

PEBEL AUF DEM BRACK

EIN INOFFIZIELLES DSA-ABENTEUER
FÜR 3 BIS 5 HELDEN MITTLERER ERFAHRUNG

VON HELGE WIDANY

DEM MEISTER ZUM GELEIT

VON DEN TAGEN, DIE DA WAREN

Im Jahre 247 BF sah sich *Murdrak*, Magier der Dunkeln Künste und Verfechter des namenlosen Glaubens, am Zenit seiner Macht und beschwor den Dämon Maruk-Methai. Doch Murdrak war in seiner Gier nach Macht zu eilig und begann einen Fehler. Murak-Methai erschien in Begleitung eines unbekannten Dämonen und forderte die Seele des Magiers. *Lohorn*, der Schüler Murdraks, war es, der die Geistesschärfe besaß und die Dämonen mit einem Zauber zu bannen versuchte. Die Zauberkraft überstieg aber die Kritische Essenz und verursachte beinahe das Kollabieren des Sphärengefüges. Maruk-Methai schaffte es, die Seele Murdraks in einen schwarzen Diamanten zu fesseln, bevor er aus der Sphäre gezogen wurde; der unbekannte Dämon wurde in den Brack gebannt. Lohorn erwachte erst einige Zeit später wieder und fand den Diamanten zwischen der zerfetzten Robe seines Meisters. Tagelang irrte er durch die Gegend, bis er am 28. Boron 247 BF in die Stadt Swelt gelangte.

IN JÜNGSTER VERGANGENHEIT

Erst im Jahre 1029 BF, als der Sternenregen über dem Svellttal nieder ging, passierte wieder etwas in der Angelegenheit. Das Sternenmetall, welches auch in den Brack fiel, sorgte für die magische Energie, die der unbekannte Dämon dazu auserkor, sich aus seinem Gefängnis zu befreien. Die dämonische Präsenz sorgte für das Erliegen der Schifffahrt auf dem Brack. Dies sorgte nun für Aufruhr im Svellttal, da nun der Handel zwischen Tjolmar

und Enqui, und damit auch zwischen dem Svellttal und Thorwal bzw. Riva merklich eingeschränkt wurde.

Zur selben Zeit kommt ein verwirrter Schatzsucher nach Enqui, der von einem seltsamen Fund in den Ruinen der Stadt Swelt, einen schwarzen Diamanten, berichtet. Den Diamanten verlor er aber auf der Flucht aus der Ruinenstadt. Hiervon haben aber auch der hochrangige Namenlosenanhänger *Perdan* und seine Schergen gehört, die (fälschlicherweise) in dem schwarzen Diamanten einen Fingerzeig ihres Gottes für die Suche nach dem Tridekarion sehen. Kurzerhand entführten sie den Schatzsucher auf ein Boot und ruderten zur Hausbootsiedlung Parkauki, von wo sie weiter nach Tjolmar, zum geheimen Tempel, weiterreisten. Den Schatzsucher ließen sie als Sklave in Parkauki. In Tjolmar bereiteten sie nun die Bergung des schwarzen Diamanten vor und machten sich dann auf den Weg in die Brinasker Marschen. Dies ist auch der Zeitpunkt, an dem die Helden ins Geschehen eingreifen.

EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT

An den Helden ist es nun, den Dämon aus dem Brack zu vertreiben, damit die Bewohner der Region wieder zu normalen Tätigkeiten übergehen können. Doch das Problem ist zunächst schwieriger als erwartet, wissen die Helden doch weder von dem Dämon noch dem Diamanten.

So begibt es sich zunächst, dass die Helden auf der Durchreise ins Svellttal per Schiff in **Enqui** ankommen und dort Kenntnis von den mysteriösen Umständen um

das Brack erhalten. Da es derzeit keine Möglichkeit gibt, die Reise fortzusetzen, müssen die Helden nun der Sache nachgehen. Auch werden sie von der örtlichen Obrigkeit, den ansässigen Händlern und zuletzt von der Efferdkirche mit dem Auftrag betraut, das Rätsel zu lösen.

Schon bald nach ihrer Ankunft hören die Helden von den Gerüchten um den Schatzsucher und den Diamanten und können seine Spur bis Parkauki verfolgen.

In **Parkauki** müssen die Helden nun zunächst den Aufenthaltsort des in die Sklaverei verbannten Schatzsuchers auffindig machen, wofür ihnen die Gunst der Bewohner vonnöten ist. Es gilt nun, den armen Mann aus der Gefangenschaft zu befreien und ihm die nötigen Informationen über seinen Fund zu entlocken.

Die Reise geht nun (über Enqui) weiter zur Ruinenstadt **Swelt** in den Brinasker Marschen, wo es heißt, sich im unwirtlichen Sumpf zurecht zu finden und den Ort des Schatzes aufzusuchen. Allerdings müssen sie dort feststellen, dass die namenlosen Kultisten ihnen zuvor gekommen sind und den Diamanten schon bergen konnten. Glücklicherweise bleibt den Helden der Anhaltspunkt, dass es sich hierbei um namenlose Machenschaften handelt.

Diese Erkenntnis führt sie zunächst wieder zurück nach **Enqui**, wo sie Gerüchte über einen Namenlosenkult in der naheliegenden Stadt Tjolmar hören.

Dies führt die Gruppe wieder über die gefährliche Strecke über den Brack durch Parkauki nach **Tjolmar**, wo der Kult aufgespürt werden muss. Nachdem dies gelungen ist, kann der geheime Tempel des Namenlosen gefunden und infiltriert werden. Aufzeichnungen zufolge haben die Kultisten ein dunkles Ritual in einem Namenlosenheiligtum in der Nähe von Riva vor.

In **Riva** muss sich für eine Expedition zur Zwingfeste des Namenlosen ins Riedemoor gewappnet werden.

Im **Riedemoor** entdecken die Helden die uralte Festung und können dort Zeugen eines Rituals werden, welches allerdings scheitert. Nun können sie die Gunst der Stunde nutzen, um den Diamanten in ihre Obhut zu bringen und aus der Festung zu fliehen.

Da es sich nun gezeigt hat, dass dem Diamanten andere Kräfte innewohnen, ist es möglich, dass die Helden das Stoorrebrandt-Kolleg in **Riva** aufsuchen, um den Diamanten analysieren zu lassen. Hier stellt sich natürlich heraus, dass es kein namenloses Artefakt im eigentlichen Sinne ist. Der Diamant beherbergt die Seele des Magiers Murdrak (siehe oben). Die Helden müssen eine Möglichkeit finden, mit der Seele zu kommunizieren und erhalten über diese den Hintergrund zum Dämon im Brack. (Optional: Die Helden müssen den alten Magierturm Murdraks aufsuchen, um Einzelheiten zur Bannung des Dämons zu erfahren.)

Den **Schluss des Abenteuers** bildet die Organisation der Bannung (und diese selbst) des Dämons aus dem Brack.

DIE HELDEN

Bei den Helden gibt es keine besonderen Einschränkungen. Sorgen Sie dafür, dass die Gruppe nicht ganz unerfahren ist (anzuraten wäre min. Stufe 3). Ein wildniskundiger Charakter (Sumpf) wäre von Hilfe, ebenso ein magisch begabter (Hellsicht bzw. Dämonologie) oder Borni. Wie üblich sollten Sie von allzu exotischen Helden Abstand nehmen. Hierzu gehören explizit Orks, Goblins, Achaz, aber auch Mohas.

ORT UND ZEIT

Da dieses Abenteuer in keinem großen aventurischen Kontext steht, ist der Zeitpunkt relativ frei wählbar. Er sollte allerdings **nach dem Sternenregen** am 18. Efferd **1029 BF** stattfinden und wenn es ein Sommermonat sein soll, schon eher 1030 BF.

Das Abenteuer geht davon aus, dass die Helden mit dem Schiff in **Enqui** ankommen und auf der Durchreise ins Svelltal oder dem Mittelreich sind. Mit einigen Umschreibungen ist es aber auch möglich, dass die Helden aus dem Svelltland kommen und eine Schiffspassage über Enqui nach Riva oder Thorwal unternehmen wollen.

AVENTURISCHER KONTEXT

Dieses Abenteuer greift gleich zwei Geheimnisse aus den *Mysteria & Arcana*-Teilen zweier Regionalpublikationen des Schwarzen Auges auf. Zum einen ist dies das Geheimnis *Swelt* aus **Reich des Roten Mondes** S. 176 und zum anderen *Parkauki und der giftige Brack* aus **Unter dem Westwind** S. 183. In kleinem Maße sind auch die *Geheimnisse des Riedemoors* aus **Patrizier und Diebesbanden** S. 175f im Abenteuer integriert.

LEKTÜRE UND REGELWERK

Roter Mond	Reich des Roten Mondes (G11)
Westwind	Unter dem Westwind (G2)
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica (R3)
Patrizier	Patrizier und Diebesbanden (Q3)

Daneben ist natürlich noch die Wege-Reihe wichtig. Auf weitere Publikationen wird möglicherweise verwiesen, es ist aber nicht notwendig, diese für das Spiel zu besitzen.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

ΑΠΚΥΠΤ in ΕΝQUI

Nachdem Ihre Helden nun einige Tage auf See verbracht haben, sind sie sicherlich froh, endlich wieder festen Boden unter die Füße zu bekommen, als sich die Küstenlinie am Horizont zeigt. Schon bald kann man auch die ersten Häuser Enquis ausmachen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Mannschaft rafft die Segel und euer Schiff verliert an Fahrt, als der Seehafen von Enqui näher kommt. Einige Schiffe liegen an den Pieren oder vor Anker und an Land versuchen Schauerleute Kisten und Säcke irgendwo unterzubringen, wo sie noch ein wenig Platz vermuten. Die Stadt scheint derzeit aus ihren Nähten zu platzen und so habt ihr nicht nur Mühe, noch einen der begehrten Ankerplätze zu ergattern, sondern euch auch einen Weg durch das hektische Treiben der Hafenarbeiter zu bahnen, bis ihr ein Plätzchen gefunden habt, an dem man nicht geschoben und gedrängt wird. Von hier aus kann man die kleine Werft, wenige Gasthäuser und die Bethalle des Swafnir sehen – vielleicht einer der ersten Anlaufstellen nach eurer Reise.

ΕΝQUI

Einwohner: um 4.000 (15% Thorwaler)

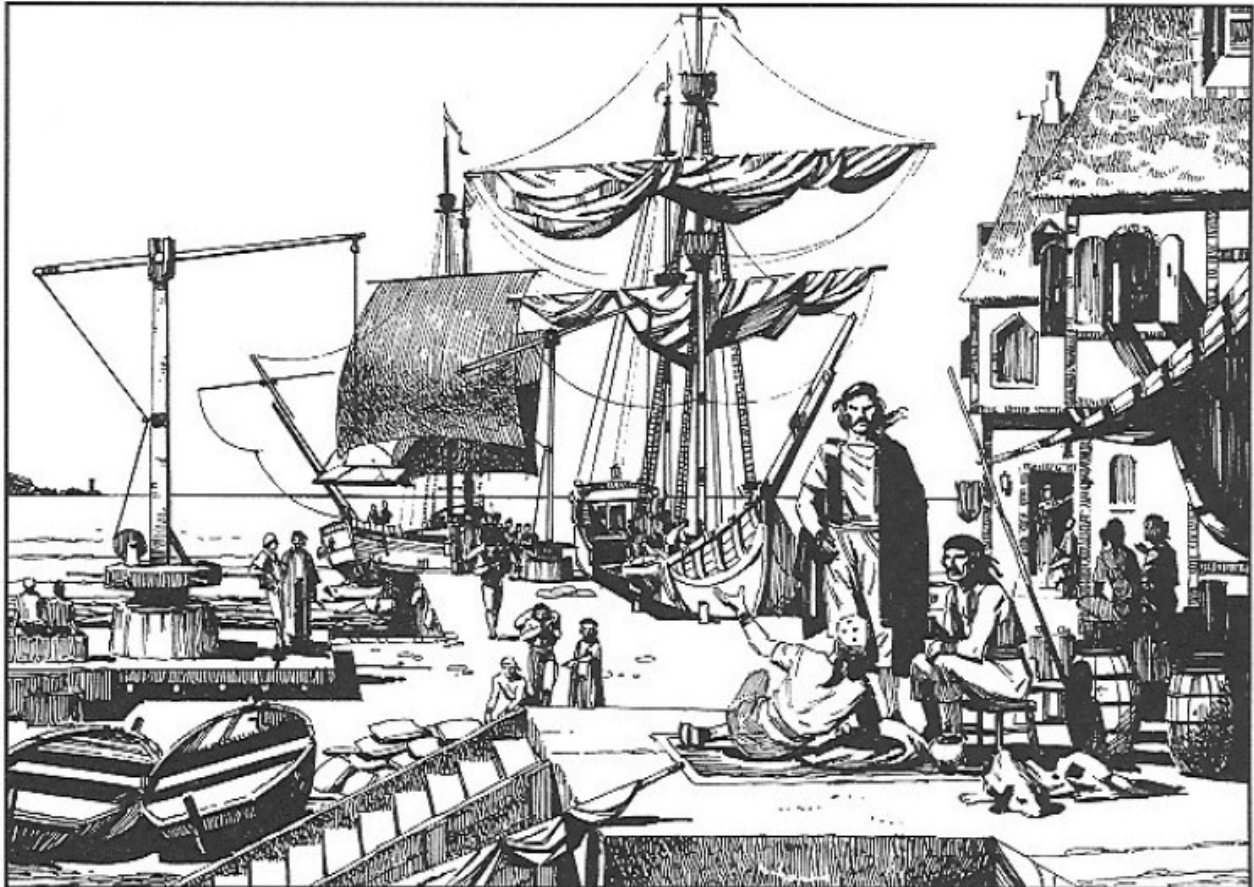
Herrschaft/Politik: Hetmann Ingald Ingibjarsson der Ingibjara-Ottajasko ist zugleich Hetmann der Stadt; in der Stadt gilt seit 1021 BF thorwalsches Recht.

Garnisonen: 70 Rekker der Ingibjara-Ottajasko, 30 Rekker der Hjolmskari, patrouillierende thorwalsche Kriegsflöße

Tempel: Peraine, Firun, Efferd, **Swafnir**, Rondra, Phex

Besonderheiten: Seit die Thorwaler über die Stadt herrschen, ist in der einstigen Walfänger-Hochburg der Walfang bei Todesstrafe verboten; die Residenz des früheren Stadt-Fürsten beherbergt heute zwielichtige Vergnügungslokale; die Ingibjara-Ottajasko lebt in einer neu erbauten Ottaskin am Rand Stadt.

Stimmung in der Stadt: geprägt vom Bemühen der Thorwaler, ihrer zerbrechliche Herrschaft über die Stadt aufrecht zu erhalten; Widerstand der Alteingesessenen gegen die neuen Herren; die Lage der meisten Flüchtlinge ist von Hoffnungslosigkeit geprägt.



Wichtige Personen: Swirga Targidsdottir (Swafnir-Geweihte), Ingulf Joosten (Efferd-Geweihter), Alwin Aarauken (Unterwelt-Herrscher), Hegen Tequir (Anführer der Enquier Widerständler), Yolo beni Shaba (geheimer Vogtvikar), Natasha Plötzbogen (Hexe)

In dem eher sicheren Stadtteil **Svelltor** im Nordwesten der Stadt finden sich der Seehafen, die Kämpferschule Rekkerskola, die kleine Werft, der Gasthof Haus Svelltor, der Tempel des Efferd und die Bethalle des Swafnir.

In der labyrinthartigen **Fischerstadt** aus Hausbooten und Holzhütten im Osten stehen die Tavernen Haifischzahn und Enge Masche, sowie die geheime Halle des Phex.

Auf dem **Irrlichterhügel** im Südwesten befinden sich die Tavernen Premier Schuss und Rettungsanker, das Spielhaus Joss und das Bordell Rahjas Pracht im alten Palast. In diesem Teil der Stadt liegen auch die Tempel von Firun, Rondra und Peraine.

Weitere Informationen zur Stadt entnehmen Sie bitte aus **Westwind 103-106**.



Situation schlägt sich auch auf die Stimmung in der Stadt nieder und die Helden sollten dies zu spüren bekommen (unter anderem im Abschnitt **Stadtgespräch** beschrieben). Wenn die Helden auf der Durchreise in den Süden sind, werden sie sehr schnell feststellen, dass niemand

ENQUI ZUR ANKUNFTSZEIT DER HELDEN

Wie schon im einleitenden Vorlesetext zu diesem Kapitel beschrieben, scheint die Stadt derzeit aus ihren Nähten zu platzen. Dies hat natürlich auch einen Grund. Wie im Abschnitt **In jüngster Vergangenheit** erwähnt, ist der gesamte Handel über den Brack (was einen wichtigen Teil einnimmt) zur Zeit durch einen gefesselten Dämon zum Stillstand gekommen. Nur noch vereinzelt gelingt es guten Fahrwasserkundigen, die Route bis Tjolmar zu überstehen. Vom Großteil derjenigen, die die gefährliche Fahrt auf sich genommen haben, sind in den meisten Fällen nur noch einzelne Planken ihrer Boote, die ans Ufer gespült wurden, übrig geblieben. Diese beunruhigende

mehr bereit ist, sie auf ihrem Schiff mitzunehmen, zu riskant scheint eine Überfahrt geworden zu sein. Allein dies sollte den Helden genug Motivation sein, der Sache nachzugehen, wollen sie doch selbst auch ihr Ziel erreichen. Sind die Helden aber nicht von ihrer Neugier gepackt, können sie die Efferdkirche einsetzen, die die Helden bittet, den Vorkommnissen nachzugehen. Doch dazu später.

Ein weiterer und für dieses Abenteuer wichtiger Punkt ist, dass die Helden hier in Enqui von dem Schatzsucher erfahren (siehe hierzu ebenfalls den Abschnitt **In jüngster Vergangenheit**), der vor kurzem erst von einer Expedition in die Sümpfe wiederkehrte und von einem mysteriösen Fund (dem schwarzen Diamanten) erzählte. Auch hierzu finden Sie Anhaltspunkte im Abschnitt **Stadtgespräch**.

STADTGESPRÄCH

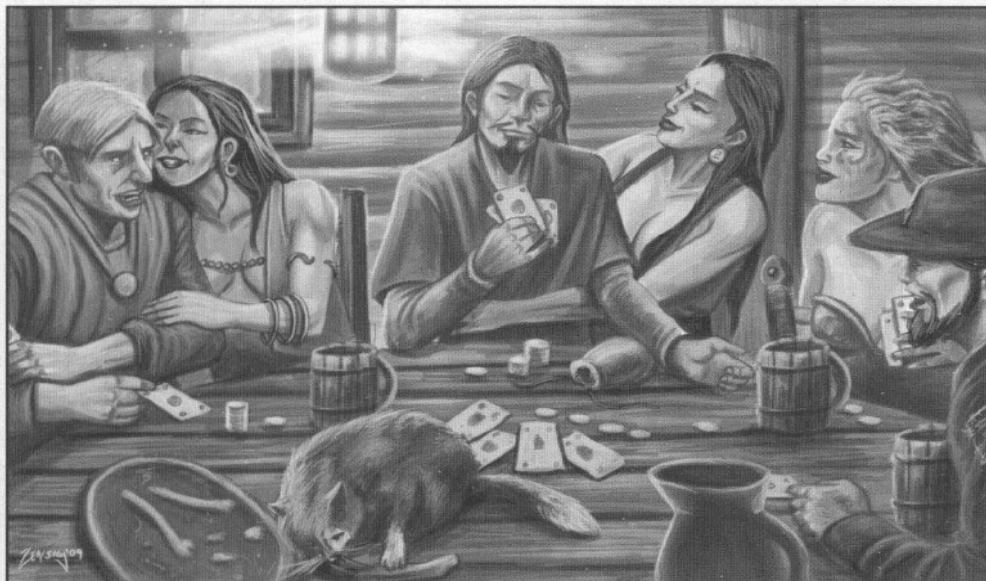
Streuen Sie ein paar dieser Gerüchte bei Gelegenheit ein, um Ihrer Gruppe ein Gefühl von der Stimmung in dieser Stadt zu geben und sie auf die Vorkommnisse im Brack aufmerksam zu machen:

☛ Schwer gepackte Hafenarbeiter erzählen, dass in Enqui „*nichts mehr rein und nichts mehr raus*“ geht. Ankommende Schiffe reisen entweder umgehend wieder ab, oder verweilen ein paar Tage auf Reede, in der Hoffnung, dass sich die Situation bald bereinigt.

☛ In den Kneipen tummeln sich die Arbeiter, da sie keine Arbeit mehr haben und erzählen sich von Aberglauben durchdrungene Schauernmärchen über die verschwundenen Boote auf dem Brack. Dies geht von harmlosen Räuberbanden, über Götterbestrafungen bis hin zu tiefsten schwarzmagischen Verschwörungen.

☛ Natürlich hat auch der Sternenregen, der im Efferd 1029 BF über dem Svelltland niederging, seine Spuren hinterlassen. Je nachdem, wie viel Zeit schon seitdem vergangen ist und wie weit die Kunde gedungen ist, kommen die Glücksritter auch nach Enqui. (Mehr dazu finden Sie in **Roter Mond 81ff.**) Die Gespräche über den Sternenregen können auch zum nächsten, für das Abenteuer relevanten, Punkt übergehen.

☛ Ein besonderes Gerücht über einen vermeintlich wertvollen Fund des Glücksritters *Rowin* macht die Runde. Geradezu prahlerisch verkündete er in den letzten Tagen, dass er einen „*machtvollen, magischen, schwarzen Edelstein*“ von seiner tagelangen Reise in die Brinasker Marschen mitgebracht hätte. (Dies ist nur die halbe Wahrheit, denn in Wahrheit verlor er ihn wieder auf der Flucht vor Geistererscheinungen noch in Nähe des Fundortes.) Vielleicht vermuten die Helden schon an dieser Stelle, dass der Fund etwas mit den Vorkommnissen im Brack zu tun haben könnte.



Diesem Gerücht nachzukommen sollte den Helden aus oben bereits erwähnten Gründen nun nicht mehr so fern liegen. Alternativ können Sie aber auch den im Kasten **Im Auftrag Efferds** vorgeschlagenen Einstieg wählen.

DIE SUCHE NACH ROWIN DEM SCHATZSUCHER

Entscheiden sich die Helden, dem Gerücht um den Schatzfund Rowins nachzugehen, gestaltet sich dies nicht als ganz einfach. Sicherlich wollen die Helden Rowin aufsuchen und möglicherweise einen Blick auf den Fund werfen oder ihn gar analysieren wollen.

Ein erster Anhaltspunkt wäre, sich in den Kneipen und Tavernen, in denen sich Rowin herumgetrieben haben soll, nach dem Schatzsucher durchzufragen. Hier können sie natürlich auch seinen Namen erfahren. Für die Wirte scheint es ein lukratives Geschäft zu sein, Personen, die sich nach Rowin erkundigen, anzulocken und schon bald wir jeder Wirt behaupten, dass sein Lokal die Stammkneipe Rowins sein soll. Es erfordert Fingerspitzengefühl und Menschenkenntnis, aus der Bevölkerung herauszubekommen, dass sich Rowin meistens in der *Engen Masche* in der Fischerstadt aufgehalten hat. Nebenbei können Sie natürlich fallen lassen, dass sich schon mehrere Gestalten (darunter auch die Namenlosenanhänger) nach Rowin erkundigt haben, was aber nicht allzu auffallen dürfte, da fast jeder in dieser Stadt etwas von dem Fund ab haben möchte oder meint, ein Guter Freund Rowins zu sein, in der Hoffnung, zu mehr Geltung in dieser Stadt zu gelangen.

Richten Sie es so ein, dass es morgens (oder zumindest tagsüber) ist, wenn die Helden kurz davor sind, auf Rowin zu stoßen. Denn in der Nacht zuvor fand die Entführung Rowins durch die Schergen des Namenlosen statt (siehe dazu auch das Kapitel **In jüngster Vergangen-**

genheit). Machen Sie die Helden darauf aufmerksam, dass etwas mit dem Schatzsucher nicht stimmt, indem Sie zum Beispiel eine alte Fischerin das Gespräch der Helden mit einem der Wirte belauschen lassen und beiläufig kommentieren, dass gestern Nacht verummte Gestalten eilig mit einem kleinen Boot auf den Brack aufgebrochen sind.

DIE ENTFÜHRUNG

Neben den Helden gingen auch die Namenlosenanhänger rund um *Perdan Warfal* (**Roter Mond 160**, der allerdings nicht mit nach Enqui kam, sondern in Tjolmar auf die Ankunft seiner Lakaian wartet) auf die Suche nach Rowin (Hintergrund siehe **In jüngster Vergangenheit**). In der Nacht, bevor die Helden auf die Spur des Schatzsuchers kommen konnten, schlugen sie zu und entführten den ohnehin schon durch seine Erlebnisse im Moor verängstigten Rowin. Die finsternen Gestalten fuhren noch in der Nacht mit einem kleinen Boot über den Brack in Richtung Parkauki. Als sie aber entdeckten, dass der Schatzsucher mit seinen Erzählungen ein wenig übertrieben hat und den schwarzen Diamanten gar nicht bei sich trägt, sondern ihn in den Marschen zurück lassen musste, verkauften sie Rowin unter der Hand als Sklave in der Hausbootsiedlung und machten sich auf eigene Faust auf, den Diamanten zu bergen. Aus den Aussagen Rowins kamen sie zum Schluß, dass er den Diamanten wohl in der Ruinenstadt Swelt fand.

DEM ENTFÜHRER HINTERHER

Spätestens am Hafen oder am Ufer des Flusses in der Stadt werden die Helden darauf aufmerksam, dass in der gestrigen Nacht eine Gruppe zwielichtiger Gestalten entgegen jeden Ratschlags mit einem Boot Richtung Tjolmar aufgebrochen ist. Möglicherweise lässt sich auch herausfinden, dass die Gruppe einen großen, schweren Sack dabei hatte (den gefesselten Rowin).

Dies ist die einzige Spur, die die Helden derzeit haben, wenn sie dem Schatzsucher und seinem Fund nachgehen wollen. Nahelegend ist es dann, dass die Helden versuchen, sich ein Boot zu besorgen und sich einen Überblick über die Geographie des Bracks verschaffen. An ein Boot heranzukommen, stellt sich als eine gar nicht so einfache Aufgabe dar, da es in Enqui derzeit nicht mehr so viele Boote gibt, die den Fluß befahren können (da einige schon auf dem Brack zerstört wurden).

Dazu ist fast niemand mehr bereit, den Helden ihr Boot zu leihen, oder zu verkaufen – die Angst, der Besitzer würde sein Boot nie mehr wiedersehen, ist zu groß. Nur zu erhöhten Preisen und mit guten Überredungsversuchen kann es den Helden gelingen, einen kleinen Kahn mit Segel und Ru-

OPTIONAL: IM AUFTRAG EFFERDS

»Ob ja, Efferd prüft uns gar sehr in letzter Zeit. Wie gut, dass er uns euch gesandt hat.«

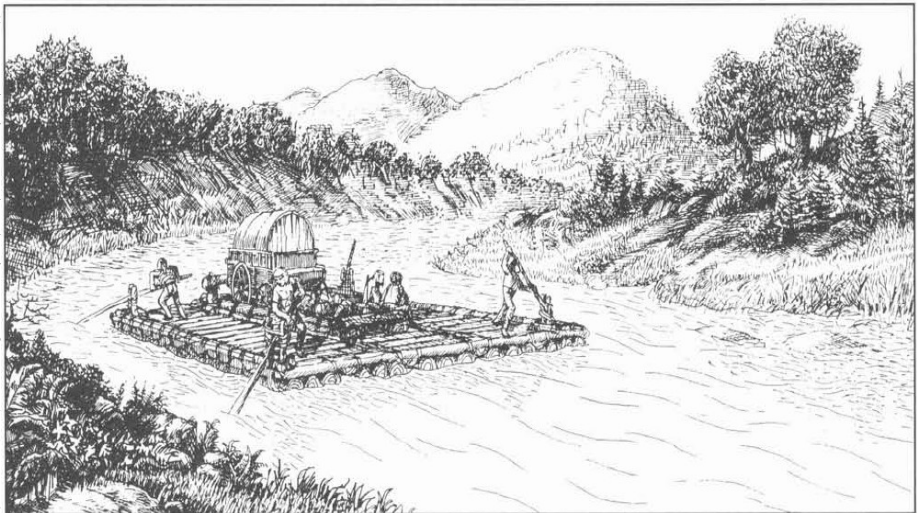
- Ingulf Joosten, Vorsteher des Efferdtempels in Enqui

Wenn Sie der Meinung sind, ihre Helden/Spieler kommen nicht auf die Idee, den seltsamen Gerüchten zu folgen, oder treten die Helden ganz bewusst an die Efferdkirche heran, so haben sie mit dem Tempelvorsteher *Ingulf Joosten* noch die Möglichkeit, den Helden offiziell den Auftrag zu geben, sich um die Vorkommnisse auf dem Brack zu kümmern. Sie können Ingulf in der Not auch dazu benutzen, um Wissenslücken der Helden zu stopfen.

Die Efferdkirche hat ein entschiedenes Interesse daran, dass die Sache geklärt wird. Nicht nur der Handel über Fluß und Meer ist merklich beeinträchtigt, sondern auch das 'Monster aus dem Brack' (wenn es denn eines sein sollte) gilt Ingulf vielleicht sogar als Prüfung für seine Kirche.

den zu organisieren. Vielleicht sind die Helden aber auch so gewitzt und überreden den Efferdgeweihten Ingulf Joosten, ihnen ein Boot auszuhändigen.

Neben der Beschaffung eines Bootes müssen die Helden noch zusehen, wie sie mit dem Gefährt heil über den Brack gelangen, ist der Brack wegen seinen Untiefen und schlechten Wetterverhältnissen schon ohne den gefesselten Dämon nicht einfach zu befahren gewesen. Einen Lotsen werden die Helden nicht aufreiben können, aller-



höchstens einen Einblick in die Karten des Efferdtempels erhaschen oder sich in einem Gespräch mit einem örtlichen Fahrwasserkundigen die wichtigsten Gefahren und Tipps über den See geben lassen.

Schließlich sollte es Ihren Abenteurern aber gelingen, mit einem kleinen Wasserfahrzeug die Stadt Richtung Brack zu verlassen.

ÜBER DEN BRACK BIS PARKAUKI

IN DIE BRINASKER MARSCHEN

Das Gebiet der Brinasker Marschen, welches die Helden nun queren, ist ein tückisches Marsch- und Moorland. Dominiert wird es durch den Brack, durch den der Svellt fließt. Oft kann man die Grenzen zwischen Wasser und Land gar nicht ausmachen, wird das Gebiet doch nach der Schneeschmelze überflutet. Mäandrierende Wasserarme bahnen sich ständig neue Wege durch das unwirtliche Gebiet. Nähere Informationen über dieses Gebiet entnehmen Sie bitte **Roter Mond 63** und **Westwind 69**. Die Helden können sich zunächst noch ein kleines Stück am Svellt halten, bevor sich der Brack vor ihnen erstreckt. Die erste Anlaufstation dürfte und sollte die Hausbootsiedlung Parkauki sein, zu der es schon mehr als einen Tag der Reise benötigt; und eine Nacht auf dem Brack gehört nun wirklich nicht zu den angenehmsten Erfahrungen.

AUF DEM BRACK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Svellt öffnet sich nun in einen größeren See – oder hat er es gar schon vor einer Meile getan? Denn das

schilfbedeckte Ufer lässt schon seit langem keinen Schluß mehr darauf ziehen, wo nun der feste Boden beginnt. Vor euch erstreckt sich nun der gefürchtete Brack, und liegt doch so unauffällig vor euch. Allein das graugelbliche Wasser, was den Blick auf den Boden schon nach wenigen Fingern Tiefe verhindert, das vereinzelte Aufblubben von Blasen, denen ein ekeliger Geruch nach Schwefel folgt, und übelriechende Schwaden, die über den See schweben lassen darauf schließen, dass dem Gewässer doch so manche Gefahr innewohnen könnte. Schon die ersten Ruderschläge bringen euch in die wabernden Schwaden und nach wenigen Augenblicken seid ihr vom Nebel verschluckt. Die Geräusche von außerhalb dringen nur noch gedämpft zu euch herüber und es legt sich eine gespenstische Stille um euch herum, die nur durch das vereinzelte Zerplatzen von schwefelhaltigen Gasblasen gebrochen wird. Das ganze Boot ist feucht und schon zieht die Nässe auch in eure Kleider, doch entgegen eurer Befürchtung, ist das Wasser auf eurer Haut warm und kaum mehr vom Schweiß zu unterscheiden. Immer weiter führt eure Fahrt auf den Brack hinaus und nur manchmal lassen die bodennahen Schwaden einige Meter Sicht zu. Euer Boot gleitet lautlos dahin.



Sie können die Reise über den Brack ein wenig würzen, indem Sie folgende Punkte zur Ausgestaltung nutzen.

• Versucht man mit einem langen Stock den Boden des Sees ausfindig zu machen, so muss man feststellen, dass er oftmals nur so tief ist, dass ein Mensch dort stehen könnte. Manchmal schabt das Boot auch über den Grund, was ein Zeichen dafür sein könnte, mal wieder den Kurs zu wechseln.

• Die Schwefelquellen, die kurz unter der Oberfläche liegen, stoßen giftige Dämpfe aus, die sich ruhig in der ein- oder anderen *Selbstbeherrschungssprobe* (bei Misslingen Übelkeit) äußern können.

• Kreisrunde, in allen Regenbogenfarben schillernde metallisch riechende Wasserlachen zeugen davon, dass auch über dem Brack der Sternenregen nieder ging. Was die Helden allerdings dahinter vermuten, steht auf einem anderen Blatt geschrieben.

• Holzplanken und Segeltuch weisen auf verunglückte Schiffer hin. Wird das Treibgut untersucht, lässt sich rohe Gewalt feststellen, als wenn ganze Boote einfach zerrissen wurden.

• Tote, auf der Oberfläche des Sees schwimmende Fische lassen auf die Unwirtlichkeit des Gewässers schließen.

• Dunkle Schatten, die im Wasser unter dem Boot der Helden her huschen, schüren vielleicht die Angst vor dem 'Monster' – ob es stimmt, sei Ihnen überlassen.

ANKUNFT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen bei Tag:

Nur selten werden die Nebelschwaden von kleinen Winden vertrieben. Und so ist es einer dieser Momente, in denen ihr in einiger Entfernung schwarze Rauchfahnen ausmachen könnt. Aus mehreren dicht zusammengedrängten Schiffen und Booten steigt der dunkle Rauch senkrecht empor. Was zunächst wie ein Piratenüberfall auf einen Handelszug aussieht entpuppt sich schon bald als vermeintlich friedlichere Situation: Die mit Seilen zusammen geknoteten und mit Holzplanken zusammen gezimmerten Schiffe bilden den Beginn einer Hausbootsiedlung, die – je näher ihr kommt – beträchtliche Ausmaße annimmt. Dies muss Parkauki, die Hausbootsiedlung der Verfluchten und Verbannten, sein. Aus der Nähe sieht man Fischer auf ihren Booten und angetrunkene Gestalten über die Brücken, die die Boote zu einem undurchsichtigen dreidimensionalen Labyrinth verbinden, wanken, während sich euer Boot langsam durch die Salz- und Schwefelkruste, die sich hier angesammelt hat, arbeitet.

EINE FAHRT ÜBER DEN BRACK

Wann immer Ihre Helden eine Fahrt mit dem Boot über den Brack unternehmen, sollten Sie getrost Proben auf *Orientierung* und *Boote Fahren* verlangen. Unterstützend können Proben auf *Geographie*, *Sternkunde* (*Navigation*) oder *Ortskenntnis* (*Brinasker Marschen*) wirken.

Gefahren auf dem Brack

Natürlich wird der Dämon im Brack nicht nur den Schiffern aus Tjolmar und Enqui gefährlich, sondern auch den Helden. Steigern Sie so langsam die Gefährlichkeit der Ereignisse. Da die Helden vermutlich noch mindestens eine weitere Tour auf dem See unternehmen werden, verpulvern Sie nicht alles sofort. Wichtig ist bei 'Begegnungen' mit dem Dämon, dass sie die Helden möglichst lange im Unklaren darüber lassen, was nun wirklich im See ist – ob es überhaupt ein Monster ist. Anfangen könnten Sie damit, dass von unten etwas gegen den Rumpf des Bootes stößt – Dämon oder nur eine Sandbank? Vielleicht wenden sich ja auch bald die Wetterverhältnisse gegen die Helden oder das Gewässer 'bäumt sich gegen die Helden auf'. Bedenken Sie auch, dass der Dämon für sich keine körperliche Form hat, sondern 'überall im Brack' ist. Näheres zum Dämonen selbst entnehmen Sie bitte dem Anhang.

Schiffbruch

Sollte es einmal passieren, dass das Boot der Helden durch eine verpatzte Probe oder eine Begegnung mit dem Dämon im Brack nicht übersteht, so ist guter Rat teuer. Befinden sich die Helden in Ufernähe, so können sie versuchen, festen Boden unter die Füße zu erlangen. Mitten auf dem Brack gibt es genug Sandbänke, von wo aus sie versuchen können, zu einer weiteren usw. zu gelangen. Vielleicht sind Sie aber auch gnädig und schicken einen rettenden Schiffer vorbei, der sich über den Brack traut. Vielleicht ist es aber auch der Mokolash-Yurach *Gurash*, der die Helden befreit und nach Parkauki bringt. Dafür dürfte er aber gute Gründe haben. Dann gilt es aber wieder, an ein neues Boot zu gleangen, was für sich schon wieder ein eigenes Abenteuer bedeuten kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen bei Nacht:

Mit geschärften Sinnen beobachtet ihr Wasser und Nebel gleichermaßen, während ihr das Boot um die Sandbänke steuert. Da lassen sich in einiger Entfernung mehrere über dem Wasser schwebende Lichter ausmachen. Nur abergläubische Menschen (MU-Probe erschwert um den Aberglaubenwert) vermuten hier Irrlichter, denn der Lichtschein lässt auf eine Ansammlung von Fackeln und Öllampen schließen, deren Flammen hin- und herzuckeln. Wenn ihr näher

kommt, hört ihr durch den Nebel gedämpfte Stimmen von Betrunkenen. Hier und dort werden lästerliche Grölgesänge angestimmt, die Kratzen der Salz- und Schwefelkruste am Rumpf eures Bootes übertönen. Langsam schälen sich auch die Rümpfe einiger Schiffe aus der Dunkelheit hervor. Mit Seilen und Holzplanen verbunden bilden die Schiffe eine Bootssiedlung, deren verschachtelte Wege und Konstruktionen einem dreidimensionalen Labyrinth ähneln. Dies muss Parkauki, die Siedlung der Verfluchten sein, wie sie die Thorwaler aus Enqui bezeichnen.

PARKAUKI – SIEDLUNG DER VERFLUCHTEN

Einwohner: wechselhaft, derzeit um 450

Garnisonen: keine regulären, dafür eine große Zahl mäßig bewaffneter, entschlossener Einwohner

Tempel: ein Schrein (entweiht) Borons und Efferds, verschiedene kleine Schreine (darunter auch Xeledon)

Wichtige Gasthöfe / Schänken: Kaiser Reno (Q3, P6, S12; akzeptables Essen, 'bestes Haus im Ort'), Mokolash (Q2, P3, S8; Spielhaus, Ungeziefer), Snekkar (Q2, P2, S20; 'thorwalsche Halla', großer Schlafsaal)

Besonderheiten: gesetzloser Hehlertreffpunkt

Stimmung in der Stadt: morbid, für zu neugierige Fremde tödlich

Parkauki ist eine Ansammlung von Hausbooten um einen Kern von Pfahlbauten mitten im Brack. Hier leben Menschen, die selbst die Namenlosen Tage nicht mehr schrecken: dem Branntwein verfallene Nivesen, an Geist und Seele verwirrte alte Svelttaler Flussfischer, vom Glauben abgefallene Lowanger Dualisten, heimatlose Halbelfen und Halborks, verbannte Thorwaler, sippenlose norbardische Verbrecher, Gjalskerländer Söldner und eine Handvoll Goblins.

Die 'Wirtschaft' Parkaukis ist nicht nennenswert; das meiste wird für den Eigenbedarf produziert: Fischfang auf dem See, Vogeljagd, in Käfigen gehaltene Ziegen und Hühner, ein wenig Trankocherei und eine erkleckliche Menge an Hehlerware.

Die teilweise vierstöckigen Pfahlhäuser, die fünf bis fünfzehn Schritt langen Hausboote, die Bootsschuppen und auf Flößen zusammengezimmerten Verschläge sind untereinander zu einem für Ortsfremde undurchdringlichen und undurchsichtigen dreidimensionalen Labyrinth verbunden.

Parkauki dient den Thorwalern in Enqui als Wachposten

WICHTIGE EINWOHNER

Die schillerndste Figur ist sicherlich der über 130 jährige *Gobert Boronward*, ein ehemaliger Boroni des al'anfaner Ritus, dem man nachsagt, sein Gott würde ihm den Weg in Borons Reich versagen. Er kümmert sich um den (entweihten) Schrein Borons und Efferds. Die Toten der Stadt begräbt er auf einer kleinen Insel ein paar Meilen vor der Stadt; zumindest hofft man dies, aber genau will das auch niemand wissen.

Es gibt zwei wichtige Personen, die in Parkauki so etwas wie Politik betreiben: Der inoffizielle 'Bürgermeister' *Alger 'Einaugen-Al' Sprakensehl* und die Halbelfe *Rowina Tiefawsser*. Beide kontrollieren eine Bande aus jeweils gut einem Dutzend Personen. Sprakensehls Bande hält sich mit Flußpiraterie, Schutzgelderpressung und Aufrechterhaltung der Ordnung über Wasser und Rowinas 'Schwarze Lotsen' kontrollieren die Kaskemmen und Spielhäuser und betreiben so etwas wie Außenpolitik.

Die füllige, knapp 50-jährige magiedilletantische Alchimistin *Janda Gerbensen* beschäftigt den tauben Nivesen *Enuk* und sucht im Brack nach Resten des Sternenregens.

Der Kundschafter *Fredo Blutblatt* (60 Jahre, Halbelf, ehemaliger Barde) gilt als verschlossen aber zuverlässig. Der einzig tolerierte Ork ist der Mokolash-Yurach *Gunash*, der im Dienste Sprakensehls als tauchender Meuchler berüchtigt ist.

Von *Struan bren Anchass* behauptet man, dass sein Fischotter-Odün schon längst die Oberhand über seinen Geist gewonnen hat.

gegen eventuell vorrückende Orks. Die Bewohner sind selten hilfsbereit, meist bekommt man ein „*Wir haben nichts gesehen und nichts gehört!*“ zu Ohren.

Die Stimmung in der Stadt ist mit nur einem Wort trefflich beschrieben: morbid.

Diese Informationen stammen allesamt aus **Roter Mond 63f**. Parkauki wird dort allerdings noch etwas ausführlicher beschrieben. Wenn Sie sich ein Bild von der Ansiedlung machen wollen, greifen Sie ruhig auf das Computerspiel *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (die Hausbootsiedlung Woodtick zu Beginn des Spiels) oder den Film *Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt* (die Stadt Singapur zu Beginn des Films) zurück.

Wo ist Rowin?

Die Helden werden möglicherweise vermuten, dass auch die Entführer in Parkauki Rast gemacht haben oder sich noch hier aufhalten könnten. Dem zu Folge werden sie sich (in den Schänken) durchfragen, ob in den letzten Tagen eine Gruppe aus dem Norden in die Stadt gekommen ist. Die Nachforschungen können sich aber zu-

nächst als zäh erweisen, da niemand der Gruppe zu trauen und sowieso niemand etwas zu bemerken scheint. Hier könnte *Menschenkenntnis* oder *Überreden* helfen, wenn die Helden klar machen können, dass sie hier sind um keinen Ärger zu machen oder von irgendeiner Obrigkeit geschickt wurden. Am ehesten können die Helden wohl in Fredo Blutblatt einen Freund gewinnen, der ihnen Informationen zukommen lassen kann. Erkundigen sich die Helden nach einer Gruppe 'lumpigen Gesindels', die vor kurzem die Stadt erreicht haben muss, so begegnet man ihnen lachend, sind doch alle hier mehr oder weniger 'lumpiges Gesindel'. Schließlich sollten sie die Informationen erhalten, das letzte Nacht eine siebenköpfige Gruppe Parkauki erreicht hat, aber nur sechs Leute kurz darauf weiter nach Süden aufgebrochen sind. Dies lässt den Schluss zu, dass die Entführer Rowin hiergelassen haben. Rowin scheint aber nicht aufzutreiben zu sein (da er in Jandas Keller als Versuchsobjekt für alchemistische Experimente versteckt wird). Hier ist vermutlich Janda selbst die einzige Quelle, von der man erfahren kann, dass sich Rowin hier aufhält (oder besser: aufgehalten wird). Sie wird aber gute Gründe dafür haben, dies nicht jedem zu erzählen.



DIE BEFREIUNG

Vorausgesetzt, die Helden wissen nun, wo sich Rowin aufhält, machen sie sich wahrscheinlich nun an den Plan, wie man ihn befreien kann. Natürlich ist es auch denkbar, dass die Helden Rowin gar nicht befreien wollen, sondern nur die wichtigsten Informationen von ihm erhalten wollen. Wir gehen aber nun im Folgenden davon aus, dass Rowin befreit werden soll; falls dies nicht der Fall sein sollte, können Sie diesen Teil leicht abgewandelt trotzdem nutzen. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie man Rowin befreien kann und natürlich fallen Ihren Spielern bestimmt noch andere ein. Hier werden ein paar Möglichkeiten vorgestellt.

☛ Die Helden können Janda versuchen dazu zu überzeugen, dass sie Rowin an die Helden verkauft. Dann möchte die Alchemistin allerdings noch 100 Dukaten von den Helden.

☛ Janda kann die Helden bitten, für sie doch ein mindestens faustgroßes Stück eines vom Sternenregen heruntergefallenen Meteors zu besorgen; dies ließe sich nach ihrer Meinung mit etwas Glück hier im Brack finden, wo sie selbst schon fündig geworden ist. Die Helden können nun selbst auf Tauchgang gehen oder den Ork Gurash für ihre Sache gewinnen (wenn sie es sich nicht schon mit Sprakensehls Bande verscherzt haben). Vielleicht sind die Helden aber auch so dreist und stehlen das Stück Sternenmetall, welches im Xeledonschrein aufbewahrt wird.

☛ Auch mit härteren Methoden ist es möglich, Rowin zu befreien. Sie können Janda (und Eruk) überwältigen und dann Rowin aus dem Keller holen oder auch bei Nacht versuchen, in Jandas Haus einzusteigen. Hierbei besteht allerdings die Gefahr, dass die Helden schnell die gesamte Ortschaft gegen sich aufwiegeln. Auch sollten Sie bei dieser unfeinen Methode (Janda behauptet immerhin, sie habe Rowin *„rechtmäßig als Gehilfen erworben“*) weniger Abenteurpunkte verteilen, als bei anderen, kreativeren und praiosgefälligeren Methoden. Egal, wie die Helden es anstellen, sie sollten irgendwann zu einem Gespräch mit dem Schatzsucher Rowin kommen.

Ein Gespräch mit dem Schatzsucher

Zunächst muss es der Gruppe gelingen, eine Kommunikationsbasis zu Rowin aufzubauen. Das heißt im Besonderen: Sie müssen einerseits Rowins Vertrauen gewinnen und andererseits die wichtigen Informationen aus seinen Phrasen filtern. Dies dürfte kein leichtes Unterfangen werden (siehe grauer Kasten rechts), ist aber mit Hilfe von *Menschenkenntnis*, *Überreden* und vielleicht auch

Rowin, Schatzsucher

»Holla! Wie Prinzessin Robaja seht ihr aber nicht aus. Ich bin leicht verwirrt – was wollt ihr heute in meinen Gedanken lesen? Oder darf ich heute sterben?«

- Rowin, offensichtlich verwirrt



Im Laufe der Borbaradinvasion hat der ehemalige Stellmacher Haus und Hof in Tobrien verloren. Als Flüchtling wanderte er von Flüchtlingslager zu Flüchtlingsstätte, konnte aber die leidenden und trauernden Menschen nicht ertragen und machte sich dann auf, sein Glück irgendwo im Mittelreich zu suchen. Erst, als die Kunde vom Sternenregen und den Glücksrittern, die kostbare Steine und Metalle bargen, an seine Ohren drang, sah er sein Glück gekommen und machte sich auf in den Norden. In Enqui hörte er Geschichten über die Brinasker Marschen und machte sich sofort mit Rucksack, Schaufel und Spitzhacke bewaffnet daran, die Sümpfe zu erkunden, wo er tatsächlich fündig wurde. In der Ruinenstadt Swelt fand er einen großen schwarzen Diamanten, doch als er die Stadt verlassen wollte, suchten ihn Geistererscheinungen heim. Er ließ den Stein fallen und flüchtete sich nach Enqui zurück, wo er so unvorsichtig war, jedem davon zu erzählen. So wurde er kurzerhand von den namenlosen Kultisten entführt. Mit schwarzer Magie verschaffte man sich Zugang zu seinem Gedächtnis und entlockte ihm den Ort des Fundes. Da er nicht mehr für die Namenlosen benötigt wurde, verkaufte man den mittlerweile durch die Geistererscheinungen und manipulativen Zaubern verwirrten Mann an die Alchemistin Janda Gerbensen aus Parkauki, die als einzige noch eine Verwendung für den zerrütteten Schatzsucher hatte – als Proband für Experimente ihrer alchemistischen Substanzen (was Janda allerdings nur unter massivem Druck irgendjemandem erzählen würde).

Rolle im Spiel: Rowin ist ein klassischer Fall für die Noioniten. Um so schwieriger dürfte es sich gestalten, die relevanten Informationen aus ihm herauszubekommen. Rowin dient in diesem Abenteuer allein als Geber dieser abenteuerrelevanten Informationen, doch den Helden steht es frei, ihn vielleicht auf eine Expedition zur Ruinenstadt mitzunehmen, oder sich um sein Wohl in Händen von kundigen Geweihten zu kümmern.

Heilkunde (Seele) nicht unmöglich. Rowin ist bereit, den

Helden seine Geschichte zu erzählen, weiß allerdings weder, worum es sich bei dem „*machtvollen, magischen, schwarzen Edelstein*“ handeln könnte, noch wer seine Entführer waren, die ihre Identität geschickt zu verbergen wussten.

Wichtige Erkenntnisse der Helden

- Rowin kann seinen **Fund** nach bestem Wissen beschreiben, hatte allerdings keine Möglichkeit, diesen genauer zu identifizieren.
- Den **Ort**, an dem er den Stein zurücklassen musste befindet sich unmittelbar in der Nähe (oder noch in) der

Ruinenstadt Swelt in den Brinasker Marschen, ein paar Tagesreisen westlich von Enqui.

• Unter Umständen ist Rowin dazu bereit, als **Begleiter** auf dieser Reise zu dienen.

• Vor dem **Hintergrund**, dass zwielichtige Gestalten ein hohes Interesse an dem Stein haben und der derzeitigen Situation in der Region auf und um den Brack, stellen die Helden vermutlich Zusammenhänge her und kommen möglicherweise zu dem Schluss, den Stein vor den anderen Gestalten zu finden, um herauszubekommen, was es damit auf sich hat. In diesem Fall spielt die Zeit ab nun gegen die Helden.

DER WEG IN DIE RUINENSTADT

»Warum müssen die wirklich tollen Schätze eigentlich immer an Sümpfen oder ähnlich trivialisierenden Orten liegen?«

- Frage eines unbekannten Schatzsuchers zu seinem Kumpanen, neuzeitlich

Das Ziel sollte nun klar sein: Mit dem Boot geht es wieder über den Brack nach Enqui (beachten Sie dabei den Kasten **Eine Fahrt über den Brack**) und von dort ausgerüstet in die Moore der Brinasker Marschen bis zur Ruinenstadt Swelt. Die Reise bis zum Beginn der Marschlandschaft verläuft relativ Ereignislos, außer Sie streuen

noch ein paar Begegnungen auf dem Brack, in Parkauki oder in Enqui ein. In Enqui sollten Sie allerdings beachten, dass die Helden sich womöglich für einen mehrtägigen Ausflug in den Sumpf ausrüsten wollen. Hierzu empfehle Ich das Kapitel 'Abenteuer Wildnis' aus **Roter Mond 85ff.**

DURCH SCHILFROHR UND MORAST

Die Marschen sind ein unwegsames und unberechenbares Gelände, das durch den ungewöhnlich hohen Wasserstand besonders schwierig zu passieren ist. Der Boden



scheint geradezu mit Wasser getränkt zu sein und es ist schwer, einen trockenen, geeigneten Lagerplatz zu finden. Hier wechseln sich riesige Meere aus mannshohem Kaauvilgras und Schilf mit Flussarmen, Tümpeln, Sümpfen und Seen ab und erschweren die Orientierung. Oftmals lässt sich nicht einmal sagen, wo die Wasserflächen aufhören und wo festes Land anfängt, denn das Schilf verwischt die Übergänge. Wege oder Pfade gibt es hier keine. Wenn Sie interessiert, welcher Flora und Fauna die Helden hier begegnen, empfehle ich die Zufallstabelle *Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore* in **Wege des Meisters** S. 190 sowie die gleichnamige Landschaftstabelle in **ZBA 280**. Hier nun einige beispielhafte Ereignisse in der Wildnis:

• **Sumpffloch:** Dem Helden muss eine GE-Probe +2 gelingen, sonst droht er zu versinken. Mit einer KK-Probe +4 (Hilfe erlaubt) kann er sich wieder befreien. Es lauern Sumpffegel oder vielleicht sogar ein Grubenwurm.

• **Blubb und weg:** Auf einer Wasseroberfläche wachsende Pflanzen spiegeln festen Boden vor. Mit einer *Schwimmen-Probe* +3 kann er sich retten, sonst ist er auf die Hilfe seiner Gefährten angewiesen.

• **Von Insel zu Insel:** Mittels *Athletik-Proben* müssen die Helden beweisen, ob sie wohlbehalten ankommen, oder abrutschen und sich im Wasser wiederfinden.

• **Wetter:** Starker Regen kann die Suche nach einem Lagerplatz erschweren (*Wildnisleben* +2, *Orientierung* +2, jeweils kumulativ); *Nebel* erschwert die *Orientierung* (+4, kumulativ).

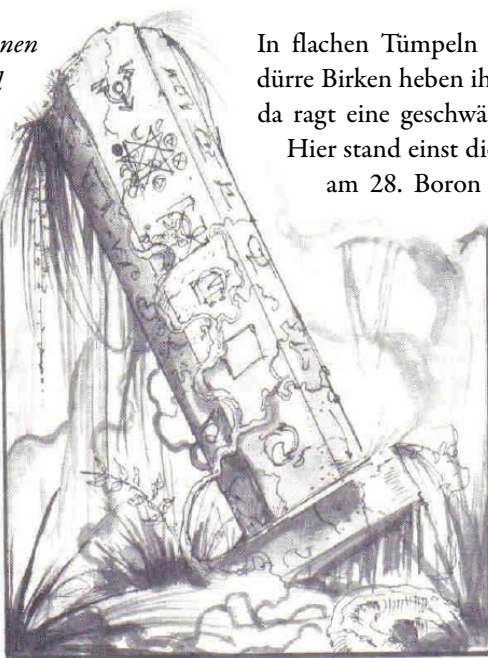
• **Blutfliegen, Schnaken und Bremsen:** Die blutsaugenden Schwarminsekten werden nicht nur lästig, sondern übertragen möglicherweise auch Krankheiten (siehe **ZBA 170f**).

Jeden Tag, den die Helden unterwegs sind, müssen eine *Orientierungs-* und eine *Wildnisleben-Probe* (jeweils +2, SF *Sumpfkundig* hilft) abgelegt werden. Summieren Sie die TaP* auf (eine gelungene Probe, die 0 TaP* erbringt, erzeugt immer noch 1 TaP*; bei einer misslungenen Probe ändert sich das Konto nicht, misslingen allerdings beide Proben, so ziehen Sie 2 Punkte ab; bei einem oder zwei Patzern ziehen Sie 7 Punkte ab; maximal erreichbare Tagesleistung sind 10 TaP*). Erreicht das Punktekonto die 50, so erreicht die Gruppe die Ruinenstadt Swelt. Bedenken Sie, dass zeitaufwändige Aktionen der Helden die Proben erschweren (von +1 (langer Kampf) bis +7 (halb-Tagesrast)). Für ein Nachtlager verlangen Sie *Wildnisleben-Proben* oder konsultieren die Tabelle in **Roter Mond 87**. Schlechte oder gescheiterte Proben verbrauchen Zeit (*Orientierungs-* und *Wildnisleben-Proben* am nächsten Tag jeweils +2), senken die Regeneration und verursachen bei 1-2 (auf W20) das Sumpffieber, falls eine KO-Probe misslingt. Achten Sie auch darauf, dass die Helden Trinkwasser, Nahrung und Brennholz benötigen.

DIE RUINENSTADT SWELT – VON DEN GÖTTERN VERLASSEN

»Es ist wahr, ich habe es doch mit eigenen Augen gesehen! Groß wie Bären und ihre Augen ... als seien sie den Niederhöhlen selbst entsprungen. Da haben wir die Beine in die Hand genommen und sind getürmt. Hag hat's erwischt, ein Sumpffloch, doch ich mag nicht daran denken, was sie mit ihm gemacht haben, als sie ihn eingeholt haben. Die Schreie waren fürchterlich, sage ich dir. Verfolgen mich immer noch im Schlaf. Da hilft nur genug Feuer. Nein, wenn du einen Rat hören willst, geh nicht dorthin.«

- aus einem Kneipengespräch in Riva



In flachen Tümpeln steht abgeknicktes Rohr, einzelne dürre Birken heben ihre Äste gen Himmel, und hier und da ragt eine geschwärzte Giebelwand aus dem Morast.

Hier stand einst die Stadt Swelt, bevor eine Sturmflut am 28. Boron 247 BF sie völlig zerstörte. Swelt

war einst eine reiche Handelsstadt und ein Knotenpunkt im Handel der begehrten Nordlandwaren wie Mammuton, Bernstein oder Pelze, und noch heute kann man im Morast Zeugnisse einstigen Reichtums finden – wenn man denn bis zu den wenigen verbliebenen Ruinen gelangt. Die jähe Zerstörung der Stadt hat die Einwohner als ruhelose Seelen an diesen Ort gebunden. Irrlichter und Geistererscheinungen trei-

ben hier ihr Unwesen und locken leichtgläubige Wanderer in Sumpflöcher. Moorleichen erheben sich in bestimmten Nächten aus ihren feuchten Gräbern und streifen zwischen den zerfallenen Resten der Stadt umher.

Zahlreiche Legenden um verborgene Schätze lassen immer wieder Schatzsucher diesen götterverlassenen Ort aufsuchen.



ORIENTIERUNG IN SWELT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit Tagen bietet sich euch das gleiche Bild: Marschen und Moore, Schilf und Kaauvilgras, Sumpflöcher und Moskitoschwärme. Und seit heute morgen eine schaurige Nebelsuppe. Nur die Götter können wissen, weshalb sich jemand hierhin verirren sollte – ihr wisst es: Dieser seltsame kleine Gegenstand, der so oft das Interesse auf sich zu ziehen scheint, muss irgendwo in den Ruinen der ehemaligen Stadt Swelt liegen; dort, wo Rowin ihn auf seiner Flucht fallen ließ. In Gedanken daran, wie es euch überhaupt gelingen könnte, dieses kleine Artefakt mit einer so oberflächlichen Beschreibung aufzufinden, merkt ihr gar nicht, wie sich die ersten moosüberwachsenen Giebel und Mauerreste in den Tümpeln aus dem Nebel schälen: Ihr habt sie erreicht – die Ruinenstadt Swelt.

Trotz vieler Legenden und Märchen über Irrlichter und Geistererscheinungen in dieser 'Stadt' liegt das halb versunkene Ruinenfeld still und unbewegt vor den Helden. Vermutlich wollen sie sich zunächst einen **Überblick** über die Stadt verschaffen um beurteilen zu können, wo sie mit der Suche beginnen wollen. Verlangen sie dafür *Orientierungsproben* (die je nach dem, wie gut der Held sich in sumpfigen Regionen auskennt und Wetterlage er-

schwert sein können) oder Proben auf *Gassenwissen* (*Ortseinschätzung*). Swelt ist zum größten Teil versunken und so kann man die gesamten Ausmaße der ehemaligen Handelsstadt nur bedingt ausmachen. Erste Einschätzungen könnten zur Folge haben, dass die Suche wohl länger als einen Tag dauern könnte und die Helden sich auf ein Nachtlager vorbereiten müssen. Hilfreich könnte zudem sein, nach Spuren von Rowins Aufenthalt vor einigen Tagen zu suchen, was allerdings bei der vergangenen Zeit, der Umgebung und dem Wetter sehr schwierig sein dürfte (*Fahrtensuche-Probe* +12 um seinen (?) ehemaligen Lagerplatz oder seine Suchstellen ausfindig zu machen).

Für die Errichtung eines **Nachtlagers** können Sie sich an dem Kapitel *Lagerplatz* in **Roter Mond 87** orientieren. Mit einer gelungenen Wildnisleben-Probe +4 (SF *Sumpfkundig* hilft) lassen sich ein paar Mauerreste ausmachen, in denen man ein windgeschütztes und trockenes Lager errichten kann. Beachten Sie bitte, dass die Gegend äußerst feucht ist, Trinkwasser und Brennholz rar und Nahrung äußerst schwierig zu beschaffen ist. Möglicherweise muss auch erst ein halbwegs regendichtes Dach aus Holz gezimmert werden.



SCHWARZER STEIN & DUNKLE NÄCHTE

Die vorrangige Aufgabe der Helden ist es nun, sich auf die Suche nach dem schwarzen Diamanten zu begeben. Wie lange sie dafür benötigen, liegt daran, wie schnell sie mit der Suche voran kommen, haben sie doch nur eine äußerst dürftige Beschreibung Rowins über den Ort und das Obejkt erhalten, im günstigsten Fall ist Rowin sogar selbst mitgekommen. Die Suche können Sie, ähnlich wie im Kapitel **Der Weg in die Ruinenstadt**, mit Ansammeln von TaP* handhaben, wobei Sie eine Zusammenarbeit mehrerer Helden zulassen sollten. Talente, die hier beansprucht werden können, sind: *Orientierung, Wildnisleben, Fährtensuchen, Sternkunde* oder *Sinnenschärfe*.

OPTIONAL: AUF EXPEDITION

Manch findigem Abenteuerlustigen kann der Gedanke kommen, nach mehr als nur einem schmucken Stück Ausschau zu halten und die Ruinen der Stadt nach weiteren Fundstücken durchsuchen. Viel lässt sich allerdings nicht finden, ist das Meiste doch tief im Morast versunken. Sollten die Bemühungen aber belohnt werden, warten neben lauter verrottetem Kram noch der ein oder andere Schatz. Neben Mammuton lässt sich auch Bernstein finden – von den Schätzen des Himmels (**Roter Mond 84**) ganz zu schweigen. An Wertgegenständen lassen sich alte Münzen (vielleicht sogar aus Horas-Zeiten), thorwalische, orkische und elfische Waffen und Rüstungen aus längst vergangenen Jahrhunderten bergen. Für Magier gibt es womöglich ein Relikt aus der Magiehistorie.

Leben und Sterben in Swelt

Die koordinierte Suche in der Ruinenstadt Swelt ist kein Praiostagsspaziergang. Wie dem einleitenden Kneipengespräch zu Folge begibt man sich hier auf gefährliches Pflaster. Nebel und Regen begrenzen die Sichtweite auf wenige Schritt, sodass einzeln agierende Helden (z.B. weil man sich aufgeteilt hat oder unterschiedlichen Aufgaben nachgeht) schnell isoliert sind, was sie anfällig für Gefahren macht. Nicht nur das Einsinken in einem Sumpfloch kann so gefährvoll werden, auch Tiere und Ungeheuer, die durch die Aktivitäten der Gruppe aufgescheucht werden, können zu einer Lebensbedrohung werden. Vor allem Moorleichen, Irrlichter und Geistererscheinungen (bedienen Sie sich ruhig großzügig am Kapitel *Geister* in **Wege der Zauberei** ab S. 203) treiben hier ihr Unwesen. Nachts verschärft sich das ganze, sodass Ihre Recken kaum eine ruhige Minute haben dürfen und hinterher froh sind, endlich aus dieser Geister-

stadt entkommen zu sein. Können die Helden noch etwas ab, dürfen Sie auch auf zwei Elemente aus dem Mysteria & Arcana-Teil in **Roter Mond 176** zurückgreifen:

☞ Manch eine Legende berichtet auch von einer **schönen Frau**, die nahezu unversehrt in einem Tümpel ruht. Doch wehe dem, der sie berührt – denn dann erwacht sie urplötzlich und zieht den Wanderer mit festem Griff hinab in das Moor.

☞ In manchen Nächten kann man ein **Rudel Hunde** sehen, halb verwest und mit glühend roten Augen, die unerbittlich Jagd auf alles Lebende machen.

Bevor die Helden dann aber den Diamanten endgültig finden, kommt es zu folgender Szene.

KEIN NAME, KEINE GNADE

Sagen Sie dem Helden mit dem höchsten IN-Wert, dass er sich unwohl fühlt, dass er das Gefühl hat, nicht allein hier zu sein, dass irgendetwas hier nicht nach Plan läuft. Dann leiten Sie die Szene mit folgendem Text ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch den dichten Nebel sind gedämpft Stimmen zu hören und hier und dort leuchtet der Schein von Fackeln und Laternen auf. Ihr seid nicht allein. Ob die Gestalten, die sich dort noch einige Meter von euch entfernt aufhalten, euch bemerkt haben, könnt ihr nur vermuten. Lichtet sich der Nebel an manchen Stellen, so könnt ihr mehrere in Lumpen gehüllte Gestalten ausmachen, die die Gegend und besonders den Boden absuchen, als suchten sie irgendetwas, was sie verloren hätten. In Garethi hört ihr einzelne Gesprächsfetzen: „Sollte der Irre uns doch hinters Licht geführt haben?“, „Sucht, sucht! Er muss hier irgendwo liegen!“ und „Enttäuscht nicht den Dunklen. Wenn wir hier ohne den Stein weggehen, können wir unsere Seele gleich in den Niederhöhlen abholen gehen.“ Dann verstummen die Gespräche wieder und die Laternen wuseln wieder über den Boden und kommen langsam in eure Richtung. Noch trennt euch ein mehrere Schritt großer Wasser- und Morastarm von dem zwielichtigen Gesindel ...

Die Helden werden sich wahrscheinlich gut überlegen, was sie nun als nächstes tun werden. Wahrscheinlich vermuten sie hinter den dunklen Gestalten am anderen Ufer die Entführer Rowins. Ob die Helden planen, feindselig gegen die Gestalten vorzugehen, ist nicht abzusehen, haben sie doch den eigentlichen Auftrag, den schwarzen Diamanten zu bergen. Außerdem wissen sie noch nicht genau, wer die Gestalten dort drüben eigentlich sind und

sie hätten noch mehrere Schritt Wasser und Morast zu überqueren. Dies ist übrigens wichtig, damit die Helden nicht vorzeitig den Plot sprengen können. Doch dazu später mehr. Sprechen die Helden ihre Gegenüber an, was sie hier machen, so antworten sie, dass es die Helden nichts angehe, oder lassen sich dazu herab, als einfache Schatzsucher zu gelten. Antworten Sie mit Gegenfragen und versuchen Sie die Helden abzuwimmeln, denn sie haben nicht wirklich was gegen die Gestalten in der Hand. Bei den Gestalten handelt es sich sehr wohl um die Entführer Rowins, die auf der Suche nach dem schwarzen Diamanten sind. Halten sich die Helden zunächst erst einmal bedeckt, so kommt es kurz darauf zum Fund des Steins durch die Namenlosen:

BEGRENZUNG: FEYANGOLA

Sollte es Ihren Recken gelingen, den Namenlosen auf der Spur zu bleiben, oder sie gar zu besiegen drohen, können Sie den Nachtalben und Auge des Namenlosen *Feyangola* (**Aus Licht und Traum** S. 111) als Cameo-Auftritt nutzen. Feyangola ist dann der Anführer der Truppe und sieht die Helden (noch) nicht als Bedrohung an. Lassen Sie den Nachtalben arrogant und überheblich sprechen, sodass den Helden schon allein wegen seiner Sprechweise die Lust auf einen Angriff vergehen sollte oder demonstrieren Sie durch gewaltige hochelfische Zaubermacht, wer hier das Sagen hat.

Kurzcharakteristik: tödlich kalte Verkörperung des Bösen und vollendeter Geweihter des Namenlosen, fleischgewordener Wille seines Herrn

Besonderheiten: Feyangola kann nicht nur auf namenlose Mirakel und uralte Hochelfenmagie zurückgreifen, sondern ist mit Streitkolben und Vollkörperharnisch (jeweils aus einer Endurium-Legierung) auch ein gefährlicher Gegner im Kampf.

Zitate: „Kleine Sterbliche, mischt euch nicht in Dinge ein, deren Tragweite ihr gar nicht begreifen könnt.“

„Das Schicksal dieser Welt liegt eh nicht in euren Händen, also verschwendet nicht eure kostbare Zeit.“

„Ja, auch bei der ersten Dämonenschlacht gab es Leute wie euch, die einfach keinen guten Ratschlag annehmen wollten – bis mein Streitkolben sie überzeugen konnte.“



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Heja! Ich hab was, ich hab was!“ Eine aufgeregt rufende Stimme ertönt in den Nebeln. „Gib' mal her! Ist er es?“ Ihr hört das Stapfen vieler Stiefel auf dem nassen und matschigen Untergrund. [Ein langgezogenes] „Ay ... schwarz, wie die Nacht – er ist es! Los, bring' ihn zum Meister!“ Daraufhin wieder das Schmatzen der sich entfernenden Stiefel.

Egal, ob die Helden hinter den Personen nun die Entführer vermuten, oder nicht: Die andere Partei hat den Stein vor den Helden gefunden und macht sich damit nun aus dem Staub, sollten die Helden nicht eingreifen. Aber die Möglichkeiten der Helden sind begrenzt: Sowohl die Sicht (Nebel) als auch der direkte Weg (Flussarm) sind verhindert. Sollten die Helden der Truppe nachsetzen und diese es bemerken, nutzen Sie ein paar Liturgien des Namenlosen (z.B. **NAMENLOSE KÄLTE** oder **PECH UND SCHWEFEL**, **Wege der Götter** S. 290) oder schwarze Magie (z.B. **WEICHES ERSTARRE!** für den Nebel oder das Wasser, **Liber Cantiones Deluxe** S. 278), um die Helden aufzuhalten. Aus dramaturgischen Gründen muss es den Namenlosen gelingen, mit dem Stein zu flüchten. Eine weitere wichtige Erkenntnis dieser Szene muss sein, dass die gegnerische Partei über Mittel von Namenlosen verfügt, damit die Helden einen Ansatzpunkt haben, um nach ihrer Rückkehr weiterforschen zu können.



RAUS AUS DEM SUMPF

Mit der Erkenntnis, dass der schwarze Diamant den Helden von Namenlosenanhängern, über die man (zunächst) nichts weiteres weiß, vor der Nase weggeschnappt wurde, sollten die Helden erst einmal wieder zivilisierten Boden unter die Füße bekommen und versuchen, etwas über Namenlose Gruppierungen in der Gegend zu erfahren. Die nächste sinnvolle Anlaufstation wäre also wiederum die Stadt Enqui. Für die Reise dorthin orientieren Sie sich am Kapitel **Der Weg in die Ruinenstadt**, fassen Sie sich aber kürzer oder beschreiben nur grob, was in den paar Tagen passiert.



AUF DER SPUR DES RATTEPKINDES

Auf ihrer Suche nach Namenlosenkulten der Umgebung können die Helden schon von sich aus eigene Schlüsse ziehen. Erinnern sie sich daran, dass Rowins Entführer direkt nach der Entführung in Enqui Richtung Tjolmar aufgebrochen sind, können sie die Vermutung anstellen, dass sich der Kult auch in dieser Richtung befindet, vermutlich also nicht in Enqui selbst. Wollen Sie den Helden einen wichtigen Hinweis schon jetzt in die Hand geben, so können sie nach einer gelungenen *Geschichtswissen-Probe* +12 darauf kommen, dass es vor einiger Zeit einen Kult in Tjolmar gab, der 1010 BF von Abenteurern zerschlagen wurde. In diesem Fall könnten die Helden gleich nach Tjolmar aufbrechen, müssten aber so oder so über Enqui reisen.

DER WEG DES DIAMANTEN

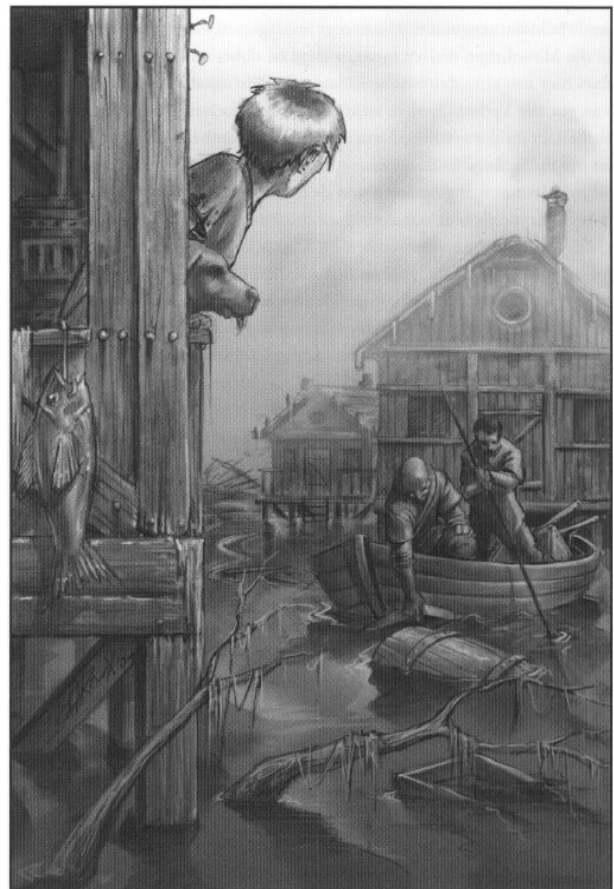
Der schwarze Diamant befindet sich nun in den Händen der Namenlosenkultisten, die im Auftrag des hochrangigen Namenlosengeweihten Perdan Warfal unterwegs sind. Perdan hat lange Zeit Dokumente gesammelt und gelesen, um seinen Beitrag zur Suche des Tridekarions zu leisten. Als er von dem schwarzen Diamanten hörte, sah er darin einen Weg, einen weiteren Teil des dreizehn-geteilten Namens des Gottes ohne Namen zu offenbaren. Nun lässt er den Diamanten zu einem alten Kultplatz seines Gottes in der Nähe von Riva bringen, wo er ein kompliziertes Ritual durchführen will. Die Namenlosen mit dem Stein im Gepäck werden also erst einmal nicht mehr den Helden über den Weg laufen.

SPURENSUCHE IN ENQUI

Eine Beschreibung Enquis finden Sie auf den Seiten 3 und 4. Die vermutlich beste Anlaufstelle, um etwas über Namenlosenkulte herauszufinden, ist, den Phextempel aufzusuchen. Der Mondschaten *Yolo beni Shaba* ist bereit, gegen eine kleine Gegenleistung (im Ermessen der Helden), zu erzählen, dass die einzig bekannte Keimzelle von namenlosen Ränken in der Stadt Tjolmar existierte, aber vor einigen Jahren zerschlagen wurde. Da Unkraut aber nie ganz vergeht, vermutet Yolo, dass es wohl immer noch Anhänger des Namenlosen in dieser Stadt gibt. Mehr lässt sich auch in Enqui nicht in Erfahrung bringen. Die Information ist sehr vage, aber der einzige Anhaltspunkt, den die Helden in diesem Moment besitzen. Also geht es wieder mit dem Boot nach Parkauki und von dort aus nach Tjolmar.

EIN ZWISCHENFALL

Für die Fahrt auf dem Brack beachten Sie wieder den Grauen Kasten auf Seite 8, für Informationen über die Ortschaft Parkauki Seite 9. In Parkauki gibt es keine neuen Informationen für die Helden, aber wer hat das hier auch schon erwartet? Allerdings geschieht den Helden hier ein kleines Missgeschick. Da die Gruppe hier wohl übernachten muss, wird es einen Zeitpunkt geben, an dem ihr Boot unbeaufsichtigt ist und gestohlen wird. Haben es sich die Helden bei einem vorherigen Besuch in Parkauki mit jemandem verscherzt (bspw. Mit Janda Gerbensen), so ist vermutlich diese Person oder Gruppe für den Diebstahl verantwortlich; oder jemand benötigte schnell einen fahrbaren Untersatz und entwendete kurzerhand das Boot der Helden. Ob sich das Boot noch in Parkauki befindet oder überhaupt noch existiert, können Sie entscheiden. Danach richtet es sich auch, ob die Helden versuchen werden, ihr altes Boot wiederzubeschaffen, ein neues kaufen oder sich eins bauen oder bauen lassen. An dieser Stelle eine feste Regelung zu treffen, ist schwierig, weshalb ich darauf verzichte. Mit (neuem?) Boot können die Helden aber ihre Reise nach Tjolmar fortsetzen.



†JOLMAR – DIE ALTE STADT

Einwohner: um 1.400 (um 5% Zwerge)

Herrschaft/Politik: Magistrat, Friedensabkommen mit den Orks

Garnisonen: 20 Stadtbüttel, 10 Ork- sowie 10 Zwergenkrieger

Tempel: **Angrosch/Ingerimm**, Firun, Ifirn, Rahja

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Gasthaus *Trallop Riese* (Q6/P9/S20), Gasthaus *Tjolmarer Hof* (Q5/P5/S20; schlicht und traditionsreich), Taverne *Brückenwacht* (Q5/P3; Zwergenkneipe), Taverne *Bierbart* (Q3/P4)

Besonderheiten: viele Pfahlbauten, uralte Zwergenbrücke mit zwei Rampenfesten, Stollen unter der Stadt

Stimmung in der Stadt: Zwischen Menschen und Angroschim ist das Verhältnis immer noch gespannt. Fremden gegenüber ist man misstrauisch, man fühlt sich vergessen und missverstanden.



„Tjolmar ist eine alte Stadt der Angroschim, nicht der Menschen. Auch wenn die Thorwaler behaupten, Tjolmar vor fast anderthalb Jahrtausenden gegründet zu haben. Tjormarsch ist der alte Name, 'Tor des Marschlandes'. Sie ist fast so alt wie die Stollen von Umräzim.“

-Xenos von den Flammen zu seiner Gefährtin Ayalamone Silberstreif, 1025 BF

Tjolmar, das Tor in die Marschlande: An der Stelle, an der der Svellt eine Schleife um das Vorgebirge des Firunswalls zieht, liegt die älteste menschliche Siedlung des Svelltals (um 440 BF). Doch hier stand schon vorher die hjaldingsche Siedlung (um 520 vor BF), die allerdings ebenfalls auf den Hinterlassenschaften der Zwerge, die um 2200 vor BF hier siedelten, gegründet wurde.

Ein Abkommen mit den Orks lässt die Stadt weitestgehend unbehelligt vor Übergriffen und Zahlungen der Schwarzpelze. Der Sternenregen lässt die Wirtschaft der Region und besonders der tributfreien Stadt aufblühen. Weitere Informationen über die Stadt finden sich in **Roter Mond 77ff.**

SPURENSUCHE IN †JOLMAR

Wie findet man einen Kult, der nicht gefunden werden will? Auch wissen die Helden gar nicht mit Sicherheit, ob es hier überhaupt noch einen Kult des Namenlosen gibt, und, ob dieser Kult für den 'Raub' des schwarzen Diamanten zuständig war. Es gibt zwei (vermutlich auch

mehr) Möglichkeiten, dies herauszufinden. Einerseits ist es möglich, als offensichtlicher Gegner des Kultes aufzutreten, Nachforschungen anzustellen und das ruhige Treiben Tjolmars auf den Kopf zu stellen, sodass sich der Kult bedroht fühlt, und versucht, die Gefahr zu bannen, indem er die offen auftretenden Gegenspieler aus dem Weg zu räumen versucht. Diese Methode könnte allerdings einige Zeit in Anspruch nehmen, die die Helden aber nicht zur Verfügung haben. Andererseits kann man auch versuchen, sich in den Kult einzuschleusen, indem man vorgibt, aufgeschlossen gegenüber dem Kult zu sein und als 'Opfer' interessant zu erscheinen. Beachten Sie bitte bei allen Varianten, dass der Großteil der Anhänger derzeit ausgeflogen ist. Im Folgenden wird sich mit der zweiten Methode intensiver beschäftigt.

Freiwillig in die Verdammnis

Möchte man sich dem Namenlosenkult 'anschließen', so muss man die Aufmerksamkeit jenes auf sich ziehen, was man dadurch erreichen könnte, dass man einfach nachfragt, was bei der normalen Bevölkerung allerdings mit Misstrauen quittiert wird, oder sich nach Personen umschaut, deren das eine oder andere Körperteil fehlt. Letztere Variante ist wohl vielversprechender. Über kurz oder lang treffen sie dann auf den noch jungen Akoluthen *Frenjo*, der von Perdan zurückgelassen wurde und jetzt seine Chance sieht, im Kult aufzusteigen, indem er 'neue Mitglieder' an Land zieht. Frenjo wird sich natürlich

nicht offensichtlich als Namenloser zu erkennen geben, auch wenn ihm sein linkes Ohr fehlt, das er laut eigenen Aussagen in orkischer Gefangenschaft verloren hat. Trotzdem ist der 26-jährige Handwerkergehilfe nicht so geschickt, wie die älteren Mitglieder seines Kultes und so verrät er sich relativ leicht, wenn er in anspruchsvolle Gespräche vertieft wird oder ungeschickt versucht, den Helden ein mit Rattenpilz durchsetztes Gericht unterzubehalten. Frenjo kann die Helden zu einem geheimen Eingang eines 'Namenlosenheiligtums' führen, wo er es nennt. Dies ist nicht der geheime Tempel des Kultes, sondern nur eine unterirdische Kelleranlage, in denen 'potentielle Novizen' geprüft werden. Der Eingang befindet sich hinter einem entweihten Praios(!)-Schrein. Wo sich der richtige Tempel befindet, kann Frenjo nicht sagen; nur, dass er sich irgendwo unter der Stadt befinden muss.



DIE 'PRÜFUNGEN' DES NAMENLOSEN

Eine Steinplatte im Boden hinter dem Schrein ist der Eingang. Von dort aus geht es eine schmale in Stein gehauene Treppe hinunter und endet vor einem Portalähnlichen Durchgang, der in einen kleinen Raum führt. Die unterirdischen Räume sind spärlich mit Fackeln ausgeleuchtet und Wände, Decke und Boden sind immer feucht und teilweise von Moos überwachsen.

1 – Gott der Götter

Durchschreitet man das erste 'Portal' in den schmucklosen ersten Raum, so wirkt die Liturgie GOTT DER GÖTTER auf alle Personen in der Nähe, was zur Folge hat, dass alle sich in der Nähe befindlichen Liturgien der Zwölfgötter aufgehoben werden. Durch ein weiteres Portal geht es in den nächsten Raum.

2 – Schwindende Zauberkraft

In diesem Raum befinden sich Wandmalereien, die Personen ohne Gesichter zeigen. Durchschreiten die Helden das Portal, so wirkt die Liturgie SCHWINDENDE ZAUBERKRAFT, die, solange sich die Helden in dem Raum aufhalten, W6 AsP/SR von magisch begabten Personen raubt. Außerdem sind alle Zaubersprüche in diesem und den folgenden Räumen um 5 erschwert und kosten die doppelte Menge an AsP. Wiederum findet sich ein Portal in den nächsten Raum.

3 – Des Einen bezaubernder Sphärenklang

In diesem Raum steht eine goldene Statue eines gesichtslosen Menschen. Durchschreitet man das Portal, so wirkt die Liturgie DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG. Jeder muss eine *Selbstbeherrschungssprobe* +12 ablegen (jede Runde wiederholen), oder er wird einer Stimme gehorsam, die ihn in den nächsten Raum lotst (und ihn dort dazu bringt, den Opferdolch zu benutzen).

4 – Die Opferung

In der Mitte dieses Raumes befindet sich ein einfacher Steinaltar, auf dem die Illusion einer gefesselten Frau wirkt. Daneben liegt ein einfacher 'Opferdolch'. Personen, denen die Probe im vorherigen Raum misslungen ist, versuchen, die Illusion zu 'töten'. Sollte sich jemand weigern, die Opferung durchzuführen, erscheint der Dämon Ivash (*Wege der Zauberei* S. 214) und bekämpft denjenigen. In diesem Fall wendet sich Frenjo auch gegen die Helden. Machen alle Anwesenden bei der Opferung mit, so stuft Frenjo sie als 'aufnahmefähig' ein (obwohl er keinen blassen Schimmer davon hat) und sagt, dass die Helden in Kürze von seinem Meister kontaktiert würden.

Die Helden sind durch die 'Prüfungen' dem Tempel kein Stück näher gekommen, und doch können sie nun sagen, dass in dieser Stadt eindeutig noch ein Kult des Namenlosen existiert und sein Heiligtum sich irgendwo in den Stollen unter der Stadt befindet. Möglicherweise weiß Frenjo noch zu berichten, dass ein Großteil des Kultes derzeit nicht vor Ort ist, sondern sich auf einer wichtigen Queste im Norden befindet. Als nächstes wäre also ein Zugang zu den Stollen unter der Stadt zu finden, um von dort aus den Eingang zum Tempel zu suchen.



DIE STOLLEN UNTER DER STADT

Über die Stollen unter der Stadt ist niemandem mehr bekannt, als den Zwergen, die hier leben. Aber seit der *Tjolmarer Henkersnacht* 1010 BF ist das Interesse der Zwerge, den Menschen zu helfen, deutlich zurückgegangen. Ob mit oder ohne die Hilfe der Angroschim werden die Helden irgendwann auf die zwergischen Runen an der Brücke über dem Svellt aufmerksam. Tatsächlich befindet sich an der Brücke ein Eingang in das Stollenssystem unter der Erde.



BEI FACKELSCHEIN & KELLERSTAUB

»Kein Laut, kein Ton - hier war'n wir schon!«

UNTER DEN STRAßEN TJOLMARS

Ist Ihre Abenteurergruppe erst einmal unter die Straßen Tjolmars gelangt, kommen hier andere Hindernisse in ihren Weg. Sie wissen praktisch nichts über die Ausdehnung der Kelleranlagen unter der Stadt und haben nicht einmal einen Hinweis, woran sie sich in diesen Katakomben überhaupt halten müssen, wenn sie den geheimen Tempel des Namenlosen aufsuchen wollen.

Die 'Stollen' sind teils alte, gemauerte Kelleranlagen und teils natürliche, in den Stein geschlagene Tunnel. Die Nähe zum Fluss ist unübersehbar: Überall tropft brackisches Wasser von Wänden und Decke, alles riecht nach Moder und ab und zu huschen Ratten über den Boden. Wie die Zwerge, die angeblich auch hier hausen sollen, diesen Gestank aushalten, ist schleierhaft.

Bei einer geglückten *Sinnenschärfe*-Probe +7 entdecken die Helden an einer Gabelung eine kleine Wandzeichnung, die das Gesicht einer Person darstellt. Allerdings lassen sich weder Augen noch Nase oder Mund erkennen. Möglicherweise erinnert das jemanden an die Wandzeichnungen im Keller der Prüfungen des Namenlosen. Wann immer die Helden nun an eine Gabelung kommen, gehen Sie genauso vor. Der Weg, an dem das Zeichen ist, führt weiter, der andere Weg ist eine Sackgasse, führt zu einem Wühlschrat oder in ein Rattennest. Wie genau Sie diesen Teil ausbauen, liegt an Ihnen.

IM REICH DER TIEFZWERGE

An einer Stelle endet der Gang, zu dem das 'Zeichen' bisher führte an einer halb eingefallenen Wand. Hier befinden sich allerlei seltsame Runen, die wohl zwergischen Ursprungs sind, aber dennoch so verfremdet, dass ein Zwerg sie allenfalls als Zeichen für 'Territorium', 'Anfang' oder 'Ende' entziffern könnte. Ab hier sehen die Gänge und Räume eindeutig nach zwergischer Architektur aus, auch wenn vieles verlassen und unbewohnt aussieht. Die Helden betreten nun das 'Reich' der Tiefzwerge. Diese Zwerge haben mit der in Tjolmar lebenden Sippe nichts gemein und warum sie sich hier aufhalten und wie sie hier her gekommen sind ist unbekannt; ob überhaupt jemand in Tjolmar von ihrer Existenz weiß, ist unklar. Die



Tiefzwerge haben nicht mehr viel gemein mit gewöhnlichen Angroschim. Sie sind kleiner und darüber hinaus auch nahezu haar- und bartlos, haben aber ihre Sinne an das Leben in der Dunkelheit angepasst. Mehr über die Tiefzwerge steht in **Roter Mond 146f** und **Angroschs Kinder** S. 85. Erste Begegnungen mit den Tiefzwerge könnten huschende Schatten sein, die man in den Augenwinkeln wahrnimmt, oder ein bleiches Gesicht, welches neugierig hinter einer Ecke hervor guckt, aber bei kleinster Regung wieder verschwindet. Zeichen von Zivilisation finden sich hier keine, die Tiefzwerge leben hier wie Wühlschräte im Dreck; nur wenige Räume werden gemeinschaftlich als Schlafplatz (lieblos in die Ecke geworfene Decken) oder Essraum (auf dem Boden verteilte Rattenknochen) genutzt, wo sich einmal mehrere Bleichzwerge aufhalten könnten.

Die Begegnung

Nach einigen Biegungen kommen die Helden den Räumen der Tiefzwerge näher und einige Bleichhule, wie die Tiefzwerge auch genannt werden, sind auf die Helden aufmerksam geworden und fühlen sich etwas bedroht. Da die Zwerge aber sehr feige sind, traut sich nur einer, sich den Helden entgegen zu stellen, während die anderen im Dunkeln warten, was passiert:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

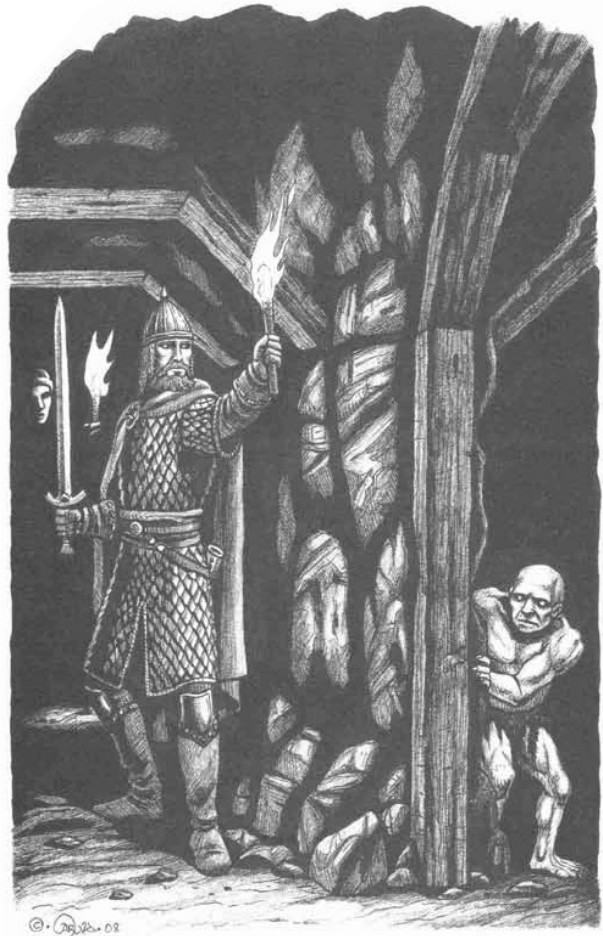
Plötzlich springt wie aus dem Nichts ein kleines, haarloses, fast nacktes Männchen, einem Zwerg nicht unähnlich, um die Kurve. Einen starken Ast in beiden Händen euch entgegen gerichtet, als ob ihr nicht passieren solltet oder dürftet, stellt sich das Männchen auf. Von eurem Lichtschein geblendet wendet es den Kopf ab und stochert mit dem Ast in eure Richtung Löcher in die Luft. Einen kurzen Moment müsst ihr überlegen, ob diese 'Drohgebärde' euch einschüchtern oder zum Lachen bringen soll. Eine ernsthafte Bedrohung wäre das Wesen wohl nur gegen den einarmigen goblinischen Rattenfänger mit Glasknochen – natürlich nur unbewaffnet. Aber da schon setzt es an, euch etwas mitzuteilen.

Mullog ist der mutigste (MU 7) unter den Tiefzwerge und glaubt tatsächlich, seine Brüder gegen den 'Feind' alleine verteidigen zu können. Da er aber auch der Klügste (KL 6) unter ihnen ist, versucht er es erst einmal mit Einschüchterung und Diplomatie. Versteht keiner der Helden Rogolan, so hören sich die Worte wie ein über eine mit Schlaglöchern übersäte Straße holpernder Karren an, bei dem man zusätzlich das Gefühl hat, die Räder wären quadratisch. Selbst ein Held, der das Zwergische versteht, hat große Schwierigkeiten, dem dem Rogolan nur ähnelnden Wortschwall zu folgen:

„Ihrseda! Halt, Stop, stehnbleibensemaleben! Was ihrseda sucht hierbeiuandsaheim, ihrunsdas sagenwollt? - Müsst! Sonst ichse stechen euchab – oh, iseuerSchwertabergroßdasihrdahabt! Wollen nichzunahkommen, wollt ihrseda! - Müsst ihrseda! Wie isdenndeinName, sagtsemirmalebense? Oderihrseid Matscheköpfe dann! Los, hopp, hopp!“

Dabei fuchtel Mullog heftig mit seinem Ast durch die Luft und hat Mühe, dass ihm das unhandliche Stück Holz nicht aus der Hand fliegt. Mullog versteht etwas Rogolan und auch Orkisch. Nur in diesen Sprachen ist es möglich, mit ihm zu kommunizieren. Er lässt sich relativ leicht überzeugen, dass die Helden keine Gefahr für ihn oder seine Brüder bedeuten, trotzdem will er die Helden nicht länger als nötig in seiner Nähe haben. Auch ohne sich mit Sprache auszutauschen, ist es möglich, Mullog durch Gesten zu zeigen, dass man in friedlicher Absicht kommt. Mullog ist in der Lage, den Helden eine Stelle zu zeigen, die bei den Tiefzwerge als Tabu gilt. Dort befinden sich auch wieder die Zeichen, denen die Helden schon zu Beginn der Stollen gefolgt sind. Verhalten sich die Helden irgendwie feindlich, zumindest so, wie Mullog es als feindlich aufnehmen könnte, so nimmt er

Reißaus und flüchtet sich hinter die Kurve zu seinen Brüdern um dann kurz darauf mit der ganzen Horde auf die Helden zu stürmen. Doch auch ein Dutzend unbewaffnete Tiefzwerge sind nicht wirklich eine Herausforderung.



DER EINGANG ZUM TEMPEL

Entweder Mullog führt die Helden zu diesem 'Tabu', oder die Helden müssen von alleine den Weg finden, der aber nicht allzu kompliziert ist. Ein kleiner Raum, der mit mehreren Schichten Brettern zugenagelt ist, ist der Zugang zum Tempel. In der Südwand dieses kleinen Raumes gibt es eine Wand, vor die eine weitere Mauer gezogen wurde. Es sieht ganz so aus, als wollte man etwas versiegelt haben oder verhindern, dass etwas von hinter der Mauer hervorkommen könnte. Wer diese zusätzliche Mauer gemacht hat, wissen die Tiefzwerge nicht zu berichten. Hat man diese Mauer entfernt, so kommt dahinter eine weitere Mauer zum Vorschein, die in einen ehemaligen Durchgang gemauert wurde. Diese Mauer ist nicht ganz blickdicht, und so kann man dahinter einen Raum erahnen. Die Tiefzwerge ziehen sich zurück, wenn die Helden Anstalten machen, die schützende Mauer zu zerstören.

IM PEST DER RATTE

Die Helden betreten nun die Kulträume der Namenlosen. Die gesamte Anlage besteht aus ehemaligen Kellerräumen, ist also rund zweieinhalb Schritt hoch und die Wände sind gemauert. Die vorhandenen Türen sind, soweit nicht anders beschrieben, mit Eisen verstärkte Holztüren. Die Räumlichkeiten sind (in der Theorie) bewohnt. Für Beleuchtung sorgen Fackeln, die in regelmäßigen Abständen an den Wänden angebracht sind. Wir gehen also im Folgenden davon aus, dass die Räume beleuchtet sind, auch wenn dies nicht viel Sinn machen würde, da die Kultisten nicht vor Ort sind. Nur eine Gestalt wurde zurückgelassen, um das Heiligtum zu bewachen; doch dazu später mehr. Dieser Tempel hat nichts mit der Anlage zu tun, die im DSA-Computerspiel **Sternenschweif** erkundet werden kann, ist aber hoffentlich ohne große Schwierigkeiten in den aventurischen Kontext einzufügen.

Wir sollten uns kurz einmal klar machen, warum die Helden diesen Ort aufsuchen: Der schwarze Diamant, der anscheinend bei der Lösung des 'Brack-Problems' eine Rolle spielt, ist im Besitz von Namenlosenanhängern. Es wird vermutet, dass sich die Anhänger hier in dieser Anlage aufhalten und auch der Diamant hier zu finden ist. Die Helden gehen also wahrscheinlich davon aus, dass der Tempel bewohnt ist; dies ist aber nicht der Fall. Die Helden werden einen Mechanismus betätigen, der sie in die zweite Ebene der Anlage führt. Dort werden sie nicht nur Bekanntschaft mit einem Vampir machen, sondern auch Unterlagen des Kultes finden, in dem ein Ritual beschrieben wird und Informationen über einen gewissen schwarzen Stein stehen. Diese Unterlagen werden sie zu einem Ritualplatz in der Nähe von Riva führen.

Hier werden nun die Räumlichkeiten beschrieben. Achten Sie darauf, die Aktionen des Vampirs an den richtigen Stellen einzusetzen; machen Sie sich auch gründlich mit der Kreatur vertraut, bevor die Helden das Dungeon betreten.

DER TEMPEL – EBENE I

1 – Lagerraum

Dieser kleine Raum wird nur noch selten genutzt. An der Ostwand stehen Fässer und Säcke, an der Westwand Regale. Die Helden brechen durch die Nord-

wand ein. Im Süden befindet sich eine geschlossene Tür. Hier findet sich neben vergessenem Diebesgut (ohne großen Wert) einige Stein Kupfererz (2W20 Stein) und Bronze (2W6 Stein). Nur dem Kundigen (*Hüttenkunde*-Probe +7) fällt auf, dass ein paar Brocken (1W6 Stein) Cupritan dabei sind.

2 – Zwischenraum

Dieser Raum ist leer. An Nord-, Ost- und Südwand befindet sich jeweils eine Tür.

3 – Statuenraum

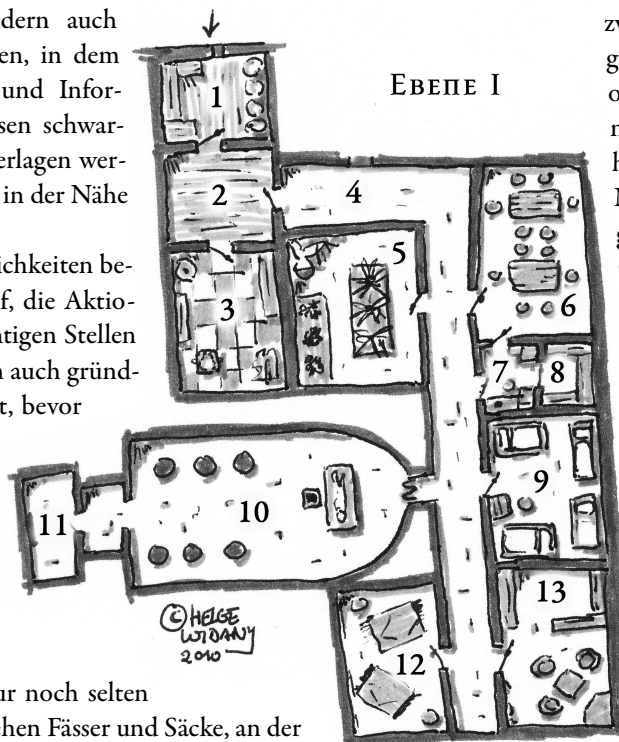
Dieser Raum ist etwas größer als die vorherigen. Der Boden besteht aus einem Schachbrettartigen Muster von weißen und grauen Steinen (ungefähr 1x1 Schritt pro Platte). Hier befindet sich noch mehr wertloser Tand in Regalen oder einfach nur auf den Haufen geschmissen. In der südwestlichen Ecke steht eine zwei Schritt große massive Steinstatue, die wohl einen früheren König darstellen muss und vermutlich ebenfalls Diebesgut ist. Die Statue birgt ein Geheimnis: Unter ihr befindet sich der Zugang zur zweiten Ebene. Der Mechanismus, um die Statue zur Seite zu bewegen, befindet sich in Raum 13. Hier gibt es deutlich mehr Staub; der Raum scheint also nicht so häufig benutzt zu werden.

4 – Gang

Dieser Gang ist so breit, dass zwei Personen nebeneinander gehen können; Kämpfen ist ohne Probleme nur mit Waffen möglich, die kürzer als einen halben Schritt sind. In der Nordwand befindet sich ein zugemauerter Durchgang. Dahinter befindet sich verdichtetes Erdreich.

5 – Pflanzenzucht

In diesem Raum versucht der Kult, diverse Pflanzen zu züchten und anzubauen. So befindet sich hier ein großer Setzkasten, in dem Rattenpilz (ZBA 260) gezüchtet wird, Dämonenkrallen (ZBA 211) und Bittersüßer Nachtschatten (ZBA 206) experimentell angebaut werden und sogar ein kränkender Morgen-



dornstrauch (**ZBA 254**) in der Ecke steht. Auch Samen von Purpurnem Lotos (**ZBA 246**) liegen auf einem Tisch. Nur die Rattenpilze scheinen in dieser Umgebung zu gedeihen, die restlichen Pflanzen wachsen eher schlecht als recht.

6 – Esssaal

Dieser spartanisch eingerichtete Raum beherbergt zwei große Holztische, um die ein paar Stühle gruppiert sind. Dieser Raum wird offensichtlich zur Einnahme von Mahlzeiten genutzt. An der Südwand befindet sich eine Tür.

7 – Küche

Hier gibt es eine Feuerstelle mit Rauchabzug. In Schränken stehen Teller, Besteck und Kochgeschirr. Auch Gewürze lassen sich hier finden. Die Küche wird anscheinend regelmäßig genutzt. Drei Türen führen nach Westen, Norden und Osten.

8 – Vorratsraum

In diesem dunklen Raum stehen die Wände voller Regale und Schränke. Die hier aufbewahrten Nahrungsmittel sind größtenteils haltbar gemacht und man bekommt das Gefühl, dass man hier auch überleben kann, wenn man wochenlang von der Außenwelt abgeschnitten ist.

9 – Schlafsaal

An den Wänden stehen vier ungenutzte Betten, ein kleiner Tisch und ein Schemel. Dieser Raum scheint gründlich aufgeräumt zu sein, bevor er verlassen wurde.

10 – Die große Halle

Durch einen purpurnen Vorhang betritt man die große Halle. Die komplette Halle besteht aus geschwärztem Gestein. In der Osthälfte befindet sich eine goldene Statue eines liegenden Menschen, offensichtlich zur Anbetung des Namenlosen. Davor befindet sich ein dunkler Schacht für Opfergaben. In der Westhälfte befindet sich ein Säulengang, der in einem kleinen Vorraum endet, an dessen Westwand sich eine große Tür befindet.

11 – Eingangsraum

In diesem kleinen Raum befindet sich in der Westwand, wo eigentlich eine Tür hätte sein sollen, ein großer, glatter, schwarzer Stein, der exakt in den Türrahmen passt. Dahinter befindet sich Erdreich. Legt man eine Hand auf den Stein und spricht das richtige Lösungswort, so wird man an eine bestimmte Stelle in Tjolmar teleportiert, an der sich ebenfalls ein solcher Stein befindet.

12 – Meditationsraum

Dieser Raum ist nur spärlich beleuchtet und mit Decken ausgelegt. Seltsame Düfte benebeln die Sinn und an der Westwand hängt ein Gemälde, das wohl die Zeremonie einer Dämonenbeschwörung darstellen könnte. Hält man sich längere Zeit in diesem Raum auf, oder betrachtet das Bild für längere Zeit, so bekommt man Halluzinationen, Schwindel oder wird schläfrig. Orientieren Sie sich an den 'Giftpflanzen' in **ZBA 217**.

13 – Aufenthaltsraum

In der nördlichen Hälfte stehen Bücherregale, in der südlichen Hälfte eine Sesselgruppe, die um einen kleinen Tisch steht. In der Ecke ist ein Kamin. Die Bücher enthalten größtenteils gotteslästerliche Schmähschriften oder Lobhudeleien auf den Namenlosen. Auf dem Tisch bei der Sesselgruppe steht ein schachbrettartiges Spielfeld mit einer Figur (die zusammen ziemlich genau Raum 3 abbilden). Die Figur lässt sich nur äußerst schwer bewegen und gar nicht hochheben. Die Statue in Raum 3 bewegt sich synchron, und gibt somit den Weg zur zweiten Ebene frei, wenn man die Figur auf dem Spielfeld zur Seite bewegt.

SPURGESCHICHTEN

Der Wächtervampir macht sich einen Spaß daraus, die Helden an der Nase herumzuführen, indem er wie ein Geist durch die Gänge schweift.

☞ (Die Helden sind in Gang 4 und kommen gerade um die Ecke) Der Vampir geht ein Buch lesend von Raum 13 in Raum 12, ohne von den Helden Notiz zu nehmen. In Raum 12 lässt sich dann aber niemand mehr antreffen.

☞ (Die Helden befinden sich in Raum 8 oder 10) Auf dem Gang hören sie Getrippel, als ob jemand schnell vorbeilaufen würde.

☞ (Die Helden befinden sich am Ende des Ganges bei Raum 12 oder 13) Die Helden können beobachten, wie eine Gestalt von Raum 5 in Raum 6 geht und die Tür hinter sich schließt. Doch auch hier ist niemand anzutreffen.

DER TEMPEL – EBENE 2

1 – Aufgang

Eine Wendeltreppe im Südwesten führt hoch zur ersten Ebene. In der Nordwand ist eine Tür. Ansonsten ist der Raum leer.

2 – Zwischenraum

Dieser Raum ist ebenfalls leer. Im Osten befindet sich eine Tür, im Norden ist ein ehemaliger Durchgang zugemauert worden.

3 – Gang

Dieser Gang ist genauso aufgebaut, wie sein Äquivalent eine Etage höher. Nur die Türen sind etwas anders. An der Nordwand gibt es jetzt eine richtige Tür (komplett aus Metall!), und an der Ostwand eine zugemauerte.

4 – Zellen

Hier befinden sich Zellen, in denen Gefangene eingesperrt werden können. Die vier Zellen sind mit Metallgittertüren verschlossen, deren Schlüssel auf einem kleinen Tisch liegen. Zu Zeit befindet sich kein Gefangener hier, die Zellen sind aber allesamt einsatzfähig.

5 – Alchimielabor

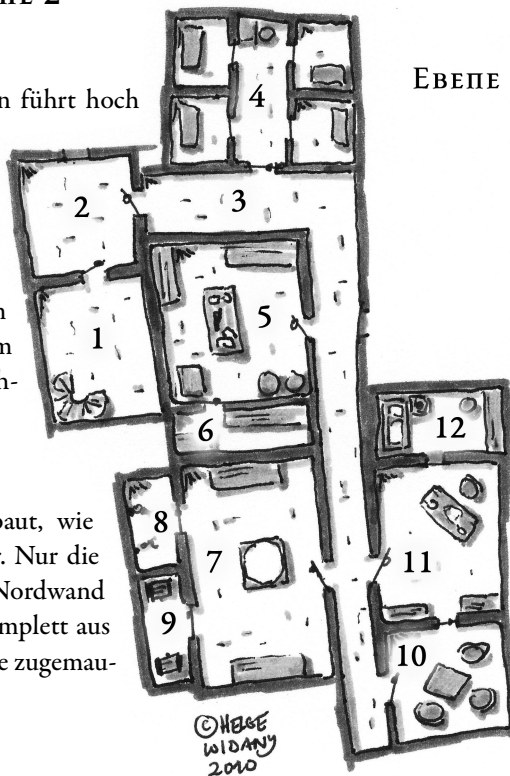
Dieses Labor ist mit dem Üblichen Schnickschnack eines Alchimisten ausgerüstet. Hier versucht man, Gifte oder andere verbotene Substanzen herzustellen.

6 – Lagerraum

In diesem Raum befinden sich Schränke mit Zutaten für die Alchimie, die in Raum 5 praktiziert wird.

7 – Opferannahme

In der Mitte dieses Raumes befindet sich ein Loch in der Decke und darunter ein Sockel mit einer darauf liegenden großen Schale. An der Westwand sind zwei Eisentüren, an Nord- und Südwand jeweils ein Regal, in denen sich Opfergaben befinden. Die Tür zu Raum 9 ist abge-



EBENE 2

schlossen; der Schlüssel befindet sich in der Schublade des Tisches in Raum 11.

8 – Zelle des Wächters

An der Wand dieses kleinen Raumes befinden sich nur zwei Ketten, mit denen man offensichtlich jemanden an die Wand ketten kann. An den Wänden befinden sich Kratzspuren von Krallen.

9 – Tempelschatz

Hier stehen zwei (unverschlossene) Truhen, in denen ein Haufen Goldmünzen und andere goldene Gegenstände liegen. Das Gold ist jedoch verflucht, mit einer ähnlichen Wirkung wie bei der *Glyphe des verfluchten Goldes* (Stäbe, Ringe Dschinnenlampen S. 66).

10 – Audienzzimmer

In diesem Zimmer sind bequeme Sessel um einen Tisch gestellt.

11 – Arbeitsstube

In diesem Zimmer stehen ein Arbeitstisch mit Stuhl und zwei kleine Regale. In der Schublade des Tisches befindet sich der Schlüssel zu Raum 9. Die in diesem Raum befindlichen Schriften sind allesamt 'namenloses Kulturgut', helfen den Helden in diesem Abenteuer allerdings nicht weiter. Die Tür in der Nordwand ist durch eine Illusion des Vampirs versteckt.

12 – Schlafzimmer

Neben Bett, Stuhl und Schrank steht auch eine kleine Nachtkonsole in dem Raum, auf dem sich Papiere befinden. Diese Dokumente beherbergen die für dieses Abenteuer relevanten Informationen. Im Kapitel **Dokumente schockierenden Inhalts** wird dies genauer erläutert.

Ein Vampir als Unterhalter

Durch die Fähigkeit Sikaryan-Gespür konnte der Wächtervampir die Helden schon als Eindringlinge identifizieren, als sie das Refugium betraten. Wegen seiner Natur, seine Opfer erst zu beobachten und kennen zu lernen, entscheidet sich Sudracul erst spät dazu, sich den Helden entgegen zu stellen. Sein Plan ist es, sich sogar mit den Helden noch ein nettes Pläuschchen zu gönnen, bevor er über sie herfällt. Hierzu arrangiert er sein Treffen mit den Helden im Audienzzimmer (Raum 10) in der zweiten Ebene. Dort tritt er zunächst als Magus auf:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet nun einen Raum, in dem drei Sessel um einen Tisch gruppiert sind. Dieses gemütlich eingerichtete Zimmer dient dazu, Gäste zu empfangen. Nachdem sich die gesamte Anlage bisher als unbewohnt entpuppt hat, traut ihr hier euren Augen nicht: In einem der Sessel, euch den Rücken zugekehrt, sitzt eine große, hagere Gestalt und raucht genüsslich an seiner Pfeife.

Dieser Teil des Abenteuers ist Abhängig von der Erwartungshaltung der Spieler. Vermuten sie hinter der Person einen Kultisten oder einen Geist, der schon in Ebene 1 spukte? In jedem Fall vermuten sie hier wahrscheinlich keinen Freund und bereiten sich vielleicht auf einen Angriff vor. Doch bevor die Helden agieren können, tippt jemand dem letzten Helden auf die Schulter. Es ist der Vampir, der von sich eine Illusion in den Sessel zauberte: „Oh, was gibt es zu sehen? Gibt es etwas für umsonst? - Was? Die Person da? Das bin doch ich. Also eine Illusion von mir. Sie ist gelungen, nicht wahr? Ach so, gestatten die Herren, ich bin Sudracul Temèknov, Magier, gefangen in diesem Labyrinth.“ Erwartungsvoll reicht er den Helden seine Hand.

Es ist schwer abzusehen, wie die Helden nun reagieren. Der Vampir versucht allerdings die Helden zu beruhigen, nur wenn die Abenteurer sich gar nicht davon abbringen lassen wollen, ihn sofort töten zu wollen, offenbart er seine wahre Identität. Dazu lesen Sie unten mehr. Stellen die Helden dem Wächter allerdings ein paar Fragen (z.B. wer er sei und was er hier mache) und lassen sich in ein Gespräch verwickeln, so bekommen Sie jetzt ein paar Anhaltspunkte dafür:

☉ Sudracul wird die Rolle des Magus so lange spielen, wie nötig. Er versucht den Helden deutlich zu machen, dass er kein 'Gegner' ist. Die Helden werden aber vermutlich trotzdem ein gewisses Misstrauen gegen ihn hegen.

SUDRACUL TEMÈKNOV, VAMPIRISCHER ILLUSIONIST

Erscheinung: Der Vampir ist 1,90 Schritt groß, sehr schlank, trägt schulterlanges, schwarzes Haar, hat ein schmales, kantiges Gesicht und kleidet sich in der Tracht eines Magus.

Geschichte und Funktion: Sudracul war früher Illusionist und kann sich nicht mehr erinnern, wie er ein Vampir geworden ist. Er wurde 1016 BF von Perdan Warfal in Weiden aufgetrieben. Perdan sah darin einen Fingerzeig seines Gottes und nahm den Vampir mit nach Tjolmar, wo er ihn in den Stollen der Stadt versteckte. Da er noch nicht herausgefunden hat, wozu ihm der Vampir dienen soll, benutzt er ihn als Wächter seiner unterirdischen Anlage.

Charakter: Sudracul hat die wirre Vorstellung, erst mit seinen Opfern zu spielen, bevor er sie 'erlegt'. Da er nur selten von Perdan aus seinem Verlies entlassen wird, um den Tempel zu bewachen, kostet er es jedes Mal aus, wenn sich Eindringlinge (wie in diesem Fall die Helden) in der Kultstätte befinden.

Übrigens: Sein Name ist ein Anagramm von 'Lucardus von Kémet', welchen er sich als Künstlernamen überlegt hat, da ihm sein richtiger nicht mehr einfiel, als er als Vampir erwachte. Der Name hat auch nichts mit 'Dracula' zu tun, falls man dies vermuten sollte.

Sudracul Temèknov, Vampir und Magier

Alter 38	Größe 1,90 Schritt		
Haarfarbe schwarz	Augenfarbe grau		
MU 20	KL 17	IN 14	CH 21
FF 11	GE 19	KO 19	KK 18
LeP 28	AuP unendlich	AsP 55	
RS 1 (Robe)	MR 16*	GS 11	
Ringen:	INI 16+W6	AT 18	PA 16 (Ausweichen)
TP 2W6 (A)			

Vorteile, Nachteile, Sonderfertigkeiten: Nachtsicht, Herausragender Sinn (Gehör); Rachsucht 9, Arroganz 10, Neugier 9; Vampir-Regeneration (2W6 LeP/KR), Resistenz (profan, magisch, geweiht), Immun (Gifte, Krankheiten); Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Würgegriff (weitere SFs für Waffenlosen Kampf nach Belieben des Meisters); Verbotene Pforten, Zauberroutine, Matrixverständnis, Matrixkontrolle
Zauberfertigkeiten: Der Vampir beherrscht die meisten Zauber mit dem Merkmal Illusion nach Maßgabe des Meisters
Verwundbarkeiten: Praios, Hesinde, Tsa, Phex, Travia, Boron
 * auch gegen Merkmal Schaden; Immun gegen Antimagie

Regeln zum Spiel mit Vampiren finden Sie in **Wege der Götter** ab S. 290.

Ein Vampir als Gegner

Auf kurz oder lang wird es zu einem Kampf kommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Genug gespielt!“ Die Stimme des Magus ist kalt und bedrohlich geworden. Binnen weniger Augenschläge formen sich seine Hände zu Krallen, treten seine blutunterlaufenen Augen hervor, krümmt sich sein Rücken und wachsen seine Eckzähne zu spitzen Hauern heran. Dann hüllt sich der Raum in stockfinstere Dunkelheit und ihr könnt hören, wie seine Zunge die Zähne für das bevorstehende Mahl befeuchtet ...

Um das Misstrauen der Helden gering zu halten, versucht er ihnen eine Geschichte aufzubinden: Auf der Suche nach einem Spinnennetz, welches er für einen Unsichtbarkeitstrank benötigt, stieg er in die Stollen hinab, verirrte sich aber in dieses 'Imaginarium', aus dem er scheinbar nicht entkommen kann. Seiner Meinung nach ist dies alles eine Illusion, die dafür sorgt, dass niemand entkommen kann. Als 'Beweis' gibt er vor, einen ILLUSIONEN AUFLÖSEN zu sprechen, erzeugt aber stattdessen eine Illusion, die dem Raum die Gestalt einer Kanalisation wie den Stollen, durch die die Helden hier hin gelangt sind, gibt. Dazu spricht er folgende Worte: *„Ihr seid wahrscheinlich auch so komischen zwergenartigen Wesen begegnet, habt einen leeren Namenlosentempel gesehen in dem natürlich überall Fackeln an den Wänden brennen, obwohl niemand da ist, und wahrscheinlich auch noch Spukbilder gesehen, oder? Jaja, der selbe Trick, auf den auch ich hereingefallen bin. Und nun sind wir schon [Anzahl der Helden +1], die sich hier vergnügen müssen. Was könnt ihr denn so dazu beitragen, dass wir dem Gefängnis entkommen können?“* Er versucht damit, die Helden zum Denken anzuregen und von sich abzulenken. Schmücken Sie die Geschichte nach Ihren Vorstellungen aus. Wollen Sie das ganze auf die Spitze treiben, kann Sudracul die Vermutung anstellen, dass wenn alles hier eine Illusion ist, die Helden oder gar er selbst eine Illusion ist, je nachdem, von welcher Warte man es aus betrachtet.

Konfrontieren die Helden den Vampir damit, dass der Geist, den sie gesehen haben, seiner Gestalt äußerst ähnlich war, oder die Person im Sessel ja eine Illusion von ihm war, und somit er selber hier für die Illusionen verantwortlich sei, er sich vielleicht nur als Magus ausgibt und in Wahrheit ein Geweihter des Namenlosen ist, so müssen sie ihm schon Beweise für diese Anschuldigungen vorlegen.

Gelingt es den Helden, Sudracul zu enttarnen, oder wird dem Vampir das Spiel zu langweilig, ist es Zeit, das Geplänkel zu beenden. Gönnen Sie dem Vampir noch einen letzten Auftritt als Komödiant, indem er sich einen Finger abschneidet (der aber flugs nachwächst) und behauptet, jetzt wäre er Namenlosenkultist und die Helden dürften sich jetzt auf ihn stürzen. Aber wie wollen sie ihn besiegen, fragt er, während er sich einen Dolch in die eigenen Rippen schlägt. Danach kommt es zum Kampf:



Der Vampir hat den Zauber DUNKELHEIT in der Variante *Schwarzer Raum* gewirkt und versucht seine Nachtsicht zu nutzen, während er die Helden mit Krallen und Bissen attackiert. Verlagern sich die Kämpfe in andere Räumlichkeiten oder hört der Zauber auf zu wirken, so nutzt der Vampir seine illusionistischen Eigenschaften und versucht mit der Umgebung zu verschmelzen, um aus dem Hinterhalt attackieren zu können.

Die Helden können den Vampir bekämpfen, indem sie seine Verwundbarkeiten entdecken oder versuchen, ihn zu köpfen (AT +8, mind. 8 SP). Die Methode 'Pflock ins Herz' funktioniert wegen der fehlenden Verwundbarkeit (Peraine) nicht.

Nur wenn es den Helden gelingt, den Vampir zu besiegen, erlischt die Illusion in Raum 11 der zweiten Ebene, die die Tür zum Schlafraum verborgen gehalten hat und ist es möglich, dem Vampir den Schlüssel für eben diese Tür abzunehmen.

DOKUMENTE SCHOCKIERENDEN INHALTS

Im Schlafzimmer (Raum 12, Ebene 2) lassen sich auf dem Nachttisch einige handgeschriebene Unterlagen finden. Diesen lassen sich wichtige Informationen entnehmen:

Der Anführer dieses Zirkels ist scheinbar schon seit längerer Zeit damit beschäftigt gewesen, Bruchstücke auf der Suche nach dem Tridekarion, dem dreizehnteiligen Namen des Namenlosen, zu sammeln. Offensichtlich will er dadurch in der Gunst seines Gottes aufsteigen.

Tagebuchartige Aufzeichnungen aus den letzten Tagen künden davon, dass er erfahren hat, in Swelt habe jemand einen schwarzen Diamanten gefunden, in dem er einen Schlüssel zu einem weiteren Bruchstück des Tridekarions sieht. Daraufhin habe er einige seiner Schergen ausgespickt, den Stein ausfindig zu machen und unter allen Umständen in ihre Gewalt bringen zu lassen.

• Weitere Nachforschungen ergaben, dass vor vielen hundert Jahren eine Festung des Namenlosen in einem Moor bei Riva gestanden haben muss. Diesen Ort schätzte der Autor als wohl geeignetsten Platz für ein mächtiges Ritual ein.

Mit diesen Informationen sollte es den Helden klar sein, dass die Namenlosen, in deren Hand sich der schwarze Diamant befindet, zu diesem Ritualplatz bei Riva aufgebrochen sind, um aus dem Stein die Schlüsselinformation zum Tridekarion herauszubekommen. Mit diesen Informationen sollten die Helden nun Richtung Riva aufbrechen.

(WIEDER) AUF DER SPUR DES RATTENKINDES

Die Reise nach Riva führt die Helden zunächst Svelltaufwärts. Auf der gut ausgebauten Straße benötigen sie nicht einmal einen Tag bis zur Ortschaft *Norhus* (**Roter Mond 61**). Von dort aus geht es über die ehemals gut befahrene Straße direkt nach Riva. Diese Reise wird vermutlich knapp zwei Wochen dauern. Ungefähr drei Tage braucht die Gruppe, bis sie den *Nuran Rhorwhed* passiert und weitere drei Tage, bis sie über den *Brinask* kommen. Das Gebiet, was sie hierbei durchgehen ist ein Waldgebiet aus Birken, Krüppelkiefern und Weiden zwischen dem noch relativ dicht von Fischern und Torfstechern besiedelten *Bruch* (**Westwind 70**) und dem *Ror-*

GERECHTIGKEIT!

Sind Ihre Spieler von der Sorte, die stets Gerechtigkeit walten lassen wollen, so werden sie vermutlich, wenn sie aus den Stollen herauskommen, die Stadtwache davon in Kenntnis setzen wollen, dass im Untergrund wieder ein Namenlosenkult aufgeblüht ist. Sei es drum, gewähren Sie den Helden diesen Erfolg, den sich die Stadt sicher auch etwas kosten lässt. Der Tempel wird in Zukunft nicht mehr auftauchen. Nur Perdan, der bisher noch unerkannt ist, wird sich mal wieder nach neuen Räumlichkeiten umsehen müssen, um den Samen des Rattenkindes weiter auf Aventurien gedeihen lassen zu können.

whed (**Roter Mond 52**). Danach führt der Weg tagelang entlang des *Einhorngrases* (**Roter Mond 64f**) mit seinen sanften, von saftigem Einhorngras bewachsenen Hügeln und Wäldchen aus Birken, Erlen und Fichten. Ein paar Tagesreisen vor Riva kann man öfter einzelne Seen erblicken. Auf der Strecke ab dem *Brinask* werden die Helden keine Siedlungen oder Häuser mehr entdecken. Begegnen können sie aber umherstreifenden Orks, die sich erstaunlich friedlich verhalten, Steppenelfen, die die Aktivitäten der Menschen in der Region beobachten, und vielleicht sogar Nivesen und Norbarden. Siehe dazu auch das Kapitel 'Umland und Nachbarn' in **Patrizier** ab Seite 160.





RIVA – DER TRAUM VOM REICHTUM

Einwohner: um 4.000 (darunter Flüchtlinge aus dem Sveltall und Gloranien)

Herrschaft/Politik: unabhängige Stadt, Verwaltung durch einen Stadtrat

Garnisonen: ein Banner Söldner *Schwerter Rivas*, etwa zwei Dutzend Stadtgardisten und Bürgerwehrleute

Tempel: **Firun**, **Efferd**, **Phex**, **Tsa**, **Travia**

Besonderheiten: nivesisches Heiligtum nahe der Stadt, Magierakademie *Stoerrebrandt-Kolleg* (grau; Hellsicht, Schaden), Riedemoor (Torfmoor, in dem jüngst Schatzfunde gemacht wurden)

Stimmung in der Stadt: Bei den Neubürgern Aufbruchstimmung und Goldfieber nach den Funden im Riedemoor. Bei den Altbürgern herrscht das Gefühl von Sorge und Angst vor dem Niedergang vor. Es gibt ein zähes Ringen zwischen altem Bürgertum und Glücksrittern um die Vorherrschaft in der Stadt.

Eine komplette Stadtbeschreibung Rivas würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen. Außerdem brauchen Sie nur einen kleinen Teil der Stadt, da sich Ihre Gruppe wahrscheinlich nur in der Stadt aufhält, um Nachforschungen über das Riedemoor und den Kultplatz des Na-

menlosen herauszufinden oder sich für die Reise in das Moor zu wappnen. Alle wichtigen Stationen Rivas, die für dieses Abenteuer benötigt werden, finden Sie hier. Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie in **Patrizier 137-176**; oberflächliche Informationen auch in der **Geographia Aventurica** S. 36f oder auch in der **Wiki-Aventurica**.

SPURENSUCHE IN RIVA

Der Aufenthalt der Helden in Riva wird vermutlich von kurzer Dauer sein. Erkundigungen über das Riedemoor kann man in jeder Gaststätte oder Taverne einholen, gibt es doch derzeit genug Glücksritter in Riva, die schon einmal einen Fuß in dieses Gebiet gesetzt haben. Informationen über einen Kultplatz oder eine Stätte des Namenlosen sind schon schwieriger zu beschaffen, und verlässlich sind sie schon gar nicht. Hören sich die Helden nach Kultisten des Gottes ohne Namen um, so kann ihnen nicht mal der Phextempel hilfreich sein. Es wird also darauf hinauslaufen, dass die Helden ins Riedemoor aufbrechen und (wieder) auf gut Glück nach ihrem Ziel suchen.

INFORMATIONEN ...

... über das Riedemoor:

Das Riedemoor ist ein südlich von Riva gelegenes, unheimliches Sumpfgebiet. Torfstechern, Moorholzsammlern, Fallenstellern und Jägern dient es als Grundlage ihrer Arbeit. Wenige befestigte Wege führen nicht weit in das Moor. Das weitere Gebiet ist tückisch und unzugänglich. Man kann nur vermuten, was sich dort noch verbirgt.

Seit kurzer Zeit (genauer gesagt: seit dem Sternenregen) mehren sich bemerkenswerte Funde von Artefakten und Kostbarkeiten, die Glücksritter in die Stadt lockt. Derzeit beschäftigt sich die Magierakademie mit den Funden und dem Moor.

Das Stoorrebrandt-Kolleg kann von monströsen Knochen riesenhafter Wesen, grauerregenden Waffen, geheimnisvollen Rüstungsteilen und Metallteilen mit arkanen oder unbekannten Symbolen berichten. Man vermutet, dass das Moor einmal ein riesenhaftes Schlachtfeld gewesen sein muss und welche Kräfte auch immer am Werk gewesen sein müssen, vermutlich dafür gesorgt haben, dass das Moor überhaupt erst entstanden ist. Die Theorien befinden sich erst in der Entwicklung, da die Vorkommnisse noch relativ jung sind.

... über eine Kultstätte des Namenlosen:

Aus dritter, vierter oder fünfter Hand kann man erfahren, dass Abenteurer im Riedemoor auf die Überreste einer fast vollständig versunkenen riesigen, schwarzen Festung gestoßen sind, die eine düstere Aura umgibt, die einen mit Verzagtheit und Furcht erfüllt. Magier oder Geschichtsforscher können die Existenz der Festung sichern. Mehr Informationen lassen sich in Riva nicht einholen.

... über aktuelle Umtriebe namenlosen Wirkens:

Weder dem Phextempel noch dem Orden der Grauen Stäbe sind aktuelle Machenschaften der Namenlosen bekannt. Es gibt genug Verwehrte, Opfer der Kriege, Kriegsveteranen, ungeschickte Handwerker und unvorsichtige Jäger, denen ein oder mehrere Körperteile fehlen. Wenn es danach ginge, wäre die namenlose Gemeinde in Riva riesengroß.

INS RIEDEMOOR

Südlich von Riva erstreckt sich das weitläufige Riedemoor, ein unheimliches Sumpfgebiet. Die meisten wagen sich nur in den Saum des Moores, denn das Riedemoor und seine Bewohner sind berüchtigt. Schnell wird das Moor wild und unwegsam. Birken, Ebereschen und Erlen wachsen in lichten Hainen auf dem morastigen Grund, Sträucher wuchern dazwischen. Es ist ein tückisches und unzugängliches Gebiet,

voll gurgelnder Sumpflöcher, flacher Seen und knöcheltief unter Wasser stehender Gräser. Bachläufe dringen unvermutet aus dem schwarzen Grund empor, um ebenso unvermutet wieder zu versiegen. Manch grasbewachsener Hügel ist für den unkundigen Wanderer eine tödli-



che Falle, weil unter ihm nur tückischer Morast wartet, ein Schlammloch ohne Boden. Auch manch harmlos erscheinendes Gewächs mag sich als giftig entpuppen, ein strauchelnder Wanderer ist besser auf der Hut, woran er sich klammert, um nicht den Halt zu verlieren.

Weitere Informationen in **Patrizier 161f** und **175f**.

BEGEGNUNGEN UND EREIGNISSE

Benutzen Sie die hier genannten Vorschläge nach belieben, um Ihren Spielern das Flair des Riedemoors näher zu bringen.

☛ **Sumpfloch:** Dem Helden muss eine GE-Probe +2 gelingen, um einem Sumpfloch aus dem Weg zu gehen. Andernfalls droht er zu versinken. Mit einer KK-Probe +4 kann er sich (auch mit fremder Hilfe) befreien.

☛ **Sackgasse:** Misslingt den Helden eine *Orientierungsprobe* +4, so haben sie einen Weg eingeschlagen, der sie zu einer Sackgasse geführt hat. Sie müssen umkehren.

☛ **Nebelschwaden:** Nebelschwaden ziehen über das Moor und tauchen das wilde Land in ein schummriges Zwielflicht. Die kahlen Gerippe sturmgekrümmter Bäume ragen sich den Wandrern entgegen. Knorrige Eschen strecken scheinbar ihre Äste wie lange Finger den Abenteuern entgegen. Verlangen sie MU-Proben, die um den (möglichen) AG-Wert erschwert sind, und bei deren Misslingen sich der jeweilige Held weigert, weiterzugehen.

☛ **Faulige Gase:** Verlangen Sie KO-Proben. Für je zwei Punkte, die bei einer missglückten Probe fehlen, sind Eigenschaftsproben um einen Punkt erschwert und Talentproben sind pro Punkt, der fehlt, um je einen Punkt erschwert, solange sich die Helden in diesem Gebiet aufhalten.

☛ **Ungeheuer:** Geister und Irrlichter liefern sich einen boshaften Wettstreit, die Arglosen und Übermütigen tiefer in ihr Reich zu locken. Auch Leichen der Versunkenen gehen um und wollen sich an den noch Lebenden rächen. Bleiche Wesen schwimmen in lichtlosen Tümpeln, die so tief sind, dass kein Mensch weiß, wo sie enden, und steigen in den Nächten an Land um alles Lebendige zu erwürgen und sich an ihnen zu laben.

☛ **Wilde Tiere:** Moorkatzen, Morfus, Riesenegel, Sumpfkriaken, gigantische Amöben, Sumpfschlangen und giftige Riesenkröten warten darauf, das Schicksal der Helden zu besiegeln.

☛ **Begehrte Kleinodien:** Lassen Sie die Helden auf kleine Fundstücke stoßen, um den Ansturm der Glücksritter zu erklären. Schon alte Kupfermünzen oder verrostete Waffenteile reichen dafür aus. Beispiele für mysteriöse Funde gibt es in **Patrizier 175** zur genüge. Aber vermutlich haben die Helden jetzt nicht die Ruhe, einen auf Indiana Jones zu machen.

MAVERN IM MORAST

Ob die Helden schon nach einem Tag oder einer Woche zu den Überresten der Zwingfeste des Namenlosen gelangen, bleibt Ihnen überlassen. Verortet ist die Festung im offiziellen Aventurien nicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie mag wohl dieser Ritualplatz aussehen, wohin die namenlosen Kultisten aufgebrochen sind? Und wo zum Namenlosen soll man in diesem Moor eine solche Stelle finden, zwischen diesen ganzen Sumpflöchern und verkrüppelten Baumstümpfen? Als hätte euch der finstere Gott erhört, seht ihr in einiger Entfernung einzelne pechschwarze Mauern und Gebäudereste aus dem Sumpf ragen. Sind dies die Relikte von der Festung, die hier einstmals gestanden haben soll? Man kann nur erraten, dass die einzelnen Türmchen nur die Spitze eines Eisbergs sind, dessen größter Teil irgendwo unter dem Morast verborgen ist.

Eine Gruppe von mehreren aus dem Moor ragenden Gebäudeteilen, die sich in der Nähe befinden, kann das Interesse der Gruppe wecken. Nähern sich die Helden, spüren sie eine unheimliche (namenlose) Aura, die die Werte für MU, KL, GE und FF um 7 Punkte senkt, AT-Basis und FK-Basis um 3 Punkte und PA-Basis um 2 Punkte. Liturgien der Zwölfgötter sind um 13 Punkte erschwert auszuführen. Etwaige Ängste verdoppeln sich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nähert euch mit einem flauen Gefühl im Magen den Ruinen. Die vier Gebäude- und Mauerreste bilden eine Art kleinen Hof, in dessen Mitte ihr fast trockenen Boden vorfinden könnt. Eines dieser Gebäude muss wohl die Spitze eines Wehrturms gewesen sein, die restlichen Gebäude sind weniger gut erhalten. Mehrere Fußabdrücke auf dem Boden weisen zu einem Fenster des Turmes, aber doch scheint der Ort verlassen zu sein, nicht einmal mehr die Stechmücken, die es überall im Sumpf gab, scheinen sich auf dieses Fleckchen zu wagen.

Die Fußabdrücke sind menschlichen Ursprungs. Eine einfache *Fährtsensuchenprobe* gibt die Erkenntnis, dass es wohl mindestens ein Dutzend Personen gewesen sein müssen. Alle Spuren weisen zu dem Turm und sind erst wenige Tage alt. Die drei Gebäude neben dem Turm bestehen nur noch aus ihren Wänden und sind voller Schlamm. Einzig der Turm scheint keine Anzeichen zu besitzen, dass er jemals versunken gewesen wäre, sehr wohl aber, dass er schon vor langer Zeit verlassen wurde.

DIE ZWINGFESTE DES NAMENLOSEN

»Mitten im Sumpf, in dessen Herzen, erheben sich die zu Glas verschmolzenen Ruinen einer gigantischen schwarzen Festung. Hier, dieses Teil habe ich von da mitgenommen. Wir waren zu zehnt, als wir die Ruine fanden, doch allein ihr Anblick raubte zweien von uns den Verstand. Der Rondra-Geweihte ist dann näher ran und wollte mal sehen. Doch den hat ein Schatten weggeschnappt, den ich gar nicht richtig sehen konnte. Dann folgte die Draconiterin dem Wispern aus den Ruinen, das für mich eher wie das Fiepen von Ratten klang. Und schließlich versank Frego im Sumpf. Nein, kein Freund: mein Hund. Aber darum geht's: Überall dort ragen Waffen aus Silber und Gold aus dem Sumpf, Rüstungen, Totenschädel mit goldenen Helmen und so weiter. Ja, auch der Schädel eines Drachen liegt dort. Er kann reden, glaube ich.«

- unzusammenhängender Bericht des Glücksritters Gerdung Plötzbogen, der Begleiter für das Riedemoor suchte und gleichzeitig nie wieder dorthin wollte

Die Festung war einst Schauplatz einer gewaltigen Schlacht zwischen Kämpfern des Gottes ohne Namen und Hochelfen. Auch Oger, Echsen und Drachen nahmen an der Schlacht teil. Unvorstellbare astrale und karmale Mächte müssen freigesetzt worden sein. Wann die Schlacht stattfand und wie sie ausging, ist nicht bekannt, ebenso wenig ist über die Festung selbst bekannt, wann sie erbaut wurde und zu welchem Zweck. Es ist auch nicht die Aufgabe dieses Abenteurers die Hintergründe hierfür zu erforschen oder gar offenzulegen und die Helden werden nur einen Bruchteil der Festung zu Gesicht bekommen, eben nur den Teil, der für das Abenteuer relevant ist. Das Geheimnis dieses Mysteriums soll weiter erhalten bleiben. Lesen Sie mehr zu der Festung in **Patrizier 175f.**

DIE ERFORSCHUNG DER RUINENFESTUNG

Allgemeiner Aufbau

Es wird in diesem Abenteuer auf eine genaue Aufzeichnung der Räumlichkeiten verzichtet, damit Sie die Elemente der Festung so platzieren können, wie es für Ihre Gruppe am sinnvollsten ist. Die Helden werden zunächst einige Etagen hinabsteigen müssen, um in die begehbaren Ebenen zu kommen. Viele Wege, Gänge und Räume sind verschüttet oder voll Schlamm gelaufen, manche auch durch magische Unfälle oder Angriffe aus der alten Schlacht unzugänglich. So kann verhindert werden, dass ein zu großes Areal erkundet und erforscht wird. Ziel der Helden wird die Ritualhalle der Namenlosen sein. Be-

achten Sie bitte beim Erkunden, dass die Festung Schauplatz einer großen Schlacht war, und so überall Überbleibsel davon zu finden sind. Zu Beginn (im Eingangsturm) werden die Helden noch Fußspuren der Kultisten finden können, dann verliert sich die Spur aber relativ schnell auf dem steinigen Boden, so dass sie die unterirdische Anlage auf eigene Faust erkunden müssen.

DIE STIMMUNG UNTER TAGE

Die Festung besteht auch von innen aus schwarzem Stein. Die Räume sind groß, fast schon Hallen. Die Stimmung ist düster, kalt, gefühllos und beklemmend.

☛ **Beleuchtung:** Obwohl die wenigen Fenster verschüttet sind und die Fackeln in ihren Haltern schon längst verrottet sind, sind einige der Räume in seltsames Licht getaucht: Phosphoreszierende Pilze oder Kristalle leuchten in den Ecken in den verschiedensten Farben und sorgen zusätzlich für eine mystische Stimmung. Manche Räume sind aber ohne eigene Lichtquelle nur schwer zu begutachten.

☛ **Geräusche:** Immer wieder können die Helden Geräusche hören, die an ein Gekreische oder Angstschreie von Personen, die sich weit entfernt befinden, erinnern. Manchmal ist es aber auch nur ein Windzug, der an den Helden vorbeirauscht (und dessen Ursprung nicht zu orten ist), oder ein gemurmelter Singsang, der aus den Mauern zu kommen scheint. Und dann sind manche Räume ganz in Stille getaucht, so dass man jeden Schritt auf dem Boden hören kann.

☛ **Gerüche:** Die meisten Räumlichkeiten riechen nach Morast, der sich einen Weg unter die Erde gebahnt hat, manche aber auch nach Schwefel oder anderen unidentifizierbaren Gerüchen.

☛ **Bauweise:** Mauern, Böden und Decken sind aus massivem schwarzem Stein. Die Größe der Räume könnte darauf schließen lassen, dass größere Wesen einstmals diese Festung bewohnt haben könnten. Der Zweck der Anlage war offenbar militärischer Natur.

☛ **Die 'unheimliche Aura':** Vergessen Sie nicht, dass auch in der Festung die Aura wirkt, die die Helden schon vor dem Eingang (siehe Seite 30) befiel.

Ausgewählte Räumlichkeiten

☛ **Auf der Treppe im Eingangsturm:** Die Reste eines zertrümmerten Skeletts (ein Hochelf?) liegen in der Ecke, daneben ein erstaunlich gut erhaltener Elfenbogen, der allerdings seine Spannkraft verloren hat.

● **Säulenhalle:** In einer großen Halle, deren meiste Säulen eingerissen aussehen und über dem Boden verstreut sind, liegen die Überreste eines Drachenskeletts (ein Frostwurm). Der Kopf ist abgerissen und zerschmettert, der Karfunkel fehlt.

● **Katapultraum:** Ein Raum, der an einer Seite eine Öffnung hatte, durch die die Hälfte des Ortes mit Schlamm bedeckt wurde. Halb begraben liegt ein riesiger versteinelter Holzlöffel, der wohl einmal zu einem großen Belagerungsgerät gehört hat.

● **Rattenpilzgang:** In einem Gang wächst überall in den Ecken Rattenpilz (ZBA 260).

● **Durchgang:** In diesem Durchgang liegen mehrere Skelette von Menschen, Elfen und Echsenwesen; dazwischen verrostete Schwerter, eine elfische Rüstung mit mäandrierender Optik (die bei längerer Betrachtung verwirrend wirkt) und verrottete Waffenteile mit uralten echsischen Runen.

DIE RITUALHALLE

Die Helden werden, nachdem sie einige Räume passiert haben und vielleicht auch ein paar Etagen herabgestiegen sind, die Ritualhalle betreten. Hier werden sie Zeugen eines Rituals der Namenlosen. Es ist wichtig, dass die Helden das Ritual nicht unterbrechen.

WAS IN DER ZWISCHENZEIT PASSIERTE

Die Kultisten haben diesen Ort bereits vor den Helden gefunden und zu der Stelle auserkoren, an dem ihr Ritual stattfinden soll. Allerdings sind die Namenlosen über einen anderen Zugang in die Halle gelangt, so dass es zunächst keine direkte Verbindung zwischen dem Ritual und den Helden gibt (siehe die Beschreibung unten). Auch Perdan ist vor Ort, hält sich aber zunächst im Hintergrund.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der schmale Gang, dem ihr nun schon eine Zeit lang folgt, wird heller. Von irgendwoher leuchtet ein Feuer zu euch. Dazu gesellt sich ein leiser Singsang, ihr könnt gedämpfte Stimmen wahrnehmen. Nach ein paar Biegungen endet der Gang vor einer steinernen Balustrade. Ihr befindet euch auf der Galerie einer großen Halle. Von unten könnt ihr Gespräche und hektisches Treiben vernehmen. Von dort kommt auch der Lichtschein.

Die steinerne Balustrade führt entlang der Galerie in einem Halbkreis mehrere Schritte über dem Boden um die Halle und bietet guten Sichtschutz. Von hier aus kann

man einen Blick hinunter werfen, ohne gesehen zu werden. Einen Abgang gibt es nicht, nur einen weiteren Zugang, wie den, durch den die Helden gekommen sind, der aber verschüttet ist. Es ist nicht möglich, sich abzuseilen, ohne gesehen zu werden. Auf dem Hallenboden steht ein großer, schwarzer Altar (an der Stelle, wo keine Galerie ist) und mehrere steinerne Bänke. Die Decke wird von mehreren Säulen getragen. Insgesamt sind dort unten zwei Dutzend Kultisten damit beschäftigt, ein Ritual vorzubereiten: Manche holen Paraphernalia und stellen sie auf, andere markieren Kreise aus Blut um den Altar und wiederum andere singen sich in Trance. Eine Gruppe von fünf Kultisten steht um den Altar herum und werkeln an einem faustgroßen schwarzen Stein. Geben Sie den Helden die Möglichkeit, sich ein Bild von der Lage zu verschaffen, aber nicht zu viel Zeit, um selbsttätig zu werden. Leiten Sie dann das Ritual ein.

VOREILIGE HELDEN

Es ist möglich, dass die Helden schon jetzt die Gelegenheit ergreifen, um an den schwarzen Diamanten zu gelangen. Doch ohne entdeckt zu werden, wird ihnen dies nicht gelingen. Außerdem würden sie dann einer Übermacht an Kultisten gegenüberstehen. Das 'Ritual' kann sich aber zur Not auch selbst initiieren. Dann müssen Sie die nachfolgende Beschreibung etwas umschreiben. Sie können auch Feyangola (S. 16) wieder auftreten lassen, der die Helden vielleicht davon abhält, eine Kamikaze-Aktion zu unternehmen. Ganz undenkbar wäre es allerdings nicht, dass die Helden in Besitz des Steins gelangen, bevor das Ritual anfängt, nur fehlt ihnen dann die Information, dass es kein namenloses Artefakt im eigentlichen Sinne ist.

SCHIEDEN EINES RITUALS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Purpurner Nebel breitet sich vom Altar aus. Die ganze Aufmerksamkeit der Kultisten richtet sich auf den schwarzen Diamanten, aus dem vereinzelt Blitze zucken, dann auch um Säulen und an der Decke. Ihr hört beschwörende Anrufungen aus der Richtung des Altars in einer seltsamen, euch nicht vertrauten Sprache. Die Stimme dringt in eure Köpfe, scheint von überall und nirgends zu kommen. Eine Stimme wie die einer gequälten Seele. Ihr könnt niemanden sprechen sehen und doch hört ihr sie. Der Diamant beginnt zu leuchten, die Luft um ihn herum flimmert und pulsiert. Die Kultisten singen nun laut. Immer wieder scheint der Diamant Energie in Form von Blitzen und Licht zu entladen, aus der Tiefe der Festung hört ihr ein Grum-

meln, der Boden beginnt zu zittern. Die Kultisten hören auf zu singen und treten mehrere Schritte zurück. Einer der Berobten am Altar greift sich an die Brust und sackt zusammen. Von der Decke rieselt Sand, das Beben wird heftiger. Als eine Robe eines Kultisten wie

aus dem Nichts anfängt, zu brennen und eine der Säulen umstürzt, bricht das Chaos aus. Viele laufen schreiend davon oder winden sich am Boden. Purpurne Schlieren gehen vom Diamanten aus und scheinen irgendetwas aus den Köpfen der Kultisten zu saugen, die danach leblos, wie eine Hülle, zu Boden fallen. Zwischen den sphärischen Klängen, die in eurem Kopf lärmern, hört ihr so etwas, dass sich wie „Frei!“ anhört. Die Wände der Halle zerreißen und erlauben einen kurzen Blick ins limbische Nichts. Eine der Säulen fällt in eure Richtung und schlägt



neben euch in die Galerie. Niemand scheint zu bemerken, dass der Diamant in dieser ganzen Unordnung aufgehört hat zu leuchten und Blitze auszusenden. Unschuldig liegt er nun auf dem Altar.

Das ist die Möglichkeit der Helden, den Diamant zu erobern. Über die umgestürzte Säule kann man nun nach unten gelangen und den Diamanten im Trubel an sich nehmen. Danach heißt es, das eigene Leben in Sicherheit zu bringen und die Festung zu verlassen. Legen Sie den Helden auf ihrer Flucht keine Steine in den Weg, während hinter ihnen ein Teil der Festung vom Limbus aufgesogen wird. Auch der Weg durchs Riedemoor sollte ereignislos ablaufen. Erst in Riva sollten sich die Helden wieder Ruhe gönnen und überlegen, wie weiter zu verfahren ist.

DAS GEHEIMNIS DES SCHWARZEN DIAMANTEN

Nach Tagen oder Wochen haben die Helden es nun geschafft, den schwarzen Diamanten an sich zu bringen. Sie haben vielleicht sogar mehrmals um ihr Leben kämpfen müssen, um in Besitz dieses seltsamen Dings zu gelangen. Und dann können sie noch nicht einmal sicher gehen, ob der Stein überhaupt etwas mit den Vorkommnissen auf dem Brack zu tun hat. Die Erfahrungen, die sie gemacht haben, zeigen vielleicht eher, dass es ihnen gelungen ist einen dunklen Ritualfokus in Gewahrsam zu nehmen. Es wird also Zeit, herauszufinden, was es nun mit diesem Stein zu tun hat und ob und in welcher Weise er eine Rolle spielt.

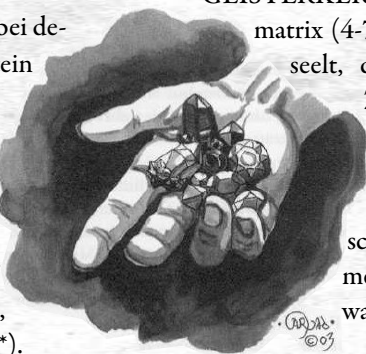
Eine **profane Analyse** des Diamanten ergibt, dass es sich tatsächlich um einen Diamanten handelt (*Gesteinskunde-Probe*), der durch äußere Krafteinwirkung (magisches, göttliches oder dämonisches Wirken) geschwärzt wurde. Durch die Namenlosen läge es Nahe, an ein göttliches Artefakt zu denken, aber auch an ein dämonisches (durch die Stadtgespräche in Enqui, s. o.).

Wahrscheinlich interessiert die Helden aber vielmehr eine **magische Analyse**. Haben sie allerdings nicht die Möglichkeit dazu, oder sind ihre Ressourcen zu begrenzt, so bietet sich das *Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva* an, wo sie gegen ein Entgelt den Diamanten mittels Hellsichtsmagie analysieren lassen können.

EINE MAGISCHE ANALYSE

• Ein OCULUS ASTRALIS (LCD196) zeigt intensive magische Muster im Inneren des Diamanten. Die Hälfte der ZfP* kann als Erleichterung auf eine *Sinnenschärfe-Probe* +7 angerechnet werden, bei deren Gelingen man erkennt, dass in dem Stein eine Seele gefangen ist.

• Ein ODEM ARCANUM (LCD197) enthüllt: Magie vorhanden (0-2 ZfP*), 'viel' Astralenergie vorhanden (3 ZfP*), Diamant dient als 'Gefäß' und ist durch dämonisches Wirken 'verunreinigt' (7 ZfP*), ein Bannzauber liegt auf dem Stein, die Strukturen sind deformiert (ab 12 ZfP*).



• Ein ANALYS ARCANSTRUKTUR (LCD22) deckt auf: Kein (!) bindender Spruch, Merkmal *Einfluss* (auch *Dämonisch* und *Temporal*), Repräsentation 'dämonisch' (0-3 ZfP*), wirkender Spruch: so etwas wie ein GEISTERKERKER, trotz einer deformierten Zaubermatrix (4-7 ZfP*), das Objekt ist besessen oder be-seelt, der Zaubernde war ein Dämon (8-12 ZfP*), im Diamanten wird eine Seele gefangen gehalten, ob absichtlich oder nicht, ist nicht auszumachen, die chaotische Zaubermatrix lässt über die magische Bearbeitung des Diamanten nicht mehr zu (13-18 ZfP*), der Analytiker wird wahnsinnig (ab 19 ZfP*).

Die **karmale Analyse** eines Geweihten kann auch ergeben, dass sich eine Seele in dem Stein gefangen befindet. Welcher Geweihte allerdings dazu in der Lage ist, bleibt Ihnen überlassen.

Wichtige Erkenntnisse

• Der Edelstein ist **kein Artefakt des Namenlosen**. Obwohl ihn eine 'namenlose' Aura umgibt, die daher kommt, dass die Seele, die in dem Stein gebunden ist, ein Geweihter des Namenlosen war und natürlich das geschwärzte Äußere lassen zwar darauf schließen, eine Analyse kann dies aber eindeutig widerlegen.

• Der Diamant dient als **Gefängnis einer Seele**, die womöglich etwas mit den Vorkommnissen im Brack zu tun haben könnte. Hieraus ließe sich folgern, dass es vielleicht sinnvoll wäre, in irgendeiner Art Kontakt zu dieser Seele aufzunehmen.

SEELENGESPRÄCH

»Shhhh! ... I'm getting something! Nur-Ab-Sal SPEAKS ... he bids us find the ... what ... a book ... yes ... the LOST DIALOGUE OF PLATO!«

- Sophia Hapgood, Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Da die Vermutung nahe liegt, dass die im Diamanten gefesselte Seele etwas mit der Aufgabe der Helden zu tun hat, werden die Helden möglicherweise Kontakt zu dieser Seele aufnehmen wollen. Dies ist auch der einzige Weg, diese Aufgabe zu erfüllen. Eine **Kontaktaufnahme** ist auf magischem Weg über Verständigungsmagie und auf karmalem Weg über Liturgien (überwiegend die der Boronkirche) zu erreichen. Sind die Helden nicht dazu in der Lage, bietet sich wieder die Rivaner Magierakademie an, oder eine borongeweihte Meisterperson, naheliegender wäre hier der Geweihte aus Parkauki. Egal, wie es die Helden nun schaffen, mit der Seele zu kommunizieren, gelangen sie doch an folgende **Informationen**. Murdrak verrät ihnen seinen Namen und dass er Magier war. Er begründet die Tatsache, dass seine Seele in dem Stein gefangen ist damit, dass ein Dämon ihn gebannt habe, wird allerdings nicht verraten, dass er selbst den Dämon gerufen hat, noch warum der Dämon seine Seele bannte und schon gar nicht, dass er ein Geweihter des Namenlosen war. Er erzählt, dass er es geschafft habe, einen weiteren Dämon in den Brack zu bannen und vermutet nun, dass er dadurch befreit werden könne, wenn der Dämon im Brack vernichtet werden könnte. Hierfür verweist er auf seine persönlichen Unterlagen zur Dämonenbannung in seinem Turm in Thunata, einer Siedlung zwischen Kvirasim und Gashok. Befinden sich die Helden allerdings schon in Parkauki, weil sie z.B. den Borongeweihten dort aufgesucht haben, so können sie auch

DER SCHWARZE DIAMANT

Der schwarze Diamant ist aus dem Mysterium *Swelt* (**Roter Mond 176**) entnommen, wo es heißt, dass ein Wanderer ihn bei sich trug, als er die Stadt in dem Jahr betrat, in dem der Handelsposten von einer Sturmflut vernichtet wurde. Der Einleitung zufolge entstand die besondere Eigenschaft (nämlich dass der Stein die Seele des Magiers Murdrak als Gefängnis dient) zu dieser Zeit. Der Diamant verfärbte sich in der Auseinandersetzung zwischen Magus und Dämon zu dem Aussehen, dass er heute noch hat: Ein teilweise verschmolzener Edelstein, dessen Oberfläche durch irgendwelche Umstände geschwärzt wurde. Wodurch genau der Diamant geschwärzt wurde, ob durch die Bannung oder andere magische oder dämonische Kräfte, ist nicht zu rekonstruieren und wird hier auch bewusst im Unklaren gelassen – ergründet kann es ja eh nicht werden. Ebenso verhält es sich mit der Tatsache, wie die Seele des Magiers in den Stein gelangte. Es ist nicht mehr nachzuvollziehen, ob der Dämon die Seele des Magiers bewusst in den Stein bannte, oder ob es nur ein Nebenprodukt des astralen Chaos war. Die Seele des Magiers ist jedenfalls auf eine unbekannte Art und Weise mit dem im Brack gefesselten Dämon verbunden und so wird der Diamant später auch als Fokus zur Bannung des Dämonen aus dem Brack benötigt. Die gefesselte Seele des Magus ist ebenfalls daran interessiert, den Dämon zu bannen, da sie sich erhofft, dadurch auch endlich befreit zu werden. Immer wieder versucht der Magier Kontakt zu seinem Träger aufzunehmen, indem er nächtliche Träume verursacht, ihm Worte zuflüstert, man solle ihn doch befreien, oder der Diamant fällt unvermittelt zu Boden und hinterlässt einen blutigen Fleck.

dort schon in Besitz der Unterlagen gelangen. In diesem Fall können sie die Unterlagen von Fredo Blutblatt erhalten, der sie wiederum von *Rallion Regenslieder* (**Aus Licht und Traum** S. 104), der vor einigen Jahren bereits den Turm mit verwegenen Abenteurern durchsuchte (siehe das Abenteuer **Elfenblut**) und die Unterlagen fand, erhielt. Andernfalls müssen die Helden den ehemaligen Turm in Thunata aufsuchen und die Aufzeichnungen finden. Die Gestaltung dieser Episode liegt ganz in Ihren Händen.

DIE AUFZEICHNUNGEN DES MURDRAK

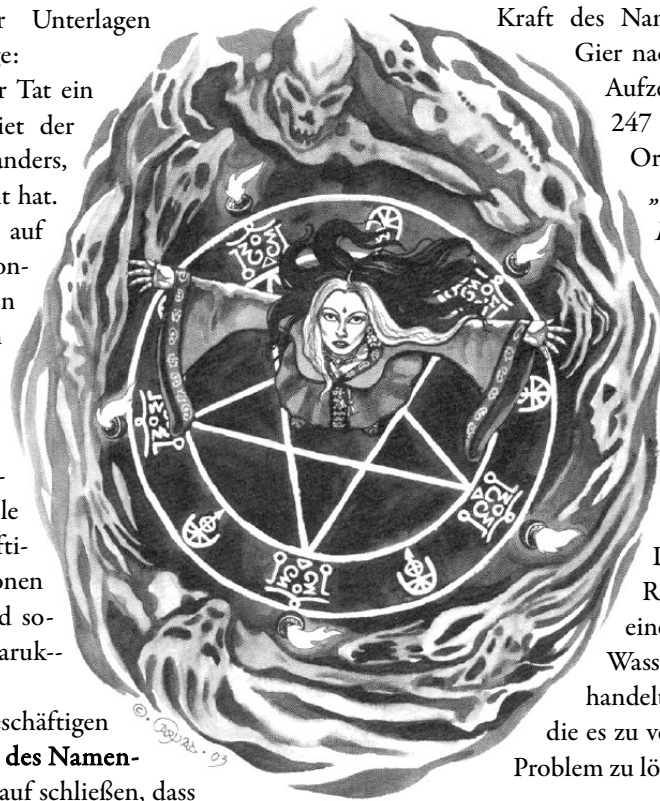
Das Durchforschen der Unterlagen bringt erstaunliches zu Tage:

• Der Magier war in der Tat ein Fachmann auf dem Gebiet der **Dämonologie**, allerdings anders, als er es den Helden erzählt hat. Sein Fokus lag viel mehr auf der Beschwörung und Kontrolle von siebtsphärischen Wesenheiten, als auf deren Bannung und Vernichtung. Seine Beweggründe waren offensichtlich böserartiger und nicht zwölfgötterfreudiger Natur. Viele Aufzeichnungen beschäftigen sich mit den Dämonen Ivash und Grakvaloth, und sogar ein Kapitel über Maruk-Methai gibt es.

• Weitere Unterlagen beschäftigen sich intensiv mit dem **Kult des Namenlosen** und lassen sogar darauf schließen, dass Murdrak selbst ein Diener des Gottes ohne Namen war.

• Seine **letzten Forschungen** galten der Beschwörung des Dämons Maruk-Methai, durch den er mit der Kraft des Namenlosen ausgestattet, seine Gier nach Macht stillen wollte. Alle Aufzeichnungen sind nicht nach 247 BF angefertigt worden. Als Ort für sein Ritual scheint sich „eine Sandbank, die von der Bevölkerung auch 'Insel der toten Seelen' genannt wird, inmitten des Bracks“ herauszulesen.

• Über den Dämon **Maruk-Methai** erfährt man, dass er hin und wieder in Begleitung eines anderen, namentlich nicht genannten, Dämons erscheint, der in der Regel keine Gestalt hat, aber eine Affinität zum Element Wasser besitzt. Bei diesem Dämon handelt es sich um diejenige Entität, die es zu vernichten gilt, um das Brack-Problem zu lösen.



DAS ENDE EINES DÄMONS

Die Aufgabe der Helden sollte nun klar sein: Es gilt den im Brack gefangenen Dämon zu vernichten. Hierfür gibt es nun ein paar Anhaltspunkte, an denen Sie dieses Kapitel ausrichten können.

• Die **Bannung** des Dämons kann durch verschiedene Tätigkeiten durchgeführt werden. Als arkane Mittel stehen die Zauber REVERSALIS INVOCATIO, DESTRUCTIBO, PENTAGRAMMA und DÄMONENBANN zur Verfügung, weiter die Liturgien EXORZISMUS und ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL (siehe auch das Kapitel *Bannung beschworener Wesen* aus **Wege der Zauberer** S. 185f). Eine weitere Möglichkeit wäre die Beschwörung des Dämons Zazamotl'gnakhyaa (**Tractatus Contra Daemones** S. 115f und 151), zu dem man auch Informationen in den Unterlagen Murdraks finden kann.

• Als **Ort** bietet sich die oben beschriebene Sandbank an, die heutzutage den Boronanger Parkaukis beherbergt.

• Da es schwierig werden dürfte, einen Dämon zu bannen, den man nicht richtig orten kann, kann der schwarze Diamant als **Fokus** dienen. Taucht man ihn in das Wasser des Bracks, so beginnt sich das Wasser um ihn herum in Bewegung zu setzen. Der Dämon versucht

nach wie vor, Murdrak zu vernichten. Der Großteil der Präsenz des Dämons befindet sich nun in unmittelbarer Nähe.

• Möglicherweise sind die Helden selbst nicht in der Lage, den Dämon zu bannen. Gewähren Sie ihnen also auch **Hilfe von Meisterpersonen** (Antimagier, Boron oder Praiosgeweihte). Generell bleibt es den Helden überlassen, wie sie den Dämon vernichten wollen. Reagieren Sie also auf Ihre Spieler und schreiben Sie nicht zu viel vor.

Letztendlich sollte es den Helden aber gelingen, den Dämon aus dem Brack zu bannen. Das Letzte, was die Helden von Dämon wahrnehmen können, wird ein „Blubb!“ sein. Das Wasser beruhigt sich wieder und die Helden finden sich wieder auf der vom Nebel verschlungenen Sandbank, als wäre nie etwas geschehen.

EPİLOG

Nach der erfolgreichen Vernichtung des Dämons aus dem Brack kann die Schifffahrt auf dem Gewässer wieder aufgenommen werden. Der Nebel wird sich leicht lichten und den Helden generell freundlicher vorkommen, als zu Beginn des Abenteuers. Die Kunde von der Bannung wird sich langsam aber sicher weiter nach Tjolmar und Enqui tragen, nimmt man doch zunächst keine Veränderung wahr. Erst als die ersten Mutigen berichten, dass sie die Überfahrt ohne besondere Vorkommnisse überstanden haben, ist die Region so, als hätte es niemals einen Dämon gegeben.

Sicherlich können sich die Helden nun mehr als den Dank der Bevölkerung abholen. Möglicherweise winkt sogar eine Auszeichnung der Efferdkirche oder eines Machthabers in Enqui oder Tjolmar.

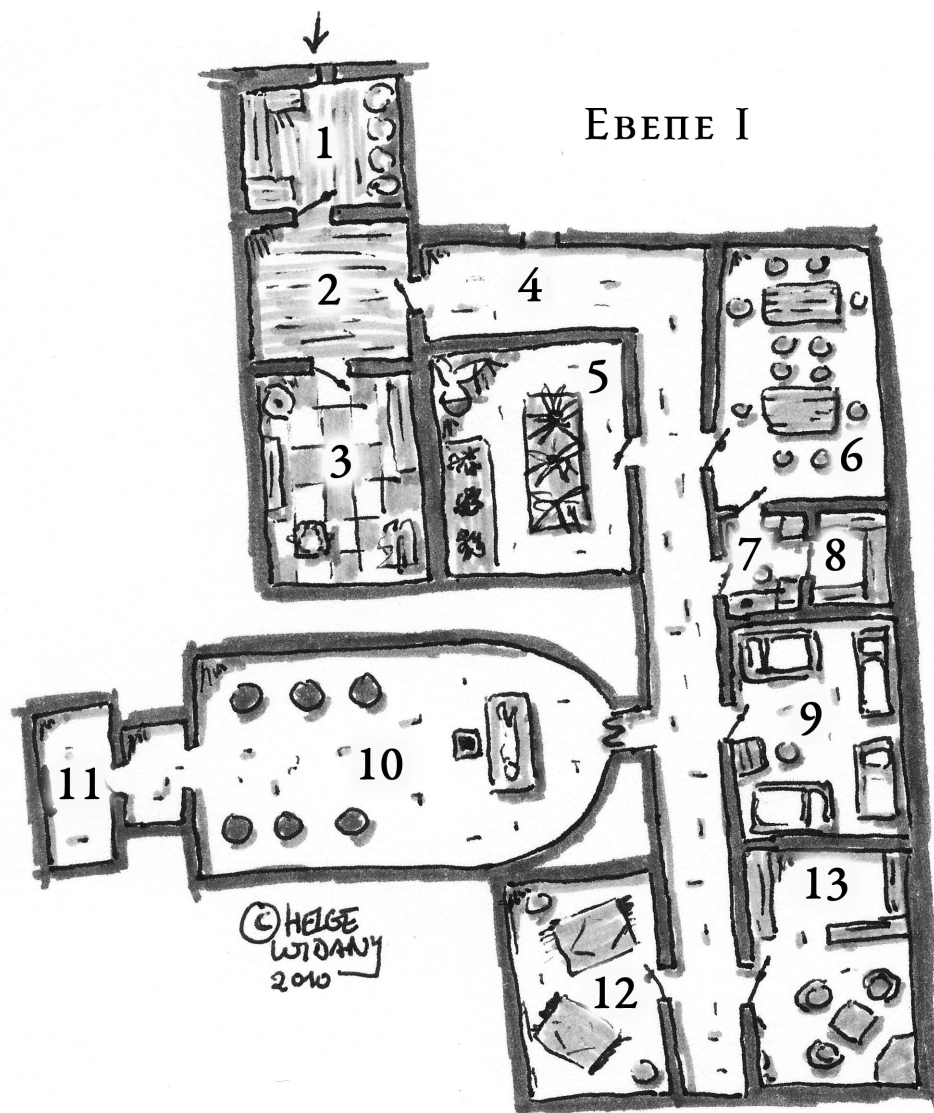
Wenn Sie es einrichten können, lassen Sie den schwarzen Diamanten bei der Vertreibung des Dämons ebenfalls verschwinden. Möglicherweise haben die Helden noch ein Interesse, den Kult des Namenlosen endgültig auszu-

löschen, doch das ist ein anderes Abenteuer. Ebenso, wenn die Helden daran interessiert sind, nochmals zur Ruinenstadt Swelt oder der Zwingfeste des Namenlosen im Riedemoor zurückzukehren.

Abenteuerepunkte

Den Anhaltspunkt bei der Abenteuerpunktevergabe sollten Sie bei **450 AP** sehen. Sollten die Helden in Parkauki allerdings zu gewaltsam vorgegangen sein, dann ziehen Sie **50 AP** ab. Die eigenständige Analyse des schwarzen Diamanten sollte **50-100 AP** Wert sein, die Vernichtung des Dämons ohne fremde Hilfe **100 AP**. Auf jeden Fall sind Helden, die bis zur Ruinenstadt und auch durch das Riedemoor gekommen sind, nun *Sumpfkundig*. Mögliche *Spezielle Erfahrungen* könnten in den Bereichen *Wildnisleben*, *Orientierung*, *Boote Fahren*, *Sagen/Legenden*, *Götter/Kulte* und *Magiekunde* gesammelt worden sein.

ΑΠΗΛΑΓ: DER TEMPEL DES ΠΑΜΕΠΛΟΣΕΠ



Legende:

- 1 Lagerraum
- 2 Zwischenraum
- 3 Statuenraum
- 4 Gang

5 Pflanzenzucht

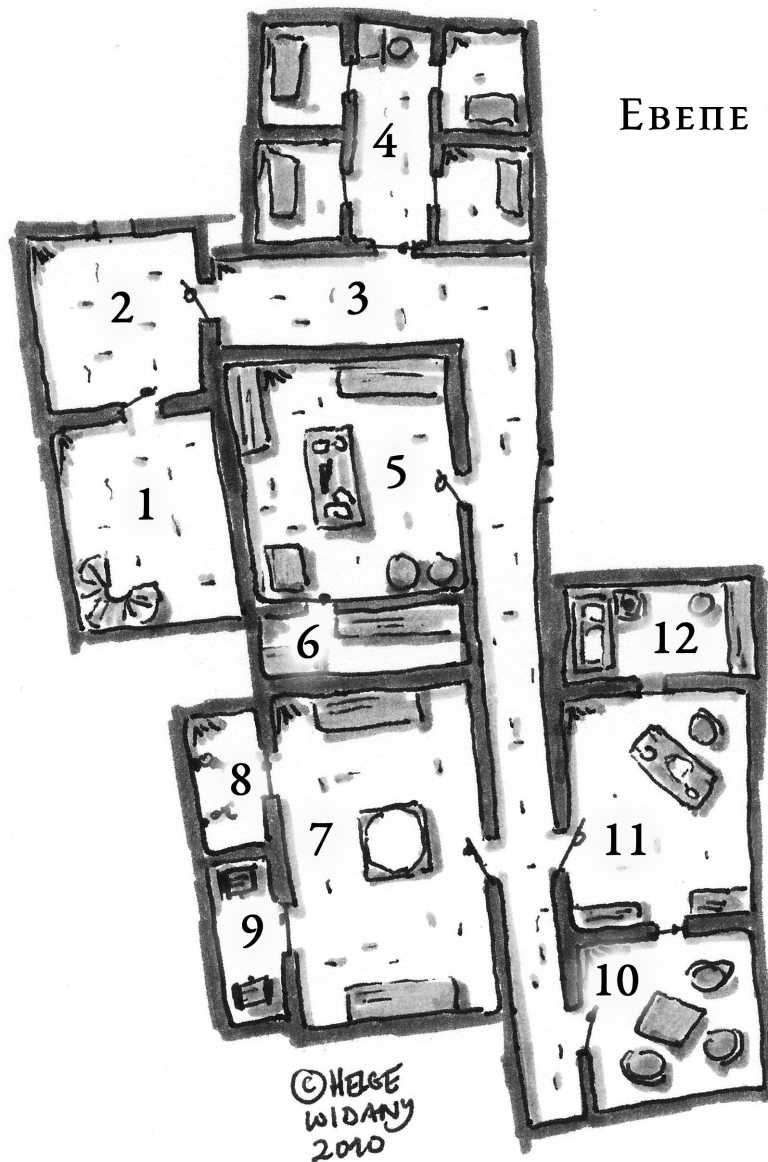
- 6 Speisesaal
- 7 Küche
- 8 Vorratsraum
- 9 Schlafsaal

10 Die große Halle

- 11 Eingangsraum
- 12 Meditationsraum
- 13 Aufenthaltsraum

ΑΠΗΛΑΓ: DER TEMPEL DES ΠΑΜΕΠΛΟΣΕΠ

ΕΒΕΠΕ 2



Legende:

- 1 Aufgang
- 2 Zwischenraum
- 3 Gang
- 4 Kerkerzellen

- 5 Labor
- 6 Lager
- 7 Opferannahme
- 8 Zelle des Wächters
- 9 Tempelschatz

- 10 Audienzzimmer
- 11 Arbeitszimmer
- 12 Schlafzimmer

QUELLENACHWEIS

Seite 3
Seite 4
Seite 5
Seite 6
Seite 7
Seite 10
Seite 11
Seite 12
Seite 13
Seite 14
Seite 16
Seite 17
Seite 18
Seite 20
Seite 21
Seite 26
Seite 27
Seite 28
Seite 29
Seite 33
Seite 33
Seite 35

Efferds Wogen, S. 35
Unter dem Westwind, Karte aus dem Anhang
Patrizier und Diebesbanden, S. 157
Reich des roten Mondes, S. 63
Land des schwarzen Bären, S. 63
Die Verdammten des Südmeers, S. 58
Cassim2, Nikolan Dietz, galerie.wolkenturm.de
Land des schwarzen Bären, S. 64
Raschtuls Atem, S. 173
Questadores, S. 11
Aus Licht und Traum, S. 111
Für die Ewigkeit, S. 11
Reich des roten Mondes, S. 79
Fackelschein & Kellerstaub, S. 72
Reich des roten Mondes, S. 147
Handelsherr und Kiepenkerl, S. 17
Reich des roten Mondes, S. 59
Patrizier und Diebesbanden, S. 137
Patrizier und Diebesbanden, S. 162
Drachenodem, S. 75
Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, S. 117
Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, S. 68

FORMALITÄTEN

Das Abenteuer im Überblick

Anforderungen für den Spielleiter: einfach (Linearität) bis mittel (Improvisation bei weniger ausgestalteten Szenen)

Anforderungen für die Spieler: einfach bis mittel

Ort und Zeit: Svelltland, Brinasker Marschen, Riva ab 1029 BF.

Elemente: Reise durch Sumpf, Schatzsuche, Verfolgung eines Kultes, Infiltration einer Kultanlage, Analyse eines Artefaktes, Bannung eines Dämonen

MEIN DANK GILT DEN USERN DES ALVERAN.ORG-FORUMS, DIE MIR REICHLICH ANREGUNGEN GEGEBEN HABEN, EBENSO MEINEN EHEMALIGEN MITBEWOHNERN AUS BOCHUM UND MEINEN ELTERN, DIE MICH MOTIVIERT HABEN, AN EINEM EIGENEN ABENTEUER ZU SCHREIBEN UND NIKOLAN DIETZ FÜR DIE VERWENDUNG SEINER GRAFIK.

Dieses Abenteuer enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ und zur Welt „Aventurien“. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Das Abenteuer darf weder ganz noch in Teilen vervielfältigt oder in irgendeiner Art kommerziell, wohl aber zum privaten Gebrauch genutzt werden. Anregungen und Kritik bitte an helge.widany@web.de. Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGEN in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Helge Widany, Bochum und Paderborn, im Oktober 2010