

Das Schwarze Auge



**UNBEZWINGBARE
WUT**

Geschätzte Amigos,

hiermit möchte ich Euch bitten, mich unverzüglich im Almadinpalast zu Al Muktur aufzusuchen. Ich sehe mich mit einem Problem konfrontiert, bei dem ich auf Eure diskrete Unterstützung hoffe. Sicherlich versteht Ihr, dass ich weitere Einzelheiten lieber persönlich mit Euch zu besprechen wünsche. Seid versichert, dass es Euch nicht zu Schaden gereichen soll, wenn Ihr meiner Bitte nachkommt.

Gez. Gendahar von Streitzig,
Graf des Yaquiertals

Geschätzte Amigos,

ohne große Umschweife muss ich Euch mitteilen, dass die Statuette entwendet worden ist. Unbekannte haben sie heute Morgen gestohlen. Diese Entwicklung ist höchst beunruhigend, zumal sich trotz der Vorsichtsmaßnahmen vorgestern ein weiterer Gewaltakt ereignet hat. Ich kann nur hoffen, dass Eure Suche in Ragath schon Licht auf den Ursprung der Statuette geworfen hat. Dieser Stier ist gefährlich, und wer immer ihn hat, wird ihn sicher für noch schändlichere Dinge einsetzen wollen. Darum fordere ich Euch auf: Geht dieser Sache auf den Grund! Findet den Schurken und haltet ihn um jeden Preis auf! Seid versichert, dass Euch mein Dank und der aller aufrechten Almadaner dafür gewiss sein wird. Eilt Euch!

Gez. Gendahar von Streitzig,
Graf des Yaquiertals

Die entschlüsselte Botschaft

I So verlasse ich diesen düsteren Ort wie die aufgehende Sonne und folge ihrem Kreis bis zum Ende. Dort, auf dem Hügel von Gallonia, will ich am Schrein unter dem Baum des Lebens dir huldigen, Braziraku, indem ich deinen Namen laut und deutlich rufe.

II Ich will vom Wipfel deines heiligen Baumes das Land überblicken, das dir allein Untertan ist, und von dort sehe ich jenen Ort, an dem Mensch und Zwerg leben wie Brüder. Dorthin will ich gehen, gerade wie ein Pfeil, denn wer dem rechten Weg nicht folgt, der wird dich niemals finden. So nah am gierigen Blick der Zwerge und doch verborgen will ich vor deinem Schrein niederknien und dir einen Argental opfern für jedes Schwert, das deinen Altar trägt.

III Hernach ziehe ich auf dem Karrenweg einen Tag nach Westen und stoße dort mein Schwert in den Leib der Erde. Jeder Himmelsrichtung will ich hier einen Tropfen meines Blutes geben, in Summe so viele, wie ich dir Argental an deinem Schrein opferte. Den ersten Tropfen opfere ich dem Westen und folge danach dem Herzen, das Blut durch meine Adern treibt. Dann folge ich dem letzten Weg, den ich erblickte.

IV Nun opfere ich dir mein Haar und setze mich zu Füßen deines Schreins. Dort harre ich, bis der erste Tag des Mondes Braziraku gekommen ist. Dann will ich sehen, dass der hellste aller Wandelsterne am Horizont erscheint. Wo er auftaucht, dorthin will ich gehen voll heiliger Wut.

V Ich gehe nach Südwesten in die Wälder, wo ich das Plätschern deiner Lebensader suchen will, denn ihr Blut entspringt aus deinem Herzen. Dort will ich dir mein Leben opfern und einst durch Blut wieder auferstehen.

Unbezwingbare Wut



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

Jeanette Marsteller

Lektorat

Thorsten Most

Korrektorat

Timo Roth, Mirko Bader

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Luisa Preissler & Klaus Scherwinski

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patric Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Lukas Banas, Fífa Finnsdottir, Regina Kallasch, Lorena Lammer, Julia Metzger, Luisa Preißler, Diana Rahfoth, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Klaus Scherwinski, Wiebke Scholz

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2017

Mit Dank an meine Testspieler Alex, Flo, Krissi und Simon, an Niko für das Brainstorming über den Abenteuertitel und an Andi, der mir einst Almada als Spielregion ans Herzen legte, sowie an Hannes Krützkamp und Rui Alexandre Costa Fraga. Mein besonderer Dank gilt Andreas Kappelmeyer, dessen Ideen Nemento und Soroban erst zum Leben erweckt haben.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Das Geheimnis der Wut	17
Der Pilgerpfad des Blutes	37
Der Gehörnte Tempel	55



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

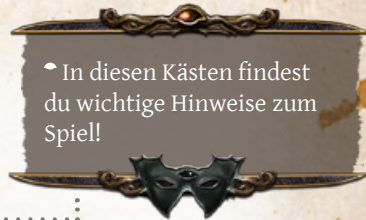


Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.
- Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn

sie für das Spiel nicht wichtig sind (z. B. der FW in Lebensmittelbearbeitung bei einem Dämonenbeschwörer).

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!



- Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABE}.
- ABE – Aventurisches Bestiarium

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz, und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)



EINLEITUNG



Willkommen in Almada, dem Land des Mondes! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen.

Deine Helden werden sich in **Unbezwingbare Wut** auf ein gefährliches Wettrennen mit Kultisten einlassen, an dessen Ende ein längst vergessener, blutiger Götzentempel steht. Auf der Reise durch das Land der feurigen Rösser und des lieblichen Weins tauchen Spielleiter und 3-5 Spieler tief in die Geschichte dieses sagenhaften Landstrichs ein. Zum besseren Verständnis des regionalen Flairs, der Historie Almadas und seiner Einwohner haben wir dir eine kurze Übersicht über die Region zusammengestellt. Diese ergänzt und vertieft die Beschreibungen aus dem **Aventurischen Almanach**.

Du findest sie direkt zu Beginn, um bei Bedarf schnell nachschlagen zu können. Wie viele der Informationen du am Spieltisch verwendest, liegt in deiner Hand. Wenn du tiefer in die Atmosphäre Almadas eintauchen willst, eignet sich die Reise gut als roter Faden, an den du zahlreiche kleine Details knüpfen kannst. Nach dem Überblick über die Region findest du wichtige Hinweise zur Vorgeschichte und dem wahrscheinlichen Ablauf des Abenteuers. Auch die Hintergründe und Spielwerte der Haupt-Antagonistin und eines wichtigen Artefakts sind hier aufgeführt, da sie in allen drei Kapiteln eine Rolle spielen können. Zuletzt findest du nützliche Regeln für Recherche-Proben, deren Verwendung optional ist.

Almada – Land des Mondes

Almada im Überblick

Einwohner: 320.000 Menschen, 2.500 Zwerge, 1.000 Elfen, daneben einige tausend Goblins

Herrschaft: Fürst Gwain Isonzo von Harmamund

Wappen: Silberne Scheibe auf Blau, darauf ein rotes steigendes Pferd

Grafschaften: Ragath, Yaquirtal, Waldwacht, Südpforte

Wichtige Städte: Punin (Hauptstadt, 27.500), Ragath (3.500), Taladur (3.000), Al'Muktur, Madasee, Weinbergen (je 1.500), Artésa, Franfeld, Inostal, Jassafheim, Omlad (je 1.000), Brig-Lo (400)

Religion: Zwölfgötterglaube, vor allem Boron (Puniner Ritus) und Rahja; Rastullahglaube (10% bis 15% der Bevölkerung); daneben lokale, teilweise geheime Kulte

Magie: Akademie der Hohen Magie (Punin, graue Gilde); zahlreiche Hexen, Auelfen, Zaubertänzer und Magiedilettanten, einige Druiden, Geoden und Schelme

Wichtige Handelswaren: Getreide, Wein, Pferde, Dörr Obst, Tabak, Olivenöl, Tuch, Papier, Holz, Marmor

Die Frühgeschichte Almadas

Almada blickt auf eine sehr lange Besiedlungsgeschichte zurück. Lange bevor die ersten Menschen hierherkamen, gründeten die Zwerge um **4.800 v. BF** dort ihr Bergkönigreich Tosch Mur, während sich Auelfen in der lieblichen Hügellandschaft rund um den Yaquir niederließen. Auch Goblins lebten in diesen Landen, besonders im Hochland von Caldaia nahe der heutigen Stadt Ragath. Zu Beginn der menschlichen Besiedlung Almadas im **9. Jahrhundert v. BF** stießen die bosparanischen Neuankömmlinge

mit den Ureinwohnern oft zusammen. Während die Goblins in zahlreichen kleinen und großen Scharmützeln schließlich an den Rand gedrängt wurden, sieht man noch heute häufig Zwerge und Auelfen in Almada, die größtenteils harmonisch mit den Menschen zusammenleben.

Unter den Bosparanern war dieser Landstrich noch als Yaquiria Superior (Oberyaquirien) bekannt. Den heutigen Namen bekam die Gegend erst durch tulamidische Flüchtlinge, die im sogenannten Zug der Zehntausend vor ihren echsischen Erzfeinden flohen. Im Jahr **330 v. BF** erreichten sie nach jahrelangen Strapazen endlich den Yaquir, in dessen Wassern sich das Madamal groß und wunderschön spiegelte. Dies war das Land des Mondes, auf Tulamida „Al'Mada“, und die Flüchtlinge fanden hier eine neue Heimat. Diese Vermischung bosparanischer und tulamidischer Kultur sollte Almada für immer prägen, und noch heute stehen die Einwohner dieser Provinz den Tulamiden näher als alle anderen Teile des Mittelreichs.

Bis **83 v. BF** regierten nun Emire über das Land, die sich in Al'Muktur einen prächtigen Palast errichteten. Erst dann wurde Almada wieder offiziell zur Provinz des Bosparanischen Reichs, das gedroht hatte, sich die Herrschaft notfalls auf kriegerischem Weg zu sichern. In dem Jahr, in dem Bosparan fiel, schlossen sich die Almadaner dem Garethher Aufstand gegen Kaiserin Hela-Horas an. Vor den Toren des kleinen almadanischen Örtchens Brig-Lo kam es zur Zweiten Dämonenschlacht, die das Ende des Bosparanischen Reichs besiegelte. Noch heute pilgern viele Almadaner nach Brig-Lo, um den vier Göttern Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm zu huldigen, die der Legende nach damals auf Dere herabstiegen, um die Mächte der Niederhöhlen zu bezwingen.

Almada in jüngerer Zeit

Seit dem Fall Bosparans ist Almada Teil des Mittelreichs. In der Zeit zwischen **602 BF** und **902 BF** stellte das almadanische Herrscherhaus sogar den Kaiser des Mittelreichs. Diese Kaiser nennt man nach Eslam von Almada, dem ersten Fürsten, der zum Kaiser gekrönt wurde, auch Eslamiden. Nach dem Tod des letzten Eslamidenkaisers Valpo **902 v. BF** verfiel das Reich in Thronfolgekriegen. Der novadische Kalif Malkillah II. nutzte die Gelegenheit, um die almadanischen Gebiete südlich des Yaquir zu erobern und seinem Reich einzuverleiben. Diese Schmach führte zu zahlreichen Wiedereroberungsversuchen seitens der Almadaner, die sogenannte Reconquista. Erst **1025 BF** gelang es Truppen unter der Führung des heutigen Fürsten Gwain von Harmamund, die Stadt Omlad zurückzuerobern. Ein Friedensvertrag zwischen dem Mittelreich und dem Kalifen wurde geschlossen, dessen wichtigster Vertragspunkt eine politische Heirat war. Als die künftige Kaiserin Rohaja im Jahr des Feuers verschwand, krönten die Almadaner ihren jüngeren Bruder Selindian Hal zum König. Selbst als Rohaja unverhofft zurückkehrte, blieben die Almadaner ihrem König treu und krönten ihn **1029 BF** zum Gegenkaiser. Selindian Hal, der bald als Mondenkaiser bekannt wurde, erfüllte schließlich die Bedingung des Friedensvertrags mit dem Kalifen und heiratete die Tochter des Kalifen, Tulameth saba Malkillah. Eine gefährliche Spaltung des Reichs bahnte sich an. Der Mondenkaiser, den zunächst fast alle Almadaner bejubelt hatten, verfiel jedoch zunehmend in Wahn. **1034 BF** ließ er schließlich zahlreiche seiner politischen Gegner und sogar einiger seiner früheren Weggefährten ins Staatsgefängnis von Al'Muktur werfen. Am **24. Travia 1034 BF** befahl er deren Ermordung, und seine Schergen richteten in den Kerkern ein Blutbad an, das man nunmehr als Massaker von Al'Muktur kennt. Kurze Zeit später fand Selindian selbst unter mysteriösen Umständen den Tod. Das aufsässige Almada wurde von der Kaiserin zum Fürstentum degradiert, dessen Krone sie an Gwain von Harmamund vergab, der den Widerstand gegen Selindians Terrorherrschaft angeführt hatte. Jetzt herrscht in Almada Friede, doch viele murren im Stillen und scharren mit den Hufen, denn Gwain ist alt und hat keinen designierten Erben.



Die Almadaner

In der almadanischen Kultur verwischen die Grenzen zwischen dem bosparanischen Mittelreich und tulamidischem Einfluss. Viele Einwohner haben tulamidische Vorfahren, was an ihrem dunklen Teint, den ebenso dunklen Haaren und den viel gerühmten Glutaugen leicht erkennbar ist. Aber auch ein blonder, blasser Zeitgenosse kann ein waschechter Almadaner sein, denn noch mehr als am Aussehen erkennt man ihn an seinem sprichwörtlichen Temperament. Der archetypische Almadaner ist ein leidenschaftlicher Mensch. Er liebt voller Inbrunst und neigt zur Eifersucht, er lässt seinen Gefühlen freien Lauf und ist leicht zu reizen.

Eines der wichtigsten Dinge für einen Almadaner ist so auch seine Ehre, bei Adligen auch die Ehre der sogenannten Familia. Kränkungen und Schmähungen werden nicht selten mit Duellen oder dem Wurf eines Fehdehandschuhs geahndet. Jahrzehntelange Fehden zwischen adligen Familien sind nichts Ungewöhnliches. Es ist daher wenig verwunderlich, dass sich viele Almadaner auf die Fechtkunst verstehen, und diese ein hohes Ansehen genießt. Krieger, Offiziere, Schwertgesellen und Söldner (die man hierzulande neumodisch Mercenarios nennt) sind kein seltener Anblick auf Almadas Straßen. Auch berittene Kämpfer sieht man häufig, denn kaum etwas liebt der Almadaner so sehr wie sein stolzes, feuriges Ross.

Almadaner sind ein vergleichsweise offenes, tolerantes Volk, das sich auch am Anblick eines Exoten kaum stört, solange er sich anständig verhält und etwas Interessantes zu erzählen weiß. Sie lieben den Wein, gutes Essen und Feierlichkeiten, ja das Leben im Allgemeinen. Eng verknüpft damit ist ihre ungewöhnliche Einstellung zum Tod. Der Puniner Boronkult hat Almada tief geprägt, sodass jeder Almadaner sich seiner Vergänglichkeit nur zu bewusst ist. Irgendwann kommt der Dunkle Cuman, wie man den Tod landläufig nennt, zu jedem. Auf Totenfeiern beweint man den Verstorbenen klagend und ausgiebig, um im Anschluss kräftig zu feiern, dass er gelebt hat. Auf Fremde wirkt dieses fast schon heitere Verhältnis zur eigenen Sterblichkeit oft befremdlich.

Zum Spiel mit dem Klischee

Es versteht sich von selbst, dass nicht alle Almadaner braungebrannt, glutäugig und hitzköpfig sind. Gerade für Spieler bzw. Helden, die zum ersten Mal in Almada sind, sollte dieses Klischee am Anfang aber ausgespielt werden, denn es trägt zur speziellen Atmosphäre der Region bei. Sobald deine Spieler ein Bild des „typischen Almadaners“ im Kopf haben, kannst du aber gezielt damit brechen – ein vermeintlich heißblütiger Liebhaber, der sich als schüchtern entpuppt, oder eine nüchterne, fast schon stoische Archivarin tragen zur Vielfalt Almadas bei. Entscheide anhand der Vorliebe deiner Gruppe, wie typisch und klischeehaft dein Almada sein soll.



Kleines Glossar Almadás

Die folgenden Begriffe kannst du Einheimischen in den Mund legen, um das almadanische Flair zu unterstreichen.

Aramya: Rastullahgläubiger Almadaner (nicht zu verwechseln mit dem Novadi aus der Wüste Khôm)

Caballera/o: Ritter/in

Comercio: Handel

Condottiere: Anführer von Söldnern (aus dem horasischen Sprachgebrauch übernommen)

Docenyo: Zwölfgöttergläubiger Almadaner

Dom/Domna: Herr/Herrin; Anrede für angesehene, meist adlige Personen

Fellache: Eigenhöriger, Unfreier

Graciosa/o: Schmeichelhafte Anrede (bedeutet anmutig)

Hacienda: Landsitz, Landvilla

Mercenaria/o: Söldner/in

Nobleza: Adel

Querella: Fehde

Taberna: Schenke, Gasthaus, Taverne

Almadanische Namen

Viele Almadaner tragen Namen, die im zentralen Mittelreich üblich sind. Daneben gibt es typisch almadanische Namen:

Männlich: Alrico, Amando, Borondino, Eslam, Girolamo, Isonzo, Jacopo, Ludovigo, Rafim, Selindio, Talfan, Valpo

Weiblich: Aldea, Concabella, Elea, Gonzaga, Ismeralda, Madalena, Noiona, Rinaya, Siguenza, Tsaya, Vanoza, Zefira

Nachnamen: Assiref, Cavazaro, Furlani, Manzanares, Mudejar, Ossentani, Pitanza, Ragather, Sfanini, Trapani, Vascagni, Zurriaga

Landschaft

Almada ist ein ausgesprochen lieblicher Landstrich. Die Sommer sind heiß und bringen fruchtbare Ernten, die Winter sind mild und kommen nur selten in Begleitung von Schnee. Die Lebensader des Landes ist der Fluss Yacquir, der sich zwischen malerischen Hügeln hindurchschlängelt. Peraines Gaben prägen die Landschaft im Überfluss, denn kaum ein Hügel ist nicht von Weizenfeldern, Olivenhainen, Tabakplantagen oder Weinbergen bedeckt. Dazwischen liegen kleine, malerische Seen und dunkle, uralte Wälder. Wie der Rahmen eines Gemäldes wird Almada in weiten Teilen von Bergen umschlossen. Besonders hoch ragen dabei der mächtige Raschtulswall im Osten und das Ambossgebirge im Norden auf. Selbst im Traviamond ist es in Almada noch angenehm warm und sehr sonnig. In der größten Mittagshitze ziehen sich alle, die unter freiem Himmel arbeiten, in den kühlen Schatten zurück und pflegen das sogenannte „Boronsstündchen“, bis es wieder kühler wird. Zu dieser Jahreszeit ist es andernorts im Mittelreich schon kühl bis frostig, doch in Almada holt man jetzt erst die letzte Ernte des Jahres ein und kümmert sich um die reifen

Sag, wie hast du's mit der Religion?

Obwohl die Mehrheit der Almadaner zwölfgöttergläubig ist, kann man die Vielfalt der Religionen kaum übersehen. Ein gewisser Anteil der Bevölkerung, vor allem auf dem Land, hängt dem Glauben an den Wüstengott Rastullah an. Zwischen diesen sogenannten Aramyas und den Zwölfgöttergläubigen, Docenyos genannt, kommt es nicht selten zu Spannungen. Aber auch der Zwölfgötterglaube der Docenyos wirkt auf Fremde bisweilen seltsam. Man betont hier gerne den Dualismus zwischen Leben und Tod, Tsa und Boron, während Götter wie Travia nur wenig Verehrung erfahren. Stattdessen hält man Rahja hoch in Ehren, die als Göttin des Weins, der Leidenschaft und der Pferde einige der ureigsten almadanischen Aspekte verkörpert. Auf dem Land mischen sich viel Folklore und Aberglaube in das tägliche religiöse Leben. Besonders die Verehrung von Stieren als Symbol der Fruchtbarkeit ist weit verbreitet und meistens harmlos. Diese Vielfalt im Spiel darzustellen, ist nicht immer einfach. Der Konflikt zwischen Docenyos und Aramyas taucht im Abschnitt **Streit in Soroban** (Seite 51) auf, während die geheimen Stierkulte das gesamte Abenteuer prägen. Weitere Elemente almadanischer Religionsvorstellungen kannst du hin und wieder in den Mund eines NSCs legen, um so das Flair der Region zu unterstreichen. Dafür bietet sich vor allem die Liebe der Almadaner zu Rahja an, deren Namen sie bei Begrüßungen und auch Flüchen gerne im Mund führen, aber auch die zwiagespaltene Einstellung der Almadaner zu Boron und dem Tod.

Trauben der Weinberge. Das goldene Licht des Herbstes verleiht Almada im Traviamond etwas Gemütliches und unterstreicht, welchen Wohlstand Peraine dem Land geschenkt hat.

Der Kult des Braziraku – Was vor langer Zeit geschah

Im Jahr **83 v. BF** unterstellte der letzte Emir Al'Madas die Provinz wieder dem Bosparanischen Reich. Als Teil ihrer Machtdemonstration verfügte Kaiserin Obra-Horas, das Zwölfgötteredikt ihres Vaters Silem-Horas sei in der wiedergewonnenen Provinz mit aller Härte durchzusetzen. Dieses Edikt besagt, dass alle Kulte, außer denen der Zwölfgötter und ihrer anerkannten halbgöttlichen Kinder, ketzerisch und frevlerisch sind. In Almada waren zahlreiche lokale Kulte davon betroffen, so auch der traditionsreiche Kult des Stiergottes Braziraku. Jahrhundertlang hatte der Kult, dessen zentrale Aspekte Fruchtbarkeit, Leidenschaft, Wut und Kampfeslust waren, in Almada großes Ansehen genossen. Nun aber wurden die Kultzentren nach und nach zerstört und die Anhänger entweder bekehrt oder getötet.



wurden an den Hof des Kaisers geholt, ihr Schamane flüsterte Selindian ins Ohr. Ein blutiger Opferkult agierte in Punin, entführte und ermordete mehrere Personen, darunter einen Borongeweiheten. Erst durch Heldenhand konnte die Kultzelle aufgehoben werden, doch die Bedrohung im Hintergrund blieb bestehen. Als Selindian starb, schwand der offensichtliche Einfluss der Stierkulte. Die verbliebenen Anhänger halten sich seitdem zurück und versuchen, durch subtile Einflussnahme ihre Interessen zu verfolgen. Eine dieser geheimen Kultzellen agiert seit einigen Jahren in Ragath, seitdem jene alte Kulthöhle,

Der Kult ging in den Untergrund, doch selbst das konnte ihn letztlich nicht vor der Auslöschung bewahren. Als die letzten verbliebenen Gläubigen ihr unausweichliches Schicksal akzeptiert hatten, fassten sie einen Plan: Eines ihrer Heiligtümer tief in den Wäldern Almadas war bislang nicht entdeckt und zerstört worden. Sie vernichteten alle Hinweise darauf und zogen sich dort hin zurück, um in einem blutigen Ritual Selbstmord zu begehen und mit ihrem Blut den Tempel für alle Zeit vor Entdeckung zu schützen. Der letzte Gläubige jedoch, dessen Name in den Wirren der Geschichte verloren ging, wollte die Niederlage seines Kultes nicht akzeptieren. Er war überzeugt, dass eines Tages die Zeit kommen würde, da Brazirakus Kult auferstehen werde. Für diese Zeit traf er Vorkehrungen. In einer Kulthöhle nahe Ragath hinterließ er eine verschlüsselte Botschaft, die wahre Gläubige zum Tempel führen würde. Dazu verwendete er eine Verschlüsselung, die der Kult während der Zeit der Verfolgung entwickelt hatte, und ritzte sein Schlüsselwort in den Sockel einer heiligen Statuette. Danach begab er sich selbst zum letzten Mal auf den Pilgerpfad, um im Heiligtum zu sterben, und alles Wissen um den Kult starb mit ihm.

Erwachen des Stiers – Was in jüngerer Zeit geschah

Trotz aller Bemühungen der zwölfgöttlichen Kirchen ist die Verehrung von Stieren Teil der almadanischen Folklore geblieben. Heute betrachtet man sie als lokale Ausprägung des Peraineglaubens und damit weitestgehend als harmlos. In der jüngsten Vergangenheit aber hat sich an der scheinbaren Harmlosigkeit viel geändert. Anhänger des Braziraku- bzw. Ras'Ragh-Glaubens (Ras'Ragh ist der Name, den die Ferkinas aus dem Raschtulswall demselben Gott gegeben haben) versammeln sich im Untergrund und streben nach Ausdehnung ihrer Macht.

Unter der Herrschaft des Mondenkaisers Selindian Hal stiegen die Kulte zu ungeahnter Macht auf. Ferkinas

in der die verschlüsselte Botschaft hinterlassen wurde, wiederentdeckt worden ist. Anführerin der kleinen Gruppe ist die vom Glauben abgefallene Perainegeweihete *Alessia von Ragathsquell* (Beschreibung und Werte Seite 11), die seit Jahren vergeblich versucht, die verschlüsselte Botschaft zu deuten. Dazu fehlt ihr jedoch die Statuette mit dem Schlüsselwort, die bei der Entdeckung der Höhle verkauft wurde und als Geschenk nach Al'Muktur kam. Alessia ahnt davon nichts. Während sie selbst nach der Wahrheit und einem guten Leben für alle Menschen strebt, ist ihre rechte Hand weniger idealistisch: *Farugo Lautenschläger* (Beschreibung und Werte Seite 61) schreckt vor Gewalt nicht zurück und sehnt sich nach der Macht, die er als Führer eines neuen Kults von seinem Gott erhalten wird.

Aber nicht nur die Kultisten sind auf der Spur des alten Kults. Auch der Draconiterorden hat einige Höhlen im Umland von Ragath entdeckt und dort beunruhigende Kultobjekte geborgen. Diese wurden zur Untersuchung nach Punin in den Draconiterhort gebracht. 1038 BF brachen Unbekannte in den Hort ein und stahlen die Fundstücke. Zum Schutz der Ragather Höhlen schickte der Orden danach eines seiner Mitglieder, *Valdemoro Vascagni* (Beschreibung und Werte Seite 31), nach Ragath. Dieser ist über seine Abordnung zwar nicht erfreut, wird aber trotzdem wachsam auf alle möglichen Kultaktivitäten in Ragath achten.

Was geschehen wird

In Al'Muktur kommt es plötzlich zu seltsamen Gewalttaten, seitdem bei einem Übungskampf zufällig Blut auf die Statuette spritzte. Graf *Gendahar von Streitzig* (Seite 23) sieht diese Entwicklung mit wachsender Besorgnis, da Al'Muktur seit dem Massaker ohnehin einen blutigen Ruf genießt. Er bittet die Helden um Hilfe bei der Klärung der scheinbar grundlosen Gewalt. Die Helden ermitteln und erkennen, dass alle Taten in Zusammenhang mit der Statuette stehen. Deshalb gehen sie in Gendahars Auftrag der Herkunft der Statuette nach, was sie nach Ragath führt. Dort verfolgen sie den Weg

Ein Gott, viele Namen

Im Abenteuer werden verschiedene Namen für den Stiergott auftauchen. In der bosparanischen Zeit war er als *Braziraku* bekannt, also wird dieser Name in der Inschrift erwähnt. Heute kennt man ihn durch den Einfluss der Ferkinas in Almada als *Ras'Ragh*. Diesen Namen verwenden Alessia und ihre Kultisten. Beide beziehen sich auf denselben Gott, der auch in anderen Teilen Aventuriens bekannt ist. Das wichtigste Zentrum seiner Verehrung liegt im Orkland, wo er als *Brazoragh* Hauptgott des orkischen Pantheons ist. Diese Verbindung ist jedoch kaum einem Aventurier bekannt und wird auch im Abenteuer nicht auftauchen. In früherer Zeit gab es Geweihte des Stiergottes, die über karmale Kräfte verfügten, doch ging das Wissen um die Ordination der Geweihten im Laufe der Jahrhunderte verloren. Dieses Wissen, die sogenannte Primärliturgie, ist Objekt der Begierde der höchsten Stierkultisten Almadas, aber auch der Orks.

der Statuette bis in die alte Kulthöhle zurück und entdecken die Inschrift. Ihre Recherche ruft Alessia auf den Plan, die nun erkennt, was ihr zum Finden des Heiligtums immer gefehlt hat. Sie lässt die Statuette stehen und macht sich mit ihren Getreuen auf die Suche nach dem Heiligtum.

Die Helden werden derweil an der Höhle von Söldnern angegriffen, die sie im Auftrag von Farugo aufhalten sollen. Dadurch wissen die Helden, dass ihr Gegenspieler es ernst meint und die Zeit drängt. Sie müssen die alte Botschaft selbst entschlüsseln und sich auf den Pilgerpfad der Wut begeben, um den Kultisten zuvorzukommen. Ihr Weg führt sie dabei quer durch die Landschaft und Geschichte Almadas. Am alten Braziraku-Heiligtum kommt es schließlich zur Konfrontation mit den Kultisten. Die Helden erkennen, dass Alessia die wahre Anführerin ist, und müssen die Kultisten davon abhalten, in einem Blutritual die alte Macht des Heiligtums wieder aufleben zu lassen. Schließlich können sie die gefallene Geweihte und ihre Schergen der Gerechtigkeit übergeben und haben Almada vor dem Einfluss eines finsternen Kults bewahrt.

Zur Wahl der Helden

Das Abenteuer richtet sich an Helden der Stufe Erfahren, kann aber durch Anpassung der Probenschwierigkeiten und NSC-Werte leicht geändert werden. Besonders wichtig sind Helden, die über Wissen und Scharfsinn verfügen, damit deine Gruppe den Spuren folgen und die alten Rätsel lösen kann. Auch wildniskundige Helden werden dringend benötigt, um die Reise durch Almada zu bewältigen. Kämpferische Charaktere kommen im Finale sicher auf ihre Kosten, sollten aber zusätzlich über ein oder zwei Gesellschafts-, Wissens- oder Naturtalente verfügen, um sich in den ersten Abschnitten des Abenteuers nicht zu langweilen. Geweihte oder magische Helden sind für das

Bestehen des Abenteuers nicht zwingend notwendig, können aber spielerisch reizvoll sein.

Das Abenteuer führt die Helden an viele wichtige Orte Almadas, eignet sich also für Fremde zum Kennenlernen der Region. Einheimische dagegen sind durch ihren Wissensvorsprung hilfreich, werden aber auch viel Neues über ihre Heimat erfahren. Es wäre wünschenswert, wenn ein Großteil der Gruppe zwölfgöttergläubig ist, da so die Motivation, einen ketzerischen, blutigen Kult aufhalten zu wollen, am größten ist. Dennoch ist es für das Spiel sehr interessant, wenn ein oder zwei Charaktere anderen Glaubens sind. Es wäre beispielsweise eine interessante Herausforderung, einen almadanischen Rastullah-Gläubigen zu spielen, einen Aramyä, dem man hierzulande manchmal tolerant, manchmal unverhohlen feindselig begegnet.

Exotische Charaktere stellen kein grundsätzliches Problem dar. Das trifft besonders auf Elfen und Zwerge zu, die hierzulande weitestgehend als alltäglicher Teil der Gesellschaft angesehen werden. Auch Helden aus barbarischen Kulturen begegnet man mit grundsätzlicher Offenheit, solange sie niemandes Ehre verletzen.

Vorsicht bei der Charakterwahl

Folgende Charaktertypen sind nicht ungeeignet, können aber im Abenteuerverlauf für den Spielleiter problematisch werden und sollten daher nur nach Absprache mit dir gewählt werden:

- **Adlige:** Höherrangige Adlige, ganz besonders solche aus Almada, könnten an mehreren Stellen des Abenteuers ihre Beziehungen spielen lassen, um Verstärkung zu holen. Dadurch würden die Aufgaben nicht mehr von den Helden gelöst, was schnell die Spannung verderben kann. In diesem Fall solltest du bei der Auftragsverhandlung als Gendahar darauf pochen, dass die Untersuchungen möglichst diskret bleiben sollen. Keine großen Söldneraufgebote sollen eingesetzt, keine Informationen an höhere Stellen weitergegeben werden, weil sonst sein Ruf auf dem Spiel stünde.
- **Geweihte:** Mancher Diener der Zwölf wird spätestens nach dem Fund der Kulthöhle panisch werden und alles zerstören wollen, was seinem Glauben widerspricht. Dieses Verhalten wäre zwar passend, bremst aber das Abenteuer. Betone notfalls den Zeitdruck, der durch den Diebstahl der Statuette und Farugos Verschwinden entsteht, damit die Helden nicht in blindem Eifer Hinweise zerstören, sondern sich trotz ihrer Vorbehalte auf den Weg machen. Stark intolerante Geweihte solltest du allerdings von Anfang an ablehnen, weil sie das Abenteuer sprengen können.
- **Novadis:** Auch wenn die Reconquista beendet und mit Tulameth saba Malkillah eine Novadi Würdentragerin in Almada geworden ist, bleibt die Beziehung zwischen Almadanern und Wüstenbewohnern angespannt. Während man sich an die heimischen Aramyas mehr oder weniger gewöhnt hat, sieht man Novadis vielerorts schlicht als barbarische,

plündernde Ungläubige. Wenn ein Spieler sich der Herausforderung stellen möchte, weise ihn vorher darauf hin, dass er mit Anfeindungen rechnen muss. Du kannst Proben auf Gesellschaftstalente für ihn erschweren, wenn es dir angemessen erscheint, um die grundlegende Feindseligkeit vieler Almadaner abzubilden.

Einstiege und Heldenmotivation

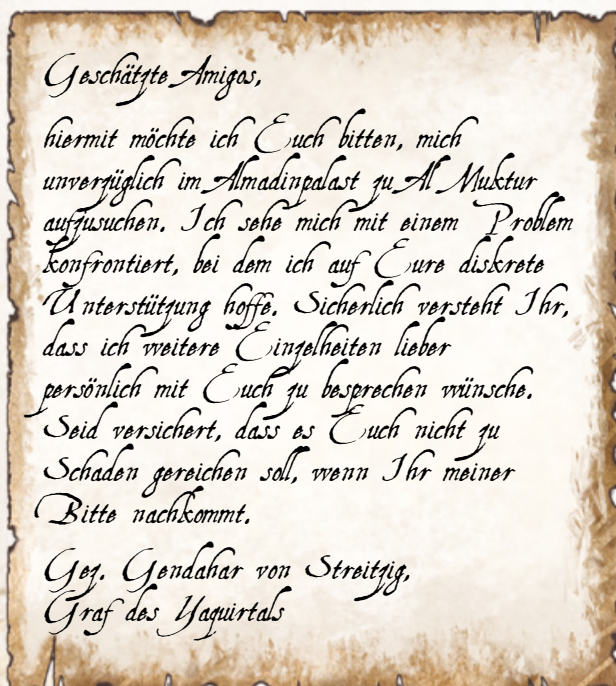
Deine Helden brauchen einen Anlass, der sie im Traviamond nach Al'Muktur führt. Die naheliegenden Möglichkeiten dafür wären:

Gedenkt der Toten

Die Helden sind entweder auf der Durchreise und lassen sich aus Neugier das Gedenkfest nicht entgehen, oder aber sie sind extra für das Fest angereist. Hier wird am Jahrestag des Massakers von Al'Muktur (24. Travia) der Toten gedacht und den Göttern für das eigene Leben gedankt. Auf dem Fest werden die Helden Zeuge einer Prügelei, die durch den Einfluss der Statuette entstand, und können diese schlichten. Dafür werden sie in den Palast eingeladen und von Graf Gendahar ins Vertrauen gezogen. Dieser Einstieg verwickelt die Helden eher zufällig in die Geschehnisse, weshalb er sich nur für Charaktere eignet, die sich moralisch verpflichtet fühlen würden, der Gewalt auf Al'Muktur auf den Grund zu gehen. Gleichzeitig ist er aber auch eine gute Möglichkeit, einander bisher unbekannte Helden zusammenzuführen.

Ein Brief des Grafen

Helden, deren Leumund gut ist, die als Problemlöser bekannt sind oder die persönliche Kontakte zum Grafen des Yaquirtals haben (z. B. andere almadanische Adlige), können eine Einladung des Grafen erhalten.



Gendahar wendet sich an die Helden, weil er diskrete Hilfe bei der Aufklärung der Gewalttaten benötigt. Auch in diesem Fall beginnt für die Helden das Abenteuer auf dem Gedenkfest in Al'Muktur. Für Helden, die bisher in Almada nicht von sich reden gemacht haben, eignet sich der Einstieg nicht.

Im Auftrag der Schwarzen Witwe

Gendahar hat sich sehr bemüht, die Vorfälle auf Al'Muktur geheim zu halten, doch einer hochrangigen Intrigantin des Landes ist dennoch etwas darüber ans Ohr gedrungen: Die Kaiserwitwe *Alara Paligan* (70, verhüllt ihr Gesicht hinter teuren Schleiern, viel zu zarte Hände für eine alte Frau; vollendete Intrigantin, die seit Jahrzehnten die Reichspolitik überlebt; großes Netzwerk an Informanten und Günstlingen; zurückhaltend, ruhig, spricht von sich nur im Plural und mit anderen als „sie“; Willenskraft 17 (16/16/17), SK 3) spinnt am Hof des Fürsten ihr Netz und wüsste zu gerne etwas, mit dem sie Gendahar in der Hand hätte. Wer ihr diese Informationen beschafft, ist ihr herzlich egal – die Helden können alte Freunde, Sympathisanten Al'Anfas oder schlicht ein unbeschriebenes Blatt sein. Für Alara sind sie alle nichts als nützliche Werkzeuge. Der Einstieg eignet sich damit für alle Heldentypen, vor allem aber für zwielichtige Charaktere. Wenn du diesen Einstieg wählst, solltest du eine kurze Auftragsszene zwischen Alara und den Helden ausspielen, die in Punin spielt. Ein in schwarze Livree gekleideter Bote tritt an die Helden heran und teilt ihnen mit, dass „Ihre kaiserliche Hoheit, die Kaiserwitwe“ sie am Nachmittag zum Tee erwartet. Helden, denen eine Probe auf *Sagen & Legenden* gelingt, haben schon von Alara gehört und kennen die Gerüchte, sie sei eine Hexe, Giftmischerin und habe zahlreiche Meuchler in ihren Diensten. Ihrer Aufforderung nicht nachzukommen, könnte also böse für die Helden enden. Wenn sie sich mit Alara in ihrer Stadtvilla treffen, werden sie angenehm überrascht, denn die Schwarze Witwe will ihnen nichts Böses. Stattdessen bietet sie ihnen einen Auftrag an:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„In Bälde gibt der Graf des Yaquirtals eine Feierlichkeit, die der borongefälligen Mahnung an die Schrecken des Massakers von Al'Muktur dienen soll. Wir bedauern diese Umstände sehr, schließlich schätzen wir den Grafen. Wir sähen es nur ungern, wenn sich auf der Feier etwas ereignete, das den Ruf Al'Mukturs und damit des Grafen beschädigen könnte. Freilich können wir diese Besorgnis nicht offen zeigen, ohne dass der Graf sein Gesicht verlöre. Sie verstehen zweifelsohne, dass er nie erfahren darf, wer sie geschickt hat.“

Sprich langsam und mit einem leicht ironischen Unterton. Alaras sorgfältig gewählte Worte sind mit unterschwelligem Botschaften gespickt, die deine Helden

mit einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis* deuten können. Sie will etwas potenziell Belastendes über den Grafen in Erfahrung bringen, ohne dass dieser von ihren Nachforschungen erfährt. Dafür ist Alara bereit, die Helden großzügig zu entlohnen, macht aber durch Andeutungen klar, dass sie Misserfolg oder Verrat nicht toleriert („Wie bedauerlich es doch wäre, wenn wir feststellen müssten, dass wir uns unklar ausgedrückt ...“). Sie bietet jedem Helden 10 Dukaten für eine gründliche Untersuchung, zu einem Vorschuss ist sie jedoch nicht bereit.

Einstiege kombinieren

Es ist möglich, die verschiedenen Einstiege zu kombinieren. Helden, die von Alara angeheuert wurden, können dies vor Gendahar verheimlichen und sich von ihm beauftragen lassen, um eine zweite Belohnung einzustreichen. Es ist auch möglich, dass deine Helden unterschiedliche Einstiege benutzen. Ein zwielichtiger Streuner könnte insgeheim von Alara angeworben worden sein, ein aufrechter almadanischer Adliger dagegen mit Gendahars Brief in der Tasche ankommen, und die reisende Magierin trifft beide zufällig auf dem Gedenkfest.



Die Antagonistin

Die Perainegeweihte Alessia von Ragathsquell ist die heimliche Gegenspielerin der Helden. Da sie in allen drei Kapiteln der Handlung auftreten kann und in der Geschichte eine zentrale Rolle spielt, findest du ihre Beschreibung hier direkt am Anfang.

! Alessia von Ragathsquell, Hüterin der Saat zu Ragath

Kurzcharakteristik: Tochter aus altem Adel, die schon früh die Weihen Peraines empfangt; heute Tempelvorsteherin des Therbûnitenspitals zu Ragath und gleichzeitig kompetente Kultistin mit guten Beziehungen, die durch ihr ständiges Versteckspiel große Menschenkenntnis entwickelt hat; wirkt mütterlich und liebevoll, lügt aber, ohne rot zu werden; 55 Jahre, schulterlanges, dunkelbraunes Haar, gütiger Gesichtsausdruck, von jahrelanger Feldarbeit wettergegerbt und kräftig gebaut

Motivation: Alessia ist überzeugt, dass die Perainekirche den wahren Gott der Fruchtbarkeit, Ras'Ragh, unterdrückt und verleumdet hat. Sie schämt sich, so lange an eine falsche Göttin geglaubt zu haben, und versucht nun mit dem Eifer einer geläuterten Sünderin, dem wahren Gott zu neuem Glanz zu verhelfen, weil sie sich davon ein besseres Leben für alle Menschen verspricht. Sie ist eine tief gläubige Frau, die in ihrem Fanatismus einen Schritt zu weit gegangen ist, das aber nie erkennen würde, weil sie sich im Besitz der vertuschten Wahrheit wähnt.

Agenda: Den Kult des Ras'Ragh wieder auferstehen zu lassen.

Aussehen: Alessia ist von kleinem Wuchs und trägt einen kleinen Wohlstandsbauch vor sich her. Ihr

schulterlanges, leicht lockiges braunes Haar trägt sie meist offen. Ihr Gesicht ist von jahrelanger Gartenarbeit gebräunt und faltig geworden, ihre Oberarme sind für eine Frau ihrer Größe ungewöhnlich stark. Sie trägt ein an Ärmeln und Saum stark abgewetztes Gewand der Perainekirche.

Funktion: Die graue Eminenz im Hintergrund des Abenteuers, die Fäden spinnt und die Helden für ihre Zwecke missbraucht. Am Ende wird sie von den Helden gestellt und überführt werden.

Darstellung: Lächle gutmütig, selbst wenn die Helden dich unfreundlich behandeln sollten. Du bist es gewohnt, dich zu verstellen, aber deine Liebe für alle Lebewesen ist echt. Andere sind für dich einfach ahnungslose Kinder, die auf den rechten Pfad geführt werden müssen. Wenn du aufgeregt oder nervös wirst (etwa wenn die Helden die Statuette erwähnen), fange an, in deinen Haaren herum zu nesteln oder an deinen Ärmeln zu zupfen.



Alessia von Ragathsquell

MU 13 KL 14 IN 16 CH 14

FF 12 GE 11 KO 14 KK 13

LeP 33 SK 3 AsP – ZK 2

○ KaP – AW 6 GS 7 INI 11+1W6

Schips: 3

Sozialstatus: adlig

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Fertigkeitsspezialisierung Menschenkenntnis (Motivation erkennen), Überreden (Manipulieren), Pflanzenkunde (Nutzpflanzen), Tradition (Perainekirche)

Sprachen: Bosparano III, Garethi III, Tulamidya II

Schriften: Imperiale Zeichen, Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

○ **Vorteile:** Adel III, Geweihter, Hohe Seelenkraft, Vertrauenerweckend

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier)

Kampftechniken: Raufen 12, Hiebaffen 12

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Streitkolben: AT 13 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 1/ 0 (schwere Kleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Reiten 6, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Zechen 8

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 10, Etikette 8, Menschenkenntnis 14, Überreden 12, Willenskraft 10

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 14, Tierkunde 8, Wildnisleben 6

Wissen: Geschichtswissen 8, Götter & Kulte 14, Rechnen 6, Sagen & Legenden 10, Sternkunde 4

Handwerk: Alchimie 6, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 12, Heilkunde Wunden 12, Lebensmittelbearbeitung 14

Ausrüstung: Streitkolben, Ornat einer Geweihten

Kampfverhalten: versucht, Kämpfe zu vermeiden, verteidigt ihr eigenes Leben aber erbittert; würde keinen Gegner absichtlich töten, sondern hört bei Kampfunfähigkeit des Gegners auf, anzugreifen

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Die Statuette des bekränzten Stiers

Das alte Kultobjekt der Braziraku-Anhänger wird im Abenteuer eine wichtige Rolle spielen, weswegen du es hier ausführlich beschrieben findest.

Aussehen

Die Statuette ragt vom Sockel bis zu den Hörnern etwa einen Drittel Schritt auf. Sockel und Statuette sind beide aus Bronze gefertigt worden, die im Laufe der Jahrhunderte stark angelaufen ist und zahlreiche Dellen, Kratzer und Macken davongetragen hat. Nichtsdestotrotz ist die Statuette heute noch ein schön anzusehendes Kunstwerk, weswegen sie den Palastgarten von Al'Muktur ziert. Sie stellt einen muskulösen Stier dar, an dem besonders der aufwendig gearbeitete Kopf auffällt. Glänzend rote Almadine sitzen dort, wo seine Augen sein müssten, und ein merkwürdig zufriedenes Lächeln umspielt seine Lippen. Auf seinem Haupt thront ein Kranz aus filigranen Blüten, deren Kunstfertigkeit selbst heutige Handwerker beeindrucken muss. Der Stier steht mit drei Beinen (das vierte ist angehoben) auf einem achteckigen Sockel, der noch mehr als die Statuette selbst zerkratzt und eingedellt ist. Bei genauem Hinsehen ist jedoch auf der Vorderseite zu erkennen, dass dort ein Wort in Imperialen Zeichen eingraviert worden ist: FURIA.

Analyse

Sobald die Helden die Statuette als Ursprung der Wutanfälle auf Al'Muktur ausgemacht haben, werden sie diese untersuchen wollen. Im Folgenden findest du die wahrscheinlichsten Herangehensweisen der Helden und deren Ergebnis:



◊ Alessia ist vom Glauben an Peraine abgefallen und verfügt deshalb aktuell nicht mehr über Karmapunkte, zieht also keinen regeltechnischen Nutzen aus ihrem Vorteil Geweihter.

Besonderheiten: Obwohl Alessia offiziell eine Geweihte der Peraine ist, erhält sie seit ihrem Abfall vom Glauben kein Karma mehr von der Göttin, was sie dadurch kaschiert, dass sie liturgische Tätigkeiten an untergebene Priester delegiert.

Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) –1

Der Held entdeckt an der Vorderseite des Sockels kaum noch lesbare Reste einer eingravierten Inschrift. Bei genauerem Hinsehen sind die Imperialen Zeichen für FURIA zu erkennen.

Probe auf Metallbearbeitung (Feinschmiedearbeiten)

QS 1 – Die Statuette wurde aus Bronze hergestellt. Der Zustand der Bronze lässt vermuten, dass die Statuette mehrere hundert Jahre alt sein muss.

QS 2 – Bei der Legierung handelt es sich um Rotguss. Durch diese Erkenntnis kann der Held das ungefähre Alter der Statuette auf ca. 1.200 Jahre schätzen.

QS 3+ – Der Held weiß, dass derartige Kunstwerke aus den Dunklen Zeiten oft eine Widmung am bzw. unter dem Sockel enthielten. Die Probe auf Sinnesschärfe zum Entdecken der Inschrift entfällt.

Probe auf Tierkunde (domestizierte Tiere)

QS 1 – Die Statuette stellt einen jungen, kräftigen Stier dar.
QS 2 – Solche Stierdarstellungen sind in vielen Kulturen üblich und gelten meist als Symbol für Manneskraft und Fruchtbarkeit.

QS 3+ – In Almada ist es vielerorts Brauch, zu bestimmten Festen (besonders solchen mit Bezug zu Peraine) einen jungen Stier ebenso zu bekränzen und dann zu schlachten.

Probe auf Magiekunde (Artefakte)

QS 1-2 – Es sind keine FP und damit kein magisches Wirken erkennbar. Möglicherweise wird die Wirkung verschleiert.

QS 3+ – Es ist eindeutig keine Magie im Spiel, auch nicht verschleierte.

Brazirakus heilige Wut (Zustand)

Die heilige Wut des Braziraku bewirkt, dass eine Person immer gereizter und wütender wird. Schon kleinste Anlässe lassen die Wut hervorbrechen, die sich anfangs nur in kleinen Ausbrüchen zeigt, später aber immer schlimmer wird, bis das Opfer der Wut andere Personen angreift oder sogar zu einem Berserker wird.

Jeder Kulturschaffende, der sich länger als 5 Minuten am Stück in einem Radius von 16 Schritt um die Statuette aufhält, muss pro Tag eine Probe auf Willenskraft ablegen. Misslingt die Probe, so erleidet er 1 Stufe *Brazirakus heilige Wut*. Die Zustandsstufen bauen sich alle 2 Tage, an denen man keine neue Stufe erhalten hat, um 1 Stufe ab. Die Statuette muss allerdings durch die Berührung mit Blut aktiviert worden sein, ansonsten hat sie keine Wirkung. Die Aktivierung endet 8 Wochen nach dem Kontakt mit Blut automatisch.

Es ist mit Zaubern und Liturgien möglich, auf den Zustand zu reagieren und ihn zu unterdrücken. Auch Talentproben können einen Wütenden davon abhalten, weiter zu kämpfen (siehe Seite 22).



Brazirakus heilige Wut Auswirkungen

Stufe I	Der Held bekommt die Schlechte Angewohnheit „wütend“ und verhält sich gegenüber anderen Personen gereizt. Pro Tag sollte er mindestens 2 Stunden lang das gereizte Verhalten deutlich hervortreten lassen.
Stufe II	Der Held ist aggressiv und bekommt die Schlechte Eigenschaft Jähzorn (hat er diese schon, sind Proben auf Willenskraft, um Jähzorn zu unterdrücken, um 1 erschwert). Pro Tag sollte er mindestens 4 Stunden lang das gereizte Verhalten deutlich hervortreten lassen.
Stufe III	Der Held ist sehr aggressiv und greift Personen bei misslungenen Proben auf Willenskraft, um den Jähzorn zu unterdrücken, für 10 KR an. Pro Tag sollte er mindestens 8 Stunden lang das gereizte Verhalten deutlich hervortreten lassen.
Stufe IV	Der Held bekommt sofort den Status Blutausch (siehe Regelwerk Seite 35). Am Ende der Wirkung wird eine Stufe Brazirakus heilige Wut gestrichen, sodass der Held Stufe III aufweist.

Spurensuche I. Regeln zum Herumfragen

Die Helden machen sich auf die Suche nach uralten, fast vergessenen Geheimnissen, deren Spur man nur mit Mühe verfolgen kann. Sie müssen sich Zeit nehmen, Einheimische befragen und diejenigen finden, die ihnen mit Wissen weiterhelfen können. Wir möchten dir die folgenden Regeln zum Herumfragen vorstellen, mit denen du den Prozess der Informationssuche regeltechnisch umsetzen kannst. Dabei handelt es sich um eine Fokusregel der Stufe I, welche die Regeln aus dem **Regelwerk** erweitert und vertieft. Du kannst sie in diesem, aber auch in anderen Abenteuern verwenden, wenn du magst. Diese Regel findest du auch im **Aventurischen Kompendium** ab Seite 45.



Die Herumfragen-Probe

Die Herumfragen-Probe umfasst den ganzen Bereich der Bemühungen, von den Bewohnern einer Ortschaft eine Information zu erhalten. Das schließt das Befragen diverser Personen, die Wahl der richtigen Worte und auch den Einsatz von kleinen Bestechungen zum Zweck der Kooperation mit ein.

Ein Herumfragen in der Stadt erfordert eine Sammelprobe. Dabei kann es sich um eine normale Sammelprobe für einen Helden oder eine Gruppensammelprobe handeln, wenn mehr als ein Abenteurer nach den Informationen sucht. Der Meister kann das Herumfragen auf eine bestimmte Anzahl von Suchenden begrenzen, aber generell gilt, dass es zusammen einfach schneller geht.

Einen Teilerfolg kann man den Suchenden wie üblich bei 6 QS gönnen. Sie könnten dann z. B. einen ersten Hinweis finden, oder jemand kennt zumindest einen Teil der Wahrheit. Bei 10 QS sollten die Suchenden, sofern es die Informationen vor Ort gibt, endlich das Gefundene haben, wonach sie suchen.

Die Herumfragen-Probe wird auf *Gassenwissen (Informationssuche)* abgelegt. Das Talent umfasst alle Tätigkeiten, die ein Held durchführen muss, um Leute zu befragen. Das Zeitintervall ist abhängig von der Größe der Stadt

Soziale Interaktion während der Spurensuche

Möchten Helden auch andere Gesellschaftstalente während der Suche benutzen, beispielsweise *Einschüchtern*, *Betören* oder *Überreden*, um Zeugen die Zunge zu lockern, kann der Spielleiter darauf eingehen. Eine einzige der Proben auf *Gassenwissen* kann während der Recherche durch ein anderes Gesellschaftstalent ersetzt werden. Der Spieler sollte entscheiden, bei welcher Art von Befragten er das Talent anwenden möchte (z. B. bei einer Schankmagd, dem Bettler oder dem Anführer einer Unterweltbande). Erklärt sich der Spielleiter damit einverstanden, kann einmal statt auf *Gassenwissen* auf eines der oben genannten Talente gewürfelt werden. Allerdings darf nicht die erste Probe der Recherche getauscht werden.

und wird im Abenteuer angegeben. Als Spielleiter darfst du es aber auch, abhängig von der gestellten Frage, nach eigenem Ermessen abändern.

Das Thema des Herumfragens

Die Helden müssen sich vor ihrer Spurensuche für ein Thema entscheiden, beispielsweise „Wo ist Haken-Joe?“ oder „Hat jemand einen Gwen Petryl-Stein durch Havena geschmuggelt?“. Das Thema kann ebenfalls weit- oder enggefasst sein. Weitgefasste Themen sind wenig spezifisch und liefern nur grobe Informationen. Dafür sind diese leichter zu erlangen. Enggefasste Themen sind viel detaillierter. Man kann hier viel genauere Informationen erlangen, aber es ist deutlich schwerer, jemanden zu finden, der reden will.

Weitgefasste Themen sollten eine Recherche-Probe um bis zu 3 erleichtern, enggefasste Themen ziehen eine Erschwernis von bis zu 3 nach sich. Hierüber entscheidet der Meister abhängig vom gesuchten Thema. Sollte das Abenteuer eine Probe auf Herumfragen vorsehen, ist der entsprechende Modifikator angegeben.

Die passende Sprache

Wer Informationen von jemandem haben will, sollte dessen Sprache sprechen.

- Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Held mindestens über die Sonderfertigkeit Sprache II verfügen muss, die üblicherweise in der Stadt gesprochen wird.
- Sprachstufe I reicht für das Herumfragen nicht aus.
- Hat der Held Sprachstufe II, so sind für ihn alle Herumfragen-Proben um 1 erschwert.
- Bei Sprachstufe III erleidet er keine Erschwernisse.
- Bei bestimmten Personen, die befragt werden, können auch andere Sprachen relevant sein. Dies muss der Spielleiter entscheiden.
- Das Beherrschen von Sonderfertigkeiten wie Füchsisch kann an einigen Stellen Informationen erst zugänglich machen. Auch hier muss der Spielleiter festlegen, ob dies bei einem Fall zutrifft, beispielsweise, weil die Gauner der Stadt einem Helden nur Informationen verraten, wenn er Füchsisch beherrscht.

Kritischer Erfolg und Patzer

Bei einem Kritischen Erfolg sollte eine Herumfragen-Recherche sofort beendet werden. Die Helden haben, sofern es die Information in der Ortschaft gibt, diese erhalten und möglicherweise noch weitere nützliche Hinweise bekommen. Vielleicht meinen es sogar einige der Befragten so gut mit ihnen, dass sie ihnen anderweitig helfen oder ihnen noch zusätzliche Hinweise zum Thema geben.

Ein Patzer hingegen kann Helden und Befragte aneinandergeraten lassen. Vielleicht haben sie mit den falschen Fragen Misstrauen erregt und möglicherweise sind nun sogar ein paar Schläger hinter ihnen her. Die Information werden die Helden auf diesem Weg nicht mehr erlangen.

Spurensuche II: Bibliotheksrecherche

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Proben auf Wissenstalente. In ihren Abenteurern müssen die Helden nicht nur Ungeheuer erschlagen, den Grafensohn retten oder Rätsel lösen. Manchmal benötigen sie auch dringend Informationen über die Schwächen eines Untiers, den Aufenthaltsort eines Adligen oder einen Entschlüsselungscode. Die Suche nach diesen wichtigen Informationen erfordert meist eine gründliche Recherche. In den meisten Fällen werden die große Bibliothek eines Schwarzmagiers, das hesindegefällig geführte Archiv des Bürgermeisters oder die kleine Privatbibliothek eines verschrobene Forschers den Ort der Recherche bilden.

Festlegung der Größe

Während es bei einer Stadt tatsächlich auf die Größe und die Einwohnerzahl ankommt, geht es bei einer Bibliothek nicht nur um die wirkliche Größe des Raums oder Gebäudes, sondern um den Umfang der Bibliothek. In einem Palast zwei Bücher zu überprüfen, ist eben deutlich einfacher als in einer kleinen Blockhütte mehrere Dutzend. Die Größe legt einige Faktoren wie Zeitintervall oder auch generelle Verfügbarkeit von Informationen fest.

Verfügbarkeit von Informationen

Vor der eigentlichen Probe muss der Meister zunächst die Frage klären, ob die gesuchte Information überhaupt in dem durchsuchten Archiv zu finden ist. Dies legt er geheim fest, denn weder Spieler noch Helden sollten dieses Wissen im Vorfeld haben. Möchte der Spielleiter diese Entscheidung dem Zufall überlassen, so kann er auf die Tabelle **Größe von Bibliotheken** zurückgreifen. Dort ist ein Verfügbarkeitswert angegeben, mit dem ermittelt wird, ob die jeweilige Information überhaupt in der Bibliothek zu finden ist. Der Spielleiter muss dazu mit 1W20 würfeln. Ist der Wurf maximal so hoch wie der Verfügbarkeitswert, so gibt es die Information am gewünschten Ort. Ansonsten sind die Informationen nicht oder zumindest aktuell nicht an dem Ort der Suche vorhanden.

Der Spielwert kann noch durch eine Reihe von Modifikatoren verändert werden (siehe Tabelle **Verfügbarkeitsmodifikatoren**). Die Modifikatoren sind kumulativ.

Verfügbarkeitsmodifikatoren

Art	Modifikator
Sammlung mit Spezialgebiet, das die Helden suchen	+1
Bibliothek enthält auch seltene Ausgaben	+1
viele Bücher mit zerfressenen oder ausgerissenen Seiten etc.	-1
schlechte Beleuchtung	-2
viele Bücher fast zerstört	-3

Die Recherche-Probe

In den meisten Fällen kommt die Recherche in Bibliotheken, Stadtarchiven oder der Studierstube eines Schwarzmagiers zur Anwendung. Die Bücher müssen meistens gründlich gelesen werden, andere Werke eignen sich vermutlich schon aufgrund der Thematik nicht für eine längere Lektüre. Dennoch kann eine Suche in einem mit Büchern gefüllten Raum nach einer bestimmten Information sehr lange dauern. Eine Recherche in Bibliotheken erfordert eine Sammelprobe. Dabei kann es sich um eine normale Sammelprobe für einen Helden oder eine Gruppensammelprobe handeln, wenn mehr als ein Abenteurer nach den Informationen sucht. Der Meister kann die Recherche auf eine bestimmte Anzahl von Suchenden begrenzen, aber generell gilt, dass es zusammen einfach schneller geht. Einen Teilerfolg kann man den Suchenden wie üblich bei 6 QS gönnen. Sie könnten z. B. einen ersten Hinweis oder einen Verweis auf das Hauptwerk zu den Informationen erhalten. Bei 10 QS haben die Suchenden endlich das Gefundene, wonach sie suchen, sofern es die Informationen vor Ort gibt. Die Probe wird auf das Talent abgelegt, das am ehesten mit dem Thema verbunden ist. In fast allen Fällen sollte es sich dabei um ein Wissenstalent handeln. Das Anwendungsgebiet sollte ebenfalls nach der Art der gesuchten Informationen ausgewählt werden. Suchen die Helden nach einer Information über ein magisches Phänomen, ist *Magiekunde* die richtige Wahl. Geht es um die Suche nach klerikalen Texten, dann sollten sie *Götter & Kulte* benutzen. Das Zeitintervall bemisst sich nach der Größe der Bibliothek, aber der Meister kann dies nach Ermessen abändern.

Das Thema bei der Bibliotheksrecherche

Die Helden müssen sich vor der Suche entscheiden, nach welchem Thema sie suchen. Das Thema kann weit („Was weiß man alles über Dämonen?“) oder enggefasst sein („Kann die Säure eines Zants auch Diamanten zersetzen?“). Je weiter ein Thema gefasst ist, desto leichter werden die Helden auf Informationen stoßen, je enger gefasst, desto größer wird die Mühe sein, etwas zu finden. Allerdings offenbaren weitgefasste Themen auch nur oberflächliche Informationen, die weitaus weniger nützlich sein sollten, als enggefasste. Weitgefasste Themen sollten eine Recherche-Probe um bis zu 3 erleichtern, enggefasste Themen ziehen eine Erschwernis von bis zu 3 nach sich. Hierüber entscheidet der Meister abhängig vom gesuchten Thema.

Die passende Schrift und Sprache

Um das richtige Buch, einen Text oder eine winzige Passage in einem Schriftwerk zu finden, muss der Held fast notwendigerweise die Sprache und die Schrift beherrschen, in der das Werk geschrieben wurde.

Ein Held, der über die Sonderfertigkeit Sprache III und die passende Schrift-Sonderfertigkeit des

Buches verfügt, bekommt keinen Modifikator verhängt.

- Hat der Held lediglich Sprachstufe II und die passende Schrift-Sonderfertigkeit des Buches, so sind für ihn alle Recherche-Proben um 1 erschwert.
- Bei Sprachstufe I und der passenden Schrift-Sonderfertigkeit des Buches bekommt der Held eine Erschwernis von 5 und der Zeitraum der Suche ist verfünffacht.
- Sollte der Held weder über die passende Sprache und Schrift verfügen, so kann er zwar bei der Gruppensammelprobe mit einer Erschwernis von 3 helfen, aber alleine ist es für ihn ohne Hilfe unmöglich, den richtigen Text zu bestimmen.
- Es ist nicht notwendig, dass ein Held bei der Recherche die Schrift aller Bücher in der Bibliothek lesen können muss. Kann er allerdings viele Sprachen nicht verstehen, kann nach Meisterentscheid eine Erschwernis von 1 für ihn auf die Gruppensammelprobe verhängt werden.

Kritischer Erfolg und Patzer

Bei einer Recherche können die Helden auch einen Kritischen Erfolg oder einen Patzer ablegen. Ein Kritischer Erfolg sollte die Suche sofort zu einem Ende bringen und die gewünschte Information bereitstellen, sofern sie überhaupt vorhanden ist. Ein Patzer hingegen sorgt dafür, dass die Helden die Information zerstören, eine falsche für die richtige halten oder dreimal so lange suchen – und doch nichts finden.

Größe von Bibliotheken

Größe	Verfügbarkeit	Zeitintervall
Extrem klein	1	10 Minuten
Sehr klein	3	30 Minuten
Klein	5	1 Stunde
Mittel	8	2 Stunden
Groß	12	4 Stunden
Sehr groß	15	8 Stunden
Extrem groß	18	24 Stunden



DAS GEHEIMNIS DER WUT

Dieses Kapitel spielt hauptsächlich in Al'Muktur und Raghath, zwei Städten, in denen die Helden einem uralten Geheimnis nachspüren. Den Auftakt der Geschichte bildet das Gedenkfest zu Al'Muktur, das von Graf Gendahar ausgerichtet wird und an die Opfer des **Massakers von Al'Muktur** erinnern soll. Hier werden die Helden Zeuge eines unkontrollierten Wutausbruchs und können helfend eingreifen. So erregen sie die Aufmerksamkeit des Grafen, sofern sie nicht ohnehin auf seine Bitte hergekommen sind. Er beauftragt sie mit der Untersuchung unerklärlicher Gewalttaten, deren Spur die Helden zu einer alten Statuette im Palastgarten zurückverfolgen können. Der Graf wittert einen erneuten Skandal, der Al'Muktur überschatten könnte, und drängt die Helden zu weiteren Nachforschungen. Diese führen sie nach Raghath, wo die Statuette vor vielen Jahren gefunden wurde. Sie erfahren mehr über die Ursprünge eines uralten Stierkultes, machen aber auch die heute noch aktiven Kultisten auf sich aufmerksam. Am Ende des Kapitels wird ihnen bewusst, dass es noch immer Anhänger des Stiergottes gibt und dass diese nach einem längst vergessenen Heiligtum suchen.

Al'Muktur, die Unbezwingbare

»Al'Muktur – allein der Name ist geschichtsträchtig und prächtig, ebenso wie die Festung selbst. Wie viele gekrönte Häupter betteten sich hier schon zur Ruhe? Wie viele ruchlose Verbrecher schmachteten schon in den Kerkern? Wie zahlreich sind die Reichtümer, die den Grafenpalast schmücken? Almada hat gewiss viele Orte von großer Bedeutung zu bieten, aber Al'Muktur zählt zweifelsohne zu den Bedeutendsten.«

– Danilo Valente, Historiker, bei dem Versuch, sich bei Graf Gendahar einzuschmeicheln, um als Dauergast in die Festung zu dürfen

»Der grässlichste Ort im ganzen Reich. Über einen Götterlauf habe ich in den düsteren Verliesen von Al'Muktur darben müssen, nur weil dem Mondenkaiser meine Nase nicht gepasst hat. Und wenn unser guter Fürst mit seinen Truppen nicht gerade noch rechtzeitig gekommen wäre, dann wär' ich da unten genau wie die anderen elendig verreckt. Wie Opferstiere auf dem Altar, wenn ich daran denke, schaudert es mich heute noch.«

– ein Straßenkünstler in Punin



Al'Muktur

Einwohner: 1.500 Einwohner

Herrschaft: Gendahar von Streitzig, Graf des Yaquirtals

Tempel: Rondra, Tsa; Phex-Schrein; Bethaus des Rastullah

Handel & Gewerbe: günstige Lage an der Weinstraße

Gasthäuser: Gasthaus Zur Pfauenfeder (Q5/P4/S10), Taverne Al'Surût (Q4/P2/S20), Weinschenke Strammer Muktur (Q2/P4)

Besonderheiten: Festungsstadt aus der Zeit der Emire, Almadinpalast mit Grabmal der Emire, darunter der almadanische Staatskerker

Stimmung in der Stadt: tulamidisch angehaucht, exotische Pracht, geschichtsträchtig; in den Jahren seit dem Massaker aber auch zunehmend melancholisch

Die Zitadellenstadt

Die Festungsstadt Al'Muktur liegt zwischen malerischen Weinbergen, umspielt von den Flüsschen Aquen und Brandenau, auf einem hohen Felsplateau. Durch die Stadt führt die Weinstraße, ein wichtiger Verkehrsweg zwischen Punin und Khabosa. Von Punin kommend betritt man die Stadt über eine Zugbrücke, die den Aquen überquert und im Aslamstor mündet. Dahinter erstreckt sich die Stadt über drei hoch ummauerte Ebenen wie eine Zitadelle. In der Unterstadt drängen sich weiß gekalkte und dennoch vom Schmutz der Reisenden verdreckte Häuser

eng aneinander. Die Weinstraße verbreitert sich schließlich zum Marktplatz der Stadt, Pferdebrunnenplatz genannt, auf dem die zentralen Feierlichkeiten des Gedenkfests stattfinden. An diesem Platz können die Helden sich in der Taverne Al'Surût ausruhen, im Badehaus Falazar abkühlen oder den frisch renovierten, kuppelgekrönten Tsatempel aufsuchen. Betreten die Helden Al'Muktur dagegen von Westen, müssen sie nach einer Zugbrücke das hochaufragende, trutzige Löwentor passieren. Kaum, dass sie die Unterstadt betreten haben, wird ihnen eine ansehnliche junge Dame den Weg ins Weinlokal Strammer Muktur empfehlen, das nur einen Steinwurf entfernt in einer der verwinkelten Gassen liegt.

Wenn die Helden die zweite Ebene der Stadt erkunden wollen, müssen sie das gut bewachte und befestigte Rostor passieren. In der Oberstadt sind die Gassen breiter, die Häuser edler und die Bewohner besser gekleidet. Kleine Gärten und mit Segeltuch überspannte Innenhöfe bieten Entspannung und Abkühlung. Hier können die Helden den alten Verwalterpalast aus der Emirzeit aufsuchen, in dem sich heute das Bethaus des Rastullah befindet. Unweit davon findet sich auch der Rondratempel, der ständig im Zwist mit seinen Aramya-Nachbarn liegt.

Der Almadinpalast

Auf einem gewundenen Pfad durch die Oberstadt gelangt man schließlich durch das sogenannte Schlangentor in den höchsten Festungsteil. Man betritt den säulengesäumten Drachenhof, dessen Ausmaß und Pracht jeden



- ALMADINPALAST**
- 01 Weg in die Oberstadt
 - 02 Schlangentor
 - 03 Wachhaus
 - 04 Drachenhof mit Mosaik
 - 05 Almadinpalast
 - 06 Rashidsturm
 - 07 Stierstatuette und Kiesplatz
 - 08 Grabkammer der Emire
 - 09 Harem
 - 10 Stallungen

Besucher beeindruckt. Besonders auffällig ist das riesige Bodenmosaik, das den namensgebenden Kaiserdrachen so lebensecht darstellt, dass hin und wieder sogar Pferde davor erschrecken. An den Drachenhof grenzt der berühmte Almadinpalast an, der alte und noch immer prächtige Sitz der Emire. Heute ist der Palast die Residenz des Grafen vom Yaquirtal, Gendahar von Streitzig, und gleichzeitig auch des Landvogts der Stadtmark Punin.

Hoch über den Palast ragt der Rashidsturm auf, den die Bewohner abergläubisch meiden, weil sich dort der Sohn des letzten Emirs zu Tode gestürzt haben soll. Das Hauptgebäude des Palastes ist ein Meisterwerk alttulamidischer Baukunst: farbenfroher Stuck ziert Außen- und Innenwände, bunt gekachelte Gänge und schmuck angelegte Wasserbecken spenden Erfrischung für Körper und Geist. Empfangen wird man die Helden im Herzstück des Palastes, dem Spiegelsaal. Dieser achteckige Audienz- und Festsaal ist mit zahllosen Spiegeln bestückt und wird von einer majestätischen Kuppel aus Zedernholz überragt. Von hier aus wird der Weg der Helden sie, sobald sie dem Grafen vorgestellt worden sind, in die gräflichen Gemächer führen. Die Privatgemächer des Grafen sind weiß gekalkt und mit zahlreichen uralten Wandteppichen behangen, die er unter großem finanziellem Aufwand restaurieren lässt. Im Zypressensalon, einem mit antiken und neueren Kunstwerken geschmackvoll eingerichteten Raum, empfängt Gendahar seine Gäste. Von hier aus hat man einen fantastischen Ausblick auf den stellenweise verwilderten Festungsgarten, der einen großen Teil der Anlage bedeckt. Malerische Rosenbeete wechseln sich hier mit wildem Efeu und hohen Zypressen ab. Umgeben von Lavendel und Rosen liegt hier ein kleiner, mit weißem Kies bedeckter Platz, der mit Bänken zum Verweilen einlädt. Hier hat man die Statuette des bekränzten Stiers auf einem Marmorsockel aufgestellt. Ebenfalls im Garten befindet sich das ehemalige Haremshaus, ein mit Säulen eingefasstes Gebäude, in dem heute Gäste untergebracht werden. Im hinteren Teil des Gartens, der mehr einem Dickicht gleicht, liegt die sagemuwobene Grabkammer der Emire, die heute keiner mehr betritt. Seit dem Tod des letzten Emirs ist hier niemand bestattet worden.

Unterhalb der gesamten Anlage erstreckt sich der Staatskerker Almadas, eines der berühmtesten Gefängnisse Aventuriens. Schon immer galten hier höchste Sicherheitsvorkehrungen, weswegen kaum je ein Ausbruchversuch gelang. Seit dem Massaker von Al'Muktur, bei dem hunderte Insassen in den Kerkern abgeschlachtet wurden, hat kein Außenstehender die Kerker betreten.

Spielorte

Obwohl sie im Laufe des Abenteuers im Auftrag des Grafen ermitteln werden, steht den Helden nicht der gesamte Almadinpalast offen. Der Staatskerker ist für die Helden nicht zugänglich, und auch andere Räumlichkeiten, wie etwa die des Landvogts, werden nicht Teil ihrer Untersuchung sein. Du kannst diese Einschränkung dazu benutzen, einige wenige Orte besonders herauszustellen, und so ein lebendiges Bild der Festung zu

zeichnen. Geeignete Spielorte für die Befragungen der Bewohner sind:

- **Spiegelsaal:** Die Pracht und Schönheit des Spiegelsaals eignen sich gut, um die lange Geschichte der Festung zu verdeutlichen. Rings um die Spiegel laufen alte tulamidische Inschriften, die von der Größe und Pracht der Emire künden.
- **Festungsgarten:** Der Garten hat etwas Wildromantisches an sich. Gerade im Traviamond ist er ein Fest für Augen und Nase, die mit Farben und Gerüchen beinahe überfordert werden.
- **Kiesplatz:** Der Platz, auf dem die Statuette steht, strahlt etwas Ruhiges und Gemütliches aus. Die spätere Erkenntnis, dass alle Gewalt hier begonnen hat, steht im Widerspruch zu dieser ruhigen Atmosphäre. Du solltest ihn unbedingt als Spielort mindestens einer der späteren Befragungen (Seite 24) verwenden, damit die Helden ihn bereits gesehen haben.
- **Stallungen am Drachenhof:** Von hier aus kannst du den Helden einen Blick auf den berühmten Drachenhof gewähren, gleichzeitig aber auch zeigen, dass in der Festung ganz alltägliche Dinge passieren: Mist wird geschaufelt, Pferde werden gefüttert, Wachleute verstecken sich im Stall, um ihre Wachpausen auszudehnen.
- **Krankenzimmer:** Ein bunt gekachelter Raum an einem kleinen Innenhof des Palastes. Im Innenhof plätschert ein Brunnen, umgeben von gepflegtem Rasen und Rosenbüschen, Vögel zwitschern. Alles hier ist darauf ausgelegt, den Kranken eine möglichst schnelle Genesung zu ermöglichen.

Was weiß mein Held über Al'Muktur?

Probe auf *Geographie (Almada)*

QS 1 – Al'Muktur ist eine kleine Stadt, die etwas mehr als einen Tagesritt westlich von Punin liegt. Der tulamidische Stadtname bedeutet „die Unbezwingbare“.

QS 2 – Die Stadt ist Sitz des Grafen vom Yaquirtal sowie des Landvogts der Stadtmark Punin.

QS 3+ – Die Stadt wurde als Festungsanlage mit drei Ebenen errichtet. Die höchste Ebene nimmt der berühmte Almadinpalast ein, der noch aus der Zeit der Emire von Almada stammt.

Probe auf *Etikette (Heraldik & Stammbäume)*

QS 1+ – Das Wappen der Stadt ist eine schwarze Löwin vor silberner Scheibe auf rotem Grund.

Probe auf *Geschichtswissen (Almada)*

QS 1 – Al'Muktur ist in jüngster Zeit vor allem durch das sogenannte **Massaker von Al'Muktur** bekannt, das am 24. Travia 1034 BF stattfand. Dabei wurden auf Befehl des Mondenkaisers Selindian Hal hunderte Gefangene niedergemetzelt, um ein blutiges Ritual zu verstärken.

Unter den Ermordeten war auch der frühere Graf des Yaquirtals, Praiodar von Streitzig. Der Almadanische Staatskerker unter dem Almadinpalasts ist berühmt-berühmt. Viele politische Gefangene saßen in ihm ein und kaum einem ist je die Flucht gelungen.

QS 2 – Auch der Fürst Almadas hat eine Beziehung zu Al'Muktur. Er saß als verurteilter Hochverräter hier ein, konnte aber entkommen und wurde später rehabilitiert.

QS 3 – Der Almadinpalast wurde um 330 v. BF vom

ersten Emir Al'Madas, Aslam ybn Sarhidi, als Residenz erbaut. Früher war Al'Muktur das politische Zentrum Almadas, steht aber inzwischen schon lange im Schatten von Punin.

QS 4+ – Die Emire Al'Madas wurden unter dem Almadinpalast zur Ruhe gebettet. Es gibt zahllose Gerüchte über verborgene Grabschätze und Geistererscheinungen, was den Palast für Forscher und Glücksritter gleichermaßen attraktiv macht.

Das Gedenkfest

Einige Jahre nach dem Massaker von Al'Muktur findet am Jahrestag des schrecklichen Ereignisses nun zum ersten Mal ein offizielles Gedenkfest statt, das von Graf Gendahar und dem Tsatempel gemeinsam ausgerichtet wird. Man erinnert an das traurige Schicksal der Ermordeten, das sich nie wiederholen darf, und preist gleichzeitig die Götter für das eigene Überleben und die neue Zeit, die unter Fürsten Gwain angebrochen ist.

Diese zwei Seiten derselben Medaille bekommen Besucher deutlich zu spüren. Am Tag herrscht ungewöhnliche Stille in der Stadt, bis sich am Abend zahlreiche Menschen auf dem Marktplatz versammeln und einer öffentlichen Predigt der Tsakirche auf dem Marktplatz lauschen. Danach ziehen die Bewohner wehklagend in Richtung des Almadinpalastes, wo sie bis zum Sonnenuntergang die Verstorbenen beweinen. Mit den letzten Sonnenstrahlen ändert sich der Ton plötzlich. Musik spielt auf. Die Menge zieht lachend und singend zurück in die Unterstadt, wo die ganze Nacht durchgetanzt und gezecht wird. Auf Fremde wird diese Mischung aus stiller Trauer und dankbarer Lebensfreude sehr befremdlich wirken, aber sie ist ein tief verwurzelter Teil der almadanischen Kultur.

Szenen eines Festes

Folgende kurze Szenen und Impressionen kannst du verwenden, um die Atmosphäre des Festes aufzubauen, bevor die eigentliche Abenteuerhandlung einsetzt:

- Eine alte, schrumpelige Frau spielt ein feuriges Lied auf ihrer Laute, während ihre strahlenschöne, glutäugige Enkelin dazu tanzt.
- Brutzelnder Fettgeruch dringt aus einem der Häuser am Markt, vor dem sich die Menschen drängen. Hier werden Cressos verkauft, in Fett ausgebackene Teigkringel, die gerade in einer langen Feiernacht vorzüglich schmecken.
- Ein Taschendieb nutzt die Gunst der Stunde, um einen der Helden zu bestehlen. Lege eine Vergleichsprobe auf *Taschendiebstahl* (FW 7 (12/13/12)) gegen die *Sinnesschärfe (Wahrnehmung)* des Helden ab. Auch Umstehende dürfen diese Probe würfeln, um den Dieb zu bemerken und dem Bestohlenen zu helfen.
- Die feiernde Menge hat einen Teil der Blumendekoration abgerissen. Ein junger, schmucker Mann bemüht sich, sie wieder aufzuhängen, kommt jedoch

ohne Hilfe nicht an das Hausdach heran, an dem die Girlande befestigt werden müsste.

- Ein zwergischer Braumeister ist eigens aus Punin angereist, um sein Bier auszuschenken. Lautstark preist er sein köstliches Brauwerk an, doch die Einheimischen, die auf ihren „Strammen Muktur“ (einen Rotwein) schwören, ignorieren ihn weitestgehend. Interessiert sich einer der Helden für ihn, gibt er ihm sogar ein Bier zur Probe aus.
- Feierende haben sich um einen leeren Marktkarren versammelt. Hier stehen sich zwei Kontrahenten gegenüber, die mehrere Schnapsbecher vor sich stehen haben. Sie versuchen, Murmeln über den wackeligen Karren zu schnipsen, um die Becher ihres Gegners zu treffen, damit dieser sie austrinken muss. Wer zuerst keine Becher mehr vor sich stehen hat, verliert und ist meist auch sturzbetrunken. Gewonnen hat, wer zuerst die 10 QS einer Sammelprobe auf *Körperbeherrschung* angesammelt hat.

Gruppenzusammenführung

Bei einem Becher Wein, einem Würfelspiel, einer Gauklerdarbietung oder beim Armdrücken findet man schnell neue Freunde. Sollten sich deine Helden untereinander noch nicht kennen, kannst du die Szenen des Festes deshalb dafür verwenden, sie miteinander bekannt zu machen.



Unerwartete Wut

Sobald deine Gruppe sich zusammengefunden und die Festatmosphäre genossen hat, wird sie unvermittelt in die Abenteuerhandlung hineingerissen. Sie werden Zeuge einer Prügelei, die auf den Einfluss der Statuette zurückzuführen ist. *Emilio* (22, schlaksig, ordentlich frisierte, kurze Haare, Dienstbotenkleidung mit Wappen; Feigling und Aufschneider, der gerne mit seiner Position am Grafenhof prahlt), ein Hausdiener des Grafen, wird auf dem Fest von plötzlicher Wut übermannt. Ziel seines Zorns ist die Bäckerin *Tsabina* (46, fast 2 Schritt groß, breite Schultern, einfache, aber farbenfrohe Kleidung; leicht reizbar, vor allem, wenn es um ihre Arbeit geht). Schon seit Tagen ist er mit der Qualität der von ihr gelieferten Ware unzufrieden. Auf seinen Vorwurf reagiert *Tsabina*



ungehalten, was Emilio genug reizt, damit *Brazirakus Wut* (er besitzt den Zustand auf Stufe III) ihn übermannen kann. Mit all seiner Kraft beginnt er, auf die körperlich überlegene Frau einzuprügeln. Als sie ihn zurückstößt, taumelt er gegen einen der Helden. Du kannst beispielsweise alle Spieler 1W20 würfeln lassen. Es trifft dann den Helden, dessen Spieler das höchste Ergebnis hat.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Gerade noch staunt ihr über eine Truppe Gaukler, deren Feuerspucker den nachtschwarzen Himmel über Al'Muktur erhellt, als eine hässliche Beleidigung wie ein Schwert die Feierlaune durchtrennt: „Du Rüdige Hündin!“ Es dauert nur einen Herzschlag, bis du, (Name des Helden), plötzlich heftig angerempelt wirst und beinahe zu Boden gehst. Der junge Kerl, der mit dir zusammengeprallt ist, macht jedoch keinerlei Anstalten, sich zu entschuldigen – im Gegenteil. Sein Gesicht ist zornesrot. „Weg mit dir, Elender!“ Und mit diesen Worten holt er zum Schlag aus.

Orientiere dich für Emilios Angriff an den Regeln für den Hinterhalt (siehe **Regelwerk** Seite 237). Lege für ihn eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung)* gegen die *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* des Helden ab. Bei Gelingen ist der Held Überrascht und muss einen Angriff von Emilio hinnehmen, ohne sich zu verteidigen. Danach verläuft der Kampf nach den üblichen Regeln. Auch Tsabina wird daran teilnehmen, denn sie kann Emilios Beleidigungen nicht auf sich sitzen lassen. Natürlich können sich weitere Helden am Kampf beteiligen, um die Streitenden zu trennen. Weniger kriegerische Charaktere können versuchen, Emilio bzw. Tsabina durch gute Argumente zu beruhigen.

Emilio der Hausdiener

MU 10 KL 11 IN 13 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Neid), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Goldgier)

Talente: Einschüchtern 5, Kraftakt 4, Körperbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Willenskraft 4

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP

Tsabina die Bäckerin

MU 13 KL 10 IN 13 CH 10

FF 13 GE 11 KO 14 KK 14

LeP 33 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 5, Kraftakt 8, Körperbeherrschung 4, Lebensmittelbearbeitung 10, Sinnesschärfe 5, Willenskraft 4

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP

Kampfausgang

Schnell bildet sich eine Menschentraube um die Kämpfenden, aber spätestens nach 8 KR werden die Gardisten des Grafen sich hierher durchgekämpft haben. Sie werden den Kampf durch Androhung von Waffengewalt beenden, falls es den Helden nicht bereits vorher gelingt, Emilio und Tsabina zu beruhigen bzw. kampfunfähig zu machen. Der Einsatz der drei herbeigeeilten Gardisten wird auch deshalb Erfolg haben, da bei ihrem Erscheinen die 10 KR Dauer des Wutausbruchs von Emilio vorbei sind. Sie sind sichtlich um Ruhe und Diskretion bemüht und fordern die Helden auf, am nächsten Morgen unverzüglich zum Almadinpalast zu kommen, um dem Grafen Bericht zu erstatten und möglicherweise für ihr beherztes Eingreifen belohnt zu werden. Eine solche Audienz ist eine große Ehre, weswegen manche Helden misstrauisch werden können. Auf Nachfragen reagieren die Gardisten jedoch ausweichend: Das sei eine Angelegenheit des Grafen, die seine Dienerschaft nicht infrage zu stellen habe.

Einen Streitenden beruhigen

- Probe auf *Menschenkenntnis* -1, Dauer 1 KR: Verstehen, was den Streitenden so wütend gemacht hat (Emilio stört sich an der Brotqualität, Tsabina fühlt sich in ihrer Ehre als Bäckerin verletzt). Ab QS 3 ist die folgende Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) um +1 erleichtert.
- Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) gegen die *Willenskraft* des Streitenden, Dauer 2 KR: Überzeugt den Streitenden davon, die Kampfhandlungen einzustellen.

Im Gespräch mit dem Grafen

Wenn die Helden der Aufforderung der Gardisten nachkommen, stehen sie am Morgen des nächsten Tages vor dem imposanten Schlangentor der Festung von Al'Muktur. Man fragt sie nach ihren Namen und dem Grund ihrer Anwesenheit, bevor man sie einlässt. Wachmann *Ingrimo* (Seite 24) begleitet sie über den Drachenhof in den Almadinpalast, wo Graf Gendahar sie im Spiegelsaal erwartet. Falls die Helden ihm unbekannt sind, erwartet er noch ihre Vorstellung, bevor er sich besonnen nickend ihren Bericht über das Fehlverhalten seines Hausdieners Emilio am Vorabend anhört. Dann fordert er sie auf, ihm in seine Privatgemächer zu folgen. Im Zypressensalon enthüllt er schließlich, weswegen er sie zu sich gebeten hat.



Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Option A – Die Helden wurden von Gendahar eingeladen „Amigos, ich bin euch zu Dank verpflichtet. Schon bevor ich euch gebührend empfangen konnte, habt ihr euch des Elends angenommen, wessen ich euch riefen ließ. Ihr habt es ja selbst gesehen. Emilio ist stets ein zuverlässiger Diener gewesen, der es nie gewagt hätte, den Ruf meines Hauses durch solches Verhalten zu beschmutzen. Und er ist bedauerlicherweise nicht der Einzige, der von Hesindes Gaben verlassen scheint. Etwas ... etwas geht hier nicht mit rechten Dingen zu. Ich kann mich in dieser Sache nicht nach außen wenden; zu groß ist die Zahl derer, die das Fehlverhalten meiner Diener als Vorwand nutzen würden, um meine Ehre infrage zu stellen. So etwas kann ich nicht dulden. Aber euch, euch kann ich vertrauen, dass ihr Al'Mukturs Problem mit der nötigen borongefälligen Verschwiegenheit behandelt, Amigos. Deshalb habe ich euch zu mir gerufen. Ich brauche eure Hilfe, um meine Ehre und die der Grafenkrone zu bewahren.“

Option B – Die Helden sind Gendahar unbekannt „Ihr habt gestern großen Schaden von meinem Haus abgewehrt, als ihr einen meiner Diener von seinem lästerlichen Tun abgehalten habt. Al'Muktur und ich sind euch zu Dank verpflichtet. Es scheint mir so, als wärt ihr aufrechte Gesellen, und auch meine Wachleute haben gut von euch gesprochen. Deshalb habe ich euch zu mir gerufen. Bedauerlicherweise ist der Diener, dem ihr Einhalt geboten habt, nicht das einzige ... Problem des Almadinpalastes. Und nun frage ich mich, Compañeros, ob ihr interessiert wärt, mir bei der Lösung dieses Problems behilflich zu sein. Euer Schaden wäre es gewiss nicht – wenn ihr bereit und willens seid, mir mit borongefälliger Verschwiegenheit zu dienen.“



Sobald die Helden ihm versprechen, über den Inhalt des Gesprächs zu schweigen, weicht Gendahar sie ein. Seit Wochen häufen sich merkwürdige Unfälle auf der Festung, die vor vier Tagen darin gipfelten, dass eine zierliche, unauffällige Dienstmagd einen der Hausdiener verprügelte. Der Mann liegt seitdem im Krankenbett. Gendahar ist erschüttert über solche Gewalt und befürchtet einen Ansehensverlust, wenn bekannt würde, dass er seine Untergebenen nicht unter Kontrolle hat. Nach den Bluttaten des Massakers von Al'Muktur will er nicht, dass der Name der Stadt erneut mit Blut und Gewalt in Verbindung gebracht wird. Deshalb bittet er die Helden, der Sache auf den Grund zu gehen.

Gehaltsverhandlungen

Gendahar beauftragt die Helden, für ihn herauszufinden, weshalb sich Gewalttaten auf Al'Muktur häufen. Er gibt unumwunden zu, dass er eine übernatürliche Ursache für möglich hält, schließlich hat Al'Muktur eine uralte Geschichte. Geister, magische Relikte oder Flüche sind für einen weitgereisten Mann wie ihn



keine Fremdwörter. Für ihre diskrete Hilfe bietet er jedem Helden 50 Silbertaler an. Wollen die Helden verhandeln, lässt er sich nicht lumpen. Für jede QS, die ein Held nach einer Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* gegen Gendahars *Willenskraft* übrig behält, bietet er 10 Silbertaler mehr. Zudem veranlasst er, dass die Helden für die Dauer ihrer Ermittlung Gästezimmer im Haremshaus der Festung erhalten.

🗡️ Gendahar von Streitzig, Graf des Yaquirtals

Kurzcharakteristik: 48, brillanter Degenfechter, einstmals größter Schürzenjäger Almadás, über den brutalen Tod seines Vaters und die damit verbundene Grafenwürde plötzlich gealtert

Aussehen: Gendahar entspricht mit seinem hellblonden Haar und den strahlend blauen Augen zwar nicht dem Klischee eines Almadaners, doch seine tadellose Gewandung und der schicke Calabreser, den er einer Grafenkrone vorzieht, verraten seine Herkunft deutlich. Er bemüht sich, weiterhin jugendlich und charmant zu wirken, doch die Last der Verantwortung sorgt immer öfter für dunkle Augenringe.

Funktion: Auftraggeber der Helden

Darstellung: Gib dich freundlich und offen, sieh deinem Gesprächspartner direkt in die Augen und verwende viele almadanische Begriffe (Amigo, Caballera, Doce-nyo, etc.). Sei charmant und schmeichle den Helden, insbesondere schönen Damen. Wenn das Thema auf die Gewalttaten kommt, werde schlagartig ernst und seriös.



Gendahar von Streitzig

MU 15 KL 13 IN 14 CH 15

FF 13 GE 17 KO 12 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 17+1W6

SK 2 ZK 1 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 17 PA 10 TP 1W6+5 RW kurz

Florett: AT 19 PA 11 TP 1W6+6 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Einhändiger Kampf (Boni bereits eingerechnet), Entwaffnen, Finte I-III, Kampfreflexe I, Kreuzblock, Präziser Schuss/Wurf I, Riposte, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I+II, Vorstoß

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I / Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Talente: Betören 14, Einschüchtern 12, Kraftakt 7, Körperbeherrschung 13, Willenskraft 9

Kampfverhalten: Gendahar nutzt mit Vorliebe Finten und Riposten.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 18 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP

Du bist zwar ein gealterter Schürzenjäger und Lebemann, aber auch Graf, und als solcher trägst du Verantwortung und hast einen Ruf zu verlieren.

(Zu einer Dame) »*Graciosa, diese Sache bedarf der Aufklärung, und wer könnte das besser vermögen als Ihr, die Ihr von Rahja und Hesinde gleichermaßen gesegnet seid?*«

Chronologie des Chaos'

Es ist schwer vorherzusagen, in welcher Reihenfolge die Helden mit den Bewohnern von Al'Muktur sprechen wollen. Damit du als Spielleiter nicht die Übersicht verlierst, was wann geschah, kannst du dich an der folgenden Auflistung der blutigen Ereignisse orientieren:

- Vor etwa drei Wochen fochten die *Wachleute Ingrimo* und *Zalamea* einen Übungskampf aus, bei dem *Zalamea* eine blutige Verletzung am Oberarm davortrug. Ihr Blut spritzte auf die Statuette und musste von der *Dienstmagd Boronya* aufgewischt werden.
- Einen Tag später wurde *Boronya* von der Wut übermannt, als sie das gute Porzellan polieren sollte, und zerschlug einige wertvolle Teller und Tassen.
- Vor zwölf Tagen machte *Wachmann Korim* in der Nähe der Statuette einen Scherz über seinen besten Freund, den *Stallknecht Federigo*. Darüber zerstritten sich die beiden heftig und haben seitdem kein Wort miteinander gesprochen.
- Vor vier Tagen kam es zum bisher heftigsten Zwischenfall auf der Parkbank neben der

Statuette. *Dienstmagd Rahjada* war ihres ungebetenen Verehrers, *Hausdiener Gonzalo*, schon lange überdrüssig, aber als er sie auf der Bank küssen

wollte, sah sie plötzlich rot und verprügelte ihn so sehr, dass er nun mit gebrochenen Knochen das Bett hüten muss.

Befragungen

Die Bewohner und Bediensteten von Al'Muktur zeigen sich größtenteils hilfsbereit und auskunftsfreudig, vor allem, da ihr Graf und Dienstherr die Helden beauftragt hat. Viele von ihnen haben die Entwicklungen selbst schon kritisch beäugt und machen sich Sorgen. Fast jeder von ihnen kann zumindest gerüchteweise von den oben genannten Vorfällen berichten. Dafür müssen die Helden keine Probe ablegen. Die Frage nach konkreten Informationen führt sie zu den folgenden Personen, die mehr als nur Gerüchte kennen:

‡ **Wachmann Ingrimmo** (33, kurzes aschblondes Haar, hat Flecken seines Frühstücks auf der Uniform; zurückhaltend, neigt bei Aufregung zum Stottern; Willenskraft 4 (12/12/10), SK 1)

Spielort: Ingrimmo kann bei seinen Wachgängen an fast allen Orten der Festung angetroffen werden.

Beobachtungen: Ingrimmo erinnert sich noch gut an den Übungskampf mit Zalamea, weil er sich deswegen Vorwürfe macht, weswegen er nur sehr kleinlaut darüber sprechen wird. Eine Verbindung zu den späteren Gewalttaten erkennt er nur, wenn die Helden sie andeuten. Außerdem hat er ein schlechtes Gewissen gegenüber der „armen Boronya“, die das Blut wegwischen musste. Er hat von ihrem Wutausbruch gehört, war aber nicht dabei. Genauso wenig kann er verstehen, was mit der „guten Rahjada“ passiert ist, als sie Gonzalo verprügelte.

‡ **Wachfrau Zalamea** (51, streng zum Dutt gebundenes, ergrauendes Haar, viele Lachfalten; zupackend, hemdsärmelig und sehr direkt; Willenskraft 5 (13/12/11), SK 1)

Spielort: Zalamea hält gerade Wache bei den Stallungen am Drachenhof.

Beobachtungen: Zalamea hat ihren Übungskampf fast vergessen und erklärt salopp, ihre Verletzung sei „halb so wild“ und dass Ingrimmo „sich wegen nichts in die Hosen macht“. Die wachsende Aggressivität auf der Festung sieht sie mit großer Besorgnis. Sie war Augenzeugin von Rahjadas Angriff auf Gonzalo. In ihren Augen war Rahjadas Wut zwar überraschend, aber gerechtfertigt, da Gonzalo ihr seit Monaten ungebührlich nachstieg und durch kein vernünftiges Wort davon abzubringen war.

‡ **Dienstmagd Boronya** (26, schwarze Haare in einem beeindruckenden Pferdeschwanz, der bis zu ihrer Hüfte reicht; fröhlich, zuvorkommend, sagt in jedem zweiten Satz „ach ja“; Willenskraft 4 (11/13/12), SK 2)

Spielort: Boronya ist gerade mit dem Polieren der Spiegel im Spiegelsaal beschäftigt.

Beobachtungen: Boronya erinnert sich gut an ihren eigenen Wutausbruch, weil er ihr sehr peinlich ist, aber „ach ja, kaputt ist eben kaputt“. Inzwischen vermutet sie

selbst, dass ihre Tat mit der von Rahjada in Verbindung stehen könnte, kann sich aber keinen Reim auf die Geschehnisse machen. Auf den Übungskampf angesprochen beschwert sie sich wortreich darüber, wie anstrengend es war, Zalameas Blut von der Statuette abzuwischen. Sie weiß außerdem vom Streit zwischen Korim und Federigo, was sie sehr merkwürdig findet, da sie beide schon lange kennt und von ihrer Freundschaft weiß.

‡ **Wachmann Korim** (36, dunkler Teint und dunkles Haar, gutaussehend und glutäugig; redet schnell und hektisch, wobei er ausladend gestikuliert; Willenskraft 5 (13/12/12), SK 2)

Spielort: Korim genießt gerade seine Wachpause auf einer Bank des Kiesplatzes unweit der Statuette.

Beobachtungen: Korim war beim Übungskampf anwesend, erkennt den Zusammenhang allerdings nicht. Über seinen eigenen Streit will er nur sagen, dass Federigo „ein sturer, humorloser Bock“ ist. Weitere Aussagen oder gar Einsicht sind von ihm in dieser Hinsicht nicht zu erwarten, obwohl die beiden bislang beste Freunde waren. Außerdem kann er die Helden an Solivai verweisen, denn „wenn hier jemand etwas weiß, dann die alte Vai“.

‡ **Stallknecht Federigo** (34, strubbeliges braunes Haar, ungepflegter Bart, freundliches Lächeln; raue Stimme; sieht beim Antworten kaum vom Mistschaufeln auf; Willenskraft 6 (12/13/10), SK 2)

Spielort: Federigo striegelt gerade die Pferde in den Stallungen am Drachenhof.

Beobachtungen: Federigo schwankt bei seinen Antworten zwischen Ärger und Melancholie. Er ist nach wie vor wütend über den Scherz, den Korim über Federigos Mutter, eine rastullah-gläubige Aramya, machte. Den Wortlaut wird er natürlich aus Respekt vor seiner Mutter nicht wiederholen. Andererseits bedauert er das Ende seiner langjährigen Freundschaft. Vom Vorfall zwischen Rahjada und Gonzalo hat er nur gehört und kann es sich nicht erklären. In seinen Augen ist Rahjada nicht nur ein „sehr liebes Mädchen“, sondern vor allem nicht stark genug, um Gonzalo derart zuzurichten.

‡ **Gärtnerin Solivai** (44, rundlich, helle Haut, trägt immer einen abgewetzten Strohhut; redet langsam und bedacht, so als habe sie Mitleid mit der kindlichen Dummheit ihres Gegenübers; Willenskraft 4 (11/14/12), SK 2)

Spielort: Solivai ist gerade mit dem Stutzen einiger Rosenbüsche im Festungsgarten beschäftigt.

Beobachtungen: Solivai ist die gute Seele unter den Bediensteten. Seit dem Massaker von Al'Muktur ist sie schwermütig geworden, aber nicht weniger neugierig.

Sie war zwar bei keinem Vorfall dabei, kann aber zu allen dank Hörensagen detaillierte Informationen preisgeben. Besonders bestürzt ist sie über Rahjadas Wutausbruch, der sie endgültig davon überzeugt hat, dass auf Al'Muktur ein Fluch des Blutes lastet, den der „Mondenkaiser mit seinem Blutritual auf uns herab beschworen hat“. Außerdem berichtet sie, dass der Historiker Danilo Valente ihr zunehmend unheimlich wird, obwohl sie ihn anfangs für charmant hielt.

‡ **Historiker Danilo Valente** (31, leicht untersetzt, braunes, zum Zopf gebundenes Haar; herablassend gegenüber allen, die er für ungebildet hält, runzelt ständig die Stirn; Willenskraft 6 (12/14/12), SK 2)

Spielort: Danilo sitzt entweder gerade auf der Bank am Kiesplatz und kritzelt in sein Tagebuch oder er studiert die Inschriften im Spiegelsaal.

Beobachtungen: Danilo ist zu Gast auf Al'Muktur, um die Mosaik und Ornamente aus der Zeit der Emire von Al'Mada zu studieren. Er äußert sich nur sehr knapp auf Fragen, bis die Sprache auf Rahjadas Ausbruch kommt, bei der er Augenzeuge war. Mit plötzlicher, eifriger Begeisterung berichtet er ausführlich von ihren Hieben und den Schmerzensschreien Gonzalos. Eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* macht klar, dass er deutlich sadistische Züge aufweist. Derartige Vorwürfe weist er jedoch entschieden zurück, schließlich sei er Wissenschaftler und kein „vom niederen Blutdurst getriebenes Tier“. Falls man ihn nach der Statuette fragt, gibt er aber verwundert zu, dass er jeden Tag auf der Parkbank neben ihr sitzt, wenn er an seinen Notizen arbeitet.

‡ **Dienstmagd Rahjada** (19, lockiges braunes Haar, sanfte Rehaugen, zierlich; spricht leise, ist gegenüber allen Autoritätspersonen sehr unterwürfig; Willenskraft 2 (11/13/13), SK 2)

Spielort: Rahjada ist gerade im Festungsgarten, um Gärtnerin Solivai etwas zu trinken zu bringen.

Beobachtungen: Rahjada entschuldigt sich sofort wortreich für ihre Tat, wenn man sie darauf anspricht. Sie kann sich ihr Verhalten nicht erklären. Wer genauer nachfragt, wird erfahren, dass sie „plötzlich nur noch Rot“ sah. Das nächste, woran sie sich erinnert, war der blutende Gonzalo vor ihr auf dem Boden. Sie fürchtet um ihre Anstellung, obwohl Graf Gendahar ihr versichert hat, man werde den Fall in Ruhe untersuchen. Wer beruhigend mit ihr spricht, kann außerdem noch erfahren, dass sie großes Mitleid mit den ehemaligen besten Freunden Korim und Federigo hat, weil sie sich deren Zerwürfnis nicht erklären kann.

‡ **Hausdiener Gonzalo** (25, aktuell großflächig bandagiert und mit Blutergüssen übersät; spricht in kurzen Sätzen; Willenskraft 4 (12/10/11), SK 1)

Spielort: Gonzalo befindet sich gerade im Krankenzimmer.

Beobachtungen: Gonzalo liegt im Krankenbett, wenn die Helden ihn aufsuchen. Er gibt sich zuerst unnahbar und großspurig. Eine weibliche Heldin wird er als

„Schätzchen“ bezeichnen und auffordern, ihm etwas zu trinken zu holen. Wenn die Helden ihn allerdings etwas härter bzw. unfreundlicher angehen, wird er schnell kleinlaut und gibt zu, dass er Rahjadas Ärger verstehen kann. Trotzdem hätte er nie gedacht, dass sie so heftig reagiert, aber „andererseits rasten die Mädels hier ja nach und nach alle aus. Bei Boronya war's der Teller, bei Rahjada eben ich. Pech gehabt, was?“

Untersuchung der Statuette

Durch die Befragungen sollte sich abzeichnen, dass alle merkwürdigen Ereignisse im Umfeld der Statuette begonnen haben. Die Helden werden sie deshalb vermutlich untersuchen wollen. Die äußerliche Beschreibung und grundlegende Analyse der Statuette findest du auf Seite 12. Wenn sie gründlich nachforschen, können sie außerdem noch folgendes entdecken:

- ☞ **Sinnesschärfe (Suchen) -1:** Auf der Innenseite des linken Vorderschenkels des Stiers befinden sich zwei dunkle, kreisförmige Flecken. Eine gelungene Probe auf *Heilkunde Wunden* +2 enthüllt, dass es sich dabei um Blutspritzer handelt. (Reste von Zalameas Blut, die Boronya übersehen hat)
- ☞ **Fährtsuchen:** Direkt vor dem Podest sind vier kleine Abdrücke auf dem Boden. Hier stand bis vor kurzem die Parkbank, auf der sich der Eklat zwischen Rahjada und Gonzalo ereignete und die dabei beschädigt wurde.

Die Herkunft der Statue

Wenn die Helden sich bei den Bewohnern nach der Statuette erkundigen, werden die meisten schlicht aussagen, sie sei „schon immer“ da gewesen. Man verweist sie auf das Archiv des Palastes oder an Zalamea, die schon sehr lange hier tätig ist. Die Helden können eine Gruppensammelprobe auf *Geschichtswissen*, Zeitintervall 1 Stunde, ablegen.

6 QS – Die Helden finden eine Erwähnung der Statuette und den Hinweis auf einen Brief, der mit ihr zusammen in Al'Muktur ankam.

10 QS – Sie stoßen auf einen 20 Götterläufe alten Brief an Landvogt Ansvin von Al'Muktur, der vom Leiter der Ragather Kavallerie-Akademie, Rondrigo Mariani, geschrieben wurde. Aus ihm geht hervor, dass die Statuette aus einer Höhle bei Ragath stammt. Man hielt sie für ein schmuckes Fruchtbarkeitssymbol und brachte sie als Geschenk nach Al'Muktur.

Wenn die Helden lieber nachfragen, legen sie eine Vergleichsprobe auf *Überreden* gegen die *Willenskraft* von Danilo Valente oder Zalamea ab. Bei Misslingen geben beide an, dass sie sie gerade für dringende andere Arbeiten bzw. Studien gebraucht werden und deshalb im Moment keine Zeit haben. Ihre Mitarbeit kann in dem Fall durch das Erinnern an die Beauftragung der Helden durch den Grafen dennoch erzwungen werden. Danilo hat den Brief im Archiv studiert und kann den Helden so eine lange Suche danach ersparen. Auch Zalamea kann hier weiterhelfen, denn sie erinnert sich als Zeitzeugin

noch daran, wie die Statuette nach Al'Muktur gebracht wurde. Sie weiß ebenfalls, dass das gute Stück aus einer Höhle bei Ragath stammte.

Wie geht es weiter?

Wenn die Helden Gendahar mit ihren Erkenntnissen konfrontieren, zeigt er sich ernst und besorgt. Er lässt die Statuette umgehend sicher



verwahren. Wenn die Helden keine magische Analyse durchführen konnten oder ihrem Ergebnis nicht vertrauen, wird er außerdem einen Boten an die Puniner Magierakademie schicken, um Hilfe anzufragen. Die Helden dagegen bittet er, die Spur der Statuette weiter zu verfolgen. Um eine größere Gefahr auszuschließen, will er genau wissen, woher sie stammt und was es mit ihr auf sich hat. Zu diesem Zweck beauftragt er die Helden, weiterhin diskret in seinem Namen zu ermitteln und sich nach Ragath aufzumachen. Dafür lässt er ihnen, wenn die Helden danach fragen, großzügig Hilfe zukommen:

- ◆ Er zahlt jedem Helden einen Vorschuss als Belohnung für die bisherige Arbeit.
- ◆ Er stellt ihnen ein Schreiben aus, mit dem sie beweisen können, dass sie in seinem Auftrag reisen. Dabei ermahnt er sie gleichzeitig zu Diskretion und gutem Verhalten, da ihr Fehlverhalten auf ihn zurückfallen würde.
- ◆ Er kann ihnen 10 Dukaten als Spesenkasse zur Verfügung stellen (der Betrag ist verhandelbar).
- ◆ Er lässt eine gute Zeichnung der Statuette anfertigen, die den Helden als Gedächtnisstütze dienen soll.

Ragath, die Wehrhafte

»Eine stolze und freie Stadt, deren Anblick sowohl Praios als auch Rahja erfreut. Wer nach Brig-Lo pilgern will, beginnt seine Reise nicht umsonst hier. Weder Goblins noch Bürgerkriege konnten uns jemals in die Knie zwingen. Ich frage euch, welche andere Stadt des Reiches könnte so etwas von sich behaupten?«
— ein Ragather Bürger

»Geleitschutz? Für zwei Karren und sechs Personen? Überhaupt kein Problem, da seid Ihr genau in der richtigen Stadt gelandet. Wenn wir nun über die Bezahlung sprechen wollen?«
— gehört auf dem Ragather Marktplatz

Stadtbild

Ragath ist eine aufstrebende Stadt. Türme werden angebaut, Straßen neu gepflastert, Fachwerkhäuser erneuert, Fassaden mit aufwändigen Handwerksarbeiten verziert. Die Helden können kaum einen Fuß vor den anderen setzen, ohne auf Handwerker zu treffen, die zu einer Baustelle eilen. Dazwischen sieht man natürlich die typischen almadanischen Schwertgesellen mit ihren federgeschmückten Hüten, doch viel häufiger trifft man auf Söldlingsvolk. Wer sich darunter abgerissene Schlagetots vorstellt, liegt jedoch weit daneben: Die Korjünger der Stadt genießen zwar einige ungewöhnliche Privilegien, etwa das erlaubte Tragen von Waffen innerhalb der Stadtmauern, verhalten sich dafür jedoch wie anständige Bürger. Vor holden Damen und achtbaren Herren zieht der Ragather Landsknecht seinen Hut, den er wie den Rest seiner oft farbenfrohen Kleidung penibel sauber und ordentlich hält. Die Bürger der Stadt betrachten „ihre“ gut organisierten Söldner mit einem gewissen Stolz, aber auch mit Argwohn.

Ragath

Einwohner: 3.500

Herrschaft: freie Reichsstadt mit Stadtrat; unter der Führung von Reichsvogt Ludovigo Sforigan
Tempel: Ingerimm, Peraine, Phex, Praios, Rahja; Schreine von Rondra und Kor

Handel & Gewerbe: wichtiger Knotenpunkt an der Reichsstraße, Beginn des schiffbaren Yaquirs; Zinngießerei, Waffenschmiede, Spitzenklöppelei
Gasthäuser: Hotel Am Markt (Q5/P5/S15), Hotel Goldenes Schwert (Q4/P5/S22), Gasthaus Almadaner Stuben (Q3/P2/S25), Gasthaus Alter Fährhof (Q2/P2), Schenke Zum Hufnagel (Q1/P1), Schenke Hirnschmelzer (Q1/P1)

Besonderheiten: Söldnerhaufen in der Stadt, Startpunkt der Viergötterwallfahrt

Stimmung in der Stadt: Emsiges Treiben auf dem Markt und in den Gewerbebetrieben, Frömmigkeit und bürgerlicher Stolz prägen das tägliche Leben. Dahinter brodeln ein Machtkampf zwischen Graf Brandil, Reichsvogt Ludovigo Sforigan und der Landvögtin Radia von Franfeld darum, wem der wachsende Reichtum der Stadt letztlich zusteht.

Wichtige Orte für die Helden

Von Al'Muktur kommend erreicht man nach etwa vier Tagen Reise Ragath über die Reichsstraße, die Richtung Garetien führt. Man betritt die Stadt über das Puniner Tor und findet sich auf der breiten, von hohen Laubbäumen gesäumten Yaquirallee wieder. Folgt man dieser bis zum zentralen Marktplatz der Stadt, ist man im Herzen

Ragaths angekommen. Gut betuchte Helden können hier im noblen Hotel Am Markt absteigen oder die kunstfertige Madalena-Statue bewundern, die der tragisch verstorbenen Fürstin Madalena von Aguilon (Seite 42) gewidmet ist. Ähnlich imposant ist nur der Sonnentempel des Herrn Praios, der sich mahndend über das geschäftige Markttreiben erhebt. Über ihn hinweg sieht man die Zinnen des Grafensitzes der Stadt, des Castillo Ragath, über dem Burgviertel thronen. Das Südviertel der Stadt werden die Helden vorrangig wegen der dortigen Tempel aufsuchen: Sowohl der Phextempel, genannt Haus des Fuchses, als auch der Ingerimmentempel und Rahjas Tempel der Schönen Göttin sind hier zu finden. Vielleicht wollen die Helden sich hier aber auch im Gasthaus Almadaner Stuben nach einem langen Tag zu moderaten Preisen erfrischen.

Bleibt man am Markt hingegen auf der Reichsstraße in Richtung Gareth Portal, gelangt man zur Zinngießerei des Garosch Sohn des Giltrax. Hier, am nordöstlichen Ende der Stadt, befindet sich auch eine Niederlassung des Handelshauses Stoerrebrandt, in der die Helden ihre Ausrüstung auffrischen und Botendienste in Anspruch nehmen können. Von hier aus zweigt eine Gasse ab und schlängelt sich zwischen anständigen Kaufmannshäusern hindurch bis zum Tempel der Peraine, an den das Therbûnitenspital angeschlossen ist. Schräg gegenüber liegt das Hotel Goldenes Schwert. Sollten die Helden Ragath gen Osten verlassen wollen, können sie vor den Toren der Stadt im Hotel Zum Alten Fährhof preiswert nächtigen und auch einen Fährmann für die Überfahrt finden.

Das Therbûnitenspital

Die Helden ahnen es bei ihrem ersten Besuch nicht, aber der Perainetempel ist einer der zentralen Orte ihrer Suche. Hier treffen sie zum ersten Mal auf ihre wahre Gegenspielerin Alessia und geraten in die Verstrickungen zwischen Peraine und Ras'Ragh hinein. Der eigentliche Tempelbau, den man von der Straße aus betreten kann,

ist ein schlichter zweistöckiger Steinbau mit schmalen Fenstern. Herzstück des Tempels ist ein etwa 6 mal 6 Schritt großer Andachtsraum, der von einem hölzernen Altar voller Opfertafeln dominiert wird. Durch einen länglichen, einstöckigen Anbau gelangt man in das eigentliche Spital, das von der Straße abgewandt umgeben von Gemüsebeeten und wildem Wein liegt. Hier werden in kleinen Räumen Kranke gepflegt, Kräutertinkturen gemischt oder Speisen an Bedürftige ausgegeben. Über eine steile Stiege im Obergeschoss erreicht man das nur teilweise gut gepflegte Archiv des Tempels auf dem Dachboden des Spitals. Im ganzen Gebäude herrscht eine angenehme Ruhe, die der Heilung zuträglich sein soll. Nur in der großen, ebenerdigen Küche, deren Luft von Rauch und Kräuterduft geschwängert ist, hört man beständig Kochgeräusche und Gespräche.

Was weiß mein Held über Ragath?

Probe auf *Geographie (Almada)*

QS 1 – Ragath ist die zweitgrößte Stadt Almadas nach Punin. Sie liegt im Norden der Provinz, unweit der Grenze zu Garetien am Yaquir.

QS 2 – Bei Ragath beginnt der schiffbare Yaquir, was die Stadt zu einem wichtigen Umschlagplatz für den Handel macht. Flusskähne sind hier ebenso Teil des Stadtbilds wie die zahlreichen Türme und Zinnen.

QS 3+ – Die Stadt ist vor allem für ihre schwere Kavallerie, die Ragather Schlachtreiter, berühmt. Neben der kaiserlichen Akademie findet man hier zahlreiche Söldner, die für ihr kompetentes Handwerk bekannt sind.

Probe auf *Geschichtswissen (Almada)*

QS 1 – Ragath ist zwar heute noch Sitz des Grafen von Ragath, Brandil von Ehrenstein-Streitzig, ist seit dem Jahr 1018 BF aber freie Reichsstadt und untersteht



damit nicht dem Grafen, sondern dem vom Kaiserhaus eingesetzten Vogt Ludovigo Sforigan.

QS 2 – Die Geschichte Ragaths reicht bis ins 9. Jahrhundert v. BF zurück, als die Stadt unter Belen-Horas gegründet wurde. Hin und wieder werden Relikte aus dieser Zeit im Umkreis der Stadt entdeckt. Der Status der Reichsstadt wurde mithilfe geliehener Gelder erkaufte.

QS 3 – Ragathium (der bosparanische Name der Stadt) hatte oft mit Goblins zu kämpfen. 568 v. BF besetzten sie sogar die Stadt. Noch heute kann man ihre

merkwürdigen Hügelgräber im Umland der Stadt finden.

QS 4+ – 1020 BF wurde ein Drachenhort unweit von Ragath entdeckt. Der Draconiterorden nahm sich der beeindruckenden Funde an, unter denen sich angeblich auch goldene Götzenfiguren befanden. Weil es bei der Rückzahlung des Kredits für den Freikauf zur Reichsstadt zu Unstimmigkeiten kam, befindet sich die Stadt seit 1030 BF in einer kräftezehrenden Pattsituation mit der Gläubigerin, Vögtin Radia von Franfeld.

Suche in Ragath

Es gibt mehrere Wege, die zu Informationen über die Statuette führen. Im Folgenden findest du eine Übersicht über alle Hinweise, die man in Ragath finden kann. Danach folgt eine Auswahl möglicher Quellen/Personen, auf die deine Helden stoßen können. Bei diesen steht in Klammern, über welche der folgenden Informationen sie verfügen. Sowohl Information F als auch H beinhalten eine Beschreibung des Weges zur Höhle, also müssen deine Helden mindestens eine dieser Informationen erhalten, bevor es weitergehen kann.

Woher stammt diese Statuette?

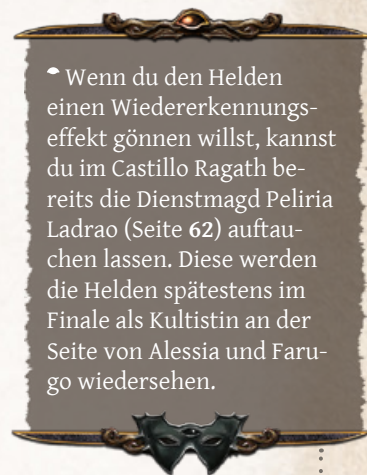
- A: Die Statuette wurde vor 22 Jahren von zwei Einheimischen in einer Höhle entdeckt.
- B: Die beiden waren ein Liebespaar, das sich zu einem heimlichen Stelldichein im Wald getroffen hatte.
- C: Alles, was die beiden in der Höhle fanden, haben sie auf dem Markt verkauft.
- D: Die Statuette war das mit Abstand größte und schönste Stück, der Rest war Trödelkram.
- E: Die beiden stritten sich öffentlich über die Aufteilung des Gewinns. Sie prügeln sich auf dem Marktplatz und landeten dafür beide vorübergehend im Kerker.
- F: Ein Kerkerwächter erhielt von einem der beiden Angaben über den Ort der Höhle und machte sich selbst auf die Suche. Er fand dort nichts mehr von Wert, nur uralte Wandmalereien. Den Weg zur Höhle beschrieb er anschließend einigen Freunden. (Information enthält die Wegbeschreibung)
- G: Gekauft wurde die Statuette von Rondriego Mariani, dem damaligen Leiter der Kavallerie-Akademie. Er machte sie seinem Freund, dem Vogt Ansvin von Al'Muktur, zum Geschenk.
- H: Vor fünf Jahren stieß ein einheimischer Jäger namens Azim auf eine alte Höhle mit Wandmalereien. Er wurde dort von einem wild gewordenen Reh so schwer verletzt, dass er einige Tage im Therbûnitenspital verbringen musste. Dem Geweihten, der ihn pflegte, verriet er den Weg zur Höhle. (Information enthält die Wegbeschreibung)

Wo finde ich in Ragath Informationen?

Wenn deine Helden nach historischen Dokumenten in Archiven oder Bibliotheken suchen wollen, wende die

Recherche-Regeln (Seite 15) an. Folgende Anlaufstellen bieten sich ihnen:

- **Castillo Ragath:** Ohne einen guten Leumund oder ein Empfehlungsschreiben von Gendahar werden die Helden hier nicht vorgelassen. Wenn sie der Castellanin ♀ *Flavia Scamorza* (53, großgewachsen und leicht übergewichtig, umhüllt von einer Wolke aus Lavendelparfüm; redet langsam und in schulmeisterlichem Ton; Willenskraft 6 (12/13/12), SK 2) ihr Anliegen jedoch überzeugend vortragen (Vergleichsprobe auf *Überreden* gegen ihre *Willenskraft*), dürfen sie die Privatbibliothek von Graf Brandil unter Aufsicht durchsuchen. **Informationen:** Sammelprobe auf *Geschichtswissen* –1, Zeitintervall 1 Stunde. (E, G) ◉
- **Sonnentempel:** Um hier nachforschen zu dürfen, ist selbst mit Gendahars Schreiben eine gelungene Vergleichsprobe gegen Seine Gnaden ♀ *Ucurian* (33, kurzer, unmodischer Haarschnitt, Vollbart, sauertöpfische Miene; drückt sich sehr gewählt aus; Willenskraft 8 (13/14/13), SK 2) notwendig. **Informationen:** Sammelprobe auf *Geschichtswissen* –1, Zeitintervall 1 Stunde. (G, H)
- **Phextempel:** Tatsächlich führt der Phextempel nicht Buch über alle Verkäufe der Stadt. Gegen eine kleine Spende oder einen Gefallen, der später eingefordert werden kann, erinnert man sich dennoch an nützliche Informationen. **Informationen:** Gegen Geld oder Gefallen. (A, C, E, G)
- **Ingerimmtempel:** Da es sich bei der Statuette um ein Kunstwerk handelt, könnten die Helden hier nachforschen wollen, was ihnen nicht verwehrt wird. **Informationen:** Sammelprobe auf *Geschichtswissen* –1, Zeitintervall 30 Minuten. (C, D, F)
- **Perainetempel:** Um in den Unterlagen des Tempels nachforschen zu dürfen, muss der Geweihte *Parinor* (25, gutaussehender Blondschoopf mit gewinnendem



Lächeln; offen, herzlich, aber gutaussehenden Männern gegenüber etwas aufdringlich; Willenskraft 5 (13/14/15), SK 2) überredet werden. Außerdem ruft die Recherche der Helden Alessia auf den Plan (siehe Szene **Unerwartete Hilfe**, Seite 29). **Informationen:** Sammelprobe auf *Geschichtswissen -1*, Zeitintervall 30 Minuten (H)

In Ragath herumfragen

Weniger lesefreudige Helden können versuchen, unter den Bewohnern der Stadt jemanden zu finden, der sich an die Statuette oder die Höhle erinnert. Wende für diese Suche die Regeln zum Herumfragen (Seite 14) an. Das Zeitintervall beträgt 4 Stunden. Nach 12 Stunden erfährt *Valdemoro Vascagni* von ihrer Suche und konfrontiert die Helden, wenn du die optionale Szene **Unerwartetes Hindernis** (Seite 30) ausspielen willst. Würfelt einer der Helden beim Herumfragen einen Patzer, ist er aus Versehen direkt an *Valdemoro* geraten, was sofort zur Konfrontation führt.

- Teilerfolg (bei 6 QS): Die Helden geraten an die Zinngießerei des *Garosch Sohn des Giltrax*. Hier hat man damals einige Münzen aus dem Höhlenfund aufgekauft. Auskunft erhalten die Helden aber nur, wenn sie etwas kaufen oder zumindest überzeugend Interesse an den Werkstücken vortauschen. Dafür müssen sie sich mit **♣ Rubina Tochter der Gemma** (62, kurzes, strubbeliges blondes Haar, durchbohrende Augen; zähes Weibsbild, das sich unter all den männlichen Zwergen behaupten will; Willenskraft 7 (14/13/10), SK 2) messen. **Informationen:** Vergleichsprobe auf Überreden gegen *Rubinas Willenskraft*. Für je einen Dukaten, den die Helden hier ausgeben, ist die Probe um 1 erleichtert (bis max. +3). (A, C, D)
- Voller Erfolg (10 QS): Die Helden werden an **♣ Farugo Lautenschläger** (39, zum Eslamszopf gebundenes schwarzes Haar, auffallend spitze Adlernase; Werte siehe Seite 61) verwiesen, einem Tuchhändler auf dem Marktplatz, der „seine Ohren überall hat“. *Farugo* wird sofort hellhörig, wenn die Helden ihn auf die Statuette oder die Höhle ansprechen. Er wird versuchen, möglichst viel in Erfahrung zu bringen. Lege für ihn eine Vergleichsprobe auf Überreden (Manipulieren) gegen die *Willenskraft* eines Helden ab. Je nach QS weiß er bereits einiges und leitet es schnellstmöglich an *Alessia* weiter. Egal, ob die Helden etwas aus ihm herausbekommen oder nicht, verweist er sie an den *Perainetempel* als mögliche Informationsquelle. **Informationen:** Vergleichsprobe auf Überreden (Manipulieren) gegen *Farugos Willenskraft*. (A, B, C, E, F)

Unerwartete Hilfe

Diese Szene sollte unbedingt stattfinden, damit die Helden *Alessia von Ragathsquell* (Werte siehe Seite 11) kennenlernen und sie am Ende als Antagonistin wiedererkennen. Außerdem erfährt *Alessia* so von der Statuette und gibt direkt nach dem Gespräch mit den Helden

deren Diebstahl in Auftrag. Spiele die Szene entweder, wenn deine Helden mit der Recherche im Archiv des *Perainetempels* fertig sind, oder nachdem sie auf den Rat von *Farugo Lautenschläger* hin hier nach der Statuette fragen. Sollten die Helden die nötigen Informationen ohne Besuch im *Perainetempel* gefunden haben und deswegen den Tempel nicht besuchen wollen, kannst du *Farugo* bei Ihnen auch von sich aus auftreten lassen. Da er gut informiert ist, hat er von den Nachforschungen gehört und möchte ihnen die hilfreiche Information geben, doch einmal im *Perainetempel* vorbei zu schauen. Die Helden werden von *Parinor* gebeten, ihm zur Geheilten *Alessia* in die Küche zu folgen.



Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der Geruch einer würzigen Suppe liegt in der Luft, als ihr die Küche betretet. Euch fällt sofort ins Auge, wie sauber und ordentlich hier alles ist, vor allem die Vielzahl der getrockneten Kräuter und Gewürze, die fein säuberlich in den Regalen steht. Eine Frau mittleren Alters mit leicht ergrauendem, braunem Haar, das sie zu einem festen Zopf gebunden hat, dreht sich zu euch um. Sie lächelt mütterlich, als sie euch bemerkt, und wischt sich eilig ihre Hände an der Schürze ab. „Peraine zum Grusse. Ich habe gehört, dass Ihr Euch auf einer wichtigen Suche befindet. Bitte, setzt Euch, und sagt mir, wie ich euch helfen kann.“



Im Gespräch mit den Helden bleibt *Alessia* stets ruhig und freundlich und lässt diese reden, solange sie wollen. Mit gezielten, aber unauffälligen Nachfragen tut sie so, als wolle sie zur Klärung beitragen, etwa: „Aha, und woher genau soll diese Statuette stammen?“ oder „Wieso geht Ihr davon aus, dass die Statuette merkwürdig ist?“ Behandle die Situation regeltechnisch als Vergleichsprobe zwischen dem wortführenden Helden und *Alessia*. Wenn das Gespräch länger dauert, solltest du nicht nur eine, sondern zwei bis drei Proben abwechselnd würfeln lassen. Addiere in diesem Fall die gesammelten Netto-QS. Der Held würfelt offen auf Überreden gegen ihre *Willenskraft*, während *Alessia* dieselbe Methode verwendet, um möglichst viel über die Statuette zu erfahren. Für die Auswertung der Würfelerggebnisse kannst du dich an dieser Übersicht orientieren:

Held will Alessia Informationen entlocken:

- QS 1: Sie kennt zahlreiche Höhlen in der Umgebung, die als Ursprungsort infrage kämen. Erst vor wenigen Jahren hat der *Draconiter-Orden* eine solche entdeckt. Diese Information ist zwar geheim, aber *Alessia* tut so, als vertraue sie diese den Helden aus Gutmütigkeit an.
- QS 2: *Alessia* gibt die Geschichte des verletzten Jägers zum Besten. Sie erinnert sich noch, wie merkwürdig sie es fand, dass der Mann von einem Reh derart zugerichtet wurde.

- QS 3+: Alessia erwähnt die Prügelei des Liebespaars, das die Statuette verkauft hatte. Sie weiß, dass einer der beiden dabei mehrere Knochenbrüche davontrug.

Alessia will mehr über die Statuette wissen:

- QS 1: Der Held berichtet, dass er im Auftrag Gendahars unterwegs ist, und dass er den Ursprüngen der Statuette genau auf den Grund gehen soll.
- QS 2: Der Held zeigt Alessia das Bild der Statuette bzw. beschreibt ihr Aussehen so genau wie möglich.
- QS 3+: Der Held erzählt von den Bluttaten auf Al'Muktur und den genauen Hintergründen seines Auftrags.

• Wenn du die Informationen im gespielten Gespräch mit den Helden austauschst, so kannst du dem Wortführer der Gruppe diese Informationsliste inklusive einer kurzen Anleitung zu ihrer Verwendung vorab geben. So kann er die jeweiligen Informationen von sich aus im Gespräch einbinden. Genauso kannst du auch später (siehe Seite 31) vorgehen.



Was weiß Alessia über Stiere?

Findige Helden könnten eine Verbindung zwischen der Stiersymbolik und dem Peraineglauben herstellen. Gerade in Almada sind harmlose Stierkulte oft mit dem Fruchtbarkeitsaspekt Peraines verbunden. Spricht man Alessia auf das Thema an, bestätigt sie die Verbindung, tut sie aber schnell als harmlos ab. Dabei handle es sich um abergläubische Bauerntraditionen, die keinerlei Schaden anrichten können. Mit Bluttaten habe das nichts zu tun. Wer genauer nachhakt und eine Vergleichsprobe auf Überreden gegen ihre Willenskraft schafft, bringt Alessia zum Zähneknirschen: Es habe in der Vergangenheit schon Stierkulte gegeben, die „über die Stränge“ geschlagen hätten. Gerade unter dem Mondenkaiser soll es in Punin zu finsternen Blutorgien gekommen sein. Alessia streitet jedoch vehement ab, dass so etwas in Ragath passieren könnte oder gar mit dem Peraineglauben zu tun habe. (Eine Probe auf Menschenkenntnis (Motivation erkennen) gegen Alessia zeigt, dass sie wirklich keine Verbindung zwischen Stieren und Peraine sieht, was jedoch an ihrer verquerten Weltanschauung liegt, die Peraine längst zugunsten von Ras'Ragh verdrängt hat.)

Hilfsangebot



Wenn die Helden es sich nicht durch grob unfreundliches Verhalten mit Alessia verscherzen, bietet sie ihnen Unterstützung an. Sie ist in Ragath als gute Seele bekannt und deshalb einflussreich. Wenn die Helden bei ihrer weiteren Suche angeben, dass sie von Alessia geschickt wurden, erhalten sie +1 Erleichterung auf alle Proben auf Überreden und Gassenwissen.

Hilfe, meine Spieler haben den Bösewicht durchschaut!

Es ist möglich, dass die Helden Alessias freundlicher Art misstrauen. Wenn die Helden sie mit gezielten Fragen in die Enge treiben, lege eine Vergleichsprobe zwischen der Menschenkenntnis (Lügen durchschauen) des Helden gegen Alessias Überreden (Manipulieren) ab. Durch ihre jahrelange Erfahrung im Verbergen ihres Kultistendaseins erhält Alessia eine Erleichterung von +1, dazu kommt eine weitere Erleichterung von +1 aus dem Vorteil Vertrauenerweckend (siehe Seite 11). Sollten die Helden Alessia dennoch durchschauen, ist das Abenteuer noch nicht vorbei. Farugo wird sich mit der Statuette und der Wegbeschreibung trotzdem auf den Weg machen. Um Alessia der Ketzerei anzuklagen, sind außerdem handfestere Beweise als ein Gefühl nötig, was jeder Held nach einer gelungenen Probe auf Rechtskunde weiß. Den Helden bleibt nichts Anderes übrig, als Alessias böses Spiel so lang mitzuspielen, bis sie einen stichhaltigen Beweis gegen die Geweihte vorbringen können.



Unerwartetes Hindernis

Optionaler Inhalt

Diese Szene trägt zur Verdichtung der Hintergrundgeschichte bei. Außerdem kannst du es mit ihr deinen Helden etwas schwerer machen, falls bisher alles zu einfach für sie war, und ihnen gleichzeitig einen späteren Helfer vorstellen. Sofort nach einem Patzer bei einer Herumfragen-Probe, spätestens aber nach 12 Stunden Herumfragen (also 3 Proben) werden die Helden bei ihrer Suche durch **Valdemoro Vascagni** gestört, der sie für gefährliche Schnüffler oder gar Diebe hält.



Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Plötzlich hört ihr eine Stimme hinter euch. „Eine ungeheuerliche Unverschämtheit“, sagt sie erobert und kalt. Als ihr euch umdreht, seht ihr einen sehr großen, schlaksigen Mann mit kurzen, dunklen Haaren. Über seinem weiten Leinenhemd trägt er einen ausladenden Umhang, der mit zahlreichen goldenen Schlangen bestickt ist, die sich um zwei kleine Schriftrollen winden. Seine Augen schauen euch voll Verachtung an. „Schlimm genug, dass man es gewagt hat, die heiligen Hallen der Herrin Hesinde zu bestehlen. Aber die Dreistigkeit, dann noch hierher zu kommen und nach weiterem Diebesgut zu suchen, die spuckt selbst Phex ins Gesicht. Dachtet ihr etwa, hier hättet ihr leichtes Spiel?“



Vermutlich werden die Helden zunächst verwirrt sein und sich fragen, wer der Fremde ist. Helden, denen eine Probe auf Götter & Kulte gelingt (für Nicht-Zwölfgöttergläubige um 3 erschwert), erkennen ihn als Mitglied des Draconiterordens. Bei QS 2+ weiß der Held auch, dass der Mann

ein profanes, d. h. nicht geweihtes Mitglied ist. Valdemoro wird die Helden immer weiter bedrängen, ihm die Wahrheit über ihr Vorhaben zu sagen, während diese ihn beschwichtigen müssen, wenn die Situation nicht eskalieren soll. Behandle die Situation regeltechnisch als Vergleichsprobe zwischen dem wortführenden Helden und Valdemoro. Wenn das Gespräch länger dauert, solltest du nicht nur eine, sondern zwei bis drei Proben abwechselnd würfeln lassen. Addiere in diesem Fall die gesammelten Netto-QS. Der Held würfelt auf Überreden gegen Valdemoros Willenskraft. Dieser würfelt dagegen auf *Einschüchtern* (*Verhör*) gegen die Willenskraft (*Einschüchtern widerstehen*) des Helden. Für die Auswertung der Würfelergebnisse kannst du dich an dieser Übersicht orientieren:

Held will Valdemoro beruhigen bzw. dessen Ärger verstehen:

- ☛ QS 1: Valdemoro stellt klar, dass der Draconiterorden in einer nahen Höhle Kultgegenstände gefunden hatte, die vor kurzem aus dem Hort in Punin gestohlen wurden. Er hält die Helden für verdächtig.
- ☛ QS 2: Er gibt zu, dass er derzeit das einzige Mitglied des Ordens ist, das sich zum Schutz weiterer Funde in Ragath aufhält. Über die Art dieser Funde schweigt er sich aus. (Tatsächlich gibt es hier aktuell nichts, er wurde aus Punin strafversetzt, weil er sich mit einem anderen Ordensmitglied gestritten hat.)
- ☛ QS 3+: Der Held kann Valdemoro davon überzeugen, dass er nicht am Diebstahl weiterer Kultgegenstände interessiert ist. Valdemoro verspricht dennoch, die Helden „weiter im Auge zu behalten“.

Valdemoro will mehr über das Vorhaben der Helden wissen:

- ☛ QS 1: Der Held berichtet, dass er im Auftrag Gendahars unterwegs ist, und dass er den Ursprüngen der Statue genau auf den Grund gehen soll. Falls er es hat, zeigt er Valdemoro auch das Schreiben von Gendahar.
- ☛ QS 2: Der Held berichtet grob von den Vorfällen auf Al'Muktur und unterstreicht damit, wie wichtig die Suche ist.
- ☛ QS 3+: Der Held erzählt von den Bluttaten auf Al'Muktur und den genauen Hintergründen seines Auftrags.

1 Valdemoro Vascagni, Draconiter

Kurzcharakteristik: 45, kompetenter Derograph, halsstarrig und verärgert über seine Versetzung nach Ragath, aufbrausend, regt sich gerne und wortreich auf; will durch seine Kleidung elegant wirken, kann sich aber nur zweite Wahl leisten

Hintergrund: Valdemoro stammt aus einem Dorf westlich von Punin. Durch jahrzehntelange Schufferei und seine talentierten Hände stieg er als angesehenes Gelehrter weit über seine niedere Herkunft auf – aber nie so weit, wie er es sich gewünscht hätte. Dem Draconiterorden trat er vor sechs Jahren bei, in der Hoffnung, weiter aufsteigen oder sogar zum Geweihten werden zu können, doch bisher blieb ihm beides versagt. Dass man ihn vor wenigen Monden nach Ragath abkommandiert



hat, um die entdeckten Höhlen vor unbefugtem Zugriff zu schützen, empfindet er als unter seiner Würde, auch wenn er die Aufgabe an sich für sinnvoll hält. Seine große Liebe gilt antiken Landkarten.

Aussehen: Valdemoro ist sehr groß gewachsen, aber hager und schlaksig. Oft wirkt es so, als wisse er nicht recht wohin mit seinen langen Armen. Sein Gesicht wird von lieblos geschnittenen schwarzen Haaren eingerahmt und wirkt verhärtet. Seine Kleidung betont die Zugehörigkeit zum Draconiterorden, doch alles außer seinem Mantel ist aufgetragene Ware, die er für kleines Geld erstanden hat und mühsam in Schuss hält.

Funktion: zunächst Hindernis für die Helden, kann ihnen aber später hilfreich zur Seite stehen

Darstellung: Spreche wortreich, ein wenig zu schnell und garniere wichtige Aussagen mit ausladenden Gesten. Lass dir von allen, die nicht mindestens geweiht oder adlig sind, nichts gefallen, denn du bist ein angesehenes Ordensmitglied und hast hart für das gearbeitet, was du hast. Widerworte und Ausflüchte lässt du nicht zu, sondern fällst deinem Gegenüber direkt ins Wort. Wenn dich jemand aus der Fassung bringt, wirst du schnippisch. Wenn die Helden dich später doch von ihrer Unschuld überzeugen können, akzeptierst du ihre Aussage gönnerhaft und behandelst sie zuvorkommend, aber entschuldigen wirst du dich nicht.

»Bei der gütigen Herrin Hesinde, diese billige Ausrede kann doch nicht Euer Ernst sein!«

Valdemoro Vascagni

MU 12 KL 14 IN 13 CH 11

FF 15 GE 11 KO 12 KK 11

LeP 29 SK 2 AsP – ZK 1

KaP – AW 6 GS 8 INI 12+1W6

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Geographie (Almada, Kartographie), Geländekunde Waldkundig, Kartographie

Sprachen: Bosparano III, Garethi III, Tulamidya III, Isdira I

Schriften: Imperiale Zeichen, Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

Vorteile: Begabung (Malen & Zeichnen), Unscheinbar

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Neid), Prinzipientreue I (Hesindekirche), Verpflichtungen II (Draconiterorden)

Kampftechniken: Raufen 10, Fechtwaffen 10

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Rapier: AT 12 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Reiten 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Tanzen 8

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 6, Etikette 8, Menschenkenntnis 6, Überreden 8, Willenskraft 7

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 10, Pflanzenkunde 6, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 14, Geschichtswissen 9, Götter & Kulte 12, Rechtskunde 7, Sagen & Legenden 6, Sternkunde 10

Handwerk: Malen & Zeichnen 12

Ausrüstung: Rapier

Kampfverhalten: versucht Kämpfe zu vermeiden und den Gegner verbal in die Knie zu zwingen; wird er zum Kampf gezwungen, versucht er um Hilfe zu rufen oder zu fliehen

Flucht: bei Schmerz I

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Hindernis

Die Helden können Valdemoro vielleicht beschwichtigen, aber er wird ihnen dennoch Beobachter hinterherschicken und Steine in den Weg legen. Bei ihrer weiteren Suche erhalten sie –1 auf alle Proben auf Überreden und *Gassenwissen*. Sollte einem Helden im Gespräch mit Valdemoro ein

Kritischer Erfolg gelingen, hat er ihn jedoch tatsächlich von sich überzeugen können und die Erschwernis entfällt. Später, wenn die Helden die Höhle gefunden und die drohende Gefahr verstanden haben, können sie versuchen, Valdemoro gänzlich von ihrer Unschuld zu überzeugen und zu einem Verbündeten zu machen.

Die alte Kulthöhle

Dank der gesammelten Informationen können die Helden nun versuchen, die Höhle zu finden, aus der die Statuette stammt. Dazu müssen sie eine Gruppensammelprobe auf *Orientierung* ablegen, allerdings nur, wenn sie wenigstens eine Beschreibung (Information F oder H) kennen. Kennen sie sogar beide Beschreibungen, ist die Probe um 1 erleichtert. Eine passende *Ortskenntnis* (*Umland von Ragath*) oder auch eine *Geländekunde Waldkundig* kann die Probe ebenfalls erleichtern.

Der Weg zur Höhle

- Um zur Höhle zu gelangen, müssen die Helden zuerst ein Fährboot über den Yaquir nehmen (1 S pro Person, jede QS aus einer Probe auf *Handel* (*Feilschen*) senkt den Preis um 10 %) und sich von dort aus auf Trampelpfaden durchschlagen. Ihr Weg führt über Streuobstwiesen, vorbei an Pferdekoppeln und Weinbergen.
- Nach etwa 2 Wegstunden erreichen sie ein bewaldetes Gebiet. Hier führt ihr Pfad sie auf einen alten Wildwechsel durchs Unterholz. Mit einer gelungenen Probe auf *Fährtensuchen* (*humanoide Spuren*) kann man erkennen, dass dieser Weg regelmäßig von Menschen benutzt wird (nämlich den Kultisten um Farugo).
- Der Wildwechsel endet an einem sprudelnden Bächlein von zwei Schritt Breite, das man mit etwas Anlauf überspringen kann. Man kann es auch

durchwaten – dann wird man allerdings etwa bis Hüfthöhe (1 Schritt) nass.

- Hinter dem Bach steigt ein felsiger Hügel an, den man nur wenige Schritte in östlicher Richtung umrunden muss, um den Höhleneingang zu finden. Die Helden sind am Ziel ihrer Suche.

Das Aussehen der Höhle

Von außen ist die Höhle ziemlich unauffällig. Der Eingang ist nur knapp 2 Schritt hoch und dabei so eng und felsig, dass höchstens eine Person hindurchpasst. Außerdem wuchern Sträucher und Büsche rings um den Eingang und verdecken diesen so fast vollständig. Ohne eine Lichtquelle lässt sich in der Höhle deshalb nichts erkennen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als erstes fällt euch der muffige, erdige Geruch auf, der die ganze Höhle erfüllt. Es ist unangenehm kühl und feucht. Steinen und Holzreste knirschen unter euren Füßen, als ihr langsam die Höhle erkundet. Sie scheint natürlichen Ursprungs zu sein, denn sie hat keinerlei regelmäßige Form oder gar Höhe. Manche Stellen sind so niedrig, dass man sich nur gebückt vorwärtsbewegen kann. Ungefähr in der Mitte der Höhle ragt ein Stück Fels aus dem Boden. Fast wirkt es wie ein Altar, auf den

man etwas stellen könnte. Im tanzenden Schein eurer Lichtquellen seht ihr, dass die hellen Steinwände bearbeitet wurden, ja, sie sind regelrecht übersät mit verblassten Symbolen. Eine uralte Inschrift ziert die Wände wie ein Kunstwerk.“



Die Helden können sich hier in Ruhe umsehen, allerdings werden alle über 1,7 Schritt Körpergröße ständig aufpassen müssen, dass sie sich nicht am Kopf stoßen. Wenn die Helden die Höhle genauer untersuchen, können sie mit einer Probe einiges über die frühere und aktuelle Nutzung herausfinden. Sollten die Helden nichts Helleres als Fackeln zur Beleuchtung mit sich führen, ist diese Probe gemäß der Sichtmodifikatoren (siehe **Regelwerk** auf Seite 348) erschwert. Die Probe kann wiederholt werden, ist jedoch für jeden weiteren Versuch um 1 erschwert. Spätestens nach dem dritten Versuch haben die Helden alle Spuren so verwischt, dass nichts mehr zu finden ist.

Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* oder *Fährtsuchen (humanoide Spuren)*

QS 1 – Die Helden finden Fußspuren im Dreck des Bodens, die nicht älter sind als einige Wochen.

QS 2 – Die Fußspuren gehören mehreren Personen. Mindestens ein halbes Dutzend Menschen hat sich vor nicht allzu langer Zeit hier aufgehalten.

QS 3 – Man erkennt einen regelmäßigen Abrieb auf dem natürlichen Altar, der zwar sehr alt ist, aber darauf schließen lässt, dass hier einstmal etwas gestanden haben muss. Der Umriss des Abriebs auf dem Altar passt genau zum Sockel der Statuette.

QS 4+ – Im Dreck des Höhlenbodens findet sich eine kupferne Münze, die bei der Plünderung vor 22 Jahren übersehen wurde. Das Portrait darauf ist kaum noch als solches zu erkennen. Einzig die Buchstaben „OBR“ sind noch entzifferbar. Eine erfolgreiche Probe auf *Geschichtswissen (Almada)* führt zu der Schlussfolgerung, dass die Münze unter Kaiserin Obra-Horas geprägt worden sein muss. Ab QS 2 kann der Held ihre Regierungszeit auf 87 v. BF bis 59 v. BF eingrenzen.

Was steht an den Wänden?

Gelehrte Helden, aber auch solche, die über den Nachteil *Neugier* verfügen, werden sich sicher für die Wände interessieren. Die Inschriften wurden auf primitive Art und Weise eingemeißelt, was dazu geführt hat, dass sie im Laufe der Jahrhunderte stark verblassten. Um sie lesen zu können, muss man daher zunächst einmal mühevoll eine Abschrift erstellen und fehlende Buchstaben enträtseln. Dazu ist eine (Gruppen-)Sammelprobe auf *Sinnesschärfe* nötig, Zeitintervall 30 Minuten, die je nach Lichtquelle um den Sichtmodifikator (s. o.) erschwert ist. Die Arbeit lässt sich stark beschleunigen, wenn man mit Kohle und Papier die Inschrift abpaust (das Zeitintervall sinkt auf 15 Minuten). Haben die Helden das geschafft,



kann jeder, der des *Bosparano* und der *Imperialen Zeichen* mächtig ist, die Inschrift auf der nächsten Seite lesen. Wenn keiner der Helden über diese Kenntnisse verfügt, können sie später in Ragath einen Übersetzer suchen (z. B. Valdemoro). Es dürfte den Helden dabei auffallen, dass ein großer Teil des Textes keinen Sinn ergibt. Mehr zur Deutung und Entschlüsselung des Textes findest du auf Seite 38.

Der Kampf mit den Schlägern

Sobald die Helden die Inschrift abgeschrieben und möglicherweise übersetzt haben, kommt es zu dieser Szene. Farugo Lautenschläger hat die Nachforschungen der Helden misstrauisch beäugt und ist zu dem Schluss gekommen, dass er sie aufhalten muss. Deshalb hat er in Ragath einige Söldner angeheuert, um den Helden Angst einzujagen und sie von weiteren Untersuchungen abzuhalten. Als diese an der Höhle ankommen und Stimmen hören, schreiten sie zur Tat.



Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Eine markante Stimme reißt euch aus den Gedanken über die Inschrift. „He, ihr da drinnen! Ja, euch meine ich, die ihr hier unerlaubterweise rumschnüffelt! Kommt raus und zeigt euch, ihr kleinen Feiglinge!“ Offenbar will euch diese Frau provozieren, denn ihren Worten folgt höhnisches Gelächter und Geräusche, die wie ein gackerndes Huhn klingen. Dann hört ihr wieder diese grobe Frauenstimme: „Wenn ihr nicht rauskommt,

WAS GENOMMEN WURDE, MAG ZURUECKGEWONNEN WERDEN. WAS VERGANGEN IST, ERWACHT DURCH BLUT ZU NEUEM LEBEN. DAS GLEISENDE LICHT DER FALSCHEN GOETTER BRENNT HELL, ABER DIE ZEIT WIRD KOMMEN, DA IHRE STERNE FALLEN UND IHRE SCHWERTER STUMPF WERDEN. IHRE STERNE WERDEN FALLEN UND MIT IHNEN DIE FALSCHEN GOETTER SILEMS. DANN WERDEN DIE KINDER BRAZIRAKUS SICH ZU NEUER KRAFT ERHEBEN UND IHR SCHWERT IM BLUT DER FEINDE BADEN. SEINE DIENER WERDEN AUS DEM REICH DER TOTEN ZURUECKKEHREN UND IHM DIE KRONE DARBIETEN, DIE IHM GEBÜHRT. GROSS UND MAECHTIG IST BRAZIRAKU, GROSS UND MAECHTIG WIRD ER WIEDER SEIN.

SIEHE, ICH BIN DER LETZTE SEINER DIENER, UND EHE DIE HAESCHER MICH SCHLACHTEN, WAEHLE ICH MEIN EIGENES ENDE. ICH WERDE ZUM GROSSEN TEMPEL DES HERRN PILGERN. AN JEDEM DER SCHREINE WILL ICH IHM OPFERN, UND WENN ICH SCHLISSLICH SEINER HOERNER ANSICHTIG WERDE, SO WILL ICH ALL MEIN BLUT GEBEN, UM SEINE MACHT ZU MEHREN, AUF DASS ER DEREINST WIEDERERSTEHEN MOEGE, WENN DIE FALSCHEN GOETTER FALLEN. ICH GEHE DEN PFAD IN HEILIGEM ZORN, WOHL WISSEND, DASS MEINE VERFOLGER MICH NICHT MEHR ERREICHEN KÖNNEN, DENN NUR JENE, DIE SICH DEM STIER ZU FÜSSEN WERFEN UND ALS SEINE DIENER ZU IHM AUFSEHEN, NUR JENE, DIE VON MAECHTIGER WUT ERFUELLT SIND, KÖNNEN WAHRE PILGER DES BRAZIRAKU SEIN.

KO GALSFKKA WRX IWAKAP IHAKJALAP OLJ EWA IWA FHZYAXAPIA KOPPA HPI ZOSYA WXLAQ TLAWK UWK BHQ APIA. IOLJ, FHZ IAQ XHAYAS GOP YFSOPWE, EWSS WRX FQ KRXLAWP HPJAL IAQ UFHQ IAK SAUAPK IWL XHSI-WYAP, ULFBWLFTH, WPIAQ WRX IAWPAP PFOQAP SFHJ HPI IAHJSWRX LHZA. WRX EWSS GOQ EWNZAS IAWPAK XAWSWYAP UFHQAK IFK SFPI HAUALUS-WRTAP, IFK IWL FSSAWP HPJALJFP WKJ, HPI GOP IOLJ KAXA WRX VAPAP OLJ, FP IAQ QAPKRX HPI BEALY SAUAP EWA ULHAIAL. IOLJXWP EWSS WRX YAXAP, YALFIA EWA AWP NZAWS, IAPP EAL IAQ LARXJAP EAY PWRXJ ZOSYJ, IAL EWLI IWRX PWAQFSK ZWPIAP. KO PFX FQ YWALWYAP USWRT IAL BEALYA HPI IORX GALUOLYAP EWSS WRX GOL IAWPAQ KRXLAWP PWAIALT-PWAP HPI IWL AWPAP FLYAPJFS ONZALP ZHAL VAIK KRXEALJ, IFK IAWPAP FSJFL JLFAYJ.

XALPFRX BWAXA WRX FHZ IAQ TELLAPEAY AWPAP JFY PFRX EAKJAP HPI KJOKKA IOLJ QAWP KRXEALJ WP IAP SAWU IAL ALIA. VAIAL XWQQASKLWR-XJHPY EWSS WRX XWAL AWPAP JLONZAP QAWPAK USHJAK YAUAP, WP KHQQA KO GWASA, EWA WRX IWL FLYAPJFS FP IAWPAQ KRXLAWP ONZALJA. IAP ALKJAP JLONZAP ONZALA WRX IAQ EAKJAP HPI ZOSYA IFPFRX IAQ XALBAP, IFK USHJ IHLRX QAWPA FIALP JLAUWJ. IFPP ZOSYA WRX IAQ SAJB-JAP EAY, IAP WRX ALUSWRTJA.

PHP ONZALA WRX IWL QAWP XFFL HPI KAJBA QWRX BH ZHAKKAP IAWPAK KRXLAWPK. IOLJ XFLA WRX, UWK IAL ALKJA JFY IAK QOPIAK ULFBWLFTH YATOQQAP WKJ. IFPP EWSS WRX KAXAP, IFKK IAL XASSKJA FSSAL EFPIASKJALPA FQ XOLWBOPJ ALKRXAWPJ. EO AL FHZJFHRXJ, IOLJXWP EWSS WRX YAXAP GOSS XAWSWYAL EHJ.

WRX YAXA PFRX KHAIEAKJAP WP IWA EFASIAL, EO WRX IFK NSEAJKRXALP IAWPAL SAUAPKFIAL KHRXAP EWSS, IAPP WXL USHJ APJKNLWPYJ FHK IAWPAQ XALBAP. IOLJ EWSS WRX IWL QAWP SAUAP ONZALP HPI AWPKJ IHLRX USHJ EWAIAL FHZALKJAXAP.

rüchern wir euch einfach aus. Mir ist das gleich, sucht es euch aus. Ich zähle bis ... sagen wir, fünf. Eins, zwei ...“

Die Stimme gehört **Hila Pipote** (38, kompetente Söldnerin, groß und breitschultrig, sehr gepflegtes Äußeres; redet und handelt direkt und wenig zimperlich), der

- **Anführerin der Schläger.** • Lege eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung)* für Hila ab, der die Helden mit *Willenskraft* widerstehen müssen. Scheitern sie, nehmen sie die Drohung ernst und kommen der Aufforderung nach. Sollte keiner der Helden die Höhle verlassen, legt Hila bei „vier“ noch eine kurze, von höhnischem Gelächter erfüllte Pause ein, bevor sie ihren Leuten befiehlt, den Eingang zu versperren und nach „brennbarem Material“ zu suchen. Lege eine weitere Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* für sie ab, die dank der hörbaren Aktivität ihrer Mitstreiter um +1 erleichtert ist. Sobald die Helden die Höhle verlassen, sehen sie sich Hila sowie (Heldenanzahl+1) schlagkräftigen Gestalten gegenüber. Es sind keine abgerissenen Halunken, sondern ganz gewöhnliche Mietschwerter, und das

• In der beschriebenen Option zwingst du den Charakteren möglicherweise Handlungen auf, die deine Spieler selbst nicht wählen würden. Sollte deine Gruppe ein solches Spiel ablehnen, so mildere den Zwang zu Handlungen ab, indem du den Spielern nur mitteilst, wie ernst ihre Charaktere die Drohungen aufnehmen, sie nicht aber automatisch zum Verlassen der Höhle zwingst.

Hila Pipote, Condottiera

MU 14 KL 12 IN 14 CH 11

FF 11 GE 14 KO 14 KK 16

LeP 33 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 6 GS 6

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

Dolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+3 RW kurz

Florett: AT 13 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Kampfreflexe I, Wuchtschlag I+II

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund / Prinzipientreue I (Söldnerethre), Schlechte Eigenschaft (Geiz)

Talente: Einschüchtern 12, Handel 8, Kraftakt 10, Körperbeherrschung 8, Rechtskunde 6, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Hila ist eine erfahrene Söldnerin, die zuerst die Gegner ausschaltet, die ihr am unberechenbarsten erscheinen (z. B. Magier). Geweihte und Wehrlose würde sie nicht angreifen. Wird sie ernsthaft bedrängt, gibt sie lieber auf, als ihr Leben und ihre Gesundheit zu riskieren.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP

hier ist ihre Arbeit. Farugo hat sie dafür bezahlt, die Helden zu verprügeln, aber nicht zu töten, weswegen man sie auch mit Engelszungen nicht davon abhalten kann (einzig ein Kritischer Erfolg bei einer Probe auf Überreden könnte das). Man kann sie aber sehr wohl durch Beschwichtigung oder ablenkendes Gerede so lange vom Kampfbeginn abhalten, bis man selbst seine Waffen bereitgemacht hat. Dafür ist eine Vergleichsprobe auf Überreden (Herausreden) gegen Hila's *Willenskraft* nötig, bei der jede übrige QS nach dem Vergleich eine KR Zeit zur Vorbereitung gibt. Schließlich wird es Hila zu bunt und sie ruft zum Angriff auf.



Du kannst die Anzahl der Söldner reduzieren, aber auch Hila schwächen, etwa weil sie von einem vorherigen Auftrag noch angeschlagen ist, das aber vor ihrem Auftraggeber verheimlicht hat.



Wenn der Kampf noch nicht herausfordernd genug ist, kann einer der Söldner mit einer Armbrust im Wald lauern und die Helden kontinuierlich mit Bolzen eindecken.

Wer hat euch geschickt?

Wenn die Helden einen oder mehrere der Schläger gefangen nehmen können, können sie ihn oder sie befragen. Ein Held legt dazu eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Verhör)* ab, die du um 1-2 erleichtern kannst, falls die Helden im Kampf deutliche Übermacht bewiesen haben. Der Befragte würfelt mit seiner *Willenskraft*

Mercenario

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 9 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 34 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Streitaxt: AT 14 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 14 LZ 8 Aktionen TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE 3/0 (Lederrüstung (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: individuell, etwa Persönlichkeitschwächen (Arroganz, Neid, Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Goldgier, Spielsucht)

Talente: Einschüchtern 8, Kraftakt 10, Körperbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Die Söldner sind geübt im Umgang mit ihren Waffen und zögern nicht, Finten oder Wuchtschläge einzusetzen. Sie gehen organisiert vor und versuchen, zuerst in Überzahl gefährliche Gegner wie Magier oder Fernkämpfer auszuschalten. Wenn Hila aufgibt, flieht oder stirbt, ergeben sich auch die Mercenarios.

Flucht: bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 oder weniger LeP

dagegen. Gelingt die Probe, erzählt er den Helden, dass er für eine „ordentliche Abreibung“ angeheuert wurde. Haben die Helden Hila gefangen, versucht sie, freien Abzug für sich und ihre Leute zu erreichen. Gegen dieses Versprechen wird sie den Auftraggeber als den Tuchhändler Farugo Lautenschläger identifizieren. Ihre Mitstreiter sind nicht so gut informiert. Wenn die Helden sie nach dem Auftraggeber fragen, wirf 1W6:

- ◆ 1-2: Der Schläger hat keine Ahnung, wer Hila beauftragt hat. Es war ihm schlicht egal.
- ◆ 3-4: Der Schläger kennt den Namen des Auftraggebers nicht, kann Farugo aber beschreiben.
- ◆ 5-6: Der Schläger weiß, dass es sich bei seinem Auftraggeber um Farugo handelt.

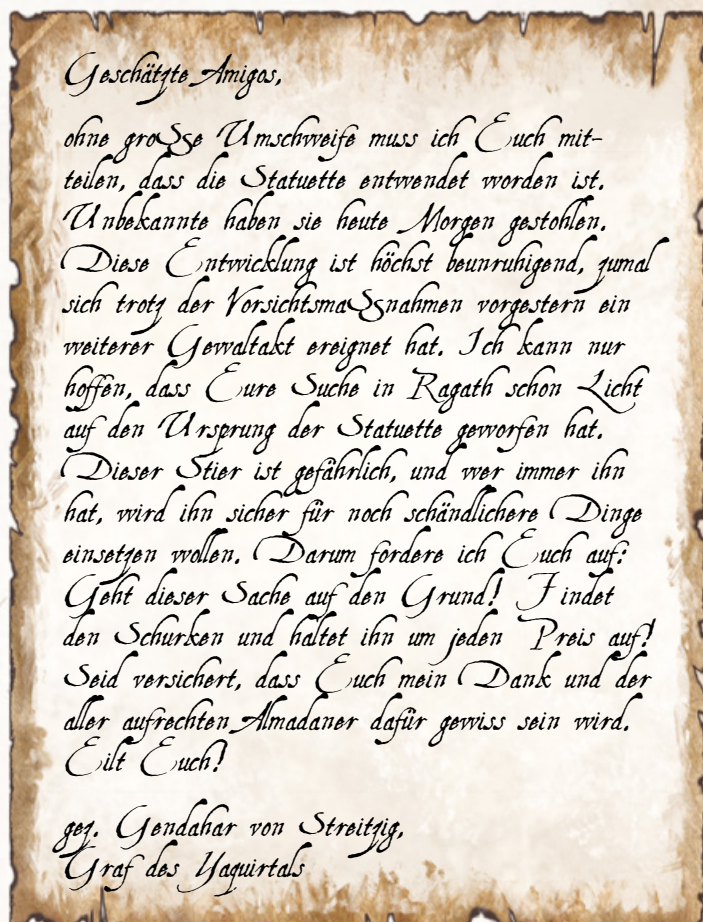
Zurück in Ragath

Nach der Auseinandersetzung mit Hilas Schlägern werden die Helden schnell nach Ragath zurückkehren wollen. Die Ereignisse in der Höhle haben einige Fragen und Probleme aufgeworfen, die in Ragath geklärt werden können.

- ◆ **Verletzte Helden:** War der Kampf hart für die Helden, sollten sie schnellstmöglich ins *Therbünitenspital* gehen. Hier können sie noch einmal auf Alessia treffen, die sich arglos und besorgt gibt. Sollten die Helden ihr von der Inschrift erzählen, wird sie aufmerksam zuhören und versprechen, die kirchlichen Autoritäten zu benachrichtigen. In Wahrheit kennt sie die Inschrift längst und wartet in Ragath nur noch auf die Nachricht, dass die Statue gestohlen wurde.
- ◆ **Wo ist Farugo?** Wenn die Helden nach ihrem Gegenspieler fragen (Probe auf *Gassenwissen* +1), werden sie schnell zu hören bekommen, dass Farugo die Stadt mit unbekanntem Ziel verlassen hat.
- ◆ **Übersetzungshilfe:** Sollte keiner der Helden des Bosparano mächtig sein, können sie in Ragath Hilfe suchen. Mögliche Anlaufstellen wären der *Sonnentempel*, das *Castillo Ragath* oder *Valdemoro Vascagni*.
- ◆ **Autoritäten informieren:** Die Inschrift deutet darauf hin, dass ein uralter Kult wiederauferstehen will. Gläubige oder rechtstreue Helden könnten darauf bestehen, dass Kirchen oder Adlige informiert werden. Die ersten Anlaufstellen dafür wären sicherlich der *Sonnentempel* und der *Grafensitz im Castillo Ragath*. Beide werden den Bericht besorgt, aber skeptisch aufnehmen und die Helden dazu drängen, als Experten in dieser Sache weiter nachzuforschen, um das Schlimmste zu verhindern. Je nach Verhalten und Verhandlungsgeschick der Helden (Vergleichsprobe auf Überreden oder Handel) können sie hier eine Belohnung im Gegenwert von max. 50 S in Aussicht gestellt bekommen.
- ◆ **Der Feind meines Feindes:** Mit ihren neuen Erkenntnissen ist es ein Leichtes, *Valdemoro Vascagni* von der Redlichkeit der Helden und der drohenden Gefahr zu überzeugen (Erleichterung von +3 auf die Vergleichsprobe). Er hält ab jetzt Farugo für den Dieb und wird die Helden mit seinem Wissen und ggf. Ressourcen (bis zu 100 S) unterstützen. Ragath kann er aufgrund seines Auftrags jedoch nicht verlassen.

Gendahars Brief

Wenn die Helden genug Zeit hatten, ihre Wunden zu lecken und mit einigen Personen zu reden, trifft ein Eilbote aus Al'Muktur ein. Er überbringt den Helden einen Brief des Grafen, abgeschickt vor 2 Tagen (siehe Kasten). Den Helden wird es nicht schwerfallen, Farugo für den Drahtzieher des Diebstahls zu halten. Zusammen mit der Inschrift liegt jetzt nahe, dass er nach dem erwähnten Heiligtum suchen wird und deswegen Ragath verlassen hat. Clevere Helden stellen durch den Diebstahl eine Verbindung zwischen Statuette und Inschrift her. Das eingemeißelte Wort auf dem Sockel sieht der Inschrift erstaunlich ähnlich und ist tatsächlich der Schlüssel zur Entschlüsselung der Wegbeschreibung. Es ist nun an den Helden, dieses alte Rätsel zu lösen und sich auf den Pilgerpfad des *Braziraku* zu begeben, um Farugo aufzuhalten.



DER PILGERPFAD DES BLUTES

In diesem Kapitel folgen die Helden der alten Wegbeschreibung aus der Inschrift der Ragather Höhle. Diese führt sie mehrere Tage quer durch Almada zum Heiligtum, nach dem Alessia und Farugo schon so lange suchen. Um den Weg zu finden, müssen sie zuerst die Verschlüsselung mithilfe des Wortes auf dem Sockel der Statuette knacken und dann die enthaltenen Hinweise richtig deuten. Im ersten Abschnitt **Rätselhafte Wegbeschreibung** findest du eine Erklärung der einzelnen Hinweise mit möglichen Proben zu deren Deutung und Tipps für Anlaufstellen, die den Helden bei der Enträtselung behilflich sein können. Doch die Helden suchen nicht allein nach dem Heiligtum; auch die Kultisten wandeln auf dem alten Pilgerpfad. Alle nötigen Informationen, um diesen Wettlauf spannend zu gestalten, findest du in den Abschnitten **Wettlauf gegen die Zeit** (Seite 39) und **Verfolgt!** (Seite 41). Danach folgen die Beschreibungen der einzelnen Pilgerorte, die man im Laufe der Reise aufsuchen muss. Am Ende des Kapitels werden die Helden kurz vor ihrem Ziel stehen – und damit vor dem dramatischen Finale des Wettlaufs.

Rätselhafte Wegbeschreibung

Nachdem die Helden die Inschrift übersetzt haben, steht ihnen ein Teil der Botschaft bereits offen. Je nach Spielvorliebe deiner Gruppe kannst du die Spieler über den Inhalt diskutieren lassen, ihre Diskussionen mit Proben unterstützen oder das Rätselraten ganz durch Probenwürfe abhandeln. Einige der Bemerkungen sind für heutige Aventurier nicht mehr ohne weiteres verständlich, doch wem die folgenden Proben gelingen, der kann die Andeutungen nachvollziehen:

- **Sternkunde:** „die Sterne werden fallen“ bezieht sich auf die aktuellen Ereignisse des Sternenfalls (QS 3+: die Andeutung über das „stumpfe Schwert“ bezieht sich auf das Sternbild Schwert, dessen Spitze vor kurzem erloschen ist.)
- **Götter & Kulte -1:** Bei „Braziraku“ handelt es sich um eine uralte Gottheit. (QS 3+: Gelehrte vermuten, dass Braziraku der alte Name für den heute als Ras'Ragh bekannten Stiergötzen verschiedener Völker war.)
- **Geschichtswissen:** 98 v. BF erließ Kaiser Silem-Horas das nach ihm benannte Silem-Horas-Edikt, das die heutigen Zwölfgötter als einzig wahre Götter pries und andere Kulte verbot. Wer von den „falschen Götter Silems“ spricht, der gehörte vermutlich einem solchen verbotenen Kult an.



Den Helden wird klar, dass ein früherer Kult des Braziraku nach dem Erlass des Silem-Horas-Edikts ausgelöscht wurde. Das offenbar letzte Mitglied des Kultes beschreibt die Hoffnung auf einen Tag der Rache und Wiederauferstehung in der fernen Zukunft, die nun gekommen ist, da die Sterne fallen. In dem Heiligtum, zu dem er den Weg beschreiben will, warten offenbar die Diener, die „aus dem Reich der Toten“ zurückkehren werden.

Entschlüsselung der Botschaft

Es wird wahrscheinlich nicht lange dauern, bis einer der Helden die Vermutung äußert, der unverständliche Teil der Inschrift könne verschlüsselt sein. Der letzte Anhänger des Braziraku verwendete eine in seinem Kult gängige Methode der Verschlüsselung, um sicherzustellen, dass nur „wahre Pilger des Braziraku“ den Weg zum Tempel finden. Alessia und Farugo haben schon einige Zeit lang erfolglos versucht, die Verschlüsselung zu enträtseln, kamen aber ohne das Schlüsselwort nicht weiter. Dieses findet sich, wenn man „zu Braziraku aufsieht“, also in der Höhle vor dem Altar kniet. Dann sieht man das Wort auf dem Sockel der Statuette: FURIA. Um herauszufinden, welcher Verschlüsselungsmechanismus verwendet wurde, haben die Helden mehrere Möglichkeiten:

- **Nachdenken:** Es ist unwahrscheinlich, aber sehr belebte Helden können mit einer gelungenen Probe auf *Geschichtswissen (Dunkle Zeiten)* -5 selbst wissen, welchen Mechanismus der Braziraku-Kult verwendet hat.
- **Nachschlagen:** Eine Bibliothekssuche kann ebenso helfen. In Ragath kommen dafür nur das Archiv des Sonnentempels und die Bibliothek des Castillos infrage. Die Helden legen eine Gruppensammelprobe auf *Geschichtswissen (Dunkle Zeiten)* -1 ab, Zeitintervall 1 Stunde. Wenn die Helden dem Praisogeweihten bzw. dem Archivar des Grafen ihre Notlage überzeugend deutlich machen (Vergleichsprobe auf Überreden), können sie auf deren Unterstützung hoffen, was die Sammelprobe um 2 erleichtert.
- **Nachfragen:** Wenn die Helden sich mit Valdemoro versöhnen, können sie ihn um Rat bitten. In diesem Fall legt er für sie die Probe auf *Geschichtswissen (Dunkle Zeiten)* -5 ab oder hilft ihnen bei der Recherche, was ihnen einen Bonus von 2 auf die Sammelprobe gewährt.
- **Nachvollziehen:** Wer bereit ist, viel Zeit zu investieren, oder auf sein phexisches Glück hofft, der kann sich ohne Umwege mit dem Text auseinandersetzen. Mit einer Probe auf *Rechnen* -2 kann man sich den Mechanismus anhand von Logik und Buchstabenhäufigkeit erschließen. Man kann alternativ auch mit einer Probe auf *Brett- & Glücksspiel* -3 versuchen, durch ausprobieren, raten und kombinieren auf den richtigen Weg zu gelangen.

Der Mechanismus

Zur Entschlüsselung werden die ersten Buchstaben des Alphabets durch die des Schlüsselworts FURIA ersetzt.

Alle folgenden Buchstaben werden der Reihe nach durch die übrigen Buchstaben des Alphabets ersetzt, allerdings fürchteten die Braziraku-Anhänger die Klugheit der bosparanischen Gelehrten und drehten daher das verbleibende Alphabet um. Daraus ergibt sich die Buchstabenveränderung, mit deren Hilfe man den Text lesbar machen kann. (Umlaute werden zu ae, ue, oe.)

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

Das dauert ja ewig!

Manchen Spielern macht es Spaß, mithilfe des Schlüssels eigenhändig die Abschnitte zu entziffern, allerdings kostet das viel Zeit am Spieltisch. Eine zeitsparende Alternative ist es, das Alphabet mehrmals zu kopieren und jedem Spieler einen der fünf Abschnitte zu geben. Noch kürzer geht es, wenn das Entziffern über Probenwürfe abgehandelt wird. Lass die Helden eine Gruppensammelprobe auf *Rechnen +1* ablegen, Zeitintervall 30 Minuten. Beim erfolgreichen Abschluss der Probe gibst du ihnen den Klartext als Handout oder zerschneidest ihn vorher in die fünf Abschnitte, von denen du pro 2 QS je einen herausgibst, um den Fortschritt der Helden zu simulieren.



Die Hinweise enträtseln

Jeder der Abschnitte deutet auf eine Wegmarke des alten Pilgerpfads hin. Um die Andeutungen und alten Namen verstehen zu können, ist meistens Hintergrundwissen notwendig. Wie auch bei der Entschlüsselung können sich die Helden hier fachkundige Hilfe holen. Neben den bekannten Anlaufpunkten in Ragath können sie vor allem in Taladur (Seite 47) auf passende Gelehrte treffen. Einige Hinweise ergeben erst dann einen Sinn, wenn man vor Ort ist. Es ist also ab jetzt möglich, aus Ragath aufzubrechen und fehlende Puzzlestücke unterwegs zu klären, was angesichts des Vorsprungs von Farugo sinnvoll wäre.

Abschnitt I

Der alte Pilgerpfad führt in südwestlicher Richtung von der Höhle weg und folgt dabei dem Lauf der Sonne, endet also im Westen. Gallonia ist der alte Name des heutigen Aguilon.

Proben: *Sternkunde +2* (den Weg der Sonne nachvollziehen), *Geographie (Almada)* -1 (von Gallonia auf Aguilon schließen)

Zielort: Castillo Aguilon

Abschnitt II

Wo heute die Ruine des Castillo Aguilon steht, befand sich einst offenbar ein heiliger Baum des Braziraku. Von seiner Spitze aus konnte man nach Taladur sehen, wo seit Jahrhunderten Mensch und Zwerg in Eintracht leben. Heute hat man fast denselben Ausblick, wenn man auf den halb verfallenen Bergfried klettert. Der Weg

Die entschlüsselte Botschaft

I So verlasse ich diesen düsteren Ort wie die aufgehende Sonne und folge ihrem Kreis bis zum Ende. Dort, auf dem Hügel von Gallonia, will ich am Schrein unter dem Baum des Lebens dir huldigen, Braziraku, indem ich deinen Namen laut und deutlich rufe.

II Ich will vom Gipfel deines heiligen Baumes das Land überblicken, das dir allein Untertan ist, und von dort sehe ich jenen Ort, an dem Mensch und Zwerg leben wie Brüder. Dorthin will ich gehen, gerade wie ein Pfeil, denn wer dem rechten Weg nicht folgt, der wird dich niemals finden. So nah am gierigen Blick der Zwerge und doch verborgen will ich vor deinem Schrein niederknien und dir einen Argental opfern für jedes Schwert, das deinen Altar trägt.

III Hernach ziehe ich auf dem Karrenweg einen Tag nach Westen und stoße dort mein Schwert in den Leib der Erde. Jeder Himmelsrichtung will ich hier einen Tropfen meines Blutes geben, in Summe so viele, wie ich dir Argental an deinem Schrein opferte. Den ersten Tropfen opfere ich dem Westen und folge danach dem Herzen, das Blut durch meine Adern treibt. Dann folge ich dem letzten Weg, den ich erblickte.

IV Nun opfere ich dir mein Haar und setze mich zu Füßen deines Schreins. Dort harre ich, bis der erste Tag des Mondes Braziraku gekommen ist. Dann will ich sehen, dass der hellste aller Wandelsterne am Horizont erscheint. Wo er auftaucht, dorthin will ich gehen voll heiliger Wut.

V Ich gehe nach Südwesten in die Wälder, wo ich das Plätschern deiner Lebensader suchen will, denn ihr Blut entspringt aus deinem Herzen. Dort will ich dir mein Leben opfern und einst durch Blut wieder auferstehen.

führt querfeldein in Richtung Taladur und endet unweit der Stadt in den Hügeln.

Proben: *Geschichtswissen, Geographie* oder *Sagen & Legenden* (Taladur als Ort mit hoher zwergischer Bevölkerung kennen), *Orientierung* -2 (wissen, wo Taladur von hier aus liegt; wird um 2 erleichtert, wenn man sich auf dem Bergfried einen Überblick verschafft)

Zielort: ein halb verfallener Schrein in den Hügeln vor Taladur

Abschnitt III

Der erwähnte Karrenweg nach Westen führt heute noch Richtung Bangour. Nach einem Tagesmarsch, also 30 Meilen, bleibt der Pilger stehen und opfert 6 Blutstropfen. Der erste tropft auf den Westen, danach geht es gegen den Uhrzeigersinn (links herum, da das Herz links sitzt). So kommt man schließlich im Süden heraus, wo heute die Straße Richtung Soroban verläuft.

Proben: *Geschichtswissen* +1 (ein Argental ist eine antike Silbermünze), *Wildnisleben* +1 (ein Tagesmarsch sind ca. 30 Meilen), *Heilkunde Wunden* +2 (das Herz sitzt links), *Rechnen* (der sechste Blutstropfen landet im Süden)

Zielort: Nemento

Abschnitt IV

Am Schrein von Nemento, wo heute die Ruine des Perraine-Klosters steht, wartete der Pilger, bis im Monat seines Herrn (entspricht heute dem Rondramond) der hellste Wandelstern am Horizont auftaucht. Dieser Wandelstern, der Horas, geht zu dieser Jahreszeit im Süden auf und gibt damit die Richtung vor.

Proben: *Götter & Kulte* -1 (der Monat Braziraku entspricht dem Rondra), *Sagen & Legenden* oder *Sternkunde* +2 (der Horas ist der hellste Wandelstern), *Sternkunde* -1 (im Rondra geht der Horas hier im Süden auf)

Zielort: Soroban

Abschnitt V

Südwestlich von Soroban liegt ein großer Wald. Mit der plätschernden Lebensader ist ein Bach gemeint, der wegen mitgeführter Erde oft rotbraun erscheint. Die Einheimischen nennen ihn „Blutflüsschen“. Unweit von dessen Quelle liegt der Eingang zum Heiligtum.

Proben: Gruppensammelprobe auf *Gassenwissen* in Soroban, Zeitintervall 1 Stunde (Seite 51, die Einheimischen berichten vom Blutflüsschen und beschreiben den Weg)

Zielort: Heiligtum

Wettlauf gegen die Zeit

Das folgende Zeitverwaltungssystem kannst du nutzen, um zu sehen, wie schnell Kultisten und Helden bei der Suche nach dem Heiligtum vorankommen. Du kannst die Zeiteinheiten verwenden, wenn du zum Beispiel wissen willst, wer einen Ort zuerst erreicht (und ihn damit möglicherweise verändert) oder wann die Gruppen unfreiwillig aufeinandertreffen. Orientiere dich dafür an diesem System und ändere es im Zweifel so, dass es den Spielgewohnheiten deiner Gruppe entspricht:

- Zur Verwaltung der verstrichenen Zeit werden Zeiteinheiten (ZE) verwendet. Eine ZE dauert **2 Stunden**.
- Ein normaler Tag besteht aus 4 ZE. In diesen ZE dürfen die Helden Proben nach den üblichen Regeln ablegen oder reisen.
- Nach jeweils 4 ZE müssen die Helden eine Rast einlegen, sich also einen Lagerplatz suchen oder in einer Herberge einkehren. Diese Suche fällt unter den Rest des Tages.
- Der Rest des Tages wird durch Essen, Schlafen und andere Tätigkeiten eingenommen, die nicht unter

◦ Egal, wie sehr die Helden sich überanstrengen, du notierst pro Tag nur die 4 verstreichenden ZE. Weitere ZE können sie zwar nutzen, diese werden aber nicht gezählt, weil die Helden ihre Aktionen sozusagen nicht mit ZE, sondern mit Überanstrengung bezahlen.

Diese ZE wird aus dem restlichen Tag herausgenommen und muss daher nicht auf die 4 ZE angerechnet werden. Für diese geschenkte ZE erhält er jedoch automatisch eine Stufe Überanstrengung. Maximal lassen sich so pro Tag 4 weitere ZE hinzugewinnen.

Verwendung der ZE im Spiel

Wie oben erwähnt, brauchen deine Helden die ZE eines Tages, um ihre Reise fortzusetzen oder Proben abzulegen. In den einzelnen Abschnitten der Reisebeschreibung ist meistens angegeben, wie lange eine Probe dauert. Im Zweifel entscheidest du, wie viele Aktionen innerhalb einer ZE sinnvollerweise durchführbar sind. Für die Reiseabschnitte zwischen den Orten kannst du Gruppensammelproben auf *Orientierung*, Zeitintervall 1 ZE, ablegen lassen, oder einfach die folgenden festen Werte verwenden:

- Ragath-Aguilon: 3 ZE
- Aguilon-Taladur (direkt): Gruppensammelprobe (siehe Seite 44)
- Aguilon-Taladur (Straße): 6 ZE
- Taladur-Nemento: 10 ZE
- Nemento-Soroban: 3 ZE
- Soroban-Heiligtum: Gruppensammelprobe (siehe Seite 54)

Fortschritt der Kultisten

Die Kultisten (genaue Angaben zur Gruppe der Kultisten sind ab Seite 41 zu finden) sind besser informiert über die

Recherche fallen. Kurze Strecken kann man so ebenfalls zurücklegen, aber du kannst entscheiden, dass bei zu langen Strecken eine ZE nötig wird.

- Sollte ein Held mehr als 4 ZE für Reise oder Recherche nutzen wollen, so gilt, dass er eine weitere ZE für Proben nutzen darf.

Überanstrengung

Wer mehr als 4 ZE pro Tag für heldenhafte Taten investiert, erleidet pro weiterer ZE eine Stufe Überanstrengung. Überanstrengung baut sich nach 6 Stunden Schlaf um 1 Stufe ab.

Art	Modifikator
Stufe I	Proben auf Wissenstalente sind um 1 erschwert
Stufe II	Proben auf Wissenstalente sind um 2 erschwert, LeP/AsP/KaP-Regeneration -1 (bis zu einem Minimum von 0)
Stufe III	Proben auf Wissenstalente sind um 3 erschwert, LeP/AsP/KaP-Regeneration -2 (bis zu einem Minimum von 0)
Stufe IV	Held erleidet eine Stufe Betäubung, 1 Stufe Überanstrengung wird gestrichen, darüber hinaus erlittene Stufen des Zustands Überanstrengung bleiben bestehen. Die Betäubung hält solange an, bis der Held mindestens 12 Stunden am Stück geschlafen hat. Eine normale 6-stündige Regeneration ist dafür nicht mehr ausreichend.

Hintergründe des Heiligtums und beginnen deshalb mit einem leichten Vorsprung. Sie müssen weniger nachfragen, brauchen jedoch Zeit an den einzelnen Orten, um wie einst der letzte Pilger zu beten und zu opfern. Wie viel Zeit sie dafür investieren, hängt davon ab, wie schnell oder langsam sie vorankommen sollen, denn an der Reisezeit zwischen den Orten lässt sich wenig ändern. Es gibt eine einfache und eine komplexe Möglichkeit, den weiteren Reiseverlauf der Kultisten abzubilden. Für dich ist es leichter die Reisedauer zu verwalten, wenn du feste Reise- und Aufenthaltszeiten für die Rivalen der Helden annimmst. Diese Zeiten musst du nur anpassen, falls die Helden den Kultisten erfolgreich Steine in den Weg legen. Ein Beispiel für diesen festgelegten Zeitrahmen findest du unten. In der komplexen Version musst du für die Gegenseite würfeln, wenn diese selbst Recherche betreibt, beispielsweise auf der Suche nach dem Blutflüsschen bei Soroban. So gewinnst du mehr Varianz und Tiefe, musst aber auch mehr Werte verwalten. Im Zweifel arbeiten die Kultisten bei Sammelproben in kleinen Gruppen zusammen und schicken diejenigen unter ihnen vor, die am meisten davon verstehen. Werte der Kultisten findest du ab Seite 61.

Wettlauf oder gemütliche Reise?

Passe das Verhalten der Kultisten und ihre verbrauchten ZE an den Spielstil deiner Gruppe an. Wenn du eine spannende Verfolgungsjagd durch Almada inszenieren willst, sollten die Kultisten weniger Zeit an den einzelnen Orten verbringen.




Reisedauer der Kultisten (Vorschlag)

Ort	ZE	Aktion
Aguilon	1-2	Klettern auf den Bergfried
Taladur (Schrein)	6	Opferung am Altar, Kampf mit Trimalchio
Taladur (Stadt)	7-8	Versorgung von Tsaias Wunde
Nemento	18-22	erfolglose Suche nach dem alten Schrein
Soroban	25-28	Herumfragen nach dem Blutflüsschen
Heiligtum	30-32	Herumirren durch das Gangsystem

Du kannst das Gefühl des Zeitdrucks noch erhöhen, indem du die verstrichenen ZE nicht nur für dich nosterst, sondern den Spielern beispielsweise in Form von Pokerchips oder Glasperlen zukommen lässt. So werden die Helden jedoch manche Details der einzelnen Orte nicht bemerken und einige Fragen unbeantwortet lassen. Wenn dir mehr an der Atmosphäre und dem Kennenlernen der Region gelegen ist, solltest du auf zu großen Zeitdruck verzichten und den Spielern deutlich machen, dass ihre Helden genug Zeit haben, an den Etappenzielen etwas genauer hinzusehen.

Die Zeit verrinnt

Abschnitte, mit denen du die Szenen der Reise an den aktuellen Stand des Wettlaufs anpassen kannst, sind mit dem Sanduhr-Symbol  gekennzeichnet. Hier findest du Informationen, wie sich ein bestimmter Ort oder eine Szene verändert, wenn beispielsweise die Kultisten vor den Helden eintreffen. Alle diese Änderungen sind optional, tragen aber zur Spieltiefe bei. So bekommen die Helden Auswirkungen ihrer Eile (oder Langsamkeit) zu spüren und sehen.



Verfolgt!

Für die Kultisten ist ihre Suche nach dem Heiligtum nicht nur ein lang gehegter Traum, sondern auch ein religiöses Erlebnis. Sie sind sich der Tatsache bewusst, dass die Helden ihnen noch immer auf den Fersen sein könnten, und zögern nicht, gegen diese vorzugehen, wenn sie ihre heilige Pilgerfahrt stören. Im Folgenden findest du Vorschläge für Aktionen der Kultisten gegen ihre Konkurrenz, aber auch Ideen, wie die Helden den Kultisten Steine in den Weg legen können.

Was die Kultisten tun werden

Alessia hat ihren Jüngern eingeschärft, dass tote Helden zu viel Aufsehen erregen würden und es deshalb besser wäre, die Helden nur zu behindern. Abgesehen von Mord schrecken die Kultisten jedoch vor nichts zurück. Je nachdem, wie weit sie den Helden voraus sind, werden sie daher folgende Maßnahmen ergreifen:

- **Spuren verwischen:** Die Kultisten bemühen sich auf dem ganzen Weg, nicht gefunden zu werden. Lege jeden Tag für die Kultisten eine Vergleichsprobe auf *Fährtsuchen* (*Verwischen eigener Fährte*) mit FW 6 (14/13/13) gegen den höchsten Wert der Helden in *Fährtsuchen* (*humanoide Spuren*) ab. Bei Gelingen ist ihr Tagesweg für die Helden nicht nachvollziehbar.
- **Späher:** Wenn die Kultisten ihr Nachtlager aufschlagen, erkundet Nazir *Schiefzahn* (siehe Seite 62) als Späher die Umgebung. Sollten die Helden in der Nähe lagern, lege eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* mit FW 6 (12/13/13) gegen die *Sinnesschärfe* des Helden ab, der gerade Wache hält. Bei Gelingen hat Nazir ihn unbemerkt ausgekundschaftet. Die Kultisten sind ab jetzt gewarnt und greifen zu weiteren Maßnahmen.

- **Falsche Fährte:** Sobald die Kultisten sicher sind, dass ihnen jemand folgt, schickt Farugo zwei von ihnen auf einen anderen Weg, um deutliche Spuren zu hinterlassen und die Helden vom Weg abzulenken. Die Spuren sind leicht zu bemerken (*Fährtsuchen* +3), aber um zu erkennen, dass es sich um absichtliche Fährten handelt, benötigt man mindestens QS 3.
- **Sabotage:** Nächtigen die Helden unweit der Kultisten, schleicht sich *Laila* (siehe Seite 62) nachts in ihr Lager. Lege eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* mit FW 6 (12/13/13) gegen die *Sinnesschärfe* des Helden ab, der gerade Wache hält. Bei Gelingen kann *Laila* unbemerkt die Ausrüstung der Helden zerstören, beispielsweise Gurte durchschneiden, oder wichtige Gegenstände (wie Tränke) stehlen.
- **Überfall:** Sollte ein Held längere Zeit allein unterwegs sein, beispielsweise in Taladur, werden drei der Kultisten ihn aus dem Hinterhalt angreifen, um ihn gefangen zu nehmen und zu befragen. Sie gehen dabei so vor wie im Abschnitt **Hinterhalt** (siehe Seite 42) beschrieben.
- **Dreiste Lüge:** Falls die Helden den Kultisten bedrohlich nahe kommen, wird sich *Laila* am nächsten Ort (Taladur, Nemento, Soroban) an die Obrigkeit wenden und behaupten, eine Gruppe verfolge sie und trachte ihnen nach dem Leben. Sie beschreibt die Helden und schluchzt so herzerreißend, dass man ihr glaubt. Wenn die Helden in diesem Ort ankommen, suchen Gardisten oder erzürnte Dorfbewohner bereits nach ihnen. Um diese wieder zu beruhigen, müssen die Helden 10 QS in einer Sammelprobe auf Überreden (Herausreden) erzielen, Zeitintervall 1 Stunde. Das kostet sie unter Umständen wertvolle Zeit.

Was die Helden tun können

Solange die Helden hinter den Kultisten liegen, ist Eile ihre einzig sinnvolle Option. Überholen sie die Kultisten jedoch, können sie natürlich mit denselben gezinkten Karten spielen wie diese (siehe Seite 41). Weitere Möglichkeiten, die ihnen offenstehen, sind:

- **Obrigkeit informieren:** Anders als die Kultisten müssten die Helden nicht einmal lügen, um eine Stadtgarde von der Gefährlichkeit ihrer Gegner zu überzeugen. Allerdings müssten sie dafür ihr Verschwiegenheitsversprechen gegenüber Gendahar brechen, weswegen sie diese Option nur wählen sollten, wenn nichts anderes mehr hilft. In diesem Fall wird man ihre Rivalen festsetzen. Diese müssen sich dann herausreden (siehe Seite 41), allerdings ist ihre Probe auf Überreden erschwert: Für jede Hintergrundinformation, welche die Helden der Stadtgarde geben, um 1 Punkt bis zu einem Maximum von 3.
- **Hinweise vernichten:** Die Kultisten würden es nie wagen, an ihrem heiligen Pilgerpfad etwas zu ändern, selbst wenn das bedeutet, dass die Helden dieselben Hinweise finden können. Die Helden dagegen haben vermutlich weniger Skrupel. Sie könnten beispielsweise den Aufgang zum Bergfried in Aguilon blockieren oder am Schrein vom Taladur die eingravierten Schwerter zerstören. Je nach Aktion verlieren die Kultisten dadurch 1-5 ZE (Meisterentscheid).

Zusammentreffen

Was geschieht, wenn die Helden und ihre Gegner während der Reise aufeinandertreffen, ist stark vom Fortschritt der Suche und dem Ort des Treffens abhängig. Beide Seiten können sich für zurückhaltende oder offensive Taktiken entscheiden. Orientiere dich zur Ausgestaltung an folgenden Grundsätzen.

Spionage

Eine Partei kann versuchen, ihre Gegner unbemerkt zu belauschen. Lege eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* des Spions gegen *Sinnesschärfe* des Belauschten ab, um zu ermitteln, ob die Spionage gelingt oder bemerkt wird. Die Kultisten werden diese Möglichkeit nutzen,

wann immer sie sich ihnen bietet, um mehr über den Fortschritt und die Absichten der Helden zu erfahren.

Gespräch

Um mehr herauszufinden, kann auch ein offenes Gespräch zwischen Helden und Kultisten stattfinden. Am wahrscheinlichsten ist es, dass es während einer Patt-Situation dazu kommt. In diesem Fall sind Vergleichsproben auf Überreden oder *Einschüchtern* gegen *Willenskraft* zwischen den Gesprächspartnern nötig, um zu ermitteln, welche Seite sich überzeugen oder aushorchen lässt. Die Kultisten werden nie von sich aus ein offenes Gespräch suchen, lassen sich aber unter Umständen in eines verwickeln.

Hinterhalt

Wenn man auf unvorbereitete Gegner oder Gegner in Unterzahl trifft, bietet sich ein überraschender Angriff an. Helden wie Kultisten verwenden dazu die Regeln für den Hinterhalt (siehe **Regelwerk** auf Seite 237). So lassen sich auch Gefangene machen, die danach ausgefragt werden können. Die Kultisten nutzen diese Möglichkeit nur, wenn sie in der Überzahl sind. Sollten sie einen oder mehrere Helden besiegen, fesseln und befragen sie ihn (Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Verhör)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)*). Dabei kann der Held die Gesichter einiger Kultisten (siehe Seite 61) erkennen und vielleicht ihre Motivation verstehen. Danach schlagen sie den Helden bewusstlos, werden ihn aber keinesfalls töten.

Geschenkter Sieg Optionaler Inhalt

Sollten die Helden die Kultisten aufspüren und angreifen, bedient sich Farugo einer List. Er nimmt den Kampf an, befiehlt dann aber der übergewichtigen Peliria, mit der Statuette zu fliehen. Da sie nicht sehr schnell ist, kann man sie leicht einholen und überwältigen. Farugo hofft, die Helden so abzulenken, damit er und die anderen Kultisten entkommen können. Auf diese Weise kann die Statuette wieder in den Besitz der Helden gelangen, was Farugo billigend in Kauf nimmt, solange er nur als Erster das Heiligtum erreicht.

Castillo Aguilon

Das erste Etappenziel der Helden ist der Ort, an dem einst ein Schrein des Braziraku unter einem großen Baum stand. Dieser ist längst gefällt, doch der Hügel existiert noch. Auf ihm wurden die Überreste des Altars mit einer Burg überbaut, von der heute nur noch eine Ruine übrig ist.

Geschichte des Castillos

Einst war Castillo Aguilon der prächtige Stammsitz eines almadanischen Fürstengeschlechts, doch inzwischen ist es zur Ruine verkommen. Dieses traurige Schicksal verdankt die Burg einem furchtbaren Ereignis, das sich

574 BF zutrug. Fürstin Madalena von Aguilon hatte zahlreiche Adlige auf ihre Burg geladen, um in einem lange andauernden Streit zwischen dem Grafen von Ragath und einigen Junkerfamilien zu schlichten. Aus Gründen, über die sich der Schleier der Zeit gelegt hat, eskalierte das als diplomatisches Gespräch geplante Treffen. Fürstin Madalena, der Graf von Ragath und sieben ihrer Vasallen fanden ein blutiges Ende. In das Gedächtnis Almadas brannte sich dieser grausame Tag als Blutfest von Aguilon, auch 13. Ingerimm-Massaker genannt, ein. Seitdem wird die Burg nicht mehr genutzt und gilt den Einheimischen als verflucht.



Die Schauerruine

Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten)

- Erfolg: Der Held geht davon aus, dass es sich bei allen Spukgeschichten über Castillo Aguilon nur um Ammenmärchen handelt.
- Misserfolg: Der Held ist von der schauerlichen Präsenz des Castillos beunruhigt. Er erhält eine Stufe *Furcht*.
- Patzer: Der Held ist überzeugt, einen leibhaftigen Geist auf den Zinnen gesehen zu haben. Der Schreck fährt ihm in die Glieder. Er erhält zwei Stufen *Furcht*.

Diese Probe muss jeder Held ablegen, der sich dem Castillo nähert. Bei passenden Nachteilen (etwa Aberglaube, Totenangst, Angst vor Geistern) ist die Probe je um 1 erschwert.

Aussehen der Anlage

Obwohl zur Ruine verfallen, bietet Castillo Aguilon selbst von weitem noch immer ein imposantes Bild. Auf einer waldlosen Anhöhe erheben sich halb zerfallene, von Efeu und Moos überwucherte Mauerreste. Von Regen und Wind blank geleckte Zinnen ragen wie spitze Zähne in den Himmel. Die Natur hat sich hier Bahn gebrochen und mit Gras, Flechten und Büschen zurückgeholt, was ihr einst in mühsamer Arbeit entronnen worden ist. Obwohl die Wehrmauern fast vollständig intakt sind, ist es dennoch äußerst gefährlich, das Gelände zu betreten. So verwunschen und wildromantisch die Ruine auch wirken mag, die Einsturzgefahr ist groß. Über alledem thront der ehemalige Bergfried, einst ein imposanter Koloss von fast 20 Schritt Höhe. Teile der Mauer sind herausgebrochen und liegen nun verstreut auf dem überwucherten Innenhof, das Holzgebälk im Inneren ist zerfallen. Nichtsdestotrotz könnte ein geübter Kletterer es bis ganz nach oben schaffen und eine fantastische Aussicht über das ganze Umland genießen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als ihr auf das ehemalige Burgtor zusteuert, läuft euch ein kalter Schauer über den Rücken. Aus der Ferne hatte die Burg noch romantisch auf euch gewirkt, doch je näher ihr kommt, desto beklommener macht euch der Anblick der verwitterten Mauern. Etwas hier fühlt sich falsch und unheimlich an. Liegt es daran, dass die Burg von allerlei Grünzeug überwuchert ist, eure Augen aber keine blühende Blume weit und breit entdecken können? Oder daran, dass ihr keinen einzigen Vogel mehr zwitschern, kein noch so kleines Tier herumwuseln sehen könnt? Ach, sicher ist das nur Einbildung ...



Die Ruine der ruhelosen Seelen

Der Besuch auf Castillo Aguilon soll eine ruhige, unheimliche Atmosphäre verbreiten. Wenn es möglich ist, sollten die Helden die Ruine daher am späten Nachmittag kurz vor Beginn der Dämmerung erreichen. Dann stehen sie unter Zeitdruck, den Weg nach Taladur zu suchen, bevor die Sonne untergeht. Betone bei der Beschreibung des Castillos, wie seltsam lebensleer hier alles scheint. Helden, die in Geschichte bewandert sind, können sich auf diese Unbehaglichkeit auch selbst einen Reim machen. Möglicherweise nehmen die Helden dann an, das Massaker ginge ebenfalls auf den wütenden Braziraku zurück. Lass sie darüber spekulieren, doch abschließend geklärt wird die Frage in diesem Abenteuer nicht.

Probe auf Geschichtswissen (Almada)

QS 1 – Der Held erinnert sich, dass hier Menschen beim sogenannten Blutfest von Aguilon gestorben sind.

QS 2 – Vor etwa 500 Jahren endete eine Feier in einem Blutbad. Seitdem gilt die Burg als Geisterruine.

QS 3+ – Man nennt dieses Ereignis auch das 13. Ingerimm-Massaker. Die Fürstin Almadras, der Graf von Ragath und einige weitere Adlige kamen dabei ums Leben.

Hoch auf den Bergfried!

Um den nächsten Hinweis zu entschlüsseln und den direkten Weg nach Taladur zu finden, ist es nicht zwingend notwendig, wie der unbekannte Kultist damals auf den heiligen Baum Brazirakus zu steigen. An dessen Stelle steht heute der Bergfried des Castillos, von dem aus man eine ebenso gute Aussicht genießen kann. Um ihn zu erklimmen, muss man zunächst die Trümmersteile im alten Burghof überwinden (Sammelprobe *Körperbeherrschung* +1, Zeitintervall 15 Minuten) und dann eine geeignete Aufstiegsstelle suchen. Der Aufstieg wird durch eine Sammelprobe auf *Klettern* abgehandelt.

- 6 QS: Einer oder mehrere Helden sind hoch genug geklettert, dass sich die Streittürme von Taladur am Horizont abzeichnen. Die Probe auf *Orientierung* für den kürzesten Weg ist um -1 erschwert.
- 10 QS: Einer oder mehrere Helden erklimmen den Bergfried und entdecken Taladur in der Ferne. Die Probe auf *Orientierung* für den kürzesten Weg ist für sie nicht modifiziert.
- Misserfolg/die Helden klettern nicht auf den Bergfried: Die Probe auf *Orientierung* ist um 2 erschwert, weil die Helden teilweise spekulieren müssen, was von hier aus der kürzeste Weg nach Taladur wäre.

Der Weg nach Taladur

Der kürzeste Weg ist nicht unbedingt der schnellste. Der direkte Weg nach Taladur führt über Weinberge und zerklüftete, teils bewaldete Hügel, weswegen kein schnelles oder bequemes Vorankommen möglich ist. Hier müssen sich die Helden entscheiden: Nehmen sie den Umweg über Straßen und riskieren, den Schrein nicht auf Anhieb zu finden, oder gehen sie querfeldein? Letzteres geht natürlich nur, wenn sie den direkten Weg im Vorfeld herausgefunden haben. Farugo entscheidet sich in jedem Fall für den Pilgerweg über die Hügel.

- Straße: Die Helden erreichen den Schrein nach 6 ZE.
- Hügel: Die Helden erreichen den Schrein, wenn sie 10 QS in einer Sammelprobe auf *Orientierung* angesammelt haben, Zeitintervall 1 ZE. Für jeden Tag muss jeder Held außerdem eine Probe auf *Wildnisleben* ablegen. Bei Mislingen erleidet er 1W6 SP durch kleinere Verletzungen (von Dornen gestochen, Fuß umgeknickt, etc.).

Beispielhafte Geistererscheinungen

Es trägt zur Atmosphäre des Castillos bei, wenn die Helden tatsächlich auf einen der ruhelosen Geister der Ruine treffen. Je nachdem, wie lange sie sich hier aufhalten (oder gar übernachten), kannst du eine oder mehrere dieser Begegnungen einbauen.

Blut rinnt von den Wänden

Ein Held bemerkt im Augenwinkel etwas Merkwürdiges an einer Mauer. Wenn er sich ihr zuwendet, sieht er, wie eine dunkle, zähe Flüssigkeit an den halb überwucherten Mauerresten herabrinnt. Eine Probe auf *Heilkunde Wunden* +2 offenbart, dass es sich dabei um Blut handelt. Kurze Zeit später ist das gesamte Blut jedoch spurlos verschwunden.

Stimmen aus dem Nichts

Helden, denen eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gelingt, hören in unregelmäßigen Abständen Stimmen. Meist ist es nur unverständliches Geflüster, aber manchmal sind Satzketten wie „Wie könnt Ihr es wagen?“ oder „Nein, ich flehe Euch an, tut das nicht!“ darunter. Wenn man den Stimmen nachgeht, verstummen sie wieder.

Die Hinrichtung

Nicht nur die Geister des Blutfestes gehen hier um. Viel früher, als sich hier noch ein Schrein des Braziraku befand, wurde ein aus Bosparan gesandter Legat, der den Kult im Namen von Obra-Horas auflösen sollte, gefangen genommen und in einem blutigen Zweikampf hingerichtet. Seine gefesselte Seele durchstreift seitdem die Gemäuer mit Heulen und Wehklagen. Im Zwielight spielt die Seele hin und wieder als Illusion die eigene Gefangennahme durch, was die Helden beobachten können. Sie sehen verschwommene Schemen, von denen nur eine Gestalt klar zu erkennen ist. Wem eine Probe auf *Geschichtswissen* gelingt, der erkennt den Mann als bosparanischen Offizier. Er wird umhergestoßen, geht zu Boden, muss schließlich ein Schwert aufheben und wird von einer unscharfen, aber extrem großen Gestalt in einem harten Kampf regelrecht in Stücke geschlagen.



Der wütende Vasall

Eines der Todesopfer wurde nicht von Angreifern im Kampf besiegt, sondern stolperte und starb in der Massenpanik unter den trampelnden Füßen der Fliehenden. Die Wut über diesen unwürdigen Tod fesselte seine Seele an den Ort seiner Schmach. Sie manifestiert sich vor allem in Erschütterungen des Bodens, die an das Trampeln der Festgäste erinnern. Wenn die Helden sich davon nicht abschrecken lassen, werden die Erschütterungen so heftig, dass Steine aus den Wänden brechen und man sich nur noch mit Mühe auf den Beinen halten kann (Probe auf *Körperbeherrschung*). Einzelnen Helden kann der Wütende auch als Spukgestalt erscheinen (wirkt wie ein HORRIPHOBUS).

Der verdammte Graf

Der Ragather Graf Bugo war eines der Todesopfer. Sein Streit mit den Junkerhäusern um die reichen Alaunvorkommen war Anlass des Gesprächs auf Burg Aguilon und damit auch Grund für den Tod der Fürstin Madalena. Ihr Tod entsetzte den Grafen so sehr, dass ihn die Schuld seitdem an die Burgruine fesselt. Anders als die anderen Spukerscheinungen verfügt er noch über ein Bewusstsein, ist sich seiner Situation also weitestgehend klar. Meistens zieht er sich auf den Bergfried zurück und lamentiert in leisem Geheul über seine erdrückende Schuld. Er beobachtet Helden, die den Bergfried erklimmen (was seit Ewigkeiten niemand mehr getan hat), aber auch solche, die sich von anderen Spukerscheinungen nicht abschrecken lassen. Wenn er sie für ehrbare Leute hält, wird er einem von ihnen plötzlich als durchscheinende, in prächtige Gewänder gekleidete Gestalt erscheinen. Er sehnt sich nach Absolution, doch bisher lief jeder, dem er erschien, schreiend davon. Auch den Helden muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* -1 gelingen, andernfalls erhalten sie eine Stufe *Furcht* (zusätzlich zur Stufe, die sie eventuell seit Betreten der Ruine haben).

Wenn die Helden seinen Anblick aushalten, können sie ihm Hilfe anbieten. Eine Möglichkeit, ihn zu erlösen, wäre es, in seinem Namen der Statue von Fürstin Madalena in Ragath Blumen und eine formelle Entschuldigung für seinen Hochmut zu überbringen. Außerdem warnt er sie vor den anderen böswilligen Geistern der Ruine und kann bestätigen, dass schon andere Menschen vor den Helden hier waren. An Gesichtern oder Zeiträumen kann er sich jedoch nicht erinnern, denn Zeit und Raum haben für ihn kaum noch eine Bedeutung.

Vom Wesen der Geister

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen durch Besessenheit den Körper Lebender in Beschlag nehmen, der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie jedoch nicht. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.

Graf Bugo, Gefesselte Seele

MU 13 KL 12 IN 12 CH 13

FF 11 GE 13 KO 14 KK 13

LeP 18 AsP 30 KaP – INI 13+1W6

AW 12 SK 3 ZK 7 GS 10

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W3 SP RW lang
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 12, Willenskraft 11

Zauber: Horriphobus 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht: Der Spuk flieht nicht.

Probe auf Magiekunde (Magische Wesen)

QS 1 – Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.

QS 2 – Eine Gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.

QS 3+ – Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.

Sonderregeln:

Geister-Regeln: Für den Spuk gelten die allgemeinen Geister-Regeln.

- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.



Der Schrein bei Taladur

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr seid noch höchstens eine halbe Meile von den Mauern Taladurs entfernt, als sich vor euch im dichten Wald etwas Graues abzeichnet. Dort, mitten im Wald, umwuchert von Hecken, Bäumen und Sträuchern, erhebt sich ein großer behauer Steinbrocken, dessen verwitterte Umrisse an einen rechteckigen Altar erinnern. Zu diesem Bild passen die Knochen, kruden Holzgeflechte und dunklen Flecken auf der Oberseite des Felsens. Vor ihm tut sich eine kleine Lichtung von höchstens vier Schritt Durchmesser auf, die von zahlreichen Spuren übersät ist. Augenscheinlich seid ihr nicht die Einzigen, die diesen Ort aufsuchen.



Der Schrein der sechs Schwerter

Bei dem verwitterten Steinklotz im Wald handelt es sich um nicht weniger als den einzigen noch erhaltenen Braziraku-Schrein auf dem Pilgerpfad. Die Jahrhunderte haben ihm schwer zugesetzt, doch wie durch ein Wunder sind die sechs altertümlichen Schwerter, die man in seine Vorderseite eingraviert hat, noch gut zu erkennen, sobald man etwas näherkommt. Wenn die Helden jedoch die Lichtung betreten, ruft das den Einsiedler *Trimalchio* auf den Plan. Trimalchio beobachtet die Helden kurz, bevor er etwas tut. Würfele für ihn eine Probe auf *Verbergen* gegen die *Sinneschärfe (Wahrnehmung)* der Helden. Sobald jemand ihn entdeckt und in seine Richtung sieht, platzt er wild umherfuchtelnd aus dem Unterholz. Bemerkt ihn dagegen niemand, schleicht er um die Lichtung herum und taucht hinter dem Altar auf, wo er sich lautstark bemerkbar macht und das „Ende des falschen Blutes“

verkündet. Beschreibe, welche merkwürdige Gestalt aus dem Unterholz tritt, und lass die Helden auf Trimalchio reagieren. Es hängt nun von den Helden ab, wie die Szene weitergeht. Wenn sie den offensichtlich Irren freundlich behandeln, beantwortet er all ihre Fragen und lässt sie gehen. Fassen sie jedoch seinen Schrein an, werden grob oder laut, dann wird auch Trimalchio zunehmend aggressiv. Möglicherweise steht am Ende der Szene ein Kampf gegen den Wahnsinnigen.

Im Gespräch mit dem Einsiedler

Trimalchio wird zunächst versuchen, das Interesse der Helden am Schrein zu hinterfragen, den er für sein Zuhause hält. Solange sie weder den Schrein noch Trimalchio anfassen, ist der Irre zufrieden und will nichts weiter von den Helden wissen. Wird er gefragt, gibt er wahrheitsgemäß Auskunft. Lass den gesprächsführenden Helden für jede weitere Frage eine Probe auf *Überreden* (Schmeicheln) gegen Trimalchios *Willenskraft* würfeln. Wer mit dem Wahnsinn Erfahrung hat, kann sich die Probe auf *Überreden* um die QS einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Seele* erleichtern. Sobald eine der Frage-Proben misslingt, wird Trimalchio aggressiv. Weitere Proben gegen ihn sind nun um 1 erschwert. Misslingt eine weitere Probe, geht er unvermittelt zum Kampf über und greift den Fragesteller an.

Trimalchios Informationen

- Er haust in einem selbst gebauten Verschlag keine zehn Schritt von hier entfernt, den er neugierigen Helden mit Stolz und Begeisterung zeigt.
- Hin und wieder opfert er kleine Waldtiere auf dem Altar, was er unumwunden zugibt, falls man ihn fragt. Daher rühren die dunklen Flecken auf dem Stein, und auch die Knochen und Holzbasteleien stammen von ihm.

- Das Wesen, das er hier verehrt, nennt er selbst „Rondraku“ (seine persönliche bizarre Mischung aus Rondra und Braziraku), den Herrn des Waldes und des Blutes. Er hält sich für dessen auserwählten Propheten.
- An eine Zeit, als er noch nicht hier lebte, erinnert er sich kaum. Zuerst gesteht er seine Gedächtnislücke mit Bedauern ein, doch wenn man nachfragt, reagiert er beleidigt und zunehmend aggressiv.
- Von einem Pilgerpfad oder den Kultisten weiß er nichts.

§ Falls die Kultisten bereits hier waren, finden die Helden Trimalchio weinend neben dem Altar. Er geriet mit den Kultisten in Streit und wurde dabei verletzt (Schmerz I), konnte aber vorher Tsaia (siehe Seite 63) noch heftiger verletzen (Schmerz II). Danach griff Farugo ein und sagte, die Zeit dränge zu sehr, um sich mit einem Irren wie Trimalchio zu beschäftigen. Wenn die Helden nett zu Trimalchio sind und ihm sogar bei seinen Wunden helfen, erzählt er ihnen alles über die Begegnung und beschreibt Farugo sowie Peliria und Tsaia sehr genau.

1 Trimalchio, der irre Einsiedler

Kurzcharakteristik: Mitte 40, dem Wahnsinn verfallener Eremit und selbsternannter Prophet des Rondraku

Hintergrund: Bis vor vier oder fünf Jahren lebte Trimalchio als Bäcker in Taladur. Er führte ein bescheidenes Leben und war beliebt unter seinen Mitmenschen. Eines Tages stand er jedoch plötzlich auf dem Markt und fing an, von Sternen zu sprechen, die fallen werden, und vom einzig wahren Gott. Er verbrachte einige Tage im Stadtkerker, kam aber wieder auf freien Fuß und predigte weiter. Nach seinem dritten Kerkerarrest floh er in die Wälder, wo er den Schrein fand und über seinen Glauben wahnsinnig wurde.

Aussehen: Trimalchios Alter ist schwer einzuschätzen. Er hat verfilztes rötliches Haar, das langsam ergraut, und einen unregelmäßig gestutzten Vollbart. Seine Kleidung ist zu großen Teilen aus Tierfellen selbst genäht und sieht entsprechend bizarr aus. Um Hals, Handgelenke und Knöchel hat er sich zahlreiche Lederbänder gebunden, die mit Holzstückchen und kleinen Knochen verziert sind.

Funktion: Trimalchio kann Helfer und Feind der Helden zugleich sein. In erster Linie aber zeigt er ihnen, wie gefährlich der alte Pilgerpfad mit seinen Schreinen auch heute noch für den menschlichen Geist ist.

Darstellung: Lass deinen Kopf nach vorne hängen, als hättest du einen buckligen Nacken. Schau keinem in die Augen, wenn er mit dir spricht, sondern blicke ins Nichts. Dann, ohne erkennbaren Anlass, starrst du jemanden direkt an und gluckst merkwürdig. Unterbreche dich selbst beim Sprechen, um deinen Herrn Rondraku zu lobpreisen, und spreche dann mit zitternder Stimme wieder.

Trimalchio

MU 13 KL 10 IN 12 CH 11

FF 14 GE 12 KO 13 KK 13

LeP 33 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 6

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: Geborener Redner

Talente: Einschüchtern 6, Kraftakt 4, Körperbeherrschung 4, Sinnesschärfe 9, Verbergen 11, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Trimalchio ist ein Bäcker, kein Kämpfer, auch wenn sein Wahn ihm den Mut der Verzweiflung verleiht. Er stürzt sich wie ein wildes Tier planlos auf den, den er für seinen Feind hält, und schlägt mit aller Wucht zu.

Flucht: Trimalchio flieht erst bei 5 LeP oder weniger, denn er muss Rondrakus Schrein schützen.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP



»Dies ist der heiligste Ort auf Dere, und der Herr hat mich hierher geführt! Und sehet, die Sterne sind gefallen, und seine Zeit wird kommen, und er wird mich krönen mit Blut und Knochen als seinen Herold und Propheten!«

Taladur

Es ist nicht zwingend notwendig, einen Abstecher in die Stadt der Streittürme zu machen, doch wenn die Helden genug Zeit haben, kann es sich als nützlich erweisen. So kommen sie in den Genuss des Anblicks der berühmten-berühmten Türme von Taladur, die den ständig verfehdeten Familias der Stadt als Machtdemonstration und Schutz dienen. Überall in der Stadt prangen deren Wappen: der grüne Drache auf Schwarz der Amazetti, der goldene Turm der Familia von Taladur, die blaue Schwertlilie der Tandori und zahlreiche weitere.

Taladur

Einwohner: 3.000 (etwa 10 % Zwerge)

Herrschaft: der Erzene Rat (Stadtrat)

Tempel: Ingerimm, Travia

Handel & Gewerbe: wichtiger Handelsplatz für Produkte aus Erz und Tuch, viele Handwerker, die Erze und Tuche zu hochwertigen Produkten verarbeiten
Gasthäuser: Gasthof Turmschänke (Q4/P3/S8), Gasthaus Der Hammer (Q4/P3/S10), Schänke Angroschs Keller (Q2/P2), Gräfliche Braustube (Q4/P4)

Besonderheiten: Streittürme der Familien

Stimmung in der Stadt: Immer wieder klirren die Waffen, wenn die Familien sich befehden. Die Handwerker hingegen versuchen, ungestört ihre Arbeit zu tun.

Da der Aufenthalt der Helden nur kurz dauern sollte, werden sie wahrscheinlich einen der folgenden Orte aufsuchen:

Was weiß man hier über Trimalchio?

Der Verdacht liegt nahe, dass der irre Einsiedler am Schrein in Taladur kein Unbekannter ist. Um sich nach ihm umzuhören, muss eine Sammelprobe auf *Gassenwissen*, Zeitintervall 1 Stunde gelingen. Man erzählt den Helden Trimalchios Vorgeschichte, doch dass er unweit der Stadt im Wald haust, weiß niemand. Seine Frau ist damals nach seinem Verschwinden aus Scham nach Punin verzogen, sein Haus wurde verkauft.

- **Gongplatz:** Das Zentrum der Stadt. Hier können sich die Helden neu ausrüsten, aber auch nach ihren Gegnern erkundigen. ⚔ Wenn die Helden bisher langsamer waren als die Kultisten, bringt eine gelungene Gruppensammelprobe auf *Gassenwissen*, Zeitintervall 1 Stunde zutage, dass vor nicht allzu langer Zeit (je nach Vorsprung der Kultisten) jemand im Traviatempel war, auf den Farugos Beschreibung zutrifft. Er war in Begleitung einer verletzten Frau.
- **Feste Spähricht:** Die aus dunklem Granit erbaute Festung thront düster inmitten der Stadt. Hier regiert die zwergische Gräfin der Waldwacht, *Groschka Tochter der Bulgi*, deren private Büchersammlung für eine Recherche ausreichend ist. Mit einem Schreiben von Graf Gendahar ist die Benutzung der Bibliothek kein Problem, denn die Gräfin hält sich aus menschlichen Angelegenheiten vorzugsweise heraus. (Zeitintervall für Rechercheproben: 30 Minuten)
- **Magister Blaemendal:** Eine Probe auf *Gassenwissen* +1 führt die Helden mit der Frage nach gelehrter Hilfe zu einem schmucken Häuschen nahe des Gongplatzes. Hier lebt Magister *Alrico Blaemendal* (72, spindeldürr und längst ergraut, aber trotz

Alrico Blaemendal, Universalgelehrter

MU 12 KL 17 IN 14 CH 12

FF 13 GE 11 KO 10 KK 11

LeP 33 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 6

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierungen
Geschichtswissen (Almada), Rechtskunde (Almada),
Sagen & Legenden (Almada)

Vorteile/Nachteile: Vertrauenerweckend

Talente: Bekehren & Überzeugen 10, Menschenkenntnis 7, Geographie 6, Geschichtswissen 14, Götter & Kulte 8, Magiekunde 8, Rechnen 10, Rechtskunde 15, Sagen & Legenden 12, Sternkunde 6, Heilkunde Wunden 6

seines gebrechlichen Äußeren noch ausgesprochen vital; trägt schlichte Kleidung; liebt Gespräche über Philosophie, Geschichte und Juristerei), ein hochgelehrter Mann, der sich zumeist als Rechtsberater verdingt. Es bedarf keiner Probe, ihn davon zu überzeugen, den Helden mit seinem Wissen zu helfen. Würfe für ihn eine Probe, wenn die Helden ihn nach einem konkreten Hinweis fragen, ob er das entsprechende Wissen hat.

- **Traviatempel:** Im sogenannten Tempel der Guten Frau können die Helden Hilfe und Ratschläge erbitten, ohne dafür eine Probe würfeln zu müssen. Eine kleine Spende für den Tempel ist aber gern gesehen. ⚔ Sind die Helden langsamer als die Kultisten, waren Farugo und Tsaia nach der Begegnung mit Trimalchio hier, um Tsaia's Wunde versorgen zu lassen. Falls sie sogar noch hier sind, wird Farugo Tsaia zurücklassen und versuchen, zu fliehen.

Die Klosterruine von Nemento

Auf der Landstraße gen Süden führt für die Helden kein Weg an dem beschaulichen Dorf Nemento vorbei. Hier stand einst ebenfalls ein Schrein des Braziraku, von dem allerdings nichts mehr übrig ist. Seit Jahrhunderten wird der Ort immer wieder von Unglücken heimgesucht, egal ob Hungersnot, Blutfehde, Krieg, Brand, Seuche oder Missernte. Das jüngste Unglück, die Zerstörung des Peraineklosters, steht in Zusammenhang mit den lokalen Stierkulten, was die Helden herausfinden können. Offiziell heißt es zum Unglück nur, dass Geweihte und Kloster einem Brand zum Opfer fielen, hinter dem Machenschaften Selindian Hals vermutet werden. Die Wahrheit, dass lokale Adlige, die Anhänger der Stierkulte sind, den Brand auslösten und die Geweihten niederstachen (siehe **Das verlassene Storchennest**), kennen nur wenige, auch wenn einige Einwohner die offizielle Version in Frage stellen.

Informationssuche in Nemento

Eine Bibliotheksrecherche ist hier nicht möglich, allerdings können sich die Helden umhören. Das nötige

Nemento

Einwohner: 600 Einwohner

Herrschaft: Ranudo di Dalias y las Dardas, Baron von Nemento

Tempel: Praios (Kapelle); früher Peraine

Handel & Gewerbe: Weinanbau

Gasthäuser: Taverne Bei Siguenza (Q4/P4/S10)

Besonderheiten: Ort der Unglücke, der immer wieder von Katastrophen heimgesucht wird

Stimmung in der Stadt: schicksalsergeben, bedrückt

Zeitintervall beträgt 1 Stunde. Folgende Antworten können sie auf die wahrscheinlichsten Fragen erhalten:

Gibt es interessante Neuigkeiten?

- 6 QS: Man erzählt den Helden, dass vor zwei Wochen eine Geweihte vom Praiostempel aus Dalias kam und sich mit dem hiesigen Geweihten gestritten hat. (⚔ Falls die Kultisten bereits hier waren, erwähnt man auch, dass merkwürdige Gestalten in der Stadt waren.)



- 10 QS: Die Helden erfahren, dass es bei dem Streit um die Reste des zerstörten Peraineklosters ging, das durch einen Brand zerstört worden ist, der auf sinistre Machenschaften Selindian Hals zurückgeführt wird.

Sind die Kultisten hier gewesen?

- 6 QS: Die Helden treffen jemanden, der die Antwort zwar nicht kennt, sie jedoch an die Wachfrau *Yaquiria* (32, kinnlange, fettige braune Haare, tiefe Augenringe; beklagt sich in jedem Satz darüber, wie überarbeitet sie ist; Willenskraft 4 (12/11/12), SK 1) verweisen kann, die sicher weiß, wer hier ein- und ausgegangen ist.
- 10 QS: Die Helden finden Yaquiria, die ihnen nach einer gelungenen Vergleichsprobe auf Überreden (*Manipulieren*) gegen ihre *Willenskraft* wahrheitsgemäß sagt, ob ihre Konkurrenten bereits in Nemento waren. (Abhängig vom aktuellen Stand der Verfolgung, Seite 40)

Gibt es hier einen alten Schrein?

- 6 QS: Von einem alten Schrein weiß hier niemand, aber man verweist an die neue Kapelle des Praios, wo man sicherlich mehr über frühere Kultstätten weiß.
- 10 QS: Die Helden fragen sich erfolgreich zur Praioskapelle durch, wo sie auf den Geweihten treffen (siehe **Das verlassene Storchennest**).

Was hat es mit dieser Ruine auf sich?

- 6 QS: Die Helden erfahren die offizielle Version der Feuernacht (siehe **Das verlassene Storchennest**).
- 10 QS: Marktfrau **Dolores** (50, spindeldürr, eingefallene Wangen, sonnengegerbte Haut; wackelt beim Sprechen mahmend mit dem Zeigefinger; Willenskraft 6 (12/12/11), SK 1) erzählt, dass sie und viele andere die offizielle Geschichte nicht glauben. Sie habe genau gesehen, wie „düstere Schatten“ einen

Geweihten erstachen, der aus dem brennenden Gebäude geflohen war. Sie vermutet eine Geheimgesellschaft hinter dem Anschlag, die das Ziel verfolgt, die Kirche der „gütigen Herrin Peraine“ vom Antlitz Deres zu tilgen.

Das verlassene Storchennest

Durch Herumfragen oder eigenständiges Erkunden der Stadt wird den Helden die Ruine des Peraineklosters etwa hundert Schritt südlich der Stadt auffallen. Hier können sie Zeuge dessen werden, was geschieht, wenn Stierkulte die Oberhand über die Perainekirche gewinnen. 1034 BF, als Almada unter dem zunehmenden Terror des Mondenkaisers litt, sahen einige Kultisten aus adligen Familien hier ihre Stunde gekommen. Des nachts wurde das Gebäude in Brand gesteckt, was die Einheimischen als „Feuernacht“ in Erinnerung haben. Wer es aus den Flammen schaffte, der wurde in der Finsternis niedergemetzelt. Nach dieser Katastrophe entsandte die Perainekirche keine neuen Geweihten, sondern löste das Kloster auf. Dessen beachtliche Ländereien wurden dem Praiostempel zu Dalias unterstellt. Dieser entsandte Bruder *Braniborio*, um eine Praioskapelle zu errichten und das Dorf seelsorgerisch zu betreuen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Malerisches Herbstlicht fällt auf die blank geleckten Steinquadern, die einst als Fundament ein Gebäude von beachtlicher Größe getragen haben müssen. Heute wächst hohes Gras dort, wo einst Dielenböden waren. Das Ausmaß der Zerstörung ist groß: Vom Obergeschoss ist nichts übrig geblieben, kein einziger Deckenbalken, kein Fensterrahmen, nicht einmal eine Dachschindel. Schwarze Spuren an den wenigen verbliebenen Steinen kündigen von einem grausamen Feuer, das hier gewütet haben muss. Nur ein einziges Gebäude ist, etwas abseits, erhalten geblieben, und dient heute unverkennbar als Andachtsort des Herrn Praios. Ein Mann in der Robe eines Geweihten steht vor

dieser Kapelle und versucht gerade unter Stöhnen und Hämmern, die Fensterläden an der Vorderseite zu reparieren.



Die neue Praioskapelle wurde in der vom Feuer weitestgehend verschont gebliebenen Scheune eingerichtet, die nun nach und nach zu einem anständigen Gotteshaus ausgebaut wird. Bei dem Geweihten handelt es sich um **† Rustam de Comino**, genannt Bruder **Braniborio**. Er bemüht sich gerade recht erfolglos, einen Fensterladen zu reparieren, der in der vergangenen Nacht ohne erkennbaren Grund abgebrochen ist. Wenn die Helden ihn ansprechen, wird er seine Arbeit jedoch umgehend unterbrechen, sie freundlich begrüßen und ihnen einen Tee anbieten. Hilfsbereite Helden könnten ihm anbieten, sein Problem mit dem Fensterladen zu lösen, wofür er sehr dankbar wäre.

Probe auf Holzbearbeitung (Tischlerarbeiten oder Zimmermannsarbeiten)

QS 1 – Der Held kann den Fensterladen notdürftig reparieren; dieser hängt jedoch schief an der Wand und wird nicht lange halten. Braniborio bedankt sich freundlich.
QS 2 – Das Ergebnis kann sich sehen lassen und wird einige Zeit halten. Braniborio ist sehr dankbar. Alle Proben auf gesellschaftliche Talente sind im Umgang mit ihm um +1 erleichtert.
QS 3+ – Der Fensterladen sieht aus wie neu. Braniborio ist begeistert. Zusätzlich zur Erleichterung von +1 auf Gesellschaftstalente wird er den Helden als „Meister des Handwerks“ preisen, ihm 5 Silbertaler als Lohn anbieten und ihn anflehen, sich am Umbau der Kapelle zu beteiligen (gegen Bezahlung, versteht sich).

Die Helden können Braniborio leicht in ein Gespräch verwickeln. Auf einfache Fragen, etwa zur Geschichte des Dorfes, antwortet er gerne und ausführlich. Geheime oder gefährliche Informationen wird er jedoch nicht preisgeben, es sei denn, die Helden können gute, glaubhafte Argumente dafür anführen, warum sie davon wissen sollten.

Was Braniborio freiwillig erzählt

- seine Vorgeschichte (siehe Kurzcharakteristik)
- die offizielle Geschichte von der Zerstörung des Peraineklosters (wobei er mehrmals deutlich sein Bedauern darüber zum Ausdruck bringt)
- die Geschichte Nementos inklusive aller Katastrophen, von denen er gehört hat, die er jedoch zeitlich nicht genau einordnen kann, z. B. „ach, und dann, in den 800ern war das, denke ich, da brach eine schreckliche Hungersnot über Nemento herein!“
- Hilfe bei Hintergrundwissen, das die Helden für die Lösung der Wegbeschreibung brauchen, sofern er genug weiß (entsprechende Proben auf seine Talente ablegen)

Was man Braniborio entlocken muss

Für jede der folgenden Informationen muss einem Helden eine Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren*)

gegen Braniborios Willenskraft gelingen. Gute Argumente sollten diese Probe ggf. erleichtern oder gar überflüssig machen, etwa wenn die Helden von ihrer Mission berichten und Braniborio eine Verbindung zwischen der Klosterzerstörung und den Stierkultisten herstellt.

- Ob und wann jemand hier war, auf den die Beschreibung der Kultisten passt. **⚔** Waren sie bereits hier, hat Braniborio sie in den Ruinen beim Stöbern erwischt und energisch vertrieben.
- Die Gründe für seinen Aufenthalt in Nemento. Braniborio fühlt sich der Mildtätigkeit verpflichtet und hofft, hier solche Aufgaben erfüllen zu können. Außerdem träumt er davon, das Kloster wiederaufzubauen. Beides trifft bei seinen Vorgesetzten auf Unverständnis, weswegen er es nicht direkt zugeben würde. Über diese Punkte hat er auch mit der Geweihten vor zwei Wochen gestritten, wovon die Helden möglicherweise bereits gehört haben (Seite 48).
- Die Wahrheit über die Feuernacht. Braniborio weiß zwar nicht, wer genau für die Zerstörung verantwortlich ist, aber er hat gehört, dass es Anhänger eines finsternen Kultes waren. Seitdem ist er sehr auf der Hut und versucht, die Reste des Klosters zu verteidigen.

Göttlicher Beistand

Je nach Ausgang des Gesprächs ist es gut möglich, dass Braniborio den Helden voller Eifer helfen will. Er verfügt über wenig Geld, ist aber bereit, ihnen auf andere Weise zu helfen. Möglich wären zum Beispiel:

- Göttliche Schutztalismane, mit denen sich die Helden sicherer fühlen.
- Ein dem Praios geweihter Dolch (Werte wie ein normaler Dolch), den Braniborio jedoch nur verleiht und zurückhaben möchte.

Lamento

Eine Eigenart der Almadaner ist ihr Hang zum Lamento. In anderen Regionen kennt man den Begriff nur als den almadanischen Tanz schlechthin, der von den Zahori geprägt wurde und irdisch als Flamenco bekannt ist. Das Wort selbst stammt vom Bosparanischen „lamenta“ (Wehklagen, Jammern) ab und ist schon ein Teil der almadanischen Kultur gewesen, bevor das Volk der Zahori entstand. Gemeint ist damit die Tendenz der Almadaner, ihr Unglück mit ausdrucksstarker Theatralik zu beweinen, aber auch mit Fassung zu tragen. Wehmütige Blicke, traurige Lautenklänge und schicksalsergiebene Bemerkungen sind ebenso Teil der almadanischen Lebensart wie das laute, impulsive Temperament. Der Aufenthalt der Helden in Nemento eignet sich dafür, diese Vielschichtigkeit der almadanischen Kultur anzuspüren, etwa in der Person von Bruder Braniborio. Auch die Vergänglichkeit, welche die Ruine des Peraineklosters ausstrahlt, unterstreicht die Melancholie des Lamento.

- Fürsprache bei den Dorfbewohnern, etwa um günstigere Preise für Ausrüstung zu erzielen oder wehrhafte Recken als Verstärkung anzuwerben (Proben zum Verhandeln um +2 erleichtert).
- Ist Braniborio besonders von der Not und Rechtsschaffenheit der Helden überzeugt, beschließt er sogar, sie selbst zu begleiten, obwohl seine Pflichten ihn an Nemento binden. Den Ärger, den seine Vorgesetzten ihm zweifelsohne dafür bereiten werden, nimmt er bereitwillig in Kauf. Diese Option kannst du nutzen, falls ein geweihter Begleiter die Chancen deiner Helden im Endkampf entscheidend verbessern würde. Bedenke aber, dass es zusätzlicher Aufwand für dich als Spielleiter ist, die Anwesenheit eines NSCs im Hinterkopf zu behalten.

1 Rustam Braniborio de Comino, Geweihter des Praios

Kurzcharakteristik: 29, junger, motivierter Geweihter, der an der Realität zu scheitern droht

Hintergrund: Rustam stammt aus einfachem Yaquirtaler Landadel und fühlte sich schon früh dazu berufen, den Menschen zu helfen. Er schätzt Recht und Ordnung besonders. Auf Drängen seiner Familie hin, schloss er sich nicht der Peraine-, Tsa- oder Travia-Kirche an, sondern wurde ein Diener des Herrn Praios. Nachdem der Praiostempel zu Dalias mit der Verwaltung des zerstörten Perainestifts zu Nemento beauftragt wurde, bettelte er förmlich darum, diesen Posten übernehmen zu dürfen. Rustam will hier einen Dienst an den Menschen leisten, sieht sich aber mit Vorurteilen, Vorschriften und anderen Hindernissen konfrontiert.

Aussehen: Rustam hat kurzes, dunkles Haar, das bereits lichter zu werden beginnt. Er ist von durchschnittlicher Körpergröße und trägt einen kleinen Wohlstandsbauch vor sich her. Zu seinem eigenen Bedauern wirkt er eher gemütlich und strahlt nur wenig Autorität aus, weswegen es ihm oft schwerfällt, sich trotz seiner Stellung durchzusetzen.

Rustam Braniborio de Comino

MU 14 KL 15 IN 15 CH 12

FF 12 GE 11 KO 12 KK 12

LeP 33 AsP – KaP 45 INI 13+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 6

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Dolch : AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Sonnenzepter: AT 11 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Tradition (Praioskirche), Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Geweihter

Talente: Einschüchtern 7, Kraftakt 4, Körperbeherrschung 5, Sinnesschärfe 12, Verbergen 0, Willenskraft 10

Liturgien: Die zwölf Segnungen, Blendstrahl 8, Magieschutz 6, Wahrheit 9

Kampfverhalten: Braniborio musste sich noch nie ernsthaft seiner Haut erwehren, da ihn sein Geweihtenstatus beschützt. Er stürzt sich kopfüber ins Gefecht, wenn nötig, ist jedoch bereit, auf kompetente Anführer zu hören.

Flucht: Wird er angegriffen, flieht Braniborio bei Schmerz I. Kämpft er dagegen gegen Feinde der Schöpfung, hält er durch, bis er auf 5 LeP oder weniger angekommen ist.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP



Funktion: Helfer der Helden, der Zusammenhänge erklären kann

Darstellung: Lass deine Schultern hängen. Lächle die Helden an, aber wenn die Sprache auf etwas Trauriges kommt, verzieht sich dein Lächeln. Sprich langsam und warmherzig, unterbreche dich aber selbst hin und wieder, um zu seufzen.

»Die Zwölfe fügen unser Schicksal. Es ist nicht an uns, es in Frage zu stellen. Wahrhaft glücklich werden wir nur, wenn wir lernen, es anzunehmen und zu ertragen.«

Streit in Soroban

Auf den ersten Blick mutet dieser Ort, an dem einst ein Schrein des Braziraku stand, wie ein beschauliches Weindörfchen an. Tatsächlich haben die Helden aber den vielleicht gefährlichsten Ort ihrer Reise erreicht, denn Soroban ist wie eine Flasche Brandöl – ein falsches Wort reicht bereits als Funke, um die Gemüter zum Explodieren zu bringen. In dieser angespannten Atmosphäre müssen die Helden versuchen, den Weg zum Heiligtum in den Wäldern zu finden. Das gegenseitige Misstrauen vor Ort macht dieses Unterfangen zu einer Herausforderung, von der die Helden anfangs nichts ahnen. Nur mit einer gelungenen Probe auf *Geographie (Almada)* –3 (+1, wenn Bruder Braniborio die Helden begleitet), ggf. erleichtert um eine passende Ortskenntnis, haben die Helden bereits von Soroban und den örtlichen Problemen gehört.

Vier streitende Dörfer

Für Außenstehende sind die vier Stadtviertel Sorobans kaum zu unterscheiden, denn die Unterschiede sind einzig in den Augen der Bewohner riesig. Durch die Umsiedlung zweier Dörfer an diese Stelle kamen in Soroban drei verschiedene Dorfgemeinschaften zusammen. Später entstand durch die Ansiedlung von rastullahgläubigen Fellachen ein viertes Dorf, das den Glauben an den Eingott der Novadis hochhält. In Alt-Soroban dagegen schätzt man Travias Güte, Aquero verehrt die ewig junge Tsa, und die Einwohner Quenticos feiern gerne ausgelassene Rahjasfeste. So hält jeder Stadtteil bis heute an seiner Schutzgottheit, althergebrachten Traditionen und Eigenheiten fest. Hochzeiten zwischen den Stadtteilen gibt es selten, dafür zahllose Streitigkeiten, Prügeleien und

Soroban

Einwohner: 880 Einwohner

Herrschaft: (nominell) Landjunkerin Tulameth saba Malkillah

Tempel: Travia (Alt-Soroban), Tsa (Aquero), Rahja (Quentico), Rastullah (Aram)

Handel & Gewerbe: Weinberge und Obstbauernhöfe

Gasthäuser: Taverne Zum tänzelnden Ross (Alt-Soroban, Q3/P4/S4), Weinstube Zur goldenen Rebe (Aquero, Q4/P4), Taverne Rahja-Garten (Quentico, Q4/P3), Herberge Zum weißen Raben (Aram, Q3/P5/S12)

Besonderheiten: aus vier Dörfern zusammengewachsener Ort, keine Stadtmauern

Stimmung in der Stadt: angespannt, aufgeheizt, kleine Streitigkeiten eskalieren leicht, Fremde werden misstrauisch beäugt

sogar Blutfehden. Die Anlässe dafür sind meist Nichtigkeiten. Haben die Aramyas zu laut gefeiert? Ist ein Pferd aus Quentico über eine Weide von Aquero gelaufen? Beinahe täglich kommt es wegen solcher Kleinigkeiten zu Streit im Ort. Die offizielle Herrin des Ortes, Tulameth saba Malkillah, die Witwe Selindian Hals, hat gegen diesen Hader bisher nichts unternommen, da sie wichtige Pflichten versehen muss und noch keinen freiwilligen Vogt für Soroban finden konnte.

Helden in Soroban

Es gibt für die Helden keine Möglichkeit, sich dem Zank in Soroban zu entziehen. Bereits die Entscheidung, in welcher Herberge sie eine Erfrischung zu sich nehmen, wird ihren Aufenthalt hier entscheidend beeinflussen. Sollten die Helden sich nach einer Taverne erkundigen, wird jeder Einheimische das Gasthaus seines Viertels energisch empfehlen. Wenn sie nicht weiter herumfragen, um Alternativen auszuloten, entscheide im Zweifel per Zufall,

wohin es sie verschlägt. Diese und weitere Entscheidungen bestimmen, wie leicht oder schwer es den Helden fallen wird, die gewünschten Informationen zu finden.

Bist du nicht für mich, bist du gegen mich

Die Helden sind in Soroban, um den letzten Hinweis zu entschlüsseln und die „plätschernde Lebensader“ zu finden. Die Einheimischen werden bald verstehen, dass es sich dabei um das sogenannte Blutflüsschen handelt, zu dem fast jeder den Weg kennt. Dennoch ist es nicht einfach, an diese Information zu gelangen. Um sie zu erhalten, muss eine Gruppensammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)*, Zeitintervall 1 Stunde, gelingen. Diese sollte in jedem Intervall so modifiziert werden, dass Erschwernis oder Erleichterung widerspiegeln, wie gut die Helden bei den Sorobanern gelitten sind. Die folgende Tabelle bietet Anregungen für kumulative Erschwernisse und Erleichterungen.

Modifikation, wenn die Helden ...

Aktion	aktuelles Viertel	andere Viertel
... eine Taverne besuchen	+1	-1
... in einer Herberge absteigen	+1	-1
... ab der 3. ZE Aufenthalt in einem Viertel	+1	-1
... einem Bewohner des Viertels helfen	+1	-1
... versuchen, einen Streit zu schlichten	+1	+1
... einen Geweihten der Schutzgottheit bei sich haben	+2	-1
... einen Novadi bei sich haben	+2 (Aram)	-1



Bei ihrer Suche können die Helden es sich leicht mit einem oder mehreren Vierteln verscherzen. Konfrontiere sie mit der offenen Ablehnung, die ihnen schon nach kurzer Zeit entgegenschlägt, wenn sie den Anschein erwecken, Freunde eines anderen Viertels zu sein. Gescheiterte Proben bilden gut ab, dass ihnen niemand zuhört, man sie abrupt stehen lässt oder gar als „Buhlen von Aram“ oder „Alt-Sorobaner Stiefellecker“ bezeichnet. Diese aggressive Grundhaltung wird noch verstärkt, falls die Helden die Statuette bei sich tragen. In diesem Fall wird aus Ablehnung schnell Handgreiflichkeit, die durchaus in einer Prügelei enden kann. ☞ Wenn die Kultisten vor den Helden hier eintreffen und im Besitz der Statuette sind, verursachen sie unter deren Einfluss einen massiven Streit unter den Stadtbewohnern. Die Helden treffen dann je nach Zeitabstand auf zahlreiche Verletzte oder hören zumindest von einer blutigen Schlägerei. Deren Verursacher, offenbar Fremde, sind in die südlichen Wälder geflohen.

Beispielhafte Sorobaner

Im Folgenden findest du einige Personen, die den Helden während ihrer Suche begegnen können. Mit ihnen kannst du die Sammelprobe lebendig gestalten und die Eigenarten der einzelnen Stadtviertel unterstreichen. Daher findest du bei jeder Figur das Stadtviertel, zu dem sich diese zugehörig fühlt.

♣ **Winzer Isonzo Bahramo (Quentico, 53, schwer übergewichtig, teure Kleidung; stets in Begleitung eines Leibdieners, von der eigenen Wichtigkeit völlig überzeugt; Willenskraft 6 (12/12/10), SK 1)** ist zu Besorgungen in der Stadt. Er schwärmt von seinem Weingut und seinem „edelsten Tropfen“, dem weißen Yaquirtaler Madawein, den er nach seiner Tochter Madalena benannt hat. Auf Aramyas ist er schlecht zu sprechen, da er überzeugt ist, dass ein Aramyas sich an seine Tochter heranmacht.

♣ **Schreiberin Rinaya Trapani (Alt-Soroban, 44, praktischer Kurzhaarschnitt, schiefe Nase; spricht in belehrendem Tonfall; Willenskraft 5 (13/12/11), SK 1)** beschwert sich insbesondere über die Bewohner Aqueros, nimmt jedoch heimlich auch Schreibaufträge aus anderen Stadtteilen an, um über die Runden zu kommen. Sollte dies im Gespräch herauskommen, muss Rinaya wenig später die Schimpftiraden ihrer Mitbürger über sich ergehen lassen.

♣ **Obsthändler Assif (Aram, 39, groß, gutmütiges Gesicht, fehlender rechter Schneidezahn; ruhiges Gemüt, rastet jedoch ohne Vorwarnung aus, wenn sein Glaube beleidigt wird; Willenskraft 5 (11/10/11), SK 0)** preist seine Ware auf dem Markt an. Er bezichtigt einen Konkurrenten aus Quentico der Sabotage und wird, falls er durch falsche Bemerkungen über seinen Rastullahglauben aufgestachelt werden sollte, eine Schlägerei mit seinem Rivalen anfangen.

♣ **Erntehelfer Danilo aus Aquero (Aquero, 25, grobe Kleidung, grobe Hände, leerer Gesichtsausdruck; weder besonders klug noch besonders wortgewandt; Willenskraft 3 (11/10/8), SK 0)** kennt sich in der Umgebung bestens aus. Auskunftsfreudig ist er jedoch nur, wenn der Fragende auf Seiten Aqueros steht, denn andernfalls pöbelt und beleidigt er mit allem, was sein beschränkter Geist zu bieten hat.

♣ **Rahjaakoluthin Pasqua (Quentico, 31, glutäugig, dunkelhaarig, üppige Oberweite; loses Mundwerk, das gerne tratscht; Willenskraft 6 (13/12/13), SK 1)** hilft im Rahjatempel aus und ist in Quentico hoch angesehen. Einer Tändelei mit stattlichen Helden ist sie nicht abgeneigt, doch wer nichts für Quentico übrig hat, erntet schnell eine Ohrfeige von ihr.

♣ **Hauslehrer Almanzo Frohwein (Aquero, 29, blass, Dreitagebart, abgewetzte Kleidung; wirkt immer gehetzt und nervös; Willenskraft 5 (12/12/11), SK 1)** steht ständig kurz vor der Pleite, weil die Aufträge allein aus Aquero ihn kaum über Wasser halten. Sein Stolz verbietet es ihm jedoch, mit den „Fremden“ Geschäfte zu machen. Als gebildeter Mann kann er den Helden möglicherweise auch bei noch offenen Fragen aus der Wegbeschreibung helfen.

♣ **Zuckerbäckerin Ayla saba Mharwan (Aram, 33, kurze schwarze Locken, aufgewecktes Gesicht; gesprächig, heiter, offenherzig, aber auch leicht reizbar; Willenskraft 4 (13/11/11), SK 1)** backt Köstlichkeiten, die in ganz Soroban beliebt sind. Ihre Waren gehören zu den wenigen Dingen, auf die sich fast alle Dorfbewohner einigen können, und deshalb wird Ayla auch von Bewohnern anderer Stadtviertel geschätzt (auch wenn diese das nur unter der Hand zugeben würden).

♣ **Fernhändlerin Zaya di Malvasia (Alt-Soroban, 61, klein, hager und verhärtet; spricht gestochen klar und ohne jegliches Lächeln; Willenskraft 8 (14/12/13), SK 2)** ist ein Sorobaner Urgestein. Sie kennt Land und Leute sehr gut. Über andere Stadtviertel spricht sie voll kalter Verachtung, würde ihnen aber im Sinne Travias einen Platz an ihrem Herdfeuer einräumen. Der Glaube an die Herrin Travia ist für sie noch wichtiger als ihre Geringachtung der übrigen Viertel.

Das Temperament der Almadaner

Man sagt dem almadanischen Volk nicht zu Unrecht ein leidenschaftliches Temperament nach. Wer wütend ist, der sagt und zeigt es – ganz besonders in Soroban. Seit Jahrhunderten ist man hier noch etwas schneller als anderswo, wenn es darum geht, jemandem den Fehdehandschuh ins Gesicht zu werfen. Die Helden können durchaus bemerken, dass man hier noch temperamentvoller als im Rest des Landes ist (*Menschenkenntnis +1*). Sie können mutmaßen, dass der ewige Streit in Soroban am Schrein des wütenden Braziraku liegt, der hier einst stand, aber selbst die Dorfvorsteher werden einer solchen Theorie wenig

Docenyos und Aramyas

In Soroban werden die Helden Zeuge des schwierigen Zusammenlebens von zwölfgötter- und rastullahgläubigen Almadanern. Auch wenn man in Almada weitaus mehr Toleranz übt als in anderen Teilen des Mittelreiches, läuft bei weitem nicht alles reibungslos. Die unterschiedlichen Gebräuche und Überzeugungen führen oft zu Schwierigkeiten. Man hört oft, wie ein Docenyos einen Aramya als „Wickelkopf“ (wegen des Turbans) beschimpft, aber auch, wie dieser direkt „Weiberknecht“ (wegen der weiblichen Gottheiten, insbesondere Rahja) zurückruft. Diesen Aspekt des Landes kannst du in Soroban in das Abenteuer einflechten, indem Meisterfiguren im Gespräch ihre Meinung zum jeweils anderen Glauben ungefragt kundtun. Die Meinungen variieren dabei zwischen entschiedener Ablehnung und neugierigem Interesse. Tiefsitzender religiöser Hass ist jedoch eine Seltenheit, denn trotz aller Unterschiede leben Docenyos und Aramyas schon lange Seite an Seite in Almada.

Glauben schenken. Der Zank ist schon viel zu lange Teil der Seele Sorobans, um von den Einheimischen als etwas Ungewöhnliches angesehen zu werden.

Zank auf dem Markt

Ein eskalierender Streit auf dem Sorobaner Marktplatz mit anschließender Schlägerei ist ein gutes Finale für die Suche der Helden. Alternativ bietet sich eine solche Szene auch als Auflockerung einer langwierigen Suche an oder als willkommene Abwechslung für kämpferische Charaktere, die sich bei der Suche nicht einbringen können. Als Auslöser für den Streit kommen alle oben vorgeschlagenen Bewohner infrage. So könnte zum Beispiel Assif von einem Passanten beleidigt werden und die Helden mitten im Gespräch stehen lassen, um dem Passanten zu zeigen, was er von dessen Meinung hält. Schnell steigen auch andere Anwesende in den Streit ein. Die Helden können versuchen, den Kampf ähnlich wie zu Beginn in Al'Muktur zu beenden. Je nachdem, welche Personen an der Prügelei beteiligt sind, kannst du dich an den Spielwerten von Emilio und Tsabina (Seite 21) oder Hilas Mercenarios (Seite 35) orientieren. Ein blutiges Ende nehmen solche Kämpfe in Soroban üblicherweise nicht, also kommt nur die Kampftechnik *Raufen* zum Einsatz. Anders sieht es jedoch aus, wenn die Helden die Statuette bei sich führen. In diesem Fall kann die Situation eskalieren, wenn jemand von Wut übermannt das erste Messer zückt.

Der Weg durch den Wald

Die Helden begeben sich nun auf den letzten Teil ihrer Reise. Um in den Wäldern südlich von Soroban die Quelle des Blutflüsschens und damit das Heiligtum zu finden,



ist eine Gruppensammelprobe auf *Orientierung* notwendig, Zeitintervall 1 ZE. Haben die Helden in Soroban eine Wegbeschreibung erhalten, ist die Probe unmodifiziert. Ohne weitere Hinweise oder Ortskenntnis jedoch ist es sehr schwer, den richtigen Weg zu finden, weswegen die Probe um 2 Punkte erschwert ist.

Bei 6 QS haben die Helden das Blutflüsschen erreicht. Unweit der müde plätschernden Quelle dieses erdig-roten Gewässers liegt der Eingang zum Heiligtum. Im Dickicht ist er nur bei genauem Hinsehen zu entdecken, weswegen den Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) -1 gelingen muss. Von hier aus führt ein grob behauener Felsweg tief ins Innere der Erde.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Das also ist es, das Ziel eurer Reise. In wenigen Augenblicken werdet ihr wissen, ob sich all die Mühen und Anstrengungen gelohnt haben. Unruhe erfasst eure Geister, als ihr langsam in die stickige, dunkle Tiefe eindringt. Alles hier erweckt den Eindruck, als habe seit Jahrhunderten kein sterbliches Wesen einen Fuß hier hinein gesetzt. Oder doch? Habt ihr eure Rivalen hinter euch lassen können oder erwartet euch dort unten in der Düsternis ein blutiges Ritual? Mit jedem Schritt, den ihr dem finsternen Heiligtum näherkommt, schlagen eure Herzen lauter.



DER GEHÖRNTÉ TEMPEL

Am Ziel ihrer Reise erwartet die Helden nun ein schauerliches Heiligtum aus uralten Tagen. Was hier geschieht, ist abhängig davon, wie schnell sie im Vergleich mit den Kultisten ankommen. Haben sie einen großen Vorsprung herausgearbeitet, bietet sich ihnen die Möglichkeit zur Erforschung des Heiligtums, was ihnen wertvolles Hintergrundwissen liefern kann. Außerdem haben sie mit ausreichend Zeit auch die Möglichkeit, sich auf den unvermeidbaren Kampf mit den Kultisten vorzubereiten. Sollten diese dagegen weit vor den Helden eintreffen, beginnen sie voller Eifer mit einem Ritual zu Ehren Ras'Raghs. In diesem Fall stolpern die Helden in die Ritualhandlungen und haben keine Möglichkeit, sich auf den Kampf vorzubereiten.

Das Heiligtum des Braziraku

Der Abstieg ins Innere des Felsens führt die Helden in ein natürliches Gangsystem, das die Anhänger Brazirakus einst vorfanden und ausbauten. Viele der Wege sind inzwischen teilweise oder vollständig verschüttet. Wirklich begehbar sind nur noch eine kleine Höhle, in der eine Höhlenspinne haust, und das eigentliche Heiligtum. Die Gänge sind unregelmäßig breit und hoch, sodass mal zwei Helden nebeneinander gehen können, mal höchstens einer, der sich zudem noch ducken muss. Beschreibe den Helden jeweils, an welcher Stelle sie sich befinden und welche Abzweigungen ihnen zur Verfügung stehen, damit sie ihren Weg selbst wählen können. Spiele ruhig damit, dass jeder Fehler wertvolle Zeit kosten kann.

Gruppensammelprobe auf
Orientierung (unter Tage), Zeitintervall 1 Stunde

6 QS – Die Helden haben mehrere tote Enden entdeckt und können nun einen groben Weg erkennen.

10 QS – Die Helden erreichen den Eingang zum inneren Heiligtum.

Patzer – Die Helden stolpern ahnungslos in die Höhle der Höhlenspinne und müssen danach die Probe von vorne neu anfangen.

Misslungen – Die Helden haben Zeit verloren und müssen die Suche erneut beginnen, bekommen aber durch die gewonnene Ortskenntnis +1 auf die folgende Sammelprobe.



Höhlenspinne

Größe: 0,30 bis 0,50 Schritt hoch; 1,40 bis 1,60 Schritt lang

Gewicht: 30 bis 40 Stein

MU 11 KL 9 (t) IN 14 CH 8

FF 12 GE 15 KO 12 KK 14

LeP 22 AsP – KaP – INI 13+2W6

VW 5 SK 2 ZK 0 GS 7

Biss: AT 14 TP 1W6+2(+Gift)* RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 7, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 14, Willenskraft 5

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 25 Rationen Innereien (ungenießbar), Gift (75 Silbertaler)

Kampfverhalten: Höhlenspinnen warten, bis etwas ihr Netz berührt, dann greifen sie ihr Opfer an und verfolgen es auch, bis es sich zu weit von ihrem Nest entfernt hat (etwa 50 Schritt). Gelegentlich gehen Höhlenspinnen außerhalb ihres Reviers auf Beutejagd. Wesen bis zur Größe eines Menschen werden als Beute betrachtet.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

◆ **QS 1:** Wissen über das Gift der Höhlenspinne.

◆ **QS 2:** Wissen über die Größe des Reviers (50 Schritt).

◆ **QS 3+:** Die Höhlenspinne mag Egelschreck nicht. Sie erleidet einen Abzug von 2 Punkten auf AT, wenn sie es mit einem Gegner zu tun hat, der sich mit Egelschrecksalbe beschmiert hat.

Sonderregeln:

Netz: Helden können sich im Netz der Spinne verfangen.

Um das Netz zu entdecken, ist eine Probe auf *Sinneschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 1 erforderlich. Bei Gelingen wird das Netz rechtzeitig entdeckt. Bei Misslingen verfängt sich der Held darin. Er erhält den Status *Fixiert*. Um sich aus dem Netz zu befreien, muss eine *Sammelprobe auf Körperbeherrschung (Entwinden)* gelingen (es müssen 10 QS angesammelt werden, Zeitintervall 1 Kampfrunde, 7 erlaubte Proben, danach ist der Held entweder frei oder schafft es nicht mehr aus eigener Kraft).

*) **Höhlenspinnengift:** Die Höhlenspinne kann das Gift mehrfach einsetzen. Die Wirkung ist kumulativ.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch (komplex)

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: eine Stufe *Paralyse* / keine Auswirkungen

Beginn: 3 KR

Dauer: 24 Stunden / –

Kosten (Kauf/Verkauf): 300 Silbertaler / 75 Silbertaler

Das innere Heiligtum

Für den eigentlichen Kultraum wurde eine der ursprünglichen Höhlen in mühevoller Arbeit erweitert, sodass eine rechteckige Halle von etwa 30 Schritt Länge, 15 Schritt Breite und 10 Schritt Höhe entstand. Durch das natürlich graue Basaltgestein der Wände wirkt der Raum trotz seiner Größe erdrückend und düster. Dominiert wird der erste Eindruck vom gehörnten Altar des Braziraku, der am Kopfende des Raumes über einigen Treppenstufen thront. Zwei massive steinerne Hörner verziern ihn zur Rechten und zur Linken, während sich dahinter in Nischen finster blickende Statuen von Minotauren erheben, die erschreckend lebensecht wirken. An beiden Seiten des Raumes führten einst halbrunde Treppen auf eine Empore, doch während die Empore noch weitestgehend erhalten ist, blieb von den Treppen nur eine übrig. Auch diese ist nur begehbar, wenn man eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance oder Springen)* schafft, denn Teile der Stufen sind weggebrochen. Doch nicht nur sie sind Satinavs Hörnern zum Opfer gefallen: Der gesamte Raum ist durchzogen von großen und kleinen Trümmerteilen, umgestürzten Säulenresten und dunkel angelaufenen Metallstücken. Einen direkten Weg zum Altar gibt es schlichtweg nicht. Der Chor hinter dem Altar ist dagegen weitestgehend unbeschadet geblieben, doch eine umgestürzte Säule versperrt den

Zugang. Hinter ihr harren fünf Minotauren in Nischen auf den Tag ihrer Wiedererweckung.

Die Minotauren, Diener Brazirakus

Fast 3 Schritt hoch, mit hornbewehrten Häuptionen, dem Antlitz eines schnaubenden Stiers und der Kraft von zehn Ochsen – als Sagengestalten sind Minotauren vielen Aventurieren ein Begriff. Bei den fünf Exemplaren, die hier im Tempel zu finden sind, handelte es sich um intelligente Wesen, die im Kult Brazirakus dienten. Als die Tage ihres Herrn gezählt waren, übernahmen sie die ehrenvolle Aufgabe, ewige Wächter des Heiligtums zu sein. Ihre Leben endeten eines nach dem anderen, doch ihre Pflicht ließ sie nicht übers Nirgendmeer gehen, und so harren ihre untoten Leiber noch immer der Wiedererweckung durch wahre Anhänger Brazirakus. Sollte es den Kultisten gelingen, das Blutritual durchzuführen, so erwachen die Minotauren zu kurzzeitigem Unleben und folgen den Befehlen der Kultisten. So werden sie zu einem harten Gegner für die Helden. Die Spielwerte der Minotauren findest du auf Seite 63.

Probe auf Sagen & Legenden

QS 1 – Bei diesen Gestalten handelt es sich offenbar um Mischwesen aus Mensch und Stier.



QS 2 – Das müssen die sagenhaften Minotauren sein, legendäre Monstren, die über eine grundlegende Intelligenz verfügen.

QS 3 – Minotauren wurden in jüngerer Zeit im Orkland gesichtet. Ihr Charakter wird von allen Beobachtern als wild und unberechenbar beschrieben.

QS 4+ – Minotauren verfügen über ein ausgeprägtes Magiegespür, aber nur sehr eingeschränkte Sprachfähigkeit. Sie dienen dem orkischen Gott Brazoragh.

Erkundung des Heiligtums

Im Folgenden findest du die Möglichkeiten, welche sich den Helden bieten, falls sie vor den Kultisten im Heiligtum eintreffen. Wie viele dieser Optionen sie tatsächlich nutzen können, hängt von ihrem Vorsprung ab.

Den Altarraum untersuchen

Zunächst müssen die Helden sich einen Überblick über die Räumlichkeiten verschaffen. Auf den ersten Blick ist der Raum nicht zu überblicken, was den vielen herumliegenden Gesteinsbrocken, aber auch der Dunkelheit geschuldet ist, die durch Fackeln höchstens etwas zurückgedrängt werden kann. Hierfür ist eine Gruppensammelprobe auf *Sinnesschärfe (Suchen)*, Zeitintervall 1 Stunde notwendig. Die Helden können keine weiteren Aktionen unternehmen, bevor sie diese Probe geschafft haben, da sich ihnen ihre Möglichkeiten erst bei genauem Hinsehen eröffnen.

Der Chor der Minotauren

Helden, die sich hinter dem Altar umsehen, werden den von Geröll fast vollständig versperrten Weg zum Chor bemerken. Im flackernden Kerzenlicht zeichnen sich die Minotauren schemenhaft ab. Wer diese Gestalten genauer untersuchen will, muss sich einen Weg bahnen (Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)*, Dauer 1 Stunde) oder über den Schutt klettern (*Klettern (Bergsteigen)* -2). Letzteres geht bedeutend schneller, ist aber schwieriger und birgt die Gefahr der Verletzung (1W3 SP) bei Misslingen. Einmal angekommen, kann ein Held die Minotauren untersuchen (siehe Abschnitt **Die Minotauren**, Seite 56) und auf Wunsch auch zerstören, was jedoch sehr aufwändig ist. Dazu ist pro Minotaurus eine Gruppensammelprobe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)*, Zeitintervall 1 Stunde, notwendig. Bei 6 QS ist der Minotaurus bewegungsunfähig, bei 10 QS unrettbar zerstört.

Der gehörnte Altar

Gelehrte Helden können sich mit dem Altar beschäftigen, auf dem deutlich eine bosparanische Inschrift zu erkennen ist. Wer Bosparano und Imperiale Zeichen beherrscht, darf sich an einer Gruppensammelprobe auf *Geschichtswissen (Almada)*, Zeitintervall 1 Stunde beteiligen. Die entzifferte Inschrift gibt Auskunft darüber, dass dieser Ort ein Heiligtum Brazirakus ist und wie er im Falle einer Entweihung wieder seinem Herrn gewidmet werden kann. Auch die „gehörnten Diener Brazirakus“ (gemeint sind die Minotauren), die dadurch wieder aus ihrem Schlaf geweckt werden, finden Erwähnung.

Das Ritual nachvollziehen

Sollten die Helden die Inschrift auf dem Altar verstanden haben, oder durch vorherige Gespräche mit den Kultisten wissen, dass diese den Tempel wieder weihen wollen, können sie versuchen, das Ritual zu verstehen. Um mithilfe der Inschrift und der Abbildungen an den Wänden das Ritual nachzuvollziehen, ist eine Gruppensammelprobe auf *Götter & Kulte (Braziraku)*, Zeitintervall 1 Stunde notwendig. Bei 6 QS erkennen die Helden, dass Opferblut eine wichtige Rolle spielt. Bei 10 QS verstehen sie, dass ein Braziraku-Priester Eigenblut opfern und bestimmte Gebete sprechen muss, um die Minotauren zu erwecken und unter seinen Willen zu zwingen. Nur so haben sie die Möglichkeit, den Plan der Kultisten vollständig zu vereiteln und vielleicht sogar dafür zu sorgen, dass auch in Zukunft niemand mehr ein solches Blutritual durchführen kann.

Das Weiheritual

Bei diesem Ritual handelt es sich nicht um eine herkömmliche Tempelweihe, da Braziraku derzeit kein Karma spendet. Solche hochkomplexen religiösen Vorgänge verstehen in Aventurien jedoch nur wenige. Unter den Kultisten ist sich nur Alessia dessen vage bewusst, sie hofft jedoch darauf, durch die ordnungsgemäße Durchführung wenigstens einen Teilerfolg zu erzielen. Tatsächlich wird das Blutopfer nur dafür ausreichen, einen oder mehrere Minotauren für eine gewisse Zeit wiederzuerwecken. Besitzen die Kultisten die Statuette noch, kann deren karmale Kraft die Menge und Erhebungsdauer der Minotauren vergrößern, aber geweihter Boden wird das Heiligtum dennoch nicht.



Gänge kartographieren

Einer oder mehrere Helden können, nachdem die Gruppe das Heiligtum erreicht hat, ins Gangsystem zurückkehren, um es genauer zu untersuchen und zu kartographieren. Das ist hilfreich, um unliebsame Überraschungen auszuschließen, und kann Vorteile im späteren Kampf bieten. Helden können beispielsweise direkte Wege mit Geröll blockieren (Gruppensammelprobe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)*, Zeitintervall 30 Minuten) und in den längeren Wegen Fallen legen (siehe unten).

Vorbereitungen auf den Kampf

Die Helden können Zeit und Arbeit investieren, um möglichst gut auf die finale Konfrontation mit den Kultisten vorbereitet zu sein. Die Möglichkeiten dafür sind vielfältig und stark davon abhängig, welche Fähigkeiten die Helden mitbringen und auf welche Ideen die Spieler kommen. Im Zweifel kannst du als Zeitintervall bei Gruppensammelproben immer 1 Stunde annehmen, also sind zwei Proben pro ZE erlaubt. Orientiere dich bei der Entscheidung, was machbar ist, neben den räumlichen Gegebenheiten an folgenden Vorschlägen:

Eingang blockieren

Die Helden verschaffen sich einen strategischen Vorteil, wenn sie die Kultisten direkt zu Beginn verlangsamen. Es stehen genügend Steine und Schutt zur Verfügung, die als Barriere in den Eingang gelegt werden können. Dazu ist eine Gruppensammelprobe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)*, Zeitintervall 1 Stunde notwendig. Bei Gelingen muss jeder Kultist eine ganze KR aufwenden und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* bestehen, bevor er den Raum betreten kann. Wenn die Helden mehr Zeit zur Verfügung haben, kannst du das Zeitintervall auch verdoppeln. Dann schleppen die Helden so viele Steine heran, dass nur ein Kultist pro KR versuchen darf, den Wall an der niedrigsten Stelle zu überwinden.

Wachen postieren

Ein Held kann am Höhlenausgang Wache halten, aber auch an sicherer Stelle im Gangsystem, sofern die Helden es ausgekundschaftet haben. Die Kultisten sind zu zahlreich und ungeduldig, um sich der Höhle leise zu nähern, also wird eine Wache sie in jedem Fall bemerken und kann die restlichen Helden vorwarnen.

Gute Fernkampfposition suchen

Hierfür bietet sich besonders die Empore an. Ein Fernkämpfer kann den Raum gründlich untersuchen und dies mit einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst (Dauer 1 Stunde)* erkennen. Außerdem kann er zusätzlich weitere Vorteile aus seiner Position ziehen, zum Beispiel leichte, halbe oder volle Deckung, die Fernkampfangriffe gegen ihn gemäß der Sichtmodifikatoren (siehe **Regelwerk** Seite 242) erschwert. Da nur noch ein Treppenaufgang zur Empore halbwegs begehbar ist, könnte man diesen genau wie den Eingang mit Steinen blockieren, um so den Fernkämpfer vollständig zu schützen.

Gute Kampfpositionen suchen

Auch Nahkämpfer können sich optimale Kampfbedingungen schaffen. Wer weiß, wo unebener oder rutschiger Untergrund ist, kann seine Feinde dorthin locken. Auch eine erhöhte Position (ein Säulensockel, ein Felsbrocken) bietet enorme Vorteile. Wer solche vorteilhafte Positionen (siehe **Regelwerk** Seite 238) sucht, legt eine Probe auf *Kriegskunst +1 (Dauer 1 Stunde)* ab. Jede übrig behaltene QS erleichtert die späteren Proben auf *Körperbeherrschung* im Kampf um 1, wenn es darum geht, eine vorteilhafte Position einzunehmen.

Fallen bauen

Handwerklich begabte Helden können hier ihr Talent beweisen. Einfach und schnell kann man beispielsweise mit Drähten Stolperfallen in den Gängen aufbauen (*Mechanik +2, Dauer 1 Stunde*). Ein Beispiel für eine komplexe Falle dagegen ist es, Geröll in einen Lederbeutel zu füllen und mit einem Seil so an der Decke über dem Eingang zu befestigen, dass per Seilzug ein Steinhaapel auf die eintretenden Kultisten niedergeht. Dazu wäre eine Gruppensammelprobe auf *Mechanik* notwendig, bei der

ein oder mehrere Versuche beispielweise durch *Klettern*, *Steinbearbeitung* oder *Fesseln* ersetzt werden können.

Pläne schmieden

Gibt es einen taktisch versierten Anführer unter den Helden, kann er mit genügend Zeit einen richtigen Schlachtplan ausarbeiten. Dabei werden verschiedene der oben genannten Möglichkeiten kombiniert und zeitlich koordiniert. Beispielsweise werden die Kultisten zuerst durch einen Steinwall gebremst, dann mit Steinbrocken aus einer Falle und Armbrust-Beschuss eingedeckt, um schließlich von Nahkämpfern eingekesselt und gezielt ausgeschaltet zu werden. Eine solche Taktik kann mit einer Probe auf *Kriegskunst*, Dauer 1 Stunde, entwickelt werden. Im folgenden Kampf sind Proben auf *Überreden* oder *Einschüchtern*, die im Rahmen der *SF Anführer* genutzt werden, um QS/2 erleichtert.

Was die Kultisten tun werden

Sollten die Kultisten vor den Helden eintreffen, gilt ihr ganzes Streben dem Weiheritual des Heiligtums. Angeführt werden diese Bemühungen von Alessia, die sich mit den Inschriften auseinandersetzt. Durch ihre Kenntnis der alten Kultpraktiken und einiger alter Schriften fällt ihr die Rekonstruktion des Rituals leichter als den Helden, weswegen sie dafür nur 1 ZE benötigt. Während sie denkt, räumen die restlichen Kultisten Schutt weg, um genügend Platz für das Ritual zu schaffen. Danach gehen sie ihr bei der Durchführung zur Hand. Nach 3 ZE

hat Alessia den ersten Minotaurus erweckt, in der 4. ZE den zweiten und so weiter. Abweichungen von diesem Vorgehen hängen davon ab, welche Erfahrungen die Kultisten mit den Helden im Vorfeld gesammelt haben:

- Kamen die Helden den Kultisten mindestens einmal gefährlich nahe, stellt Farugo einen der Kultisten am Höhleneingang als Wache ab. Nähern sich die Helden vorsichtig, legen sie eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* gegen die *Sinnesschärfe* der Wache ab. Je nachdem, wie groß diese Herausforderung sein soll, kannst du beispielsweise Nazir Schiefzahn (schwierig) oder Peliria (leicht) als Wache aufstellen. Scheitern die Helden, rennt die Wache ins Heiligtum und warnt die Kultisten, andernfalls können die Helden sie außer Gefecht setzen.
- Kam es zwischen Kultisten und Helden zu einer kämpferischen Konfrontation, kann Farugo das Gefahrenpotenzial der Helden einschätzen. Er bereitet sich dementsprechend auf ihre Ankunft vor, indem er seinen Kultisten Befehle erteilt. Orientiere dich für Farugos Anweisungen an den Kampfvorbereitungen der Helden (Seite 58).
- Wenn den Kultisten klar ist, dass die Helden ihnen dicht auf den Fersen sind (1-2 ZE), will Farugo sofort mit Kampfvorbereitungen beginnen. Alessia dagegen ist von den Inschriften verzückt und verlangt, dass die Kultisten das Ritual vorbereiten sollen. Es kommt zum Streit, was dazu führt, dass die Kultisten vom Eintreffen der Helden kalt erwischt werden.

Kampf um die Macht

Der Endkampf hängt stark davon ab, welche Partei das Heiligtum zuerst erreicht und welche Vorbereitungen getroffen werden. Im Folgenden findest du Hinweise dazu, wie der Kampf in den unterschiedlichen Fällen wahrscheinlich ablaufen wird. Einige Szenen passieren in jedem Fall, insbesondere die Enttarnung Alessias als dramatischer Höhepunkt.

Der klassische Endkampf

Wenn die Kultisten zuerst am Heiligtum ankommen, werden die Helden sie im Laufe ihrer Ritualbemühungen stören und zum Kampf stellen. Ähnlich sieht die Lage aus, wenn die Helden zwar als Erste ankommen, aber kaum Zeit zur Vorbereitung haben. Diese Situation führt zu einem klassischen Endkampf, wie die Helden ihn aus zahlreichen Sagen kennen. Vielleicht werden vor Kampfbeginn aber noch einige Worte gewechselt. Wortführer ist in jedem Fall Farugo, während Alessia sich vorerst zu verbergen versucht und noch darauf hofft, dass eine gewaltsame Auseinandersetzung vermeidbar ist. Ein solches Gespräch kann durch Vergleichsproben zwischen *Bekehren & Überzeugen* und *Willenskraft* abgebildet werden. Farugo und Alessia bringt auch eine Silberzunge nicht zur Umkehr, aber überzeugende Redner unter den Helden könnten so vielleicht einige der

Je nach Zusammenstellung deiner Gruppe und dem gesundheitlichen Zustand der Helden kann der Finalkampf eine zu große oder zu kleine Herausforderung darstellen. Passe ihn dementsprechend an:



Für besonders kampfstärke Gruppen bietet es sich an, 1 oder 2 weitere Kultisten auftauchen zu lassen. Alternativ kannst du der Gruppe noch einen Magier zur Seite stellen, für den du dich am Archetypen des *Regelwerks* auf Seite 67 orientieren kannst.



Genau wie deine Helden können auch einige der Kultisten übermüdet oder verletzt sein. Sind die Gegner selbst im verletzten Zustand noch zu viele für deine Helden, können zwei der Kultisten auf anderem Weg zum Heiligtum unterwegs sein, um eine falsche Fährte zu legen, und kommen erst nach dem Kampf hier an.



weniger enthusiastischen oder willensstarken Kultisten (Peliria, Tolak, Goswin) vom Kampf abhalten.

Endkampf mit Phexens Segen

Möglicherweise haben die Helden sich ganz im Sinne des listenreichen Gottes mit Auskundschaften, Fallen

und Plänen vorbereitet. Dann wird ihre Konfrontation mit den Kultisten kein reiner Vergleich der Kampfkraft, sondern ein Wettstreit der taktischen Ideen. Was genau geschieht, hängt von den Vorkehrungen ab, welche die Helden getroffen haben. Hier einige Anregungen für Reaktionen seitens der Kultisten:

- Die Kultisten rechnen mit Fallen, kennen sich aber nicht gut damit aus. Lege falls nötig für Laila eine Probe auf *Schlösserknacken (Fallen entschärfen)* auf (12/13/13) mit FW 6 ab.
- Haben die Helden eine Barrikade am Eingang errichtet und schießen auf die Kultisten, ruft Farugo zum Rückzug in die Gänge auf. Er schickt Goswin (siehe 63) vor, der mit seinem Schild zwar 2 KR braucht, um das Hindernis zu überwinden, sich aber besser gegen Beschuss wehren kann.
- Ist auch das aussichtslos, beraten die Kultisten kurz und legen dann auf ihrer Seite der Barriere ein Feuer, dessen Qualm in das Heiligtum zieht. Was zunächst nur unangenehm ist, führt pro 15 Minuten, die sie den Rauch einatmen müssen, bei allen Helden im Raum zu einer Stufe *Betäubung* (kumulativ).
- Wenn die Helden nach 30 Minuten nichts gegen das Feuer unternommen haben (etwa, indem sie ihrerseits über die Barriere klettern und sich den Kultisten stellen, um das Feuer zu löschen), nutzen die Kultisten den Rauch als Sichtschutz und versuchen erneut, in den Raum einzudringen.
- Dichter Qualm gilt als Sichtmodifikator der Stufe 2 (-2 auf Attacke und Verteidigung, -4 FK).
- Gegen Beschuss suchen die Kultisten hinter umgestürzten Felsbrocken Deckung, während sie im Nahkampf nach günstigen Positionen suchen. Siehe dazu **Regelwerk** Seite 238.
- Wenn die Kultisten von der Empore aus beschossen werden, versuchen sie, den Schützen ebenfalls per Fernkampf auszuschalten. Sollte das wegen zu guter Deckung kaum möglich sein, sucht Tsaiia einen Weg nach oben, notfalls per Seil mit Wurfhaken oder kletternd an einer Säule.
- Im Kampfgetümmel übernimmt Goswin das Kommando und nutzt die SF *Anführer*. Er weist die Kultisten an, sich in kleineren Gruppen gezielt auf bestimmte Gegner, beispielsweise Magier, zu stürzen.

Alessias Enttarnung

Als spirituelle Führerin ihres Kultes hält sich Alessia anfangs aus jeglichen Kampfgeschehen heraus und versteckt sich. Kommen die Kultisten nach den Helden an, harrt sie in den Gängen aus. Wenn die Helden nach den Kultisten ankommen, versteckt sie sich ebenfalls, sofern sie gewarnt wird. Ansonsten sehen die Helden sie am Altar stehen, werden aber zunächst von Farugo und dem Kampfgeschehen im vorderen Teil des Raumes aufgehalten. Alessia mischt sich erst ein, wenn der Kampf aus ihrer Sicht eine deutliche Wendung nimmt, das heißt:

- Wenn 2 oder mehr Kultisten kampfunfähig gemacht wurden.
- Wenn 1 Held kampfunfähig oder 2 Helden schwer verletzt (*Schmerz III*) sind.
- Wenn sich nach 8 KR noch kein klarer Sieger abzeichnet, das heißt, keine der beiden oberen Bedingungen eingetroffen ist.

Wähle einen der Helden, der sich im Kampfgetümmel befindet, zufällig aus und binde ihn in die folgende Szene ein:



Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Stahl prallt auf Stahl, dazwischen tönen Schreie und schmerzverzerrtes Stöhnen. Schweiß perlt von der Stirn deines Gegners, als du für einen kurzen Augenblick durchatmest und etwas bemerkst. Es ist eine Stimme, die zu dir durchdringen will, eine Stimme, die versucht, das Kampfgeschrei zu übertönen. Nur kurz wagst du es, deinen Gegner aus den Augen zu lassen, aber auch er scheint nach der Person zu suchen. Und dann, im tanzenden Fackelschein, erkennst du sie: eine traurig, ja fast bedauernd dreinblickende Frau mittleren Alters in der zerschissenen Robe einer Perainegeweihten. Mit ausgestreckten Händen kommt sie auf euch zu und ruft: „Haltet ein!“



Alessia versucht, das Kampfgeschehen zu unterbrechen, was ihr auf Seiten der Kultisten in wenigen KR gelingt, sofern die Helden diese nicht weiter angreifen. Sie versucht, ein Gespräch mit den Helden zu beginnen, wobei ihre Absichten davon abhängen, wie der Kampf bisher verlaufen ist. Ob und wie der Kampf nach dem Gespräch mit Alessia weitergeht, hängt von den Reaktionen der Helden ab.

Die Kultisten drohen zu verlieren

Alessia ist mehr spirituell als weltlich orientiert, aber nicht dumm. Wenn sie ihre Sache ernsthaft bedroht sieht, wirft auch sie Prinzipien über Bord. Sie wird den Kampf unterbrechen und versuchen, das Vertrauen der Helden auszunutzen, um ihren Kultisten eine Verschnaufpause zu gönnen. Sie zögert nicht, den Helden eine dreiste Lüge über ihre Entführung durch Farugo aufzutischen, um Zeit zu schinden. Lege eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* gegen die Willenskraft der Helden ab. Farugo ist selbst gerissen genug, um ihr Spiel mitzuspielen und ihr scheinbar zu drohen. Alessia versucht, sich durch diese Scharade nah an den gefährlichsten Kämpfer heranzubewegen, um diesen dann mit einem verborgenen Dolch niederzustechen. In diesem Augenblick fällt ihre Maske endgültig. Sollte sie danach nicht direkt angegriffen werden, wird sie in einem wütenden Monolog ihre Beweggründe für den Glaubensabfall von Peraine erklären.

Die Helden drohen zu verlieren

Wenn der Kampf für die Kultisten gut läuft, wird Alessia von einer Mischung aus Barmherzigkeit und Größenwahn ergriffen. Sie unterbricht den Kampf und gibt sich als Kopf der Kultzelle zu erkennen, um den Helden ihre Überlegenheit zu demonstrieren. Gleichzeitig bietet sie ihnen gütig ihr Leben und sogar eine Mitgliedschaft im Kult an, wenn diese den Kampf sofort einstellen. Auch in diesem Fall wird sie den Helden ihre Motivation erklären, aber nicht wütend, sondern voller Eifer und mit dem Wunsch, die Helden auf ihre Seite zu ziehen.

Der Kampf dauert zu lange

Alessias Geduld ist begrenzt. Zeichnet sich kein schneller Sieger ab, wird sie den Kampf unterbrechen, um die Karten neu zu mischen. Sie wird denjenigen Helden, den sie in Ragath als Anführer wahrgenommen hat, direkt ansprechen und ihn „im Namen Peraines“ auffordern, dieses Blutbad zu beenden. Lege eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* gegen die *Willenskraft* dieses Helden ab. Gelingt sie, kann Alessia ihn überzeugen, sie sei weiterhin eine Dienerin Peraines. In diesem Fall wählt sie den Weg der Lüge, siehe **Die Kultisten drohen zu verlieren**. Glaubt der Held ihr jedoch nicht, lacht sie spöttisch und gibt sich als die Schurkin zu erkennen, die sie in Wahrheit ist, siehe **Die Helden drohen zu verlieren**.

Verrat in den eigenen Reihen

Optionaler Inhalt

Alessia ist Farugo schon lange ein Dorn im Auge. Ihre Unterbrechung des Kampfes schätzt er gar nicht, vor allem, wenn die Kultisten die Überhand gewonnen hatten. Während Alessia mit den Helden spricht, übermannt ihn Brazirakus Wut. Mit den Worten „Du hast schon viel zu viel geredet, alte Vettel!“ stürzt er sich auf sie oder feuert einen Armbrustbolzen in ihren Rücken. Die Kultisten reagieren zunächst alle schockiert, was Farugo zum Anlass nimmt, sich als „wahren Auserwählten Ras'Raghs“ zu proklamieren und die Führung zu beanspruchen. Die Helden können diese Verwirrung für einen erneuten Angriff ausnutzen.

1 Farugo Lautenschläger, Tuchhändler und Kultist

Kurzcharakteristik: 39, kompetenter Händler und erfahrener Kultist, verschlagener, machthungriger Mensch, der sich für keine Lüge zu schade ist

Funktion: Antagonist der Helden

Hintergrund: Farugo stammt aus Ragath und ging bei seinem Onkel, einem Tuchhändler, in die Lehre. Er war mit seinem einfachen Leben stets unzufrieden und fühlte sich zu Höherem berufen. Durch seine Bekanntschaft mit Alessia geriet er an den Ras'Ragh-Kult und war bald Feuer und Flamme. Inzwischen ist er mindestens genauso eifrig wie sie, wenn nicht sogar mehr, denn er verspricht sich von Ras'Ragh den Aufstieg, den sein normales Leben ihm

nie bieten konnte. Auf lange Sicht, das ist ihm klar, wird er sich dafür auch Alessias entledigen müssen, doch noch ist er mit der Position als ihre rechte Hand zufrieden.

Darstellung: Solange die Helden dich nicht enttarnt haben, bist du für sie der freundliche, geschwätzige Tuchhändler. Versuche, sie für deine Waren zu begeistern, falle ihnen mit Angeboten ins Wort, und nötige sie dazu, deine Ware anzufassen. Wenn sie später in dir ihren Gegenspieler erkannt haben, änderst du dich schlagartig. Verziehe angewidert die Mundwinkel, sobald die Helden mit dir sprechen. Sprich höhnisch und herablassend mit den „ahnungslosen Schafen“, die sich sicher nicht zwischen dich und deinen Erfolg stellen werden.

»Ihr versteht gar nichts. Rein gar nichts. Ras'Ragh ist mein Gott, er hat mich erwählt, und als sein Diener werde ich zu einer Größe aufsteigen, die Eure kühnsten Träume übertrifft. Nichts wird mich davon abhalten, auch nicht Ihr!«



Die Kultisten

Neben Farugo und Alessia sind 7 Kultisten anwesend, die nicht zögern werden, für ihren Glauben und ihre Anführerin zu kämpfen. Bei ihnen handelt es sich um gewöhnliche Bürger, die den Verlockungen des Kultes erlegen sind. Auf den ersten Blick würde man sie nicht als Kultisten erkennen, da sie keinerlei Zeichen ihres Glaubens tragen. Einzig das fest entschlossene Funkeln ihrer Augen eint sie. Du kannst für alle Kultisten die folgenden Grundwerte verwenden und sie je nach Person leicht ändern, wenn du mehr Genauigkeit und Realismus möchtest. Vorschläge dazu findest du in den Klammern.

‡ **Laila die Halbfelfe** (19, kurzes, weißblondes Haar, glänzend blaue Augen, spindeldürr; abgetragene Kleidung und zahlreiche selbstgeflochtene, knallbunte Armbänder) ist eine Herumtreiberin, die durch Alessias Armenspeisung zum Kult gefunden hat. Hier hat sie zum ersten Mal so etwas wie eine Familie und verteidigt diese verbissen. (schneller, wendiger, gerissener, aber weniger kampferfahren, kräftig und mutig)

‡ **Tolak der Schmied** (31, ein Berg von einem Mann, Oberarme wie Baumstämme, buschiger rostbrauner

Bart; redet und lacht gerne) fühlte sich Zeit seines Lebens unverstanden, denn trotz seines bulligen Auftretens ist er ein echter Philosoph. In Alessia fand er jemanden, der sich ebenfalls Fragen über Dere und die Götter stellt, und ließ sich durch sie von Ras'Raghs Botschaft überzeugen. (klüger, kräftiger, fingerfertiger, aber weniger kampferfahren und willensstark)

‡ **Nazir Schiefzahn** (26, hat seinen Spitznamen wegen seines auffallend schiefen oberen Vorderzahns, braun gebrannt und unverkennbar tulamidischer Abstammung, verschlagener Blick) war ein Fellache auf einer Hacienda in der Nähe von Omlad. Nach einer Schlägerei floh er und landete schließlich im Ragather Perainetempel, wo er Zuflucht suchte. Er verdankt Alessia sein Leben und seine Freiheit und wird sie ohne zu zögern verteidigen. (gerissener, naturkundiger, aber weniger kräftig und ausdauernd)

‡ **Peliria Ladrao** (33, pausbackig, übergewichtig, schwitzt leicht und läuft schnell rot an) ist Dienstmagd im Castillo Ragath. Sie ist heimlich in Farugo verliebt, schämt sich aber für ihr Äußeres und traut sich daher nicht, ihm ihre Liebe zu gestehen. Für den Kult hat sie im Grunde wenig übrig, sie ist einzig hier, um in seiner Nähe zu sein. (intuitiver, aber kämpferisch völlig unbegebt; flieht oder ergibt sich schon bei Schmerz I)

‡ **Amando Cavalo** (29, kurzes schwarzes Haar, auffallend breite Narbe am Kinn, trägt feinste

Farugo Lautenschläger

MU 15 KL 13 IN 14 CH 14

FF 13 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 32 SK 2 AsP – ZK 1

KaP – AW 7 GS 8 INI 14+1W6

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Sprachen: Bosparano II, Garethi III, Tulamidya III

Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

Vorteile: keine

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Neid)

Kampftechniken: Raufen 10, Fechtwaffen 13

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Rapier: AT 16 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 8, Reiten 4, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 8, Einschüchtern 8, Etikette 7, Menschenkenntnis 11, Überreden 10, Willenskraft 12

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 9, Pflanzenkunde 5, Wildnisleben 5

Wissen: Geschichtswissen 9, Götter & Kulte 10, Rechtskunde 7, Sagen & Legenden 8, Sternkunde 7

Ausrüstung: Rapier

Kampfverhalten: Farugo versucht, gemeinsam mit anderen Kultisten einen Helden anzugreifen. Dabei setzt er auf Finten mit dem Rapier.

Flucht: bei Schmerz III

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Ras'Ragh-Kultist

MU 10-14 KL 9-12 IN 10-13 CH 9-12

FF 9-12 GE 10-13 KO 10-14 KK 10-14

LeP 34 AsP – KaP – INI 8-12+1W6

SK 0-1 ZK 0-2 AW 4-6 GS 6

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Streitaxt: AT 10 PA 4 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 11 LZ 8 Akt. TP 1W6+6

RW 10/50/80

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: meist Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: individuell, etwa Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Neid, Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Goldgier, Spielsucht)

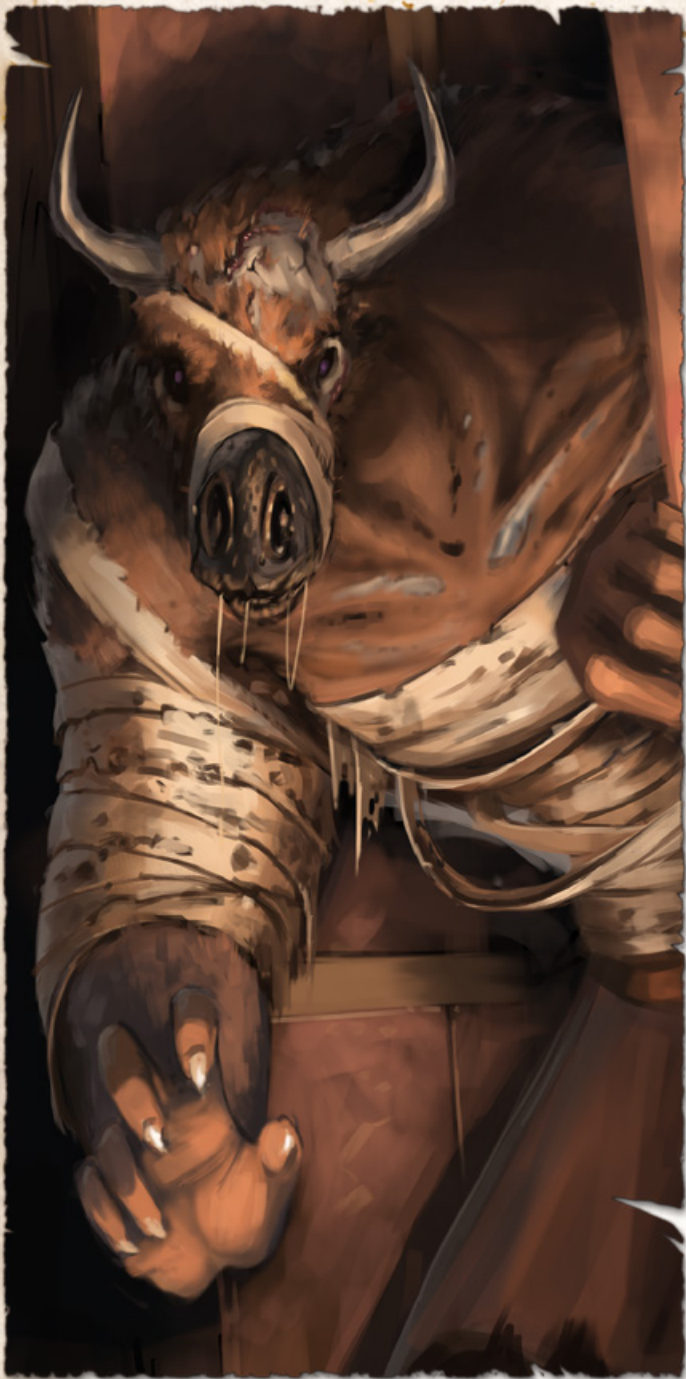
Talente: Einschüchtern 5, Fährtensuchen 6, Kraftakt 5, Körperbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Die oberste Priorität der Kultisten ist es, Alessia zu beschützen, die zweite ist die Durchführung des Rituals. Sie gehen dabei wenig koordiniert vor, zögern aber nicht, sich gemeinsam auf einen einzelnen Gegner zu stürzen. Auch schwächere, unbewaffnete oder geweihte Gegner schrecken sie nicht ab.

Flucht: bei Schmerz II


Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 oder weniger LeP

Anmerkungen: Die individuellen Werte eines Kultisten sollten an dessen Kurzbeschreibung angepasst werden.



Schwertgesellenkluft und einen gut gearbeiteten Anderthalbhänder an der Seite) hält sich selbst für den größten Kämpfer Almadras, wurde aber wegen seines arroganten und respektlosen Verhaltens noch vor Abschluss seiner Ausbildung von seinem Lehrmeister verstoßen. Im Kult fühlt er sich akzeptiert und hält sich für Alessias noblen Beschützer. (gewandter, kampferfahrener, mutiger, aber sehr leicht reizbar und weniger klug)

‡ **Tsaia die Führfrau** (48, lockiges blondes Haar, verlebtes Gesicht, Tätowierungen auf den kräftigen Oberarmen, einfache Kleidung) verlor ihren Mann und eines ihrer Kinder an den Hunger, weil die Ernte ihres Hofes ausblieb, wodurch sie vom Peraineglauben abfiel. Genau wie Alessia glaubt sie nun, Ras'Ragh sei der wahre Gott der Fruchtbarkeit. (kräftiger, willensstärker und unerschrockener, aber weniger klug und charismatisch)



Untoter Minotaurus
Größe: 2,60 bis 2,80 Schritt
 Körpergröße
Gewicht: 210 bis 260 Stein
 MU 22 KL 1 IN 10 CH 10
 FF 9 GE 10 KO 18 KK 25
 LeP 30 AsP – KaP – INI 8+1W6
 AW 5 SK 1 ZK 5 GS 4
Waffenlos: AT 8 PA 7 TP 1W6+10 RW mittel
Hörner: AT 4 PA 2 TP 1W6+14 RW mittel
Minotauren-Hammer*: AT 6 PA 4 TP 2W6+10
 RW lang
RS/BE: 2/ 0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hörner, Minotauren-Hammer, bei erfolgreichem Angriff müssen Gegner der Größe mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* erschwert um 2 bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind; ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*), Schildspalter (Hörner, Minotauren-Hammer, Waffenlos), Sturmangriff (Hörner, Waffenlos, Minotauren-Hammer), Überrennen ^{ABES} (Hörner), Vorstoß (Hörner, Waffenlos, Minotauren-Hammer) Wuchtschlag I (Minotauren-Hammer, Waffenlos)
Talente: Einschüchtern 9, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 2, Orientierung 14, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 4, Überreden 0, Verbergen 2, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid
Kampfverhalten: Der untote Minotaurus setzt gerne abwechselnd seine Sonderfertigkeiten, Vorstoß und Wuchtschlag gegen seine Feinde ein. Gegen Gegner mit Schild nutzt er den Schildspalter.
Flucht: Der untote Minotaurus kämpft bis zum bitteren Ende.
Schmerz +1 bei: keine Schmerzstufen als Untoter
Sonderregeln:
 **Minotauren-Hammer:* Der Minotauren-Hammer kann nur von Wesen mit einer Größenkategorie von groß oder riesig benutzt werden.
Verabscheuungswürdige Einhörner: Minotauren verspüren einen regelrechten Hass auf alle Einhörner. Sobald ein solch verhasstes Wesen in Sichtreichweite gelangt, wird der Minotaurus angreifen und versuchen, es zu töten.

‡ **Goswin Mauerbrecher** (35, lichter werdendes Haar, unreine Haut, aber sehr sauber gehaltenes Kettenhemd) stammt aus Garetien und kam als Söldner nach Ragath. Über seine Liebe zu Alkohol und Glücksspiel geriet er auf die schiefe Bahn, wurde aber im Perainetempel aufgefangen. Er ist ein Kult-Mitglied der ersten Stunde und versteht sich als Leibwächter Farugos. (kampferfahrener, mutiger, ausdauernder, aber tollpatschig und leicht beeinflussbar)

Ausklang

Die Schurken sind bezwungen, das Geheimnis des bekränzten Stiers ist gelüftet. Nach einer langen, aufregenden Reise mit blutigem Höhepunkt haben die Helden nicht nur ihren ursprünglichen Auftrag erfüllt, sondern auch einen götterlästerlichen Kult davon abgehalten, wieder in Almada Fuß zu fassen. Sie können nun Gefangene der Obrigkeit übergeben, bei Graf Gendahar Bericht erstatten und ihre gerechte Belohnung einfordern.

Was passiert mit ...

... den Kultisten?

Alle Kultisten einschließlich Farugo, die im Kampf nicht gestorben sind, können von den Helden der Obrigkeit (etwa Graf Gendahar) übergeben werden. In diesem Fall erwartet sie ein öffentlicher Prozess, bei dem auch Geweihte der Zwölfgötter anwesend sind. Man klagt sie auch ihrer weltlichen Verbrechen, beispielsweise also Diebstahl und Mord, an, doch der schlimmste Vorwurf ist der des **Rüttelns an den Grundfesten Alverans**. Darauf steht in ihrem Fall der Tod, der als öffentliche Hinrichtung durch das Beil oder den Strick vollzogen wird. Wenn es zum Spielstil deiner Gruppe passt, kann einer der Kultisten vorher versuchen, zu fliehen oder die Helden von seiner Freilassung zu überzeugen, indem er um Gnade fleht. Hierfür kommt beispielsweise Peliria infrage, die nur ihrem Angebeteten Farugo zuliebe im Kult war und nicht freiwillig dafür in den Tod gehen will.

... Alessia?

Hat die gefallene Geweihte den Kampf überlebt, wird sie den Helden bereitwillig ihre Handlungsmotive erklären. Sie bedauert eventuelle Verletzungen und Verluste seitens der Helden, doch von ihrem Glauben an Ras'Ragh ist sie nicht abzubringen. Einer Gefangennahme und Übergabe an die Obrigkeit widersetzt sie sich nicht, weil sie sich für einen Märtyrer ihres Glaubens hält, genau wie die verfolgten Braziraku-Geweihten aus den Dunklen Zeiten. Über ihren Prozess entbrennt ein Streit zwischen der Peraine- und der Praioskirche, die beide das Recht beanspruchen, über sie zu richten. Noch vor einer Einigung findet man Alessia schließlich vergiftet

Der Lohn der Mühen

In jedem Fall wird Gendahar den Helden ihren versprochenen Lohn auszahlen, sofern sie ihm Bericht erstatten und sich an die Abmachung gehalten haben, die Sache diskret anzugehen. Er hört sich ihren Bericht mit atemlosem Entsetzen an und zahlt jedem Helden am Ende noch 50 S Aufpreis für ihr göttertreues Verhalten (und ihr Schweigen). Er wird sie in Zukunft für weitere heikle Missionen einsetzen und bei Bedarf auch an seine Bekannten empfehlen. Das kannst du als Aufhänger für weitere Abenteuer verwenden, denn mit Gendahar haben die Helden einen Fürsprecher höchsten Ranges auf ihrer Seite. Sollten die Helden noch mit anderen Herren (etwa Alara Paligan oder dem Ragather Praiostempel) eine Belohnung ausgehandelt haben, so werden sie auch diese ohne Zögern erhalten.

Für das Beschreiten des Pilgerpfades und das Aufhalten des Kultes erhalten die Helden zudem **25 AP**.

in ihrer Zelle – andere Kultisten versuchen so, ihre Spuren zu verwischen, denn Alessia hatte Beziehungen zu hochrangigen Stierkultisten.

... der Statuette?

Das Schicksal der Statuette hängt ganz davon ab, wem die Helden sie geben. Gendahar und auch Valdemoro übergeben sie dem Orden der Draconiter zur Untersuchung und Verwahrung, Rustam und die Geweihten des Ragather Praiostempels dagegen schicken sie in die Stadt des Lichts nach Gareth. Alara Paligan behält das „außerordentlich interessante Kleinod“ kurzerhand für sich, falls man es ihr zuspießt. Weniger götterfürchtige Helden können die Statuette natürlich auch selbst behalten, leiden dann jedoch weiter unter ihren Auswirkungen. Auf dem Schwarzmarkt bringt sie sicher etwa 250 D ein (und mehr, wenn man ihre Geschichte kennt), doch ein solcher Verkauf wäre ein frevelhaftes Verbrechen, das die Helden auf lange Sicht verfolgen kann.

WAS GENOMMEN WURDE, MAG ZURUECKGEWONNEN WERDEN. WAS VERGANGEN IST, ERWACHT DURCH BLUT ZU NEUEM LEBEN. DAS GLEISENDE LICHT DER FALSCHEN GOETTER BRENNT HELL, ABER DIE ZEIT WIRD KOMMEN, DA IHRE STERNE FALLEN UND IHRE SCHWERTER STUMPF WERDEN. IHRE STERNE WERDEN FALLEN UND MIT IHNEN DIE FALSCHEN GOETTER SILEMS. DANN WERDEN DIE KINDER BRAZIRAKUS SICH ZU NEUER KRAFT ERHEBEN UND IHR SCHWERT IM BLUT DER FEINDE BADEN. SEINE DIENER WERDEN AUS DEM REICH DER TOTEN ZURUECKKEHREN UND IHM DIE KRONE DARBIETEN, DIE IHM GEBÜHRT. GROSS UND MAECHTIG IST BRAZIRAKU, GROSS UND MAECHTIG WIRD ER WIEDER SEIN.

SIEHE, ICH BIN DER LETZTE SEINER DIENER, UND EHE DIE HAESCHER MICH SCHLACHTEN, WAEHLE ICH MEIN EIGENES ENDE. ICH WERDE ZUM GROSSEN TEMPEL DES HERRN PILGERN. AN JEDEM DER SCHREINE WILL ICH IHM OPFERN, UND WENN ICH SCHLIESSLICH SEINER HOERNER ANSICHTIG WERDE, SO WILL ICH ALL MEIN BLUT GEBEN, UM SEINE MACHT ZU MEHREN, AUF DASS ER DEREINST WIEDERERSTEHEN MOEGE, WENN DIE FALSCHEN GOETTER FALLEN. ICH GEHE DEN PFAD IN HEILIGEM ZORN, WOHL WISSEND, DASS MEINE VERFOLGER MICH NICHT MEHR ERREICHEN KÖNNEN, DENN NUR JENE, DIE SICH DEM STIER ZU FÜSSEN WERFEN UND ALS SEINE DIENER ZU IHM AUFSEHEN, NUR JENE, DIE VON MAECHTIGER WUT ERFUELLT SIND, KÖNNEN WAHRE PILGER DES BRAZIRAKU SEIN.

KO GALSFKKA WRX IWAKAP IHAKJALAP OLJ EWA IWA FHZYAXAPIA KOPPA HPI ZOSYA WXLAQ TLAWK UWK BHQ APIA. IOLJ, FHZ IAQ XHAYAS GOP YFSOPWE, EWSS WRX FQ KRXLAWP HPJAL IAQ UFHQ IAK SAUAPK IWL XHSI-WYAP, ULFBWLFTH, WPFAQ WRX IAWPAP PFOAP SFHJ HPI IAHJSWRX LHZA. WRX EWSS GOQ EWNZAS IAWPAK XAWSWYAP UFHQAK IFK SFPI HAUALUS-WRTAP, IFK IWL FSAWP HPJALJFP WKJ, HPI GOP IOLJ KAXA WRX VAPAP OLJ, FP IAQ QAPKRX HPI BEALY SAUAP EWA ULHAIAL. IOLJXWP EWSS WRX YAXAP, YALFIA EWA AWP NZAWS, IAPP EAL IAQ LARXJAP EAY PWRXJ ZOSYJ, IAL EWLI IWRX PWAQFSK ZWPIAP. KO PFX FQ YWALWYAP USWRT IAL BEALYA HPI IORX GALUOLYAP EWSS WRX GOL IAWPAQ KRXLAWP PWAIALT-PWAP HPI IWL AWPAP FLYAPJFS ONZALP ZHAL VAIK KRXEALJ, IFK IAWPAP FSJFL JLFAYJ.

XALPFRX BWAXA WRX FHZ IAQ TLLAPEAY AWPAP JFY PFRX EAKJAP HPI KJOKKA IOLJ QAWP KRXEALJ WP IAP SAWU IAL ALIA. VAIAL XWQQASKLWR-XJHPY EWSS WRX XWAL AWPAP JLONZAP QAWPAK USHJAK YAUAP, WP KHQQA KO GWASA, EWA WRX IWL FLYAPJFS FP IAWPAQ KRXLAWP ONZALJA. IAP ALKJAP JLONZAP ONZALA WRX IAQ EAKJAP HPI ZOSYA IFPFRX IAQ XALBAP, IFK USHJ IHLRX QAWPA FIALP JLAWUJ. IFPP ZOSYA WRX IAQ SAJB-JAP EAY, IAP WRX ALUSWRTJA.

PHP ONZALA WRX IWL QAWP XFFL HPI KAJBA QWRX BH ZHAKKAP IAWPAK KRXLAWPK. IOLJ XFLA WRX, UWK IAL ALKJA JFY IAK QOPIAK ULFBWLFTH YATOQQAP WKJ. IFPP EWSS WRX KAXAP, IFKK IAL XASSKJA FSSAL EFPIASKJALPA FQ XOLWBOPJ ALKRAXWPJ. EO AL FHZJFHRXJ, IOLJXWP EWSS WRX YAXAP GOSS XAWSWYAL EHJ.

WRX YAXA PFRX KHAIEAKJAP WP IWA EFASIAL, EO WRX IFK NSEAJKRXALP IAWPAL SAUAPKFIAL KHRXAP EWSS, IAPP WXL USHJ APJKNLWPYJ FHK IAWPAQ XALBAP. IOLJ EWSS WRX IWL QAWP SAUAP ONZALP HPI AWPKJ IHLRX USHJ EWAIAL FHZALKJAXAP.

AVENTURIEN

Unbezwingbare Wut

von Jeanette Marsteller

Unter den Weinbergen Almadas schlummern Geheimnisse aus längst vergessenen, dunklen Zeiten. Bevor Silem-Horas die zwölf wahren Götter verkündete, betete man hier zahllose Gottheiten an, deren Namen heute nichts mehr sind als ein leises Echo aus alten Tagen. Doch was, wenn düstere Machenschaften ein solches, uraltes Mysterium zu neuem Leben erwecken? Wenn Zorn und Wut, die seit Jahrhunderten im Dämmer Schlaf lagen, plötzlich erwachen?

Um das Geheimnis hinter dieser unbezwingbaren Wut zu lüften, begeben sich die Helden zur Festung Al'Muktur. Hier beginnt für sie eine Spurensuche, die sie quer durch das Land des Mondes führt. Einem blutigen Pilgerpfad folgend, reisen sie durch stolze Städte, finstere Wälder, vergessene Kultstätten und verwunschene Ruinen. Doch nicht nur sie versuchen, das Rätsel zu lösen und uraltes Wissen zu ergründen. Wer wird zuerst erfahren, was wirklich hinter der blutigen Wut steckt? Nur mit scharfen Rapiere und noch schärferem Geist kann es den Helden gelingen, ihren Rivalen zuvorzukommen und deren unheilige Pläne zu vereiteln, bevor es für Almada zu spät ist ...



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden, die sich auf die Spur eines unerklärlichen Phänomens setzen

Genre: Reiseabenteuer, Spurensuche mit mystischem Hintergrund

Voraussetzungen: Wissen, Witz und gut polierte Klingen

Ort: Almada

Zeit: 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel/mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis meisterlich

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente ◆◆◆◆

Naturtalente ◆◆◆◆

Wissentalente ◆◆◆◆

Lebendige Geschichte ◆◆◆◆

Zum Spielen des Abenteuers ist zusätzlich das **DSA5-Regelwerk** notwendig. Der **Aventurische Almanach** wird zur Vertiefung des Hintergrundes empfohlen, ist aber zum Leiten des Abenteuers nicht erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

US25321PDF