtschlag, Waffenloser Kampf: Bornländisch (Schlag, Tritt/Griff, Kopfstoß), Veteranen zusätzlich noch Ausfall, Niederwerfen

### Echenmenschen

Je ein Dutzend Achaz, Ziliten und Krakonier sowie ein halbes Dutzend Marus tun ihren Dienst in Xeraans Mannschaft. Über ihre Beweggründe kann nur spekuliert werden. Sie dienen

meist als Amphibische Unterstützung bzw. als überschwere Schocktruppe. Ihre Werte finden sie in der ZBA!

#### **Paktierer**

Etwa jeder Fünfte der Söldner und Piraten ist mittlerweile einen Pakt mit einem der Erzdämonen eingegangen. Besonders häufig sind (in absteigender Häufigkeit) Charyptoroth, Belhalhar, Nagrach und Thargunitoth. Aber auch vereinzelte Anhänger anderer Erzdämonen finden sich unter den Angreifern. Je nach Situation oder Meisterentscheid können sie die Helden mit Paktierern aller Erzdämonen konfrontieren. Bedenken sie allerdings bei deren Fähigkeiten, dass die meisten der Paktierer erst vor kurzer Zeit ihren Pakt geschlossen haben und noch nicht sonderlich vertraut mit ihren Fähigkeiten sind! (Für die Werte nehmen sie die der Söldner und Piraten und variieren sie etwas nach oben. Außerdem verfügen sie über die verschiedensten Paktgeschenke (Siehe dazu **MGS 94ff.**)

#### **Magier**

Xeraan konnte einige Magier der Schulen Af Anfas, Brabaks und Lowangens dazu bringen sich ihm anzuschließen. Diese

sind oftmals auch Borbaradianer verschiedener Zirkel oder Paktierer der Erzdämonen. Sie dienen als magische Eingreiftruppe, als Xeraans Leibwachen und zur magischen Unterstützung der einzelnen Kinderfängertrupps. Manch einer beschwört auch vereinzelte niedere Dämonen (Karunga, Sordulim, Ivash, Gotongi, Difar, Braggu) um Panik zu verbreiten.

#### **Magier**

**Stab** INI 8 +W6 **AT** 11 **PA** 11 **TP** 1W +1 **DK** NS

**Flammenschwert** INI 10 +W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W +9

**DK** N

**LeP** 26 **AE** 45 **AuP** 28 **KO** 13 **MR** 6 **GS** 8 **RS** 0

**Wundschwelle:** 7

**Sonderfertigkeiten:** oft Blutmagic, Verbotene Pforten

**Zauberfertigkeiten:** je nach Akademie, jedoch mindestens INVOCATIO MINOR sowie ein Kampfzauber, ansonsten nach Meisterentscheid

**Besonderheiten:** Paktierer können über abweichende Werte und Paktgeschenke verfügen.

## Anhang II - Die Stadt Ruthor

### **Die Stadt Ruthor für den eiligen Leser**

**Einwohner:** 2262

**Stadtherr:** Stadtrat in Vertretung von Baroness Finduala di Bellfoldi

**Garnisonen:** 10 Stadtgardisten, 15 Hafengardisten, einige private Leibwächter eventuell anwesender Adliger

**Tempel:** Efferd, Rahja, Hesinde

**Besonderheiten:** Logenhaus der Freunde des Aves, Buchdruckerei

**Wichtige Gasthöfe/ Schenken:** „Efferds Trunk“, „Zur Einkehr“, „Zum goldenen Kessel“

**Was die Ruthorer über ihre Stadt denken:** „Hier wo die Wurzeln der Menschen liegen, lebt es sich gut von Efferd und Rahjas Gaben Da kann man das Leben genießen“

Ruthor ist eine kleine, verträumte Hafenstadt am Meer der Sieben Winde. Gelegen an der südlichen Küste der Grangorer Bucht liegt die Stadt inmitten von fruchtbaren Feldern und Weinbergen. Hier wird Bausch, Weizen aber auch Oliven angebaut. Letztere werden hier zu einem schmackhaften Öl verarbeitet, welches seinen Weg ins gesamte Horasreich findet. Etwas mehr als 2000 Menschen leben hier glücklich und zufrieden, weitab der großen Politik von Vinsalt oder Kuslik. Etwa die Hälfte der Einwohner leben von Fischfang, wovon die zahlreichen Boote in dem Fischereihafen der Stadt Zeugnis ablegen. Regiert wird die Stadt von einem von Baronien Finduala di Bellfoldi eingesetzten Stadtrat, so dass diese sich um die Verwaltung der restlichen Baronie kümmern kann. Mancher Ruthorer würde allerdings auch behaupten dass sich die Baroness lieber um ihre Jagdleidenschaft kümmert als um ihr Lehen, hat sie doch einen Großteil der reichen Baronie in Signorien aufgeteilt. Trotz dieser unzufriedenen Stimmen ist die Baroness in der Stadt sehr beliebt und bewohnt wohl deshalb auch einen kleinen Palais auf einer kleinen künstlich geschaffenen Insel südlich der Altstadt. Nach dem Tod ihres Mannes übernahm die Baroness die Herrschaft über die Stadt und Baronie um das Lehen auf die zukünftige Herrschaft ihres Sohnes Leonido vor zu bereiten. Der Kanal welcher den Palais umschließt, führt auch weiter zum Meer, so da die

ursprüngliche Stadt in zwei Stadtteile geteilt wird – die Altstadt und die Rahjastadt. In den letzten Jahren wurden noch das Dorf Traviensdank Südöstlich der Stadt eingemeindet. Seither wurden zahlreiche neue Häuser südlich der eigentlichen Stadt erbaut. Da in diesem sehr städtisch wirkenden Stadtteil allerlei Händler leben, hat sich im Volksmund der Name Mardirshöhe eingebürgert.

### **Geschichte**

Zur Frühzeit der Besiedelung Aventuriens wurde die Festung Dera Ruthoria als Wegstation zwischen Bosparan und Kuslik gegründet. Auch Gerüchte das die ursprüngliche Festung eigentlich ein Gefängnis war, in dem die Feinde der Horas unter gebracht wurden, machten schon die Runde. Allerdings werden solche Gerüchte von den Ruthoren gern ins Reich der Legenden verbannt. Allerdings bewies die Festung mehrfach ihren Wert als Kontrapunkt zur Lagunenstadt Grangor. Des Öfteren wurden die Dörfer zwischen den beiden Städten von Thorwalschen Piraten heimgesucht, jedoch sahen diese sich dann Angriffen von Norden und Süden durch Bosparanischen Galeeren ausgesetzt. Durch den Schutz der Festung siedelten hier bald hunderte Bauern und bald bekam Ruthor die Stadtrechte verliehen. Beim Fall Bosparans wurde die Festung dann zum Sitz eines Flottengeschwaders des Neuen Reichs. Nach zwei Jahrhunderten, in denen die Festung immer mehr verkam, wurde jedoch der Beschluss getroffen die Befestigungsanlagen nicht zu erneuern, sondern gänzlich zugunsten Grangors Kriegshafen zu entfernen. In den folgenden Jahrhunderten wurden die Steine der Mauern als Baumaterialien für zahlreiche neue Häuser genutzt und Ruthor verfiel in den Schlaf einer unwichtigen Landstadt. Angeblich soll sich während der Magierkriegen hier ein mächtiger Schwarzmagier angesiedelt haben, dessen versiegelter Schwarzer Turm noch zahlreiche magische Schrecknisse bieten soll. Aus diesem Grund wird der Turm auch heute noch von den Ruthoren abergläubisch gemieden. Seitdem stand Ruthor nie mehr im Lichte der Weltgeschichte- bis zu jenem Schicksalhaften Tag im Tsa des Jahres 1013 Bf, als die Stadt ihrer Kinder beraubt wurde.

## Stimmung in der Stadt

Hier in Ruthor geht es gemächlich zu, egal ob man Bauer, Fischer oder Händler ist. Alles geht seinen Praisobestimmten Weg und das Gemüt der Ruthorer ist, von mehr als vier Jahrhunderten Ländlichem Leben geprägt. Erst seit kurzer Zeit hat der Geist der neuen Zeit mit dem rasanten Wachstum in Ruthor Einzug gehalten. Jedoch ist man überzeugt, dass das Bevölkerungswachstum der Stadt nur gut tun wird. Umso geschockter ist man am Tag des Überfalls. Es scheint den Bürgern, als würden sich all die Schrecken, die sich so lange von Ruthor ferngehalten haben, nun an einen einzigen Tag zuschlagen. Nach dem Überfall scheint es als hätte die ganze Stadt mit ihren Kindern auch ihren Lebenswillen verloren.

## Die einzelnen Stadtteile

Ruthor gliedert sich wie weiter oben schon gesagt, in vier Stadtteile. Da in diesem Abenteuer lediglich die Rahjastadt sowie die Altstadt eine wichtige Rolle spielen, sind diese etwas detaillierter beschrieben. Aber auch die neuen Stadtteile werden beschrieben, auch wenn diese nie einen der schändlichen Kinderräuber zu Gesicht bekommen.

### Altstadt

Dieser Stadtteil ist geprägt vom Leben der Fischer und dem Hafen. Zwei große Molen schützen die Boote der Fischer vor der Kraft des siebenwindigen Meeres. Auf der von Land aus gesehen Linken Mole befindet sich auch der Ruthorer **Leucht- und Semaphorenturm (1)**. Dieser Rot-Weiß gestreifte Turm zeigt den Schiffen die Küstenlinie an und dient dazu eilige Nachrichten schnell die Küste entlang zu befördern. Die dritte Seite des Hafens wird von der **Hafenpromenade (2)** eingenommen, wo auch der wöchentliche Fischmarkt stattfindet. Hier liegt auch der **Efferdtempel (3)** Ruthors. Dieses prächtige – mit blauen Kacheln verkleidete Gebäude – ist überregional nahezu unbekannt, allerdings bei den Ruthoren ebenso wie der Priester Efferdian de Horion sehr beliebt. Ebenfalls liegt hier die Schenke **Efferds Trunk (4)**. Diese von dem Thorwaler Bromil Guldterskahr geführte Schenke ist vor allen Dingen bei den Fischern der Stadt beliebt und wird oftmals nach getaner Arbeit von diesen aufgesucht. Etwas weiter Stadteinwärts liegt der **Tempel der Schlange (5)** – der Hesindetempel der Stadt. An der Außenseite des Gebäudes befinden sich zahlreiche prächtige Schlangensornamente und innen gibt es neben einer gut ausgestatteten Bibliothek sowie einen kleinen Innenhof, indem sich zahlreiche auch giftige Schlangen befinden. Dieser ist auch frei zugänglich und es ist aus der vierhundertjährigen Geschichte des Tempels kein Fall bekannt, wo einer der Besucher des Tempels von den Schlangen gebissen wurde. Fast genau im Zentrum der Stadt liegt das Gasthaus **Zum Goldenen Kessel (6)**. Das Wirtschepaar Cusimo und Albertia Horantis sorgt mit bequemen Betten und gutem Essen dafür das Ortsfremde oftmals länger als nur für eine kurze Pause in der Stadt zu bleiben. Am Südrand des Viertels liegt der **Palais der Baroness (7)** auf einer künstlichen Insel. Inmitten eines Parks gelegen ist der Palais mit seinen weißen Wänden und mit dem Roten Schindeldach ein würdiger Sitz der Baroness. Sie lebt hier zusammen mit ihrem siebenjährigen Sohn Leonido und zahlreichen Dienern. Dabei fällt auf dass das Gebäude kleiner ist, als man bei den Zwanzigtausend Einwohnern der Baronie vermuten würde. Südlich des Palais erstreckt sich der **Ruthorer Forst (8)** – ein dichtes Wäldchen von fast Zweihundert Schritt Durchmesser, welches das natürliche Herz der Stadt darstellt. Allerdings ist zu vermuten dass dieses Herz beim derzeitigen Wachstum der Stadt bald ganz verschwunden ist. Am Ostrand des Viertels befindet sich der

berüchtigte Schwarze Turm (9), den man jedoch angstvoll meidet, soll sich doch im Inneren der mächtigen Mauern ein mächtiger Dämon befinden.

### Rahjastadt

Dieser Stadtteil, westlich des Kanals gelegen, beherbergt die Vertreter der schönen Künste und ist nach dem wunderschönen, aus Rosenmarmor erbauten **Rahjatempel (10)** benannt. Und so finden sich in diesem Viertel auch vornehmlich Weinbauern und Künstler die gut von den zahlreichen Adligen leben können, die in diesem Viertel prächtige Villen besitzen. Weiterhin befindet sich hier auch das **Logenhaus der Freunde des Aves (11)** indem sich weitgereiste zu Vorträgen und Berichten von Aventurienkundlern treffen. Dadurch wurde hier eine große Bibliothek mit Reiseberichten aus allen Herren Ländern zusammen getragen. Eine weitere der Institutionen Ruthors ist die **Druckerei Della Sencano (12)**. Zwar ist dem Gebäude seine Funktion nicht anzusehen, trotzdem bietet die Druckerei vielen Ruthorer Bürgern einen sicheren Arbeitsplatz. Unweit des Rahjatempels liegt auch die **Kelterei Gregis (13)** in der man die hiesigen Weine zur Erntezeit verkosten kann, was dann regelmäßig zu ausgelassenen Besäufnissen genutzt wird.

### Mardirshöhe

In diesem südwestlich gelegenen Teil der Stadt vermeint man sich unvermittelt in einer großen Stadt zu befinden. Dicht an dicht stehen die Häuser um Innenhöfe herum gruppiert. Die Straßen sind eng und beherbergen die Kontore und Häuser der neu hinzu gezogenen Bürger der Stadt. Von daher sind die ältesten Gebäude dieses Stadtteils auch erst wenige Jahrzehnte alt. Das einzige Gebäude von Belang, das sich hier befindet ist das **Stadthaus (nicht auf dem Plan)**, wo der Stadtrat seine Sitzungen abhält. Zwar gibt es noch verschiedene Kontore und auch das kleine Ruthorer Bankhaus, aber keines dieser Gebäude ist außerhalb der Stadt auch nur von Belang.

### Traviensdank

Durch den Ruthorer Forst und eine halbe Meile Feldern von der eigentlichen Stadt getrennt, liegt dieses biedere Dorf, das erst vor etwa zwei Jahren eingemeindet wurde. Besonders erwähnenswert ist hier lediglich der **Tempel des Herdfeuers (nicht auf dem Plan)**, der einen scharfen Kontrast zur Rahjastadt darstellt. Fast der gesamte Stadtteil ist vom Glauben an die Göttin des Herdfeuers geprägt und man wünscht sich nichts mehr als vom hektischen Stadtleben verschont zu werden. Berühmt für seine Gastfreundschaft, ist es kein Wunder das sich hier das größte Gasthaus Ruthors, Den Goldenen Kessel(nicht auf dem Plan) findet. Aber ansonsten wird der Reisende sich verwundert die Augen reiben, wenn er hört das dieses Dörfchen Ruthor sein soll, nicht ahnend das die eigentliche Stadt ein gutes Stück weiter westwärts liegt.

## Während des Überfalls und danach

Während Xeraans ruchlosem Überfall werden zahlreiche Gebäude der Stadt ein Raub der Flammen. So brennt die Druckerei vollständig nieder, ebenso der Leuchtturm, der von einem agrimothischen Feurdämon niedergebrannt wird. Der Ruthorer Forst wird zur Rettung hunderter Bürger, die sich inmitten des hügeligen Waldgebietes verstecken können. Andere Bürger sterben bei der Verteidigung der Stadt wie der Geweihte des Efferd oder der Wirt der Schenke Efferds Trunk. Andere katzbuckeln vor den Angreifern und biedern sich an um ihr Leben zu retten. Jedoch zeigen die Berichte

schon bald, dass die Götter nicht jeden Frevel dulden. Etliche Angreifer die versuchten in den Hesindetempel einzudringen um diesen zu plündern, wurden von den Giftschlangen des Tempels gebissen. Auch macht ein Gerücht über ein Wunder vom Rahjatempel die Runde. Somit kann man ausschließen dass der Kinderraub eine Strafe der Götter ist. In den Folgenden Jahren verändert sich dann das Gesicht der Stadt erheblich. Durch den Kinderraub in aller Munde kommen hunderte Aufbauhelfer in die Stadt, so dass sich die Einwohnerzahl auf 3500 Menschen erhöht. Dann umschließt

die Stadt vollends den Ruthorer Forst, der zu einem prächtigen Park wird, in dem eine Fünf Schritt hohe Statue Bishdariels daran erinnern soll, was hier geschah. Auch wird von der Baroness eine Soldatentruppe, die Ruthorer Hellebardiere aufgestellt, die dafür sorgen sollen, das sich ein solcher Angriff nie wiederholen kann.

## Anhang III - Die Erlösung der Di Carlotta Kinder

Im folgenden werden ihnen einige Möglichkeiten aufgezeigt, bei denen sie die Kinder Di Carlottas von ihrem Schicksal als Unbesiegbare Legionäre erlösen können. Zwar gibt es nur wenige Begegnungen mit der Unbesiegbaren Legion (was wohl auch gut ist) im Verlauf der Borbaradkampagne. Hier bekommen sie nun einige Vorschläge wie sie die se wenigen Begegnungen so umarbeiten können, das die Helden wenigstens das Erfolgserlebnis haben, nach und nach die Enkel di Carlottas zu erlösen.

### **Begegnung I in Schatten im Zwielficht (Seite 219 im Band Meister der Dämonen)**

Hier können sie die im Abenteuer genannte Cusima problemlos durch den jüngeren der beiden Carlotta Kinder, Timor, ersetzen, da dies ohnehin hier getötet würde. Hier haben die Helden aber auch die Chance mehr über die Unbesiegbare Legion zu erfahren. Dazu müssen sie lediglich den Zweiten Unbesiegbaren Legionär Leonido sowie Xeraans übrige Schergen töten, worauf der Schwarzmagier sein Heil in der Flucht sucht. Schließlich hat er sich zu diesem Zeitpunkt schon einmal eine Schlappe in einem Gefecht mit genau diesen Helden erlitten. Nun können die Helden wenn es ihnen gelingt Timor zu fesseln (Was nur unter zahlreichen Wunden möglich ist, schließlich tobt der Dämonenjunge wie ein Tollwütiges Tier) oder anderweitig zu bannen (Imperavi oder ähnliche Beherrschungsmagie), so können sie folgendes Gespräch entspinnen, bevor es ihnen schließlich gelingt den Jungen zu erlösen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der deutlich gealterte Timor zittert heftig, nachdem ihr ihn gefesselt habt. Seine Nase zuckt wie bei einem Wolf der eine Spur aufnimmt. „Er kann euch riechen. Und deshalb werdet ihr bald schon tot sein.“ Sein Mund öffnet sich und ihr könnt sehen das seine Zähne in scharfkantige Splitter zerbrochen sind. „Warum nur tut es so weh, der Schmerz und die Hitze tobt in mir, aber warum verbrennt sie mich nicht? Er spricht zu mir...und sagt das ihr die Hitze in mir mit eurem Blut kühlen könnt.“ Der Junge bewegt seinen Kopf und die Knochen knacken lautstark. „Khadan sah zu das mir nichts geschah. Er tötete alle die mich bedrohten! Er wurde wie sie es wollten. Damals in Charyps! Ich sollte damals sterben, doch wir waren nur noch so wenige.“ Plötzlich knackt es laut und ihr könnt sehen wie das Kettenhemd aufreißt. „Noch ist die

Verbindung nicht perfekt, der Meister hat geflucht und wollte uns testen!“ Aus dem blutigen Auge läuft eine Träne „Bitte tötet mich, noch ist es möglich!“ In diesem Moment zerreißt es den Unterkiefer des Jungen in der Mitte und seine beiden Kieferhälften klappen sich auseinander. Im Inneren befinden sich Dutzende mörderisch Scharfe Reißzähne sowie eine zerfetzte Zunge die nervös hin- und her zuckt. Nun gilt es. Wenn ihr es richtig macht könnt ihr den Jungen erlösen.

### **Begegnung II in Goldene Blüten auf Blauem Grund (Seite 56 in Invasion der Verdammten)**

An der Belagerung und Eroberung Kurkums beteiligt sich auch Xeraan! Er versucht hier endlich an die Schätze der Amazonen zu gelangen, nachdem ihm dies vor etlichen Jahren mißlang. Gleichzeitig will er bei einem der Angriffe auf die Amazonenburg einen seiner unbesiegbaren Legionäre testen. Wenn sie im Finale des Abenteuers die Helden nicht nur zu hilflosen Zuschauern bei Yppolitas Kampf gegen den Nirraven machen wollen, so nimmt der Legionär am Finalen Sturm teil. Während einer der Helden auf dem Raben den Kaiserdrachen Smardur holt, schlachtet der Legionär etliche Amazonen ab, bevor er die Helden erreicht. Hierbei stellt es sich heraus dass es sich bei diesem Legionär um Di Carlottas Enkel Khadan handelt. Dieser weist mittlerweile etliche Wunden auf und überall dringen Dornen durch seine Haut nach außen. Es hat den Anschein als würde etwas in dem dämonischen Wesen die Helden erkennen. Jedenfalls stutzt es kurz, bevor auf seiner Stirn ein brennendes Pentagramm aufflammt und der Legionär sich auf die Helden stürzt. Mit dem Zorn der Niederhöhlen attackiert er die Helden und treibt sie wutendbrannt vor sich her. Hier können sie dafür sorgen das die Helden vereint gegen das Monstrum das einmal ein Mensch war kämpfen. Töten können sie den Daimoniden aber nicht. Er hetzt die Helden bis vor den Rondratempel der Burg. Hier können die Helden ihren Kampf ausfechten, während Yppolita sich dem Nirraven stellt. Schließlich erreicht der Kaiserdrache Smardur Kurkum und beginnt mit seinem Feueratem die Gebäude in Flammen zu setzen. Hier werden die Helden einen der Unbesiegbaren Legionäre besiegen können!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

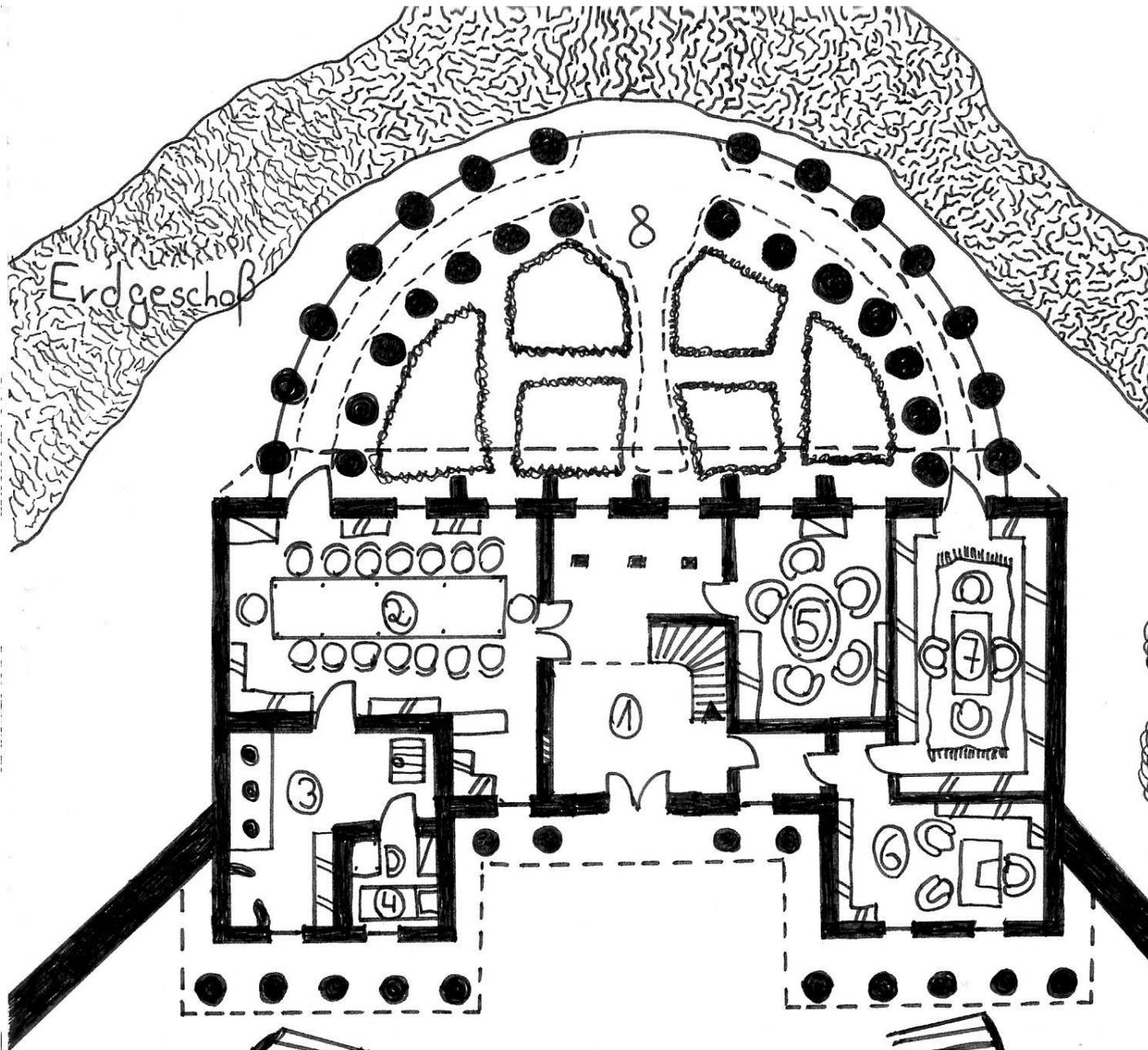
Schnell weicht ihr in die Tempelhalle zurück. Doch anscheinend kümmert der Geweihte Boden das Wesen das einmal Khadan war, wenig. Vor der Schwelle verharrt der Junge, der zum Monster wurde, kurz, bevor er sein in unheiligem Feuer brennendes Schwert in den Steinboden hinter der Schwelle rammt. Mit erschrockenen Blicken seht ihr zu wie der Boden sich plötzlich schwarz färbt. Wellenartig breitet sich die Schwärze mit einem Knistern aus. Er will den Tempel entweihen! Doch in diesem Augenblick geschieht etwas! Ein Lichtstrahl fährt vom Himmel herab und Augenblicke später ist ein laut grollendes Geräusch zu hören. Blitz und Donner. Als ihr wieder zum Eingang schaut, wo der Legionär steht, glaubt ihr euren Augen kaum zu trauen. Der Boden hat wieder seine ursprüngliche Farbe angenommen. Doch am Auffälligsten ist die Veränderung die mit dem Legionär widerfahren ist. Rings um ihn herum liegen

zahlreiche Klauen und Hörner. Doch er selbst ist wieder der Junge, als den ihr ihn in Erinnerung habt. Fast flehentlich blickt er euch an. Dann stammelt er „Bitte nehmt mich nur in den Arm! Bitte! Diesen Schritt kann ich nicht tun! Erlöst mich, solange er schwach ist!“ (Heldenreaktion) Nachdem ihr den Jungen in den Arm genommen habt und dabei beobachten konntet, welches Inferno draußen herrscht, tretet ihr in den Tempel zurück. Kaum habt ihr den letzten Schritt getan und seid wieder im Inneren des Tempels. Plötzlich bäumt sich der Junge in euren Armen auf. Schon meint ihr dass der Dämon wieder die Kontrolle über Khadan übernommen hat. Doch es ist etwas anderes! Ein finsterner Schatten reißt sich förmlich aus dem Jungen heraus. Einen Moment lang verharrt der Schatten mit einem niederhöllischen Kreischen über dem Jungen. Dann vergeht der Schatten. In euren Armen zurück bleibt der kleine Khadan und seine Züge sind von einem Frieden erfüllt, den er in den letzten Jahren nicht genießen durfte. Ihr habt den Jungen erlöst!

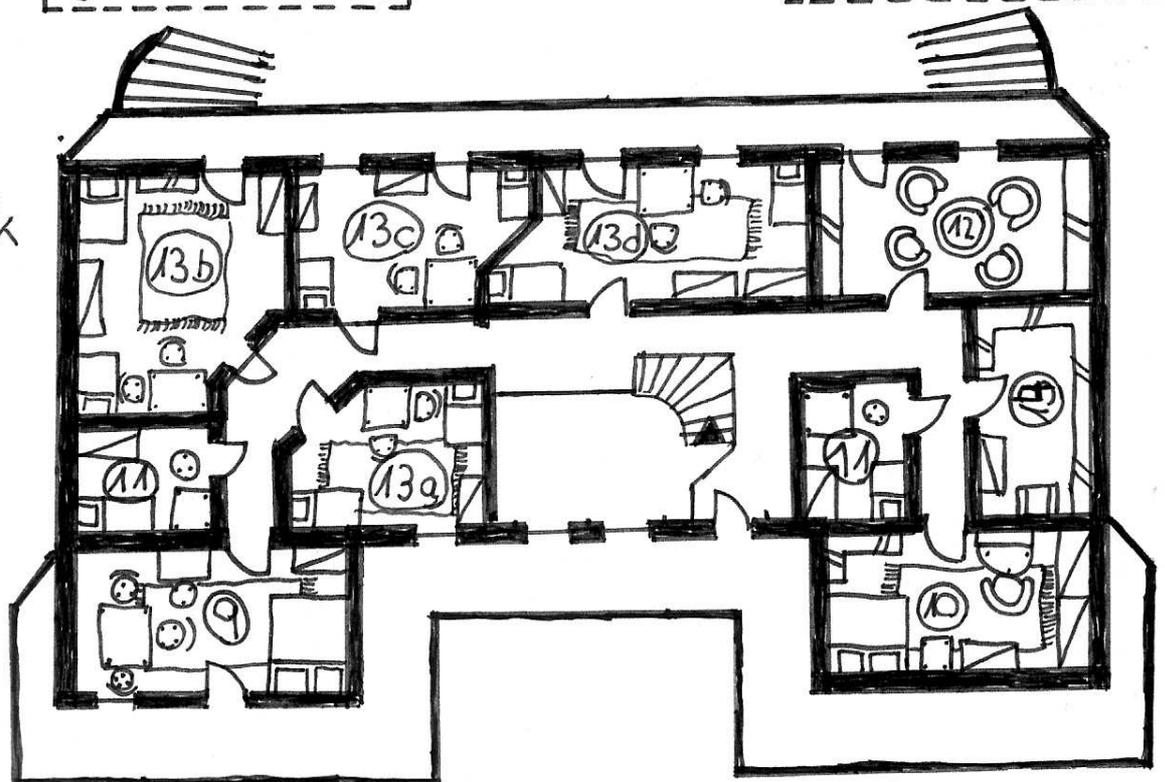
## Ein kurzer Exkurs über die unbesiegbare Legion

Die von Xeraan im Tsa 1013 geraubten Kinder müssen in den nächsten Jahren eine wahre Reise in die Niederhöhlen durchmachen. Zuerst geht es nach Süden, wo in der Bucht von Khefu ein Horasisches Schiff das sich auf der Jagd nach Thorwalschen Piraten befindet, versenkt wird. Danach segelt das Schwarze Schiff nach Charypso, wo in blutigen Auswahlkämpfen, die stärksten der Kinder ausgewählt werden. Dabei stirbt knapp die Hälfte der Kinder in blutigen Kämpfen gegeneinander. In den folgenden Jahren nimmt Xeraan die ersten Versuche vor, die Kinder mit Dämonen aus der Domäne Belhalhars zu kreuzen, jedoch mißlingen diese Versuche durch die Bank. Erst im Jahre 1016, nachdem der Dämonenmeister Borbarad auf den Buckligen aufmerksam geworden ist, gelingt ein erster Versuch. Nach und nach schafft Xeraan so die ersten Dämoniden, eine Mischung aus Mensch und Dämon. Insgesamt gelingt es ihm 53 Dämoniden zu schaffen. Bei der Invasion der Verdammten kann der Bucklige dann bei mehreren Aufträgen des Dämonenmeisters sein Werk testen. Dabei werden jedoch einige der gepeinigten Geschöpfe erlöst. Doch es gelingt dem Buckligen bis zum

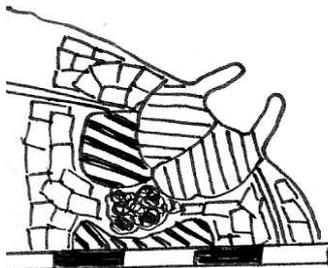
Angriff auf die Stadt Warunk im Efferd 1020 die Fehler bei seinen Geschöpfen auszumerken und schafft so die unbesiegbare Legion. Bei der Schlacht an der Trollpforte hält Xeraan die unbesiegbare Legion, welche Borbarad gegen die Gezeichneten einsetzen wollte, zurück. Nach dem Fall des Dämonenmeisters bildet sie so einen der Pfeiler von Xeraans Reich, der Piratenküste! Wiederholt werden einzelne unbesiegbare Legionäre gegen aufsässige Untertanen oder die Freien Tobrier eingesetzt. Als es jedoch im Jahre 1029 zum Angriff des Heptarchen Helme Haffax auf die Piratenküste kommt, sieht Xeraan sich zum Handeln gezwungen. Er greift zusammen mit der Legion und weiteren Teilen seiner Streitmacht die Stadt Illsur an, wo er sich erhofft ein heiliges Artefakt der Peraine zu erlangen, das ihm zusätzliche Kräfte verleihen soll. Aber es kommt anders als der Bucklige dachte und es gelang dem designierten Patriarchen Leatmon Phraisob seine Göttin um ein Wunder zu bitten. Peraine gewährte es ihrem Diener und erlöste die Mitglieder der unbesiegbaren Legion. Ihre Körper wurden in Bäume verwandelt und ihre Seelen erlöst.

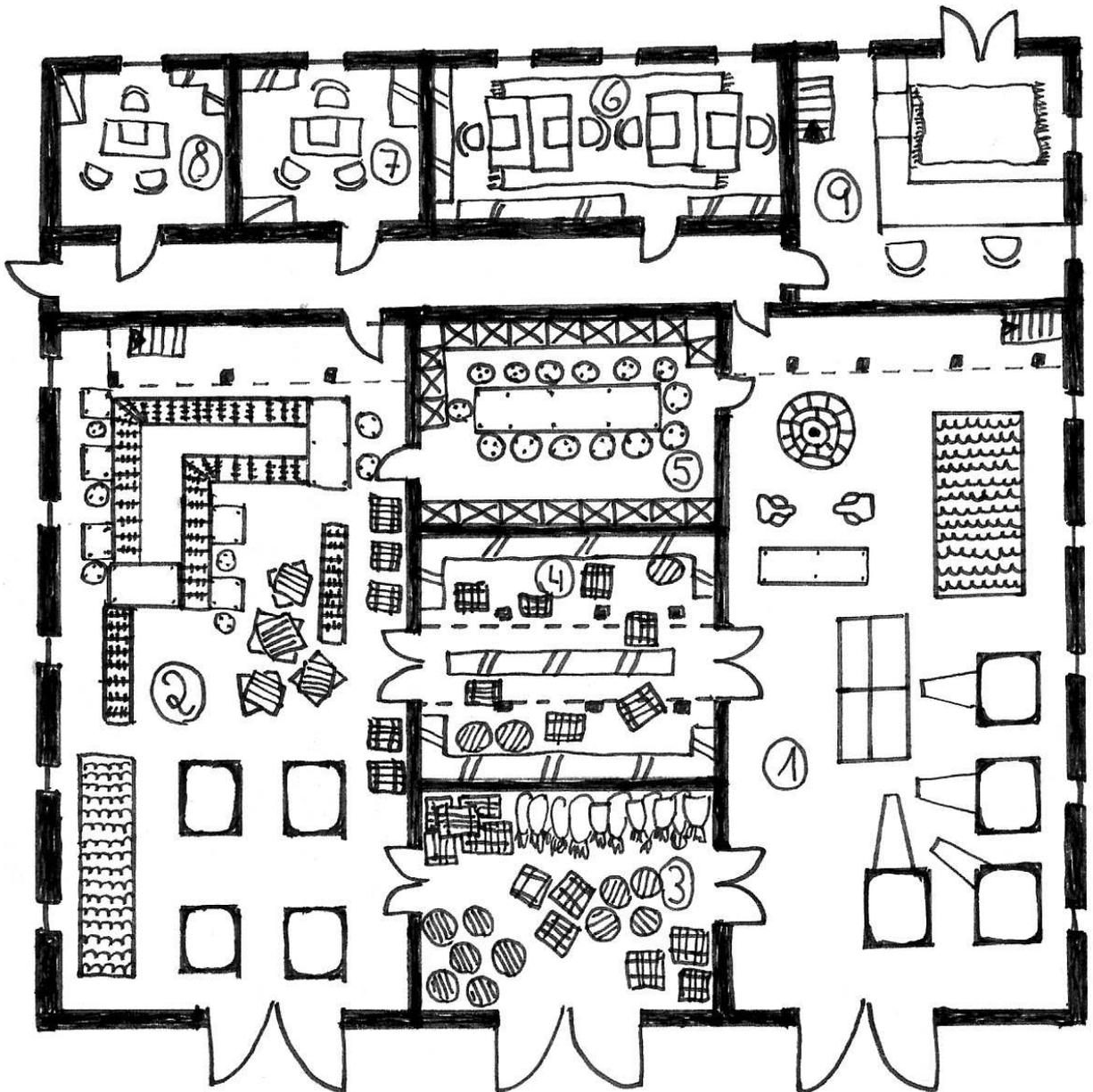
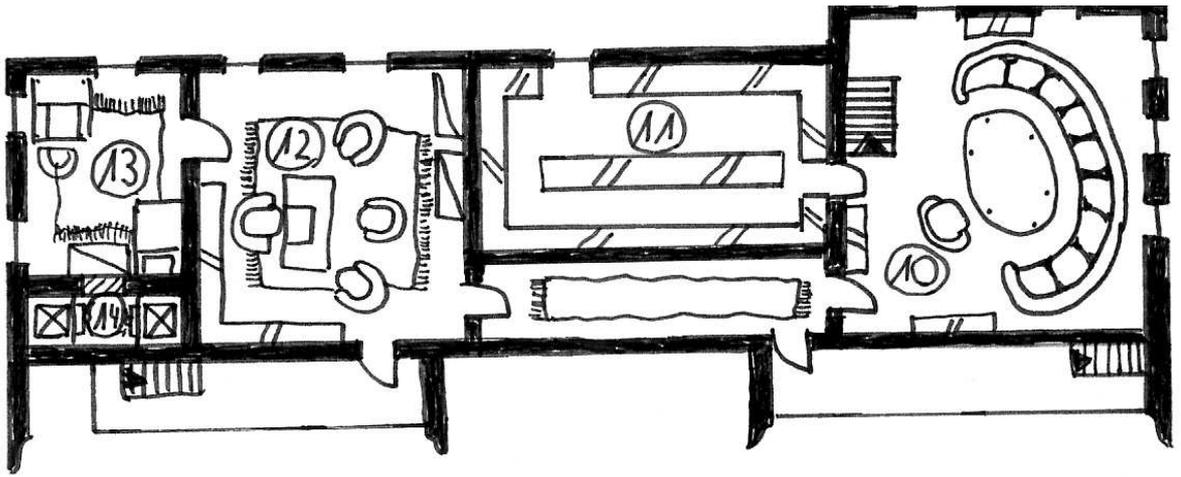


I Stock



Ruthe (schematische Karte)





*Mein werter Freund,*

*erfreut las ich von eurer Anwesenheit. Euer Meister hat mich informiert das er euch mit der von mir gewünschten Ware gen Vinsalt geschickt hat. Leider soll ich euch von ihm sagen, das er nicht länger als euer Lehrmeister tätig sein kann, da ihn sein Schicksal unvorhergesehen traf. Auch soll ich euch eure Belohnung überreichen, was ich natürlich gerne tue. Darum bitte ich Euch während der nächsten Tage in den Abendstunden bei der Spiegelmanufaktur Tangeladi zu erscheinen. Ich werde euch in einer der Arbeitshallen erwarten und euch dort eure verdiente Belohnung zukommen lassen. Macht euch keine Sorgen wenn ihr mich nicht seht. Ich werde euch sehen und dann beizeiten erscheinen. Achtet darauf das euch keine Häscher folgen!*

*Mit vielen Grüßen*

*X.*