

Das Schwarze Auge

ALTE RECKEN ROSTEN NICHT



AVENTURIEN®

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION
MICHAEL BERENS

LEKTORAT
IRENE BERENS

Copyright © 1998, 2010 by Michael Berens

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE
AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien &
Spiel Distribution GmbH.

www.ulisses-spiele.de

Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke DAS
SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kra-
mer, Neigel für die Inhalte.

Dieses Dokument enthält inoffizielle Informationen zum
Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese
Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten
Texten stehen. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles

Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb
entsprechender Produkte überflüssig machen. Dieses Dokument
stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kom-
merziellen Zwecken.

Bei Fragen zu diesem Abenteuer wenden Sie sich an Michael-
Berens@arcor.de



ALTE RECKEN ROSTEN NICHT

EIN KURZABENTEUER FÜR 3 BIS 4 ALTERSSCHWACHE HELDEN BELIEBIGER ERFAHRUNG
VON MICHAEL BERENS

MIT DANK AN MEINE TESTSPIELER
MICHAEL PUZIK UND CARSTEN KRAUß

І П Н А Л Т

Einleitung	5
ABENTEUERHINTERGRUND	5
DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK	5
HINWEISE FÜR DEN MEISTER	6
Kapitel I: Treffen alter Streiter	6
ANKUNFT IN GRANGOR	6
IM BIERBRUNNEN	7
SCHURKEN IN DER NACHT	7
Kapitel 2: Beschattung	8
GOLDFINGER	8
EIN EINGBRUCH MIT LEICHE	8
VORGERICHT	9
Kapitel 3: Findet die Schurken	9
WO IST DER ZEUGE?	9
SIEG ODER...	10
... TOD!	10
Anhang: Dramatis Personae	II



EINLEITUNG

Es gibt Abenteuer für Einsteiger und Experten. Der klassische Einsteigerheld ist dabei gerade den Kinderschuhen entwachsen, während ein altgedienter Experte oft an die zwanzig Abenteuerjahre auf dem Buckel hat. Aber was macht der Veteran, wenn die letzte Stufe erreicht, der ultimative Endgegner geschlagen und die einzig käuflich erhältliche Endkampagne beendet ist? Er geht mit vierzig Jahren in Rente und genießt die Früchte seiner Arbeit, welche häufig aus einer Baronie und mehreren Tausend Dukaten bestehen.

Aber kann es das gewesen sein? Ich denke nein, auch Recken am Ende ihres Lebens sind durchaus in der Lage Abenteuer zu erleben, und warum sollten sie es schlechter machen als ein paar Jünglinge, die kaum wissen, wieweil sie das Schwert halten sollen.

Diesen alten Recken ist dieses Abenteuer, das im Urentwurf aus dem Jahr 1998 stammt, gewidmet. Wagen Sie etwas Neues und

tauchen Sie mit Ihren Helden ein in eine Welt zwischen Zipperlein und Demenz. Ihre Spieler werden eine völlig neue Rollenspielerfahrung machen, wenn sie die Großväter ihrer üblichen Helden spielen, und Sie als Meister dürfen dabei noch ein sehr überraschendes Ende parat halten.

Wie alle meine aktuellen Abenteuer beinhaltet dieses Werk wenig Regeln. Das ist durchaus so gewollt, denn dadurch erhält der Spielleiter mehr Freiheit bei der Ausgestaltung, andererseits erfordert es ein erhöhtes Maß an Erfahrung, womit unerfahrene Spielleiter sich etwas umfassender vorbereiten müssen.

Und nun viel Spaß bei Lektüre und Spiel!

Michael Berens

Weidenberg, Juli 2010

ABENTEUERHINTERGRUND

»Ob ich ein Magier bin? Tja, das ist eine gute Frage. Vorhin habe ich es noch genutzt.«

— Hagen von Bellentor, betagter Senior Magus, neuzeitlich

»Was soll das heißen „Asthma“? Ich rauche diesen Knaster seit 250 Jahren und ich werde noch rauchen, wenn du längst unter der Erde liegst!«

— Cadrim, Sohn des Garamosch, beim Medicus, neuzeitlich

»Seit wann ist Reichtum ein Segen? Ein Segen wäre es, wenn ich einmal ordentlich pissen könnte!«

— Beorn Windzwinger, thornwalscher Schiffsbauer a. D., neuzeitlich

In diesem Abenteuer werden einige betagte Recken, die sich von ihren diversen Leiden erholen wollen, ungewollt in eine

Geschichte um einen Kultistenkreis hineingezogen. Ohne zu wissen, worauf sie sich einlassen, werden die rüstigen Rentner in einen Zwist zwischen Göttern und Dämonen geraten und müssen schließlich den Kampf ihres Lebens bestreiten.

Eigentlich fängt alles ganz harmlos an. Aufgrund des milden Seeklimas und der malerischen Stadt ist Grangor ein beliebter Kurort und die Helden dieser Geschichte sind nichts anderes als Kurgäste, die mit verschiedenen Leiden hierherkommen, um ihre Krankheiten zu lindern. Was die Recken nicht wissen, ist, dass momentan ein Ring von Paktierern in der Stadt verweilt, die in einem blutigen Ritual einen mächtigen gehörnten Dämon beschwören wollen. Doch es gibt jemanden, der dagegen vorgehen will und so werden die Helden, entgegen ihrer Pläne, in Abenteuer verstrickt.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Helden werden sich vermutlich erst in Grangor, in der Kneipe Bierbrunnen, über einem Krug Phecador-Bier kennenlernen. Auf dem Rückweg in ihr Hotel treffen sie auf einen von Räufern bedrängten Mann, dem sie das Leben retten können. Der Fremde, der im selben Hotel nächtigt, stellt sich ihnen als Bernardo ya Salcioponte vor, Inspektore des Adlerordens und momentan damit beauftragt, einen Ring von Kultisten auszuheben. Er bittet die Helden um Hilfe bei seinen Ermittlungen und schickt sie in einen Spielsalon, um einen Verdächtigen zu beschatten. Da weitere Beweise nur im Haus des Verdächtigen zu erwarten sind, steigen die Recken nachts bei ihm ein und finden zumindest einen weiteren Hinweis. Doch der Verdächtige wird vor dem Haus tot aufgefunden und alle Indizien deuten auf die Helden hin, die verhaftet und angeklagt werden. Bernardo kann vor Gericht noch einmal das Schlimmste verhindern und so kommen die Helden mit einer milden Strafe davon. Nun gilt es den Zeugen zu finden, der gegen sie ausgesagt hat, denn dieser scheint der Mann zu sein, auf den der Hinweis aus dem Haus des Toten deutet. Im Keller des Bösewichts kommt es dann zum großen Finale, bei dem die Helden auf den Kultistenzirkel stoßen, das unschuldige Opfer befreien und somit die Beschwörung eines Dämonen verhindern können. Doch bei diesem Kampf schlägt auch die letzte Stunde der alten Helden. Auf Golaris Schwingen werden sie alle in Borons Hallen gebracht. Aber das ist noch nicht das Ende. Denn im Gegensatz zu den

anderen, die dort warten müssen, werden die Recken gleich zur Seelenwaage gerufen. Dabei treffen sie erneut auf Bernardo, der niemand anders als Praios persönlich ist und die Recken direkt in die zwölfgöttlichen Paradiese geleitet.

DER ZEITLICHE RAHMEN

Das Abenteuer spielt im Original im Jahr 30 Hal oder 1023 BF, kann aber ohne weiteres zu jeder anderen Zeit angesiedelt werden.

DIE HELDEN

Die Helden des Abenteuers sind ausnahmsweise keine vor Kraft strotzenden Jünglinge, sondern altersschwache Damen und Herren, die die Großeltern Ihrer üblichen Helden sein könnten. Am besten wäre es natürlich, wenn die Helden die Großeltern Ihrer üblichen Heldengruppe **sind**. Dadurch bekommen Ihre Spieler einen persönlicheren Bezug zu ihrer neuen Rolle. Die Helden sollten Sie aber unter keinen Umständen von den Spielern erstellen lassen. Am besten vermeiden Sie es schon im Voraus zu erwähnen, dass die Spieler nicht ihre üblichen Helden spielen werden. Da es um altersschwache Recken geht, die so manch ein Zipperlein plagt, scheiden altersresistente Elfen als Rolle leider völlig aus. Auf welcher Erfahrungsstufe Sie die Recken ansiedeln ist generell egal, Sie sollten dann nur die Werte der Gegner anpassen.

HINWEISE FÜR DEN MEISTER

Dieses Abenteuer ist grundsätzlich als kurzweiliger Abendfüller ausgelegt. Natürlich können Sie die Handlung auch erweitern und so mehr als eine Spielsitzung damit zubringen.

Möglicherweise werden Sie Spielwerte und Proben vermissen. Das liegt nicht etwa an der Faulheit des Autors oder daran, dass nicht gewürfelt werden soll. Vielmehr soll dieses Abenteuer weitgehend regelwerkunabhängig sein. An welchen Stellen Proben angemessen sind, dürfen Sie selber nach eigenem Ermessen entscheiden. Exemplarische Spielwerte der Gegner finden Sie hingegen im Anhang, die Sie aber je nach Erfahrung der Helden und verwendetem Regelwerk wahrscheinlich anpassen müssen. Daher ist dieses Abenteuer auch eher für erfahrene Meister gedacht. Die Spieler hingegen müssen keine ausgesprochenen Experten sein. Sollten Sie sich entscheiden, das Spiel in der Stadt auszudehnen und den Helden damit Gelegenheit geben, von der eigentlichen Handlung abzuweichen und die Stadt zu erkunden, steigt natürlich die Anforderung an Sie als Meister. In diesem Fall sollten Sie sich mit der Stadt Grangor im Vorfeld vertraut machen.

Es liegt in Ihrer Hand, welche Helden das Abenteuer bestreiten werden, wobei der Begriff Held hier sehr weit gefasst ist. Das Abenteuer lebt eher davon, dass die Helden keine perfekten Abenteurer sind und darüber hinaus mit diversen Krankheiten gestraft sind, die Sie jederzeit ‚aktivieren‘ können, wenn es Ihnen in den Sinn kommt. So könnte ein Magier just in dem Moment, wo er einen Ignifaxius sprechen will, von seiner Demenz geplagt werden, wodurch ihm der Spruch einfach nicht mehr einfallen will, während der alte Krieger, gerade als er mit dem

Schwert ausholt, vom Hexenschuss gelähmt wird. Leider sind die meisten Spieler wenig motiviert, die Nachteile ihrer Helden auszuspielen, daher dürfen Sie ruhig etwas nachhelfen, wenn die Spieler von sich aus zu wenig auf die Gebrechen ihrer Helden hinweisen.

Auch ist nicht unbedingt angedacht, dass die Helden perfekt optimierte Kampfmaschinen sind. Gestalten Sie ruhig ein paar ehrwürdige Handwerksmeister, die nebenbei auch etwas mit dem Beil umgehen können, oder einen eher theoretischen Magier, der die Hälfte seiner Astralenergie in die Modifikation und Kombination von wenig abenteuertauglichen Zaubern gesteckt hat und von der echten Welt überfordert ist. Dadurch können Sie auch Charaktere sehr hoher Stufen erstellen, ohne dass diese gleich die Handlung sprengen (Kommentar eines Testspielers zu seinem Magier der siebzehnten Stufe: »Der kann ja NICHTS!«).

Wenn es irgendwie möglich ist, lassen Sie die Spieler die Großeltern ihrer üblichen Helden spielen. Zu so einer Figur hat jeder Spieler ein persönlicheres Verhältnis und wird weniger zu Unsinn neigen, zum anderen färbt die Geschichte des Großvaters vielleicht auch auf den normalen Helden ab, der dadurch ein Stückchen mehr Hintergrund erhält.

Sollten Sie mit einer Gruppe gestraft sein, die ohne Belohnung und Punkte keinen Finger rührt und daher unmotiviert daher kommt, weil es ihrem normalen Helden ja nichts bringt, können Sie für besonders gelungenes Rollenspiel auch Extrapunkte für den eigentlichen Helden versprechen.

KAPITEL I: TREFFEN ALTER STREITER

*In welchem die Helden zusammenfinden
und eine gute Tat begeben.*

In diesem Kapitel werden die Helden einzeln oder in Gruppen in Grangor ankommen und sich bei einem Humpen Bier näher kommen. Auf dem Weg in ihr Hotel kommen sie dabei einigen Räubern in die Quere, die einen wenig wehrhaften Mann

überfallen. Mit der Rettung des Mannes, eines Inspectors des Adlerordens, kann das eigentliche Abenteuer seinen Auftakt nehmen.

ANKUNFT IN GRANGOR

»Grangor? Das ist doch keine Stadt für einen Mann! Mir haben sie gleich am Hafen alle Waffen abgenommen. Keine zehn Pferde bringen mich da noch mal hin!«

— Ralmir Plötzbogen, Söldner, um 900 BF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dein Schiff ist eine bohrgewürmzerfressene Nusschale und Dir ist wirklich nicht klar, wie es dieser Haufen morschen Holzes, der großteils noch aus Kaiser Pervals Zeiten zu stammen scheint, über das Meer geschafft hat. Efferd muss irgendwem sehr wohlgesonnen sein und auch du beschließt, dem Gott des Meeres deine Aufwartung zu machen und ein angemessenes Opfer für dieses kleine Wunder zu bringen. Nun ist der Kahn ordnungsgemäß vertäut und ein paar Matrosen haben eine Planke ausgelegt, mit der selbst du in deinem fortgeschrittenen Alter sicher den Landungssteg erreichen solltest. Doch kaum hast Du, zusammen mit ein paar anderen Reisenden, das rettende Ufer erreicht, ruft schon ein uniformierter Schnurrbart: »Zollkont-

rolle! Alle Reisenden hierher!« Mit reinem Gewissen trittst Du vor und präsentierst dem Zöllner dein Gepäck.

Ob nun am Seehafen oder am Landungssteg der Festlandfähre, alle Helden dürften hier ihr blaues Wunder erleben. Zwar haben es die Zöllner nicht auf Wertgegenstände und Schmuggelware abgesehen, jedoch muss jeder Reisende, der die Stadt betreten will, jegliche Waffe über einem halben Schritt Länge abgeben. Das gilt auch für den Adel oder sonstige Würdenträger, allerdings würde niemand einem Magier seinen Stab abnehmen. Bei manchen Waffen geraten aber selbst die Zöllner ins Grübeln. Das Waffenverbot soll Straftaten in der Stadt verhindern oder zumindest einschränken, daher ist alles, was länger als ein Langdolch oder ein Kurzschwert ist, untersagt, andererseits ist auch eine thorwalsche oder zwergische Skraja eine eindeutig schwere Waffe, auch wenn sie die Grenzlänge nicht überschreitet. Wie die Zöllner bei solchen Waffen reagieren, liegt allein bei Ihnen. Ein Zöllner, der Dienst nach Vorschrift tut, wird einfach messen

und alles passieren lassen, was nicht zu lang ist, ein mitdenken-der Zöllner mag auch einfach eine kurze aber schwere Waffe konfiszieren. Für jede abzugebende Waffe erhalten die Helden

eine Quittung und eine Nummer. Damit können sie bei Abreise ihre Ausrüstung zurück erhalten.

IM BIERBRUNNEN

»Der Bierbrunnen? Was soll man schon über den sagen? Für eine zünftige Prügelei ist das die falsche Adresse.«

— Ein Matrose der ‚Stolz von Bethana‘, neuzeitlich

Der Bierbrunnen ist eine kleine, gemütliche Schänke auf der sehr bürgerlichen Insel Kopp und liegt damit irgendwo auf halbem Weg zwischen Seehafen und Fährhafen, womit es ein geeigneter Ort ist, um die Helden zusammenzuführen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du betrittst eine saubere, gemütliche Schänke, wie man sie vielerorts findet. In Deinen Jugendentagen hast du lautere und meist auch gefährlichere Kneipen bevorzugt, doch inzwischen musst Du aufpassen. Die jungen Leute sind nicht so wie Ihr zu Eurer Zeit. Heutzutage schlagen sie auch einem alten Mann den Schädel ein, was es bei Euch nie gegeben hat. Andererseits haben sich zu Eurer Zeit auch die Alten von Euren Tavernen ferngehalten. Die Schänke ist auch um diese Zeit bereits gut besucht, es sind nur noch wenige Sitzplätze frei. Da Du wirklich nicht stehen willst und auch keinen Jüngeren bitten willst aufzustehen, wirst Du dich wohl zu den älteren Semestern an dem Ecktisch gesellen müssen.

SCHURKEN IN DER NACHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid gerade unterwegs zu Eurem Hotel und habt bereits Süd-Grangor erreicht. Inzwischen ist die Nacht hereingebrochen und kaum noch jemand ist auf der Straße zu sehen. Doch halt! Was ist das? Ihr vermeint Waffenlärm zu vernehmen, gleich hinter der nächsten Straßenecke. In jungen Jahren wärt Ihr einfach losgerannt mit dem Schwert in der Hand. Nur Ihr seid nicht mehr jung und ein echtes Schwert habt Ihr auch nicht zur Hand. Andererseits seid Ihr Mehrere und Ihr habt Erfahrung.

Wenn die Helden um die nächste Straßenecke biegen, sehen sie den Grund für den Lärm. Vier ver mummt e Gestalten mit Fechtwaffen bedrängen einen Mann, der sich lediglich mit einem Langdolch und einem Mantel zur Wehr setzt. Auch ein paar alte Helden sollten noch die Fähigkeiten besitzen, es mit ein paar gewöhnlichen Banditen aufzunehmen, selbst wenn man sie weitgehend entwaffnet hat. Daher sollte es einfach selbstverständlich sein, dass die Recken eingreifen. Vergessen Sie nicht, dass Sie es den Helden durch deren Gebrechen schwer machen können, aber nutzen Sie dieses Mittel nur dann ausgiebig, wenn der Kampf für die Gruppe zu leicht zu werden droht. Nachdem die Schurken tot am Boden liegen oder geflohen sind, wird der Fremde die Helden ansprechen.

Sie vermuten richtig, die ‚älteren Semester‘ sind weitere Helden, die schon etwas vorher angekommen sind. Dies ist nun die Gelegenheit, alle Helden des Abenteuers zusammenzuführen. Wie lange die grundsätzlich handlungsarme Spielszene dauert, hängt ganz davon ab, wie viel sich die Helden zu erzählen haben, schließlich kennen sie sich ja nicht. Lassen Sie den Spielern ruhig die Zeit für etwas Rollenspiel. Die Handlung wird sich schon bald verdichten. Dies ist auch die erste echte Gelegenheit zu überprüfen, wie ernst die Spieler ihre Rollen nehmen und ob sie die vorgegebenen Gebrechen stimmungsvoll ausspielen. Wenn die Spieler dabei dazu neigen, sämtliche Nachteile des Alters schlicht zu ignorieren, dann sorgen Sie für die erste aufregendere Szene, indem Sie einen etwas vergesslichen Held gehen lassen, ohne dass er bezahlt hat. Daraus können Sie auch durchaus einen kleinen Eklat machen, bei dem die Stadtwache gerufen wird und man alle Helden kollektiv als Zechpreller beschuldigt. Dennoch sollten die Helden hier noch ungeschoren davonkommen, denn die erste echte Herausforderung erwartet die Gruppe bereits auf dem Weg in ihr Hotel, das zufällig bei allen Helden das selbe ist, nämlich das Hotel Kapitän Jastek, nahe dem Gildenlandmuseum auf der Insel Süd-Grangor gelegen. Als die Helden das Gasthaus verlassen, ist es bereits dunkel und es sind kaum noch Menschen auf den Straßen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

»Die Zwölfe zum Gruße, Edle Streiter. Ihr kamt gerade zum rechten Zeitpunkt. Um ein Haar hätten Sie mich erwischt. Doch entschuldigt meine Manieren. Ich vergaß mich vorzustellen. Ich bin Bernardo ya Saliceponte, Inspectore des ehrenwerten Adlerordens.« Dabei zieht er seinen Krempenhut und macht eine höfische Verbeugung. »Ich war gerade auf dem Weg ins Hotel Kapitän Jastek, als mich die Halunken auf der Straße überraschten. Aber spricht, was treibt ein paar fremde reifere Herren in diese Stadt?«

Die Helden können sich nun vorstellen und Bernardo ihre Geschichte erzählen, doch erreichen sie fünf Minuten später bereits ihr Hotel und Bernardo scheint zu erschöpft, um noch bei einem letzten Umtrunk eine Runde zu plaudern. Daher entschuldigt er sich und zieht sich in sein Zimmer zurück. Sollten die Helden in dem Kampf schwerer verletzt worden sein, kann der Hotelbesitzer nach einem Bader oder Medicus schicken lassen, je nachdem, was die Reisekasse der Helden hergibt. Schon am nächsten Morgen sehen die Recken Bernardo wieder. Im Tageslicht sehen sie, dass er mittleren Alters ist und ein aristokratisch geschnittenes Gesicht besitzt. Seltsamerweise scheint er keine einzige Schramme davongetragen zu haben und das, obwohl er eine Weile alleine gegen alle vier Schurken zu kämpfen hatte.

KAPITEL 2: BESCHATTUNG

In dem die Helden versuchen, einen Schurken vor Gericht zu bringen und dabei selber verurteilt werden.

In diesem Kapitel nimmt die Handlung Gestalt an. Auf Bernardos Bitte hin werden die Helden einen an sich ungefährlichen Auftrag annehmen und einen vermeintlichen Kultisten beschatten. Als die Überwachung nicht viel ergibt, bleibt der Gruppe

nur ein Einbruch in das Haus des Mannes. Dort finden sie zwar einen Hinweis, doch wird der Mann derweil tot aufgefunden, erschlagen von der Waffe eines Helden. Die Gruppe wird verhaftet und muss vor Gericht ihre Unschuld beweisen.

GOLDFINGER

»Den Goldfinger betritt man, wenn man Geld hat, durch die Vordertür. Wenn man viel Geld hat, betritt man ihn durch die Hintertür. Und wenn man sehr viel Geld hat, dann ist man der Besitzer.«

— Cusimo da Lano, Besitzer des Goldfingers, neuzeitig

Bernardo spricht die Helden nach dem Frühstück an. Als Inspektore des Adlerordens obliegen ihm momentan Ermittlungen gegen einen finsternen Ring von Kultisten des Herrn der Rache. Leider ist er nur allein und kann sich unmöglich um alle Dinge kümmern, die nötig wären. Daher bittet er die Helden, die als ältere Kurgäste nicht unbedingt auffallen, in den Spielsalon Goldfinger zu gehen und dort dem reichen Kaufmann Enzo Lamare auf den Zahn zu fühlen. Eine materielle Belohnung kann er zwar nicht anbieten, aber der Dank des Reichen und der Zwölfe wäre den Helden gewiss. Ihn selber können sie im Gondelpark kontaktieren.

Der Goldfinger ist ein nobler Spielsalon auf der Insel Kopp, in dem die Wohlhabenden und Reichen verkehren. Vor dem Abend lohnt es nicht, dort hinzugehen, denn die meiste Kundschaft kommt erst nach Sonnenuntergang, um diversen Glücksspielen zu frönen. Die Helden haben also prinzipiell einen ganzen Tag nichts zu tun und können auf eigene Faust die Stadt erkunden.

EIN EINBRUCH MIT LEICHE

Um irgend etwas handfestes gegen Lamare zu finden, wird den Helden nichts anderes übrig bleiben, als bei ihm einzubrechen. Wenn sie sich nun beeilen, können sie sich sofort darum kümmern, während Lamare noch im Goldfinger sitzt. Das Haus ist nicht schwer zu finden, denn es liegt ganz in der Nähe. Zudem ist Lamare hier bekannt und praktisch jeder kann den Helden sagen, wo es liegt, auch wenn um diese Zeit kaum noch jemand auf den Straßen ist.

Ist das Haus gefunden, können sich die Helden überlegen, wie sie in das Haus gelangen können. Die Vorder- oder Hintertür zu knacken, ist keine besonders große Herausforderung, weder mit Magie noch mit Fingerfertigkeit. Auch mit Gewalt können die Recken ins Haus gelangen, allerdings empfiehlt sich dabei eher die weniger solide Hintertür. Alternativ könnte auch ein Held auf das Dach klettern und durch die einfach zu öffnende Dachluke ins Haus gelangen. Da die Helden lediglich eine Stunde zur Verfügung haben, bevor sie mit dem Auftauchen des Hausherrn rechnen müssen, sollten sie sich im Haus beeilen. Um alle Räume auf den Kopf zu stellen, wird es daher nicht reichen. Suchen die Helden zielgerichtet, werden sie wahrscheinlich nach einem Arbeitszimmer suchen, das sie im ersten Stock finden können. Auf einem wuchtigen Schreibtisch finden die Recken eine Reihe von Dokumenten, allerdings nichts von Interesse. Wenn sich ein Held den Schreibtisch genauer ansieht, fällt ihm vielleicht das gut getarnte Geheimfach auf. Darin befindet sich eine kurze Notiz mit dem Text „Wir treffen uns am xxx eine Stunde vor

Am Abend ist es dann soweit. Hoffentlich kommen die Recken von selbst darauf, dass man für solch ein feines Etablissement den feinsten Zwirn anlegt und nicht im abgetragenen Sackleinen erscheint. Sind die Helden erst einmal im Goldfinger, sollten sie schon ein gewisses Kapital dabei haben, denn ein paar ältere Herren, die nur herumstehen, fallen schnell auf. Während des Abends beobachten die Helden, wie Lamare viel Geld verspielt. Allerdings können sie auch zufällig mit anhören, wie Lamare seiner Mitspielerin am Tisch seine Adresse zu flüstert. Er wohnt in einem Haus ganz in der Nähe. Möglicherweise fällt einem der Helden noch etwas Weiteres auf, nämlich, dass plötzlich seine Waffe verschwunden ist. Wählen Sie den Helden aus, der die auffälligste Waffe besitzt. Den Dieb zu finden ist allerdings aussichtslos, denn im Spielsalon ist es inzwischen sehr voll geworden und der Held hat nicht gesehen, wer es war und weiß auch nicht, wie lange die Waffe schon fehlt. Da Lamare trotz aller Verluste noch einen ganzen Stapel Gold vor sich liegen hat, wird er mindestens noch eine Stunde beschäftigt sein und da die Helden hier offensichtlich nicht mehr erfahren als seine Adresse, liegt es auf der Hand, in sein Haus einzusteigen, um handfestere Beweise zu sichern, auch wenn Bernardo das nicht von den Helden verlangt hat.

Mitternacht bei mir. T.S.‘

Verwenden Sie für den Platzhalter ein Datum, das vom heutigen Tag noch zwei Tage entfernt ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Außer dem mysteriösen Zettel habt ihr nichts Weiteres von Interesse gefunden. Leider wirft auch die Notiz mehr Fragen auf, als sie beantwortet. Wer ist dieser T.S. und wozu dient das Treffen? Eigentlich habt ihr bislang überhaupt nichts Greifbares in der Hand. Möglicherweise ist Lamare gar kein Kultist und das Treffen mit seinem Bekannten soll einem völlig unverfänglichen Zweck dienen.

Da die Stunde vorbei ist, macht ihr euch daran, das Haus wieder zu verlassen. Doch gerade als der Letzte von euch das Gebäude verlassen hat, seht ihr wenige Schritte vom Hauseingang entfernt eine Person im Rinnstein liegen.

Als ihr der Gestalt näher kommt, erkennt ihr schon an der vornehmen Kleidung, dass es sich um Lamare handelt und aus der Waffe in seinem Rücken schließt ihr, dass er ermordet wurde. Plötzlich hört ihr ein Pfeifen und eine Gruppe Stadtwachen kommt herbeigelaufen.

Natürlich ist es sinnlos davonzulaufen. Die Recken sind nicht mehr die Jüngsten und die Gardisten sind recht gut in Form. Somit wird es nicht lange dauern, bis auch der letzte Held eingefangen ist. Eine Flucht wirkt natürlich wie ein Schuldeingeständ-

nis. Besonders unvorteilhaft ist auch der Umstand, dass Lamare mit der Waffe umgebracht wurde, die im Goldfinger entwendet wurde. Man wird die Gruppe nicht einmal befragen, sondern sie

direkt als offensichtliche Mörder ins Stadtgefängnis bringen, wo die Helden die restliche Nacht verbringen dürfen.

VOR GERICHT

Am nächsten Vormittag werden die Recken vor das Stadtgericht gebracht, wo ihr Fall verhandelt werden soll. Auch Bernardo ist anwesend, um die Verteidigung der Helden zu übernehmen. Zunächst wird die Anklageschrift verlesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

»Hört! Hört! Den Angeklagten wird vorgeworfen am gestrigen Abend den Bürger Enzo Lamare zunächst im Spielsalon Goldfinger beobachtet zu haben und dann, als sie sich sicher waren, dass Enzo Lamare noch eine Weile mit dem Glücksspiel beschäftigt sein würde, in dessen Haus eingebrochen zu sein um sich zu bereichern. Als Lamare früher als erwartet vom Spielsalon zurückkehrte und die Angeklagten überraschte, erschlugen sie ihn vor seinem Haus, wo sie kurz darauf von der Stadtgarde überwältigt werden konnten. Die Anklage lautet daher auf Einbruch und gemeinschaftlichen Mord!« Daraufhin geht ein Raunen durch die Menge der Zuschauer, bis der Richter mit ein paar Schlägen mit dem Holzhammer auf sein Pult wieder für Ruhe sorgt.

Nun beginnt die Verhandlung mit der Vernehmung der Angeklagten. Der Ankläger befragt die Helden aufs Genaueste und zieht jede ehrliche Antwort in Zweifel. Gerade beim Grund des Einbruchs werden die Helden in echte Erklärungsnot geraten. Schließlich können sie kaum die Wahrheit erzählen, dass sie Lamare für Bernardo beschattet haben und dann in dessen Haus eingebrochen sind, um Beweismaterial zu suchen. Das würde nur dazu führen, dass Bernardo als ihr Verteidiger mit in die Sache gezogen wird.

Nach der Befragung der Helden werden weitere Zeugen aufgerufen, zunächst ein Korporal der Stadtwache, der die Hel-

den festgenommen hat, dann zwei Zeugen, die die Gruppe im Goldfinger beobachtet haben. Diese sagen aus, dass die Helden den ganzen Abend Lamare nicht aus den Augen gelassen haben. Außerdem kann der zweite Zeuge auch die Waffe identifizieren. Der Name des ersten Zeugen ist Abelmir Damotil, der des zweiten ist Tamino Scarpone. Die Helden kommen hoffentlich selbst darauf, dass dessen Initialien zu denen auf der Notiz passen. Schließlich ist es an Bernardo die Helden herauszuholen. Den Einbruch zu leugnen hätte natürlich wenig Sinn, doch den Mord wird er abschmettern können, indem er zwei Entlastungszeugen aufrufen lässt, die bezeugen können, dass die Waffe des Helden im Goldfinger gestohlen wurde, sei es, weil sie es beobachtet haben, oder der Held es selbst bemerkt hatte und darüber gesprochen hat. Außerdem führt Bernardo aus, dass es sehr merkwürdig ist, dass die offensichtlich herbeigerufene Stadtgarde genau in dem Moment eintrifft, nachdem der Mord geschehen ist und sich die Verdächtigen über die Leiche beugten. Dabei stellt sich auch heraus, wer die Wache informiert hat. Es war der Zeuge Scarpone. Des Weiteren wird es sich als Vorteil erweisen, dass die Helden offensichtlich nichts gestohlen haben. Das Gericht wird sich anschließend kurz beraten, um dann das Urteil zu verkünden. Das Urteil lautet schließlich auf Freispruch in der Mordanklage, aber auf schuldig des Einbruchs. Aufgrund des hohen Alters der Recken und weil sie nichts gestohlen haben, werden sie lediglich zu einer Schandstrafe verurteilt, von der sie sich gegen jeweils zehn Goldstücke freikaufen können. Wenn die Helden diese Summe nicht aufbringen können oder wollen, wird man sie im direkten Anschluss an die Verhandlung in einem Käfig im Horaskanal untertauchen. Das wird selbst alten Recken nicht schaden, allerdings ist man dann dem Spott der Bevölkerung ausgesetzt, was ja der Sinn einer Schandstrafe ist.

KAPITEL 3: FINDET DIE SCHURKEN

In welchem die Helden die Kultisten finden und ein Ritual stören und dabei ihr Ende finden.

Im abschließenden Kapitel gilt es, den Kultisten Tamino Scarpone zu finden, wofür die Helden nur wenig Zeit haben. Wenn sie sein Haus gefunden haben, können sie das Treffen der Kultisten stören und ein unschuldiges Opfer befreien. Doch leider

ist diese Heldentat ihre letzte, denn den Kultraum werden sie nicht mehr lebend verlassen. Dennoch ist das Abenteuer damit nicht beendet, denn die Geschichte hat noch ein überraschendes Nachspiel in Borons Hallen.

WO IST DER ZEUGE?

Sind die Helden wieder auf freiem Fuß, sollten sie sich zunächst mit Bernardo besprechen. Dieser macht ihnen klar, dass sie nun ins Visier der Kultisten geraten sind und der Versuch, ihnen einen Mord in die Schuhe zu schieben, nur ein Vorgeschmack darauf war, was noch kommen wird, wenn sich die Helden weiter in der Stadt aufhalten. Natürlich können die Recken aus der Stadt fliehen, aber das wäre nicht das Verhalten echter Helden. Stattdessen können sie auch der Spur, die sie haben, nachgehen und den Zeugen Tamino Scarpone ausfindig machen, der wahrscheinlich der Mann ist, der die Notiz an Enzo Lamare geschickt hat. Scarpone wohnt im Stadtteil Neuhaven in der Nähe

des Rahjatempels. Um an diese Information zu gelangen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Natürlich können sich die Recken an eine offizielle Stelle wenden, etwa die Beamten des Bürgerhauses. Doch von diesen werden die Helden keine Auskunft erhalten, wenn sie nicht einige Goldmünzen 'spenden'. Zum anderen kann die Gruppe sich auch im Goldfinger oder in diversen Tavernen umhören. Dabei ist vor allem ersteres erfolgversprechend. Scarpone ist im Goldfinger Stammgast und etwa jeder fünfte hier weiß, dass er in Neuhaven wohnt, wenn auch nur sehr wenige die genaue Anschrift kennen.

Wenn die Helden zumindest den Stadtteil herausfinden, können

sie sich dort umhören. Dabei ist Scarpone dort genauso bekannt wie im Goldfinger. Lediglich im Süden der Insel ist er deutlich bekannter. Dort kennt schon jeder fünfte die genaue Anschrift. In direkter Nähe zum Rahjatempel ist Scarpone sogar jedem zweiten bekannt und man kann den Helden das Haus zeigen. Es würde allerdings nicht schaden, wenn die Helden bei ihrer Suche die Augen offen halten, denn dann können sie bemerken, dass sie von drei Gestalten verfolgt werden. Ob die Helden die

SIEG ODER...

Die Helden werden sich vermutlich zusammen mit Bernardo auf die Lauer legen. Doch treffen keinerlei Personen am Haus ein, wie man es bei einem Kultistenkreis erwarten würde. Gerade als die Helden beginnen nervös zu werden, öffnet sich die Tür des Hauses und eine Person mit langem Umhang und Hut verlässt das Gebäude. Die Gruppe sollte den Mann, bei dem es sich wie zu erwarten um Tamino Scarpone handelt, heimlich verfolgen. Sein Weg führt durch die halbe Stadt nach Süd-Grangor, wo er schließlich vor einem mehrstöckigen Haus in der Nähe des Eferdtempels stehen bleibt und an die Tür klopft. Nach kurzem wird eine Klappe in der Tür geöffnet und Scarpone sagt etwas, was kaum zu verstehen ist. Die Helden müssen schon relativ nahe bei der Tür stehen und angestrengt lauschen, um die Losung verstehen zu können. Sie lautet ‚Ich benötige einen Heiler‘. Wenn die Helden die Losung mitbekommen haben, können sie kurz darauf selber an der Tür klopfen. Durch die sich öffnende Klappe erkennen sie einen Mann mittleren Alters, der eine Augenklappe trägt und sie fragt was sie wünschen. Nennen die Helden dann die exakte Parole, wird man sie einlassen. In einem Vorraum dürfen sie dann die obligatorische schwarze Kutte und eine Maske anlegen. Gelingt es den Helden nicht, auf diesem Weg ins Haus zu kommen, müssen sie sich etwas anderes überlegen, wobei es viele Möglichkeiten von Dach bis Hintertür gibt. Schließlich gelangen die Helden auf die eine oder andere Weise in den Keller, wo tatsächlich gerade ein finsternes Ritual durchgeführt wird. Tatsächlich war Scarpone schon spät dran und die Helden, die noch etwas länger gebraucht haben, kommen quasi im letzten Augenblick dazu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Kellergewölbe, das an die siebzig Rechtschritt misst und von Säulen getragen wird, ist ein düsterer Ort, der von ein paar Fackeln spärlich erhellt wird. Um einen zentralen Opferstein stehen zehn verhüllte und maskierte Personen, die einen finsternen, monotonen Singsang angestimmt haben. Eine dieser Per-

Verfolger überraschend angreifen, oder durch eine List ablenken, bleibt ihnen überlassen. Bemerkten sie hingegen die Schurken nicht, werden diese in der Nacht in das Hotel Kapitän Jastek einbrechen, um die Helden im Schlaf zu töten.

Ist Tamino Scarpones Haus gefunden, was den Helden erst am Tag des ominösen Treffens gelingen sollte, wäre es sinnvoll, Bernardo zu verständigen und das weitere Vorgehen mit ihm abzustimmen.

sonen steht direkt vor dem Opferstein, der von einem in den Boden gemeißelten Tridekagramm umschlossen wird. Auf dem Opferstein liegt eine junge Frau, fast noch ein Kind, angeketet, bekleidet lediglich von einem dünnen, weißen Gewand. Die düstere Zeremonie neigt sich offenbar ihrem Höhepunkt entgegen, denn der Maskierte in der Mitte greift gerade nach einem gebogenen Opferdolch. Wenn ihr hier irgendetwas ausrichten wollt, ist jetzt der letzte Zeitpunkt dafür.

Auch wenn die Gegner klar in der Überzahl sind, sollte es dennoch keine Frage sein, wie die Recken sich entscheiden. Während sich die Helden mit einer Übermacht von Gegnern herumschlagen, wird Bernardo in der Zwischenzeit das Mädchen befreien und irgendwie unbeschadet herausbringen. Doch für die Helden wird es der letzte Kampf sein. Lassen Sie ausnahmsweise die Spieler nicht selbst ihre Lebensenergie verwalten, sondern notieren Sie die Werte verdeckt. Mitten im Kampf, vielleicht nachdem die Helden schon die Hälfte der Schurken besiegt hat, geschieht dann folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du kämpfst wie ein junger Löwe gegen die Übermacht der Feinde. Du parierst und triffst und triffst und parierst. Aber irgendetwas ist seltsam. Warum blutet dein Gegner nicht? Und warum dreht er sich jetzt einfach um? Du drehst dich zu deinen Gefährten um und diesen scheint es genauso zu gehen. Zu deinen Füßen liegt ein gefallener Gegner. Merkwürdigerweise kannst du dich nicht entsinnen den besiegt zu haben. Und noch merkwürdiger ist, dass er irgendwie aussieht wie du. Du hörst plötzlich dein Blut in den Ohren rauschen. Nein, das kann nicht sein! Oder doch? Offensichtlich ... bist du tot! Und was du für das Rauschen deines eigenen Blutes gehalten hast, ist das Flügelrauschen des Todesboten. Golgari ist gekommen, deine Seele über das Nirgendmeer in Borons Hallen zu bringen.

... TOD!

Ja, die Helden sind tatsächlich tot! Sie haben ihr Leben geopfert, um ein Mädchen zu retten und einer Bande von Paktiern eine finstere Beschwörung zu vereiteln.

In Borons Hallen angekommen, finden sich die Helden unter unzähligen anderen Verstorbenen wieder, die hier auf den Moment warten, da Boron über sie richtet. Vielleicht hatten Sie in Ihrer Gruppe schon den ein oder anderen toten Helden zu beklagen. Dann bietet sich hier die Gelegenheit dem Toten noch einen posthumen Auftritt zu verschaffen. Gerade, als sich die Helden mit dem Gedanken abgefunden haben, dass sie hier wohl eine ganze Weile bleiben müssen, werden sie aufgerufen, wobei es eher ein stiller Zwang ist, als ein lauter Befehl, der sie an den Ort der Seelenwaage Rethon treibt. Vor allen anderen, die hier schon seit Ewigkeiten warten, dürfen sich die Helden auf die Waagschale setzen und zwar alle zusammen. Ihre Seelen

werden gegen eine gleichgroße Zahl von schwarzen Federn aufgewogen. Wie schon jedes Kind weiß, muss die Seele schwerer sein, als die Feder, daher hoffen die Helden darauf, dass sich ihre Waagschale senkt. Aber als die Helden Platz genommen haben, scheint es so als würde die Schale steigen. Doch plötzlich steht jemand neben der Waage und drückt mit einem Finger die Waagschale nach unten. Erstaunt stellen die Helden fest, dass es Bernardo ist, doch strahlend und in ein goldenes Gewand gehüllt, während hier alles andere schwarz und grau ist. Der Totengott blickt missbilligend vom Buch der Toten auf, aber Bernardo lächelt nur und spricht die Worte: »Das geht schon in Ordnung, Bruder«, während sich hinter ihm ein Portal öffnet, durch das die Helden die Zwölfgöttlichen Paradiесе erblicken können. »Folgt mir!« spricht Praios, der vor kurzem noch Bernardo hieß, und die Helden folgen ihm.

ΑΠΗΛΑΓ: DRAMATIS PERSONAE

Hier finden Sie alle spielrelevanten Werte und Personenbeschreibungen. Alle Werte sind für die vierte Regelwerksedition angegeben.

BERNARDO YA SALICEPOΠTE

Der Name ist nur ein derisches Pseudonym des Herrn Praios, wenn er sich einmal in menschlicher Gestalt in die dritte Sphäre begibt. Durch den direkten Einfluss seines Gegenspielers, des Herrn der Rache, war es ihm nicht möglich, die ihm absolut verhasste Beschwörung aus den Gefilden Alverans heraus zu verhindern, daher hat er sich in menschlicher Gestalt auf die Welt begeben, nur um dort festzustellen, dass er sich in einem unzulänglichen Körper gesperrt nicht um alles so kümmern kann, wie er es gedacht hatte. Daher wendet er sich an die Helden, in denen er grundsätzlich gute Menschen erkennt.

Erscheinung: Bernardo tritt als jüngerer Mann um die dreißig auf, mit gepflegtem Schnurrbart und edler Kleidung. Als Tarnung gibt er sich als Inspektore des Adlerordens aus, was gut mit dem praiotischen Sinn für Gerechtigkeit und Staatstreue harmonisiert. Sein weltliches Auftreten ist selbstbewusst und eines hochgestellten Herren angemessen, ohne arrogant und selbstverliebt zu wirken.

Hintergrund: Praios weiß natürlich, dass bei vielen Bevölkerungsschichten sein derisches Personal nicht sonderlich geschätzt, allenfalls gefürchtet wird. Für diesen Auftrag benötigt er aber typische Heldenfiguren, die es naturgemäß selten mit dem Götterfürsten halten, und keine frommen Betbrüder, daher hat er diesen Auftritt gewählt, auch wenn er damit weit von dem Praiosbild abweicht, das die Kirche immer vermittelt.

DIE VIER STRAßENRÄUBER

Die vier Straßenräuber sind tatsächlich nichts anderes als das, was sie zu sein scheinen. Ihr Überfall auf Bernardo steht in keinem Zusammenhang mit den Ermittlungen gegen die Kultisten.

Straßenräuber

Herausragende Eigenschaften: Goldgier 10

Rapier: INI 11+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W+3 DK N

LeP 33 AuP 38 KO 13 RS 2 GS 7 MR 3

Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade

DIE DREI VERFOLGER

Die Verfolger gehören natürlich zum Umfeld der Kultisten und haben den Auftrag, die Helden zu beseitigen. Wenn es den Helden nicht gelingt sie abzuschütteln, werden sie sich spätestens nachts im Hotel mit den Schurken messen müssen.

Verfolger

Herausragende Eigenschaften: GE 15

Dolch: INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W+1 DK H

LeP 34 AuP 40 KO 13 RS 1 GS 8 MR 4

Sonderfertigkeiten: Finte

DIE KULTISTEN

Die insgesamt zehn anwesenden Kultisten wollen durch eine Opferungszeremonie einen mächtigen gehörnten Dämon beschwören. Der oberste Kultist ist auch der gefährlichste, der mit einem Schwert bewaffnet ist, während drei weitere Kuttenträger mit Rapiere ausgestattet sind. Die restlichen sechs haben lediglich schwere Dolche.

Einfache Kultisten

Herausragende Eigenschaften: MU 15

S. Dolch: INI 10+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W+2 DK H

LeP 31 AuP 36 KO 12 RS 1 GS 7 MR 4

Sonderfertigkeiten: Finte

Bessere Kultisten

Herausragende Eigenschaften: MU 16

Rapier: INI 11+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W+3 DK N

LeP 34 AuP 41 KO 13 RS 2 GS 6 MR 4

Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade

Oberkultist

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KK 15, KO 15

Schwert: INI 14+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W+5 DK N

LeP 38 AuP 45 KO 15 RS 2 GS 7 MR 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade, Wuchtschlag, Parierwaffen II, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Ausweichen II