

GÄNSEKIEL TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Das Kalte Herz

Autor: Magnus Epping, mepping@gmx.de

Dieses Abenteuer erreichte Platz 2

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2007 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolken-turm.de.

Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGÉ mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGÉ in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

~~ Gänsekiel & Tastenschlag 2007 ~~

~ Wenn das Blut gefriert ~

Das Kalte Herz

von Magnus Epping

Mit besonderem Dank an

Kathrin Lieb (Karten, aventurische Quellen)

Dominik "Dom" Wäsch (Höhere Mathematik, besondere Spielelemente)

sowie

Stefan Trautmann & Petra Kämmerer (Kor)

Anton Weste für den bösen Buben Tairach

Hannes Kunze für das Kodierprogramm

Uli Lindner für kollegiale Maßnahmen

Peter Diehn für's Weiterleiten

und schließlich

Wilhelm Hauff für das Kalte Herz & Edgar Allen Poe für das verräterische

Inhaltsverzeichnis

DAS KALTE HERZ	1
INHALTSVERZEICHNIS	2
VORWORT ZUR WETTBEWERBSFASSUNG	4
DAS ABENTEUER	5
NOTWENDIGE ANMERKUNGEN ÜBER DAS GENRE	5
DIE SPIELER VORBEREITEN	6
DAS SPIEL VORBEREITEN	6
AUSWAHL DER HELDEN	8
VORGESCHICHTE	9
VORSCHAU AUF DAS ABENTEUER	11
AUSFÜHRLICHE CHRONOLOGIE DER VORGESCHICHTE	13
DIE SCHNITTER	13
DER PAKT MIT TAIRACH – ERSTER DIESSEITSZYKLUS UGDALFS	15
ZWEITER DIESSEITSZYKLUS UGDALFS	18
DRITTER DIESSEITSZYKLUS UGDALFS	18
BEUREN VON LEINHAUS – VIERTER DIESSEITSZYKLUS UGDALFS	19
BEURENS VERRAT	21
BEURENS FLUCHT / HERRSCHAFTLICHE ZWISCHENSPIELE	22
TANKRED – NEUER HERR AUF HOHENASPERG	23
ZU GAST AUF FESTE HOHENASPERG	23
DIE BARONIE IMRAH	23
ASPERG – HAUPTORT DER BARONIE IMRAH	25
DIE TOTE GEFOLGSFRAU	26
WETTERUMSCHWUNG	28
ÜBER DEN ABGRUND	28
GEDÄMPFTE STIMMUNG BEI BRATEN UND WEIN	30
»FREI!«	32
TANKRED BEFREIT UGDALF	32
DER WEITERE VERLAUF DER NACHT	33
UGDALFS LOGIK	34
GEFANGEN!	34
EINE VERMEINTLICHE TODESFRIST	35
UGDALF	35
UGDALF AUFZUHALTEN ODER ZU VERNICHTEN	37
DER HAUCH DES TODES	40
... MIT MARBO ANZUBÄNDELN	42
SZENEN UND SITUATIONEN	43
UNHEIMLICHER BEGINN	43
WO SIND NAHEMA UND YALI?	44

DURCH DAS STEINMAUL!	45
"DER MORGEN BRINGT DEN TOD ..."	47
DIE GEFANGENE	49
AHUMEDAS UNTERLAGEN	49
GEISTERHAFTE PHÄNOMENE / TÖDLICHE AUSEINANDERSETZUNGEN	50
»MEMENTO MORI!«	52
<hr/>	
DER LOHN DER NACHT	53
ANHANG	54
<hr/>	
REGELTECHNISCHES ZU UGDALFS KÖRPER-GEIST-SEELE-SITUATION	54
DRAMATIS PERSONAE	55
BURGHERR BARON TANKRED RUBAIN-ASSIREF VON IMRAH	55
SORA & RAFIK	56
TALFAN & NOVARA	57
PASHKIR DER ZAHORI	57
TÄNZERIN NAHEMA SABA ESHILA UND DER SÄUGLING YALI	57
ZAHNREIBERIN YEZEBEL	58
AVENTURISCHE QUELLEN	58
TEXT 1A (K, PAKHIZAL AL'NUR IBN YALI)	59
TEXT 1B (G, TANKRED)	59
TEXT 2 (G, MAGUS RADULF STIPPENBRINK), 12. EFF 909 BF	59
TEXT 3 (G, BEUREN):	60
TEXT 4 (K, BEUREN) DAS KALTE HERZ:	61
TEXT 5 (B, BEUREN):	63
TEXT 6 (B, BEUREN)	63
TEXT 7 (B, BEUREN):	64
DIE FESTE HOHENASPERG	64

Vorwort zur Wettbewerbsfassung

Der G&T ist ein äußerst sympathischer Abenteuerwettbewerb, und die diesjährige Aufforderung, im Namen des Bewertungskriteriums D gefälligst mein Lieblingsgenre zu bedienen – das Horror-Genre – erzwang meine Teilnahme somit geradezu. Und zwar unter allen Umständen!

Nun ist das Abenteuer eingereicht, und es stellt sich mir die Frage, ob diese Bedingungslosigkeit, die mich etliche Urlaubstage, einen geregelten Tages-Nacht-Rhythmus ... und beinahe einen Zahn gekostet hat, ob diese Bedingungslosigkeit also vielleicht ein Fehler gewesen sein könnte. Denn das Abenteuer enthält eine Menge Fehlstellen. Es entspricht noch längst nicht meinen Vorstellungen. So fehlen noch etliche Beschreibungen und insbesondere Vorlesetexte. Wenn ich nur daran denke, wie leer und kahl die Feste Hohenasperg derzeit noch ist, überkommt mich das kalte Grausen. NSC-Werte und –Beschreibungen sind nur rudimentar vorhanden. Mit dem Baumeister, den armen eingemauerten, hatte ich noch so viel vor. Und Farlgard, des Schurken einst einziger Lichtblick, hätte genug Potential für eine weitere Finaloption gehabt. Und während ich diese Zeilen schreibe, habe ich bereits zwei, drei weitere Fehlstellen vergessen. ... Aber immerhin ist der vorliegende Text jetzt keine Baustelle mehr.

Abschließend möchte ich noch auf meinen Gebrauch der alten deutsche Rechtschreibung hinweisen. Mir sind die meisten gebräuchlichen Unterschiede zwischen alter und neuer deutscher Rechtschreibung bewußt, und ich bitte recht herzlich, das eine oder andere ß oder zusammengesetzte Wort nicht als orthographischen Mangel aufzufassen.

Das Abenteuer

Notwendige Anmerkungen über das Genre

Das Kalte Herz ist ein Horror-Abenteuer. Das Horror-Genre ist gekennzeichnet eine Attraktion des Häßlichen, es kommt zur Sprache, was dem "guten Geschmack" zuwiderläuft, es operiert mit Schock, Ekel, Angst und Entsetzen in unterschiedlicher Gewichtung je nach Unterart des Horrors. Das Horror-Genre ist eine schockierende Abweichung vom Vernünftigen, eine Erschütterung des "realistischen" Weltbildes durch übernatürliche Phänomene.

Das Kalte Herz ist ein Horror-Abenteuer, das, wäre es eine Geschichte, eine Gespenstergeschichte wäre. Genaugenommen wäre es eine Geschichte über ein Geisterhaus. Viele Geisterhaus-Geschichten besitzen zwei Merkmale, an denen sich im Wesentlichen auch *Das Kalte Herz* orientiert: Erstens ist es das Haus selbst, das spukt, ja, das Geisterhaus muß als geradezu lebendig gelten; es besitzt eine entsprechend dunkle Historie von Mord und anderen Bluttaten. Zweitens folgt die Handlung einem typischen Schema: Einige Personen machen eine Reise in ein abgelegenes Gemäuer, geraten in den unheimlichen und gar gefährlichen Bann des Geisterhauses und können am Ende heilfroh sein, mit dem Leben davonzukommen – falls sie mit dem Leben davonkommen. (Gleiches gilt für das Horror-Genre im Allgemeinen.)

Das Horror-Genre richtet sich wider die Vernunft und Realität, und die Protagonisten sind als eher gebrechliche Individuen nicht zwangsläufig siegreich. *Das Schwarze Auge* bzw. *Aventurien* hat ein grundsätzliches Problem damit. Denn zum einen ist Übernatürliches alltäglich, dafür sorgen real-existierende Götter und deren Diener, Zauberer und magische Wesenheiten. Die Protagonisten können also nicht in ihrem nüchternen Weltbild erschüttert werden – dieses war nie nüchtern. Und dann handelt es sich bei DSA an sich um ein heroisches Spiel. Die Protagonisten sind "Helden" auf der Seite des "Guten", die dem "Bösen" immer wieder ein Schnippchen und Schlimmeres schlagen. DSA-Abenteuer schreiben für gewöhnlich einen positiven Ausklang vor, am Spieltisch werden heldenhafte Aktionen erwartet und hinter dem Spielleiterschirm wird erlaubter Weise geschummelt, damit der "Held" nicht mal eben so das Zeitliche segnet, sondern, wenn schon die tödliche Ausnahme eintritt, einen "Heldentod" sterben darf.

Entsprechend ist die typische DSA-Spielerhaltung: Das Unheimlich-Übernatürliche schreckt den Helden nicht in dem Maße, wie es für das Horror-Genre angesagt ist, denn mitunter sind die Helden selbst ein gerüttelt Maß übernatürlich; die Helden bleiben voraussichtlich im Kern

unangetastet, schließlich ist genau das ihre Rolle. Ein DSA-Horror-Abenteuer zu spielen, ohne an dieser Spielerhaltung im Vorfeld zu rütteln, bedeutet für das Spiel zweierlei: Erstens gerät der Spielabend womöglich ein ganzes Stück weniger unheimlich, als man erwarten sollte; zweitens kommt Unmut bei denjenigen Spielern auf, deren "Held" tatsächlich einmal ableben mußte, weil er oder sie sich im falschen Genre wählte und selbstüberschätzte – dabei sollte man doch wissen, daß das Horror-Genre die meisten Todesopfer auf Alleingängen abseits der Sicherheit der Gruppe verzeichnet.

Ein Rollenspiel wie *Call of Cthulhu* hat dieses Problem nicht: Eine kleine Gruppe von "ganz natürlichen" Protagonisten schafft einen Blick hinter globale Fassade von Realismus und Vernunft. Die Protagonisten geraten in den Bann des dahinterliegenden kosmischen Schreckens (allgemein: des Übernatürlichen), werden darüber verrückt, werden Opfer von irren oder monströsen Antagonisten und scheitern letztlich am Kampf gegen das "Böse". Die Spieler erwarten genau das, Tod der "Helden" inklusive. Das ist genau der Horror, wie ihn große Teile der entsprechenden Literatur kennen.

Die Spieler vorbereiten

Wenn Sie *Das Kalte Herz* spielen wollen (oder ein beliebiges anderes Horror-Abenteuer), dann kündigen Sie ihren Spielern an, daß sie sich auf das Horror-Genre einlassen. Ihre Spieler sollen ihre Helden Angst vor den sicher zu erwartenden Schrecken verspüren lassen, und zwar aus gutem Grund: Eine Überlebensgarantie gibt es nicht, denn die Schrecken der Nacht sind per se nicht nur übernatürlich, sondern auch übermächtig. Horror lebt von der Unsicherheit bzw. von der Sicherheit, daß nichts sicher ist, das eigene Überleben schon gar nicht. Wer sich wie ein klassischer Heroe verhält, wird voraussichtlich ganz unheldenhaft sterben. Hier ist es Ihre Aufgabe, Ihren Spielern das aufzubauende Spannungsfeld zu vermitteln, die Helden nicht einerseits blindwütig ins Verderben laufen und sie andererseits nicht nach Hilfe schreiend aus dem Abenteuer rennen zu lassen. Für das vorliegende Abenteuer wird natürlich keineswegs vom zwangsläufigen Ableben der Helden ausgegangen; überlegen Sie mit ihren Spielern aber dennoch, ob es nicht sinnvoll ist, eigens für das Abenteuer neue Helden zu generieren.

Das Spiel vorbereiten

Spieldauer

Das Kalte Herz ist für einen Abend konzipiert. Die Handlung erstreckt sich von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang, und länger die entsprechende Anzahl Stunden sollte das Spielen des Abenteuers auch nicht dauern. Grund ist, daß Horror ein Stimmungsspiel ist. Anders als bei einer Horror-Kampagne, die sich in der Handlung über Monate erstreckt und – wie alle Kampagnen –

eine Bandbreite verschiedener Stimmungen bietet, handelt es sich hier um ein Abenteuer mit hoher Verdichtung der Handlungsdimensionen in Raum und Zeit, das im wesentlichen bemüht ist, eine vorherrschende Stimmung zu transportieren: Horror. Es muß also zu einer entsprechenden Stimmungsverdichtung kommen, und die wird am ehesten durch eine kurze und möglichst nicht unterbrochene Spieldauer erreicht.

Ambiente

Die düstere Stimmung eines Horror-Abenteuers mit nächtlicher Handlung wird am besten durch ein düsteres Ambiente am Spieltisch repräsentiert. Wenn die Schatten des Abenteuers bis an den Spieltisch heranreichen, dann haben Sie für das richtige Ambiente gesorgt. Das schaffen sie optisch am besten und ganz einfach durch verdunkelte Räumlichkeiten und Kerzenbeleuchtung. Akustisch gelingt Ihnen das durch eine gezielt eingesetzte Geräuschkulisse. "Gezielt" bedeutet hier den Verzicht auf Dauerbeschallung durch allseits bekannte Filmmusik, die irgendwie im Hintergrund mit mal mehr, mal weniger passenden Stücken läuft und unter dem Strich doch kaum "Wirkung" zeigt; "gezielt" bedeutet den situationsbezogenen Einsatz von Geräuscheffekten (knarrende Türen, Regen etc.) und einzelnen Musikstücken oder gar Ausschnitten von Musikstücken. Bedienen Sie sich der Audio-Datenbanken gängiger PC-Spiele (eine wahre Fundgrube!), schneiden Sie "das Beste" aus ihren Filmmusikstücken zusammen, verwenden Sie bspw. den bekannten [RPG-Soundmixer](#).

Regeln

Je höher der Simulationsgrad der Regeln (insbesondere der Kampfregeln), desto mehr Spielzeit beansprucht die Anwendung der Regeln. Doch insbesondere, wenn Sie die "Stimmung" eines Horror-Abenteuers hochhalten wollen, ist es nicht weise, sich bspw. auf die berüchtigten stundenlangen DSA-Kampfabwicklungen einzulassen. Daher folgen Sie streng dem Motto: Stimmung steht über den Regeln. Kommunizieren Sie das auch an die Spieler. Das Abenteuer seinerseits sorgt für kurze aber heftige Kämpfe, es sind gerade einmal drei oder vier Kampfunden für Kämpfe gegen die gefährlichen aber mit Schwächen versehenen Gegner anvisiert.

Ein im Sinne des Abenteuers perfekt eingerichteter Abend sähe also folgendermaßen aus: Das Spiel beginnt am frühen Abend, die Haupthandlung setzt bei Einbruch der Dunkelheit ein und findet bei nicht mehr als Kerzenlicht statt (es soll eher zu dunkel als zu hell sein). Durch Spieler, die wissen worauf sie ihre Helden einlassen, und mittels Unterstützung gezielt eingesetzter Klänge scheuchen Sie die Helden durch das Abenteuer und beschleunigen die Handlung ggf. noch weiter, um noch in derselben Nacht das Abenteuer beenden zu können.

Ein ganz gewöhnliches Skatblatt

Das Abenteuer bietet Ihnen mit dem *Hauch des Todes* ein eigens kreierte Spielelement, um die "Stimmung" der Spieler anzuheizen bzw. um ein Malheur darzustellen, in dem sich die Helden während der Nacht befinden, das sie aber bei entsprechender Risikobereitschaft evtl. sogar zu ihrem eigenen Vorteil nutzen können. Sie benötigen hierfür ein ganz normales Skatblatt ("Französisches Clubbild"), wie es eigentlich in jedem Haushalt vorhanden sein sollte. Mehr zum *Hauch des Todes* erfahren Sie im gleichnamigen Kapitel.

Auswahl der Helden

Gruppengröße

Die ideale Gruppengröße liegt bei **2 bis 4 Spielern** zzgl. eines Spielleiters. Hierdurch wird ein hoher Interaktionsgrad bzw. eine dichte Kommunikation gefördert. Größere Gruppen sind natürlich möglich, erschweren Ihnen aber die Stimmungsarbeit.

Erfahrung

Das Abenteuer ist für Helden eher niedriger Erfahrung konzipiert, d.h. daß zu Spielbeginn bis zu **2000 AP** (ausgegeben) verzeichnet sein sollten. Über eine niedrige Erfahrung läßt sich die Gefahr, die von Schauplatz und Antagonisten ausgeht, besser simulieren, ohne daß mehr als bereits vorgesehen an der Gefährlichkeitsschraube gedreht werden müßte.

Heldentypen

Grundsätzlich ist das Abenteuer **mit beinahe jedem Heldentyp spielbar**. Einige Anmerkungen sollten Sie dennoch lesen:

- Die exotischen Rassen **Ork** und **Halbork** können nicht eingebunden werden, das gilt wohl für die meisten Abenteuer auf almadanischem Boden. Für **Goblins** hängt die Spielbarkeit von der Gruppenzusammensetzung und der "Präsentation" ab. Für **Achaz** schließlich dürften es keine Einbindungsprobleme geben (solange die Gruppe nicht nur aus Achaz besteht). Und dem Antagonisten des Abenteuers sind Goblin und Achaz allemal genauso gute Opfer wie Menschen. ...
- **Rastullah-Gläubige** werden große Probleme mit dem Baron von Imrah bekommen und somit mir ihrem Verweilrecht am Schauplatz des Abenteuers. Hier müssen Sie entweder die Neune gerade sein lassen, indem Sie die Rastullah-Antipathie des Barons unter den Tisch fallen lassen, oder Sie verschärfen den Abenteuereinstieg (**Die tote Gefolgsfrau**) in der Form, daß die Helden vor dem Baron noch besser dastehen können.
- **Zauberkundige** aller Couleur sind für die Handlung nicht essentiell. Allerdings werden

Sie eine große Erleichterung in den Auseinandersetzungen gegen die durch profane Waffen teils kaum aufzuhaltenden Wesenheiten sein. Insofern sollte "zur Sicherheit" zumindest eine zauberkundige Person unter den Helden sein. Mit dem Zauber GEISTER BANNEN kann die Handlung theoretisch ein frühzeitiges Ende finden, allerdings verhindert wohl die niedrige Erfahrung der Helden bzw. die Austreibungsschwierigkeit des Antagonisten die erfolgreiche Anwendung des Zaubers.

- Für **Geweihte** gilt zunächst das gleiche wie für Zauberkundige: Sie können eine große Erleichterung sein. Allerdings können sie die Handlung durch den Einsatz geweihter Waffen oder Werkzeuge auch empfindlich abkürzen, da sich dadurch das *Kalte Herz* zerstören läßt. Der BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID bzw. KAMALUQS UNERBITTLICHER SPEER können dem Geist ähnlich wie der Zauber GEISTER BANNEN grundsätzlich den Garaus machen.
- Es sollte gewährleistet sein, daß zumindest einer der Helden **des Lesens mächtig** ist oder aber wenigstens den Nutzen des geschriebenen Wortes anerkennen kann (woraufhin dann ein NSC das Vor-Lesen übernehme). Im Abenteuer sind viele aventurische Quellen zu finden und auszuwerten, insofern stellte eine Horde Hochlandbarbaren auf der Suche nach Toilettenpapier die denkbar ungeeignete Heldengruppe.

Abkürzungsverzeichnis für Quellenverweise

Verweise auf DSA-Publikationen sind in Fettschrift gehalten. Dabei werden folgende Abkürzungen samt Seitenzahl verwendet:

AB xxx	Aventurischer Bote Nummer xxx
GS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box Götter & Dämonen)
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box Götter & Dämonen)
LdES	Land der Ersten Sonne
Weiden	Das Herzogtum Weiden, 1994
SDR	Schild des Reiches
GA	Geographia Aventurica

Vorgeschichte

Der Weidener Ritter und *Schnitter Ugdalf von Baliho* wird getötet und kehrt im Jahr 909 BF zum Preis seiner Seele durch einen Pakt mit Tairach ins Leben zurück. Der Pakt gewährt ihm ein *Jahr des Tairach* (6720 Tage) im Diesseits – und er beschert ihm das *Kalte Herz* als Ersatz für seine Seele ohne die er im Diesseits ansonsten nicht sein könnte. Ugdalf muß mit seiner letzten Vertrauten,

der *Schreiberin Farlgard*, aus Weiden fliehen und wird schließlich in Almada sesshaft, wo er sich während der Thronfolgekriege der *Kaiserlosen Zeit* (902 bis 933) derart erfolgreich als blutiger Söldner verdingt, daß er zum Baron von Imrah avanciert. Über Visionen reift in ihm mit den Jahren die Idee von Unsterblichkeit, die er durch die regelmäßige blutige Erneuerung des Paktes mit Tairach erlangen will. Er erbaut die *Feste Hohenasperg*, die ihm nicht allein als Wohnsitz auf Lebenszeiten dienen soll, sondern auch als Fundament für seine jeweilige Rückkehr. Dort soll Ugdalf nach seinem Tod durch Menschenopfer die sofortige Wiederauferstehung möglich sein.

Die Lanze des Ritters (voraussichtlich in SDR)

Die Bezeichnung für die Gefolgschaft eines Ritters. Sie besteht immer mindestens aus dem Knappen, der Bannerträgerin, dem Waffenknecht und der Schreiberin. Die Schreiberin übernimmt oft diverse Funktionen, neben dem Vorlesen und Schreiben (viele Ritter können nicht oder nur schlecht lesen) gehören dazu die Hand über die ritterlichen Finanzen sowie Verhandlungen bei Hofe.

Das Vorhaben gelingt. Vier Zyklen durchläuft Ugdalf auf diese Weise, allerdings altert sein Körper im Laufe der Jahre – zumindest äußerlich, tatsächlich wird Ugdalf durch den Pakt altersunabhängig am Leben erhalten. Das Altern geschieht zwar erwartungsgemäß und ist von Vorteil, da es Außenstehenden über Jahrzehnte Normalität vorgaukelt; aber Ugdalf muß sich für den fünften Zyklus etwas einfallen lassen: In seinen häufigen Entrückungszuständen, seinen Visionen, glaubt er erneut eine Wegweisung durch seinen Gott erhalten zu haben. Er würde einen neuen Körper erhalten, seine Seele bzw. sein Seelenpfand ginge auf einen anderen Körper über, während dessen Seele im verrottenden Körper Ugdalfs gebunden wäre und schließlich seinem Gott anheimfiele.

Aufstellung für Ugdalfs Diesseitszyklen

1. Zyklus: 30. RON 909 – 30. FIR 927

2. Zyklus: 30. FIR 927 – 30. RAH 945

3. Zyklus: 30. RAH 945 – 25. BOR 964

4. Zyklus: 25. BOR 964 – 25. PER 982

Zyklen auf Basis eines *Jahres des Tairach* bzw. *Großen Jahres der Orks*: 6720 Tage entsprechen 240 Mondmonaten entsprechen etwa 18,4 Jahren. (Vgl. **GS 22**)

Doch als im Jahr 982 BF die Zeit zum fünften Mal gekommen ist, wird sein Plan durch einen Verrat durchkreuzt: Farlgards Nachfolger, der eigens als Erbe und insgeheim zukünftiger Körper

Ugdalfs herangezogene Adoptivsohn *Beuren von Leinhaus*, wendet sich aus Zweifel und wohl auch unheilvoller Ahnung insgeheim gegen Ugdalf und will dessen Rückkehr verhindern. Dies gelingt ihm durch die Zuhilfenahme des aufstrebenden Erzelementaristen *Dschelef ibn Jassafer* tatsächlich. (Zumindest für etwa 60 Jahre, bis der neue Burgherr *Baron Tankred Rubain-Assiref von Imrah* Ugdalfs Gefängnis öffnet.) Beuren kehrt kurze Zeit nach seinem Verrat an Ugdalf nach Weiden zurück, verliert über das Geschehene aber den Verstand und fristet sein Dasein in sicherer Verwahrung im Noioniten-Kloster *Golgaris Gnade* bei Lowangen. Dort fertigt er kurz vor seinem Tod Aufzeichnungen an, die zu Beginn des Abenteuers nach Hohenasperg gelangen und Ugdalfs Rückkehr einleiten.

Vorschau auf das Abenteuer

Baron Tankred findet in den Verliesen Hohenaspergs eines Tages einen zugemauerten Bereich. Dahinter befindet sich ein Zugang zu einem unbekannten Ort (Ugdalfs Gruft), doch der Erzdschinn *Steinmaul* versperrt ihm den Zugang. Die von Steinmaul für die Passage verlangte Losung ist Tankred unbekannt. Der eigenbrötlerische Baron denkt gar nicht daran, durch irgendein Hilfesuch die Aufmerksamkeit anderer Stellen auf seinen Stammsitz zu lenken; er nimmt statt dessen die alte Fährte Ugdalfs und Beurens auf und schickt schließlich seine Gefolgsfrau *Ahumeda* zur weiteren Spurensuche nach Weiden. Diese wird fündig und erlangt Besitz von Beurens Aufzeichnungen. Es sind schließlich aber die Helden, die Tankred Beurens gesiegelte Aufzeichnungen überbringen, die sie kurz zuvor bei der toten Ahumeda gefunden haben (**Die tote Gefolgsfrau**). Tankred ist nun im Besitz der erforderlichen Losung. Die Helden sind Gäste auf Burg Hohenasperg in der Nacht, in der der unvorsichtige Tankred im Beisein seines Gefolgsmanns *Rafik* die Gruft öffnet und das Grauen von dort entläßt (**»Frei!«**). Durch des toten Rafiks Blut wird Ugdalfs *Gebundenheit* gelockert, von nun an kann er sich zumindest innerhalb der Mauern Hohenaspergs frei bewegen. Genauer: Ugdalf und Hohenasperg sind nicht klar von einander zu trennen: Ugdalf ist Hohenasperg, das "Geisterhaus" ist auf unheilvolle Weise lebendig. Ugdalf will erreichen, was ihm vor so langer Zeit verwehrt wurde: Auferstehung in einem neuen Körper. In Tankreds Körper würde er zukünftig wieder über Imrah herrschen können. Tankred ist bereits außer Gefecht, und genügend der benötigten Opfer sind anwesend. Aber als *Nachtpräsenz* bei Tage ohne Macht muß er seine Chance noch während dieser Nacht nutzen. ...

Die ahnungslosen Lebenden auf Hohenasperg – die Helden, eine Mutter und ihr Säugling, ein Zahori, wenige Wachen und Bedienstete sowie eine Gefangene – haben es zunächst einmal mit

unheimlichen Phänomenen zu tun und begreifen, daß einige Dinge nicht mehr so sind, wie sie sein sollten (**Unheimlicher Beginn**). Währenddessen begreift Ugdalf, daß er die Anwesenden trotz größter Bemühungen nicht an einer Flucht hindern könnte. Daraufhin belegt er die Mutter mit einem *Zauberzwang*, was diese sich mit ihrem Kind in einer kaum zugänglichen Höhle unter der von Geheimgängen durchzogenen Burg verstecken läßt. Sein Kalkül: Die Anwesenden – darunter zumindest die Helden – würden den verschwundenen Säugling angesichts der kommenden Schrecken nicht kampflos seinem Schicksal überlassen (**Wo sind Nahema und Yali?**).

Mehrere Personen sind verschwunden, es gibt weitere Todesopfer, und die Helden müssen mit Schrecken feststellen, daß die Burg allem Leben unerbittlich Leben entzieht: **Der Hauch des Todes** raubt Sikaryan. Doch wer wagemutig genug ist (... **Mit Marbo anzubändeln**), kann diesen Todeshauch zudem zum eigenen Vorteil nutzen und wichtige Erkenntnisse gewinnen, um hinter das Geheimnis des dunklen Schattens zu gelangen, der blutige Ernte zu halten begonnen hat.

Der eigentlich unter Ugdalfs Kontrolle befindliche Tankred taucht auf und wirft durch sein Gebaren den alarmierenden Verdacht auf, daß der nahende Morgen eine Todesfrist für die Lebenden darstelle (**»Der Morgen bringt den Tod ...«**). Mittlerweile sind aus unheimlichen Phänomenen handfeste Gefahren geworden, Ugdalfs tödliches Netz zieht sich immer enger. Zudem gerät die Gefangene des Barons zu einem weiteren Unsicherheitsfaktor, da man nicht weiß, ob man der angeblichen Mörderin trauen, sie aber auch schlecht im Verlies ihrem Schicksal überlassen kann (**Die Gefangene**).

Ahumedas Unterlagen sind von hoher Brisanz und Bedeutung, um zu erfahren, wie und womit Ugdalf aufzuhalten ist. Doch wie soll man sie entschlüsseln? Nur so kann der gefährliche Dschinn überwunden werden, der die Gruft bewacht (**Durch das Steinmaul!**). Und nur anhand der Unterlagen – oder des gefährlichen Spiels mit dem *Hauch des Todes* – kann man vom *Kalten Herz* und dessen Versteck erfahren und Ugdalf überwinden (**»Memento mori!«**).

Zum Aufbau dieses Abenteuers

Das Abenteuer soll den Spielern viele Freiheiten bieten. Es sorgt für einen gewissen Rahmen, in dem sich die Helden unvermittelt wiederfinden und mit dessen Eigenarten sie klarkommen müssen, wobei sie eben nicht Teil einer festen Abfolge von Szenen sind, sondern durch ihre Aktionen auf mitbestimmend werden. Es werden Ihnen im vorliegenden Text umfangreiche

Hintergrundinformationen sowie einige Schlüsselereignisse und wahrscheinliche Situationen an die Hand gegeben, anhand derer sie:

- flexibel auf die Spieleraktionen reagieren können;
- den für das Abenteuer nötigen Druck aufbauen können.

Das Abenteuer ist ausdrücklich für eine kurze Spieldauer ausgelegt, länger als einen Spielabend soll es nicht andauern. Um so intensiver muß die Handlung sein. Ohne eine feste Szenenabfolge fehlt aber zunächst einmal der dramatische Spannungsbogen. Den Spielern wird sogar die Möglichkeit eingeräumt, das Abenteuer ohne ein "klassisches" Finale zu beenden. Also müssen Sie diesen Spannungsbogen simulieren durch ein stetig ansteigendes Tempo, das als Unsicherheit, Druck und akute Gefahren auf den Helden lastet. Gönnen Sie ihren Spielern keine Verschnaufpausen!

Ausführliche Chronologie der Vorgeschichte

Die folgende Chronologie enthält mehr als nur um Daten gescharte, knapp umrissene Vorgänge. Die Darstellung bemüht sich um die Preisgabe von Kontext und Persönlichkeitsmerkmalen der Beteiligten und insbesondere Ugdalfs, damit deren Beweggründe deutlich werden für ihre in jener Vergangenheit begangenen Taten, deren Folgen Grundlage des vorliegenden Abenteuers sind.

Die Schnitter

880 BF – Geburt Ugdalfs bei Baliho (Rudein) als Sohn eines Ritters.

887/893 – Ugdalf beginnt die Pagenzeit/Knappschaft bei einem befreundeten Junker. Dieser Junker gehört dem Geheimbund der Schnitter an und führt Ugdalf nach der Pagenzeit Schritt für Schritt in den Bund ein.

899/900 – Ende der Knappschaft, Ugdalf begeht seine Ritterschaft nach der Schwertleite durch die rituelle Opferung seiner Familie.

900-909 – Ugdalf ist dienender Ritter im Gefolge des *Grafen Salman von Baliho*. Als Schnitter verletzt er in dieser Zeit im Geheimen mehrere der Rittertugenden. Seine Lanze stellt er im Hinblick auf die Schnitter mit Bedacht zusammen.

Die Schnitter

Der Begriff "Schnitter" wird in Aventurien für mehrere Gruppierungen und gar Gegenstände

angewandt, der Halbgott Kor besitzt gar den Beinamen *Geifernder Schnitter*. Die Schnitter dieses Abenteuers sind ein ketzerischer Todes- und Blutkult Weidens, der sich durch enorme Blutrünstigkeit und das Abschlachten von Unterlegenen und Unbewaffneten auszeichnet und die Opferung des Blutes der Unterlegenen zum rituellen Kern hat. Dahinter steht die – zumeist verdeckte – Anbetung des Gottes Tairach, wenngleich auf den ersten Blick eine Nähe zum Kor- und Belhalhar-Kult besteht. Die meisten Angehörigen der im Untergrund agierenden Schnitter standen aber ursprünglich dem Rondra-Glauben nahe. Gerade die niedrigen Weihen bzw. Ränge des Kultes agieren auch tatsächlich im Glauben, Rondra auf eine andere – die richtige – Weise zu ehren. Nur wenigen Eingeweihten ist die wahre, orkische Natur des Kultes bekannt, und daß sich die wenigen wirklichen Kultstätten an tairachheiligen Orten befinden. Wer den Glauben an Rondra bereits verloren hat, muß noch lange nicht bewußt Tairach huldigen, sondern kann – wie unser Ugdalf von Baliho – von der unheimlich-erregenden Vorstellung getrieben sein, Auserwählter einer noch nicht benannten, göttlichen Entität zu sein, deren weiterer Gefälligkeiten man sich erst noch würdig erweisen muß. (Tatsächlich gehört Tairach zu den karmaspendenden Enitiäten, so daß dieser Glaube durch seltene wundersame Ereignisse immer wieder Nahrung finden kann.) Da die Schnitter ein nur loser vernetzter Kult kleiner Gruppen ist, kommt es auch immer wieder einmal in einzelnen dieser Gruppierungen zu sonderbaren Verirrungen: Mitte Phex 1027 fielen bei Moosgrund einige Schnitter während der versuchten Befreiung des Schwarzen Marschalls Sadrak Whassoï durch wiederholte Brazoragh-Schlachtrufe auf (**AB 109**).

Ein Reiz des vorliegenden Abenteuers soll es sein, das Grauen nicht eindeutig benennen zu können. Zwar hat man es vordergründig eindeutig mit Ugdalf zu tun, welche Macht aber im Hintergrund steht, bleibt lange oder ganz im Dunkel, abhängig von Hintergrund und Fähigkeiten der Helden. Ugdalf selbst hat in Ermangelung besseren Wissens auf eindeutig als orkisch identifizierbare Kultelemente verzichtet, so daß die Nachwelt in Gestalt der Helden (und der Spieler) wahrscheinlich ins Rätseln geraten wird, wem oder was sie da entgegentreten.

Nachsatz: Die DSA-Publikationslage zu den Schnittern ist bislang trotz mehrfacher Kurzbeschreibungen (**GKM 69**, **AB 109 13-17**, **Weiden 45**) eher schlecht zu nennen., so gibt es bzgl. der Entstehungszeit der Schnitter einen klaren Widerspruch, es werden die *Kaiserlose Zeit* (**GKM**, 902 bis 933 BF) und die *Dunklen Zeiten* (**AB 109**, 564 bis 162 v. BF) genannt. Erst in *Schild des Reiches* wird es voraussichtlich eine ausführlichere Beschreibung der Schnitter geben.

15. RON 909 – Seinen lang gehegten Plan, den lächerlichen Grafen Salman zu Tode zu befördern, führt er schließlich durch, nachdem dieser sich am 7. RON in stümperhafter Manier hatte in Baliho zum *Kaiser von Baliho-Gareth* krönen lassen und tags darauf von *Herzogin Selinde III.*

gefangengesetzt worden war. Ugdalf überfiel den Gefangenenzug Salmans nach Trallop im verdeckten Verbund mit einer größeren Anzahl Orks. Grausam machten erst die Orks, dann Ugdalfs Lanze die 30 Herzoglichen nieder. (In der Geschichtsschreibung ist aus Gründen der Geheimhaltung (Schnitter) lediglich die weitaus harmlosere Version zu finden, nach der jeweils 50 Orks und folgend Räuber den Gefangenenzug überfallen und Überlebende beraubt und erhängt hätten. Siehe auch **Weiden 24.**) Die Herzogin allerdings läßt diesen Übergriff nicht ungesühnt und setzt entschlossener nach als von Ugdalf erwartet. Er wird als Schnitter enttarnt und verliert sein unseliges Leben bereits wenige Tage nach seiner letzten Untat.

Der Pakt mit Tairach – Erster Diesseitszyklus Ugdalfs

20. RON 909 – Ugdalf von Baliho stirbt unter wüstesten Verwünschungen in blutigem Kampf an der Straße zwischen Trallop und Baliho. Er findet sich – seine Seele – in der Obhut einer ominösen und doch irgendwie vertrauten machtvollen Präsenz wieder, die ihm eine Rückkehr ins Diesseits – unter die Lebenden – in Aussicht stellt, um ihr dort weiterhin so hervorragend zu dienen und machtvoller denn je zu werden. Um seine Körperlichkeit wiederzuerlangen, müsse er ihm, seinem Gott, das Blut einer gewissen Anzahl Lebender opfern. Der Preis für die Gnade der Rückkehr sei, daß sich Ugdalf ihm vollends unterwerfe. Der Preis sei seine Seele, die durch sein Herz verkörpert sei. Ugdalfs Gott verlangt dessen Herz. Und Ugdalf willigt ein. In den folgenden Nächten geht Ugdalf als Geist um, einem Nachtalp entfernt ähnelnd, und als *Leinhauser Tod* in die jüngere Sagenwelt Weidens ein. Er wütet mit jeder Nacht und jedem Opfer schrecklicher und hat seinen *Blutsoll* bald beisammen.

30. RON 909 – Ugdalf fährt bei Morgengrauen in seinen alten und neuen Körper ein. Doch er muß feststellen, daß sein "Leben" nicht ist wie zuvor: Er atmet nicht, verspürt keinen Hunger, kein Herz schlägt in seiner Brust. Ein Loch statt eines Herzens findet sich in seiner Brust. Doch er hält ein Herz in seinen Händen, nicht seines, sondern ein *Kaltes Herz* aus Kupfer, als Pfand für sein eigenes und Anker im Diesseits.

Das Kalte Herz

Auf den ersten Blick ein menschliches Herz, naturgetreu in Gestalt und Größe. Auf den zweiten Blick erweist sich das Material als nicht organisch sondern metallend, ein kundiger Betrachter hielte es am ehesten für Kupfer. Ein kupfernes Herz, eindeutig nicht von irgend jemandes Hand gefertigt. Es ist stets unverändert kühl und von einem dünnen Blutfilm überzogen, wer es in der Hand hält, stellt erschrocken fest, daß das Herz tatsächlich blutet, immerfort blutet. Auffallend ist auch das recht hohe Gewicht des Herzens.

Statt seines echten Herzens besitzt Ugdalf dieses *Kalte Herz*, ein Pfand Tairachs. Ohne Seele kann kein Lebewesen dauerhaft in der Dritten Sphäre (dem Diesseits) bestehen. Das Kalte Herz ist wie jede Seele ein reines Nayrakismuster, also durch andere als karmale Mittel nicht unmittelbar beeinflussbar oder gar zerstörbar. Das Kalte Herz ist Ugdalfs Pfand und Anker zugleich. Es ist Teil seines Abkommens mit seinem Gott, Tairach, der sein richtiges Herz an sich genommen und somit Ugdalf zu seinem ewigen Gefolgsmann gemacht hat. Es ist zugleich Ugdalfs Garantie für ein Leben im Diesseits und eine mögliche Rückkehr dorthin und damit Ugdalfs größter Schwachpunkt, ein unbedingt zu hütendes Kleinod: Das Leben mag man aus dem durchaus verletzbaren Körper Ugdalfs prügeln, doch Ugdalf kann grundsätzlich in kurzer Zeit wieder unter die Lebenden zurückkehren, solange das Kalte Herz im Diesseits weilt. Aber fehlt dieses Herz oder ist es zerstört, dann bleibt Ugdalf die Rückkehr auf ewig verwehrt.

EFF 909 – Ugdalfs neues Dasein gestaltet sich unerwartet schwierig. Vor Ort begegnet man ihm mit Furcht und Gewalt, er muß neuerliche Verfolgung fürchten. Ugdalf kann die einzige Überlebende seiner Lanze, die Schreiberin Farlgard, vom wunderbaren Wirkens ihres Gottes überzeugen, sie hält zu ihm. Gemeinsam verlassen sie Weiden, da sie dort nur noch in den Wäldern sicher wären. Das Reich befindet sich mitten in den *Kaiserlosen Zeiten*, in denen Bürgerkrieg, Niedergang und Verwirrung herrschen, und Ugdalf ist sich sicher, fernab von Weiden erneut einen Platz unter den Lebenden erlangen zu können.

BOR 909 – Nach einigem Hin und Her trifft Ugdalf in Almada ein. Hier stehen die Zeichen gut. Das reiche Land ist weit genug von Weiden entfernt, als daß Ugdalf erkannt oder gar verfolgt würde, und in Aufruhr genug, um einem entschlossen und erfahren agierenden Kriegermann einen festen Platz zu bieten.

912 – Ugdalf hat sich als gefürchteter Kriegermann – letztlich als Mietling, was seine Abkehr vom Weidener Rittersystem vollendet – einen Namen in Punin gemacht und wird Landedler von Asperg in der Yaquirtaler Baronie Imrah. Doch Ugdalf gilt auch als schwierig, geradezu unberechenbar im Charakter. Tatsächlich hatte sein ohnehin schlechter Charakter großen Schaden genommen durch den Aufenthalt im Nirgendmeer, das kurze Zeit als mordender Geist und durch den Umstand, kein wirklich lebender Mensch zu sein. Ugdalf fällt schleichend dem Wahnsinn anheim. Zudem erfährt er ab 912 zunehmend erschnte Episoden der Entrückung, die von der Nähe zu seinem Gott künden. In diesen Episoden ereilen ihn Ahnungen und reifen unglaubliche Pläne: Die Zahl 6720 geht ihm nicht mehr aus dem Kopf (eine Zahl, die er anfangs nur durch die Hilfe der gebildeten Farlgard ausreichend erfassen kann).

913 – Nach Monaten des Rätsels und weiterer entrückter Episoden steht für ihn fest: Der Pakt mit seinem Gott endet nach einer exakt bemessenen Frist, nämlich nach 6720 Tagen. Demnach hätte er nur noch 14 Jahre zu leben, hoffentlich noch Zeit genug, um eine neue Lösung zu finden. Mehr und mehr ist Ugdalf besessen von dem Gedanken nach ewigem Leben, nach Unsterblichkeit. Er glaubt, daß was einmal möglich gewesen ist, grundsätzlich wiederholbar ist. Allerdings benötigt er weitere zwei Jahre der Entrückung und des Mordens im Rahmen der anhaltenden Thronfolgekriege, um sich seiner Sache sicher zu sein.

915 – Ugdalf sieht eine Burg vor seinem geistigen Auge. Jede Nacht entfacht ihr verwinkeltes und finsternes Inneres helle Vorfreude in ihm. Eine Burg ganz nach seinen Wünschen – und Bedürfnissen. Ein sicheres Gemäuer, in dem er alle Vorbereitungen für seine nächste Wiederkehr treffen könnte. Auf dem Rotfels, einer unwegsamen Schieferklippe am Rande Aspergs, soll dereinst seine Burg stehen. Er läßt erste Grabungen vornehmen.

920 – Der Ausbruch des *Vinsalter Krieges* bringt Ugdalf endgültig auf die Siegerstraße. Gegenkaiserin Rondhara von Albenhus erobert mit Unterstützung aus Vinsalt die Nordmarken und West-Almada und kämpft gegen Kaiser Barduron von Gareth. Ugdalf nutzt diese Stunde brutal aus und wird schließlich mit dem Baronstitel der – nicht zufällig – vakant gewordenen Baronie Imrah geehrt. Nun kann er vor Ort frei walten und verfügt über größere Summen Geldes. Der Bau der Feste Hohenasperg kann beginnen.

921 – Der Angriff Kalif Malkillahs II. auf Süd-Almada macht Imrah de facto zu einer Grenzbaronie. Ugdalf nutzt den Umstand der novadischen Aggression, um für seinen Gott reiche Ernte zu halten: Es sind hauptsächlich die traditionell ansässigen Rastullah-Gläubigen, die in großer Zahl geradezu geschlachtet werden. (Die viele Jahre andauernden Greuel Ugdalfs sind der Grund, weshalb auch heute, 1030-1040 BF, ausgerechnet in Imrah verglichen mit dem restlichen Yaquirtal der Anteil der Rastullah-Gläubigen sehr gering ist.)

FIR 927 – Der Bau Hohenaspergs ist abgeschlossen. Ugdalf beseitigt mögliche Zeugen: Er läßt die Bauarbeiter ins Verlies sperren und opfert sie in den Folgemonaten seinem Gott. Die Zeiten sind seit der kompletten Eroberung Süd-Almadas durch Malkillah II. (RON 926) und der Machtübernahme des *Söldnerfürsten Flanedrius* in Punin (927) verworren und gewalttätig genug, um diesen Massenmord halbwegs zu verschleiern. Den Baumeister betrachtet er als eine Art Grundstein Hohenaspergs und läßt ihn lebendig begraben ausbluten. Endlich hat Ugdalf auch ein

ideales Versteck für sein *Kaltes Herz*: Er vergräbt es im Boden unter seinem Thron.

Zweiter Diesseitszyklus Ugdalfs

30. FIR 927 – Die *Zeit des Übergangs* ist gekommen. In der eigens errichteten Gruft unterhalb Hohenaspergs legt sich Ugdalf mit den benötigten Opfern (Bauarbeiter) zur Totenruhe, während Farlgard und die schützenden Burgmauern ihm den Rücken freihalten. Tatsächlich erweisen sich Ugdalfs Ahnungen als richtig: Kaum, daß er bei Anbruch der Nacht gestorben ist, gelingt ihm als Geist der Übergang aus dem Nirgendmeer ins Diesseits, wo er den dunklen Boden der Burg mit dem Blut der hilflosen Opfer trinkt. Bei Tagesanbruch marschiert er aus der Gruft, als sei nichts gewesen. Der Pakt ist erneuert, der zweite Zyklus hat begonnen.

Dritter Diesseitszyklus Ugdalfs

30. RAH 945 – Der dritte Zyklus hat begonnen. Ugdalf bemerkt, daß er als Geist weitaus machtvoller agieren konnte, als die beiden Male zuvor. Allerdings muß er langfristig Lösungen für zwei Probleme finden. Das erste Problem ist, daß sein Körper zumindest äußerlich Alterungsprozessen unterzogen ist, was zum einen vorteilhaft ist (über Jahrzehnte hin wird niemand Verdacht schöpfen), zum anderen eine ungefähre Frist setzt, da ein unnatürlich alter Baron Ugdalf schließlich doch Argwohn hervorrufen würde. Aber Ugdalf will leben! Er will ewig leben! Das zweite Problem ist seine einzige Vertraute Farlgard. Ihre Tage würden in nicht allzu ferner Zukunft tatsächlich gezählt sein, falls sie nicht vorher schon Unfall oder Krankheit zum Opfer fiel. Ohne sie fehlte ihm eine wichtige Stütze, eine Vertrauensperson ... die einzige Person, der er nah sein könnte. In der Tat ist Farlgard bzw. seine Beziehung zu ihr auf groteske Weise ein Rest Menschlichkeit, die dem Unmenschen Ugdalf geblieben ist.

945-955 – Ugdalf entwickelt durch seine Visionen die Idee eines Körpertauschs, um die alte Hülle eines Tages abzuwerfen und die Sterblichen zu narren. Um die Baronie dadurch nicht anheimfallen zu lassen, muß die Blutlinie aufrechterhalten werden, d.h. der neue Körper muß von einer Person stammen, die vom Lehnsherrn als Blutsverwandter Ugdalfs anerkannt wird und somit den Lehnseid erneuern darf. Ein Adoptivkind hingegen wäre grundsätzlich möglich, aber sehr von der Gnade des Lehnsherrn abhängig. Ein Nachkomme muß her bzw. eine Person, die für einen Nachkommen gehalten wird. Da Ugdalf seit seines ersten Diesseitszyklus selbst nicht mehr zeugungsfähig ist und weitere Verwicklungen scheut, entscheidet er sich schließlich für die Adoptivlösung. Er stellt das Unterfangen nach einer ersten längeren Suchphase allerdings bis zum vierten Diesseitszyklus zurück.

958 – Farlgard stirbt nach 13 Tagen an der *Schlafkrankheit*. Verzweifelt versucht Ugdalf sie zurückzuholen, ihre Rückkehr durch das Opfer Dutzender von Menschen geradezu zu erzwingen. Doch vergeblich, Farlgard bleibt tot, sein Gott erhört ihn nicht. (Oder kann ihn sein Gott nicht erhören? Waren es zufällig exakt 13 Tage bis zum Tod Farlgards?) Die blutige Maßlosigkeit ruft die Inquisition auf den Plan, deren Verdacht er schließlich nur durch Glück von sich ablenken kann. Ugdalf muß einsehen, seine ... geliebte Farlgard verloren zu haben. Seine Existenz und sein Glauben stehen über Monate kurz vor dem Abgrund. Unsterblichkeit scheint sinnlos geworden zu sein, wenn am Ende doch nur Einsamkeit bleibt. Doch endlich kehren seine Visionen zurück und geben ihm neuen Halt, wenngleich von nun an die Einsamkeit als letzter Funken von Menschlichkeit in ihm glimmt.

Schlafkrankheit oder Paralyse?

Statt der an Schlafkrankheit (einer magischen Krankheit, die durch Kontakt mit Untoten hervorgerufen werden kann) kann Farlgard auch an der *Paralyse* gestorben sein. Auch für sie wird in **GA 207f.** der Kontakt mit Untoten als mögliche Ursache genannt. Allerdings ist die Paralyse magisch-dämonischen Ursprungs (Belzorash, Thargunitoth), so daß die Schlafkrankheit hier eher regelkonform ist, weswegen diese Option für das vorliegende Abenteuer gewählt wurde. Leider, denn die Paralyse enthielte in Ugdalfs Situation einen höheren symbolischen Wert für das Abenteuer, es steigert die Tragik des Charakters: Ugdalf will Farlgard auf keinen Fall verlieren. Durch die Krankheit stirbt Farlgard, er verliert sie, und doch bleibt sie ihm als ewiges steinernes Monument als Spiegel seiner Einsamkeit erhalten. Wenn Sie also wollen, dann ziehen Sie die Paralyse vor, Ihre Spieler werden die leichte Regelschwäche sicherlich verzeihen. In diesem Fall müßten Sie lediglich das Grab Farlgards in Ugdalfs Gruft austauschen gegen ein weiteres Steinpodest, auf dem der steinerne Leichnam Farlgards gebettet ist.

Beuren von Leinhaus – Vierter Diesseitszyklus Ugdalfs

25. BOR 964 – Der vierte Zyklus hat begonnen. Diesmal mußte Ugdalf alle Vorbereitungen allein treffen. Bereits Monate zuvor hatte er mit dem Einfangen von Opfern begonnen, und jedes einzelne sollte büßen für das Leben, das Farlgard nicht mehr besaß. Ugdalf ist mittlerweile stolze 84 Jahre alt, zurück aus der Gruft beschließt er, sich endlich nachhaltig um einen neuen Körper für den nächsten Zyklus in 6720 Tagen zu kümmern. Seine Seele – oder das, was davon übrig war und kalt unter seinem Thron vergraben lag – benötigte einen neuen Körper, und sie sollte ihn haben! Die arme Seele des Opfers würde zu seinem Gott fahren.

969 – "Beuren von Leinhaus" wird von Ugdalf adoptiert und dem almadanischen Adel

vorgestellt. Ugdalf hatte Jahre benötigt, um einen aus seiner Sicht halbwegs geeigneten Nachfolger zu finden. Die Almadaner mit ihren merkwürdigen Sitten waren ihm aus tiefsten Herzen abhold, Vorurteile, gegen die er nie angekommen war. Daher hatte er über Mittelsleute mehrere Jungen aus Weiden heranschaffen lassen. Wer ihm aus irgendeinem Detail nicht behagte, wurde in einem blutigen Ritual getötet, um Weisheit für zukünftige Versuche zu erlangen. Schließlich hatte Beuren vor ihm gestanden, und vielleicht war es letztlich der Umstand gewesen, daß er aus Leinhaus stammte, jener Ort, an dem Ugdalfs neues Leben erstmalig begonnen hatte, der Beuren bestehen ließ.

969-982 – Beuren ist bei seiner Ankunft in Hohenasperg 10 Jahre alt. Waren seine Verhältnisse vorher ärmlich aber klar, so sind sie von nun an gut behütet und dennoch ein fürchterliches Zusammenspiel aus Angst, Einsamkeit, schreckliche Einsichten, Geheimniskrämerei und der Ungewißheit, warum ausgerechnet er von dem bedrohlich wirkenden Greis (den er stets "Hoher Herr" nennen muß) adoptiert worden ist. Dem almadanischen Adel ist klar, daß die Adoption einzig den Zweck einer Nachfolgereglung im Sinne Ugdalfs haben kann. Ugdalf hingegen behauptet gegenüber Beuren schließlich das Gegenteil: Er habe Dank der Gnade seines Gottes noch lange zu leben, benötige aber einen Vertrauten an seiner Seite, und Beuren sei ihm als der hierfür Auserwählte verheißen worden. Er führt Beuren in die dunklen Geheimnisse und blutigen Riten seines Gottes ein, früh macht er Beuren hierbei zum Mitschuldigen, zum Mörder an Unschuldigen, um die Bindung an ihn und ihren Gott zu festigen. Beuren zieht mit, gerät zu einem willfährigen und lustvoll mordenden Mitglied des kleinen Hohenasperger Schnitterkultes. Doch die von Ugdalf angestrebte Bindung ist nicht fest genug, im Geheimen glimmt Beurens unbestimmtes Mißtrauen gegen Ugdalf, eine vage Furcht, die schließlich Ugdalfs Pläne durchkreuzen soll: Etwa 981 schlägt Beurens Mißtrauen in Zweifel um. Er ist einigermaßen gut über die Vergangenheit informiert, weiß um den 25. PER 982 als *Zeit des Übergangs*, an dem sich Ungeheuerliches wiederholen soll. Beuren gelangt quälend langsam zu dem Entschluß, daß Ugdalfs Rückkehrabsichten nicht rechtens sein können, der Tod mit dem Übergang ins Jenseits solle ein Punkt sein, über den hinaus eine Rückkehr nicht mehr möglich sein dürfe. Und er kann sich vorstellen, daß Ugdalfs Absichten ihm gegenüber nicht lauter sein könnten. Schließlich entwickelt er in mehreren Anläufen einen mehr oder minder stringenten Plan, um Ugdalf effektiv an einem weiteren Wirken jenseits der ihm gegebenen Zeit zu hindern. Hierbei spielt der Zufall eine Rolle in Gestalt des jungen Rashduler Erzelementaristen *Dschelef ibn Jassafer*. Beuren – der sich gewiß bei der Verwirklichung seines Plans gewiß nicht an die weltliche oder kirchliche Obrigkeit wenden will, da er viel zu sehr in Ugdalfs Machenschaften involviert ist – begegnet dem weltfremden Menschen in Punin und kommt mit ihm ins Gespräch. Naiv kommt ihm bei

Dschelefs Schilderungen über dessen liebstes Metier das Bild einer verschlossenen Gruft in den Sinn. Daß es weitaus mehr bedarf, um einen Geist aufzuhalten, lernt er erst viel später, nachdem er beharrlich den Kontakt zu Dschelef aufrechterhalten hatte. Über die Monate hinweg tischt Beuren ihm scheibchenweise ein Gespinnst aus Lügen und Wahrheiten auf und weckt Dschelefs nachhaltige Neugier, wie dem Problem am besten beizukommen sei. Und da ein einmal in Fahrt gekommener Erzelementarist kaum noch von einer Sache abzubringen ist, läßt sich Dschelef schließlich auf das geheime und schwierige Unterfangen mit Beuren ein, einem Geist ein Gefängnis zu bauen.

Deschelef ibn Jassafer

Nennenswerte Nennungen in *Rückkehr der Finsternis* 168f. und *Invasion der Verdammten* 185 & 246 sowie im Netz in Tyll Zyburas [Hexalogicon](#). Das publizierte Leben dieses bekannten aventurischen NSC beginnt erst mit seiner Rolle als Spektabilität der Pentagramm-Akademie zu Rashdul. Über sein vorheriges Leben ist lediglich sein Geburtsjahr (957 BF) veröffentlicht. Gemäß obiger Quellen besitzt er einen Hang zur Sentimentalität, darüber hinaus kann angenommen werden, daß er am ehesten dem Rashduler Charaktertypus des Gelehrten entspricht, der im Hexalogicon beschrieben wird unter *Elementare Traditionen* → *Die Pentagramm-Akademie zu Rashdul* → [Die Adepten der Pentagramm-Akademie im Rollenspiel](#).

Für dieses Abenteuer kommen Dschelefs gewiß bereits früh überragenden Fähigkeiten als Erzelementarist zum Einsatz, ebenso die ordentlichen Kenntnisse im GEISTERBANN und den Arkanoglyphen & Bannkreisen. Die genauen Beweggründe Dschelefs bzw. Überzeugungskünste Beurens, sich an dem Unterfangen zu beteiligen, sind hier bewußt nur grob angerissen, denn sie spielen für das Abenteuer keine Rolle.

Beurens Verrat

24./25. PER 982 – Ugdalf sieht sich am Ziel, heute nacht würde er sterben, als Geist zurückkehren, die benötigten Opfer töten und – da die göttlichen Eingebungen ihn noch nie getrogen hatten – Beurens überrumpelte Seele in seinen alten, verbrauchten Leib zwingen, während er selbst als Beuren fortan als Baron von Imrah herrschen würde. Doch Beuren und Dschelef vereiteln Ugdalfs Rückkehr im Ansatz: Ein eilends nach Ugdalfs Tod gezeichneter Bannkreis verhindert kurzfristig (für etwa eine Woche) dessen Verlassen dieses Areals, um ungestört weitere Vorbereitungen treffen zu können. Ein GEISTERBANN wird nicht versucht, da Dschelef Ugdalfs Geist (zurecht) für schwierig auszutreiben hält und ohnehin nur die schwierige permanente Variante eine brauchbare Alternative wäre. (Von der Existenz des Kalten Herzens weiß Beuren nichts.) Dschelef spekuliert Dank seiner guten Ausbildung und den vagen

Schilderungen Beurens bzw. Ugdalfs richtig auf den durch eine Ortsgebundenheit auf kleinen Wirkungsradius reduzierten Ugdalf. Insofern ist die weitere Strategie nicht, Ugdalf weitere Steine in den Weg zu legen, sondern wirkungsvoll den Zugang zur Gruft zu verhindern. Der mißlaunige Erzdschinn *Steinmaul* bewacht seither den zugemauerten Eingang zur Gruft und läßt nur bei richtiger Losung hindurch, die bis zum Einsetzen der Abenteuerhandlung 60 Jahre später nur er, Dschelef und Beuren kennen.

25. PER 982 – Der fünfte Zyklus wurde nicht begonnen, Ugdalfs Geist ist machtlos in seiner Gruft gefangen. Dschelef verläßt Hohenasperg im Glauben, daß die für die Opferung vorgesehenen Menschen nun in Sicherheit seien. In Wahrheit ermordet Beuren diese unliebsamen und hilflosen Zeugen noch am selben Tag. Einen Übergriff auf Dschelef wagt Beuren nicht, allerdings möchte er sein Erbe gar nicht erst antreten, möchte Hohenasperg und Almada schnellstmöglich verlassen und nach Weiden zurückkehren, wo ihn niemand mit Ugdalf in Beziehung bringen wird. Angst und Entfremdung treiben ihn dazu.

Beurens Flucht / Herrschaftliche Zwischenspiele

27./28. PER 982 – In der Nacht verläßt Beuren Imrah heimlich und unter falscher Identität mitsamt aller Geldmittel, die er auf die Schnelle auftreiben konnte. Bald darauf läßt er Almada hinter sich. In Hohenasperg sorgt eine weitere gezogene Wand vor der Gruft dafür, daß der Dschinn sich von Nahenden nicht angesprochen fühlen wird und dadurch Hinweise auf das finstere Geheimnis der Gruft geben kann.

ING 982-1009 – Daß Imrah unvermittelt führungslos ist, ahnen bald die anrainenden Dörfler, es bleibt aufgrund der im Gange befindlichen Reichsgrundreform durch den neuen Kaiser Reto auch den Lehnsherrn nicht lange verborgen. Bereits Ende ING ist ein Gräflicher Vogt installiert, der die Lehnsgeschäfte übernimmt, allerdings lieber in der eigentlichen Stammfeste Malkethoza in Malkid residiert und keine wesentlichen Erkenntnisse über das Verschwinden von Vater und Adoptivsohn ans Tageslicht bringen kann.

1009-1011 – Der Halsche Neuadlige *Thors von Imrah* übernimmt die Baroniegeschäfte und residiert in Malkid. Er agiert allerdings ziemlich glücklos und kommt im Verlaufe der *Answinkerise* zu Tode.

1011-1014 – Nominell Graf *Khorim Uchakebar* unterstellt, befindet sich Imrah faktisch unter Kontrolle der benachbarten Baronie Nemento unter Baron *Vernon Aramir von Cerastes*.

Tankred – Neuer Herr auf Hohenasperg

1014 -heute – Der Edle Tankred Rubain-Assiref von Asperg, ebenfalls ein Halscher Neuadliger, wird neuer Baron von Imrah. Er wählt Hohenasperg als Residenz und stößt nach einigen Jahren durch Zufall auf den Eingang zur Gruft. Dem wachenden Dschinn hat er nichts entgegenzusetzen, doch sein Hang zu Abgründigem und seine hohe Neugier lassen dem Eigenbrötler keine Ruhe. Durch aufwendige Nachforschungen gelangt er schließlich in Kenntnis der Losung und verschafft damit unbeabsichtigt dem Bösen Raum.

Zu Gast auf Feste Hohenasperg

Das Abenteuer ist in seiner zeitlichen Einordnung recht flexibel. Implizit wird von einem Einsetzen der Handlung ab etwa 1030 BF ausgegangen – das können Sie anhand einiger inhaltlicher Details bemerken, etwa "Kaiserlich" statt "K.u.K." – wobei hier einige Jahre Spielraum in die Zukunft bestehen (und die Jahreszeit keine Rolle spielt). Es ist aber genauso gut möglich, die Handlung um bis zu zehn oder 15 Jahre vorzuverlegen. Während der nächtlichen Handlung wird ein beachtliches Unwetter über dem Ort niedergehen, das ist alles, was zählt.

Die Baronie Imrah

Die Baronie Imrah gehört aufgrund ihrer dominanten Lage zu den reichsten Baronien Almadass. Gleichwohl ist sie seit dem Abfall Süd-Almadass eine Grenzbaronie, die schon so manch brenzlige Situation zu überstehen hatte, insbesondere da der derzeitige Baron Tankred Rubain-Assiref einen tiefen Groll gegen Rastullah-Gläubige hegt, was bei dem recht hohen Anteil Rastullah-Gläubiger in der Grafschaft Yaquirtal natürlich Reaktionen provoziert.

Für das Abenteuer ist es unerheblich, warum die Helden sich gerade in Imrah in oder nahe des Yaquirörtchens Asperg befinden. Auf einer Reise entlang des Yaquirs ist es schon beinahe eine Kunst, nicht an Asperg vorbeizukommen. Der Yaquirstieg als zentrale, sichere und in gutem Zustand befindliche Handelsroute verläuft gar mitten durch Asperg. Selbst eine Flußreise endet läßt Asperg nicht zwangsläufig links liegen (ggf. müßten Sie im Falle einer Flußreise der Helden den Abenteuereinstieg (**Die tote Gefolgsfrau**) geringfügig abändern, er ist derzeit auf den Landweg gemünzt).



Bei Einsetzen der Handlung sollten die Helden die folgenden Eindrücke über die Baronie sammeln oder bereits gesammelt haben. Flechten Sie diese Details entweder in vorab stattfindenden Spielsituationen ein – etwa auf der Anreise – oder formulieren Sie einige einleitende Sätze, bevor Sie mit dem eigentlichen Einstieg beginnen

- Die Farben der Baronie: Die Baronie Imrah wird durch die Farben Grün und Gold repräsentiert. Ihr Wappen ist gespalten, es zeigt einen goldenen Drachen auf grünem und eine grüne Weinrebe auf goldenem Grund. Die Helden können diesem Wappen in ganz Imrah häufig begegnen. Das Wissen um diese Farben ist wichtig, damit die Helden später wissen, wer Gefolgsfrau die tote Ahumeda gewesen ist und entsprechend handeln.
- Über den hiesigen Baron gibt es düstere Erzählungen:
 - Er soll die Aramyas (Rastullah-Gläubige) hassen und neige allgemein zu drastischen Bestrafungen (Novadis werden gepfählt) (+).
 - Er soll vor vielen Jahren seine damals Frischvermählte von einem Turm seiner Burg gestoßen haben. (+/-) (Sie fiel ohne Tankreds Einwirkung.)
 - Er sei ein Draconiter (d.h. ein Mitglied des zur Hesinde-Kirche gehörigen Ordens Sacer Ordo Draconis (S.O.D.) und horte viele magische Gegenstände in seiner Burg. (+/-) (In der Tat ist Tankred ein Akoluth der Draconiter und gehört dem östlich von Malkid gelegenen Hort Abaddon an. Zu den dort befindlichen Artefakten hat er jedoch nur sehr bedingt Zutritt.)

- In der Bevölkerung ggü. dem Baron eine Mischung aus Furcht und Achtung vor ("Einfach den Kopf tief halten, dann ist alles in Ordnung.", "Wenn man nichts zu verbergen hat, dann hat man auch nichts zu befürchten!"), die insbesondere in Asperg aber umschlägt in unverbrüchliche Treue ("Er ist einer von uns, aus dem einfachen Volk! Und noch dazu ein richtiger Asperger! Da vorne in dem Haus wurde er geboren.")

Asperg – Hauptort der Baronie Imrah

Mit seinen 450 Einwohnern (ausschließlich Menschen, keine Aramyas (Rastullah-Gläubige)) ist das unmittelbar am Yaquir gelegene Asperg viel kleiner als das uralte Malkid im Hinterland oder das geschäftige Jassafheim am Yaquir. Durch die ständige Präsenz des Barons kann Asperg aber dennoch als der Hauptort der Baronie gelten.

Es handelt sich offensichtlich um ein bemerkenswert frommes Örtchen, davon zeugen Schreine von Tsa&Boron, Phex, Praios, Travia, Ingerimm und Peraine und schließlich – gänzlich ungewöhnlich – ein Tempel der Hesinde. Die Bevölkerung betreibt in erster Linie Ackerbau und Weinanbau, ist aber vorzüglich auf die Abwicklung des regen Handelsverkehrs und der zahlreichen Durchreisenden eingestellt. Ob der hiesigen Schieferklippe, dem Rotfels, muß der gesamte Treidelkahnverkehr etwa fünf Meilen flußabwärts an überland transportiert werden und wird im Ort wieder verschifft. Das sorgt nebenbei für einen guten Umsatz an Waren und Zöllen.

Prägnante Örtlichkeiten

- **Kavallerie-Fort "Hohenasperg":** Hier verrichtet eine Schwadron des Kaiserlichen Garderegiments "Eslam von Almada" (Leichte Reiterei) ihren Dienst. Daß Fort und Burg denselben Namen führen, ist auf einen Verwaltungsirrtum aus dem Jahre 983 BF zurückzuführen, als in Punin von einem Beamten fälschlicherweise angenommen wurde, die neuen K.u.K.-Einheiten seien in der Burg stationiert.
- **Zollbrücke:** Eine Steinbrücke über den Theron, die dort schon länger steht, als sich irgend jemand erinnern könnte.
- **Immanfeld:** In alter, verbissener Tradition mißt sich die Bevölkerung auf diesem besseren Acker mit den "Kuks". (Die Bezeichnung ist schlicht Alltagssprachgebrauch für "K.u.K.", also "Kaiserlich und Königlich". Daß die "Kuks" mittlerweile eigentlich "Kaiserliche" sind, interessiert die Asperger nicht.) Die Beziehung zu denen von "drüben" (d.h. jenseits des Theron) ist aufgrund dieser alten Rivalität eher distanziert.
- **Geburtshaus des Barons / Tempel der Hesinde:** Kleiner Tempel mit angeschlossenem Schulgebäude. In diesem Haus wurde der Baron geboren und

verbrachte dort einige glückliche Jahre bis zum gewaltsamen Tod seiner Eltern. Mittlerweile ist das Gebäude zu einem Tempel umfunktioniert worden. Dessen Hauptfunktion liegt in der kleinen Schule, in allen anderen Belangen nimmt sich der Tempel im Vergleich zu anderen Hesinde-Tempeln äußerst bescheiden aus. Tempelvorsteher und einziger Geweihter *Punino diSfurcha* ist derzeit verreist (gemeinsam mit dem Kastellan von *Etzelbrück*, siehe **Gedämpfte Stimmung bei Braten und Wein**). Der karge Andachtsraum ist geöffnet, darin befindet sich auf einem Podest eine bedrohlich dreinblickende Naclador-Statue.

- **Herberge:** Momentan befindet sich Asperg in einem Beherbergungsnotstand. Seit es vorletzte Woche in der Herberge gebrannt hat (→ siehe Yezebel in den Dramatis Personae), müssen die zahlreichen Durchreisenden sich nach anderweitiger Unterkunft umsehen. Zumeist geschieht dies gegen ein stattliches Entgelt bei Anwohnern, insgesamt aber gibt es derzeit kaum noch Möglichkeiten, irgendwo unterzukommen.
- **Weinschenke "Rotfels":** Der Wirtin wurden während eines Imman-Spiels von den "Kuks" einmal beide Arme gebrochen.
- **Tsa-&Boronschrein und Boronanger:** Hier schlägt das alte almadanische Dualitätsprinzip durch. Tsa und Boron werden als Paar verehrt, Leben und Tod werden als Einheit gesehen. Der Boronanger ist akzeptierter Teil der Siedlung, besitzt aber keinen eigenen Boron-Geweihten. Tsa-Geweihte sind hier sehr selten, da die oft auswärtigen Geweihten die hiesige Göttervorstellung von Boron und Tsa als Paar meistens nicht teilen.
- **Der Rotfels:** Eine etwa 40 Schritt hohe Klippe von rotem Schiefer, die am Yaquir und am westlichen Ende Aspergs jäh abfällt und sich schließlich sanft etwa eine halbe Meile ins Hinterland erstreckt.
- **Feste Hohenasperg:** Der so lebensfroh wirkende Ort steht im Schatten des düsteren Stammsitzes des Barons. Im Zusammenspiel mit dem schroffen Rotschiefer wirkt die schwarze Burg, als habe ihr Erbauer einst auf eine unheimliche Wirkung abgezielt. In einem starken Kontrast dazu steht hoch oben auf dem Bergfried die riesige im kräftigen Wind flatternde Fahne. Sie zeigt einen goldenen Drachen auf grünem Grund. Eine Beschreibung finden Sie im **Anhang**.

Die tote Gefolgsfrau

Im folgenden werden die Beschreibung Hohenaspergs und die Texte aus dem Besitz der toten Alhameda eine Rolle spielen. Beides, Burgbeschreibung und gesammelte Texte (**Text x**), finden

Sie im **Anhang** beschrieben.

Nahe Asperg passieren die Helden am frühen Abend eine erst kürzlich eingestürzte Scheune. Ein friedlich neben den Trümmern grasendes gesatteltes Pferd verrät, deutet Schlimmeres an. Unter den Balken liegt Ahumeda begraben, eine Gefolgsfrau Baron Tankreds. Nach einem halben Jahr Abwesenheit befand sie sich nun auf dem Rückweg und war schon fast am Ziel, als das morsche Gebäude während einer kurzen Rast über ihr einstürzte. Die Helden können Ahumeda nur noch tot bergen. Anhand ihres grünen Wappenrocks, der einen goldenen Drachen zeigt, und ihrer am Pferd mitgeführten Ausrüstung ist ihre Zugehörigkeit zum hiesigen Baron ebenso offensichtlich wie der Umstand, daß sie eine weite Reise hinter sich haben muß. In ihrem Gepäck befinden sich:

- Ein fest in Leder verschnürter und gesigelter Stapel Unterlagen. Das Siegel ist aus schwarzem Wachs und zeigt drei übereinander liegende Federn. Falls keine einschlägig versierten Helden in der Runde sind, hilft eine Probe auf *Heraldik* +2 oder *Götter & Kulte* +2, um zu erkennen, daß es sich um das Siegel des *Ordens der Heiligen Noiona*, der Noioniten handelt.
- Anbei ein gefaltetes Blatt Leinenpapier, auf dem in einer gleichmäßigen, behutsam aufgesetzten Schrift, **Text 2** geschrieben steht. Der Text stammt aus Ahumedas Feder und ist eine Abschrift eines Briefes des Magiers Radulf Stippenbrink. (Wie Ahumeda es geschafft hat, an das Original zu gelangen, ist für das Abenteuer nicht relevant.)

12 EFF 909 Post Bosparani Ruinam
Hoch verehrter Magister!

Erst vor wenigen Tagen erhielt ich in Baliho Euer Schreiben, in welchem Ihr mich vor den Gefahren im Weidenschon warntet. Ich wollt Euch nicht recht Glauben schenken, denn was wissen die Schwarz- und Rotpeltze einen Lowanger zu schrecken? Wehe aber, als ich Leinhaus erreichte! Kaum wollt man uns Quartier gewähren, und als wir doch im Heim eines Bauern einkehren durften, verriegelt er Tyr und Thor und hängt das Praiosaug yber die Fenster, exhorreszierend Seelen abzuhalten. Wahrlich hiesz es, schon ein Dutzend Mannen und Frouwen hätt der Nachtalb Gulgari anempfohlen. Ich bat die Allweise Herrin und auch den Herrn Praios um Schutz fyr unsere Seelen, und siehe: in jener Nacht ward keiner heimgesucht. Als aber wir aufbrachen am andern Tag und nicht fern waren des Weilers, da passierten wir einen Grabanger. Wehe, am helllichten Tage schritt dort ein Toter einher, in seinen Händen ein blutend Hertz! Was wünschst ich da, in Beilunk oder Nebachot studiert zu haben und nicht an der Akademie der Verformungen. Selbst hier in Trallop spricht man bereits vom Leinhauser Tod, der mich noch in meinen Träumen verfolgt, dessen blutend Hertz das meine gefrieren lässt. Das nächste Mal, Collega, nehme ich Eure Warnungen ernst!

Euer Euch schätzender Schyler
Radulf Stippenbrink

Die Helden werden hoffentlich die richtigen Schlüsse ziehen und die Leiche nebst Unterlagen

dem Baron im nahen Asperg übergeben wollen. Man wird Ahumeda auf jeden Fall in Asperg erkennen und die Helden nach erster Bestürzung bitten, Ahumeda auf Hohenasperg abzuliefern.

Wetterumschwung

Sobald die Ankunft der Helden auf Hohenasperg abschbar ist, weisen Sie auf das nahende Unwetter hin. Der Regen setzt zum Aufstieg der Helden nach Hohenasperg ein und steigert sich bis zum Einbruch der Nacht zum über Stunden anhaltenden Unwetter mit gewaltigen Donnerschlägen und gleißenden Blitzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Regen setzt ein, als ihr euch dem Karrenweg nähert, der wohl zur Burg hinaufführt. Der Himmel ist mittlerweile komplett von einer grauen Wolkendecke verhangen und bildet einen passenden Hintergrund für das düstere Hohenasperg, das linkerhand hoch über euch am Abgrund der 30, 40 oder gar 50 Schritt aufragenden Klippe über dem Yaquir einen keineswegs einladenden Eindruck auf euch macht. Der Regen wird stärker ...

Über den Abgrund

Die Alte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem satten Grün der Umgebung begeben sich ihr auf die Klippe zu, hinauf und hinein in die zerklüfteten und kargen roten Schieferhänge. Gerade habt ihr den steilen Karrenweg betreten, da fällt euch zu eurer Rechten eine Greisin auf. Sie muß eben aus dem Unterholz getreten sein. Sie trägt bäuerliche, zerschlissene Kleidung, auf der das schlohweiße Haar in nassen Strähnen klebt. Sie lächelt euch zu und hebt die Hand. Ihr Gesicht ist so voller Falten, tief eingegraben in das Gesicht, in dem euch ein dunkler, zahnloser Mund still anlacht. Und die Hand bleibt wie zum Gruß erhoben. Das Krächzen eines Raben schreckt euch auf, und als ihr den Blick wieder nach rechts wendet, ist die Alte verschwunden.

Der weitere Weg führt die Helden durch ein abweisendes Gebiet. Es handelt sich um eine kurze Strecke von vielleicht gerade einmal einer halben Meile, aber die Unwegsamkeit der schroffen und zackigen Felsen ringsum und die Unübersichtlichkeit des steilen Wegs erwecken selbst auf dieser kurzen Distanz den Eindruck, einen fremden, weit entfernten Ort zu betreten. Hinter einer Linksbiegung tut sich vor den Helden schließlich ein etwa fünf Schritt breiter Abgrund auf, der die Klippe vom restlichen Rotfelsen trennt. Hinter dem Abgrund steht Hohenasperg.

Diesseits des Abgrunds befindet sich die Vorburg, ein kleines Gemäuer, das aufgrund der auf drei Seiten abfallenden Felswände nur an seiner Front zugänglich ist. Die Vorburg kann von Mensch wie Pferd durch eine breite Tür mit einem beeindruckenden Türklopfer betreten werden. Innen

befinden sich nur die bescheidenen Stallungen Hohenaspergs ... und der Übergang zur Hauptburg, eine anderthalb Schritt breite, ungesicherte Brücke über den Abgrund.

Die Wachen Sora & Rafik

Da Tankred in seiner abgeschiedenen Burg gern möglichst ungestört ist, befinden sich nie viele Wachen in Hohenasperg. Derzeit sind es aus aktuellem Anlaß mit Sora und Rafik gerade einmal zwei. Da es regnet und keine Gäste erwartet werden, dauert es geraume Zeit, bis die beiden auf die klopfenden Helden aufmerksam werden.

Beiden steht beim Anblick Ahumedas die Bestürzung ins Gesicht geschrieben. Sie geben auf Fragen bereitwillig darüber Auskunft, daß Ahumeda ein knappes halbes Jahr unterwegs gewesen sei, auf dem Weg nach Weiden. Über ihren Auftrag verraten sie nichts. Ahumeda wird samt ihres Gepäcks in Verwahrung genommen. Sora führt die Helden sodann zum Baron in das **Speisezimmer (II2)**, damit sie ihm noch einmal berichten.

Die Überquerung des Abgrunds stellt Helden mit dem Nachteil *Höhenangst* trotz der anderthalb Schritt Sicherheit unter den Füßen auf eine Bewährungsprobe.

Pashkir der Zahori

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die junge Frau mit den langen braunen Haaren, ihr Kamerad hat sie einmal Sora genannt, bedeutet euch ihr zu folgen. Offensichtlich ist sie daran gewohnt, den Abgrund zu überwinden; ihr aber verlangsamt unwillkürlich eure Schritte, geht es doch gut und gern 30 Schritt abwärts. Der Wind zerzt an euch und läßt euch erahnen, daß die Überquerung während eines Sturms zu einer Todesfalle werden kann. Jetzt erst bemerkt ihr die schwarzen Fratzen, die links und rechts über dem schmalen Tor aus dem schwarzen Stein wachsen. Steinernen Schreckensgesichter, nur grob menschlich anzuschauende Züge, weit aufgerissene Münder und hohle Augen, die von unbeschreiblichen Qualen kündigen. Wer hat so etwas bauen lassen? Kurz darauf habt ihr die bedrückende Erhabenheit des Burghofs erreicht. Lang und schmal, wirkt er neben den hohen Mauern von Bergfried im Süden und Schildmauer im Westen sowie den Kreuzgewölben im Säulengang des Pallas im Osten wie ein weiterer Abgrund. Nur daß ihr diesmal unten steht. Die ganze Burg ist schwarz. Schwarz und verwittert. Und wieder entdeckt ihr diese Fratzen des Schreckens, beim genauen Hinsehen erweist ihre Anzahl als beunruhigend groß. Sora führt euch soeben durch den immer dichter werdenden Regen eine Treppe zum Pallas hinauf, da entdeckt ihr weiter vorne eine Gestalt. Der Mann sitzt, unter dem Dach eines Arbeitsgebäudes vor dem Regen geschützt, auf einem Faß. Vor sich hat er etwas ausgebreitet, es könnte sich um Spielkarten handeln. Eure Blicke und die des schwarzhaarigen Mannes treffen sich, die seinen mustern euch unablässig, bis ihr endlich den Palas betreten habt. "Das ist Pashkir," sagt Sora. "Von den Soleados. Also Vorsicht!". Ihr überlegt noch, was sie damit gemeint haben könnte, da habt ihr euer Ziel auch schon erreicht."

Gedämpfte Stimmung bei Braten und Wein

Ort: Speisezimmer (II2)

Anwesende: Tankred, Nahema & Yali; zeitweilig Sora, Rafik, Novara, Talfan.

Die folgende Szene führt auch die restlichen NSC in die Handlung ein (die Gefangene Yezebel einmal ausgenommen). Worüber beim gemeinsamen Abendessen gesprochen wird, liegt letztlich in der Hand der Spieler. Ein grober Rahmen soll Ihnen bei der Ausgestaltung helfen:

- Die Fasarer Tänzerin Nahema und ihr Säugling Yali sind bei Eintreffen der Helden bereits anwesend. Sie und Tankred wollten eben beginnen zu speisen.
- Zu Beginn herrscht Unruhe aufgrund der Nachricht vom Tod Ahumedas, die von den beiden Wachen schließlich durch die Wohnhalle in die Kapelle des Bergfrieds getragen wird (mit ihrem Gepäck). Tankred fragt bei den Helden bzgl. der Todesumstände Ahumedas genau nach.
- Tankred erklärt sich bereit, die Helden über Nacht als Gäste aufzunehmen. Das tut er nicht rein aus Gastfreundschaft, sondern auch, um die Helden zur Not noch eine Weile im Auge behalten zu können: Ahumedas Unterlagen befanden sich immerhin im Besitz der Helden, und der mißtrauische Tankred weiß sehr genau um die Neugier, die diesem Menschenschlag zu eigen ist – Wissen die Helden am Ende evtl. etwas über den Inhalt der Unterlagen? Unter normalen Umständen wäre dies für Tankred ein Grund, die Helden auf die eine oder andere Weise mundtot zu machen: Im Kerker verrotten oder auf der Stelle töten zu lassen. Allerdings werden – zum Glück? – nach dieser Nacht andere Umstände vorherrschen.
- Die Helden können grundsätzlich bereits ihre Zimmer beziehen (**Gästezimmer II3** und **II4**). Bei mehr als vier Helden reicht der Platz im Pallas nicht ohne weiteres aus. Entweder müssen überschüssige Helden mit einem Schlafplatz im Gesindehaus vorliebnehmen (**Schlafkammern G1** oder **G5**), oder es werden von den beiden Bediensteten bis zu maximal zwei weitere Schlafplätze in den vorhandenen Zimmern eingerichtet, wenn die Helden Tankred einigermaßen triftige Gründe für diesen Aufwand nennen können. Bestehen Sie darauf, daß sich niemand im Raum von Nahema & Yali einrichtet!
- Während der nächsten zwei Stunden kommt es während des schmackhaften Essens zu einem mäßig lebhaften Gespräch. Mögliche Themen finden Sie in den beiden folgenden Abschnitten zu Tankred und Nahema.
- Der Koch Vencelao spricht vor und darf die Burg über Nacht verlassen. (Er wohnt unten

in Asperg.)

- Derweil zieht das Unwetter vollends herauf. Der Bedienstete Talfan schließt die Holzverschlüsse vor den Fenstern (auf dem gesamten Gelände).
- Tankred zieht sich schließlich zurück. Er sei von den heutigen Ereignissen überrascht worden und müde und wolle sich nun zurückziehen. Morgen bald nach Sonnenaufgang werde vor Ort alles für ein abschließendes Frühstück bereit sein. In Wahrheit saß er seit dem Eintreffen von Ahumeda Unterlagen wie auf glühenden Kohlen, dort nur endlich einen Blick hineinwerfen zu können.
- Es bleibt den Helden überlassen, noch eine Weile im Speisezimmer den Abend ausklingen zu lassen, sich auf ihre Zimmer zu begeben oder aber sich bereits ihrer Neugier hinzugeben und in die dunklen Winkel Hohenaspergs zu lugen. Lassen Sie Sora, Novara und Talfan (Rafik nur zu Beginn) auf das Treiben der Helden aufmerksam werden und entschieden Einhalt gebieten, falls Ihre Helden sich zu dreist gebärden. Sie können bei Bedarf auch einfach die Handlung bis zu Ugdalfs Befreiung "vorspulen".
- Grob eine Stunde nach dem Abgang Tankreds nimmt das Unheil seinen Lauf, was den Helden nicht lange verborgen bleibt und ihnen zudem plötzlich große Bewegungsfreiheit verschafft.

Tankred Rubain-Assiref von Asperg

- Ahumeda
- Fragen der Helden nach den Unterlagen wird Tankred wahrheitsgemäß und wenig auskunftreich antworten: Er führe Nachforschungen über die Gründerjahre Hohenaspergs durch. Der Erbauer sei ein Weidener gewesen, also habe er Nachforschungen in Weiden anstellen lassen. Im übrigen gingen diese Unterlagen die Helden nichts an.
- Sich evtl. anschließenden Fragen der Helden nach der Burg wird Tankred auf einem unverfänglichen Niveau auskunftsfreudig begegnen, wenngleich nicht unbedingt als Spezialist. Er kann dabei einen gewissen Stolz über den düsteren Nimbus der Burg kaum verhehlen. Fragen zu konkreten Örtlichkeiten beantwortet er nicht oder nur unzureichend.
- Bei Gelegenheit – etwa zum Thema des etwas heruntergekommenen Zustands der Burg und der typischen Schwierigkeiten, Burgen instand zu halten, oder beim Abgang des Kochs Vencelao – merkt er an, daß derzeit kaum jemand in der Burg sei. Sein Kastellan sei dieser Tage mit dem Hesinde-Geweihten Punino diSfurcha in Punin zugange. Zudem seien weitere Bewaffnete derzeit im Norden Imrahs unterwegs, um Räubern habhaft zu

werden. (Das erzählt er aber erst auf Nachfrage.)

- Er bekundet freundliches Interesse an den Helden, und tatsächlich kann er aufgrund seiner eigenen Vergangenheit die Erzählungen der Helden überraschend bereichern.
- Fragen nach seinem eigenen Werdegang beantwortet er größtenteils ohne Scheu. Schmallippig bis bissig wird er, sobald seine Frau erwähnt wird. Auf seine den Helden evtl. bekannten "rauen Herrschermethoden" angesprochen, gerät er nicht in Rechtfertigungsdruck.

Nahema saba Eshila und der Säugling Yali

Nahema kümmert sich liebevoll um ihren Sohn, begibt sich mit ihm aber schon frühzeitig ins Bett (**Gästezimmer II1**). Über den Grund ihrer Anwesenheit verrät die Tänzerin nichts, gibt lediglich Tankreds eilig eingeworfene (wahre) Aussage wieder, sie sei die Nichte eines tulamidischen Freundes. (Auf Nachfragen: Die Person heiße Pakhizal al'Nur ibn Yali und stamme aus Fasar. Ein Haimamud. Auf weiteres Nachfragen: Sie sei in Pashkirs Begleitung angereist.)

Bringen Sie Yali während des Abendessens einmal unmittelbar mit den Helden in Kontakt.

Beschreiben Sie kurz seine unbeholfenen Greifversuche und schildern Sie sein Lächeln. Je besser der Kontakt der Helden zu Yali jetzt ist, desto eher schnappt später Ugdalfs Falle zu, indem er Yali (und Nahema) entführt.

Die Nachtquartiere der Helden

Die Helden werden von Novara zu ihren Zimmern geleitet und erfahren vom nebenan gelegenen Bad. Beide Zimmer scheinen seit geraumer Zeit nicht genutzt worden zu sein, die Betten wurden aber frisch gemacht.

»Frei!«

Tankred befreit Ugdalf

Nachdem sich Tankred von den Anwesenden verabschiedet hatte, überflog er in seinen Privatgemächern (**Arbeitszimmer B2** und **Bibliothek BE**) auf der Suche nach der Lösung unverzüglich Ahumedas Unterlagen. Tatsächlich wurde er schnell fündig (**Text 3**). Endlich würde er in jenen Bereich seiner Burg blicken können, der ihm bislang durch den elementaren Wächter verwehrt geblieben war! Über die verborgene Wendeltreppe (in **Kapelle B1** und **Bibliothek BE**) gelangte er von seinen Gästen unbemerkt zu Rafik, der für den Fall der Fälle ein weiterer starker Schwertarm an unbekanntem Ort sein sollte. Der Dschinn ließ sie ob der korrekten Lösung

durch, woraufhin sich beide auf der anderen Seite in einer Gruft wiederfanden und dort von Ugdalf überrumpelt. Wenige Momente später war Rafik bereits tot, begraben unter einer schweren Grabplatte. Tankred wurde am Leben gelassen und statt dessen Opfer des *Zauberzwangs* – Ugdalf erkannte schnell, wen er vor sich hatte, und reagierte genau richtig: Tankred wird ruhiggestellt, um zu einem späteren Zeitpunkt für einen Seelentausch herzuhalten. Ugdalf ist nun frei und trachtet danach, einen neuen Diesseitszyklus zu beginnen.

Der weitere Verlauf der Nacht

Ugdalfs Blutsoll

Um einen neuen Diesseitszyklus beginnen zu können, muß Ugdalf – ganz ähnlich einem Nachtalp – auf die Jagd nach Leben gehen, nach Blut. In seinem Fall kann man davon ausgehen, daß das Blut (Lebenspunkte) hauptsächlich eine Opfergabe an Tairach ist statt für den Eigenbedarf bestimmt (wie beim Nachtalp).

Wie hoch dieser *Blutsoll* sein soll, das legen am besten Sie selbst fest, da Sie über Gruppengröße und Gruppenstärke am besten bescheid wissen. Auf der Burg sind noch sieben NSC anwesend (Tankred ausgenommen), die als Opfer in Frage kommen: Nahema, Yali, Pashkir, Sora, Talfan, Novara und Yezebel. Wenn Ugdalf also nur sieben Opfer benötigt, vermindert das den Druck auf Sie und die Spieler, da die Helden von Ihnen nicht hart angegangen werden müssen, damit Ihnen die Möglichkeit offenbleibt, sie bis ins Finale zu führen. Wenn Sie den Blutsoll allerdings auf über sieben Opfer steigern, kann das Finale nicht stattfinden, ohne daß mindestens einer der Helden das Zeitliche segnet.

Der einzige Indikator für die Anzahl der von Ugdalf benötigten Opfer sind die Eisenringe an den Säulen in der Gruft, an denen zu früheren Zeiten die Opfer angekettet wurden. Sie müssen also ansonsten keine Abenteuerdetails bei Ihrer Entscheidung beachten.

Der weitere Verlauf ist im wesentlichen von den Aktionen und Reaktionen der Helden abhängig. Die Handlung steuerte ohne das Zutun der Helden – und wenn Sie die Ugdalfs *Blutsoll* so niedrig angesetzt haben, daß keine Helden zwingend für Ugdalfs Erfolg sterben müssen – auf einen totalen Erfolg Ugdalfs zu: Bis zum Morgengrauen hätte er genügend Blut bzw. Opfer gesammelt, um unter die Lebenden zurückkehren zu können. Durch eine Seelenwanderung zwänge er Tankreds Seele in seinen verrotteten Leib und regierte unerkannt fortan wieder als Baron über Imrah.

Es ist also an den Helden, dieses zu verhindern. Und hier sind Sie gefragt! Im folgenden finden

Sie alle nötigen Beschreibungen, um sowohl Ugdalfs Plan vorantreiben zu können, als auch die Helden flexibel mit den Folgen ihrer Taten zu bedienen wie mit neuen Ereignissen unter Druck zu setzen. Gönnen Sie den Helden viele Freiheiten und heizen Sie ihnen mächtig ein!

Folgend die Übersicht über die grundsätzlichen Elemente, die dafür sorgen sollen, daß die Helden sich bei aller Gefahr schließlich doch um die Angelegenheit kümmern statt nur die Flucht im Sinn zu haben. Auf einige dieser Elemente wird an anderer Stelle zusätzlich im Detail eingegangen.

Ugdalfs Logik

Ugdalf hat zwar grundsätzlich alle Zeit der Welt, um als Geist seinen *Blutsoll* zu erfüllen, sein Pakt setzt ihm diesbezüglich keine Grenzen. Er ist allerdings eine reine *Nachtpräsenz*, d.h. bei Tage machtlos, und das setzt ihn unter enormen Zeitdruck: Angenommen, er hat seinen *Blutsoll* nicht bis zum Morgengrauen erfüllt, dann muß er schlagartig von den überlebenden Anwesenden ablassen und ist deren Vermögen oder Unvermögen ausgeliefert, ihm während des Tages beizukommen. Ugdalf ist intelligent genug, um sich auf dieses unkalkulierbare Risiko nach Möglichkeit nicht einzulassen. Sein Problem: Anders als zu früheren Zeiten sind seine Opfer diesmal nicht hilflos in der Gruft angekettet, sondern besitzen Freizügigkeit. Wenn diese Opfer ihrerseits nicht von allen guten Geistern verlassen sind, handelten sie nach Erkennen der gefährlichen Situation ja nur vernünftig, indem sie die Burg eilends verließen. Also unternimmt Ugdalf Schritte, um die Opfer auf der Burg zu behalten.

Gefangen!

Dank des Unwetters und seiner überderischen Macht ist er recht gut in der Lage, die Anwesenden an einer Flucht zu hindern. Allerdings ist Hohenasperg auch unter den gegebenen Bedingungen (Lage, Witterung) nicht völlig abgeschieden, weshalb Ugdalf einen konzertierten Ausbruchsversion gewiß nicht verhindern könnte. Statt dessen versucht er, die Anwesenden zu einem freiwilligen Verweilen zu motivieren: Eine seiner ersten Untaten nach erfolgter Einschätzung der Situation ist die Entführung des kleinen Yali (dessen Mutter eingeschlossen) – Nicht nur Autoren sondern auch böse Geister wissen, daß das Kindchenschema ein hervorragendes Steuerungselement sein kann. Daß der kleine Yali (und seine Mutter) in Lebensgefahr schweben könnte, sollte bei fast allen Helden dazu führen, unter Gefährdung des eigenen Lebens die Suche nach ihm aufzunehmen statt die Burg fluchtartig zu verlassen. Von NSC-Seite wird sich Pashkir auf die Suche des Kindes begeben.

Die Spieler bei der Stange halten

Von der aventurischen Seite einmal abgesehen haben es viele Spieler gar nicht gern, ihre Helden auf 'Teufel komm' heraus an einem Schauplatz gefangen zu wissen, nur damit das Abenteuer weitergehen kann. Insofern sollten Sie den Helden bei einem Ausbruchsversuch zwar Ugdalfs Steine in den Weg legen, also das völlig zutreffende Gefühl vermitteln, daß jemand gegen ihren Abgang ist; und zugleich behalten Sie die Spieler über Yali ganz freiwillig mit ihren Helden im Boot. Die Burg selbst stellt sich ausschließlich für NSC als wirklich ausbruchsicheres Gefängnis heraus. Weder können sie, noch wollen sie noch vor Angst nach anfänglichen gescheiterten Versuchen.

Eine vermeintliche Todesfrist

1. Der *Hauch des Todes* (siehe dort) ist eine Begleiterscheinung des befreiten bzw. in seiner Existenz auf die Burg ausgeweiteten Ugdalf. Dieses Phänomen ist Ugdalf zwar grundsätzlich von Nutzen, aber bewußt beeinflussen oder einsetzen kann er es nicht: Alle Anwesenden werden kontinuierlich geschwächt, sie verlieren *Sikaryan*. Dieser Verlust ist für die Helden erlebbar anhand von Schwächegefühlen, und für die Spieler nachvollziehbar durch den individuellen Status der Sikaryan-Reserven.
2. "*Der Morgen bringt den Tod*" – Tankred bringt in seiner gleichnamigen Thronsaalszene (siehe dort) eine – vermeintliche – Todesfrist ins Spiel. Tatsächlich ist diese Aussage mehrdeutig in ihrem Verweis, daß der nächste Tagesanbruch ein kritischer, gar tödlicher Termin sei. Im gegebenen Kontext aber (*Hauch des Todes*) wird diese Aussage von den Spielern/Helden wahrscheinlich als Hinweis auf einen bestehenden großen Zeitdruck aufgefaßt werden, als Hinweis auf eine Todesfrist. Den Helden ist ja vorerst nicht bekannt, was genau Ugdalf im Schilde führt und welche Probleme er zu meistern hat. Dennoch erreichen Sie durch diese Aussage, daß die Helden unabhängig ihres Kenntnisstands ihr Augenmerk letztlich auf den richtigen Termin legen.

Ugdalf

Dunkler Schatten

Ugdalf als Geist wird in einer aventurischen Quelle (**Text 2**, Leinhauser Tod) als "*Nachtalp*" (Nachtalp) beschrieben. Regeltechnisch betrachtet ist er aber weitaus mehr als ein typischer Nachtalp. Ugdalfs Situation mit Tairach im Hintergrund ist ja eine besondere, er ist beileibe kein Geist "von der Stange", sondern ein mächtiger Antagonist mit einer noch voll intakten (wenn auch hochgradig verrückten) Persönlichkeit. Um überhaupt mit einer publizierten Bezeichnung

für einen Geiststypus agieren zu können, wird Ugdalf fortan als *Dunkler Schatten* (**GS 107**) bezeichnet.

Fähigkeiten und Unfähigkeiten Ugdalfs als Geist

Als *Dunkler Schatten* läßt sich Ugdalf nicht komplett in das straffe Regelkonzept für Geister aus **GS 107ff.** pressen, jene Regeln bilden lediglich die Grundlage für spezifische Anpassungen. Von den gemäß **GS 109f.** möglichen Eigenschaften für Geister besitzt Ugdalf die folgenden Fähigkeiten und Einschränkungen: (Durch * diejenigen Fähigkeiten dargestellt, welche er zum Zeitpunkt seiner Befreiung besitzt. Alle weiteren Fähigkeiten (nicht: so Einschränkungen) können Sie zu späteren Zeitpunkten nach Belieben hinzunehmen.)

- *Astralblick* *: In einer dem EXPOSAMI ähnlichen Variante.
- *Gebundenheit*: Anfangs mit einem Radius von wenigen Schritt an die Gruft gebunden, kann sich Ugdalf später frei in und durch die Burg bewegen.
- *Gegenstände beleben* * / *Schaden auf unbelebte Materie* *: Die ersten aktiven Fähigkeiten des zu Beginn noch schwachen Ugdalf. Bereits machtvolle Instrumente in der Burg, mit dem er zu Beginn Rafik ermordet und im folgenden die Burg recht wirkungsvoll zu einem Gefängnis umfunktionieren kann.
- *Geisterführung*: In einer abgewandelten Form. Ugdalf kann Totengeister aus Tairachs Reich (*Harrgublach*) zur Unterstützung zu rufen (siehe **GS 136**). Hierdurch kann es z.B. zu erhobenen Toten kommen, die sich den Helden in den Weg stellen.
- *Intelligenz* * / *Sprache* *: Ugdalf ist ein planender und gerissener Gegner, der mit den Lebenden bei Bedarf auch kommuniziert. Er könnte evtl. sogar das gelegentliche Wehklagen Yalis nachahmen, um die Helden zu täuschen.
- *Manifestation*: Ugdalf wird im Laufe des Abenteuers als finsterer Schemen und Schatten auftreten.
- *Nachtpräsenz*: Ugdalf kann nur in Nacht und Dämmerung tätig werden.
- *Schaden auf belebte Materie*: Sobald Ugdalf genügend Blut gesammelt hat, erstarkt er und ist fortan zusätzlich in der Lage, den Lebenden unmittelbaren Schaden zuzufügen.
Gefährlich!
- *Sikaryan-Raub* *: Diese Fähigkeit wird eigtl. bereits über den *Hauch des Todes* abgedeckt. Optional auch als effektive, zielgerichtete Fähigkeit neben der *Geisterführung*, um vampiresk-ghulartige Gegner zu schaffen (Vorbild: Aus der Asche).
- *Übernahme eines fremden Körpers* / *Geistes*: In einer mächtigen Seelentausch-Variante (orkisches / aranisches Vorbild). Kann nur im Hinblick auf Ugdalfs Plan mit Tankred

angewandt werden, Ugdalf beherrscht diese Fähigkeit erst nach Erfüllung des *Blutsolls*, wenn also gerade neues Leben in Ugdalfs verrotteten Körper kommt.

- *Verletzbarkeit**: Ugdalf kann in Person nur dann sinnvoll mit magischen und karmalen Mitteln angegriffen werden, wenn er den Helden in *Manifestation* begegnet – zumeist als Schatten in der ohnehin kaum beleuchteten Burg. (siehe MR-Regelung in **GS 109**)
- *Zauberzwang**: Allen Geistern ist eine Art ZAUBERZWANG zu eigen. Bei Ugdalf simuliert diese Fähigkeit dessen Kontrolle über Tankred und Nahema. Sein „Kontingent“ ist damit bereits ausgeschöpft. Um diesen ZAUBERZWANG aufzuheben, bedarf es eines BEHERRSCHUNGEN BRECHEN (+18, 7+6 ASP).
- *Zeitenblick**: Eine Mitvoraussetzung für den *Hauch des Todes* bzw. das *Anbändeln mit Marbo* (siehe dort), damit die Helden weitere Hinweise erlangen können.

Ugdalf ist Hohenasperg

Ein wesentliches Merkmal des befreiten Ugdalf fußt auf der Einschränkung *Gebundenheit*: Ugdalf ist mehr als eine individuell lokalisierbare, in der Burg umherwandelnde Geisterperson, wie dies etwa für das klassische Burggespenst zuträfe. Ugdalf *ist* die Burg, und nur in manchen Situationen (simuliert über die Fähigkeit *Manifestation*) als gleichsam aus der Burg herausgeschältes Einzelwesen aufzuspüren. Grund für diese existentielle Unschärfe ist – grob gesprochen – Ugdalfs schicksalhafte Verbindung zur Burg. Er hatte sie einst auf Basis von visionär-entrückten Zuständen erbaut, er hat sich mehrfach aus ihr heraus "geboren", er war zuletzt über Jahrzehnte als Astralwesen in ihr eingesperrt, und schließlich ist es sein *Kaltes Herz*, das seit je her von einer (versteckten) Position der Macht aus Einfluß auf die Burg ausgeübt hat und Ugdalfs Anker im Diesseits gewesen ist. Solange Ugdalf ohne Zugang zu Blut schwach in seiner Gruft eingekerkert war, unterlag er einer klassischen *Gebundenheit*, konnte sich nur wenige Schritt von seinem toten und verrottenden Körper entfernen. Und auch nach seiner Befreiung aus der Gruft bleibt er gebunden, allerdings gebunden an und in das, was er erbaut hatte, und was er zu einem Teil auch geworden ist: Hohenasperg.

Ugdalf aufzuhalten oder zu vernichten

Zauber, Zeichen, Liturgie – Aus- und Vertreibung

Der EXORZISMUS wirkt nur gegen beschworene Geister und ist damit auf Ugdalf nicht anwendbar. Der GEISTERBANN ist zumindest in der Theorie ein profunder **Zauber** gegen Ugdalf, und sei es nur, um ihn für die Tage der Wirkungsdauer vom Diesseits fernzuhalten, um derweil geeignete Schritte gegen ihn einzuleiten. Der Zauber ist zudem permanent möglich. In der Praxis aber stellte er schon einst für Dschelef keine gangbare Möglichkeit dar, weil Ugdalf

eine hohe Austreibungsschwierigkeit von 25 besitzt.

Schwierig, aber für Experten machbar, gestalten sich *Schutzkreise* (gegen MR 14) und die Anwendung von **Arkanoglyphen**. Sie können in der Not große Dienste leisten. *Bannkreise* hingegen sind auf Grund der neuen Nicht-Lokalität Ugdalfs nicht hilfreich.

Unter den **Liturgien** stellt der BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID (BOR, Kamaluq) ein machtvolles Mittel dar. Allerdings muß der BANNFLUCH gegen Ugdalf / Hohenasperg auf *Grad IV* und als *Zeremonie* gewirkt werden (mit viel Tamtam und Abschreiten der Burg etc.), so daß die Durchführung mehrere Helden über Stunden gegen Ugdalfs Widerstand beschäftigen wird. Das lenkt den Handlungsschwerpunkt zwar voll auf die geplante Austreibung, ist aber möglich.

Nicht durchführbar, da von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang zu wirken, ist das **Schamanenritual EXORZISMUS** (alle). Es wirkt obendrein nur bei Besessenheiten, d.h. wäre bestenfalls anwendbar auf Tankred und Nahema. Nachhaltig wirkt das Ritual auch nur im Verbund mit dem GEISTERKERKER (alle). Dieses Ritual kann binnen 1 SR durchgeführt werden, aber die Wirkung – befristetes / permanentes Versiegeln eines Gefäßes, in das ein Geist gebunden ist – ist äußerst speziell. Evtl. aber ließe sich Ugdalf so im Finale wieder in seine Gruft sperren.

Ugdalf ist durch karmale und astrale Einwirkung wie jeder Geist angreifbar (halbe MR als RS), nicht jedoch auf profanem Wege. Sie können es aber bei einer schwachen Heldengruppe so einrichten, daß Ugdalf empfindlich auf karmales und astrales Wirken reagiert und somit zur Not auch mit z.B. einem schwachen Schadenszauber (1W-2W) oder gar mit Effekten, von denen man so etwas gar nicht erwartet hätte, kurzfristig zu vertreiben ist.

Ugdalf wird sich auf jeden Fall nicht mitten in der Nacht auf einen finalen Kampf einlassen. Schließlich kann er bei Verlust seiner Lebenspunkte wie andere Geister auch geraume Zeit nicht ins Diesseits zurückkehren.

Flucht

Eine möglichst kollektive Flucht bietet sich als strategische Maßnahme an, die mehr will, als nur die eigene Haut zu retten, wenn die Helden:

1. um den *Blutsoll* Ugdalfs wissen (Indikator: Anzahl der Ketten in der Gruft);
2. korrekt annehmen, daß Ugdalf tagsüber machtlos ist (schließlich deuten Ugdalfs Versuche, die Anwesenden am Entkommen zu hindern, genau auf diesen Umstand hin);
3. am Ende gar Yali (und Nahema) retten konnten.

Eine Flucht ist allerdings gefährlich, soll sie auf konventionellem Wege erfolgen, denn Ugdalf wird alles an ihre Verhinderung setzen, und dabei getötete bzw. blutende Personen bringen ihn seinem Ziel näher. Insofern es nicht an den Haaren herbeigezogen wirkt, lassen Sie NSC bei solchen Versuchen konsequent sterben. Hier bieten sich übrigens sehr schöne Rollenspielszenen an, wenn NSC angsterfüllt auf die Überredungsversuche der Helden reagieren, und später die Schuld für das ihnen oder anderen entstandene Leid bei den Helden suchen.

Aber es gibt natürlich auch magische Möglichkeiten, die Burg zu verlassen, z.B. einen TRANSVERSALIS. Gegen solcherlei ist auf Hohenasperg kein Geisterkraut gewachsen. Solche Möglichkeiten sind legitim und sollten von Ihnen nicht über Gebühr verhindert werden. Im Anschluß daran müssen Sie eben improvisieren, da das Abenteuer plötzlich ein völlig anderes Gesicht hat: Dunkelheit, Panik und Zeitdruck weichen einer gemächlichen Beobachtungs- und Planungsphase bei Tageslicht.

Einem einzelnen Helden mag die Flucht noch viel leichter gelingen. Die Frage ist nur: Welchen Sinn hat eine solche Aktion, außer sich den eigenen Hintern zu retten? Den größten Gefallen, den die Helden Ugdalf bereiten können, ist das Herbeiholen von lauter hilfreichen Personen. Je mehr Lebende sich des Nachts auf Hohenasperg aufhalten, desto leichter kann Ugdalf seinen *Blutsoll* erfüllen. Seien Sie hier unnachgiebig! Bei diesem Abenteuer kann man verlieren, und wer mitten im Abenteuer Hilfe holt, obwohl man es eigentlich mittlerweile besser wissen müßte, wird verlieren!

Das Kalte Herz

(Siehe grauen Kasten auf Seite 16)

Voraussetzung für Ugdalfs dauerhaften Aufenthalt im Diesseits (eine Diesseitsberechtigung für 6720 Tage) ist das *Kalte Herz*. Wenn diese Manifestation Tairachschen Willens zerstört oder aus dem Diesseits geschafft würde, könnte Ugdalf keinen weiteren Moment im Diesseits verweilen. Wenn der wahrscheinliche Fall eintritt, daß die Helden Ugdalf auf andere Weise nicht beikommen können, dann bleibt das *Kalte Herz* die letzte Möglichkeit für einen Erfolg. Alle Recherchebemühungen laufen letztlich ebenfalls auf das *Kalte Herz* als Kern des Problems hinaus. Haben die Helden es aber endlich gefunden, erweist es sich wahrscheinlich als unzerstörbar. In diesem Fall bleibt nur, es wegzuschaffen. Aber werfen es die Helden z.B. einfach in den Yaquir, dann haben sie verloren, denn Ugdalf bereitet dies unmittelbar keine Sorgen (auf längere Sicht sehr wohl, da das Herz verschollen ist und rein theoretisch überall hingelangen kann), und wie soll ihm in dieser Nacht nun noch beizukommen sein? **Nur wenn sich das Kalte Herz nicht**

mehr im Diesseits befindet, dann kann auch Ugdalf nicht länger hier verweilen. Genau das sollte den Helden früher oder später bewußt werden, notfalls mittels des *Hauchs des Todes*.

Möglichkeiten, das Kalte Herz zu zerstören oder wegzuschaffen:

- Geweihte Gegenstände, insbesondere Waffen, können das Herz zerstören. Wenn Ihnen diese Möglichkeit zu simpel erscheint, dann koppeln Sie den *Hauch des Todes* an den Zerstörungsprozeß: Das Herz versucht, jeden Schlag bzw. Beschädigung auszugleichen. D.h. nichts anderes, als daß die Helden Sikaryan verlieren.
- AUGES DES LIMBUS und PLANASTRALE verbringen es in den Limbus. Der VERSCHWINDIBUS ebenso, allerdings nur temporär (Ugdalf ist dann für ZFW SR verschwunden).
- Herbeigerufene Dämonen oder andere Limbus- und Globulenwesen können das Herz mit in den Limbus reißen.

In jedem Fall gilt: Da das Abenteuer mit Zerstörung des Herzens eigentlich beendet ist, sollten Sie rechtzeitig Ugdalf mit all seinen Möglichkeiten gegenhalten lassen, um dem Abenteuer zu einem Finale zu verhelfen, also die Zerstörung zu einem der Situation angemessenen Konflikt zu machen, statt sie zu einer beiläufigen Aktion verkümmern zu lassen.

Da das Abenteuer für unerfahrene Helden ausgelegt ist und nicht in jeder Heldengruppe Geweihte zugegen sind, ist durchaus denkbar, daß keine der obigen Möglichkeiten gegeben ist. In diesem Fall ist das Abenteuer nicht gar so schnell zu Ende. Die letzte verbleibende Möglichkeit ist, das *Kalte Herz* an einem "jenseitigen" Ort zu deponieren – der Gruft. Tatsächlich lassen sich von wagemutigen Helden über den *Hauch des Todes* Andeutungen dieser Art erlangen. Herz und Ugdalfs verrottender Körper müssen in der Gruft vereint werden. Die Gruft als "jenseitigen" Ort zu bezeichnen, ist mehr als ein rein metaphorischer Kniff. Tatsächlich hat Ugdalfs Gruft streng regeltechnisch als (kontrolliertes) Tor ins Jenseits zu gelten, als Übergang in die *Dritte Ebene*. Sowohl Ugdalf als auch seine von ihm im Verlaufe des Abenteuers gerufenen Totengeister können über diesen Kanal unterwegs sein.

Der Hauch des Todes

Ugdalfs Fähigkeit des Sikaryan-Raubs und der Umstand, daß Ugdalf als Hohenasperg zu betrachten ist, haben einen schrecklichen und von Ugdalf nicht zu steuernden Nebeneffekt: den *Hauch des Todes*. Dieser Hauch weht durch die ganze Burg, er umgibt und durchdringt alle Anwesenden. Diese werden dadurch mehr und mehr geschwächt, denn sie verlieren Sikaryan!

Dieser Verlust ist für die Helden erlebbar anhand von Schwächegefühlen und für die Spieler nachvollziehbar durch den individuellen Status der Sikaryan-Reserven.

Der *Hauch des Todes* wird am Spieltisch durch zwei Elemente dargestellt:

1. Verwendung des Sikaryan-Wertes der Helden.
2. Das Auslegen und Aufdecken von Spielkarten. (Jetzt kommt das eingangs erwähnte Skatblatt zum Zuge.) Die Spielkarten bestimmen die Anzahl der *SiP* (Sikaryan-Punkte), die zu bestimmten Anlässen verlorengehen.

Mischen Sie die Karten und platzieren Sie den Stapel verdeckt auf dem Tisch. Einzelne Karten werden entweder von Ihnen oder von betroffenen Spielern aufgedeckt:

1. Eine Karte wird von Ihnen jedesmal dann aufgedeckt, wenn ein weiteres Opfer zu beklagen ist, angefangen mit Rafik. **Der mit diesen Karten verbundene Sikaryan-Verlust ist gering, betrifft aber jeden Helden: Jede Karte kostet je 1 SiP, nur Asse kosten 3 SiP.**
2. Eine Karte wird von einem Spieler in einer Situation der "Erhabenheit" aufgedeckt, etwa einer besonders schauerlichen Situation, in die der Held involviert ist. Sie bestimmen, wann für welchen Spieler eine solche Situation eintritt. Beispiele:
 - *"Du willst den schweren Sarkophagdeckel zur Seite schieben, unter dem Farlgard liegen soll? Dann deck mal ne Karte auf!"*
 - *"Der Baron auf dem Thron schaut dich mit hohlen Augen an, als ob er deine Frage nicht verstanden hätte. Doch dann fängt er an zu sprechen. Mit jedem seiner Worte hast du das Gefühl, deine Lebenskraft schwindet ... Deck mal ne Karte auf!"*
 - *"Strich, Strich, Strich ... Die ganze Wand ist voll von diesen Einkerbungen. Es müssen Tausende sein. Wer kann nur so verrückt sein ... so verrückt ... Du kannst Deinen Blick kaum noch von ihnen abwenden ... Deck mal ne Karte auf!"*

Der mit diesen Karten verbundene Sikaryan-Verlust ist etwas höher, betrifft aber stets nur einen Helden:

- 7, 8, 9, 10 kosten 2 SiP;
- Buben kosten 3 SiP;
- Asse kosten 4 SiP.

In beiden Fällen werden aufgedeckte Karten sofort wieder in den Kartenstapel gemischt. Das ist wichtig, falls die Helden im weiteren Verlauf den Mut aufbringen ...

... Mit Marbo anzubändeln

Zusätzlich besitzen nun die Helden die Möglichkeit, den gefährlichen *Hauch des Todes* für den eigenen Vorteil zu nutzen. Sie können in diesen jenseitigen Odem tiefer eintauchen und darüber Ahnungen und Erkenntnisse erlangen, insofern sie irgendwie an Ugdalf gebunden sind – oder ein Opfer dieses Todeshauchs werden. Sie können also sozusagen "mit Marbo anbändeln", d.h. durch freiwilligen Einsatz von Sikaryan ein selbstmörderisches Risiko eingehen, wenn sie auf anderem Wege nicht weiterkommen. Der Gewinn mag hoch sein, der Preis zu hoch.

Beispiel: Wenn sich ein Held auf das Spiel mit dem Sikaryan einlassen will, muß der betreffende Spieler zwei Karten ziehen:

- **7, 8, 9, 10 bedeuten den Verlust von 5 SiP;**
- **Ein Bild bedeutet den Verlust von 7 SiP;**
- **Ein Ass zählt 10 SiP-Verlust;**

Es zählt nur die niedrigere der beiden Karten. Sind allerdings beide Karten gleich (z.B. 2x9), so zählt die Summe (im Beispiel wäre das dann $2 \times 5 = 10$), und der Spieler muß eine dritte Karte ziehen. Ist das wieder die gleiche Karte, so wird die zum Verlust addiert, und der Spieler muß noch eine vierte Karte ziehen und ggf. zum Verlust addieren. Im schlimmsten Fall müssen also vier Karten hintereinander gezogen und die Summe vom Sikaryan-Vorrat abgezogen werden.

Von den Wahrscheinlichkeiten

Unter uns: Die Wahrscheinlichkeit dafür, daß in 32 Karten überhaupt 4 gleiche Karten aufeinander

folgen, beträgt nicht einmal 0,3%, die Wahrscheinlichkeit für vier aufeinanderfolgende Asse gerade einmal 0,08%. Solche Extremereignisse werden also mit praktischer Sicherheit nicht eintreten. Trotzdem ist natürlich die Gefahr da, und Sie müssen den Spielern ja nichts über Wahrscheinlichkeiten erzählen ...

Der Waghalsigen Lohn

Bei Einsatz des Lebens muß auch etwas herauspringen. Sie können den Helden hierüber dringend benötigte Antworten geben, die sie über Ahnungen oder visionäre Bilder erhalten. Wo zum Beispiel könnte das Kalte Herz versteckt sein?. Oder was muß man damit anstellen? Wie lautet die Losung für den Dschinn? (Die Losung ist eigentlich nicht Ugdalfs Wissen, aber Sie können zur Not für sich selbst den astralen Strömungen von Ugdalf und Dschinn argumentieren, die sich überlappen und dadurch Grenzen hie und da verschwimmen lassen.)

Optional: Erleichterung statt Erkenntnis

Statt Erkenntnisse an die Helden zu bringen, könne Sie auch mit Probenerleichterungen arbeiten. Die Kartenfarben könnten einen gewissen Rahmen vermitteln, etwa Karo = "Vision", Herz = "erahnte Gefahr", Pik = "rechte Tapferkeit" und Kreuz="gute Hoffnung". An Ihnen ist es dann, diese Elemente erzählerisch in die jeweils aktuelle Situation einpassen und dem Spieler für eine eventuell anstehende Probe Boni in Höhe der Karte vergeben, also konkret in Höhe oder halber Höhe des Sikaryan-Verlustes).

Führen sie das Spielelement *Hauch des Todes* bereits zum **Unheimlichen Beginn** ein. Erklären Sie die genauen Regeln anfangs nicht, schließlich müssen ja auch die Helden erst einmal einen vagen Eindruck davon erhalten, welcher Art diese Gefahr ist. Regelerläuterungen können Sie bald darauf nachholen – und das sollten Sie auch schon allein im Namen der Fairneß Ihren Spielern gegenüber.

Das *Anbändeln mit Marbo* hingegen ist nur Personen möglich, die bereits mindestens 10 SiP an den Todeshauch verloren haben. Nur sie sind schon tief genug eingetaucht, stark genug vom Sog erfaßt, um von selbst einen weiteren Schritt zu wagen.

Kein Sikaryan – Das Aus für den Helden

Die Anzahl der SiP entspricht der Grundlebensenergie eines Lebewesens. Wenn der Sikaryan-Vorrat eines Helden aufgebraucht ist, sind die Folgen ebenso tragisch und gefährlich wie unumkehrbar: Der Held wird zu einem vampirartigen Wesen, dessen einziger Trieb noch der unstillbare Hunger nach Sikaryan ist. Der Held ist auf der fieberhaften Suche nach rohem Fleisch und Blut. Der Held ist auf jeden Fall unrettbar verloren, und für die Verbliebenen, deren Sikaryan-Haushalt je ebenfalls eher schlecht sein müßte, stellt er eine große Gefahr dar.

Szenen und Situationen

Im folgenden eine Aufstellung von Schlüsselszenen und wichtigen Situationen. Sie müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge durchlaufen werden, Ausnahmen sind hier der *Unheimliche Beginn*, der als Beginn nun einmal am Anfang stehen muß. Die Szenen um Nahema und Tankred ("Der Morgen bringt den Tod") sollten ebenfalls beide relativ früh stattfinden. Sicherlich werden sich aus der Interaktion Ihrer Helden noch viele weitere Szenen ergeben.

Unheimlicher Beginn

Sobald Ugdalf sein Gefängnis verlassen hat und beginnt, sich in Hohenasperg auszubreiten,

erlöschen alle Lichter . Da das nie und nimmer zufällig überall passiert sein kann und ansonsten erst einmal absolute Ruhe in der Burg herrscht – insoweit man das bei dem Unwetter draußen beurteilen kann – wird bei den Helden der Detektivreflex ausgelöst. Sie werden beginnen, in der Burg herumzustöbern. Bald darauf kann man Sora, Novara oder Talfan begegnen, denen ebenfalls kleine Seltsamkeiten widerfahren sind. Die Suche beginnt – und bald werden erste beunruhigende oder grausige Funde gemacht werden, Novara könnte z.B. bald nach Rafik das zweite Opfer sein.

Führen Sie jetzt auch den *Hauch des Todes* ein, indem Sie die Spielkarten auf dem Tisch plazieren und die erste Karte aufdecken, und die Helden für einen Moment ein unbestimmbares Schwächegefühl überkommt. Ihre Spieler werden fürbaß erstaunt sein zu bemerken, daß es ihren Helden von nun an ans Sikaryan geht. Und noch wissen sie nicht, woher dieser Verlust rührt. Aber sie werden es bald herausgefunden haben.

Es ist so dunkel, so schrecklich dunkel ...

Vergegenwärtigen Sie sich die Situation: Auf Hohenasperg ist es mit einem Mal stockfinster! Jede neue Lichtquelle bildet eine kleine Insel in diesem Meer der Finsternis, mehr aber auch nicht. Und Lichter können verlöschen. Ugdalf wiederum liebt die Finsternis, aus der heraus er vorzüglich agieren kann. Stellen Sie die unzureichenden Lichtverhältnisse eindringlich dar. Geben Sie nie zuviel Preis, stets zu wenig, so daß die Helden gezwungen sind, Lichtquellen zu organisieren – Und dann nehmen Sie ihnen das Licht wieder weg! Achten Sie auf die korrekte Darstellung durch die Spieler. Sorgen Sie dafür, daß die aus der Dunkelheit resultierende Unsicherheit bis an den Spieltisch heranreicht. Das beste Mittel hierzu ist, am Spieltisch selbst nur noch mit Kerzen zu hantieren.

Wo sind Nahema und Yali?

Ugdalf belegte Nahema mit dem *Zauberzwang*, um das Kind (und sie) dem Zugriff der übrigen Anwesenden zu entziehen. Nahema benutzte daraufhin den Geheimgang in **Gästezimmer II1**, der steil bis hinunter in die Kellerebene unter der Burg führt. Nahema ist dort tatsächlich den Brunnen hinuntergeklettert (Oberfläche in der **Küche E2**, Nahemas Quereinstieg liegt in der Kellerebene) und verbirgt sich dort mit Yali in einer Höhle. Nahema verhält sich unter dem *Zauberzwang* nicht wie eine Mutter sondern wie eine Geiselnnehmerin. Das Kind ist also in großer Gefahr, sollten die Helden sie aufspüren.

Nahema wird also bei Eintreffen der Helden erst einmal spurlos verschwunden sein – eine mit Wandbehängen auf beiden Seiten verdeckte Tür zum **Speiseraum II2** lenkt überdies vom eigentlichen Geheimgang ab). Daß Nahema mit Yali im Schlepptau tatsächlich den ungesicherten

Abstieg durch den Brunnen gewagt haben soll, wird hoffentlich als unwahrscheinlich eingestuft, sobald im **Geheimgang II1** der derzeit offene Zugang zum **Geheimgang K2** gefunden wird.

Der Brunnen

Hierbei handelt es sich um eine kreisförmige Ausschachtung von etwa vier Spann Durchmesser. Der Brunnen ist 40 Schritt tief, er endet etwa auf Yaquirniveau in einer kleinen Höhle. Dort unten herrscht absolute Finsternis. Der Brunnen endet in der **Küche (E2)** des Pallas; er hat aber einen weiteren Zugang in neun Schritt Tiefe, der wiederum vom **Geheimgang II1** bzw. **K2** sowie **BE/B1** erreicht werden kann.

Ein Abstieg ist gefährlich aber möglich und wohl auch erforderlich, sollten die Helden Nahema & Yali letztlich dort unten vermuten und keine anderen Mittel zur Verfügung haben, um dort hinunter zu gelangen.

Beschreiben Sie den Brunnen als wirklich unheimliches Konstrukt. Die flackernden Lichtquellen der Helden lassen das schwarze Loch wie ein Maul, einen bodenlosen Abgrund oder Tor zu Sonstwohin erscheinen. Beschreiben Sie den emporsteigenden Modergeruch, erzeugen Sie den Eindruck des Beobachtetseins und die Angst, daß dort jederzeit etwas hinaus gekrochen kommen könnte.

Pashkirs Alleingang

Pashkir kennt Nahemas Geschichte, möchte damit aber zumindest anfangs nicht bei den Helden hausieren gehen. Dementsprechend rätselhaft oder gar Mißtrauen erweckend sind seine Andeutungen. Er orakelt aufgrund seiner Inrah-Karten etwas von "erneut lebendig begraben" und meint damit letztlich, daß das, was Nahema in Fasar angedroht wurde, in Hohenasperg schon wieder passiert oder passieren wird, wenn man sie nicht schnell genug fände. (Nahemas langer Abstieg in die Höhle ist ja tatsächlich entsprechend deutbar.) Pashkir macht sich entschlossen auf die Suche, was ihn für Sie natürlich variabel einsetzbar macht. Pashkir gäbe übrigens ein passendes Folteropfer für die befreite Yezebel ab (Zähnerießen in **Folterkammer K2**).

Durch das Steinmaul!

Irgendwann werden die Helden vor dem Dschinn stehen und in die Gruft wollen – oder für was sie die Räumlichkeiten jenseits des Dschinns auch immer halten mögen. Der Dschinn beharrt aber nach wie vor auf seiner Losung und ist ansonsten recht maulfaul. In Kenntnis der Losung gelangen die Helden wahrscheinlich allein über den Besitz von **Text 3**, der in Tankreds **Arbeitszimmer B2** zu finden ist. Spricht niemand der Helden Tulamidya und ist das die einzige Hürde, dann können anwesende NSC mit ihren Sprachkenntnissen aushelfen.

Der Dschinn Steinmaul

Steinmaul ist ein hehrer Muskelmann, sondern beinahe einem Elementargeist ähnlich: Er ist ein riesiger Mund im bewegten Basalt. Steinmaul ist überaus grantig und auch gefährlich, die negative Aura der Gruft ist in den letzten 60 Jahren nicht spurlos an ihm vorüber gegangen. Wer ihm ohne Losung zu nahe kommt, muß aufpassen. Steinmaul hat sich während seiner Wartezeit die List ausgedacht, erst zu locken und dann zu beißen: Wird die Losung nicht genannt, dann öffnet Steinmaul seinen Mund zwei Spann weit und verharret in Regungslosigkeit. Wird etwas hineingehalten, schnappt die Falle klirrend zu. Die solcherart verursachten Wunden sind schrecklich.

Bei korrekter Losung öffnet er sein Maul (für den "Schüler Dschelefs") zu einem finsternen, scharfkantigen Schlund, so daß es eine wahre Mutprobe ist, hindurchzuschreiten (MU+1). Wer nun alles Schüler Dschelefs ist, ist Steinmaul egal bzw. macht er das ganz wortgetreu ausschließlich an der Losung fest Daher kann immer nur eine Person auf einmal durch das Steinmaul schreiten. Der Weg zurück funktioniert auf dieselbe Weise.

Steinmauls Werte:

MU 14	KL 14	KO 18	KK 29	AT 15	PA 0
IN 14	CH 15	LE 28	RS 8	TP 4W+6	GS 5
FF 09	GE 11	INI 10+W6	MR 15		

Die Gruft ist ein schrecklicher Ort. Die Luft ist zum Schneiden, sie riecht nach Tod und ganz unbestimmbar nach etwas völlig Fremdartigen, das keinen guten Ursprung haben kann. Die Fremdartigkeit, die so geruchsintensiv in der Luft liegt, deutet an, daß sich hier in der Gruft ein Tor ins Jenseits befindet: Im Sarkophag.

- Ein erster Blick ins kaum erleuchtete Rund läßt die Wände aus Knochen gefertigt scheinen. In Wahrheit hängen hier wohlgeordnet die blanken Gebeine der einst von Ugdalf Getöteten an den Wänden.
- Die Gruft selbst ist aus schwarzem Basalt gefertigt, der Basalt wurde einst in den Fels eingesetzt. Die Decke ist leicht gewölbt bei einer maximalen Höhe von vier Schritt. 20 schwarze Pfeiler (rechteckig) zeichnen das Rund der Gruft nach. An ihren schlichten Kapitellen gehen sie über in eine Kreuzbogenarchitektur, so daß der äußere Rundgang um die Gruft – eigentlich – eine wunderschöne Architektur darstellt. An [Anzahl der benötigten Opfer Ugdalfs] der Pfeiler sind eiserne Halterungen für Handfesseln angebracht.
- In der Mitte dominiert ein mächtiger über drei Stufen erreichbarer Sarkophag. Er ist

offen, denn der Deckel fehlt.

- Ein Blick in den Sarkophag offenbart Ugdalfs Gebeine.
- Rings um die Stufen herum ist schwach der Bannkreis Dschelefs zu erkennen.
- Nicht weit von den Helden entfernt liegt, was von Rafik übrig geblieben ist. Er wurde vom basaltenen Sarkophagdeckel förmlich zerquetscht. Um ihn zweifelsfrei zu identifizieren, muß man ihn genauer betrachten, da er zur Hälfte unter der Steinplatte verschwunden ist. Ugdalf nutzte seine enormen Kräfte, die er auf Unbelebtes ausüben konnte, um Rafik auszuschalten. Sein Blut, das den Boden tränkte, verhalf Ugdalf endlich zu den so dringend benötigten Kräften, um die *Gebundenheit* an die Gruft abzustreifen.
- Nicht weit von Rafik entfernt finden sich weitere Spuren eines Menschen, sie sind von Tankred. Gelegentliche Blutstropfen auf dem Boden, die nahe von Rafik beginnen und dort auch zahlreicher sind, legen eine Spur in Richtung des Gruftausgangs.
- Auf der dem Eingang gegenüberliegenden Seite der Gruft ist das Grab Farlgards in den Boden eingelassen.

Magische Analyse der Gruft

Schon ein mittelmäßiger ANALYS fördert Beunruhigendes zutage: Eine große Anzahl astraler Fäden führt aus dem Sarkophag heraus (oder in ihn hinein) und breitet sich sternförmig auf dem Boden der Gruft aus, um sich schließlich auf etwa halbem Weg zu den Pfeilern fest im Boden zu verankern. Nur [Anzahl der benötigten Opfer] Fäden führen weiter und enden genau in den Pfeilern, die einst für die Opferungen benutzt worden sind. Ein guter ANALYS verrät, daß diese astrale Matrix keine Spezifika enthält, die auch nur entfernt an eine halbwegs bekannte Repräsentation erinnern. Diese Matrix sieht überhaupt nicht "gezaubert" aus, sondern gewachsen. Und die Funktion des ganzen Gebildes scheint bedrückend klar: Es handelt sich hier um eine Verankerung. Etwas, das aus dem Sarkophag dringt, hält sich ringsherum im Diesseits fest.

"Der Morgen bringt den Tod ..."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt einen langgestreckten Raum erreicht. So viel könnt ihr auf Anbieb gerade noch erkennen, denn der Raum liegt völlig im Dunkel. Eure Kerzen reichen mit ihrem Licht nicht weit, sie verschieben ihre Lichtglocke nur zögerlich und unter starkem Flackern, als ihr einige Schritte in den Raum tut. Das ist ein merkwürdiger Raum, so kahl. Es muß der größte der ganzen Burg sein, das ist jetzt schon sicher. Er muß mindestens ... Da ist jemand! Geradeaus, noch immer ein ganzes Stück entfernt, ist der Raum erhöht. Oben drauf, ganz zentral, da

sitzt jemand. Gibt aber keinen Laut von sich, auch auf eure zögerlichen Rufe hin nicht. Bleibt regungslos. Ihr nähert euch. Es ist wohl ein Mann. In seinen weit geöffneten Augen der Widerschein eurer Kerzen. Auf seinem Kopf ein Reif, eine ... zierliche Krone. Er sitzt auf einem Thron! Steif und ohne jede Regung. Es ist der Baron! Wo hat er nur die ganze Zeit gesteckt? Der Kerl blutet, eine Kopfwunde. Aber er bemerkt sie ebenso wenig wie euch, die ihr nun so nahe seid. Er sitzt einfach da. Kerzengerade, die Unterarme auf den Lehnen, die Krone fest auf dem Kopf, wo sie die zerzauste Frisur bündigt. Und blickt mit seinen weit aufgerissenen Augen in die Dunkelheit.

Wie eingangs des Hauptteils bereits erzählt: Ugdalf hat Tankred nach seiner Befreiung in der Gruft am Leben gelassen, weil er in ihm den Burgherrn und somit das perfekte Objekt für den lang ersehnten Seelentausch erkannt hat. Tankred wurde mit dem *Zauberzwang* belegt, d.h. in diesem Falle ruhiggestellt, um nur ja nicht zwischen die Fronten zu geraten. Daß er nun hier sitzt und nicht mehr in der Gruft, ist ein unbewußter Ausdruck Tankreds: Auch er ist schon vom *Hauch des Todes* erfaßt, und sein gebundener Geist hat Einsichten in die Geheimnisse Ugdalfs erhalten. Ohne daß Tankred bewußt steuerte, was er da tut, erhob er sich in der Gruft, besorgte sich seine Baronskrone und nahm schließlich im Thronsaal Ugdalfs Platz. Direkt unter ihm befindet sich das Kalte Herz, verborgen unter den schweren Dielen. Wäre Tankred nur bei Sinnen, er könnte jetzt hervorragend zu einem schnellen Ende dieser grauenvollen Nacht beitragen. Statt dessen entweicht ihm im Beisein der Helden nur ein einziger Satz, der letztlich mehr Verwirrung schafft als Hilfe zu sein:

"Der Morgen bringt den Tod."

Denken Sie bitte daran, rechtzeitig in dieser Szene den *Hauch des Todes* einzusetzen. Diese Szene ist sogar so erhaben, daß sie währenddessen zwei Spieler schröpfen können. Wenn Sie den Sikaryan-Verlust eindrücklich genug beschreiben, dann bringen Sie wahrscheinlich auch mehr Dramatik in diese Szene. Setzen Sie alles daran, daß die Helden Tankreds Satz als Teil ihrer Problemlage sehen: "Bei Morgengrauen haben wir ein Problem."

Symbolik der Szene

Tankreds Ausdruck ist rein symbolisch.

In dieser Szene werden gleich mehrere Symbole für Herrschaft und Leben versammelt. Tankred sitzt im *Thronsaal* auf dem *Thron* mit der (sonst nicht getragenen) *Baronskrone* auf dem *Kopf* (er könnte die Krone ja auch in den Händen halten), und unter dem Thron ist das *Kalte Herz* im Boden verborgen.

Das drückt zunächst Ugdalfs Willen zur Macht aus, ist doch Tankreds Körper als sein zukünftiger Körper vorgesehen (da paßt auch, daß Tankred ohne rechte Kontrolle über sich ist). Zugleich ist diese Szene eigentlich ein brandheißer Hinweis auf den Aufbewahrungsort des Kalten Herzens, das die Helden als einziges Element nicht sehen können. Dazu müßten die Spieler aber einen Sinn für die Symbolballung haben, was gewiß nicht der Fall sein wird. Die Lösung liegt also eigentlich offen vor ihnen, wird aber geraume Zeit unbemerkt bleiben.

Für Tankred war es das eigentlich mit seinem Einsatz in dieser Nacht. Er bleibt nicht ansprechbar und wird von sich aus in seiner aktuellen Pose verharren. Sollten die Helden ihn vom Thron wegschaffen, dann warten Sie ein bißchen und zeigen Tankred irgendwann wieder auf dem Thron sitzend. Aber natürlich können Sie Tankred im weiteren Verlaufe auch den einen oder anderen weiteren Satz sprechen lassen.

Die Gefangene

Yezebel versucht zunächst, die Helden von ihrer Freilassung zu überzeugen. Sora ist strikt dagegen; sie weiß, wie unberechenbar Yezebel ist. Aber wie auch immer sich die Helden letztlich entscheiden, welche geschickte Lösung sie auch immer finden, schlußendlich wird sich Yezebel auf die Seite Ugdalfs schlagen und versuchen, für ihren "Meister" blutige Ernte zu halten. Im einen Fall eben früher, im anderen später. Yezebel kann Ihren Helden ganz schönen Ärger bereiten, denn sie ist abseitig genug für große Risiken und außergewöhnliche Einfälle. Das Interessante an dieser Situation ist, daß eigentlich jeder weiß, daß Yezebel eine "tickende Bombe" ist. Aber werden die Helden sie daher ihrem Schicksal überlassen? Man hat es also mit einem Dilemma zu tun, das wahrscheinlich jede Spielrunde anders für sich lösen wird.

Gemein sein ist nicht leicht ...

Machen Sie es Ihren Helden schwer, Yezebel einfach im Kerker zurückzulassen! Für das Gelingen der Handlung ist Yezebels Standort zwar uninteressant, aber die Helden sollen sie zumindest zu Beginn als Menschen mit ganz gewöhnlichen Ängsten erleben. Jammern und Zetern Sie, rütteln sie verzweifelt an den Gitterstäben, falls sich die Helden anschicken, Yezebel zurückzulassen. Je eindrucksvoller Ihre Darstellung ist, desto größer gerät das Dilemma der Helden.

Ahumedas Unterlagen

In Tankreds **Arbeitszimmer (B2)** und in der **Bibliothek (BE)** finden sich alle Unterlagen, die in Ahumedas Besitz waren sowie Tankreds Unterlagen (**Text 1a, 1b**). Siehe Anhang. Verstecken Sie

einen Teil dieser Unterlagen ruhig in der **Bibliothek (BE)**, so daß die Helden erst in der **Kapelle (B1)** den Geheimgang zur verborgenen Wendeltreppe finden müssen.

Geisterhafte Phänomene / Tödliche Auseinandersetzungen

Steigern Sie die Bedrohung allmählich. Immer nur unheimliche Phänomene (Stufe 1, siehe unten) übergehen die Spieler bald, aber sobald sie mitbekommen, daß ihre Helden davon plötzlich in Mitleidenschaft gezogen werden, kehrt die Vorsicht in ihre Gesichter zurück. Die folgende Liste gibt Ihnen einige exemplarische Darstellungsmöglichkeiten für das Wirken Ugdalfs zur Hand, geordnet nach den Stufen 1 (nur Beobachten) bis 5 (höchste Lebensgefahr). Sie müssen sich nicht sklavisch an eine solche Reihenfolge halten, jedoch sollte den Helden durchaus das Gefühl vermittelt werden, daß sich die Dinge stets zu einem Schlechteren wenden.

Unabhängig von der Gefahrenstufe sollten Sie dringend darauf achten, daß Ihre Spieler passende *Nachteile* ins Spiel einbringen, anderenfalls pochen Sie auf entsprechende Proben.

Stufe 1: Unheimliche Phänomene

- Die Lichter gehen aus. Sie lassen sich aber wieder entzünden. (Wie in **Unheimlicher Beginn**.)
- Wasser beginnt plötzlich zu tropfen, und zwar von einer Pfütze am Boden hinauf in einen Riß in der Decke.
- Vergossenes Blut wird vom Boden der Burg regelrecht aufgesogen. Bei genauem Hinhören ist sogar ein ganz leises Saugen und Schmatzen zu hören. (Hierbei handelt es sich um ein ständiges Phänomen.)

Stufe 2:

- **Das Kratzen an der Tür:** Die Helden befinden sich in einem Raum. Die Tür ist geschlossen. Von draußen hören sie Geräusche. Ein Schlurfen, Tapsen, Keuchen oder gieriges Hecheln. Wenn sie die Tür öffnen, kann auch genaues Nachgucken nichts und niemanden ausfindig machen. Kurz darauf kommt es wieder zu Phänomenen jenseits der Tür: diesmal ist es ein Kratzen an der Tür, als kratzten lange Fingernägel druckvoll über das Holz. Wenn die Helden jetzt die Tür öffnen, finden sie wiederum nichts und niemanden. Doch als sie die Tür schließen, weist die Innenseite der Tür fünf lange Kratzspuren auf.
- **Geistesgegenwart:** Die Lichter oder das Licht geht aus. Im nächsten Moment weiß der Held, daß jemand direkt hinter ihm steht: Ein modriger Hauch streift seinen Nacken. Wenn das Licht endlich wieder an ist, ist alles in Ordnung.

Stufe 3:

Ab dieser Stufe ist mit Beeinträchtigung der Helden zu rechnen.

- **Raumverfinsterung:** Die Tür des Raumes, in dem sich die Helden aufhalten, schließt sich. Er langsam und gut zu beobachten, knallt sie plötzlich zu. Kurz darauf verfinstert sich der Raum: Lichtquellen verlieren an Leuchtkraft, ihr Kreis um die Helden wird immer kleiner. Dann ist wiederholt ein gedehntes Flüstern aus dem Dunkel zu hören ("Leben"), das gleichzeitig aus verschiedenen Richtungen kommt. Sind die Helden jetzt noch nicht geflohen, erfolgen Attacken durch Ugdalf.

Attacken: Bewegte Gegenstände, Ziehen in die Dunkelheit / Herumschleudern

- **Trockene Spuren im Regen:** Diese Szene eignet sich besonders gut im Falle eines Fluchtversuchs. Allerdings benötigt sie genügend Helligkeit (eine Fackel), da man in der Dunkelheit keine Schuhabdrücke erkennen kann.

Die Helden befinden sich draußen, sei dies im **Hof**, auf der **Wehrplattform** des Vorhauses (**II7**), dem **oberen Wehrgang** der Schildmauer (**III2**), der **Wehrplattform** des Bergfrieds (**B4**) oder gar auf einem Dächer. Es regnet nach wie vor in Strömen, und Blitze schlagen in der Nähe ein. Plötzlich erscheinen trockene Stellen auf dem Boden: Es sind Schuhabdrücke, die sich eindeutig einem der Helden nähern.

Attacken: Bewegte Gegenstände, Packen und Runterwerfen

Stufe 4: Totengeister aus Tairachs Reich (*Harrguhlach*)

- **Lebendige Leichname:** Bereits Getötete erheben sich und greifen die Helden an. Das kann im Sinne einer Steigerung auch erst Ahumeda sein (falls sie tatsächlich in die Burg gebracht wurde), die sich z.B. in der Kapelle erhebt und unbemerkt auf einen Helden zuwankt, jedoch wieder zusammenbricht, nachdem man sie bemerkt hat. Weitere solche *lebenden Leichname* sind dann weniger harmlos:

IB 9 AT 8 PA 2 TP 1W+6 (Biß)

DK H LE 20 KO 8 RS 0-2

GS 4 MR 8 GW 6

Ein lebender Leichnam benutzt keine Waffen. Er sind grundsätzlich leicht zu besiegen, aber nach einer erfolgreichen Attacke hat er sich mit unvorstellbarer Kraft verbissen (1W SP / KR) und ist kaum noch vom Opfer zu trennen.

- **Lebendige Fratzen:** Hierbei handelt es sich um die Schreckensgesichter, die den Helden schon bei Eintreffen auf Hohenasperg aufgefallen sind. Als Totengeister lösen sie sich aus den Wänden und greifen in Gestalt einer etwa menschengroßen wabernden Dunkelheit und dem schon bekannten unmenschlich verzerrten Gesicht alles Lebendige an. Ihre besondere Gefährlichkeit erlangen sie dadurch, daß sie in Gruppen auftreten

können und nicht durch profane Mittel verletzbar sind.

IB 9 AT 8 PA 0 TP 1 SiP (Einhüllen)

DK H LE 10 RS 0

GS 3 MR 20 GW 6

Stufe 5: Ugdalf ist manifestiert

- **Ugdalf in der Decke:** Wie **Raumverfinsterung** (Stufe 3), allerdings fährt Ugdalf dann urplötzlich als dunkler Schatten aus der Decke, packt einen Helden / NSC und zieht ihn halbwegs in die Decke rein. (Da Ugdalf an dieser Stelle manifestiert ist, steckt das Opfer nicht in massivem Stein, sondern einfach in vollkommener Finsternis. Stellen Sie diese Szene so drastisch dar, wie es ihrer hohen Gefährlichkeit entspricht: Das Opfer ragt nur noch vom Halsabsatz abwärts aus der Decke, die Beine treten wild um sich. Blut spritzt von der Decke. Die Stelle, an der der Held in den Stein ragt, ist von wabernder Schwärze umhüllt.

Das Opfer selbst kann sich hier nicht wehren, außer ihm gelingt tatsächlich ein magischer / geweihter Angriff. Aus der Schwärze heraus kann das Opfer nun erstmals auch Ugdalf sehen und hören: Geisterhafte Konturen zeichnen das Gesicht eines uralten, gierig lachenden Mannes, der dem Opfer allmählich das Gesicht zerbeißt.

Ugdalf verursacht auf diese Weise 1W SP / KR. Setzen Sie diese Szene gegen einen Helden nur ein, wenn Sie wissen, daß die Helden auch etwas dagegen unternehmen können.

»Memento mori!«

Diverse Situationen können in ein wie auch immer geartetes Finale münden. Aufgrund der recht offenen Handlung ist es kaum statthaft, letztlich doch eine klare Endsituation vorschreiben zu wollen. Aber anhand der folgenden Überblicke haben Sie zumindest eine Orientierung über Kriterien und Situationen, die über Erfolg und Mißerfolg der Helden entscheiden.

Totaler Sieg

Situation: Die Helden zerstören das *Kalte Herz* oder schaffen es aus dem Diesseits.

Ausgang: Endkampf gegen einen alles in die Waagschale werfenden Ugdalf. Sobald das *Kalte Herz* fort ist, verschwindet auch Ugdalf.

Tragische Sieger / Ab in die Verlängerung

Situation: Morgengrauen; Helden noch am Leben; Ugdalf hat *Blutsoll* noch nicht erfüllt; Yali wurde nicht gefunden; *Kaltes Herz* nicht bekannt / zerstört.

Ausgang: Der Spuk endet. Yali ist tot. Die Helden sind im Vorteil, da sie den Tag über Zeit

haben, Ugdalf zu vernichten. In diesem Fall müssen Sie diese Ereignisse frei ausgestalten.

Sieg oder Niederlage, Tankred stirbt

Situation: Nacht; Ugdalf erfüllt seinen *Blutsoll*; Helden können noch Paroli bieten; *Kaltes Herz* nicht bekannt / zerstört.

Ausgang: Ist abhängig vom Wissen der Helden über den Seelentausch:

- Seelentausch ist nicht bekannt: Helden scheinbar siegreich: Erhebung Ugdalfs kann im Endkampf scheinbar verhindert werden. Der Seelentausch findet aber statt, Ugdalf ist siegreich. (Hier sollten Sie dann im Abenteuerausgang einige verunsichernde Andeutungen fallen lassen: Ist mit Tankred wirklich alles in Ordnung?)
- Seelentausch ist bekannt: Der Seelentausch findet auf jeden Fall nicht unbemerkt statt. Gar nicht, wenn die Helden geeignete Maßnahmen ergreifen (VERSTÄNDIGUNG STÖREN, EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN). Er kann rückgängig gemacht werden, indem die Helden Ugdalfs erhobenen Körper (→ Tankred) am Leben erhalten, bis die Wirkungsdauer (1 Stunde) des Seelentauschs endet (!). Zur Not kann der falsche Tankred auch getötet werden, um Ugdalf aufzuhalten.

Tod / Niederlage

Situation: Helden sterben oder türmen während der Nacht.

Ausgang: Das Kind ist tot. Ugdalf erfüllt seinen *Blutsoll* und tritt fortan auf als Tankred, Baron von Imrah.

Der Lohn der Nacht

Überlebende Helden erhalten für jeden in dieser intensiven Nacht verlorenen Punkt Sikaryan je **10 Abenteuerpunkte**. Zusätzlich dürfen jeweils drei *Spezielle Erfahrungen* in oft oder markant eingesetzten Talenten gemacht werden.

Wie die Helden zukünftig in Imrah gelitten sein werden, hängt maßgeblich von ihrem Verhalten während der Nacht und insbesondere ab dem Morgen ab. Angenommen, Tankred sei während der Ereignisse gestorben: Wie erklären die Helden den Schlammassel? Da sind für die Helden als wahrscheinlich Auswärtige Erklärungsnot vorprogrammiert. Und wie verhalten sie sich ggü. einem überlebenden Tankred, der für den ganzen Schlammassel schließlich verantwortlich ist? Unabhängig, ob echter oder falscher Tankred, beide werden auf Feindseligkeiten oder Drohungen ähnlich reagieren: Sie nehmen Kriegserklärungen gern an. Sollten sich die Helden Tankred also zum Feind machen, dann werden sie sich in Zukunft noch wundern.

Anhang

Regeltechnisches zu Ugdalfs Körper-Geist-Seele-Situation

(Siehe GKM 8/9, GS 107ff.)

Ugdalf stirbt erstmals in Weiden:

- Körper bleibt im Diesseits (Dritte Sphäre) zurück und zerfällt.
- (Rudimentärer) Astralleib mit Seelenkern gelangt zunächst ins Nirgendmeer ("Dritte Ebene"), dann ins Totenreich (Vierte Sphäre), und zwar in Tairachs Totenreich (alternativ: Verbleiben im Nirgendmeer, wo Tairach Kontakt aufnimmt).

Ugdalf kehrt als Geist zurück:

- Astralleib mit Seelenkern hält sich wieder im Diesseits auf.
- Ugdalf sammelt Lebensenergie (in Form von Blut), Opfer werden entseelt (? - siehe Entseelungsritual bei Tairach, AG).

Ugdalf erlangt die Körperlichkeit zurück:

- Ugdalf schlüpft in einen neuen Körper (Seelenwanderung) - die Seele des Opfers wechselt in den gerade erhobenen Leichnam (Ugdalfs) über, Ugdalfs Seele in den Astralleib des Opfers (das Herz des Opfers hört auf zu schlagen?). Exakter: Ugdalfs Seele war der Preis, den Tairach für dessen Rückkehr gefordert hat. Ohne Seele - oder ein Äquivalent (simulierter Seelenkern) kann Ugdalf aber nicht dauerhaft in der Dritten Sphäre bestehen. Also erhält Ugdalf ein solches Äquivalent - das Kalte Herz - bei seiner Rückkehr; das Kalte Herz fungiert als ein Anker im Diesseits. Da das Kalte Herz ein reines Nayrakismuster ist (wie die Seele, hier Ursprung: KSE Tairach), ist es durch andere als karmale Mittel nicht direkt beeinflussbar oder gar zerstörbar.

Ugdalf stirbt erneut in Almada und kehrt erneut zurück:

- Diesmal gelingt die Rückkehr des Astralleibs aus dem Nirgendmeer viel schneller, Ugdalf verbleibt mehr oder minder einfach im Diesseits.
- Bannkreis und Fehlen/Unerreichbarkeit der vorgesehenen Opfer verhindern die baldige Rückkehr in den alten Körper. (Ein Seelentausch war diesmal wohl eher nicht vorgesehen.) Während Ugdalfs Körper zusehends verrottet, ist Ugdalf über Jahrzehnte an die Gruft gebunden (vgl. Geist-Fähigkeit "Ungebunden", GS 110, aber weshalb sollte das plötzlich greifen? Verwünschung durch den Vertrauten?) / durch einen Grabsegen in der Gruft gefangen (wie bekomme ich nun noch den Geweihten in die Handlung?) -

Achtung, beide Lösungen noch nicht perfekt.

- Erst durch das Öffnen der Gruft erlangt Ugdalf relative Freiheit (gebunden an die Burg) und beginnt, die benötigten Leben für eine dauerhafte Manifestation im Diesseits zu sammeln. Evtl. wäre ihm hierüber eine Rückkehr in seinen alten, wiederhergestellten Körper möglich (noch entscheiden!), in die Haut des Burgherrn zu schlüpfen ist für ihn aber auf jeden Fall die intelligentere Option (Inkognito)

Dramatis Personae

Burgherr Baron Tankred Rubain-Assiref von Imrah

Tankred wurde am 3 HES 990 BF in Asperg als Sohn eines Kartographenpaares geboren. Seine Eltern standen im Dienst des fürstlichen (ab 983 königlichen) Hofs. Während seines Stipendiats an der Puniner Kriegerschule töteten Novadische Reiter töteten seine Eltern auf einer ihrer Exkursionen im Amhallassih, Tankred kennt die Identität ihrer Mörder bis heute nicht.

Die Answinkrise sah Tankreds rasanten Aufstieg, als er durch Glück und kriegerisches Können die Aufmerksamkeit der Yaquirtaler Adligen auf sich zog und schließlich auf dem Kaiserlichen Hoftag im HES 1014 BF als ein sogenannter Halscher Neuadliger zum Baron von Imrah avancierte. Ein Jahr darauf ehelichte seine alte Jugendliebe, die jedoch wenige Tage nach der Hochzeit unter mysteriösen Umständen (die für **dieses** Abenteuer nicht relevant sind) verstarb. Seither wurde aus dem unbeschwerten und gutherzigen jungen Mann allmählich die sinistre Gestalt, die er heute ist: Eine Person, die sich zwar niemals mit der Finsternis arrangierte, die jedoch für das Erreichen eigener Ziele über Leichen geht und in der Wahl ihrer Mittel nicht zimperlich ist. Seiner Heimat Imrah fühlt er sich tief verbunden, er besitzt eine klare Vorstellung von "blühenden Landschaften" und "glücklichen Imrahern" – und unterdrückt jeden Imraher, der dieser Vorstellung durch Wort oder Tat nicht entspricht.

Seit 1017 ist Tankred Akloluth der Draconiter (S.O.D.) und für die weltlichen Belange des Imraher Draconiter-Hortes Abaddon zuständig. An sich ein frommer Mensch, stellt er in seiner Verehrung den Strafenden Naclador insgeheim bereits über die Zwölfgötter.

Tankred überlebt die Befreiung Ugdalfs nur mit Glück, da dieser ihn rechtzeitig als Herrn über Hohenasperg und damit perfekten Kandidaten für einen Seelentausch erkennt. (Das Abenteuer geht implizit von einem Überleben Tankreds aus.)

LE 30 MR4

Herausragende Eigenschaft: MU 18

Vorteile: Akademische Ausbildung (Krieger), gebildet, gutaussehend, Glück.

Nachteile: JZ 6, NG 7, Rachsucht 7, Einbildungen, Alpträume, Verpflichtungen (Sacer Ordo Draconis), Vorurteile (12, Novadis)

Herausragende Talente: Anderthalbhänder 16, Reiten 14, Überzeugen 11, Staatskunst 11, Kriegskunst 10, Götter/Kulte 10, Geschichtswissen 10, Handel 10, Tanzen 10, Etikette 10, Menschenkenntnis 9, Rechtskunde 8, Magiekunde 8

Zitate: "*Gnade und Ungnade sind die beiden Seiten der Weisheit. Übst du dich in der einen, so plane stets schon die andere.*"



Sora & Rafik

Zur Handlung die einzigen bewaffneten Gefolgsleute des Barons.

Rafik ist das erste Opfer Ugdalfs. Griesgrämig und dem Baron vollends ergeben.

Die Aspergerin **Sora** (24, schlank, 8 ½ Spann, langes braunes Haar) ist von aufrechtem und an sich sehr fröhlichem Charakter. Sie versucht ab dem **Unheimlichen Beginn** vergeblich, die Ordnung auf der Burg aufrecht zu erhalten, wozu auch gehört, die Helden in ihrem Tun einzuschränken. Sie wird sich aber nicht gegen die Helden stellen, und ist im weiteren Verlauf den Helden eine leidlich hilfreiche Verbündete. Ihr Überleben ist stark gefährdet.

Werte für Sora:

LE 31 MR 4 RS 2

AT 13 (Kurzschwert) PA 12 TP 1W+2

Zitate von Sora:

"Verflixt, wo sind die denn alle?"

"Seid ihr verrückt? Ihr werdet Yezebel auf gar keinen Fall freilassen! Die ist ne Mörderin, und sie wird so was wieder tun."

Talfan & Novara

Zur Handlung die einzigen Bediensteten auf Hohenasperg.

Die beiden sind Geschwister. Beide sind schwarzhaarig und von geringer Größe, Novara (23) ist ein wenig füllig, Talfan (21) eher zierlich. Sie wohnen eigentlich in Asperg.

In ihrer Hauptfunktion sind sie dramaturgisches Futter für Ugdalf.

Pashkir der Zahori

Pashkir ist Angehöriger der Soleado-Sippe. Baron und Sippe haben sich vor langer Zeit miteinander arrangiert: Die Sippe genießt während ihrer Aufenthalte in Imrah vollen Schutz, solange sie sie Gegenteiliges nicht erzwingt. Die Sippe überbringt auf ihren Reisen bis Fasar und sogar Khunchom gelegentlich Informationen und sogar Güter. Pashkir ist kurz vor den Helden eingetroffen, seine Sippe gastiert derzeit in Caras nördlich von Omlad. Für den nächsten Tag hat der Baron ein Gespräch über zukünftige Vorhaben mit ihm geplant. Pashkir verbringt die Nacht im Gesindehaus oder der Schreinerei. Pashkir ist abends bedrückt aufgrund der Karten, die er sich soeben gelegt hat. Alle Zeichen deuten auf Tod ...

Pashkir brachte auf Geheiß des Fasarer Haimamud Nahema und Yali zu Tankred. (Siehe unten.)

Tänzerin Nahema saba Eshila und der Säugling Yali

Mutter und Kind. Die beiden sind in ihrer Heimat Fasar dem Tod geweiht und daher auf der Flucht. Sie wurden von Pashkirs Sippe nach Imrah gebracht. Nahema ist die Nichte des Historikers und Haimamud Pakhizal al'Nur ibn Yali (**LdES 105, 159** – Fasar/Mantrabad, Kultist des Skarabäengottes Bymazar). Sie hat einen Wesir des Satrapen erdolcht, der auch Yalis Vater ist; allerdings ist Yali ein Kind der Gewalt, und diese andauernde Gewalt des mächtigen Wesirs an Nahema war es auch, die sich schließlich gegen den Wesir wandte. Vom Satrapen wurde sie (und Yali) daraufhin verurteilt, im Grab des Wesirs lebendig begraben zu werden. (Ein durchaus gängiger Brauch laut **LdES**.) Dies dauerte den Haimamud sehr, weshalb er Nahema kurzentschlossen den Zahori des Barons mit auf den Weg gab samt eines Schreibens an den Baron, die beiden bitte sicher aufzunehmen.

Zahnreißerin Yezebel

Yezebel stammt aus einem Dorf in der Südpforte und wurde ihren Eltern einst von einer Zahnreißerin abgekauft. Heute ist sie Zahnreißerin. Sie wurde vom Baron vor zwei Wochen wegen Mordes und Brandstiftung in der Asperger Herberge bis auf Weiteres in den Kerker verbracht. Grund für Yezebels Ausraster war die Zurückweisung ihrer Dienste. Die labile Persönlichkeit hat ihren Aufenthalt in zeitweiliger absoluter Dunkelheit nicht gut überstanden und wird sich bald zu einer gefährlichen Gegenspielerin der Helden bzw. Verbündeten Ugdalfs entwickeln.

Aventurische Quellen

Folgend finden Sie alle Schriftstücke, die während der Handlung gefunden werden können.

Es gibt drei Arten von Texten:

- 1) Verfaßt in Garethi (G)
- 2) Verfaßt in Bosparano (B). Das Bosparano wird nicht gesondert dargestellt (als Latein), sondern die Texte werden nur bei entsprechenden Sprach-, Zauber- oder Liturgiekenntnissen ausgegeben / vorgetragen.
- 3) Kodiert (K): Ein Klartextalphabet wird über ein Schlüsselwort kodiert. Beurens Schlüsselwort lautet MENTORI (aus MEMENTO MORI). Haimamud Pakhizals Schlüsselwort lautet IMRAH.

Weitere Merkmale:

- Es gibt verschiedene Autoren.
- Materialien: Beurens Texte sind immer auf dem preiswerten Pergament geschrieben. Der Einfachheit halber könnte man das für die Texte aller Autoren angeben, denkbar ist aber auch anderes, etwa Eichenrindenpapier (anfälliger durch hohen Holzanteil) oder Leinenpapier (etwas hochwertiger).
- Das Verfassungsdatum von Beurens Texten (Reihenfolge!) bleibt unklar. Eine Angabe ist auch für den Spielleiter nicht notwendig. Texte anderer Autoren sind mitunter datiert.

Daraus ergibt sich eine klare Bezeichnung der Texte, bspw. "Text 3 (G, Beuren)" und ggf. Material und Datum.

Im folgenden die Texte (mit Kommentaren):

Text 1a (K, Pakhizal al'Nur ibn Yali)

– Brief seine Nichte betreffend an Tankred:

NHQRTIHSZSHP EPHUGA!

JESFIDQ TIMS OTP FHOGH AOHGQSH OG IGQKPURT NHGJFFHG, GUG IMHP
TJEEH ORT, IUE HURT ZIHTDHG ZU AUHPEHG. FOS AHG COGAHPG SGIQ IUQ
OFFIT QRTORCH ORT HURT FHOGHP QRTWHQSH SJRTSHP GITHFI QIMI
HQTODI UGA MOSSH HURT, QOH AUPRT HUPHG QRTUSZ VJP AHF QORTHPHG
SJA ZU MHWITPHG, AHP QOH TOHP HPWIPSHS. AHP CGIMH YIDO OQS AHP
QJTG AHQ WHQOPQ EHYZID OMG RTIPHE, AHG GITHFI WOAHF OTHPG
WODDHG VJG OTHPF THPPG HFKEOGN, NDIUMSH HP AJRT, GIRT MHDHMHG
UHMHP QHOGH QTIPOQIAOF VHPEUHNHG ZU CJHGHHG. GITHFI, NIGZ SJRTSHP
OTHPH ZJPGONHG FUSSHP, HPTJM AHG AJDRT WOAHF OTHPG THPPG, IMHP
QOH WUPAH VHPPISHG, UGA GUG TIS AHP HPTIMHGH CTIBOA MHG EIPQOA
MHEJTDHG, QOH FJHNH FOS AHF WHQOP MHNPMHGH WHPAHG. TIMS
HPMIPFHG OF GIFHG AHP MIPFTHPZONHG NJHSSHP, ORT WHPAH HQ HURT
GORTS VHPNHQQHG.

HUHP HPNHMHGQSHF
KICTOZID ID'GUP OMG YIDO

Kommentar: Tankred und Pakhizal verwenden in ihrer Korrespondenz zu wichtigen Anlässen eine Kodierung. Tankred kennt das Schlüsselwort, daher war ihm die Dekodierung ein Leichtes. In Text 1b hat er zunächst den IMRAH-Schlüssel aufgeschrieben und darunter die Übersetzung angefertigt:

Text 1b (G, Tankred)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
I M R A H B C D E F G J K L N O P Q S T U V W X Y Z

Oftmals habt Ihr meine Dienste in Anspruch genommen, nun aber hoffe ich, auf Euch zählen zu dürfen. Mit den Kindern Tsas aus Imrah schicke ich Euch meiner Schwester Tochter Nabema saba Eshila und bitte Euch, sie durch Euren Schutz vor dem sicheren Tod zu bewahren, der sie hier erwartet. Der Knabe Yali ist der Sohn des Wesirs Feyzal ibn Charef, den Nabema wider ihren Willen von ihrem Herrn empfangt, glaubte er doch, nach Belieben über seine Scharisadim verfügen zu können. Nabema, ganz Tochter ihrer zornigen Mutter, erhob den Dolch wider ihren Herrn, aber sie wurde verraten, und nun hat der Erhabene Khajid ben Farsid befohlen, sie möge mit dem Wesir begraben werden. Habt Erbarmen im Namen der barmherzigen Götter, ich werde es Euch nicht vergessen.

Text 2 (G, Magus Radulf Stippenbrink), 12. EFF 909 BF

- Über den "Leinhauser Tod":

12 EFF 909 Post Bosparani Ruinam
Hoch verehrter Magister!

Erst vor wenigen Tagen erhielt ich in Balibo Euer Schreiben, in welchem Ihr mich vor den Gefahren im Weidenschen warntet. Ich wollt Euch nicht recht Glauben schenken, denn was wissen die Schwartz- und

Rotpeltze einen Lowanger zu schrecken? Wehe aber, als ich Leinhaus erreichte! Kaum wollt man uns Quartier gewähren, und als wir doch im Heim eines Bauern einkehren durften, verriegelt er Tyr und Thor und hängt das Praiosaugyber die Fenster, exhorrescierend Seelen abzuhalten. Wahrlich hiesz es, schon ein Dutzend Mannen und Frouwen hätt der Nachtalb Gulgari anempfohlen. Ich bat die Allweise Herrin und auch den Herrn Praios um Schutz fyr unsere Seelen, und siehe: in jener Nacht ward keiner heimgesucht. Als aber wir aufbrachen am andern Tag und nicht fern waren des Weilers, da passierten wir einen Grabanger. Wehe, am hellichten Tage schritt dort ein Toter einher, in seinen Händen ein blutend Hertz! Was wünschst ich da, in Beilunk oder Nebachot studiert zu haben und nicht an der Akademie der Verformungen. Selbst hier in Trallop spricht man bereits vom Leinhauser Tod, der mich noch in meinen Träumen verfolgt, dessen blutend Hertz das meine gefrieren lässt.

Das nächste Mal, Collega, nehme ich Eure Warnungen ernst!

*Euer Euch schätzender Schyler
Radulf Stippenbrink*

Kommentar: Der Adept Stippenbrink aus Lowangen erwähnt hier das Kalte Herz (freilich ohne diesen Begriff zu benutzen). Er hat Ugdalf just am Tage seiner ersten Wiederkehr am 30. RON 909 BF gesehen.

Der Text erleichtert den Helden die Einordnung des Kalten Herzens, von dem sie in Text 4 erfahren werden, in den Gesamtzusammenhang.

Beuren wußte zu Imraher Zeiten nichts von der Existenz des Kalten Herzens. Dessen Existenz ahnt bzw. befürchtet er erst in Weiden, nachdem er dort konkret von diesem Detail gehört hatte. Erst dadurch konnte Beuren Text 4 verfassen. Der Text des Adepten deutet genau diesen Erkenntnisgewinn Beurens an.

Text 3 (G, Beuren):

Memento mori! Hoher Herr! Memento mori! Gedenke, daß Du sterben mußt! Wir alle müssen sterben, und es darf nicht sein, daß wir nach Belieben wiederkehren! Wehe mir, der ich mich in die Dienste dieses Menschen stellte! Doch was schreib ich hier von einem Menschen, hat der Hohe Herr doch eines Tages aufgehört, ein Mensch zu sein. Ein Unmensch ward er, einer, der nicht hatte sein dürfen irgend länger. Und ich sein Werkzeug. Doch nun nicht mehr. Seit jenem Tag nicht mehr, als ich mich aus seinem Schreckensjoch befreit und die Rückkehr ihm verwehrt! Gemein und fies war ich, die Niedertracht! Doch ich tat doch nur Gutes, auch wenn man mir hier nicht glauben mag, wenn niemand mir glauben mag, und sonst auch mit Recht. Aber sie wissen obnehin nichts, Unwissende! Wie knapp sie dem Unheil entronnen, und wenn doch nicht sie, dann zumindest ihre menschlichen Geschwister, Götterwerk, drunten in Imrah. Memento mori! Auch Du mußt sterben, für immer, immer! Ich habe Dich drüben behalten, in Deiner Finsternis, Hoher Herr! Tot bist Du! Tot sollst Du sein! Mußt Du sein! Für immer! Wie alle! Götterwerk! Ich weiß es! Oh, der Zweifel! Zweifel in meinem Kopf! Er schmerzt mich! Doch wenn ich wieder die Wand nehme, dann kommen sie wieder und binden mich, Unwissende! Zweifeln, Verzweifeln! Also halte ich still, keine Wand, das ganze Blut, und halte den Schmerz aus, den Zweifel in mir, bin ganz ruhig, dann kommt niemand, und ich kann schreiben. Wenn ich mal tot bin, wie es sich gehört, dann bleibt mein Schreiben da, wenn sie es nicht ins Feuer geben. Wenn man's nicht vergißt, dann vergißt man auch den Zweifel nicht. Habe ich denn alles richtig gemacht, ist der Hohe Herr fort? Bleibt er fort? Natürlich! Nein! Die Kreide, die hielt drinnen. Und der Fels, der hält draußen, solange er nicht weiß, daß man Dschelefs Schüler aus Rashdul ist. Ach, wie gut, daß niemand seines Vaters Namen weiß! Aber er war solch ein Kauz, der Meister Dschelef, heute bin ich unsicher, ob alles richtig war. Oh Zweifel!

Kommentar: Beuren deutet hier zunächst seinen damaligen Verrat an Ugdalf an und macht dann eine – unvollständige – Darstellung von Dschelefs Wirken (Bannkreis, Dschinn). Kernstück des Textes ist schließlich die Preisgabe der vom Dschinn eingeforderten Losung: "**Sâl Dschelef ibn Jassafer ay Rashdul**". Diese ergibt sich nicht ohne weiteres aus dem Text, ist aber für den einschlägig Bewanderten (wie Tankred) leicht herauszufinden:

- Der Dschinn läßt nur Schüler Dschelefs durch. Als solcher identifiziert man sich durch die Losung, die gleichzeitig eine Vorstellung ist.
- Dschelef ibn Jassafer ist eine Koryphäe, der Name sollte zumindest Magiern und einschlägig Interessierten geläufig sein. Somit stellt sich die Frage nach dem Namen des Vaters eigtl. nicht mehr.
- Da Dschelef Tulamide ist, ist es einen Versuch wert, die Losung in Tulamidya zu sprechen. (Dschinne können zwar in jeder Sprache kommunizieren, den Unterschied bemerken sie aber dennoch und werden aufgrund ihrer wortklauberischen Art garantiert darauf pochen.)
- "Schüler" heißt auf Tulamidya "Sâl", "aus / von" heißt "ay".

Tankred hat die Losung nirgendwo aufgeschrieben. Sollten die Helden von sich aus partout nicht auf die Losung kommen, dann können sie sie über ein *Anbündeln mit Marbo* herausfinden.

Text 4 (K, Beuren) Das Kalte Herz:

Die kodierte Fassung in Ahumedas Unterlagen:

WAO, DFOBHOP EOUPOH, WAO TOBHOP QOOFO! GOGOHSJ GJPB! CM,
MUNA TU, TBOHOP TOQ QNAPONDFBNAOH, EMFT QNAJH BQS OQ QJWOBS.
UHT WOP EOSOS UG TBNA, WOP SPMUOPS UG TOBH AOPZ? JA, TOBH AOPZ,
AJAOP AOPP, DMFS BQS OQ, QMISOQS TU. WOA GBP, TOP BNA COSZS OPQS
MAHO! PUTOBH, CM, HBNAS ZU WOBS VJH GOBHOP OBIHOH AOBGMS.
AUOS TBNA, FOBHAMUQOP EUEO,
AUOS TBNA, FOBHAMUQOP GMBT,
UG IOAS TOP SJT BH TOP QSUEO,
AMS EMFT MUNA TBNA IORPOBS.
SJT EPBHS QOBH DUQQ UHT QNAGOPZOH,
DMFS QOBH IPBRR UG TBO AOPZOH.
QNAFMR HBGGOP EOB JRRHOP FUDO,
UG IOAS BH FOBHAMUQ TOP QKUDO.
EBQS TU OQ, AJAOP AOPP? HBGGOP GOAP QNAFMOIS TOBH AOPZ, DMFS BQS
OQ, DMFS WBO TOP FOBHAMUQOP SJT. MUQOPWMOAFS QOB BNA, QKPMNAQS
TU, MUQOPDJPOH VJH TOBHOG IJSS, TOG TU TBOHISOQS. MUQOPDJPOH, BNA,
BNA FOBHAMUQOP EUEO, GBNA AMQS TU UGWJPEOH, GBNA AMQS TU ZU
TOBHOG WBFFBIOH TBOHOP IOGMNAS, GBP WMP TOBH EFUSBIOP DUQQ
ZUIOTMNAS. WAO, EOUPOH, WAO TOBHOP QOOFO! GOGOHSJ GJPB!
QSOPEOH WBPQS TU WBO TOBH AOPP, MEOP HBGGOP GOAP MUROPQSOAOH.
GUSSOP, GUSSOP, WMPUG AMQS TU TBO FUDO HBNAS IOQNAFJQQOH, TUPNA
TBO TBO PMOUEOP QSBOIOH? TOH SJT EPMNASOH QBO APOBH, GOBH OH

SJT, AMEOH TOBHOH EUEOH IOQSJAFOH, HBGGOP GOAP WBPT OP TBNA
 WBOTOPQOAOH, TOHH QOBH QNABNDQMF QBHT TBO AJOFFOH. WJ BQS
 TOBH AOPZ, AJAOP AOPP, TOBH DMFSOQ EFUSOHT AOPZ? BNA WBFF OQ
 QNAHOBT OH, BNA WBFF OQ POBQZOH, BNA WBFF OQ GBS GBP HOAGOH BHQ
 OWBIO TUHDOF, TMHH IOAQS TU GBS GBP! WOHH BNA TOBH DMFSOQ AOPZ
 BH GOBHOH AMOHTOH AMEO, TMHH EBH BNA RPOB.

Die Helden müssen den MENTORI-Schlüssel anwenden:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
M	E	N	T	O	R	I	A	B	C	D	F	G	H	J	K	L	P	Q	S	U	V	W	X	Y	Z

Dadurch erhalten sie die dekodierte Fassung:

Wehe, kleiner Beuren, wehe deiner Seele! Memento mori! Ja, auch du, Diener des Schrecklichen, bald schon ist es soweit. Und wer betet um dich, wer trauert um dein Herz? Oh, Dein Herz, hoher Herr, kalt ist es, sagtest Du. Weh mir, der ich jetzt erst abne! Rudein, ja, nicht zu weit von meiner eignen Heimat.
Huet dich, Leinhauser Bube,
huet dich, Leinhauser Maid,
um geht der Tod in der Stube,
hat bald auch dich gefreit.
Tod bringt sein Kuss und Schmerzen,
kalt sein Griff um die Herzen.
Schlaf nimmer bei offner Luke,
um geht in Leinhaus der Spuke.
Bist Du es, hoher Herr? Nimmer mehr schlaegt Dein Herz, kalt ist es, kalt wie der Leinhauser Tod.
Auserwaehlt sei ich, sprachst Du, auserkoren von Deinem Gott, dem Du dientest. Auserkoren, ich, ich
Leinhauser Bube, mich hast Du umworben, mich hast Du zu Deinem willigen Diener gemacht, mir war Dein
blutiger Kuss zugebracht. Wehe, Beuren, wehe deiner Seele! Memento mori! Sterben wirst du wie dein Herr, aber
nimmer mehr auferstehen. Mutter, Mutter, warum hast du die Luke nicht geschlossen, durch die die Raenber
stiegen? Den Tod brachten sie herein, meinen Tod, haben deinen Buben gestohlen, nimmer mehr wird er dich
wiedersehen, denn sein Schicksal sind die Hoellen. Wo ist Dein Herz, hoher Herr, Dein kaltes blutend Herz?
Ich will es schneiden, ich will es reissen, ich will es mit mir nehmen ins ewige Dunkel, dann gehst Du mit mir!
Wenn ich Dein Kaltes Herz in meinen Haenden habe, dann bin ich frei.

Kommentar: Beuren hatte zu Imraher Zeiten keine Ahnung von der Existenz des Kalten Herzens. Hätte er davon gewußt, dann hätte er alles daran gesetzt, das Herz zu zerstören. Der Verdacht, damals irgend etwas übersehen zu haben, kam ihm erst viele Jahre später in Weiden, als er sich der Hintergründe Erzählung vom *Leinhauser Tod* bewußt wurde. Er konnte die Erzählungen dann durch genaueres Hinhören durch ihre Details Ugdalf zuordnen. (Hier ist anzunehmen, daß Beuren mittlerweile mindestens so viele Informationen zum Leinhauser Tod beisammen hatte, wie der Lowanger Adept (Text 2). Er erinnert sich im Text auch, daß Ugdalf zu irgendeiner Gelegenheit mal gemeint hatte, er habe "ein kaltes Herz". Beuren ahnt nun, daß das nicht nur ein salopper Spruch Ugdalfs war, sondern daß es wirklich ein solches Ding geben müsse. Und dieses "Kalte Herz", wo immer Ugdalf es auch versteckt haben mag, muß irgendeine

unheilvolle Funktion gehabt haben. Ihm kommen starke Zweifel, ob er damals mit seinem Verrat erfolgreich gewesen ist.

Im Text äußert er auch ein altes Unbehagen ggü. Ugdalf zu Imraher Zeiten, das er sich selbst nie belegen konnte, das ihn aber letztlich zu seinem Verrat an Ugdalf und einem Abfallen vom

"Schnitter-Glauben" bewog: *"mir war Dein blutiger Kuß zgedacht. Webe, Beuren, webe deiner Seele!"*.

Gemeint ist seine damalige furchtsame Eingebung, zum Erreichen des fünften Diesseitszyklus (982 BF) selbst als Opfer herhalten zu müssen, und zwar nicht unbedingt als typisches Blutopfer. Ugdalf war schon uralte, und es erschien Beuren irgendwie nicht sinnvoll, noch einmal wie üblich 6720 Tage zu "verlängern". Auf den expliziten Gedanken, Opfer eines Seelentausches werden zu sollen, wäre er aber nie gekommen. Insofern gibt dieser Text auch für die Helden in diesem Punkt nicht mehr her als eine ganz vage Andeutung des Plans, den Ugdalf aktuell verfolgt, weil er ihn damals nicht durchführen konnte: Einen Seelentausch mit Tankred. Um von der Existenz dieses Plans zu erfahren, werden sich die Helden schon auf ein *Anbändeln mit Marbo* einlassen müssen.

Text 5 (B, Beuren):

Mutter, was weinte ich mir nach dir meine Augen aus, wenn ich allein in meiner Kammer über den Büchern saß, die mich der hohe Herr zu lesen hieß. Was sehnte ich mich nach deinem Hirsebrei, wenn der hohe Herr mich den Braten wohlgeschmecken ließ. Was rief ich still nach meinem Vater, wenn die kühlen Hände des hohen Herrn mich bei den Schultern fassten und seine tiefe Stimme mich Sohn nannte und Auserwählter, mit ihm gleichsam seinen Gott zu ehren. Den Gott, der ihn zurückgerufen hatt, als er den Grafen Salman hingschlachtet und seine Strafe fand vor seiner Herzogin. Wenn du leben willst, kleiner Beuren, dann töte. Ich kann nicht, hoher Herr. Doch, kleiner Beuren, denn du bist ein Auserwählter, wie ich auch Auserwählter meines Gottes bin. Blut, lass es fließen, es wird mich stark machen und dich kupfern. Ja, hoher Herr! Immer dieses Wort: Eine Klinge von gutem Kupfer. Stahl, hoher Herr! Schweig, kleiner Beuren, Du wirst es schon noch lernen. Ja, hoher Herr. (Stahl, hoher Herr.)

Du warst nur ein Ritter, hoher Herr, nur ein Ritter hättest Du bleiben sollen, als Ritter bist Du gestorben, frei aller Ehre. Aber mietbar hast Du Dich gemacht, erst Deine Seele, dann Deinen Schwertarm, und sie gaben Dir eine Krone. Eine Krone, hoher Herr und einen Titel und Gold, und eine Burg hast Du errichtet auf dem roten Felsen. Rot war er schon, ehe du kamst, röter mit jedem Tag Deiner Herrschaft, rot vom Blut aller Menschen, die du uns schneiden hießt. Erst Farlgard, ich weiß es wohl, dann mich, ach, könnt ich vergessen. Ich werde vergessen, wenn ich tot bin. Bald. Memento mori, kleiner Beuren.

Text 6 (B, Beuren)

6720. 6720. 6720. 6720. Ha, und dann kam ich! Jetzt bist Du gefangen, und nicht für eine Nacht, sondern für alle Ewigkeit. Ja, ja, der kleine Beuren hat dich eingesperrt, und es gibt keinen Schlüssel und keine Tür, und niemand weiß den Namen des Zauberers, denn der ist über alle Berge, und ich bin es auch und ich bin bald tot. Memento mori, denk daran, hoher Herr, irgendwann wirst auch Du vergehen!

Kommentar zu Text 5 & 6: Dieser Text ist stellenweise einmal mehr kryptisch, nichtsdestotrotz sehr aufschlußreich:

- Beurens Rolle in Imrah wird klar, auch wird Farlgard erwähnt (Zuordnung geschieht über ihr Grab in der Gruft).
- Über die historischen Details kann mehr über Ugdalf in Erfahrung gebracht werden (evtl. über Proben auf Geschichtswissen: Wer war Graf Salman?).
- Der unbekannte Gott und "Kupfer" und schließlich die Zahl 6720 sind Andeutungen auf Tairach (den weder Ugdalf noch Beuren je mit ihrem Kult in Verbindung gebracht hatten), die sich aber erst als solche entpuppen können, sobald Text 6 ("*Schnitterin*") bekannt ist.
- Die Bedeutung von 6720 als orkische Kalendergröße erschließt sich wahrscheinlich nur Gelehrten (schon allein die hohe Zahl dürfte das Auffassungsvermögen des einen oder anderen Helden übersteigen). Allerdings ist die viermalige Nennung so auffällig, daß sich ein chronologischer Zusammenhang geradezu aufdrängt. Es könnte sich um 6720 Nächte handeln. (Man beachte auch die Tausende von Einkerbungen in den Gruftwänden.) Wenn des Rechnens fähige Helden zugegen sind, dann ist gar eine Rückdatierung möglich.

Text 7 (B, Beuren):

Sechstausendsiebenhundertzwanzig. Aber nicht nur das. Ich weiß, was Du noch geträumt hast, hoher Herr. Ich weiß, daß Farlgard mehr war als eine Schnitterin, mehr als die Schreiberin deiner Lanze. Sie wußte um dein Herz, sie hielt es gefangen, so kalt es war, so doch nicht unberührbar, nicht wahr? Farlgard, Farlgard! So hast Du nachts geschrien. Aber sie kommt nicht zurück, nie wieder, auch durch zahllose Opfer nicht, liegt still in ihrer Gruft, schläft fuer immer. Und Du mit ihr, hast es nicht geahnt, daß Du bald nicht von ihrer Seite weichen würdest, was, hoher Herr?

Kommentar: Dieser Text enthält mit "*Schnitterin*" in jedem Fall eine Schlüsselinformation, die weitreichende Einordnungen des Kultes um den unbekannten Gott zuläßt. Desweiteren ist der Text entweder eine vervollständigende, aber nicht notwendige Information über Farlgard, oder aber, bei der alternativen Finaloption "Farlgard", eine äußerst hilfreiche Information, um Ugdalf mit den richtigen Argumenten zu begegnen.

Die Feste Hohenasperg

Erbaut aus schwarzem Kalkstein des Raschtulswalls. Der Kalkstein ist naturgemäß recht witterungsanfällig, dadurch entsteht ein Eindruck von Vergänglichkeit. Ugdalf muß den Kalkstein als Baumaterial genommen haben, weil eine Burg aus schwarzem Basalt zu teuer gewesen wäre. Interessanter Aspekt: Ein Gebäude, das für Unsterblichkeit stehen soll, ist aus witterungsanfälligem Material erbaut.

Die Gruft hingegen ist aus schwarzem Basalt, im Schiefer versenkt. Eine höchst merkwürdige Bauweise.

Die Burg besitzt eine kleine Vorburg, die aber nur einen Stall / Scheune besitzt. (Die Vorburg ist nicht auf den Karten verzeichnet.) Mit Pferden gelangt man nur schwer in die Hauptburg, man muß einen 5 Schritt breiten Abgrund auf einer geländerlosen Steinbrücke überwinden.

Hohenasperg liegt taktisch recht günstig auf einer Felsspitze. Das Burgtor ist durch den Abgrund kaum zu stürmen, die westliche Flanke wird durch eine formidable Schildmauer geschützt.

Abmessungen der Hauptburg:

Im Quadrat etwa 26x21 Schritt.

Höhe des Bergfrieds: 21,5 Schritt

Höhe der Schildmauer: 12 Schritt.

Höhe der restlichen Mauer: 8,5 Schritt (der Wehrgang auf 7 Schritt)

Deckenhöhe Pallas: 3 Schritt bei Kreuzbögen. Kreuzbögen bei relativ niedriger Deckenhöhe verleihen ein seltsam gedrungenes Äußeres.

Grundriß: Siehe Karten der Burg anbei. Im folgenden die Legende:

Die Karten sind nur für den Spielleiter bestimmt, da dort alle Geheimgänge verzeichnet sind.

Zudem ist es der Stimmung des Abenteuers ohnehin zuträglich, wenn entweder Sie den Spielern bei Bedarf Skizzen einzelner Räumlichkeiten anfertigen, oder die Spieler ihrerseits anhand ihrer Erzählungen Zeichnungen anfertigen.

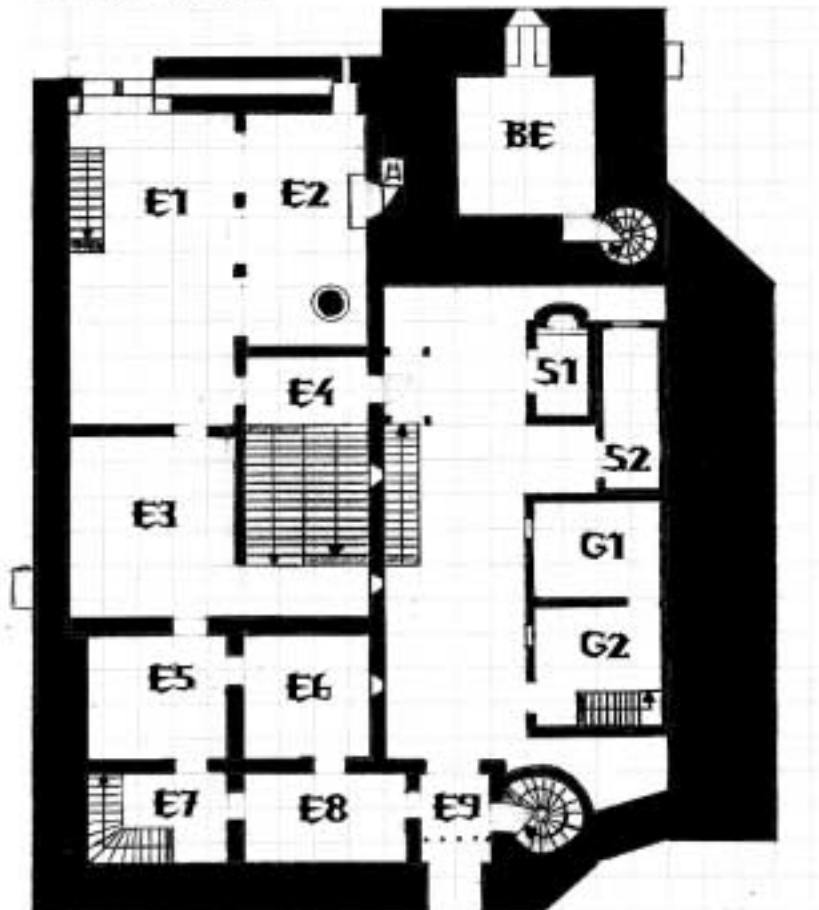
Kellerebene	Erdgeschoß	1. Stock
K1 Vorratskeller K2 Folterkammer K3 Verlies K4 Vorraum K5 Gruft	<i>Bergfried</i> BE Bibliothek	<i>Bergfried</i> B1 Kapelle
	<i>Pallas</i> E1 Vorrats- Speiseraum E2 Küche E3 Arsenal E4 Diele	<i>Pallas</i> I1 Thronsaal I2 Wohnstube des Kastellans I3 Arbeitsraum I4 Treppenhaus I5 Säulengang
	<i>Vorhaus</i>	<i>Vorhaus</i>

	E5 Schlafkammer E6 Schlafkammer E7 Treppenhaus E8 Wachstube	I6 Warteraum I7 Schlafkammer
	Torhaus E9 Torgang	Torhaus I8 Fallgatter
	Gesindehaus G1 Schlafkammer G2 Arbeitsraum	Gesindehaus G3 Schlafkammer G4 Aufenthaltsraum
	Wirtschaftsgebäude S1 Schmiede S2 Schreinerei	

2. Stock	3. Stock	Wehrplattform
Bergfried B2 Arbeitszimmer des Barons	Bergfried B3 Schlafgemach des Barons	Bergfried B4 Wehrplattform
Pallas II1 Gästezimmer II2 Speisezimmer II3 Gästezimmer II4 Gästezimmer II5 Badezimmer II6 Treppenhaus	Pallas III1 Dachboden	
Vorhaus II7 Wehrplattform		
Torhaus II8 Pechraum		
Gesindehaus G5 Schlafkammer		
Schildmauer II9 unterer Wehrgang	Schildmauer III2 oberer Wehrgang	

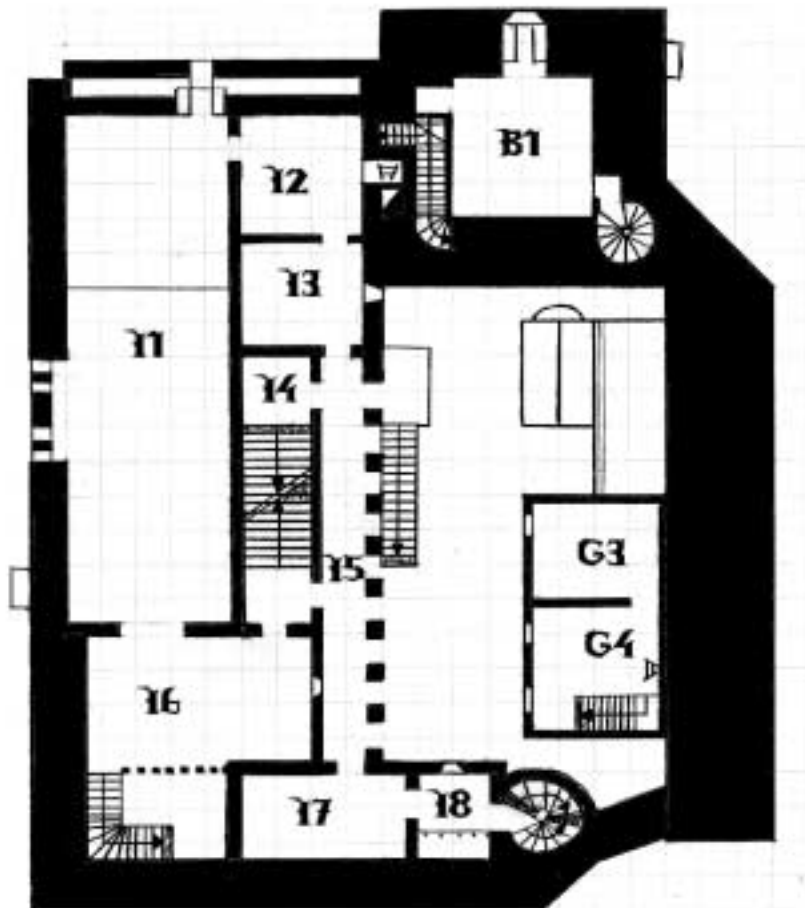
Burg Hohenasperg zu Imrah

Erdgeschoss



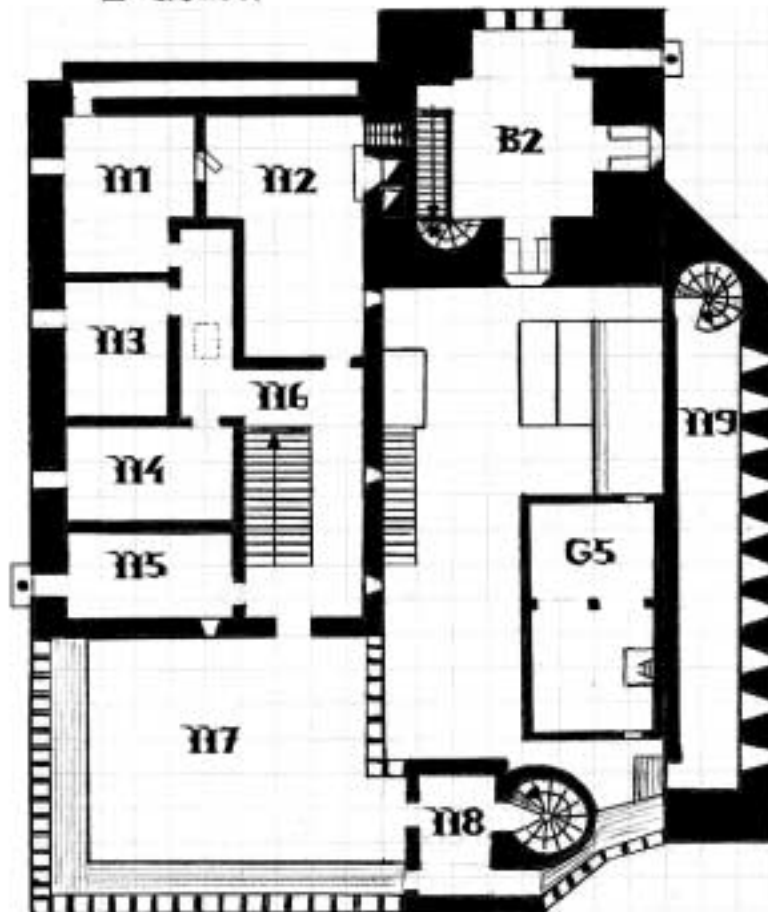
Burg Hohenasperg zu Imrah

1. Stock



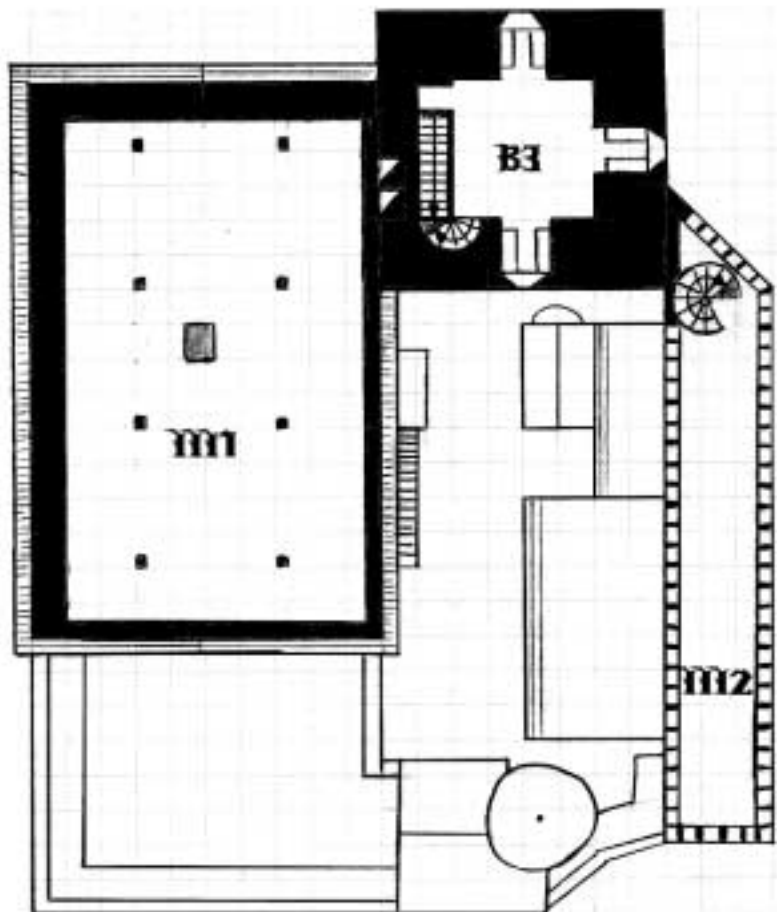
Burg Hohenasperg zu Imrah

2. Stock

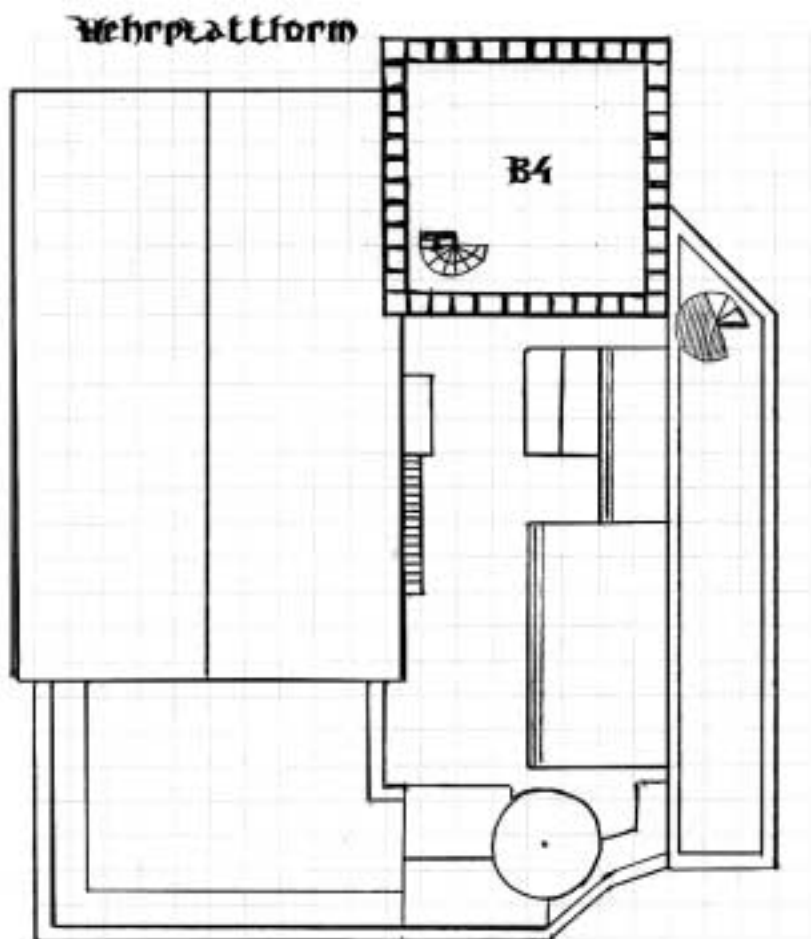


Burg Hohenasperg zu Imrah

3. Stock

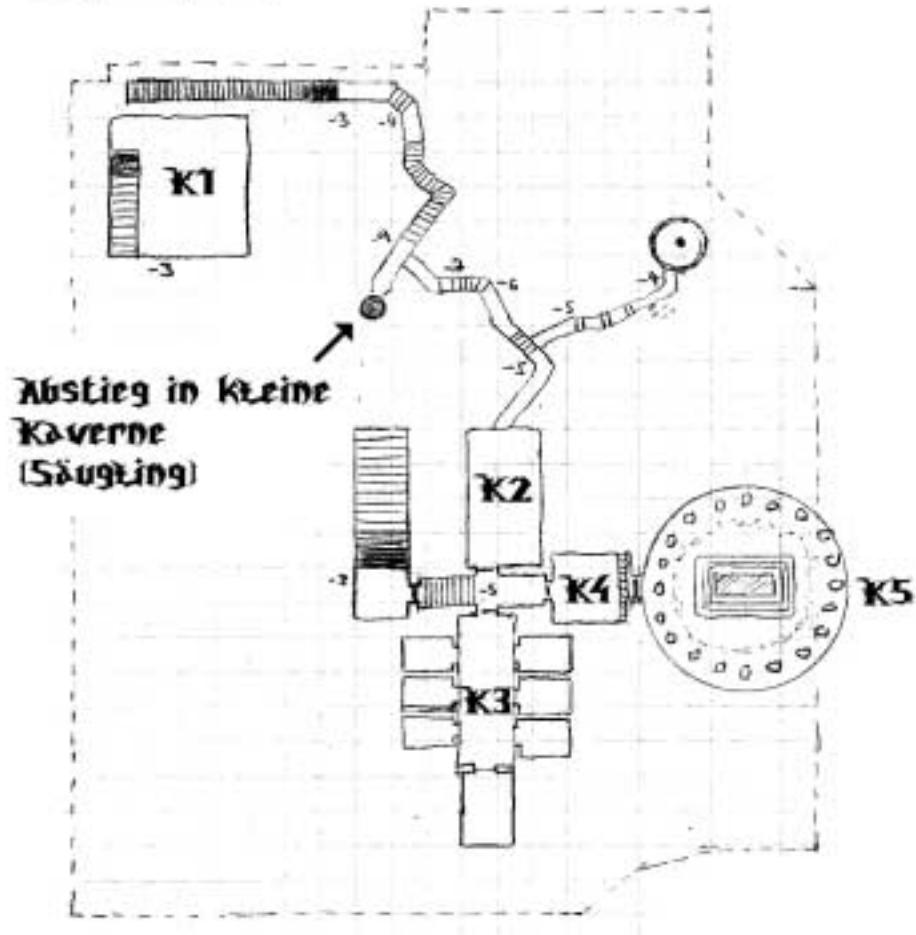


Burg Hohenasperg zu Imrah



Burg Hohenasperg zu Imrah

Kellerebenen



Burg Hohenasperg zu Imrah

Seitenansicht

