

Hinter den Gedanken

Ein DSA-Abenteuer von Sascha Kraska
mit Illustrationen von:
DROPS

Zum Geleit

Dieses Abenteuer ist an keinen bestimmten Schauplatz gebunden. Es kann fast überall auf Aventurien stattfinden, zu beliebiger Zeit. Die Gruppe sollte schon einige Abenteuer zuvor gespielt haben, aber nicht schon so mächtig sein, daß sie „weder Boron noch den Namenlosen fürchtet“ (d. h.: ca. Stufe 4–9). Der Spielleiter sollte kein allzu unerfahrener Neuling sein. Alles weitere geht nur ihn an, und darum lesen potentielle Spielerinnen und Spieler jetzt nicht mehr weiter!

Das Besondere an diesem Abenteuer

Dieses Abenteuer minimiert das lästige Problem: Wie bekomme ich die Gruppe denn zu DER Stadt/in DIE Region? Leider erfordert das vom Spielleiter, daß er einen kleinen Teil des Abenteuers selbst ausarbeiten muß. Daraus folgt, daß nur Spielleiter mit ein wenig Erfahrung (am besten auch in der gewählten Stadt) ihre Gruppe dieses Abenteuer angehen lassen sollten. Aber keine Angst, so schlimm ist es auch nicht! Das Abenteuer gliedert sich für die Spieler in drei Teile: Das erste Drittel bringt Spannung, das zweite Drittel Verwirrung und das letzte hoffentlich ein klärendes Ende. Inhaltlich ist alles so geschrieben, daß es im Spiel sinnvoll und hilfreich erscheint, darum mag ein zweimaliges Lesen fürs erste Verstehen angeraten sein.

Der Spielleiter sollte, um es sich nicht zu schwer zu machen, eine Stadt aus dem Mittelreich, dem Lieblichen Feld, dem Bornland oder ähnlichem wählen. Schauplatz und Jahreszeit können natürlich auch ausgefallener sein, jedoch wird in diesem Fall mehr Arbeit für den Meister anfallen! Die Helden sollten die gewählte Stadt bereits kennen und dort mindestens eine (nicht zu mächtige) Kontaktperson haben.

Dramatis Personae

Yakumed ibn Ftaihif

Schwarzmagier der 10. Stufe von der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar
Alter: ca. 40 Jahre; Größe: 181 Halbfinger; Haarfarbe: Dunkelbraun; Augenfarbe: Grün
Yakumed ist für einen „10er“ nur leicht mächtiger als ein korrekt ausgewürfelter Spielerheld. Wer jedoch meint, Yakumed brauche mehr „Feuerkraft“ oder anderes, hat natürlich noch Spielraum für weitere Steigerungen. Der Meister muß sich jedoch bewußt sein, daß dieser Charakter dann an Realismus verliert. Ähnliches gilt für die Talente.
Yakumed ibn Ftaihif ist Lehrmeister an der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, wo er auch ausgebildet wurde. Schon im Alter von



25 Lenzen wurde ihm der Lehrstuhl für die Grundausbildung und Konditionierung der Jungeleven in ihrem ersten Lehrjahr zugeteilt. Er war durch seine Jugend (!) und Aufgeschlossenheit anderen Menschen gegenüber prädestiniert für diese Aufgabe. Die Eleven wurden von ihm zwar immer hart und streng, niemals aber ungerecht behandelt.

Nach fünf Jahren an der Akademie erhielt er seine erste größere Aufgabe: Die Unterweisung Niam Mühlenquells. Sie sollte seine erste Novizin sein. Yakumed war zu diesem Zeitpunkt schon sehr in Forschungen vertieft und sah seine Chance gekommen: Er mißbrauchte das ihm vom Akademieleiter entgegengebrachte Vertrauen und benutzte Niam als „Studienobjekt“, wie er sagte. Sein Ziel war herauszufinden, wie verschiedene Sprüche im Wechsel auf ein Opfer wirken. Schon bald hatte Niam genug von Experimenten, in denen herausgefunden werden sollte, ob sie mehr auf Horriphobi oder entsprechende Halluzinationen reagierte, welche Verwirrungen ein Memorabia mit anschließendem Respondami bei ihr bewirkte, wie sie sich in einem Raum verhielt, der gleichzeitig mit Band und Fessel und Widerwille Ungemach belegt war, und so fort. Die Versuche endeten regelmäßig mit Panik, Angstzuständen und Weinkrämpfen. So wollte Niam sich an den Akademieleiter wenden und um einen Lehrmeisterwechsel bitten oder gar die Akademie verlassen.

Yakumed fürchtete um den Fortgang seiner ergiebigen Forschungen und wagte einen unumkehrbaren Schritt: Er benutzte das Amulett des Pitjow und überzeugte Niam, noch abzuwarten. Er verkündete der Akademie (und ihren Eltern), Niam sei losgezogen, Dere zu erkunden. Als Beweis genügte ein von ihr (natürlich unter Einfluß des Amulettes) unterschriebener Brief, in dem sie Abschied von den „dunklen, staubigen Studienräumen, die kein Abenteuer zu bieten haben“ nahm. Yakumed legte dann einen permanenten Salander Mutanderer auf sie, der sie zu dem machte, was sie jetzt ist. Bei der Akademie beantragte er wenig später, ein „mißgebildetes Geschöpf“ (natürlich Niam) als persönlichen Gehilfen aufnehmen zu können.

Da er schon früh die talentiertesten unter den Eleven erkannte und förderte, war er in seiner Funktion als Lehrmeister an der Akademie relativ hoch angesehen. Leider reichte es nicht zu mehr, und über die Jahre entwickelte sich aus seinem Ehrgeiz durch kontinuierliches (wie er es sah) Versagen in der Hackordnung der Akademie ein anderes Bewußtsein in ihm. In der Akademie war einfach kein Platz für einen Aufstieg, doch Yakumed wollte mehr. So entwickelte sich in ihm eine Weltanschauung, in der niemand auf seiner Seite stand und niemand Platz für ihn machen wollte. Er widmet seine ganze Kraft den Forschungen.

In den folgenden zehn Jahren wächst seine Macht mit jedem neuen Versuch an Gron, das durch das Amulett an ihn gebunden ist. Neue Träume und Ziele durchdringen seine Gedanken, und schließlich ist er besessen von der Idee, die Akademieleitung an sich zu reißen, um später Stadtoberhaupt und wer weiß was noch zu werden. Er wird schon beweisen, wie fähig er ist.

Zu diesem Zweck geht er auf die Suche nach seinem alten Festum-Bekanntem, der ihm zur Seite stehen soll: Er will ein Amulett, noch viel mächtiger als sein jetziges, und er weiß die Formeln, die er in es speisen will.

Seine Werte und Talente:

MU 11; KL 16; IN 13; CH 14; FF 11; GE 9; KK 9

AG 2; NG 5; JZ 4; LE 30; AE 95; MR 10; Ausweichen 8

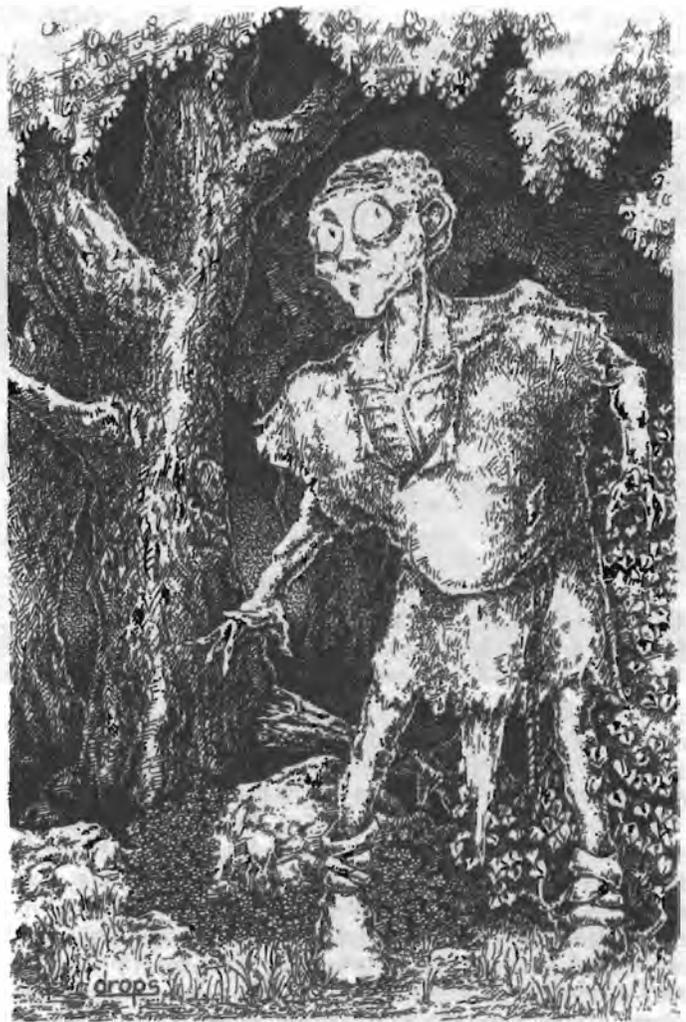
AT/PA: Basis 6/6, Stab 8/8, Ringen 8/7

Sprüche:

Bannbaladin 12; Horriphobus 12; Imperavi Animus 15; Beherrschungen brechen 11; Erinnerung 5; Memorabia Falsifir 10; Respondami 7; Sensibar 7; Widerwille Ungemach 3; Band und Fessel 4; Halluzination 2; Analüs 4; Odem 7; Blitz dich find 5; Fulminictus 5; Unitatio 6; Salander Mutanderer 5; Reversalis 0

Ringen 3; Speere und Stäbe 4; Körperbeherrschung 2; Reiten 6; Selbstbeherrschung 5; Bekehren/Überzeugen 8; Etikette 6; Gassenwissen 3; Lehren 12; Menschenkenntnis 10; Magiekunde 14; Sinnesschärfe 6

Kleidung: dunkelgraues Reisegewand, Spitzhut, weiteres nach Region und Jahreszeit, siehe **Magie d. S. A.**, S.58.



Niam Mühlenquell

Niams Familie stammt zu beiden Teilen aus dem Mittelreich. Ihre Eltern leben als Tagelöhner in Fasar und waren froh, als das Talent ihrer Tochter zutage trat: Erstens brachte jemand aus der Familie es endlich zu etwas, und zweitens war ein Maul weniger zu stopfen.

Niam Mühlenquell wurde von Yakumed inzwischen Gron getauft. Es weiß durch den permanenten Salander Mutanderer, der auf ihm liegt, nichts mehr über seine Vergangenheit. Irgend etwas stimmt mit ihm nicht, über soviel ist es sich im klaren, und eigentlich ist es zu Höherem bestimmt. Es hat nicht immer so gelebt wie jetzt, es ist aufgewachsen als ... (da verläßt es seine Erinnerung). Es ist naiv und gefügig geworden. Yakumed hat es überzeugt, daß es ohne ihn kein Heim und Brot „in der Welt da draußen“ hätte und daß er sein einziger Freund sei. Zehn Jahre lang hat es sich seinem Schicksal ergeben und Yakumed all die sonderbaren Zaubersachen in seinem Kopf anstellen lassen. Seine Ergebenheit bröckelt jedoch, als es mit seinem „Freund“ die Suche nach Roschinske antritt. Die Welt ist wunderschön, und viele Menschen sind freundlich (wenn auch oft abgeschreckt von seinem Äußeren).

In seinem beschränkten Geist bildet sich immer mehr der Wille nach Freiheit und der Auflösung des Rätsels seiner seltsamen Erinnerungen. Da das Amulett es gegen seinen Willen gefügig macht und Yakumed unterwegs nicht mit seinen Experimenten aufhört, entwickelt es einen verzweifelten Haß, der immer wieder unterdrückt wird. In diesem Wechselbad der Gefühle scheint die einzige Möglichkeit, dem verhassten „Freund“ sein Amulett zu nehmen. Da kommen die Fremden, die Yakumed für seine Zwecke mißbraucht, gerade recht. (Gron sollte vom Meister immer als „es“ bezeichnet werden, um die Überraschung am Ende des Abenteurers zu erhöhen. Im Text wird von Gron darum immer im Neutrum geredet.

Um den beschreibenden Text verständlicher zu halten, ist „Grons“ Pronomen immer kursiv gesetzt.)

Gron ist ein armseliges Geschöpf. Es ist nur 1,40 Meter groß und hat einen dünnen, sehnigen Körper. Bekleidet ist es mit einem Lendenschurz und einem rissigen, fleckigen Leibchen, das ärmellos und zwei Nummern zu groß ist (weswegen es auch mit einem Strick um den Bauch gehalten wird). Die hellgraue Haut ist mit einem dünnen, von weitem kaum erkennbaren grauen Fell überzogen. Die Augen sind groß und glupschig-hervorstehend, während die Nase ziemlich platt ist. Der Rücken ist eigentlich immer leicht gebeugt und die Wirbelsäule deutlich sichtbar, genau wie der Brustkasten und die meisten anderen Knochen. Im Gesicht geht der Pelz in eine gleichfarbige, etwas ledrigere Haut über, die sich über die Wangenknochen spannt. Stirn und Augen sind durch tiefe Falten gekennzeichnet. Grons Gesicht hat einen sehr traurigen, oft ängstlichen Ausdruck.

Pitjow Roschinske

Roschinske wurde in der Halle des Quecksilbers zu Festum zum Magus ausgebildet. Auf einem Großkonvent traf er auf Yakumed ibn Ftaihif und war beeindruckt, daß dieser schon einen Lehrstuhl innehatte, obgleich er doch jünger als der Bornländer war. Aus Unterhaltungen erwuchs die Idee, Pitjow als Gast der Akademie nach Fasar einzuladen, der dankend annahm. Pitjow hielt sich für ein Jahr in Fasar auf, danach zog es ihn wieder heim. Zum Dank für die gewährte Gastfreundschaft versprach er der Akademie ein noch zu schreibendes Buch von sich. Für Yakumed, mit dem er regelmäßig philosophiert hatte und durch den er die Straßen und Märkte Fasars erst wirklich schätzenlernte, hatte er ein besonderes Geschenk: Er bot ihm an, zusammen mit ihm ein Amulett für ihn zu erstellen, in das eine astrale Matrix nach Yakumed's Wunsch gefügt werden sollte. Yakumed nahm dankend an. Kurze Zeit später beendeten sie ihr Werk erfolgreich. Der Kontakt nach Fasar verebbte in den folgenden Jahren für Pitjow. Er war vollauf mit weiteren Studien seines Fachgebiets beschäftigt, doch nach sechs Jahren zog es ihn hinaus aus der Akademie. Als Wanderer erkundete er zuerst die nähere Umgebung, um Festum schließlich für immer zu verlassen. Bepackt mit seinen Unterlagen, zog er los. Er liebte die Dorfgemeinschaften, stellte jedoch zu seiner Trauer fest, daß er als Magier stets mit Mißtrauen bedacht wurde. So kam es, daß er inkognito reiste und irgendwann den Wunsch verspürte, sich an einem besonders schönen Fleckchen zur Ruhe zu setzen: Dirbusch. Als Mann von Stand wollte er jedoch kein einfacher Bauer sein. So kam es, daß er (mit ein wenig astralem Beistand) schon nach kurzer Zeit Bürgermeister wurde. Auch wenn er eigentlich nicht besonders für solch einen Posten geeignet war, war das Dorf doch die ganzen Jahre mit ihm zufrieden: Seine repräsentativen Aufgaben erfüllte er im höchsten Maße („Kein Fest ohne Pitjow!“), und viel mehr gab es in dem Dörfchen auch nicht zu tun. Den Lebensunterhalt verdiente er sich durch die Verwaltung des Dirbuscher Handels mit der Stadt und durchfahrenden Händlern. Gelinde gesagt, fütterten ihn die Dörfler mit durch und sahen ihm nach, daß er „nichts Richtiges arbeitete“. Seit seiner Zeit als Bürgermeister ruhen Pitjows Studien. Niemand in Dirbusch weiß von seiner besonderen Beziehung zu Hesinde.

Vorgeschichte

Yakumed ibn Ftaihif hat nach langer Suche zusammen mit Gron endlich Pitjow Roschinske aufgespürt. Dieser lehnt jede Hilfe ab, denn er ahnt, was hinter Yakumed's verharmlosten und verdrehten Ausführungen steckt. In seinem Wahn faßt Yakumed spontan den Entschluß, Pitjow zu töten und seine Aufzeichnungen zu stehlen. Er vermutet, daß er so an Schriftstücke kommt, die mächtig genug sind, um auch einem unerfahrenen Magus (zur Not ihm selbst) das Wissen zu geben, den Plan zu beenden. Da er sich nicht selbst die Hände beschmutzen will und Gron ihm nicht als geeignet erscheint, blickt er sich nach einer anderen Person um, die in Frage kommt. Zufällig erreichen die Helden an just diesem Tag das Dorf Dirbusch und kehren im hiesigen Wirtshaus ein. Sie sind auf dem Weg in die nächstgrößere Stadt (sie ist entweder ihr Ziel oder liegt auf der Wegstrecke). Wählen Sie eine Heldin oder einen Helden aus, der oder die Yakumed möglichst geeignet für den Mord erscheint: physisch in der Lage zu töten und psychisch möglichst leicht zu beherrschen. Im Wirtshaus fängt Yakumed sein

Opfer kurz allein ab und bleut ihm per Imperavi (a) ein, sich abends mit ihm zu treffen. Als die beiden zusammentreffen, spricht er einen „Erinnerung verlasse dich!“ und überzeugt es durch eine erfundene Geschichte, ein wenig Schauspielerei und einen „Bannbaladin“, Pitjow unverzüglich im Schlaf zu töten.

Yakumed sorgt auf irgendeine Art heimlich für Beweise, z. B. könnte er den Boden im Bürgermeisterhaus befeuchtet haben, damit Fußspuren zu sehen sein werden; er könnte der Heldin oder dem Helden ein Haarbüschel abtrennen oder versuchen, ein Schmuckstück zu stibitzen, um es auszulegen. Überlegen Sie sich etwas Passendes. Die Gruppe muß später am Boden zerstört sein von der Beweislast und an ihrer eigenen Unschuld zweifeln.

Spätmorgens brechen sie auf, der Mörder erinnert sich durch den „Erinnerung“ an nichts mehr. Der Mord wird noch am selben Nachmittag entdeckt, die Täter scheinen ob der Beweise festzustehen. So wird eine Verfolgung gestartet. Yakumed plant den Einbruch in das jetzt leerstehende Haus und bemerkt nicht, daß Gron sich schon früh abgesetzt hat. Es hat seinen Meister im Schlaf murmeln hören und weiß, daß er, falls er nicht sofort findet, was er sucht, den Helden folgen und sie gegen die Verurteilung wehrlos machen will. So will er Zeit für seine Suche schinden und sich vor Entdeckung schützen. Gron hat dies nicht alles genau verstanden, weiß aber, daß es die Gruppe vor Entdeckung schützen muß. Denn es empfindet sich erstens nicht als glaubwürdig gegenüber den Einwohnern des Dorfes und hofft zweitens, durch die Helden wieder die Freiheit zu erlangen. Gron hält die Verfolger auf verschiedenste Weise auf. Je nach Region bieten sich hier falsche Fährten ebenso an wie Wegbehinderungen durch zerstörte Brücken, eine Wegüberschwemmung oder eine kleine Lawine aus Geröll. Mit über einem halben Tag Zeit zur Vorbereitung schafft Gron es zwar, den Helden (die ja von nichts ahnen) eine unbeschwerte Reise zur Stadt zu verschaffen. Es holt sie jedoch zu spät ein.

Yakumed (schon vor allen angekommen) hat sie von angeheuertem Schlägern überwältigen lassen und (mit einem starken und zwei dazugekauften AE-Tränken, die seine letzten Ersparnisse aufgesaugt haben) einen „Memorabia Falsifir“ auf jeden von ihnen gesprochen. Dies soll der Sicherheit dienen, falls die Helden von den Verfolgern eingeholt wurden und nun gewarnt sind. Er bleut ihnen ein, eine ereignislose Reise vom Dorf zur Stadt gehabt und ihn nie gesehen zu haben. Das ist natürlich unnötig. Yakumed weiß dies jedoch nicht, da er willkürliche Querfeldein-Abkürzungen geritten ist und nichts von Grons Aktionen bemerkt hat. Der Memorabia wirkt nur sehr provisorisch, da er im eigentlichen Sinne nicht über längere Zeiträume wirkt. Yakumed hat einfach jedem Helden eingebleut, eine „ganz normale“ Reise gehabt zu haben. Yakumed hofft, daß dies genug ist (mehr steht nicht in seiner Macht), ob es Probleme aufwirft, wird sich zeigen.

Er setzt die Gruppe bewußtlos in einem zwielichtigen Stadtviertel aus und begibt sich sofort nach Dirbusch zurück.

Das Abenteuer beginnt

(Ersetzen Sie XXX durch die gewählte Stadt. Es wäre schön, wenn die Helden sich XXX mehr oder weniger selbst als Reiseziel oder -etappe ausgesucht haben.)

„Mit dröhnendem Schädel wacht ihr auf. Wenn euch nicht alles täuscht, befindet ihr euch in einer Seitengasse eines verruchten Viertels von XXX.“ Die Helden erinnern sich daran, daß sie in XXX von einer Gruppe Schurken überwältigt wurden: Zwei Kutschen blockierten den Weg vor und hinter ihnen, gleichzeitig wurden sie teils von hinten gepackt und bewußtlos geschlagen, teils mit einem Netz gefangen und dann niedergeknüppelt. Machen Sie ihnen klar, daß sie keine Chance hatten, da ihre Angreifer mehr als doppelt so viele wie sie waren und der Angriff blitzschnell geschah und mehr als überraschend war. Wenn ein Held gar nicht mit Murren aufhört, gönnen Sie ihm eine kleines Erfolgserlebnis: „Dein Dolch riß eine tiefe Wunde bei einem der Schurken, bevor dir schwarz vor Augen wurde.“

Dies ist DIE Gelegenheit, einmal wieder richtig in der Ausrüstungsliste aufzuräumen: Entscheiden Sie selbst, was alles gestohlen wurde. Zwar wurden die Schläger angeheuert, trotzdem haben sie wenigstens Vermögen und Schmuck mitgehen lassen. Wenn Sie Ihre Gruppe nicht

gleich zu Anfang in Wutgeheul ausbrechen lassen wollen, seien Sie gnädig: Vielleicht waren die Schurken zwölfgöttergläubig und ließen die Finger von göttergefälligen Amuletten und anscheinend geweihten Waffen, vielleicht waren sie abergläubisch und wollten nichts Magisches, vielleicht dachten sie praktisch und haben nur gut zu verhehlendes Material geklaut (also nichts Sperriges wie schartige Zweihänder, wohl aber edle Dolche), vielleicht mußten sie auch schnell flüchten und konnten nur wenig mitnehmen. Wenn ein Held/eine Heldin eine SEHR gute (reiche) Kontaktperson in XXX hat, lassen Sie sie ruhig bis aufs Mieder beklaut worden sein, sie bekommen ja bald etwas Neues.

Die Gasse ist menschenleer, und nach der Sonne zu schließen ist es gerade Mittagszeit. In dieser heruntergekommenen Gegend wird den Helden niemand helfen, also sollten sie sich bald auf den Weg machen. Nach ein paar Abzweigungen treffen sie wieder auf eine größere Straße, auf der normaler Betrieb herrscht.

Wählen Sie auf dem Stadtplan eine Straße aus, auf der die Gruppe sich ab jetzt befindet, zeigen Sie ihnen den Plan jedoch noch nicht. Was die Helden nicht wissen: Zu diesem Zeitpunkt haben die Dirbuscher bereits Meldung erstattet, und die Helden werden steckbrieflich gesucht. Aus Kostengründen hängen natürlich nur wenige Steckbriefe an öffentlichen Plätzen aus, doch auch einige Ausrufer durchkreuzen die Stadt. Irgendwann werden die Helden erkannt, der Zeitpunkt hängt von verschiedenen Faktoren ab: Ohne richtige Kleidung oder Zeter und Mordio schreiend fallen sie natürlich schon innerhalb weniger Minuten jemandem auf, der ihre Beschreibung kennt.

Andernfalls können sie sich mehrere „Häuserblocks“ weit fortbewegen, bis sie im Getümmel erkannt werden. Sollten sie (auch nur zufällig) den nächsten Tempel, Marktplatz oder die Stadtgarde ansteuern, würfeln Sie mit dem W20: Bei 1–4 befindet sich dort gerade ein Ausrufer, bei 5–10 ist der Steckbrief so markant ausgehängt, daß er einem Helden/einer Heldin mit einer Sinnesschärfe-Probe +3 auffällt. Lesen Sie der Gruppe folgendes vor:

„Bürger von XXX! Nicht weit entfernt von unserer schönen Stadt, im Dorfe Dirbusch, hat sich ein arger Meuchelmord zugetragen: Der hochgeschätzte dortige Bürgermeister Pitjow Roschinske wurde Opfer eines feigen und blutigen Attentates. Wie uns zugetragen wurde, haben sich die elenden Täter in unsere Stadtmauern geflüchtet. So sei denn verkündet, daß, wer uns den Aufenthaltsort dieser blutrünstigen Tiere mitteilt oder sie gar bei uns abliefern, fürstlich entlohnet werden soll.“

Es folgt eine detaillierte Beschreibung der Helden, wobei auf den Täter eine Belohnung von 30 und auf jeden weiteren „Unterstützer und Mitwisser“ 10 Dukaten ausgesetzt sind. Unterzeichnet ist die Meldung vom Offizier der Stadtgarde zu XXX.

Sollten sich die Helden, ohne ihre Schuld zu kennen (oder, weil sie sich unschuldig wähnen), offen weiterbewegen, so wird, bevor sie irgendein Haus betreten können, jemand schreien, „Da sind sie, die Mörder vom Dirbuscher Bürgermeister!“ und mit ausgestrecktem Arm auf sie zeigen. Alle Köpfe wenden sich ihnen zu, während von vorn und hinten der Schrei „Stadtgarde, Stadtgarde!“ ertönt. Teilen Sie den Helden mit, sie befänden sich gerade nahe einer Seitengasse. Sollten sie nicht sofort die Flucht dorthin ergreifen, sehen sie, wie sich innerhalb von Sekunden ein Halbkreis aus Passanten um sie schließt, die zwar furchtsam-neugierig Abstand halten, jedoch nur noch den Ausweg in die Gasse lassen. Durch das einsetzende Gemurmel ertönt schnell das nahende Geräusch von Stiefeln im Gleichschritt. Sollten die Helden immer noch nicht flüchten, fliegt aus der Menge ein Stein auf sie zu. Einen Augenblick später setzt lautes Gröhlen ein, und Steine und Dreck hageln auf sie ein. Machen Sie ihnen zur Not per KL-Probe klar, daß sie, wenn sie gesteigt wurden, schlecht noch ihre Unschuld beteuern können und deswegen JETZT die Beine in die Hand nehmen müssen. (Was die Helden nicht wissen: Der erste Stein kam von Gron, das verhindern wollte, daß die Helden verhaftet werden.)

Inszenieren Sie anhand des Stadtplans eine Flucht durch die Straßen der Stadt. Sobald die Helden kurz stoppen, um zu diskutieren (über den Weg, ihre Unschuld, o. ä.) sitzen ihnen die Gardisten im Nacken, die sofort in Alarmgebrüll verfallen („Hierher! Holt Verstärkung! Sie fliehen Richtung Süden!“). Trennen Sie die Gruppe (aber nicht die Spieler). Sie laufen verschieden schnell, und der letzte kann leicht durch einen einzelnen Gardisten, der plötzlich auftaucht, aufgehalten werden. Höchstgeschwindigkeit wird AU in Sekunden durchgehalten, danach wird's knapp. Lassen Sie Körperbeherrschungspuben mit angemessenen Zuschlägen würfeln, wenn jemand abbiegen, in Deckung springen oder ähnliches will, und lassen Sie ruhig kleinere Mißgeschicke zu. Überlassen Sie es den Helden, in dieser Situation ein Versteck zu finden, und lassen Sie sie (zur Not durch Zufall) alle wieder zusammenkommen („Pst! Hierher!“). Ein Keller, ein Gebüsch in einer Häuserlücke, ein Lagerhaus, ein altes Boot am Hafen o. ä. sollte aufzutreiben sein. Vertreiben Sie die Gruppe ruhig sofort aus ihrer ersten Zuflucht und lassen Sie sie erst zur Ruhe kommen, wenn auch die Spieler Adrenalin schwitzen!

In ihrem Versteck können sie sich erst einmal ausruhen. Lassen Sie sie überlegen, was als nächstes zu tun ist. Sollten sie immer noch ihre Unschuld bei einer offiziellen Stelle beteuern wollen, unterbrechen Sie das (hoffentlich geflüsterte) Gespräch und lassen zwei Passanten in Hörweite ausführlich über die neuesten Neuigkeiten tratschen: Inzwischen sind die Beweise stadtbekannt, die bei der Leiche gefunden wurden. Eifrig zählt einer der beiden jedes Indiz auf. Schmücken Sie



die Unterhaltung mit Gerüchten über angebliche Vortaten und -strafen und die Grausamkeit der Mörder aus. Wenn sich die Helden wieder entschließen, irgendein unpassendes Ziel anzusteuern, inszenieren Sie eine neue Hetzjagd. Der einzige Ausweg ist, ihre Kontaktperson um Hilfe zu bitten. Helfen Sie zur Not ein wenig nach, sollten die Spieler nicht selbst auf die Idee kommen. (Vielleicht kehren die Passanten zurück und sprechen über die Meinungen bekannter Persönlichkeiten zu der Tat. Die Kontaktperson der Helden glaubt natürlich als einzige, daß irgend etwas an der Sache nicht stimmt ...) Bei Nacht und über Seitengassen ist die Kontaktperson mühelos zu erreichen, jedoch machen Patrouillen nächtlichen Spaziergängern das Leben schwer. Blockieren Sie Ideen, die den Abenteuerablauf arg stören, mit Gardisten und zur Not einer neuen Hetzjagd. Einmal bei ihrer Kontaktperson angekommen, finden die Helden dort ein (je nach Vorgeschichte) mehr oder weniger offenes Ohr, sie traut sich jedoch nicht, ihnen offen zu helfen. Gründe hierfür können Angst vor Bezichtigung der Mittäterschaft (ob der so merkwürdig sicheren Beweislage), vor politischen/wirtschaftlichen Nachteilen oder vor Attentaten der wahren Mörder auf die eigene Familie sein. Einen Rat hat die Kontaktperson jedoch: „Geht nach Dirbusch und löst euren Fall auf eigene Faust! Ich weiß doch, daß ihr nicht aus Zucker seid und kein Stroh im Kopf habt!“

Sollte die Gruppe nicht zufrieden sein mit dieser Idee, hat zufällig ein Familienmitglied/Freund oder Bediensteter gelauscht. Jetzt müssen die Helden bei allem, was ihnen heilig ist, versprechen, nach Dirbusch zu gehen und die Wahrheit zu suchen. Sonst ist die/der Mithörer/in nicht bereit, Stillschweigen zu bewahren.

Die Kontaktperson sollte noch etwas Ausrüstung (nicht zuviel) und ein Nachtlager gewähren (falls noch nötig). Sie rät der Gruppe, kurz vor der Morgendämmerung aufzubrechen, da dann die Wachen am müdesten seien. Vielleicht kann sie sie sogar nach draußen schleusen (Kutsche oder Boot z. B.). Lassen Sie die Helden während des Aufbruchs innerhalb der Stadt mehrere Sinnesschärfe-Proben mit hohen Zuschlägen würfeln. Bei Erfolg erhaschen sie einen Blick auf Gron, das sie aufgespürt hat und neugierig ihren Weg verfolgt. Etwas huscht über die Straße, ein kleiner Kopf verschwindet hinter einem Dachsim, eine kleine Gestalt schaut ihnen hinterher und flüchtet bei Entdeckung. Geben Sie jedoch nur vage Beschreibung selbst bei sehr gut bestandenen Proben, denn Gron ist vorsichtig, und all die Spannung wäre dahin. Keinesfalls können die Helden definieren, ob es sich immer um die gleiche Gestalt handelt, ob es ein Kind oder Zwerg, Mann oder Frau ist. Die Reise beginnt. Bestimmen Sie die Strecke Dirbusch-XXX so, daß die Helden sie mit einer Übernachtung bewältigen können. Machen Sie sich Notizen zu der Landschaft, die die Reiter/Wanderer erwartet. Der Weg schlängelt sich ein wenig und führt auf jeden Fall teilweise durch Wiesen oder Felder (schließlich mußte Yakumed eine Abkürzung reiten können). Beschreiben Sie zunächst die Landschaft.

Schon bald merken die Reisenden, daß sie diese Strecke zwar kennen, aber irgend etwas nicht stimmt. Nach Yakumed's „Memorabilia“ hatte sich jeder Held unterbewußt diese Reise irgendwie anders vorgestellt. Da keine der Vorstellungen exakt der Realität entspricht, entsteht ein »mentaler« Konflikt irgendwo tief in ihren Köpfen. Rational können sie es sich (noch) nicht erklären, aber im Hinterkopf beginnt sich Widerstand gegen Yakumed's Manipulation zu regen. Verlangen Sie Gefahreninstinkt-Proben: Erst nur bei hohem IN-Wert und letztendlich von jedem Helden, so daß nach einer Stunde Reisezeit alle verwirrt sind. Eine Ahnung von Gefahr, ein merkwürdiges Gefühl, Angst vor einem kleinen Wäldchen, vor Beobachtung usw. Inszenieren Sie eine erschreckende Begegnung mit ein paar wilden Tieren (die natürlich keine Bedeutung haben). Lassen Sie die Gruppe Spuren von Grons Hindernissen für die Dirbuscher Verfolger finden: dieser Geröllhaufen versperrte den Weg gestern noch nicht; warum trampeln Reiter mit ihren Pferden mitten aufs Feld, um nach 100 Metern zurück auf den Weg zu stoßen; was macht die gerissene Stolperleine hier? Schließlich kommen sie zu einer eingerissenen Brücke, die über einen kleinen Fluß ging. Gestern war sie noch heil ... Machen Sie den Helden immer wieder klar, daß sie bei all diesen Vorfällen merkwürdige Gefühle beschleichen: sie sind verwirrt, verspüren vielleicht Kopf-

schmerzen, Übelkeit, Gleichgewichtsstörungen oder ein Flimmern vor den Augen. Lassen Sie an einer Weggabelung einen Streit entstehen: Jemand meint, der Weg nach Dirbusch führe dort entlang. Die anderen sind sich sicher, daß dies falsch ist, alle sind hoch gereizt (vielleicht eine JZ-Probe bei entsprechender Situation?).

Lassen Sie an der nächsten Gabelung jemand anders zweifeln. Wählt die Gruppe einmal den falschen Weg, bemerken alle schnell den Fehler und kehren zurück. Gegen Abend sehen die Helden von einer Hügelkuppe aus mehrere Bauernhäuser nahe des Weges. Ein Teil der Gruppe ist sich sicher, dort sei ein Gasthaus, ein Teil glaubt, auf dem Hinweg in der Scheune übernachtet zu haben, ein Teil will in den Wohnhäusern aufgenommen worden sein. Bei gleichen Meinungen unterscheiden sich jedoch Detailvorstellungen der Helden: Gab es in der Scheune auch Vieh oder nicht, war die Schenke gut oder schlecht, gab es bei den Bauern ein traviagefälliges Frühstück? Die kleine Siedlung entpuppt sich als Zusammenschluß von zwei Bauernhöfen, die Übernachtung in der Scheune gewähren.

Wenn die Helden sich den Bauern als Gruppe zeigen, werden sie als „das gesuchte Mördergesindel“ erkannt und davongejagt. Schicken sie jedoch ein unauffälliges, verkleidetes Mitglied zur Verhandlung vor, können sie sich morgens unerkannt davonstellen.

Am nächsten Tag geht die Reise genauso merkwürdig wie gewohnt weiter. Eine verfallene Wassermühle nicht weit vom Weg erweckt die Aufmerksamkeit der Helden: Alle sind sich sicher, daß diese Ruine auf dem Hinweg noch nicht dort war. Mindestens ein Held will sie unbedingt erkunden („Da MÜSSEN wir hin! Irgend etwas wartet da auf uns!“). Das Unterbewußtsein des Charakters mit der höchsten IN spielt inzwischen total verrückt: Er will die Mühle nicht betreten, weil er einen starken Verwesungsgeruch wahrnehmen will. Kurze Zeit später fühlt er einen eiskalten Griff an seiner Schulter (dort ist natürlich nichts). Auf der weiteren Reise beginnt er, sich ständig nach vermeintlichen Beobachtern umzusehen, und kann nicht damit aufhören.

Nach ein paar Stunden Ritt und den gleichen (verstärkten) Gefühlen wie am Vortag erreichen die Helden schließlich am frühen Nachmittag das Dorf. Sobald sie Dirbusch sehen, verspüren sie eine merkwürdige Verbundenheit mit diesem Ort, als wäre er eine andere Art von Heim ... (die Verwirrung ihres Unterbewußtseins ist direkt mit Dirbusch gekoppelt: Hier ist ihre Erinnerung normal, zwischen hier und XXX jedoch gestört).

Wieder in Dirbusch

Natürlich können sich die Helden nicht offen in Dirbusch bewegen. Falls sie nicht selbst darauf kommen, müssen Sie ihnen klarmachen, daß Fremde im Dorf sofort auffallen und sie sich Nachforschungen und Befragungen (selbst in Verkleidung) aus dem Kopf schlagen müssen. Wenn sie sich dem Dorf nähern, fühlen sie sich mehr und mehr seltsam erleichtert, bis ihnen schließlich ein Stein vom Herzen fällt und alle Verwirrungssymptome (Kopfweg, ...) verschwinden.

Das Dorf ist klein, es hat ungefähr 50 Einwohner, von denen die meisten momentan auf dem Feld arbeiten. Die Gruppe weiß, daß das Bürgermeisterhaus das kleine einstöckige Häuschen am Ortsausgang ist. Es grenzt an zwei Seiten fast direkt an ein kleines Wäldchen. Die Chancen stehen also gut, sich wenigstens unbemerkt an den Tatort zu schleichen. Die Größe des Hauses läßt darauf schließen, daß allerhöchstens eine kleine Familie dort Platz gehabt hätte, daß Roschinske dort aber vielleicht auch ganz allein gewohnt hat. Die Fensterläden lassen sich ohne weiteres öffnen, ein paar Blicke durch die Schlitz der Vorhänge bestätigen die letzte Vermutung: Im Schlafrum steht ein Einzelbett, die Küche ist sehr klein und schlecht ausgerüstet, der Wohnraum ist als Arbeits- und Konferenzraum eingerichtet. Auffallend ist, daß auf der Matratze des abgezogenen Bettes immer noch ein eingetrockneter, tellergroßer Blutfleck zu sehen ist. Eine Wäscheschublade in der Nachtkommode ist offen und scheint durchwühlt worden zu sein. In der Küche stehen die meisten Schränke offen. Teppiche sind zur Seite gerollt, und im Wohnraum fehlen ein paar Bodenbretter. Auf dem Schreibtisch liegt ein ganzer Haufen Papiere, und alle Bücher sind vor dem Regal aufgestapelt. Von innen sind keine Geräusche zu hören. Ein Fensterladen wurde anscheinend von außen aufgebrochen.

Als letztes fällt der Blick der Helden auf eine geschlossene Bodenklappe in einer Ecke im Wohnraum.

Die Gruppe sollte jetzt das Haus betreten. Da das Haus offensichtlich durchsucht wurde, sollte ihre Neugier geweckt sein. Stellen Sie noch einmal klar, daß die Fenster keine Scheiben haben und die Läden bisher alle unverriegelt waren (was die Helden nicht wissen: Grons Werk). Wenn XXX in einer kälteren Gegend liegt, ist das Fenster des aufgebrochenen Ladens zerstört. Was die Helden nicht wissen: Yakumed hält sich zur Zeit im Keller des Hauses auf. Er ist durch ein Fenster eingebrochen und hat alles nach den gesuchten Schriften durchwühlt, aber nichts gefunden. Er hat begonnen, im Keller die Regale zu durchforsten. Wenn er nicht gestört wird, wird er in ein paar Minuten den Keller verlassen, um Gron aus dem Wäldchen zu sich zu holen, da er es den Keller umgraben lassen will. Zu diesem Zeitpunkt sitzt Gron unbemerkt von der Gruppe in einem Gebüsch und beobachtet sie.

Auf irgendeinem Weg kommt es jetzt zu der Konfrontation zwischen den Helden, Yakumed und Gron. Es gibt verschiedene Möglichkeiten:

1.) Die Helden betreten das Haus. Yakumed wird ihre Schritte hören, seine Fackel löschen und sich unter der Kellertreppe verstecken. Der Keller ist so groß wie die Grundfläche des Hauses, ca. 8 mal 8 Meter. In einer günstigen Situation wird Yakumed versuchen zu fliehen und sich den Weg per Magie freimachen wollen. Die Helden, die ihm bei seiner Entdeckung am nächsten stehen, bekommen einen „Blitz dich find!“ ab. Danach hat Yakumed nicht mehr besonders viel AE (durch die Aktionen an den Vortagen). Er wird zur Treppe laufen, die Faust auf den Helden, der ihm noch im Weg steht, richten und „Fulminictus Donnerkeil!“ rufen. Jedoch passiert nichts, da ihm der Zauber mißlingt. Jetzt haben die Helden die Chance, ihn zu stellen.

Yakumed wird versuchen, auszuweichen und auf die Treppe zu kommen. Spätestens auf der Treppe oder oben im Haus wird jedoch einem der Helden eine Attacke gelingen, die Yakumed zu Fall bringt. Er wird versuchen, sich loszurufen. Während dieses Kampfes MUSS Yakumed zufällig das Amulett entrissen werden. Wenn er noch die Chance hat, wird er „Nein, stop! Ich ergebe mich!“ schreien, bevor die Helden ihn bewußtlos schlagen können. Selbst dann wird er schnell zu sich kommen (wahrscheinlich schon gefesselt).

2.) Die Helden beraten sich vor dem Haus, z. B. im Wäldchen. Vielleicht hat einer die Lage ausgekundschaftet und erstattet jetzt Bericht. In so einem Fall läuft Yakumed der Gruppe zufällig in die Arme:

Aus einem Gebüsch ist ein unterdrücktes Raunzen zu hören („Gron, hierher, aber sofort!“), und Yakumed tritt heraus, mindestens genauso verdutzt wie die Helden. Er wird auch jetzt einen „Blitz dich find!“ sprechen, um dann zu fliehen. Die Helden können ihn natürlich stellen (mindestens einer in der Gruppe sollte sportlicher als ein stubenhockender Magier sein). Erschrecken Sie sie aber auch in diesem Fall ruhig mit einem mißglückten „Fulminictus“. Auch hier MUSS Yakumed sein Amulett verlieren, wenn er überwältigt wird. Lassen Sie einen Helden das Amulett auf dem Boden finden.

Die weiteren Ereignisse hängen jetzt stark von der Situation ab: Yakumed ist astral und konditional ausgelaugt und wird sich drohenden Fragen nicht lang zur Wehr setzen. Gron ist jedoch nicht weit und spürt den unwiderstehlichen Drang, seinen Plan zu beenden. Wahrscheinlich halten sich die Helden jedoch nahe bei Yakumed auf, weswegen Gron jetzt noch nichts tun kann. Yakumed wird zuerst behaupten, er sei nur auf der Durchreise und habe auf der Suche nach Geld einen Einbruch verübt.

Das sollte der Gruppe merkwürdig vorkommen: Ein Magier auf schnöder Diebestour in einem Dorf? Woher wußte er, daß das Haus leer steht? Was hat er mit dem Mord zu tun? Versuchen Sie, Yakumed immer neue Ausreden finden zu lassen. Wenn Ihre Spieler es nicht schaffen ihn in die Enge zu treiben, erinnert sich der Held mit dem höchsten IN-Wert trotz „Memorabia“ schemenhaft an Yakumedes Anwesenheit im Dorf am Vorabend des Mordes. Letztendlich wird Yakumed behaupten, einen Auftrag gehabt zu haben, die Helden zu dem Mord zu zwingen.

In dem Moment, als die Gruppe ihn drängt, dies näher auszuführen, kann Gron sich nicht mehr halten: Egal, wo die Helden sich in-

zwischen aufhalten, aus einem Busch, von einem Baum, durch ein geöffnetes Fenster oder aus einem Nebenzimmer ertönt ein kehliges, hundeeähnliches „Grrrr!“ Schon währenddessen löst sich etwas wie ein grauer Blitz aus dem Schatten, und die Helden können gerade noch schemenhaft eine graue, kindsgroße Gestalt mit haßverzehrtem Gesicht erkennen, die sich mit einem spitzen Steinbrocken, groß wie zwei Fäuste, auf Yakumed stürzt. Noch bevor jemand es verhindern kann, ist die Gestalt schon auf Yakumedes Brust gezischt und schlägt durch die abwehrend hochgerissenen Arme den Stein mit einem dumpfen Knall auf des Magiers Stirn.

Dieser konnte nur noch entsetzt „Gron!“ schreien; jetzt erschläft er augenblicklich. Nun können die Helden Gron zu fassen kriegen, das keine Gegenwehr leistet. Yakumed liegt mit starrem Blick und verzerrtem Gesicht reglos auf dem Boden. In seiner Stirn prangt ein 3 Finger großes Loch, aus dem dickes Blut sickert, der besudelte Steinbrocken liegt neben ihm.

In diesem Moment setzen zwei merkwürdige Ereignisse ein:

– Der Held mit dem Amulett spürt, wie es in seiner Tasche (oder auf seiner Brust, wenn er es umgehängt hat) warm wird.

– Die Helden, die Gron halten, bemerken ein Kribbeln an ihren Händen. Gron schließt die Augen, wiegt den Kopf hin und her und grunzt.

– Das Amulett wird langsam heiß, so daß es auf der Haut schon leichte Schmerzen verursacht, wenn sie nicht durch Kleidung geschützt ist.

– Ein seltsames Kratzen und Knacken ist zu hören, und Gron bricht wimmernd zusammen. Jetzt ist deutlich sichtbar, daß seine Schultern breiter und die Gliedmaßen dicker geworden sind.

– Das Amulett beginnt zu glühen, brennt sich durch Rüstung bis zu RS 1 und verursacht W6+4 SP

– Ein krächzendes Heulen ertönt aus Grons Kehle, und es schlägt wild um sich. Nur mit KK-Proben von drei Helden ist es möglich, es noch zu bändigen. Gron dreht das Gesicht zum Himmel und läßt einen markerschütternden Schrei los. Es ist deutlich sichtbar, daß der Kopf etwas größer, die Augen aber kleiner geworden sind.

– Falls noch immer jemand das Amulett berührt, verursacht es jetzt W6+8 SP und fällt von seiner Kette ab (die auch schon W6 SP verursacht). Das Glühen ist jetzt deutlich sichtbar. (Sollte das Amulett insgesamt mehr als 14 SP verursacht haben, hat es sich in die Haut eingebrennt. Ohne sofortige magische Heilung wird das Muster dort für immer deutlich erkennbar bleiben ...)

– Nur mit KK-Proben +3 von drei Helden läßt sich jetzt verhindern, daß Gron sich zusammenrollt. Deutlich läßt sich erkennen, daß das Fell zurückweicht und weiße Haut zum Vorschein kommt.

– Das Amulett ist auf den Boden gefallen und glüht grellrot. Wenn es auf Holz oder Gras liegt, ist ein Zischen zu hören und eine kleine Rauchfahne kräuselt sich empor. Stroh würde jetzt entflammen.

Was die Helden nicht wissen:

Die Geräusche haben schon ein paar Dorfbewohner angelockt, die in furchtsamem Abstand alles mitverfolgen. Die Gruppe sollte jedoch so gebannt von den Geschehnissen sein, daß sie davon noch nichts merkt.

– Das Unglaubliche passiert: Ein gurgelndes „Aaaaah!“ schallt langgezogen aus Grons Kehle. Alle Sehnen und Muskeln scheinen sich zu spannen, die unfreiwillige Gegenwehr und alle Zuckungen brechen ab. Der Körper ist vollkommen weiß, starr ausgestreckt und das Gesicht annähernd menschlich (jedoch kein Geschlecht ausmachbar). Der Schrei hält immer noch an, und langsam, aber stetig beginnt der Körper zu wachsen. Die Haut nimmt immer mehr einen menschlichen Farbton an; Arme, Beine und der gesamte Korpus vergrößern sich. Aus dem Kopf sprießen stoppelige dunkelbraune Haare. Der Körper ist jetzt schätzungsweise auf 1,60 m angewachsen.

– Das Amulett beginnt blendend grell zu pulsieren. Durch das Geschrei hindurch ist ein hochfrequentes Sirren zu hören, als plötzlich das Amulett mit einem Knall explodiert. Alle Helden im Umkreis von 5 Metern müssen eine KK-Probe +2 bestehen, um sich auf den Beinen zu halten, bei mehr als 5 Metern reicht eine normale. Zerbrechliche Gegenstände oder dürre Äste und Zweige werden zusammen mit den Splittern hinfortgerissen und verursachen 2W6 SP (ab 5 m nur noch 1W6). Würfeln Sie für jeden Helden, der mehr als 7 SP ein-



steckt, mit dem W20: Bei 1–5 hat sich ein Splitter des Amuletts über eine Wange gezogen und wird wohl ein Narbe hinterlassen (CH–1). –Die Kreatur auf dem Boden wird herumgeschleudert, der Schrei bricht ab. Innerhalb von Sekunden wächst der Körper auf ca. 1,75 m Größe, das Hemd spannt sich. Ein Mensch liegt vor den Helden, die nur Rücken und Hinterkopf (mit 2–3 Finger langer Haartracht) sehen können. Keine Bewegung ist zu sehen. Es ist totenstill.

Inzwischen ist das ganze Dorf anwesend. Alle halten die Luft an, und nur wenn ein Held sich ausdrücklich umsieht, bemerkt er die Zuschauer. Erinnern Sie ihn jedoch vorher, daß er seinen Blick nur höchst ungern von dem Rätsel, das vor ihm auf dem Boden liegt, lösen möchte. Irgendein Held sollte sich jetzt um die Person, die vor der Gruppe liegt, kümmern. Wenn er sich über sie beugt, sie vielleicht gar auf den Rücken oder die Seite dreht, ist eine Frau zu erkennen. Ihr Gesicht sieht fast aus, als hätte sie schon mehrere Jahrzehnte erlebt, jedoch kann man sie auf Mitte bis Ende 20 schätzen. Ihre Augen sind geschlossen, sie wirkt erschöpft, aber glücklich, denn ein leichtes, friedliches Lächeln umspielt ihre Mundwinkel. Das kurze braune Haar liegt etwas wirr auf dem Kopf. Der Brustkasten hebt und senkt sich leicht. Erinnern Sie die Helden daran, daß die Frau vor ihnen kaum bekleidet ist und wahrscheinlich auf dem Boden etwas friert. Jemand sollte ihr einen Mantel oder Umhang geben. In diesem Moment fällt allen plötzlich auf, daß sie wieder einmal in ehrfurchtsvollem Abstand umringt sind. Eine wohlbeleibte (ca. 50)jährige Frau mit Schürze, die die Helden als Wirtin wiedererkennen, tritt vor.

„Man sagt, den Mörder zieht es immer zum Ort seiner Schandtaten zurück. Ich weiß nicht, was das bedeutet, was wir hier gesehen haben, und ich zweifle an der Richtigkeit unseres Urteils über euch. Wenn ihr jetzt eure Waffen ablegt und friedlich mit uns kommt, garantiere ich euch, daß wir euch und das Mädchen gesund pflegen. Wir werden zusammen überlegen müssen, was sie und der Tote mit Pitjows Tod zu tun hatten. Denn eins ist sicher: Irgend etwas war hier mächtig faul. Erzählt uns alles, was ihr erlebt habt, und laßt uns zusammen mit dem Mädchen sprechen. Erst müßt ihr aber mit uns kommen!“

Sollten die Helden jetzt noch unschlüssig sein, was zu tun ist, erinnern Sie sie daran, daß sie selbst durch die Explosion schon leicht angeschlagen sind und daß ihnen ungefähr 50 Dorfbewohner inklusive Kindern gegenüberstehen. Die Wirtin fährt dann fort:

„Wenn ihr jetzt kämpft, beweist ihr eure Schuld. Wenn ihr mit uns kommt, gebe ich euch mein Ehrenwort, daß ihr an der Aufklärung des Verbrechens, dessen ihr angeklagt seid, beteiligt werdet. Keiner wird euch schuldig sprechen, bevor nicht auch Geweihte der Hesinde oder vertrauenswürdige Magier zu Rate gezogen wurden. Und wenn doch, wird euch dieses Dorf schützen, bis alle Möglichkeiten der Nachforschung ausgeschöpft sind.“

Die Dörfler hinter ihr nicken teilweise, alle haben einen sehr ernsten Blick. Zur Not sagen Sie den Helden mit höherer Menschenkennt-

nis, daß die Wirtin vertrauenerweckend auf sie wirkt. Viele Dörfler haben Knüppel oder Forken dabei. Wenn die Gruppe sich wirklich auf einen Kampf einlassen will, bitte schön. Gut 20 Frauen und Männer werden sich ihnen stellen, und wenn sie davonkommen, werden sie in der ganzen Gegend bekannt sein wie ein bunter Hund und außerdem geächtet und verfolgt. Niemand wird sie noch anhören. Eine schlaue Heldentruppe sollte eigentlich auf dieses Angebot eingehen. Sie werden dann in ein Haus eskortiert, wo Lager für sie und vor allem die unbekannte Frau hergerichtet werden. Alle werden gepflegt. Die Unbekannte kommt jedoch noch nicht wieder zu Bewußtsein, und so müssen die Helden erst einmal der Wirtin all ihre Erlebnisse erzählen. Am nächsten Morgen kommt die Unbekannte zu sich. Sie weiß nur noch ihren Namen. Die Wirtin bringt Niam und die Helden zusammen, damit alle noch einmal erklären, was sie über sie wußten. Wenn sie fertig sind, beginnt sich Niam nach und nach an alles zu erinnern und erzählt stockend alles, was sie weiß (nehmen Sie die Charakterbeschreibungen und die Vorgeschichte zur Hand). Das sollte eigentlich reichen, um der Gruppe klarzumachen, was passiert ist. Zwei Tage später kommt eine zu Hilfe gerufene Delegation aus XXX. Die Gardemitglieder sprechen die Helden unschuldig. Der örtliche Hesinde-, Peraine- oder zur Not auch Traviaorden bittet darum, Niam aufnehmen zu dürfen. Sie nimmt gerne das Angebot gerne an. Eine Gesandte des Hesindetempels oder der nächsten Akademie bittet die Gruppe, ihnen komplette Berichte über alle Geschehnisse zu liefern. Niam ist ihren »Rettern« überaus dankbar, kann ihnen jedoch nichts zum Dank anbieten (außer einen fulminanten Tempelkontakt in XXX). Sie möchte sich gerne möglichst schnell von der Welt zurückziehen und bricht noch am gleichen Tag mit der Gesandten nach XXX auf. Ende.

Die zu vergebende AP-Zahl sollte sich der Meister mit den Spielern zusammen überlegen. Ich schlage den Rahmen von ca. 250–300 AP vor.

Anhang:

Das Amulett

Pitjow und Yakumed haben gemeinschaftlich ein Artefakt geschaffen: Pitjow hatte das „magisch-handwerkliche“ Wissen, Yakumed hat das Amulett „aufgeladen“. Die Wirkung war die Anwendung eines „Bannbaladins“ pro Tag.

Durch die ständige Anwendung auf Gron hat sich, begünstigt durch seinen schwachen Willen, in ihm eine allgemeine zwiespältige Loyalität zu seinem Meister entwickelt. Sowohl in dem Amulett als auch in Gron steckte ein permanenter AsP Yakumed. Die Auswirkungen nach dessen Tod sind für die hesindegefällige Forschung höchst interessant und mysteriös, da die Rückverwandlung des Opfers und die Zerstörung des Amuletts nicht unbedingt der Regelfall sind. Gewieft Helden können also aus ihren Berichten sicherlich noch Kapital schlagen.