

AVENTURIEN

Ein DSA-Kampagnenband für 3-5 erfahrene Helden



QUANTIONSQUESTE

NR. 199
ERFAHREN

Das Schwarze Auge

I3077PDF

Das Schwarze Auge

QUANTIONSQUESTE

VLISSES SPIELE





VERLAGSLEITUNG
MARIO TRVANT

REDAKTION
Eevie DEMIRTEL,
MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER,
ALEX SPOHR

LEKTORAT
DANIEL SIMON RICHTER,
STEFAN VITTEGGER

COVERBILD
TRISTAN DEPECKE

INNENILLUSTRATIONEN
BOROS/SZIKSAI, MARC BORNHÖFT,
MIRIAM CAVALLI, TRISTAN DEPECKE,
FV FV FRAUENWAHL, MICHAEL JAECKS,
SABRINA KLEVENOW, MELANIE MAIER,
JULIA METZGER, JAPINA ROBBEN,
PADINE SCHÄKEL, CHRISTIAN SCHOB,
ELIF SIEBENPFEIFFER, MIA STEINGRÄBER

KARTEN
STEFFEN BRAND, DANIEL JÖDEMANN,
НАППАН MÖLLMANN, STEFAN VITTEGGER

**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**
RALF BERSZUCK

Copyright © 2013 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.

Das Schwarze Auge

QUAPIOPSQUESTE

EIN KAMPAGNEBAND FÜR DEN MEISTER
UND 3 BIS 6 ERFAHRENE HELDEN

REDAKTION
STEFAN UPTEREGGER

AUTOREN

CHRIS GOSSE, LARS REIßIG, STEFAN UPTEREGGER;
MARTIN JOHN, GERO EBLING, MUPA BERING UND FABIAN FLÜSS,
MATTHIAS FREUND UND LENA KALUPPER, OLIVER BAECK,
PHILIPPE MINDACH, ELIAS MOUSSA, BJÖRN BERGHAUSEN

MIT DANK FÜR KRITIK, ANREGUNGEN UND KOMMENTARE AN
ANDREAS AIGNER, TOM FIPP, MARC JEPPESEN, TINA HAGNER, DOMINIK HLADEK,
TILO HÖRTER, STEFAN REICHARDT, DANIEL SIMON RICHTER, MARTIN SCHMIDT,
TORBEN STRETZ, CHEWIE UPTEREGGER UND MARK WACHHOLZ.

BESONDERER DANK GEBÜHRT FRANK W. BARTELS, DER DEN FUNKEN SCHLUG,
PHILIPPE MINDACH, DER DIE GLUT IN DEN DUNKLEN JAHREN HÜTETE,
STEFAN KÜPPERS, DER DIE FLAMME VON NEUEM SCHÜRTE
UND ULI LINDNER, DER DIE FACKEL EIN GUTES STÜCK DES WEGES TRUG.

FÜR BELANA (EINE NEUE SOPPE) UND
CORVIN (WOHLVERBORGEN IST DER KEIM).

 **ULISSES
SPIELE**



INHALT

VORWORT.....	5	EINSTIEG: SPLITTER DER GEFRORENEN ZEIT	112
AUFBAU DES KAMPAGNEBANDES	6	AVRÍDALUR.....	113
DIE VORGESCHICHTE DER QUESTE.....	7	ÍNS EWIGE EIS.....	118
KOSMOLOGIE – LICHT GEGEN FINSTERNIS.....	9	FEST IM GLAUBEN.....	122
DER ZEITLICHE VERLAUF DER QUESTE.....	11	JENSEITS DER ZEIT.....	124
DIE KRAFT DES LICHTS	13	IM LICHT DES HERRN.....	128
VON HELDEN UND PILGERN	15	ORDO AETERIVS.....	133
WEGE DER PILGER.....	16	ÍUDICIUM..... 135	
DIE THEMEN DER KAMPAGNE.....	17	DEM MEISTER ZUM GELEIT.....	135
WEGE ZUM LICHT	19	AUF DER SUCHE NACH	
FUNKEN DER HOFFNUNG.....	20	DEM GÖTLICHEN FINGERZEIG	136
DER GÖTLICHE FUNKE	22	KAMPF UM DAS ALLERHEILIGSTE.....	139
DAS ABENTEUER.....	22	DER PROZESS	145
DER EINSTIEG INS ABENTEUER.....	23	DAS URTEIL	154
DERISCHES.....	26	DER MÜHEN LOHN – DIE PROPHEZEIUNG.....	155
HIMMLISCHES	27	ANHANG: DRAMATIS PERSONAE.....	156
DIE HEILIGE MESSE.....	29	ÍPTEGRITAS..... 159	
BERGE UND PROPHETEN	31	HINTERGRUND UND	
DRAMATIS PERSONAE	38	ÜBERBLICK FÜR DEN MEISTER.....	159
AUSLEGUNGSSACHE..... 40		EINSTIEG: SUMYRDALVN!	160
DAS ABENTEUER.....	40	DIE ANREISE.....	161
EINSTIEG: VON MACHT UND OHNMACHT.....	41	ANCCHIR.....	162
VON SÜNDE GEZEICHNET,		DER TURM DER SOPPE	164
VON DEN GÖTTERN BERÜHRT	42	HINAB IN DIE DUNKLE NACHT	175
GÖTLICHER WILLEN – MENSCHLICHER WAHN... 46		ZWISCHEN LICHT UND FINSTERNIS	180
DURCH FINSTERNIS ZUM LICHT	48	DER LETZTE KAMPF	186
DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK.....	48	EPILOG: DER FLUG DER SUMYRDALVN	190
BLUTNÄCHTE IN GASHOK.....	49	ANHANG I – DIE DUNKLE NACHT DER SEELE ... 193	
SCHWEIGEN IST GOLD..... 58		VERSUCHUNG –	
DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK.....	58	DIE MACHT DES ERZDÄMONEN.....	193
DAS ABENTEUER.....	58	VERBLENDUNG – FALLSTRICKE IM ÍPPEREN	196
MORD IM SONNENLICHT	66	VERFÜHRUNG – DIE LÜGEN DES PAMENLOSEN .. 198	
DEM MEISTER ZUM GELEIT.....	66	ANHANG II – LICHTBLICKE	200
DAS KOMPLOTT	67	AVENTURISCHE SCHRIFTEN	200
IM PAMEN DER ÍPQUISITION.....	72	AUS GAZETTEN UND PERIODIKA.....	203
AUF DER SPUR DER VERSCHWÖRER.....	77	VISIONEN UND FINGERZEIGE	207
DAS ENDE DES ABENTEUERS	84	ANHANG III – DRAMATIS PERSONAE	209
DER WEG DES LICHTS..... 88		DIE GEMEINSCHAFT DES LICHTS	210
VERITAS	89	SCHERGEN DER DUNKELHEIT.....	213
DEM MEISTER ZUM GELEIT.....	89	ZADIG VON VOLTERACH,	
VON SPITZELN UND VERRÄTERN	92	DAS AUGEN DES PAMENLOSEN	218
DIE DUNKLE SEITE DES SONNENMARSCHELLS	96	ANHANG IV – DIE GEMEINSCHAFT DES LICHTS 219	
DIE LETZTE RUHESTÄTTE DES FREVLERS	104	DIE STRÖMUNGEN DER KIRCHE.....	220
EPILOG: DAS VERGIFTETE VERMÄCHTNIS.....	107	ORDEN UND ORGANISATIONEN.....	222
DRAMATIS PERSONAE	109	THEOLOGISCHE FRAGEN.....	225
AETERIVITAS..... III		EINE NEUE SOPPE –	
HINTERGRUND UND		DIE KIRCHE NACH DER QUESTE.....	228
ÜBERBLICK FÜR DEN MEISTER.....	III	KOPIERVORLAGEN	231

VORWORT

Werte Pilgerin, geschätzter Suchender!

Acht Jahre sind sowohl in Aventurien als auch in unserer Welt vergangen, seit Galottas Angriff auf das Mittelreich die göttliche Ordnung erbeben ließ, die Trümmer der Fliegenden Festung Gareth verwüsteten und das Ewige Licht der Praioskirche verschwand. In diesen Jahren haben wir Fäden gesponnen und verknüpft, alte Geheimnisse aufgegriffen, neue Figuren auf die Bühne gerufen und Mysterien geschaffen, die der Entdeckung harren. Nun ist es soweit, und die Dunkle Nacht der Seele hat ein Ende: Mit dem vorliegenden Werk halten Sie ein Buch in Händen, das es Ihnen erlaubt, Ihre Helden auf jene Suche zu schicken, die Praios den treuen Anhängern der Zwölfgötter in der *Verkündigung durch hundert Zungen* auftrug.

Einst brachte Sankt Quanon der Welt das verschwundene Licht zurück. Heute suchen Pilger in seinem Namen nach dem verlorenen Talisman, ohne den die erschütterte Kirche zu zerbrechen droht. Jeder von ihnen wird im Lauf der Queste der Dunkelheit entgegentreten – sei es den Ränken finsterner Mächte oder den Abgründen, die im Herzen eines jeden Menschen lauern. Viele werden scheitern, manche fallen – aber einigen Seelen mag es gelingen, den Funken der Hoffnung in ihren Herzen zu einem gleißenden Strahlen werden zu lassen. Doch nun genug der Vorrede. Begeben Sie sich auf die Quanionsqueste und helfen Sie, Aventurien das Licht zurückzubringen – Praios lo vult!

Wien, in den letzten Wintertagen 2013
Stefan Unteregger



AUFBAU DES KAMPAGNEBANDES

Der vorliegende Band enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um die Quinionsqueste für Ihre Helden erlebbar zu machen. Um die Suche auf die Bedürfnisse Ihrer Gruppe zuschneiden zu können, wurde ein modularer Ansatz gewählt: Die Teile der Queste bilden einen Baukasten, aus dem Sie die Kampagne zusammenstellen. Ergänzende Kapitel erlauben es ihnen, einzelne Aspekte der Queste zu vertiefen und eigene Szenarien zu entwickeln. So können Sie selbst entscheiden, über welchen Zeitraum Sie die Suche für ihre Helden erstrecken und in welcher Reihenfolge die Pilger ihre Erkenntnisse erlangen.

● In der **Einleitung** finden Sie auf den folgenden Seiten die Vorgeschichte der Queste, gefolgt von Angaben zur Kosmologie, also jenen größeren Zusammenhängen, die hinter der heiligen Suche stehen. Der zeitliche Rahmen mit den verschiedenen Phasen der Quinionsqueste wird dargestellt. Hinweise zur Kraft des Lichts, die Praios treuen Pilgern anvertraut, zur Heldenauswahl, möglichen Kampagneneinstiegen und den drei großen Themen der Kampagne runden diesen Abschnitt ab. Den Schluss bilden drei beispielhafte Abläufe der Quinionsqueste, die sich als Beispiele verstehen, wie die Elemente des Baukastens kombiniert werden könnten.

● Die beiden folgenden großen Kapitel bilden das Herz des Baukastens. **Funken der Hoffnung** (Seite 20) sammelt sechs kleinere Szenarien, während **Der Weg des Lichts** (Seite 88) die vier Hauptabenteuer der Queste enthält. Die Kampagne

teile haben mit Ausnahme des Finales keine zwingend festgelegte Reihenfolge, und es ist auch keineswegs erforderlich, dass die Helden jeden Abschnitt erfolgreich bewältigen – aber jeder Erfolg und jedes Scheitern hat Konsequenzen.

● **Die Dunkle Nacht der Seele** (Seite 193) enthält Anregungen, um Pilger mit verschiedenen Arten der Finsternis zu konfrontieren: von den Fallstricken, die im Herzen jedes Menschen lauern, über dämonische Verlockungen bis hin zu den Ränken des Namenlosen.

● **Lichtblicke** (Seite 200) ist eine Sammlung von Hilfen für den Meister. Das Kapitel enthält aventurische Schriftstücke und Quellen, die dem Suchenden Antworten verheißen, Artikel aus dem Aventurischen Boten, die sich mit der Queste beschäftigen sowie einige göttliche Visionen und Fingerzeige.

● **Dramatis Personae** (Seite 209) stellt die Parteien der Queste vor und liefert dem Meister eine Auswahl an Gegenspielern, die den Pilgern das Leben im wahrsten Sinn des Wortes zur Hölle machen können.

● Zum Abschluss finden Sie in **Die Gemeinschaft des Lichts** (Seite 219) Informationen über die Praioskirche. Das Kapitel enthält eine Sammlung theologischer Fragen, an deren Beantwortung die Helden Anteil haben können. Auch die Orden und Organisationen der Kirche sowie ihre Rolle im Verlauf der heiligen Suche werden im Überblick dargestellt. Der Abschnitt **Eine neue Sonne** beschreibt die Kirche nach dem Ende der Queste.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx
Efferd	Quellenband Efferds Wogen
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
HaM	Quellenband Hallen arkaner Macht (Die Magierakademien Aventuriens I)
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
HmW	Quellenband Horte magischen Wissens (Die Magierakademien Aventuriens II)
Horas	Regionalspielhilfe Reich des Horas
Katakomben	Quellenband Katakomben und Kavernen
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas

Raschtul	Regionalspielhilfe Raschtuls Atem
Schattenlande	Regionalspielhilfe Schattenlande
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
Schwarzer Bär	Regionalspielhilfe Land des Schwarzen Bären
SRD	Regelergänzung Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
Tractatus	Ergänzungsband Tractatus contra Daemones
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
Westwind	Regionalspielhilfe Unter dem Westwind
ZooBotanica	Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica

DIE VORGESCHICHTE DER QUESTE

Dieser Abschnitt fasst die Ereignisse zusammen, die den Grund für die Quanionsqueste bilden. Sie können diesen Teil der aventurischen Geschichte in der Kampagne **Das Jahr des Feuers** (vor allem im ersten Teil, **Schlacht in den Wolken**) miterleben sowie die dazugehörige Berichterstattung in den **Aventurischen Boten 110-116** nachlesen.

DIE SCHLACHT IN DEN WOLKEN


1027 BF führt der von Rachegeilheiten verzerrte, dem Erzdämon Blakharaz verfallene Heptarch und selbsternannte Dämonenkaiser *Galotta* einen Angriff gegen das Mittelreich, der jede Vorstellungskraft sprengt. *Kholak-Kai*, eine gewaltige, von dämonischer Macht angetriebene Fliegende Festung, erhebt sich aus Galottas finsterner Metropole *Yol-Ghurmak*, zerstört die Stadt *Wehrheim* und stößt weiter ins Herz des Reiches vor. Am **29. Peraine** tobt über Gareth die *Schlacht in den Wolken*, in der Galotta den Tod findet und sein dämonisches Werk vernichtet wird. Die Trümmer der abstürzenden Festung verwüsten Teile Gareths, darunter auch die Stadt des Lichts. Dabei zerschlägt ein tiefrot glühendes Trümmerstück die Kuppel des Tempels der Sonne. Das seltsame Geschoss verletzt keinen Menschen, sondern löst sich in Qualm und Finsternis spurlos auf, als es das Ewige Licht im Zentrum des Tempels berührt – und das Licht verschwindet mit ihm.

DAS EWIGE LICHT DER PRAIOSKIRCHE

Bei dem Allerheiligsten im Tempel der Sonne handelt es sich um eine vollkommene, schwebende, gleißend weiße Kugel aus reinem Licht. Sie wurde von den ersten Güldenländern nach Aventurien gebracht, über Generationen bewahrt und weitergegeben. Hela-Horas ließ sie aus der Kaiserstadt *Bosparan* entfernen, da der Talisman ihre Pakte mit den Erzdämonen und weitergehende Pläne behinderte. Während der Zeit der Klugen Kaiser wurde das Ewige Licht von dem später heiliggesprochenen Steinmetz *Quanion* (zu mehr Informationen über Sankt Quanion siehe Seite 202) wiedergefunden und nach Gareth gebracht. Das Ewige Licht ist Ursprung des allerheiligsten Kernstückes aller Praiostempel. Zur Weihe jedes neuen Tempels wurde ein Funke des Lichts in uralten geweihten Gefäßen, so genannten Phosphoroi (Einzahl Phosphoros), zum künftigen Gotteshaus gebracht. Seit dem Verschwinden des Heiligtums kann in Aventurien kein Praiostempel mehr geweiht werden. Doch neben diesem schweren Schlag für die Kirche hat das Verschwinden des heiligen Talismans auch kosmische Auswirkungen, denn das Licht diente von Gareth aus als Stütze der Weltordnung gegen die Mächte des Chaos (siehe das Kapitel **Kosmologie – Licht gegen Finsternis** auf Seite 9).



Die zerstörte Stadt des Lichts



Trotz der Verwüstungen in der Stadt des Lichts (unter anderem werden die Residenz des Lichtboten, der Sitz der Inquisition, die Schriftensammlung und das Kirchengerecht zerstört, die umlaufende Mauer schwer beschädigt und mehrere Nebengebäude dem Erdboden gleichgemacht) hält Praios seine schützende Hand über seine heiligste Stätte: Nur drei Menschen finden in den Trümmern den Tod, alle anderen Bewohner der Tempelstadt überleben auf wundersame Weise.

EINE ERSCHÜTTERTE KIRCHE

Die Erleichterung weicht Bestürzung, als das Verschwinden des Heiligen Lichts bemerkt wird. Sämtliche Untersuchungen der großen Rundhalle verlaufen ergebnislos: Weder gibt es physische Spuren, die den Verbleib der Lichtkugel erklären können, noch erbringen zur Aufklärung gewirkte Liturgien einen Hinweis darauf, was geschehen ist. Nur der Nachhall einer dämonischen Präsenz (Domäne Blakharaz) ist wenige Tage lang noch nachzuweisen. Das Wirken von Zaubern ist in der Stadt des Lichts untersagt und im Tempel der Sonne

ne durch ein karmales ARCANUM INTERDICTUM unmöglich, aber selbst mit Sonderdispensen (oder heimlich) gewirkte Analysezauber in der Umgebung des Tempels erbringen kein Ergebnis mit Ausnahme des Nachweises starker dämonischer „Reststrahlung“ (Merkmal *Dämonisch (Blakharaz)*).

Kundige Ermittler können dieses Phänomen zwar mit Augenzeugenberichten über das rot glosende Objekt in Verbindung bringen, das in den Tempel stürzte und mit dem Licht verschwand, doch hilft dieses Wissen nicht weiter.

In den folgenden Wochen und Monaten ist die Praioskirche wie vom Schlag getroffen. Die Nachricht vom Verschwinden des Heiligtums verbreitet sich rasch und löst eine Welle der Verzweiflung aus. Viele Gläubige fürchten, das Licht wäre für immer verloren, manche meinen, dass Praios seine Anhänger für vergangene Sünden oder mangelnde Frömmigkeit gestraft hätte. Einzig die Tatsache, dass der Tempel der Sonne weiterhin geheiligter Grund ist und trotz der zerstörten Kuppel niemals ein Tropfen Regen auf den Boden der Rundhalle fällt, lässt die Geweihtenschaft hoffen, dass Praios sein Antlitz nicht gänzlich von seiner Kirche abgewandt hat.

DIE VERKÜNDUNG DURCH HUNDERT ZUNGEN

*Wenn die Welt sich wandelt und die Schatten länger werden,
ergreift Angst Besitz von den Herzen der Gläubigen.
Es wird Mitternacht im Garten von Gut und Böse.
Doch seht: Ein neuer Morgen dämmert schon!*

*Wohlverborgen ist der Keim, der Funke, der die Flamme neu entfacht.
Der Bogen des Lichts führt hinauf zum Paradies,
doch erst müsst ihr hinabsteigen in die dunkle Nacht der Seele,
auf dass in eurem Innerem Raum sei für das Leuchten.*

*Suchet das Licht, das alle Farben auslöscht und in sich vereint.
Schemen vergehen in der Sonne wie die falsche Schlangenbrut,
und wo Licht ins Mark der Erde dringt, fliehen die Geschöpfe der Tiefe.
Doch niemals darf der Götter Glanz vor der Finsternis weichen.*

*Eine neue Sonne wird das Firmament überstrahlen,
sie wird sein, wie sie war, bevor sie war, wo sie ist.
Dreifach ist ihre Herrlichkeit, und dreifach wird sie den Menschen wieder erscheinen.
Sumyrdalun.*

*Aus den Trümmern der alten Ordnung wird eine neue erstehen.
Dies ist das Los der Gläubigen, und dies ist das Los der Geweihten.
Aufrechtig lernend, vom Rechten nicht abkommend:
Auf diesem Weg werdet ihr sicher schreiten.*

Am **1. Praios 1028 BF** versammeln sich zahlreiche Betende vor der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale in Gareth, um auf das Jahresorakel zu hoffen. Sie werden nicht enttäuscht: Eine gleißende Lichtaura umhüllt den Boten des Lichts, und durch seinen Mund spricht eine machtvolle Stimme Worte auf Aureliani, die zur gleichen Zeit aus den Mündern von Erwählten überall in Aventurien hervorbrechen. Diese so genannte *Verkündigung durch hundert Zungen* verheißt der Kirche die Hoffnung auf einen Neuanfang:

Vierundzwanzig Tage später, am **25. Praios 1028 BF**, wird in den Ruinen der Stadt des Lichts der große Owilmarsgong zwölfmal geschlagen – das Zeichen einer *Großen Verkündigung* durch den Boten des Lichts. Hilberian bestätigt das Verschwinden des Heiligen Lichts und verkündet,

dass darin eine Prüfung Praios' läge. „Wenn wir vor dem Auge Alverans bestehen, wird sich uns das entrückte Licht erneut offenbaren. Und mehr noch: Die Suche nach dem Licht wird zur heiligen Pflicht, denn das Auffinden wird die Antwort auf all unsere gegenwärtigen Fragen sein. Der Götterfürst hat uns diese Aufgabe gestellt, damit wir uns an ihr bewähren. So geht mit mir den Pfad des Lichts und folget der Sonne!“

Mit diesem Tag beginnt die Suche nach dem Ewigen Licht, nach dem Auftrag Praios' durch die Worte der Verkündigung. In Gedenken an jenen Heiligen, der vor Jahrhunderten nach dem verschwundenen Licht suchte und es schließlich nach Gareth zurückbrachte, erhält die Suche rasch ihren Namen: die **Quanionsqueste**.

KOSMOLOGIE – LICHT GEGEN FINSTERNIS

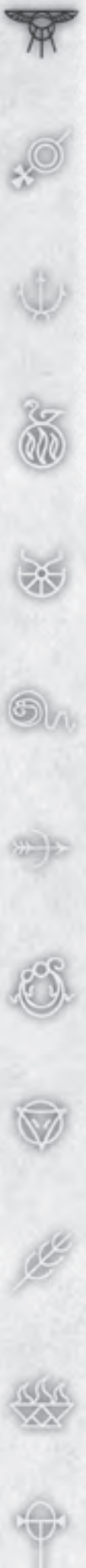
Der Ort, an dem der heilige *Owilmar von Gareth* nach von Praios gesandten Visionen den Tempel der Sonne erbaute, ist von Kraft durchdrungen. Seit Urzeiten versuchen verschiedene Mächte, Kontrolle über ihn auszuüben: Einst errichteten Diener des Namenlosen hier einen machtvollen Tempel, der jedoch durch göttliches Wirken zerstört wurde. Die Fundamente des Sonnenpalastes verschlossen alle Zugänge zu diesem Hort des Bösen und begruben ihn tief unter geweihten Steinen. Durch den Bau der gewaltigsten Tempelanlage Aventuriens nahm Praios den Ort in Besitz, und das Ewige Licht spendete nicht nur der Kirche Segen und Hoffnung, sondern diente als zentrale Stütze der gesamten Weltordnung gegen die Mächte der Siebenten Sphäre, die den Kosmos bedrohen – so wie es schon einst in Bosparan, im Zentrum der alten Ordnung, gewirkt hatte.

Die Widersacher des Sonnengottes ließen in ihren Bemühungen nicht nach. Vor wenigen Jahren schaffte es der Namenlose, drei seiner Geweihten in die Gemeinschaft des Lichts einzuschleusen, die nach dem verschütteten Heiligtum des gefesselten Gottes suchen sollten. Doch kurz vor dem Ziel scheiterten sie, als auch Blakharaz seine Klauen nach diesem Ort ausstreckte: Jene drei Geweihten des Namenlosen waren die einzigen, die bei der Verwüstung der Stadt des Lichts durch die Fliegende Festung den Tod fanden, als hätten Göttermacht und Dämonenkraft sich gleichzeitig gegen den Dreizehnten gewandt. Die Namen dieser drei Verdammten werden in offiziellen Publikationen nicht genannt, so dass Sie sie und ihre Hinterlassenschaften für eigene Szenarien nutzen können.

Der Erzdämon verfolgte im Zuge von Galottas Angriff auf Gareth ganz eigene Pläne: In der Fliegenden Festung befand sich ein unheiliger Talisman von großer Macht, das *Saatkorn des Blakharaz*. Nach dem Willen des Herrn der Rache sollte Kholak-Kai die Stadt des Lichts und den Sonnenpalast unter sich begraben, so dass an seiner Stelle das Saatkorn Wurzeln schlagen und das *Insanctissimum des Blakharaz* entstehen lassen würde. Schon die bloße Tatsache, dass das Licht nicht mehr an seinem Platz in Gareth verweilt, schwächt die Ordnung der Welt und erleichtert es dem Erzdämonen, seinen Einfluss auf die Dritte Sphäre auszuweiten.

Als das Saatkorn das Ewige Licht berührte, begann das Ringen zwischen den beiden verfeindeten Prinzipien. Saatkorn und Licht wurden an einen Ort am Rand der Sechsten Sphäre entrückt, in eine Globule, die zwischen Alveran und dem Chaos der Niederhöhlen existiert. Natürlich sind die beiden Artefakte nicht „verloren gegangen“ – Praios braucht ebenso wenig die Hilfe von Sterblichen, um das Ewige Licht zu lokalisieren, wie Blakharaz tatsächlich Paktierer nach seinem Saatkorn suchen lassen muss. Die wahre Natur der Queste besteht darin, jene Sterblichen zu küren, deren Seelen den Kampf zwischen Licht und Saatkorn entscheiden sollen. Während der Sonnengott und sein Widersacher in offenem Kampf liegen, lauert der Namenlose als dritte Partei in den Schatten auf seine Gelegenheit. Nachdem sein Griff nach dem Sonnenpalast scheiterte, will der Dreizehnte aus dem Ringen von Praios und Blakharaz möglichst großen Nutzen ziehen. Die Ziele, die diese drei kosmischen Parteien in der Queste verfolgen, lassen sich wie folgt zusammenfassen:





Blakharaz trachtet danach, seinen Einfluss in der Dritten Sphäre auszudehnen. Er sammelt Anhänger, deren verdammte Seelen er in der finalen Auseinandersetzung in die Waagschale werfen kann. Auch wenn er ihnen vorgaukelt, dass sie sich auf einer eigenen, spirituellen Suche befinden, sind diese Sterblichen für ihn nur Mittel zum Zweck. Zusätzlich ist der Erzdämon bestrebt, Schläge gegen die Praioskirche zu führen und so seinen Gegenspieler zu schwächen. Am Ende soll das Saatkorn stark genug sein, das Ewige Licht zu verschlingen, so dass es in die Dritte Sphäre zurückkehren und dort endlich Wurzeln schlagen kann, um dem Erzdämon das Tor in die Welt zu öffnen – eine Pforte des Grauens mitten im Herz des Kontinents.

Praios benötigt ebenfalls Seelen, die in diesem Kampf für ihn streiten, doch er verfolgt noch ein höheres Ziel: Die Suche soll es der Kirche und den Gläubigen ermöglichen, zu wachsen und zu reifen. Jene Quanonspilger, die in besonderem Maße

SUMYRDALUN

Das größte Rätsel, das die *Verkündigung durch hundert Zungen* dem Suchenden stellt, ist das Wort *Sumyrdalun*, dessen Bedeutung den Schriftgelehrten unbekannt ist. Seit Beginn der Queste versucht man, seinen Sinn zu ergründen (die besonders vielversprechenden Forschungsergebnisse des Gelehrten *Lumin Ehrwald* finden Sie auf Seite 200). Die genaue Bedeutung des Wortes enthüllt sich jedoch erst Ende 1035 BF:

Die Auseinandersetzung des Heiligen Lichts mit dem Saatkorn des Blakharaz muss durch Sterbliche entschieden werden. Jene Suchenden, die das Ziel der Queste – die Erkenntnis des göttlichen Willens und die Erneuerung der Kirche – am besten verfolgten, werden von Praios auserwählt, diesen Kampf für ihn zu führen und das wieder hergestellte Licht in ihren Herzen in die Dritte Sphäre zurückzutragen. Diese Auserwählten sind die Sumyrdalun; jene, die aus dem Licht der Welt (aus Praios' Gnade) der Welt das Licht zurückbringen.

Ihre Helden sind bei weitem nicht die einzigen Quanonspilger: Zahlreiche Geweihte und Gläubige haben sich auf die Queste begeben, und so wird am Ende der Kampagne der Kreis der Sumyrdalun eine Anzahl von Meisterpersonen umfassen. Neben diesen sollte aber auch zumindest ein Angehöriger Ihrer Gruppe zum Sumyrdalun werden (siehe Seite 16) und mit Hilfe seiner Gefährten sein Schicksal erfüllen.

In offiziellen Publikationen wird keine abschließende Liste der Auserwählten angeführt werden. Das gibt Ihnen freie Hand bei der Bestimmung des oder der Helden-Sumyrdalun und ermöglicht es Ihnen, den Kreis der Auserwählten an den Verlauf der Queste in Ihrer Runde anzupassen. Die Gruppe sollte im Lauf der Suche einige künftige Sumyrdalun kennenlernen und vielleicht sogar Anteil daran haben, dass der eine oder die andere es überhaupt soweit schafft. Die folgenden Meisterpersonen werden jedenfalls zu Sumyrdalun:

● Lechmin von Hartsteen (Seite 212) – Bewirkt das Erstarren der Braniborier, erkennt rechtzeitig die Verblendung der Bekenner.

beigetragen haben, dieses Ziel zu erreichen, werden am Ende der Queste auf Seiten des Lichts kämpfen – und zu diesen Auserwählten sollen auch Ihre Helden gehören. Wenn sie dem Licht die Kraft geben, die Verderbnis des Saatkorns zu vernichten, kann der heilige Talisman seinen Platz in der Dritten Sphäre wieder einnehmen. Zugleich soll aus den Trümmern der alten Ordnung eine gestärkte, von Fehlern und Makeln der Vergangenheit gereinigte Kirche entstehen.

Der Namenlose beobachtet die Queste durch seine Diener, allen voran durch sein Auge *Zadig von Volterach*. Solange Praios und Blakharaz miteinander beschäftigt sind, kann der Dreizehnte ungehindert agieren, weshalb ihm daran gelegen ist, die Auseinandersetzung länger andauern zu lassen. Wenn schließlich der Moment der Entscheidung naht, soll Zadig bereit stehen, um den unterliegenden Talisman für seinen Herrn an sich zu reißen – ob es sich dabei um das verlöschende Licht oder das vergehende Saatkorn handelt, ist zweitrangig.

● Gwidühenna Faldahon (Seite 211) – Hält in Zeiten größter Unsicherheit ohne Zweifel und Zögern die Stellung und bildet einen Hort der Ordnung in einer erschütterten Kirche.

● Quenia Goldwige vom Berg (Seite 213) – Erforscht den Willen Praios' in Zeichen am Firmament und hat an Entdeckungen im hohen Norden Anteil (Abenteuer **Aeternitas**, Seite 111).

● Vater Jesper (Seite 38)* – Hat durch ein Leben in Askese und Abgeschiedenheit größte Gottesnähe erfahren und sein Augenlicht seinen Visionen geopfert (Szenario **Berge und Propheten**, Seite 31).

Weitere gute Kandidaten für Sumyrdalun sind:

● Rudon von Melchum (Seite 213) – Predigt von der Wichtigkeit der Gerechtigkeit an einem Ort, an dem Praios' Wort wenig zählt.

● Goswyn von Wetterau (Seite 211)* – Suchender der ersten Stunde, Mitbegründer der Societas Quanonis Luminis, direkter Nachkomme des heiligen Owilmar (Szenario **Mord im Sonnenlicht**, Seite 66).

● Lumin Ehrwald (Seite 212)* – Einer der ersten, die dem Begriff Sumyrdalun nachspüren, entdeckt verborgene Wahrheiten in alten Archiven.

● Praidne Thiraniakis (Seite 212) – Gelangt in ihren Visionen gemeinsam mit Lumins Forschungen zu Erkenntnis der Vierten Säule.

Folgende Meisterpersonen könnten Sumyrdalun werden, wenn Sie ihnen in Ihrer Kampagne entsprechendes Gewicht geben:

● Amando Laconda da Vanya (Seite 156) – Großinquisitor, wurde durch den Kontakt mit dem Feind persönlich in die Queste gezogen (Szenario **Zerbrochen**, AB 144)

● Lumine Rösserknecht – Novizin, die die Alchemie der Sonne mit gottgefälliger Hingabe betreibt (**Der göttliche Funke**, Seite 22)

● Crescent Worttreu* – Von Visionen geleiteter Einsiedler (**Auslegungssache**, Seite 40)



● Bospes Kleehaus – Junger Geweihter aus Hallklee (**Schweigen ist Gold**, Seite 58)

Mit einem Stern (*) gekennzeichnete Meisterpersonen können im Verlauf der Kampagne den Tod finden (Vater Jesper opfert sein Leben jedenfalls in der finalen Auseinandersetzung; „mögliche“ Sumyrdalun können auch vor ihrer Erwählung zu Tode kommen). Jene Meisterpersonen, die kein Sternchen tragen, überleben im offiziellen Aventurieren die Kampagne (unabhängig davon, ob sie Sumyrdalun werden).

ERKENNTNISSE DER HELDEN

Wenn Ihre Gruppe versucht, die kosmologischen Zusammenhänge zu verstehen, gibt es mehrere Gelegenheiten, entsprechende Erkenntnisse zu erlangen:

Die Rolle von Blakharaz als unmittelbarer Feind der Queste ist leicht zu durchschauen. Höheren Kirchenkreisen ist bekannt, dass das Verschwinden des Lichts unmittelbar mit einem Angriff durch die Macht des Erzdämons zusammenhängt. Praiosgeweihte, die am Tag der *Schlacht in den Wolken* in Gareth waren, konnten die Annäherung des Saatkorns des Blakharaz nahezu körperlich fühlen. Dazu kommt, dass die Aktionen der Blakharaz-Anhänger oft nicht gerade von Subtilität gekennzeichnet sind.

Der Namenlose hält sich im Hintergrund, so dass seine Ränke länger unentdeckt bleiben (haben Sie sich eigentlich das Titelbild schon einmal genau angesehen?). Die Tatsache, dass drei seiner Anhänger bis in die Stadt des Lichts vorgedrungen waren, ist nur allerhöchsten Würdenträgern (darunter der Bote des Lichts und der Großinquisitor) bekannt. Im Lauf der Kampagne können die Helden das Vertrauen dieser Kreise erlangen und in den Abenteuern **Iusti-**

Neben den namentlich aufgelisteten Sumyrdalun umfasst der Kreis der Auserwählten noch weitere Pilger, die bisher nicht durch große Taten aufgefallen waren, aber im Lauf der Queste über sich selbst hinausgewachsen sind. Sie können diese Sumyrdalun nach Belieben festlegen; in der offiziellen Geschichtsschreibung werden sie nicht thematisiert. Jeder der Auserwählten leistet im Zuge der Queste Großes für die Kirche. Die meisten dieser Taten finden allerdings ohne das Zutun der Helden statt und werden in diesem Kampagnenband nicht behandelt. **Quanionsqueste: Die Lichtsucher** beschreibt vor allem einen Weg zum Licht: den Ihrer Heldengruppe.

tium (Seite 135) und **Aeternitas** (Seite 111) auch selbst auf das Wirken von Zadig von Volterach stoßen.

Nachforschungen in alten Archiven, vor allem in Elenvina, Gareth, Baltrea oder Glyndhaven, können Aufschlüsse über die kosmische Bedeutung der Stadt des Lichts geben: Sankt Owilmar folgte göttlichen Eingebungen, die ihn zum Bauplatz des Sonnenpalastes führten, uralte, verschlossene Aufzeichnungen sprechen von einem Kampf zwischen Licht und Finsternis um den heiligen Ort, der schon seit Jahrhunderten geführt wird. Im Abenteuer **Aeternitas** (Seite 111) sind die Helden mit den Auswirkungen des Verschwindens des Lichts auf die ewige Ordnung konfrontiert, im Szenario **Mord im Sonnenlicht** (Seite 66) können sie einen Anschlag auf die heilige Stätte verhindern.

In Visionen können Sie symbolhafte Hinweise auf die drei miteinander ringenden Parteien geben – am Ende von **Iudicium** finden Sie ein Beispiel. Meisterpersonen, die den Helden von derartigen Ahnungen berichten können, sind beispielsweise Vater Jesper oder Lechmin von Hartsteen. Der Bote des Lichts hat durch seine visionäre Gabe tiefe Einsichten über die kosmologische Bedeutung der Quanionsqueste.

DER ZEITLICHE VERLAUF DER QUESTE


Die einzelnen Szenarien und Abenteuer dieses Kampagnenbandes sind zeitlich nicht genau fixiert: Mit einigen wenigen Ausnahmen können die Teile in beliebiger Reihenfolge gespielt und innerhalb der Queste nach Ihrem Wunsch angesiedelt werden. Dieses Kapitel gibt Ihnen einen Überblick über die Phasen, die die Quanionsqueste durchläuft.

1028-1031 BF: DIE DUNKLE NACHT DER SEELE

Die euphorische Hoffnung der Gläubigen nach der *Verkündigung durch hundert Zungen* am 1. Praios und die Große Verkündigung des Lichtboten am 25. Praios 1028 BF weicht in den ersten Jahren der Queste in vielen Fällen Erschütterung, Zwei-

fel und Verwirrung. Zwar verheißt die Suche nach dem Licht Trost, aber alle Bemühungen verlaufen im Sand. Hoffnungen, dass man rasch einen physischen Fingerzeig über den Verbleib des Talismans finden würde, entpuppen sich als trügerisch. Die Orakel der Kirche schweigen, und in den heiligen Schriften finden sich zunächst keine Hinweise. Die Aufzeichnungen von Quanion dem Lichtbringer enthalten keine Berichte darüber, was der Heilige auf seiner Suche erlebte. Manch hoffnungsvolle Spur stellt sich als falsche Fährte heraus. Die Pilger tapen im wahrsten Sinne des Wortes im Dunkeln.

Während die Kirche angeschlagen ist, kriechen ihre Feinde aus ihren Löchern. Angriffe von Blakharaz-Paktierern und anderen finsternen Elementen beginnen, sind aber anfangs



noch unkoordiniert. Der Namenlose hält sich in dieser Phase zurück, beobachtet und plant seine ersten Züge. Daneben hat die Gemeinschaft der Sonne mit weltlichen Problemen zu kämpfen: Manche Gläubige sind der Meinung, die Geweihten hätten Praios' Zorn heraufbeschworen und wenden sich von der Kirche ab. Allerorten keimen Zweifel und Angst, die leicht in offene Ablehnung umschlagen. Politische Gegner wittern eine Chance, ihre eigene Position zu stärken.

1032 BF: ERSTE HOFFUNGSSCHIMMER

Die Erkenntnis, dass es mit der reinen physischen Suche nach dem Licht nicht getan ist, wird klarer. Immer mehr Pilger suchen nach neuen Wegen, den Willen des Sonnengottes zu erfüllen. Mystische Strömungen, vor allem die Braniborier und die Bekenner, erstarken, aber auch die Traditionalisten finden wieder Halt und Zuversicht. Die Erneuerung der Kirche beginnt. Einzelne Pilger empfangen tröstliche Visionen und stoßen auf Bruchstücke der göttlichen Wahrheit.

Da sich Angriffe auf Tempel und Geweihte mehren, sendet der Bote des Lichts *Lechmin von Hartsteen* als Legatin aus, um den weltlichen Schutz der Kirche nicht zu vernachlässigen. Sonnenlegion und Inquisition sind zahlenmäßig geschwächt und überlastet, Großinquisitor *da Vanya* ist verschollen. Man legt in vielen Fällen den alten Stolz ab und sucht nach Hilfe von außen, indem vertrauenswürdige Streiter für spezielle Missionen angeworben werden. Ende des Jahres erreicht Blakharaz einen wichtigen Durchbruch: Der einzigartige Sechshehörnte *Bal'Irhiadh* (Seite 216) befreit sich in Gashok aus dem Rohal'schen Gefäß, in das er gebannt worden war (**Durch Finsternis zum Licht**, Seite 48).

1033 BF: LICHT UND FINSTERNIS

Die Gegensätze zwischen verschiedenen Strömungen der Kirche treten zutage. Die von neuem Selbstbewusstsein erfüllte Praioskirche im Horasreich predigt offen die Lehre des *Prinzipismus*, die sich durch eine größere Toleranz gegenüber Magieanwendern auszeichnet, und wird von den Traditionalisten

heftig angegriffen. Die Bekenner radikalieren sich in Abwesenheit ihrer Gründerin Lechmin von Hartsteen. Der Bote des Lichts versucht, zwischen den Strömungen zu vermitteln und steht kurz davor, an seiner Aufgabe zu zerbrechen.

Während das Licht uneinig ist, treten seine Gegenspieler aus den Schatten. Blakharaz' Macht ist mittlerweile groß genug, um direkter in die Queste einzugreifen. Bal'Irhiadh, sein mächtigster Diener auf Deren, beginnt, die Anhänger des Erzdämonen zu sammeln. Die Dämonenknechte, die unter dem Namen *Hand der Rache* immer koordinierter agieren, beschränken sich nicht länger auf blindwütige und ungeplante Angriffe. Aber nicht nur der Erzdämon bringt seine Figuren ins Spiel: *Baldur Greifax von Gratenfels* wird zum Verkünder eines Weisspruchs, der die Rettung des verschollenen Großinquisitors ermöglicht (Szenario **Zerbrochen**, AB 144).

1034-1035 BF: JAHRE DER HOFFUNG

Ab 1034 BF erzielen Quanionspilger immer wieder Erfolge. Die theologische Diskussion wird intensiver, da viele Geweihte versuchen, die erlangten Erkenntnisse in ihrem Sinn zu verarbeiten. Das Garether Konzil (Seite 205) bringt Vertreter aller Strömungen zusammen, um die großen Fragen des Glaubens zu erörtern. Unter Hilberians einigendem Einfluss können manche Gegensätze überbrückt werden. Die Bekenner jedoch geraten in ihrem Eifer auf einen Irrweg, der sie in die Ketzerei führt (Seite 206).

Aber auch der Feind verstärkt seine Aktivitäten, und die Schläge gegen Licht und Ordnung nehmen immer größere Ausmaße an. Diese Entwicklungen setzen sich 1035 BF fort. In ganz Aventurien dringen Suchende weiter vor – oder scheitern und stürzen in die Nacht. Gegen Jahresende offenbart sich die Bedeutung des Wortes *Sumyrdalun*. Der **Jahreswechsel 1035/1036 BF** bringt schließlich die Entscheidung im Kampf zwischen Licht und Finsternis (**Integritas**, Seite 159). Am 1. Praios 1036 BF kehrt das Ewige Licht nach Gareth zurück.

DIE QUANIONSQUESTE IN ANDEREN PUBLIKATIONEN

Ein wichtiger Text für die Suche nach dem Ewigen Licht ist natürlich das entsprechende Kapitel in **Wege der Götter (S. 312-314)**. Die Queste wurde aber auch in weiteren Publikationen behandelt. Folgende Abenteuer haben einen Zusammenhang mit der Queste oder führen Schauplätze und Meisterpersonen ein, die im Lauf der Kampagne wieder vorkommen:

● In **Masken der Macht** (2008) stößt die Prophetin *Myrriana Sarostes* einen Weisspruch aus, der mit dem Wort *Sumyrdalun* endet.

● Im Abenteuer **Funkenflug** (in **Die Gesichtlose**, 2008) lernen die Helden den Quanionspilger *Goswyn von Wetterau* kennen und können mit ihm eine der falschen Fahrten verfolgen, die für die dunklen Jahre der Suche typisch sind. Goswyn und seine Suche werden auch im **AB 124** thematisiert.

● Das Abenteuer **Bunte Scherben** (in **Pilgerpfade**, 2009) führt die Gruppe nach Beilunk und damit an einen der späteren Schauplätze der Queste.

● In **Blut auf uraltem Stein** (in **Von Orks und Menschen**, 2009) treffen die Helden den Wanderprediger *Sonnlieb* und retten Lechmin von Hartsteen das Leben.

● Im Abenteuer **Goldfieber** (in **Maskenspiele und Kabelle**, 2011) suchen drei Parteien nach einer legendären goldenen Stadt, darunter auch eine Praiosgeweihte, die sich Erkenntnisse zur Queste erhofft.

Auch im Aventurischen Boten wurde die Suche nach dem Licht behandelt. Einige der hier angeführten Artikel sind im Anhang (Seite 203) so nachgedruckt, dass sie als Handouts am Spieltisch verwendet werden können:

● Der **AB 111** berichtet über die *Verkündigung durch hundert Zungen*.



- Im **AB 125** (Artikel **Erneuerung eines Klosters**) wird beschrieben, dass das Kloster Arras de Mott auf Weisung Lechmins von Hartsteen wieder aufgebaut werden soll.
- Im **AB 135** (Artikel **Furcht vor der Ewigen Nacht**) fühlt der Bote des Lichts, dass dunkle Mächte die Tempel des Praios bedrohen. Daher beendet er Lechmins Exil auf Arras de Mott und sendet sie als Legatin der Kirche aus.
- Der **AB 137** beschreibt im Artikel **Ein Schritt dem Licht entgegen** die Forschungen von Lumin Ehrwald nach der Bedeutung des Wortes *Sumyrdalun*. Im Szenario **Dem Licht auf der Spur** können die Helden ihn begleiten und vor dämonischen Anschlägen schützen.
- Der **AB 138** druckt einen Aufruf von *Quenia Goldwige vom Berg* ab, in dem Pilger nach Glyndhaven gerufen werden, um einem Rätsel auf die Spur zu kommen, das sich in gefundenen Bernsteinsplittern verbirgt.
- Im **AB 139** lässt **Greifax' Rückkehr** den ehemaligen Grafen von Gratenfels auftreten, die Artikel **Ratlos** und **Die Bürde des Pilgers** stellen die Herausforderungen dar, denen sich die Kirche und ihr Oberhaupt ausgesetzt sehen. Außerdem wird mit der Inquisitorin *Solaria Praiosstolz von Ehrenstein* eine weitere Meisterperson aus der Praioskirche vorgestellt.

- Der **AB 140** widmet sich dem Erzdämonen: Im Artikel **Alter Schrecken neu erwacht?** betritt Blakharaz' hoher Diener Bal'Irhiadh (Seite 216) die Bühne, in **Zunge des Lichts für immer verstummt** zeigt sich die Macht seiner Schergen im Tod von Sonnlieb.
- Im Szenario **Zerbrochen** im **AB 144** helfen die Helden Großinquisitor *da Vanya*, sich aus dem Zauberbann eines echsischen Giftes und den Einflüsterungen von Zadig von Volterach zu befreien und retten so einen der wichtigsten Streiter der Praioskirche.
- **Wege des Pilgers** im **AB 145** fasste für Meister, die schon vor dem Erscheinen des Kampagnenbandes die Quanionsqueste thematisieren wollten, einige wesentliche Punkte zusammen, die im vorliegenden Band detaillierter enthalten sind.
- Im **AB 147** beschreibt der Artikel **Von Licht und Wahrheit** den Verlauf des Garether Konzils und nennt einige der Themen, mit denen sich die Kirche im Zuge der Queste auseinandersetzt.
- Die Ketzerei der Bekenner wird im **AB 150** offenbar (Artikel **Bekenner in den Kerkern der Inquisition!**).
- Mit **Greifen über Gareth** endet die Quanionsqueste im **AB 157**.

DIE KRAFT DES LICHTS

Die Quanionsqueste ist eine Suche nach dem göttlichen Willen. Die Pilger bieten sich Praios als Werkzeuge an, sein Werk auf Deren zu tun, auch wenn ihnen dies anfangs nicht bewusst ist. Da die Suchenden für ihn den Kampf gegen die Dunkelheit führen sollen, gewährt ihnen Praios einen Hauch seiner göttlichen Kraft: Im Lauf der Suche sammeln diese Pilger *temporäre Karmapunkte* (tKaP) und tragen so einen Funken des Lichts in ihren Herzen. Dies ist nicht mit einer Weihe verbunden, sondern entspricht eher dem Vorgang, durch den einst die Götter Heroen mit ihrer Kraft ausstatteten, um sich ihnen später zu offenbaren (**WdG Seite 14**), wenn auch in weitaus kleinerem und subtilerem Maß.

Die Fähigkeit, tKaP aufzunehmen, erlangt ein Held in dem Moment, wo er bewusst und ernsthaft entscheidet, sich der Queste gänzlich zu verschreiben. Dies kann durch einen zeremoniellen Akt erfolgen (etwa das Ablegen des Pilgergelübdes in einem Praiostempel oder einen Segen des Boten des Lichts), aber auch die Folge eines höchstpersönlichen Entschlusses in aller Stille sein. In der Seele des Helden ist ab diesem Moment „Raum für das Leuchten“, wie es in der *Verkündung durch hundert Zungen* heißt. Ab nun erhält er für

Erfolge auf der Queste tKaP (Höhe und Häufigkeit liegen in Ihrem Ermessen). Für besonders fromme und aufopferungsvolle Handlungen können Sie ebenfalls tKaP vergeben. Mit entsprechend freigiebiger Verteilung von tKaP haben Sie ein Mittel an der Hand, eine weniger erfahrene Heldengruppe, die sich in langer Pilgerfahrt bewährt, für die späteren Herausforderungen „aufzurüsten“.

Der innere Funke glimmt zunächst unbemerkt: Sprechen Sie die tKaP den Spielern gegenüber nicht an, sondern verwalten Sie sie geheim. Den Helden ist nicht bewusst, dass sie göttliche Kraft in sich tragen. Dazu ist eine spezielle Erkenntnis erforderlich – ein einschneidendes Erlebnis, das eine der großen Entdeckungen der Kampagne darstellt. Im Abenteuer **Aeternitas** kann die Kraft des Lichts unter der Anleitung von Sankt Quanion selbst entdeckt werden; Sie können den Helden diese Entdeckung aber auch an anderer Stelle (beim Orakel von Balträa, als Ziel einer längeren Sinnsuche, durch die Hilfe eines geeigneten Mentors) gestatten. Auch dies ist eine Möglichkeit für Sie, die Kampagne zu steuern: Je früher die Helden die Kraft des Lichts entdecken, desto eher werden sie sich als von Praios auserwählte Streiter auf dem richtigen Weg begreifen.

EINSATZ VON tKaP

Ab dem Moment, in dem sich der Held des Lichts in seinem Herzen bewusst wird, verwaltet der Spieler die tKaP und kann sie bewusst einsetzen. Mit tKaP können die folgenden Effekte erzielt werden:

● **Offensiver Einsatz:** Ein tKaP erlaubt es, mit einer gewöhnlichen Waffe für einen Schlag geweihte TP (wie mit einer einfach geweihten Waffe, **WdZ 54**) anzurichten. Der tKaP ist auch dann verbraucht, wenn die Attacke misslingt oder pariert wird.

● **Defensiver Einsatz:** Mit einem tKaP kann ein minderer Dämon der Blakharaz-Domäne eine KR lang auf Distanz gehalten werden, so dass er den Helden in dieser Zeit nicht attackieren oder verzaubern kann. Ob gehörnte Dämonen sich von der Kraft des Lichts beeindruckt lassen, ist Meistersentscheid.

● **Schutz vor Madas Frevel:** tKaP können eingesetzt werden, um den Widerstand gegen einen einzelnen Zauber zu erhöhen (+1 MR je tKaP) oder eine gescheiterte Probe, mit der sich der Held gegen einen magischen Effekt wehren sollte, zu wiederholen (+1 Erleichterung je tKaP).

● **Das innere Licht:** Ein Held, der sich auf das Licht in seinem Herzen einstimmt, kann einen tKaP ausgeben, um Kraft und Ruhe zu finden. Eine gescheiterte Probe gegen eine schlechte Eigenschaft darf mit einem Bonus von 3 Punkten wiederholt werden.



Eine Quanione

Solange die tKaP noch unentdeckt sind, können Sie zu dramaturgisch passenden Gelegenheiten einen dieser Effekte spontan eintreten lassen.

Der bewusste Einsatz von tKaP erfordert immer zumindest eine Freie Aktion und eine gelungene IN-Probe, die nach den Umständen (Ablenkungen etc.) erschwert sein kann. Wenn sich der Held Zeit für ein ausführliches Gebet nimmt (12 Aktionen), ist die IN-Probe um 2 Punkte erleichtert.

Wenn Sie der Kraft des Lichts spektakulärere Auswirkungen gestatten möchten, können Sie auch Mirakel-ähnliche Effekte zulassen (Erhöhen von praiosgefälligen Talenten bzw. passenden Eigenschaften). Einem inbrünstig betenden Quanionspilger in höchster Not könnte sogar ein Wunder gewährt werden, das seine gesamten tKaP aufbraucht und dessen Auswirkungen in Ihrem Ermessen liegen.

GEWEIHTE UND DIE KRAFT DES LICHTS

Grundsätzlich gelten die oben genannten Regeln auch für Geweihte. Ein Praiosgeweihter kann die tKaP allerdings, sobald er sich ihrer bewusst wird, auch wie gewöhnliche KaP für Liturgien nutzen. tKaP werden auch von Geweihten nicht regeneriert – wenn sie ausgegeben werden, sind sie verbraucht.

Helden, die die Weihe eines anderen Zwölfgottes oder zugehörigen Halbottes empfangen haben, können nach Ihrem Ermessen ebenfalls von Praios mit tKaP ausgestattet werden – schließlich sind die Zwölfgötter Verbündete und Teil der göttlichen Ordnung. Sollte Ihnen die Vorstellung eines Aves- oder Rondrageweihten mit Praios-KaP zu sehr gegen den Strich gehen, können Sie diesen Helden statt dessen hier und da eine außertourliche Regeneration von KaP zugestehen, um zu zeigen, dass auch ihre Gottheit die Queste unterstützt.

DAS GEHEIMNIS DER QUANIONEN

Ab dem Beginn der Suche erblühen vielerorts in Aventuri-en kleine goldene Blumen mit erstaunlich symmetrischen Blütenblättern. Bevorzugt wachsen sie an Orten, an denen Unheil und Unrecht drohen. Oft findet man sie auch an Stellen, die das besondere Wohlwollen des Sonnengottes genießen. Ihr Anblick schenkt dem Götterfürchtigen Mut und Vertrauen. Rasch beginnt man, diese Blumen „Quanionen“ zu nennen, und bald blühen sie auch im Goldenen Garten der Stadt des Lichts. Aufrechte Pilger, die eine Quanione pflücken und als Pilgerzeichen an ihrem Gewand befestigen, stellen zu ihrem Erstaunen fest, dass die goldene Blüte nicht verwelkt. Dies liegt an dem Funken des Lichts, der in den Herzen dieser Pilger zu wachsen beginnt: Solange sie der Queste folgen, werden ihre Quanionen nicht schwinden. Sie können die kleinen Blumen als vielseitiges Omen benutzen: Wo die Quanione blüht, ruht Praios' Blick auf der Welt. Wer mag schon sagen, ob er wohlwollend, warnend oder strafend blickt?

VON HELDEN UND PILGERN

Die Quanionsqueste ist für eine breite Auswahl von Helden geeignet. Dennoch ergeben sich aus der Natur der Suche gewisse Einschränkungen: Eine Truppe aus skrupellosen Söldnern und Magierphilosophen wird keine rechte Motivation für eine heilige Pilgerfahrt entwickeln können. Ein einzelner heidnischer Held, etwa ein Waldelf oder ein Moha, ist noch kein Problem, solange er einen Grund hat, seine Mitstreiter zu begleiten. Wenn aber die Mehrheit der Helden aus Fremd- oder Ungläubigen besteht, sollte man besser ein anderes Abenteuer wählen oder den Band nur als Quelle für einzelne Szenarien heranziehen.

Eine häufige Heldenmotivation ist das Erlangen von Reichtümern, doch gerade dies wird im Zuge der Quanionsqueste nicht passieren: Auf eine heilige Queste begibt man sich nicht, um reich und berühmt zu werden. Sie sollten allerdings berücksichtigen, dass eine Heldengruppe, die jahrelang auf der Suche ist, auch von irgendetwas leben muss. Erfahrene Helden, die mit umfangreichen Geldmitteln ausgestattet sind, können ihre Pilgerfahrt aus eigener Tasche bestreiten. Weniger gut betuchte, aber eifrige Pilger sollten Unterstützung von Seiten der Kirche erfahren: Die Gemeinschaft des Lichts ist reich, und niemand, der in ihrem Namen streitet, wird Hunger leiden müssen. Diese Unterstützung kann die Form von einzelnen Gaben im Zusammenhang mit Erfolgen auf der Queste annehmen oder als regelmäßige kleine Zuwendungen durch die Societas Quanonis Luminis gestaltet werden. Alternativ können Sie zwischen den Szenarien der Queste immer wieder ‚konventionelle‘ Abenteuer einstreuen, in denen die Helden Geld verdienen können.

PILGERNDE HELDEN

Eine zwölgöttergläubige Gruppe, in der zumindest ein Held dem Praiosglauben nahesteht (Geweihter, Akoluth oder einfach tief gläubig), passt wunderbar in die Kampagne. Dabei müssen keineswegs alle Mitglieder der Gruppe den Sonnengott besonders verehren, und auch für weltlich gesonnene Charaktere gibt es im Lauf der Kampagne genug zu tun. Auch eine Gruppe, die bisher keine besondere Beziehung zur Praioskirche hatte, kann die Queste spielen. Da an manchen Stellen jedoch die Anwesenheit eines gläubigen Praiosanhängers nützlich ist, sollte in solchen Fällen im Lauf der Kampagne eine Meisterfigur aus Kirchenkreisen eingeführt werden, deren Weg die Helden immer wieder kreuzen und die sie in gewissen Abschnitten der Suche begleitet. Eine Kandidatin hierfür ist *Lechmin von Hartsteen* (Seite 212), die auch als ständige Begleiterin der Helden eingesetzt werden kann. Magiebegabte Helden sind innerhalb der Kampagne grundsätzlich kein Problem. Natürlich sollten sie einigermaßen präsentabel sein – jemand, der mit einer schädelverzierten

Robe herumläuft und borbaradianische Lehren offen diskutiert, könnte genauso gut ein „Verbrennt mich!“-Schild tragen. Ein Zauberkundiger, der nicht schon durch seine bloße Existenz gegen das Argelionsrecht verstößt (beachten Sie, dass auch Hexen und Druiden per se nicht illegal sind!) und sich damit abfindet, dass er in der Stadt des Lichts keinen FULMINICTUS schleudern darf, kann jedoch an vielen Stellen eine Bereicherung darstellen. Wenn Sie in der Gruppe einen Praiosgeweihten und einen Magieanwender haben, sollte vorher geklärt werden, wie die beiden miteinander auskommen. Gildenmagier genießen Rechte, die auch von einem strengen Traditionalisten geachtet werden müssen. Und gerade während der Queste hinterfragen viele Praioten Wahrheiten, die bisher als unumstößlich und unabänderlich galten oder betrachten Umstände, mit denen sie sich einst nie abgefunden haben, als göttliche Prüfung.

Als Magie gegenüber tolerantere Praiosanhänger kommen vor allem Prinzipisten, Braniborier oder manche Mystiker in Frage; ein Legalist mag sich damit zufriedengeben, dass der zaubernde Held die einschlägigen Gesetze achtet. Auf diese Weise ist es auch durchaus möglich, einen Elfen oder anderen Magieanwender zu spielen, ohne dass die Gruppe unter einer stetigen Zerreißprobe steht.

STREITER DES LICHTS

Die Quanionsqueste eignet sich natürlich besonders gut für praiosgläubige Helden. So schwierig es in anderen Abenteuern ist, einen Praiosgeweihten, eine Sonnenlegionärin oder einen Bannstrahler zu spielen – in vielen Teilen der Kampagne haben solche Helden die Gelegenheit, in ihren Rollen zu glänzen. Eine eigens erstellte Themengruppe aus reinen Praiosanhängern hat alles, was sie braucht, um die Herausforderungen der Queste meistern und kann sich gerade in jenen Abenteuern, die sich um die Lehren und die Politik der Kirche drehen, besonders hervortun.

UNWAHRSCHEINLICHE PILGER

Besonders reizvoll kann es sein, einen Helden zuzulassen, dem auf den ersten Blick niemand zutrauen würde, auf eine heilige Queste zu gehen. Aber vielleicht will die zwielichtige Streunerin ja die Untaten ihrer Vergangenheit sühnen? Vielleicht wurde der schwarztobrische Söldner, dem der Strang winkte, begnadigt, weil er gelobte, sein Leben der Suche nach dem Licht zu weihen, und nun zieht er an der Seite der jungen Braniborierin los, die vor Gericht für ihn sprach? Selbst eine Hexe könnte sich auf die Suche begeben – weil der ehrliche Eifer eines anderen Pilgers sie rührte oder weil sie die Chance sieht, den verbohrten Pfaffen zu beweisen, dass auch andere Wege



zum Ziel führen. Auf diese Art kann man auch einen Exoten ins Spiel bringen, der sonst für viele Abenteuer ungeeignet ist: Einen umherstreunenden Ork hängt man auf – aber was ist, wenn der Herr Geweihte für ihn bürgt, weil er dem Schwarzpelz einst das Leben rettete und der sich dann zum Zwölfgötterglauben bekehren ließ?

Solche unwahrscheinlichen Pilger sollten die folgenden Punkte beachten: Zum einen brauchen sie eine echte und dauerhafte

Motivation, sich auf die Suche zu begeben. Zum anderen sollten sie zumindest einen Helden in der Gruppe haben, an den sie sich „anhängen“ können und der ihnen vertraut. Das kann der Geweihte sein, der sie auf die Queste führte, eine geliebte oder respektierte Person, oder einfach ein Familienmitglied: Soll die Sonnenlegionärin ihren eigenen Bruder zurückweisen, wenn er sie auf ihrer Suche begleiten will, nur weil er an einer wenig vertrauenserweckenden Akademie studiert hat?

WEGE DER PILGER

Passend zur flexiblen zeitlichen Einordnung der einzelnen Abenteuer hat die Kampagne keinen fest definierten Einstieg. Wann sich Ihre Gruppe auf die Suche begibt, liegt bei Ihnen und Ihren Spielern. Im Folgenden werden einige Möglichkeiten beschrieben, wie die Suche nach dem Ewigen Licht eingeleitet werden kann.

PILGER DER ERSTEN STUNDE

Wenn Sie der Queste volle acht aventurische Jahre widmen wollen, bietet sich ein Einstieg an, bei dem die Helden unmittelbar Zeugen der *Verkündung durch hundert Zungen* werden. Vielleicht haben sie den Absturz der Fliegenden Festung selbst miterlebt und versuchen seitdem, im verwüsteten Gareth zu helfen, so dass sie am 1. Praios 1028 das Orakel direkt aus dem Mund des Lichtboten hören. Da die Verkündung zeitgleich durch Auserwählte in ganz Aventurien geschieht, können Sie Ihre Gruppe an jedem beliebigen Ort mit den Worten des Sonnengottes konfrontieren.

Natürlich bietet es sich an, einen Helden zum Verkünder der göttlichen Worte zu machen. Typische Kandidaten dafür sind Praiosgeweihte oder andere treue Götterdiener. Es spricht aber auch nichts dagegen, dass die Gottheit ihren Willen

durch einen Helden verkündet, der bisher nicht durch besondere Kirchnähe aufgefallen ist. Dies ist ein möglicher Einstieg für einen unwahrscheinlichen Pilger (siehe oben) und hilft dem so Auserwählten, in einer sehr praiosaffinen

Runde besser akzeptiert zu werden.

Pilger der ersten Stunde müssen auf Enttäuschungen gefasst sein: In der dunklen Nacht der Seele ist das Licht fern und die Hoffnung schwach. Sie können die ersten Jahre der Queste eher schlaglichtartig abhandeln, indem Sie zwischen einzelnen Szenarien längere Zeiträume vergehen lassen oder langwierige, fruchtlose Pilgerfahrten zu schweigenden Orakeln in wenigen Sätzen zusammenfassen. Alternativ kann der Zeitraum auch mit selbst erstellten Szenarien oder den auf Seite 19 angeführten Publikationen angereichert werden. Wenn Sie eine eher unerfahrene Pilgergruppe über Jahre hinweg wachsen, lernen und reifen lassen wollen, ist dies eine gute Möglichkeit, die Helden allmählich auf-

zubauen und dabei Macht gewinnen zu lassen. Pilger der ersten Stunde sind gute Kandidaten, um früh mit der *Societas Quanonis Luminis* (Seite 224) in Kontakt zu kommen oder gar bei ihrer Gründung mitzuwirken.



Göttliche Vision

MOMENT DER ERLEUCHTUNG

Um einen späteren, aber trotzdem klar definierten Einstieg in die Kampagne zu schaffen, sollten Sie eine Szene planen, durch die die Helden dazu inspiriert werden, sich auf die Queste zu begeben. Dies kann eine Audienz beim Boten des Lichts sein, eine Vision oder Heiligenscheinung, das Zusammentreffen mit einem anderen Quanionspilger oder gar die Rettung aus höchster Not durch eine Schar Greifen. Diese Variante vereint die Vorteile eines flexiblen Zeitpunkts für den Kampagnenauftritt mit dem feierlichen und bewussten Beginn der Pilgerfahrt.

Um dem Auftakt einen größeren Rahmen zu verleihen, können Sie auch einfach als Einstieg eines der Abenteuer des Bandes spielen. Wählen Sie in diesem Fall einen typischen Abenteuerbeginn (die Helden werden angeheuert, sind gerade zufällig in der Gegend oder dergleichen) und spielen Sie drauflos. Die Erlebnisse im Abenteuer bringen die Helden mit der Queste in Verbindung, und wenn die Gruppe erfolgreich ist, sollte sie einen wichtigen Erfolg für die Praioskirche erzielt haben. Als Dank wird den Helden eine Privataudienz beim Boten des Lichts zuteil, der in ihnen starke Seelen erkennt, denen es bestimmt ist, für das Licht zu kämpfen. **Veritas, Iudicium** und **Aeternitas** sind für diesen Einstieg ebenso geeignet wie **Mord im Sonnenlicht**.

SPÄTBERUFENE

Wenn Sie ihre Helden nicht jahrelang mit der Queste beschäftigen möchten, bietet sich ein Einstieg an, bei dem die Gruppe erst mit der Suche nach dem Licht konfrontiert wird, wenn die Kirche bereits stark in Bewegung geraten ist: Wichtige Erkenntnisse wurden gemacht, in alten Schriften fanden sich Hinweise auf zu verfolgende Spuren. Gleichzeitig rüsten die Mächte der Dunkelheit zum Angriff. In dieser Lage kann die Kirche gezielt Streiter mit gutem Leumund ansprechen, um Missionen unter dem Banner des Sonnengottes zu unterneh-

men. Als Auftraggeber sind die Societas Quanonis Luminis (Seite 224), Großinquisitor da Vanya (Seite 156), die Fürst-Illuminata von Beilunk (Seite 211) oder Legatin Lechmin von Hartsteen (Seite 212) gut geeignet.

WIE DIE MOTTEN ZUM LICHT

Praios wirkt auf seltsamen Wegen: Bei dieser Variante geraten die Helden auf die Queste, ohne es zu wissen. Streuen Sie zwischen den gewöhnlichen Abenteuern, die Ihre Gruppe erlebt, immer wieder ein Szenario aus diesem Band ein. Allmählich sollten auch Omen hinzukommen: Quanionen blühen am Wegesrand oder an Lagerplätzen, ein Falke folgt den Reisenden tagelang. Nach und nach wird den Helden bewusst, dass ihr Schicksal sich immer stärker mit der Suche nach dem Licht verknüpft.

Träume und Visionen sind – zu Beginn sparsam eingesetzt – eine weitere Möglichkeit, wobei hier das selbe gilt wie bei der *Verkündung durch hundert Zungen*: Derjenige, dem die göttlichen Fingerzeige zuteilwerden, kann, muss aber nicht der gläubigste Held der Runde sein.

Wenn das Auge des Sonnengottes dergestalt auf jemandem ruht, sind seine Feinde natürlich auch nicht weit: Die *Hand der Rache* (Seite 214) sollte bei einem solchen Kampagnenauftritt schon früh ins Spiel gebracht werden. Über die Einflüsterungen ihrer dämonischen Herren erkennen die Kultisten die Bedeutung der Helden, noch bevor diese selbst es tun, und versuchen, sie aus dem Weg zu räumen. Auch das Auge des Namenlosen (Seite 218) könnte schon früh auf solche unwissentlichen Pilger fallen und sie aus der Ferne beobachten.

Falls Ihre Gruppe nach längeren schicksalhaften Verstrickungen noch einen Schubs in die richtige Richtung benötigt, kann ein **Moment der Erleuchtung** wie oben beschrieben den eigentlichen Auftakt zur Queste bringen.


DIE THEMEN DER KAMPAGNE

Die Quanionsqueste wird von drei Hauptthemen geprägt, die sich innerhalb dieses Bandes die Waage halten: Da ist zum einen der **Kampf zwischen Gut und Böse**, der an der Oberfläche zwischen Praios und Blakharaz tobt, während der Namenlose als dritte Partei auf seine Gelegenheit lauert. Der zweite Themenstrang betrifft die **Entwicklung der Praioskirche**, die sich während der Queste mit alten Wahrheiten, verschwiegenen Sünden und vergessenen Lehren ebenso beschäftigt wie mit neuen Wegen. Und drittens ist nicht nur die Kirche auf einer Sinnsuche – jeder einzelne Pilger kann auf der Queste **Selbsterkenntnis und geistige Reifung** erfahren. Dieses Ka-

pitel soll zeigen, wie die Themen in den einzelnen Teilen des Bandes behandelt werden und wie Sie sie nach den Präferenzen Ihrer Gruppe gewichten können.

DER KAMPF GEGEN DAS BÖSE

Die Kirche ist durch das Verschwinden des Ewigen Lichts geschwächt, und ihre Feinde nutzen dies, um zuzuschlagen. Die Mächte des Guten sind in der Defensive: Während Blakharaz immer leichter Seelen in seinen Bann zieht, sind die Ressourcen der Kirche angespannt und reichen kaum,



um die Tempel zu schützen. Jeder Geweihte, der fällt, hinterlässt eine Lücke, und wenn gar ein Tempel entweicht wird, ist eine Bastion des Lichts auf Dauer verloren.

Dieses Thema bietet die meiste Action und ist gut geeignet, zwischen philosophischen Debatten und mystischen Erfahrungen wieder für Bodenhaftung zu sorgen. Auch ist der Kampf gegen das Böse für manche Helden eine weitaus greifbarere Motivation als Kirchenpolitik oder Selbsterfahrung. Achten Sie aber darauf, die Queste nicht zum reinen Katz-und-Maus-Spiel mit Paktierern verkommen zu lassen.

Die direkte Auseinandersetzung mit der Dunkelheit wird in folgenden Kampagnenteilen thematisiert:

- **Durch Finsternis zum Licht** (Seite 48): Erste Hinweise auf Bal'Irhiadh, Verhindern einer Katastrophe in Gashok.
- **Mord im Sonnenlicht** (Seite 66): Angriff dämonischer Mächte auf die Stadt des Lichts.
- **Iudicium** (Seite 135): Das Orakel von Balträa wird zum Ziel der Hand der Rache.
- **Integritas** (Seite 159): Die finale Konfrontation von Licht und Finsternis.

Material zur weiteren Ausgestaltung dieses Kampagnenthemas finden Sie in den Kapiteln **Schergen der Dunkelheit** (Seite 213, die Seite des Erzdämonen) und **Augen der Finsternis** (Seite 218, die Ränke des Namenlosen).

DER WANDEL DER KIRCHE

Ein großer Teil der Quanionsqueste dreht sich darum, dass die Praioskirche ihren Platz in Aventurien und ihren Weg in die Zukunft hinterfragt. Nachdem die alte Ordnung in Trümmern liegt, scheint alles verloren – oder alles möglich. Mystiker ergründen den Willen der Gottheit, Braniborer suchen die Nähe des Volkes, dem die Kirche früher oft fern war. Traditionalisten beobachten mit Argwohn, wie sich krause neue Ideen, allen voran der Prinzipismus und die Lehre der Bekenner, ausbreiten, und die Legalisten nutzen die Gunst der Stunde, um ihre Pfründe abzusichern.

Kirchenpolitik und Theologie mögen vielen Helden weniger wichtig sein, aber in der Queste werden die Pilger immer wieder damit konfrontiert. Auch jemand, der nicht der Kirche angehört, kann hier etwas bewirken, und Helden, die sich darauf einlassen, finden in der Kampagne die Möglichkeit, tiefgreifende Fragen des Glaubens zu erörtern und den neuen Weg der Gemeinschaft des Lichts mitzubestimmen.

Die Entwicklung der Praioskirche steht in folgenden Kampagnenteilen im Mittelpunkt:

- **Der göttliche Funke** (Seite 22): Das mutige Beschreiten neuer Wege mittels der *Alchimie der Sonne* gegen die Widerstände konservativer Kräfte.
- **Schweigen ist Gold** (Seite 58): Ein Fortschritt im Kleinen weist den Weg für Größeres und konfrontiert die Gruppe erstmals mit dem Vermächtnis Sankt Owilmars.
- **Veritas** (Seite 89): Die Aufdeckung alter Sünden kann

die Kirche erschüttern – oder den Weg zu Einsicht und Läuterung freimachen.

- **Iudicium** (Seite 135): Ein dramatischer Präzedenzfall stellt das Verhältnis des Praiosglaubens zur Magie in Frage.

Um diesen Kampagnenbogen durch eigene Szenarien zu erweitern, finden Sie Material im Kapitel **Die Gemeinschaft des Lichts** (Seite 219).

SINNSUCHE UND SELBSTERKENNTNIS

Die Suche betrifft nicht nur die greifbare Auseinandersetzung mit dem Bösen im Diesseits. Jeder Held beschreitet einen sehr persönlichen Weg, auf dem er mit seinen eigenen Fehlern, Schwächen und Zweifeln konfrontiert wird. Dämonische Fallstricke lauern auf den Unachtsamen, der Namenlose webt ein Netz aus Gold und bunten Lügen, und als wäre dies noch nicht genug, gibt es da auch noch jene Abgründe der Seele, für die der Pilger niemandem außer sich selbst die Schuld geben kann.

Der Weg zur inneren Erkenntnis erlaubt intensives Charakterspiel, erfordert aber auch, dass Sie und die Spieler sich zu einem gewissen Grad darauf einlassen. Dazu ist es notwendig, dass ein wenig Arbeit in das ‚Innenleben‘ der Helden investiert wird – Hintergründe, Charaktereigenschaften, Vorlieben und Schwächen sollten ebenso im Ansatz skizziert sein wie die Motivation jedes einzelnen Helden, auf die Queste zu gehen.

Die geistige Reifung der Quanionspilger und die Seelenprüfungen der Queste werden in folgenden Kampagnenteilen thematisiert:

- **Auslegungssache** (Seite 40): Eine überraschende Spur aus unerwarteter Richtung zeigt, dass die Gottheit oft auf seltsamen Wegen wirkt und fordert die Helden auf, abseits der gewohnten Pfade zu agieren.
- **Berge und Propheten** (Seite 31): Eine Pilgerfahrt auf der Suche nach dem Falkenkönig und die Begegnung mit Vater Jesper, der als weiser Mentor dienen kann.
- **Aeternitas** (Seite 111): Im Vertrauen auf Praios gehen die Pilger an ihre Grenzen und darüber hinaus und gelangen so auf eine Visionsqueste jenseits der Zeit.
- **Integritas** (Seite 159): Wenn die finale Auseinandersetzung mit der Dunkelheit naht, gilt es, die letzten Schatten auf den Seelen der Pilger zu konfrontieren.

Dieses Thema kann gut in einzelnen, auf Ihre Helden zugeschnittenen Episoden vertieft werden. Da geistige Reifung ein längerer Prozess ist, können Sie damit zusammenhängende Szenen über einen größeren Zeitraum verteilen und sie als Bindeglieder zwischen anderen Kampagnenteilen verwenden. Material zu den seelischen Abgründen, die im Zuge der Queste drohen, finden Sie im Kapitel **Die Dunkle Nacht der Seele** (Seite 193), eine wesentliche Facette der seelischen Reifung bietet die im Lauf der Queste entdeckte und auf Seite 227 beschriebene *Vierte Säule*.

WEGE ZUM LICHT

Dieses Kapitel enthält drei Beispiele, wie die Quanionsqueste mit dem Material dieses Bandes aufgebaut werden könnte. Dabei handelt es sich nur um Vorschläge, die die Flexibilität des ‚Kampagnenbaukastens‘ zeigen sollen – es gibt noch unzählige andere Möglichkeiten, die Suche auszugestalten, ebenso wie es möglich ist, Ihrer Gruppe bei der Suche völlige Freiheit einzuräumen und die einzelnen Teile immer dann zu spielen, wenn die Helden von sich aus in die Nähe des jeweiligen Schauplatzes kommen.

QUANIONSQUESTE – DIRECTOR'S CUT

Diese Variante verteilt die Kampagnenbausteine über volle acht Jahre und bindet auch andere Publikationen mit ein, um Pilgern der ersten Stunde eine lange und tiefgreifende Suche zu bieten.

Die Helden sind während der *Schlacht in den Wolken* in Gareth und erleben das Verschwinden des Ewigen Lichts mit. Sie werden Zeugen der *Verkündigung durch hundert Zungen* und legen in der verwüsteten Stadt des Lichts das Pilgergelübde ab.

1028-1029 BF verlaufen alle Bemühungen der Helden im Sand. Sie folgen einer falschen Spur in **Funkenflug (Die Gesichtslose)**, unternehmen eine Reise nach Baltrea, nur um vom schweigenden Orakel abgewiesen zu werden und finden weder im Gebet noch in alten Archiven einen Ansatzpunkt für die Suche. **Der göttliche Funke** bietet einen ersten buchstäblichen Hoffnungsschimmer, aber keinen brauchbaren Fingerzeig.

1030 BF hören die Pilger von Lumin Ehrwald und seiner Forschung und reisen nach Elenvina, um ihn zu treffen (**Dem Licht auf der Spur, AB 137**). Nach Veröffentlichung seines Traktats (Seite 200) ziehen sie weiter, werden in der Markgrafschaft Greifenfurt zufällig für **Blut auf uraltem Stein (Von Orks und Menschen)** angeheuert und retten so Lechmin von Hartsteen das Leben. Die Helden kommen mit den Lehren von Braniboriern und Bekennern in Berührung.

1031 BF zieht es die Suchenden nach Süden, wo sie **Berge und Propheten, Goldfieber (Maskenspiele und Kabelle)** und **Auslegungssache** erleben, aber keine brauchbaren Hinweise finden. Die Pilger reisen nach Gareth zurück und lösen unterwegs das Mysterium des kleinen Owilmarsgongs (**Schweigen ist Gold**). Danach verbringen sie den Sommer in Gareth in Meditation und Gebet.

1032 BF bricht die Gruppe nach Beilunk auf und besteht mit **Veritas** das erste große Abenteuer der Kampagne. Daradors Klaue wird nach Gareth gebracht und nach eingehender Untersuchung den Helden übergeben. Ende des Jahres

locken Bernsteinfunde im Norden die Helden ins Abenteuer **Aeternitas**. Die Gruppe überwintert in Glyndhaven.

1033 BF werden die Helden von Pagol Greifax gebeten, einer wirren Vision seines Bruders Baldur nachzugehen und retten dadurch Großinquisitor da Vanya (**Zerbrochen, AB 147**). Danach rufen besorgniserregende Berichte sie nach Gashok (**Durch Finsternis zum Licht**), wo sie von der Existenz Bal'Irhiadhs erfahren. Die Helden erstatten Bericht in Gareth und hören von der Radikalisierung der Bekenner.

1034 BF erleben die Pilger in Baltrea das Abenteuer **Iudicium**, danach in Gareth (während der Namenlosen Tage) **Mord im Sonnenlicht**.

1035 BF trägt die Societas Quanionis Luminis Hinweise zahlreicher Quanionspilger zusammen. Die Helden werden gen Süden geschickt, um einer angeblichen Quanionspredigt auf den Grund zu gehen. Dies entpuppt sich als falsche Fährte, aber unterwegs kürt Praios einen Helden zum Sumyrdalun. Göttliche Visionen leiten ihn und seine Gefährten zum Finale der Queste (**Integritas**).

REISE ZUM LICHT IN SECHZIG WOCHEN

Diese Variante ordnet alle Teile der Kampagne so an, dass man sie innerhalb des Zeitraums von **Peraine 1034** bis **Praios 1036 BF** spielen kann. So kann Ihre Heldengruppe die Quanionsqueste intensiv erleben, ohne mehrere abenteuerliche Jahre mit der heiligen Suche beschäftigt zu sein.

Die Helden suchen im **Frühling 1034 BF** im Auftrag der Praioskirche nach Vater Jesper und erleben das Szenario **Berge und Propheten**. Im Gespräch mit dem weisen Einsiedler beschließt die Gruppe, sich auf die Quanionsqueste zu begeben und macht sich nach Gareth auf, um das Pilgergelübde abzulegen. Kurz vor dem Ziel, in Hallklee, erleben sie im **Rahja** das Szenario **Schweigen ist Gold**. Über Gareth führt ihre Pilgerfahrt sie im **Praios 1035 BF** Richtung Beilunk ins Abenteuer **Veritas**. Nach der Bergung von Daradors Klaue erstatten sie **Ende Rondra** Bericht in Gareth und werden von der Societas Quanionis Luminis nach Glyndhaven gesandt, um zu prüfen, was es mit den rätselhaften Bernsteinfunden auf sich hat. Auf dem Weg nach Norden machen sie Station in Eslamsroden (**Der göttliche Funke**) und ziehen über Gashok (**Durch Finsternis zum Licht**) weiter nach Glyndhaven, wo sie im **Travia** eintreffen. Trotz des einsetzenden Winters wagen sie die Reise in den hohen Norden (**Aeternitas**) und erlangen Erkenntnisse, die sie so schnell wie möglich zurück nach Gareth tragen.

Gestärkt durch den Segen des Lichtboten machen sich die Pilger im Frühling zum Orakel von Balträa auf und erleben unterwegs in Oberfels das Szenario **Auslegungssache**. An-

fang Peraine erreichen sie das Orakel (**Iudicium**). Mit dem erlangten Weisspruch reisen sie gemeinsam mit Goswyn von Wetterau nach Gareth, wo im **Ingerimm** kurz vor dem Ende der Queste Blakharaz zum entscheidenden Schlag ausholt (**Mord im Sonnenlicht**). Danach erwählt Praios einen der Helden zum Sumyrdalun, göttliche Zeichen weisen den Pilgern den Weg nach Süden, bis sie im **Rahja 1035 BF** das Finale der Queste (**Integritas**) erreichen.

ZWEI GRUPPEN

In dieser Variante erleben zwei getrennte Heldengruppen die Kampagne. **Gruppe 1** ist eine klassische Truppe von reisenden Abenteuern, während **Gruppe 2** aus praioskirchlichen und kirchennahen Helden besteht.

Gruppe 1 stolpert über das Szenario **Auslegungssache** und kommt so mit der Quanionsqueste in Berührung. Etwas später werden die Helden angeworben, den Vorfällen in Gashok auf den Grund zu gehen, reisen in den Norden und erleben **Durch Finsternis zum Licht**. Unterwegs fallen ihnen Bernsteinsplitter in die Hände, und sie hören von Aufruf von Quenia vom Berg. Diesem folgend erreichen sie

Glyndhaven und das Abenteuer **Aeternitas**. Die dort erlangten Erkenntnisse müssen nach Gareth gemeldet werden, wo das Szenario **Mord im Sonnenlicht** stattfindet. Die Schicksale dieser Pilger wider Willen sind nun stark mit der Queste verknüpft. Einer von ihnen wird zum Sumyrdalun und führt seine Gefährten in das Abenteuer **Integritas**.

Gruppe 2 begibt sich früh auf die Queste und folgt Spuren, die auf den ersten Blick Erfolg versprechen, aber letztlich im Sand verlaufen. Die Helden erleben die Szenarien **Der göttliche Funke** und **Berge und Propheten**. Die physische Suche scheint hoffnungslos, die Pilger richten den Blick eher nach innen, auf sich und die Kirche. Bei einer Pilgerfahrt nach Beilunk geraten sie in das Abenteuer **Veritas** und werden dadurch in fundamentale Fragen des Glaubens verstrickt. Der Erneuerungsprozess der Kirche beginnt, die Helden erleben und gestalten ihn mit (Hinweise dazu finden Sie im Kapitel **Die Gemeinschaft des Lichts**, Seite 219). Sie werden nach Baltrea gesandt und beeinflussen in **Iudicium** die Auseinandersetzung zwischen Prinzipisten und Traditionalisten. Als Praios die Sumyrdalun kürt, entrückt er diese Gruppe direkt in das Finale von **Integritas**.

FUNKEN DER HOFFNUNG

Die Szenarien dieses Kapitels stellen mehr oder weniger kurze Episoden dar, die im Verlauf der Quanionsqueste gespielt werden können. Oft erlangen die Helden hier keine großen Erkenntnisse, aber jedes einzelne Szenario ist Schritt auf der langen Pilgerreise, die schlussendlich zum Ziel führt. Diese kleineren Bausteine eignen sich gut, um in den frühen Jahren der Queste lange Phasen ergebnisloser Pilgerfahrt durch kleine Lichtblicke aufzuhellen oder um auf Reisen zwischen zwei Hauptschauplätzen der Suche für Auflockerung zu sorgen. Falls Sie die eigentliche Quanionsqueste in eher gestrafter Form spielen möchten, können Sie Teile dieser Sammlung verwenden, um Heldengruppen in anderen Kampagnen zumindest am Rand mit der heiligen Suche in Berührung zu bringen.

Um Ihnen die Planung zu erleichtern, werden im Folgenden die einzelnen Szenarien und ihre Bedeutung für die Queste im Überblick dargestellt:

● In **Der göttliche Funke** (Seite 22) sucht eine begabte Novizin nach einem Weg, das Heilige Licht durch die Alchemie der Sonne zu ersetzen. Hier gilt es, gegen Widerstand und besseres Wissen das Unmögliche zu versuchen; als Ergebnis für die Queste winkt neue Hoffnung, im besten Fall sogar eine Stärkung des Ewigen Lichts in seinem kosmischen Kampf. Das Abenteuer ist zeitlich beliebig anzusiedeln, es

passt gut in die frühen, von falschen Spuren und großen Hoffnungen geprägten Jahre der Suche. Schauplatz ist Es-lamsroden oder jede beliebige andere Stadt mit halbwegs ausgeprägtem Praiosglauben.

● **Berge und Propheten** (Seite 31) schickt die Gruppe auf eine strapaziöse Pilgerfahrt ins Khoramsgebirge, wo sie auf wilde Ferkinas stoßen und versuchen müssen, sich in den Augen des legendären Falkenkönigs als würdig zu erweisen. Hier lernen die Helden Vater Jesper, einen späteren Sumyrdalun, kennen. Das Szenario kann als gezielte Suchmission oder als schicksalhafte Begegnung gespielt werden, auch ist eine Verknüpfung mit **Der göttliche Funke** möglich. Es eignet sich gut für die Anfangsphase der Queste.

● **Auslegungssache** (Seite 40) ist ein humorvolles Abenteuer, das bewusst als Kontrast zu den mystischen und epischen Teilen der Kampagne angelegt ist. Die Helden haben es mit einem asketischen Priester zu tun, der in Praios' Namen die Huren einer Stadt zünftig organisieren will und stoßen auf ein uraltes Geheimnis, das an höchst ungewöhnlicher Stelle versteckt ist. Das Szenario liefert einen Hinweis auf das Ziel der Queste; es ist zeitlich beliebig verschiebbar und kann in praktisch jeder Stadt im südlichen Mittelreich oder Horasreich angesiedelt werden.



● **Durch Finsternis zum Licht** (Seite 48) handelt von blutigen Umtrieben in Gashok, jenem Ort, an dem sich im Lauf der Kampagne Blakharaz' hoher Diener Bal'Irhiadh aus seinem jahrhundertalten Kerker befreit. Die Helden können hier nicht nur einen verschollenen Funken des Ewigen Lichts bergen, sondern auch wesentliche Erkenntnisse über einen mächtigen Gegner erlangen, der ihnen im Lauf der Kampagne mehrfach begegnen wird. Das Szenario ist ab 1033 BF spielbar; sein dramaturgischer Zweck variiert, je nachdem, ob Sie es vor oder nach **Mord im Sonnenlicht** ansetzen.

● **Schweigen ist Gold** (Seite 58) bringt die Gruppe mit dem Erbe Sankt Owilmars in Berührung, als sie im Garethischen Hallklee in einen theologischen Disput um einen von dem Heiligen geschaffenen Gong verstrickt werden. Das Szenario stellt in kleinem Rahmen dar, welche Vielfalt an theologischen Fragen im Lauf der Queste aufgeworfen wird. Es kann in einem beliebigen Frühsommer (Ingerimm bis

Praios) vor dem Jahr 1035 BF angesetzt werden und eignet sich gut zur Überbrückung der Anreise zum Garether Konzil im Herbst 1034 BF (und damit eventuell gleichzeitig zu **Mord im Sonnenlicht**).

● In **Mord im Sonnenlicht** (Seite 66) unternehmen die Blakharaz-Paktierer des Gesplitterten Berges in Gareth unter der Führung Bal'Irhiadhs einen Angriff auf das Herz der Kirche – die Stadt des Lichts. Die Helden, die in einem Mord ermitteln sollen, stoßen auf eine doppelte Verschwörung, in die neben den Kultisten auch radikale Bekenner verstrickt sind. Hier gilt es, die Entweihung des Sonnenpalastes zu verhindern und Goswyn von Wetterau, einen möglichen Sumyrdalun, zu retten. Das Szenario passt gut in die späteren Jahre der Queste und spielt während einer Bußklausur oder einer Zusammenkunft der Kirche (beispielsweise das Garether Konzil 1034 BF) in der Stadt des Lichts.



DER GÖTTLICHE FUNKE

VON MARTIN JOHNS

Zeit: beliebig; mögliche Verflechtungen mit dem Szenario **Berge und Propheten** (Seite 31)

Ort: variabel (Stadt im Mittelreich; Vorschlag: Es-lamsroden)

Themen: Dere und Alveran, Alchimie der Sonne, Licht- und Geistesblitze, Schöpferkraft und Starrköpfigkeit, Anmaßung und Bescheidenheit

Helden: Besonders geeignet sind gesellschaftliche Helden mit Organisationstalent, reine Kämpfer sind hingegen kaum gefordert.



»I. Der Mensch.

Geschöpf der Götter: Eingesperrt in verfallendem Körper, Spielball von Urgewalten und armes Häuflein Fleisch. Bedrängt im Herzen, wehrlos und ohne jede Hoffnung.

Begreife!

Was neiden die Götter ihrer Kreatur, dass sie sie bitterlich quälen?

Wisse! Sie neiden ihr die Kraft zur Überwindung von Göttermacht.

Wisse! Durch Dreierlei überwindet der Mensch sein bitteres Los:

Geist überwindet die Zeit. Kunst überwindet die Welt. Lachen überwindet das Schicksal.

Wisse! Durch Schöpferkraft überwindet das Geschöpf seine Schöpfer.

Erkenne!

Die Götter neiden im Menschen: den göttlichen Funken.«

—aus den Chroniken von Ilaris, Band 2, *Kuslik 799 BF*

DAS ABENTEUER

Der göttliche Funke lässt die Helden an einem ungewöhnlichen Experiment teilnehmen: der Erschaffung göttlichen Lichts mit menschlichen Mitteln, in den Kreisen der Eingeweihten auch bekannt als die ‚Alchimie der Sonne‘. Üblicherweise wird das künstliche Licht in Portionen hergestellt, die etwa ein Bernsteinfläschchen füllen (**WdA 47**). Einmal entkorkt, entlassen die Gefäße ein kleine Menge reines Sonnenlicht – dieser Effekt soll um ein Vielfaches verstärkt werden.

Das gewagte Unterfangen stellt alle bisherigen Bemühungen in den Schatten. Es setzt – ganz nach der Art des Götterfürsten selbst – größte Mittel ein, um ein Maximum an Wirkung zu erzeugen. Es stellt den Versuch dar, im Rahmen der Quanionsqueste für einen kurzen Moment ein nie da gewesenes Leuchtfeuer auf Dere zu entfachen und einen alles überstrahlenden Blitz des Lichts durch die gesamte dritte Sphäre zu schmettern. Durch Tatkraft, Schöpfergeist und nicht zuletzt durch die nötige Prise Unbescheidenheit und Dreistigkeit kann es den Helden gelingen, dieses kühne Ziel auch zu erreichen.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Helden treffen auf eine Novizin der Praioskirche, die vor einer unlösbaren Aufgabe steht: Um ihrem gestrengen Tempelherren zu beweisen, dass ihre alchimistischen Experimente redliche Beschäftigungen im Sinne des Sonnenfürsten und nicht etwa Anmaßungen oder Tändeleien darstellen, die den nötigen Ernst vermissen lassen, soll sie das Ergebnis ihrer Bemühungen in Kürze in aller Öffentlichkeit vorführen.

Der Zeitpunkt der Offenbarung ist jedoch zu knapp gewählt – die Novizin braucht dringend tatkräftige Helfer. Ausgerüstet mit der Autorität der Kirche des Sonnengottes requirieren die Helden zunächst die notwendigen Alchimika und stellen sich anschließend mystischen Aufgaben, die mit schierer Macht alleine nicht zu lösen sind. Nicht nur die kurze Zeit bis zum Tag der heiligen Messe erweist sich dabei als Problem: Zusätzlich stehen den Helden ungewöhnliche Gegenspieler in Form einiger überengagierter Gemeindemitglieder im Weg, die deren Vorgehen misstrauisch beäugen und mit vernichtenden Einmischungen nicht hinter dem Berg halten.

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

Der Ort des Abenteuers ist nicht von besonderer Wichtigkeit und kann an die derzeitige Reiseroute der Helden angepasst werden. Um den Kreis der von der Praioskirche besonders geprägten Regionen zu schließen und dabei echte Frömmigkeit ebenso wie eine klischeehafte, betuliche und letztlich bigotte Frömmerei zu thematisieren, schlagen wir die greifenfursche Stadt Eslamsroden als Schauplatz vor.

Das Abenteuer ist modular aufgebaut. Das bedeutet, dass die Helden große Freiheiten haben. Lassen Sie die Spieler ihr strategisches Vorgehen selbst in die Hand nehmen, und seien Sie offen für kreative Lösungen. Eine dramaturgische Kurve wird parallel dazu durch den Zeitdruck erzeugt. Über diesen Mechanismus können Sie steuernd auf den Verlauf einwirken, um Hängepartien zu vermeiden oder allzu ausschweifende Aktionen einzuschränken. Aus Platzgründen werden die einzelnen Module in Form knapper Vignetten vorgestellt. Fühlen Sie sich frei, die

Aufgaben nach Belieben zu streichen oder zu erweitern. Die Ausgestaltung der Örtlichkeiten muss dabei dem Meister überlassen bleiben. Improvisieren sie nach Bedarf oder orientieren sie sich an den Darstellungen in den jeweiligen Spielhilfen (zum Beispiel **Herz des Reiches** oder **Schild des Reiches**).

Die zentrale Symbolik des Abenteuers besteht im Wechselspiel von Menschlichkeit und Göttlichkeit. Entlang dieser Achse werden die Spieler mit verschiedenen Varianten konfrontiert. Die beiden übergeordneten Linien bestehen darin, dass die Helden zunächst die quasi-göttliche Macht der Kirche nutzen können, um irdische Erfolge zu erzielen. Gegenläufig dazu müssen sie im zweiten Teil all ihre Menschlichkeit einsetzen, um wahrhaft Göttliches zu erreichen.

Das Finale ist offen gestaltet: Je nach Etappenerfolgen der Helden kann es schmachvoll oder von wahrhaft alveranischer Größe ausfallen. Als Meister können Sie auf eine Skala zurückgreifen, die Ihnen angemessene Vorschläge zur Bewertung liefert.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Ein Irrlicht

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Sobald das letzte Glimmen der Sonnenscheibe hinter dem Horizont erloschen ist, flammen die Lichter des nächtlichen Firmaments über euren Köpfen auf und lassen den Sternenwall der Götterfestung Alveran nach und nach in schimmerndem Glanz erscheinen. Kühl senkt sich die Nacht über euren Rastplatz. Doch die erhabene Stille ist nicht von Dauer: Krachen und Knacken ist im nahen Unterholz zu vernehmen. Habt ihr da auch einen bissigen Fluch vernommen?

Den Helden bietet sich ein kurioser Anblick: Im zerschlissenen Ornat stolpert eine junge Novizin aus dem Gehölz. Ihre Arme sind blutig zerkratzt, ihre hellen Haare unordentlich und voller Grünzeug. In ihrer Hand hält sie ein Netz, wie es von Gelehrten aus dem lieblichen Feld verwendet wird, um Kleingetier lebendig einzufangen. Die Novizin stolpert vor den Augen der Helden schmerzhaft über einen dunklen Ast. Sie ist den Tränen nahe, völlig übermüdet und für jede Hilfe und jedes gute Wort empfänglich. Sie macht, falls sie freundlich aufgenommen wird, zunächst einmal ihrem Unglück Luft, weint sich beim erstbesten Helden ohne viel Zurückhaltung aus und schildert ihm ihre derzeitige Lage:


● Ihr Name ist *Lumine Rösserknecht*. Die Novizin (*1011 BF, zierlich, hübsch, wache Augen) hat ein freundliches Wesen und bemüht sich, Fremden ohne Vorurteile und Argwohn gegenüber zu treten.

● Sie ist auf der Jagd nach einem Irrlicht, welches sie im dunklen Wald nach zermüdbender Suche am Rand einer sumpfigen Wiese aufgespürt hat und das nun am Rand des Feuerscheins kaum sichtbar um den Rastplatz schwirrt. Wenn sich einer der Helden als Jagdhelfer anbieten möchte: Drei GE-Proben sind nötig, um das nervöse Irrlicht mit dem Netz zu erhaschen, ohne es zu zerdrücken.

● Ihr ungewöhnliches Verhalten erklärt sie ohne Befangenheit: Sie hat eine schwierige Aufgabe zu erfüllen, die der Suche nach dem verlorengegangenen Ewigen Licht dienlich ist. Da ihr Tempelherr von ihrem Vorhaben nicht überzeugt ist, hat er ihr eine knappe Frist von zwölf Tagen gesetzt, innerhalb der sie Ergebnisse vorweisen muss. Parallel dazu muss sie ihren übrigen Pflichten als Tempeldienerin nachkommen: Ihr bleibt durch den streng geregelten Tagesablauf kaum die nötige Zeit.

● Die Novizin hadert damit, dass sie aufgrund der angeführten Umstände wohl zum Scheitern verurteilt ist, würde aber die Anweisungen ihres Kirchenherrn nie in Frage stellen. Sie ist von ihrem Vorhaben redlich überzeugt und hält es für ein göttliches Zeichen, in ihrer ausweglosen Situation auf eine Gruppe Reisender zu stoßen. Dies gibt sie ohne Umschweife zu und bittet die Helden um Hilfe.

● Selbstverständlich braucht eine Dienerin des Sonnengottes keine heimlichen Helfer. Wenn die Helden ihr Unterstützung zusagen, schlägt sie vor, am nächsten Morgen im Tempel vorstellig zu werden, um dort um Erlaubnis zu bitten. Dann könnte sie auch genauere Einzelheiten zu ihrem Vorhaben offenbaren, ohne Unbekannte zu sehr ins Vertrauen zu ziehen.



Wenn die Helden ihrer nächtlichen Besucherin keine Gastung anbieten, vereinbart sie ein Treffen vor dem Praiostempel in den Morgenstunden.

DIE LIEBE GEMEINDE

Der Tempel in Eslamsroden wird vom gestrengen Tempelherren *Huldrich von Donnerhall* (*967 BF, behäbig, volltönende Stimme) geleitet, der durch jahrelange Sonnenschau fast erblindet ist und die Tempelgeschäfte nun von Gehilfen erledigen lässt. Der Tempelbetrieb ist bodenständig und besteht im Wesentlichen aus der Abwicklung der Messen und Feiertage, der Rechtsprechung und der spirituellen Betreuung der Gläubigen.

Da der Tempelherr in seinen Möglichkeiten stark eingeschränkt ist, kommt der Gemeinde eine besondere Rolle zu. Die örtlichen Gläubigen, die sich selbst als rechtschaffene und ehrbare Bürgerschaft Eslamsrodens sehen, haben sich daran gewöhnt, viel Einfluss auf alle Vorgänge rund um den Gottesdienst zu nehmen. Alle ihre Vorhaben besprechen sie zunächst intern und treten erst an den in Würde ergrauten Huldrich heran, wenn letzte Entscheidungen zu treffen sind. Stellen Sie die Gemeinde als altmodische, argwöhnische und sehr auf die Einhaltung der (ihrer Meinung nach) guten Sitten bedachte Kleinstädter dar, die es gar nicht gerne sehen, wenn ihre Stimme überhört wird. Man redet gerne und viel im beschaulichen Eslamsroden und ist mit Empörung schnell bei der Hand. Folgende ausgewählte Personen stehen Ihnen als Meister zur Verfügung, um den Helden das Leben schwer zu machen:

● *Edelfräulein Hennerike Gnitzenspleiß* (*982 BF, Füststimme, strenger Dutt): Die alte Jungfer und vermögende Erbin eines Holzhändlers ist die informelle Anführerin des Praioskults in Eslamsroden. In ihren Augen Wohlgefallen zu finden, kommt einem großen Wunder gleich. Sie ist ein beinhardter und resoluter Gegenüber, der mit der Erfahrung eines ganzen Lebens wohlgesetzte Boshafigkeiten austeilt und sich stets zum richtigen Zeitpunkt auf das Geschickteste empört. Auf einer einmal gefassten Meinung beharrt sie unerbittlich.

Vorgehen: offene Konfrontation, Stimmungsmache und lancierte Skandale

Schwächen: Kaum welche, außer extremer Genierlichkeit und einem Reinlichkeitsfimmel. Hennerike kann nur durch einen großen Erfolg der Helden in ihre Schranken verwiesen werden.

Zitat: „Ihr habt die Reliquien doch nicht etwa... mit euren bloßen... schmutzigen... Händen berührt? Mir schwinden die Sinne... Alwin! Mein Riechsatz! Und hol die Spichbrechlers, das müssen sie gehört haben!“

● *Wulfram Pausbäcker* (*990 BF, Trinkernase, krautiger Backenbart): Der Bäckermeister ist in Wohlstand ergraut und betrachtet Fremde mit viel Skepsis. Durch Freigiebigkeiten ist er zum Netzwerker des Kultes avanciert. Sein joviales Wesen nutzt er, um als nachsichtiger Vermittler zu erscheinen. Seine Bemühungen laufen jedoch stets darauf hinaus, den Helden voll geheuchelten Mitgefühls knallharte Absagen zu erteilen.

Vorgehen: Scheinheiligkeiten, vorgebliche Konfliktscheue, Kumpellei

Schwächen: Wulfram trinkt heimlich. Von allen Praiosdienern würde er sich noch am ehesten zu einer kleinen Schwindelei hinreißen lassen, derer man ihn überführen könnte. Die Helden könnten ihn erpressen.

Zitat: „Ich für meinen Teil sehe das nicht so eng, das wisst ihr ja nun gewiss. Aber alle Anderen waren diesbezüglich wirklich sehr deutlich.“

● *Hesindeliel Griffel* (*1013 BF, Augengläser, fettige rote Haare): Der zweite Novize des Praiostempels ist der Idealtypus eines schmierigen Strebers, der vor Mächtigen buckelt und mit ganzer Seele nach den geringsten Fetzen eigener Autorität giert.

Vorgehen: Hesindeliel spioniert geschickt und beobachtet die Helden in den ungünstigsten Augenblicken. Er petzt gerne. Er trachtet danach, Lumine so sehr zu beschädigen, dass sie in Unehren entlassen wird oder er wenigstens an ihrer statt zum ersten Novizen des Tempels wird.

Schwächen: Hesindeliel ist ein Hasenfuß, der unter Druck schnell zusammenbricht. Sein Hass gegenüber Lumine rührt daher, dass er zu Recht annimmt, dass die hübsche Novizin seine heimliche Liebe in diesem Zeitalter nicht mehr erwidern wird. Er wandelt, ohne es zu wissen, bereits gefährlich nahe am Weg des Schwarzen Mannes.

Zitat: „Sieh an, was haben wir denn da? Das verrate ich sofort dem Tempelherren!“

Die Ausgestaltung der zahlreichen weiteren Gemeindemitglieder liegt in der Hand des Meisters. Dabei ist zu beachten, dass neben den hier beschriebenen falschen Frommen, den Selbstgerechten und Verstockten freilich auch ganz gewöhnliche, gütige und rechtschaffene Gläubige den Tempel des Herrn Praios besuchen.

ALLZUMENSCHLICHES

Neben der zeitlichen Begrenzung des Abenteuers wird der Spannungsbogen durch die zunehmende Konfrontation mit der Gemeinde hergestellt. Gehen sie davon aus, dass den braven Bürgern alles zuwider ist, was das übliche Heldengeschäft ausmacht. Das betrifft insbesondere heimliche Aktivitäten, die sich der direkten Kontrolle der Gemeindemitglieder entziehen.

Als letzte Instanz bei Auseinandersetzungen steht Ihnen Huldrich von Donnerhall zur Verfügung. Dieser wird je nach Informationslage, die sich aus all dem ergibt, was ihm (möglicherweise böswillig) zugetragen wird, stets ein aus seiner Sicht gerechtes letztes Wort sprechen, das für alle verbindlich ist. Allerdings ist der alte Hochgeweihte beileibe kein umgänglicher Mensch: Wer ihn in seinen Meditationen stört und zu einer klaren Aussage bewegen will, hat gleich schlechtere Karten.

Steigern Sie im Abenteuerverlauf sowohl die Gehässigkeiten als auch den Unwillen des Tempelherrn, sich mit kleinlichen Auseinandersetzungen überhaupt zu beschäftigen. Im Idealfall entbrennt gegen Ende des Abenteuers ein Rennen der



Praiosgefällige Gemeinde

Helden gegen die Uhr, während die Bürgerschaft ihnen und der jungen Novizin einen Stock nach dem anderen zwischen die Beine wirft, ohne dass die Helden noch die Möglichkeit haben, sich angemessen zu beschweren. Die Bürgerschaft verhält sich zwar gesetzestreu, versucht jedoch, den sozialen Druck auf die Helden mit folgenden Bosheiten bis ins Un-erträgliche zu steigern:

- **Scheinheiligkeiten:** Gerade zu Beginn des Abenteuers ist die Gemeinde noch von geradezu angestrenzter Freundlichkeit, die leicht durchblicken lässt, dass man die Helden eigentlich am liebsten weit fort sähe. Kontakte erfolgen nie ohne Hintergedanken: Jedes Gespräch dient dazu, die Helden auszuhorchen, konzentriert wird nach etwaigen dunklen Flecken im Lebenslauf gesucht. Ohne viel Zurückhaltung kritisiert man Dinge, die einem verdächtig vorkommen, etwa ein fehlender Beruf, unstandesgemäße Kleidung, mangelnde Praiosfürchtigkeit.

- **Getuschel:** Mitglieder der Gemeinde stecken angesichts der Helden die Köpfe zusammen, immer wieder blitzen argwöhnische Blicke. Gespräche werden unvermittelt abgebro-

chen oder schwenken auf Belanglosigkeiten um. Es ist offensichtlich, dass die Helden Ziele des allgemeinen Misstrauens sind und man ihnen Dinge verheimlicht.

- **Vorwürfe:** Den Helden wird offen ein beobachteter Fehler vorgehalten. Die Ankläger weisen die Helden nachdrücklich darauf hin, dass sie damit nicht einverstanden sind. „So etwas gab es hier noch nie“, ist ein häufig gehörter Ausspruch. Wenn sich die Helden gut verteidigen, ziehen sich die Bürger verstimmt, hochnäsig oder selbstgerecht zurück.

- **Überwachung:** Einzelne Bürger folgen den Helden auf Schritt und Tritt, stecken ihre Nase in sämtliche Angelegenheiten und sammeln Informationen über Fehlverhalten.

- **Beschwerden:** Wenn handfeste Beweise vorliegen, die ein nicht einwandfrei praiosgefälliges Verhalten bestätigen, wenden sich die Gemeindemitglieder an den Tempelherrn. Dessen Rügen verunsichern vor allem Lumine, befürchtet sie doch, das Placet für ihr Unterfangen entzogen zu bekommen. Repressalien gegen Lumine können die Folge sein. Sie wird verstärkt unter Druck gesetzt, mit einer Unzahl undankbarer Dienste betraut und kann den Helden kaum mehr beratend zur Seite stehen.

- **Behinderungen:** Erzürnte Gemeindemitglieder können schließlich auch aktiv die Bemühungen der Helden hintertreiben. Orientieren sie sich dabei an der Verhaltensweise macht- und strukturbewusster Bürger: Tätlichkeiten scheiden grundsätzlich aus. Man bemüht sich stattdessen um Machtdemonstrationen, etwa: die Türen der Herberge sind versperrt, Händler weigern sich, den Helden zu Diensten zu sein, Gardisten sind zu peniblen Kontrollen angehalten.

● **Sabotage:** Wer könnte schon etwas dagegen einwenden, dass etwa aufwändig beschafftes Gold oder brisante Alchemika in einem unbeobachteten Moment in sichere Verwahrung genommen werden? Die Gemeinde macht keinen Hehl aus ihrem Unterfangen, verrät aber natürlich ebenfalls nicht, wo die konfiszierten Gegenstände aufbewahrt werden. Diese listig und ohne großen Zeitverlust wieder zu beschaffen, kann gerade die Endphase des Abenteuers zu einem schwungvollen Endspurt aufwerten.

IM PAMEN DER KIRCHE

Lumines Bitten werden vom Kirchenherrn trotz einiger Bedenken als angemessen empfunden. Huldrich gestattet den Helden, der Novizin zu helfen und den Glanz der Kirche zu mehren. Ein Aufschub der Frist wird nicht gewährt (es sei denn, wenn Sie das Szenario mit der Suche nach dem Falkenkönig in **Berge und Propheten** kombinieren



wollen – in diesem Fall könnte die Beschaffung einer Feder des Falkenkönigs die erste Aufgabe der Helden sein, nach deren Erledigung aber die kurze Frist gesetzt wird, weil die Gemeinde in Abwesenheit der Gruppe das Projekt bei Huldreich heftig hintertrieben hat). Sie erhalten einen Greifenring, der sie als Beauftragte der Kirche ausweist. Dadurch haben die Helden die Möglichkeit, mit der Autorität der Kirche aufzutreten. Dies macht im götterfürchtigen Eslamsrodener Umland großen Eindruck. Die Macht des Ringes beginnt überall dort zu bröckeln, wo sich die Gemeinde schon deutlich gegen die Aktivitäten der Helden ausgesprochen hat. Vor allem im Stadtgebiet sollte den Helden ein Umschwung der Stimmung von der ersten zur zweiten Hälfte des Abenteuers auffallen. Die Gemeindemitglieder (siehe oben) sind vom Engagement der Helden nicht überzeugt und warten darauf, dass man ihnen im Anschluss an ihre Beauftragung die Aufwartung macht. Tun die Helden das nicht von sich aus, sind sie gleich in das erste Fettnäpfchen getreten. Dies lässt man sie umgehend spüren.

DIE LISTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erleichtert verlässt Lumine mit euch den Tempel. „Ich danke euch von ganzem Herzen“, beginnt sie zu sprechen und ihre Wangen sind rot vor Aufregung,

„Lasst uns gemeinsam versuchen, einen göttlichen Funken zu entfachen, der würdig ist, das verlorene ewige Licht für einen Moment zu ersetzen. Seht die Kunst göttlicher Alchimie!“ Lumine nimmt ein Bernsteinfläschchen aus einem seidenen Umschlag, in dem ein leuchtender Schein sacht schimmernd wogt. „Zusammen werden wir ein gewaltiges Licht brauen, an dem selbst die Finsternis der Nacht zerbricht. Wir haben nur wenig Zeit und eine Menge zu tun.“ Eilig entfaltet sie einige Pergamentblätter voll kryptischer Zeichen und rätselhafter Symbole.

Lumine erläutert den Helden, die nun offiziell im Auftrag der Kirche tätig sind, an dieser Stelle ihre Pläne, ein Magnum Opus der Sonnenalchimie auszuführen. Sie schlägt vor, dass sie sich neben ihrer täglichen Arbeit im Tempel hauptsächlich um die Vorbereitung der alchemistischen Prozedur kümmert, während die Helden die Zutaten zusammentragen. Teilen sie den Helden zunächst die erste Hälfte mit den vergleichsweise profanen Zutaten (zu finden auf den folgenden Seiten) mit, um das Abenteuer zu gliedern. Lumine hat sich ihr Wissen nach einer Traumvision in unzähligen Nachtstunden über das letzte halbe Jahr aus verschiedenen Archiven zusammengetragen. Ihre aufopferungsvolle Beschäftigung mit der Alchimie ist ein Grund dafür, dass Huldreich fürchtet, sie würde sich verrennen und ihre Pflichten vernachlässigen.

DERISCHES

Gehen Sie davon aus, dass Lumine ‚klassische‘ alchemistische Zutaten (Vitriol, Silberstaub, Bernstein, Adlerfedern etc.) selbst besorgt, bzw. vorrätig hat und dass die Helden nur die Aufträge abbekommen, die auch für sie nicht ohne weiteres zu erledigen sind. Bewerten Sie die Erfolge der Helden nach Punkten, um am Ende das Ergebnis des Experiments bewerten zu können:

- Nicht oder falsch erledigte Aufgabe: keinen Punkt
- Gerade so oder unvollständig erledigte Aufgabe (z.B.: eine zu geringe Menge beschaffter Zutaten): einen bis zwei Punkte
- Ideal erledigte Aufgabe: drei Punkte

LEUCHTENDES GOLD

Die Helden sollen eine Menge lauterer Goldes beschaffen, die dem Gegenwert von 150 Dukaten entspricht.

Lösungsvarianten:

- Lumines Vorschlag (zeitaufwändig): Die Helden nutzen ihre kirchliche Macht und klappern die umliegenden Dörfer und Weiler ab, um Spenden einzufordern. Die frommen Dörfler sind je nach Auftreten der Helden erstaunlich freigiebig, geben aber eher Kupfer.
- Die Helden plündern ihre Reisekasse.
- Vor kurzem wurde ein kaiserlicher Steuereintreiber überfallen und samt seiner Schatulle von einer Räuberbande in einen nahen Forst verschleppt. Wenn die Helden ihn befreien, vergilt er ihnen seine Rettung mit 50 Dukaten. Insgesamt fasste sein Säckel 250 Dukaten, von denen noch 200 im Besitz des Räuberhauptmanns sind.
- Eslamsroden wird täglich von Fernhändlern (aus oder nach) Gareth besucht, die kurz hinter der Stadt günstig abgepasst werden können. Jeder von ihnen trägt 5W20 Goldstücke bei sich. Hier lassen sich sowohl Spenden erbetteln als auch eher phexische Wege bestreiten – inwieweit die Beute eines Taschendiebstahls oder gar eines Überfalls in einer praiosheiligen Zeremonie von Nutzen wäre, wissen aber wohl allein die beiden göttlichen Geschwister selbst ...



LEBENSLICHTER

Die Helden sollen leuchtende Kreaturen beschaffen, damit Lumine deren Essenz destillieren kann.

Lösungsvarianten:

- Lumines Vorschlag (wenig ertragreich): In einem nahegelegenen Sumpfgelände können nachts Irrlichter gefangen werden.
- Auf den Wiesen um Eslamsroden tummeln sich in den Nächten Glühwürmchen, die mit einem schwachen Licht (Laterne, FLIM FLAM, etc.) angelockt werden können. Unzählige andere Insekten und Stechmücken finden eine solche Lichtquelle ebenfalls interessant.
- In einer flachen Höhle, in der Schwärme von Ungeziefer und Krabbeltieren hausen, können Feuerkäfer, die bei Gefahr große Hitze entwickeln und grell rot leuchten, mit der Hand in großer Zahl eingesammelt werden.

STÄHLERPER GLANZ DER GERECHTIGKEIT

Die Helden sollen ein möglichst altherwürdiges Richtschwert beschaffen.

Lösungsvarianten:

- Lumines Vorschlag (ohne List undurchführbar): Das traditionelle Richtschwert Eslamsrodens, das 250 Jahre lang in Gebrauch war, befindet sich im Besitz von Hennerike, die es über dem Kamin hängen hat und ihr Familienerbstück freiwillig nie herausgeben würde.
- Die derzeitige Henkerin Eslamsrodens besitzt ebenfalls ein Richtschwert, welches allerdings noch nie im Einsatz war. Seine Wirksamkeit ist daher fragwürdig.
- Vom greisen Henker *Ugo von Natterndorn* im Nachbardorf weiß man, dass er sehr praiosfürchtig ist, und sich möglicherweise zur Verfügung stellen würde. Er gibt sein Schwert jedoch nicht aus der Hand, sondern muss umständlich abgeholt werden (zweimal je eine Tagesreise).
- Ein Richtschwert ist ein Schwert, mit dem ein schuldiger Verbrecher hingerichtet wird. Manche Waffen der Helden mögen sich ebenfalls dafür qualifizieren. Im örtlichen Karzer wartet darüber hinaus der wahnsinnige Frauenmörder *Schorfel* (*1001 BF, blutrote Lippen, haarlos, kindliches Gemüt) auf die Vollstreckung seines Urteils.

Ein LOBPREIS DEM HERRN

Die Helden sollen den gurvanischen Choral *Oh Du mein Himmelslicht* während des Rituals fehlerfrei zum Erklingen bringen.

Lösungsvarianten:

- Lumines Vorschlag (wird von Wulfram listig unterlaufen, s.o.): Die Gemeinde muss überzeugt werden, den Choral einzustudieren. Der Choral ist mehrstimmig und braucht einiges an Übung.
- Die Helden werben durchreisende Bardengruppen oder Tagelöhner an (zwei Dukaten pro Sänger für drei Tage des Übens, benötigt werden mindestens zwölf Sänger, pro Tag sind W6 Sänger verfügbar).
- Die Helden heuern eine Gruppe Musikanten aus einem nahe gelegenen Ort an (ein bis zwei Tage Reisezeit, je nach Gruppe bis zu dreifach teurer als der obige Preis (*Meilersgrunder Sängerknaben*) oder umsonst (*Wanderergilde Raller & Breite*)).
- Die Helden singen selbst (je 5 TaP* bei einer *Singen*-Probe, 10 TaP*, wenn nicht genug Sänger vorhanden sind).

ΑΠΙΔΟΝΑΡΙΑ

Die Helden sollen eine Trophäe über den Sieg eines mächtigen Feindes der Praioskirche besorgen.

Lösungsvarianten:

- Lumines Vorschlag (zeitaufwändig): eine Reise ins nahegelegene Gareth, um dort ein Artefakt aus den Trümmern der Fliegenden Festung zu bergen. Die Helden dürften selbst mit dem Ring des Tempelherrn als Ausweis allerdings einige Schwierigkeiten bekommen, wenn sie dort solch ein unheiliges Ding beschaffen wollen.
- Alternativ wäre eine Reise in die Dämonenbrache denkbar (mit weniger Widerständen, dafür mit unsicherem Ergebnis).
- Die Helden können eigene Trophäen aus vergangenen Abenteuern verwenden.
- Zauberkundige Helden können selbst eine Dämonenbeschwörung wagen, um eigens einen zu bezwingenden Gegner zu rufen.
- In den Bleikammern des Tempels befindet sich die Peitsche eines Heshtoths. Huldrich wird deren Freigabe allerdings nicht ohne weiteres billigen.

HIMMLISCHES

Lassen Sie die Helden nach den bisherigen Aufgaben einen Einschnitt spüren. Von nun an müssen die Helden keine profanen Dinge mehr beschaffen, und außerdem sollten die Helden mittlerweile in einen spürbaren Konflikt mit der Gemeinde geraten sein. Dies hat zur Folge, dass sie die Macht der Praioskirche nicht wie bisher nutzen können. Sie werden stattdessen angefeindet und sind auf sich alleine

und ihre Fähigkeiten zurückgeworfen. Lumine ihrerseits ist keine große Hilfe mehr und werkelt rund um die Uhr an ihren Vorbereitungen. Den folgenden Aufgaben zur erfolgreichen Durchführung des Rituals ist gemein, dass sie um extremere ‚Zutaten‘ kreisen, schwerer zu bewältigen sind und kreativere beziehungsweise ungewöhnlichere Lösungswege benötigen.



UNSCULD VOM LANDE

Die Helden sollen einen Menschen finden, der frei von Schuld ist.

Lösungsvarianten:

- Lumines Vorschlag (irreführend): Huldrich scheint als Tempelherr ihrer Meinung nach weit über irdischen Dingen zu stehen und ist deshalb in ihren Augen frei von Schuld. Was sie nicht weiß: Der greise Mann führte bis zu seiner Läuterung in seiner Jugend ein ausschweifendes Leben. Dieses Geständnis wird ihm ebenso schwer abzurufen sein wie seine Einwilligung zur Teilnahme am Experiment als ‚Ingredient‘.
- Wulframs Frau *Irmfriede* liegt im Kindbett und wird innerhalb der nächsten W3 Tage ein Neugeborenes zur Welt bringen.
- Die Dorfjungfern gelten nach landläufiger Meinung als unschuldig (und sind es wenigstens auf symbolische Art und Weise).
- Es ist möglich, sich durch ein penibles Eingeständnis aller praiosungefälliger Taten dem Richtspruch des Herrn zu unterwerfen und nach einer angemessenen Strafe wieder rechtmäßig als sündenfrei zu gelten. Lumine kann davon berichten und Huldrich wird diese Reinigung durchaus durchführen. Der Preis ist in der Tat eine umfassende Auflistung aller Untaten eines Heldenlebens – und natürlich das Auf-sich-nehmen der entsprechender Bußen oder Strafen nach kirchlichem oder weltlichem Recht.

Ein HAUCH VON EWIGKEIT

Die Helden sollen die Vergänglichkeit überwinden und etwas Ewiges beschaffen.

Lösungsvarianten:

- Lumines Vorschlag (aufwändig): Hesindeliel besitzt eine Sammlung von antiken *Viten* (Heiligengeschichten), die er aufmerksam studiert. Er ist selbst mit der Abfassung einer schmeichlerischen Geschichte über seinen Tempelherrn Huldrich beschäftigt. Lumine weiß davon und kann vorschlagen, neben einer antiken und einer zeitgenössischen Vita eine weitere über einen Praiosdiener zu verfassen, der erst noch geboren werden muss. Zusammengenommen ergäben die drei Geschichten einen Ansatz zur Überwindung der Zeit durch die Einhaltung der Prinzipien der Kirche in alle Ewigkeit.
- Eine ‚innere‘ Überwindung der Zeit durch Meditation und Besinnung ist voll wirksam: Was bedeutet die Zeit für ihre Helden? Wie gehen sie mit der bedrohlichen Ewigkeit um? Lassen Sie ein aufrichtiges Bekenntnis zu Vergänglichkeit und Zeitlichkeit gelten.
- Viele Familien Eslamsrodens bestehen aus drei Generationen: Großeltern, Eltern, Kinder. Im Fortschreiten der Generationen manifestiert sich die Ewigkeit des Lebens in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.
- Ewigkeit kann allegorisch ausgedrückt werden: in Symbolen, Bildern, als trockener theoretischer Text.

GÖTTLICHE KUNST

Die Helden sollen die Herrlichkeit Praios' in einem Kunstwerk wiedergeben.

Lösungsvarianten:

- Lumines Vorschlag (zeitaufwändig): Ausborgen eines Kunstwerks aus einem anderen Tempel.
- Die Helden können selbst als Künstler aktiv werden. Dies ist möglich, da kein Großprojekt gefordert ist: Schlichte Lösungen, die das ästhetische Motto der Praioskirche „*Lichte Einfalt, edle Größe*“ angemessen wiedergeben, sind ebenso denkbar wie solides Kunsthandwerk: 20 angesammelte TaP* in den Talenten *Malen/Zeichnen, Holzbearbeitung, Töpfern* o.ä. können ebenfalls zum Erfolg führen. Lassen Sie sich von den Spielern ausführlich erklären, weshalb sie welches Kunstwerk erschaffen – die sinnreiche Erklärung sollte nicht weniger in die Beurteilung einfließen als das Kunstwerk selbst.
- In der Nähe Garetiens und der Stadt des Lichts sind professionelle Kunsthandwerker nicht unbekannt und wandernde Gesellen sogar recht häufig. Für 50 bis 200 Dukaten können ohne viel Aufwand verschiedene Kunstwerke erworben werden, etwa eine blattgoldverzierte Greifenstatuette oder ein Ölgemälde *Sonnenaufgang in Alveran*. Bei dieser Variante hängt viel davon ab, ob ein Kunsthandwerker auch tatsächlich in annehmbarer Zeit Eslamsroden betritt (bei 6 auf dem W6, ein Wurf pro Tag).

DAS LACHEN DER SEELE

Die Helden sollen einen Menschen finden, der frohen Herzens auf alles Irdische verzichtet und sich lachend den Göttern anvertraut.

Lösungsvarianten:

- Lumines Vorschlag: keiner. Lumine ist von dieser ‚Zutat‘ mehr als überrascht. Sie fragt sich auch, auf welche Weise der alchimische Prozess davon profitieren soll.
- Irdische Zwänge hinter sich zu lassen fällt denen besonders leicht, die wenig zu verlieren haben: Knechte, Bettler, weltabgewandte Greise. Schwierig wird die Sache dadurch, dass die Helden keine irdischen Angebote machen dürfen. Überzeugungsarbeit ist hier gefragt. Bei schmierigen Gestalten sollte die Frage offen bleiben, ob die Helden nicht vielleicht einem Betrug aufsitzen.
- Der verbitterte Greis *Ulrik*, der an der blauen Keuche erkrankt in einem Dachstuhl eines Bürgerhauses hustend und spuckend im Sterben liegt, wird nur noch hin und wieder von Gemeindemitgliedern mit dem Nötigsten versorgt. Er leidet sehr unter seiner Einsamkeit.
- Helden, die sich lachend über ihr Schicksal erheben möchten, sollten zu einem herben Verlust gezwungen sein (etwa: die Familienrüstung eines Kriegers, das teuerste Buch eines Magus, etc.).

DIE HEILIGE MESSE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Viel zu schnell sind die zwölf Tage verstrichen, doch der Tempelherr hat Wort gehalten und ist Schirmherr einer wahrhaft einmaligen Messe. Flüsternd und tuschelnd findet sich die Gemeinde im Tempel zusammen, um dem wundersamen Prozess beizuwohnen. Dies alles geschieht zu ungewöhnlicher Stunde: Um Mitternacht, also zur zweiten Praiosstunde, ist der Tempel der Sonne allein vom Schein hoher Kerzen erleuchtet. Die Novizin schwitzt und eilt sich, kuriose Apparaturen und Berge von alchemistischen Zutaten zueinander zu fügen.

Nun ist der Moment der Wahrheit gekommen. Lassen Sie die Helden rätseln, wie es möglich sein wird, viele der nicht-dinglichen Zutaten in das Experiment einzubinden. Lumine selbst hat kaum Zeit für Erklärungen, aber Ihnen sei verraten, dass die göttlich inspirierte Alchimie weniger aus dem Zusammenschütten verschiedener Stoffe besteht, als durch das schiere Wohlgefallen und die Aufmerksamkeit der Götter bewirkt wird. Gehen Sie davon aus, dass viele Bestandteile im Altarraum vorhanden sein und zeremoniell angemessen betreut werden müssen. Ein ideales Arrangement existiert nicht, dafür aber viele verschiedene mögliche. Da ein gelungenes Experiment nichts weniger als ein großes Wunder darstellt, ist eine Reproduktion des Ergebnisses nur schwerlich möglich.

DER GÖTTLICHE FUNKE

Der genaue Ablauf der abschließenden Zeremonie ergibt sich aus dem modularen Abenteueraufbau und ist daher nicht völlig planbar. Halten Sie sich als Meister an folgende Kernelemente zur Beschreibung der heiligen Messe:

- Die Zeremonie zieht sich über einige Zeit hin. Lumine addiert nach und nach die einzelnen Bestandteile, während eine schwebende Kugel aus reinem Licht inmitten des Altarraums mit schwacher Steigerung (jäh gegen Ende) mehr und mehr zu leuchten beginnt. Die Helden müssen auf Lumines Anfragen hin einzelne Errungenschaften vorweisen oder über Erreichtes berichten können.
- Die Leuchtkraft nimmt bei Erfolgen der Helden zu oder bleibt bei Misserfolgen unverändert.
- Die Gemeinde, allen voran Hennerike, Wulfram und Hesindelib, verursacht ein Maximum an gerade noch akzeptierten Störungen (durch Getuschel, Laute des Entsetzens, dramatisch gerungene Hände etc.), solange das Wunder noch als solches zu leugnen ist. Hier sind die Helden gefragt, um ohne großes Aufsehen für Ruhe zu sorgen. Sollten sie die Unruhe nicht schnell unter Kontrolle bekommen, können Sie die Störung des alchemistischen Prozesses durch Punktabzug abbilden.

- Huldreich steigert sich während der Zeremonie, die er anfangs noch mürrisch begleitet und eigentlich in eine gepfefferte Strafpredigt gegen jugendlichen Leichtsinn umzumünzen gedenkt, immer mehr in Ergriffenheit und Entrückung hinein und wird zu einem tragenden Pfeiler des Experiments.

Rechnen Sie die errungenen Punkte zusammen und steigern Sie die Zeremonie bis zu einem der folgenden Ergebnisse. Wenn Sie Ihren Spielern mehr Questen als die vorgeschlagene Minimalanzahl auf den Weg gegeben haben, so strecken Sie die Abstände zwischen den Punkteschwellen entsprechend.

Erfolge:

- **0-5 Punkte** (klägliches Scheitern):

Die Zeremonie bricht zügig in sich zusammen, ehe irgendeine Lichtentwicklung erkennbar wird. Lumine verliert erst die Konzentration, dann die Kontrolle über die Situation und wird schließlich bis ins Mark verunsichert. Das Vorgehen scheint der heiligen Messe nicht im Geringsten würdig zu sein, ja, die Messe muss schließlich abgebrochen werden – das hat es in hundert Jahren nicht gegeben! Die Helden werden von der aufgebrauchten Gemeinde aus der Stadt gejagt und sollten sich hüten, Eslamsroden noch einmal zu betreten, da ernsthaft erwogen wird, die Inquisition mit diesem Fall möglicher Götterlästerung zu betrauen.

- **6-10 Punkte** (Misserfolg):

Die Lichtentwicklung entspricht in etwa dem vorhandenen Kerzenschein und ist dem betriebenen Aufwand nicht angemessen. Dies wird schließlich sogar von der Gemeinde bemerkt, deren Hohngelächter und Johlen vom Tempelherrn mehrfach und unwillig unterbunden werden muss. Nach der blamablen Vorstellung steht den Helden und Lumine eine penible Aufrechnung aller ihrer Fehlritte ins Haus, die mit dem Wohlwollen von Huldreich von Hennerike betrieben wird. Außer Schmach bleibt den Helden nicht viel mehr als gewonnene Erfahrung.

- **11-15 Punkte** (Anstandserfolg):

Helles Licht erfüllt den Tempelraum, die Lichtentwicklung entspricht der Menge der verwendeten Zutaten und stellt eine schlichte Vervielfachung der Alchimie der Sonne dar. Die Gemeinde ist durchaus beeindruckt, weitere Effekte stellen sich nicht ein.

- **16-20 Punkte** (voller Erfolg):

Wie oben, die Leuchtkraft ist aber für einen Moment von ungeheurer Intensität und brennt sich in die Seelen der Anwesenden ein. Die Helden erhalten bis zum Abschluss der Quinionsqueste die Fähigkeit, im Dunklen zu sehen (entspricht dem Vorteil *Dämmerungssicht*, **WdH 249**). Im Lichtbad erhalten die Helden visionäre Ahnungen, wo sie die Suche nach dem ewigen Licht fortsetzen sollen (das heißt eine relevante Verbindung zum übergeordneten oder



nächsten Abenteuer nach Maßgabe des Meisters). Die Helden strafen ihre Gegner Lügen und können sich zu Recht als Gewinner der Auseinandersetzung betrachten. Auch die Gemeindemitglieder sehen ihren Fehler ein.

● **21-25 Punkte** (beeindruckender Erfolg):

Wie oben, allerdings tritt das Licht auf unerklärliche Weise weit über den Tempelraum hinaus und erhellt die Nacht bis zum Horizont für eine Sekunde in taghellem Schein. Die Helden erhalten je W6 temporäre Karmapunkte (tKaP) und den Vorteil *Nachtsicht* (**WdH 255**) bis zum Ende der Queste.

● **26-30 Punkte** (imposanter Erfolg):

Wie oben, allerdings rollt ein himmlischer Lichtblitz von nie gesehener Helligkeit über Horizont hinaus und erhellt die Nacht von Brabak bis Notmark für den kaum wahrnehmbaren Bruchteil eines Augenblicks, in dem zahlreiche unerklärliche Ereignisse im Sinne des Götterfürsten geschehen. Dies wird nur von wenigen wachsamen Astrologen Aventuriens bemerkt und gibt ihnen noch lange Rätsel auf. Das Licht dringt bis an den Rand der Sphären und stärkt das Ewige Licht in seinem Kampf gegen das Saatkorn des Blakharaz.

Die Helden erhalten je W6+3 tKaP sowie bis zum Ende der Queste zusätzlich den Vorteil *Vom Schicksal begünstigt* (**WdH 258**). Durch die Macht des göttlichen Funkens wird ihnen ein klarer Hinweis (Meisterentscheid) zuteil, wo sie ihre Suche fortsetzen sollen. Sie spüren tief in ihrer Seele, dass das Auge Praios' für einen Moment auf ihnen ruht.

AUSKLANG UND ABSCHIED

Gestalten Sie den Ausklang des Abenteuers ganz nach ihren Vorstellungen. *Lumine Rösserknecht* wird den Tempel in naher Zukunft verlassen, entweder, um ein gescheitertes Experiment noch einmal zu wiederholen, oder um von ihrer Tat Zeugnis abzulegen. Sie wird in Zukunft als ungewöhnliche Alchimistin in Aventurien noch für einiges Aufsehen sorgen; nach Ihrem Ermessen kann sie zu einer Sumyrdalun werden.

Den Helden bleibt neben der Gewissheit um eine gute Tat noch die Erfahrung (**Anzahl der Questenerfolge x göttergefällige zwölf Abenteuerpunkte**) und einige **Spezielle Erfahrungen** nach Meisterentscheid.



BERGE UND PROPHETEN

VON GERO EBLING

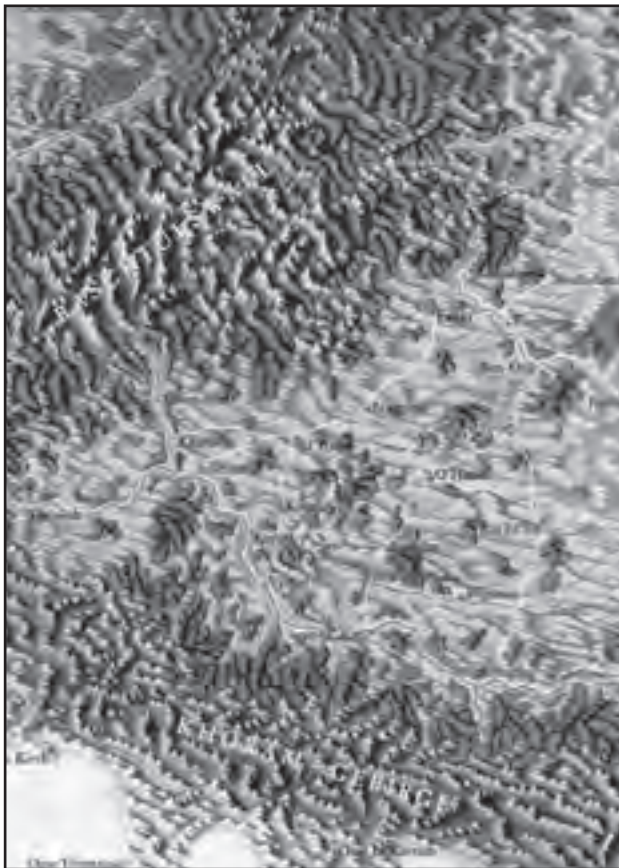
MIT ДАРКАН ФРАНЦ,
MARCUS, PETRA UND TORBEI

Zeit: beliebig; mögliche Verknüpfung mit **Der göttliche Funke** (Seite 22)

Ort: Gareth (Start- und Endpunkt, optional), Fasar (Zwischenstation), Khoram-Gebirge

Themen: Falkenkönig, Vater Jesper, Ferkinas, Wettkampf

Helden: Ein Besuch bei den Ferkinas im Khoram-Gebirge ist nichts Alltägliches und der Kontakt mit ihnen gewöhnungsbedürftig, daher sei von Helden abgeraten, die in der Wildnis hilflos wären und sich mit den Ferkinas partout nicht einigen würden.



DIE HANDLUNG IM ÜBERFLUG

Das Szenario **Berge und Propheten** handelt von einer Reise der Helden ins Khoram-Gebirge, wo sie den Eremiten *Jesper* und den mythischen *Falkenkönig* aufsuchen und um Rat bitten können. Doch das Gebirge befindet sich in der Hand

der wilden Ferkinas, und bevor der erste aller Falken sich den Helden offenbart, müssen diese sich in einem rituellen Wettkampf mit den Bergbewohnern messen.

DER WEG INS ABENTEUER

Der Falkenkönig, der erste und unsterbliche Vertreter seiner Tierart, wird aufgrund seiner Gestalt in manchen Mythen und Legenden mit Praios und Ucuri in Verbindung gebracht. Als Informanten für die Quanionsqueste können ihn Volkssagen wie die folgende empfehlen, die so oder ähnlich im Praiostempel von Gareth ebenso gehört werden können wie in Teestuben oder gar Zahori-Lagern.

»Oben auf dem Raschtulsturm herrscht der edle und stolze Falkenkönig über Lüfte und Berg. Weiter unten, wo der Fels noch grün von dichten Zedernwäldern bewachsen ist, wachen seine Söhne, um ihm von jedem Lebewesen zu künden, das sich in sein Königreich hinauf begibt. Sollten diese nicht das Gefallen des Tierkönigs finden, da sie der widrigen Natur nicht den ihr gebührenden Respekt entgegenbringen, entsendet er seine Gardien aus Sturm- und Blaufalken. Diese Streitmacht vermag jeder Expedition Einhalt zu gebieten – so sie sich nicht gerade im Krieg gegen die Harpyien oder Geier befindet. Können die Eindringlinge ihre aufrechten Absichten dagegen glaubhaft darlegen, lässt der Falkenkönig ihnen nach seinem Ermessen Rat und Hilfe angedeihen. Niemals jedoch wird er sich in die Niederungen menschlichen Strebens einmischen.«

Die Helden können als Quanionspilger entweder allein aufgrund solcher Geschichten eigene Nachforschungen anstellen oder gezielt seitens der Praioskirche (beispielsweise durch die Societas Quanionis Luminis, Seite 224) darauf angesetzt werden. In den meisten Fällen rät man den Reisenden, in Punin oder Fasar Zwischenstation zu machen, um sich für die Weiterreise ins Gebirge auszurüsten und (etwa im Praiostempel) Informationen einzuholen. Auf's Geratewohl in den Raschtulsturm zu steigen, erscheint dagegen kaum ratsam.

Spätestens in Punin oder Fasar, aber auch bereits in Gareth können die Helden von *Vater Jesper* hören, einem Praioten, der als Eremit im Khoram-Gebirge lebte und dort mit den legendären Sieben Gezeichneten zusammentraf. Sowohl aufgrund seiner profanen wie auch mystischen Erfahrungen in den Bergen könnte er einen guten Informanten für die Pilger abgeben, auch wenn das Khoram-Gebirge im Mythos um den Falkenkönig zunächst eine eher nachrangige Rolle zu spielen scheint.

ALTERNATIVE EINSTIEGE

● Für die praiosgefällige *Alchimie der Sonne* wird eine Feder des Falkenkönigs als mutmaßlich wirkungssteigernde Zutat benötigt, und die Helden werden ausgesandt, eine solche Feder zu erlangen. Die Feder gilt dann anstelle von der Antwort auf eine ihrer Fragen als ein Gefallen, den die siegreichen Helden vom Falkenkönig erbitten können. Dieser Abenteurereinstieg kann in Kombination mit dem Szenario **Der göttliche Funke** (Seite 22) gewählt werden, wobei der enge Zeitrahmen jenes Abenteuers dann für die Reise entsprechend gelockert oder der Handlungsort des Abenteuers in die Nähe des Khoram-Gebirges verlegt werden müsste.

● Eine Gruppe, die gerade in der Gegend ist, könnte Vater Jesper zufällig begegnen und im Gespräch mit ihm auf die Quinionsqueste eingestimmt werden.

● Vater Jesper stammt aus dem Fasarer Praiostempel. Die Helden können in Fasar beauftragt werden, den Eremiten zur Rückkehr dorthin zu bewegen.

Es hängt auch vom gewählten Abenteureraufhänger ab, ob die Helden zuerst auf Vater Jesper oder die Krieger der Merech treffen. Wenn sie zuerst den Blinden aufsuchen, fällt es ihnen in Folge leichter, friedliche Beziehungen zu den Ferkinas aufzubauen. Andersherum gestaltet sich das schwieriger, dann werden die Helden nicht gleich so freundlich aufgenommen (eher im Gegenteil) und stoßen auch nicht direkt auf die Bân Shuhân.

Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Helden über Fasar ins Khoram-Gebirge reisen.

FASAR

Fasar im Überblick

Einwohner: 40.000 (circa 80% tulamidisch-stämmig, circa 15% mittelländisch, circa 3% Angroschim, wenige Abkömmlinge von Waldmenschen) inklusive Höfe und Zeltstädte in Sichtweite der Stadtmauern
Wappen: die *Freie Reichsstadt Fasar* führte auf silbernem Grund einen grünen Hügel mit darauf sitzendem roten Fuchs unter Zinnenschildhaupt, die *Mark Mhanadistan* führte den Fuchs schreitend (ohne Mauerkrone)

Herrschaft/Politik: Stadtstaat; mehrere konkurrierende Machthaber ('Erhabene'); großer Einfluss auf das Umland und auf die Ferkina-Stämme der Vorberge des Raschtulswalls

Garnisonen: um 1.000 Söldner der Tulamidischen Reiter, 99 Novadi-Kämpfer in Diensten Malik Beys, 100 Tempelgardisten des Feqz, etwa 50 Tempelgar-

disten der Rahja, um 50 Sonnenlegionäre und Gardisten des Praiostempels, 300 Söldner und Schlagebots anderer Erhabener

Tempel: alle Zwölfgötter außer Efferd und Firun, diverse Halbgötter (namentlich Kor, Nandus, Aves, Marbo und Levthan), Schreine alttulamidischer Götter (unter anderem die Flussgottheit Gadang, der vergöttlichte Raschtul'Al'Sheik, Zulhamid und Zulhamin), Weihestätten von Ferkina-Gottheiten, einige kleinere Bethäuser für Rastullah

Besonderheiten: keine Stadtmauern, chaotische Bebauung; schroffer Gegensatz zwischen Elendsquartieren und den mit Brücken verbundenen Turmhäusern der 'Erhabenen'; einzelne Stadtviertel ummauert; *Al'Achami-Akademie der Geistigen Kraft* (Einfluss, Herrschaft; schwarz), *Bann-Akademie* (Antimagic; tendenziell grau, aber nicht gildenzugehörig). Rund um Fasar liegen die Zeltdörfer der Novadis und der Ferkinas aus dem Raschtulswall.

Stimmung in der Stadt: Fasar ist eine Stadt der unablässigen Machtkämpfe, vor denen sich die Unbeteiligten durch Wegschauen und Zynismus schützen. Neben den großen Gefahren ist es auch eine Stadt der großen Gelegenheiten. Da Fasar in diesem Szenario nur einen Zwischenhalt darstellt, sei für eine ausführliche Stadtbeschreibung auf **Erste Sonne 100** (Praiokirche) und **103** (Sonnenhang) verwiesen.

Wenn die Helden in Fasar, der Mutter aller Städte, im mittelländisch anmutenden Stadtviertel Sonnenhang den Praiostempel aufsuchen, betreten sie ein vor Schmuck und Zierrat prunkendes Gebäude aus der Zeit der Priesterkaiser. Gerade wenn sie sich als Gesandte des Garether Tempels zu erkennen geben können, zeigt sich die hiesige Geweihtenschaft sehr zuvorkommend. Vom Praiosgeweihten *Daradan* (*996 BF, dick, arbeitet und spricht langsam) können die Helden einiges zum Thema Vater Jesper erfahren, wohingegen Informationen über den Falkenkönig dürftig ausfallen:

● Dem Geweihten ist zu Ohren gekommen, dass Vater Jesper, nachdem er einige Jahre als blinder Eremit im Khoram-Gebirge gelebt haben soll, von den Helden, die man die Gezeichneten nennt, im Jahre 1019 BF hinab ins Tal in die Stadt Bagfua geführt worden sei.

● Man hat schon seit langer Zeit nichts mehr von Vater Jesper gehört und hofft, dass er noch lebt und klaren Verstandes ist.

● In Fasar wurde Vater Jesper aber nicht mehr gesehen.

● An Vater Jespers Zeit in Fasar kann sich Daradan nicht erinnern. Daher fragt er den Geweihten *Bornus Montevilla* um Rat. Der ältere Geweihte kennt Vater Jesper. Er erzählt, nach einem Glaubensstreit mit den anderen Geweihten des Tempels sei Jesper damals ausgezogen, um Abu Terfas wegen seiner dunkelmagischen Machenschaften zur Rede zu stellen, und nicht mehr zurückgekehrt.



● In dem Streit ging es um das Verhältnis Praios' zu Magie. Jesper sei entschieden für seinen Standpunkt eingetreten, Praios müsse über die Magieanwendung wachen und bei Missbrauch strafend eingreifen.

● „Zu Ferkinas zitiere ich aus dem *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung*: Dem Bösen verfallen sind Oger, Orken und Ferkinas sowie alle anderen Menschenfresser. Meide den Umgang mit ihnen, denn das ist wohlgetan!“

● „Falkenkönig? Nie gehört.“

Auf den Basaren Fasars können sich die Helden mit allerlei Ausrüstung für die Reise ins Gebirge ausstatten. Wenn sie sich dabei zu ihrer Reise und zum Gebirge selbst umhören, erfahren sie folgendes:

● „Ins Khoram-Gebirge? Ich würde ja immer etwas Not- hilfe mitnehmen, falls man einen Ferkina-Pfeil abbekommt, die sind meist vergiftet.“

● „Das Khoram-Gebirge mag im Vergleich zu seinen Nachbarn nicht hoch sein, und auch wenn dahinter die Wüste liegt, kann es dort oben dennoch sehr kalt werden. Ich hätte da einige wärmende Schals aus Aranien ...“

● „Um nach Bagfua zu gelangen, reist den Gadang entlang über Floeszern nach Ben-Oni und wendet euch nach Süden. Bald erreicht ihr Ras El’Bir und dann Bagfua am Mhanadi. Zu Fuß dürfte die Reise etwa sechs bis sieben Tage dauern. Zu Pferd nur knappe fünf, und mit meinem Boot, Effendi, erleichtere ich Euch die Reise noch um mindestens einen halben Tag Mühsal!“

● „Ja, der Weg nach Bagfua ist relativ sicher, wenn man sich unterwegs nicht mit den örtlichen Stadtherrschern an- legt.“

● „Bagfua? Ja, Effendi, da gibt es eine Fähre über den Mha- nadi. Aber, verzeiht die Frage, was wollt ihr denn auf der anderen Seite?“

Die Landschaft wird während der Reise von Floeszern über Ben-Oni und Ras El’Bir immer mehr zur Steppe, Hirse- und Weizenfelder sind eine Seltenheit. Wenn Sie möchten, kön- nen Sie die Reise nach Bagfua mit regionalen Ereignissen garnieren.

BAGFUA

Bagfua im Überblick

Einwohner: 950

Herrschaft: Bey Surqan al’Ferq

Tempel: Efferdtempel im Hafen

Besonderheiten: Stadtmauer

Stimmung in der Stadt: Zu den einheimischen Fi- schern und Bauern kommen viele Händler und Pil- ger, die auf der Straße den Mhanadi entlang reisen.

Die kleine Stadt Bagfua am Mhanadi gibt sich wehrhaft. An den Toren in der Stadtmauer stehen aufmerksame Wachen

im Sold des Beys, die durchziehende Händler und Reisende in Augenschein nehmen. Wenn die Helden keine offenkun- dige Bedrohung darstellen, lässt man sie passieren.

Die Helden können von Passanten rasch erfahren, wo sich Vater Jesper aufhält, da der Priester mittlerweile in Bagfua gut bekannt ist. Übernachtungsmöglichkeiten bietet die ört- liche Karawanserei (6 Muwlat), in der sich die Helden aber- mals ausrüsten können.


BEGEGNUNG MIT VATER JESPER

Die Personenbeschreibung Vater Jespers findet sich im Ka- pitel **Dramatis Personae** auf Seite 38. Er bewohnt einen kleinen Anbau eines Bauernhauses, den die Bewohner, die den Priester auch mit Essen versorgen, ihm kostenlos zur Verfügung stellen. Er wird, auch wenn die Praiosverehrung in dieser Region keineswegs verbreitet ist, als weiser Mann respektiert. Seine Güte lässt es zu, dass er auch Rastullah- gläubigen Rat erteilt. So verabschiedet sich gerade, als die Helden zu ihm gelangen, eine Frau mit den Worten „Vielen Dank für deine weisen Worte, Vater Jesper, Rastullah segne dich“. Wenn sich die Helden ihm gegenüber als Gesandte der Praioskirche, besonders aus Gareth (weniger aus Fasar) aus- geben, empfängt Vater Jesper sie wohlwollend und freund- lich. Er deutet auf einige strohgefüllte Säcke und bittet die Helden, sich zu setzen. Dann wartet er ab, was die Fremden von ihm wollen. Den Helden steht es frei, wie sie das Ge- spräch beginnen. Beachten Sie, dass der Priester schon lange keinen Kontakt mehr mit der Kirche hatte und auch sonst wenig von den Geschehnissen in Aventurien mitbekommt. Sogar den Verlust des Ewigen Lichts ahnt er nur aus beun- ruhigenden Träumen. Die Helden können hier für (nicht minder beunruhigende) Klarheit sorgen und den Eremiten für die Quanionsqueste gewinnen. Seine Hingabe wird den verklärten Mystiker in weiterer Folge zum Sumyrdalun ma- chen und ihn in die letzte Konfrontation zwischen Licht und Dunkelheit führen.

● Wenn das Gespräch auf die Quanionsqueste kommt, schildert Vater Jesper seine Deutungen des Praiosglaubens, erklärt seine Vorgeschichte und welche Schlüsse ihn zu sei- ner Auslegung kommen ließen:

„Ich reiste einst in das Khoram-Gebirge, um einen finsternen Magier zur Rede zu stellen. Er fing und blendete mich, ließ mich dann aber frei. Ich fand den Weg zurück nicht mehr. Praios allein weiß, wie ich überlebte. Lange Gebete und Me- ditation brachten mich zu der Einsicht, niemanden ob seiner Religion oder seiner Magie zu verurteilen. Im Gegensatz zu früher lehne ich Magie heute nur ab, wenn sie dem Bösen oder Selbstsüchtigen als Werkzeug dient. Und Gesetze sind für mich allein Werkzeug und kein Garant, um Gerechtig- keit zu finden.“

● Anschließend erzählt er von seiner Blakharaz-Vision: „Aber ich muss euch warnen. Jeder, der auf den Spuren Praios' wandelt, ist dem üblen Widersacher ein Gräuel. So wird er ihn versuchen, er wird ihn täuschen und zu hinterge- hen trachten, so wie es bei mir geschah. Gerechtigkeit gerät



zur Rache. Die Mahnung zur Besserung weicht der mitleidlosen Strafe. Er schürt den heiligen Zorn, bis die Flamme sich selbst verzehrt und alles Asche wird! Nur der wahrhaft Gläubige ist stark genug, dem zu widerstehen.“

● Wenn die Helden Vater Jesper ihren Auftrag mitteilen, den Falkenkönig zu suchen, berichtet er von der Sippe der Bân Shuhân (wörtlich: Falkensöhne), von denen er weiß, dass sie den Falkenkönig (als *Moghul ul Shuhân*) verehren. Für einen Blinden kann er den Weg zu der Merech-Sippe recht gut beschreiben, was daran liegt, dass er dort war, als er noch sehen konnte. Nach seiner Blendung durch Abu Terfas und die wiederholten Heimsuchungen durch dessen Chimären wurde der Geweihte für die Ferkinas zu einem heiligen Mann, der aufgrund seiner ständigen Qualen ihren Respekt genießt.

● Schließlich schlägt Jesper den Helden sogar vor, sie zu den Ferkinas zu begleiten. Er meint, es sei für die Helden sicherer, denn normalerweise würden die Ferkinas Eindringlinge überfallen, ausrauben und töten.

● Wenn die Helden Jespers Begleitung ablehnen, greift er in einen Wäschestapel und reicht ihnen einen Schleier: „Das war mein Schleier auf der Reise durch das Gebirge. Die Bân Shuhân werden ihn vielleicht wieder erkennen und euch dann verschonen.“

● An den Ereignissen um die Quanionsqueste zeigt sich Jesper sehr interessiert, gerade was den Wandel von Glaubensauslegungen in deren Zuge angeht.

● Nach ihrem Ermessen kann der Geweihte als Informationsquelle für die Suche nach der Vierten Säule (Seite 227) oder für Hinweise zur Läuterung von Daradors Klaue (Seite 107) dienen.

Die *Kulturkunde* (Ferkinas) beziehungsweise eine gelungene Probe auf *Geographie* +7 (Ausweichen auf *Sagen/Legenden* möglich) offenbart: Die Merech leben im Khoram-Gebirge als Bergnomaden, Jäger und, wie bald zu sehen sein wird, als Räuber. Ihre Kultur ist vom Kampf bestimmt, denn sie glauben, nur der finde im Tode Frieden, der das ihm zugedachte Maß an Kampf und Qualen bereits zu Lebzeiten erlitten habe.

GERÜCHTE ÜBER DAS KHORAM-GEBIRGE

Bei den Bewohnern Bagfua können die Helden ihre Informationen über das Khoram-Gebirge auffrischen und ergänzen:

● Das Khoram-Gebirge wimmelt nur so von wilden Tieren und hitzigen Stämmen wilder Ureinwohner.

● Vor einigen Jahren soll ein mächtiger Magier im Gebirge gehaust haben, der sich allerlei fremde Tiere gehalten habe.

● Einige der Ferkina-Sippen des Gebirges liegen miteinander in Blutfehde. Da sollte man besser nicht zwischen die Fronten geraten.

● „Der letzte Vogel mit Krone, den ich gesehen habe, war der gekrönte Rabe Al'Anfas. Ich hoffe doch, dass ihr *den* nicht sucht!“

INS GEBIRGE

In Bagfua kann man mit einer Fähre den Mhanadi überqueren. Die Überfahrt kostet 1 Zechine pro Bein (entspricht etwa 2 Silbertalern, mittelländische Währung wird akzeptiert. Der Preis lässt sich mit *Überreden* (Feilschen) +9 auf bis zu 20 Muwlat/1 Silbertaler herunterhandeln). Die Kapitänin der Fähre ist offenbar selbst eine Ferkina und kann den Helden letzte Hinweise und Tipps zur Reise ins Gebirge geben. Nachdem sie die Fahrgäste auf der anderen Seite des Flusses abgesetzt hat, sind sie auf sich allein gestellt.

DAS KHORAM-GEBIRGE

Das Khoram-Gebirge trennt Mhanadistan von der Khôm. Die Helden stehen nun am Südufer des Mhanadi im steinigen, größtenteils baumlosen Zhandukistan. Während es die ersten Meilen noch über häufig von Hirten mit ihren Herden begangene Wege voran geht, über die Tulamiden aus Bagfua Feuerholz und Kräuter in die Stadt bringen, führt der Weg über die nördlichen Gebirgshänge empor, die von dichten Zedern- und Eibenwäldern bestanden sind. Sobald der Saum der Zivilisation verlassen wurde, geht es durch krude Sandsteinschluchten, zwischen alte Steinblöcke und entlang an Schloten und wackeligen Gesteinssäulen. Ab und an trifft man auf Bäche, die zu Tal rauschen. Nur wenige Pflanzen bewachsen den hell gelben und roten Sandstein.

Zur genauen regeltechnischen Ausgestaltung der zweitägigen Reise im Gebirge sei Ihnen **Raschtul 11** ans Herz gelegt.

BEI DEN FERKINAS

DIE BEGRÜßUNG

Weiter oben im Gebirge überqueren die Helden Berggraswiesen, die kleinen Herden der Bergstämme als Weide dienen. Ferkinas sind keine zu sehen, aber eine *Sinnenschärfe*-Probe +7 verrät, dass die Helden bereits beobachtet werden. Die vormals üppig anstehenden Eiben sind nun nur noch sporadisch zu sehen.

Schließlich zeigen sich die Ferkinas. Auf urtümlichen Zottelpontons kommen sie heran, schwingen steinerne Waffen und spannen Bögen aus Eibenholz. *Kriegskunst*-Probe: Der Vorgang wirkt sehr routiniert.

Einige Worte, die wie dumpfes, tierhaftes Knurren klingen, fliegen zu den Helden herüber, und über ihren Inhalt besteht kaum ein Zweifel (wenn ein Held Ferkina spricht, kann er die wenig beruhigenden Worte „Sterbt, elende Eindringlinge!“ vernehmen).

Die drahtigen Krieger sind, wie man erkennen kann, als sie näher kommen, von zahllosen Narben auf der dunklen Haut geschmückt und kleiden sich in enge Kleider aus ungegerbtem Leder, deren bunte Stickereien grausige Marterszenen zeigen. Die Gesichter sind hinter blutroten Tüchern verborgen, aus denen Augenpaare herüberstarren.

Die 14 Ferkinas haben vor, die Eindringlinge zu überfallen und sie mit Pfeilen und Waffen, die mit *Gonede* bestrichen sind, außer Gefecht zu setzen. Das Gift des Gelbschwanzskor-



pions hat keine tödliche Wirkung, schüttelt die Helden aber, wenn diese keine Vorbereitungen getroffen haben, für etwa eine halbe Stunde mit Krämpfen, Zuckungen und Würgen, was es den Ferkinas unter Umständen ermöglicht, sie in ihr Lager zu verschleppen. Wenn hingegen die Angreifer im Kampf unterliegen sollten, zeigen sie sich plötzlich gesprächig. Wenn die Ferkinas Vater Jesper oder dessen Schleier erblicken, sehen sie davon ab, die Helden umzubringen, fordern sie aber auf, ihnen in ihr Lager zu folgen.

Ferkina-Krieger

Steinbeil:

INI 10+W6 AT 13 PA 12 TP W6+4 DK N

Bogen: INI 11+W6 FK 17 TP W6+4

LeP 33 AuP 40 KO 13 RS 0 MR 1 GS 8 WS 7

Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Finte, Gezielter Stich, Reiterkampf, Schnellladen (Bogen), Sturmangriff, Umreißen, Wuchtschlag

*) Waffengift Gonedede (tierisches Gift): 1W6+5 SP/SR, alle Eigenschaften durch heftige Würgekrämpfe -2. Bei gelungener KO-Probe +8 reduziert sich der Schaden auf 1W6+1 SP/SR und Eigenschaften -1. Beginn: 10 KR, Dauer: 5 SR.

DIE BÂN SHUHÂN

Die 10.000 Köpfe zählenden Merech gehören zu den größten Stämmen der Ferkinas, die Bân Shuhân sind eine Sippe von 50 Mitgliedern. Sie stellen aus dem Holz der Eiben Speere, Pfeile und Bögen her und sind dafür berüchtigt, ihre Waffen zu vergiften. Nur im Khoram-Gebirge findet man die Knollen zur Tulmadron-Herstellung, außerdem wird Gonedede (jeweils **WdS 149**) genutzt.

Das Lager der Bân Shuhân besteht aus acht Lederzelten, die sich um einen großen Kessel gruppieren, in dem etwas undefinierbares vor sich hin köchelt. Rundherum bieten gepolsterte Ziegenbälger Sitzgelegenheiten, zu denen die Helden komplimentiert werden. Ein Ferkina bietet den Helden je eine Portion Eintopf an und reicht dazu Früchte.

Kochen-Probe: Bei dem leckeren Gericht handelt es sich um *Maulwurf an Sandlöwe mit Luchs-Einlage*. Dazu werden Merach-Früchte, die sehr süß und aromatisch schmecken, gereicht. Ansonsten halten die Ferkinas von pflanzlicher Nahrung wenig.

DER SÜßE TOD

Die Merach-Früchte, von denen die Merech übrigens ihren Namen haben, schmecken sehr gut. Wer allerdings drei Tage vor oder nach Verzehr Alkohol zu sich nimmt, läuft Gefahr, an Herzstillstand zu sterben (siehe **ZooBotanica 250**). Vater Jesper kann die Helden darauf hinweisen, sollten sie nicht selbst über entsprechende Kenntnisse (*Pflanzenkunde +2*) verfügen.

DER WETTKAMPF

Ob die Helden nun von der Ferkina-Kochkunst genossen haben oder nicht, wenig später tritt Haran Djorvan mit seinem Sohn aus seinem Zelt und schreitet zu den Gästen hinüber (Beschreibung siehe **Dramatis Personae**, Seite 38).

Üblicherweise laden Ferkinas umherziehende Fremde nicht zum Eintopf ein, sondern töten sie und rauben sie aus. Je nachdem, wie die Helden in das Lager gelangt sind, ist dies offenbar nicht geschehen. Nichtsdestotrotz bleiben sie blutlos, die keine Anerkennung des Ferkinas verdienen und sich erst als würdig beweisen müssen. Problematisch wird es, wenn kein Held ihre Sprache beherrscht und Vater Jesper, der Ferkina spricht, nicht dabei ist. Djorvan beherrscht zwar einige Brocken Tulamidya, aber das folgende Gespräch gestaltet sich dennoch schwer und voller Missverständnisse.

● Wenn Vater Jesper dabei ist, wird er von Djorvan herzlich begrüßt und darf neben ihm im Rund Platz nehmen.

● Von den Helden wollen die Ferkinas zuerst wissen, was sie in ihrem Land zu suchen haben.

● Die Ferkinas zeigen sich sehr an den Metallwaffen der Helden interessiert und bieten Felle und Leder zum Tausch an.

● Wenn das Gespräch auf den Falkenkönig kommt, muss der Haran grinsen. Er erzählt, dass er nicht genau weiß, wo der Falkenkönig lebt. Er weiß aber, dass der Vogel manchmal im Gebirge erscheint, wenn ein bestimmtes Ritual durchgeführt wird (der Wettkampf).

● Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, schlägt der Haran ihnen vor, einen eben solchen Wettkampf zu veranstalten. Er deutet auf seinen Sohn, den davon offenbar überrascht ist, und präsentiert ihn als den Gegner der Helden. Die Blicke des Sohns messen die Helden nun nicht minder zornig als den Vater.

● Die Disziplinen des bevorstehenden Wettstreits sind eine Falkenjagd, eine Kletterpartie, das Ringen mit einem Gelbpelz und ein Kampf zweier Kontrahenten mit vergifteten Waffen.

● Der Wettkampf führe einen manchmal zu einem heiligen Ort, den man sonst nicht entdecken könne. Djorvan und einige andere erfahrene Krieger des Stamms, die bereits an dem Wettkampf teilnahmen, können den Ort nur in nebulösen Worten als steinernen Altar irgendwo im Gebirge beschreiben, den Falkenbilder zieren.

● Wenn alles würdig und gerecht verlaufe, werde der Falkenkönig erscheinen und mit dem Sieger sprechen.

Der Haran lässt seinen Sohn den Wettkampf absolvieren, damit dieser vom Falkenkönig die Antwort auf die Frage erhält, ob er der würdige Nachfolger sein wird. Den Helden gegenüber werden diese Beweggründe allerdings nicht offengelegt.

Das Verhältnis der Ferkinas zum Falkenkönig spiegelt sich in gewisser Weise im Verhältnis Haran Djorvans zu den Helden dar. Er gibt ihnen seinen Sohn *Arwan* mit auf die Jagd und erwartet, dass die Helden ihn ehrenvoll behandeln.

Den Helden sollte an einer friedlichen Teilnahme am Wettkampf gelegen sein, da sie sich offenbar auf der richtigen Spur befinden. Der Falkenkönig wird von den Ferkinas zwar angebetet, lebt aber weit im Westen, am Raschtulsturm. Er lässt die Helden bereits von untergebenen Blau- und Sturm-falken beobachten, von denen einige an der Beizjagd teilnehmen, um zu sehen, ob und wie sie seine Ideale achten. Wird ihm berichtet, dass sich die Helden wacker schlagen, begibt er sich zu den Wettstreitern.

DER WEG ZUM FALKENKÖNIG

Den Helden steht ein Wettkampf im Gebirge bevor. Die ersten drei Abschnitte sind austausch- und beliebig erweiterbar, der vierte sollte den Schluss darstellen. Djorvan und eventuell Vater Jesper begleiten die Streiter, der Haran erläutert die Regeln. Der letzte Abschnitt findet ohne die beiden statt. Notieren Sie sich bei jedem Abschnitt, ob sich die Helden dem Falkenkönig gefällig verhalten haben und ob der Haran einen Grund hätte, sie nicht zu Siegern zu erklären. Bieten Sie den Helden mit Arwan einen ebenbürtigen Gegner und passen Sie bei zu starken Helden Arwans Werte an, damit der Wettkampf nicht zum Spaziergang wird.

DIE KHORAMSWÜHLER

Ein unbewaffneter Held soll eine hügelige Bergwiese betreten, dort einen Gelbpelz anlocken, ihn mit bloßen Händen besiegen und seinen Pelz zurückbringen. Er ist nun selbst der Jäger, der sein Geschick und seine Entschlossenheit unter Beweis stellen muss.

Tierkunde +7: Der Gelbpelz oder Khoramswühler ist ein recht wehrhafter Maulwurf des Khoram-Gebirges, der sich mit seinen scharfen Krallen durch gefrorenen Boden oder Sandstein graben und selbst größere Tiere, sogar Wühlschrate jagen kann. Der Biss eines Gelbpelzes ist giftig.

Kulturkunde (Ferkinas): Ferkina-Schamanen werden initiiert, indem sie einen Khoramswühler mit bloßen Händen im Zweikampf töten müssen. Das Gift des Maulwurfs kann Menschen in Bluttausch versetzen, was die Ferkinas manchmal vor Kriegszügen absichtlich machen.

Khoramswühler

Körperlänge: bis 3 Spann **Gewicht:** bis 0,5 Stein
INI 6+W6 **PA** 0 **LeP** 6 **RS** 1 **KO** 8

Krallen: DK H **AT** 7 **TP** W6+1

Biss: DK H **AT** 7 **TP** W6*

GS 2 **AuP** 20 **MR** 2 **GW** 2

Besondere KampfregeIn: Hinterhalt (2), sehr kleiner Gegner (AT +4/PA +7)

*Bei jedem Biss sondert der Khoramswühler ein Gift ab: Stufe 3, jeweils W6 SP, KL, IN und PA -1 für W3+1 SR. Menschen erhalten während der Wirkungsdauer den Nachteil *Bluttausch*.



Khoramswühler

Eine Komplikation auf der Jagd nach dem Gelbpelz können W6 Khoramsbestien darstellen, die ihrerseits auf Beute aus sind und dabei in Bezug auf Wühler und unbewaffnete Helden nicht wählerisch sind.

Khoramsbestien

Biss:

INI 9+W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** W6+5* **DK** H

LeP 27 **AuP** 60 **KO** 15 **RS** 2 **MR** 1 **GS** 18 **GW** 6

Besondere KampfregeIn: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (2)

*) Wer durch Biss mehr als 10 SP erleidet, erkrankt mit 5% Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten: Wundfieber (1-6), Schlachtfeldfieber (1-14), Rascher Wahn (15-17), Lutas (18-19), Tollwut (20), wenn der entsprechende Resistenzwurf nicht gelingt.

DIE FALKENJAGD

Zur Falkenjagd begeben sich die Helden, Arwan und Djorvan auf eine weite, sporadisch mit Gras bewachsene Hochebene. Arwan und ein Held bekommen je einen Lederhandschuh und darauf einen Sturm-falken. Auf Zeichen des Harans treiben einige Ferkinas von der Seite Hasen über die Ebene. Die Jäger sollen nun mit ihren Falken einen Hasen fangen.

Die Vögel sind nicht an den Helden gewöhnt. Wenn ihm keine Probe auf *Abrichten* +7 (ersatzweise *Tierkunde* +17) gelingt, fliegt der Vogel einfach los, fängt womöglich einen Hasen, kümmert sich aber nicht weiter um seinen Herrn. Würdige Jäger und Tierkundige können hier das Wohlwollen der Falken erringen oder aber im Umgang mit den stolzen Tieren versagen.

Als die Vögel losfliegen, erscheint allerdings noch ein weiterer Räuber am Himmel: eine in Freiheit lebende Chimäre aus der Werkstatt des verstorbenen Zaubermeisters Abu Terfas. Gegen das Mischwesen aus Greifvogel und Schlange haben die Falken keine Chance (zumal sie von den leckeren Hasen abgelenkt sind), daher sollten die Helden versuchen, die Chimäre vom Himmel zu holen, bevor sie einen Falken schlägt.

Schnabel:

INI 8/16+W6* AT 6/18* PA 7/16* TP W6+4 DK H
LeP 20 RS 2 MR 10 GS 2/40*

Besondere Kampfregeln und -manöver: 2 PA/KR; Flugangriff, fliegendes Wesen, Sturzflug, sehr kleiner Gegner (AT+2/PA+4); Gezielter Angriff/Augentreffer, gefolgt von Umschlingen (10) und Schnabel-Angriffen gegen den Kopf (Hals) des Opfers. Wenn die Chimäre ein Opfer umschlungen hat, kann sie nur einmal pro KR mit dem reduzierten PA-Wert ausweichen.

*) am Boden / fliegend

DIE KLETTERPARTIE

Arwan und ein Held sollen, wenn sie schon selbst nicht fliegen können, um die Wette einen steilen Felshang erklettern. Wer zuerst oben ist, ist Sieger. Um die Strecke zurückzulegen, sind vier Proben auf *Klettern* erforderlich, die je um 2, 3, 4 und 5 Punkte erschwert sind. Wer eine kürzere Strecke nehmen und sich so eine Probe sparen möchte, kann an einem Falkennest vorbei klettern. Wenn dem Kletterer dabei aber keine *Schleichen*-Probe +7 gelingt, stört er die nistenden Falken, die daraufhin empört auffliegen und den Störenfried zu vertreiben versuchen. Störung oder gar Tötung der Tiere wirkt sich freilich negativ auf das Ansehen der Helden in Falkenaugen aus.

Schnabel:

INI 13+W6* AT 4/16* PA 3/7* TP W6 DK H
LeP 11 RS 1 MR 2 GS 1/35*

Besondere Kampfregeln und -manöver: Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen, Gelände (Gebirge).

*) am Boden / fliegend

DER ZWEIKAMPF

Der finale Kampf zwischen Arwan und dem auserwählten Helden findet auf einem großen, drei Schritt hohen, steinernen Altartisch statt, den man über verwitterte Reliefs von Falken und einem Greifen erklimmen kann.

Die Waffen der Kontrahenten werden von Haran Djorvan mit einer Giftmischung bestrichen: Das Gift haftet für mehrere Treffer an den Klingen. Mit jeder Verletzung steigt die Dosis im Körper, die Wunde beginnt zu brennen. Nach drei Treffern ist der Schwellenwert für Kämpfer ohne entsprechende Resistenzen (gegen Waffengifte, tierische und/oder mineralische Gifte), zuvor verabreichte Antidote, KLARUM PURUM oder ähnliche Vorsichtsmaßnahmen überschritten, und der Getroffene verliert das Bewusstsein. Die Aufrichtigkeit des Zweikampfes ist in dieser Prüfung ebenso wichtig wie der eigentliche Sieg – Manipulation durch Alchimika, Zauber oder das Eingreifen Dritter wirken sich in der Bewertung des Kampfes nachteilig aus.

DER FALKENKÖNIG

Wenn der Kampf entschieden ist und die Kontrahenten auf die eine oder andere Weise den Steinblock verlassen haben, offenbart sich der Falkenkönig, der auf der Kante des Altars landet und von dort auf die Pilger hinabschaut. Da hinter ihm die Sonne steht, ist nur ein schattiger Umriss des prächtigen Vogels zu sehen. Wer sich in den Wettkämpfen würdig erwiesen hat, kann nun seine Frage oder Bitte vorbringen. Wenn sich die Helden bisher als unwürdig erwiesen haben, also beim Wettkampf keinen Erfolg hatten und falsch gemacht haben, was man falsch machen konnte, gehen sie beim Treffen mit dem Falkenkönig leer aus. Sie können höchstens versuchen, ihn unabhängig von ihrem eigenen Scheitern von der Wichtigkeit ihrer Aufgabe zu überzeugen, damit er ihnen doch noch eine Feder oder eine Antwort überlässt. Letztere wird dann aber orakelhaft und zweideutig ausfallen und die Feder nur eine kleine Flaumfeder sein.

Siegreiche Helden können eine Schwungfeder des Falkenkönigs zum Geschenk erhalten oder einen bedeutsamen Weispruch von ihm erhalten – mögliche Fingerzeige, aus denen Sie nach den Bedürfnissen der Helden wählen können, finden Sie im Anhang der Kampagne.

Sollte Arwan sich eine Antwort verdient haben, so lautet sie schlicht: „Ja.“

Sollten die Helden ihrem Rivalen sogar großmütig die eigentlich ihnen gebührende Frage überlassen, gewährt ihnen der Falkenkönig ebenso huldvoll eine weitere für sich selbst. Darüber hinaus haben sie in Arwan einen Blutsbruder gewonnen, der ihnen gegenüber bis in den Tod loyal sein wird.



Der Falkenkönig

HEIM NACH GARETH UND EPILOG

Nachdem den Helden der Falkenkönig erschienen ist, haben sie die Wahl, ob sie Arwan zu seinem Vater zurückbringen oder allein ziehen lassen. Djorvan freut sich über einen Bericht über den Zweikampf und den Falkenkönig, und Helden, die sich als würdig erwiesen haben, gelten bei den Ferkinas nun als ehrenvolle Gäste.

Die Rückkehr der Helden nach Gareth kann bald darauf entweder über den Blutpass im Westen und Punin oder wie auf dem Hinweg über Fasar geschehen. Zurück in Gareth angelangt, nimmt die Praioskirche etwaige Berichte und Trophäen entgegen und womöglich Vater Jesper dankend in ihre Obhut.

DER MÜHEN LOHN

Den Helden seien zum erfolgreichen Abschluss des Szenarios **Spezielle Erfahrungen** auf Tierkunde und Wildnisleben und dazu **250 Abenteuerpunkte** verliehen. Mit dem Haran der Bân Shuhân und seinem Sohn haben sie in Zukunft Helfer und Fürsprecher, wenn sie im Khoram-Gebirge in Schwierigkeiten geraten sollten.

Wenn das Abenteuer in Verbindung mit **Der göttliche Funke** gespielt wurde, kann eine Feder des Falkenkönigs das Ergebnis des dortigen Schlussrituals um drei Punkte verbessern (siehe Seite 29). Sollten die Helden im Wettkampf knapp verloren, sich sonst aber wacker geschlagen haben, kann sich – gewissermaßen als alveranischer Lohn – am Altar eine *zufällig* verlorene Feder des ersten aller Falken finden lassen. Sie bringt immerhin noch einen Punkt Verbesserung in der Sonnenalchimie. Helden, die in den Prüfungen auf ganzer Linie versagt haben, gehen jedoch leer aus.

DRAMATIS PERSONAE

VATER JESPER

Vater Jesper bietet mit leeren, unverhüllten Augenhöhlen und der abgetragenen, geflickten Kutte ein ungewohntes Bild eines Geweihten. Gegenüber Ruf, religiösen Ansichten oder Magiebegabung ist er für einen Praiosgeweihten erfrischend unvoreingenommen. Seine Stimme ist leise und mild. Nur wenn er sich einer Sache sicher ist, tritt die väterlich beherrschende Art vieler Geweihter zum Vorschein. Den blinden Priester scheint eine heilige Aura zu umgeben. Passanten nehmen auf ihn Rücksicht, ihm geschehen keine argen Missgeschicke, stets kann er in seiner ruhigen Art weisen Rat geben, Sorgen besänftigen und Mut zusprechen.

Geb.: 979 BF

Größe: 1,80

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: hellbraun

Eigenschaften:

MU 13 KL 14 IN 11 CH 14 FF 11 GE 11 KO 13 KK 11

Talente: Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 15, Götter und Kulte 17, Heilkunde Seele 4, Liturgiekenntnis (Praios) 12, Prophezeien 3*

Raufen:

INI 10+W6 AT 9 PA 9 TP W6(A) DK H

LeP 29 AuP 29 KaP 41 RS 0 BE 0 GS 8

MR 6 WS 7

Wichtige Liturgien: GOLDENE RÜSTUNG, INNERE RUHE, LICHT DES HERRN, SEELENPRÜFUNG, UCURIS GELEIT, VISIONSSUCHE

*) Wenn die Helden möchten, kann Vater Jesper eine nebulöse Zukunftsdeutung vornehmen, die von Ihnen um Andeutungen auf folgende Abenteuer ergänzt werden kann.

DJORVAN İBAP RECHBAD

Haran Djorvan trägt eine enge Lederflickenhose, sein Oberkörper wird von der Mähne einer Khorambestie bedeckt, an die Fellfetzen kleinerer Tiere genäht wurden. Der kahle Kopf ist in ein blutrotes Tuch gehüllt, mit dem er

das Gesicht verschleiern kann. Djorvan und Vater Jesper verbindet eine alte Freundschaft. Als der Praiosgeweihte vor Jahren ins Khoram-Gebirge gezogen war, wollte Djorvan den Blutlosen aus dem Tal überfallen und ausrauben, aber der Eindruck, den der geweihte Mann auf den Ferkina machte, ließ diesen seinen Entschluss überdenken. So half er ihm und wies ihm den Weg zu Abu Terfas' Palast. Auch später besuchte der Haran einige Male den Eremiten, als er blind und allein in seiner Höhle lebte, und unterhielt sich mit ihm. Daher spricht Djorvan gebrochen Tulamidyä.

Djorvan iban Rechbad ist für die Helden eine glückliche Fügung des Schicksals. Er ist für einen Ferkina reich und kann es sich daher leisten, oft mit seinen Falken zu jagen. Überdies liebt er Spiele, wie es bei den Ferkinas üblich ist, aber gerade das bringt ihn auf die Idee, seine blutlosen Besucher auf diese Weise zu prüfen und den Wettkampf zu veranstalten, bei dem er zugleich seinen Sohn Arwan auf seine Tauglichkeit als Nachfolger testen möchte.

ARWAN IBAN DJORVAN

Arwan, der Haranssohn, trägt seine zotteligen Haare lang, hat sich aber den blutroten Schleier um die Stirn gewickelt, um sie zu bändigen. Von den zahlreichen Narben, die seine Arme und sein Gesicht zieren, sind nur wenige aus echten Kämpfen mit wilden Tieren hervorgegangen, die meisten hat er sich selbst zugefügt. Nichtsdestotrotz ist Arwan eine imposante und beeindruckende Gestalt, die problemlos in

jedem Lexikon als Illustration des Stichworts Ferkina erhalten könnte.

Arwan iban Djorvan ist ein großspuriger Angeber. Der Haranssohn gibt sich gern als eiskalter, brutaler und machohaft Bergbarbar, leidet aber insgeheim daran, stets im Schatten seines Vaters zu stehen, an dessen Erlebnisse und Geschichten er nicht heranreichen kann.

Geb.: 1009 BF

Größe: 1,79

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: dunkelbraun

Eigenschaften:

MU 15 KL 8 IN 13 CH 12 FF 14 GE 14 KO 14 KK 13

Vorteile: Eisern, Flink 1, Tierfreund, Zäher Hund

Talente: Athletik 6, Klettern 11, Körperbeherrschung 11, Schleichen 5, Selbstbeherrschung 5, Wildnisleben 8, Abrichten 8

Raufen:

INI 15+W6 AT 15 PA 13 TP W6+1(A) DK H

Steinbeil:

INI 14+W6 AT 16 PA 13 TP W+4 DK N

Wurfspeer:

INI 15+W6 FK 17 TP W+4

LE 33 AU 41 RS 0 BE 0 GS 9 MR 2 WS 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Scharfschütze (Wurfspeer), Sturmangriff, Wuchtschlag



AUSLEGUNGSSACHE

VON ΜΥΡΑ ΒΕΡΙΓΓ UND FABIAN FLÜSS

Mit DANKAN JAN BRÄTZ,
DANIEL HEßLER UND MONICA BELUCCI

Zeit: beliebig

Ort: variabel; Stadt im südlichen Mittelreich oder im Horasreich

Themen: Stadt, Gesellschaft, Ständeordnung, Intrigen, Humor; ein biederer Praiosgeweihter braucht Hilfe bei

der Gründung einer Hübschlerinnengilde, und eine verloren geglaubte Inschrift muss wiederentdeckt werden.

Helden: Schwerpunkte sind soziale Interaktion und Detektivarbeit, stadtaugliche Helden haben Vorteile, vor allem, wenn sie auch in weniger feinen Kreisen verkehren können.

DAS ABENTEUER

Auslegungssache versteht sich als humorvolle Ergänzung zur Quanionsqueste. Sie können das Szenario in Ihre Kampagne einfügen, wenn Ihre Spieler den Pathos leid sind und nach Abwechslung lechzen. Helden, deren Einstieg in die Queste aufgrund ihres niedrigen Sozialstatus erschwert ist, können hier an den Auftraggeber Praioskirche herangeführt werden, denn **Auslegungssache** spielt in der Unterschicht. Das Szenario ist frei gehalten. Sie können aus verschiedenen Handlungsbausteinen wählen und so die Handlung zum Großteil individuell zusammenstellen. Entsprechende Vorschläge finden Sie am Ende der Meisterfiguren-Beschreibungen und in den Abschnitten **Verwicklungen um die Hurengilde** (Seite 46) und **Die Suche nach der Inschrift** (Seite 47).

ΥΜΡΑΣ ΣΕΙΤΕΝ – WAS BISHER GESCHAH

In der Wüste Khôm steht seit Jahrtausenden die Tempelstadt A'Tharrzss, die im Zehnten Zeitalter von den Priesterzaubern der *Shintr* zu Ehren ihres Herrscher- und Sonnengottes *Pprss* errichtet wurde. Zum Schutz gegen den Drachen *Pyr-dacor*, der den Kult des *Pprss* vernichten wollte, wurde die Anlage einst verhehlt und blieb so äonenlang unentdeckt. Allein Gerüchte hielten die Erinnerung an A'Tharrzss wach (siehe auch das Kapitel **Mysteria & Arcana** in **Raschtul 171: Die Stadt der Sonne**).

Vor einiger Zeit wurden die Ruinen durch eine Handvoll Helden (wieder-)entdeckt (nachzuspielen in dem Abenteuer **T4: Die Goldene Stadt**). Seitdem lockt der Tempel nicht nur Forscher, sondern auch Anhänger des Praios, die sich in diesen dem Sonnengott *Pprss* gewidmeten Gemäuern Hinweise zur Quanionsqueste erhoffen. Die Ruinen ziehen aber auch Grabräuber an. Als ebensolche verschafften sich *Noralec Nattermbiss* (Seite 43) und die Magierin *Lohalia Flammig* im Auftrag von Lohalias Vater, dem Artefakhändler *Hilbert Flammig*,

Zugang zur Tempelstadt. Sie entwendeten einige Stücke – unter anderem eine Steintafel, deren Inschrift einen Fingerzeig zum verschwundenen Ewigen Licht in sich trug: die neunte Prophezeiung des *Szkriszahh* (siehe Kasten Seite 41). Da sie aber die echsischen H'Chuchas-Glyphen nicht lesen konnten, ahnten *Noralec* und *Lohalia* nichts davon – bis sie auf der Rückreise von Anhängern des *Blakharaz* überfallen wurden. Die Dämonenknechte gehörten den *Schergen des blutigen Henkers* an, einem Kult, der nach dem *Saatkorn des Blakharaz* sucht und von *Bal'Irhiadh* zu einem Teil der *Hand der Rache* (Seite 214) gemacht wurde. Auf der letzten Zusammenkunft der *Schergen* befahl ihnen *Bal'Irhiadh* in einer „Vision“, die aus der Goldenen Stadt entwendete Inschrift zu erlangen. Diesem Auftrag folgend lauerten die Kultisten *Noralec* und *Lohalia* auf.

Der Überfall misslang. Es gelang den Grabräubern, die Angreifer abzuwehren, jedoch kam auch die Magierin *Flammig* ums Leben. Ein **IGNISPHAERO** traf versehentlich die Steintafel und zerstörte die Inschrift. *Noralec* überlebte schwer verletzt. Ahnend, dass durch ihn für die Praioskirche wertvolle Informationen vernichtet wurden, wünscht er seitdem nichts sehnlicher, als sich an jene Glyphen zu erinnern, die er nur flüchtig betrachtet hatte.

Als Getriebener zog er sich in die von Ihnen ausgewählte Stadt zurück. Hier suchte er Vergessen sowie Erinnerung im Rausch jeder Art – und hatte eines Nachts überraschend Erfolg: Im Liebespiel mit mehreren Freudenmädchen, berauscht von Wein und Ilmenblatt, leuchtete die Inschrift vor seinem inneren Auge auf. Ehe sie wieder verblasste, ritzte *Noralec* in seiner Not die Glyphen einer seiner Gespielinnen, der Hure *Yolanda* (Seite 46), mit einer Nagelfeile in den Rücken (was dieser, ebenfalls berauscht, nicht weiter auffiel, war der Kunde doch bekannt dafür, gern etwas gröber vorzugehen).



Leider ist weiß Noralec am nächsten Tag kaum noch, *dass* er sich erinnert hat. Er vermag nicht mehr zu sagen, welcher Hübschlerin er die Inschrift in den Steiß geritzt hat. Zum Bordell *Zur hitzigen Wallung* kann er nicht zurückkehren, weil er seit der letzten Orgie schlicht pleite ist. Zudem fürchtet er, dass ein weiteres Mitglied der *Schergen* ihn beobachtet. Dass dies Blakharaz-Paktiererin *Pardella Truthansen* ist, weiß er jedoch nicht (Seite 43).

FAŦAS SEİTEN – WAS GESCHEHEN KÖPPTĒ

Währenddessen hat nicht weit entfernt der Praisogeweihte *Crescent Worttreu* (Seite 42) ein pikantes Problem: Er wurde von der Hexe *Vulgarra* gefangen genommen, die ihn seitdem sexuell versucht. Die Verschwiegene Schwester will mit der Verführung des Geweihten ihren Führungsanspruch in ihrem Hexenzirkel unterstreichen. Befreien die Helden *Crescent*, werden sie Zeugen einer Vision, die die Götter dem Geweihten senden. Dieser deutet die göttliche Botschaft dergestalt, dass er in einer nahen Stadt die praiosungefälligen Zustände im Milieu der Liebesdiener beenden und eine neue Ordnung installieren soll. Die Helden begleiten *Crescent*, um ihn zu unterstützen.

Allerdings ist die Gründung einer Hurengilde nur *ein* Aspekt der Vision. Denn während sie sich noch mit gewaltbereiten, intriganten Zuhältern herumschlagen, stoßen die Helden auf die Paktiererin *Pardella* und den Grabräuber *Noralec* – und kommen so der praiosheiligen Inschrift auf die Spur.

DER ORŦ DES GESCHEHENĒS

Wir überlassen es Ihnen, wo Sie **Auslegungssache** ansiedeln. Empfehlenswert ist eine eher südliche Gegend, die in adäquater Entfernung von der Wüste *Khôm* liegt, so sind die Figuren und Gegenstände der Handlung glaubwürdig. Der Hauptteil des Szenarios spielt in einer größeren Stadt Ihrer

Wahl. Im Horasreich eignen sich *Oberfels* oder *Bomed* gut, in *Almada* könnte das Szenario in *Ragath* (oder sogar in *Punin*) angesiedelt werden. Der Einstieg eignet sich in der umliegenden Wildnis.

DIE NEUNTE PROPHEZEIHUNG DES SSZKRISZAHH

Sszkriszahn war einer der ersten Oberen *Shintri*-Priester von *A'Tharzzs*. Viele Male in seinem Leben hatte er göttliche Visionen – teilweise von Ereignissen, die er nicht zu deuten vermochte, da sie in einer unvorstellbar fernen Zukunft lagen. Dennoch hielt er jede Vision in Stein fest.

Die Inschrift der Tafel der neunten Prophezeihung umfasst fünf komplexe *H'Chuchas*-Glyphen. Die Auslegung der Bild- und Deutungszeichen ist sehr schwierig. Gelingt sie jedoch (dies kann nach Ihrem Ermessen auch Monate oder noch länger dauern, wenn Sie die Information verzögern wollen), offenbart sich ein Hinweis auf *Ancchir*, den Ort, an dem für die Gruppe im Abenteuer **Integritas** die Suche nach dem Licht enden wird: Neben Glyphen mit den Bedeutungen *Ewiges Licht/Sonne/Gott*, *Finsternis/Nacht/Tod* und *Kampf/Umsturz/Neubeginn* lässt sich aus zwei Zeichen einerseits eine Ortsangabe herauslesen (*Drachengebirge*, wie im *Echsischen* das *Regengebirge* heißt) und andererseits vermuten, dass ausgewählte *Seelen/Gläubige/Wunderwirker* dort eine entscheidende Rolle spielen werden. Falls Sie die Helden durch die Prophezeihung des *Sszkriszahn* lieber in Richtung des Abenteurers **Aeternitas** lenken wollen, ersetzen Sie die Glyphe *Drachengebirge* durch *Ende der Welt/Tod/Erstarrung*.

EINSTIEG: VON MACHT UND OHNMACHT

Der örtliche Hexenzirkel ist nach dem Tod der Oberhexe *Assmandra* zurzeit ohne Führung. Zwei Hexen – *Fragilia* die Feingfrige (reitet auf einem Cello, schwarze Haare bis zum Po) und *Vulgarra* die Lüsterne (rote Locken, Schönheitsfleck am linken Mundwinkel) – sehen sich als rechtmäßige Anwärterin für die Nachfolge. Der Zirkel hat beschlossen, dass diejenige die Führung übernehmen soll, die sich als mächtigste Liebhaberin erweist.

Während *Fragilia* mit ihrer Cellomusik einen Faun anlocken will (die Helden können sie eines Abends auf einer Klippe spielen hören), hat sich *Vulgarra* zu Drastischem entschlossen: Sie will ihre Anziehungskraft nutzen, um einen Praisogeweihten in ihren Bann zu ziehen. Zu diesem Zweck hat sie den alternden *Crescent Worttreu*,

einen Eremiten mit Enthaltensamkeitsgelübde, in ihre Kate gelockt, hält ihn dort fest und versucht, seine Leidenschaft zu wecken.

Ihre Schülerin *Xera* (13, weichherzig, kichert verschämt) aber hat Mitleid mit dem alten Mann, der sie an ihren Opa erinnert. Als *Xera* die Helden entdeckt, sieht sie ihre Chance gekommen. Sie bittet sie, den alten *Crescent* zu befreien – jedoch ohne *Vulgarra* ernsthaft zu schaden.

Wie die Helden den Geweihten erlösen, können Sie ganz Ihrer Gruppe überlassen. Diese kann die Hütte stürmen, *Vulgarra* einen Handel anbieten („Gebt den Geweihten frei und nehmt unseren Weidener Ritter für eure Vorführung im Hexenzirkel.“), die Hexe einschüchtern, bezaubern oder mittels einer List in die Irre führen.

Vulgarra die Lüsterne

INI W6+10

Hexenbesen: AT 15 PA 13 TP W6+1

Hexenkrallen: AT 14 PA 12 TP W6+1

LeP 29 AuP 30 AsP 37 RS 2 (Lederkleidung) MR 8

Wichtige Zauber: Große Gier 7, Haselbusch 12, Hexenknoten 8, Hexenkrallen 10, Radau 14, Spinnenlauf 12

DIE PROPHEZEIUNG

Gelingt es den Helden, zu Crescent vorzudringen, bietet sich ihnen folgendes Bild: In einem zerwühlten Bett liegt erschöpft der zerzauste Geweihte, seine Arme und Beine sind mit Brombeerranken an die Pfosten des Betts fixiert. Kerzen brennen, sein Körper ist mit Wachströpfchen besprenkelt. Um das Bett stehen diverse Krüge und Schalen mit seltsamen Tinkturen – offensichtlich Aphrodisiaka. Eines davon scheint auch gewirkt zu haben, wie der Faltenwurf des Lakens verrät. Als die Fesseln des unglücklich Glücklichen gelöst werden, seufzt er tief. „Widerstanden! Hab Dank, Herr Praios, ich habe dem lüsternen Weib widerstanden! Ich bin noch immer rein, noch immer dein“, stammelt er, ehe er die Augen verdreht und mit veränderter Stimme fortfährt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Des Praios Diener ist voll Lust und Leiden.
Er verbirgt sich, sucht Vergessen, sucht Vergebung.
Schuld lud er auf sich im goldnen Haus der Sonne.
Er schreibt mit Feuer.

Der Inquisitor ist voll Lust und Leiden.
In [Name der Stadt] findet er Erinnerung, findet Erlösung.

Der Hure beichtet er in blutiger Wonne.
Er schreibt mit Eifer.

Er bringt goldenen Schein in ihr lüsternes Haus.
Ordnung in Wollust.

Licht ist nicht im Staub, Licht ist im Fleisch.
Wer liest wider das Vergessen?

DIE PROPHEZEIUNG

In diesem rauschhaften Moment wird Crescent ein göttlicher Fingerzeig zuteil: Praios spricht durch ihn und zu ihm, und tatsächlich kann man diese Vision als Belohnung für die Hingabe des Geweihten zu seinem Gott verstehen – eine Belohnung, die in sich wiederum eine Prüfung ist.

Crescent liest aus der Offenbarung heraus, in der erwähnten Stadt eine Gilde der Hübschlerinnen gründen zu müssen (*goldener Schein in lüsterne Haus, Ordnung in Wollust*). Er glaubt, er selbst sei mit dem *Inquisitor* gemeint (das *goldene Haus der Sonne* legt er als seinen Heimattempel aus), der Praios' Wort unter die Huren tragen soll, um Erlösung zu finden. Er bezieht die Vision auf sich – und einerseits lässt sie sich auch so auslegen. Mehr noch: Mit diesem göttlichen Auftrag hat Crescent endlich die Chance, mit sich und seinem Geburtsmakel ins Reine zu kommen.

Dass es in der Vision vorrangig um Noralec und die verschollene Inschrift geht, sieht der Geweihte vorerst nicht und schenkt entsprechenden Einwänden und Auslegungen der Helden lang keinen Glauben.

VON SÜNDE GEZEICHNET, VON DEN GÖTTERN BERÜHRT

CRESCENT WORTTREU – EREMIT UND GEWEIHTER DER PRAIOS

Hintergrund: Crescent Worttreu lebt einsam in der Wildnis, wo er hofft, die Ordnung der Welt im Angesicht der Natur zu begreifen. Er hat sich wegen seiner zweifelhaften Herkunft von den Menschen zurückgezogen: Als Säugling von einer Wanderhure an der Pforte eines Praiosklosters abgegeben, fiel es ihm stets schwer, sich innerhalb von Kirche und Gesellschaft zu bewegen.

Der Kloostervorsteher nahm das Kind nur an, weil in jenem Moment, als die Frau ihm den Kleinen hinhielt, die Wolkendecke aufriss. Ein Sonnenstrahl fiel auf den nackten Bauch des Säuglings, woraufhin dieser strahlend zu lächeln begann. „Praios wählt seine Jünger, nicht wir!“

Trotzdem wurde Crescent von seinen adligen Brüdern gemieden – und suchte sich darum Gesellschaft unter den Bediensteten. So eignete er sich eine derbe Sprache an, die im Kontrast zum gelehrten Ton der Kirche stand.

Aussehen und Darstellung: Crescent ist ein gesetzter Mann mit Haarkranz und zerknitterter Robe. Er flucht laut und derb, wenn er wütend wird. Sonst ist er ausgeglichen und ein sehr umgänglicher Geweihter, der eher nach Ordnung forscht, als Vorschriften zu machen. Lächeln Sie gutmütig, sprechen sie mit sanfter Stimme und nutzen sie eine krude Mischung aus gelehrten Vokabeln und Kraftausdrücken.

Rolle im Abenteuer: Crescent ist Auftraggeber, Mentor und eventuell auch Opfer. Die Helden sollen ihm helfen, seine Interpretation der Vision umzusetzen. Je nach Verlauf von



Auslegungssache könnte der Geweihte zum *Gescheiterten* oder *Geopferten* (Seite 159) werden oder gar einst in den Kreis der Sumyrdalun aufsteigen.

NORALEC PÄTTERNBISS, GRABRÄUBER MIT SCHULDKOMPLEX

Hintergrund: Natternbiss hat sich zusammengereimt, dass durch seine Schuld etwas verloren ging, das für die Praioskirche und den Götterfürsten große Bedeutung hatte. Diese Erkenntnis stürzte ihn in eine schwere Krise. Gewissensbisse zermürbten ihn – er meinte, den Zorn des Herrn Praios steinschwer auf sich lasten zu fühlen. Furchtsam zog er sich in eine nahe Stadt zurück, wo er seine körperlichen Verletzungen auskurierte – die seelischen allerdings blieben.

Seitdem ist Noralec ein trauriges Wrack, hin- und hergerissen zwischen dem Verlangen, all das Schreckliche zu vergessen, und dem Zwang, sich zu erinnern. Er ahnt: Seine Schuld Praios gegenüber kann er nur wiedergutmachen, wenn er die zerstörte Inschrift rekonstruiert. Und zwar alleine. Die Hilfe von Magiern oder Geweihten will er nicht in Anspruch nehmen – zu groß ist seine Scham, und er fürchtet Strafe.

Andererseits sucht er Vergessen in Rauschmitteln und käuflicher Liebe. Er hält sich mit Falschspielereien über Wasser und verkauft hin und wieder Beutestücke aus der Goldenen Stadt. Das Geld bringt er zu großen Teilen im Bordell *Zur hitzigen Wallung* durch. Dort ist er mittlerweile Stammkunde. Die Hübschlerin *Katzinka* (Seite 46) hat es ihm besonders angetan: Ihre Spezialität ist das Spiel ‚Hexe und Inquisitor‘. Dabei lässt sie sich von Noralec fesseln, der sie in seiner Rolle als Hexenjäger bedrohen und nötigen darf, „zu gestehen“. Die Damen nennen ihn ob seiner Vorliebe bereits scherzhaft den „Inquisitor“.

Kurz vor der Ankunft der Helden erinnert sich Noralec während eines solchen Spiels an die Inschrift und ritzt sie der Hübschlerin Yolanda in die Haut. Leider weiß er dies am nächsten Tag nicht mehr so genau – und da er sich durch diese letzte Orgie verschuldet hat, braucht er nun erst einmal wieder Geld, ehe er ins Bordell zurückkehren und Klarheit schaffen kann. Erschwert wird dies dadurch, dass ihm die Blakharaz-Paktiererin Truthansen auf den Fersen ist, die ihm das Geheimnis der Steintafel entreißen will.

Aufgrund seiner Furcht vor Praios' Blick meidet Noralec Sonnenlicht. Er bildet sich ein, dass der Gott ihn verbrennen wird, sollte er seiner ansichtig werden.

Aussehen und Darstellung: Klein und drahtig, kleidet sich unauffällig. Seit dem Überfall entstellen ihn Brandnarben, die sich von seiner Brust hinauf bis zu den Wangen ziehen. Er ist nervös und fahrig, wirkt ungepflegt und riecht nach Alkohol. Sein Vokabular umfasst seit Kurzem auffällig oft das Wort „Steiß“, „Po“ und deren Synonyme – hier bricht sein krampfhaft gehütetes Wissen unkontrolliert hervor.

Rolle im Abenteurer: Noralec ist der Schlüssel zur verschollenen Inschrift. Sein Vertrauen zu gewinnen, ist für die Helden allerdings schwer, weil sie mit einem der gefürchteten Praioten zusammenarbeiten.

Mögliche Verwicklungen:

(Hinweis: Vergleichen Sie auch mit dem Abschnitt **Die Suche nach der Inschrift**, Seite 47.)

● Die Helden sollen für *Uhda Wallung* (Seite 45) Geld eritreiben. Ein Kunde, den die Huren den ‚Inquisitor‘ nennen, hat sich (für seine Verhältnisse) lange nicht mehr blicken lassen. Er hat aber noch einige Schulden offen. Die Helden sollen den Mann finden und ihn dazu bringen, zu bezahlen.

● Tarbor (Seite 44) erfährt, dass die Helden Noralec suchen, und nimmt ihn daraufhin selbst gefangen. Er behauptet, der Mann hätte hohe Schulden bei ihm, er ist aber bereit, ihn freizulassen, wenn die Helden die Sache mit der Hurengilde vergessen.

● Pardella hängt Noralec den Mord an einer Hure an, um ihn so zu erpressen, das Geheimnis der Inschrift preiszugeben. Die Helden müssen seine Unschuld beweisen und die Drahtzieherin der Intrige ausfindig machen. Je länger die Helden brauchen, desto wahrscheinlicher ist es, dass Pardella Noralec in einen Pakt treibt.

● Ahnen die Helden, dass es um etwas aus dem Sonnentempel geht, und sprechen sie Noralec darauf an, versucht er sie zu täuschen: Er behauptet, das gesuchte Beutestück bereits verkauft zu haben. Tatsächlich tauchen auf den Märkten nach und nach diverse Stücke aus der Stadt der Sonne auf. Teilweise werden sie zu horrenden Summen versteigert – an den Versteigerungen nehmen auch Hesinde- und Praiosgeweihte sowie Pardella teil. Noralec streut falsche Tipps zum gesuchten Artefakt, um die Preise in die Höhe zu treiben, denn er hat entsprechende Abkommen mit den Händlern. Als sich herumspricht, wie gut diese Versteigerungen laufen, tauchen immer mehr (gefälschte) Stücke aus der Goldenen Stadt auf: Schriftrollen, Schiefertafeln, sogar Pfannen und Socken mit eingestrickten Glyphen.

● Nach einer gewissen Zeit hat Noralec wieder genug Geld, um im Bordell nach der Inschrift zu suchen. Dafür kauft er sich eine Hure (nicht Yolanda) und untersucht sie gründlich. Diese kann empört berichten: „Der ‚Inquisitor‘ war nicht bei der Sache. Wollte nur glotzen! Aus allen Winkeln! Als ob ich nicht was Besseres ...!“

PARDELLA TRUTHANSEN, LICHTSCHEVE BLAKHARAZ-PAKTIERERIN

Hintergrund: Pardella Truthansen gehört zum inneren Kreis der *Schergen des blutigen Henkers*, die das angeblich entrückte *Saatkorn der Rache* suchen. Sie soll Natternbiss aufspüren, um herauszufinden, ob er sich an die Inschrift in der Steintafel erinnert (und wenn ja, diese Erinnerung aus ihm herauszupressen).

Pardella ist eine Paktiererin im zweiten Kreis der Verdammnis. Ihr Pakt hat sie bereits gezeichnet: Ihre Augen brennen, bisweilen weint sie blutige Tränen. Tageslicht blendet sie und bereitet ihr Schwindel. Ein Glück, dass ihr Opfer selbst lieber im Dunkel herumschleicht.

Aussehen: Anfang 30, mager, feingeschnittenes Puppengesicht, kurze schwarze Locken. Aufgrund ihrer Abneigung gegen Sonnenlicht trägt sie breitkrepmpige Hüte.

Assoziierte: Zur Beschattung Noralecs oder später auch der Helden kann Pardella einen Gotongi (Seite 217) beschwören, als Verbündeten im Kampf einen Heshthot (Seite 217). Sie können Pardella außerdem weitere Kultisten (Werte wie *Verblendete* oder *Mitläufer der Hand der Rache*, Seite 214) zur Seite stellen.

Rolle im Abenteuer: Die Paktiererin ist eine Gegenspielerin der Helden. Als diese sich zusammen mit dem Praiosgeweihten Crescent ausgerechnet im Armenmilieu herumzutreiben beginnen, ist für Pardella klar: Diese Fremden interessieren sich auch für die Inschrift bzw. für Noralec. Sie wird zu verhindern suchen, dass die Helden Kontakt zum Grabräuber aufnehmen.

Mögliche Verwicklungen:

- Pardella oder ein von ihr beschworener Gotongi beobachtet die Helden, was diese bemerken und auf die Paktiererin aufmerksam werden können.
- Pardella beteiligt sich an den Versteigerungen der Beutestücke aus der Goldenen Stadt. Sie zahlt horrende Summen.
- Sobald die Paktiererin erkennt, dass die Zuhälter der Stadt nicht gut auf Crescent und die Helden zu sprechen sind, versucht sie, Tarbor oder Feudenwang für ihre Zwecke einzuspannen.
- Bei Gelegenheit kann Pardella einen Mordanschlag auf Crescent verüben – der durchaus von Erfolg gekrönt sein darf, wenn die Helden nicht wachsam genug sind.
- Die Paktiererin bringt einen der Helden in ihre Gewalt, um mittels der Schwarzen Gabe *Wahrheitssinn* (WdZ 243) die Ziele der Gruppe herauszupressen.
- Sobald Pardella weiß, dass die Inschrift in einen Hurensteiß geritzt wurde, wird sie dieser Erkenntnis nachgehen. Findet sie den richtigen Steiß vor den Helden, zeichnet sie die Inschrift ab und zerstört anschließend die Vorlage, das heißt sie tötet die Hure und lässt deren Leiche verschwinden.

Pardella Truthansen

Meisterliche Kutschräuberin, Blakharaz-Paktiererin im 2. Kreis der Verdammnis

INI W6+12

Armbrust: AT 18

Peitsche: AT 17

Axt: AT 16 PA 12

LeP 32 **AuP** 36 **RS** 2 (Tuchrüstung) **MR** 6 **WS** 6

Nachteile: Goldgier 5, Neid 6, Rachsucht 7

Wichtige Talente: meisterliche Reiterin, Lügnerin, kompetente Schützin, Fährtensucherin, passable Schriftenkennerin

SF: Auspendeln, Berittener Schütze, Finte, Reiterkampf, Schmutzige Tricks, Umreißen, Versteckte Klinge, Wuchtschlag

Schwarze Gaben: Herrschaft über niedere Dämonen (Gotongi, Heshthot), Missetäter finden, Wahrheitssinn

TARBOR, DER GROBSCHLÄCHTIGE GEIßLER

Hintergrund: Der Zuhälter Tarbor ist ein kräftiger Schlagetot. Er verdankt seine Stellung in der Unterwelt dem konsequenten Einsatz von Muskelkraft und Brutalität. Dennoch wäre es töricht, den ehemaligen Soldaten für einen tumben Schläger zu halten. Tarbor ist taktisch gewieft, besticht die richtigen Leute und kokettiert damit, dass man ihn unterschätzt. Mit diesen Fähigkeiten (und mit Hilfe seiner Leibwächter) ist er gegen die anderen Zuhälter der Stadt vorgegangen, bis es nur noch ihn und Feudenwang gab. Mit ihm hat er sich die Viertel aufgeteilt.

Tarbor liebt es, Exempel an seinen Gegnern zu statuieren, um seine Feinde einzuschüchtern. Er lässt sie auspeitschen oder mit bloßen Händen gegen einen Zornbrechter (**ZBA 115**) kämpfen, verpasst ihnen schaurige Narben mit einem Entermesser und schickt seine blutenden Opfer anschließend über den Marktplatz.

Aussehen: Der Zwei-Meter-Mann trägt einen groben Pelzmantel. Darunter quellen eingölte Brustmuskeln und ein Wohlstandsbauch hervor.

Assoziierte:

- Brüllo Nashornnacken und Nasso, der Iltis: Die Zwillinge (kompakt, glatzköpfig, goldene Ohrringe) haben in der Unterwelt einen üblen Ruf – keine Nacht ohne Messerstecherei oder gebrochene Nase. Brüllo und Nasso, arrogant und tumb, sind Tarbors rechte und linke Faust und ihm loyal ergeben. In einem Zwinger halten sie mehrere scharfe Zornbrechter Bluthunde.
- Magisterin Hasret: Die novadische Dämonologin (Rashdul) hat Angst, alleine oder in menschlicher Gesellschaft einzuschlafen. Daher kuschelt sie sich nachts meist zwischen Brüllos und Nassos Kampfhunde. Ihre Alpträume rühren von der Verfolgung von Dämonologen an ihrer Heimat-Akademie.

Rolle im Abenteuer: Tarbor kann sowohl als Gegner als auch als Verbündeter dienen. Anfangs wird er die Helden behindern; später könnte er sich auch instrumentalisieren lassen, indem man ihm einen Posten in der neuen Gilde anbietet.

Mögliche Verwicklungen:

- Tarbor lehnt die Gründung der Gilde ab. Er hetzt den Helden Brüllo und Nasso mitsamt Kampfhunden auf den Hals, um ihnen eine Lektion zu verpassen. Diesen Angriff nutzt Pardella, um die Situation eskalieren zu lassen.
- Tarbor bietet den Helden ein Abkommen an: Er lässt sie die Gilde gründen, wenn sie ihm helfen, Feudenwang aus dem Geschäft zu drängen.
- Magisterin Hasret wird von einem Helden von ihren Alpträumen geheilt (*Heilkunde Seele*) und wechselt die Seiten.

Tarbor

INI W6+8

Andergaster: AT 17 PA 13 TP 3W+2

Kurzschwert: AT 14 PA 14 TP W+2

LeP 38 AuP 30 RS 3 (Kurzes Kettenhemd) **WS 8**

Wichtige Talente: Kriegskunst, Menschenkenntnis

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Schläger

Säbel: INI 9+W6 AT 14 PA 12 TP W6+3

Keule: INI 8+W6A T 12 PA 11 TP 1W+1

LeP 30 AuP 29 RS 1 WS 6

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Magisterin Hasret

INI W6+10

Magierstab mit Kugel: AT 10 PA 13 TP W6+2

Kontrollwert 16 + Mod

LeP 26 AuP 27 ASP 37 RS 1 (Beschwörungsrobe) **WS 4**

Wahre Namen: Zant (4), Quasaar (3)

Wichtige Zauber: Geisterbann 12, Geisterruf 14, Horriphobus 8, Invocatio Minor 18, Nekrophia 12

FEUDENWANG, DER PIKFEINE LUDE

Hintergrund: Feudenwangs Geschäftsmethoden sind subtil, er verzichtet möglichst auf Gewalt. Stattdessen erpresst er seine Gegner und sorgt dabei notfalls selbst für passendes Belastungsmaterial. Im Gegensatz zu Tarbor zieht er es vor, wenn ihm seine Verbrechen nicht zugeordnet werden können. Feudenwang sieht sich in einer langen Tradition von Zuhältern, sozusagen als Zuhälteradel. Aus diesem Grund lehnt er die Gründung der Gilde kompromisslos ab und wird sich bis zum Kerker oder bis zum Tod dagegen wehren.

Aussehen: Feudenwang legt Wert auf Eleganz. Er trägt einen Gehrock, Rüschenhemd und einen exklusiven Samthut mit Schnalle.

Assoziierte:

● Norgum Strudelbauch (geflochtener Bart, höflich) ist ein hügelzwergischer Bastler. Gelegentlich fälscht er für Feudenwang Schriftstücke oder andere ‚Beweise‘.

● Die Giftmörderin Vipera (Nickelbrille, Dutt, lispelt) ist Feudenwangs letzte Option. Zum Töten setzt sie eine Armbrust mit Schlangengift ein. Allerdings ist sie sehr autoritätsgläubig. Wenn Feudenwang sie auf die Helden ansetzt, wird Vipera in Gewissensnöte geraten, da sie nicht gegen Praios' Willen handeln will, und daneben zielen.

Rolle im Abenteuer: Feudenwang ist ein Gegenspieler der Helden. Er stellt sich stets als Menschenfreund dar. Doch ist ihm in Wahrheit kein Trick zu schmutzig und kein falscher Verdacht zu unglaublich.

Mögliche Verwicklungen:

● Feudenwang findet heraus, dass die Helden sich für archäologische Fundstücke interessieren. Also lässt er Borgum ein ‚Artefakt‘ anfertigen und bietet es den Helden zum Tausch an. Sie sollen dafür die Gildengründung abbrechen.

● Feudenwang lässt Magisterin Hasret ermorden und liefert der Garde Beweise, dass die Mörderin die Hübschlerin war, die die neue Gildenvorsteherin werden soll. Die Helden müssen die Unschuld der Hure vor Gericht beweisen.

● Feudenwang verbündet sich mit Tarbor gegen die Helden und Crescent.

Feudenwang

INI W6+12

Stockdegen: AT 15 PA 12 TP W6+2

LeP 29 AuP 32 RS 2 (Lederweste) **MR 6 WS 5**

Wichtige Talente: Lügen 16, Menschenkenntnis 12, Überreden 14, Überzeugen 12

Kampfsonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Meisterparade, Schnellziehen, Versteckte Klinge

Vipera

INI W6+14

Armbrust: AT 22 TP 2W6+6*

LeP 32 AuP 33 GS 9 RS 1 (schwarzer Umhang)

MR 5 WS 5

Wichtige Talente: Anatomie 12, Meucheln 15, Schleichen 15, Sich Verstecken 14

Nachteile: Autoritätsgläubig 12 (Jeder Angriff auf Crescent oder die Helden ist um 12 erschwert.)

*Schlangengift: Stufe 5, Wirkung: 1W6 SP/1W+3 KR, setzt sofort ein. Bis die Wunde verheilt ist, treten Halluzinationen auf.

DAS BORDELL ZUR HITZIGEN WALLUNG

Udha Wallung

Die resolute, muskulöse Besitzerin des Bordells (55, blonde Krause, rauchige Stimme, stark parfümiert) hat ihr Geschäft mühsam aufgebaut und ist stolz darauf. Mit den Huren und Lustknaben unter ihrem Dach, ihren ‚Kinderchen‘, geht sie streng, aber fürsorglich um.

Das Anliegen Crescents nimmt sie mit gemischten Gefühlen auf. Einerseits hat sie nicht viel übrig für Praios, der ja eher den Privilegierten der Stadt Gutes tut als den Armen – andererseits ist sie ein gläubiger Mensch und will einer heiligen Queste nicht im Wege stehen. Hinzu kommt, dass sie den Zuhältern hohe Schutzgelder zahlen muss. Dennoch achtet sie natürlich darauf, dass die Gründung der Gilde ihre Umsätze nicht allzu sehr beschneidet.

Tipp: Stellen Sie Udha von Anfang an umgänglich dar. Unter gewissen Bedingungen unterstützt sie die Idee einer Hurengilde. So kann sie zum Beispiel ihre Hilfe in Form von Kontakten anbieten. Auf diese Weise binden Sie Ihre Gruppe gleich an die *Hitzige Wallung*.



Katzinka, die Nachtschöne

Katzinka (honigblond, braungebrannt, athletisch) gibt sich als Schöne der Nacht aus. Ihre Spezialität ist das Spiel ‚Hexe und Inquisitor‘. Sie lässt stets ihre Freier entscheiden, wer in welche Rolle schlüpft. Noralec ist ein Stammkunde von ihr.

Samira ‚mit den goldenen Kuppeln Fasars‘

Die schlanke Tulamidin (hüftlanges Haar, feuchte dunkle Augen, volle Lippen) mit der verführerischen Oberweite bemalt ihre bronzene Haut gern mit rotbraunen Zeichen und Mustern.

Die wüste Tinka

Tinka (schmal, sehnig, nussbraune Locken, Sommersprossen) ist von knabenhafter Statur. Sie gibt sich aufmüpfig und kratzbürstig. Udhas Kunden pflegen zu sagen: „Wer im Bett nicht nur Hingabe und Lust sucht, sondern auch eine gute Rauferei, der geht zu Tinka.“

Yolanda die Mütterliche

Groß, blond, weich und üppig – das ist Yolanda. Keine andere säuselt so warm Worte des Trostes und gurrts so über-

zeugend Komplimente wie sie. Aus Mitleid für Noralec verheimlicht sie, dass er ihr „diese Zeichen“ in den Steiß geritzt hat – er hat so sehr dabei geweint.

Avessandro Eichelprall, der Zahori

Avessandro (schlank, feuriger Blick, kleine Lücke zwischen den Schneidezähnen) gilt als vollendeter Verführer. Oft hört man Udha schwärmen: „Ein Blick Avessandros, ein Flüstern nur – und selbst der älteste Brunnen sprudelt wieder!“

Jobdan, der Träumer

Schutzbedürftig wirkt der zarte, stille Jobdan (hellblond, blass, wasserblaue Augen). Man munkelt aber über ihn, er kenne Geheimnisse der Schönen Göttin, die das Liebespiel mit ihm zu einer geradezu spirituellen Erfahrung machten.

Blasius Strammhardt

Der Andergaster (breit gebaut, zurückgebundenes Haar, freundlicher Blick) arbeitet als Rauschschmeißer in der *Wal-lung*. Er ist Uhda loyal ergeben und sorgt dafür, dass die Kunden sich benehmen. Gegen Bezahlung gibt er Feudenwang Informationen über die Helden weiter.

GÖTTLICHER WILLEN – MENSCHLICHER WAHN

DER ZUSTAND IN DER STADT

Machen Sie die Zahl der Bordelle, Lustknaben und Huren von der Größe der Stadt abhängig. Auf jeden Fall ist natürlich die *Hitzige Wallung* vor Ort zu finden – Noralecs Stammbordell.

Die Helden stellen schnell fest, dass die Zustände in der Stadt für die Liebesdiener tatsächlich unmenschlich sind – deutlich grausamer als in anderen Städten jedenfalls. Dass das Geschäft von Tarbor und Feudenwang dominiert wird, ist ein offenes Geheimnis, aber generell wird ungern darüber gesprochen. Angst regiert.

Die Liebesdiener und Puffbetreiber müssen horrenden Summen an die beiden Zuhälter abgeben. Wer nicht genug einbringt, nicht rechtzeitig zahlt oder in Verdacht gerät, Geld zu unterschlagen, wird brutal bestraft: Es drohen Prügel, Brandanschläge, Vergewaltigung, sogar Mord.

Dass sich kaum jemand gegen die Unterdrücker auflehnt oder wenigstens flieht, hat mehrere Gründe: Einschüchterung lähmt die Opfer, die zudem weder das Geld noch die Bildung haben, um sich woanders eine andere Existenz aufzubauen. Oft hört man auch, die Unterdrücker würden ja immerhin „gegen ein wenig Gehorsam“ für Ordnung sorgen. Und weiterhin hängen nicht Wenige dem Glauben an, dies sei nun mal der Platz, den ihnen die Götter zudedacht hätten.

VERWICKLUNGEN UM DIE HURENGILDE

Um die Hurengilde zu gründen, müssen die Helden und Crescent drei Parteien überzeugen: den Rat, die Zuhälter und die Hübschlerinnen selbst. Während Crescent die Wogen im Rat glättet, müssen die Helden sich im niederen Milieu tummeln.

● Feudenwang erpresst die einflussreiche Magisterin Lorene Rank damit, dass sie regelmäßig ihren Mann, einen reichen Fernhändler, betrügt. Der Lude will sein Wissen mit den Geweihten der Stadt teilen, wenn die Rätin die Gildegründung nicht verhindert. Die Helden können hier eine endgültige Trennung erwirken oder dem Ehepaar Rank Beziehungshilfe anbieten – sodass Feudenwangs Erpressung auf tönernen Füßen steht.

● Im Stadtrecht stößt Crescent auf folgende Klausel: „Eine Gilde der Stadt muss zum Wohle aller Bürger, Ehrbaren und des Adels sein.“ Er muss den Rat also davon überzeugen, dass eine Hurengilde dem Wohl der Allgemeinheit dient. Tatsächlich ließe sich hier argumentieren, dass viele einsame Seelen nur deshalb ein gesittetes Leben führen würden, weil sie hin und wieder käufliche Zärtlichkeit genießen könnten (Proben auf *Heilkunde (Seele), Überzeugen, Menschenkenntnis*).

● Mehrere Huren streiten sich um den Vorsitz der Gilde. Crescent bittet die Helden darum, den Damen Aufgaben zu stellen, um ihre Würdigkeit für den Posten zu prüfen.

● Die Rahjakirche unterzieht die *Hitzige Wallung* überraschend einer Qualitätsprüfung. Einige Huren bitten die Helden daraufhin um spontane Hilfe bei der Vertuschung unangenehmer Geheimnisse.

DIE SUCHE NACH DER INSCRIFT

Während die Helden die Gründung der Gilde vorbereiten, sollten sie nach und nach Noralec und damit der Inschrift auf die Spur kommen. Folgende Hinweise und Ereignisse während der Suche bieten wir Ihnen an (vergleichen Sie auch mit dem Abschnitt **Noralec Natternbiss/Mögliche Verwicklungen**, Seite 43):

● Die Helden erfahren in der *Hitzigen Wallung* von einem Stammkunden, der der ‚Inquisitor‘ genannt wird. Die Verbindung von ‚Hure‘ und ‚Inquisitor‘ findet sich auch in Crescents Vision.

● Die Huren können Noralec beschreiben. Katzinka weiß, dass er auf einer längeren Reise war, ehe er in die Stadt kam.

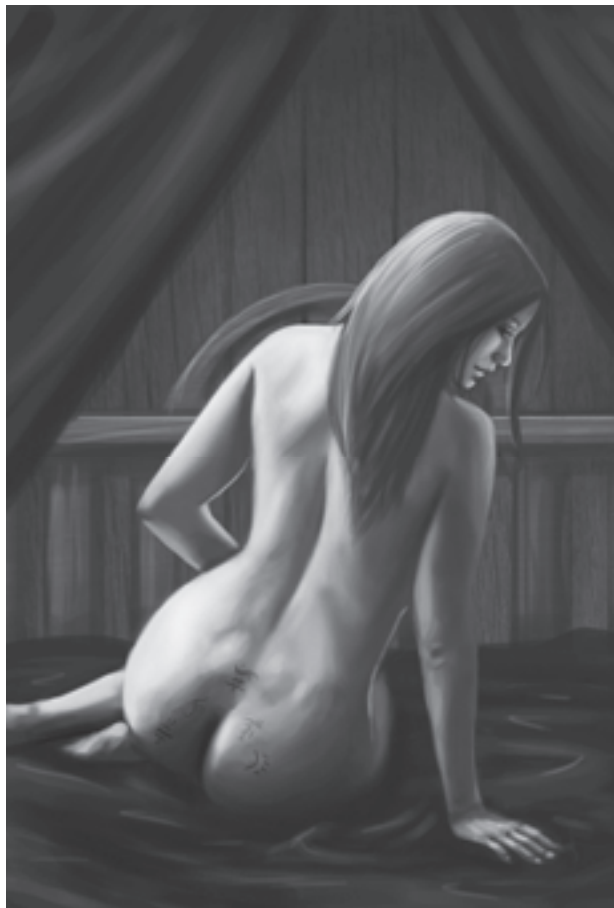
● Erkundigen sich die Helden in einem Hesinde- oder Praiostempel oder in einer weißen Akademie nach dem „goldenen Haus der Sonne“ (siehe Prophezeiungstext), können sie erfahren, dass die Goldene Stadt so genannt wird. Wenn sie sich klug anstellen, erzählt man ihnen auch vom Diebstahl diverser wertvoller Gegenstände vor einiger Zeit. Alternativ hören sie Letzteres von Händlern auf dem Markt oder bei der lokalen Presse.

● Die Helden werden Zeugen einer Versteigerung von Artefakten, die angeblich aus der Goldenen Stadt stammen. Dabei kann ihnen auch die mitbietende Pardella auffallen. Ein eingeschüchterter oder bestochener Händler bestätigt, dass er einige Stücke von Noralec hat.

● Yolanda ist auffällig oft auf dem Markt anzutreffen, wo sie Schönheitssalben kauft – sie versucht vergeblich, das Abheilen der eingeritzten Glyphen zu beschleunigen.

● Artefakhändler *Hilbert Flamming* (dünn, ausgeprägter Adamsapfel, streng) kommt in die Stadt. Auch er interessiert sich für die Händler, die Stücke aus dem Sonnentempel versteigern, denn er ist auf der Suche nach seiner Tochter Lohalia, die von einer ‚Forschungsreise‘ in die Khôm nie zurückgekehrt ist (siehe **Ymras Seiten**, Seite 40).

● Die Suche nach Noralec können Sie so gestalten, wie es zum Spielstil Ihrer Gruppe passt. Anhaltspunkte liefern die Händler oder Noralecs Kumpel, mit denen er oft Karten spielt. Je nachdem, wie die Helden vorgehen, können Letztere auch aggressiv auf die ‚fremden Schnüffler‘ reagie-



Yolanda

ren. Zusätzlich stören die Zuhälter und ihre Handlanger die Suche. In jedem Fall versucht Noralec zunächst, den Helden zu entkommen.

● Alternativ ist es möglich, dass die Helden Noralec aus Tarbors oder Pardellas Gewalt befreien und so mit ihm in Kontakt treten.

● Stellen die Helden Noralec, versucht er, sie mit Lügen abzuwimmeln. Er behauptet, die Beutestücke aus der Goldenen Stadt bereits verkauft zu haben. Auf Nachfrage beschreibt er fiktive Artefakte und nennt wahllos Händlernamen.

Lassen ihn die Helden daraufhin in Ruhe und aus den Augen, taucht er erneut unter.

● Im Vollrausch meint Noralec immer wieder, sich an einzelne Glyphen zu erinnern.

● Möglichkeiten, Noralec letztlich dazu zu bringen, die Wahrheit zu sagen: Überredungs- und Überzeugungskunst, Dukaten, Gewalt oder Magie. Anschließend muss „nur noch“ der richtige Steiß gefunden werden.

DIE GRÜNDUNG DER GILDE DER UNHEHLICHEN

Wenn Crescent (so er überlebt hat) und die Helden Zuhälter, Huren und den Rat überzeugt haben, kommt es zur feierlichen Gildengründung. Die neue Gildenvorsteherin erhält Gildensiegel und Gründungsurkunde unter den ernsten Blicken der Stadträtinnen und -räte.

DER MÜHEN LOHN

Ist die Gildengründung geglückt, schenkt die Liebesdienerschaft der Stadt den Helden 20 Dukaten. Wer möchte, kann auch in die neue Gilde aufgenommen werden und so das Bürgerrecht erhalten.

Weiterhin ist die Wiederbeschaffung der Prophezeiung ein Empfehlungsschreiben für die Helden – höhere Kirchendiener werden sie nicht abweisen, größere Aufgaben stehen ihnen offen. In der Stadt selbst, auch unter den Mystikern der Praioskirche, steigt ihr Ansehen.

Zusätzlich können Sie die Helden mit **150 Abenteuerpunkten** und mit **Speziellen Erfahrungen** in *Götter und Kulte*, *Rechtskunde*, *Gassenwissen* und, sofern passend, *Betören* belohnen.



DURCH FINSTERNIS ZUM LICHT

VON MATTHIAS FREUND UND LENA KALUPPER

Zeit: ab 1033 BF

Ort: Gashok

Themen: Suche nach einem Funken des Ewigen Lichts in Gashok; Rachemorde; Auftauchen und Wirken von Bal'Irhiadh.

Helden: Auf die Gruppe wartet eine Mischung aus Detektivarbeit, Kampf, Interaktion und der Begegnung mit übernatürlichem Wirken.



DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Das Szenario führt die Helden nach Gashok, wo sie das Auftreten von Quanionen untersuchen und einen verschollenen Funken des Ewigen Lichts aufspüren sollen. In der Stadt wurde im Jahr 1032 BF Bal'Irhiadh (Seite 216) aus einem der 77 Gefäße Rohals des Weisen befreit und ließ Irhiadhzal, seinen düsteren Schatten, hier zurück. Dieser bringt nun Einwohner mit dunklen Visionen dazu, ihren Rachegeleuten nachzugeben und macht sie so allmählich zu Werkzeugen der *Hand der Rache*. Nach und nach soll die Stadt sich in einen blutigen Hexenkessel verwandeln. Während sich die Situation zuspitzt, suchen die Helden nach dem Lichtfunken, den sie unter dem Versteck des Irhiadhzal auch entdecken.

DIE VORGESCHICHTE

Während der Magierkriege erhielt der Praiosgeweihte *Durian Praiotin* eine Vision seines Gottes. Ihre Deutung brachte ihn dazu, Gläubige aus den am stärksten vom Krieg betroffenen Provinzen um sich zu scharen und nach Norden zu führen. Jenseits des mittnächtlichen Herzogtums und des Finsterkamms versuchten sie eine Enklave des Glaubens und des Lichts zu gründen: Gashok. Aus der vermutlich falsch interpretierten Vision erwuchs ein neues Glaubensbild – der Lowanger Dualismus. Er verehrt Praios als Herrn des Guten und der Ordnung und Boron als Herrn der Finsternis und des Chaos. Als Symbole für den Dualismus nahm Praiotin zwei Artefakte aus der Stadt des Lichts mit sich: einen *Phosphoros*, ein Gefäß mit einem Funken des Ewigen Lichts, den er ursprünglich zur Weihe eines neuen Praiostempels nutzen wollte, und eines der 77 Gefäße Rohals des Weisen, dessen finstere Aura immer an das allgegenwärtige Böse erinnern sollte. Sobald Praiotin erkannte, dass die Dualisten dank seiner Vision als Sektierer betrachtet wurden und den Segen der Kirche verloren, verbarg er

den Lichtfunken in der Hoffnung, zukünftige Generationen würden den Segen Praios' zurückerhalten.

Jahrhunderte zogen ins Land, in denen sich der Lowanger Dualismus als führender Glaube der Region etablierte. Dann überrollte der Orkensturm das Svellttal. Während die Schwarzpelze den Tempel der Finsternis in Gashok plünderten, entdeckten sie auch die Kanope der Finsternis, die sie in ihrer Gier öffneten. Dadurch kam Bal'Irhiadh frei und richtete ein Blutbad unter den Orks an. Mit letzter Kraft gelang es ihnen, das Gefäß wieder zu verschließen und den Dämon einzusperren. Doch die Kanope war beschädigt und nach und nach breitete sich der vergiftende Einfluss des Dieners Blakharaz in Gashok aus. Schließlich brachte er den Halbork-Prediger *Lan* dazu, in die Halle der Finsternis einzudringen und Rohals Gefäß vollends zu zerschlagen. Weil sich daraufhin die Sichtungen von Quanionen in Gashok mehrten, informierte der verborgene Phexgeweihte *Balthamos Gutacker* mittels göttlicher Verständigung seinen Heimattempel in Gareth, über den die Kunde der drohenden Gefahr auch in die Stadt des Lichts gelangte. Über die Ereignisse im Zuge der Befreiung des Dämonen berichtete sogar der Aventurische Bote (**AB 140**, der Artikel **Alter Schrecken neu erwacht** ist auf Seite 204 nachgedruckt und kann ebenfalls genutzt werden, die Helden auf diesen Vorfall aufmerksam zu machen).

DER AUFTRAG

Die Helden erhalten ihren Auftrag von der Societas Quanionis Luminis (Seite 224) Diese wurde vom Phexkult informiert, dass einer seiner Geweihten das Erblühen von Quanionen in Gashok beobachtet habe. Nachforschungen

in den Archiven der Stadt des Lichts förderten eine Reihe von Informationen über Gashok zu Tage, die mit der Quinionsqueste im Zusammenhang stehen könnten:

- Gashok wurde 612 BF durch einen gewissen *Durian Gashok* gegründet.
- Dabei handelt es sich um den Geburtsnamen des Praiosgeweihten Durian Praiotin.
- Dieser empfing zur Zeit der Magierkriege eine göttliche Vision – interessanterweise in Aureliani.
- Der genaue Wortlaut der Vision ist nicht erhalten, doch wies sie ihn an, die Gläubigen „durch die Finsternis zum Licht“ zu führen.
- Praiotin interpretierte die Vision so, dass er von den Magierkriegen geplagte Menschen um sich scharen und nach Norden – durch das mittnächtliche Herzogtum und über den Finsterkamm hinweg – führen sollte, um dort in einem gelobten Land des Lichts einen Neuanfang zu wagen.
- Unter diesen Menschen entwickelte sich eine sektiererische Strömung des Zwölfgötterglaubens: der Lowanger Dualismus. Dieser verehrt Praios als Herrn des Lichts und alles Guten und fürchtet Boron als Herrn der Finsternis und des Chaos. Die anderen Zehn werden allenfalls als Diener der beiden oder mindere Naturgeister betrachtet. Der Lowanger Dualismus wurde niemals durch die Kirchen anerkannt.
- Bei seinem Aufbruch nach Norden erbat sich Praiotin einen Funken des Ewigen Lichts, um in der neuen Heimat einen Tempel des Götterfürsten zu weihen. Zu diesem Zeitpunkt war die Entwicklung der Sekte noch nicht abzusehen und der Funke wurde ihm gewährt.

- Nach der Gründung Gashoks wurden dort ein Tempel des Lichts und einer der Finsternis erbaut.
- Es gibt jedoch keine Aufzeichnungen, dass diese Tempel jemals geweiht wurden. Wenn der Funke im Laufe der Jahrhunderte nicht verloren ging, muss er also noch in Gashok sein. Da es sein könnte, dass der Phosphoros, das geweihte Gefäß des Lichtfunkens, mit Durian begraben wurde, erhalten die Helden einen von der Boronkirche bestätigten Dispens, das Grab des Priesters mit gebotener Vorsicht und Pietät zu öffnen.

Die Helden sollen sich nach Gashok begeben, dort das Auftreten der Quinions untersuchen und wenn möglich das drohende Unheil abwenden. Außerdem sollen sie versuchen herauszufinden, was aus dem Funken des Ewigen Lichts wurde. Sofern sie ihn finden, sollen sie ihn zurück bringen. Die Praioskirche gibt der Gruppe ein angemessenes Handgeld und weitere Hilfsmittel nach Maßgabe des Spielleiters. Alternativ kann **Durch Finsternis zum Licht** gespielt werden, während die Gruppe im Vorfeld von **Aeternitas** nach Glyndhaven reist. In diesem Fall entfällt die Beauftragung, die Helden werden unmittelbar Zeugen der blutigen Vorfälle in Gashok. Eine Gruppe, die bereits mit den finsternen Machenschaften Bal'Irhiadhs konfrontiert war (etwa in **Mord im Sonnenlicht**) könnte auch von sich aus versuchen, etwas über diesen unsichtbaren Feind herauszufinden, über den Artikel im Aventurischen Boten oder einen Orakelspruch nach Gashok geführt werden und dort wichtige Erkenntnisse erlangen.

BLUTNÄCHTE IN GASHOK

Die sinnvollste Reiseroute nach Gashok führt entweder über Greifenfurt und Lowangen oder über Trallop und durch das Nebelmoor ins Svelltland. Auf beiden Routen benötigt man drei bis vier Wochen.

Gashok für den eiligen Leser

Einwohner: um 900 (etwa 10% Orks)

Herrschaft / Politik: Besatzung der Korogai-Orks

Garnison: 30 Khurkach

Tempel: Tairach, Phex (geheim). Den Menschen sind Götterdienste auf einem Feld vor der Stadt erlaubt.

Wichtige Gasthöfe / Schänken: Zum wilden Mann (Q5/P7/S12), Bruzughs Saufhalle (Q2/P1), Sterntaler (Q4/P5)

Besonderheiten: In der Stadt leben strenggläubige Dualisten, enttäuschte Ex-Dualisten, Huren, Gesetzlose, Orks und Halborks.

Stimmung in der Stadt: Zwischen Sittsamkeit, Zügellosigkeit und Gewalt herrscht ein explosives Klima.

Die Stadt wurde 1010 BF von Korogai-Orks erobert, besetzt und zur Tributleistung gezwungen. Seitdem ist das einst saubere Gashok heruntergekommen und verfallen, die geschändeten Tempel stehen leer. Zwilichtiges Gesindel ließ sich nieder, wo keine menschliche Obrigkeit mehr für Ordnung sorgt, was die verbliebenen Dualisten auf eine harte Glaubensprobe stellt und manch einen verzweifeln lässt. Eine ausführlichere Beschreibung Gashoks finden Sie in **Roter Mond 80f**.

ZUM SPIEL IN GASHOK

Das vorliegende Szenario ist möglichst ergebnisoffen gestaltet. Die Helden können sich der Probleme annehmen oder sie weitgehend ignorieren. Je nachdem, wie sehr sie sich engagieren, werden die Bemühungen des Irhiadzhal bis zum offenen Ausbruch bewaffneter Konflikte in der Stadt führen. Welche Folgen die Handlungen der Helden haben, steht bei den einzelnen Ereignissen.

ERSTE KONTAKTE

In Gashok angekommen, begeben sich die Helden wahrscheinlich auf die Spuren der Quanionen und Durian Praiotins. Die verbliebenen Dualisten wissen nur wenig oder nichts über den Gründer ihrer Stadt. Sie verweisen die Gruppe daher an den *Dunklen Lan* (56, hager, schütteres Haar, für einen Dualisten sehr umgänglich) oder dessen Ziehsohn, den *Lichten Lan* (24, kräftige Statur, melancholisch). Der Dunkle Lan ist der letzte verbliebene Prediger des Dualismus in Gashok. Einst war er ein niederer Diener der Finsternis, doch nach dem Einfall der Orks und der Flucht der Hohen Priester vor über 20 Jahren wurde er zum Hirten der Gläubigen. Auf ihn geht die Erlaubnis zurück, vor den Toren der Stadt wieder Götterdienste abhalten zu dürfen. Der Lichte Lan ist ein Halbork, der von seinen Eltern ausgesetzt und vom Dunklen Lan an Kindes statt angenommen wurde. Er wurde streng dualistisch zum Prediger erzogen, verbitterte jedoch zusehends durch die Ablehnung, die ihm als Halbork sowohl von Menschen als auch Orks entgegen schlägt. Einzig die Gashoker Dualisten akzeptieren ihn als vollwertiges Mitglied ihrer Gesellschaft.

INFORMATIONEN DER LANS

Beide Lans begegnen den Helden erst einmal zurückhaltend. Sie lassen sich genau erklären, weshalb sie nach Gashok gekommen sind und wieso sie nach den Hinterlassenschaften Durian Gashoks suchen. Begegnet die Gruppe ihnen mit Offenheit oder einer gut vorgebrachten Geschichte, so kann sie Folgendes erfahren:

Quanionen

- Die auffälligen goldenen Blumen haben beide bemerkt. Sie scheinen den Orks ein Dorn im Auge, denn diese zertreten sie wütend.
- Die meisten wachsen im Umfeld der verlassenen Tempel. Im Garten der Halle der Finsternis stehen ganze Sträucher.
- Vereinzelt sind sie auch in der Stadt zu finden.
- Eine Quanione wächst im Hinterhof ihres Häuschens.

Der Funke des ewigen Lichts

- Der Dunkle Lan kann sich nicht erinnern, jemals von so einem Artefakt gehört zu haben.
- Der Hohe Priester des Lichts flüchtete in großer Hast vor den Orks nach Neu-Lowangen und nahm keine Schätze mit sich.
- Die Orks plünderten die Halle des Lichts. Unter den geraubten Schätzen war vermutlich kein Funke des ewigen Lichts.
- Die Tempel Gashoks wurden nach den Plänen Durian Praiotins errichtet. Die Fertigstellung erlebte er jedoch nicht.
- Wenn die Helden die Inschrift in Durians Grab (Seite 51) entdeckt und das Vertrauen des Dunklen Lan gewonnen haben, erklärt ihnen dieser, dass mit „die Diener der

Dunkelheit“ die Kreaturen des Bösen gemeint sind – von denen man eine ganze Reihe in der Halle der Finsternis sehen kann.

Die Kanope der Finsternis

- Hat der Dunkle Lan Vertrauen zu den Helden gefasst, erzählt er ihnen, dass er zwar nichts von einem Funken des Lichts weiß, allerdings Kenntnis von einer ‚Kanope der Finsternis‘ hat. Diese Reliquie befand sich als Mahnung vor der Macht des dunklen Gottes in der Halle der Finsternis.
- Wenn die Helden bei einem späteren Treffen von der Zerstörung der Kanope berichten, erschrickt der Dunkle Lan sichtlich. Er weiß zwar nicht, was in dem Gefäß aufbewahrt wurde, aber er berichtet, dass es eine spürbare Aura des Bösen ausstrahlte.
- Der Lichte Lan gibt vor, von der Kanope nichts zu wissen.

VERBINDENDE ELEMENTE

Als verbindende Elemente zwischen den einzelnen Handlungsfäden dienen zum einen die beiden Lans und zum anderen die Quanionen.

Um Informationen vom dunklen Lan zu erhalten, müssen die Helden sein Vertrauen gewinnen. Das können sie am besten, indem sie die seltsamen Todes- und Zwischenfälle untersuchen und aufklären. Der alte Prediger merkt schnell, dass innerhalb Gashoks die Spannungen zunehmen, was nicht zum ersten Mal zu einem wütenden Mob führen würde. Die Quanionen erscheinen an Orten, an denen der von Bal'Irhiadh zurückgelassene Irhiadzhal gewirkt hat oder in nächster Zeit wirken wird – zum Beispiel den Wohnorten seiner Opfer. Außerdem wachsen sie im Umfeld der Halle der Finsternis. Sie sollen den Helden als Fingerzeig dienen, dass die Vorkommnisse im Zusammenhang mit ihrer Queste stehen.

DAS TREIBEN DES LICHTEN LAN

Während sich die Ereignisse in Gashok zuspitzen, wird der Lichte Lan unwissentlich von dunklen Visionen des Irhiadzhal getrieben. Der Dämon bestärkt den Halbork immer weiter in seiner Überzeugung, nirgends Anerkennung zu finden, außer bei seiner Glaubensgemeinschaft. Das findet seinen Niederschlag in hetzerischen Predigten.

Lan bringt die Dualisten dazu, zu hinterfragen, ob sie noch immer dem ‚wahren‘ Glauben anhängen und wenn ja, wieso dann so viel Finsternis in ihrer Stadt Platz habe. Auch die Helden versucht er mit dem Hinterfragen und Verdrehen ihres Tuns und ihrer Motivationen aus der Bahn zu werfen.

DIE HALLE DES LICHTS

Vermutlich wird einer der ersten Wege der Helden in die Halle des Lichts führen. Der Tempel steht am Marktplatz und ist völlig verwahrlost. Die Orks brannten bei ihrem Einfall etliche Gebäude des Areals nieder. Einzig die große Halle steht noch, macht aber keinen Vertrauen erweckenden Eindruck: Die bunten Butzenscheiben wurden zerschmettert, Zierwerk und Einrichtung verschleppt oder zertrümmert. Der ganze Bau ächzt und knarrt im Wind. Das Betreten der Halle ist den Menschen verboten, allerdings wird sie nicht sonderlich gut bewacht. Einmal über die Mauer, ist man relativ sicher vor den Blicken der zweiköpfigen Orkpatrouille. Da nachts Beleuchtung gut zu sehen ist, sollte man den Tempel am besten Tags betreten.

DIE GROßE HALLE

Über dem Hauptportal sind ein Dankspruch an den Herrn des Lichts sowie die Jahreszahl der Erbauung eingemeißelt: DCLXXXVII (687 BF). Das Innere des Tempels wird fast komplett von der Andachthalle eingenommen. Lange Reihen von Holzbänken liegen zertrümmert herum. Eine um-

laufende, hölzerne Empore knarrt bedrohlich. Der Boden der Halle besteht aus schweren Steinplatten, die als Abdeckung für darunter liegende Gräber dienen. Hier ist auch die Grabplatte Durian Praiotins zu finden. Auffällig ist, dass er über dreißig Jahre vor Erbauung der Halle verstarb (DCLII; 652 BF). Unter der Platte kommt nur gestampfte Erde zum Vorschein.

Der Altarblock aus weißem Eternenmarmor wurde von den Orks beschmiert, die goldene Sonnenscheibe gestohlen. Die Rückseite des Altars wurde herausgebrochen und gibt den Blick auf einen geplünderten Reliquienschrein frei. Bei genauerer Untersuchung enthüllt der Schrein eine Treppe. Sie windet sich zwanzig Schritt in die Tiefe und mündet in ein gezieltes Tonnengewölbe: eine kleine Krypta, in der die Särge von zwölf Hohen Priestern des Lichts ruhen. In einem vergitterten Alkoven steht – etwa unter der Grabplatte Gashoks – ein schwerer Marmorsarkophag ohne Kennzeichnungen. Der Sarkophag lässt sich nur unter Mühen öffnen. Darin liegen die mumifizierten Überreste eines Mannes im Ornat eines Praiosgeweihten. In die Unterseite des Deckels wurde eine Inschrift graviert:

HERR DES LICHTS, ICH HABE GEFEHLT. ICH FÜHRTE DIE
GLÄUBIGEN DURCH DIE FINSTERNIS, DOCH DAS LICHT
FANDEN WIR NICHT. STATTDESSEN SIND WIR JETZT
AUSGESTOSSENE AUS DEINER KIRCHE.
ICH HOFFE, DASS KÜNFTIGE GENERATIONEN DURCH EIN
LEBEN IN ORDNUNG UND ENTHALTSAMKEIT DEINEN SEGEN
WIEDER ERHALTEN. MÖGE DER TEMPEL DANN DEINE WEIHE
EMPFANGEN. ICH HABE DAS LICHT DORT VERBORGEN,
WO DIE FINSTERNIS AM GRÖSSTEN IST.
NUR DIE DIENER DER DUNKELHEIT KENNEN DEN ZUGANG.
DURIAN GASHOK, GEFALLENER PRAIOTIN

DER BESTIENMEISTER

Der Tod des orkischen Bestienmeisters *Bruhluk* sorgt am Morgen nach der Ankunft der Helden für einige Aufregung. Um den Kadaver hat sich eine kleine Menschenmenge gebildet, die eher erfreut, als traurig ist. Hin und wieder bespuckt jemand den Toten. Hier können die Helden den dunklen Lan treffen, der sich sehr besorgt über einen tollen Hund innerhalb der Stadt äußert.

DER TATORT

Bruhluk liegt in einer großen Blutlache in einer Gasse. Sein Körper ist grausam von Hunden zerfetzt worden. Einige blutige Pfotenabdrücke verlieren sich nach Norden. Direkt neben dem verkrümmten Leichnam reckt eine Quanione ihre

Blüte in den Morgenhimmel. Eine vorbeikommende Orkpatrouille interessiert sich nicht sonderlich für den Toten. Offenbar wurde er von seinen eigenen Bluthunden zerrissen. So etwas passiert, der Bestienmeister war schwach. Sobald sie die Quanione erblicken, zertreten sie sie.

Folgende Informationen sind hier zu erhalten:

- Keiner der Anwohner hat etwas von dem Kampf gehört. Die Bluthunde müssen Bruhluk nahezu lautlos zerfetzt haben.
- Bruhluk wurde mit einem gezielten Biss in die Kehle getötet. Er hatte nicht einmal Zeit zum Schreien.
- Im Leichnam steckt ein ausgebrochener Fang und starker Alkoholgeruch geht von ihm aus.

● Nach einiger Zeit erscheint der Grishik *Frell* (18, klein, schwächlich, struppiges Fell) mit einer Schubkarre. Mit Mühe hievt er den Leichnam in die Karre und fährt ihn zu einem Misthaufen vor der Stadt.

● Aus seinen Kommentaren bei der Arbeit (nur mit *Sprachkenntnis Oloark*) hört man, dass er alles andere als traurig über das Ableben des Bestienmeisters ist. Darauf angesprochen, berichtet er, dass er der Gehilfe des Bestienmeisters ist, von diesem ständig geschlagen wurde und alle möglichen niedrigen Dienste verrichten musste: Zwinger säubern, die Hunde füttern und als ‚Opfer‘ zum Scharfmachen erhalten.

● Glaubt er sich unbeobachtet, bricht er Bruhluks beim Misthaufen die Hauer aus und nimmt sich seinen Skalp unter gehässigem Kichern.



Bruhluks Ende

Sonstige Spuren

● Die Bluthunde der Orks sind in stabilen Käfigen untergebracht. Alle sind verschlossen und lassen sich nur von außen öffnen. Kein Hund fehlt.

● Sobald sich jemand den Käfigen nähert, verfallen die Hunde in lautstarke Raserei. Einzig auf *Frell* reagieren sie nahezu lammfromm. Er kann die Tiere sogar tätscheln, während er sie füttert.

● Dem Leithund fehlt ein Fang, an seinem Fell klebt Blut.

● Vom Tod *Bruhluks* würde wohl der neue Bestienmeister *Karrk* (20, kräftig, vernarbt, abweisend) profitieren. Der hat jedoch keinerlei Händchen für die Hunde und erschlägt als erstes einen, weil er ihn anfällt.

● Am Leithund lassen sich arkane Spuren der Besessenheit durch einen Assuroth (Seite 217) feststellen (ODEM: verwehende Kraft um Kopf und Herz des Tieres, ab 4 TaP*: Dämonisch verunreinigt; ANALYS: Besessenheit durch einen minderen Dämon der Domäne *Blakharaz*).

● Unter Druck gesetzt, gesteht *Frell*, dass er mit dem „Schwarzen Mann“ die Ermordung *Bruhluks* ausgemacht hat. Als Beschreibung zeigt er wahllos auf einen Dualisten, dann auf einen weiteren und noch einen.

● Eine SEELENPRÜFUNG *Frells* enthüllt, dass ein Dämon Anspruch auf seine Seele erhebt (er gilt als *Verblendeter*, siehe Seite 196).

DER PAKT

Der *Irhiadzhal* bot *Frell* eine Möglichkeit, sich für die jahrelange Quälerei durch den Bestienmeister zu rächen. Ein *Asseroth* übernahm für die Tat die Kontrolle über den Leithund des Rudels, den *Frell* aus seinem Käfig ließ. Entgegen der sonstigen Gewohnheiten der Bluthunde schlich sich der Dämon lautlos an den stark ange-trunkenen Bestienmeister an und tötete ihn mit einem Biss in die Kehle. Danach kehrte er in seinen Käfig zurück. Der *Irhiadzhal* hoffte, mit der Tat Rachedgedanken bei den Orks zu schüren, wird aber durch deren Gleichgültigkeit überrascht. *Frells* Gegenleistung für den Mord an seinem Peiniger besteht in einem Brandanschlag auf die verlassene Halle des Lichts (siehe unten).

DER TEMPELBRAND

In der Nacht nach dem Tod des Bestienmeisters fordert der *Irhiadzhal* seine Gegenleistung von *Frell*: Er soll die geschändete Halle des Lichts anzünden. Das entstehende Feuer soll auf umliegende Häuser übergreifen und etliche *Gashoker* ihr Heim oder gar Leben kosten. Der Dämon wird dafür sorgen, dass auch *Frell* im Feuer umkommt, damit sein Kadaver die Rachedgelüste der Geschädigten gegen die Orks lenkt.

Der Grishik erfährt seine Aufgabe in den Abendstunden durch dunkle Halluzinationen. Danach besorgt er sich Lampenöl und einige Lumpen, bevor er mitten in der Nacht zum Tempel schleicht. Dort legt er an verschiedenen Stellen Feuer, das schnell auf das morsche Gebälk übergreift. *Frell* wird durch sein Feuer überrascht und im brennenden Gebäude eingeschlossen. Panisch sucht er Schutz im Reliquienschrein unter dem Altarblock, wo er zwar nicht verbrennt, aber jämmerlich erstickt. Dort entdeckt man seinen Leichnam nach dem Feuer.

Sollten die Helden *Frell* durch die Untersuchungen verdächtigen, können sie den Tempelbrand im Vorfeld verhindern.

FEUER IN DER STADT!

Sofern die Helden nicht vorher eingegriffen haben oder noch unterwegs sind, werden sie etwa eine Stunde nach Mitternacht durch Schreie in den Straßen geweckt. Panische Bürger eilen mit Hacken und Eimern zur Halle des Lichts,



die in Flammen steht. Dort hat sich schon eine ansehnliche Menschenmenge gebildet, die jedoch von einem größeren Trupp Orks daran gehindert wird, das Feuer zu bekämpfen. In der Hitze des Rondramondes brennt der marode Tempel wie Zunder und davonstiebende Funken drohen umliegende Gebäude in Brand zu setzen. Anstatt den Brandherd zu bekämpfen oder die unmittelbar bedrohten Gebäude zu sichern, verlangen die Orks, dass zuerst die von ihnen bewohnten Gebäude im Norden der Stadt gesichert werden. Hier sind kühle Köpfe gefragt, denn die Gashoker sind darüber so aufgebracht, dass sie nicht mehr in der Lage sind, die Wichtigkeit der Brandbekämpfung zu verdeutlichen. Es droht ein Großbrand zu entstehen, der die gesamte Stadt in Schutt und Asche legen könnte.

Je nachdem, wie sehr sich die Helden hier engagieren, können sie die Auswirkungen des Feuers stark eindämmen. Ohne ordnendes Eingreifen werden etliche Häuser zerstört, bevor ein heftiges Gewitter in den Morgenstunden die Flammen unter Kontrolle bringt. Dabei finden etwa zwei Dutzend Gashoker den Tod. Sobald am nächsten Tag die verbrannte Leiche des orksischen Brandstifters entdeckt wird, verschärft sich die Stimmung in der Stadt merklich. Hier und da hört man deutliche Rufe nach Vergeltung an den Schwarzpelzen, die für das Feuer verantwortlich gemacht werden.

DIE HURE

Die folgende Episode ist beliebig einsetzbar und dient dazu, die Menschen gegeneinander aufzubringen.

Erneut werden die Helden durch einen Tumult aufmerksam: Vor einem **Haus (8)** im Süden der Stadt drängen sich die Leute, jeder versucht einen Blick ins Innere zu werfen. Dort hat sich Schauriges abgespielt: Der *Lange Lars* (34, hoch gewachsen und hager, jähzornig), ein Sternengoldsucher aus Thorwal, hat seine Frau *Vanja* (26, genannt Mopsen-Vanja, etwas füllig, ehemalige Hure) in rasendem Zorn abgeschlachtet. Danach versuchte er sich selbst zu erhängen. Jedoch riss das Seil und ließ ihn mehr tot als lebendig zu Boden stürzen. Durch das Geschrei im Haus wurden mehrere Nachbarn herbeigelockt, die sich jedoch nicht trauten, etwas zu unternehmen. Erst als *Huren-Han* (52, stämmig, Glatze, brutal), der Besitzer der **Roten Laterne (5)**, mit seinen Leuten ankam, drang man ins Haus ein.

Derzeit ist Lars gefesselt und apathisch. Einer der Söldlinge Hans übergibt sich in einer Ecke, der andere sitzt bleich daneben. Han befindet sich in einem heftigen Streit mit dem Dunklen Lan. Der fordert die Herausgabe des Mörders, um ihn einem praisogefälligen Prozess zuzuführen. Han hingegen will das Stümperwerk des Thorwalers mit einem ordentlichen Seil direkt beheben. Als Pilger der Quanionsqueste sollten die Helden die Partei des Predigers ergreifen. Han gibt angesichts seiner ausgeschalteten Söldner zähneknirschend nach. Da die Sachlage klar scheint, fordert er den Prozess für den nächsten Tag – genügend Zeit, so ein ‚Ereignis‘ vorzubereiten. In Ermangelung eines Rechtsgelehrten oder Freiwilligen bittet Lan die Helden, die Verteidigung Lars' zu übernehmen. Er selbst, sein Sohn und ein dritter Bürger

werden als Richter, Huren-Han als Ankläger fungieren. Lars wird solange in eine Zelle der alten Garnison gesperrt.

SPUREN DER BLUTTAT

Als Verteidiger sollten die Helden selbst die Zusammenhänge der Tat untersuchen. So nicht anders angegeben, entsprechen die Aussagen der Wahrheit.

Der Tatort

- Eine Untersuchung der aufgeschlitzten Leiche ist nur etwas für Hartgesottene. Sie bringt Anatomen die Erkenntnis, dass Vanja etwa im 6. Monat schwanger war.
- Die Mordwaffe ist Lars' blutbesudelte Skraja.
- Zwischen den Dielen wächst eine Quanione, etwa an der Stelle, wo Lars zu Boden stürzte.

Zeugen

- Direkte Zeugen gibt es keine. Die Nachbarn bestätigen, dass bis zum Eintreffen Hans niemand das Haus betreten oder verlassen hat.
- Lars wird als jähzornig beschrieben, allerdings niemals gegenüber seiner Frau.
- Niemand kann sich die Tat recht erklären, die beiden galten als ausgesprochen glücklich.
- Er kehrte vor einigen Monden erfolgreich von der Sternengoldsuche zurück. Neben ein paar kleineren Bröckchen hatte er einen kinderkopfgroßen Guldens Stern gefunden.
- Mit dem Goldklumpen bezahlte er Vanjas Auslöse bei Huren-Han. Der Bordellbesitzer hatte sich gewunden wie ein Aal, musste sie aber ziehen lassen, da Lars ihn öffentlich zu einer entsprechenden Aussage gebracht hatte.
- Mopsen-Vanja war einer der Kundenmagneten Hans. Auf die Weise lernte sie auch Lars kennen.

Huren-Han

- Han behauptet, er habe Vanja freiwillig ziehen lassen, er wollte dem jungen Glück nicht im Wege stehen. (Lüge)
- Mit dem Freikauf konfrontiert, gesteht er diesen – immerhin hatte er ja mit dem Unterhalt Vanjas auch Auslagen zu bestreiten: Kleidung, Parfüm, Unterkunft, Schutz, Essen. Dazu kommt der Verdienstausschlag durch den Wegbruch einer seiner „besten Stuten“.
- Lars war schon immer aufbrausend: Er habe mehrere seiner Mädchen im Suff brutal verprügelt, wahrscheinlich wurde das Vanja auch zum Verhängnis. (Lüge)
- Wahrscheinlich konnte Lars nie verwinden, dass Vanja eine Hure war. Sie habe Han vor einigen Wochen sogar tränenüberströmt erzählt, dass Lars sie verdächtige, ihm das Kind eines ihrer Freier unterschieben zu wollen. (Lüge)
- Han wird auch als ertappter Lügner bei seiner Geschichte bleiben. Zur Not ruft er einige seiner Wachen (zu denen Orks und Menschen gehören) herbei und lässt die Helden unsanft vor die Tür setzen.
- Eine SEELENPRÜFUNG zeigt, dass ein Erzdämon Anspruch auf seine Seele erhebt (auch Han ist mittlerweile ein *Verblendeter*).

Lars, der Täter

● Lars ist am Boden zerstört. Er gesteht die Tat und hofft auf eine schnelle Hinrichtung. Er legt keinen Wert auf Verteidigung.

● Nach dem Tathergang befragt, wird deutlich, dass er sich an nichts erinnern kann. Alles ist hinter einem roten Schleier verborgen.

● Lars berichtet, dass ihn in letzter Zeit finstere Träume quälten, die Vanja bei allerlei abartigen Umtrieben mit Männern, Frauen und Schwarzpelzen zeigten. Wahrscheinlich sei er deshalb übergeschnappt.

● Arkane Untersuchungen zeigen die selben Symptome wie bei dem Leithund, der den Bestienmeister tötete (ODEM: verwehende Kraft um Kopf und Herz, ab 4 TaP*: Dämonisch verunreinigt; ANALYS: Besessenheit durch einen minderen Dämon der Domäne Blakharaz). Auch Lars war von einem Assuroth besessen. Als der Dämon seinen Leib verließ, versuchte er sich zu erheben.

● Eine SEELENPRÜFUNG an Han enthüllt, dass seine Seele zwar keineswegs makellos ist, aber auch kein Dämon auf sie Anspruch erhebt. Er ist kein *Verblendeter* oder Paktierer.

DER PAKT II

Der Tod Vanjas geht auf einen Handel des Irhiadzhal mit Han zurück. Dieser konnte die Schmach nicht verwinden, von Lars öffentlich ausgetrickst worden zu sein und so eine seiner besten Huren zu verlieren. Da er sich an den beiden nicht offen rächen konnte, garte es in ihm, bis ihm der Dämon einen Pakt anbot. Durch einen Assuroth brachte er Lars dazu, seine Frau brutal zu ermorden. Han kann nun den guten Ruf des Thorwalers zerstören und ihn eigenhändig an den Galgen bringen. Die Ermittlungen der Helden sind Han ein Dorn im Auge, kommen dem Irhiadzhal aber sehr zu pass, denn sie treiben einen weiteren Keil in die Gashoker.

Hans Gegenleistung für die Tat des Dämons ist die Schändung des Tairachscreins der Orks (siehe unten).

DIE VERHANDLUNG

Die Verhandlung findet auf dem Marktplatz statt und wird von den Orks argwöhnisch beäugt. Fast die gesamte Bevölkerung ist anwesend. Etlichen erscheint die Verhandlung völlig überflüssig, immer wieder wird Geschrei laut, dass der Mörder endlich hängen soll.

Han schildert die Tat in reißerischer Weise. Er stellt Lars als brutalen Wüterich dar, mit dem es ja so ein Ende nehmen musste. Daneben hebt er seine gute Beziehung zu Vanja hervor – was einige abfällig-schlüpfrige Kommentare im Publikum provoziert. Als Zeugen ruft er zwei seiner Angestellten auf, die seine Darstellung bestätigen. Sie wurden von Han bezahlt und verstricken sich bei geschickter Befragung schnell in Widersprüche.

Haben die Helden eigene Untersuchungen angestellt, sollte es ihnen leicht fallen, die Widersprüchlichkeiten aufzuzeigen. Das weckt zwar in etlichen Bürgern Zweifel, wird aber das Todesurteil nicht abwenden. Können die Helden die ma-

gische Beeinflussung beweisen, entgeht Lars der Todesstrafe und wird aus Gashok verbannt.

In jedem Fall spaltet die Gerichtsverhandlung die Einwohner: ein Teil hat Zweifel an Lars' Schuld, der andere will ihn hängen sehen.

DER GESCHÄNDETE GÖTZENSCHREIN

Frühestens in der Nacht nach Vanjas Tod soll Han seinen Teil des Paktes erfüllen. Auch diese Tat können die Helden verhindern, wenn sie Han misstrauen und ihn beobachten.

Zusammen mit zwei treuen Gehilfen schafft er eine seiner orkischen Huren zum verlassenem Tairachscrein, um sie dort regelrecht auszuweiden. Mit ihrem Blut schmieren sie Parolen wie „Freiheit für den Svellt!“ auf den Opferblock. Danach übergießen sie ihr Werk mit Elfenurin und lassen ein elfisches Jagdmesser auf der Leiche zurück.

Die Orks reagieren am nächsten Morgen wie es der Dämon wünscht: Sie machen die Menschen und Elfen der Stadt für die Tat verantwortlich. Rüde werden ein Dutzend Dualisten und drei halbelfische Abenteurer in die Garnison verschleppt. Ihr Blut soll den Schrein rituell reinigen.

Dem Dunklen Lan gelingt es, den Orks die Zusage abzurufen, die Verschleppten freizulassen, wenn ihnen die wahren Schuldigen gebracht werden. Allein ist er zu solchen Untersuchungen jedoch nicht in der Lage – zumal er sich mit seinem Ziehsohn auseinandersetzen muss, der zwischenzeitlich die restlichen Dualisten mit Predigten gegen die Schwarzpelze und deren liederlichen Anhang (die nicht-dualistischen Menschen) aufstachelt.

SPURENSUCHE

Folgende Informationen zur Aufklärung können die Helden erhalten:

Am Tairach-Schrein

- Die Leiche riecht nach billigem Parfüm.
- In einem nahen Gebüsch liegt eine Flasche mit einem Rest Elfenurin, in die das Siegel des Roten Salamanders eingepreßt ist.
- Im blutigen Schlamm um den Opferblock ist eine zertratene Quanione zu entdecken.

Die Flasche

- Im Gasthaus Zum Wilden Mann ist der reisende Alchimist *Haggard Regis* (48, etwas zerstreut, Halbglatze) abgestiegen.
- Er hat gestern eine Flasche Elfenurin verkauft. Der Käufer war ungepflegt, bärtig und dunkelhaarig.
- Er schien nur im Auftrag gehandelt zu haben, denn er hatte die Bestellung auf einem Zettel notiert, den er ihm gab, da er selbst nicht lesen konnte.
- Haggard besitzt den Zettel noch. Er riecht stark nach billigem Parfüm, demselben wie an der Leiche. Es handelt

sich um einen Lieferschein einer Lowanger Brauerei, auf dessen Rückseite „1 Flasche Elfenurin“ geschrieben wurde. Bringen die Helden ein Dokument von Han an sich, können sie erkennen, dass es seine Handschrift ist.

● Die Schänken Gashoks brauen ihr Bier selbst. Das Bordell hingegen lässt immer mal zwergisches Bräu aus Lowangen kommen.

DER WAHRE SCHULDIGE

Alle Spuren führen letztlich zu Huren-Han. Der leugnet natürlich alles. Liefern die Helden Han und seine Gehilfen lebend (!) bei den Orks ab, werden sie sich an die Abmachung halten und die Geiseln freilassen. Bei der Festnahme ist also Vorsicht angesagt.

Han besitzt ein Dutzend Wächter, die den reibungslosen Bordellbetrieb sichern: allesamt erfahrene menschliche oder orkische Kämpfer. Denkbar wäre es, einen der Untergebenen Hans zur Mitarbeit zu bringen – das Bordell ist ein einträgliches Geschäft und wenn Han weg ist, wäre dessen Platz frei.

DIE HALLE DER FINSTERNIS

Früher oder später werden die Helden den ehemaligen Borontempel untersuchen. Das Areal ist von einer zweieinhalb Schritt hohen Mauer umgeben. Vor dem Gittertor stehen stets vier Khurkach Wache, während eine Doppelpatrouille mit einem Bluthund die Mauer abgeht. Der südliche Teil des Geländes ist ein kleiner Anker. Der eigentliche Tempel war im nördlichen Hauptgebäude untergebracht, die restlichen Flügel um das Atrium dienten als Wohn- und Wirtschaftsräume. Der Komplex ist reichlich verwahrlost, im Inneren liegen die gebleichten Knochen von etwa zwei Dutzend Menschen und einem Dutzend Orks, die meisten davon in der Tempelhalle. Die Einrichtung zeigt deutliche Spuren der Plünderung und des Verfalls.

In der Tempelhalle stehen mehrere Reihen unbequemer Steinbänke. Sie sind allesamt auf den basaltenen Altarstein im Zentrum ausgerichtet. Die Säulen, die das Tempeldach tragen, sind mit düsteren Figurinen geschmückt: Gargylen, Chimären und anderen Alptraumgestalten – die Diener des Herrn der Finsternis.

DIE KANOPE DER FINSTERNIS

Die Kanope war die wichtigste Reliquie des Tempels und wurde in einem Schrein im Altarblock aufbewahrt. Schon beim Betreten der Tempelhalle fällt auf, dass fast alle Toten um den Altar herum liegen – die meisten so, als hätten sie gegeneinander gekämpft. Auch Ork gegen Ork! Im Staub sind die Spuren einer Person zu sehen, die vor einigen Wochen zum Altar und wieder nach draußen gegangen ist.

Der Reliquienschrein ist geöffnet, davor liegen die Scherben eines Tongefäßes, von denen noch immer eine bedrohliche Aura ausgeht. Offenbar hat der Eindringling



Die Kanope der Finsternis

es zerschmettert. Auf den Scherben sind Schriftzeichen des Zhayad zu erkennen. Eines davon kann ein entsprechend kundiger Held als Namenssigille Rohals des Weisen identifizieren. Da die Kanope zerstört und damit bedeutungslos für den Irhiadzhal ist, können die Helden sie ungefährdet bergen und den Tempel wieder verlassen. Werden die Scherben zusammengefügt, kann aus den Schriftzeichen mit einiger Mühe (Ansammeln von 15 TaP* mit *Magiekunde*-Proben +3, 1 Probe pro Stunde) eine wichtige Erkenntnis erlangt werden: Hier war Bal'Irhiadh, offenbar ein Höherer Diener des Blakharaz, gebannt. Der wahre Name dieses Dämons kann nach und nach hergeleitet werden (weitere 25 TaP* ansammeln, 1 Probe pro Tag, je 5 TaP* erhöhen die erreichte Qualität um 1, bis maximal Q 5). Der

Schluss liegt nahe, dass es sich bei der Kanope um eines der 77 Gefäße Rohals handelte. Besorgnis erregend ist für den Kundigen (*Magiekunde*-Probe +2), dass die Dämonologie einen mächtigen gehörnten Diener des Herrn der Rache namens Irhiadzhal nennt – ein Name, der „Schatten Irhiadhs“ bedeutet.

DER FUNKE DES EWIGEN LICHTS

Mit dem Hinweis aus dem Grab Gashoks kann man erkennen, dass der Blick aller Figurinen genau auf eine Bodenplatte vor der Mitte der Nordwand der Tempelhalle ausgerichtet ist. Bei näherer Untersuchung fällt auf, dass eine Stelle der Platte mit Gips verfüllt wurde. Im Gips verbirgt sich ein eiserner Ring, mit dem sie angehoben werden kann. Darunter führt eine schmale Stiege hinab.

In zwanzig Schritt Tiefe geht ein niedriger Ziegelgang nach Süden. Er mündet etwa unter dem Atrium in einen kleinen Raum. Dieser wird von warmem, goldenem Licht erleuchtet,

das von seiner Mitte ausgeht. Hier, auf einem Sockel, ruht in einem bauchigen Bernsteingefäß der Funke des Ewigen Lichts. Um den Sockel verläuft eine Inschrift in Bosparano:

MERKE, SUCHER DES LICHTS: OHNE FINSTERNIS KANN ES KEIN LICHT GEBEN. ERST IN DER GRÖSSTEN DUNKELHEIT WIRST DU ERKENNEN, DASS DER KLEINSTE FUNKE HELL LEUCHTET, WIE DIE SONNE SELBST. VERDÄMME DIE DUNKELHEIT NICHT, DENN ERST DURCH SIE KANNST DU RICHTIG VON FALSCH UND ORDNUNG VON CHAOS UNTERSCHIEDEN!

TEMPELSTURM

Als Bal'Irhiadh Gashok verließ, blieb sein Schatten Irhiadzhal im Tempel zurück. Seither vergiftet dieser Dämon (der einem etwas schwächeren Exemplar des in **WdZ 214** beschriebenen Gehörnten entspricht) schwache Seelen von Gashokern. Seine letzte Aufgabe ist es, jene zu bekämpfen, die dem Geheimnis des Tempels der Dunkelheit zu nahe kommen – was spätestens der Fall ist, wenn die Gruppe den Phosphoros entdeckt. Dabei verlegt er sich auf einen perfiden Plan: Zuerst lässt er mit lautem Knall Tor und Fensterläden der Tempelhalle zuschlagen. Danach belebt er zwölf Skelette – was eine Spielrunde dauert. Währenddessen wirkt er mit intensiven dunklen Halluzinationen auf den Lichten Lan ein. Der trommelt in aller Eile einige Dualisten zusammen. Mit der Überzeugung, dass sich im Tempel finstere Kultisten aufhalten, die für all das Übel der letzten Wochen verantwortlich sind, zieht der Mob mit Fackeln und Mistgabeln los. Auf dem Weg schließen sich immer mehr Einwohner an, so dass sich eine ansehnliche Menge vor der Halle der Finsternis einfindet. Angesichts des wütenden Mobs vor und des wieder erwachten Spuks hinter sich, suchen die Orkwächter schnell das Weite, um Verstärkung zu holen.

Die aufgepeitschte Menge dagegen beginnt das Tempeltor zu berennen. In diesem Moment erteilt der Irhiadzhal den Untoten den Befehl, sich zu erheben und gibt das Tor frei. Als die Menge in die Halle stürmt, sehen sie sich den Skeletten gegenüber, hinter denen sich die Helden offenbar verstecken. Die Situation ist klar und ein fanatisches: „Da sind sie!“ des Lichten Lans beseitigt jeden verbliebenen Zweifel. Skelette und Mob stürzen sich aufeinander und obwohl einige Bürger den Untoten zum Opfer fallen, können diese den rasenden Mob nicht lange aufhalten. Den Helden bleibt nicht viel Zeit zu reagieren, bevor alles um sie in Blut versinkt und sie selbst zum Opfer des Mobs werden (für die aufgepeitschten Bürger können Sie die Werte eines Mitläufers der *Hand der Rache* (Seite 214) verwenden).

Dämonisch beseelte Skelette

Klaunen:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 20 **RS** 2 **WS** 7 **AuP** unendlich **MR** 5 **GS** 7

Kampfmanöver: Wuchtschlag, Niederwerfen

Besondere Eigenschaften: *Lichtscheu, Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände aller Götter, Schwere Empfindlichkeit gegen boron- und praiosgeweihte Objekte, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss und Eigenschaften und Immunität gegen die Merkmale Herrschaft und Form.*

Die Skelette sind immun gegen alle Manöver, die direkt oder indirekt die SF Finte voraussetzen. Sie erleiden keine Einbußen aufgrund von geringer Lebensenergie, wohl aber durch Wunden. Ihre KL beträgt 5.

Wenn es gelingt, den Verursacher des Spuks zu identifizieren (zum Beispiel über einen ODEM mit Flächenwirkung oder eine SICHT AUF MADAS WELT; im LICHT DES HERRN wird er als Schatten sichtbar), ist es am wirksamsten, den Irhiadzhal direkt anzugreifen (EXORZISMUS +7, PENTAGRAMMA +21; falls der Wahre Name Bal'Irhiadhs hergeleitet wurde, erleichtert er die Bannung um die doppelte bereits erreichte Qualität) oder aber einfach das Bernsteingefäß des Lichtfunken zu öffnen. Sofort ist die Halle in gleißendes Sonnenlicht getaucht, das die Untoten zu Staub zerfallen lässt. Ein niederhöllisches Kreischen zieht die Aufmerksamkeit aller auf den Irhiadzhal, der durch das Licht erstmals gezwungen ist, sich zu offenbaren: Er erscheint als eine mehr als doppelt mannshohe, schwebende Schatten-gestalt, die grob an einen Menschen erinnert. Der Körper ist in eine wallende Robe gehüllt, die an den Schultern in langen Haken ausläuft, von denen zwei verkrümmte Leichen herab baumeln.

SCHWEIGEN IST GOLD

VON OLIVER BAECK

MIT DANKE AN BJÖRN BERGHAUSEN
UND KAI ROHLINGER

Zeit: Frúhsommer (Ingerimm bis Praios) eines beliebigen Jahres vor 1035 BF

Ort: Umland von Gareth

Helden: Einsteiger

Thema: Legenden und ihr wahrer Kern, Pilgerwesen



DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Das Städtchen Hallklee südöstlich von Gareth ist ein regional recht bedeutendes Pilgerziel. Im dortigen Praiostempel hängt ein goldener Gong, der vom Heiligen Owilmar gefertigt wurde, bevor er sein Meisterwerk schuf: den Großen Gong in der Stadt des Lichts. Das Wunder des Sankt-Owilmar-Gongs zu Hallklee bestand darin, dass er jedes Mal von selbst erklang, wenn sein großes Gegenstück in Gareth angeschlagen wurde. Doch seit der *Schlacht in den Wolken* ist der kleinere Gong verstummt.

Das Schweigen des Gongs hat einen Disput zwischen den beiden Geweihten im Tempel verursacht. Durch Quanionenblüten und eine Begegnung mit dem Novizen *Bosper* werden die Helden darauf aufmerksam. Sie können zur Klärung beitragen, indem sie den lange verschollenen Schlegel – dessen Existenz in Vergessenheit geraten war – wiederfinden.

Am 1. Praios des nächsten Jahres wird der Schlegel zum ersten Mal seit über 400 Jahren benutzt. Als der Schall durch den Tempel dröhnt, offenbart sich eine Botschaft Owilmars.

DAS ABENTEUER

BLÜTEN AM WEGESRAND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nähe der Metropole Gareth ist unverkennbar: das fruchtbare Land nährt viele Menschen. Auch wenn euer Weg an sattgrünen Wiesen oder goldenen Feldern vorbeiführt, immer ist ein Dorf, eine Windmühle oder wenigstens ein Gehöft in eurem Blickfeld. Vor einigen Jahren noch hätte im strahlenden Sonnenschein schon die gleißende Kuppel der Stadt des Lichts aus der Ferne geleuchtet, aber dieses unübersehbare Zeichen des Götterfürsten ist der *Schlacht in den Wolken* zum Opfer gefallen.

Dafür bemerken wandernde Helden ein Leuchten am Wegesrand: auf einer saftigen Weide blühen, nur wenige Schritte hinter dem Zaun, goldene Blüten – Quanionen. Sie wach-

sen auf einer kreisförmigen Fläche von anderthalb Schritt Durchmesser – ein Hinweis auf den Tempelgong. Noch während die Gruppe die Blumen in Augenschein nimmt, sprießen vereinzelt weitere Blüten abseits des Kreises. Sie legen eine Spur: die goldenen Tupfer führen zu einem lichten Hain in einer Bodensenke auf der Weide, ein paar Dutzend Schritt von der Straße entfernt.

Auch in dem Wäldchen aus Birken und Weiden sind noch Quanionen zu entdecken. Geht man ein Stück weiter hinein, ist in der Mitte eine schattige Lichtung mit einem Teich auszumachen. Am Ufer liegt reglos eine weißgekleidete Gestalt. Besorgte Helden kann man beruhigen: beim Näherkommen vernimmt man leichtes Schnarchen. Der junge Mann ist offenbar ein Novize der Praioskirche – er trägt das weiße Untergewand, seine Kutte liegt gefaltet neben ihm, die Sandalen, ein Beutel mit Wegzehrung und ein Wasserschlauch darauf.

Der Bursche schläft tief und fest. Weckt man ihn, fühlt er sich ertappt und ist peinlich berührt. Kaum dass er seinen



Namen genannt hat („Bosper. Bosper Kleehaus. Novize im Tempel zu Hallklee bin ich.“), stellt er klar, dass er mit seinem Nickerchen nicht gegen die gute Ordnung verstoßen hat. Er ist auf dem Weg von Gareth nach Hallklee, wo man ihn gegen Abend wieder erwartet, und er hat an diesem heißen Tag die Abkürzung über die elterliche Weide genommen, um sich am Teich zu erfrischen.

Rügen kann man Bosper nur, weil der Kleiderstapel neben ihm so unordentlich scheint. Darüber ist er sehr verblüfft und beteuert, die Kutte säuberlich gefaltet zu haben. Tatsächlich hat offenbar jemand den Haufen durchwühlt – und wie Bosper rasch feststellt, fehlt etwas: die Botentasche mit den Dokumenten, die er aus der Stadt des Lichts zu seinem Heimattempel bringen sollte. Der junge Mann ist ratlos (“Einen Novizen bestehen – wer macht denn sowas?”), die Neugier der Helden ist hoffentlich angestachelt.

BOSPER KLEEHAUS

Der Novize zählt erst siebzehn Götterläufe, hat aber eine Statur wie ein Immanspieler. Auf dem kräftigen Körper sitzt ein Kopf mit kurzem Blondhaar und braunen Augen. Das Gesicht ist jugendlich und freundlich; wie viele riesenhafte Menschen könnte Bosper keiner Fliege etwas zuleide tun. Unverkennbar verbringt der Sohn von Großbauern aus Hallklee viel Zeit an der frischen Luft.

Obwohl er erst Anfang kommenden Jahres die Weide erhalten soll, geht man im Tempel respektvoll mit ihm um. Unter seinen Ahnen sind Hochgeweihte, und beim Jahresorakel 1028 BF offenbarte sich Praios in Hallklee durch seinen Mund.

Die sprichwörtliche Arroganz der Praiosgeweihten geht dem Jungen völlig ab. Seine bäuerliche Herkunft hat ihn perainegefällige Demut gelehrt. Vor allem aber wird Bosper einer der ersten Geweihten der ‚neuen Generation‘ nach dem Verschwinden des Ewigen Lichtes sein. Seine prägenden Erfahrungen waren nicht Herrschen und Befehlen, sondern Suchen und Fragen.

WER MACHT DENN SOWAS?

Über die gestohlene Tasche weiß Bosper nicht viel. Er ist vorgestern in Hallklee aufgebrochen, um der Stadt des Lichts ein Schreiben zu überbringen. Worum es ging, weiß er nicht, aber hat mitbekommen, dass die Tempelvorsteherin und ihr Vertreter den Brief gemeinsam verfasst hatten. Gestern hielt er sich in Gareth auf, heute Morgen wurde ihm eine schwere – wohl mit Dokumenten vollgestopfte – Rolle aus weißem Ziegenleder übergeben, die mit Lederkappen verschlossen, aber nicht versiegelt war. Er hat sich den Inhalt nicht angesehen.

Die Abkürzung über die Weide mit der Rast am Teich ist bei gutem Wetter Bospers üblicher Weg. Er hat hier etwa zwei Stunden geschlafen. Die Blumen sind ihm nicht aufgefallen, vermutlich sind sie gerade erst gewachsen – er ist entzückt, wenn er die „Quanionslichter“ entdeckt.

Eine *Spurensuche* zeigt: Bosper ist quer über die Weide auf dem kürzesten Weg von der Straße gekommen (0 TaP*). Der Dieb (es finden sich nur Spuren einer anderen Person) kam aus der anderen Richtung (3 TaP*) und verschwand vor rund einer Stunde (7 TaP*) wieder dorthin. Er hat genau den Weg genommen, den Bosper nun eingeschlagen hätte; hier gibt es einen Trampelpfad im Gras. Der Dieb hat sich also ausgekannt. Bosper verdächtigt daher seine kleinen Geschwister, ihm einen Streich gespielt zu haben. Die Spuren deuten jedoch (ab 3 TaP*) auf einen Erwachsenen hin. Der Wiesenpfad führt zu einer Fachwerkscheune an der Straße nach Hallklee. Dort verliert sich die Spur, aber auf einem Balken an der Rückseite (zur Weide hin) liegt die vermisste Rolle. Reisende auf der Straße können sie nicht sehen, ein Wanderer auf der Weide schon – wollte der Dieb, dass Bosper sie findet? Nach dem Gewicht zu urteilen, fehlt nichts. Die Tasche ist prall gefüllt mit sorgfältig geroltem Pergament. Zusammengefügt ergeben die Blätter ein Quadrat von acht Spann Kantenlänge. Darauf ist eine detaillierte Zeichnung des anderthalb Schritt durchmessenden Gongs zu Hallklee zu sehen. In den freien Ecken steht in geschwungenen Lettern: „Getreuliches Abbild des Sankt-Owilmar-Gongs / im Tempel zu Hallklee / Gefertigt zum zwölften Jahrestag / der Krönung Kaiser Bodars“. Es handelt sich also um eine rund 200 Jahre alte (Bodar I. regierte 772-809 BF) Darstellung des Gongs in Originalgröße. Zusätzlich flattert eine Notiz des Archivars heraus: „Die Ordnung in den Archiven ist zerstört. Mehr war nicht zu finden.“

Vor der Scheune picken Spatzen an recht frischen Pferdeäpfeln, im Gebäude ist der Boden auf einer Fläche von etwa zwei auf zwei Schritt kürzlich gefegt worden. Offenbar hat sich der Dieb die Pergamente anschauen wollen, ohne sie zu beschädigen – und ist dann Richtung Hallklee fortgeritten.

Mit Informationen über den Gong kann Bosper (oder ein Held aus der Gegend) dienen. Stolz erzählt er, dass der Gong vom Heiligen Owilmar gefertigt wurde, bevor er den Großen Gong in der Stadt des Lichts schmiedete. Nähere Informationen zu dem heiligen Baumeister der Praioskirche finden Sie im Szenario **Mord im Sonnenlicht** (Seite 66) sowie im **Praios-Vademecum**. Der nach ihm benannte Gong erklang jedes Mal von selbst, wenn sein Gegenstück in Gareth geschlagen wurde. Bedauernd ergänzt der Novize: Als der Große Gong in den Trümmern der Stadt des Lichts begraben wurde, verstummte der Gong zu Hallklee. Obwohl der Große Gong inzwischen freigelegt wurde und seit einiger Zeit wieder geschlagen wird, gibt sein kleines Gegenstück keinen Ton mehr von sich.

Nur ungern deutet Bosper an, dass es darüber einen Streit zwischen den beiden Geweihten des Tempels gibt. Lieber lädt er die Helden ein, ihn nach Hallklee zu begleiten. Auch wenn der Diebstahl sich in Wohlgefallen aufgelöst zu haben scheint – geklärt ist er nicht, und hatte das Blühen der Quanionen noch einen anderen Grund?

STREIT UM DIE ORDNUNG

Hallklee besteht aus schmucken Fachwerkhäusern mit bunten Balken. An der Nordseite des Marktes, im vollen Licht der Mittagssonne, steht der Praiostempel. Die Herberge gegenüber ist für einen Ort von nur 800 Einwohnern erstaunlich groß und trägt den „Goldenen Gong“ im Namen. Außerhalb gibt es noch einen Firuntempel. Der nächste Peirinetempel befindet sich in Vierok, aber am Rand des Ortes sind Schreine der Göttin verteilt: einfache Holztürme, die mit Blumen und Feldfrüchten geschmückt sind und von Storchennestern gekrönt werden.

Die Gruppe erreicht den Ort wohl am Nachmittag. Bosper führt sie zu einem Haus schräg hinter dem Tempel, wo sich die Praiostagsschule und die Quartiere der Geweihten befinden. Dort kommen ihm zwei Priester entgegen: die Tempelvorsteherin *Praiadne* und der Geweihte *Egilmar*.

PRAIADNE KLEEHAUS

Hochwürden (nur weitläufig mit Bosper verwandt) zählt rund 60 Götterläufe und hat die meisten davon in Hallklee verbracht. Ihre Haare sind zu einem Dutt gebunden und seit der Schlacht in den Wolken vollständig ergraut. Sie kneift ihre graublauen Augen so häufig zusammen, dass eine tiefe Falte an der Nasenwurzel entstanden ist – diese Miene wirkt missgelaunt, ist aber eher einer leichten Kurzsichtigkeit geschuldet. Die stämmige, resolute Frau ist verwitwet und mehrfache Großmutter, Kinder und Enkel leben über die gesamte Kaisermark Gareth verstreut. Praiadne ist bodenständig und konservativ. Mit den neuen Entwicklungen tut sie sich schwer – gerade deshalb sucht sie Halt in den alten Traditionen.

EGILMAR VON RUCHIN

Egilmar ist ein eleganter, etwa 40jähriger Mann. In seinem akkurat geschneitten schwarzen Haar und dem sorgfältig gestutzten Bart finden sich erste graue Fäden – was seinem Aussehen nicht im Geringsten schadet. Seine Gnaden entstammt altem garetischen Adel, unter seinen Vorfahren waren die früheren Grafen von Schlund und sogar ein Priesterkaiser. Er strahlt Weltläufigkeit aus, der Ort Hallklee wirkt zu klein für einen Mann seines Formats.

Allerdings vertritt er als Braniborier Ansichten, mit denen er bei Kirchenoberen in Ungnade gefallen ist – spätestens seit er sich während der Garether Hungerrevolte im Jahr 1024 BF um der Gerechtigkeit willen auf die Seite des Volkes gegen den Adel stellte. Deswegen hat er sich nach Hallklee zurückgezogen. Die Quanionsqueste sieht er als Gelegenheit, die Kirche in seinem Sinne zu beeinflussen; mit scharfem Geist und geschliffener Rede kommt er häufig zu Schlüssen, die der einfache Gläubige nachvollziehen kann.

In Hallklee trägt etwa jeder sechste Bewohner den Namen Kleehaus; es gibt fünf verschiedene Familien, die nur weitläufig miteinander verwandt sind. Man hüte sich, die Kleehäusler-Sippe mit den Kleehausens zu verwechseln – dort lauern Fettnäpfchen für Auswärtige.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Beide begrüßen Bosper freundlich. Während Praiadne noch fragt „Wie war die Reise, mein Junge?“, fällt ihr Egilmar ins Wort: „Was hast du uns mitgebracht?“ Der Novize übergibt ihm die Rolle. Mit raschem Griff öffnet der Geweihte sie, schüttelt den Inhalt heraus und breitet das Pergament auf einem Tisch im Schatten einer Linde aus.

Kaum drei Herzschläge lang betrachtet er das Bild, dann trommelt er mit dem Zeigefinger so heftig auf die Mitte des alten Pergaments, dass es einem Archivar die Zornesröte ins Gesicht triebe. Dazu ruft er: „Da! Das ist der Beweis! Dellen! Der Gong ist geschlagen worden!“ Kopfschüttelnd beugt sich Praiadne ebenfalls über das Blatt und schaut sich diese Stelle an. Zweifelnd erwidert sie: „Hm. Ist das nicht nur der Schattenwurf? In der Mitte hat der Gong doch eine flache Kuppe ...“

Wenn das Verhalten Egilmars den Helden merkwürdig vorkommt, haben sie Recht. Tatsächlich hat er sich von seiner Ungeduld übermannen lassen und ist Bosper entgegengeritten. Er wollte als erster einen Blick auf die erhofften Dokumente werfen, um sich für den Streit mit Praiadne zu wappnen. Die Rolle hat er nur mitgenommen, weil er das Pergament nicht am Rand des Teiches auffalten wollte. Er streitet das nicht ab (das wäre schließlich eine Lüge!), aber drängt darauf, rasch auf das – für ihn – Wesentliche zurückzukommen, nämlich den Disput um den Gong. Der Streit um „Dellen“ ist allerdings fruchtlos: auf der makellosen Oberfläche des Gongs selbst ist nichts dergleichen zu erkennen. Halbherzig weist Praiadne darauf hin, dass kein Schlegel erwähnt wird – was für Egilmar noch lange kein Beweis für die Nichtexistenz des Schlegels ist.

Die Helden sollten beide Seiten nachvollziehen können. Sie dürfen sich gern am Disput beteiligen; die bloße Zahl der Unterstützer wird den Streit nicht entscheiden. Bosper selbst grübelt viel, ohne bisher zu einem Ergebnis gekommen zu sein. Er wird sich bald entschuldigen, um den abendlichen Gottesdienst vorzubereiten.

IM SANKT-OWILMAR-TEMPEL

Der Tempel zu Hallklee ist schlicht, aber eindrucksvoll: ein einschiffiges Gebäude, strahlend weiß verputzt und mit einem roten Ziegeldach gedeckt. Auch im Innern sind die Wände weiß gestrichen. Bodendielen, Deckenbalken, Tempelbänke und nicht zuletzt der Altar bestehen aus Bospara-

SCHWEIGEN ODER HANDELN?

Der Disput schwelt schon einige Zeit. Die wesentlichen Linien sind im Folgenden dargestellt – sie sollen nicht vorgelesen werden, sondern als Anhaltspunkte für einen ausgespielten Streit der Priester untereinander oder mit den Helden dienen.

PRAIADNE: SCHWEIGEN IST GOLD

Das Verstummen des Gongs ist eine göttliche Prüfung, die ebenso zu erdulden ist wie die Entrückung des Ewigen Lichts. Gerade in dieser Zeit der Umwälzungen muss man an Traditionen festhalten und so das Vertrauen auf Praios beweisen. Wer treu im Glauben ist, dem wird der Götterfürst dereinst wieder seine Gunst schenken. Es wäre kleinmütig, ein Wunder des Herrn und ein von einem Heiligen geschaffenes Artefakt durch ein profanes Mittel zu ersetzen. Würde nicht womöglich dadurch erst die Verbindung zum Großen Gong endgültig gekappt? Außerdem: es gibt ja nicht einmal einen würdigen Schlegel für dieses Meisterwerk.

EGILMAR: HANDELN TUT POT

Es ist ein Gong. Ein Gong soll tönen. Er klingt er nicht von selbst, muss man ihn anschlagen. Gibt es keinen würdigen Schlegel, muss man einen beschaffen. Grundsätzlich: Mit der Quanionsqueste sind die Gläubigen aufgefordert, neue Wege zu beschreiten. Praios wird uns seine Wunder nicht zuteilwerden lassen, wenn wir tatenlos abwarten. Vielleicht ist es sogar Teil der Aufgabe, die der Götterfürst uns stellt, den Gong neu erklingen zu lassen?

EINIG ÜBER DIE VPEINIGKEIT

Bei aller rhetorischen Schärfe wird der Streit stets sachlich geführt. Egilmar mag der gewandtere Redner sein, aber er achtet Praiadnes Argumente. Vor allem respektiert er ihre Autorität als Tempelvorsteherin: er würde sie niemals vor vollendete Tatsachen stellen, indem er den Gong einfach schließe (oder durch die Helden schlagen ließe). Umgekehrt beruft sich auch Praiadne nicht auf ihre Befehlsgewalt, sondern versucht, den Geweihten von ihrem Standpunkt zu überzeugen. Deswegen konnten die beiden ohne weiteres gemeinsam einen Brief an die Stadt des Lichts verfassen und um Hilfe bei der Klärung bitten. Die Antwort empfinden sie als mager. Man hat in Gareth wohl drängendere Probleme als die Belange eines Provinztempels; aber selbstverständlich akzeptieren beide dies, ohne ihre Enttäuschung kundzutun.

nienholz, das im Laufe der Jahrhunderte eine wundervolle goldene Patina gewonnen hat.

Betritt man den Tempel durch das Tor an der Südseite, fällt einem sofort sein größter Schatz ins Auge: der Sankt-Owilmar-Gong hängt an goldenen Ketten über dem Altar an der Nordwand. Der Gong zeigt eine Sonnenscheibe mit zwölf flammenförmigen Strahlen, die sich bis zum Rand ziehen. Zwischen den Strahlen sind feinziselierte Praiosiegel und Heiligendarstellungen zu sehen, deren Beschreibung ein Buch füllen könnte.

Rechter Hand von der Eingangstür (also in der Südostecke) steht eine mannshohe Praiosstatue auf einem Sockel, beide aus mit Blattgold verziertem Holz. Die Figur trägt in der erhobenen Rechten eine Bernsteinlaterne in Form einer Sonne, in der das Ewige Licht des Tempels leuchtet. Weiterhin erhellt wird das Gebäude durch vergoldete Kandelaber mit weißen Kerzen.

Im Südgiebel prangt ein Rosettenfenster, das in weißem und gelbem Glas eine Sonnenscheibe zeigt. Ihre Strahlen setzen sich in einem Fensterband links und rechts der Rosette fort und ziehen sich auch durch die Fenster, die hoch in der Ost- und Westwand Licht einlassen. Je weiter die Fenster von der Südseite entfernt sind, desto mehr bernsteinfarbige, orange-farbene und rötliche Scheiben sind enthalten und ahmen die Farbe von Sonnenaufgang und -untergang nach. Die Nordwand ist fensterlos. Im Zentrum der Sonnenscheibe ist ein Brennglas so eingesetzt, dass das gebündelte Licht mittags am 1. Praios das Rauchopfer in der Messingschale am Eingang entzündet.

Unterhalb der Fenster und hinter dem Altar sind Inschriften aus vergoldeten Messinglettern angebracht; man muss den Kopf in den Nacken legen, um die Bosparano-Worte lesen zu können. Auf einer doppelt mannshohen Messingtafel links der Eingangstür sind die Namen und Lebensdaten aller bisherigen Tempelvorsteher eingraviert. Dort ist noch viel Platz: Praiadnes Eintrag steht auf Augenhöhe des Lesers.

Den Text der Inschriften finden Sie weiter unten. Die Helden können am abendlichen Praiosdienst teilnehmen: Ein paar Dutzend Menschen verlieren sich in den Bankreihen und lauschen der Andacht. Es herrscht eine sonderbare Stimmung: eine bedrückende Mischung aus demonstrativ zur Schau gestellter Zuversicht und kaum verhohlener Resignation – denn auch heute Abend bleibt, allen Hoffnungen zum Trotz, der Gong stumm. Spätestens jetzt sollten die Helden ihre Aufgabe ahnen.

KLINGENDE MÜNZE

Früher hat Hallklee gut von den Pilgern gelebt. Der Tempel erhielt großzügige Opfergaben; gegen eine Spende konnten Gläubige die bestickten Leintücher erwerben, mit denen der Gong regelmäßig poliert wird. Die Herberge war voll, diverse Edelhandwerker fanden ihr Auskommen.

Wenn die Helden sich länger in der Stadt aufhalten, bleibt ihnen der Abschwung nicht verborgen. Auswärtige Gäste in der Herberge sind rar. Am Stammtisch in der Schankstu-





Im Sankt-Owilmar-Tempel

be klagen die Bürger ihr Leid. Der Goldschmied wird seine münz- bis handtellergroßen Repliken des Gongs nicht mehr los, die Schnapsbrennerin (die aus Quitten einen Likör namens „Owilmarströpfchen“ und einen starken Schnaps, den „Gongschlag“, herstellt) muss ihre Erzeugnisse auf dem Markt in Vierok verschleudern. Der Zuckerbäcker findet kaum noch Abnehmer für seine süßen Owilmarsbissen (goldgelbe Baumkuchenspitzen), der Kerzenzieher und die Leinenstickerin haben nur noch den Tempel selbst als Abnehmer ihrer Waren.

Zu vorgerückter Stunde und nach einem Bier zuviel wird mitunter darüber sinniert, ob man den Gong mit einer verborgenen mechanischen Konstruktion zum Klingen bringen könnte. Es ist leicht, solche Pläne entrüstet abzulehnen – aber wer seinen Gesellen entlassen muss, weil er ihn nicht mehr ernähren kann, hat wenig Sinn für religiöse Grundsätze.

WAS IST WAHRHEIT?

Im Jahre 600 BF überfielen die Orks das Mittelreich. Anfang Ingerimm kam ein Trupp durch Hallklee. Die Bewohner flohen oder verbargen sich in ihren Häusern. Nur Malpert Kleehaus, der Vorsteher des Praiostempels (ein direkter Vorfahre Bospers), wollte sich nicht verstecken. Er schlug – wie es seine Pflicht war – den Gong zur Abendandacht. Die Marodeure drangen in den Tempel ein und ermordeten den Geweihten. Als Trophäe stahlen sie „die Keule des glatthäutigen Schamanen“ – der Gong war mit seinen anderthalb Quadern Gewicht viel zu schwer.

Wenige Tage später fielen die orkischen Räuber in der Schlacht auf den nahen Blutfeldern. Sie wurden in ein Masesengrab geworfen, den in Lumpen gehüllten Schlegel ent-

deckte man nicht. Zwölf Jahre später spross eine Bosparanie aus dem Grabhügel und beschützte so das Artefakt.

Im verwaisten Tempel schlug der Gong weiterhin, wann immer eine Andacht hätte stattfinden müssen – womöglich wollte Praios selbst so das Andenken an seinen treuen Diener bewahren. Seine Nachfolgerin, die ihr Amt erst einige Jahre später antrat, konnte sich das Wunder nicht erklären (zumal die Einwohner aus Scham lieber verschwiegen, dass sie Malpert in Stich gelassen hatten); so entstand allmählich die Legende von der Verbindung mit Owilmars Garethers Meisterwerk.

Bei der Schlacht in den Wolken wurde die Bosparanie von einem Splitter der Fliegenden Festung getroffen und stürzte um, so dass sich das Grab öffnete und seither unter agrimothischem Einfluss steht. Der Schlegel ist in Gefahr, darum schweigt der Gong.

Die Helden können die Wahrheit auf mystische Art oder durch profane Recherchen erkennen. Ansatz sollte zunächst sein, Argumente für den Disput zu finden. Dabei verdichten sich die Hinweise, dass der Gong einst geschlagen wurde; anschließend kann man nach dem Verbleib des Schlegels forschen. In besseren Zeiten wäre die erste Anlaufstelle dafür die Stadt des Lichts gewesen. Aber von dort kommen im Moment keine befriedigenden Antworten; es sind also andere Wege zu beschreiten.

Ein handwerklich begabter Held kann am Altar bei genauem Hinsehen Ausbesserungen finden. Zwei daumendicke Löcher, einen Schritt voneinander entfernt, wurden sorgfältig mit Holz verschlossen – erkennbar an leichten Unterschieden in Maserung und Patina. Hier haben sich vermutlich früher einmal Halterungen befunden – wofür wohl?

Die im Tempel vorhandene Chronik beginnt mit dem Amtsantritt von Malperts Nachfolgerin am 1. Praios 604 BF. Zwi-

DIE INSCRIFTEN

Alle Inschriften enthalten die Wörter VOX (Stimme) und LVX (Licht) – naheliegend, weil der Gong bei Sonnenauf- und -untergang und zu Mittag ertönte. Auf der Quanonisqueste kann man das „Licht“ aber wörtlich nehmen und die Sprüche ganz anders deuten.

Die Inschrift an der Nordwand ist dreigeteilt und lautet „VOX VOCET – DVX DOCET – LVX LV-CET“ (Die Stimme rufe – Der Herrscher lehrt – Das Licht leuchtet). Beim Konjunktiv „rufe“ (VOCET) statt „ruft“ (VOCAT) ging es Owilmar vielleicht nur um den Gleichklang der Silben – oder man liest es als Aufforderung.

An der Südwand steht „VOX MEA MAGNIFICAT LVCEM MEAM“ (Meine Stimme preist mein Licht). „Preisen“ ist die liturgische Übersetzung, das Wort bedeutet zunächst nur „groß machen“.

Die Ostwand zeigt den Satz „VOX MEA SONAT DVM APPARET MEA LVX“ (Meine Stimme erklingt, während mein Licht erscheint). Der Satz an der Westwand „VOX MEA SONET ABSIT MEA LVX“ ist der Schlüssel, denn er ist mehr als ein Pendant zum Spruch gegenüber. Vereinfacht heißt es: „Meine Stimme erklinge, (wenn) mein Licht erlösche“. Nur ein echter Kenner des Bosparano (TaW 15+) kann die Konstruktion richtig übersetzen: „Meine Stimme erklinge, und sei mein Licht auch fort“!

schen Lobpreisungen und Listen über Zehnt, Initiationen, Ehen, Bestattungen, Sonnenstunden und Pilgerzahlen ist es gar nicht so einfach, die Schlüsselinformationen herauszufiltern.

Zwar rühmen schon die ersten Sätze das Gongwunder. Aber die Geweihte sucht offenbar selbst nach einer Erklärung; es scheint sich also um ein bisher unbekanntes Phänomen gehandelt zu haben. Die Verbindung mit dem Gong zu Gareth ist ihre Vermutung, die sich allmählich zur Tatsache verselbstständigt – spätestens mit der Benennung von Tempel und Gong nach Owilmar, die Sie zeitlich so legen sollten, dass sie sich am Ende des Abenteuers zum 400. Mal jährt. Mit der Zeit setzt sich die Schreibweise Hallkee für den Ort durch – anfangs heißt er noch Halklee. 660 BF hat ein Zimmermann sechs Dukaten für Arbeiten am Altar bekommen – er entfernte die Halterungen.

Aufschlussreich wären ältere Aufzeichnungen. Die sind weder in der Stadt des Lichts noch durch die Orks zerstört worden: der Baron von Vierok hat sie nach Malperts Tod aus dem Tempel bergen lassen. Die Helden könnten von sich aus im Hauptort der Baronie etwa nach ergänzenden weltlichen Quellen suchen oder bei entsprechenden Nachfragen von den Geweihten dorthin verwiesen werden. Dass sich dort die alte Tempelchronik finden könnte, ließen sich aber auch die Priester nicht träumen.

Die ältere Tempelchronik beginnt mit der Weihe im Jahr des Lichts 12 (360 BF). Rund 50 Jahre später übernahm Owilmar den Innenausbau – zu Beginn seiner Arbeit an der Stadt des Lichts entwarf er den Gong und die übrigen Metallteile (Inschriften, Kandelaber, Tafel der Tempelvorsteher). Bis zum letzten Eintrag Malperts am 2. Ingerimm 600 BF ist von einem Gongwunder keine Rede, wohl aber von den nahenden Orken.

Auch ohne Abstecher nach Vierok kann man die Lösung finden. Auf der Gedenktafel gibt es nur eine Lücke in der Reihe der Tempelvorsteher: von 600 bis 604 BF. Außerdem ist dort eingraviert, dass Malpert am 3. Ingerimm 600 BF „für Praios“ (als Märtyrer) starb. Sein Grab auf dem Boronanger ist das einzige eines Hochgeweihten mit einer Tafel aus Marmor statt einfachem Stein.

Mit etwas *Geschichtswissen* (ab 3 TaP*) kann man die Verbindung zum Ersten Orkenzug erkennen, der in der Schlacht auf den nahen Blutfeldern endete – nur wenige Tage nach Malperts Tod. Ansonsten helfen wieder Bücher aus der Kanzlei des Barons weiter. Einer Auflistung der Schäden des Orkenzuges ist zu entnehmen, dass den Einwohnern rechtzeitig die Flucht gelang – der einzige Tote war der Vorsteher des Praiostempels. Übrigens: der alte Ortsname Halklee rührt von dem ersten Bauern, der hier sein Gehöft errichtete.

Die Spur des Schlegels führt also mit den Orks auf die Blutfelder westlich von Gareth. Mehr können Bücherwürmer nicht herausfinden, jetzt schlägt die Stunde für andere Helden. Die Blutfelder sind groß, aber der Ort der Suche lässt sich eingrenzen: es muss eine Stelle sein, die über Jahrhunderte ungestört geblieben ist (also nicht unter den Pflug genommen wurde) und an der sich erst jüngst etwas geändert hat. Ortskundige (Praiadne verweist nötigenfalls auf ihre Tochter Lechmin, die mit ihrem Mann eine Herberge an der Reichsstraße nach Angbar betreibt) wissen, dass in den „Orkenhügeln“ – Massengräber, in denen die Schwarzpelze verscharrt wurden – die einzige Bosparanie weit und breit wuchs. Sie ist in der Schlacht in den Wolken umgestürzt, seither soll es dort spuken. *Magiegespür* oder *Gefahreninsinkt* können ebenso den Ort weisen.

Mit Prophezeiungen oder der Liturgie VISIONSSUCHE lassen sich einzelne Schritte der Nachforschungen ergänzen oder bei gut gelungenen Proben ersetzen. Vermutet man beispielsweise schon, dass das Wunder mit Malperts Tod verknüpft ist, wird eine Meditation an seinem Grab ganz neue Hinweise ergeben. Ein Held mit dem Nachteil Medium kann im Tempel plötzlich Malperts letzte Worte rufen oder (außerhalb des Heiligtums) von einem orkischen Geist besessen werden. Die Helden sollen ruhig erst ihren Grips bemühen und sich nicht sofort auf göttlichen Beistand verlassen. Für die Ermittlungen ist genug Zeit, sie können acht Stunden oder acht Wochen dauern.

PER ASPERA AD AURUM

Die Blutfelder sind nicht so verdorben wie die Dämonenbrache und weithin sogar wieder besiedelt. Aber es gibt Flächen, die so blutdurchtränkt waren, dass bis heute nichts Rechtes darauf wachsen will. Vor allem die „Orkenhügel“ zählen dazu. Inmitten der von mannshohem Dornengestrüpp überwucherten, welligen Grabhügel erhebt – oder erhob – sich die Bosparanie. Hier ist es viel zu kühl für die Jahreszeit, man hört nirgends Vogelzwitschern. Am Rand des Dornichts ist es nur unheimlich, aber weiter im Innern wird es gefährlich.

Ein Brocken von der Fliegenden Festung, groß wie ein Fuhrwerk, hat von Gareth her eine Schneise in das Gestrüpp geschlagen, die nun mit Brennesseln zugewachsen ist. Am Ende traf das Geschoss die Bosparanie – das war kein Zufall. Der Baum ist umgestürzt, seine Pfahlwurzel hat die Flanke des flachen Hügels aufgerissen, auf dem er gewachsen war. Unter der toten Wurzel gähnt eine dunkle Höhle, aus der faulige Luft hervorweht – und in der etwas schimmert.

Aus Dreck und Moder ragt eine makellos glänzende Spitze hervor: offenbar ist dort der gesuchte Schlegel verschüttet. Noch ist es dem dämonischen Einfluss nicht gelungen, dem Artefakt zu schaden – aber die unheilige Aura ist spürbar. Die Kräfte der Niederhöhlen wollen verhindern, dass die Helden den Schlegel bergen: Agrimoth übt seine Macht über Humus, Luft und Erz aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Angetrieben von Wind, der stoßweise wie Atem aus der Höhle austritt, weht trockenes Dornengestrüpp die Flanke des Hügels herab. Es kommt auf euch zu – und wo eine Ranke an einem verrosteten Orkensäbel oder einem blanken Knochen entlangstreift, da umschlingt sie ihren Fund, nimmt ihn auf. Bald entstehen so widernatürliche Gebilde: mal auf zerborstenen Klingen wie auf Beinen staksend, dann wieder wie ein entwurzelter Dornbusch rollend. Sie nähern sich euch.

Wie gefährlich das Gestrüpp tatsächlich ist, können Sie von der Erfahrung der Gruppe abhängig machen. Für junge Helden reichen peitschenartige Hiebe und Schling-Attacken (AT 9, TP 1W6 (A)) aus, es sollte eher eine Prüfung von Mut und Gottvertrauen sein. Für fortgeschrittene Charaktere können Sie sich an den Werten eines PANDAEMONIUM orientieren (je ‚Busch‘ AT 9, TP 1 bis 2W6, LE 10, RS 2), bei Veteranen dürfen es sogar Gegner sein, die einem durch STEIN WANDLE entstandenen Holz- oder Lehm-Golem vergleichbar sind (siehe **WdZ 198**).

Hilfreich ist vor allem elementare Kraft: Erz-, Humus- und Luftzauber oder -liturgien neutralisieren das pervertierte Element. Der Kampf muss nicht zwingend bis zum Ende ausgefochten werden: Ziel ist es, den Schlegel zu bergen. Es reicht

aus, einem Helden eine Gasse in dem Morast freizuhauen, bis er das Artefakt ergreifen und den Rückzug antreten kann. Die endgültige Austreibung des dämonischen Einflusses ist eine Aufgabe für sich.

Obwohl der Schlegel in knietiefem, stinkenden Moder versunken ist, haftet beim Herausziehen kein Krümelchen Unrat an ihm, noch sind Zeichen seines hohen Alters zu erkennen. Die Helden halten einen anderthalb Schritt langen Stecken aus Bosparanienholz mit Messingbeschlägen in Händen. Der kugelförmige Kopf ist mit weißem Ziegenleder gepolstert und mit goldenen Fäden in Form einer zwölfstrahligen Sonne bestickt – zweifellos das fehlende Gegenstück zum Tempelgong.

DIE BOTSCHAFT ERKLINGT

Durch den Fund des Schlegels ist der Disput geklärt: ohne Zögern legt Praiadne fest, dass der Gong am kommenden 1. Praios geschlagen werden soll – von Bosper, unmittelbar nach seiner Priesterweihe. Die Nachricht von der Wiederverkehr des Artefaktes verbreitet sich wie ein Lauffeuer – gerne unter tätiger Mithilfe der Helden, die so die Wochen bis zum Beginn des neuen Jahres überbrücken können. Die Namenlosen Tage dürfen sie in der Tempelschule zu Hallklee verbringen.

Am 1. Praios bei Sonnenaufgang beginnt die abschließende Andacht von Bospers Ordination. Zur Mittagsstunde ist der Tempel bis auf den letzten Platz gefüllt, natürlich sitzen die Helden vorn. Das Tor steht weit offen, weil zahllose Gläubige vom Marktplatz her der Predigt lauschen. Als das Rauchopfer brennt, greift der entrückte Bosper zum Schlegel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der junge Geweihte setzt den Schlag. Zum ersten Mal seit über 400 Götterläufen wird der Schlegel benutzt, zum ersten Mal seit Jahren hallt der Gong durch den Tempel. Ein dunkler, voller, und doch glockenklarer Ton, der die Luft zum Schwingen bringt und nicht nur den Raum erfüllt, sondern auch Geist und Herz und Seele eines jeden, der ihn hört. In den warmen Klang webt sich ein metallisch singender Oberton: aus den vibrierenden Tempelwänden lösen sich die Messingnägeln, mit denen Owilmars Lettern befestigt waren. Reihenweise fallen die Buchstaben mit einem satten Klingen zu Boden, hinterlassen nur goldfarbene Schemen an der weißen Wand. Doch einzelne Lettern bleiben an ihrem Platz – eine Botschaft des Baumeisters!

Was dort steht, können Sie nach den Bedürfnissen Ihrer Kampagne festlegen. An die Buchstaben der ursprünglichen Inschrift sind Sie nicht gebunden: wenn von einem X nur ein Schenkel herunterfällt, ergibt sich ein Y, genauso kann aus einem B ein R werden. So kann dort oben schlicht „SU-

MYRDALUN“ stehen – aber auch Andeutungen auf künftige Abenteuer oder ein Hinweis, den die Helden bislang übersehen haben. Wenn Sie einfach ein Zeichen der Hoffnung setzen möchten, lautet die Botschaft „SPERETE – LUX LUCET IN ANIMA VIATORIS“ („Hoffet! Das Licht leuchtet in der Seele des Pilgers“), als Warnung „CAVETE – TENEBRAE LUCEM CAPTANT“ („Hütet Euch! Die Schatten greifen nach dem Licht!“).

DER MÜHEN LOHN

Im entstehenden Tumult geht zunächst unter, dass auch von dem Gong goldene Plättchen abgefallen sind: 24 Medaillen, die vorne eine zwölfstrahlige Sonne oder Quanonienblüte zeigen; hinten ist der Satz VOX VOCET – DVX DOCET – LVX LVCET eingeprägt. Die ersten Münzen verschenkt

Praiadne an diejenigen, die sich um Tempel und Quanionsqueste verdient gemacht haben: jeder Held bekommt zwei – eine für sich, eine sollen sie einem anderen würdigen Träger überlassen. Als kleinen weltlichen Lohn der Mühen gibt es von den Handwerkern aus Hallklee einen Präsentkorb mit den oben erwähnten Spezialitäten – der Zuckerbäcker hat neuerdings fleißig „Schlegel“ (Löffelbiskuit) gebacken. Lebenslanges Freibier im „Goldenen Gong“ ist dazu garantiert.

Die regeltechnischen Belohnungen hängen vom Schwierigkeitsgrad des Abenteuers ab. Für erststufige Helden sind göttergefällige **144 Abenteuerpunkte** angemessen, bei entsprechend härteren Herausforderungen das Doppelte. Hinzu kommen **Spezielle Erfahrungen** in wichtigen Talenten und – so großzügig darf man sein – bei Liturgiekenntnis, passenden Gaben oder Eigenschaften.



MORD IM SONNENLICHT

VON STEFAN UPTEREGGER

NACH EINER IDEE VON ELIAS MOUSSA,
MIT ДАРКАН ЕІКЕ WENDLAND

Zeit: ab 1034 BF (nach der Verurteilung der Bekenner als Ketzler)

Ort: Gareth, Stadt des Lichts

Helden: Sorgfältige Ermittler sind gefragt, vor allem stadtkundige Helden kommen auf ihre Kosten.

Thema: Komplott in hohen Kirchenkreisen, Ketzerei der Bekenner, Paktierer des Gesplitterten Berges, Angriff auf den Tempel der Sonne



DEM MEISTER ZUM GELEIT

WAS BISHER GESCHAH

Der Absturz der Fliegenden Festung verwüstete nicht nur die Stadt des Lichts, sondern ließ auch eines der wichtigsten Blakharaz-Unheiligtümer auf Deren entstehen: Der *Gesplitterte Berg (Herz 85)*, ein gewaltiges Trümmerstück der Festung, ragt am Rand der Dämonenbrache Dutzen-de Schritt in den Himmel. Tief in seinem Inneren schwelt im *Raum der Rache*, dem ehemaligen Thronsaal des Dämonenkaisers, die düstere Flamme eines Insanctums. Um das Unheiligtum bildete sich ein Blakharaz-Kult, dessen Angehörige sich der Suche nach dem Saatkorn ihres dämonischen Herrn verschrieben haben. Sobald Bal'Irhiadh sich frei in der Dritten Sphäre bewegen konnte, übernahm er die Kontrolle über die Kultisten und formte sie zu Werkzeugen für einen Schlag gegen die kaum zwei Meilen entfernte Stadt des Lichts: Der Tempel der Sonne konnte dem Aufprall des Saatkorns trotzen, doch seine heilige Kraft ist seitdem geschwächt. Nun soll der mächtigste Praiostempel Aventuriens fallen.

Da ein offener Angriff auf die Stadt des Lichts aussichtslos ist, entschließt sich Bal'Irhiadh zu einem indirekten Vorgehen. Die dafür nötige Gelegenheit liefert ihm *Illtschjana Praiadne Krasnakoff*, eines der zwölf Mitglieder des *Rats des Lichts*: Illtschjana ist eine überzeugte Bekennerin (Seite 226), die mit einigen Gleichgesinnten nach einer Möglichkeit sucht, den Lichtboten mit den Sünden seiner Vorgänger zu konfrontieren.

Der Schatten, der durch Heimlichkeit und Ungehorsam auf Illtschjanas Seele fiel, öffnet Blakharaz einen Weg in ihr Herz. Durch falsche Visionen und Träume erweckt er in der Metropolitan den Glauben, dass in der Gruft des heiligen Owilmar (der Baumeister der Stadt des Lichts, sie-

he auch das Szenario **Schweigen ist Gold**) nicht die wahren Gebeine des Heiligen ruhen. Die Priesterkaiser hätten Owilmar aus Neid und Missgunst zu Tode gefoltert, und ihr sei es nun bestimmt, die Wahrheit mit Hilfe seiner wahren sterblichen Überreste ans Licht zu bringen. Tatsächlich planen die Blakharaz-Anhänger, eine gefälschte Reliquie herzustellen, die als Gefäß für Bal'Irhiadh dienen soll. Illtschjana und ihre Anhänger sollen als nützliche Idioten das unheilige Relikt in die Stadt des Lichts schmuggeln, damit der Gehörnte vollenden kann, was das Saatkorn seines Herrn begonnen hat: die Entweihung des Tempels der Sonne. Das geheime Agieren der Bekenner – sie verwenden aus Angst vor der Inquisition Decknamen und kommunizieren über tote Briefkästen – erleichtert es dem Kult, die Blakharaz-Paktiererin *Alissa Karfenck* in den Kreis der Verschwörer einzuschleusen. Sie ist es, die vorgeblich die Gebeine des Heiligen nach Gareth bringen und Illtschjanas Leuten übergeben wird.

Als Grundlage für die gefälschte Reliquie sollen die geschändeten Gebeine eines zu Tode gefolterten Praiosgeweihten dienen. Die Wahl Bal'Irhiadhs fällt auf *Goswyn von Wetterau*, der – wie er selbst erst vor kurzem durch das Orakel von Balträa erfuhr – ein leiblicher Nachkomme des heiligen Owilmar ist. Wenn Sie das Abenteuer **Iudicium** (Seite 135) unmittelbar vor diesem Szenario ansetzen, können die Helden dort auf Goswyn treffen und vielleicht sogar von seinem Orakelspruch erfahren. Nach Goswyns Rückkehr nach Gareth beginnen die Verschwörer, ihren Plan in die Tat umzusetzen.

Inzwischen ist allerdings die Inquisition auf ketzerische Umtriebe innerhalb der Stadt des Lichts aufmerksam geworden. Der Sonnenlegionär *Vitus Herfurter* wird mit Nachforschungen beauftragt. Er kommt auf die Spur der Verschwörer, hält



seine Erkenntnisse jedoch zunächst geheim, da er die mit ihm liierte Sonnenlegionärin *Rovena* nicht belasten will. Er beobachtet über mehrere Tage hinweg den toten Briefkasten der Verschwörer, fertigt Abschriften der Botschaften an und versteckt sie an einem sicheren Ort – dem Gareth Hesin-detempel. Als der Blakharaz-Kult bemerkt, wie nahe Vitus der Wahrheit gekommen ist, ermorden die Kultisten den Sonnenlegionär.

WAS GESCHEHEN KÖPFTE

Die Helden werden in Gareth von Inquisitionsrätin *Gilbyra Steinhauer* angeworben, um den Mord an Vitus zu untersuchen. Aus versteckten Aufzeichnungen des Sonnenlegionärs, der Fährte seines Mörders und anderen Indizien können sie auf die Spur der Verschwörer kommen. Doch die Zeit drängt: Kurz nach Beginn der Ermittlungen wird Goswyn von den Blakharaz-Kultisten entführt. Ihm droht ein grässlicher Tod, während die Bekenner unermüdlich an der Vollendung ihres Plans arbeiten. Das Schicksal des Entführten sowie des Tempels der Sonne liegt in den Händen der Gruppe.



DAS KOMPLOTT

Die Verschwörung umfasst neben Illtschjana noch zwei weitere echte Bekenner (*Rovena Greifenpranke* und *Parinor da Vanya*) sowie die Blakharaz-Paktiererin *Alissa Karfenck* und den vom Erzdämon verblendeten Praiosgeweihten *Aurentian von Jilaskan* (**Herz 195**). Die Verschwörer benutzen als Tarnnamen die Namen von Personen aus der Kirchengeschichte (wobei die Bekenner Priesterkaiser verwenden, während die Blakharaz-Anhänger in einem Anflug von schwarzem Humor Gegen-Lichtboten wählen) und stehen mittels verschlüsselter Botschaften und toter Briefkästen in Kontakt. Illtschjana kennt die Identität von *Rovena*, *Parinor* und *Aurentian*, während diesen dreien die Namen ihrer Mitverschwörer unbekannt sind. *Alissa* kennt durch dämonische Spionage die Namen aller Beteiligten; sie selbst gibt sich gegenüber Illtschjana als Wanderpredigerin aus *Greifenfurt* aus.



ZEITLICHE EINORDNUNG

Mord im Sonnenlicht sollte eher in der Endphase der Queste – ab 1034 BF – angesetzt werden: *Bal' Irhiadh* braucht Zeit, um seine Figuren für diesen Schlag in Stellung zu bringen. Außerdem sollten die Bekenner bereits zumindest stark der Ketzerei verdächtig sein (ihre Verurteilung erfolgt nach offizieller Zeitlinie Mitte 1034 BF). Wenn Sie das entsprechende Edikt des Lichtboten vorverlegen, spricht nichts dagegen, das Szenario bereits 1033 BF anzusiedeln.

Das Abenteuer sieht vor, dass zur Zeit der Handlung gerade eine wichtige, mehrere Tage dauernde Zusammenkunft in der Stadt des Lichts stattfindet, weshalb zahlreiche Pilger und Besucher von außerhalb anwesend sind und die Praiosgeweihten immer wieder in Klausur gehen. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten: Das Gareth Konzil (offiziell im Travia 1034 BF angesiedelt, siehe Seite 205) oder eine ähnliche Versammlung; die Namenlosen Tage 1033 BF oder 1034 BF (in denen zahlreiche Gläubige den Schutz der heiligen Stätte suchen und die Geweihtenschaft in Gebetsklausuren vertieft ist), oder eine vom Boten des Lichts zu einem für Sie passenden Zeitpunkt anberaumte Buß- und Betwoche. Der Abschlussgottesdienst dieser Veranstaltung ist der Zeitpunkt, an dem die Bekenner die „echten“ *Owilmars-Gebeine* präsentieren wollen.

DIE PLÄNE DER BEIDEN VERSCHWÖRER

Die Blakharaz-Kultisten entführen *Goswyn* und verschleppen ihn in ein Haus im Gareth Stadtteil *Meilersgrund*, wo er über längere Zeit zu Tode gequält und mit dämonischen Ausdünstungen befleckt wird. *Alissa* meldet Illtschjana, dass es ihr gelungen ist, die Gebeine *Sankt Owilmars* in die Stadt zu bringen. Illtschjana beauftragt daraufhin *Parinor*, alle geweihten Gegenstände aus der *Owilmarsgruft* zu holen (die Bekenner glauben, dass die Artefakte als Schmuck der wahren Reliquie dienen sollen, in Wahrheit schwächt dies die Weihe der Gruft, so dass *Bal' Irhiadh* dort für kurze Zeit existieren kann). Sobald dann *Alissa* den Bekennern mitteilt, wann und wo die Gebeine abgeholt werden können, soll *Rovena* die Reliquie in Empfang nehmen und nachts heimlich in die *Owilmarsgruft* bringen, welche im Tempel der Sonne in unmittelbarer Nähe der Großen Halle mit dem Allerheiligsten liegt. Die Bekenner planen, tags darauf beim großen Praios-Dienst die Gebeine zu präsentieren und die Wahrheit über *Owilmars* Tod von Priesterkaiserhand aufzudecken. Doch soweit soll es nicht kommen: Noch während der Nacht wird *Bal' Irhiadh* die geschändeten, von Blakharaz' Macht durchdrungenen Knochen *Goswyns* erheben und mit ihnen die Entweihung des Sonnentempels vollenden.

DER ZEITLICHE ABLAUF

Die folgende Übersicht zeigt, wann die einzelnen Ereignisse des Abenteurers eintreten, sofern die Helden nicht eingreifen. ‚Tag 1‘ ist jener Tag, an dem die Gruppe mit den Ermittlungen beauftragt wird und das Szenario beginnt. In den leeren Platz in der Klammer können Sie für jeden Tag das von Ihnen gewählte aventurische Datum eintragen, um es rasch zur Hand zu haben. Für konkrete Ereignisse sind sowohl die irdische Uhrzeit als auch der abgekürzte Göttername angegeben, welcher die entsprechende aventurische Stunde bezeichnet.

Tag 0 (_____)

07:00 (TSA): Vitus fängt zum letzten Mal eine Botschaft der Verschwörer ab.

12:00 (PRA): Vitus verbirgt die Abschrift der Botschaft im Hesindetempel.

14:00 (EFF): Rovena warnt Alissa, dass Vitus etwas ahnt. Die Paktiererin macht sich auf die Suche nach ihm.

19:30 (TSA): Alissa findet Vitus in der Almada-Stube.

21:00 (PER): Alissa sucht den Tagelöhner Marek in seiner Wohnung auf, lässt mit Bal'Irhiadhs Hilfe einen Assuroth (Seite 217) in ihn fahren und befiehlt ihm, Vitus zu töten. Sie stattet den Attentäter mit einem mit Schlafgift versehenen Dolch aus.

23:00 (RAH): Alissa lockt Viburn unter einem Vorwand an den Rand der Dämonenbrache, wo der besessene Marek ihm auflauert und ihn ermordet.

Tag 1 (_____)

03:00 (TRA): Marek erhängt sich in seiner Wohnung.

06:00 (FIR): Die Leiche von Vitus wird gefunden. Die Stadtgarde alarmiert die Praioskirche.

10:00 (ING): Nachricht im toten Briefkasten 1 (Illtschjana an alle: Briefkasten 1 ist enttarnt, Wechsel auf Briefkasten 2)

13:00 (RON): Die Helden werden mit der Untersuchung des Mordes beauftragt.

Tag 2 (_____)

02:00 (EFF): Blakharaz-Kultisten entführen Goswyn aus seinem Quartier.

06:00 (FIR): Goswyns Verschwinden wird bemerkt. Die Helden werden bei nächster Gelegenheit benachrichtigt.

07:00 (TSA): Nachricht im toten Briefkasten 2 (Illtschjana an Parinor: Bereite die Gruft vor)

Tag 3 (_____)

02:00 (EFF): Parinor entwendet die geweihten Gegenstände aus der Owilmars-Gruft und versteckt sie in seinem Quartier.

06:00 (TSA): Nachricht im toten Briefkasten 2 (Parinor an Illtschjana: Auftrag ausgeführt)

08:00 (PHE): Nachricht im toten Briefkasten 2 (Alissa an Rovena: Zeit und Ort der Reliquien-Übergabe (verschlüsselt))

12:30 (PRA): Goswyn stirbt unter der Folter. Bal'Irhiadh fährt in die entweihten Gebeine.

20:00 (PHE): Rovena nimmt die Gebeine entgegen.

23:00 (RAH): Rovena verbirgt die Gebeine in der Owilmarsgruft.

23:30 (RAH): Nachricht im toten Briefkasten 2 (Rovena an Illtschjana: Auftrag ausgeführt)

Tag 4 (_____)

01:15 (RON): Bal'Irhiadh entweiht den Tempel der Sonne.

DIE VERSCHWÖRER

ІЛЛТСХЈАНА ПРАІАДНЕ КРАСПАКОФ, ЛУМІНІФАЦА УВД БЕКЕРЕРІП

Tarnname: Kathy Praiotin XI.

Bereits als kleines Kind Illtschjana die Geschichten ein, die ihre Tante *Illtscha Krasnakoff*, Erzwissensbewahrerin des Bornlandes, erzählte. Auch während ihres Noviziats im Festumer Praiostempel warnten ihre Lehrmeister sie oft vor den Versuchungen, die von Neugierde und Wissensgier ausgingen. Gepaart mit unbändigen Ehrgeiz und Selbstvertrauen brachten aber genau diese Eigenschaften Illtschjana ins Amt der *Hüterin der heiligen Bücher und des praiosgefälligen Wissens und Wächterin des Gewölbes der versiegelten Schriften*. Als Mitglied des Rats des Lichts berät die Metropolitan den Lichtboten in allen wichtigen Kirchenbelangen.

Was niemand ahnt: Illtschjana entdeckte vor Jahren in den versiegelten Archiven Wahrheiten über die Zeit der

Priesterkaiser, die sie tief erschütterten. Als die Bekenner begannen, die Verbrechen jener Zeit anzuprangern, wurde die Metropolitan insgeheim zu ihrer ranghöchsten Sympathisantin. Über verschlüsselte Briefe nahm sie Kontakt zu anderen Bekennern auf und suchte nach einem Weg, Hilberian öffentlich mit den Sünden seiner Vorgänger zu konfrontieren.

Aufgabe: Sie ist das Herz der Bekenner-Verschörung und glaubt, dass alle am Komplott Beteiligten ihrem Plan folgen. Sie koordiniert die Aktionen von Rovena und Parinor, hält sich ansonsten aber im Hintergrund. Nur im Notfall wird sie selbst tätig, indem sie gegen lästige Helden vorgeht oder die Aufgabe eines ausgefallenen Mitverschwörers übernimmt (persönlich oder über einen zu Stillschweigen verpflichteten Sonnenlegionär).

Gefolgschaft: Als Metropolitan hat sie quasi unbeschränkten Zugriff auf die Mittel und Ressourcen der Stadt des Lichts. Novizen, Bannstrahler, Sonnenlegionäre sowie die meisten

Geweihten gehorchen ihr ohne Zögern und Zweifel, solange ihr Befehl nicht offensichtlich frevlerisch ist.

Auftreten: Der im Hintergrund agierende, kaum greifbare Kopf der Verschwörung. Falls sie erfährt, dass die Helden ihren Plan gefährden könnten, lässt sie sie unter einem Vorwand von der Sonnengarde verhaften und einsperren, um Zeit zu gewinnen.

Weiteres Schicksal: Es kann den Helden gelingen, Illtschjana im Rahmen dieses Szenarios zu enttarnen und zu stellen. Da sie tatsächlich nichts von dem Blakharaz-Anschlag wusste, sondern ‚nur‘ der ketzerischen Bekenneri und des Aufruhrs gegen den Lichtboten schuldig ist, entgeht sie dem Scheiterhaufen, wird jedoch aller Ämter und Würden enthoben, um den Rest ihrer Tage als Büsserin in einem Geißlerkloster zu verbringen. Falls sie unentdeckt bleibt, tritt sie einige Zeit nach dem Szenario von ihrem Amt zurück und kann entweder als erbitterte Feindin der Gruppe oder als reuige Sünderin enden. Im offiziellen Aventurien wird Illtschjana nicht mehr thematisiert; ihr Amt gilt in nächster Zeit als vakant und kann von einem Spieler-Geweihten als Krönung einer kirchlichen Laufbahn erlangt werden.

Wissen: Illtschjana kennt den gesamten Plan der Bekenner sowie die Identität von Rovena und Parinor. Sie ist von der Echtheit der Owilmars-Reliquie und der Lauterkeit ihres Handelns überzeugt. Aufgrund ihres hohen Amtes und ihrer Willenskraft ist es schwierig, Informationen aus ihr herauszubekommen (man müsste sie zur Erkenntnis bringen, dass ihr Tun frevelhaft ist und dem Widersacher der Gottheit den Weg bereitet oder den Boten des Lichts dazu bewegen, ihr einen direkten und persönlichen Befehl zu erteilen).

РОВЕНА ГРЕЙФЕПРАПКЕ, СОППЕНРИТТЕРИН

Tarnname: Amelthona Praiadne II.

Als die ehemalige Söldnerin der Sonnenlegion beitrug, war sie erfüllt von der Zuversicht, ihren Schwertarm in den Dienst des Guten zu stellen. Doch bald musste sie erkennen, dass Ständesdünkel auch vor der Stadt des Lichts nicht haltmachen: Immer wieder ließen arrogante Geweihte sie ihre niedere Geburt spüren. Die Bekenner, die die Korruption und Falschheit der höheren Kirchenränge predigten, stießen bei ihr auf offene Ohren. Seit einigen Monden hatte Rovena ein Verhältnis mit Vitus, einem Sonnenlegionär ihrer Lanze, der im Auftrag der Inquisition nach Anzeichen für eine ketzerische Verschwörung Ausschau hielt. Über sie kam Vitus auf die Spur der Bekenner, was ihm schließlich zum Verhängnis wurde.

Aufgabe: Rovena versucht, die Ermittlungen im Mordfall Vitus im Auge zu behalten und selbst herauszufinden, wie viel der Getötete wusste. Ansonsten hält sie sich bereit und wartet auf die Mitteilung, wann und wo sie die Reliquie (sie weiß nicht genau, worum es sich handelt) abholen und in die Owilmarsgruft bringen soll.

Gefolgschaft: Rovena hat keine Befehlsgewalt über andere Sonnenlegionäre, ist aber innerhalb der Truppe angesehen und beliebt.

Auftreten: Die Sonnenritterin erkennt als erste die Gefahr, die von den Helden für die Verschwörung ausgeht. Sie gibt vor, bei den Ermittlungen helfen zu wollen, um möglichst viel über die Erkenntnisse der Gruppe herauszufinden. Rovena ist nicht besonders begabt im Improvisieren, sie neigt zu eher geradlinigem Vorgehen.

Weiteres Schicksal: Rovena kann durch den toten Briefkasten oder im Zuge der Mordermittlung über das Aufdecken ihrer Beziehung zu Vitus enttarnt werden. Einer Verhaftung durch die Helden widersetzt sie sich mit Gewalt (und ruft, wenn möglich, andere Sonnenlegionäre zu Hilfe, wobei sie die Helden als Attentäter verleumdet). Wenn sie lebend gefangen wird, kann man ihr nach und nach folgende Informationen abringen:

- Rovena ist ein Bekennerin
- Ziel der Bekenner ist es, die Falschheit der Kirchenobersten ans Licht zu bringen.
- Sie kennt nur die Decknamen der anderen Verschwörer; ‚Kathay‘ ist das Oberhaupt.
- Sie wusste, dass Vitus dem Komplott auf der Spur war, weiß aber nicht, wer ihn tötete.
- Sie kann ‚Viburn‘ (Alissa) beschreiben, kennt aber ihre Rolle in der Verschwörung nicht.
- Sie sollte auf Kathays Befehl hin eine Reliquie innerhalb Gareths abholen und in die Owilmars-Gruft bringen.

Geboren: 995 BF **Größe:** 1,87 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** blau

MU 15 KL 12 IN 12 CH 10

FF 12 GE 13 KO 13 KK 15

Hellebarde:

INI 11+W6 AT 17 PA 15 TP 1W+5 DK S

Schwert:

INI 11+W6 AT 18 PA 13 TP 1W+5 DK N

Daradorschild: WM -2 PA 17

LeP 37 RS 5 AuP 35 MR 9 GS 8

Bekleidung: Weißer Wappenrock mit archaischen Schulterstreifen und rotgoldenen Schulterbändern über einem wadenlangen Kettenhemd; hoher, der Filzmütze der Geweihten nachempfundenen Helm, Panzerhandschuhe.

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern; Autoritätsgläubig 6, Rachsucht 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I, Formation, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Schildkampf II, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 11, Zechen 7, Menschenkenntnis 5, Überzeugen 7, Kriegskunst 8

PARINOR DA VANJA, ДОПАТОР ЛУМИНИ

Tarnname: Gurvan Praiobur I.

Sein Leben lang stand Parinor im Schatten seines großen Bruders *Amando Laconda da Vanya*. Während dieser es bis zum Großinquisitor brachte, dient Parinor seit Jahrzehnten als einfacher Praiosgeweihter in der Stadt des Lichts. 1014

BF, im Jahr der zweiten Kirchenspaltung, war er ein glühender Anhänger des Herausforderers Hilberian gewesen. Als Hilberian später rechtmäßig zum neuen Lichtboten erwählt wurde, hoffte Parinor, eine wichtige, einflussreiche Rolle in der neuen Kirche zu spielen, wurde jedoch übergangen. Es war für Illtschjana ein Leichtes, den verbitterten und ehrgeizigen Geweihten auf ihre Seite zu ziehen.

Aufgabe: Als einer von zahlreichen Praiosgeweihten, welche ohne Verdacht zu erregen Zugang zum Tempel der Sonne haben, soll er rechtzeitig alle geweihten Gegenstände (ein kopfgroßes Praiossymbol, ein erbsengroßes Goldkorn, das in reinem Sonnenlicht strahlt und die mit einer Stola geschmückten, seiner Meinung nach falschen, Gebeine des Heiligen) aus der Owilmarsgruft holen. Er glaubt, dass er später Nachricht erhalten wird, wo die Gegenstände abzuliefern sind. Da es den Blakharaz-Anhängern aber nur darum geht, die Gruft von den Objekten zu befreien, wartet Parinor vergeblich. Inzwischen versteckt er das Entwendete in seinem Gemach unter dem Bett.

Gefolgschaft: Niemand – Parinor ist ein Einzelgänger und nicht einmal bei den Novizen besonders beliebt.

Auftreten: Der Geweihte ist von heiligem (wenn auch fehlgeleiteten) Eifer erfüllt und konzentriert sich ganz auf seine Aufgabe. Diesen seinen letzten Triumph über all jene, die ihn immer unterschätzt haben, lässt er sich von keinen Helden nehmen.

Weiteres Schicksal: Parinor kann über den toten Briefkasten der Verschwörer enttarnt werden. Wenn er gestellt wird, be ruft er sich auf die Heiligkeit seines Amtes und bezeichnet jeden, der die Hand gegen ihn erhebt, als Frevler. Das Auftreten eines ranghöheren Geweihten oder der Beweis, dass er im Begriff ist, dämonischen Kräften in die Hände zu spielen, lässt Parinors Widerstand (und seine Welt) zusammenbrechen. Er kann folgende Informationen preisgeben:

- Parinor ist ein Bekenner
- Ziel der Bekenner ist es, die Verlogenheit des Boten des Lichts aufzudecken, der die wahren Umstände des Todes Sankt Owilmars von der Hand der Priesterkaiser verschweigt.
- Er kennt nur die Decknamen der anderen Verschwörer; ‚Kathay‘ ist das Oberhaupt.
- Parinor weiß nichts über die Umstände von Vitus' Ermordung.
- Sein Auftrag ist es, alles für die Ankunft der wahren Owilmars-Reliquie vorzubereiten.

Geboren: 963 BF **Größe:** 1,77 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz
MU 13 **KL 14** **IN 11** **CH 13**
FF 13 **GE 10** **KO 11** **KK 10**

Sonnenszepter:
INI 9+W6 **AT 11** **PA 8** **TP 1W+3** **DK N**
LeP 26 **RS 0** **AuP 27** **MR 11** **GS 8** **KaP 32**

Bekleidung: Rotgoldene Robe, gleichfarbige halbhohle Filzmütze, zwei Sphärenkugeln am Gürtel

Wichtige Vor- und Nachteile: Schwer zu verzaubern, Zeitgefühl; Arroganz 7, Neid 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen

Wichtige Talente: Sinnenschärfe 7, Etikette 12, Menschenkenntnis 14, Überreden 7, Überzeugen 11, Geschichtswissen 14, Götter/Kulte 14, Rechtskunde 12

Liturgien: Blendstrahl aus Alveran, Daradors prüfender Blick, Des Herren Goldener Mittag, Innere Ruhe, Licht des Herrn, Praios' Mahnung, Urischars ordnender Blick, Wort der Wahrheit; Liturgiekenntnis (Praios) 11

ALISSA KARFENCK, BLAKHARAZ-PAKTIERERIN IM DRITTEN KREIS DER VERDAMMNIS

Tarnname: Viburn Praiolan III.

Als junges Mädchen hing Alissa romantischen Träumen nach, die jäh zerbrachen, als sie in die Familie Karfenck einheiratete. Ihr Gemahl vernachlässigte sie und behandelte sie wie einen Spielstein in der Ratspolitik. Abneigung wurde mit der Zeit zu glühendem Hass, und so kroch die Dunkelheit in Alissas Seele. Das Flüstern des Erzdämonen fing sie ein, und mit der Ermordung ihres Ehemanns – ein ‚betrüblerischer Unfall‘, der sie zur reichen Witwe machte – trat sie in den ersten Kreis der Verdammnis. Seitdem stieg sie im Kult des Gesplitterten Berges auf und wurde schließlich von Bal'Irhiadh erwählt, um den großen Schlag gegen die Stadt des Lichts zu führen.

Alissas einziger treuer Begleiter war in den letzten Jahren ihr Wehrheimer Bluthund *Blitz*. Bal'Irhiadh fuhr in den Körper des Hundes ein, um der Paktiererin bei der Umsetzung ihres Vorhabens zur Seite zu stehen. Der dämonisch besessene Hund weicht nicht von der Seite seiner Herrin – allerdings nicht, um sie zu schützen, sondern um die Kontrolle über sie zu bewahren.

Aufgabe: Alissa machte Illtschjana weis, die wahren Gebeine Owilmars entdeckt zu haben. Sie organisiert die Entführung Goswins und bereitet ihn vor, damit seine Gebeine als Gefäß für Bal'Irhiadh dienen können.

Gefolgschaft: Die Kultisten des Gesplitterten Berges – verwenden Sie *Verblendete* (Seite 214) nach Belieben; außerdem Aurentian von Jilaskan.

Auftreten: Alissa spielt die Rolle der zurückgezogenen, wohlhabenden Witwe. Den Bekennern gegenüber gibt sie sich als Wanderpredigerin aus.

Weiteres Schicksal: Alissa kann im Zuge der Mordermittlung enttarnt oder in ihrem Unterschlupf (siehe **Das Haus der Schwarzen Sonne**, Seite 84) gestellt werden. Selbst wenn sie lebend gefangen wird, kann man ihr kaum verwertbare Informationen abringen:

- Alissa dient dem Erzdämonen der Rache
- Die Bekenner sind Narren, die blind ins Verderben stürzen und das Licht mit sich reißen werden.
- Der Plan ist schon weit gediehen und nicht mehr aufzuhalten.

Spätestens an dieser Stelle der Befragung fordert Blakharaz die Seele der Paktiererin ein. Alissa stirbt unter Qualen. Durch starkes karmales Wirken kann allenfalls verhindert werden, dass ihre Seele in die Niederhöllen gerissen wird.



Alissa Karfenck

Geboren: 1002 BF **Größe:** 1,71 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** kohlschwarz
MU 15 KL 14 IN 12 CH 13
FF 11 GE 13 KO 13 KK 11

Langdolch:

INI 11+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+2* DK H
 * nach Meisterermessen mit Schlafgift (Qualität B) versehen.

LeP 36 RS 0 AuP 34 MR 8 GS 8

Bekleidung: Teure Kleider einer Patrizierin, stets mit Witwenschleier und Handschuhen, um ihr Dämonenmal (bleiche, extrem lichtempfindliche Haut) zu verbergen

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Verbindungen (Patriziat, Händler); Lichtempfindlich, Rachsucht 11

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (Neu-Gareth, Sonnengrund, Meilersgrund)

Wichtige Talente: Gassenwissen 5, Handel 15, Heilkunde: Gift 10, Menschenkenntnis 15, Rechtskunde 13, Schleichen 9, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 10, Überreden 16

Schwarze Gaben: Hand des Folterers, Herrschaft über niedere Dämonen, Wahrheitssinn, Spur des Missetäters (alle TaW 12)

AURENTIAN VON JILASKAN, VON BLAKHARAZ VERBLENDETER

Tarnname: Hilberian Praiofold III.

Aurentian war ein fanatischer Asket, der durch zu lange Sonnenbetrachtung erblindete. Er diente bis zu ihrer Zerstörung in der Stadt des Lichts und kam danach zu der irrigen Überzeugung, dass durch die intensive Auseinandersetzung mit dem Erzfeind die Gunst Praios' für die Kirche wieder zu erringen sei (siehe auch **Herz 195**). Durch dunkle Einflüsterungen fand er das Insanctum des Gesplitterten Berges und verbrachte dort lange Zeit in Meditation und Gebet. Mit der Zeit überwältigte die Stimme Blakharaz' seinen Geist, und er verfiel dem Erzdämon. Aurentian ist als *Verblendeter* (Seite 214) anzusehen, er kann keine Wunder mehr wirken und regeneriert keine KaP.

Aufgabe: Der gefallene Geweihte verfügte immer schon über gute Kontakte in der Praioskirche. Da niemand etwas von seinem Treiben ahnte, war er der perfekte Vertrauensmann der Kultisten, um die Bekenner von der Echtheit der Reliquie zu überzeugen. Falls Illtschjana im letzten Moment Zweifel hegt, soll er ihr unter dem WORT DER WAHRHEIT Rede und Antwort stehen. Da er ansonsten für die Verschwörung nicht benötigt wird, kann er von Alissa jederzeit geopfert werden, um die Helden von wichtigeren Dingen abzulenken

Gefolgschaft: keine

Auftreten: Aurentian spielt den entrückten Mystiker an der Grenze zur Heiligkeit mit großer Hingabe. Sein ausgezehrer Leib und die blinden Augen, die trotzdem eindringlich das Gegenüber fixieren, helfen dabei. Für einen Blinden bewegt er sich mit erstaunlicher Sicherheit.

Weiteres Schicksal: Aurentian hält sich die meiste Zeit über im Hintergrund. Er kann im Zuge des Gesprächs mit Illtschjana gestellt werden, auf Alissas Befehl eine falsche Fährte für die Helden legen oder im Finale auf Seiten der Paktierer kämpfen. Offiziell wird davon ausgegangen, dass Aurentian infolge der Ereignisse des Szenarios zu Tode kommt. Er verfügt über die folgenden Informationen, die ihm nur mit großer Mühe zu entreißen sind:

- Aurentian dient dem Erzdämonen der Rache.
- Die Bekenner sind Narren, die einer falschen Hoffnung aufgefressen sind.
- Ein Nachkomme Owilmars wird sterben, um die Bekenner zu täuschen (Aurentian weiß nicht, wo Goswyn gefangen gehalten wird, Alissa ruft ihn erst spät zum Haus der Schwarzen Sonne).
- Die Finsternis wird über das Licht triumphieren, es ist nur eine Frage der Zeit.
- Aurentian kann Alissa gut beschreiben und kennt ihren Vornamen.

Geboren: 994 BF **Größe:** 1,76 Schritt
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** milchig-weiß
MU 16 KL 13 IN 13 CH 14
FF 12 GE 10 KO 12 KK 11

Streitkolben:

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

LeP 31 RS 0 AuP 35 MR 8 GS 8

Bekleidung: Staubbedeckte, rotgoldene Robe, gleichfarbige halbohohe Filzmütze, zwei Sphärenkugeln am Gürtel

Wichtige Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (10); Arroganz 8, Blind, Gerechtigkeitswahn 10, Wahnvorstellungen

Wichtige Talente: Schleichen 8, Selbstbeherrschung 8, Sich verstecken 7, Sinnenschärfe 11, Gassenwissen 9, Menschen-

kenntnis 9, Überreden (Lügen) 11(13), Geschichtswissen 14, Götter/Kulte 12

Schwarze Gaben: Auge der Rache (trotz seiner Blindheit kann Aurentian Lebewesen in seiner Umgebung und ihre Gefühle wahrnehmen und erleidet daher keine Abzüge in sozialer Interaktion oder im Kampf)

IM NAMEN DER INQUISITION

Dieser Abschnitt beschreibt die Anwerbung der Helden sowie erste Ermittlungsschritte. Die Helden sind völlig frei, wie und in welcher Reihenfolge sie vorgehen wollen. Achten Sie schon in diesem Stadium auf die verstreichende Zeit und behalten Sie den Zeitplan (Seite 68) im Auge. Da der Plan der Verschwörer ohne Zutun der Helden nach und nach in die Tat umgesetzt wird, kann eine trödelnde Gruppe an diesem Szenario durchaus scheitern (siehe Seite 86).

Diese große Flexibilität auf Heldenseite verlangt ein gewisses Improvisationstalent. Seien Sie darauf vorbereitet, dass sich die Heldengruppe teilt, um verschiedenen Hinweisen nachzugehen (eine vollkommen legitime Vorgehensweise). Halten Sie sich die verschiedenen Schritte, Ressourcen und Motive der Verschwörer vor Augen, um sie der Situation angepasst handeln zu lassen.

DIE STADT DES LICHTS WÄHREND DES ABENTEUERS

Die eindrucksvolle Tempelstadt des Sonnengottes ist das Herz der Praioskirche. Der ‚Verstand‘, die Verwaltung der Kirche, residiert seit dem Jahr des Feuers 1027 BF in Elenvina. Eine ausführliche Beschreibung der Stadt des Lichts finden Sie in **Herz 82ff.** oder in der Box **Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs.**

GEBÄUDE

Das Jahr des Feuers zerstörte zahlreiche prunkvolle Bauten. Selbst der **Tempel der Sonne (1)**, auch Sonnenpalast genannt und eines der zwölf Menschenwunder, wurde beschädigt. 1034 BF sind die Trümmer allerdings größtenteils beiseite geschafft und der **Goldene Garten (5)**, der für alle Besucher geöffnet wurde, blüht wieder in allen Farben der Praiosblumen, Königskerzen und Alveranschlüsseln. Je früher Sie das Szenario ansiedeln, desto stärker sind die Zerstörungen noch sichtbar. Ausbesserungsarbeiten wurden auf Befehl des Lichtboten vordringlich dort vorgenommen, wo es für den Betrieb der Tempelstadt notwendig ist, während man den Wiederaufbau der Prunkbauten hintanstellte.

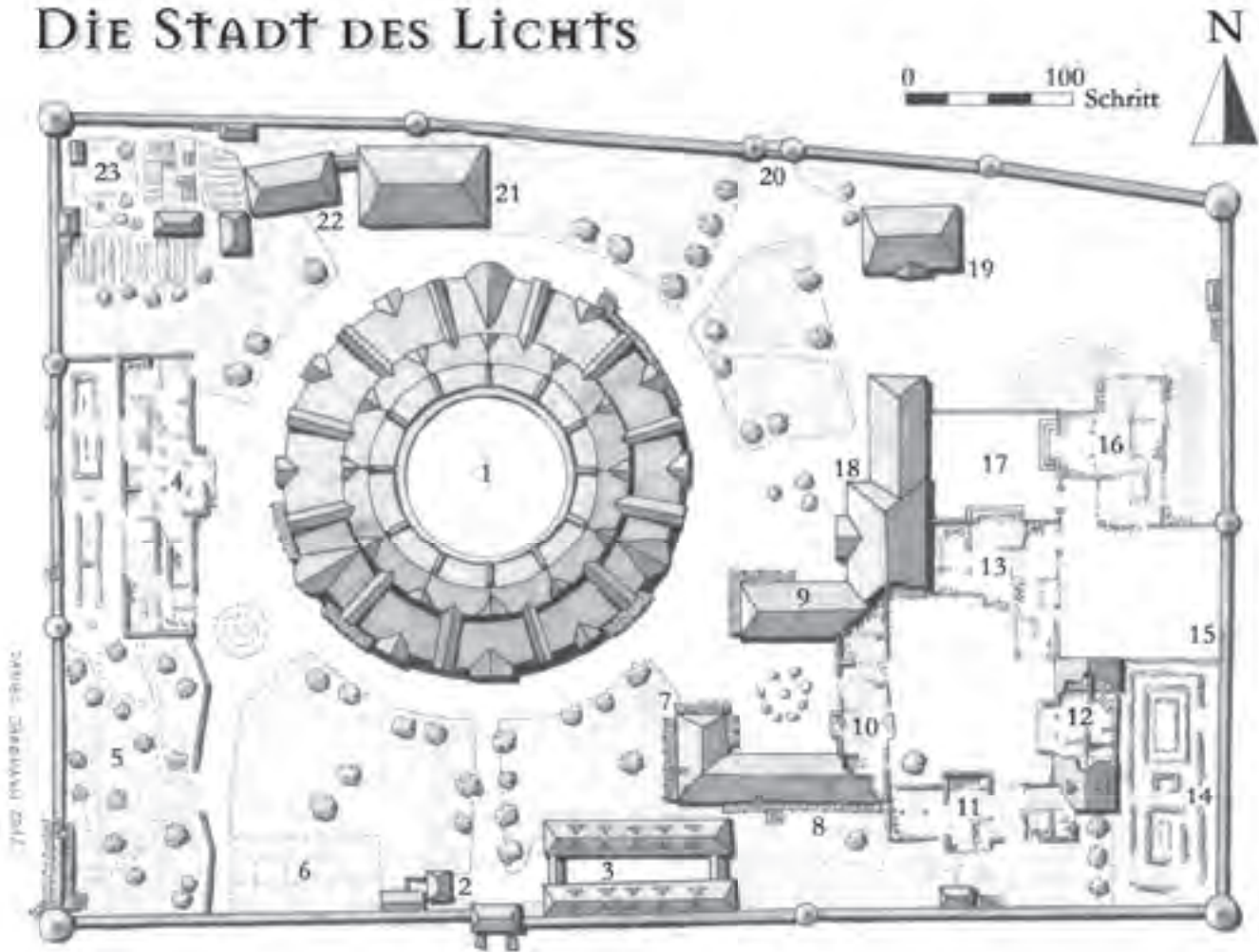
Eine weiße, mit Rissen und Löchern versehene Mauer umfasst die gut 450 mal 350 Schritt große Anlage. Betreten wird

die Stadt des Lichts durch das von einer grimmigen und einer freundlichen Greifenstatue flankierte und durch Sonnenlegionäre bewachte **Praiosstor (2)**, das ehemalige **Bürgertor (15)** ist zugemauert, das **Rittertor (20)** stets verschlossen. Die Ruinen des Wohnpalastes des Lichtboten (die **Neuwe Kammer (4)**), der **Gemächer der reisenden Geweihten (11)**, der **Schriftensammlung und Druckerei (12)**, des **Kirchengerichts (13)** sowie der **Paläste des Großinquisitors (10)** und des **Gouverneurs (7)** sind größtenteils von Schutt und gänzlich vom unheiligem Metall der Fliegenden Festung befreit, bleiben aber unbewohnt. Der Lichtbote selbst residiert im Tempel der Sonne. Von dem einst gefürchteten **Inquisitionsgebäude (16)** sind nur die vier unterirdischen Geschosse erhalten geblieben, in deren tiefsten Gewölben heute wieder ein halbes Dutzend gefährliche Zauberkundige in geweihten Zellen aus Koschbasalt, Gold und Eisen ihr Dasein fristen. Auf dem **Praiosanger (6)**, im Schatten uralter Eichen, werden jene Geweihten bestattet, welche nicht für die Grabstätten des Sonnenpalasts bestimmt sind. Der alte **Pilgergarten (14)** ist leicht verwildert und bietet einen Ort der Ruhe im Trubel der Tempelstadt.

Die **Gemächer der Erleuchteten (9)** dienen hochrangigen Kirchenlegaten als Ruhe- und Wohnstatt, während niedrigere Gottesdiener in den **Gemächern der Geweihten (8)** Quartier finden. Auf den Ruinen der Garnison der Sonnenlegion wurde ein neues, schlichteres **Garnisonsgebäude (19)** errichtet. Die Akoluthen können sich im wieder aufgebauten **Gesindehaus (3)**, neben welchem sich auch die Stallungen befinden, ausruhen. In der **Großen Halle (21)** speisen Geweihte, Sonnenlegionäre und Akoluthen Seite an Seite, während letztere in den **Küchen, Back- und Waschhäusern (22)** sowie den **Küchengärten (23)** die niederen Dienste verrichten.

Während der derzeitigen Zusammenkunft wurden die relativ gut erhaltenen Gebäude der **Kirchen-Akademie (18)** zu Schlafstätten für hochrangige auswärtige Pilger umfunktioniert. Zusätzlich wurden auf dem **Richt- und Feuerplatz (17)** zwei Dutzend weißgoldene Zelte aufgestellt, in welchen Pilger Unterkunft finden. Auch die Helden werden in einem solchen Zelt untergebracht (Helden ab einem SO von 11 erhalten ein Gemach in der **Kirchen-Akademie**, Geweihte können einen Raum in den **Gemächern der Geweihten** beanspruchen).

DIE STADT DES LICHTS



BEWOHNER

Etwa 400 Menschen bevölkern die Stadt des Lichts, je zu etwa einem Drittel Geweihte, Akoluthen und Sonnenlegionäre. Hinzu kommen normalerweise noch etwa fünfzig Pilger aus allen Herren Länder; während der Zusammenkunft ist diese Zahl jedoch auf einhundertfünfzig ständig anwesende Gäste angewachsen. Die Sonnengarde bemüht sich um strenge Ordnung, wozu auch eine Nachtruhe (ab 21:00/Peraine-Stunde) gehört. Tagsüber besuchen zahlreiche Garether die Tempelstadt.

Alle Bediensteten sind *Akoluthen* der Praioskirche. Ihnen obliegen die Pflege und Instandhaltung des Heiligtums und das Säubern der Ruinen sowie sämtliche weiteren niederen Arbeiten, welche die Geweihten nicht selbst verrichten.

DIE ANWERBUNG

Zu Beginn des Szenarios sollten sich die Helden in Gareth aufhalten. Am besten wäre es, wenn sie anlässlich der gerade stattfindenden Zusammenkunft von sich aus die Stadt des Lichts aufsuchen, aber auch eine reine Kontaktaufnahme mit der Societas Quanonis Luminis (wie sie weitgereisten Quanionspilgern gut ansteht) oder anderen Teilen der Kirche genügt, damit die Inquisition von der Anwesenheit der Gruppe erfährt.

HELDEN IN DER STADT DES LICHTS

Nachfolgend finden Sie einige Rahmenbedingungen, welche für die Gruppe in diesem Abenteuer von besonderem Interesse sein könnten:

● Magier, Elfen und andere Zauberkundige haben zwar Zutritt zur Stadt des Lichts, allerdings nicht zum Sonnenpalast. Innerhalb der gesamten Tempelstadt ist die Anwendung jeglicher Zauberei streng verboten (Sanktionen reichen von Geißelung über Kerkerhaft in den Inquisitions-kammern bis hin zum Feuertod, je nach Schwere und Beweggrund). Im Tempel der Sonne wirkt ein **ARCANUM INTERDICTUM (WdG 258f)**, so dass dort aktive Magie aufgehoben und die Wirkung von Artefakten unterdrückt wird.

● Auch für die Helden gilt, dass sie des Nachts in ihrem Zelt zu verbleiben haben. Gehen sie trotzdem auf nächtliche Streifzüge, sollten sie wachsam Sonnengardisten aus dem Weg gehen: Falls sie ertappt werden, bewahrt sie ihr Status als Ermittler zwar vor Schwierigkeiten, sie erregen allerdings Aufsehen, was die Verschwörer warnen könnte.

Die Helden werden in ihrem Quartier von einem Ritter des Bannstrahl-Ordens aufgesucht, der sie im Namen der Inquisition bittet, ihm zu folgen (wenn Teile der Gruppe offenkundig magiebegabt sind, ist ihm anzusehen, dass das Wort ‚bitten‘ ihm nahezu körperliche Schmerzen bereitet), da Inquisitionsrätin Gilbyra Steinhauer sie in einer dringenden Angelegenheit zu sprechen wünscht. Er geleitet die Gruppe zu Gilbyras Arbeitszimmer in der Stadt des Lichts, im ersten Stock des Gouverneurspalastes.

Gilbyra (*997 BF, schulterlange, braune Haare, hageres Gesicht, spricht bedächtig) dankt den Helden für ihr Kommen. Sie benötigt dringend die Hilfe vertrauenswürdiger Personen, die der Praioskirche damit einen großen Dienst erweisen würden. Unabhängig davon, ob die Helden ihren Auftrag annehmen, lässt sie sich äußerste Diskretion zusichern, bevor sie schildert, worum es geht.

In den frühen Morgenstunden entdeckten Tagelöhner die grausam zugerichtete Leiche des Sonnengardisten Vitus Herfurter im Gareth Stadtteil Sonnengrund. Schon der Mord an sich ist ein ungeheuerlicher Vorfall, doch es könnte mehr dahinter stecken: Seit geraumer Zeit vermutet die Inquisition, dass ketzerische Umtriebe in der Stadt des Lichts Einzug gehalten haben. Vitus war vor sechs Wochen von Gilbyra persönlich beauftragt worden, diesbezügliche Ermittlungen anzustellen. Seit zwei Wochen wurden seine Berichte äußerst knapp und ausweichend – und nun ist er tot. Die Inquisitionsrätin will die Helden mit der Aufklärung des Mordes beauftragen, denn einerseits sind durch die gegenwärtige Zusammenkunft die Ressourcen der Kirche stark angespannt, und andererseits muss sie nach den letzten Entwicklungen mehr denn je befürchten, dass Bewohner der Stadt des Lichts in finstere Machenschaften verwickelt sein könnten.

Stellen Sie Gilbyra im Gespräch als pragmatisch und umgänglich dar: Die Inquisitionsrätin ist eine Schülerin von Großinquisitor da Vanya (Seite 156) und hat von ihm viel gelernt. Sie stellt der Gruppe folgende Hilfen zur Verfügung:

● Besonders vertrauenswürdige Helden (Meisterentscheid; erkennbare Magiebegabte nur, wenn sie Weißmagier sind) erhalten ein Messingabzeichen in Form einer Hand mit eingraviertem Praiossymbol. Es weist den Träger als Helfer der Inquisition aus. Von weltlichen und kirchlichen Autoritäten wird er wie ein Akoluth der Kirche behandelt und hat das Recht, innerhalb Alt-Gareths Waffen zu führen.

● Die Inquisitionsrätin weiß, dass selbst der götterfürchtigste Pilger nicht von Licht und Liebe leben kann, weshalb sie der Gruppe (auf die Frage nach einer Belohnung, oder mit einem Lächeln, wenn die Helden sofort ihre Hilfe zusagen) einen Beutel mit 24 Dukaten als ‚Kostenersatz‘ überreicht.

● Die Helden erhalten den Schlüssel zu einer Kerkerzelle in den Inquisitionsgewölben, in welcher sie Verdächtige vorübergehend festhalten können. Werden die Helden der Versuchung widerstehen und die angrenzenden Folterräumlichkeiten für die hochnotpeinliche Befragung links liegen lassen oder doch der Verlockung nachgeben?

Für den Beginn der Untersuchungen verfügt Gilbyra über folgende Informationen:

● Vitus war ein pflichtbewusster und kluger Gardist, der ihr Vertrauen genoss. Sein ausweichendes Verhalten erklärt sie damit, dass er vielleicht auf etwas gestoßen war, aber noch nicht genügend Beweise gefunden hatte.

● Die ketzerischen Umtriebe, die Vitus untersuchen sollte, könnten mit heimlichen Aktivitäten von Bekennern zusammenhängen. Gilbyra kann die Gruppe bei Bedarf über Informationen über diese Sekte (Seite 226) versorgen.

● Der Tatort liegt am Rand der Dämonenbrache in einer der übleren Nachbarschaften im Süden Gareths. Was Vitus dort suchte, ist ihr ein Rätsel.

● Der Leichnam des Sonnenlegionärs wurde von den Borongeweihten abgeholt und in den Borontempel gebracht. Man ist dort über die Ermittlungen der Inquisition

informiert und wird die Untersuchungen nach Kräften unterstützen.

● Der Tatort wird seit dem Abtransport der Leiche von Bannstrahlern bewacht, um den Helden eine ungestörte Untersuchung zu ermöglichen.

● Vitus' Quartier ist eine Zelle in der Kaserne der Sonnengarde. Auch dort wurde ein Posten aufgestellt, damit niemand die Ermittlungen behindert.

Gilbyra bittet die Helden, sie auf dem Laufenden zu halten, weist aber darauf hin, dass sie nicht ständig zur Verfügung stehen kann. Das bedeutet: Tagsüber erreichen die Helden innerhalb von 1W3 Stunden eine Unterredung mit der Inquisitionsrätin. Wenn sie sie nachts aus dem Bett reißen lassen, geht es schneller, dafür sollte die Gruppe aber einen wirklich triftigen Grund haben. Gilbyra weiß, dass Anhän-



Gilbyra Steinhauer

gern von Phex oder Hesinde Wege offen stehen, die einem Praiosgeweihten verschlossen sind und gibt Helden, denen sie solches zutraut, zu verstehen, dass sie nicht über jeden Ermittlungsschritt im Detail informiert werden muss. Offene Brüche der praiosgefälligen Ordnung (Magieeinsatz in der Stadt des Lichts, Lügen gegenüber der Obrigkeit und dergleichen) wird sie allerdings nicht tolerieren.

Es ist zu erwarten, dass die Gruppe mit der Untersuchung der Leiche, des Tatorts und des Quartiers des Opfers beginnen wird. Die Reihenfolge ist Ihren Spielern überlassen; von der Wegstrecke her liegt das Quartier in unmittelbarer Nähe, auf dem Weg von der Stadt des Lichts zum Borontempel durchquert man fast ganz Gareth und könnte mit einem kleinen Umweg beim Tatort vorbeischaun.

VITUS' QUARTIER

Die nach der Zerstörung der ursprünglichen Garnison neu errichtete Kaserne der Sonnengarde ist ein schmuckloser Zweckbau. Jeder Legionär verfügt über eine karge, drei mal drei Schritt große Zelle.

Vitus' Unterkunft wird von Rovena Greifenpranke bewacht. Sie meldet den Helden, dass seit ihrer Wache keine besonderen Vorkommnisse vorliegen, aber die Zelle offenbar zuvor durchsucht wurde (in der Tat hat sie selbst den Raum hastig durchwühlt, bevor sie ihren Posten vor der Tür bezog, konnte aber in der kurzen Zeit nichts finden). Die Einrichtung besteht aus einem Bett, einer Truhe, einem Rüstungsständer und einem kleinen Tisch mit Hocker. Auf einem Wandregal steht ein Kerzenhalter, daneben ein Exemplar des *Breviers der Zwölfgöttlichen Unterweisung*. Die Zeichen der Durchsuchung sind unübersehbar: Das Bett ist zerwühlt, mehrere leere Pergamentblätter liegen im Raum verteilt, die Truhe ist geöffnet. Eine nähere Untersuchung erbringt folgende Ergebnisse:

- Die Truhe enthält nichts Außergewöhnliches (Kleidung, Waffenpflegeausrüstung).
- Auf dem Tisch sind Tintenflecke, in einer Schublade findet sich Schreibzeug. Alle Pergamentblätter sind jedoch leer.
- Im Brevier ist die Seite mit den Heiligen der Hesindekirche (**WdG 87**) mit einem Lesezeichen markiert.
- Ein aufmerksamer Beobachter (*Sinnenschärfe*-Probe) bemerkt Kratzspuren auf dem Boden, die darauf hinweisen, dass das Bett regelmäßig verschoben wurde. Unter einem der Bettfüße ist ein Dielenbrett locker. Darunter befindet sich, was Rovena suchte, aber nicht fand: Vitus' Tagebuch.

Vitus führte jahrelang äußerst sporadisch und langweilig Tagebuch. Dies änderte sich vor sechs Wochen mit seiner Beauftragung durch Gilbyra Steinhauer. Seine Mission erfüllte ihn mit Stolz, verunsicherte ihn jedoch auch, da er als 'verdeckter Ermittler' das Gebot der Offensichtlichkeit verletzen musste. Diesen Gewissenskonflikt beschreibt er ausführlich. Danach zählen die Aufzeichnungen vier Wochen lang erfolglose Ermittlungsversuche (Gespräche mit Novizen, Suche nach belastenden Briefen im Skriptorium) auf.

Vor zwei Wochen wird das Tagebuch seltsam unzusammenhängend: Etwas scheint Vitus stark belastet zu haben, er wollte jedoch nichts Genaueres niederschreiben. Offenbar geht es um eine Person, die ihm wichtig ist und um die er fürchtet; er empfindet Schuld und Zweifel deswegen. Dies ist die Zeit, in der Vitus zu ahnen begann, dass seine Kameradin und Geliebte Rovena eine Bekennerin ist. Er wollte sie nicht der Inquisition ausliefern, sondern sammelte, als er den toten Briefkasten der Verschwörer ausfindig machen konnte, alle Beweise, um sie an einem sicheren Ort zu verbergen. Die letzten Einträge im Tagebuch (datiert vor zehn beziehungsweise drei Tagen) geben darauf einen wichtigen Hinweis:

Vitus' Tagebuch

(...) Je tiefer ich forsche, desto weniger kann ich glauben, was hier geschieht. Ist sie wirklich ein Teil dieser Verschwörung? Solange ich mir nicht ganz sicher bin, kann und will ich sie nicht der Inquisition überantworten!

(...) Wie weit reichen diese Kreise? Wem kann ich noch trauen? Herr PRAIOS, vergib mir! Herrin HESINDE, schenke mir Weisheit! Ich lege mein Schicksal in die Hände deiner Dienerin Ancilla.

Danach brechen die Aufzeichnungen ab – alle weiteren Schriften versteckte Vitus im Garethes Hesindetempel bei der Statue der heiligen Ancilla (einer von den Priesterkaisern getöteten Märtyrerin, wie im Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung nachzulesen oder mit einer *Götter/Kulte*-Probe –2 zu erfahren ist).

Rovena versucht, möglichst viel von den Untersuchungen mitzubekommen, ohne Verdacht zu erwecken. Sie bleibt die ganze Zeit auf ihrem Posten vor der Tür der Zelle, fügt sich aber Anweisungen der Ermittler. Sie beschreibt Vitus als guten Kameraden und ist ehrlich betroffen über seinen Tod (sie verdrängt gekonnt, dass sie ihn indirekt verschuldet hat). Rovena gibt an, den Ermordeten zuletzt am gestrigen Morgen gesehen zu haben, danach musste sie zum Wachdienst am Praios-Tor, wo sie den ganzen Tag verbrachte. Wenn die Gruppe unvorsichtig ist, werden die Verschwörer an dieser Stelle rasch auf die Gefahr aufmerksam, die von den Helden ausgeht. Falls die Gruppe Rovena schon jetzt genauer über Vitus ausfragt, finden Sie entsprechende Informationen im Kapitel **Das Umfeld des Opfers** (Seite 83).

DER TÄTORT

Jener Teil des Garether Südquartiers, der an der südwärts führenden Reichsstraße liegt, wird Sonnengrund genannt. Entlang der Lebensader des Viertels leben hier Handwerker, Händler und Gelehrte, doch je weiter man sich von der Reichsstraße entfernt, desto enger und schmutziger werden die Gassen. Besonders schlimm ist es am Westrand, wo der Sonnengrund an die Dämonenbrache grenzt. Hier fristen Flüchtlinge und Tagelöhner ihr Dasein in wackeligen Mietskasernen.

Der Fundort der Leiche liegt nur ein Dutzend Schritt vom Rand der Brache entfernt. Ein Trümmerstück der Fliegenden Festung schlug hier einen neunzig Schritt durchmessenden, noch heute von Ruinen umgebenen Krater in den Boden. Vitus wurde nahe dem Kraterrand gefunden. Obwohl die Leiche abtransportiert wurde, ist auf den ersten Blick ersichtlich, dass der Sonnengardist hier starb: Eine große Blutlache und zahlreiche Blutspuren im näheren Umkreis sprechen eine deutliche Sprache. An manchen Wänden ist das Blut drei Schritt hoch gespritzt – hier muss ein wahres Gemetzel stattgefunden haben.

Vier missgelaunte Bannstrahler bewachen den Ort und halten Schaulustige fern. Sie melden wahrheitsgemäß keine besonderen Vorkommnisse und verbleiben je nach Befehl der Helden auf ihrem Posten oder rücken widerspruchslos ab.

Eine Spurensuche (*Fahrtensuchen*-Proben, Ansammeln von TaP* möglich, 2 SR je Probe) erbringt folgende Ergebnisse:

- 0-3 TaP*: Hier hat ein Kampf stattgefunden. Der Mörder muss in wilder Raserei gehandelt haben, die Blutspritzer sind weit verteilt.
- 4-5 TaP*: Der Kampf war schnell vorüber – erstaunlich bei einem erfahrenen Gardisten. Ein großer Teil der Blutspuren entstand, als das Opfer schon wehrlos auf dem Boden lag.
- 6-8 TaP*: Die Fußabdrücke von Vitus (schwere Stiefel) und des wahrscheinlichen Mörders (ein Mann mit einfachen Fußlappen) können identifiziert werden.
- 9-11 TaP*: Der Mörder war verletzt: immer wieder sind Blutstropfen neben seiner Spur auszumachen.
- ab 12 TaP*: Die Spur des Mörders führt in Richtung Nordost – weg von der Brache, in das Stadtviertel hinein. Er ist gelaufen.

Eine Befragung von Anwohnern erfordert etwas Überredungskunst (wenn die Bannstrahler abgezogen sind, wird es leichter). Folgende Informationen lassen sich erlangen:

- Niemand hat etwas gesehen. Häuser in dieser Gegend haben keine Fenster in Richtung der Brache).
- Mitten in der Nacht war Lärm zu hören. Hilfeschreie eines Mannes wurden bald von rasendem Gebrüll übertönt. Niemand war dumm genug, nach dem Rechten zu sehen.
- Als es hell wurde, wagte sich der Kesselflicker *Brin* in die Nähe des Schauplatzes. Als er den toten Sonnengardisten sah, verständigte er die Obrigkeit.

● Mit ausdauerndem Nachfragen kann man die stillende Mutter *Nikia* ausfindig machen. Sie hörte kurz nach dem Verstummen der Schreie laufende Schritte, die sich vom Tatort entfernten und in das Stadtviertel hinein führten.

Würzen Sie diese zutreffenden Informationen nach Belieben mit Zeugen, die sich wichtigmachen wollen und frei erfundene Beobachtungen oder wilde Mutmaßungen (die Alte Gilde wollte ein Exempel statuieren, Vitus wurde von einem Gargyl mit glühenden Augen zerrissen) beisteuern. Erlauben Sie *Menschenkenntnis*-Proben, um solche Wichtigmacher zu durchschauen.

Eine arkane Untersuchung zeigt am Fundort der Leiche keine Spur von Magie. Wird jedoch ein ODEM (Variante *Sichtbereich*) gewirkt, fällt in ein paar Schritt Entfernung eine schwach leuchtende Stelle auf dem Boden auf (ab 3 ZfP*: Verwehende Reste einer magischen Präsenz, ab 7 ZfP*: dämonisch verunreinigt). Ein ANALYS enthüllt das Merkmal *Dämonisch (Blakharaz)*; es handelt sich um keinen wirkenden Zauber, sondern um einen astralen Abdruck, den ein magisches Wesen hinterlassen hat. Die Tatsache, dass die Spur noch nachweisbar ist, deutet auf eine Kreatur von beunruhigender Macht hin – an dieser Stelle saß Bal'Irhiadh in seinem Hundewirtskörper und beobachtete Vitus' Tod.

DER LEICHNAM

Der Garether Borontempel, in den Vitus' Leiche gebracht wurde, befindet sich in Eschenrod, einem ärmlichen Stadtviertel östlich des Sonnengrundes. Der eingeschossige Bau führt dem Besucher eher die kalte Unabwendbarkeit des Todes als die Pracht des Jenseits vor Augen. Die Helden werden bereits erwartet; eine Novizin führt sie ins zweite Untergeschoß, wo der nackte Körper des Ermordeten aufgebahrt wurde. Seine Kleidung und Ausrüstung liegen zur Untersuchung bereit. Ein Geweihter steht der Gruppe bei Bedarf mit seiner fachkundigen Meinung zur Verfügung und achtet ansonsten darauf, dass die Würde des Toten gewahrt bleibt.

Die Untersuchung der Leiche bringt folgende Erkenntnisse:

- Auf Vitus wurde in blinder Raserei eingestochen, auch, nachdem er längst tot war. Unzählige Stichwunden bedecken den Körper.
- Die Tatwaffe hatte eine schmale, zehn Finger lange Klinge – wohl ein Dolch. An manchen Stellen wurde so stark zugestochen, dass der Griff einen ovalen Bluterguss um die Einstichwunde erzeugte. Der Täter muss recht stark sein.
- An den Händen des Toten sind Tintenflecke. Seine Lippen riechen nach Wein.
- Es gibt Verletzungen, die darauf hinweisen, dass Vitus sich wehrte, allerdings überraschend wenige.
- An einem kleinen Schnitt am Oberarm des Toten klebt der Rest einer bräunlichen Paste, die nach gelungener alchimistischer Analyse als Schlafgift der Qualität B (eine SR Betäubung, Bewegungsunfähigkeit) identifizierbar ist und erklärt, wie der geübte Kämpfer so rasch überwältigt werden konnte.

An Vitus' Habseligkeiten lässt sich folgendes herausfinden:

- Neben der normalen Ausrüstung eines Sonnengardisten trug er Feder, Tinte und Pergament bei sich, allerdings sind alle Bögen unbeschrieben.
- Vitus' Schwertklinge ist blutig, er dürfte den Angreifer zumindest einmal gut getroffen haben (bevor das Schlafgift wirkte, gelang ihm ein ordentlicher Hieb).

- Die Kleidung des Gardisten riecht schwach nach Wein.
- Sein Mantelfutter wurde aufgeschnitten (Alissa suchte nach Aufzeichnungen, wurde aber nicht fündig).

AUF DER SPUR DER VERSCHWÖRER

Mit der Untersuchung von Tatort, Leiche und Quartier sollte der Tag der Anwerbung verstrichen sein. Der Gruppe ist in weiterer Folge frei überlassen, welche Spuren sie verfolgt. Dieses Kapitel beschreibt die wahrscheinlichsten Ansätze und dort zu erlangenden Informationen. Behalten Sie weiterhin die verstreichende Zeit und die Handlungen der Verschwörer im Auge und passen Sie die Szenen entsprechend an (manche Ermittlungsschritte sind nachts nicht möglich oder stark erschwert).

ANPASSUNGEN DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Sollte die Suche nach Hinweisen nur schleppend vorangehen, können Sie Meisterpersonen – vor allem die Inquisitionsrätin oder die Geweihten des Hesindetempels – nutzen, um der Gruppe Tipps zukommen zu lassen. Falls den Helden bestimmte Fähigkeiten oder Mittel fehlen, sollten sie bedenken, dass sie als Beauftragte der Inquisition in einer großen, praiostreuen Stadt agieren. Praktisch alles, was helfen könnte, kann in Gareth aufgetrieben werden (beispielsweise ein Bluthund, um die Spur des Mörders von Vitus zu verfolgen). Achten Sie jedoch auf die Zeit, die durch das Beschaffen der Hilfe verbraucht wird.

Falls Sie der Meinung sind, dass die Helden zu schnell vorankommen, können Sie etwa mithilfe eines Pilgers, der sich für die Lehren der Bekenner interessiert, eine falsche Spur legen. Weitere Möglichkeiten sind eine Ablenkung durch Aurentian (Seite 71) oder ein Anschlag auf die Ermittler durch die *Hand der Rache* (Seite 214).

Deus ex Machina: Zadig von Volterach

Falls die Helden zu scheitern drohen, Sie jedoch die Entweihung des Sonnentempels verhindern möchten, können Sie einen besonders unerwarteten Verbündeten aus dem Ärmel ziehen: Der Namenlose hat selbst größtes Interesse an der Stadt des Lichts und ist nicht erfreut, dass ein Erdämon seine Krallen nach diesem Ort ausstreckt.



Wenn Sie sich für diese Variante entscheiden, sendet Zadig von Volterach einem Helden einen Traum mit einer Schlüsselinformation. Der Traum gleicht einer göttlichen Vision; natürlich fehlen jegliche Hinweise auf das Wirken des Namenlosen. Zadig tritt als tiefe, machtvolle Stimme auf. Bauen Sie ein markantes Element (ein Symbol, ein Schmuckstück, Zadigs Spiegel oder dergleichen) ein, mit dem später ein Anhänger des Namenlosen den Helden beweisen kann, wer ihnen damals half und in wessen Schuld sie daher seitdem stehen.

Beachten Sie, dass Zadig zwar die Entweihung des Tempels, nicht aber Goswyns Tod verhindern will – der Hinweis könnte daher die Gruppe zwar zum Versteck der Blakharaz-Kultisten führen, aber zu spät kommen, um den Entführten zu retten.

GOSWYNS ENTFÜHRUNG

Am Morgen des zweiten Tages erfährt Gilbyra, dass Goswyn von Wetterau während der Nacht aus seinem Quartier in der Stadt des Lichts verschwunden ist. Sie setzt die Helden bei nächster Gelegenheit davon in Kenntnis. Die Inquisition untersucht die Angelegenheit, es steht den Helden jedoch auch frei, selbst Nachforschungen anzustellen. In diesem Zusammenhang lässt sich (durch eigene Untersuchungen oder über Gilbyra) folgendes herausfinden:

- Die Entführer gingen professionell vor: Kratzer am Fensterladen zeigen, dass jemand, der sein Handwerk verstand, den Riegel von außen zur Seite schob. Keine der Patrouillen auf dem Gelände der Tempelstadt hat etwas von der Entführung bemerkt.
- Es wurde keine Magie angewendet.
- Das Bett des Geweihten ist zerwühlt. Am Kopfkissen befinden sich ein paar Blutstropfen und ein feiner Schnitt, an dessen Rand eine bräunliche Paste klebt (das selbe alchymistische Schlafgift (B), mit dem auch Vitus betäubt wurde, setzte auch Goswyn außer Gefecht).
- Ein Posten an der Außenmauer der Stadt des Lichts hat während der Nacht einen großen Hund beobachtet, der sich draußen herumtrieb (Alissa wartete in sicherer Entfernung, begleitet von Bal'Irhiadh im Hundekörper).



VITUS' AUFZEICHNUNGEN

Da es zahlreiche Hinweise darauf gibt, dass Vitus schriftliche Aufzeichnungen geführt hat, liegt es nahe, nach diesen zu suchen. Der Eintrag im Tagebuch führt in den Hesindetempel, der sich innerhalb der Stadtmauer Alt-Gareths befindet. Der Pentagontempel ist eines der bedeutendsten Häuser der Hesinde und gilt als größter Artefakhort der bekannten Welt.

Erkundigungen nach Vitus ergeben, dass der Sonnengardist in den drei Tagen vor seiner Ermordung immer wieder den Tempel aufsuchte. Er schien seelisch aufgewühlt, lehnte aber alle Versuche ab, ihm Rat oder Trost zu spenden. Stattdessen verbrachte er längere Zeit in einer der Seitenkapellen in tiefem Gebet.

Auch auf eigene Faust können die Helden diese Seitenkapelle ausfindig machen, denn hier steht die Statue der heiligen Ancilla, zu deren Füßen Vitus betete (die Geweihten vermuten, er hätte im Namen der Sonnenlegion den Märtyrertod der Heiligen im Feuer der Priesterkaiser bereuen wollen). Die Heilige ist als ernst dreinblickende Frau in archaischen Roben dargestellt, die einen Schriftrollenbehälter aus Silber und Alabaster schützend an ihre Brust drückt.



Die Statue der heiligen Ancilla

Eine genauere Untersuchung des Behälters enthüllt, dass sich die silberne Verschlusskappe abnehmen lässt. Die hohle Alabasterröhre birgt die Aufzeichnungen des getöteten Sonnengardisten: Einen kurzen Bericht über sein Tun sowie die einzelnen abgefangenen Nachrichten aus dem von Vitus entdeckten toten Briefkasten der Verschwörer.

Bericht des Sonnenlegionärs
Vitus Herfurter

Im Auftrag der Heiligen Inquisition suchte ich in der Stadt des Lichts nach den Spuren einer ketzerischen Verschwörung. Dabei fand ich in der Bresche nahe dem Bürgertor eine Höhlung in Kniehöhe, welche zum Austausch geheimer Nachrichten genutzt wird. Seitdem überwache ich diese Stelle und fertige Abschriften der Botschaften an, die ich hier deponiere. Möge die Wahrheit ans Licht des Herrn PRAios kommen!

Gleißender Kathay,
Was Ihr befiehlt, wird geschehen. Der Ort steht mir offen, ich bin bereit, ihn vorzubereiten. Ich erwarte Euer Zeichen und erlehe den Segen des Herrn für unser Tun. Die Wahrheit muss ans Licht, auch wenn der Bote sich noch so sehr sträubt!
Euer ergebener Gurvan Praiobur I.

Diese Nachricht von Parinor an Illtschjana trägt einen Vermerk (ebenfalls in Vitus' Handschrift), demzufolge er sie drei Tage vor Beginn des Abenteuers morgens fand. Parinor antwortet auf Illtschjanas Anweisung vom Vortag, die Vitus noch nicht abging.

Kathay,
Verstanden. Warte auf weitere Befehle.
Amelthona Praiadne II.



Datierungsvermerk: drei Tage vor Beginn des Abenteuers, morgens. Rovenas Rückmeldung an Illtschjana.

Kathay,
Es ist fast vollbracht. Solltet Ihr noch zweifeln, wird Hilberian Praiofold III. Euch wie versprochen Rede und Antwort stehen. Die Nacht des Handelns rückt näher. Amelthona möge sich bereithalten.
Viburn Praiolan III.

Datierungsvermerk: drei Tage vor Beginn des Abenteuers, abends. Alissa kündigt Illtschjana an, dass sie die Owilmarsgebeine bald nach Gareth schaffen kann und bietet Aurentian als Zeugen für ihre Echtheit an.

Gurvan,
Amelthona,
Die Dämmerung der Hoffnung bricht an. Noch fünf Tage, dann ernten wir den Lohn unserer Mühen. Haltet Euch bereit!
Kathay Praiotin XI.

Datierungsvermerk: zwei Tage vor Beginn des Abenteuers, morgens. Illtschjana kündigt an, dass der Plan der Bekenner zum großen Götterdienst am Tag 4 des Szenarios erfüllt sein wird – ein Hinweis, dass nicht allzu viel Zeit bleibt, das Komplott aufzudecken.

Viburn,
Selbst in den heiligsten Hallen droht jenen Gefahr, die unbequeme Wahrheit aussprechen. Verhüllt Eure Worte in der besprochenen Weise, wenn Zeit und Ort feststehen. Das Leben St. Quanions soll Euch Richtschnur und Fingerzeig sein.
Kathay Praiotin XI.

Datierungsvermerk: zwei Tage vor Beginn des Abenteuers, abends. Illtschjana teilt Alissa mit, wie sie Ort und Zeit der Übergabe verschlüsseln soll (siehe Kapitel **Der zweite tote Briefkasten**).

RECHERCHE: DIE DECKNAMEN DER VERSCHWÖRER

Wenn die Helden sich näher mit den Decknamen beschäftigen, die in den Nachrichten verwendet werden, können sie folgendes herausfinden (über Meisterpersonen beziehungsweise Bibliotheksrecherche in der Stadt des Lichts oder *Geschichtswissen*-Proben (+2 für die Priesterkaiser, -2 für Hilberian, +5 für Viburn):

- Kathay Praiotin XI.: Priesterkaiser (412-414 BF), gab den Bau der Stadt des Lichts in Auftrag.
- Gurvan Praiobur I: Priesterkaiser (414-419 BF): Wurde ins Exil vertrieben, schuf dort die Gurvanschen Choräle. Nach seiner Rückkehr aus dem Exil herrschte er noch fast zwölf Jahre (441-452 BF), kurz vor seinem Tod wurde die Stadt des Lichts vollendet.
- Amelthona Praiadne II: Priesterkaiserin (452-455 BF), verschwand auf einem Zug der Sonne in die Khom.
- Viburn Praiolan III.: Gegen-Lichtbote (239-240 BF), widersetzte sich dem heiligen Orakelspruch, setzte Algrid Praiadne I. ab und herrschte ein halbes Jahr, ehe die Wahrer der Ordnung die wahre Lichtbotin befreiten und ihn auf den Scheiterhaufen brachten.
- Hilberian Praiofold III.: Gegen-Lichtbote (1013-1018 BF); unter diesem Namen ließ sich Hilberian vom Großen Fluss, der heutige Bote des Lichts, einst widerrechtlich zum Boten des Lichts ausrufen ließ und verschuldete so die Zweite Spaltung der Praioskirche.

Die Schlüsselinformation hierbei, die sich übrigens auch durch Studium des **Praios-Vademecums** erhalten lässt, ist, dass drei Verschwörer Priesterkaiser (also anerkannte Boten des Lichts) als Decknamen wählten, zwei andere jedoch Gegen-Lichtboten (die nicht in die Zählung der rechtmäßigen Boten fallen) – ein erster Hinweis darauf, dass es zwei Gruppen von Verschwörern geben könnte.

DIE NACHRICHTEN DER VERSCHWÖRER

Ein Schwachpunkt im Plan der Bekenner ist die Tatsache, dass sie sich nicht zu direkten Gesprächen treffen. Die toten Briefkästen, die sie stattdessen zur Nachrichtenübermittlung nutzen, bieten eine gute Möglichkeit für die Helden, den Verschwörern auf die Schliche zu kommen.



Der zweite Tote Briefkasten im Goldenen Garten

DER ERSTE TOTE BRIEFKASTEN

In seinen Aufzeichnungen benennt Vitus den Ort, an dem er die Nachrichten abfing: eine Höhlung in Kniehöhe, die sich in einer Bresche in der Außenmauer der Stadt des Lichts nahe dem heute zugemauerten Bürgertor befindet. Diese Stelle hatte den Vorteil, dass sie von außen (für Alissa) und innen (für die Bekenner) gut erreichbar ist. Die Helden können sie nach Vitus' Beschreibung leicht ausfindig machen. Nachdem die Verschwörer allerdings erkannten, dass man ihren Briefkasten aufgedeckt hatte, wurde dieser Ort von ihnen aufgegeben und durch einen neuen ersetzt. Die Information, wo sich der neue tote Briefkasten befindet, musste allerdings noch hier deponiert werden, so dass die Helden sie erlangen können.

Zu Beginn des Abenteuers liegt hier bereits eine Nachricht von Illtschjana an ihre Mitverschwörer, ein kleiner Zettel mit folgendem Inhalt:

*Gurvan,
Amelthona,
Viburn,
Dieser Ort ist nicht länger sicher. Sucht
den zweiten Kerkermeister des heiligen
Erbauers auf und betet in seinem
Schatten zur Efferdsstunde. Denkt an
die Salbung zur Geburt, blickt über
die dritte Lanze. Dort öffnet sich, was
unsere Worte bergen soll.
Kathay Praiotin NG.*

Da keiner der Adressaten sicher sein kann, dass die anderen die Botschaft erhalten haben, bleibt die Nachricht recht lang in dem aufgelassenen Briefkasten. Wenn die Helden sich jedoch zu viel Zeit lassen, können Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe verlangen, um den inzwischen zerknüllten und nahe der Mauer weggeworfenen Zettel zu finden.

Die verschlüsselte Beschreibung ist wie folgt zu deuten: Der heilige Erbauer ist Sankt Owilmar von Gareth, der Baumeister der Stadt des Lichts (*Götter/Kulte*-Probe -2). Owilmar wurde im Lauf seines Lebens von zwei Priesterkaisern eingekerkert (*Götter/Kulte*-Probe +2, Lesen der Owilmars-Legende im **Praios-Vademecum** oder halbstündige Recherche), nämlich einmal von Noralec Praiowar I., für den er die Gareth Sakrale schuf, und ein zweites Mal von Gurvan Praiobur I. nach Vollendung der Stadt des Lichts (beide wollten verhindern, dass Owilmar ein noch größeres und prächtigeres Werk schaffen könnte). Gesucht wird also Gurvan Praiobur I. – genauer gesagt, eine Statue von ihm. Eine solche steht im Goldenen Garten im Westen der Stadt des Lichts.

Um herauszufinden, wohin der Schatten der Statue zur Efferdsstunde zeigt, kann man entweder solange warten oder eine *Orientieren*-Probe ablegen, was Zeit spart. Kniert man nun (wie zum Gebet) nieder und schaut in diese Richtung, bietet sich einem folgender Anblick.

In den Beeten wachsen Pflanzen, die im Praioskult von Bedeutung sind, nämlich (*Pflanzenkunde*-Probe -3) Sonnenblumen (links), Gilbornskraut (Mitte) und Quanonien (rechts). Die ‚Salbung zur Geburt‘ bezieht sich auf das beim Geburtssegen der Praioskirche verwendete Sonnenblumenöl (*Götter/Kulte*-Probe +1 oder **Praios-Vademecum**): Die dritte der lanzenförmigen Spitzen am Beet mit den Sonnenblumen weist auf einen Stein in der Gartenmauer, der sich leicht verschieben lässt und so den neuen toten Briefkasten enthüllt.

Wenn der Beobachter steht, statt zu knien, stimmt der Winkel nicht, und die Spitze zeigt auf einen anderen (unbeweglichen) Stein.

DER ZWEITE TOTE BRIEFKASTEN

Mit diesem Ort haben die Helden eine Möglichkeit, die Kommunikation der Verschwörer zu belauschen oder zu unterbrechen. Gleichzeitig besteht natürlich die Gefahr, deren Aufmerksamkeit zu erregen. Im Folgenden finden Sie jene Nachrichten, die im Briefkasten deponiert werden, solange die Gegner der Gruppe sich unbeobachtet glauben.

Tag 2, 7:00

*Gurvan,
Die Sonne geht auf. Bereite den Ort!
Kathay Praiotin XI.*

Tag 3, 6:00

*Gleißender Kathay,
PRAios war mit mir, Sein Name,
dreifach heilig, sei gepriesen! Ich
verwahre alles wohl und erwarte
demütig Eure Befehle. Möge der Segen
des Heiligen auf unserem Vorhaben
liegen, und möge das Unrecht gesühnt
werden, das ihm einst angetan wurde!
Euer ergebener Gurvan Praiobur I.*

Tag 3, 8:00

*Amelthona,
5,4 10,6 9,13 N 1,6 12,3
20,2 1,16 17,9 1,18 6,12
4,13 3,9 2,6 9,13 15,2 7,5
16,18 6,3 10,3 RS 11,4
Viburn Praiolan III.*

Diese verschlüsselte Nachricht ist von besonderer Bedeutung: Sie nennt den Ort, an dem die Bekenner die Reliquie abholen sollen, und damit zugleich den Ort, an dem Goswin von Wetterau gefangen gehalten und zu Tode gefoltert wird. Die Anleitung, wie sie zu entschlüsseln ist, steckt in Illtschjana noch von Vitus abgefangener Anweisung an Alissa (Seite 79): „Das Leben Sankt Quanions soll Euch Richtschnur und Fingerzeig sein.“ Gemeint ist die Lebensgeschichte des Heiligen, wie sie im Anhang auf Seite 202 abgedruckt ist. Die Zahlenpaare der Botschaft kennzeichnen jeweils einen Satz (Zahl vor dem Komma) und ein Wort innerhalb des Satzes (Zahl nach dem Komma). „5,4“ ist also das vierte Wort im fünften Satz. Wendet man diese Methode auf den Text der Legende (die im **Praios-Vademecum** wortgleich zu finden ist und deren offiziellen und einheitlichen Wortlaut man in der Stadt des Lichts auch sonst leicht aufreiben kann) an, erhält man folgende Botschaft:

„Hole bei Sonnenuntergang die Gebeine des Heiligen von dem Haus der Schwarzen Sonne am Pilgerplatz in Meilersgrund.“

Tag 3, 23:30

*Kathay,
Auftrag ausgeführt.
Amelthona Praiadne II.*

Die Verschwörer besuchen den Briefkasten zu Zeiten, in denen im Garten viel Betrieb herrscht: Novizen und Akluthen pflegen die Pflanzen, Pilger und Geweihte lustwandeln oder meditieren. Wenn der Ort lange genug unauffällig beobachtet wird, kann man jedoch Rovena beziehungsweise Parinor beim Aufsuchen des Briefkastens ertappen. Illtschjana sucht das Versteck niemals selbst auf, sondern schickt einen Novizen, dem vollkommenes Stillschweigen befohlen wurde. Den Novizen durch eine Tempelanlage voller ähnlich gekleideter junger Menschen zu verfolgen, erfordert *Sinneschärfe*-Proben. Die Verfolgung endet zumindest vorerst am Tor der *Gemächer der Erleuchteten*, wo die Helden sich ausweisen müssen (was Zeit kostet), während der Novize einfach hindurchschlüpft. Mit klugem Vorgehen kann man ihn jedoch ausfindig machen und so einen ersten Hinweis auf Illtschjana erlangen.

Alissa lässt den Garten von außen durch einen Gotongi (**WdZ 212**) beobachten, bevor sie eine Nachricht abholen oder deponieren lässt (sie wirbt dazu ahnungslose Straßenkinder an, die mit den Pilgerströmen in die Tempelstadt kommen). Das macht es nahezu unmöglich, sie über diesen Ort zu stellen, gibt ihr jedoch eine gute Chance, Beobachter zu entdecken.

DIE FÄHRTE DES MÖRDERS

Vom Tatort aus die Spur des Attentäters zu verfolgen ist schwierig, aber möglich. Der Tagelöhner Marek wurde kurz nach dem Mord von dem Asseroth, der von ihm Besitz ergriffen hatte, verlassen, und floh in Panik. Dazu kommt, dass Marek durch einen Schwerthieb seines Opfers verletzt war und stark blutete, wie die Helden aus der Untersuchung des Tatorts oder der Ausrüstung des Sonnengardisten wissen. Außerdem führt die Spur nicht allzu weit: Marek lief direkt nach Hause, in eine ärmliche Mietskaserne im Sonnengrund, kaum 300 Schritt entfernt.

● **Fährtsuchen:** Um die Spur zu verfolgen, braucht es einen meisterlichen Fährtenleser (Probe +6, 25 TaP* ansammeln, 1 SR pro Probe) oder einen geduldrigen Ermittler, der systematisch den Boden nach Blutstropfen absucht (Probe +0, 25 TaP* ansammeln, 5 SR pro Probe). Magische Unterstützung oder ein Bluthund können hier unschätzbare Dienste leisten.

● **Zeugen:** Der Kampfärm hat die halbe Nachbarschaft aufgeweckt. Auch wenn die Anrainer nicht gern über derartige Vorfälle sprechen, kann man mit beharrlichem Nachfragen immer wieder jemanden finden, der laufende Schritte gehört hat, und sich so weiter vortasten (*Gassenwissen-* oder *Überzeugen*-Probe, 20 TaP* ansammeln, 3 SR pro Probe).

Etwa 100 Schritt vom Tatort entfernt findet man mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 die Tatwaffe in einer leeren Regentonne. Es handelt sich um einen gewöhnlichen Dolch – Massenware, aber von guter Qualität. Die Waffe ist blutverkrustet, aber ansonsten nagelneu. An der Klinge kleben noch Spuren des Schlafgifts. Alissa gab Marek den bereits vergifteten Dolch, als sie ihn auf sein Opfer ansetzte. Die Spur des Mörders führt in einen verdreckten Hinterhof, von dem aus man vier Mietshäuser erreichen kann. Eine letzte *Fährtsuche*-Probe +2 (oder eine Befragung der Anwohner) enthüllt, in welches Gebäude sich der Gesuchte flüchtete: Ein dreigeschossiges, heruntergekommenes Haus mit klapprigen Fensterläden. Im Treppenhaus sind deutlich Blutstropfen zu sehen, die nach oben führen – Marek wohn-

te in der Dachkammer. Sobald die Helden vor der angelehnten Tür zur Dachkammer stehen, fällt ihnen ein Gestank auf, der selbst die üblen Gerüche des Mietshauses überdeckt: Eine Mischung aus Blut, Schwefel und Exkrementen.

Ein grausiger Fund

Die kleine Kammer ist spärlich möbliert – ein verlaustes Bett, ein Tisch und ein umgestürzter Hocker. Darüber

baumelt ein Erhängter von einem Dachbalken. Leere, blutverkrustete Augenhöhlen starren in Richtung der Tür. Das zerkratzte Gesicht und die blutbesudelten Hände des Toten lassen vermuten, dass er sich selbst die Augen aus dem Kopf gerissen hat. Er ist ein Mann mittleren Alters, in der einfachen Kleidung eines Tagelöhners. Eine Wunde an seiner Seite, die von einem Schwerthieb herühren dürfte, zeigt, dass er wohl der Gesuchte war.

Durch Besessenheit, Schuldgefühle und das Wirken Bal'Irhiadhs in den Wahnsinn getrieben erhängte sich Marek noch in der Nacht des Mordes. Wenn Sie einen Kampf einstreuen möchten, hat Bal'Irhiadh die Leiche des Unglücklichen mit seiner Kraft beseelt, so dass hier ein Untoter auf Beute lauert (Werte auf Seite 216).

Eine Untersuchung der Leiche bringt kaum neue Er-

kenntnisse, bestätigen aber, dass es sich wohl um den Mörder handelt (die Verletzung passt, Blutspritzer an der Kleidung dürften von Vitus' Ermordung stammen). Die blutigen Augäpfel des Toten liegen auf dem Fußboden. Im Raum gibt es nichts, was auf ein Motiv hindeutet oder auch nur vermuten lässt, dass Marek etwas mit dem Opfer zu tun gehabt haben könnte. Falls die Tatwaffe gefunden wurde, ist klar, dass sie von ihrer Qualität her nicht zum Mörder passt: Für einen solchen Dolch hätte Marek ein Jahr lang sparen müssen.

Magische Untersuchungen offenbaren mehr: Am Leichnam des Mörders ist die vergangene Besessenheit nachweisbar (ODEM: verwehende Kraft um Kopf und Herz, ab 4 TaP*: Dämonisch verunreinigt; ANALYS: Besessenheit durch einen minderen Dämon der Domäne Blakharaz). Ein ODEM (Variante Sichtbereich) zeigt deutlich, dass sich im Raum ein mächtiger Dämon aufgehalten hat (ab 1 ZfP*: verwehende Reste einer massiven magischen Präsenz, ab 4 ZfP*: dämonisch verunreinigt), der ANALYS identifiziert einen



Der erhängte Marek

Blakharaz-Gehörnten. Bal'Irhiadh hat hier unmittelbar und intensiv gewirkt, seine Präsenz ist kaum zu übersehen.

Die meisten Hinweise findet man allerdings nicht in der Dachkammer, sondern im Erdgeschoß des Hauses: Die Witwe *Mechthild Rambel* (*964 BF, neugierig, zittrige Stimme) wohnt dort, und ihr entgeht nichts, was im Haus geschieht. Natürlich kann Mechthild bereits beim Betreten des Hauses durch die Gruppe die Nase aus ihrer Tür strecken und sich nach dem Grund für die Störung erkundigen oder kurz nach Auffinden der Leiche mit Kerze und Nachtmütze hinter dem letzten Helden erscheinen und fragen, ob „was passiert“ sei. Mit etwas Schmeichelei drängt sie einem die folgenden Informationen förmlich auf:

● Marek war ein Tunichtgut, ein Trinker und ewiger Verlierer. Aber eigentlich kein schlechter Kerl.

● Empörenderweise hatte er kürzlich Damenbesuch, dabei ist dies ein anständiges Haus (wenn Mechthild noch nichts von Mareks Tod weiß, fordert sie die Helden auf, ihm das dringend auszurichten). Noch dazu war es eine feine Dame, verschleiert, mit ganz heller Haut. Sie hatte einen Hund dabei.

● Die Dame blieb nicht lange – kein Wunder, das hier ist auch kein Ort für so jemanden. Marek ging mit ihr fort und kam mitten in der Nacht allein zurück. Er polterte die Treppe hinauf – sicherlich sturzbetrunken, nachdem die Dame ihm den Laufpass gegeben hat.

DAS UMFELD DES OPFERS

Möglicherweise versuchen die Helden, mehr über Vitus und seine Gewohnheiten herauszubekommen. Die Angehörigen seiner Hand – die Gardisten *Greifan*, *Alrizio* und *Rovena* – sowie sein Kommandant *Praiodan von Natternbach* sind angewiesen, für Fragen zur Verfügung zu stehen. Alle beschreiben den Ermordeten als tadellosen Sonnenlegionär. Seinen Kameraden fiel allerdings in letzter Zeit auf, dass Vitus sich stärker absonderte. Praiodan ist bekannt, dass Vitus einen Spezialauftrag hatte, er weiß aber nicht, worum es ging.

Folgende Informationen lassen sich hier zusammentragen:

● (alle): Vitus war pflichtbewusst, korrekt und zuverlässig; seine Kameraden schätzten ihn.

● (alle): Er stammt aus dem Windhag und hatte keine Familie in Gareth. In seiner Freizeit suchte er gern die eine oder andere Schenke auf. Eines seiner Stammlokale war die Almada-Stube im Sonnengrund.

● (Greifan, Alrizio): Am Tag seiner Ermordung war Vitus mit ihnen in der Almada-Stube. Er schien bedrückt, schweigsamer als sonst. Die beiden Gardisten ließen ihn schließlich um die Firunsstunde allein bei seinem Wein sitzen.

● (Praiodan): Sein Spezialauftrag machte dem Gardisten zu schaffen, aber er konnte oder wollte nicht darüber sprechen.

● (Rovena): Vitus hatte einige gute Freunde in der Stadt (hier wirft sie den Helden eine Anzahl von Handwerkern und Bürgern hin, die allesamt zwar Vitus kannten, aber nichts zur Aufklärung beitragen können – ein Versuch, die Ermittler zu beschäftigen).

● (Greifan): Vor einigen Tagen hörte Greifan, wie er es verschämt ausdrückt, ‚unangemessene Geräusche‘ aus Vitus' Zelle. Einige Zeit später verließ die Gardistin Rovena diese Zelle (Diesen Hinweis auf das Verhältnis zwischen Vitus und Rovena gibt Greifan nur auf ausdrückliche Nachfrage preis; mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +3 bemerkt man, dass der Gardist etwas verschweigt).

Wenn die Helden beginnen, Rovena gegenüber Verdacht zu schöpfen und sich gezielt erkundigen, ob jemandem in den letzten Tagen etwas Ungewöhnliches an ihr aufgefallen ist, können sie erfahren, dass die Sonnenlegionärin am Tag, bevor Vitus' Leiche gefunden wurde, Nachmittagsdienst am Greifentor hatte. Sie entfernte sich kurz von ihrem Posten, um mit einer Dame mit Hund zu sprechen (hier gab Rovena die Warnung, dass Vitus der Verschwörung auf der Spur ist, an Alissa weiter).

DIE ALMADA-STUBE

Das Stammlokal des Ermordeten liegt am Traubenmarkt und damit in einem besseren Teil des Sonnengrundes. Wirt, Weine und viele Gäste sind almadanisch, aber auch reisende Händler trinken hier gern den brauchbaren (Q4) und erschwinglichen (P5) Roten.

Vom Schankpersonal kann man folgendes erfahren:

● Vitus war hier gut bekannt. Er kam seit Jahren immer wieder her, oft auch mit Kameraden.

● (gegen gutes Trinkgeld): Besonders gern war er mit einer bestimmten Sonnenlegionärin hier, wenn Ihr versteht, was ich meine (die Beschreibung passt auf Rovena).

● In letzter Zeit wirkte er verschlossener und trank mehr als sonst. Manchmal saß er stundenlang allein an einem Ecktisch und stierte in seinen Becher oder schrieb etwas.

● Am Tag seiner Ermordung (die natürlich Tagesgespräch in der Nachbarschaft war) kam Vitus am Nachmittag mit zwei Kameraden her. Die beiden gingen früh, er blieb trübsinnig sitzen.

● Etwas Seltsames passierte an diesem Abend noch: zur Tsastunde steckte eine vornehm gekleidete, verschleierte Dame den Kopf bei der Tür herein, sah sich kurz um und verschwand gleich wieder (Alissa auf der Suche nach Vitus).

● (gegen gutes Trinkgeld): Die Dame hielt sich später noch eine Zeit lang auf dem Traubenmarkt auf. Sie hatte einen Hund dabei, ein recht prachtvolles Exemplar eines Wehrheimer Bluthundes (Alissa wartete, bis Vitus die Schenke verließ, um ihn dann in sein Verderben zu locken).

DAME MIT HUND

Wenn die Gruppe es schafft, ausreichend viele Informationen über die geheimnisvolle Frau mit dem Hund zusammenzutragen, kann es gelingen, Alissa zu identifizieren. Selbst in einer großen Stadt wie Gareth gibt es nicht allzu viele Frauen, auf die ihre Beschreibung zutrifft. Erfolg verspricht die Suche, wenn möglichst viele der folgenden Kennzeichen eingebracht werden:

- Es handelt sich um eine wohlhabende Frau, wahrscheinlich eine Angehörige des reichen Bürgertums.
- Sie ist Witwe oder trägt zumindest einen Witwenschleier.
- Ihre Haut ist auffällig hell.
- Sie besitzt einen reinrassigen Wehrheimer Bluthund, der sie fast überall hin begleitet.

Mit geschickten Nachforschungen (Befragung von Dienstboten in reichen Wohnvierteln, Aufsuchen von Hundezüchtern, Nutzung von Kontakten innerhalb der Stadt) kann man so früher oder später auf die Witwe Alissa Karfenck stoßen. Eine andere Möglichkeit stellt die gezielte Suche nach der Quelle des Schlafgiftes dar, das Alissa offenbar gern benutzt: Die Patrizierin kaufte das Betäubungsmittel ganz einfach bei ihrem Hausapothecarius in Neu-Gareth, so dass zwar Nachforschungen in der Unterwelt im Sand verlaufen, aber hartnäckiges Abklappern der offiziellen Händler auf die Spur der Paktiererin führt.

Wenn die Helden erfolgreich sind, können sie die Dame beobachten und sie beispielsweise zum Haus der Schwarzen Sonne (siehe unten) verfolgen oder frühzeitig stellen. Im letzteren Fall lässt Bal'Irhiadh die Paktiererin sofort im Stich: Ihr Hund bricht jaulend zusammen und stirbt. Der Dämon flieht in den Limbus und verständigt einen anderen Kultisten des Gesplitterten Berges, damit dieser Alissas Platz in der Verschwörung einnimmt. Je nachdem, wann Alissa zur Strecke gebracht wird, trägt sie möglicherweise bereits die vorbereitete verschlüsselte Nachricht mit Zeit und Ort der Reliquienübergabe (Seite 81) bei sich.

OPTIONAL: AURENTIAN'S ZEUGNIS

Wann immer Sie möchten, kann folgende Szene stattfinden: Illtschjana, von letzten Zweifeln gequält, weist Alissa an, Aurentian zu ihr zu bringen, damit er ihr nochmals von Angesicht zu Angesicht die Echtheit der Owilmars-Gebeine bestätigt. Dazu sendet sie folgende Nachricht über den toten Briefkasten:

*Vilburn,
Ich muss die Wahrheit mit eigenen
Ohren hören. Sendet Hilberian nach
der Mittagsandacht zum Praios-Tor!
Kathay Praiotin KG.*

Die Helden können durch Beobachtung des Briefkastens oder auf andere Weise von der geplanten Unterredung erfahren. Falls sie selbst bereits mit Illtschjana in Kontakt stehen (weil sie als Bekennersympathisanten angesprochen wurden oder im Zuge ihrer Nachforschungen auf die Metropolitan stießen), bietet diese ihnen eventuell sogar an, als Zeugen anwesend zu sein. Ansonsten ist es (mit erheblichem Aufwand) möglich, die Szene heimlich zu belauschen.

Aurentian von Jilaskan wird zur vereinbarten Zeit von einem Novizen vom Tor abgeholt und direkt in die Gemächer der Erleuchteten zu Illtschjana gebracht. Sie wirkt ein WORT DER WAHRHEIT (**WdG 256**) und befiehlt ihm, vor Praios die Echtheit der Reliquie zu bezeugen. Aurentian hat sich seine Antwort genau zurechtgelegt und tut dies mit folgenden Worten. „Ich habe den sicheren Beweis dafür, dass die Gebeine, die wir Euch bringen werden, vom Heiligen Owilmar herkommen. Sie tragen unübersehbar die Spuren grausamer Folter. Wahrlich, beklagenswert waren die Verbrechen der Priesterkaiser!“ Da die Kultisten einen Nachkommen des Heiligen zu Tode foltern, um die falsche Reliquie zu erschaffen, entsprechen diese Worte der Wahrheit. Illtschjana (die nichts anderes hören will) reichen sie vollkommen aus; Helden könnten kritischer sein und die Verschwörung an dieser Stelle mit gezieltem Nachhaken aufdecken oder zumindest Verdacht erwecken.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Durch den offenen Ablauf des Szenarios und die freie Abfolge von Ermittlungsschritten ist nicht genau vorhersehbar, ob und wann die Helden die Verschwörung aufdecken und vereiteln können. In diesem Kapitel werden zwei wahrscheinliche Schauplätze für das Finale beschrieben, darüber hinaus wird die Möglichkeit behandelt, dass die Helden in ihrer Mission scheitern.

DAS HAUS DER SCHWARZEN SONNE

Wenn die Gruppe den Ort ausfindig machen kann, an dem Goswyn von Wetterau gefangen gehalten wird und von dem die falsche Reliquie abgeholt werden soll, können sie dort

den entscheidenden Schlag gegen die Verschwörer führen. Die besten Wege, das Haus zu finden, sind das Abfangen der verschlüsselten Botschaft im zweiten toten Briefkasten (Seite 81) oder das Beschatten von Alissa oder Rovena.

Das gesuchte Haus steht im Osten von Gareth im Stadtteil Meilersgrund, nahe der ostwärts führenden Reichsstraße. Mit der verschlüsselten Adressbeschreibung ist es einigermaßen leicht zu finden: Einen „Pilgerplatz“ gibt es in Meilersgrund zwar nicht, dafür aber eine Herberge namens „Pilgersruh“, die an einem Platz liegt. Sieht man sich die Häuser, die an jenen Platz angrenzen, genauer an, fällt bei einem eine schmiedeeiserne, schwarze Sonne über dem Haustor auf. *Gassenwissen*-Proben, eine passende Ortskennt-

nis oder gezieltes Herumfragen helfen bei der Entdeckung des gesuchten Ortes.

Das zweistöckige Gebäude ist ein Wohnhaus, wirkt aber abweisend und unbewohnt: Die Fensterläden sind fest verriegelt, durch die Ritzen dringt kein Licht. In der Tat steht das Haus, welches Alissa Karfenck gehört, weitgehend leer – der Blakharaz-Kult nutzt nur die Kellerräume als Versteck und Ritualort. Vorder- und Hintertür sind verschlossen (*Schlösser Knacken*-Proben +2).



Das Haus der Schwarzen Sonne

Ab Tag 2 des Szenarios wird Goswyn im Keller des Hauses festgehalten und gefoltert. Je später die Helden eintreffen, desto schlechter ist der Zustand des Entführten. Am Tag 3 stirbt Goswyn um 12:30. Ab diesem Zeitpunkt ist Bal'Irhiadh damit beschäftigt, die Gebeine des Geweihten zu einem dämonischen Gefäß zu machen, in das er dann zu Sonnenuntergang einfährt. Die angebliche Reliquie wird in eine vorbereitete, kostbar gearbeitete Truhe mit goldenen Verzierungen gebettet. Um 20:00 holt Rovena sie auftragsgemäß ab – nach diesem Zeitpunkt ist das Haus der Schwarzen Sonne verlassen, und die Helden finden hier nur mehr Spuren der grausigen Vorgänge im Keller. Wenn die Helden rechtzeitig eintreffen, halten sich insgesamt acht Kultisten des Gesplitterten Berges im Haus auf (Werte wie *Verblendete*, Seite 214), befehligt von Aurentian (Werte auf Seite 71) und Alissa.

Sollten die Helden den Keller stürmen, solange Goswyn noch lebt, platzen sie mitten in das finstere Opferritual, das von Bal'Irhiadh selbst geleitet wird. Der Gehörnte ist in Alissas Körper eingefahren, fügt dem gefesselten Geweihten mit langen, rotbraunen Fingernägeln entsetzliche Schmerzen zu und träufelt kochenden Geifer in seine Wunden. Im Kampf greift der Dämon ohne Rücksicht auf seinen Wirtskörper an. Sobald die Lage aussichtslos wird (weil die Helden über starke magische oder karmale Mittel verfügen oder die halbe Inquisition zum Haus geführt haben), flieht Bal'Irhiadh in den Limbus: Für einen Moment ist ein gewaltiger Schatten zu erahnen, mit einem hohen Kragen, an dessen Spitzen sich windende Körper baumeln. Dann verschwindet der Schemen mit grässlichem Heulen, woraufhin Alissa tot zusammenbricht.

Alissa Karfenck (von Bal'Irhiadh besessen)

Langdolch:

INI 11+W6 AT 16* PA 15 TP 1W+3 DK H

* 3 Aktionen/KR

LeP 36 RS 3 AuP unendlich MR 16 GS 10

Schwarze Gaben: Hand des Folterers, Herrschaft über niedere Dämonen, Wahrheitssinn, Spur des Missetäters (alle TaW 15)

Besondere Fähigkeiten: Regeneration II (2W6 LeP/KR), Schreckgestalt II, Tarnung (TaW 15)

Die Dämonenknechte kämpfen erbittert, einzelne Verblendete versuchen aber zu fliehen, wenn sie ihre Sache verloren sehen.

DIE OWILMARS-GRUFT

Falls die Helden den Plan der Bekenner erst spät durchschauen oder von sich aus entscheiden, in der Gruft auf die Verschwörer zu warten, findet das Finale des Szenarios in der Gruft des Heiligen beziehungsweise in der großen Halle des Tempels der Sonne statt.

Der Eingang zur Owilmars-Gruft liegt am Ostrand des großen, zentralen Säulenrundes, und damit nur wenige Schritte vom Zentrum des Tempels entfernt. Ganz in der Nähe befinden sich die Räume der dem Sonnenpalast zugehörigen Gardisten, was es Rovena erleichtert, die Reliquie unauffällig hier herzubringen. Hinter einer reich verzierten Steintür, die den Namen des Heiligen trägt, führt eine enge Treppe mit mehreren Biegungen erstaunlich tief hinab. Die eigentliche Gruft ist eine kleine Kammer, in der das mit einer Stola geschmückte Skelett des Heiligen aufrecht steht (die Bekenner glauben, dass diese Gebeine eine Fälschung sind). Bis zur Nacht von Tag 2 auf Tag 3 wird die Kammer von einem geweihten Goldkugelchen, das Sonnenlicht ausstrahlt, erhellt. Danach wurde diese Lichtquelle ebenso wie das an der Wand angebrachte, kopfgroße Praiossymbol und die Gebeine des Heiligen von Parinor aus der Gruft entfernt.

Am dritten Tag des Szenarios bringt Rovena die gefälschte Reliquie hierher und trägt damit unwissentlich Bal'Irhiadh in den Praiostempel. Durch das Entfernen der geweihten Lichtquelle und der echten Owilmars-Gebeine zählt das Innere der Gruft nur mehr als *einfach geweihter* Boden, was es Bal'Irhiadh ermöglicht, hier eine Zeit lang zu existieren, solange seine Essenz durch die entweihten Knochen Goswyns geschützt wird (während er Besitz von den Gebeinen ergriffen hat, ist seine Empfindlichkeit gegen praiosgeweihte Objekte auf *leicht* reduziert).

Wenn niemand eingreift, erhebt sich Goswyns Skelett etwa zwei Stunden später und steigt in die große Halle hinauf, wo Bal'Irhiadh sein Zerstörungswerk beginnt. Er zerschlägt Kultgefäße, überzieht Fresken und Altarbilder mit niederhöllischem Schleim und wirft nach und nach die Knochen des Skeletts ab, woraufhin sie zu siebtsphärischem Unrat zerfallen. Zwar erleidet er die ganze Zeit über Schaden durch die Kraft des Ortes, aber die Zeit reicht aus, den Tempel zu entweihen. Wenn Helden sich ihm in den Weg stellen, muss er sein Vorhaben mit großer Wahrscheinlichkeit abbrechen (um die Entweihung trotzdem durchzuführen, müsste er zumindest 10 KR ungestört wirken können) und sich in den Limbus retten.

Bal'Irhiadh (in den Gebeinen Goswyns)

Knochenhände:

INI 15+W6 AT 19* PA 18 TP 1W+6 DK H

* 3 Aktionen/KR

LeP 100 RS 6 AuP unendlich MR 18 GS 10

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, weitere nach Meisterermessen

Besondere Fähigkeiten: Schreckgestalt II, Tarnung (TaW 15); *Blick des Richters:* Der Dämon opfert eine seiner Attacken und zwingt einem im Nahkampf befindlichen Helden Blickkontakt auf, was mit einer MR-Probe +4 abgewehrt werden kann. Die glühenden Augen des Dämonen zerren Schuld und verdrängtes Leid an die Oberfläche. Der Held bricht unter dem Blick zusammen und ist handlungsunfähig, bis er eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 schafft (ein Versuch pro KR) oder ihm jemand zu Hilfe eilt (antimagische Zauber oder Liturgien oder Ähnliches).

Innerhalb des Tempels kann Bal'Irhiadh nicht regenerieren und erleidet 2W6 SP pro KR.

Je nach Vorgehen der Helden (und je nachdem, wie Sie den Endkampf gestalten möchten), können Aurentian (Seite 71) oder Verblendete des Kultes (Seite 214) sich ebenfalls in die Stadt des Lichts geschlichen haben und auf Seiten des Dämonen in den Kampf eingreifen. Falls Rovena anwesend ist, stellt sie sich im ersten Schock ebenfalls auf die Seite der „Reliquie“; kann aber davon überzeugt werden, dass ihr Tun frevelhaft ist. Alissa kann den heiligen Boden des Tempels nicht betreten.

OPTIONAL: SCHEITERN DER HELDEN

Für den weiteren Verlauf der Queste ist es nicht zwingend erforderlich, dass die Entweihung des Sonnenpalastes verhindert wird. Aus dramaturgischen Gründen kann ein derartiges Schockerlebnis etwa in der Mitte der Kampagne sogar eine interessante Wendung darstellen.

Wenn die Helden scheitern, fällt der wichtigste Praiostempel des Kontinents. Das ARCANUM INTERDICTUM erlischt, der Boden gilt nicht länger als geweiht. Das Wunder, das bisher verhinderte, dass Regen durch die zerstörte Kuppel ins Tempelinnere fällt, verliert seine Kraft. Die Kirche hat einen schweren Schlag erlitten.

Um keine Panik im Volk aufkommen zu lassen, befiehlt der Bote des Lichts, den erschütternden Vorfall so weit wie möglich zu verschweigen (weshalb auch im Aventurischen Boten keine Artikel erscheinen werden, die davon berichten). Nur die wichtigsten Würdenträger des Reichs und der Kirchen werden in Kenntnis gesetzt. Die Stadt des Lichts wird für Pilger fast völlig gesperrt, als Begründung dient die „schwere Prüfung, die uns in diesen Tagen auferlegt ist“. In der Auseinandersetzung zwischen Licht und Dunkelheit hat Blakharaz einen Sieg errungen, der im Finale der Kampagne erhebliche Auswirkungen haben wird. Wenn nach erfolgreichem Abschluss der Queste das Licht nach Gareth zurückkehrt, wird der Tempel der Sonne so schnell wie möglich wieder geweiht (so dass in künftigen Publikationen jedenfalls davon ausgegangen wird, dass keine Entweihung vorliegt).

AUSKLANG

Je nachdem, wie erfolgreich die Helden bei der Aufdeckung der Verschwörung waren, kann die Inquisition früher oder später alle Bekenner ausforschen. Die Erkenntnisse, die die Gruppe über die Blakharaz-Paktierer sammeln konnten, zeigen außerdem, wie stark die Präsenz des Erzdämonen in Gareth bereits geworden ist. In weiterer Folge geht die Inquisition diesen Besorgnis erregenden Entdeckungen nach und erkennt so im Lauf des Jahres 1035 BF die Bedrohung, die vom Insanctum des Gesplitterten Berges ausgeht. Der Rat des Lichts fordert einen umgehenden Angriff mit allen verfügbaren Ressourcen, doch der Heliodan lehnt ab: Er sieht die Macht des Erzdämonen in seinen schwärzesten Visionen und fühlt, dass es des Ewigen Lichtes bedarf, um dieses Unheiligtum zu vernichten. Da er nicht riskieren will, die geschwächten Kräfte der Kirche an einer Bastion des Widersachers zerschellen zu sehen, befiehlt er, abzuwarten und sich zum Kampf gegen die Paktierer gut zu rüsten. Der Sturm der Praioskirche auf das Insanctum wird 1036 BF, also nach Abschluss der Kampagne erfolgen. In der Box **Gareth – Kaiserstadt des Mittelreiches** finden Sie Informationen zur Ausgestaltung dieses Angriffs, bei dem auch die Helden einen wichtigen Beitrag leisten können.

Falls Sie die Erstürmung des Berges bereits als Teil der Quanionsqueste spielen möchten, bestimmen Sie einfach,

dass das Insanctum auch ohne das Ewige Licht (mit einem reinen EXORZISMUS) zerstört werden kann. Nun können Sie entweder die in der Gareth-Box beschriebene Handlung zeitlich vorverlegen oder die Erstürmung des Gesplitterten Berges selbst als Szenario ausgestalten. Durch die chaotische, sich stets verändernde Natur des unheiligen Ortes brauchen Sie auch nicht zu fürchten, mit „Ihrer“ Darstellung in große Konflikte zur Beschreibung des Gesplitterten Berges in der Gareth-Box zu kommen. Am Ende sollte das Blakharaz-Insanctum vernichtet sein, der Gesplitterte Berg ist dann nur noch von der Kraft Agri-moths durchdrungen.

Falls Goswyn von Wetterau getötet wurde, kann er in der Kampagne die Rolle des *Gescheiterten* einnehmen. Andere gute Kandidaten für diese Rolle sind die Praiosdiener unter den Verschwörern, während einer der Blakharaz-

Kultisten zum *Gefallenen* werden könnte (Seite 159). Überlebt Goswyn, steigt er im Finale in den Kreis der Sumyrdalun auf.

DER MÜHEN LOHN

Für das Szenario haben sich die Helden **100 Abenteuerpunkte** verdient, weitere **200**, wenn die Entweihung des Tempels der Sonne verhindert wurde. Für die Rettung Goswyns gibt es weitere **150 Abenteuerpunkte**. Zusätzlich erhalten die Helden **drei Spezielle Erfahrungen** auf Talente, die beim Aufdecken der Verschwörung besonders hilfreich waren.

Erfolgreichen Helden ist außerdem der Dank der Kirche gewiss, was sich neben der Aufwandsentschädigung durch die Inquisition in einer Privataudienz beim Boten des Lichts äußert, bei der jedem Helden ein geweihtes Pilgerzeichen aus reinem Gold übergeben wird.



DER WEG DES LICHTS

Im Anschluss finden Sie das Herz der Quanionsqueste: Vier Abenteuer, in denen die Pilger große Schritte auf dem Weg zum Licht unternehmen und die heilige Suche entscheidend beeinflussen werden. Jedes dieser Kernabenteuer ist einer der vier Säulen des Praiosglaubens – Wahrheit, Ordnung, Recht und Vollkommenheit (zur Vierten Säule siehe Seite 227) – gewidmet.

Zu Ihrer Orientierung werden im Folgenden die Abenteuer und ihre Bedeutung für die Queste kurz im Überblick dargestellt:

● In **Veritas** (Seite 89) geraten die Helden auf die Spur eines Geheimnisses, das hochrangige Kirchenkreise seit Jahrhunderten hüten und das einen düsteren Schatten auf die Herrschaft der Priesterkaiser wirft. Gegen den Widerstand des konservativen Wahrers der Ordnung *Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus* müssen die Pilger, der Unbeugsamkeit und Wahrhaftigkeit verpflichtet, die Wahrheit ans Licht bringen. **Veritas** beginnt auf einer Reise nach Beilunk und führt die Helden nach Jilaskan und Jandraskan. Das Abenteuer ist zeitlich beliebig einsetzbar und kann schon recht früh in der Kampagne gespielt werden.

Bedeutung für die Queste: Der Nachweis, dass unbequeme Wahrheiten aus der Priesterkaiserzeit totgeschwiegen und vertuscht wurden, ist Wasser auf die Mühlen der Bekenner (wenn Sie das Abenteuer vor 1034 BF ansetzen, kann es ein Auslöser für die Radikalisierung der Splittergruppe sein). Durch die Erkenntnisse der Helden kann eine alte Schuld eingestanden und ein alter Fehler gesühnt werden, was einen Reinigungsprozess in der Kirche einleitet. Die Pilger bergen das Schwert *Daradors Klaue*. Gelingt es ihnen, die von Frevell und Blut befleckte Klinge zu läutern, gewinnen sie eine machtvolle Waffe gegen die Finsternis.

● **Aeternitas** (Seite 111) führt die Gruppe nach Glyndhaven und von dort aus, rätselhaften Bernsteinfunden folgend, weiter in den hohen Norden. Die Pilger müssen ihr Schicksal in die Hände Praios' legen, um schließlich am Rand der Welt, wo selbst die Zeit gefriert, das Geheimnis des legendären Bernsteinschlusses zu lüften und einem gryphonischen Wächter gegen namenlose Versuchungen beizustehen. **Aeternitas** kann zu einem beliebigen Zeitpunkt der Kampagne gespielt werden und eignet sich auch anstelle von **Integritas** als alternativer Weg zum Finale der Queste.

Bedeutung für die Queste: Die Helden folgen buchstäblich den Spuren von Sankt Quanon, dem sie in einer Vision auch begegnen. Sie erlangen Einsichten über die kosmische Bedeutung des Lichts für die Ordnung der Welt und lernen, wie sie das Licht in ihrem Herzen (die temporären Karma-punkte) bewusst wahrnehmen und einsetzen können. Die Pilger gewinnen einen Eindruck vom Wirken der Gryphone, dem Ersten Volk Praios' und können einen der Pläne von Zadig von Volterach durchkreuzen.

● **Iudicium** (Seite 135) beginnt mit einer Pilgerfahrt nach Balträa, wo die Helden das berühmte Orakel aufsuchen wollen. Zur selben Zeit führt Blakharaz einen Angriff gegen die heilige Stätte, und bei der Verteidigung des Tempellichts wird Magie eingesetzt. Notwendiges Übel oder Frevell? Im folgenden Inquisitionsprozess sind die Helden nicht nur Helfer von Gericht und Gerechtigkeit, sondern greifen hautnah in die Auseinandersetzung zwischen Prinzipisten und Traditionalisten ein. **Iudicium** kann ab 1034 BF gespielt werden.

Bedeutung für die Queste: Die Pilger helfen, einen schweren Schlag des Erzdämonen gegen ein Heiligtum der Kirche abzuwehren. Der Prozess zwingt die Kirche, sich der Frage zum Umgang mit der Magie an sich zu stellen; das Urteil, das schließlich gefällt wird, kann – je nach Prozessausgang – ein wichtiger Präzedenzfall für den Prinzipismus werden oder den Fortschritt dieser Strömung nachhaltig verzögern. Die Helden können eine Spur von Zadig von Volterach finden.

● **Integritas** (Seite 159) schließlich ist das Finale der Queste. Im Lauf des Jahres 1035 BF erwählt Praios die Sundrydalun, darunter zumindest einer der Helden, und weist ihnen den Weg zur finalen Auseinandersetzung zwischen Licht und Finsternis. Die Pilger reisen in den tiefen Süden, erreichen mit göttlicher Hilfe die gryphonische Ruinenstadt Ancchir und öffnen in einem äonenalten Tempelturm den Weg, der sie zu jenem Ort zwischen den Sphären bringt, an dem Licht und Saatkorn miteinander ringen. Jeder bisherige Erfolg und jedes Scheitern der Helden liegen nun in der Waagschale. Während der Namenlosen Tage 1035 BF fällt die Entscheidung. Mit der Rückkehr der Quanionspilger am 1. Praios 1036 BF nach Gareth endet die Quanionsqueste.

VERITAS

VON CHRISTIAN GOSSE

DAJK GEBÜHRT PHILIPPE MINDACH FÜR
DIE GRUNDSTEINLEGUNG UND JENS BLOME
FÜR EINEN VOR LANGER ZEIT ANGELEGTEN
PLOTFADEN

Zeit: beliebig

Ort: Beilunk, Jilaskan, Jandraskan

Helden: Hartnäckigkeit und Unbeugsamkeit sind gefragt; auch wenn Phexens Hilfe an mancher Stelle viel bewirken kann, lässt sich die Aufgabe auch von einer gesetzestreu Gruppe lösen.

Thema: Dunkle Geheimnisse der Priesterkaiserzeit, Verschweigen unbequemer Wahrheiten, das Richtige tun, auch gegen erbitterten Widerstand

»Veritas, -atis (f). Wahrheit. Theol. (PRA) auch: Die reine, von keinem Makel der Lüge oder des Zweifels befleckte Wahrheit des Göttlichen (siehe „Veritas Pura“).«

—Handwörterbuch Bosparano-Garethi, Ausgabe des Hesin-detempels zu Gareth, neuzeitlich.



DEM MEISTER ZUM GELEIT

Veritas ist ein action-orientiertes Abenteuer mit kriminalistischen Anteilen im Rahmen der Quanionsqueste. Es handelt vom Frevl des Praioslob von Selem und seinem vergifteten ‚Vermächtnis‘, welches von der Praioskirche gewahrt wird. Die Helden werden im Rahmen des Abenteuers die Wahrheit ans Licht bringen und so die Praioskirche mit ihrer unseligen Vergangenheit konfrontieren, was einen Läuterungsprozess nach sich ziehen wird.

WAS BISHER GESCHAH

Drei Tage vor seiner Krönung wird im Jahr 335 BF der designierte Kaiser Rude II. ermordet. Die Rondrakirche wird vom Lichtboten Aldec Praiofold II., dem Reichsverweser für den damals minderjährigen Rude, des Mordes bezichtigt. Er sendet die Sonnenlegion unter Führung Praioslobs von Selem aus, um einen drohenden Umsturz zu vereiteln. Das brutale Vorgehen der Sonnenlegion geht als ‚Erntefestmassaker‘ in die Chroniken ein, zahllose Geweihte und Gläubige werden verhaftet, hingerichtet oder bei Widerstand getötet. Zwei Jahre später vernichtet Praioslobs Heer die letzten verbliebenen Theaterritter. Der Weg zur Herrschaft der Priesterkaiser ist frei.

Drahtzieher dieser Entwicklung war mitnichten der Bote des Lichts, sondern Praioslob von Selem, der fanatische Marschall der Sonnenlegion. Er war der Erste, der beim Auffinden des Leichnams Rudes den Verdacht gegen die Rondrianer äußerte, er hetzte fortwährend gegen die Rivalen und brachte schließlich den selbstgerechten Aldec Praiofold auf seine Seite. Unter den Hieben seines Schwerts *Daradors Klaue* fielen etliche Rondragläubige. Als Praioslob hochbetagt stirbt, ist er *Mündel des Lichtes auf Deren*, ein Ehrentitel, der ihn zum zweithöchsten Mann des Mittelreichs machte. Es heißt, dass sein ‚Vermächtnis an die Sonnenlegion‘ mit ihm bestattet worden sei.

466 BF verbannt Rohal der Weise die Priesterkaiser nach Jilaskan. Die Verbannten gründen die Stadt *Praiosdank* und errichten große Tempelanlagen. Die Gräber zahlreicher Heiliger und Helden des Praioskultes werden nach Praiosdank umgebettet, darunter auch Praioslob von Selem.

Viele Jahrhunderte später erinnert man sich des Vermächtnisses des Praioslob von Selem. Belharion Menning, Hochmeister der Bluttempler, erfährt in Verhören von der Legende um Praioslob von Selem und beschließt, *Daradors Klaue* für seine eigenen Zwecke zu erringen. Ein Schwert, das das

ner berüchtigten Einheit der Fürstkomturei. Sie sind nach einem Scharmützel mit den Sonnenlegionären verwundet und haben sich im Nebel verirrt. Sobald sie die Helden entdecken, nehmen sie durch Rufen Kontakt auf. Dabei verlangen sie die „Parole Beleman“, die vermutlich keiner der Helden korrekt beantworten kann (die Antwort müsste „Horusche“ lauten). Sobald die Reiter erkennen, dass die Heldengruppe keine verbündete Truppe ist oder sie von den Helden attackiert werden, ergreifen sie die Flucht.

Falls die Helden selbst beritten sind, können Sie eine Verfolgungsjagd hoch zu Ross inszenieren. Verlangen Sie zu diesem Zweck *Reiten*-Proben, die je nach Entwicklung unterschiedlich stark erschwert sein können (durch schwieriges Gelände oder riskante Manöver), aber auch *Orientierung* bietet sich an, sowie Kampffertigkeiten, mit denen die fliehenden Reiter gestoppt werden könnten.

Reaktionsschnelle Helden greifen vielleicht einem der Reiter in die Zügel oder ringen ihn zu Boden, sie versuchen vielleicht das Pferd zum Durchgehen zu bewegen, so dass es seinen Reiter abwirft – es gibt zahllose Möglichkeiten, die Reiter zu überwältigen oder sie zu einem Kampf zu zwingen. Kampfwerte für die Bluttempler finden Sie auf Seite 106, nehmen Sie bei allen Reitern einen Verlust von ca. 10 Lebenspunkten und eine Wunde an.

Im Verlauf der Begegnung oder bei der Flucht verliert einer der Reiter eine Dokumententasche (siehe unten), welche die Helden bergen können.

Kurze Zeit später tritt jene Schwadron Sonnenlegionäre auf den Plan, vor denen die Bluttempler geflohen waren. Später der Sonnenlegion suchen die Spuren der flüchtigen Reiter und kreuzen den Weg der Helden. Für Kenner der Heraldik ist schnell zu erkennen, dass die Soldaten die Marschallsstandarte mit sich führen: es ist *Praiwon von Orkenfeld* (siehe Seite 109), der Sonnenmarschall, mit geringer Bedeckung.

Die Sonnenlegionäre befinden sich ebenso wie die Helden auf dem Weg nach Beilunk. Sie sind sehr in Eile, haben sich die letzten Tage quer durch die Warunkei geschlagen, um schnellstmöglich ihr Ziel zu erreichen. Marschall Praiwon erzählt von einem Hilferuf, der ihn ereilt hatte. Die Fürst-Illuminierte berichtete, dass die Insel Jilaskan von einer Flotte der Fürstkomturei bedroht werde und ein Angriff unmittelbar bevorstünde. Er ist mit einer Schwadron Legionäre aufgebrochen, um den Entsatz zu kommandieren.

Gemeinsam mit den Sonnenlegionären können die Helden ihren Weg nach Beilunk fortsetzen.

Eine Verfolgung geflohener Bluttempler gestaltet sich schwierig, da sie durch Aufgeben eines Pferdes falsche Spuren legen und anschließend einen Bachlauf passieren. Erzielen die Helden nicht mindestens 15 TãP* im *Fahrtensuchen*, geht die Fahrte verloren. Zudem drängt Praiwon von Orkenfeld auf eine Weiterreise nach Beilunk.

DIE NACHRICHT

In der Dokumentenmappe befinden sich Berichte über die Situation in der Warunkei und in Beilunk sowie Marschpapiere, aus denen hervorgeht, dass die Bluttempler mit einem

Geheimauftrag des Hochmeisters Belharion Menning aus Shamaham aufgebrochen sind. Ein Absatz des Marschbefehls ist verschlüsselt.

Neben den geöffneten Papieren fällt den Helden ein versiegelter Brief in die Hände, dessen Inhalt ebenfalls verschlüsselt ist.

Die Entschlüsselung beider Nachrichten können Sie den Spielern überlassen, wenn diese Freude am Rätseln haben. Sie können aber auch die Würfel sprechen lassen, wenn die Helden über das Talent *Kryptographie* verfügen.

Nachricht 1 ist mit einem einfachen vorangestellten Verschiebeschlüssel codiert (das ‚XDX‘ am Beginn der Botschaft zeigt an, dass das Alphabet um drei Stellen verschoben wurde, so dass ein A zu einem D wird), zudem wurden Leerstellen im Text vor der Verschlüsselung mit einem X gefüllt (diese X werden durch die Verschiebung zu A). Mit einer unmodifizierten *Kryptographie*-Probe kann die Verschiebung erkannt werden.

Falls ein Bluttempler gefangen genommen wurde, kann er verhört werden – aufgrund der Eile allerdings erst wirksam in Beilunk (im folgenden Kapitel).

XDXXHEHUEULQJHQAGHVA
EHIHKOVAQDFKAEHLOXQAN
RQIURQWDWLRQAYHUPHLGHQ
ANRQWDNWDXIQDKPHAPLWAR
JHUNUHXCALPAQHDXQDXJHA

UEBERBRINGEN DES
BEFEHLS NACH BEILUNK
KONFRONTATION VERMEIDEN
KONTAKTAUFNAHME MIT
OGERKREUZ IM NEUNAUGE

Nachricht 2 wurde von den Bluttemplern nicht gelesen, keiner von ihnen kennt zudem die Verschlüsselungsmethode, nur der Verräter in Beilunk weiß, dass der Schlüssel in unsichtbarer Tinte geschrieben wurde, die durch geeignete Behandlung sichtbar gemacht werden kann. Hinweis darauf: *Sinnenschärfe* +5 bei Untersuchung des Dokuments, *Alchimie* zum Sichtbar machen. Der Schlüssel lautet **ZHOLVAR**.

Es handelt sich hierbei um ein Additionsverfahren: Der Schlüssel wird wiederholt und den Buchstaben der Nachricht als Zahlenwert hinzuaddiert. Leerzeichen gibt es nicht. Die Entschlüsselung erfordert eine *Kryptographie*-Probe von +7 (unmodifiziert, wenn das Schlüsselwort bereits gefunden wurde).

UVQQZJFGBTUJTUHQURAOVE
 ABMNTUHIAXOWWRPXZZF
 JNAPNKUSGMQQODZLMJZEHL
 DCGODGMEPGQJCGTMCLQS
 MNBTDOMEBOGJHFUBOQJ

UNBEDINGTEINSCHIFFENDES
 MARSCHALLSVERHINDERN
 SABOTAGEBESCHLEUNIGT
 DURCHFUEHRENBOTENZUR
 UNTERSTUETZUNGNUTZEN

VON SPITZELN UND VERRÄTERN

Die Helden erreichen Beilunk in Begleitung der Sonnenlegionäre. Doch das ursprüngliche Ziel der Reise ist der Beginn des eigentlichen Abenteuers. Das Zusammentreffen mit den unbekanntem Reitern beunruhigt Praiowin von Orkenfeld – der Fund der verschlüsselten Dokumente deutet auf ein geheimes Vorhaben der Fürstkomturei hin. Er teilt seine Befürchtungen den Helden im Gespräch mit und beauftragt sie mit diesbezüglichen Nachforschungen. Er selbst wird die Einsatztruppen in Marschbereitschaft versetzen und so schnell wie möglich nach Jilaskan einschiffen.

Abhängig vom Erfolg im Prolog können die Helden an dieser Stelle mit den Nachforschungen beginnen.

● Sollten sie den Inhalt der ersten verschlüsselten Nachricht noch nicht kennen, können sie sich ans Dechiffrieren setzen oder Hilfe von örtlichen Gelehrten (z.B. im Praios- oder Hesindetempel) erbitten.

● Einen gefangen genommenen Bluttempler können sie im Kerker (wohin er von Marschall Praiowin geführt wird) befragen oder von der Sonnenlegion befragen lassen, um weitere Hintergründe zum Inhalt der Botschaft und ihrer Bedeutung herauszufinden.

● Die Helden können zudem die zweite Botschaft entschlüsseln, sofern noch nicht geschehen. Notwendig ist das nicht, da bereits mit der ersten Botschaft der Verräter gefunden werden kann. Findige Helden können aus dem Manko einen Vorteil schlagen, indem sie sich zum Beispiel selbst als Botenreiter ausgeben und den Verräter zunächst im Unklaren lassen. Wenn dieser dann die Botschaft entschlüsselt hat, können sie immer noch zuschlagen.

● Haben sie dagegen den Inhalt der zweiten Botschaft entschlüsselt, wissen sie von der drohenden Sabotage der Flotte. Auf diese Weise können sie Vorsichtsmaßnahmen in die Wege leiten, um drohende Anschläge zu verhindern.

Welche Schritte die Helden unternehmen, kann nicht vorausgesehen werden. Daher werden zunächst der Verräter, seine Persönlichkeit und sein Verhalten vorgestellt und anschließend die unterschiedlichen Möglichkeiten dargelegt, ihm auf die Schliche zu kommen.

Bei den Ermittlungen stehen die Helden unter Zeitdruck, da die kleine Flotte mit den Sonnenlegionären in ungefähr 36

Stunden auslaufbereit ist. Auch für die Sabotage ist die Zeit begrenzt, daher können Sie die fortschreitende Zeit notieren oder mit einem Würfel anzeigen.

DER VERRÄTER UND SEINE ZIELE

Um dem Szenario die Freiheit zu geben, dem Verräter auf verschiedenen Wegen das Handwerk legen zu können, werden zunächst seine Motive vorgestellt und seine Handlungsoptionen dargelegt. Aus diesem ‚Täterprofil‘ können Sie geeignete Mittel auswählen, mit denen der Verräter versucht, sein Vorhaben in die Tat umzusetzen und seinen Verfolgern, den Helden, zu entkommen.

DER FEIND IM EIGENEN HAUS

Bislang wurde immer von „dem Verräter“ gesprochen, und das wird es auch weiterhin, um Ihnen beim Leiten des Abenteuers einen unbeabsichtigten Versprecher zu ersparen. Aber der Verräter ist eine Frau. Sie nennt sich *Serna Bederin* und arbeitet als stellvertretende Hafenermeisterin in Beilunk, verantwortlich für die Lagerhaltung. Vor vielen Jahren wurde sie, eine profane Alchimestin, von Helme Haffax nach Beilunk eingeschleust und hat sich nach und nach empor gearbeitet. Bederin arbeitet für die *Samthandschuhe*, einen Zirkel von Spionen der Fürstkomturei. Sie hat von Belharion Menning den Auftrag erhalten, den Nachschub aus Beilunk für die bedrohte Insel Jilaskan zu sabotieren.

Serna hat ein kleines Netz an Gefolgsleuten aufgebaut. Sie kann auf vier Personen zählen, die allesamt loyal und überzeugte Feinde der Fürstilluminierten sind. Auch wenn sie keine ausgebildeten Agenten Haffax' sind, beherrschen sie die nötigen Tätigkeiten. Es handelt sich um:

● *Dogoldar*, grobschlächtiger Lagerarbeiter mit der Fähigkeit zur Tierdressur.

● *Wierke*, eine erfahrene Stadtgardistin mit vielen Kontakten.

● *Gordan*, alteingesessener Schmied und Ogerschlachter.

● *Beolf*, ein Tagelöhner, arbeitet als Fuhrknecht, Schauer- mann oder Straßenfeger.

Serna Bederin

Erscheinungsbild: Serna ist eine klein gewachsene Frau von ungefähr 40 Jahren. Obwohl sie sich nicht auffällig schminkt, färbt sie aus Eitelkeit die grauen Haare ihres dunklen Schopfes und cremt häufig ihre Hände. Sie hat immer ein Tiegelchen in ihrem Gewand. Ihr Gang kennzeichnet sich durch kurze Schritte, die sie auf den Zehenspitzen zu tätigen scheint.

Charakterisierung: Man kennt Serna als akribische Arbeiterin, die in ihrer Arbeit aufgeht. Die Leute in ihrem Umfeld beschreiben sie als fleißig, aber im sozialen Bereich zurückgezogen. Es ist nicht einmal eine Fassade, die Serna hier aufgebaut hat, sie ist tatsächlich eine ‚graue Maus‘, aber sie ist keinesfalls naiv. Sie betont diese Eigenschaften, um im Verborgenen ein Doppelleben als Spionin führen zu können. Sie hat keine Skrupel, jemanden zu töten, und tut dies vorzugsweise mit Gift und einem Lächeln.

MU 13 KL 14 IN 14 CH 12 FF 15
GE 12 KO 11 KK 10 MR 8 (15)

Besondere Vor- und Nachteile: Eitelkeit 6, Verpflichtungen (Samthandschuhe)

Talente: Wurfmesser 13, Schleichen 14, Selbstbeherrschung 11, Menschenkenntnis 14, Sich verkleiden 13, Überreden 16 (spez. Lügen), Alchimie 16, Handel 11, Hauswirtschaft 14

Sonderfertigkeiten: Fälscher, Aufmerksamkeit, Scharfschütze (Wurfmesser), Eiserner Wille I-II

Besonderheiten: Serna verfügt über eine große Zahl ergaunerter bzw. nachgearbeiteter Schlüssel für alle möglichen Schlösser in Beilunk. Außerdem hortet sie in ihrem Versteck eine erkleckliche Anzahl potenter alchimistischer Elixiere – Gifte, Unsichtbarkeitstränke, Rauch- oder Stinkbomben.

ZIELE UND AUFGABEN

Der Verräter agiert mit seiner kleinen Gruppe bereits seit einigen Jahren in Beilunk und verfolgt dementsprechend langfristige Ziele. Aus der Korrespondenz der letzten Wochen weiß die Gruppe, dass etwas Großes bevorsteht und setzt einige Ziele konkret in die Tat um.

- Aufrechterhaltung einer Maske der Harmlosigkeit, möglichst keine hohen Risiken eingehen (ändert sich bei Zustellung der Nachricht).
- Regelmäßige Berichte über militärische und politische Neuigkeiten.
- Verzögerung oder Verhinderung von Nachschub oder Einsatz für Jilaskan.
- Sabotage an Schiffen oder in der Werft.
- Sabotage der gelagerten Vorräte oder militärischen Ressourcen.
- Irreführung, Legen falscher Spuren.

DIE METHODEN

Die genannten Methoden sind die bevorzugten Handlungsweisen des Verräters. Wenn es nötig ist, schreckt er aber auch nicht vor einem Mord (etwa durch Gift) zurück. Sie können davon ausgehen, dass in Sachen Bestechung und Erpressung bereits einige Zielpersonen in der Hand des Verräters sind und nach seiner Weisung handeln müssen.

- Tarnung und Maskierung, Fälschen von Dokumenten.
- Bestechung von Amtsträgern und Wachen.
- Erpressung von Geheimnistägern.
- Vergiftung von bereits gestauten Vorräten durch Kader, gezielte Zerstörung bereits erledigter Arbeiten.
- Anwerbung von Tagelöhnern / Hafendarbeitern als Gehilfen und Boten.
- Alchimistische Experimente / Hortung von illegal abgezweigtem Brandöl.

Die versteckte Lagerung des Brandöls in der Nähe des Piers oder an Bord eines Schiffes (beispielsweise eines abgetakelten Bunkerschiffes) ist die ultima ratio für den Verschwörer. Wenn die Flotte aufzubrechen gedenkt, wird er das Brandöl anzünden und versuchen, den Schiffen Schaden zuzufügen bzw. ein brennendes Schiff so in der Hafeneinfahrt zu versenken, dass das Auslaufen der Flotte unmöglich ist. Wenn die Helden den Verräter also am Ende der 36-Stunden-Frist nicht gefunden haben, wird genau dieses Szenario stattfinden, und dann obliegt es dem Engagement der Helden, die Sache zum Guten zu wenden.

DIE SUCHE NACH DEM VERRÄTER

Für das Vorgehen der Helden ist es von entscheidender Bedeutung, wie viele Erkenntnisse sie aus der Begegnung mit den Botenreitern gewinnen konnten. Je mehr Informationen sie besitzen, desto genauer können sie den Verräter in die Zange nehmen. Nur mit dem Wissen, dass eine Abordnung Bluttemplar auf dem Weg nach Beilunk war, werden die Helden auf viele Mutmaßungen angewiesen sein.

VERHÖR DES GEFANGENEN

In Beilunk hat man beste Möglichkeiten, den gefangenen Botenreiter einem Verhör zu unterziehen. Wenn die Helden den Wunsch äußern, können sie auf Fürsprache des Sonnenmarschalls als Beobachter anwesend sein oder selbst die Befragung durchführen. Ansonsten kann dieser Teil auch abseits der Helden-Aktivität stattfinden, da die Praiosgeweihten mit Folter und der Liturgie WORT DER WAHRHEIT die benötigten Informationen erhalten.

Das Verhör dauert etwa zwei Stunden und erfordert eine gelungene Liturgieprobe oder eine Talentprobe auf *Überzeugen* mit 5 TaP*. Jeder fehlende Punkt verlängert die Dauer um eine halbe Stunde. Folgende Informationen kann der Gefangene mitteilen:

- Die Marschpapiere sind mit einer Verschiebung um drei Stellen verschlüsselt.

- Inhalt: Treffen mit der Kontaktperson ‚Ogerkreuz‘ in der Schänke *Neunauge*.
- Die Kontaktperson existiert schon länger, aber der Befragte ist zum ersten Mal beauftragt worden.
- Die Kontaktperson verfügt über viele Beziehungen zu Verwaltungsstellen in Beilunk.

HILFE BEI DER DECHIFFRIERUNG

Wenn die Helden sich nicht mit der Entschlüsselung der Dokumente aufhalten wollen, können sie diese Aufgabe an die Praiospriester delegieren. Jenen gelingt die Enträtselung der Marschpapiere innerhalb einer Stunde und der versiegelten Botschaft innerhalb von 12 Stunden.

IN DER SCHÄNKE ПЕУПАУГЕ

Die Schänke *Neunauge* ist eine schlichte Kneipe für die hart arbeitende Bevölkerung Beilunks. Man trifft auf Hafearbeiter, Handwerker, Kutscher und Waffenknechte. Der Wirt *Hordek Mooser* stammt aus Weiden und erzählt seinen Gästen Schauergeschichten von den namensgebenden Neunaugen. Er weiß, dass Serna Bederin seine Gaststätte für krumme Geschäfte nutzt, aber gehört nicht zu den Verschwörern. Sie erkaufte seine Kooperation mit Dokumenten, die ihn als Deserteur belasten. Wenn ihn jemand nach ‚Ogerkreuz‘ fragt, wird er bei nächster Gelegenheit ein Treffen arrangieren.

Die Helden können auf verschiedene Weise den Verschwörer ausfindig machen:

- Heimliches Beobachten der Gäste; erfordert viel Zeit und Schauspieltalent, um nicht aufzufallen.
- Die Helden übernehmen die Rolle der Botenreiter und vereinbaren ein Treffen mit ‚Ogerkreuz‘ (Serna Bederin).
- Mit der geballten Macht der Garde wird eine Razzia in der Schänke durchgeführt, verdächtige Personen werden festgenommen und befragt.

Wie die Helden auch vorgehen, berücksichtigen Sie, dass auch der Verschwörer über Informanten und Gefolgsleute verfügt. Bei einer Razzia könnte die Gardistin Wierke ihren anwesenden Komplizen Dogoldar entwischen lassen, möglicherweise mag den Helden auch ein verdeckter Wink des Wirts in Richtung eines anwesenden Verschwörers verdächtig vorkommen.

МАСШАБНЕН ГЕГЕН САБОТАЖЕ

Eine andere Möglichkeit ist, sich den potenziellen Zielen einer Sabotage zu widmen und dort nach Spuren des Verräters zu suchen.

Wenn die Helden die verantwortlichen Stellen in der Hafenmeisterei und der Kaserne auf mögliche Sabotageakte ansprechen, können sie mehrere Informationen erhalten:

- Das Trinkwasserdepot und das Lagerhaus mit Nahrungsvorräten waren kürzlich von Ungeziefer befallen. Man fand mehrere Rattenkadaver in den Tanks und zwischen den Vorratssäcken, was wiederum Insekten und Aasfresser angelockt hatte.

- Es gab einen Brand in einer Schiffswerkstatt, der zahlreiche Blöcke und Rollen vernichtete, die zur Reparatur der Karavelle *Dogulgisch* verwendet werden sollten.
- Wiederholt wurden Türen im Arsenal geöffnet vorgefunden, die abgeschlossen hätten sein sollen. Die Schlösser wurden getauscht.

Die Helden können selbst aktiv werden, beispielsweise indem sie weitere Wachen postieren, eine Ausgangssperre verhängen lassen oder als Königsdisziplin eine ‚Mausefalle‘ aufstellen, mit der sie den Verräter anlocken, beispielsweise indem sie bewusst an einigen Stellen die Sicherheit vernachlässigen oder Gerüchte streuen und sich auf die Lauer legen.

DIE MISSION: RETTET JILASKAN!

Während die Helden den Verräter jagen, machen sich die Sonnenlegionäre unter Praiowin von Orkenfeld fertig zur Verlegung nach Jilaskan. Die Schiffe werden beladen und getrimmt. Bei diesen Tätigkeiten kommt es zu weiteren kleineren Sabotageakten, solange der Verschwörerkreis noch nicht zerschlagen ist. Kurz vor dem Auslaufen werden die Verschwörer dann den Brandanschlag durchführen.

INFORMATIONEN VON DEN VERRÄTERN

Sind die Helden erfolgreich und enttarnen den Verräter, können sie einige Informationen über die sie erwartenden Ereignisse erhalten. Im Verhör zeigt sich der Verräter beharrlich und spielt auf Zeit. Um seine Verschleppungstaktik zu durchbrechen, müssen die Verhörenden grob werden. Selbstverständlich dürfen auch Spielerhelden die Folterung durchführen, ansonsten erledigen das die Praiosgeweihten – jene melden die Informationen jedoch nicht an die Helden, sondern an die Fürstilluminierte.

Vielversprechend ist eine Durchsuchung der Behausung des Verräters. Zu finden sind mehrere Nachschlüssel in einer Schatulle unter einer lockeren Bodendiele. Eine Mappe mit akribisch abgehefteten Erpresserbriefen, Schuldscheinen und abgefangener Post sowie handschriftlichen Notizen des Verräters liegt in ein Tischtuch eingewickelt in einem ganzen Stapel Decken im Stubenschrank. Die Korrespondenz mit geheimen Anweisungen wird regelmäßig im Ofen vernichtet, die letzten zwei Befehle können die Helden jedoch gefaltet in der neuesten Ausgabe des Aventurischen Boten entdecken. Sie sind innerhalb der letzten drei Wochen eingegangen und geben einige grundlegende Informationen:

- Man erwartet eine große Mobilmachung der Praioskirche und freiwilliger Streiter.
- Man erwartet, dass Beilunk Haupthafen für die Truppenverlegung sein wird.
- Der Verräter soll durch langfristig angelegte Aktionen die Nachschubwege behindern oder blockieren.
- Insbesondere soll der Verräter die Verlegung von Sonnenlegionären nach Jilaskan unterbinden. Diese Anweisung wird „unter Aufbietung aller Mittel“ gefordert.



● Außerdem soll der Verräter jegliche Information, die er in Beilunk zu „Praioslob von Selem“ und seinem „Vermächtnis“ aufschnappt, möglichst genau protokollieren und melden.

DER AUFTRAG DER FÜRSTILLUMINIERTEN

Sonnenmarschall Praiowin von Orkenfeld lässt sich über alle Erkenntnisse der Helden unterrichten und teilt diese mit der Fürstilluminierten. Zu ihr selbst dringen die Helden einstweilen nicht vor, doch kurz vor der Abreise – idealerweise nach Enttarnung des Verräters – werden die Helden zu einer Audienz gerufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Fürstilluminierte hält sich nicht lange mit Floskeln auf. Kaum dass der Herold euch angekündigt hat und ihr die Gelegenheit zum Gruß hattet, beginnt sie zu sprechen.

„Durch eine Fügung der Götter seid ihr in diese Angelegenheit verwickelt worden. Ihr wisst bereits sehr viel, deswegen sollt ihr auch wissen, worum es geht.

Der frevlerische Kult der Bluttempler hat einen Angriff gegen Jilaskan, das Refugium des Praioskultes, begonnen. Mit zahlreichen Schiffen und vielen gedungenen Schergen dringen die Dämonenknechte darauf, die Mauern Praiosdanks zu erobern und den heiligen Ort, an dem mehrere Boten des Lichts und Auswählte Praios' zur Ruhe gebettet worden sind, zu entweihen. Uns ist zu Ohren gekommen, dass sich Belharion Menning, der Anführer dieser Schar, für das Vermächtnis des Sonnenmarschalls Praioslob von Selem interessiert. Mein Auftrag an euch lautet: Kommt ihm zuvor! Findet und enthüllt das Vermächtnis des Sonnenmarschalls. Von allen Tugenden dieser Welt werdet ihr vor allem unbeugsam und wahrhaftig sein müssen, um diese Aufgabe zu meistern!“

Die Fürstilluminierte macht eine Pause, um die Worte wirken zu lassen. Als die Stille droht, unangenehm zu werden, erhebt sie noch einmal ihre Stimme: „Was immer euch auch erwartet, bleibt ungebeugt und strebt der Wahrheit entgegen! Und nun geht!“

Für Rückfragen steht die Fürstilluminierte nicht zur Verfügung, aber Sonnenmarschall Praiowin von Orkenfeld bedeutet den Helden, dass er ihnen Rede und Antwort stehen wird. Er hat selbst sämtliche Befehle erhalten und nimmt die Helden fortan unter seine Fittiche. Praiowin eröffnet ihnen, dass sie mit der Sonnenlegion zusammen nach Jilaskan fahren sollen, um dort den Auftrag der Fürstilluminierten durchzuführen.

ÜBERFAHRT NACH JILASKAN

Wenn der Verräter und sein Sabotageplan rechtzeitig aufgefliegen sind, können die drei Schiffe ungehindert auslaufen: Flaggschiff der kleinen Flotte ist ein dreimastiger Holken bornischer Bauweise namens *Rydura von Ysilia*, begleitet wird er von zwei Karavellen, der dreimastigen *Dogulsgischt* und der zweimastigen *Radromtal*. Die Schiffe tragen Proviant, Waffen und Werkzeuge an Bord, aber vor allem rund 500 Kämpfer, darunter zahlreiche Bannstrahler und Sonnenlegionäre.

Während der Fahrt können die Helden mit Praioslob von Selem über ihren Auftrag sprechen.

● Der Hochmeister kann den Helden die Biographie Praioslobs von Selem erzählen. Er schildert den ersten Sonnenmarschall als einen Auserwählten Praios'. Als die Priesterkaiser nach Jilaskan vertrieben wurden, nahmen sie Praioslobs Leichnam mit sich und errichteten sein Grab in der Krypta des Tempels zu Praiosdank. Über Praioslobs Frevler ist der Hochmeister nicht im Bilde. Er stand noch nicht persönlich am Grab Praioslobs und gehört nicht zu den Einweiheten.

● Auch kann Praiowin von Orkenfeld die Geschichte der Sonnenlegion berichten, von ihrer Gründung an. Er weiß, dass „das Vermächtnis des Praioslob von Selem“ zu den Mythen der Sonnenlegion gehört und vermutet, dass es mit dem verschollenen Schwert *Daradors Klaue* zu tun haben könnte, das der erste Sonnenmarschall führte.

● Über das Schwert vermag er wenig zu berichten. Es sei Praioslobs Waffe im Kampf gegen die Rondrianer gewesen und in den Wirrungen der Geschichte irgendwann verloren gegangen. Praiowin will nicht ausschließen, dass Praioslob von Selem vor seinem Tod selbst die Waffe dem weiteren Zugriff entzog, als „Vermächtnis“ in späteren Zeiten.

● Belharion Menning scheint von der Idee besessen zu sein, Praioslobs Vermächtnis zu finden und zu bergen. So berichten Spione aus Maraskan. Seit Jahren beschäftige sich der Hochmeister des Bluttempler-Ordens mit diesen Legenden und hoffe angeblich, von Seiten der Sonnenlegion Erkenntnisse im Kampf gegen die verfeindeten Rondrianer zu erhalten. Praiowin nennt diese Idee eine ‚bizarre Dreiecks-konstruktion‘ und hält Menning für wahnsinnig.

● Der Praioskult auf Jilaskan ist sehr ertümlich und strikt. Die Helden sind direkt Praiowin von Orkenfeld unterstellt, dadurch hofft er, dass sie sich freier bewegen können als normale Besucher der Insel. Die Geweihtenschaft allerdings ist eine verschworene Gemeinschaft.

● Außerdem ist vor wenigen Wochen der Wahrer der Ordnung für Aranien und Maraskan, *Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus*, auf Jilaskan eingetroffen, um mit aranischen Laienrittern und Freiwilligen die Insel zu verteidigen. Jener werde dort das Oberkommando führen, ihm ist selbst Praiowin von Orkenfeld mit der Sonnenlegion unterstellt. Praiowin ist davon nicht begeistert, er nennt den Wahrer der Ordnung einen ‚alten, verknöcherten Mann‘.

ΑΠΚΥΠΤ

Wenn die Helden bei der Aufdeckung der Sabotage erfolgreich waren, erreichen sie Jilaskan ohne größere Hindernisse und können sogar in den gegenwärtig blockadefreien Hafen von Praiosdank einlaufen, um die Ladung zu löschen.

Haben die Verschwörer dagegen ihren Plan umgesetzt, gerät das Vorhaben der Helden in Zeitverzug und die Bluttempler können den Hafen blockieren. Die Flotte aus Beilunk wird in ein Seegefecht mit der kapitalen viermastigen Zedrakke *Blutzoll* und drei wendigen, aber waffenstarrten maraska-

nischen Fischkuttern verwickelt, die sich wie ein Schwarm auf die Begleitschiffe stürzen. Erst wenn sie dieses Gefecht gewonnen haben, können die Helden irgendwo an einem unbewachten Strand mit Booten auf Jilaskan abgesetzt werden und Richtung Praiosdank marschieren.

Wenn Sie das Seegefecht ausspielen wollen, greifen Sie für die Schiffswerte bitte zu **Efferds Wogen**. In einem Entergefecht kämpfen die Gegner mit den Werten von Seite 106, reduziert um je 1 Punkt AT und PA und 3 Punkte LE.

DIE DUNKLE SEITE DES SOPPENMARSCHALLS

In diesem Kapitel müssen die Helden in Praiosdank herausfinden, was das Vermächtnis des Praioslob von Selem ist, hinter dem die Bluttempler um Belharion Menning her sind. Dabei stoßen sie auf Widerstand seitens der Praioskirche in Person des Wahrers der Ordnung, der verhindern will, dass die Helden ein dunkles Kapitel der Kirche näher durchleuchten. Er setzt alle Hebel in Bewegung, um die Helden zu behindern. Das Kapitel beschreibt zunächst die Örtlichkeiten, stellt anschließend den Antagonisten dieses Kapitels vor und führt dann eine Reihe von Ermittlungsansätzen sowie die möglichen Reaktionen der Gegenseite auf.

DIE ÎNSEL JILASKAN

Jilaskan ist mit einer Größe von rund 35 mal 90 Meilen eine stattliche Insel, dennoch leben hier nur rund 3000 Unerschütterliche fernab der Zivilisation. Weite Teile der Insel sind daher unbewohnt und auch nur schwer passierbar. Ein dichter Wald von maraskanischer Vegetation bedeckt die zahlreichen kleinen Bergkuppen, weswegen die meisten Wege in Ufernähe errichtet wurden.

Die meisten Jilaskaner leben vom Fischfang in kleinen Dörfern entlang der Strände und Buchten. Einige wenige haben Bauernkaten errichtet und züchten Schafe und Schweine. Im Inland finden sich mehrere Steinbruchsiedlungen und wandernde Holzfällerlager, wo die kostbaren Ressourcen des Eilands abgebaut werden: Alabaster sowie Bau- und Edelhölzer. Selbst Jahrhunderte der Nutzung durch die Bewohner haben den Wald nicht nennenswert zurückgedrängt, einzig im Umland von Praiosdank gibt es größere Kahlschläge.

Die Bewohner Jilaskans behaupten, Nachfahren der Priesterkaiser zu sein, doch viele Familien sind im Laufe der Jahrhunderte zugezogen. Die letzte Kolonistenwelle kam mit dem Jahr des Feuers, als viele Flüchtlinge dem Ruf der Gräfin Trontir folgten und auf Jilaskan eine neue Existenz aufbauten. Einzig die Priesterkaste der Insel besitzt eine durchgehende Stammlinie bis in die Zeit der Besiedelung durch die Priesterkaiser.

Das Leben auf der Insel ist geprägt von Bescheidenheit und Ehrlichkeit. Niemand verschließt seine Türen oder übervorteilt sein Gegenüber beim Handel. Die Jilaskaner sind daher im Umgang mit Fremden äußerst vertrauensselig, da ihnen über viele Generationen das Misstrauen abhandengekommen ist. Die Priesterschaft gilt als sehr ernst und obrigkeitsergeben.

Weitere Informationen zu Jilaskan und seinen Bewohnern finden Sie in **Schattenlande** ab Seite 125.

Jilaskan und das Arcanum Interdictum

Jilaskan ist neben Beilunk einer der wenigen Orte, an denen das Gesetz des *Arcanum Interdictum* gilt, des Verbots der Zauberei. Hier wird bereits jedes eintreffende Schiff nach zauberkundigen Personen oder Gegenständen durchsucht, bei unberechtigtem Betreten auch nur des Hafenkais droht Zauberkundigen die zwangsweise Purgation, die Vernichtung ihres magischen Potenzials. Wer ein Artefakt an Land schmuggelt, muss mit schwerer Züchtigungsstrafe rechnen. Zauberkundige Helden können sich ausnahmsweise auf den Marschbefehl der Fürstilluminierten berufen, dürfen aber selbstverständlich keine Zauberei anwenden (es droht Kerkerhaft und Zwangspurgation).

Einst lag sogar Praios' Segen auf der Insel. Das karmale ARCANUM INTERDICTUM wurde in eindrucksvollen und langwierigen Ritualen flächendeckend auf der Insel verbreitet, Wegschreine und kleine Heiligenstandbilder künden von diesem Brauch. Doch was die Exilanten um den Priesterkaiser Gurvan Praiobur II. begonnen hatten, und was Jahrhunderte überdauerte, kann gegenwärtig nicht erneuert werden: Das ewige Licht Praios' ist verschwunden und somit auch die Möglichkeit, das Arcanum Interdictum zu erneuern. Dennoch hält die örtliche Geweihtenschaft Jahr für Jahr die Rituale ab und verschweigt aus Furcht vor dem Bekanntwerden der Bevölkerung die Details.



Die Landung auf der Insel Jilaskan

PRAIOSDANK

Praiosdank für den eiligen Leser

Einwohner: 800 (ohne Soldaten)

Wappen: achtstrahlige Sonne auf Blau

Herrschaft / Politik: Feudalherrschaft unter Reichsgräfin Trontir von Alfz (faktische Theokratie)

Garnisonen: 10 Soldaten der Gräflichen Leibgarde, 5 Stadtgardisten, 5 Hafentütel; Goldene Flotte: 2 Potten, 1 Zedrakke, 2 Biremen mit 200 kaiserlichen Seesoldaten und Söldnern.

Tempel: **Praios** (mehrfach)

Wichtige Fest- und Feiertage: 1. Praios (Sonnwendfest), 4. Travia (Tag der Ordnung)

Besonderheiten: Das *Arcanum Interdictum* wird besonders in Praiosdank scharf durchgesetzt.

Stimmung in der Stadt: Die Gerüchte um einen bevorstehenden Angriff der Fürstkomturei haben zahlreiche Fischer aus dem Umland in die Stadt getrieben, die Bevölkerung ist tief verunsichert und zweifelt. Die Geweihten halten durch Druck und drakonische Strafen die alltägliche Ordnung aufrecht.

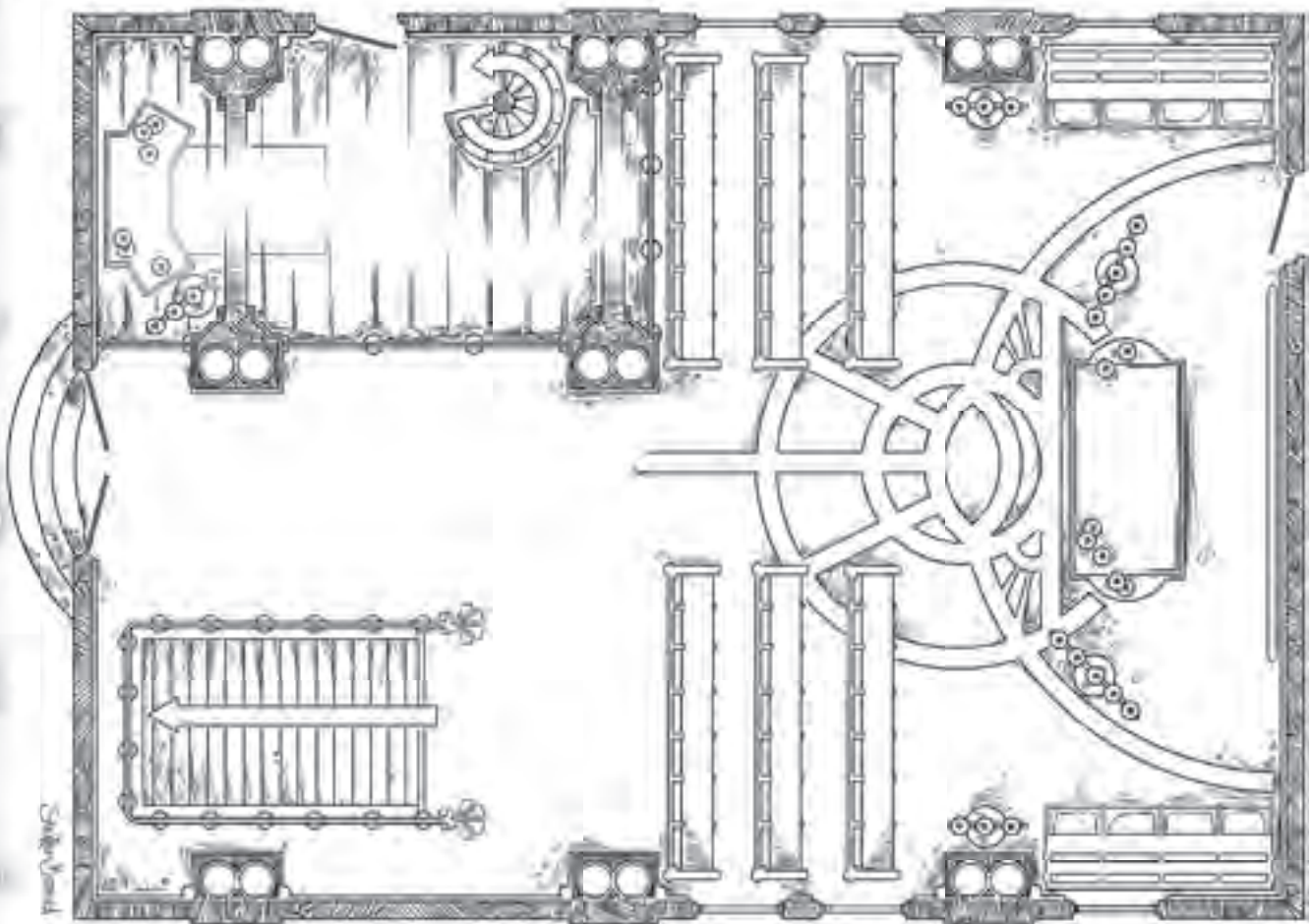
Praiosdank ist die einzige Siedlung auf Jilaskan, die die Bezeichnung ‚Stadt‘ am ehesten verdient hat. Für mittelreichische Maßstäbe ist es zwar nur ein kleinerer Marktflecken, doch da die Jilaskaner weitgehend autark leben, haben sich in Praiosdank zahlreiche Handwerker angesiedelt. Bekannt sind vor allem die Steinmetze und Zimmerleute, die aus dem hiesigen Material wahre Kunstwerke schaffen. Zudem ist Praiosdank der einzige Hafen der Insel, der von größeren Schiffen angelaufen werden kann.

Die Silhouette Praiosdanks wird dominiert von der **Gülden Halle unseres Herrn Praios**, einem gewaltigen Bau. In Jahrhunderten mühevoller Arbeit haben die Jilaskaner einen Prunktempel im ucurianischen Stil errichtet. Die Säulenhalle aus Alabaster und Edelhölzern wird von einem goldenen Dach gekrönt, dessen Glanz im Sonnenlicht meilenweit zu sehen ist. Das Eingangsportal wird von zwei monumentalen Greifenstatuen flankiert. Im Inneren finden sich weitere Zeugnisse der lokalen Handwerkskunst, unter anderem ein Altarstein in Form eines Greifenhauptes. Eine Sonne, zusammengesetzt aus unzähligen Bernsteinen, schmückt die Kopfseite des Tempels, das Chorgestühl zeigt Heiligenmalereien und sakrale Schnitzkunst.

Der mächtige Tempelbau steht auf einem flachen Felsen, der sich rund 15 Schritt über das Bodenniveau erhebt, dem ‚Sonnenhügel‘. Eine flache Ehrentreppe führt den Felsen hinauf, direkt auf das Tempelportal zu – nicht etwa zum nebenan stehenden **Grafenpalast**. Das Gebäude erstrahlt ebenfalls in alabasternem Gelb und wird von einer Vielzahl von Hausdienern gepflegt. Gräfin Trontir von Alfz führt einen standesgemäßen Lebensstil, der den Untertanen einige Opfer abverlangt. Kolonnaden verbinden Grafenpalast und Praiosdank, ein Privatgang nur für die Gräfin, um den Gottesdienst zu besuchen.

Auf der anderen Seite der Gülden Halle schließt sich der **Klosterkomplex** an. Die vier Trakte, Unterkünfte für die Priesterschaft des Praios, sind im Rechteck gruppiert und mit einem zweigeschossigen Kreuzgang im Innern verbunden. Einer der vier Trakte beherbergt die **Tempelbibliothek** und wird vom Hüterorden gepflegt. Im Zentrum des Klosterhofes steht eine Statue des Priesterkaisers Kathay Praiotin XI., gefertigt aus maraskanischem Marmor. Er trägt eine Schriftrolle – Symbol der Inquisitorischen Halsgerichtsordnung – in der Linken und reckt mit der Rechten ein Schwert

DIE ALTE KAPELLE



in die Höhe, in dessen Heft ein großer Bernstein eingefasst ist. Die Spitze des Schwerts überragt sogar die Dächer. Auch das Kloster ist durch einen Kolonnadengang mit der Guldernen Halle verbunden, ebenso führt ein Säulengang auf Höhe des ersten Stockwerks in die **Alte Kapelle**, dem ersten Tempelbau in Praiosdank. Seit Fertigstellung der Guldernen Halle wird der nüchtern eingerichtete Tempel nur noch an bestimmten Festtagen und zur individuellen Kontemplation genutzt. Auch die Totenfeiern und Gedenkgottesdienste werden in der Guldernen Halle begonnen, selbst wenn die Toten anschließend in der Gruft der Alten Kapelle bestattet werden, in die eine Treppe im Andachtsraum hinunter führt.

Diese **Gruft** ist ein historisch bedeutsamer Ort. Hier wurden zahlreiche Priesterkaiser, Ordensmarschälle und andere bedeutende Persönlichkeiten der letzten Jahrhunderte zur Ruhe gebettet. In mehreren engen Kavernen stehen die Sarkophage dicht an dicht, teilweise wurden Nischen aus dem Fels geschlagen. Als Rohal den Priesterkaiser Gurvan Praiobur II. und seine Getreuen auf die Insel verbannte, nahmen sie die Gebeine einiger verstorbener Würdenträger mit und bestatteten sie in den Felshöhlen.

Die Treppe zur alten Kapelle wird nur von Besuchern genutzt. Ein zweiter Zugang für Arbeiter und den Leichentross befindet sich am Fuße des Sonnenhügels neben der Ehrentreppe und ist stets von einem zweiflügligen, mit Eisenbändern beschlagenen Tor verschlossen.

Der **Kerker** ist durch einen flachen Wachturm zugänglich. Ebenfalls nur zwei Stockwerke hoch, befindet sich auf seinem Dach ein Signalfeuer. Von der Wachstube aus führt eine steile Treppe hinab in den Sonnenhügel, die normalerweise von einer schweren Steinplatte und einem Eisenriegel gesichert ist. Man steigt direkt hinab in das Verlies, an dessen Wänden die Gefangenen mit Händen und Hals in Eisenketten geschlagen werden. Benachbart liegt die Folterkammer, die über eine Feuerstelle und einen Abzug verfügt, und von wo die Schreie ohne jede Tür gehindert hinüber zu den Gefangenen dringen können.

Die weiteren Gebäude auf dem Sonnenhügel gehören zur **Festungsanlage**, die insbesondere zum Hafen hin mit wuchtigen Mauern einen abweisenden Eindruck vermittelt. Die Gebäude sind flach gehalten, aus dicken Steinquadern gefertigt, und teilweise sind die Innenräume in den Fels hineingeschlagen worden. Auf den massiven Dächern befinden sich die Verteidigungsanlagen mit Böcken und Zyklopen. Das Torhaus, das die Ehrentreppe überspannt, kann im Kriegsfall geschlossen werden.

Um den Sonnenhügel herum liegen die einfachen Häuser und Hütten der Einwohner. Der natürliche **Hafen** besitzt nur eine kurze Kaje, an der stets nur ein Schiff liegen kann. Die übrigen werden an Dalben befestigt und liegen nebeneinander in der Mitte des Hafenbeckens. Die Hafenkommendantur mit dem schlanken Türmchen wacht über die Anlage und die dicht gedrängten Lagerhäuser.



Am **Marktplatz**, an dem die Ehrentreppe Richtung Güldene Halle ihren Anfang nimmt, liegt auch der kleine, aber schmucke **Stadttempel des Praios**, dessen Namensgeber Urischar Patron der Ordnung ist. Er wird vor allem von den Händlern und Bauern besucht, die Segen erbitten und Opfer darbringen.

Die meisten Gebäude der Stadt sind aus Holz errichtet, einige besitzen ein steinernes Fundament. Die Giebel und Türstürze werden gerne durch Schnitzereien geschmückt, und wenn ein Fremder nach dem Weg fragt, heißt es oft „hinter dem Luchsenhof links das Haus mit den Sanduhren“. Viele Einwohner besitzen kleine Stadtgärten und bauen Dinge ihres täglichen Bedarfs selbst an. Auch Verschlänge für Hühner, Kaninchen oder eine Ziege findet man oft im Schatten der Häuser mitten in der Stadt. Die Häuser stehen daher relativ weit auseinander, selbst bei tiefstehender Sonne machen die Straßen Praiosdanks einen lichtdurchfluteten Eindruck. Wenn es Abend wird, kann man an manchen Tagen vom Sonnenhügel aus ein wunderschönes Schauspiel beobachten. Lichter tanzen über den Wellen, wie kleine Funken fliegen sie durch die Luft. Die Ursache für diese Erscheinung liegt im Unklaren, jedenfalls konnte noch kein Gelehrter aus diesem Lichterspiel ein klares Zeichen des Herrn Praios deuten.

AUDIENZ BEIM WAHRER DER ORDNUNG

Die Ankunft der Entsatzflotte bleibt nicht unbemerkt. Kaum sind die Schiffe im Hafen vertäut, erscheint ein Adjutant des Wahrers der Ordnung und befiehlt den Sonnenmarschall Praiowin von Orkenfeld zur Audienz. Gegenüber den Helden erwähnt der Bote, dass auch sie sich möglichst zur Audienz einfinden sollten – einen Befehl hierzu besitzt er jedoch nicht.

Die Helden können der Audienz also fernbleiben. In diesem Fall wird Gerowin Cassius jedoch sogleich zu den unter **Verschärfung** beschriebenen Vorkehrungen greifen, sobald er von Praiowin den Grund der Anwesenheit der Helden erfahren hat.

BEGEGNUNG MIT DEM GESTRIGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der greise Wahrer der Ordnung erwartet Euch in der Güldenen Halle. Er steht vor dem Altar, die Arme vor der Brust verschränkt, die Hände in den Ärmeln seines Ornaments verborgen. Flankiert wird er von zwei Sonnenlegionären sowie mehreren Lakaien. Regungslos und still wartet er, bis Ihr vor ihn getreten seid.

Der Sonnenmarschall Praiowin von Orkenfeld macht den Anfang. Demütig kniet er vor Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus und entbietet ihm seinen Gruß. Dann seid Ihr an der Reihe: Nacheinander stellt der Adjutant Euch mit Namen, Titeln und Profession vor. Jeder von Euch wird stumm gemustert und mit einem leichten Kopfnicken begrüßt. Erst nach der Vorstellung aller erhebt der Wahrer der Ordnung die Stimme.

Die Audienz soll den Helden einen Eindruck verschaffen, wie sehr der Wahrer der Ordnung im Gestern verhaftet ist und wie sehr er den Helden misstraut. Denken Sie sich für jeden der Helden ein bis zwei Fragen bzw. Gesprächseinleitungen aus, mit denen der Wahrer der Ordnung den Neankömmlingen auf den Zahn fühlt. Machen Sie ihn so unsympathisch wie möglich – die Spieler sollen schnell merken, dass er im Gegensatz zu Gwidühenna in Beilunk kein Visionär ist. Er ist ein Relikt vergangener Tage. In jedem Fall wird sich Gerowin nach dem Begehrt der Helden erkundigen. Je nach Stand der Helden spricht er sie direkt darauf an oder befragt den Sonnenmarschall.

Wichtig ist, dass Gerowin hier vom „Vermächtnis des Praioslobs von Selem“ erfährt. Seine Antwort hierauf lautet: „Der heilige Praioslob war ein Streiter wider Ketzerei und düstere Umtriebe. Werft Euch in die Schlacht, dann macht Ihr seinem Namen Ehre!“ Er lässt sich nichts Weiteres entlocken.


Kaum ist die Audienz beendet, ergreift Gerowin Cassius erste Maßnahmen zur Sicherung des Geheimnisses um Praioslobs „Vermächtnis“. Bei weiteren Nachforschungen der Helden verschärft er seine Befehle schrittweise. Eine weitere Audienz erhalten die Helden nur, wenn Gerowin Cassius der Sinn danach steht – also voraussichtlich nicht.

DIE NACHFORSCHUNGEN

Um herauszufinden, was sich hinter dem „Vermächtnis“ Praioslobs von Selem verbirgt, bieten sich für die Helden mehrere Möglichkeiten an. Im Folgenden werden die naheliegendsten Optionen vorgestellt und die Gegenmaßnahmen des Wahrers der Ordnung erläutert. Es sind drei Schlüsselinformationen zu finden.

Gerowin Cassius





Dabei gilt: unter **Schlupfloch** finden sich praiosgefällige Methoden und die Reaktionen darauf, unter **Phexens Mittel** sind Methoden aufgeführt, die die Gesetze Jilaskans verletzen. **Verschärfung** gibt an, wie sich die Hindernisse verändern. Werden die Helden auch nur einmal dabei erwischt, dass sie Phexens Mittel einsetzen, kommt es zur **Eskalation** (Seite 103).

HÜRDE N ZU BEGİNN

Nach der Audienz der Helden erlässt Gerowin Cassius die ersten Anordnungen zur Wahrung des Geheimnisses.

● Er stellt Praiowin von Orkenfeld einen Secretarius zur Seite, der im Grunde nichts Anderes tun soll als den Wahrer der Ordnung von allen Vorgängen unterrichten, die zwischen dem Sonnenmarschall und den Helden stattfinden.

● Er postiert zwei Sonnenlegionäre aus seiner persönlichen Eskorte in der Alten Kapelle, um den Zugang zur Gruft zu bewachen.

● Er sendet einen Trupp Bannstrahler unter Führung seines Protégés *Wahnfried von Winterkalt* nach Jandaskan, um dort die wahre Ruhestätte Praioslobs von Selem zu bewachen. Die Helden werden diesen Bannstrahlern im Kapitel **Die letzte Ruhestatt des Frevlers** (Seite 104) begegnen.

BEFRAGUNG DER PRIESTER

In Praiosdank leben zahlreiche Priester, Ordensmitglieder von den Bannstrahlern, Sonnenlegionären und dem Hüterorden, sogar einen Ucuriaten gibt es hier. Einige von ihnen sind alt und gebrechlich und haben sich hierhin zurückgezogen, um ihren Lebensabend in Kontemplation zu verbringen.

Sprechen die Helden die Praiosdiener allgemein auf das „Vermächtnis des Praioslobs von Selem“ an, erfahren sie zu meist nichts Neues. Die meisten Priester wissen nicht mehr als Praiowin von Orkenfeld. Sie wissen nichts über den Verbleib des Schwerts und können allenfalls bestätigen, dass Praioslobs Gebeine hier auf Jilaskan bestattet wurden, in der Gruft. Nur die höheren Ränge (der Bibliothekar, die Tempelvorsteher) wissen, dass Praioslobs Sarkophag entweiht wurde, aber verschweigen dies den Helden. Stattdessen machen sie direkt nach der Unterhaltung Meldung bei Gerowin Cassius.

Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +3 ahnen die Helden, dass ihnen etwas verschwiegen wird. Haben sie zudem 5 TaP* erzielt, haben sie außerdem das Gefühl, dass ihr Gegenüber die Frage als unangemessen empfand und möglicherweise davon berichten wird.

Schlupfloch: Die Kenntnis vertraulicher Informationen kann die Priester verunsichern. Wenn die Helden ihr Wissen um den Sarkophag in der Gruft oder über eine der Informationen aus der Bibliothek einem ranghöheren Priester mitteilen, kann dieser mit einer anderen beliebigen Information aufwarten, bevor er Verdacht schöpft.

Verschärfung: Sobald Gerowin Cassius von den Befragungen der Helden erfährt, ruft er alle leitenden Geweihten der Stadt zu sich und erlässt ein Auskunftsverbot. Sei-

ne Begründung: Als Vorsorge gegen mögliche Spionage soll niemand Auskunft zu Praioslob von Selem oder allen ihn betreffenden Themen (d.h. seinem Grab oder dem Schwert Daradors Klaue) geben. Man weiß nicht, ob sich nicht bereits ein Spion in den Mauern des Tempelbereichs befindet.

Wenn sich die Helden in diesem Zustand mit einem Priester unterhalten, können sie mit einer *Überreden*-Probe +4 erfahren, dass ihr Gesprächspartner zu diesem Thema ein Redeverbot erhalten hat.

IN DER BIBLIOTHEK

Seit dem Beginn der Angriffe der Bluttempler hat Gerowin Cassius verfügt, dass die Bibliothek nicht mehr von Außenstehenden ohne vorherige Genehmigung genutzt werden darf. Rechercheersuchen müssen schriftlich begründet und dem Wahrer der Ordnung vorgelegt werden.

Schlupfloch: Die Bibliothekarin Schwester Ludegara lässt mit sich diskutieren. Wenn die Helden sie von der Wichtigkeit ihres Anliegen überzeugen (*Überzeugen*-Probe), ist sie bereit, schon einmal eine oberflächliche Literatursuche durchzuführen, während die Helden auf den Bescheid ihres Ersuchens warten. Sie kann die Helden mit *Information 1* versorgen (plus *Information 2*, wenn die Probe 5 TaP* erbrachte).

Phexens Mittel: Schwester Ludegara ist unbestechlich, aber der Bibliotheksgehilfe Jalaon lässt sich durch blinkende Münze überzeugen, nachts ein Fenster offen stehen zu lassen. Bei 1, 3 bzw. 5 Stunden Suche finden die Helden die Informationen 1, 2 oder beide. Wenn die Helden allerdings beim Einsteigen Spuren hinterlassen oder bei Verlassen der Bibliothek das Fenster nicht zumindest anlehnen, wird Jalaon einer Befragung unterzogen und gesteht die Bestechung. Es kommt zur **Eskalation**.

Verschärfung: Erhält Gerowin Cassius Kenntnis, dass die Helden etwas in der Bibliothek suchen oder bereits gesucht haben, verbietet er explizit jegliche Herausgabe von Informationen an die Helden. Außerdem lässt er eine Wache in der Bibliothek postieren.

Schlupfloch: Als Bibliothekarin des Hüterordens ist Schwester Ludegara einem Grundsatz der Ordensregel unterworfen, der den Helden nach einer erfolgreichen *Rechtskunde*-Probe +3 bekannt ist: „Was aber der Herre Praios in deine Obhut gegeben hat, obliegt deiner Verantwortung. Wenn du findest, dass es verschlossen bleiben muss, soll nicht einmal der Befehl eines Wahrers es deiner Obhut entreißen. Nur dem Wort des Boten des Lichts, des Großinquisitors oder des Hüters der Geheimen Schriften musst du dich beugen.“ So können die Helden umgekehrt argumentieren, dass es der Bibliothekarin auch obliegt, Wissen zugänglich zu machen, wenn sie die Notwendigkeit sieht. Dafür bedarf es einer *Überzeugen*-Probe +5, um Ludegaras Angst vor Gerowin Cassius zu überwinden. Ludegara gibt den Helden *Information 1* und *2* bzw. kann sie mit *Information 3* versorgen, wenn die Helden bereits *1* und *2* besitzen.

DIE GRUFT

Zwei Sonnenlegionäre aus Gerowins Eskorte bewachen in der Alten Kapelle den Zugang zur Gruft. Sie haben die Order, niemanden passieren zu lassen. Die Wachen werden alle acht Stunden abgelöst. Der zweite Zugang am Fuße des Sonnenhügels ist verschlossen.

Schlupfloch: Die Wachen stehen im Konflikt der Befehls-hierarchie zwischen Sonnenlegion und Wahrer der Ordnung. Unter Berufung auf den Sonnenmarschall können die Helden die beiden Wachen hinreichend verunsichern, dass sie den Helden Zutritt gewähren. Entweder gelingt ihnen dies durch eine *Überzeugen*-Probe +3 oder ein vorbereitetes Schreiben von Praiowin von Orkenfeld, das dieser bereitwillig ausstellt. Allerdings wird einer der Legionäre umgehend Bericht erstatten.

Schlupfloch 2: Von Zeit zu Zeit werden in der Gruft hochrangige Geweihte bestattet. An der Zeremonie sind auch Akoluthen und Bestattungshelfer beteiligt. Die Helden können im Kloster oder bei den Handwerkern der Stadt herumfragen (ggf. *Gassenwissen*-Probe), bis sie auf einen neugierigen Zeitgenossen treffen, der ihnen einen etwas unsicheren und vagen Eindruck von Information 3 geben kann.

Phexens Mittel: Mit einer Ablenkung und einer *Schleichen*-Probe +2 gelingt es, an den Wachen vorbei in die Gruft zu kommen. Die Helden müssen dort nur das Problem des Lichtscheins lösen, denn dieser könnte sie verraten. Eine zweite *Schleichen*-Probe für das Durchsuchen der Gruft muss ebenfalls gelingen. Eine zweite Alternative ist, die Pforte am Fuß des Sonnenhügels zu öffnen. Hierfür wird eine *Schlösser knacken*-Probe +3 benötigt, ein FORAMEN mit derselben Erschwernis und 9 AsP oder schiere Gewalt: Der Tür müssen 40 Punkte Strukturschaden zugefügt werden (Härte 9, Struktur 15). Geeignete Hebelwerkzeuge (Stemmeisen) funktionieren wie das physische Aufbrechen, ignorieren jedoch die Härte-Erschwernis.

In allen Fällen kommt es zu nachfolgender Szene. Wurden die Helden beim Einsatz phexischer Mittel entdeckt (eine aufgebrochene Pforte oder überwältigte Wachen werden natürlich den Helden zugeschrieben), folgt automatisch die **Eskalation**.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sarkophage der Kirchenführer und Lichtboten werfen massige Schatten an die Wände des ohnehin sehr düsteren Gewölbes. Die kunstvollen Steinmetzarbeiten scheinen im flackernden Licht zu Leben zu erwachen, selbst die kleinste Greifenfigur erwächst zu einer imposanten Erscheinung an der Wand.

Mühsam lest Ihr die Inschriften auf den Grabplatten. Verwitterte Buchstaben und Wappen aus längst vergangenen Zeiten geben Auskunft, wer hier bestattet liegt. Doch so intensiv Ihr auch sucht, den Namen Praioslob von Selem findet Ihr auch nach zweimaliger Prüfung nicht. Da gibt es nur diesen einen Sarkophag am Ende des Gewölbes, dessen Ornamente und Verzierungen grob zerschlagen wurden ...

Eine Probe auf *Götter/Kulte* +2 führt zu der Erkenntnis, die unter Information 3 beschrieben wird. Öffnen die Helden den Sarkophag (möglichst lautlos!), finden sie diesen leer vor. Es ist Praioslobs Sarkophag, welcher allerdings vor etlichen Jahren bereits entweiht und die Gebeine umgebettet wurden.

Verschärfung: Erhält Gerowin Cassius Kenntnis, dass die Helden die Gruft durchsucht haben, verschärft er einerseits die Bewachung – die Sonnenlegionäre werden durch Bannstrahler ersetzt, zudem steht eine Wache unten an der Pforte. Diese lassen sich nicht überzeugen. Andererseits lässt er nach den Charakteren schicken – ebenfalls durch seine bewaffnete Eskorte. Er unterzieht die Helden einer Befragung, deren wichtigste Fragen lauten: Haben die Helden den Sarkophag Praioslobs von Selem gefunden? Was haben sie dort erkannt? Haben sie den Sarkophag geöffnet?

Nur wenn die Helden bereits die erste Frage mit „nein“ beantworten (und möglicherweise sogar lügen müssen, wofür der Wortführer eine *Überreden*-Probe +8 benötigt und die anderen Helden eine normale Probe bestehen müssen, um sich nicht durch Gestik oder Mimik zu verraten), lässt Gerowin Cassius sie mit der Ermahnung, nicht weiter nachzuforschen, laufen. In allen anderen Fällen lässt er die Helden unter dem Verdacht der Spionage für die Bluttempler festnehmen, wie in **Eskalation** beschrieben wird.

KONSULTATION MIT PRAIOWIN VON ORKENFELD

Praiowin wurde ein Leibdiener zur Seite gestellt, der sich Tag und Nacht um das Wohl des hochrangigen Gastes kümmern soll, der aber auch regelmäßig beim Wahrer der Ordnung Bericht erstattet, was der Sonnenmarschall sowie seine Gefährten, die Helden, so unternehmen. Der Leibdiener drängt sich regelrecht auf und bleibt stets in der Nähe.


Schlupfloch: Der Diener lässt sich nur kurzzeitig wegschicken, aber mit einem Auftrag zur Ablenkung können sich die Helden die Zeit erkaufen, die sie benötigen.

Verschärfung: Gerowin Cassius überzieht den Sonnenmarschall mit administrativen Aufträgen zur Vorbereitung des Abwehrgefechts, die jenen komplett beschäftigen und für die Helden unerreichbar machen sollen.

Erfährt der Diener, dass der Sonnenmarschall den Helden ein Geleitschreiben für den Zutritt zur Gruft anfertigt, informiert er umgehend den Wahrer der Ordnung. Dieser schickt sofort seine Eskorte, um die Helden möglichst noch in der Gruft aufzugreifen. Es kommt zur **Eskalation**.

Schlupfloch: Praiowin kann sich gegen die Order des Wahrers der Ordnung stellen. Dies tut er, wenn er überzeugt ist, dass es den Helden nicht anders gelingen kann, Informationen beizubringen. Er bezieht sich dabei auf die *Unbeugsamkeit*, die die Fürstilluminierte in ihrer Ansprache nannte, und er ermutigt auch die Helden, es ihm gleichzutun. Für die Helden ist Praiowin bereit, in die **Eskalation** zu gehen.

Phexens Mittel: Die Helden können heimlich in die Gemächer des Sonnenmarschalls einbrechen, mit ihm versteckte Botschaften austauschen oder sich an einem unverdächti-



gen Ort, etwa der Latrine, zur Besprechung treffen. Solche Heimlichkeit führt zur **Eskalation**, wenn die Helden ertappt werden.

DIE DREI SCHLÜSSELINFORMATIONEN

Die Lösung des Rätsels um Praioslobs Vermächtnis besteht aus drei Komponenten, die von den Helden aufgefunden und richtig zusammengesetzt werden müssen.

I: ÜBER DARADORS KLAUE

Die Quelle ist in Bosparano verfasst, eine Probe auf das Sprachtalent ist nötig, um sie komplett zu verstehen.

*Vertraulicher Erlass zur Bestattung des Hl. Praioslob in der Gruft zu Praiosdank
Gegeben am XI. des Gurvansmondes im Jahre CXXXV
nach Thronbesteigung Aldec Praiofolds II.*

Da die Steinmetze die Arbeiten am Reliefschmuck auf dem Sarkophag noch nicht abgeschlossen haben, werden die Gebeine des Hl. Praioslob zunächst in Sarkophag IV gebettet. Sobald das Relief, das den gottgefälligen Triumph der Sonnenlegion auf den Stufen des Löwentempels zu Gareth abbildet, fertiggestellt ist, kann der Leichnam im Zuge eines Heiligengottesdienstes feierlich überführt werden.

Als Beigabe sei dem Hl. Praioslob das Schwert Darlôr, genannt Daradors Klaue, in den Arm zu legen. Die Klinge ist auf das Engste mit dem Wirken des Sonnenmarschalls verbunden, war sie es doch, die das Leben von über hundert Löwendienern nahm.

Das Ansinnen des Sonnenmarschalls Baerofrid auf Überlassung dieser Reliquie muss zurückgewiesen werden. Die Klinge ist nicht mehr geeignet, öffentlich geführt zu werden. Das Vermächtnis Praioslobs an die Sonnenlegion muss von späteren Generationen beansprucht werden.

Die zweite Notiz trägt kein Siegel und ist eine private Aufzeichnung, die irgendwann einmal gefunden und passend zu dem ersten Erlass abgelegt wurde. Sie ist in zittriger Handschrift verfasst.

IV. Tag im Kathaysmond des Jahres CXXXV
Schatten peinigen mich. Sie formen Gestalten an der Wand. Ob Tag oder Nacht, sie verfolgen mich, eine stumme, klagende Versammlung.
Es begann mit einem Traum. Zum ersten Mal nach Beginn der Kontemplation SAH ich das Schwert vor mir.

Es war greifbar, das Vermächtnis des Marschalls an seine Legion. Darlôr, die Verheißung auf eine große Epoche. Doch als ich es in den Händen fühlte, war es, als fühlte ich die feuchte Schuppenhaut eines Fisches – und ich sah, meine Hände waren mit Blut besudelt.

Ich werde den Traum nicht los, ich werde die Schatten nicht los! Sie begleiten mich, und häufig ertappe ich mich dabei, wie ich in jeder dunklen Ecke ängstlich nach menschlichen Konturen suche. Ich bin sogar dem Schlachtopfer ferngeblieben, in der Furcht, dass das Blut einen Körper formen könnte.

Das Vermächtnis ist vergiftet. Es ist nicht das Geschenk des Marschalls an seine Legion, es ist vielmehr seine Erbschuld. Dessen bin ich mir inzwischen gewiss. Wer es auch sucht, er wird das Blut abwaschen müssen, mit dem es getränkt wurde.

Ich werde meinen Geist von jeglicher Sehnsucht nach Darlôr reinwaschen müssen. Nur eine verrottete Seele würde es begehren. Herr PRAios, stärke mich und reinige meine Gedanken!

Das Vermächtnis des Praioslob von Selem ist das Schwert Daradors Klaue. Aber es ist verdorben, an ihm klebt (metaphorisch) das Blut der vielen Rondrianer, die durch seine Klinge gestorben sind. Die Helden können hier bereits den vagen Hinweis herauslesen, dass das Schwert ‚gereinigt‘ werden muss.

2: ÜBER PRAIOSLOBS FALL

An Goderin Lumiar, Custos Luminis der Guldernen Halle Unseres Herren Praios

Mein geschätzter Sohn,

der Dank der ganzen Kirche sei Dir gewiss. Deine Sorge bezüglich der Vita Praioslobs von Selem war nicht unbegründet. Illuminatus Ucuzius und der ehrwürdige Bibliothekar Jawhar haben weitere Dokumente aufgefunden, die Anlass zu großer Beunruhigung geben.

Hat es all die Jahre niemand bemerkt? Oder haben sich alle blenden lassen von den Würden und Ehrungen, die er zu Lebzeiten und im Tode empfing? Die Ehrung seines Andenkens wird beendet werden, sobald die liturgische Renovation wie geplant in Kraft tritt. Weitere Maßnahmen, Verlautbarungen oder gar Entschuldigungen, wird es nicht geben, es sollen schließlich keine schlafenden Löwen geweckt werden.

So nehme ich denn diese Last auf meine Schultern. Dir, Goderin, obliegt es nur, so zu verfahren, wie bei unserer Konsultation besprochen. Den geeigneten Ort wirst Du auf Jandraskan finden. Das Wissen um ihn wird Deine Tempelmauern nicht überschreiten. Die überlassenen Schriften wirst Du nicht zurück- erhalten. Sie werden mit den anderen Dokumenten vernichtet, damit keiner meiner Nachfolger mit der Bürde dieses Geheimnisses belastet wird.

(Siegel)

Mit einer Probe auf *Heraldik-2* (alternativ *Götter/Kulte +0* oder *Geschichtswissen +2*) erkennen die Helden das Siegel als das eines Lichtboten. Bei 3 TaP* wissen sie, dass es Praiopold II. gehört, der um das Jahr 900 BF herrschte. Die ‚liturgische Renovation‘ war eine Neuordnung des Festtagskalenders der Praioskirche im Jahre 902 BF, in deren Zuge der Gedenktag für den Sonnenmarschall Praioslob von Selem gestrichen wurde. Am selben Tag (dem 14. Efferd) feiert man seitdem die Gründung des Ordens des Heiligen Hüters.

3: ÜBER DEN VERBLEIB DER GEBEINE PRAIOSLOBS

Der Sarkophag des Sonnenmarschalls Praioslob von Selem ist einer der ältesten in der Gruft. Doch an ihm hat nicht etwa der Zahn der Zeit genagt, mit roher Gewalt wurden die verzierenden Ornamente und Figuren abgeschlagen und die Inschrift mit einem Meißel unleserlich gemacht. Jemand hat sich große Mühe gegeben, jedes Andenken an den hier Bestatteten zu tilgen.

Dieser Eindruck täuscht nicht. Sollten die Helden den Sarkophag öffnen wollen – bei einer *Sinnenschärfe*-Probe (Tast- sinn) können sie feststellen, dass die Deckplatte nicht exakt aufliegt, sondern bereits einmal geöffnet worden sein muss – finden sie ihn leer vor. Kein Skelett, keine Kleiderfetzen, das Innere ist von etwas Staub abgesehen komplett leer.

Wer sich mit Bestattungsriten auskennt (*Götter/Kulte +3*), kann vermuten, dass diese Grabstätte aufgegeben wurde und die sterblichen Überreste fortgebracht wurden. Sie wurde regulär ‚ent-weiht‘, nicht durch einen Frevel oder Grabräu- berei, sondern planvoll und sorgfältig profanisiert. Die Ge- beine Praioslobs wurden schlicht umgebettet.

ESKALATION

Gerowin Cassius misstraut den Helden. Er ist über ihre An- wesenheit nicht erfreut und sieht nicht ein, sie ins Vertrauen zu ziehen. Findet er heraus, welchem Vorhaben die Helden nachgehen (und bei der Audienz wird spätestens Marschall Praiowin diese Frage beantworten müssen), ergreift er erste Maßnahmen, die schnell eskalieren können, da der Wahrer der Ordnung keinerlei Widerspruch duldet.

VERSCHÄRFUNG DER HINDERNISSE

Stellen die Helden unangenehme Fragen, horchen sie die Priester auf Jilaskan nach dem ‚Vermächtnis‘ aus, versuchen sie sich, aus der Bibliothek bestimmte Bücher auszuleihen, greifen folgende Maßnahmen:

- Ausleihverbot für die Bibliothek
- Postierung von Wachen in der Alten Kapelle vor der Gruft
- Patrouillierende Wachen im Wohntrakt der Helden
- als letzter Warnschuss: Direktes Ermittlungsverbot vom Wahrer der Ordnung ausgesprochen

KONFRONTATION

Lassen sich die Helden nicht von ihrem Vorhaben abbringen, umgehen sie mit Heimlichkeit und Phexens Gunst die aufgestell- ten Hindernisse oder ignorieren sie gar die Weisung des Wahrers, werden sie von Gerowin Cassius als Kriminelle behandelt:

Er schickt die Tempelgardisten – zumeist aus dem Orden der Bannstrahler (Werte siehe Seite 105) aus, um die Helden fest- zunehmen und vorzuführen. Gerowin Cassius hält den Hel- den eine wutentbrannte und vor (nicht immer gerechtfertig- ten) Anschuldigungen strotzende Rede, lässt sie entwaffnen und in den Kerker sperren – und zwar „so lange, bis wir die Gefahr der Invasion gebannt haben“. Erhalten die Helden rechtzeitig von dieser Anordnung Kenntnis (Praiowin könnte sie warnen), können sie sich verstecken, was sie in den Augen des Wahrers der Ordnung nur umso verdächtiger macht. Die Helden können sich auch mit Gewalt der Festnahme verwei- gern, woraufhin sie ebenfalls zu Flüchtigen werden.

HILFE VOM SONNENMARSCHALL

Praiostreue Helden werden möglicherweise keinen Wider- stand bei ihrer Festnahme leisten. In diesem Fall schlägt die Stunde Praiowins von Orkenfeld. Er entschließt sich zum gewaltsamen Ungehorsam. Entweder stellt er sich mit seiner Leibgarde in den Weg des Gefangenentrupps und zwingt die Wachen zur Freilassung der Helden oder er verschafft sich Zutritt zum Kerker. In jedem Fall sorgt er dafür, dass die Helden freikommen und ihre Suche nach dem Vermächtnis fortführen können, er selbst lässt sich anschließend freiwillig festnehmen. Praiowin schreckt auch nicht davor zurück, dem Wahrer der Ordnung persönlich die Stirn zu bieten. Seinen Tiraden entgegnet er mit einem Zitat der Fürstilluminierten: „Unbeugsamkeit und Wahrheit. Was immer uns erwartet!“

AUF NACH JANDRASKAN!

Wenn die Helden alle Informationen zusammengesetzt haben, liegt die Lösung des Rätsels vor ihnen: Praioslob von Selem war mitnichten ein vorbildlicher Praiosdiener, sondern gilt bereits seit Jahrhunderten kirchenintern als Frevler. Nur hat das nie ein Bote des Lichts öffentlich geäußert, es wurde vielmehr ver- tuscht. Die Helden stehen nun kurz davor, dieses düstere Kapi- tel der Praioskirche zu lüften. Sie müssen dafür nach Jandraskan fahren und dort die Gebeine des dorthin verbannten Frevlers auffinden. Dort befindet sich auch Daradors Klaue, das ‚vergif- tete‘ Vermächtnis des Praioslob an die Sonnenlegion.

DIE LETZTE RUHESTATT DES FREVLERS

Das Finale findet auf Jandraskan statt, wo vor etwa 130 Jahren ein geheimes Grabmal errichtet wurde, um dort die Gebeine des Frevlers Praioslob von Selem zu bestatten. Nach der Überfahrt müssen die Helden zunächst das Grabmal lokalisieren. Dort treffen sie auf die zuvor von Gerowin Cassius ausgesandte Wächtergruppe, die sich den Helden in den Weg stellt. Auch einige Schergen Belharion Mennings folgen den Spuren, so dass es im Grabmal zum Konflikt kommt, den die Helden auflösen müssen.

Anschließend können sie mit dem Schwert Daradors Klaue den Rückweg antreten.

DIE ÜBERFAHRT

Die Helden stehen vor dem Problem, wie sie nach Jandraskan gelangen sollen. Sobald die Helden als Flüchtlinge gesucht werden, verhängt Gerowin Cassius eine Hafensperre für alle Schiffe. Dennoch gibt es einige Möglichkeiten:

- Die Helden sind so geschickt, dass sie bei den Ermittlungen nicht erwischt werden. Ohne Hafensperre können sie entweder einen örtlichen Fischer überreden, sie nach Jandraskan zu segeln oder mit Hilfe von Praiowin von Orkenfeld einen Kapitän überzeugen, sie zu transportieren.
- Ist die Hafensperre dagegen schon in Kraft, können die Helden immer noch auf die Dörfer des Umlandes ausweichen, wo es auch einzelne Fischerboote gibt.
- Alternativ können sie ein Schiff im Hafen kapern. Auch hier können sie die Hilfe des Sonnenmarschalls in Anspruch nehmen, mit dessen Empfehlung sich die Kapitänin der *Radromtal* leicht überzeugen lässt.

Jandraskan liegt von Praiosdank aus ungefähr 90 Meilen nördlich. Die flache Nachbarinsel Etlaskan muss dabei umfahren werden. Weite Teile der Überfahrt liegen im Schutze von Küstenlinien, die Helden werden vermutlich nicht entdeckt werden. Wenn Sie wollen, können Sie es diesbezüglich noch spannend machen und beispielsweise eine Kontrolle durch ein Schiff der Bluttemplar durchführen.

JANDRASKAN UND RETOHAVEN

Die Dschungelinsel Jandraskan ist eine kleine Insel von ungefähr 15 mal 10 Meilen Größe. Sie ist weitgehend unbewohnt, abgesehen von der Siedlung Retohaven, die in einer Bucht auf der Nordwestseite liegt. An der Süd- und Ostseite finden sich weitere flache Buchten mit Spuren von Besiedlung – es handelt sich dabei um Lagerplätze für Fischer und Schmuggler, die hier zeitweise vor Anker gehen.

Der nördliche Teil der Insel ist ziemlich flach, während sich im größeren Südteil ein dicht bewachsener Berg erhebt.

RETOHAVEN

Die junge Siedlung Retohaven wurde als Stützpunkt errichtet, mit dem Kaiser Reto seine Herrschaft über Maraskan festigen wollte. Das tiefe Hafenbecken erlaubte den kaiserlichen Galeeren und Seglern anzulegen und von hier aus die Einfahrt zum Golf von Tuzak zu bewachen.

Die Stadt besteht quasi ausschließlich aus Hafen und Heerlager. Selbiges ist mit einer zusätzlichen Palisade umgeben, liegt direkt am Hafen und beherbergt Unterkünfte und Lagerhäuser – und den Praiostempel. Außerhalb der Palisade haben sich Handwerker und Arbeiter niedergelassen.

Beherrscht wird Retohaven seit 1028 BF von den Soldaten des Fürstmarschalls Helme Haffax, beziehungsweise aktuell den Schergen des Hochmeisters des Bluttemplar-Ordens Belharion Menning. Es wäre ein Alveranskommando, offen in den Hafen hineinzusegeln.

DAS GRABMAL

Es gibt mehrere Optionen, wie die Helden das Grabmal finden können:

- Sie schleichen sich unerkant nach Retohaven hinein und horchen die dortige Bevölkerung aus. Niemand weiß Genaues, aber jemand hat mal jemanden erzählen hören, dass in einem Tal an der Südost-Seite des Berges eine zugemauerte Höhle zu finden sein soll.
- Sind die Helden mit einem Fischer unterwegs, weiß dieser möglicherweise von einem Kollegen zu berichten, der kürzlich eine Truppe Bannstrahler an einer Bucht an der Südspitze der Insel abgesetzt hat.
- Selbst eine Suche auf der Insel mag erfolgreich sein. Einzige die Hänge des Berges eignen sich für ein verstecktes Grabmal. Die Helden können Hinweise finden, dass in der Nähe einer Bucht im Süden jemand regelmäßig den dortigen Süßwasserbrunnen nutzt – und sie finden Fußspuren.

Das Grabmal selbst liegt am Fuß des Gebirges und ist in den Fels gehauen worden. Zur Küste sind es rund 300 Schritt, gesäumt von dichtem Dschungel. Ein Fischerlager findet sich in der Nähe des Strandes, von dort aus verläuft ein Trampelpfad zum Grabmal. Schnittspuren an Bäumen belegen, dass dieser Pfad noch sehr frisch ist (*Fahrtensuchen*).

Direkt vor dem Grabmal finden die Helden ein Zeltlager der Bannstrahler. Sie haben in direkter Umgebung eine Kochstelle errichtet und halten sich vorwiegend außerhalb der Kaverne auf (Werte siehe unten).

Der Eingang ist sehr nüchtern gehalten, man hat damals lediglich den Eingang mit großen Steinen gefüllt, die Fugen geschlossen und anschließend noch eine Mauer davor errichtet. Diese Mauer wurde zerstört, die Steine liegen neben dem Eingang, ebenso einige der großen Brocken.



Das Grabmal selbst besitzt zwei Kammern. Auf dem Boden des Zugangs liegen mehrere kleine und große Steinbrocken, über die man klettern muss. Man gelangt in den **Wächterraum**, eine Kammer mit natürlicher Decke, in deren Mitte eine menschengroße Statue des Drachen Darador steht, der mit ausgebreiteten Schwingen den Zugang zur zweiten Kammer verbirgt. Man muss sich hinter der Statue entlang zwängen, um in die **Grabkammer** zu gelangen. Dort steht einzig ein Sarkophag, auf dessen Deckel eine große Sonne in den Stein gemeißelt wurde. Kratz- und Hebelspuren zeigen deutlich, dass der Sarkophag erst kürzlich geöffnet worden ist. Im Inneren liegen nur ein paar Knochen und Haare – die wenigen Überreste Praioslobs von Selem.

DIE ANTAGONISTEN

Die Helden werden es mit zwei gegnerischen Parteien zu tun bekommen: den Bannstrahlern, die von Gerowin Cassius ausgeschickt worden sind, und einer Gruppe Bluttempler, die nach den Bannstrahlern sucht. Letztere treffen erst nach den Helden ein.

DIE BANNSTRAHLER

Am Grabmal hat eine Gruppe Bannstrahler ihr Quartier bezogen, um jedermann – also auch die Helden – zu hindern, sich das Schwert Daradors Klaue anzueignen. Die Gruppe besteht aus fünf Personen:

- **Wahnfried von Winterkalt:** Anführer der Gruppe, ein übereifriger Protegé von Gerowin Cassius. Er ist ein Fanatiker mit kalter Verachtung für alle Andersdenkenden. Seit er im Besitz von Daradors Klaue ist, wandelt sich seine Eiskälte in schäumende Erregung.
- **Praiosfried Segental:** alter einäugiger Haudegen. Rational veranlagt, liegt im Streit mit Wahnfried wegen der Entscheidung, die Gruft zu öffnen.
- **Gumbald Praiosfreud:** junger, unsicherer Mann, der sich in der Gruppe stark fühlt, aber dem der Fanatismus von Wahnfried Unbehagen bereitet.
- **Herisha von Zorgan:** aus dem Gefolge Gerowin Cassius'. Eine Duckmäuserin erster Klasse, die immer den Mächtigen (Wahnfried) nach dem Mund redet.
- **Jira Dezhiran:** Bannstrahlerin aus Buße für ein früheres Verbrechen (Wegelageri). Wird von Wahnfried schikaniert und ist pragmatischen Argumenten leicht zugänglich.

Bannstrahler

Raufen:

INI 10+1W6 AT 13 PA 12 TP(A) 1W6 DK H

Schwert:

INI 10+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+4 DK N

LeP 31 AuP 33 RS 2 WS 7 MR 6 GS 7

Kampfsonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I+II, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte

Direkt nach Eintreffen der Bannstrahler befahl Wahnfried, das Grabmal zu öffnen. Er hatte dazu keine direkte Order von Gerowin Cassius, aber ermächtigte sich selbst wegen „Gefahr im Verzug“. Für Wahnfried, der selbst erst direkt vor der Mission in die Geheimnisse um Praioslobs Vermächtnis eingeweiht wurde, ist es die Erfüllung eines langen Verlangens. Er wurde vor etlichen Jahren von der Sonnenlegion abgewiesen und hält es für eine Vorsehung des Götterfürsten, dass er jetzt an diesem Ort und zu dieser Zeit das Vermächtnis bergen kann.

Einfluss auf seine Entscheidung nimmt auch die vergiftete dämonische Aura des Schwerts, die Wahnfrieds Verlangen bestärkt und ihn irrational handeln lässt.

Über die Entscheidung, auch den Sarkophag zu öffnen, kommt es zum Streit zwischen Wahnfried und Praiosfried, mit Widerwillen erfüllen die Untergebenen jedoch den Befehl des Anführers.

Seit Wahnfried Daradors Klaue täglich an seiner Seite führt, hat sich sein Verhalten geändert. Er denkt weniger über Entscheidungen nach, lebt seine Herrschsucht an Praiosfried und Jira aus und beunruhigt seine Untergebenen durch Gewaltphantasien und rüpelhafte Sprache.

DIE BLUTTEMLER

Spätestens, wenn die Helden Jandraskan erreichen, werden auch die Bluttempler aufmerksam, was vor sich geht. Die Insel ist bereits in der Hand der Getreuen Belharion Menings, und so wird eine Gruppe Bluttempler ausgesendet, um herauszufinden, wohin die Bannstrahler und die Helden gegangen sind.

Mit einem sechsköpfigen Trupp spürt man den feindlichen Neuankömmlingen hinterher. Sein Anführer *Bolkow der Blutige* ist ein Ordensmann der Bluttempler, seine Schergen *Greifentod*, *Jukull*, *Shaja Schattentanz*, *Xypaton* und *Alrik die Klinge* gehorchen ihm aufs Wort.

Bluttempler

Axt*:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 30 **AuP** 30 **RS** 3 **WS** 7 **MR** 3 **GS** 6

Kampfsonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Niederwerfen

* Shaja besitzt 2 Wurfmesser (AT 19), mit Arax-Gift bestrichen und benutzt im Nahkampf ein Kurzschwert (TP 1W6+2) mit Omrais-Gift (siehe **WdS 148f.**)

Bolkow der Blutige

Warunker Hammer:

INI 12+1W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 1W6+7 **DK** NS
LeP 38 **AuP** 38 **RS** 3 **WS** 8 **MR** 5 **GS** 7

Kampfsonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung III, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Niederwerfen, Kampfreflexe

Adeptus Xypaton

Magierstab:

INI 10+1W6 **AT** 9 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** NS
LeP 27 **AuP** 30 **AsP** 40 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 7 **GS** 7
MU 14 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 11
KO 12 **KK** 12

Zauber: BLITZ 10, CORPOFESSO 12, ECLIPTIFACTUS 16, IG-NIFAXIUS 10, KARNIFILO 14

LÖSUNGEN DES KONFLIKTS

Das Finale des Abenteuers ist offen, die Helden können sich entscheiden, was sie tun wollen, und dementsprechend handeln auch die beiden gegnerischen Parteien. Neben den klassischen Lösungsmöglichkeiten (direkter bewaffneter Angriff, Diebstahl, Magieeinsatz), die für eine Praios nahestehende Heldengruppe keine Alternative darstellen, gibt es verschiedene Optionen:

● Die Helden treten offen auf die Bannstrahler zu und versuchen, Wahnfried zu überzeugen, das Schwert herauszugeben. Er selbst weigert sich beharrlich und wiegelt seine Untergebenen gegen die Helden auf, so dass es vermutlich zum Kampf kommen wird.

● Möglicherweise gelingt es den Helden allerdings, durch ihre Argumentation Praiosfried und Jira (Gumbald wird dann schnell folgen) auf ihre Seite zu ziehen und gemeinsam Wahnfried zu überwinden.

● Die Helden beobachten das Verhalten der Bannstrahler und wenden sich zunächst an die pragmatisch orientierten Mitglieder Praiosfried oder Jira.

● Die Bluttempler werden recht bald nach den Helden ebenfalls am Grabmal eintreffen. Wenn die Helden sich bei ihren Handlungen ein wenig Zeit lassen, werden sie von den Bluttemplern überrascht.

● Sie können einerseits warten, wer aus dem Kampf zwischen den Bluttemplern und Bannstrahlern als Gewinner herausgeht, und diesem dann Daradors Klaue abjagen.

● Andererseits lassen sich die Bannstrahler leichter überzeugen, wenn die Helden ihnen gegen die Bluttempler beistehen. Gumbald und sogar Herisha wechseln aufgrund dieses Erlebnisses auf die Seite der Helden, nur Wahnfried muss gezwungen werden, das Schwert herauszugeben.

Welche Variante die Helden auch wählen, am Ende sollten sie irgendwie das Schwert in den Händen halten. Das und die Erkenntnis, dass Praioslob von Selem ein Frevler war, sind das gesuchte Vermächtnis.

EPILOG: DAS VERGIFTETE VERMÄCHTNIS

Was mag auf die Helden nach ihrer Rückkehr nach Praiosdank warten? Wie befürchtet schäumt Gerowin Cassius vor Zorn und lässt die Tempelgarde aufmarschieren, um die Helden zu entwaffnen und in den Kerker zu werfen. Ihm ist dieses Anliegen so wichtig, dass er selbst die Gardisten anführt und die Helden persönlich konfrontiert.

Den Helden bleibt nur eine Möglichkeit, den Wahrer der Ordnung zu überzeugen. Durch ihre Erlebnisse auf Jandraskan haben sie genügend Argumente in der Hand, und wenn sie geschickt vorgegangen sind, können auch überlebende Bannstrahler im Sinne der Helden Zeugnis ablegen.

Daradors Klaue kann auch von der anwesenden Priesterschaft näher in Augenschein genommen werden. Die Geweihten kommen zu demselben Ergebnis: Die Waffe ist ein gefährliches Artefakt und darf keinesfalls in die Hände der Dämonendiener fallen. Da Belharion Menning nach dem ‚Vermächtnis‘ suchen lässt, wird es nur eine Frage der Zeit sein, bis man bei den Bluttemplern die Verbindung zu dem verborgenen Grabmal auf Jandraskan zieht und erkennt, dass sich das Gesuchte in Praiosdank befindet. Praiowin von Orkenfeld fordert vehement, die Helden mit dem Schwert zum Rat des Lichts zu senden.

Gerowin Cassius muss schließlich einsehen, dass Daradors Klaue auf Jilaskan nicht sicher genug ist und erteilt den Helden das Einverständnis, die Klinge fortzubringen.

Lob und ein Empfehlungsschreiben gibt es indes nur von Praiowin. Mit diesem erhalten die Helden unmittelbar Gehör an den entsprechenden Stellen.

Der Lohn der Mühen

Die erlittenen Strapazen und Hürden bescheren den Helden pro Person **400 Abenteuerpunkte** und die Genugtuung, der Wahrheit zu spätem Recht verholfen zu haben. Sollte die Gruppe zu keinem Zeitpunkt auf Phexens Mittel zurückgegriffen haben, können Sie weitere **50 Bonus-AP** pro Held vergeben. Spezielle Erfahrungen gibt es auf *Überzeugen*, *Geschichtswissen* sowie auf das hauptsächlich verwendete Waffentalent. Sie können zudem Entschlüsselungsversuche der Geheimbotschaft belohnen: Bei erfolgreicher Dechiffrierung eine Spezielle Erfahrung für drei Steigerungen auf *Kryptographie*, beim erfolglosen Versuch immerhin für eine Steigerung.

DARADORS KLAUE

Daradors Klaue oder *Darlór* ist ein Schwert mit breiter Klinge, die sich im letzten Drittel verjüngt und eine leichte Krümmung aufweist. Die Waffe hat die Jahrhunderte ohne Beschädigungen überstanden, lediglich die Lederumwicklung am Griff ist im Laufe der Zeit zerfallen. Auch die metallene Scheide befindet sich noch in einem guten Zustand. Der Klingenstahl wirkt dunkel angelaufen, als hätte er sich durch große Hitze verfärbt. Die Lichtreflexionen schillern vor allem im karminroten und violetten Spektrum, während hellere Akzente fehlen.

Das Schwert umgibt eine beunruhigende Aura. Menschen in seiner Nähe fühlen die Präsenz dieser Waffe wie einen stechenden Blick, der auf einem ruht. Es provoziert, fordert zum mentalen Duell heraus.

Wer die Waffe ergreift, wird von einer Vision durchzuckt. Er findet sich auf einem öffentlichen Platz wieder und stürmt einige Stufen empor. Unter seinen Schwerthieben fallen mehrere Kämpfer, Blut spritzt auf und vernebelt die Sicht. Bei jeder weiteren Berührung folgen weitere Schreckensbilder: Eine Folterkammer, wo man sich selbst beim Ausweiden einer Person sieht. Ein Richtblock, mit weit spritzender Blutfontäne. Allen Visionen ist gemein, dass sie Macht und Dominanz vermitteln und Triumphgefühle auslösen.

Eine Person, die Daradors Klaue mit sich führt, fühlt sich erhabener und mutiger, gleichzeitig werden schlechte Eigenschaften wie Jähzorn, Herrschsucht, Blutdurst, Sturheit und Streitlust verstärkt (passende Nachteile erhöhen sich auf das Doppelte).



Daradors Klaue

MAGISCHE UND KARMALE ANALYSE

Eine Untersuchung auf magisches Potenzial ergibt absolut nichts, ganz egal, welcher Methode man sich bedient. Zauber und magische Effekte, die mit Daradors Klaue in Berührung kommen, wirken jedoch ungleich stärker, wenn sie das Merkmal *Dämonisch (Belhalbar)* tragen. Diese Auffälligkeit – ein Indiz für die Nutzbarkeit als Paraphernalium – lässt sich durch die Analyse dieser Zauber während ihrer Wirkung nachweisen. Sie können Helden mit einem TaW *Magiekunde* 15 auf diese indirekte Analysemöglichkeit hinweisen.

Die Liturgie **AURAPRÜFUNG (WdG 258)** bringt Gewissheit: Daradors Klaue ist ein göttlich gesegneter Gegenstand, aber auf ihm liegt derzeit der dunkle Schatten der Verderbnis. Das Artefakt ist hochgradig befleckt, aber in ihm schlummert erhebliches göttliches Potenzial. Mit diesem Status eines verunreinigten heiligen Artefakts wäre es in Belharion Menning's Händen ein gefährliches Instrument.

SOFORTHILFE

Die Helden stehen vor dem Problem, Daradors Klaue transportieren zu müssen, ohne von den schädlichen Auswirkungen betroffen zu werden. Eine Musterlösung gibt es hierfür nicht. Die Liturgie **EXORZISMUS (WdG 255)** als Zeremonie gewirkt, wie bei einer besessenen Person, dämpft für einen Mondlauf die Aura, aber beseitigt sie nicht permanent. Die Probe ist +7 erschwert.

Die Helden können auch versuchen, den Träger der Waffe unempfindlicher zu machen, indem die schlechten Eigenschaften gesenkt werden (etwa mit **VERTREIBUNG DES DUNKELSINNS, WdG 261**, oder kurzzeitig mit **INNERE RUHE, WdG 259**) oder die geistige Widerstandskraft gesteigert wird, etwa mit der Sonderfertigkeit *Gedankenschutz*.

DER RAT VON KIRCHLICHER SEITE

Auf Jilaskan finden die Helden keinen Rat, außer einem: Die Waffe darf hier nicht bleiben. Die Helden können zur Fürst illuminierten nach Beilunk zurückkehren, sich an den Rat des Lichts wenden oder direkt eine Audienz beim Boten des Lichts erbitten (die ihnen zügig gewährt werden wird).

Die Antwort nach eingehenden Untersuchungen seitens hochrangiger Geweihter lautet: Die heilige Beseelung der Waffe durch Praios' Odem wurde nachhaltig korrumpiert. Sie ist nicht von einem dämonischen Fleck verunreinigt, man kann sie nicht durch einen Exorzismus reinwaschen, sondern man muss die „heilige Seele“ der Waffe läutern. Auf welche Art und Weise dies geschehen muss, das muss man erst herausfinden – und wenn die Helden sich für diese Queste gewappnet fühlen, übergibt man ihnen diese verantwortungsvolle Aufgabe.

DIE LÄUTERUNG DER WAFFE

Mit der Läuterung der Waffe haben Sie ein Instrument in der Hand, die einzelnen Abenteuer in diesem Band zu verzahnen. Sie können einige der folgenden Verknüpfungen aufgreifen, um die Helden von einem Abenteuer in das nächste zu geleiten, Sie können auch ganz eigene Ideen entwickeln und persönlich auf Ihre Heldengruppe zuschneiden. Schlussendlich ist einzig von Bedeutung, dass Daradors Klaue gereinigt wird.

Die Helden müssen in diesem Punkt nur aktiv werden, wenn sie das Schwert Daradors Klaue im Finale **Integritas** selbst führen wollen. Wenn nicht, dann können selbstverständlich Meisterpersonen diese Aufgabe übernehmen.

Orakel, Propheten, weise Mystiker und Gelehrte mit dem Wissen aus den verschlossenen Archiven sind mögliche Quellen dafür, welche Handlungen nötig sind, um Daradors Klaue zu reinigen.

Als Quellen bieten sich an:

- Das Praios-Orakel von Balträa (siehe Abenteuer **Iudicium**),
- der weise Vater Jesper aus dem Szenario **Falken und Propheten**,
- die Äbtissin Quenia vom Berg im Abenteuer **Aeternitas**,
- Sankt Quanon selbst (ebenfalls in **Aeternitas**),
- ein Besuch bei den Greifen des Orklandes,
- eine Visionsqueste eines Spieler-Geweihten
- oder Hilberian, der Bote des Lichts.

Zur Läuterung der Waffe sind drei Schritte erforderlich: **Bekennenis, Opfer** und **Sühne** (bosp. Confessio, Sacrificium, Expiatio).

Bekennenis bedeutet, dass die Praioskirche den Frevler Praioslobs von Selems eingesteht. Was vor Jahrhunderten nur wenigen Eingeweihten bekannt war, muss in das öffentliche Bewusstsein dringen. Eine große Zeremonie, eine öffentlich verlesene Erklärung des Lichtboten, ein Dekret, das Praioslob zum Frevler erklärt – dies sind mögliche Varianten des Bekenntnisses.

Das **Opfer** ist der persönliche Beitrag des künftigen Trägers von Daradors Klaue. Er muss ein spürbares und durchaus schmerzhaftes persönliches Opfer erbringen, um den Hochmut von der heiligen Seele fortzuwaschen. Es kann sich um ein physisches Opfer handeln (Selbstverstümmelung), es kann ein tiefgreifender Schwur sein (ein zusätzlicher Nachteil) oder anderes.

Die **Sühne** soll eine deutliche symbolische Geste sein, die den Opfern von damals, der Rondrakirche, die Möglichkeit gibt, zu verzeihen und mögliche Rachegelüste zu beenden. Eine eindrucksvolle Geste der Demut gegenüber der Rondrakirche mag Wirkung erzielen, möglicherweise auch ein verabredeter Zweikampf des künftigen Trägers der Waffe mit einem hochrangigen Rondrianer (vielleicht sogar mit einem Sennemeister oder dem Schwert der Schwerter).



DARADORS KLAUE, DIE GELÄUTERTE HEILIGE WAFFE DER SOPPENLEGION

Die altertümliche Waffe glänzt nunmehr im Lichtschein in allen Farben des Regenbogens. Der Stahl ist hell geworden, der angelaufene Eindruck ist völlig gewichen, hat sich unmerklich aufgelöst. Kein einziger Makel ziert die Klinge.

Name	Typ	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	DK
Daradors Klaue	Säbel/Schwert	1W6+6*	12/3	80	90	-	0	1/0	N

* +3 gTP (+6 gegen Wesen der Blakharaz-Domäne)

Die Waffe ist ein heiliger Gegenstand und besitzt eine permanente OBJEKTWEIHE.

Der Träger der Waffe erhält einen Bonus von +5 auf Magieresistenz und *Selbstbeherrschung*.

Daradors Klaue kann von ihrem Träger mit der Segnung ANRUFUNG DES HL. AURENTIAN belegt werden. Die Wirkung der Segnung ist einmalig und muss nach jedem Einsatz wiederholt werden. Dazu ist eine 24-stündige Meditation erforderlich sowie der Einsatz von 50 Abenteurpunkten, um der persönlichen Aufopferung für das Schwert Rechnung zu tragen. Das Wissen um diese Segnung offenbart sich dem Träger der Waffe nach ihrer Läuterung in einem Traumbild.

Ihre besondere Wirkung kann die Segnung vor allem im Finale der Quanionsqueste im Abenteurer **Integritas** demonstrieren.

ANRUFUNG DES HL. AURENTIAN

Stimmt der Held die Anrufung des Hl. Aurentian an, wenn die Waffe mit der gleichnamigen Segnung versehen ist, entfaltet sich die heilige Wirkung, die Daradors Klaue innewohnt. Für 1 SR wird die Klinge von goldenen Lichtstrahlen umkränzt und wird leicht wie eine Feder in der Hand ihres Trägers. Während dieser Zeit gelten folgende Modifikatoren:

* Der WM verändert sich auf 1/4

* Patzer im Kampf sind nicht möglich

* Die Klinge ignoriert den gegnerischen Rüstungsschutz

DRAMATIS PERSONAE

GEROWIN CASSIUS VON HARDEFELS-ALBENHUS, WAHRER DER ORDNUNG

Seit einer gefühlten Ewigkeit bekleidet Gerowin Cassius das Amt des Wahrers der Ordnung für Aranien und Maraskan. Als junger Mann erlebte der nordmärkische Adlige die Eroberung Maraskans unter Kaiser Reto und begann seine kirchliche Karriere in der neuen östlichen Provinz. Er lernete, vor Ungläubigen zu predigen und wurde spätestens nach der Unabhängigkeit Araniens zu einem standfesten Vertreter mittelreichischer Ordnung und Praiosgläubigkeit, in der Hoffnung, mit seinen Worten die Abtrünnigen zur Umkehr zu bewegen. Wegen dieser Haltung wurde er vom Lichtboten Jariel Praiotin XII. zum Wahrer der Ordnung berufen und führt seitdem einen erbitterten, aber zumeist aussichtslosen Überzeugungskampf.

Im Alter ist Gerowin Cassius noch starrköpfiger und konservativer geworden, so dass er für die St.-Quanions-Bewegung kein Verständnis aufbringen kann. Selbst andere Traditionalisten wie Gwidühenna von Faldahon halten ihn für erstarrt. Als Vertreter von Engstirnigkeit und Rückwärtsgewandtheit ist er der primäre Antagonist in diesem Abenteuer.

Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus

MU 17 KL 15 IN 14 CH 14
FF 12 GE 9 KO 11 KK 10 MR 9

Besondere Vor- und Nachteile: Arroganz 9, Moralkodex (Praioskirche; besonders streng ausgelegt)

Besondere Talente: Götter/Kulte (Praios) 17, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 5, Überzeugen 10

Besondere Liturgien: ANATHEMA, ARCANUM INTERDICTUM, EXKOMMUNIKATION, GROSSE SEELENPRÜFUNG, PURGATION

PRAIOWIN VON ORKENFELD, SOPPENMARSCHALL

Die höheren Weihen der Kirche haben Praiowin von Orkenfeld nie interessiert, doch seit er das Waffenhandwerk bei der leichten Reiterei lernte, war es sein Ziel, einst sein Leben in der Sonnenlegion dem Götterfürsten Praios zu widmen. Seine Aufopferungsbereitschaft und seine harte, unnachgiebige Haltung haben ihn schnell an die Spitze des Ordens befördert, der nach dem Jahr des Feuers personell ausgezehrt war.

Praiowin von Orkenfeld verlangt von seinen Untergebenen nicht weniger als dieselbe Leidenschaft für den Dienst an Praios, die er selbst aufbringt, weswegen er nicht nur bei den Feinden, sondern auch im eigenen Lager gefürchtet ist. Dieser tiefe Glauben hat ihm in den letzten Jahren ein ums andere Mal Verzweiflung beschert, die er in sich hinein frisst.

Er setzt große Hoffnungen in die Quanionsqueste und sieht im Handeln der Helden einen Schimmer Licht für eine bessere Zukunft seiner Kirche. Daher unterstützt er die Helden, wo er nur kann, und sollten sie einmal zweifeln, wird er ihnen nachdrücklich den Kopf waschen.

Praiowin von Orkenfeld

MU 16 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 14

FF 10 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 16 **MR** 10/17

Besondere Vor- und Nachteile: Eisern, Moralkodex (Praioskirche)

Besondere Talente: Etikette 10, Götter/Kulte 10, Hieb Waffen 19, Kriegskunst 17, Reiten 16, Schwerter 12, Selbstbeherrschung 14, Überzeugen 12

Sonderfertigkeiten: Akoluth, Eiserner Wille I+II, Gedankenschutz, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Schildkampf I+II, Wuchtschlag

TRONTIR VON ALFZ, GRÄFIN VON JILASKAN

Die Herrscherin über Jilaskan spielt in diesem Abenteuer keine Rolle. Der Konflikt, der im Zentrum von Veritas steht, ist eine innerkirchliche Auseinandersetzung zwischen der

Bewegung der Quanionsqueste und den rückwärtsgewandten Kräften, hier in Person von Gerowin Cassius.

Um Gräfin Trontir aus dem Spiel zu halten, gibt es in diesem Abenteuer ein paar neue Umstände, die sich nach Beendigung wieder normalisieren. So ordnet sich die Gräfin, selbst eine Praiosgeweihte, widerspruchslos den Befehlen Gerowin Cassius' unter, der einen höheren kirchlichen Rang als sie bekleidet. Der Wahrer der Ordnung konnte zudem den Posten des Oberkommandierenden für sich reklamieren, da er mit einer beträchtlichen Zahl Soldaten Einsatz geleistet hatte.

BELHARION MENNING UND DIE BLUTTEMLER

Belharion Menning ist in diesem Szenario die Bedrohung im Hintergrund. Der (vermutlich schon mehr als) halb wahnsinnige Hochmeister des Bluttempler-Ordens will mit dem Raub des Schwerts *Daradors Klaue* ein möglicherweise bedeutendes Ritualartefakt in seine Hände bekommen, mit dem er die Gunst Belhalhars erringen und seinem Erzfeind Helme Haffax ein blutiges Ende bescheren kann.

Belharions Untergebene sind von seiner blutrünstigen und unberechenbaren Art eingeschüchtert und gehorchen seinen Befehlen, selbst wenn diese gegen den strategischen Sachverstand verstoßen.



AETERNITAS

VON STEFAN UPTEREGGER

MIT DANK AN ULI LINDNER FÜR DIE IDEE
UND DEN EISIGEN ANSTOß DER HANDLUNG

Zeit: beliebig

Ort: Glyndhaven, hoher Norden

Helden: Göttervertrauen und die Fähigkeit, im ewigen Eis zu überleben, sind von besonderer Bedeutung.

Thema: Selbstaufopferung, über die Grenzen hinausgehen; die Ewigkeit der Ordnung, eine Spur Sankt Quanions

»Aeternitas, -atis (f). Ewigkeit. Theol. (PRA) auch: jener Zustand, in dem die Ewige Weltordnung verharrt (siehe »Ordo Aeternus«).«

—Handwörterbuch Bosparano-Garethi, Ausgabe des Hesindetempels zu Gareth, neuzeitlich.



HINTERGRUND UND ÜBERBLICK FÜR DEN MEISTER

WAS BISHER GESCHAH

Vor Äonen erwähnte Praios die löwenhäuptigen Gryphonen als sein Erstes Volk. Eines ihrer prächtigsten Werke war Arupal, eine fliegende Stadt aus Schwebholz, Gold und Bernstein. Als ihr Zeitalter zu Ende ging und das der Vielbeinigen heraufdämmerte, tobte ein Krieg, in dem die Gryphonen von Insektenarmeen berannt wurden. Im Kampf gegen die Horden der Vielbeinigen wurde Arupal zerschmettert und stürzte hoch im Norden Aventuriens ab – der Grund dafür, dass man an der Bernsteinbucht so viele der Sonnensteine findet. Doch selbst in ihrem Untergang fügte die fliegende Stadt ihren Feinden noch schwere Verluste zu: Die Verteidiger schleuderten einen Hagel aus flüssigem Bernstein gegen die Insektenkrieger, der diese einschloss und erstarren ließ. Eine der mächtigsten Brutköniginnen der Vielbeinigen wurde im ewigen Eis unter dem Bernsteinbann begraben, und als Arupal schließlich fiel, entrückte Praios einen Teil der Stadt. Seitdem verharrt Theran, der letzte Herrscher Arupals, jenseits der Zeit in einer ewigen Visionsqueste und wacht so über die gebannte Königin und ihre vielbeinigen Kinder. Im äußersten Norden des Kontinents, wo selbst die Zeit gefriert, wurde Arupal zu einer Legende: Das Bernsteinschloss.

Vor Jahrhunderten verschwand das Heilige Licht der Praioskirche zum ersten Mal, und dies schwächte die Ord-

nung der Welt. Die Gefrorene Zeit um das Bernsteinschloss wurde durchlässig und Theran begann, seiner ewigen Wacht überdrüssig zu werden. Damals gelang es einem menschlichen Pilger, die Seele des Gryphonen zu trösten und ihm die Kraft zu geben, seine Aufgabe weiter zu erfüllen. Derselbe Pilger fand später schließlich das Heilige Licht und kehrte als Quanion der Lichtbringer zurück.

Als vor wenigen Jahren das Licht zum zweiten Mal entrückt wurde, begann die Ordnung wieder zu wanken. Und diesmal nützte ein alter Feind diese Chance: Zadig von Volterach, das Auge des Namenlosen, schlüpfte durch die Risse in die Gefrorene Zeit, um Therans Geist zu brechen und seine Wache enden zu lassen. Mit dem Ende des Bernsteinbanns sollen sich die gefangenen Vielbeinigen wieder erheben und unter Zadigs Befehl daran gehen, den Norden des Kontinents nach Teilen des *Tridekarions*, des Namen des Dreizehnten, abzusuchen. Praios sandte den Heiligen Quanion aus, der sich dem Auge des Namenlosen entgegenstellte und ihn daran hinderte, die Seele des Gryphonen direkt zu attackieren. Nun lauert der Sendbote des Dreizehnten am äußersten Rand von Therans Bewusstsein und lockt ihn mit süßen Trugbildern. Die Zeit arbeitet für Zadig: Früher oder später wird der Gryphon den Versuchungen erliegen und seine Wache beenden, wenn ihm nicht wieder jemand zur Seite steht.

WAS GESCHEHEN KÖNNTE

Der langsame Zerfall des Bernsteinbannes bewirkt, dass sich Funde seltsamer Bernsteinstücke im Norden häufen. Die Gruppe reist, einem Aufruf der Hohen Lehrmeisterin Quenia vom Berg folgend, nach Glyndhaven, wo sich aus den gesammelten Stücken ein Hinweis auf die Position des Bernsteinschlusses ergibt. Gemeinsam mit der Geweihten begeben sich die Helden auf Pilgerfahrt ins ewige Eis, wo sie Zähigkeit und Göttervertrauen unter Beweis stellen müssen.

EINSTIEG: SPLITTER DER GEFRORENEN ZEIT

Ab **1032 BF** werden an den Küsten der Bernsteinbucht im höchsten Norden Aventuriens immer häufiger Bernsteinstücke gefunden, auf denen fremdartige und nicht entschlüsselbare Zeichen zu sehen sind. Daraufhin ruft *Quenia Goldwige vom Berg*, die Hochgeweihte des Hüterklosters *Auridalur* in Glyndhaven, praiosgefällige Recken und Pilger auf, in den Norden zu reisen, nach weiteren derartigen Bernsteinen zu suchen und zu helfen, ihr Rätsel zu ergünden: „*Praios schickt uns Zeichen, doch noch ist es zu düster, um zu sehen. Kommt in das Land seines Bruders Firun, auf dass das Licht eurer Herzen das göttliche Rätsel erhellen möge.*“

Der Aufruf der Hochgeweihten wird von Pilgern nach Süden getragen, durch den Ucuriatenorden weiter verbreitet, erreicht rasch die *Societas Quanionis Luminis* und erscheint im Peraine 1032 BF sogar im Aventurischen Boten (**AB 138**). Somit haben Sie verschiedene Möglichkeiten, ihn den Helden zukommen zu lassen. Genau so gut könnte die Gruppe beschließen, Glyndhaven von sich aus aufzusuchen – als Pilgerfahrt zur nördlichsten Bastion der Praioskirche, die als Kloster des Hüterordens ein Hort alter Schriften und verborgener Geheimnisse ist. In diesem Fall hören die Helden unterwegs von Quenias Aufruf.

Auf ihrer Reise in den Norden gelangen die Helden in den Besitz einiger dieser Bernsteinstücke. Wie dies geschieht, sollte an Ihre Gruppe und die vorangegangenen Abenteuer der Kampagne angepasst werden; Möglichkeiten sind etwa:

- Ein Schatzsucher bietet sie um zehn Dukaten unter der Hand zum Kauf an, da er gehört hat, dass die Praioskirche gefundenen Bernstein beschlagnahmt.
- Ein Held gewinnt sie im Spiel – Zufall oder ein Zeichen, dass auch Phex auf die Quanionspilger blickt?
- Die Gruppe geht unter die Bernsteinsammler und findet die Stücke in mühseliger Suche an den eisigen Küsten des Nordens.
- Unterwegs nach Glyndhaven wird die Gruppe von einigen *Verblendeten* der Hand der Rache angegriffen, die zuvor schon andere Pilger erschlagen und ihre Bernsteinstücke erbeutet haben (Werte finden Sie auf Seite 214).

Nach langen Strapazen erreichen sie den Absturzort Arupals und werden in die Gefrorene Zeit entrückt. Dort gilt es, die Geheimnisse des Bernsteinschlusses zu enträtseln und Zadigs Ränken zu entgehen. Dann kann die Gruppe sich auf eine Visionsqueste begeben, in der sie sich an der Seite Sankt Quanions den namenlosen Versuchungen, die an der Seele des Gryphonen nagen, entgegenstellen. Wenn Zadig verbannt und Therans Seelenfrieden wiederhergestellt wird, erlangen die Pilger aus dem Mund des Heiligen wichtige Erkenntnisse über ihre Quest.

● Die Helden stellen irgendwo in Aventurien ein Mitglied der Hand der Rache (im Abenteuer **Judicium**, im Szenario **Auslegungssache**, in **Mord im Sonnenlicht** oder einem von Ihnen ausgearbeiteten Szenario), das die Steine bei sich trägt – Meuchler des Kultes hatten sie Pilgern abgenommen und nach Süden transportiert, um sie dem Zugriff der Kirche zu entziehen und ihr Geheimnis selbst zu entschlüsseln.

Einige dieser Möglichkeiten erlauben es Ihnen, den Helden die Bernsteinstücke lang vor Beginn des Abenteuers zuzuspielen, so dass sie erst später von Quenias Aufruf hören und dann nach Norden aufbrechen.

DIE BERNSTEINSPLITTER

Es handelt sich um fünf Stücke des goldgelben Steins, die auf den ersten Blick durch ihre regelmäßige Form auffallen: zwei sind quadratisch, zwei andere Rhomben, deren Kantenlänge genau der Seitenlänge der Quadrate entspricht. Das fünfte Stück hat die Form eines breiten Drachenvierecks. Alle Stücke haben die selbe Dicke (ein Halbfinger) und bestehen aus sehr reinem Bernstein, in dem allerdings seltsam regelmäßige Einschlüsse zu sehen sind (wenn Sie möchten, können Sie den Spielern schon jetzt fünf Teile des Puzzles auf Seite 115 als Handout übergeben). Die feinen Linien erinnern an Schriftzeichen, ähneln aber keinem bekannten Alphabet.

Die Stücke sind nicht verzaubert, aber eine AURAPRÜFUNG enthüllt schwaches karmales Wirken. Sie sind außergewöhnlich robust und lassen sich kaum zerkratzen, geschweige denn zerschlagen, und brennen auch nicht, wie es Bernstein gewöhnlich tut. Wenn man zwei oder mehrere Stücke mit den Kanten aneinander legt, drehen sich die rätselhaften Einschlüsse im Inneren leicht und bewegen sich ein kleines Stück aufeinander zu. Darüber hinaus geschieht jedoch nichts.

Ein zweiter Weg

Aeternitas kann als alternativer Abschluss der Queste verwendet werden, falls Sie die in Ancchir spielenden Teile von **Integritas** weglassen oder zwei Heldengruppen ins Finale der Kampagne führen wollen. In diesem Fall sollten Sie vor Beginn des Abenteuers oder während der Anreise die Szene **Sumyrdalun!** (Seite 160) stattfinden lassen. Der von Ihnen auserwählte Held kann dann die Bernsteinstücke von dem Greifen erhalten oder sie mit traumwandlerischer Sicherheit am Strand der Bernsteinbucht finden. In dieser Variante sollte sich Quenia rasch überzeugen lassen, den Helden zu vertrauen. Die Eingebungen des Sumyrdalun können im Verlauf des Abenteuers einige von Quenias Erkenntnissen (Bestimmung der Position von Arupal, Öffnen der Visionsqueste für die Gruppe) stärken oder ersetzen. Genau so gut kann die Szene **Sumyrdalun!** auch erst direkt beim Abschluss des Abenteuers eingefügt werden, so dass die Helden bei ihrer Pilgerfahrt in den hohen Norden noch nicht die sichere Gewissheit haben, auf der richtigen Spur zu sein. Auf Seite 133 wird beschrieben, wie sich in dieser Variante das Ende des Abenteuers verändert.

Die Reise nach Glyndhaven

Glyndhaven liegt am westlichen Rand der Bernsteinbucht und ist am sichersten, wenn auch beschwerlich, über den Landweg zu erreichen: In jedem Praios bringt eine Karawane die gesammelten Sonnensteine gen Süden und kehrt zurück, bevor der frühe Winter einsetzt. Diese *Bernsteinroute* führt von Norburg im Bornland über Gerasim und Oblarasim, und dann den Frisund entlang bis an die Bernsteinbucht. Wer aus dem Mittelreich anreist, zieht durch Weiden, überquert den Roten Pass zwischen Salamandersteinen und Roter Sichel und reist nordwärts, bis er auf die Bernstein-

route trifft. Eine alternative, für Pilger interessante Strecke führt von Greifenfurt über den Finsterkamm mit dem Kloster Arras de Mott nach Lowangen. Von dort geht es über Gashok (wo Sie **Durch Finsternis zum Licht** spielen können, um die Reise aufzulockern) nach Riva, wo sich in den Sommermonaten eine Schiffspassage nach Glyndhaven ergattern lässt.

Glyndhaven für den eiligen Leser

Einwohner: 550 (20% Norbarden), einige Dutzend Schneegoblins

Herrschaft/Politik: freie Siedlung, Ordnungsanspruch des Praiosklosters, Recht des Stärkeren

Garnisonen: 5 Sonnenlegionäre, 15 Bannstrahler

Tempel: **Praios**, Efferd, Phexkapelle mit Mokokschaschrein

Gasthöfe /Schänken: Gasthaus *Daunenweiße* (Q4/P5/S14), Schänke *Zum Blasloch* (Q3/P4/S5)

Handel und Gewerbe: Walfang und -verarbeitung, Robben- und Pelzjagd, Bernsteinsammeln

Besonderheiten: Bernsteinfunde müssen dem Praioskloster verkauft werden, Reisende werden kontrolliert, Bernsteinschmuggel

Stimmung in der Stadt: Der Met ist teuer, der Umgang rau, die Diebe dreist und die Praioten selbstherrlich – aber die Schätze des Nordens sind nah und morgen sind wir reich!


Am grauen Strand der Bernsteinbucht kauern etwa 50 Hütten aus grobem Bruchstein und Brettern zwischen den Fluten des Meeres und den Granithängen des Firunsfingers. Wenn von den Vulkanen der Eiszinnen Asche über die Bernsteinbucht weht, taucht sie den Ort oft tagelang in Dunkelheit. In den letzten Jahren ist Glyndhaven stark gewachsen, da sich aus Paavi abgewanderte Walfänger ansiedelten. Außerdem ziehen immer wieder Glücksritter und in letzter Zeit verstärkt Pilger gen Norden.

Auridalur

Seit 898 BF beherrscht das Hüterkloster Auridalur von einem Hügel aus die Ansiedlung. Die Einheimischen stehen den Praiosgeweihten zwiespältig gegenüber: Das Monopol der Kirche verbietet den Bernsteinhandel, wogegen der örtliche Phextempel offen wettet und das Handelskontor *Irgeljoff* heimlich agiert. In der Regel gehen die Glyndhavener den Hütern aus dem Weg und meiden den Kontakt mit den Bannstrahlern, die in der Stadt patrouillieren.

Auridalur ist ein ummauertes Wehrkloster, das immer wieder Angriffen von Schneeorks trotzen muss, die das rote Gewand der vier Hüter und 21 Mönche des Ordens als Frevel

gegen Tairach ansehen. Fünf im Torhaus stationierte Sonnenlegionäre schützen das Kloster, während die 15 Bannstrahler für gewöhnlich in der Stadt oder im Umland das Bernsteinmonopol überwachen. Im Hauptgebäude befinden sich die kargen Zellen der Hüter, Mönche und Pilger, ein großes Refektorium und die Küche. Was hier an Prunk fehlt, wird vom *Tempel des Weißen Lichts* wettgemacht, der über und über mit Bernstein geschmückt ist. Sein auffälliges, dreieckiges Portal, das einst in der Brandung gefunden wurde, besteht aus goldschimmerndem Holz und zeigt allerhand eckige Symbole (darunter häufig Achtecke), greifenähnliche



Wesen und einen Luchskopf, der die Tempelbesucher mit den Augen zu verfolgen scheint.

Ankommende Pilger erhalten heiße Suppe und werden dann zur Vorsteherin des Klosters gebracht. Quenia ist sehr darauf bedacht, jeden Besucher persönlich kennen zu lernen, da sich einiges zwielichtige Gesindel im Norden herumtreibt.

Die Hüterin behandelt die Helden zunächst mit unverbindlicher Höflichkeit. Wenn das Gespräch auf die Bernstein-splitter kommt, wird Quenia sichtlich interessierter. Sie betrachtet die Steine hoffnungsvoll, legt sie dann aber zunächst zur Seite und nimmt das Gespräch wieder auf. Sie lässt die Helden berichten, wie sie an die Steine kamen und befragt sie dann auch (freundlich, aber ohne Umschweife) nach ihren bisherigen Erlebnissen auf der Queste. Ihr Ziel ist es, herauszufinden, ob aufrechte Quanionspilger vor ihr stehen (was in diesem Stadium der Kampagne wohl der Fall sein dürfte – nutzen Sie die Gelegenheit, jeden Helden vortragen zu lassen, was gerade ihn auf die Suche geschickt hat).

Die Hüter des Klosters haben schon eine große Anzahl ähnlicher Steine gesammelt, aber bisher gelang es ihnen nicht, ihr Geheimnis zu ergründen: Die Schriftzeichen lassen sich nicht entschlüsseln (obwohl Quenia dem Phextempel eine beträchtliche Summe zahlte, blieb selbst ein SCHRIFTTUM FERNER LANDE ohne Erfolg), und eine Untersuchung mit URISCHARS ORDNENDEM BLICK zeigt nur, dass manche Steine Teile eines unvollständigen Ganzen sind. Quenia hofft inständig, dass die Helden die fehlenden Stücke gefunden haben. Je nachdem, welche Variante Sie gewählt haben, um der Gruppe die Steine zuzuspielen, könnte die hoffnungsvolle Hüterin allein darin schon ein göttliches Zeichen erkennen. Schließlich beendet Quenia das Gespräch:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Hüterin blickt euch noch einmal prüfend an, dann lächelt sie. „Dank sei dem Herrn Praios, dass er eure Schritte hier her lenkte. Ich werde im Gebet versuchen, seinen Willen zu ergründen. Auch ihr solltet die Zeit nutzen, euren Geist dem Herrn der Zeit und der Sonne anzuvertrauen, dass er euch helfen möge, das Licht und die Wahrheit zu erkennen. In drei Tagen wollen wir gemeinsam versuchen, dieses Rätsel zu lösen.“

Die Praiosgeweihte nimmt die Bernsteinstücke an sich (wenn die Helden nicht heftig und mit glaubhaften Argumenten dagegen protestieren) und lässt sie verwahren. Auch wenn das die Gruppe überraschen mag, sind die Steine bei ihr tatsächlich sicher – Auridalur wacht seit hundert Jahren über seine Schätze, und die Hüter sind durchaus in der Lage, drei Tage lang auf eine Handvoll Bernstein aufzupassen.

Quenia verbringt die nächste Zeit nicht nur in intensiver Zwiesprache mit Praios, sondern beobachtet auch das Verhalten der Helden. Pilger, die selbst im Tempel einkehren, leitet sie in Gebet und Meditation an. Sie spricht unter vier

Augen mit jenen, über deren Motive sie sich noch nicht klar ist und führt mit Helden, die der Praioskirche nahe stehen, gelehrte Diskurse (Anregungen dazu finden Sie im Kapitel **Theologische Fragen** im Anhang). Den Helden steht es in dieser Zeit natürlich frei, das Kloster zu verlassen und sich in Glyndhaven umzusehen. Am Ende der drei Tage sollte die Hüterin ausreichend überzeugt sein, um die Gruppe ins Vertrauen zu ziehen.

DAS GEHEIMNIS DES BERNSTEINS

Nach der Morgenandacht kommt Quenia auf die Helden zu und fordert sie auf, ihr zu folgen. Gemeinsam mit ihrem Stellvertreter, Hüter *Gellwing*, führt sie die Gruppe zur trutzigen Arrasbastei und schließt eine mit sechs Schlössern gesicherte, eisenbeschlagene Tür auf, hinter der eine steile Treppe in den unterirdischen Hort des Klosters hinabführt. Die Kavernen unter der Klosteranlage durchziehen den gesamten Hügel, auf dem Auridalur errichtet wurde. Ein großer Teil von ihnen war bereits hier, als die ersten Hüter den Ort erkundeten, und diese alten Höhlen erinnern an riesige Ameisengänge, die in den seltsamen, wie zusammengespeicherter Sand aussehenden Fels gegraben wurden. An manchen Stellen weisen die Wände der größeren Kavernen wabenförmige Strukturen auf. Quenia führt die Helden tief in den Berg, an Abzweigungen vorbei, an denen die mumifizierten Körper verstorbener Hüter in engen Grabnischen ruhen. Schließlich erreicht die Gruppe eine Kammer, in der unzählige Bernsteinstücke auf Tischen ausgebreitet liegen. Die meisten weisen rätselhafte Einschlüsse auf – Linien, glyphenartige Schlingen und geometrische Figuren. Es ist offenkundig, dass die Mönche sich redlich bemühten, die Stücke nach einer festen Systematik zu sortieren, insgesamt bilden sie jedoch ein goldschimmerndes Chaos.

Die Helden dürfen die Stücke untersuchen, erkennen aber in der kurzen Zeit nichts, was den Hütern nicht schon aufgefallen wäre: Manche Scherben haben die selbe Form und Größe wie jene, die die Gruppe hergebracht hat (jene Stücke liegen ebenfalls auf einem der Tische). Keiner der Steine ist magisch (eine arkane Überprüfung wird erlaubt, auch wenn Gellwing äußerst missmutig schaut). Quenia fordert die Helden auf, ihr im Gebet an den Herrn Praios zu folgen und beginnt eine Andacht, in der sie Praios und Urischar um die göttliche Gabe der Ordnung bittet – die Liturgie URISCHARS ORDNERENDER BLICK.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zum dritten Mal verhalten die Worte des Sonnenlobs. Würziger Weihrauchduft steigt euch in die Nase, als Gellwing goldglänzende Körner in die Flammen der Opferschale streut. Quenia hebt die rechte Hand und zeichnet die Segnende Sonnenscheibe über den Tischen. Ihre Stimme wird lauter: „Herr Praios! Dein ist der Wille zur Ordnung durch deinen Diener Uri-

schar. Gib mir die Weisheit, Ordnung im Chaos zu erkennen. Leihe mir deinen untrüglichen Blick!“ Die Flammen der Räucherschale flackern hell und spiegeln sich gülden in den Augen der Hüterin. Die Geweihte streckt die Hand aus. „Praios sei gepriesen! Es ist vollständig! Die Acht ist der Schlüssel. Hier – und da – diese hier ... und jenes ...“

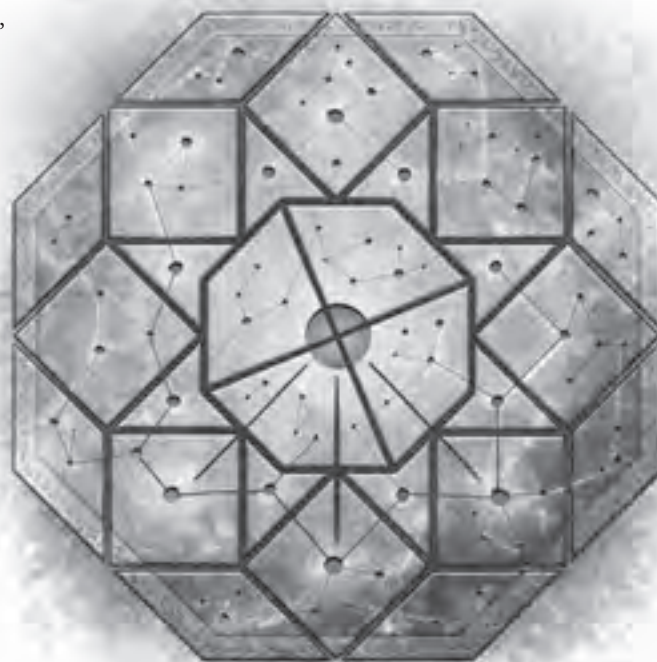
Die Geweihte identifiziert eine Anzahl von Bernsteinstücken und fordert die Helden auf, sie auf einer Seite des Tisches zu sammeln. Legen sie nun die einzelnen Stücke des Bernsteinpuzzles (siehe unten) gut gemischt auf den Spieltisch und lassen Sie ihre Spieler daran herumknobeln. Das Ziel ist es, aus den Teilen das Achteck der Kopiervorlage (Seite 232) zu legen. Falls

Ihre Spieler Hilfe benötigen, können Sie aus dem Mund Quenias (oder durch einen Helden, der die selbe Liturgie anwendet) nach und nach die folgenden Tipps geben:

● „Vier sind das Zentrum“ (die Teile, die das innere Achteck bilden)

● „Wie das Herz, so auch das Ganze“ (die gesuchte Form ist ebenfalls ein Achteck)

● „Das Herz wird zur Sonne, die Sonne zum Stern“ (beschreibt das Anlegen der acht Spitzen wie Sonnenstrahlen und danach den achtzackigen Stern, der sich durch die Quadrate ergibt)



Das Bernsteinpuzzle

Während das Puzzle zusammengesetzt wird, verändern die Einschlüsse in den Steinen laufend ihre Lage, streben teils aufeinander zu, teils voneinander weg. Wenn das Achteck vollständig ist, beginnen die Bernsteine sanft zu glühen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein warmes Leuchten geht von den Steinen aus. An den Enden der Einschlüsse glimmen Funken auf helle Lichtpunkte, die durch feine Linien verbunden sind. Langsam bewegen sich die Funken, ordnen sich neu an, als würde eine unsichtbare Hand jedem einzelnen seinen Platz zuweisen. Eine daumennagelgroße, schimmernde Fläche erscheint nahe dem Zentrum, und zugleich heilen die Bruchkanten, werden

die Stücke wieder eins. Vor euch liegt eine achteckige Scheibe aus makellosem Bernstein, in der die Funken wie Sterne schimmern.

In der Bernsteinscheibe funkelt exakt jene Sternkonstellation, die am Himmel stand, als Arupal zerbrach – eingefroren in der Zeit. Die schimmernde Fläche stellt das Madamal dar, und die Sterne erscheinen so, wie ein Beobachter sie von der Absturzstelle aus wahrnehmen würde. *Sternkundige* Helden erkennen, dass diese Sternbilder nicht dem heutigen Nachthimmel entsprechen. Für jeden Tap* kann der Held jedoch einen Fixstern (beginnend mit dem ewigen Nordstern) identifizieren, ab 7 Tap* erkennt er, dass dieser Sternenhimmel äonenalt sein muss. Quenia kann auf

den ersten Blick acht Fixsterne sowie das kaum veränderte Sternbild des Greifen erkennen.

Die Hüterin, die ihr Leben den Sternen und der Zeitrechnung gewidmet hat, untersucht die Scheibe mit Feuereifer. Im Lauf der nächsten Tage wirkt sie immer wieder Mirakel, um ihren bereits hohen *Sternkunde*-Wert noch zu steigern.

Obwohl der Sternenhimmel unvorstellbar alt ist (er stammt aus dem Sechsten Zeitalter), gelingt es ihr mit göttlicher Hilfe, den ungefähren geographischen Ort zu bestimmen, an dem man damals diese Sterne sah: Einen Punkt mitten im ewigen Eis der Klirrfrostwüste, nordöstlich des Yeti-Landes. Ihre Berechnungen sind natürlich alles andere als exakt: Während sich die geographische Breite durch den Winkel des Polarsterns über dem Horizont einigermaßen gut bestimmen lässt, kann die Länge (die durch den Winkel zwischen Madamal und den Fixsternen mehr schlecht als recht ableitbar ist) selbst mit unterstützenden Mirakeln höchstens auf 20 bis 30 Meilen genau geschätzt werden.

Quenia ist fest entschlossen, nach diesem Ort zu suchen. Da sie für eine Expedition ins ewige Eis zuverlässige Begleiter benötigt, bittet sie die Helden um Hilfe – sie ist nun vollends überzeugt, dass Praios' Wille die Gruppe nach Glyndhaven geführt hat, um diese Entdeckung zu ermöglichen. Sie bietet an, die gesamten Expeditionskosten zu bestreiten, und falls die Helden nicht aus bloßer Göttertreue an den Rand der Welt ziehen wollen, stellt sie auch eine Belohnung in



Aussicht (bis zu 60 D pro Held – Auridalur leidet durch das Bernsteinmonopol nicht an Geldmangel).

Es steht zu hoffen, dass die Gruppe einwilligt (andernfalls endet das Abenteuer hier und Quenia zieht alleine los). Helden, die im Gebet zu ergründen versuchen, ob diese Reise tatsächlich Praios' Wille ist, fühlen Zuversicht und Zustimmung. Und führte nicht auch Sankt Quanions Suche den Heiligen der Legende zufolge „bis an die Ränder der Welt“?

VORBEREITUNGEN

Quenia nutzt die Verbindungen und das Vermögen des Tempels, um die bestmögliche Ausrüstung für die Reise zu organisieren. *Eiskundige* Helden sind eingeladen, ihren Rat beizusteuern, während jene mit Handelserfahrung beim Einkaufen und Feilschen helfen können. Insgesamt wird im Lauf von etwa zwei Wochen folgendes zusammengestellt:

● Pro Held (und Quenia) ein Hundeschlitten mit erprobten Hunden und einem erfahrenen Schlittenführer (zum Großteil Nivesen). Die Schlitten dienen dem Transport der Ausrüstung, die Helden müssen selber laufen. Falls jemand die angeheuerten Schlittenführer genauer in Augenschein nehmen möchte, finden Sie eine Liste auf Seite 119.

● Haltbare Nahrung (Trockenfleisch, Honig, Nüsse), Kochgeschirr, Brennmaterial (wichtig, um Schnee zu schmelzen).

● 20 Portionen Chonchinissalbe zur Behandlung von Erfrierungen.

● Gute Pelz- und Wollkleidung (insgesamt Kälteschutz 11 bei BE 3, mit Pelzfäustlingen KS +1, aber FF -5), dazu Schneeschuhe und Schutzbrillen aus Bernstein gegen Schneeblindheit.

● Zelte, gefütterte Schlafsäcke, Wolldecken, kleine Spaten zum Graben von Schneelöchern als Unterschlupf.

● Die Bernsteinscheibe wird mit Quenias astronomischen Instrumenten (Hylailer Drehkreuz, Quadrant, Fernrohr) und Sterntafeln in einer gepolsterten und abgedichteten Kiste transportiert.

WISSEN IST MACHT

Die Hohe Lehrmeisterin sucht schon vor der Abreise nach Hinweisen, was die Expedition im Norden erwarten könnte. Dazu schlägt sie eine Arbeitsteilung vor: Die Hüter forschen in den Klosterarchiven, während sich die Helden in Glyndhaven nach Legenden oder Berichten von Reisenden umhören. Welterfahrene Pilger kommen leichter mit den Seeleuten und Glücksrittern der Stadt ins Gespräch als die wegen des Bernsteinmonopols unbeliebten Hüter.

SAGEN UND SEEMANNSGARN

In den Gaststuben der Stadt finden sich genügend Leute, die etwas zu erzählen haben – im *Blasloch* vor allem Seefahrer, die ihre Heuer vertrinken, im Gasthof *Daunenweiße* eher Bernsteinsammler und Händler. Wer Geschichten hören will, muss selbst auch welche beisteuern, und so werden

die Helden immer wieder zum Vortragen aufgefordert (der Wahrheitsgehalt zählt dabei deutlich weniger als der Unterhaltungswert). Künstlerische Darbietungen, aber auch Lokalrunden, helfen ebenfalls, die Zunge der Einheimischen zu lösen, während das Pochen auf die Autorität der Kirche vergeblich ist.

Hier können Sie Ihren Spielern wilde Räuberpistolen aufstischen – gute Elemente sind schwarze Geister in Segelschiffen aus Eis, Kristallwürmer, die von Körperwärme angezogen werden und ihre Stacheln ins Fleisch von Schlafenden bohren, der Polardiamant, der dort liegen soll, wo selbst die Zeit gefriert oder zottelige Frostriesen, die keinen Eindringling in ihrem Reich dulden. Ein Motiv, das die Neugier der Helden wecken sollte, ist das sagenumwobene Bernsteinschloss. Lassen Sie der Gruppe die hier abgedruckte Version zukommen; Sie können aber auch verschiedene Varianten kursieren lassen. Das Schloss kommt in zahlreichen Geschichten vor und wurde angeblich schon an mehreren Orten im Norden gesichtet (was damit zusammenhängen dürfte, dass Arupal beim Absturz in mehrere Trümmer zerbrach).

DIE LEGENDE VOM BERNSTEINSCHLOSS

Einst lebte hoch im Norden ein armer Witwer namens Pagol. Er hatte drei Kinder, und oft mussten sie hungern und frieren. Eines Tages, als er ihr Weinen nicht mehr ertrug, sagte er: „Ich will unser Schicksal in die Hand des Herrn Firun legen – mag er entscheiden, ob wir leben oder sterben!“ Mit seinem kleinen Boot fuhr er aufs Meer, bis er eine Eisscholle fand. Die bestieg er und ließ sich ins Eismeer davontreiben.

Doch Firuns milde Tochter hatte Mitleid, und ihr Hauch blies Pagol an eine Küste aus glitzerndem Eis. In der Ferne sah er ein Funkeln, und als er darauf zuging, erblickte er ein Schloss mit hohen Türmen und goldenen Zinnen, das war über und über mit Bernstein geschmückt. Ein breiter Weg, mit Bernsteinbrocken gepflastert, führte darauf zu. Pagol dankte den Göttern, und da er den Frieden des Schlosses nicht stören wollte, sammelte er von den kostbaren Pflastersteinen so viele, wie er tragen konnte. Dann stieg er wieder auf seine Eisscholle, und der Wind trug ihn an die heimatliche Küste. Das Schloss aber, und all die Schätze in seinem Inneren, wartet immer noch im Eis auf jenen, der sie zu holen wagt.

Die zweite wichtige Geschichte, die die Gruppe ausfindig machen kann, ist ein altes nivesisches Märchen. Die Überlieferungen der Schamanen haben einen Widerhall der Erinnerung an Arupal bewahrt, so dass hier einige wichtige Informationen verborgen sind. Die einzige Person in Glyndhaven, die diese Sage kennt, ist die norbardische Händlerin *Hirjuscha* (*996 BF, laut, mag schüchterne Männer), die Fremde

gern zu einem Wettrinken herausfordert. Um sie unter den Tisch zu trinken, müssen drei *Zechen*-Proben +5 gelingen (pro Held, den Hirjuscha bereits besiegt hat, werden die Proben um 3 Punkte leichter). Wenn die Norbardin am nächsten Tag wieder ansprechbar ist, erzählt sie die Geschichte, die sie einst von einer nivesischen Schamanin hörte.

DER KRIEG IM EIS

Vor vielen, vielen Wintern, mehr noch, als Sandkörner am Meeresstrand liegen, gab es ein Dorf, gebaut aus goldglänzendem Holz, mit Namen Atupal. Seine Dächer waren mit Gold gedeckt, schimmernde Juwelen zierten die Fenster, und statt Hunden bewachten schneeweiße *Kaimuk* die Häuser. Das Wundersamste jedoch war, dass Atupal sich in die Lüfte erheben konnte! Doch der Glanz des Dorfes erweckte den Neid dunkler Mächte, die vielgestaltig zusammenliefen, um Krieg zu führen. Schwarze Speere und schwarze Säbel drohten gifttriefend. Atupals Bewohner versuchten zu fliehen, weit in den Norden, damit die Feinde erfrieren sollten. Doch der Schwarm der Feinde war zahlreich, auch wenn viele niederstürzten, in gelbem Glanz gebannt. Atupal zersprang, wie ein Eisbrocken, den die Wurfkeule trifft, und stürzte hinab, und sein Glanz erlosch für immer.

Das nivesische Wort „Kaimuk“ bedeutet „Säbelzahniger“. Hirjuscha hat die nivesische Erzählung nur halb verstanden und einige Ausschmückungen hinzugefügt, und doch liegt in ihren Worten ein Körnchen Wahrheit über Arupals Vernichtung durch die Horden der Vielbeinigen.

ALTE SCHRIFTEN

Die Mönche des Hüterordens fördern einige interessante Quellen zutage. Ein Held mit untadeligem Leumund könnte bei der Recherche helfen und einen dieser Texte selbst entdecken oder die Gelegenheit nutzen, in den Archiven Auridalurs nach anderen Spuren zur Quanionsqueste zu suchen (Anregungen dazu finden Sie im Kapitel **Lichtblicke** auf Seite 200).



AUS DEM TRAKTAT „DE ORDO MUNDI“ VON QUANION PRAIOPOLD I.

(Übersetzt aus dem Bosparano)

[...] Und so wie die Welt als Ganzes ist auch die Seele ein wohl gefügtes Haus, mit starken Mauern und festem Fundament. Doch wehe! Stets rütteln und hämmern die Widersacher, dass die Mauern rissig werden und das Dach einstürze. Und was ist das LICHT, wenn nicht Fanal und Quelle der ewigen Ordnung des Herrn? Als ich wandelte auf meiner langen Suche, führte Praios' Wille mich bis an den Rand der Welt, wo Sein Auge den eisklaren Himmel erleuchtet. Und dort sah ich: Wenn das LICHT schwindet, schwindet die Ordnung! Selbst das stärkste Herz verzagt, wenn es alleine die Bürde tragen muss. Sogar, was auf ewig gefügt ist, kann Risse bekommen. Ich war das Werkzeug des Herrn, um zu stützen, was zu wanken drohte. Und nach mir werden andere kommen, die im Angesicht des Ersten ihre Augen dem Licht des Herrn öffnen. Und auch sie werden sehen.

Obwohl der Heilige Zeit seines Lebens nie im Detail offenbarte, was er auf seiner Suche erlebte, finden sich Andeutungen in Predigten und theologischen Schriften, die er nach seiner Erhebung zum Lichtboten im hohen Alter verfasste. In diesem Traktat „Über die Ordnung der Welt“ klingt die kosmische Bedeutung des Ewigen Lichts an; die Helden erhalten eine Andeutung über das Aufbrechen der gefrorenen Zeit. Die letzten beiden Sätze sind ein Hinweis darauf, wie die Helden dem Wächter des Bernsteinschlusses helfen können (siehe **Der Raum des Wächters** auf Seite 127).

AUS DER OFFENBARUNG DER SONNE

Wahrlich, höre nun abermals von denjenigen, die da frevelten wider das Licht. Es sahen die Fliegen, und die Käfer und die Allvielbeinigen, dass sie viele waren und den Himmel verdunkeln konnten. Sie sagten sich: „Lasst uns sehen, Schwärme aller Horizonte, ob wir auch die Sonnenscheibe einverleiben können, auf dass uns nie wieder der Frost in klammen Kälteschlaf entrücke.“ Und so stiegen sie empor, dass sie Schatten warfen auf ganz Dere und darüber hinaus. Sie flogen in PRAios' Auge, der nun blinzeln musste, da ihm die Myriaden lästerlich auf der Pupille lagen. Sein Lid schlug nieder und ließ die hoffartigen Schwarmtiere in flüssigem Goldfeuer vergehen. Als der Götterfürst sein Auge nach geraumer Zeit wieder öffnete, purzelten die Insekten auf die Welt nieder – jede einzeln eingeschlossen in festgewordenem Goldfeuer, das heute Bernstein genannt wird.

Diesen Abschnitt aus dem heiligen Werk des Ordensgründers Arras de Mott haben die Hüter sofort parat – immerhin ist er die mythologische Erklärung für die Entstehung des Bernsteins. Nach längerem Studium findet sich noch eine andere Stelle, die – vor allem zusammen mit dem nivesischen Märchen – von Interesse ist: In einer alten Abschrift

der *Offenbarung* steht auf jener Seite, in der die Gryphonen als Praios' erstes Volk beschrieben werden (Sie finden die vollständige Passage, die auch den Zusammenhang zu Greifen, Sphingen und Irrhalken herstellt, in **WdG 10**), eine Randnotiz eines unbekanntenen Verfassers:

AUS DER OFFENBARUNG DER SONNE

Wahrlich, höre nun von des Praios' erster erwählter Rasse, den Ucurianern, auch Gryphonen genannt, denen der Ewige Los ein eigenes Zeitalter bestimmte. Den Menschen gleich waren sie, mit hohen Schultern und von edler Gestalt, doch zugleich von Haupt und Haar wie Löwen, Tiger und Katzen. Sie beherrschten die Himmel und die Erden, die ihnen Praios zum Lehen gegeben hatte, denn sie ritten auf Adlern und fuhren auf Schiffen, die von Riesenfalken gezogen wurden.

[...]

Ach! Die Sonne sank über dem Ersten Volk, und seine Feinde waren zahlreich!

Ach! Ihr Schicksal erfüllte sich, die Ernte ihrer Seelen ward eingebracht!

Ach! Arupal, gülden wie die Sonne am Himmel, ist geborsten und zerschmettert, Ancchir, juwelengleich, liegt vergessen und seine Türme schweigen,

[unleserlich]

blickt einsam von den Höhen

[längerer Text unleserlich]

Die Notiz, wohl in einer göttlichen Eingebung verfasst, nennt die zerstörte fliegende Stadt Arupal ebenso wie die südliche Gryphonensiedlung Ancchir, die die Helden in **Integritas** aufsuchen werden. Lassen Sie die Helden über die gesam-

melten Informationen diskutieren und nehmen Sie dabei die Rolle Quenias ein, die sich in ihrer göttlichen Mission mehr als bestätigt sieht. Auf Sankt Quanions Spuren soll es in den Norden gehen, um das Geheimnis Arupals zu ergründen!

INS EWIGE EIS

Schließlich kommt die Zeit zum Aufbruch. Die Pilger werden mit dem Schiff an die Packeisgrenze gebracht, von wo es mit Schlitten und Schneeschuhen weitergeht. Die Fahrt mit der *Polardiamant* verläuft dank der erfahrenen Kapitänin *Fjordyn Keelenhov* (*984 BF, wettergegerbt, götterfürchtig) problemlos. Je nach der Jahreszeit, in der Sie das Abenteuer ansiedeln, liegt die Packeisgrenze etwa 150 Meilen nördlich des Yeti-Landes (Hochsommer) oder entsprechend südlicher (im Winter friert die Bernsteinbucht zu, so dass die Schiffsreise in diesem Fall unterbleibt).

Je länger die Fahrt dauert, desto größer werden die Treibeis-schollen, denen die *Polardiamant* geschickt ausweicht. Schließlich bedeckt trüb-silbriges Eis nahezu das ganze

Meer. Nur vereinzelt durchschneiden breite Spalten das Eis wie Fahrrinnen, doch diese sind trügerisch und können ein Schiff leicht einschließen. Daher heißt es nun, zu Fuß weiterzureisen. Mit Hilfe der angeheuerten Hundeführer werden Gepäck und Schlitten abgeladen, und dann beginnt der eigentliche Weg nach Norden.

Quenias Berechnungen zufolge wird die Expedition zwei bis drei Wochen lang über das Packeis reisen müssen. Wenn alles gut geht, reichen die Vorräte, um heimkehren zu können – dabei ist einkalkuliert, dass im Notfall die Schlittenhunde verzehrt werden. Die *Polardiamant* wird in einem Monat wieder an die Packeisgrenze aufbrechen und nach Lichtsignalen der Reisenden Ausschau halten.



Ins ewige Eis

DIE BEGLEITER DER HELDEN

Neben Quenia und der Gruppe besteht die Expedition auch aus den Schlittenführern und ihren Gespannen. Jeder einzelne ist *eiskundig* und versteht sein Handwerk.

● *Eiko* (*1005 BF, Nivese, rauchgraue Augen, fröhlich) ist ein erfahrener Robbenjäger. Er macht gern Witze über verfrorene Südländer.

● *Sanja* (*1008 BF, Norbardin, praiosgläubig, helle Stimme) nimmt an der Expedition teil, weil sie die heilige Queste unterstützen möchte. Ihr offensichtlicher Eifer könnte den Helden verdächtig sein, ist aber absolut ehrlich.

● *Kervo* (*993 BF, Nivese, kahl, auffällige Nasenhaare) kennt das Eis wie seine Westentasche. Die anderen Hundeführer geben viel auf seine Erfahrung.

● *Vaala* (*1000 BF, Nivesin, wortkarg, vernarbt, zwei Finger fehlen) trägt die Krallen eines Firunsbären, den sie einst allein erlegte, als Trophäe (obwohl der Bär Firun heilig ist, stellt der offene Kampf mit ihm keinen Frevel dar).

● *Aleks* (*998 BF, Norbarde, geschwätzig, kräftig) streitet sich oft mit Kervo, um dann doch zu tun, was der Nivese vorschlägt.

● *Rukosari* (*1001 BF, Nivesin, abergläubisch, Knochenamulette) hält nach Nordlichtern Ausschau, in denen sie Zeichen der Himmelswölfe vermutet.

NORDWÄRTS!

Vor den Helden liegen Wochen voller Entbehrungen, Anstrengung und Kälte. Aufgrund der guten Ausrüstung sind die Strapazen einigermaßen erträglich (im Normalfall wird kein Kälteschaden fällig, Regeneration ist nur um 2 Punkte vermindert), zumal die mitreisenden Nivesen sehr gut darin sind, Nachtlager in Schneelöchern zu errichten.

Quenia hält sich tapfer, auch wenn sie an gefährlicheren Stellen eine helfende Hand gebrauchen kann. Nacht für Nacht ist ihr Blick auf die Sterne gerichtet, die die meiste Zeit über unwirklich nah am Himmel funkeln – ein gutes Omen, denn normalerweise bedecken oft Wolken den Polarhimmel. Die Geweihte überprüft regelmäßig ihre Berechnungen und bestimmt so den Kurs der Expedition.

Tagsüber wechselt sich gleißende, nur dank der Bernsteinbrillen zu ertragende Helligkeit mit mattem Zwielicht ab. Es herrscht *Firunskälte* (2W6 kTP(A) pro 2 Stunden, Haut klebt an blankem Metall fest), in der Nacht *Grimmfrost* (2W6 kTP(A) pro 2 SR, sogar Branntwein gefriert; der BF von Metallwaffen steigt um 1, der von Holz Waffen um 2). Genaue Regeln zur Kälte finden Sie in **WdS 144f**.

Die folgenden Herausforderungen können nach Belieben eingesetzt werden, um die Reise auszugestalten:

● **Trügerisches Eis:** In einer leichten Senke ist das Eis so dünn, dass es das Gewicht eines Menschen nicht trägt. *Gefahreninstinkt*-Proben (oder *Sinnenschärfe* +5) warnen im letzten Moment. Wer einbricht, muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 ablegen, um durch den Sturz ins eisige Wasser nicht für 2W6 KR handlungsunfähig zu sein. Wenn es gelingt, den Eingebrochenen zu retten, bleibt das Problem seiner durchnässten Kleidung, deren Kälteschutz auf Null fällt und die am Körper zu gefrieren droht.

● **Firuns Hauch:** Der von Norden wehende Wind wird stärker. Die Temperatur fällt, und zusammen mit dem schneidenden Wind, der den Wanderern winzige Eiskristalle ins Gesicht bläst, verursacht die Kälte 2W6+2 Kälte-TP(A) pro Stunde. Zieht die Gruppe weiter, ist sie dem Sturm bis zum Abend ausgesetzt.

● **Eisspalte:** Immer wieder ist ein Krachen und Knacken zu hören, wenn das Packeis bricht. Manchmal lösen sich große Schollen am Rand des Eises, mitunter entstehen aber auch meilenlange Risse. Eine drei Schritt breite, west-östlich verlaufende Spalte versperrt der Expedition den Weg und erzwingt einen tagelangen Umweg oder verlangt eine kreative Lösung, wie man mit den Schlitten auf die andere Seite gelangt. Ein Sturz in die Spalte verursacht 8W6-8 TP(A) Fallschaden (WdS 144).

● **Firuns Bote:** Ein hungriger Eisbär (**ZooBotanica 73**) umschleicht das Lager, bleibt aber friedlich, sofern man ihn in Ruhe lässt und ihm niemand allein über den Weg läuft.

● **Getrübe Hoffnung:** Tagelanger, eisiger Dunst versperrt den Blick auf die Sterne. Mit jedem Tag wächst die Sorge, vom Kurs abzukommen, die Schlittenführer werden unruhig und Quenia betet inständig, Praios möge die Nebel vertreiben.

GOLDENE SCHERBEI

Nach acht Tagen Reise entdeckt ein aufmerksamer Held etwas Goldenes, das eine Meile östlich im unendlichen Weiß funkelt. Die Stelle ist schwierig zu erreichen, da sich hier das Packeis in haushohen Schichten übereinander geschoben hat (Ansammeln von 15 TaP* mit *Orientierungs*-Proben, nach jeder Probe wird eine *Klettern*-Probe fällig, deren Scheitern 2W6-2 TP(A) Sturzschaden zur Folge hat), aber schließlich erreichen die Helden eine unebene, von Eisbrocken übersäte Fläche, auf der mehrere goldene schimmernde Klumpen liegen – Bernstein! Die kleineren Stücke sind kopfgroß, andere Teile erreichen die Ausmaße eines Großschildes. Seit der Bernsteinbann an Kraft verliert, brechen immer wieder Vielbeinige aus ihren goldenen Gefängnissen frei. Diese Stücke, die über eine Fläche von 200 mal 200 Schritt verteilt liegen, sind die Überreste von drei übermannshohen Bernsteinbrocken, in denen je ein Insektenkrieger eingeschlossen war. Eine nähere Untersuchung führt daher zu einer beunruhigenden Entdeckung: Alle Stücke haben auf einer Seite eine glatte Wölbung, während die Ränder und die gegenüberliegende Seite scharfkantig sind und an zerbrochenes Glas

erinnern. Manche der Steine passen mit diesen Bruchkanten aneinander, als wäre hier ein riesiger Bernsteintropfen in Stücke zersplittert. Die scharfkantige Innenseite ist von Einkerbungen und Mustern überzogen. Ein großes, längliches Bruchstück hat eine besonders auffällige Höhlung, deren scharf abgegrenzte Form an eine gekrümmte, spitze Klinge erinnert. Der Bernstein ist an dieser Stelle schwärzlich verfärbt, und feine Risse gehen von der Höhlung aus.

Wenn die Helden genügend Stücke zusammentragen und untersuchen, lässt sich mit einer Probe auf *Tierkunde* +2 (alternativ *Malen/Zeichnen* +5) ein Bild aus den Abdrücken im Bernstein zusammenfügen: Lange, dornenbewehrte Hinterbeine, zwei Armpaare, die in säbelartigen, gekrümmten Schneidwerkzeugen enden, ein von Platten bedeckter, dünner Leib, und ein Kopf mit geschwungenen Mandibeln, der an eine Gottesanbeterin erinnert – das ganze über zwei Schritt hoch. Wo sich Schneidzangen und Mandibeln der Kreatur im Bernstein abgedrückt haben, ist der Stein schwärzlich verfärbt und brüchig. Insgesamt lässt der Zustand der Splitter den unangenehmen Schluss zu, dass sie von innen heraus gesprengt wurden. Wenn die Helden ihre Erkenntnisse nicht ausdrücklich verheimlichen, lösen sie unter den Nivesen große Unruhe aus.

JÄGER IM EIS

Die Furcht der Hundeführer ist berechtigt: Die Insektenkrieger sind zum Töten geschaffene, unerbittliche Jäger, und nach Äonen der Starre lechzen sie nach warmem Blut. Ab sofort können Sie diese Relikte eines längst vergangenen Zeitalters als stetig präsente Bedrohung im Eis verwenden. Schüren Sie die Spannung zuerst durch Spuren im Schnee, klickende Geräusche in der Nacht und einen verschwundenen Schlittenhund, bis endlich der erste Angriff erfolgt. Im Krieg gegen die Gryphone erschufen die Brutköniginnen der Vielbeinigen unzählige Kämpfer – verwenden Sie also ruhigen Gewissens so viele, wie Sie brauchen, um Ihre Gruppe zu fordern.

Insektenkrieger

Schneidzangen:

INI 16+1W6 AT 18 PA 13 TP 1W6+6 DK NS

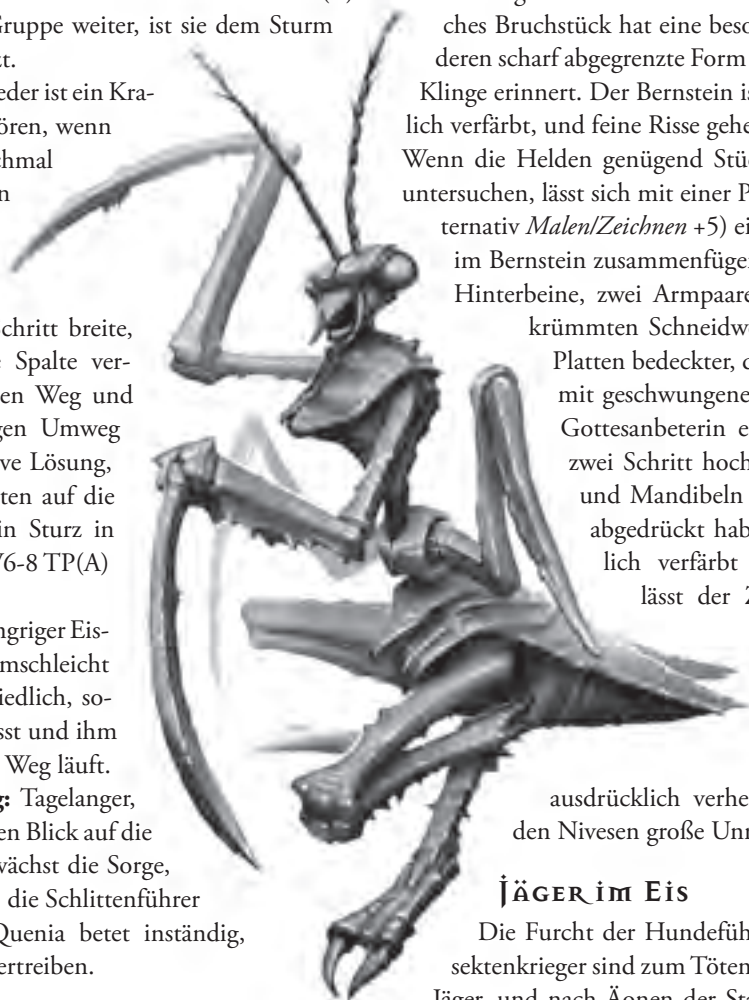
Mandibeln:

INI 16+1W6 AT 15 PA – TP 1W6+4* DK N

*+Säure

LeP 30 RS 7 WS 9 AuP 50 MR 8 GS 8

Besondere Kampfmanöver und -eigenschaften: 3 Aktionen (2 AT, 1 PA) pro KR, Säure (-1 RS pro Treffer, +1W6 TP Säureschaden)



OPTIONAL: NEUE KÄLTREGELN

Alle Angaben zu Kälteschutz und Kälteschaden in diesem Abenteuer folgen den herkömmlichen Regeln aus **Wege des Schwerts** (Seite 144f). Diese sind relativ „heldenfreundlich“ – wenn man sich warm genug anzieht, kann man praktisch nicht erfrieren, egal, wie kalt es wird. Im Ergänzungsband **Wege der Entdecker** (Seite 153f.) wurden neue Kälteregele vorgestelt, die realistischer sind und eine Gruppe auf dem Weg in den hohen Norden deutlich stärker fordern. Wenn Sie die Reise gefährlicher gestalten wollen, finden Sie hier diese Regeln kurz zusammengefasst:

KÄLTESCHADEN

Kälte entzieht Lebensenergie. Der entstehende Schaden sind Kältetrefferpunkte (kTP), denen man durch passenden Kälteschutz vorbeugen kann. Kälteschaden entsteht, wenn man über gewisse Zeit einer niedrigen Temperatur ausgesetzt ist – je kälter die Umgebung, desto schneller tritt der Schaden ein.

Kälteklasse	Temperatur	Kälteschaden
1: Mäßig warm	20 bis 10 °C	keiner
2: Kühl	10 bis 0 °C	1W6 kTP pro 6 Stunden
3: Kalt	0 bis -10 °C	1W6 kTP pro Stunde
4: Frostig	-10 bis -20 °C	1W6 kTP pro Viertelstunde
5: Eisig	-20 bis -35 °C	1W6 kTP pro Spielrunde
6: Firunsfrostig	-35 bis -50 °C	1W6 kTP pro Minute
7: Grimmfrostig	-50 bis -100 °C	1W6 kTP pro halber Minute
8: Namenlos kalt	-100 bis -150 °C	1W6 kTP pro 2 Kampfunden
9: Niederhöllisch kalt	unter -150 °C	1W6 kTP pro Kampfunde
Kalter Wind (<i>Firuns Hauch</i>)		Kälteklasse +1
Orkan (<i>Eissturm</i>)		Kälteklasse +2
Wärmendes Feuer		Kälteklasse -1

SCHUTZ VOR KÄLTE

Die Höhe des Kälteschutzes richtet sich nach dem Material, in das man sich hüllt. Jeder Punkt Kälteschutz senkt die Kältstufe um 1. Wer also bei kalter Temperatur (z. B. -5 °C) normale Kleidung trägt, für den ist es ist kühl – er erleidet 1W6 kTP pro 6 Stunden. Unvollständige oder beschädigte Kleidung verliert Kälteschutz nach Ermessen des Meisters.

Material	Kälteschutz	Behinderung
Dünner Schleierstoff	0	0
Wollstoff, Leinen, Leder	1	1
Dünner Pelz, sehr dicke Wolle, Bausch	2	2
Dicker Pelz (Bärenfell)	3	3

Weitere Bedingungen	Kälteschutz
Stoff (außer Wolle) ist feucht/nass	-1/ kein Kälteschutz
Feuchte Wolle	+0
Nasse Wolle	-1
Kälteresistenz	+1
Akklimatisierung Kälte	+1
Kälteempfindlichkeit	-1


Mehrere Schichten übereinander addieren den Kälteschutz, aber auch die BE. Je nach Verarbeitung kann der Meister den Kälteschutz senken oder erhöhen: Die hervorragend gearbeitete Winterkleidung, die die Praioskirche für diese Expedition kauft, erhält +1 auf den Grundwert von 3 für dicken Pelz, insgesamt also mit wollenem Unterzeug nach den neuen Regeln Kälteschutz 5 bei BE 4.

KÄLT EWUNDEN

Sobald ein Held durch Kälte so viele LeP verliert, dass er seine Wundschwelle überschreitet, entsteht eine Wunde – also eine Erfrierung. In diesem Fall gilt das auch, wenn der Schaden nach und nach eintritt. Eine solche Wunde hat die üblichen Auswirkungen, also AT, PA, FK und GE je -2, GS -1. Wenn Sie möchten, können Sie die Auswirkungen aber auch variieren, indem Sie auf das betroffene Körperteil eingehen. Üblicherweise entstehen Erfrierungen an ungeschützte Extremitäten, also Zehen, Fingern, eventuell der Nase. Sind die Zehen betroffen, sinkt der FK-Wert nicht, die GS aber um 2. Bei Erfrierungen an den Händen sinken weder GE noch GS, aber die FF um 2 – und bestimmte Handlungen sind eventuell gar nicht mehr möglich, zum Beispiel Bogenschießen oder feinmechanische Proben. Sobald ein Held zwei Kältewunden erhalten hat, beginnt das betroffene Körperteil abzusterben. Wenn diese Wunde nicht innerhalb von einer Stunde auf magische Weise geheilt wird, ist er verloren. Wird der Körperteil dann nicht amputiert, infiziert er den Helden mit Wundfieber (siehe **WdS 157**).

ABB AU VON KÄLTESCHADEN

Kälteschaden kann wie jeder andere regeneriert oder geheilt werden. Das passende Talent für die Behandlung von Kälteschaden ist *Heilkunde Krankheiten*, Chonchinissalbe hilft gegen Erfrierungen genauso wie gegen Brandwunden (siehe **ZooBotanica 233**). Kältewunden werden ebenso behandelt wie normale Wunden. Ist es jedoch zum Absterben gekommen, kann der Schaden zwar wieder regeneriert werden, die Behinderung bleibt aber: Verlorene Finger reduzieren die FF, verlorene Zehen die GS und verlorene Ohren oder die Nase das Charisma (was über den Nachteil *Unansehnlich* abgehandelt werden kann). Hier kann nur noch ein Wunder oder überaus mächtige Heilmagie helfen.



Die Insektenkrieger werden von der Kälte nicht beeinträchtigt. Sie verfügen über Dunkelsicht und greifen bevorzugt nachts an, da sich ihr dunkler Chitinpanzer tagsüber gut vom Eis abhebt. Sie jagen und kämpfen wie schlaue Raubtiere, eine Verständigung mit ihnen ist nicht möglich. Sobald einer von ihnen eine Wunde verursacht oder selbst erlitt, kämpft er bis zum Tod. Wenn mehrere von ihnen gleichzeitig angreifen, handeln sie planvoll und aufeinander abgestimmt – offenbar verfügen sie über eine Möglichkeit, miteinander zu kommunizieren, obwohl sie keine hörbaren Laute ausstoßen.

DIE TÜCKE DES PACKEISES

Je weiter die Gruppe nach Norden vordringt, desto häufiger stößt sie auf bizarre Formationen, in denen sich Eisschollen zu riesigen, kantigen Hindernissen auftürmen. Da das Packeis in Bewegung ist, laufen immer wieder tiefe Risse durch den Boden. Die Eismassen bilden ein Gewirr aus unwegbaren Flächen, klaffenden Schluchten und übereinander getriebenen, haushohen Platten. Mit jedem Tag kommt die Expedition schlechter voran, Umwege und Kletterpartien zehren an den Kraftreserven und Vorräten. Lassen Sie die Helden je vier *Klettern*-Proben +2 ablegen. Jede gescheiterte Probe bringt einen Punkt Erschöpfung ein, der für den Rest der Reise nicht durch Regeneration beseitigt werden kann. Am zwanzigsten Tag der Reise muss Quenia sich eingestehen, dass ihre Schätzung der Reisedauer zu optimistisch war. Die Gruppe ist ihren Peilungen zufolge noch zumindest 100, eher 150 Meilen von ihrem Ziel entfernt – also müsste man

etwa weitere zwei Wochen nach Norden ziehen. Das bedeutet, dass man bis dorthin zwar noch genügend Proviant und Brennstoff hat, die Vorräte aber selbst im besten Fall nicht für die Rückreise reichen. Quenia ist entschlossen, trotzdem weiterzugehen und auf Praios zu vertrauen, sie stellt aber jedem frei, zu diesem Zeitpunkt umzukehren. Mit Ausnahme von Sanja entschließen sich sämtliche Hundeführer zur Umkehr und raten den Helden, mit ihnen zurückzugehen.

Die Helden müssen sich nun entscheiden, ob sie die sichere Rückreise wählen oder ihr Leben in die Hände der Götter legen. Jeder, der seine Chancen rational abwägt (*Wildnisleben*-Probe), kommt zu dem Schluss, dass die Weiterreise den sicheren Tod bedeutet, wenn kein Wunder geschieht. Wer aber versucht, im Gebet Praios' Willen zu ergründen oder sein Herz zu befragen (IN-Probe), hat das Gefühl, nach Norden gerufen zu werden. Auch die Gabe *Prophezeien* oder ein GÖTTLICHER FINGERZEIG weisen nordwärts. Wenn Sie möchten, können Sie auch ein Omen (einen Lichtfunken am Horizont, einen ermutigenden Traum oder Ähnliches) senden – machen Sie es Ihren Spielern aber nicht zu leicht. Das Abenteuer geht davon aus, dass die Helden auf Praios vertrauen und weitergehen. Tun sie das nicht, sind sie an dieser Prüfung der Queste gescheitert. Quenia setzt den Weg in jedem Fall fort, notfalls allein mit Sanja (es sei denn, man schleift sie mit Gewalt nach Süden zurück). In diesem Fall können Sie entscheiden, ob sie die Herausforderungen des Bernsteinschlusses alleine überlebt und so zum Sumyrdalun wird oder ob sie scheitert, weil die Helden sie im Stich ließen (im offiziellen Aventurien wird davon ausgegangen, dass Quenia lebend zurückkehrt).

FEST IM GLAUBEN

Sanja allein kann nicht für alle Reisenden Schneelöcher graben, so dass ab nun bei jedem Nachtlager zumindest einem Helden eine Probe auf *Wildnisleben* +5 gelingen muss. Ansonsten ist in dieser Nacht keine Regeneration möglich. Sanja tut ihr Bestes und ist von einem wahren Feuereifer erfüllt. Misstrauische Helden können sie übrigens nach Herzenslust untersuchen – sie ist nicht magisch beeinflusst, lügt nicht und hat nichts zu verbergen, im Notfall stimmt sie sogar einer SEELENPRÜFUNG zu.

Eine Woche vergeht unter großen Mühen. Die Ausrüstung leidet bereits stark unter der Kälte (Armbrust- und Bogensehnen sind längst nutzlos, alle Holz- und Ledergegenstände ohne besonderen Schutz werden spröde und zerbrechlich), der Proviant ist streng rationiert und die Helden haben das Gefühl, dass ihnen nie mehr warm werden wird.

EISSTURM

Acht Tage nach der Umkehr der Führer verfinstert sich der Himmel im Nordwesten. Eine *Wettervorhersage*-Probe +5 verrät, dass ein schwerer Sturm heranrast – die Helden haben 2W6 SR Zeit, eine geschützte Stelle zu finden (*Wildnisleben*-Probe +5), dann trifft Firuns Zorn sie wie ein Keulenschlag. Selbst in einem Unterschlupf erleidet man 2W6+2 kTP(A)/SR; wer dem Wind ungeschützt ausgesetzt ist, hat zusätzlich noch das Problem, dass der Kälteschutz seiner Kleidung alle 3 SR um 1 fällt, weil Eis und Schnee durch die Ritzen dringen. Zusätzlich besteht die Gefahr, dass die Helden im Sturm voneinander getrennt werden, wenn sie keine geeigneten Vorkehrungen treffen.

Das Wüten der Elemente dauert drei Stunden an. Danach hat jeder Held 1W6 (in einem Unterschlupf) oder 2W6+2 (im Freien) Punkte Erschöpfung erlitten. Prüfen Sie nach den Regeln in **WdS 155**, ob jemand Erfrierungen davongetragen hat (um zu verdeutlichen, wie sehr die Helden an ihre Grenzen gehen, können Sie festlegen,



dass jeder Pilger zumindest einen permanenten LeP durch Erfrierungen verliert). Möglicherweise geht während des Sturms auch Ausrüstung oder ein Teil des spärlichen Provianten verloren.

Auf der Weiterreise wird jeder Schritt zu einem Kampf gegen die Kälte und den eigenen Körper. Verlangen Sie ab und zu *Selbstbeherrschungs*-Proben, bei deren Misslingen der Betreffende von seinen Gefährten daran gehindert werden muss, sich in den Schnee zu setzen und auf den Tod zu warten. Zwei weitere Tage vergehen, und noch immer umgibt nur glitzerndes, tödliches Eis die Helden. Nordwärts ist nichts auszumachen, das auf ein Ende der Strapazen hindeuten könnte, und zum Umkehren ist es längst zu spät. Lassen Sie die Stimmung in der Gruppe auf einen Tiefpunkt sinken, bevor ein göttliches Zeichen den Pilgern wieder Mut macht.

САМЫ́Й КВАНИОНС СПУР

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
 Jeder Atemzug schmerzt in den Lungen, und nur der Schmerz zeigt euch, dass ihr noch lebt – eure Arme und Beine spürt ihr schon kaum mehr, an euren Wimpern kleben Eiskörner, und die ewige, gnadenlose Kälte ist tief in eure Knochen gedrungen. Tagsüber narret euch das glitzernde Weiß mit blendender Schärfe, nachts funkeln die Sterne kalt und gleichgültig über euren Köpfen. Noch ein Schritt. Noch einer. Was für ein Ende, am Rand der Welt, für alle Zeit im Eis gefangen, unbegraben, unbeweint!
 Was ist das? Eine kleine Vertiefung wirft einen scharfen, dunklen Schatten. Eine Sinnestäuschung, ein letztes Trugbild, bevor die Kälte eure Herzen erstarren lässt? Aber der Abdruck ist da, so deutlich, als hätte glühendes Eisen ihn in das unbarmherzige Eis gedrückt, die Fußspur eines Mannes mit einfachem Schuhwerk, in deren Mitte sich ein kleines, rundes Muster abzeichnet. Jetzt erkennt ihr es: eine Blüte, deren Blütenblätter euch in perfekter Symmetrie grüßen: Eine Quanione aus Eis!

Das Zeichen verleiht den Pilgern neuen Mut. Tatsächlich nähern sich die Helden ihrem Ziel, sie wandeln im wahren Sinne des Wortes auf Quanions Spuren. Quenia schlägt vor, in die Richtung weiterzugehen, in die der Abdruck weist und die zu ihren letzten Berechnungen passt.

Am nächsten Tag stößt die Gruppe auf einen zwei Schritt hohen, scharfkantigen Bernsteinmonolithen, der durch sein Funkeln schon von weitem zu entdecken ist. Das schwache Sonnenlicht bricht sich in dem klaren Stein und wirft einen goldenen Schatten auf das Eis, der in Richtung Norden weist. Wenn die Helden weitergehen, finden sie zwei weitere, größere Bernsteine, die wie abgebrochene Nadeln schräg aus dem Eis ragen: Trümmer Arupals, die seit Äonen hier stecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
 Ihr überwindet eine leichte Steigung und gelangt an ein Feld aus blauweißem Firn, das von Bernsteintümmern übersät ist. Die kleinsten Steine sind hüft-hoch, die größten messen über vier Schritt, und jeder einzelne ragt aus dem Boden, als hätte ein Riese ihn vom Himmel geschleudert. Das Sonnenlicht bricht sich an den klaren Kanten und zaubert Flächen aus goldenem Licht auf das Eis. Rechter Hand türmen sich Packeisschollen zu einem turmhohen, zerklüfteten Hügel und glitzern in kaltem Blau.

Die Untersuchung der Bernsteinbrocken erbringt keine Hinweise auf magische oder karmale Kräfte. Auffällig ist, dass die goldenen Schatten der Monolithen nicht dem Sonnenstand entsprechen, sondern allesamt in die von den Steinen bedeckte Fläche hinein zeigen, als würden ihre Facetten das Licht umlenken. Wenn die Sonne ihren Höchststand erreicht, bedeckt ein komplexes Muster aus goldenem Licht die gesamte Ebene. Aus der Perspektive der Helden ist es unmöglich, es in seiner Gesamtheit zu sehen, weshalb sich auch kein Zentrum bestimmen lässt. Wenn die Sonne weiterwandert, wird das Licht blasser, das Muster löst sich innerhalb einer Stunde auf. Um die Ebene zu überblicken, muss man sie von einem erhöhten Punkt aus betrachten. Ein fliegender Held kann diese Herausforderung leicht lösen, ansonsten wird jemand den Packeishügel erklettern müssen (drei *Klettern*-Proben +4, beim Scheitern 3W6–3 TP(A) Fallschaden). Von oben kann man das Spiel der Lichtreflexe gut verfolgen, das sich täglich zur Praisostunde wiederholt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
 Schimmerndes Goldlicht tanzt über glitzerndes Eis, webt ein Muster, das vor deinen Augen mit jedem Atemzug vollständiger wird. Linien kreuzen sich in hellen Flächen, entfalten sich zu komplexen geometrischen Figuren. Licht und Schatten streben aufeinander zu, und ihre strenge Klarheit lenkt deinen Blick unwillkürlich zu einem Punkt im Zentrum der Ebene. Hier stehen drei große Bernsteinbrocken, und nun berühren ihre goldenen Schatten einander, bilden ein gleichseitiges Dreieck aus Licht, umgeben von einem Gespinnst aus strahlenden Fäden und funkelnden Zeichen. Das Dreieck flimmert und flirrt, goldene Funken tanzen plötzlich in seinem Inneren.

Wenn man das Dreieck aus Licht von oben erspät hat, ist es auch vom Boden aus leicht aufzufinden. Solange das Muster vollständig ist (vom Höchststand der Sonne an eine Stunde lang), öffnet sich an dieser Stelle das Tor in die Gefrorene Zeit: Jeder, der in das Dreieck tritt, wird dorthin entrückt, wo das Bernsteinschloss seine ewige Wacht hält.

JENSEITS DER ZEIT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einem Wimpernschlag verändert sich die Welt. Noch immer ist es bitter kalt, noch immer steht ihr auf einer eisglitzernden Ebene, aber der Himmel über euch ist nachtschwarz. Kalt glitzern Sterne über euch, die ihr noch nie zuvor gesehen habt. Und doch scheinen sie euch vertraut: Es sind dieselben fremdartigen Konstellationen, die in der Bernsteinscheibe funkeln! Als unverrückbares Zentrum strahlt der Polarstern ewig und unveränderlich, doch als ihr länger den Himmel blickt, fällt euch auf, dass auch die anderen Sterne unbewegt stehen. Gefroren in der Zeit. Die zahlreichen Bernsteinbrocken sind verschwunden. Ihr steht am Rand eines flachen Kraters, und in seinem Zentrum erheben sich goldene Türme, Wände und Flächen, ragen leicht schräg aus dem Eis: Ein Bauwerk, von keines Menschen Hand geschaffen, aus metallglänzendem Holz, schwerem Gold, von innen heraus glühendem Sonnenstein und blitzendem Kristall. An manchen Stellen sind die ebenmäßigen Kanten abgeplatzt und gebrochen.

DIE UMGEBUNG

Die Zone der Gefrorenen Zeit gleicht der Eisfläche, die die Expedition in den letzten Tagen durchquerte. Ein wesentlicher Unterschied besteht darin, dass sich die Sterne am klaren Himmel nicht bewegen und die Nacht nie endet. Es herrscht *Grimmfrost*, allerdings weht kein Wind. Arkane Untersuchungen zeigen eine alles durchdringende, starke Magie (Merkmal *Temporal*) ohne erkennbare Struktur und ohne Zentrum.

Die Helden können sich in jeder Richtung beliebig weit bewegen, wandern dabei aber durch ewiges, unveränderliches Eis. In der unmittelbaren Umgebung des Schlosses gibt es allerdings eine Entdeckung zu machen.

DER KERKER DER VIELBEINIGEN

120 Schritt vom Bernsteinschloss entfernt liegt eine flache, 150 mal 75 Schritt messende Senke, deren Boden an vielen Stellen mit einer goldgelb glänzenden Substanz bedeckt ist. Das trübe, glasharte Material erinnert an geschmolzenen und wieder erstarrten Bernstein. Je näher man dem Zentrum der Senke kommt, desto häufiger werden diese 2-5 Schritt durchmessenden „Bernsteinpfützen“. Manche von ihnen sind unversehrt, aber gegen das Zentrum hin werden Risse immer häufiger. In der Mitte des Areals bildet der Bernstein eine zusammenhängende, gut 50 mal 20 Schritt große Fläche, unter der sich kein Eis befindet. Stattdessen zeichnet sich ein dunkler Schatten ab: Die Bernsteinplatte verschließt einen Abgrund im Eis. Auch diese zentrale Platte ist von fei-

nen Rissen durchzogen, an manchen Stellen ist der Bernstein verätzt und brüchig.

An dieser Stelle begruben die Verteidiger Arupals ein Angriffsgeschwader der Vielbeinigen mitsamt seiner Brutkönigin in flüssigem Sonnenstein. Die Bernsteinflächen entpuppen sich bei näherer Untersuchung als die Oberseite großer, abgerundeter Klumpen. Einige sind leer, in anderen sind undeutlich die Umrisse riesiger Insektenwesens zu erkennen. Viele gleichen den Kriegeren, mit denen die Helden bereits zu tun hatten. Es gibt jedoch auch kleinere, geflügelte Kreaturen, die an schrittlange Wespen mit vier klauenartigen Armen erinnern – Kundschafter der Insektenarmee. In einem besonders großen Bernstein in der Nähe des Zentrums zeichnet sich der dunkle Schatten eines kutschengroßen, schwer gepanzerten Riesenkäfers ab – ein Zerstörer, der einst die Tore Arupals brechen sollte.

Wenn die Helden das Feld genauer untersuchen, finden sie Bernsteinklumpen, die von innen gesprengt wurden: Auch hier lässt die Kraft des Bannes nach, und die Insekten beginnen aus ihrem äonenalten Gefängnis auszuweichen. Verwenden Sie die Kreaturen, um die Gruppe immer wieder ins Schwitzen zu bringen. Wenn die Helden sich zu lang Zeit lassen und Therans Widerstand zu brechen beginnt, können Sie durch große Risse, die sich in der zentralen Bernsteinplatte bilden, zeigen, dass die Gruppe sich tunlichst beeilen sollte – in der Tiefe des Abgrundes könnten schließlich hunderte Insektenwesens oder gar Schlimmeres lauern.

Kundschafter

Stachel:

INI 18+1W6 AT 14 PA 14 TP 1W6+3* DK HN
LeP 22 RS 3 WS 7 AuP 40 MR 6 GS 10/20

Besondere Kampfmanöver und -eigenschaften: *Gift (Stufe 8, Wirkung: völlige Lähmung / AT, PA, GE, FF, KK je -2, Beginn 12 KR, Dauer 2 SR), fliegendes Wesen (GS 20)

Zerstörer

Rammen:

INI 10+1W6 AT 8 PA – TP 4W6+6 DK HN

Mandibeln:

INI 16+1W6 AT 14 PA 12 TP 2W6+2* DK NS
LeP 60 RS 9 WS 18 AuP 100 MR 3 GS 4/6

Besondere Kampfmanöver und -eigenschaften: Großer Gegner, *Säure (-2 RS pro Treffer, +2W6 TP Säureschaden), fliegendes Wesen (GS 6)

Ein Zerstörer kann alle 5 KR einen Säurestrahl speien (AT 15, Reichweite 7 Schritt, 5W6 TP Säureschaden und -3 RS, Ausweichen möglich).

Die Werte der Insektenkrieger finden Sie auf Seite 120.



DAS BERNSTEINSSCHLOSS

Das „Bernsteinschloss“ – in Wahrheit der obere Teil des zentralen Steuerturms von Arupal – liegt in einem etwa 200 Schritt durchmessenden, flachen Krater. Es ragt leicht schräg aus dem Eis: ein quadratischer Zentralbau mit kleinen, achteckigen Türmen an den Ecken, der von einem größeren, ebenfalls achteckigen Turm gekrönt wird. Die Kuppeln der Türme bestehen aus großflächig geschliffenem Kristall, während die Mauern des Schlosses aus metallisch glänzendem Holz und Bernstein mit goldenen, streng geometrischen Verzierungen errichtet wurden. Das Innere des Bauwerks ist hell erleuchtet, warmes Licht dringt durch den Bernstein der Außenwände nach draußen.

Auf den ersten Blick ist kein Eingang zu sehen – alle Fenster wurden zur Verteidigung Arupals mit dicken Bernsteinplatten verschlossen, und Türen gibt es nicht, da es sich um die obersten Stockwerke eines Turmes handelt. Umrunden die Helden das Bauwerk, erkennen sie aber, dass die Nordseite schwere Beschädigungen aufweist: Einer der Türme fehlt gänzlich, die Außenwand ist aufgerissen und geplatzt, so dass gewaltige Breschen in das Innere führen. Großflächige Verätzungen und verbrannter Bernstein zeugen von den gewaltigen Angriffen, denen Arupal ausgesetzt war.

DER ZERSTÖRTE BEREICH

Von Norden her kann das Schloss betreten werden. Scharfe Bruchkanten und herumliegende Trümmer machen dies nicht gerade einfach – lassen Sie die Helden *Klettern*-Proben ablegen, Scheitern zieht 1W6+3 TP nach sich. Auch die ersten Innenräume – halb zerstörte, leere Säle – in diesem Bereich bergen Gefahren:

- Eine Treppe ist von einer schwarzen, klebrigen Masse überzogen, an der alles haften bleibt (KK-Probe +2 zum Losreißen). Sie ist leicht ätzend (bei längerem Kontakt 1W6+2 TP).
- Ein mit Kristall und Bernstein verkleideter Raum ist durch zahlreiche Risse und Sprünge zu einer gefährlichen Falle geworden: Selbst kleine Erschütterungen oder laute Geräusche lassen eine Unzahl scharfer Splitter herabregnen (*Schleichen*-Probe +2, sonst 2W6 TP im Umkreis von drei Schritt).
- Der geplatzte Boden eines Ganges weist rasiermesserscharfe Kanten auf, und da alle Böden des Schlosses leicht schräg stehen, kann man hier leicht ausrutschen: *Körperbeherrschungs*-Probe +1, bei Scheitern 1W6+4 TP.

DIE ERFORSCHUNG DES INNEREN

Sobald die Helden den zerstörten Bereich überwunden haben, können sie sich der Erforschung des Bernstein Schlosses widmen. Da das Gebäude unbewohnt ist, wurde auf einen genauen Plan verzichtet. Nur jene Bereiche, in denen wichtige Entdeckungen gemacht werden, sind im Detail beschrieben. Die Architektur ist von starker Symmetrie und klaren Proportionen geprägt, quadratische oder achteckige Räume herrschen vor. Durchgänge und Treppen scheinen für Wesen gebaut worden zu sein, die größer als Menschen waren. Von den Wänden geht ein warmes Licht aus, so dass im Inneren des Schlosses kaum Schatten zu finden sind. Die Quelle des Lichts kann als magisch identifiziert werden (Merkmale

ZADIGS WIRKEN

Zadig von Volterach beobachtet die Eindringlinge, kann jedoch im Diesseits als körperloser Schatten nicht viel ausrichten. Sein Ziel ist es, die Gruppe möglichst lange davon abzuhalten, den Raum des Wächters zu erreichen und Theran zu Hilfe zu kommen.

Als reines Ablenkungsmanöver kann Zadig flüsternd aus einer spiegelnden Oberfläche (polierte Bernsteinplatten, Kristalle, Goldbeschläge) sprechen, den Helden drohen, ihnen Versprechungen machen oder sie mit unlösbaren Rätseln verwirren. Auch unerklärliche Geräusche aus benachbarten Räumen, die zu langen Suchaktionen verleiten, sind für ihn kein Problem. Ein aufmerksamer Beobachter (*Sinnenschärfe*-Probe +2) kann bei solchen Gelegenheiten kurz einen hageren alten Mann, dessen eines Auge ein finsterner Mahlstrom ist, in der Spiegelung erahnen.

Wenn Zadig jemanden allein in einen Raum locken kann, erscheint er dem Opfer dort in einer spiegelnden Oberfläche und wirkt eine von zwei Liturgien:

● **NAMENLOSER ZWEIFEL** stürzt einen gläubigen Helden in eine schwere Sinnkrise, aus der er ohne Hilfe seiner Gefährten nicht so schnell entkommen wird (Dauer 1 Tag).

● **NAMENLOSES VERGESSEN** raubt dem Opfer kurzfristig alle Erinnerung, so dass es als gewissenlose Kampfmaschine gegen seine Freunde gehetzt werden kann (wenn man das Opfer eine SR lang ruhig stellen kann, verfliegt die Wirkung).

Durch seine geistigen Attacken gegen Theran schwächt Zadig außerdem den Bernsteinbann weiter, so dass nach und nach weitere Insekten freibrechen und sich auf die Suche nach den Helden machen (Werte finden Sie auf Seite 120). Je länger das Auge des Namenlosen die Gruppe erfolgreich ablenkt, desto häufiger werden solche Attacken, bis schließlich die Bernsteinplatte über dem Abgrund zu bersten droht.

Umwelt und *Temporal*, unbekannte, sehr geordnete Repräsentation). Wegen der Schräglage des Gebäudes sind alle Böden leicht abschüssig, was vor allem Treppen zu potenziellen Stolperfallen macht (*Körperbeherrschungs*-Probe, um schnell treppauf oder treppab zu laufen).

Auch im Inneren sind die Schäden des Absturzes deutlich zu sehen. Geborstene Wände, eingestürzte Decken und zerschmetterte Säulen machen manche Bereiche unpassierbar. Die meisten Korridore und Räume sind leer: Nach dem Absturz Arupals verließen die Überlebenden die fliegende Stadt und führten den Kampf gegen die Vielbeinigen im ewigen Eis weiter.

DIE SCHRIFTEN DER ERSTEN

Eine achteckige Halle, die das gesamte zweite Stockwerk des südwestlichen Eckturms ausfüllt, enthält hohe Regale aus dunklem Holz (südaventurisches Mohagoni). In ihnen stehen Platten aus durchscheinendem Bernstein, die in goldglänzende Holzrahmen gefasst sind und trotz ihrer Größe (3 mal 2 Spann, ein Finger dick) kaum einen halben Stein wiegen. Zerlegt man eine Platte, findet man heraus, dass der Bernstein sein normales Gewicht aufweist, der Rahmen aber dem Stein die Schwere zu nehmen scheint (die Holzteile alleine schweben in der Luft).

In den Bernsteintafeln glimmen eckige, geometrisch anmutende Schriftzeichen. Da das Gryphonische sich stark von den Sprachen der jüngeren Zeitalter unterscheidet, stellt die Entzifferung eine Lebensaufgabe dar. Falls die Helden einige Tafeln mitnehmen oder Abschriften erstellen, werden diese ersten entdeckten gryphonischen Textstücke vielleicht eines Tages den Anstoß zur Entschlüsselung der Sprache und Schrift des Ersten Volkes geben.

Selbst mit **SCHRIFTTUM FERNER LANDE** oder **XENOGRAPHUS** (9 Punkte Erschwernis) lassen sich in kürzerer Zeit nur Fragmente entziffern. Wenn Ihre Helden über solche Mittel verfügen, finden Sie hier eine Auswahl an Inhalten:

● Hinweise darauf, dass das „Schloss“ nur ein Teil eines weit größeren Bauwerks war. Diese fliegende Stadt hieß Arupal, ihr Herrscher Theran.

● Ein Bericht darüber, dass eine gryphonische Siedlung namens *Aldarna* von unterirdisch angreifenden Vielbeinigen vernichtet wurde. Man kann vermuten, dass *Aldarna* sich im Westen der aventurischen Landmasse befunden haben dürfte.

● Eine Beschreibung der Zerstörer der Insektenarmee (siehe Seite 124) und die Warnung davor, dass ihr ätzender Speichel Holz und Stein zerfrisst.

● Nach Ihrem Ermessen Hinweise auf Integritas, die Vierte Säule (siehe Seite 227).

DER SAAL DER STERNE

Ein großer, quadratischer Raum im zentralen Bereich des Schlosses, der auf den ersten Blick auffällig erscheint, da Wände und Decke mit nachtschwarzem, glatt poliertem Stein verkleidet sind. In der Mitte des Saals steht ein schwerer Tisch, dessen Platte von Bernsteinscherben übersät ist. Diese Scherben ähneln frappierend den in letzter Zeit im Norden gefundenen Steinen. Räumt man sie vor-



sichtig zur Seite, findet man eine achteckige Vertiefung in der Tischplatte, in die sich die achteckige Bernsteinscheibe, die in Glyndhaven aus den gefundenen Splittern entstand, exakt einfügen lässt. Wenn die Helden die Scheibe an ihren Platz setzen, werden sie Zeugen eines beeindruckenden Schauspiels:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die schimmernden Funken in der Scheibe glühen hell auf, dann verlöschen sie mit einem Mal. Die Schwärze der Wände und der Decke scheint nun noch undurchdringlicher, es ist, als blickte man in unendliche Leere. Dann glimmt ein heller Funke auf, ein weiterer, noch einer, und schließlich leuchtet ein ganzer Sternenhimmel um euch herum. Die fremden Sterne, die euch inzwischen so vertraut geworden sind, funkeln, und je länger ihr hinseht, desto deutlicher wird, dass sie sich bewegen. Am Rand des nachtschwarzen Himmels geht das Madamal als blassgoldener Kreis auf, zieht langsam seine Bahn. Es erreicht die Position, die es auf der Bernsteinscheibe innehat, und nun steht exakt jene Konstellation über euch, die draußen auf ewig am Himmel glitzert.

Plötzlich geht ein lautloses Beben durch den Raum. Die Sterne flackern und zittern, als spiegelten sie sich in einer unruhigen Wasserfläche. Ein weiteres Beben, stärker als das erste! Der Himmel neigt sich, und dann stürzt einer der Sterne hinab, zieht einen goldenen Schweif hinter sich her und verglimmt. Weitere Sterne fallen, Konstellationen zerbrechen, lösen sich in goldene Funken und unerbittliche Schwärze auf. Das Madamal zerbirst und verlischt, und ganz am Ende erstirbt das ewige Leuchten des Lossterns. Es ist völlig dunkel. Das einzige Geräusch, das ihr hört, ist euer Atem und der Herzschlag, der in euren Ohren dröhnt.

Diese Halle diente den gryphonischen Navigatoren der fliegenden Stadt zur Beobachtung der Gestirne und zum Erstellen komplexer astrologischer Berechnungen. Die achteckige Bernsteinscheibe stammt ursprünglich von hier, und als sie wieder an ihren Platz gesetzt wurde, zeigte die Halle die in der Scheibe eingepprägten Informationen: Den Lauf der Sterne in den letzten Stunden Arupals, und schließlich die letzten Sekunden der fliegenden Stadt aus der „Sicht“ der versagenden Instrumente des Sternensaals. In gewisser Weise erlebten die Helden mit, wie Arupal vernichtet wurde. Dieses Erlebnis kostet jeden Beobachter 3W6 AuP und versetzt ihn in einen Zustand, der leichter Entrückung (10 Punkte, **WdG 245**) gleicht. Wer sich genauer mit dem Erlebten auseinandersetzt (also nicht einfach mit einem Schulterzucken zur Tagesordnung übergeht), erhält eine Spezielle Erfahrung auf *Selbstbeherrschung*.

DER RAUM DES WÄCHTERS

Die wichtigste Entdeckung im Bernsteinschloss ist die Halle, von der aus die fliegende Stadt gesteuert wurde und in der *Theran*, der ehemalige Herrscher Arupals und heutige Wächter des Bernsteinbanns, seit Äonen ausharrt. Dieser Raum liegt im obersten Stockwerk des großen Mittelturms und ist nicht ganz einfach zu erreichen: Einst führten vier symmetrisch angelegte Treppen den Turm hinauf. Zwei von ihnen (im Süden beziehungsweise Westen des Zentralgebäudes) wurden beim Absturz Arupals zerstört, so dass nur leere Schächte zurückgeblieben sind, die dritte (Osten) endet auf halber Höhe in einem eingestürzten Raum. Die einzige halbwegs unbeschädigte Treppe beginnt inmitten der Zerstörungen im Norden. Um die höheren Stockwerke des Mittelturmes zu erreichen, gibt es also folgende Möglichkeiten:

- Man klettert (oder fliegt) einen leeren Treppenschacht hoch: Drei *Klettern*-Proben +3, im Falle eines Absturzes Fallschaden bis zu 9W6–9 TP(A) (**WdS 144**).
- Man schafft die Trümmer im eingestürzten Raum fort (zwei Stunden Arbeit für mindestens drei kräftige Helden).
- Man schließt aus der symmetrischen Anlage des Schlosses und der Position der anderen drei Treppen, wo sich die vierte befinden muss (*Orientieren-* oder *Malen/Zeichnen*-Probe). So kann man sie gezielt ansteuern, anstatt lange im gefährlichen Teil des Schlosses (siehe **Der zerstörte Bereich**) herumzusuchen zu müssen.

Auf die eine oder andere Art gelangen die Helden schließlich in das Herz des Bernsteinschlosses.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht einen achteckigen Saal von zwölf Schritt Durchmesser, der von einer Kuppel aus glitzern-dem Kristall gekrönt wird. An den Wänden strahlen Scheiben aus poliertem Gold sonnenhell und baden die Halle in Licht.

Auf einem hohen, thronartigen Sessel aus Alabaster sitzt ein majestätisches Wesen: Der muskulöse Körper ist der eines Menschen, aber mit kurzem, goldschimmernden Fell bedeckt. Auf den breiten Schultern sitzt der Kopf eines Löwen, säbelzahnbewehrt und mit prächtiger Mähne. Würde das Wesen sich von seinem Thron erheben, so reichte ein ausgewachsener Thorwaler ihm kaum bis zur Brust! Doch die imposante Gestalt regt sich nicht, und bernsteinfarbene Augen blicken unbewegt auf euch herab.

Die Helden dürfen sich von nun an rühmen, zu den wenigen Menschen zu gehören, die jemals einen lebenden Gryphon erblickt zu haben. *Theran* reagiert nicht auf die Helden. Eine nähere Untersuchung zeigt, dass Gryphon und Thron von einer durchsichtigen, diamantharten Schicht überzogen sind, als wären sie von Eis oder Glas umschlossen. Nichts, was die Helden tun, kann diese Schicht ankratzen. Magische Un-

tersuchungen offenbaren das Merkmal Temporal in reiner Form: Theran wird von der Gefrorenen Zeit behütet. Umso beunruhigender ist die Erkenntnis, dass diese unzerstörbare Schicht feine Risse aufweist, die sich, wenn man sie über längere Zeit beobachtet, langsam ausbreiten.

Wer in die Augen des Gryphonen blickt, fühlt seine machtvolle Präsenz fast körperlich. Gelingt eine IN-Probe, nimmt der Held ein Echo von Therans Gefühlen wahr: Eine Mischung aus Entrückung, emotionaler Aufwühlung und starker, schmerzhafter Anspannung. Wenn man versucht, diesen Zustand zu verstehen (*Heilkunde Seele-, Menschenkenntnis- und Götter/Kulte-Proben*, Quenia kann fehlende Talente ergänzen), kommt man zu der Vermutung, dass der Gryphon sich auf einer Art Visionsqueste befindet und dort möglicherweise Hilfe braucht.

Was nun zu tun ist, hat Sankt Quanion der Nachwelt in seinem Traktat „De ordo mundi“ (Seite 117) überliefert: „*Ich war das Werkzeug des Herrn, um zu stützen, was zu wanken drohte. Und nach mir werden andere kommen, die im Angesicht des Ersten ihre Augen dem Licht des Herrn öffnen.*“ Zum zweiten Mal droht der Wächter des Bernstein Schlosses an seiner ewigen Wacht zu zerbrechen. Um ihm zu helfen, muss man seine Visionsqueste teilen. Da Therans geistige Präsenz sehr stark ist, reicht es aus, in seiner Gegenwart (im Angesicht des Ersten) die Liturgie VISIONSSUCHE zu wirken (die Augen dem Licht des Herrn zu öffnen). Lassen Sie die Helden im Gespräch mit Quenia zu dieser Erkenntnis kommen. Die Geweihte beherrscht die Liturgie und kann sie mittels Aufstufung auf Grad V auf die ganze Gruppe ausweiten (Reichweitenerhöhung auf Berührung, dadurch wird Wirkungsbereich zu P, Wirkungsbereichserhöhung von P auf PP).

Bevor die Gruppe sich auf die Visionsqueste begibt, sollten ein paar Dinge geklärt werden:

- Was soll mit Sanja geschehen? Nehmen die Helden sie mit, können sie sie im Auge behalten, müssen sie aber auch beschützen. Lassen sie die Norbardin zurück, kann sie Wache halten, während die Helden sich in Trance befinden.
- Welche Vorkehrungen werden getroffen, um Gefahren abzuwenden, die den bewegungslosen Körpern der Visions-suchenden drohen? Der Raum des Wächters lässt sich mit

gewissem Aufwand so verrammeln, dass aus dem Bernsteinkerker (Seite 124) freibrechende Insekten für längere Zeit aufgehalten werden.

- Die Präsenz von Zadig (soweit er schon identifiziert wurde) spricht dafür, dass sich möglichst alle Helden auf die Queste begeben: Im Diesseits kann er nichts ausrichten, solange man alle spiegelnden Oberflächen im Raum abdeckt, während er in Träumen und Visionen seine ganze Macht entfaltet. Falls die Gruppe sich partout teilen will, damit jemand handlungsfähig bleibt, können Sie die zurückbleibenden Helden mit Zadigs Ablenkungsmanövern und freibrechenden Insekten beschäftigen und sie durch Praios' Ratschluss später in die Vision berufen, wenn es für ihre Gefährten brenzlich wird. Oder aber Zadig zerrt diese Helden durch eine spiegelnde Oberfläche in die Vision, weil er nur dort seine Macht gegen sie einsetzen kann.

Zur Vorbereitung der Liturgie gilt es, ein Brandopfer vorzubereiten (Bernstein lässt sich in den zerstörten Bereichen genug auftreiben, auch das goldschimmernde Holz ist gut brauchbar). Quenia leitet die Andacht und stimmt einen getragenen Gurbanischen Choral an, den sie über die nächsten Stunden hinweg mehrmals wiederholt. Um ihre Augen dem Licht des Herrn zu öffnen, müssen sich die Helden nun in Trance versetzen, was für Geweihte (und andere in Meditationstechniken geschulte Professionen) unter Quenias Anleitung nicht schwierig ist. Andere Helden müssen versuchen, in intensivem Gebet zu Praios zu finden (ausspielen!) oder ihren Geist durch Selbstdisziplin fokussieren (Ansammeln von 12 TaP* mit *Selbstbeherrschungs*-Proben, 1 Probe pro Stunde). Ein Seelenheilkundiger kann seinen Gefährten helfen, in Trance zu fallen (Ansammeln von 10 TaP*, eine Probe alle 3 SR). Falls alle Stricke reißen, bleibt Selbstgeißelung als schmerzhaft, in der Praioskirche jedoch übliche und auch von Laien leicht erlernbare Technik übrig (*nicht* ausspielen!).

Sobald alle Helden in Trance gefallen sind, berühren ihre Seelen die des Gryphonen und erlangen so Zugang zu den Visionen, in denen Therans Geist die Ewigkeit zubringt.

IM LICHT DES HERRN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Opferfeuer knistern, und harziger Duft durchzieht den Raum. Langsam fallen Kälte und Mühsal von euch ab. Quenias Gesang erfüllt euren Geist, trägt euch himmelwärts, empor zu den funkelnden Sternen und über sie hinaus, in samtene, undurchdringliche Schwärze. Es wird still.

Ihr treibt in der Dunkelheit. Allein, ohne Ziel, ohne Richtung. Verloren in der Unendlichkeit. Ihr fühlt Furcht und Zweifel wie scharfzahniges Ungeziefer an euren Seelen nagen.

Dann hört ihr Quenias Stimme. „Herr Praios, blicke auf deine demütige Dienerin und diese aufrechten Pilger!“

Ein Lichtstrahl durchdringt die Finsternis, wird zu einer hellen Säule, aus der die Stimme der Lehrmeisterin zu euch spricht: „Ich will euch Licht und Anker sein. Geht! Wenn euch das Böse übermannt, ruft meinen Namen, und mit Praios' Hilfe werde ich euch zurückgeleiten!“ Ein Pfad aus Sonnenstrahlen entspringt am Fuß der Säule und führt durch die Schwärze.

Die Dunkelheit, in der die Gruppe schon am Beginn ihrer Queste verlorenzugehen droht, ist ein letzter Versuch Zadigs, die Eindringlinge mit NAMENLOSEM ZWEIFEL und NAMENLOSEM ENTSETZEN abzuwehren. Quenia stellt sich dem entgegen und ermöglicht so den Helden, bis zu Therans Seele durchzudringen. Ab diesem Moment sind die Visionspilger durch Sankt Quanions Macht vor Zadigs direkten Angriffen ebenso geschützt wie Theran es ist. Die Geweihte kann die Gruppe außerdem an den Ausgangspunkt der Vision zurückbringen, wenn einer der Pilger sie in Not um Hilfe anruft. In diesem Fall löst sich die Gruppe in einem Lichtblitz auf und erscheint bei der leuchtenden Säule am Rand der Finsternis wieder, wo sich die Helden mit Quenia beraten oder kurz ausruhen können. Dies ermöglicht eine risikolose Flucht aus jeder Herausforderung der Visionsqueste.

Innerhalb der Visionssuche erscheinen die Helden so gekleidet, wie es in gemäßigttem Klima für sie üblich wäre. Sie verfügen über ihre gesamte normale Ausrüstung und Bewaffnung. Alle Liturgien sind um 6 Punkte erleichtert, Zauber hingegen um 6 Punkte erschwert. Auf andere Helden gewirkte Zaubersprüche funktionieren normal, die Auswirkungen von Zaubern auf Elemente der Vision liegen in Ihrem Ermessen. Hellsehungsformeln erbringen keine brauchbaren Ergebnisse.

DIE SEELE DES WÄCHTERS

Der Pfad aus Sonnenlicht endet an einem Torbogen, hinter dem eine große Halle liegt. Sie ähnelt jener, in der Theran im Bernsteinschloss sitzt, allerdings mit einigen wesentlichen Unterschieden: Der Himmel über dem Kristallkuppeldach ist blau, mit rasch vorbeiziehenden Wolken. Auf der dem Thron gegenüberliegenden Seite fehlt ein zehn Schritt breites Stück der Wand (aufmerksamen Pilgern könnte auffallen, dass dadurch die Symmetrie des Raumes gestört ist). Der so entstandene, breite Durchgang gibt den Blick auf eine wunderschöne Wiese frei, die von buntem Leben – Blumen, Schmetterlinge, Vögel – strotzt. Der Thron ist leer und weist leichte Risse auf: Theran hat sich erhoben und einen ersten Schritt in Richtung der Wiese gemacht. Nun steht er noch sechs Schritte von ihr entfernt und verharrt dort. Aus einem schmalen Durchgang hinter dem Thron des Wächters dringt helles Licht. Der Torbogen, durch den die Helden die Halle betreten, verschwindet hinter ihnen. Theran ist nicht gänzlich regungslos, sondern atmet, seine Augen starren in Richtung der Wiese. Manchmal läuft ein Zittern durch seinen drei Schritt hohen Körper, als müsse er sich mit aller Kraft daran hindern, weiterzugehen. Theran reagiert weder auf Ansprechen noch auf Berührung. Mit ei-

ner *Menschenkenntnis*-Probe +3 erkennt man tiefe Sehnsucht in den katzenhaften Gesichtszügen, und in den Augen des Gryphonen flackert ein Verlangen, das an Wahnsinn grenzt: Die Verlockung, seine Wacht zu beenden und in das blühende Leben einzutauchen, wird mit jedem Atemzug stärker. Den Pilgern sollte klar sein, dass es nicht gut ist, wenn Theran, der Hüter des Bernsteinschlusses, seinen Posten verlässt (über *Götter/Kulte*-Proben können Sie entsprechende Hinweise geben: Schon Therans erster Schritt vom Thron weg brachte die Symmetrie weiter in Unordnung).

Sie können Theran dazu nutzen, den Helden ein Zeitlimit auf der Visionsqueste zu setzen: Wenn die Gruppe zu lange trödelt, macht der Gryphon einen weiteren Schritt auf die Wiese zu. Jedesmal, wenn das geschieht, wird das Licht in der Halle schwächer, und die Risse im Thron breiten sich aus. Nach insgesamt sieben Schritten hat Theran die Wiese erreicht und damit seinen Posten endgültig verlassen: Die Gefrorene Zeit zerbricht, und die Mission der Pilger ist gescheitert (siehe Seite 134, dasselbe geschieht, falls der Gryphon niedergeschlagen oder aktiv auf die Wiese gelockt wird). Solange ein Held stärkend auf Theran einwirkt, indem er ihm Mut zuspricht, für ihn betet oder ihn an seine Pflicht erinnert, bewegt der Gryphon sich nicht weiter vorwärts, so dass man auf diese Weise Zeit gewinnen kann.


DER HEILIGE

Der Durchgang hinter dem Thron führt in einen lichtdurchfluteten Gang aus weißem Marmor. Die Architektur ist eindeutig nicht gryphonisch, sondern erinnert eher an den Sonnenpalast in Gareth. Am Ende des Ganges liegt ein prunkvoller, langgestreckter Raum mit Kreuzgewölbe, den Kenner der Stadt des Lichts als die Empfangshalle des Lichtboten identifizieren können. In der Mitte der Halle steht eine männliche Gestalt aus purem Licht, die die rechte Hand mit gespreizten Fingern vorstreckt – die als *Zeichen des Auges* bekannte Banngeste. Aus der Nähe erkennt man ein paar Details an der Lichtgestalt: Es handelt sich um einen Menschen, dessen Kleidung die eines Praiosgeweihten sein könnte. An seinem Gürtel hängen sechs gleißende Kugeln, was ihn als Boten des Lichts ausweist, und daneben ein länglicher Gegenstand, der an den Meißel eines Steinmetzes erinnert. Und in der Tat ist dies Quanon Praiopol I. – Sankt Quanon der Lichtbringer.

Quanon blickt und deutet genau in jene Richtung, in die Theran durch die Versuchungen des Namenlosen gelockt wird. Solange Zadig die Seele des Wächters attackiert, ist der Heilige vollauf damit beschäftigt, das Auge des Namenlosen auf Distanz zu halten. Das macht die Interaktion mit ihm schwierig. Wenn die Helden ihn um Rat oder Hilfe bitten, spricht er aber immerhin kurz zu ihnen: „*Die Ewige Ordnung muss bewahrt werden. Erkennt die Wahrheit! Zerschlagt den Spiegel!*“ Längere Erklärungen gibt Sankt Quanon nicht ab. Wenn Sie der Gruppe weitere Hilfestellungen gewähren möchten, kann der Heilige auf gezielte Fragen mit leichtem Nicken oder Kopfschütteln antworten.

Eine kurze Rast in der Gegenwart des Heiligen erlaubt die Regeneration von 3W6 LeP (keine AsP), Geweihte erhalten





2W6+2 KaP zurück, wenn sie in dieser Halle beten. So kann die Gruppe ein wenig zu Kräften kommen, ohne viel Zeit zu verbrauchen.

VERLOCKUNG DES LEBENS

Der breite Durchgang gegenüber dem Thron des Wächters führt auf eine Wiese, auf der prächtige Obstbäume stehen. Überall leuchten Farben, Blumen wetteifern mit dem bunten Gefieder unzähliger Vögel. Es ist angenehm warm und duftet nach reifen Früchten. Aus der Entfernung dringt Kinderlachen, und am Himmel tanzen Regenbögen mit den Sonnenstrahlen. Dieser Ort ist die erste Versuchung des Namenlosen und dient dazu, Theran beständig vor Augen zu führen, worauf er in seiner ewigen Wacht verzichtet. Das Obst an den Bäumen ruft in jedem, der davon isst, das Verlangen nach mehr hervor (*Selbstbeherrschungs*-Probe, erschwert um die Anzahl der verzehrten Früchte, um aufzuhören, wer mehr als drei Früchte isst, schläft für W6 Stunden ein und ist nur mit roher Gewalt zu wecken).

Die Zeichen für das Wirken des Namenlosen sind subtil verborgen. Ein misstrauischer Held kann jedoch fündig werden: Hier wächst keine einzige Pflanze, die einem der Zwölfgötter heilig ist. Die Bäume tragen tiefviolette Pflaumen und goldgelbe Birnen. Die Vögel und Schmetterlinge gehören keinen bekannten Arten an, und obwohl das üppig bunte Leben der Herrin Tsa wohlgefällig sein sollte, gibt es nirgendwo Eidechsen. An den Rändern der Regenbögen am Himmel schimmern neben violett und rot schmale purpurne Streifen.

Wenn die Helden weitergehen, treffen sie tatsächlich auf Kinder, die sie fröhlich zum Mitspielen auffordern. Jeder Held sieht dabei Kinder, die seinem Volk angehören und hört sie in seiner Muttersprache sprechen (ebenso wie Theran junge Gryphone hört, die nach ihm rufen). Die Kinder geben auf Fragen keine sinnvollen Antworten und fliehen, wenn man sie bedroht, angreift oder zu verzaubern versucht.

An diesem Ort kann die Gruppe nur Zeit verschwenden: Wenn sich die Helden auf Spiele einlassen, macht Theran inzwischen einen Schritt auf die Wiese zu. Dasselbe passiert, wenn die Gruppe hier eine längere Rast einlegt oder gar einschläft. Am besten ist es, die Verlockungen des Lebens rasch hinter sich zu lassen und in die Richtung weiterzugehen, in die Sankt Quations bannende Hand weist (ein Lichtreflex oder Sonnenstrahl kann als göttlicher Fingerzeig dienen). In dieser Richtung steht ein würfelförmiges Steingebäude auf der Wiese.

VERSUCHUNG DES REICHTUMS

Das Bauwerk besteht aus hellen Steinquadern. Schmucksäulen säumen den Eingang, und zusammen mit dem flachen Giebeldach erinnert das Haus an einen einfachen Tempel, auch wenn es keine Göttersymbole oder religiösen Verzierungen aufweist. Aus kleinen Fensteröffnungen im oberen Stockwerk dringt vielfarbiges Licht.

Das offene Tor des Gebäudes führt in eine quadratische Eingangshalle, die mit Schätzen gefüllt ist. Überall blitzen Gold und Edelsteine, Münzen und Juwelen türmen sich auf Steinbänken, in den Ecken liegen Schmuckstücke und kostbare

Gemmen. An den Seiten der Halle befinden sich mehrere Durchgänge, hinter denen Treppen nach unten führen. Jede davon lockt mit einer weiteren weltlichen Versuchung: Einmal steigen die Düfte herrlicher Speisen auf, aus einem anderen Abgang dringt frivoles Kichern und sinnliches Seufzen. Passen sie die Verlockungen an die Vorlieben und schlechten Eigenschaften Ihrer Helden an – wenn sich jemand seit langem ein magisches Schwert wünscht, wartet am Fuß einer Treppe ein Zauberschmied, der gerade eines zu verkaufen hätte.

Die Gruppe nähert sich der Quelle der namenlosen Verheißungen, und so sind alle Versuchungen hier natürlich nur Trugbilder, die die Pilger ablenken sollen. Falls die Helden sich den Freuden hingeben, stürzen sie nach und nach in einen Sinnestaumel, der sie gefangen hält, bis auch Theran der Verlockung des Lebens erlegen ist. Es steht jedoch zu hoffen, dass zumindest manche Pilger einen klaren Kopf bewahren und ihre Gefährten zu Vorsicht und Mäßigkeit mahnen (*Überzeugen*-Proben, die um einschlägige Schlechte Eigenschaften erschwert sind, erlauben es einem Versuchten, sich loszureißen). Wenn man die Versuchungen ignoriert, findet man hinter den Schätzen der Eingangshalle eine unscheinbare Treppe, die in das Obergeschoß führt.

VERHEIßUNG DER WAHRHEIT

Helden, die bis hier gekommen sind, haben sich als standhafte Seelen erwiesen, die irdischen Genüssen widerstehen können. Daher greift der Namenlose zu einem letzten Lockmittel, das gerade einem eifrigen Anhänger des Sonnengottes besonders verführerisch scheinen sollte:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Treppe führt in einen Raum mit weißgetünchten Wänden. Es riecht nach Weihrauch und würzigen Ölen, und ein glockenheller Gong begrüßt euch, als ihr eintretet. Fein gestickte Wandteppiche zeigen geflügelte Alveraniare, die himmelwärts streben, und von der Decke des Saals strahlt goldenes Licht. Es beleuchtet einen Altar aus Marmor, auf dem ein Brokatkissen liegt. Darauf ruht eine Tiara aus reinem Gold, mit funkelnden, gelben Topasen geschmückt. Der größte der herrlichen Steine funkelt, und sein Schliff erinnert an ein drittes Auge, das die Stirn des Trägers zieren soll. Der Hauch des Göttlichen ist fast greifbar.

[Name eines besonders priosgläubigen Helden]: Du hast dein Ziel erreicht. Was dir nach dem Willen des Herrn bestimmt ist, liegt vor dir.

Der von Ihnen ausgewählte Held fühlt, dass diese Tiara für ihn bestimmt ist. Wenn er sich nähert, spürt er, dass ihm die Gabe zuteilwerden soll, die göttliche Wahrheit zu schauen. Im Gegensatz zu den bisherigen Verlockungen kann diese Eingebung einfach ignoriert werden (keine Proben sind erforderlich), dies löst allerdings ein Gefühl der Leere und der Enttäuschung aus.



Sobald jemand die Tiara berührt, spürt er, wie seine Sinne sich öffnen und ihn Dinge erahnen lassen, die ihm bisher verborgen waren. Setzt ein Held die prächtige Kopfbedeckung auf, wird dieses Gefühl überwältigend stark. Er vermeint, die Gedanken seiner Gefährten hören und in ihre Herzen sehen zu können. Verfehlungen und Schwächen werden offenbar. Teilen Sie dem Spieler (möglichst feierlich und geheim) mit, dass er folgende Boni erhält: KL +4, CH +2, IN +2, *Menschenkenntnis* +10, *Prophezeien* +10.

In Wirklichkeit handelt es sich um Lügen des Namenlosen: Die Tiara gaukelt dem Helden all dies nur vor. Wenn er sich auf einen seiner Freunde konzentriert, lassen Sie ihn eine *Menschenkenntnis*-Probe mit allen Boni der Tiara ablegen. Bei Gelingen erfinden Sie eine „Wahrheit“ über den Gefährten, die diesen in möglichst schlechtem Licht dastehen lässt. „Leugnen“ des „Überführten“ verstärkt nur die Überzeugung des Trägers der Tiara, dass man ihm frech ins Gesicht lügt. Falls einer der Pilger während der Visionsqueste tatsächlich Schuld auf sich geladen hat (etwa heimlich etwas von den Schätzen im Erdgeschoß einsteckte oder respektlose Reden führte), lässt die Tiara ihren Träger auch dies sehen und mischt so in gefährlicher Weise Wahrheit mit ihren Lügen. Beginnen zwei Helden, heimlich darüber zu sprechen, wie man dem Versuchten die Tiara abnehmen könnte, hallen die Worte der „Verräter“ sogleich in dessen Ohren.

Genauso wie alle anderen Versuchungen soll auch die Tiara die Pilger ablenken und vom rechten Weg abbringen. Die Quelle der Trugbilder verbirgt sich hier in diesem Raum, und zwar in dem Altar, auf dem die Tiara lag. Mit der Liturgie UNVERSTELLTER BLICK entdeckt man sie sofort, aber auch eine einfache Untersuchung genügt: Wenn man das Brokatkissen zur Seite schiebt, findet man mit einer *Sinneschärfe*-Probe eine versteckte Klappe auf der Oberseite des Altars. Darunter kommt ein dreizehnflächiges Glasprisma zum Vorschein, das in den Farben des Regenbogens leuch-

tet (wobei Purpur besonders hervorsteht). Aus dem Glas dringt beständig ein leises Wispern, das Ruhm, Reichtum und Macht verspricht.

Das Prisma ist die Verkörperung der Versuchungen, die Zadiq von Volterach in Therans Visionen schleuderte. Wenn man es mit einem geeigneten Werkzeug zerschlägt, mit einer passenden Liturgie attackiert oder schlicht und einfach auf den Boden wirft, zerbricht es in tausende bunte, rasiermesserscharfe Splitter (2W6+4 TP in 3 Schritt Radius, Ausweichen +3 möglich). Im selben Moment werden alle lockenden Trugbilder ebenfalls zerschmettert und die Pilger erkennen das wahre, alptraumhafte Gesicht der durch Zadiqs lange Präsenz vergifteten Vision.

DIE FRATZE DES BÖSEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit ohrenbetäubendem Klirren zerbricht die Welt. Alles um euch zerbricht in Scherben: Wände, Boden, Decke, die Schätze, die euch eben noch lockten genauso wie die Wiese in der Ferne. Selbst der Himmel ist in lichte, blaue Stücke zerfallen, die ziellos durch drohende Finsternis treiben. Ein kalter, süßlich duftender Wind wirbelt die bunten Splitter davon und lässt euch in einer trostlosen Sumpflandschaft zurück.

Zwischen dunklen Wasserflächen, in denen bleiche Schatten schweben, führen schmale Pfade aus rostbraunem Schlamm durch das Moor. Schwarzes Schilfrohr neigt sich im Wind, als huldigte es einem dunklen Gott. An den Rändern der großen Pfützen wuchern graubraune, von einem bläulichen Glimmen umgebene Pilze, und ihr köstlich würziger Geruch mischt sich mit Moder, Tod und Fäulnis.



Sankt Quanon weist den Weg

Der Himmel ist von dunklen Wolken bedeckt, aus denen schwerer, kalter Regen fällt, durch eure Kleider dringt und wie klamme Finger über eure nackte Haut gleitet.

Ein einziger heller Schimmer kämpft gegen die Düsternis an: Weit hinter euch seht ihr einen kleinen Hügel, auf dem eine Gestalt aus reinem Licht steht, die rechte Hand bannend erhoben. Ein Lichtstrahl aus ihrer Handfläche dringt schwach durch Regen und Dunkelheit, in Richtung eines zweiten Hügel, der in der Ferne vor euch aufragt. Auf der Spitze dieses Hügel steht etwas: rechteckig, wuchtig. Eine Tür? Ein Spiegel?

Sankt Quanions Licht weist auf das Ziel der Helden: Auf dem flachen Hügel am Horizont steht der Spiegel, durch den hindurch Zadig von Volterach seine Lügen sendet und den das Auge des Namenlosen nicht durchschreiten kann, solange der Heilige sich ihm entgegenstellt. Es ist nun an den Pilgern, Zadig aus Therans Visionen zu verbannen.

Während die Gruppe sich dem Spiegel nähert, müssen die Helden gegen den verderbten Einfluss des Namenlosen ankämpfen, der in dieser alptraumhaften Welt in den folgenden Arten wirkt:

● Der Boden ist so trügerisch wie jener in den gefährlichsten aventurischen Sümpfen (Gefährlichkeitsstufe 5, **Raschtul 14**): Scheinbar fester Boden gibt plötzlich nach, unter flachen, spiegelglatten Pfützen lauert Treibsand. *Sinneschärfe*- und *Gefahreninstinkt*-Proben zum Erkennen von gefährlichen Stellen sind ebenso wie GE- (um nicht zu versinken) und KK-Proben (um Versinkenden zu helfen) um 5 erschwert.

● Im Schilf haben sich Scharen von Sumpfratten (**ZooBotanica 155**) verkrochen und lauern auf eine gute Gelegenheit zum Angriff (etwa, wenn jemand stürzt oder zu versinken droht).

● Die üppig wuchernden Rattenpilze (**ZooBotanica 260**) sind vor allem gefährlich, falls jemand auf die Idee kommen sollte, sie zu kosten (der Unglückliche wird tagelang von Namenlosem Zweifel geplagt und konvertiert zum Namenlosen, wenn ihm nicht je eine Probe auf KL und IN gelingt). Wenn eine größere Menge von ihnen zertrampelt wird, wirbelt jedoch eine Wolke von giftigen Sporen auf (Wirkung: 4W6 TP(A), Halluzinationen nach Meisterentscheid). Geweihte, die einen solchen Pilz berühren, erkranken mit 50% Wahrscheinlichkeit an den Zorgan-Pocken.

● In den Wasserflächen treiben Ertrunkene, die sich erheben und nach den Pilgern greifen. Jeder Einzelne von ihnen trägt das Antlitz einer Person, die einem der Helden besonders lieb ist (ein Familienmitglied, Lehrmeister oder dergleichen).

Wenn die Gruppe dem Spiegel auf 7 Schritt nahekomm, ruft Zadig Insektenhorden aus den Träumen der gebannten Brutkönigin: Die Wirkung entspricht einem PANDAEMONIUM (**LCD 199**) mit 6 ZfP*, wobei statt Krallenhänden spannlange fleischfressende Käfer und statt Tentakeln schritt-lange Arme von Fangschrecken erscheinen. Die Mäuler sind mit scharfen Mandibeln bewehrte Köpfe von riesigen Termiten. Wer durch die insektenhaften Angriffe eine Wunde erleidet oder innerhalb der Zone zu Boden stürzt, wird zusätzlich Opfer eines KRABBELNDEN SCHRECKEN (**LCD 144**) mit 2 ZfP*. Die Insekten sind mit normalen Waffen ebenso verletzbar wie durch Zauberei. Antimagie hilft nicht gegen sie, wohl aber bannende Liturgien. Wenn Sie Ihre Gruppe wirklich fordern wollen, können Sie zusätzlich noch Insektenkundschafter oder Krieger (Werte auf Seite 120) auftreten lassen. Bedenken Sie, dass die Pilger jederzeit mit Quenias Hilfe aus dem tödlichen Sumpf entkommen und an den Beginn der Visionsqueste zurückkehren können, um sich zu erholen und ihre Taktik zu überdenken. Danach führt der Pfad aus Sonnenstrahlen die Gruppe wieder in die Halle des Wächters, von wo aus der Sumpf durch den breiten Durchgang erreichbar ist.

Gelingt es einem Helden, sich zum Spiegel vorzukämpfen, starrt ihm das hassverzerrte Gesicht von Zadig aus der dunklen Oberfläche entgegen. Das Glas ist robust, kann aber mit normalen Waffen zerschlagen werden (Härte 6, 25 Strukturpunkte). Währenddessen konzentrieren die Insekten sich auf den Angreifer des Spiegels; Zadig kann durch Sankt Quanions bannenden Einfluss nicht direkt agieren. Wenn der Spiegel zerbricht, wird der Diener des Dreizehnten wutheulend aus der Vision geschleudert, und alle namenlosen Einflüsse verschwinden mit ihm.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein hasserfüllter Schrei gellt in euren Ohren, als der Spiegel birst. Die Insekten, das Moor und die Finsternis lösen sich in Schatten und Rauch auf. Ihr steht wieder in der Halle des Hüters, wo der Gryphon sich auf seinem Thron niedergelassen hat und in die Unendlichkeit schaut. Draußen, wo sich die Wiese erstreckte, treiben bunte Scherben ziellos durch helles Licht. Ihr bemerkt, dass Quenia bei euch ist, erschöpft, aber unverletzt. Aus dem schmalen Tor hinter dem Thron tritt ein alter Mann in den prächtigen Gewändern des Lichtboten, mit hellen, gütigen Augen und dem Meißel eines Steinmetzes an seinem Gürtel. Segnend hebt er die Hand in eure Richtung. „Wohlgetan, Pilger in meinem Namen. Der Schatten des Bösen ist von diesem Ort genommen. Die Ewige Ordnung ist fast wiederhergestellt.“

Die Helden stehen Sankt Quanon gegenüber, und diesmal können sie mit dem Heiligen frei interagieren. Seien Sie auf allerlei Fragen zur Queste vorbereitet und geben Sie Antworten, die Ihnen helfen, den weiteren Verlauf der Suche nach Ihren Wünschen zu steuern. Dies kann von offenen Handlungs- oder Richtungsanweisungen („In Balträa werdet ihr Antworten auf Fragen finden, die seit Jahrhunderten gemieden werden“) über persönliche Mahnungen („Wenn du zulässt, dass dein Stolz dich blendet, wirst du das Licht niemals schauen“) bis hin zu Warnungen („Wehe! Der Feind greift nach dem Herzen der Kirche, sein Schatten fällt auf den heiligsten Boden!“) reichen. Wenn Sie weniger direkt steuern möchten, sollte der Heilige der Gruppe vermitteln, dass der Weg – also die Suche an sich – bereits ein großer Teil der Aufgabe ist und dass eines Tages die Zeit kommen wird, da sie das Ziel vor sich sehen werden. Weitere Erkenntnisse, die Sankt Quanon nach Ihrem Ermessen vermitteln kann, sind Hinweise auf die Vierte Säule (Seite 227), die Läuterung von Daradors Klaue (Seite 107) oder die kosmologischen Hintergründe der Queste (Seite 9). Bedenken Sie, dass der Heilige selbst nicht allwissend und göttermächtig, sondern ein – wenn auch privilegierter und sehr gut informierter – Bote seines Herrn ist. Er muss keine Antwort auf jede Frage wissen, auch wenn er sich redlich mühen wird, guten Rat zu geben.

Im Lauf des Gesprächs teilt der Heilige den Helden mit, was nun noch zu tun ist, um die Ordnung dieses Ortes gänzlich wiederherzustellen: Die außerhalb der Halle im Licht treibenden, farbigen Scherben, Erinnerungen und Widerhall der lockenden Visionen, müssen ausgelöscht werden, damit Therans Seele wieder in makelloser und ungetrübter Harmonie verweilt. Wie dies geschehen kann, erklärt Sankt Quanon

mit Worten, die der Gruppe aus der *Verkündung durch hundert Zungen* vertraut sein sollten: „Durch das Licht, das alle Farben auslöscht und in sich vereint“. Fragt jemand, wie man dieses Licht finden kann, antwortet der Heilige mit einem Lächeln: „Blickt in euch: Ihr tragt es schon längst in euren Herzen!“

Quanon leitet die Helden an, die in ihnen verborgene Kraft zu erkennen. Wer den Lehren des Heiligen folgt und versucht, den Funken des Lichts in seinem Herzen wahrzunehmen, spürt allmählich (intuitive und spirituelle Personen haben es hier leichter als reine Kopfmenschen oder stark weltlich gesonnene Charaktere) eine Wärme, die sich tröstlich in ihm ausbreitet und die umso stärker ist, je besser der Betreffende bisher den Idealen der Queste folgte. Sankt Quanon ist bestrebt, jedem einzelnen Pilger die Augen für das innere Licht zu öffnen, er übt aber keinen Druck oder Zwang aus, wenn jemand sich seinen Lehren verweigert.

Mit etwas Übung kann man dieses innere Licht nicht nur wahrnehmen, sondern auch nach außen lenken. Tut man dies innerhalb der Visionsqueste, geht ein helles Strahlen von einem aus, in dem die bunten Scherben der Versuchen verblasen und schließlich selbst zu rein weißem Licht werden. Je eifriger die Helden sich hier beteiligen, desto schneller gelingt es, die gesamte Umgebung der Halle in makelloso Weiß zu tauchen und damit Therans Seelenfrieden wiederherzustellen. Dabei spüren sie eine enge geistige Verbundenheit mit dem Gryphon und fühlen, wie Anspannung und Sehnsucht von ihm abfallen, um Ruhe, Ordnung und Pflichtbewusstsein zu weichen.

ZURÜCK INS DIESSEIT'S

Wenn alle Versuchung getilgt ist, verabschiedet sich der Heilige von den Helden (Sie können noch die eine oder andere letzte Frage erlauben). Sankt Quanon wird wieder zu einer gleißenden Lichtgestalt, die sonnenhell alles überstrahlt. Die Pilger schweben einen Herzschlag lang in diesem Licht, dann endet die Visionsqueste. Zugleich kehrt die gesamte Expedition aus der Gefrorenen Zeit in die Wirklichkeit zurück, und zwar mit Praios' Hilfe an einen Ort, der ein gutes Stück weiter im Süden liegt. Dies ermöglicht es der Gruppe, innerhalb von drei Tagen die Packeisgrenze zu erreichen, wo die *Polardiamant* auf sie wartet.

Falls Sie das Abenteuer in der Variante **Ein zweiter Weg** (Seite 113) spielen, geht die Visionsqueste unmittelbar ins Finale der Kampagne über. In diesem Fall verabschiedet sich Sankt Quanon von den Pilgern mit den Worten: „Ihr seid fast am Ziel. Eure letzte Prüfung beginnt. SUMYRDALUN.“ Gleißendes Licht hüllt die Pilger ein und entrückt sie zwischen sechste und siebente Sphäre, wo die letzte Auseinandersetzung der Queste stattfindet. Fahren Sie fort mit dem Kapitel **Zwischen Licht und Finsternis** (Seite 180).

DER MÜHEN LOHN

Jeder Held erhält **450 Abenteuerpunkte** sowie **Spezielle Erfahrungen** auf *Wildnisleben, Orientierung, Heilkunde Seele, Magiekunde* und *Ausdauer*. Die Sonderfertigkeit *Eiskundig* kann zu halben Kosten erlernt werden. Durch die Unterweisungen des Heiligen und die erfolgreiche Auslöschung der Versuchung entdecken die Pilger das Geheimnis der temporären Karmapunkte, die sie seit Beginn der Queste sammeln und können ab sofort tKaP nach den Regeln auf Seite 13 einsetzen.



SCHIEDEN DER HELDEN

Wenn es Zadig von Volterach gelingt, die Helden lange genug abzulenken oder die Gruppe an den Herausforderungen der Visionsqueste scheitert, hat der Namenlose einen wichtigen Sieg errungen: Ohne Therans ewige Wacht bricht der Bernsteinbann, so dass in Zukunft vielbeinige Schergen des Dreizehnten im ewigen Eis auf der Suche nach den Fragmenten seines Namen sein werden. In der befreiten Brutkönigin hat der Namenlose eine mächtige Dienerin wiedergewonnen. Die Ewige Ordnung ist empfindlich geschwächt, was das Finale der Queste deutlich erschwert.

Um die glücklosen Helden noch zu verhöhnen, lässt Zadig sie in diesem Fall nicht einfach erfrieren, sondern sorgt persönlich für ihre Rettung: Die Gruppe findet sich nach dem Ende der Visionsuche beziehungsweise nach dem Verlassen der Gefrorenen Zeit halb erfroren und entwaffnet in der Obhut von vermummten, schlanken Gestalten wieder, die die Helden mit einem Eissegler an die Packeisgrenze zurückbringen und dort wortlos zurücklassen. Es handelt sich natürlich um Shakagra, die den Befehlen Zadigs folgen. Jeder einzelne Pilger hat durch Erfrierungen genau einen Finger und eine Zehe verloren, damit ihm für immer vor Augen steht, dass er sein Leben der Gnade des Namenlosen verdankt.

ĪUDICIUM

VON LARS REIßIG

MIT DANK AN ΤΙΝΑ, CHRISTIAN, JUDITH,
JULIA, MIKE, RIKE, STEFAN UND VOLKER

Zeit: variabel nach 1033 BF

Ort: Zyklopeninsel Baltrea

Helden: Rechtsgelehrte, aber auch sozial kompetente Helden kommen ebenso auf ihre Kosten wie Streiter gegen die Finsternis.

Thema: Angriff auf das Orakel von Balträa, Magie und Dogma, Vorurteile, Inquisitionsprozess, Traditionalisten contra Prinzipisten

»*Iudicium*, -i (n). Gericht, Prozess, Rechtspflege. Theol. (PRA) auch: Die Transformation und Anwendung des reinen, göttlichen Rechtes auf derische Sachverhalte (siehe „*Ius Divinum*“).«
—*Handwörterbuch Bosparano-Garethi, Ausgabe des Hesin-detempels zu Gareth, neuzeitlich.*



DEM MEISTER ZUM GELEIT

WAS BISHER GESCHAH

Zadig von Volterach wird im Vorfeld des Abenteuers seinem Beinamen „*Der auf fremden Altären opfert*“ gerecht: Das Auge des Namenlosen nutzt in frevelhafter, die Zwölfe verhöhrender Weise das Orakel des Praios auf Baltrea, um in einer VISIONSSUCHE Einblicke in das Schicksal der Quanionsqueste zu nehmen und Weisungen seines Herrn und Meisters zu empfangen. Körperlos außerhalb der Namenlosen Tage, ergreift Zadig dazu geistig Besitz von einem Pilger, der ihn willenlos bis vor das Orakel trägt. Er muss aber einen Preis für die so gewonnenen Einsichten zahlen: Die Helden und ihre praiotischen Verbündeten werden die Ereignisse später rekonstruieren und dadurch (erneut?) Hinweise auf den Namenlosen als dritten ‚Mitspieler‘ um das Ewige Licht und die Saat der Rache erhalten können.

Zu Zadigs Wesen gehört zudem, dass sein Handeln stets weitere Ereignisse in Gang setzt, dass er, kosmologisch betrachtet, unbewusst karmatische Kausalknoten erschafft oder verschiebt. So ist es tatsächlich nur ein scheinbarer Zufall, dass kurze Zeit nach ihm die beiden eigentlichen Parteien der Queste auf Baltrea zusammentreffen.


WAS GESCHEHEN KÖNNTE

Iudicium führt die Quanionspilger auf die Zyklopeninsel Baltrea, um das dortige Praiosorakel zum Verlauf der Queste zu befragen. Dort teilt sich das Szenario in zwei Bereiche mit sehr unterschiedlichen Anforderungen an die Helden.

Im ersten, vorbereitenden Teil unternimmt die von Bal'Irhiadh instruierte *Hand der Rache* einen Anschlag auf das Ewige Licht des Tempels, um das Heiligtum zu entweihen. Im **Kampf um das Allerheiligste** flüchtet sich mindestens ein Verteidiger in die Magie – eine Tat, die eine Anklage vor dem Inquisitionsgericht nach sich zieht.

Der Prozess, in den die Helden mit verwickelt werden, bildet den zweiten Teil des Szenarios. Er droht zum kirchenpolitischen Schlagabtausch zwischen Traditionalisten und Prinzipisten zu werden, denn immerhin geht es mit dem Magiebann um eines der großen (und zugleich umstrittenen) Dogmen der Praioskirche. Die Helden bekommen hier Gelegenheit, dem wohl zwiespältigsten Instrument der Praioskirche nicht nur beizuwohnen, sondern an ihm teilzuhaben.

Für den Namenlosen bieten beide Ereignisse eine Gelegenheit, der lachende Dritte zu sein: Sollen sich die Diener seiner beiden größten Rivalen nur bekriegen und gegenseitig



schwächen, sollen die Praioten sich nur in internen Streitigkeiten und Debatten verzetteln – ihm würde beides in die Hände spielen. Zadigs Vorbeiziehen hat aber nur die Bühne für all das eröffnet. Ob die Praioskirche am Ende nicht sogar gestärkt und zuversichtlich aus dieser Prüfung hervorgeht, liegt nicht zuletzt auch in der Hand Ihrer Helden.

ZEITLICHE EINORDNUNG

Für die in diesem Abenteuer vorgesehene Verwendung der Figur des Großinquisitors da Vanya empfiehlt sich eine zeitliche Einordnung *nach* 1033 BF. Davon unabhängig mag es zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Quanions-queste dazu kommen, dass die Helden von sich aus den Rat des weithin berühmten Praiosorakels suchen möchten. Dem steht prinzipiell nichts entgegen, es sei denn, Sie als Spielleiter sehen eine andere Reihenfolge als sinnvoller an. In die-

sem Fall lassen sich andere Abenteuer durch Dringlichkeit, also einen konkreten Auftrag, priorisieren oder sogar auf dem Weg nach Baltrea abhandeln. Die Wahl eines besonders geeignet erscheinenden Zeitpunkts, etwa eines hohen Feier- oder Jahrestages, kann ebenfalls einen durchaus plausiblen Grund für eine Verzögerung der Pilgerfahrt liefern.

Wenn die Helden nicht von sich aus das Orakel aufsuchen wollen, kann der Vorschlag dazu auch von außen kommen. Man kann zweifelnden oder an einem Teilabenteuer gescheiterten Helden die Pilgerfahrt empfehlen, um sie zu ermahnen oder zu ermutigen („Vertraut euch dem Götterfürsten an. Er ist gnädig und wird euch Auswege aufzeigen“). Erfolgreichen Helden kann man hingegen mit einem Einblick in das Schicksal eine verdiente Belohnung und womöglich das nahende Ende der Queste in Aussicht stellen. Nicht zuletzt wandeln die Pilger auf Sankt Quanions höchstgelegenen Spuren: Auch der Heilige hat zu seiner Zeit das Inselorakel aufgesucht.

AUF DER SUCHE NACH DEM GÖTTLICHEN FINGERZEIG

Vom Orakel von Balträa eine Weissagung zu erbitten, ist keine Angelegenheit für Kurzsentschlossene. Es ist bekannt (Mitgliedschaft in der Praioskirche oder *Götter und Kulte* mindestens 7), dass von den Pilgern eine Zeit der Reinigung und inneren Einkehr im dortigen Tempel erwartet wird, bevor ihnen der Zugang zum eigentlichen Orakel am Gipfel des Feuerbergs gewährt wird. Mehrtägiges Fasten und Meditation sind die Regel, befristete Schweigegelübde, um sich nicht mit absichtlichen oder unabsichtlichen Unwahrheiten beflecken zu können, sowie private oder öffentliche Beichten kommen ergänzend dazu ebenfalls vor. Seltener sind dagegen extremere Formen der Selbstkasteiung wie die schon sprichwörtliche Geißelung der Bannstrahler, um Demut und körperliches Leiden zum Zwecke höherer geistiger Reinheit zu demonstrieren. Die Entscheidung, wann ein Pilger bereit für den Orakelspruch ist, trifft die Priesterschaft. Den Spielern sollte möglichst von vornherein klar sein, dass die Reise ihrer Figuren nach Baltrea somit einen (un-)gewissen Zeitaufwand bedeutet.

WAS DER FROMME PILGER ÜBER BALTRÄA ZU SAGEN WEIß

Götter und Kulte oder *Geschichtswissen* (Ableiten auf *Sagen und Legenden* möglich):

● Schon die ersten güldenländischen Siedler sollen auf Baltrea ein Orakel vorgefunden haben, und schon zu ihrer Zeit soll es alt gewesen sein (+3).

● Unter den prominentesten Ratsuchenden befanden sich der Erzheilige Horas, die Prophetin Illumnestra, der Seher Thamos Nostriacus, sowie diverse Könige, Kaiser und Lichtboten. Für die Queste besonders interessant: Auch Sankt Quanion hoffte hier zu seiner Zeit bereits auf einen göttlichen Fingerzeig zum Verbleib des Ewigen Lichts (+5 bis +9 für einzelne/alle hier aufgelisteten Namen).

● Die Gestalt einer hier empfangenen Prophezeiung mag stark variieren, vom tiefempfundenen Gefühl großer Klarheit über bildhafte Visionen oder das Erklingen einer göttlichen Stimme bis hin zum Erscheinen eines leibhaftigen Abgesandten: Der Greifenkönig Garafan erschien hier 837 v.BF Kaiser Seneb II., und mehrfach wurde von einem – eigentlich eher dem Gefolge Ingerimms zugerechneten – Zyklopen berichtet, der aus dem Sonnentor gestiegen sei, um den Weisspruch des Götterfürsten zu verkünden. Das Hirtenmädchen Yppodamea (die spätere Lichtbotin Praiogund IV.) empfing hier drei schriftliche Prophezeiungen, die später als *Offenbarungen von Baltrea* die Kaiserlosen Zeiten, Borbarads Wiederkehr und die Wahl Hilberian Praiogriffs II. zum Boten des Lichts vorhersagten. Wenige Pilger kehrten bislang ganz ohne jede Botschaft heim – und von jenen sagt man, gerade das Schweigen des Sonnengottes sei ihnen eine umso deutlichere Mahnung für die Zukunft gewesen oder habe ihnen aufgezeigt, dass sie ihre Antworten längst in sich getragen hätten (+5 bis +10 für einzelne/alle Informationen).

Wenn kein Held dieses Wissen aktiv besitzt, lässt es sich über Kontakte in der Praioskirche und natürlich spätestens vor Ort bei Bedarf leicht erwerben.

DER WEG IST (ПОЧ ПИЧТ) DAS ZIEL

Je nach Zugang zum Szenario können die Helden allein oder in einem größeren, von der *Societas Quanionis Luminis* organisierten Pilgerzug von Gareth aus nach Baltrea reisen. Letzteres böte eine gute Gelegenheit, bereits einige Figuren des kommenden Inquisitionsprozesses frühzeitig einzuführen und mit den Helden bekannt zu machen. Die im Anhang zusammengefassten Nebenfiguren eignen sich wiederum

dazu, verschiedene Glaubensströmungen darzustellen oder den Spielerhelden Informationen aus anderen Teilen der Kirche beziehungsweise der Welt zukommen zu lassen. Über die gemeinsame Wallfahrt mag den Helden bewusster werden, wo sie selbst innerhalb der Gemeinschaft stehen und was für eine Kirche ihnen erstrebenswert erscheint. Berichte von anderen Pilgern und Suchenden können den Blick auf die große Queste erweitern.

Reisen die Helden allein, befinden sich die im Anhang genannten Figuren bei ihrer Ankunft bereits vor Ort.

OPTIONAL: WÄHREND DER PILGERFAHRT

Wenn die Helden gemeinsam mit den im Anhang beschriebenen Pilgern reisen, können Sie ihnen auf diesem Wege Berichte über andere Gruppen zukommen lassen, die wie sie auf der Suche nach Spuren des Ewigen Lichts sind. Dabei mag schon die eine oder andere theologische Grundsatzdebatte herauskommen, die auf die späteren Verwicklungen hindeutet. So hat etwa die Ucuriatin Avessandra Berichte über ihren Ordensbruder Daradan von Isentrift aufgeschnappt, dem es gelungen sein soll, eine waschechte Hexe für die Quanionsqueste zu gewinnen. Diese (im Übrigen wahre) Lagerfeuer- oder Tavernengeschichte löst recht bald eine Debatte unter den Pilgern aus, wer wohl vor Praios und Sankt Quanon berufen sei und wer „doch wohl eher nicht“. Die Meinungen gehen dabei spürbar auseinander, ohne jedoch in echten Streit auszuarten. Gilemon ist hier noch voll des Lobes für den Novizen Praiwin, der seiner Magie entsagt und die Queste als höheres Ziel auf sich genommen habe. Praiwin schweigt dazu in einer Mischung aus peinlicher Berührtheit und bescheidenem Stolz sein Opfer betreffend. Eine Szene wie diese mag wichtig sein, um Gilemon nicht von vornherein als bössartigen Hexenjäger zu brandmarken und später seine Enttäuschung über Praiwins ‚Rückfall‘ in die Zauberei besser zu illustrieren.

ANKUNFT AUF BALTRĒA

Egal, ob die Helden sich allein oder in größerer Gruppe aufgemacht haben, ihre letzte Etappe wird sie, wenn sie nicht zu fliegen vermögen, an Bord eines Schiffes oder Fischerbootes nach Baltrea führen. Wenn sie im einzigen Hafen von Bord gehen, werden die Neuankömmlinge von Dörflern, Händlern und Bettlern willkommen geheißen, die letztlich alle mehr oder weniger auf das Gold der Fremden aus sind. Man bittet um Almosen, preist Devotionalien an, Speis und Trank, eine Herberge – oder auch nur ein geteiltes Bett für ein paar Stunden. Geben sich die Helden unmissverständlich als Pilger zu erkennen, verstärken sich nahezu alle Angebote und Bettelgesänge noch einmal, immerhin winke für eine

milde Gabe himmlischer Lohn, sei dies vor der Zeit des Fastens und der Entbehrung die letzte Gelegenheit, zu prassen und zu schmausen! Nur Obdach schwatzt man den Pilgern nicht mehr auf, denn jedermann hier weiß nur zu gut: Ihre Herberge kann allein der Tempel des Sonnengottes sein. Dieser liegt außerhalb der kleinen Ortschaft am Fuße eines Vulkans, ein Stück oberhalb der Ruinen eines älteren Praiosheiligtums, von dem allerdings kaum mehr als die Grundmauern geblieben sind. Noch hinter dem neuen Tempel jedoch erkennt das Pilgerauge schon den gewundenen Pfad, der den Feuerberg weiter hinauf führt, und an dessen Ende das eigentliche Orakel von BaltrĒa auf die Helden wartet.

OPTIONAL: ДУПКОЕ ОМЕНИ

Wenn Sie die Gruppe bereits auf das Kommende einstimmen möchten, können Sie ihr bei der Ankunft auf Baltrea bereits eine Warnung zukommen lassen: Einer der Bettler am Hafen, ein sabbernder, offenbar verwirrter Einäugiger, raunt einem Helden, den Sie als möglichen Sumyrdalun vorgesehen haben, in einem Augenblick seltsamer Klarheit gehetzt zu: „Das Auge! ... Das Auge ist auf die Inseln zurückgekehrt!“ Bei dem Alten handelt es sich um einen ehemaligen Kultisten des Namenlosen, der vor Tagen die Präsenz Zadigs von Volterach in Fieberträumen gespürt und dabei den letzten Rest geistiger Gesundheit eingebüßt hat. Aus seinem Gefasel sind außer dieser kurzen Warnung allerdings keine brauchbaren Informationen zu gewinnen. Er flüchtet sich bald in das Absingen halberinnerter Kinderlieder und die Bitte um Almosen. Ein sofort gesprochener BLICK IN DIE GEDANKEN oder ähnlich empathische Methoden könnten allerdings ein verstörendes Bild aus dem Geist des Gemarterten heraufbeschwören: den Blick in einen gähnenden, wirbelnden, beinahe an der Seele zerrenden Abgrund (Zadigs Auge, dessen Blick metaphorisch auf dem vom Glauben abgefallenen Kultisten ruhte, als er nach einem passenden ‚Träger‘ auf den Orakelberg gesucht hat).

DER NEUE TEMPEL

Der Weg zum Orakel führt über den am Fuß des Berges gelegenen Praiostempel aus der Zeit des Priesterkaisers Noralec. Er wird auch „der neue Tempel“ genannt, denn nicht weit entfernt liegen die Ruinen eines älteren, aus altbosparanischen Zeit stammenden Heiligtums, das einst einem Ausbruch des Vulkans zum Opfer fiel.

Über dem zweiflügligen Tempeltor ist in goldenen Lettern der Sinnspruch angeschlagen: „*Herr Praios, gib uns die Kraft, zu verändern, was zu verändern ist, die Geduld, zu ertragen, was zu ertragen ist, und die Weisheit, beides voneinander zu unterscheiden*“ – ein deutlicher Hinweis auf die stets zwiespältige Natur von Prophezeiungen und das Wissen um die Zukunft.



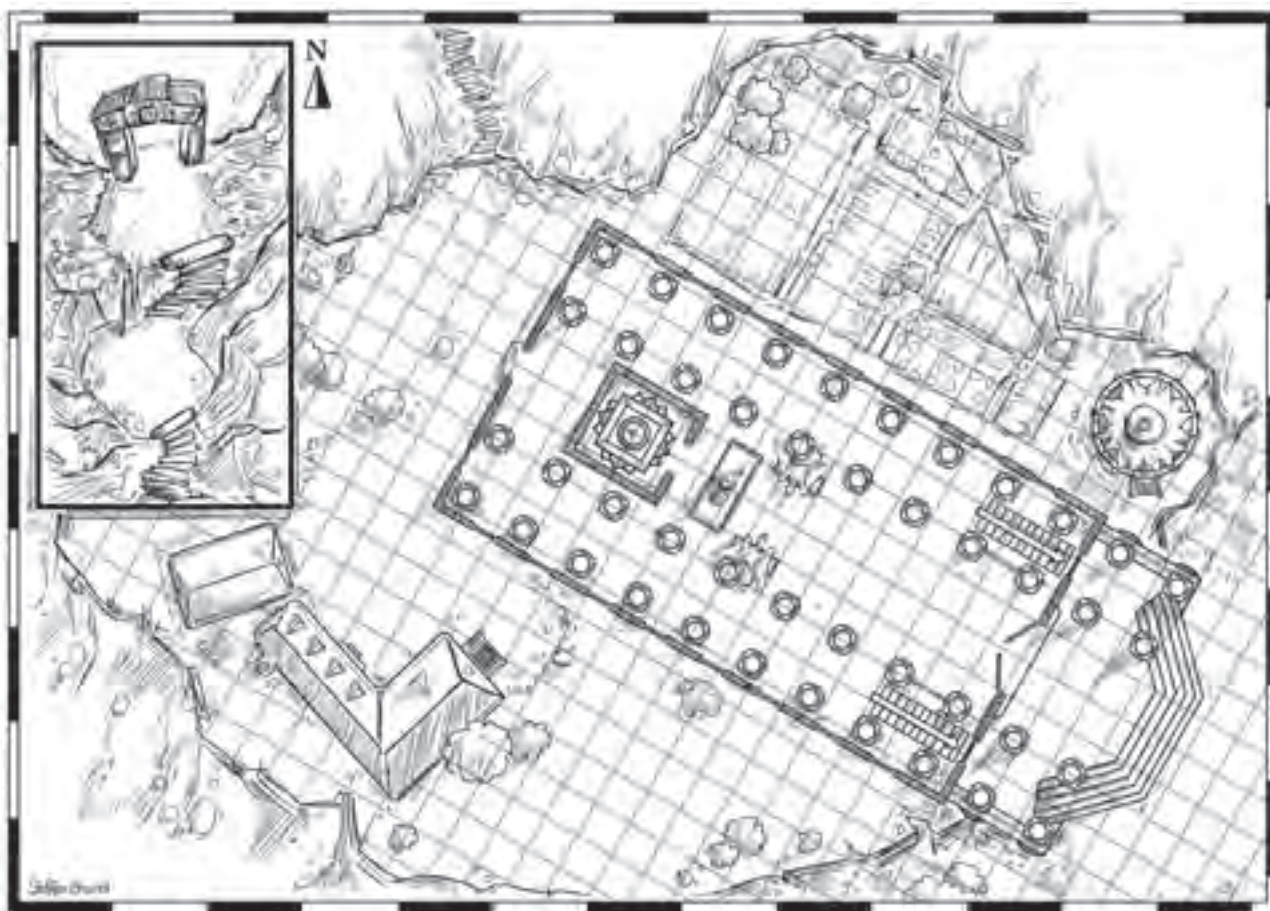
Die hinter dem Portal liegende Bethalle ist geräumig und reich mit goldenen Opfergaben geschmückt. Mehrere Säulenreihen aus Bosparanienholz tragen das Tempeldach. An den Säulen sind Tafeln angeschlagen, die von etlichen der hier empfangenen Weissagungen zeugen und an jene erinnern, die sie erhielten. Statuen von Halbgöttern, Greifen, Heiligen und Lichtboten blicken von Podesten und aus Nischen in den Wänden auf die Gläubigen herab. An drei Altären kann hier gebetet werden: Der Hauptaltar ist dem Götterfürsten geweiht, dessen übermannshohes Standbild ihn stehend als greifenköpfigen Mann darstellt. Die beiden Altäre links und rechts davon stammen noch aus dem alten Tempel und tragen die nicht minder eindrucksvollen alabasternen Bildnisse zweier Hoher Drachen: *Darador*, dessen Schwingen in tsabunten Farben bemalt sind, wird als Herr des Lichts verehrt, während man seinem Bruder *Varsinor* als dem Hüter der Wahrheit opfert. Dem Kundigen (*Götter/Kulte*-Probe +7) mag auffallen, dass Varsinors so prominente Darstellung in einem Praiostempel zumindest ungewöhnlich ist, wird er unter dem Namen *Nacador* doch eher zum Gefolge Hesindes gezählt. Der an seiner Stelle eher zu erwartende eisengeflügelte Branibor, der Patron der Gerechtigkeit, fehlt hingegen – es steht zu vermuten, dass sein Altar mit dem alten Tempel verloren ging. Die Priesterschaft des Tempels wurde, so heißt es, samt und sonders vom Orakel selbst bestimmt, und die Geweihten verlassen das Heiligtum nur, um sich auf die Suche nach neuen prophezeiten Anwärtern zu machen.

DIE ZEIT DER EIPKEHR UND DER PRÜFUNG

Die Helden werden als Quanionspilger respektvoll im Tempel willkommen geheißen und in den Katakomben des Heiligtums in nichtsdestotrotz bewusst einfachen Verhältnissen untergebracht, um die beschriebene Zeit der spirituellen Reinigung zu erfahren. Fasten, Meditation, hohe Temperaturen und stickige Luft in den von zu vielen Menschen bewohnten Pilgerkammern zehren bald an den Kräften und führen zu Erschöpfungs- und mit der Zeit sogar leichten Entrückungszuständen.

Gestalten Sie die ersten Tage und Nächte im Tempel und die Rituale, denen sich die Helden unterziehen, gemeinsam mit den Spielern und in einer Ihnen angenehmen Ausführlichkeit. Denkbar ist, dass sich Spieler-Geweihte in dieser Zeit auf eine Visions- oder Karmalqueste in Vorbereitung auf den Orakelspruch begeben. Die Helden können in Gesprächen untereinander und mit den Priestern ihre Beweggründe für die Queste ausloten und sich (und damit auch Ihnen) noch einmal ihre Ziele klarmachen: Handeln sie aus Treue oder Gehorsam zur Praioskirche, aus Altruismus, Heldenmut, Entdeckerstolz oder ganz persönlichen Motiven?

Den Helden kann weiterhin auffallen, dass die Tempelgeweihten im Gespräch durch etwas bedrückt scheinen (*Menschenkenntnis*-Probe +5). Grund dafür ist der Besuch Zadigs von Volterach auf der Insel, den man seitens der Geweihtenschaft allerdings nicht von sich aus ansprechen wird. Insistieren die Helden, können sie bereits von dem besessenen





Pilger und Zadigs Prophezeiung erfahren (siehe Kasten), ansonsten lässt sich dieses Wissen später im Prozess erlangen, wenn die Sprache auf namenloses Wirken kommt. Alternativ lässt sich die kontemplative Zeit nach der Ankunft der Helden auch erzählerisch kurz abhandeln, wobei

zumindest die wichtigsten vor Ort befindlichen Meisterpersonen dieses Szenarios (also mindestens Praiwin, Gilemon, Horanthe und da Vanya) spätestens hier kurz beleuchtet werden sollten. Eine Beschreibung dieser Figuren finden Sie im Anhang des Szenarios.

ZADIGS PROPHEZEIUNG

Während das Auge des Namenlosen sein Ritual auf dem Gipfel des Vulkans durchführte, blieb den Priestern im Tempel nicht verborgen, dass etwas Unheilvolles über ihnen vorging. Als sie den Berg erklimmen hatten, fanden sie den Pilger Alyrio, von dem Zadig Besitz ergriffen hatte, mit zerschmetterten Knochen unterhalb des Orakels. Der Erzfrevler hatte ihm zuletzt

den geistigen Befehl erteilt, sich zu Tode zu stürzen. Der junge Mann überlebte jedoch lange genug, um von seiner Besessenheit zu berichten, seine Seele im gemeinsamen Gebet mit der Tempelhochgeweihten den Zwölfen anzuvertrauen und zumindest einen Teil der namenlosen Prophezeiung zu verraten, deren Zeuge er geworden war:

„Am Ende der Himmel / Am Anfang des Abgrunds /
Das Licht und das Dunkel / In Ewigkeit ringen /
Die Seele der Schlüssel / Der Wille der Weg /
Für Herz, Hand und Auge / Entscheidung zu bringen.“

Herz, Hand und Auge sind Hinweise auf die drei Parteien der Queste: das Herz der Kirche (die Gläubigen), die *Hand der Rache* und Zadig als Auge des Namenlosen. Dieser Orakelspruch wird Zadig im Finale der Queste den Weg zu dem Ort weisen, an dem Licht und Saatkorn miteinander ringen.

Als Alyrios Geschichte wenig später dem Großinquisitor da Vanya berichtet wurde, konnte dieser korrekt auf das Wirken seines alten Feindes schließen, dessen Einmischung in die Quanionsqueste damit offenkundig wird. Spätestens im Laufe des Prozesses können und sollten auch die Helden davon erfahren.

KAMPF UM DAS ALLERHEILIGSTE

Der Angriff der *Hand der Rache* auf das Orakel von Balt-rää findet einige Tage nach Ankunft der Helden etwa um Mitternacht statt, wenn die meisten Pilger und Geweihten schlafen und das allsehende Auge des Praios fern scheint. Bal'Irhiadh entsendet eine schlagkräftige Truppe auf die Zyklopeninseln, wagt sich aber nicht selbst in die unmittelbare Nähe des Praios-Heiligtums. Der Versuch, das Orakel zu entweihen, ist ein harter Schlag gegen die Moral des Feindes, für den Blakharaz ohne jedes Zögern einen Teil seiner derischen Truppen zu opfern bereits ist – nicht aber seinen Heerführer. Sein Trumpf ist dabei die Gabe des *Schutzes vor göttlichem Wirken* (WdZ 242), für die einige seiner auserwählten Diener bereitwillig weiter in den Kreisen der Verdammnis aufsteigen.

Mitternacht ist nach kirchlicher Zeitmessung allerdings auch die zweite Stunde des Praios, und die Attacke der Dämonen bleibt nicht ohne göttertreue Gegenwehr: Sollten Spielerhelden über eine der Gaben *Gefahreninstinkt* oder *Prophezeien* verfügen, einem (Halb-)Gott des zwölfgöttlichen Pantheons geweiht sein oder das Szenario **Schweigen ist Gold** in diesem Band erfolgreich bestanden haben, werden sie im Traum vor dem Angriff gewarnt, kurz bevor er er-

folgt. Ihnen erscheint der Märtyrer *Malpert Kleehaus* (siehe Seite 62), der wie vor über 400 Jahren umgeben von Feinden den Owilmarsgong von Hallklee schlägt. Sie erwachen daraufhin mit dem klaren Gefühl einer unmittelbaren Bedrohung für den Tempel. Einigen Meisterpersonen kommt im Traum ebenfalls eine Warnung zu, darunter Praiwin und Gilemon, die sich daraufhin in die Andachtshalle aufmachen, sowie dem Großinquisitor und der Hochgeweihten, die das Orakel auf dem Gipfel in Gefahr wännen. Die Bewohner des Tempelkomplexes sind so deutlich schneller auf den Beinen und an beiden Orten abwehrbereit, als den Angreifern lieb ist.

ABLAUF DER EREIGNISSE

Mit einem Boot landen die Paktierer nach Sonnenuntergang an der Küste an und treffen sich mit einem Kontaktmann. Vorab mit großem Aufwand eigens für diesen Anschlag beschworene und in verschiedene Objekte gebundene Gehörnte werden mit einem bereitgestellten Karren bis zum Tempel geschafft und dort gemeinsam mit noch vor Ort eilig beschworenen Niederen Dämonen freigesetzt.

Die Angreifer teilen sich auf: Zwei Irrhalken lassen niederhöllische Glut aus ihrem Innern über den Nebengebäuden des Tempels, dem Bergpfad und schließlich dem Orakel auf dem Gipfel niederregnen, wodurch mindestens einige profane Brände entstehen. Unterstützt werden sie von drei armbrustbewehrten Paktierern, die bei Bedarf von den Dämonen getragen werden können. Dieser Angriff geschieht unter schrillen Schreien der Dämonen und sollte zuerst die Aufmerksamkeit der Geweihten und Pilger auf sich ziehen. Großinquisitor da Vanya wird mit den beiden ihn begleitenden Sonnenlegionären, der Tempelhochgeweihten und zwei Tempelwachen die Verteidigung des Orakels auf dem Gipfel übernehmen, kampfbereite Helden aber gegebenenfalls gezielt in die Tempelhalle entsenden, um jene nicht schutzlos zu lassen.

Währenddessen wagt sich auch tatsächlich ein zweiter Angriffstrupp ins Allerheiligste vor, um mit dem dort verwahrten Strahl des Ewigen Lichts gleichzeitig die Tempelweihe auszulöschen. Ein Dharai sprengt das Tempeltor und wälzt sich langsam, aber schier unaufhaltsam durch die große Halle, um das Allerheiligste zu verschlingen. Die übrigen Dämonen und Paktierer haben letztlich nur die eine Aufgabe, dem Dharai das Durchkommen zu ermöglichen – ihre Verwundbarkeit gegenüber dem Ewigen Licht macht es unwahrscheinlich, dass sie an seine Stelle treten könnten.

Wenn sich die Verteidiger des Tempels nach ihrer Vision nicht zu lange aufhalten oder unterwegs ablenken lassen, erreichen sie die Andachtshalle genau in dem Moment, in dem auch die Paktierer durchbrechen. Sollten sich in der Halle bereits einzelne Helden zum Nachtgebet befinden und Sie die Dramatik erhöhen wollen, kommt die Verstärkung durch die im Traum gewarnten Gefährten womöglich auch erst einige Kampfbrunden später an Ort und Stelle an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vom Tempeltor her ist das Knirschen von Holz und das schmerzhaft Singen nachgebenden Metalls zu hören, dann birst auch schon das Portal, und wie Teer ergießt sich zäher schwarzer Schleim über die Trümmer ins Innere. In der Nacht jenseits des zerstörten Tores sind weitere Gestalten zu erkennen: Schatten mit Schwert und Peitsche, Höllengreifen mit glutodernder Brust und Menschen mit gezogenen Waffen.

Augenblicklich wendet sich die Heiligkeit des Ortes selbst gegen die Dämonen: Das bis eben noch bloß heimelige Licht der Lampen und Kerzen in der Halle strahlt plötzlich, als würde gerade erst die Sonne über dem Meer untergehen und durch die hohen Fenster scheinen. Von den Altären, den Statuen der Heiligen und der Hohen Drachen, ja, aus dem Boden selbst sickert beinahe greifbar Sonnenlicht und scheidet Gut von Böse.

Rauch steigt auf, wo das unförmige schwarze Etwas sich zischend auf dem Tempelboden zusammenzieht und dem Licht trotzig drei qualmende Hörner entgegenreckt. Die Schwelle des Tempels ist gesegnet – kein Dämon darf sie ungestraft passieren!

Doch diesmal schreckt das goldene Gleißeln die Feinde der Schöpfung nicht: Eine Frau mit Augen wie kalte Kohlen bellt draußen einen Angriffsbefehl – und dann brechen die Niederhöhlen los.

DIE SCHERGEN DES BLAKHARAZ

SWAFSKARA GORHILSDÖTTIR, BLAKHARAZ-PAKTIERERIN IM VIERTEN KREIS DER VERDAMMNIS

Swafskara (bullig, tätowiert, unnatürliche Augen) ist eine hochrangige Agentin der *Hand der Rache* und doch nur ein Bauernopfer in diesem Spiel. Sie ist die Anführerin des zweiten Angriffstrupps und wird etwaige Verteidiger im Tempel angehen, wobei sie den Schutz zweier besonders machtvoller Paktgeschenke in Anspruch nimmt. In Kombination ermöglichen es ihr die Schwarzen Gaben, nahezu schadlos den Praiostempel zu betreten (sie erleidet rechnerisch $(2W6-7)/2$ SP/KR). Im Schein des Ewigen Lichts im Allerheiligsten müsste jedoch auch sie rasch zugrunde gehen (sie nähme dort $(2W20-7)/2$ SP/KR).

Die Thorwalerin beschreitet den Pfad der Rache und des Mordes, seit 1023 BF horasische Schiffe ihre Heimatstadt in Brand schossen und sie Freunde und Familie verloren hat. Es war Bal'Irhiadh somit ein Leichtes, sie für Missionen im Horasreich zu gewinnen. Swafskaras Dämonenmal sind ihre an aschebedeckte Kohlen erinnernden, stets offenen Augen, durch die sie die Welt nur noch so wahrnimmt, wie der Herr der Rache sie ihr zeigt.

Geb.: 994 BF

Größe: 1,95

Haarfarbe: rotblond

Augenfarbe: aschgrau

Eigenschaften:

MU 15 KL 11 IN 13 CH 11 FF 12 GE 14 KO 16 KK 16

Vor-/Nachteile: Eisern, Zäher Hund; Mittlere Empfindlichkeit (praiotisches Wirken), Jagdfieber 13

Talente: Selbstbeherrschung 5

Henkersaxt:

INI 9+W6AT 18 PA 14 TP 2W+2 DK N

LeP 43 AuP 35 RS 3 BE 2 GS 8 MR 3

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Niederwerfen, Wuchtschlag

Schwarze Gaben: Schutz vor göttlichem Wirken VII (gegen Swafskara gewirkte Liturgien und geweihter Schaden werden in ihrer Stärke um 7 Punkte gemindert), Seelenschwert II (solange Swafskara ihre Axt in Händen hält, kann sie eigenen Schmerz und die Hälfte erlittener Schadenspunkte auf die darin gefangenen Seelen der von ihr Ermordeten ableiten. Der Effekt

wird von schaurigem, vielstimmigem Heulen und Wimmern begleitet. Für die Vernichtung der verfluchten Waffe und die Erlösung der Seelen etwa durch einen EXORZISMUS sowie einen GRABSEGEN, sollten Helden gesondert mit temporären KaP für die Queste belohnt werden)

WOLFERT VOM GESPLITTERTEN BERG, MAGIER UND BLAKHARAZ-PAKTIERER IM DRITTEIN KREIS DER VERDAMMNIS

Wolfert (Spitzname Gurgulus; schwächling, blass, wässriger Blick) war der Schüler eines freien Lehrmeisters, dessen Schikanen er einst mit erzdämonischer Hilfe beendete. Er hat einen ausgemachten Minderwertigkeitskomplex, der ihn nicht nur zur Rache, sondern auch zu geradezu lolgramothischer Heimtücke treibt. Durch seine Paktgeschenke konnte der ansonsten eher mittelmäßige Beschwörer endlich mit einigen Rivalen im Garether Blakharaz-Zirkel gleichziehen, nur der Preis fängt langsam an, ihm Sorgen zu machen. Wolfert hält sich während des Angriffs im Hintergrund: Mit der Beschwörung der Dämonen sieht er seinen Teil als geleistet an. Sobald sich echte Gegenwehr etabliert, zieht er sich lieber zurück, als sein Leben und seine Seele in einem Höllenfahrtskommando wegzuworfen. Sollte er entkommen, werden die Helden ihn im Kampagnenfinale (siehe Seite 168) wiedersehen, wo Bal'Irhiadh ihn für sein Versagen endgültig der Sache opfern wird. Sein Dämonenmal ist ihm äußerlich nicht anzusehen, macht ihm aber körperlich bereits Beschwerden: Es ist ein kaltes Herz, das eines Tages vollends zu Stein werden und ihn töten wird, wenn ihm niemand dabei zuvorkommt.

Geb.: 1000 BF **Größe:** 1,68
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** blaßgrün

Eigenschaften:

MU 11 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 14 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 10

Vor-/Nachteile: Kurzatmig 3, Rachsucht 13

Talente: Selbstbeherrschung 12, Sich Verstecken 9, Sinnen-schärfe 9, Überreden 14

Kurzer Magierstab:

INI 10+W6 **AT** 11 **PA** 14 **TP** W+2 **DK** N
LeP 31 **AuP** 17 **AE** 28* **RS** 0 **BE** 0 **GS** 8 **MR** 5

* Wolferts aktuelle Astralenergie ist durch die Aufrechterhaltung mehrerer Dämonenbindungen und unlängst gewirkte Zauber reduziert.

Sonderfertigkeiten: Dämonenbindung II, Invocatio Integra

Zauberfertigkeiten: INVOCATIO MAIOR/MINOR 15, DUNKELHEIT 13, EIGNE ÄNGSTE 10, HERZSCHLAG RUHE 8, PANDAE-MONIUM 12, TRANSVERSALIS 7

Schwarze Gaben: Schutz vor göttlichem Wirken VII (gegen Wolfert (oder von ihm beschworene Dämonen) gewirkte Liturgien und geweihter Schaden werden in ihrer Stärke um 7 Punkte gemindert), Herrschaft über Niedere Dämonen (niedere Dämonen aus der Domäne des Blakharaz müssen Wolfert ohne Beherrschungprobe gehorchen), Dämonischer Fokus (Wolferts Zauberstab erleichtert Beschwörungen und Kontrollproben um 2)

DER DHARAI

Das Ziel dieses gallertartigen, aber ungemein kräftigen Gehörnten ist nach der Sprengung des Tempeltors das Allerheiligste, wo er um den Preis seiner eigenen Existenz die Monstranz mit dem Strahl des Ewigen Lichts verschlingen soll. Womöglich dauert es etwas, bis er angesichts der agileren Gegner als die eigentliche Bedrohung erkannt wird. Auf seinem Weg kämpft der Dharai nur, wenn er selbst aus kurzer Distanz in nennenswerter Weise angegriffen wird. Dabei landet er zum Glück für die Verteidiger nur in Ausnahmefällen Treffer, bewegt sich aber als ein Element des Zeitdrucks stetig weiter auf sein Ziel zu.

Der Dharai kann enormen Schaden einstecken und ist durch Barrieren quasi nicht aufzuhalten. Durch die Schwarze Gabe seines Beschwörers sind alle Liturgien gegen ihn um 7 Punkte zusätzlich erschwert, geweihter Schaden wird um 7 Punkte gemindert (wodurch er im Tempel keinen, im Allerheiligsten 2W6-7 SP/KR Schaden erleidet). Ein EXORZISMUS (Grad V bzw. IV für Traviageweihte) geht zusätzlich zu allen anderen Boni und Mali gegen eine Beherrschungsschwierigkeit von 4.

Eine weitere Möglichkeit, den Dämon zu bannen, besteht darin, sein Gefäß zu zerstören: Um kein Risiko einzugehen, hat Wolfert den Dharai bereits einen Tag vor dem Angriff beschworen und ihn zum Transport an ein großes Fass gebunden, das geöffnet und umgestoßen noch immer vor dem Karren jenseits des Tempeltors liegt. Wird dieser Anker vernichtet (50 Strukturpunkte, Härte 6, Struktur 10, für die Dauer der Bindung ein magischer Gegenstand), kann auch der Dämon nicht länger in der Dritten Sphäre verweilen. Dieser Zusammenhang ist für die Verteidiger allerdings wohl nur dann herzustellen, wenn sie die Paktierer bereits bei deren Ankunft am Tempel beobachten konnten (also die Nacht außerhalb des Tempelbezirks verbracht haben).

INI 4+1W6 **LeP** 180 **RS** 3

Gallertentakel/Zerreißen:

AT 4* **PA** 0 **TP** 8W20** **DK** HN
GS 4 **MR** 18 **GW** 12

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 12), Formlosigkeit I, Geisterpanzer, Großer Gegner, Immunität (Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt), Immunität (Gifte und Krankheiten), Paraphysikalität I, Resistenz (Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung), Resistenz (profane Waffen); Leichte/mittlere Empfindlichkeit (göttliches/speziell travianisches Wirken)

*Zwei Angriffsaktionen pro KR (nicht auf den gleichen Gegner)

*/**Umschlingen/Zerreißen: Beim Umschlingen selbst erleidet das Opfer keinen Schaden, es kann sich selbst innerhalb einer KR mit einer KK+12 Probe befreien oder von bis zu drei Gefährten gerettet werden (insgesamt 12 übrig behaltene Punkte aus KK-Proben). Andernfalls zerreißt der Dämon das Opfer in der folgenden KR ohne einen weiteren AT-Wurf.

SECHS BLAKHARAZ-PAKTIERER IM DRITTEN KREIS DER VERDAMMNIS

Drei Agenten der Hand der Rache halten sich während des Angriffs außerhalb des Tempels auf, um etwaige Verteidiger abzulenken und auszuschalten. Drei weitere, die wie Swafskara, Wolfert und die Dämonen gegen göttliches Wirken geschützt sind, greifen die Tempelhalle mit an.

Armbrust:

INI 10+W6 AT 17 PA 7 (Ausweichen) TP 1W6+6

Säbel:

INI 11+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+3 DKN

LeP 41 AuP 45 AE 0 RS 2 BE 2 GS 8 MR 4

Schwarze Gaben: Statten Sie die Paktierer mit jeweils zwei relevanten Paktgeschenken aus, etwa Schutz gegen göttliches Wirken (Wert zwischen 4 und 7), Unverwundbarkeit durch profane Waffen und/oder einer für Praioten besonders verletzend wirkenden verfluchten Waffe – Bal'Irhiadh hat seine Truppe sorgsam für diesen Angriff ausgewählt, wenngleich ihm dabei auch nicht Legionen von Erzfevlern zur Verfügung standen.

VIER İRRHALKEN

Zwei Gehörnte attackieren das Orakel aus der Distanz, zwei weitere betreten unwillig, aber an den Willen ihres Beschwörers gebunden, die Tempelhalle. Letztere nehmen (geschützt durch Wolferts Schwarze Gabe) pro Kampfrunde 2W6–7 SP durch den geweihten Boden (im Licht des Allerheiligsten wären es 2W20–7 SP). In der Zeit, die ihnen bleibt, ist ihre Aufgabe, sich auf etwaige Verteidiger zu stürzen. Sollte der Dharai vor ihnen vernichtet werden, können sie versuchen, an seine Stelle zu treten. Sie müssen dem Ewigen Licht (vorzugsweise mit der Glut in ihrem Innern) 100 SP zufügen, um es zu vernichten – wenn es sie nicht vorher in die Niederhöhlen zurückschickt.

INI 12+1W6 PA 9 LeP 50 RS 5

Krallen:

DK NS AT 9 TP 2W6+2

Schnabel:

DK N AT 16 TP 1W6+8

GS 18/6 MR 15 GW 18

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (beliebige Aufteilung), Fliegendes Wesen, Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff (Berührung mit der Glut, 1W20+10 TP mit Sekundärschaden Feuer), Großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 12), Geisterpanzer, Immunität (Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt), Immunität (Gifte und Krankheiten), Paraphysikalität I, Regeneration I, Resistenz (Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung), Resistenz (profane Waffen); Leichte/mittlere Empfindlichkeit (göttliches/speziell praiotisches Wirken), Verwundbarkeit (Wasser)

VIER HESHTHOTIM

Diese Niederen Dämonen sind nur deshalb Teil des Angriffstrupps, weil sie für Wolfert am leichtesten zu kontrollieren sind, ansonsten aber eine geradezu fahrlässige Verschwendung von Ressourcen und Überschätzung seiner Schwarzen Gabe: Der Heiligkeit des Ortes sind sie selbst unter dem *Schutz vor göttlichem Wirken* nicht gewachsen (2W20–7 SP/KR allein in der Andachtshalle). Die dämonische DUNKELHEIT, die die Dämonen fast instinktiv um sich herum erzeugen, wird vom schützenden Segen des Tempels in Schattenfetzen zerrissen, und kurz darauf erleiden die leeren Kutten unter alptraumhaftem Zischen und Kreischen das gleiche Schicksal. In der kurzen Zeit ihrer Existenz können sie allerdings Zufallstreffer gegen die erste Linie der Verteidiger landen oder durch ihren Anteil am allgemeinen Chaos eine Ablenkung darstellen.

INI 12+1W6 PA 9 LeP 20 AsP 15 RS 2

Peitsche:

DK SP AT 14 TP 1W6

Schwert:

DK NS AT 13 TP 1W6+4

GS 8 MR 4 GW 8

Besondere Kampfregeln und -manöver: kann beliebig umwandeln. Schaden durch einen Peitschenhieb bringt zusätzlich KK-1 bis zum nächsten Sonnenaufgang mit sich. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der parierenden Waffe um 1. Zauberkünste: Dunkelheit 20

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 12), Geisterpanzer, Immunität (Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt), Immunität (Gifte und Krankheiten), Paraphysikalität I, Resistenz (Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung), Resistenz (profane Waffen); Mittlere/schwere Empfindlichkeit (göttliches/speziell praiotisches Wirken)

DIE VERTEIDIGER

Die Helden stehen nicht allein gegen die Hand. Die Hochgeweihte des Tempels, der Großinquisitor sowie die Pilger Gilemon und Praiwin erhalten im Traum die Warnung vor dem Angriff und sind so rechtzeitig auf dem Gelände und in der Tempelhalle zugegen. Ihre karmale Kraft ist allerdings durch in den letzten Tagen bereits gewirkte Liturgien begrenzt und reicht jeweils nur für einen effektiven Schlag aus. Während da Vanya außerhalb der Mauern in heiligem Zorn den ZERSCHMETTERNDEN BANNSTRAHL gegen die Irrhalken am Orakelbogen schleudert, lässt die Tempelvorsteherin (sofern nicht ein Spielerheld diese Aufgabe in die Hand nimmt) den Tempelgong erschallen, um weitere Verteidiger zu wecken, und stimmt einen EXORZISMUS an. Zum sichtbaren Schrecken der Geweihten können die Dämonen dem Gebet jedoch die Schwarze Gabe ihres Beschwörers entgegenhalten, und der erste Versuch des EXORZISMUS schlägt fehl. Für einen zweiten (und letzten)



Der Kampf um das Tempellicht

Versuch versammelt die Hochgeweihte weitere Gläubige als Mitbeter (**WdG 243**), wobei die meisten Pilger jedoch erst durch den Gong geweckt werden und mehrere Minuten brauchen, um überhaupt in die Halle zu kommen. Spielergeweihte oder -akoluthen können hier das Zünglein an der Waage sein, während ihre Gefährten im Nahkampf den Priestern genügend Zeit für den Bannfluch verschaffen sollten. Hier sind klassische Heldentugenden gefragt.

DAS LICHT DER MAGIE

Als er sieht, wie die Gebete seiner Glaubensbrüder zunächst versagen, greift der Novize Praiwin zu verzweifelten Mitteln. Er bricht sein Gelübde, wirft den Eisenkragen ab, öffnet die *Verbotenen Pforten* (**WdZ 32**) und bringt einen mit seiner Lebenskraft gespeisten Zauber zur Verteidigung des Heiligtums hervor. Je nach Situation ist es ein **PENTAGRAMMA** gegen einen Gehörnten oder ein **IGNIFAXIUS** gegen einen durchbrechenden Paktierer (ZFW jeweils 15, Eigenschaften 15/15/13 beziehungsweise 14/13/12, *Erzwingen* zu höheren LeP-Kosten jeweils möglich). Die laut gerufene Zauberformel ist in der gesamten Halle selbst über den Kampfeslärm hinweg zu hören, gleichzeitig gibt es optische Begleiterscheinungen wie aus etwaigen Wunden verdampfendes Blut oder die sichtbare Auszehrung eines Teils seines Körpers. Gilemon jedenfalls wird Zeuge der magischen Handlung seines Glaubensbruders und ist von ihr beinahe ebenso entsetzt wie vom Angriff der Paktierer.

DER AUSGANG DES KAMPFES

Es hängt nicht zuletzt von den Helden ab, wie der Kampf um das Tempellicht ausgeht. Für den weiteren Verlauf des Szenarios oder der Kampagne ist es dabei nicht zwingend notwendig, dass die Verteidiger die Tempelweihe bewahren können – auch ein tragisches Scheitern ist durchaus denkbar, solange die späteren Prozessbeteiligten die Niederlage über-

MAGIEBEGABTE HELDEN

Wenn sich in der Heldengruppe Zauberkundige befinden, stehen sie bei der Verteidigung vor der gleichen Wahl wie Praiwin. Ob sie ihre Kräfte einsetzen oder darauf verzichten, liegt ganz bei ihnen. Die Art und Weise, vor allem die Offensichtlichkeit ihrer Handlungen, mag allerdings beeinflussen, ob sie später ebenfalls in irgendeiner Form von der Anklage vor dem Inquisitionsgericht betroffen sind. Wägen Sie diese Möglichkeit sehr gut ab, denn nicht jedem Spieler mag es gefallen, seinen Helden auf der Anklagebank eines vermeintlichen Hexenprozesses wiederzufinden. Die künftige Motivation, für den Praioskult auf die Queste zu gehen, mag dadurch ernstlich gefährdet werden. Andere Spieler mögen es hingegen ganz reizvoll finden, auf diesem ungewöhnlichen Feld für ihre Ehre und ihre Überzeugungen einzustehen und dem Ankläger auf dessen eigenem Terrain Paroli zu bieten. Beide Varianten – das Erheben einer Anklage ebenso wie der Verzicht darauf – lassen sich innerweltlich rechtfertigen, je nachdem, welchen Status man den Helden einräumt: Gilemon kann sich auf Praiwin als einen Diener der Kirche konzentrieren, dessen mutmaßlicher Frevel besonders schwer wiegt, während man an anderen Magiebegabten kein Exempel statuieren muss, um die Reinheit der Kirchenlehre zu bewahren. Er kann, statt sie in die Anklage miteinzubeziehen, auch Praiwins „schlechtes Beispiel“ in den Vordergrund stellen, dem die Magiebegabten gefolgt seien. Gilemon kann andererseits jedoch ebensogut, wenn man den Status der Helden als Quanionspilger betont, durch die Wahl ihrer Mittel das heilige Ziel der Queste selbst gefährdet sehen. In diesem Fall würde er zum vermeintlichen Wohle aller mit gleicher dogmatischer Härte gegen sie wie gegen Praiwin vorgehen.



leben. Natürlich macht es für den bevorstehenden Prozess einen Unterschied, ob Praiswins Magieeinsatz hier den Tag rettet, oder ob die Schlacht verloren geht und man dem vermeintlichen Frevler praktischerweise gleich die Schuld daran geben kann.

Im offiziellen Aventurien gehen wir davon aus, dass spätestens mit Abschluss der Quinionsqueste der Tempel auf Baltrea (noch oder wieder) geweiht sein wird.

АЛТЕРНАТИВЕН: ЕІН КАМПАФ ОННЕ ДІЕ ХЕЛДЕН?

Wenn Sie den kriminalistischen Aspekt des Inquisitionsprozesses betonen möchten oder Ihre Spielrunde fürs erste genug kämpferische Auseinandersetzungen hatte, können Sie optional ganz darauf verzichten, die Helden zur Zeit des Angriffes in Baltrea sein zu lassen. In diesem Fall kommen sie erst am Tag nach dem Kampf um den Tempel auf der Insel an und werden vom Großinquisitor gerade deshalb zum Inquisitionsprozess hinzugezogen, weil sie keine Zeugen der Ereignisse und damit unbelastet seien. Sie können sich dann nur auf die Aussagen der Anwesenden stützen und müssen sich ihr eigenes Bild der Ereignisse mühsamer erarbeiten. Auch ihr Verhältnis zu den anderen Prozessbeteiligten ist noch nicht durch vorheriges Kennenlernen geprägt, Sympathien oder Antipathien stehen noch nicht im Raum. Vielleicht findet es die Spielrunde sogar ganz erfrischend, wenn mal Andere im Kampf gegen die Niederhöllen den Kopf hinhalten mussten ...

Gewissermaßen eine Mischform dieser Handlungsalternativen kommt heraus, wenn die Helden während des Angriffes mit da Vanya *außerhalb* des Tempels agieren und das Orakeltor oder die Nebengebäude verteidigen. Diese Variante bietet sich an, wenn die Helden keine Zeugen der Vorfälle in der Andachts-halle werden sollen, Sie aber eher kriegerisch veranlagten Gruppenmitgliedern nicht die Chance auf ein paar (Kampf-)Runden mit den Niederhöllen nehmen wollen. In diesem Fall passen Sie die Aufteilung der Angreifer entsprechend an, so dass den Helden genügend würdige Gegner geboten werden, während im Allerheiligsten Praiswin und Gilemon allein gegen den Dharai und einen sich rasch zurückziehenden Wolfert stehen.

ДІЕ АПКЛАГЕ

Wenn der Rauch des Kampfes sich gelegt hat und die Verteidiger des Tempels in der großen Halle wieder zusammenkommen, um ihre Verluste zu sichten und zu betrauern, entschließt sich Gilemon, seinem Schrecken über Praiswins Zauber Luft zu machen: Er klagt den Novizen vor dem Großinquisitor an und zichtigt ihn der Schwarzkunst sowie

ÜBERBLICK ÜBER DIE GESCHEHNISSE BIS HIERHIN

Zur besseren Orientierung (auch im späteren Prozess, wo die bisherigen Ereignisse rekapituliert werden müssen) finden Sie im Folgenden eine kurze Auflistung der relevanten Fakten, die natürlich um die Aktionen der Spielerhelden ergänzt und entsprechend angepasst werden müssen:

Tag -7 – Zadig von Volterach kommt im Körper eines Pilgers nach Baltrea und erzwingt am Orakel eine Prophezeiung. Die Tempelgeweihten bemerken den Frevler erst, als er bereits geschehen ist.

Tag -4 – Amando Laconda da Vanya trifft am Heiligtum ein, erfährt von Zadigs kurzfristiger Präsenz und erhält seinerseits einen Weisspruch.

Tag -3 – Ankunft der Helden.

Tag -1 – Ankunft eines Helfershelfers der Hand des Blakharaz auf der Insel. Die Vorbereitungen für den Angriff auf den Praiostempel laufen hier und auf dem Festland an. Ein Blakharaz ergebener Beschwörerzirkel bindet mehrere Gehörnte in Transportbehältnisse und an die Befehle des Magiers Wolfert. Die dämonische Fracht und eine Gruppe kämpferprobter Paktierer schiffet sich mit Ziel Baltrea ein.

Tag 0, nach Sonnenuntergang – Ankunft der Angreifer an der Küste. Die Behältnisse mit den darin gebundenen Dämonen werden auf einen bereitgestellten Wagen verladen.

Kurz vor Mitternacht – Im Traum erfahren einige Pilger und Geweihte von der bevorstehenden Gefahr, darunter auch da Vanya, Praiswin und Gilemon.

Mitternacht – Angriff auf den Tempel. Irrhalken und Paktierer entfachen Brände und führen Scheinangriffe auf das Orakel durch, bis sie von da Vanya zurückgeschlagen werden. Derweil sprengt ein zweiter Trupp das Tempeltor, um zum Allerheiligsten vorzudringen. Der Tempelgong wird geschlagen, um weitere Verteidiger zu wecken, die erst nach und nach erscheinen. Als erste Versuche des Exorzismus versagen, öffnet der Praiosnovize und vormalige Magier Praiswin die Verbotenen Pforten und verteidigt das Tempellicht mit Zauberei.

der Ketzerei. Dahinter steckt kein böser Wille: Gilemon ist sich sicher, dass – je nach Ausgang des Kampfes – Praiswin der Entweihung des Tempels mit seiner Tat Vorschub geleistet, wenn nicht sogar seinen Teil dazu beigetragen hat. Er will nicht in erster Linie den Novizen bestraft sehen, sondern jetzt und in Zukunft Schaden von seiner Kirche fernhalten. Da Vanya vermeidet aufgrund seiner zuvor erhaltenen Weissagung, er sei die Frage, nicht die Antwort, alleiniger Vorsit-



zender des Inquisitionsgerichts zu sein. Stattdessen beruft er mehrere Helfer, darunter den Ankläger Gilemon sowie Horanthe als bekennende Prinzipistin, gegebenenfalls Gunhild als Rechtsgelehrte und einige anwesende Pilger (namentlich die Helden) als das lebendige Herz der Kirche. Die Helden können (und sollen) dabei verschiedenen Rollen erhalten: Praioten, Geweihte anderer Kirchen, Akoluthen oder mundane Rechtsgelehrte werden auf Augenhöhe mit Gilemon und Horanthe eingesetzt, einfachere Pilger zu Helfern des Gerichts ernannt. Beide Aufgaben sind für den Verlauf des Szenarios wichtig. Den ‚Hilfs-Inquisitoren‘ obliegt die offizielle Befragung der am Prozess Beteiligten und letztlich die gemeinsame Urteilsfindung. Die Helfer hingegen haben die Möglichkeit, freier hinter den Kulissen zu agieren und neue Erkenntnisse von außen in den Prozess zu bringen,

auf die ihre Gefährten ansonsten vermutlich keinen Zugriff hätten.

Da Vanya wählt die Prozessteilnehmer mit der unerschütterlichen Gewissheit eines Entrückten aus. Dadurch werden auch auf den ersten Blick ungewöhnliche Berufungen oder solche aufgrund von nicht äußerlich erkennbaren Qualifikationen (Charaktereigenschaften, heimliche Magiebegabung, Gutes oder Eidetisches Gedächtnis für einen Protokollanten) möglich. Eine solche Berufung auszuschlagen, sollte sich für einen Praiosgläubigen verbieten und stößt nur auf wenig Entgegenkommen seitens des Großinquisitors: Wie kann man schließlich ablehnen, der Gerechtigkeit zu dienen, wenn man im Namen Praios' und Sankt Quanions auf der Queste nach dem reinsten Licht ist? Und wenn man die Rechtmäßigkeit der Anklage bestreitet – umso mehr.

DER PROZESS

GEHASST UND GEFÜRCHTET: DIE INQUISITION

Wessen Aufgabe es ist, selbst unter den Reinsten den Makel zu entdecken und zu ahnden, dem schlägt verständlicherweise selten Gegenliebe entgegen. Inquisitionsprozesse haben zudem stets den Ruch von Ungerechtigkeit, von Machtmissbrauch und Fanatismus. Zu sehr sind uns die oft zitierten Schrecken irdischer Geschichte vertraut, und auch die aventurische Vergangenheit hat mit den Priesterkaisern ihre Zeit ungerechtfertigter Verurteilungen und Verfolgungen durch kirchliche Institutionen. Hier prallen der Anspruch einer Gottheit der Wahrheit und Gerechtigkeit und die Lebenswirklichkeit einer fehlbaren Kirche sterblicher Menschen spürbar aufeinander.

In Aventurien ist die Inquisition dessen ungeachtet jedoch eine maßgebliche Verteidigungslinie des Zwölgötterkultes gegen sehr reale dämonische Schrecken, gegen Seelenpaktierer und die verborgenen Ränke des Namenlosen – Gegner, denen auch die Helden immer wieder gegenüberstehen. Sie ist eine Institution der ‚Guten‘, und der Großteil ihrer Mitglieder handelt auch danach. Inquisitoren kämpfen für die Gemeinschaft der Gläu-

bigen und um die Läuterung von Seelen, die dem allgemeinen Glauben nach ansonsten der Seelenmühle anheimfallen, die Reihen der Dämonen verstärken und die Schöpfung mindern würden. Der berüchtigte Scheiterhaufen ist nach dieser Denkungsart in erster Linie nicht etwa die Strafe für begangene Vergehen, sondern nach erzwungenem Paktbruch und Exorzismus das letzte Mittel, um die Seele eines Frevlers dem (erneuten) Griff der Niederhöllen zu entziehen. Die Verantwortung für ein solches Todesurteil ist nicht nur ein Zeichen der Macht eines Inquisitors, sie sollte stets auch seine Bürde sein. Wer auf diesem schmalen Grat wandert, kann nur allzu leicht fallen und die ungerechte Angst zu einer begründeten machen – wie leicht Unrecht selbst aus im Grunde lauterer Absichten geboren werden kann, zeigt in diesem Szenario die Figur Gilemons. Großinquisitor da Vanya kann seinerseits nicht anders, als die einmal erhobenen Vorwürfe zu prüfen und entsprechende Anklage zu erheben. Im Verlauf des Prozesses werden die Helden vielleicht ein Stück weit erahnen, welche Last auf den Schultern der Inquisition ruht. Sie können dabei nicht aus bequemer Distanz über die Richter urteilen – sie werden sich ein Stück weit selbst auf dem schmalen Grat wiederfinden.

DAS PROCEDERE

Der Prozess wird sich wahrscheinlich über mehrere Tage hinziehen. Es gilt, gegebenenfalls auch wiederholt die Aussagen Praiwins und anwesender Zeugen zu hören, sich im Kreis der zu Gericht Gerufenen zu beraten und relevante Schriften aus den Archiven des Tempels zu konsultieren. All dies kostet Zeit.

Da die Helden maßgeblich am Ablauf der Verhandlung beteiligt sind, folgt dieses Kapitel keinem festgelegten roten Faden, sondern lässt sich baukastenartig aus verschiedenen Optionen erspielen. Wenn die Helden sich zu sehr verzetteln oder passiv bleiben sollten, können Meisterfiguren einige dieser Ermittlungswege forcieren und dabei die Mitarbeit der Helden erbitten.

Auf der Regelseite findet zur Bestimmung von Erfolgen und Rückschlägen das auch in der Box **Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs** verwendete System für den modernen Inquisitionsprozess Verwendung (**Metropole 59f.**), angepasst auf die Gegebenheiten dieses konkreten Falls.

Für die Helden wird es im Lauf des Prozesses wichtig sein, den richtigen Personen die richtigen Fragen zu stellen und be- oder entlastendes Material zu beschaffen. In einer Angelegenheit wie dieser sind das Schriften und Dogmen kirchlicher Autoritäten, wie man sie etwa im Archiv des Tempels findet.

Erschwert wird die Situation dadurch, dass der Prozess mehr und mehr in eine kirchenpolitische Debatte zwischen Gilemon und Horanthe, zwischen traditionalistischem und prinzipistischem Gedankengut abgeleitet. Praiwins Schuld oder Unschuld wird zum Zankapfel widerstreitender Glaubenssätze, und auch die Helden werden unter anderem vor der Entscheidung stehen, ob sie sich dem Streit der Traditionen anschließen oder das Schicksal des Individuums in den Vordergrund stellen wollen.

UND SO BEGİNNT ES ...

Großinquisitor da Vanya eröffnet den Prozess im gemeinsamen Götterdienst. Praiwin erscheint hierzu im einfachen Büßergewand anstelle der Novizenrobe und wird pro forma von zwei Tempelwächtern oder überlebenden Sonnenlegionären aus da Vanyas Gefolge ‚bewacht‘.

Die Zeremonie, in deren Verlauf Praios als himmlischer Richter und Herr der Gerechtigkeit angerufen wird, endet traditionell mit der Liturgie WILLE ZUR WAHRHEIT (**WdG 261**), die noch einige Zeit nach der Messe bewusste Lügen und Falschaussagen erschweren soll. Dem Inquisitor ist bewusst, dass die Wirkung der Liturgie über den Tag hinweg verblassen wird – es handelt sich eher um einen symboli-

WECHSELWIRKUNGEN: IM SCHATTEN DES ELFENBEINTURMS

Das Abenteuer **Im Schatten des Elfenbeinturms** findet zu einem gewissen Teil ebenfalls auf der Insel Baltrea statt, und zwar in einem Zeitraum, der sich mit der Quanionsqueste überschneiden kann. Auch hier geht es unter anderem um den Umgang der Praiospriesterschaft mit der Zauberei. Für den Spieler ergeben sich möglicherweise Konsequenzen, je nachdem, welches Abenteuer mit welchem Ausgang zuerst von der Spielrunde erlebt wird.

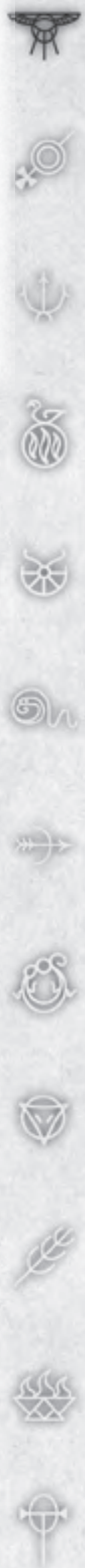
Wenn die Helden bereits **Im Schatten des Elfenbeinturms** erfolgreich bestanden haben, können sie sich selbst und die örtliche Priesterschaft als Zeugen dafür aufrufen, dass Magie an diesem Ort bereits mehrfach und in hohem Maße gewirkt wurde und dadurch die Heiligkeit des Ortes mitnichten bedroht gewesen sei.

Wenn die Helden jenes Abenteuer erst nach der Quanionsqueste erleben, kann der Ausgang dieses Prozesses beeinflussen, wie ihnen die Priesterschaft entgegenkommt (oder sich ihnen entgegenstellt).

schen Akt. Sollten sich im Verlauf des Prozesses ernsthafte Zweifel an der Ehrlichkeit der Beteiligten aufdrängen, lässt sich dem mit profaner Befragung (vergleichende Proben auf *Menschenkenntnis* und *Überzeugen* gegen *Überreden(Lügen)*) oder, bei besonders schweren Fällen, einem zornigen WORT DER WAHRHEIT / HEILIGEM BEFEHL (**WdG 256**) begegnen. Bedenken Sie allerdings bei allem karmalen Wirken, dass zumindest die direkt am Kampf um das Heiligtum beteiligten Meisterpersonen nur noch über sehr geringe Karmaenergieserven verfügen dürften.



Der Prozess



Der Prozess findet in der großen Andachtshalle zwischen den drei Altären und damit unter den Augen der Statuen des Praios und der beiden Hohen Drachen statt. Prozesspausen stellen die weiterhin regelmäßigen Götterdienste aller Gläubigen im Tempel dar, ebenso die Mahlzeiten, die Nachtruhe sowie Vertagungen zur Beratung oder Schriftenkonsultation. Für die Dauer der Vernehmungen und Beratungen ist es Unbeteiligten nicht gestattet, die Halle zu betreten. Praiwin befindet sich, solange er nicht selbst zur Aussage gerufen wird, in einer Gebetszelle unter Arrest. Ihm kommen damit zu seiner wachsenden Verunsicherung keine anderen Aussagen vor Gericht zu Gehör, es sei denn, die Helden hielten ihn informiert.

REGELMECHANISMEN FÜR DEN PROZESSFORTGANG

Die Prozessbeteiligten können im Verlauf des Verfahrens durch ihre Erkenntnisse und Handlungen so genannte Beweispunkte (BewP) ansammeln. Punkte zugunsten Praiwins werden von denen zu seinen Lasten abgezogen. Am Ende des Prozesses entscheidet die Summe der Punkte, welches Urteil über den Novizen gesprochen wird, und wie schwer es gegebenenfalls ausfällt. Es empfiehlt sich außerdem nachzuhalten, für beziehungsweise gegen welche Teilanklagen am meisten BewP gesammelt werden konnten, um bei der Urteilsfindung entsprechende Teilerfolge und Schwerpunkte berücksichtigen zu können.

BewP lassen sich regeltechnisch wie folgt gewinnen:

● **Zeugen:** Jeder *Tat- oder Entlastungszeuge* bringt SO/2 BewP, +2 für eine durch Eid bekräftigte Aussage. Für *Leumundszeugen*, die nicht über die Tat, sondern über den Charakter des Angeklagten aussagen, gibt es SO/4 BewP, +1 für die Bekräftigung durch Eid. Zeugen, die sich besonders ‚ins Zeug legen‘, können aus ihrer Aussage ein Plädoyer machen (siehe unten). Die wichtigsten Personen, die eine Aussage vor dem Inquisitionsgericht ablegen können, sind in den folgenden Abschnitten dieses Kapitels verzeichnet.

● **Sonderfall Falschaussagen:** Ein lügender Zeuge legt eine *Überreden(Lügen)*-Probe ab, die TaP*/2 BewP (höchstens aber seinen SO/2) erbringt. Unter dem WILLEN ZUR WAHRHEIT oder dem HEILIGEN BEFEHL ist die Probe entsprechend erschwert, zusätzlich lassen sich die Lügen durch vergleichende *Menschenkenntnis*-Proben gegebenenfalls von den Richtern durchschauen. Letzteres kostet die Sache des Zeugen 5 BewP und bringt ihm den persönlichen Unmut des Inquisitionsgerichts ein. Für die am Prozess beteiligten Meisterpersonen gilt, dass sie vor diesem Gericht normalerweise nicht lügen würden, es sei denn, die Helden wirken gezielt und massiv darauf hin (siehe: Bestechung).

● **Sachbeweise:** Indizien oder Beweise bringen prinzipiell je 1-8 BewP; jedoch gibt es in dieser Sache nur wenige überhaupt nachzuweisende Fakten. Der Erhalt oder Verlust des Lichtfunkens im Kampf um den Tempel bringt, obwohl er für sich genommen eigentlich nichts beweist, bis zu 5 BewP zugunsten oder zulasten Praiwins, weil kaum einer der Rich-

AUFTAKT

Nach dem Praiosdienst und der feierlichen Liturgie des WILLENS ZUR WAHRHEIT eröffnet der Großinquisitor den Prozess. Die zu Gericht sitzenden Geweihten nehmen auf hohen Lehnstühlen Platz, die vor dem Hauptaltar aufgestellt werden, Praios selbst übermannhoch hinter sich. Die Gerichtshelfer erhalten Stühle und Bänke zu den Seiten. Wer formell als Zeuge geladen wird, tritt für gewöhnlich in die Mitte dieser Aufstellung, während kurze Wortwechsel, später gar handfeste Streitereien, auch sitzend oder stehend vom Platz aus geführt werden.

ter den Ausgang des Kampfes bei der Bewertung der Schwere des Falles außer Acht lassen kann.

● **Rechtliche Kniffe:** Eine *Rechtskunde*-Probe bringt TaP*/2 BewP. Für jedes inhaltlich neue Argument auf Basis des Kirchenrechts darf eine solche Probe abgelegt werden. Die Argumentation fußt auf allgemein anerkannten kirchlichen Dogmen, zitierten geistlichen Schriften und konkreten Präzedenzfällen, die womöglich auch Ausnahmen von gängigen Regeln nahelegen. Eine Auswahl an bedeutsamen Schriften und ähnlichen Quellen, die den Einsatz einer *Rechtskunde*-Probe begünstigen, findet sich in den folgenden Abschnitten dieses Kapitels. Für hochgeistige theologische Debatten kann an dieser Stelle bei Bedarf auch auf *Götter und Kulte* und an passender Stelle sogar *Magiekunde* abgeleitet werden.

● **Plädoyer:** Nackte Fakten und nüchterne Aussagen sind eine Sache, eine leidenschaftliche Rede zugunsten des Angeklagten oder über die schützenswerte makellose Reinheit der Kirchenlehre eine andere. Ein flammendes Plädoyer als moralischer Appell an die übrigen Richter kann TaP*/2 BewP aus einer *Überzeugen*-Probe erbringen.

● **Bestechung:** Wie eine Falschaussage wäre ein Bestechungsversuch im Rahmen eines Inquisitionsprozesses zweifelsohne skandalös, und es ist gewiss nicht das Anliegen dieses Szenarios, die Praioskirche als korrupt erscheinen zu lassen. Dennoch ist es zumindest theoretisch denkbar, dass bei besonders ungünstigem Prozessverlauf Helden oder Meisterpersonen versuchen könnten, durch versprochene Gegenleistungen Einfluss auf andere Prozess Teilnehmer auszuüben. Regeltechnisch führt eine Bestechung zum Verzicht auf eine für den Bestechenden unerwünschte Aussage, zu einer Falschaussage oder zur Zurücknahme einer bereits gemachten Aussage. Im letzteren Fall wird regeltechnisch die vorhergehende ehrliche Aussage (SO/2 BewP) mit einer nunmehr zu leistenden Falschaussage des Bestochenen (TaP*/2 aus *Überreden*, maximal SO/2) verrechnet. Dadurch wird simuliert, dass der plötzliche Kurswechsel des bestochenen Zeugen unter Umständen den Wert seiner Aussage schmälert und die Richter mit offenen Fragen zurücklässt, sofern seine Geschichte nicht *wirklich* überzeugend ist.

Die folgenden Szenen und Quellen stellen einige notwendige oder aber nur mögliche Elemente des Prozesses dar. Ob sie von den Helden selbst herbeigeführt werden, von Meisterfiguren ausgehen, als ungenutzte Chance entfallen oder als geplantes Manöver des Prozessgegners vereitelt werden müssen, sollte sich durch den Verlauf der Verhandlungen und in erster Linie über die Ideen der Spieler ergeben.

DIE ANKLAGE

Zwar hat Gilemon die Anklage zuerst ausgesprochen, doch ist es nun an da Vanya als Inquisitor, von sich aus Ermittlungen zu führen. So ist er es, nicht der Elenviner Geweihte, der Praiwin mit den gegen ihn erhobenen Vorwürfen konfrontiert. Er wird beschuldigt, ...

- sein Gelübde, der Zauberei zu entsagen, gebrochen zu haben;
- Zauberei im Tempel des Praios ausgeübt zu haben;
- sich dabei sogar besonders verderbter Schwarzkunst, die er aus seinem Leib und seinem Blut gespeist habe, bedient zu haben;
- der (je nach Ausgang des Kampfes tatsächlichen oder beinahe erfolgten) Schändung des Tempels durch niederhöllische Mächte Vorschub geleistet und die göttergefälligen Bemühungen der Verteidiger gemindert zu haben;
- durch sein Tun wider seinen Schwur, wider die Gebote der Kirche und wider die des Herrn Praios das Vertrauen der Gläubigen erschüttert und damit Schaden über die reine Tat hinaus angerichtet zu haben.

Über all diese Anschuldigungen wird nun das Inquisitionsgericht beraten und befinden. Ziel des Prozesses ist es, Praiwin in den jeweiligen Anklagepunkten entweder zu rehabilitieren oder ein Geständnis aus seinem Munde zu erwirken (mit der denkbaren Mischform, dass er in einzelnen Punkten von Schuld freigesprochen wird und sie in anderen gestehen muss). Erst wenn alle Anklagepunkte auf die eine oder andere Art geklärt und durch die Richter bewertet sind, endet das Verfahren.

Da Vanya setzt sich nach Verlesung der Anklagepunkte und gibt dem berufenen Schreiber (das kann ein entsprechend geeigneter Held sein), einen Wink, mit der Protokollierung der nun folgenden Befragungen zu beginnen.

PRAIWIN'S VERHÖR

„Ich wollte nicht, dass sie es bekommen ... Das konnte ich doch nicht zulassen?“

Praiwin (SO 9) ist der erste Prozessbeteiligte, der sich zu den Anschuldigungen gegen ihn äußern kann – und muss. Seine Befragung stellt regeltechnisch eine Zeugenaussage zu seinen eigenen Gunsten dar. Befragt wird er nicht nur von da Vanya, der sich bewusst zurückhält, sondern prinzipiell von allen berufenen Richtern – inklusive der Helden. Bedrängt wird Praiwin wenig überraschend von Gilemon,

der damit letztlich doch wieder in die Rolle eines Anklägers schlüpft.

Inhaltlich gibt der Novize und frühere Gildenmagier unumwunden zu, in scheinbar auswegloser Lage Zuflucht in der ihm vertrauten Magie gesucht zu haben, mit dem erklärten Ziel, Schaden vom Tempel und seinen Glaubensbrüdern abzuhalten. Je nach Art der Befragung durch Gilemon, Da Vanya oder die Helden ergeben sich weitere mögliche Aussagen und Entwicklungen:

● *„Wie hältst Du's, Praiwin, mit der Religion?“*

Ein Schlüsselpunkt ist die Frage nach dem Vertrauen des Novizen in Praios und die Kirche. Warum hat er einen Zauber gewirkt, statt ins Gebet einzufallen? Hält er die Magie etwa für überlegen? Praiwin antwortet hierauf, dass er schnell handeln musste, um die Angreifer zu bekämpfen. Da er selbst noch kein Geweihter ist, hat er nach seinen Möglichkeiten sowie nach bestem Wissen und Gewissen selbst gehandelt. Darauf festgenagelt, wird er zugeben, in dieser konkreten Situation seine magischen Kenntnisse für stärker, ja, nützlicher als seinen Anteil am Gebet der anderen eingeschätzt zu haben. Je nachdem, wie geschickt er sich anstellt (*Überzeugen*), welche Hilfestellungen oder welche rhetorischen Fallen ihm seitens der Befragenden gestellt werden, kann er an dieser Stelle gewissermaßen als **Leumundszeuge** zu seinen eigenen Gunsten oder Ungunsten aussagen.

● *„Lass Dir ja nicht einreden, etwas Falsches getan zu haben!“*

Gerade, wenn Gilemon Praiwin befragt, wird der Novize beständig damit konfrontiert, seine neue Berufung zurückgewiesen und seinen Schwur, auf Magie künftig zu verzichten, gebrochen zu haben. Praiwin ist damit unbestreitbar ein *Eidbrecher* (**WdG 24, 254**), was 8 BewP zulasten seines Leumunds bedeutet. Für jeden Praioten, Praiwin eingeschlossen, ist damit übrigens gleichzeitig klar: Solange dieser Makel besteht, wird der Novize nicht zum Priester geweiht werden können, ganz gleich, wie dieser Prozess ausgeht. Ihn zu tilgen, bedarf einer Buße – etwa einem Teilgeständnis in dieser Sache und dem Akzeptieren der damit verbundenen Strafe (die ironischerweise der Ausschluss vom Noviziat sein könnte).

Auf Dauer kann der Vorwurf, sein Gelübde gebrochen zu haben, den ehemaligen Magier nachhaltig zermürben und in ihm die Feststellung reifen lassen, *tatsächlich* in allem falsch gehandelt zu haben. Entsprechende Aussagen können ihn seinen vollen SO als BewP kosten und gefährlich nahe an ein umfassendes Geständnis bringen. Wenn die Helden diesen Glauben nicht teilen, sollten sie Prozesspausen und zum Beispiel die Wege zwischen Tempelhalle und Arrest dazu nutzen, das Selbstbewusstsein des Angeklagten wieder auf Vordermann zu bringen, damit er an seiner Verteidigung festhält. Hier können vor allem die Gerichtshelfer unter den Helden Einsatz zeigen und Zuversicht fördern.

Praiwin kann zu jeder Zeit während des Prozesses erneut befragt werden, Änderungen an BewP ergeben sich aber nur, wenn dadurch wirklich *neue* Argumente vorgetragen werden.

SEELENSCHAU

Im Verlauf des Prozesses kann es sein, dass sich aus dem Vorwurf der Mittäterschaft an der (versuchten) Entweihung des Tempels oder dem Verdacht namenloser oder dämonischer Beeinflussung die Frage nach einer SEELENPRÜFUNG (WdG 258) ergibt. Die Anwendung der Liturgie bedarf der Zustimmung des Betroffenen oder die Anordnung durch den Großinquisitor, der allerdings nachhaltig von der Notwendigkeit dieser Maßnahme überzeugt sein muss. Eine Seelenschau wird auch und gerade in der Praioskirche nicht unbedacht verlangt. Praiwin gibt seine Zustimmung abhängig vom Prozessverlauf: Er kann in ihr ein letztes Mittel sehen, seine Unschuld zu untermauern oder aber, wenn sein Selbstvertrauen entsprechend erschüttert wurde, den letzten Nagel zu seinem sprichwörtlichen Sarg.

Die SEELENPRÜFUNG wird bei Erfüllung der Voraussetzungen im Rahmen einer Zeremonie mit deutlich eingeschränktem Personenkreis vollzogen. Nur die Richter sind zugegen, selbst der protokollführende Schreiber wird für die Dauer der Liturgie entlassen. Wenn ein entsprechend befähigter Held in der Gruppe ist, sollte er mit der Durchführung der Prüfung betraut werden. Der so erhaltene Einblick in Praiwins innerstes Selbst geht an Intimität über alles andere hinaus. Er offenbart neben dem unsterblichen Funken der menschlichen Seele konkret:

● Die Seele des Novizen gehört nicht den Niederhöllen. Er hat weder einen minderen noch einen Seelenpakt mit einem Dämon geschlossen. Er ist bislang keinem Gott geweiht, womit zumindest ausgeschlossen ist, dass er ein heimlicher Priester (nicht aber: Anhänger) des Namenlosen ist.

ZEUGENAUSSAGEN

Den Richtern obliegt es, geeignete Zeugen zu rufen und zu hören, wobei auch die zu Richtern Berufenen selbst aussagen können. Helden, denen eine Rolle als Richter zugeacht ist, können über die geschickte Auswahl vor allem von Leumundszeugen das Gewicht der BewP im Sinne ihres Standpunkts beeinflussen. Den Gerichtshelfern unter den Helden hingegen wird es leichter als den Richtern fallen, bereits außerhalb der Schranken des Gerichts mit den übrigen Geweihten und Pilgern zu sprechen, ihre Standpunkte frühzeitig herauszufinden oder gar auf sie einzuwirken, bevor sie ihre eigentlichen Aussagen machen.

GILEMON

Der Elenviner Traditionalist (SO 11) belastet Praiwin wenig überraschend am schwersten. Er war **Tatzeuge** während des Angriffs und kann aussagen, dass Praiwin im Augenblick größter Gefahr nicht als Mitbeter in den Bannfluch der Geweihten eingestimmt habe, sondern auf Kosten seines Gelübdes und offenbar unter Opferung seiner Lebenskraft in der Magie Zuflucht suchte.

Als **Leumundszeuge** betont er auf den Bruch des Schwurs, den der Novize geleistet habe, als er die Magierschaft hinter

sich ließ und sein Noviziat antrat. Hier ist deutlich Bitterkeit herauszuhören, denn bis zur Nacht des Angriffs auf den Tempel galt Praiwin für Gilemon als ‚Vorzeigemagier‘, der seinen Irrweg verlässt und sein Heil in Praios findet. Nunmehr dient Praiwin Gilemon vor allem als Beispiel für die gefährlichen Lockungen, die von der Zauberkunst ausgehen und ihre Anwender wie Süchtige zurücklassen, ihr vollends und offenbar kaum heilbar ausgeliefert. Was für den Einzelnen tragisch ist, erscheint Gilemon in größerer Perspektive sogar gefährlich für die Allgemeinheit. Teil eines denkbaren **Plädoyers** wäre folgende Mahnung:

„Der Gebrauch der Magie anstelle des Gebets im Angesicht der Not zeugt davon, dass das Vertrauen in die göttliche Macht, die diesen Tempel schützt, und in die göttlichen Gaben, die ein Geweihter von den Göttern erhält, verloren ging. Dieser Novize hatte der Magie abgeschworen und hat sie, als es darauf ankam, doch gerufen. Wenn wir uns von den Gaben der Götter abwenden und zu den vermeintlich größeren, zweckdienlichen Gaben der Frevler greifen, dann laufen wir Gefahr, dass die Götter uns ihre Gnade fürderhin verwehren, da wir uns ihrer als nicht länger würdig zeigen. Der Sieg im Kleinen mag die Katastrophe im größeren Ganzen nach sich ziehen.“

Gilemon ist bereit, an Praiwin zum mutmaßlich höheren Wohle der Kirche als ganzer ein Exempel zu statuieren. Er tritt bei Bedarf auch mehrfach vor Gericht auf, um entlastende Aussagen anzugreifen, die übrigen Richter auf tradierte Dogmen und Werte einzuschwören und das Verfahren in einen größeren Zusammenhang zu stellen. Er greift dabei offen die Positionen des Prinzipismus an, für deren Gefährlichkeit er in Praiwins Verhalten ein klares und ihm sehr willkommenes Beispiel findet (siehe **Prinzipisten und Traditionalisten – der Kirchenstreit**).

Weitere Zitate:

● „Seit wann heiligt vor dem Herrn Praios der Zweck die Mittel? Wir sind Idealen verpflichtet, nicht dem vermeintlich kleineren Übel!“

● „Wie viele Frevel wurden aus anfänglich lautersten Motiven begangen, weil die Handelnden durch die Wahl ihrer Mittel korrumpiert wurden? Greifen wir fortan auch zur Lüge, wenn uns die Wahrheit zu beschwerlich wird? Stehlen wir, was wir für die gute Sache zu brauchen meinen? Schachern wir mit den Niederhöllen, statt ihnen selbst unter Opfern die Stirn zu bieten? Wenn wir erst damit beginnen, unsere Prinzipien zu schwächen, sie für den schnellen Sieg zu verraten, dann werden wir wanken, ja, dann werden wir am Ende fallen.“

● „Vielleicht hat die Rettung des Heiligtums durch Zauberei sogar noch größeren Schaden bewirkt, als es seine Vernichtung je hätte tun können. Nur dass dieser Schaden schleichend und heimlich daherkommen wird: als Zweifel, der fortan an den Herzen und Seelen der Gläubigen nagt.“

● „Allein unser Disput an diesem Ort zeigt die zersetzende Macht der Magie. Sie zerstört per se die Ordnung, da sie stets in Frage stellt und in Frage zu stellen ist. Allein durch den Verzicht auf sie können wir uns ihres richtigen Gebrauchs sicher sein. Allein der Verzicht auf sie ist über den Zweifel erhaben.“

● „Mag ja sein, dass vor Zeiten Sterbliche glaubten, göttliche und magische Macht vereinen zu können. Diese Hybris jedoch hat fast alle stürzen lassen. Zwei falsche Boten des Lichts führe ich an, ich muss ihre Namen nicht nennen [gemeint sind Hela und Fran-Horas]. Und wenn es einen gab, wie Silem einer gewesen sein mag, dann war er ein wahrhaft Gesegneter, ein Heiliger. Sag, Praiwin, glaubst du, ein Gesegneter wie Silem Horas zu sein? Einer, der Prüfungen besteht, an denen selbst gesalbte Kaiser und Illuminati so schicksalhaft scheiterten?“

HORANTHE

Horanthe (SO 10) gehört nicht zu den Tatzeugen, tritt allerdings als **Leumundszeugin** in Praiwins Sinn auf, sobald sie die Notwendigkeit dazu erkennt. Dabei vertritt sie offen prinzipistisches Gedankengut, bei dessen Verteidigung sie sich bis hin zu leidenschaftlichen **Plädoyers** steigern kann. Wenn sie vollkommen ehrlich ist, stellt die Verteidigung der Lehren ihres Meisters eine noch höhere Priorität für sie dar als die Verteidigung Praiwins als konkreter Person, auch wenn sie ihm für die Verteidigung des Tempels mit seinen Mitteln ehrlich dankbar ist. Typische Zitate:

● „Der Novize hat einen Weltfeind daran gehindert, einen Tempel zu entweichen! Er hat keinen Frevel begangen, er hat einen abscheulichen Frevel verhindert. Wollt Ihr jemanden dafür verurteilen, Gutes bewirkt und Böses verhütet zu haben?“ [Natürlich nur, wenn der Tempel tatsächlich gerettet werden konnte. Ansonsten in abgeschwächter Form: „Der Novize wolltet/hat versucht...“

● „Die Freisetzung der Magie durch Mada war ein Verstoß gegen göttliche Gebote. Aber das ist nicht die Anklage, die heute verhandelt wird. Heute ist die Magie – mag es uns gefallen oder nicht – ein Teil der Welt. Kinder werden schuldlos mit ihr geboren. Sie muss, da wir sie nicht vollständig zu tilgen vermögen, in die Ordnung eingebunden werden. Wo sie die Ordnung zu mindern droht, muss sie beschränkt werden. Wo sie Ordnung fördert, sollte man sie nicht hindern. Denn DAMIT spielen wir doch den Feinden der Welt tatsächlich in die Hände!“

GUNHILD

Die Legalistin Gunhild (SO 10) sieht den Prozess womöglich von allen Beteiligten am leidenschaftslosesten. Für sie zählen kodifiziertes Recht und belegte Präzedenzfälle, die Ordnung und Sicherheit bieten. Sie vertritt traditionalistisches Gedankengut, wo geltendes Recht bewahrt sein will, und reformistisches, wo Rechtsgrundsätze, um ihren Sinn zu erhalten, an neue Gegebenheiten angepasst werden müssen. Sie kann damit für Praiwin sowohl be- als auch entlastende Beiträge leisten. Sie tritt allerdings nur in den Beratungen der Richter von sich aus in Erscheinung. Um als (**Leumunds-)**Zeugin aufzutreten, müsste sie von den Helden mit wahrhaft guten Argumenten überzeugt werden, und für ein flammendes **Plädoyer** ist sie wahrlich nicht geschaffen.

● „Was verboten ist, ist verboten, da gibt es kein Vertun.“

● „Andererseits: Kennt nicht nahezu jedes Gesetz Fälle, in denen es nicht zur Anwendung kommt, um gerecht und in seinem Sinne gewahrt zu bleiben? Kennt nicht jedes Urteil auch mildernde Umstände?“

WEITERE PILGER

Wenn die Helden es geschickt zuwege bringen, können sie vielleicht weitere Pilger dafür gewinnen, in ihrem Sinne auszusagen – als Leumundszeugen oder Vertreter bestimmter Lehrmeinungen. Ein gewisses Gewicht hätte etwa Goswyn von Wetterau als bereits in Erscheinung getretenes Mitglied der Societas Quanonis Luminis (SO 11), aber auch die Ucuriatin Avessandra könnte durch ihren Status als Ordensmitglied (SO 11) ein Zünglein an der Waage sein. Da beide Praiwin jedoch nur kurze Zeit kennen, müssen sie ihrerseits erst von den Helden zum Eingreifen in den Prozess bewegt werden.

PRINZIPISTEN UND TRADITIONALISTEN: DER KIRCHENSTREIT

„Der Prinzipismus ist Ketzerei!“ – „Das ist er mitnichten, und das sieht selbst der Lichtbote nicht anders!“ – „Dann IRRT der Lichtbote!“ – „Zweifel, Gilemon? Von Euch ...?“

Bereits in den ersten Befragungen zeigt sich, dass Horanthe als bekennende Prinzipistin mehr und mehr versucht, zu Praiwins Entlastung beizutragen. Für Gilemon stellt es sich so dar, als fiel ihm die junge Geweihte in den Rücken, und recht schnell verlagern sich die Aussagen der Richter in den Beratungen und die Stoßrichtungen ihrer Fragen in den Vernehmungen vom konkreten Fall hin zur Frage: Kann es Frevel sein, mit Magie Gutes zu tun, und sei es, einen Praiostempel zu verteidigen?

Als Schülerin und Assistentin eines der Begründer des Prinzipismus im Lieblichen Feld kann Horanthe auf einiges Wissen zurückgreifen, allerdings fehlt es ihr an der nötigen Erfahrung und rhetorischem Geschick, der schieren Wucht des tradierten Dogmas zu widerstehen, die Gilemon ins Feld zu führen weiß. Sollten die Helden sich aufgeschlossen zeigen, wird Horanthe daher in einer Prozesspause an sie herantreten und eine Allianz vorschlagen, um „den verbohrten Dickschädeln in Elenvina mal das Licht der Erkenntnis ins verstaubte Oberstübchen zu senden“, wie sie sich mit dem jugendlichen Elan einer jungen Priesterin ereifert, die mehr als ihr halbes Leben in Tempeln und Magierakademien verbracht hat.

Gilemon hingegen mag die Helden in einer stillen Stunde besorgt beiseite nehmen und ihnen von den Irrwegen der Prinzipisten berichten, deren Überzeugungen er für gefährliche Irrlehren hält. Es sei eben dieser Zweifel an den Grundfesten des Praiosglaubens, dessentwegen er Praiwin vor dem Großinquisitor angezeigt habe, eben diese Wellen, die seine unbedachte Tat nun schläge. Gilemon wird die Helden darauf einzuschwören versuchen, nicht vom rechten, wenn vielleicht auch schwereren und verlustreicheren Weg anzukommen.

Der Streit der beiden, der hier nur stellvertretend für den Streit ihrer jeweiligen Kirchenströmungen steht, prägt den Prozess mehr und mehr zu einem kirchenpolitischen Disput um. Da Vanya unterbindet das zunächst nicht, denn

die Auslegung der Kirchenlehre bestimmt ja mittelbar, wie Praiwins Handeln zu beurteilen sei. Horanthe und Gilemon beginnen daher, sich lebender und toter Autoritäten für ihren jeweiligen Standpunkt zu versichern, wie sie sich etwa in den Schriften des Tempelarchivs finden lassen. Die Recherche im Schriftenschatz ist eine wichtige Aufgabe für die Gerichtshelfer unter den Helden. Eine weitere Quelle, die der Gruppe dabei übrigens zur Verfügung stehen könnte, ist das im **Praios-Vademecum** zu findende Traktat **Von Madas Frevel**.

DER STÖRRISCHE ARCHIVAR

„Ich? Etwas Falsches getan? Aber der Novize ist doch vom Großinquisitor angeklagt worden! Das heißt doch, dass er schuldig ist! Ich dachte ... Was wollt Ihr denn nur von mir?!“

Bruder Halfdan, der Hüter der Tempelarchive, ist vom Inquisitionsprozess selbst zwar ausgeschlossen, aber als Herr über alle relevanten Quellen dürfte er schnell zum Ansprechpartner der Richter und Gerichtshelfer werden. Natürlich wird im Tempel viel über die Ermittlungen geredet, und hier greift fatalerweise einmal mehr das Schreckgespenst der Inquisition: In falsch verstandener Treue zum Tempel und aus sehr persönlicher Angst, sich selbst irgendwie verdächtig zu machen, gibt Halfdan weit lieber den Angeklagten weiter belastende Schriften heraus, als in den Archiven nach Quellen zu suchen, die eine magiefreundliche Auslegung der Kirchenlehre nahelegen könnten. Wer sich für Praiwin einsetzt und einen beklagenswerten Mangel an entlastenden Quellen feststellt, mag durch *Menschenkenntnis*-Proben (+5) innerhalb der ersten beiden Prozesstage das zögerliche und eingeschüchterte Verhalten des Archivars erkennen. Ihn entsprechend zu bedrängen und an seine Pflichten vor Praios zu erinnern (*Überreden*+8 oder *Überzeugen* +4), ihn kraft der Macht der Inquisition wegen Behinderung der Ermittlungen für einige Zeit kaltzustellen oder – Praios bewahre – in seiner Abwesenheit heimlich ins Archiv einzudringen, macht einige Quellen überhaupt erst zugänglich.

DIE LEIDIGE SUCHE NACH DEN RECHTEN WÖRTERN

„Herr Praios! Dein ist der Wille zur Ordnung durch deinen Diener Urischar. Gib mir die Weisheit, Ordnung im Chaos zu erkennen. Leihe mir deinen untrüglichen Blick!“

Wenn die Helden Bruder Halfdan um- oder übergehen und auf eigene Faust das Archiv durchstöbern können, stehen sie natürlich vor dem Problem, die für sie relevanten Quellen überhaupt zu finden. Hierzu muss man entweder genau wissen, was man sucht, und die Systematik des Archivars verstehen (die Ordnungsliebe des Praioten ist da zweifellos ein Segen), oder sich anders zu helfen wissen. Unschätzbar sind in diesem Zusammenhang die Liturgien URISCHARS

ORDNENDER BLICK und BUCHPRÜFUNG/HESINDES FINGERZEIG, mit denen sich ganz gezielt relevante Quellen und Inhalte auffinden lassen. Diese beiden Mirakel stehen übrigens auch dem Archivar zur Verfügung und können dafür sorgen, dass Helden, die sich Halfdan nicht zum Gegner, sondern zum Freund oder Gehilfen machen können, besonders schnell mit dem jeweils Gesuchten ausgestattet werden, auch wenn sie nur vage Suchaufträge abgeben können.

Das phexische AUGE DES HÄNDLERS ist leider nur von geringerem Nutzen, mag aber vielleicht Hinweise auf Orte geben, wo man gar keine relevanten Quellen vermutet hätte (etwa einen Stapel alter Inquisitionsakten in einem unscheinbaren Regal mit ansonsten wirtschaftlichen Aufzeichnungen aus der Tempelchronik).

Mit einer Suche aufs Geratewohl lassen sich innerhalb eines vollen Tages W6 relevante Schriftwerke außer den im Folgenden Beschriebenen zutage fördern. Mit archivarischer oder göttlicher Hilfe lassen sich dagegen in wenigen Stunden zehn relevante Quellen auftun. Davon sind sieben magiefeindlich einzustufen, zwei gemäßigt und für Praiwins Verteidigung nutzbar, die letzte ein Pamphlet *Staryun Lorianos*, seines Zeichens amtierender Wahrer der Ordnung Bosparan und Leitfigur des Prinzipismus. Diese Werke können jeweils zur Grundlage einer Rechtskunde-Probe im Prozess genommen werden, um eine entsprechende Haltung zu untermauern (siehe **Rechtliche Kniffe**). Sie erleichtern zudem eine entsprechende Probe um W6 Punkte (*Staryun Lorianos* Pamphlet hat einen Fixwert von 4, sogar von 5, wenn statt *Rechtskunde* auf *Götter/Kulte* abgeleitet wird).



Bruder Halfdan

PRAIOTEN ÜBER DIE MAGIE: ESSENTIA OBSCURA

„Magie kam durch Frevel in die Welt und brach die von den Göttern gegebene Ordnung. Ihr Gebrauch lässt den Frevel fortbestehen und mehrt, auch wenn es gewiss schädlichere und weniger schädliche Spielarten der Zauberei geben mag, damit in letzter Konsequenz das Chaos als Feind und Fehlen dieser Ordnung. Wenn schon die Wurzel verdorben ist, wie soll da die Frucht nicht giftig sein?“

„Gänzlich gegen jedwede Magie gefeit, sei sie nun offensiver, defensiver oder curativer Art, sind die edlen Greifen als Sendboten des PRAIOS auf Deren. Denn der Herr duldet nicht, dass Madas zweifelhafte Gabe sie berühre, auf dass sie rein bleiben und ihm ein Wohlgefallen.“

Eines der wenigen echt magiekundlichen Werke in der Tempelbibliothek wurde 331 BF vom Praiosgeweihten Sigban von Ferdok, dem späteren Berater von Kaiser Noralec, geschrieben. Es trägt den Titel *Essentia Obscura – Das Wesen des Unbekannten* und gilt widerstrebend selbst in Magierkreisen als Meisterwerk über die Entdeckung, Identifikation und Abwehr magischer Phänomene, solange man bedenkt, aus welcher Perspektive es geschrieben wurde. Der Tempel hütet eine Originalabschrift in Kirchenbosparano und zwei spätere Abschriften in Garethi. Davon ist eine als Reiseversion stark gekürzt (und dabei möglicher Träger namenloser Spuren, siehe nächster Abschnitt), die andere liegt in der aktuellen Hilberian-Übersetzung vor (Inhalt mit der Originalversion weitestgehend übereinstimmend). Das Buch stützt insgesamt unter Berufung auf Madas Frevel und zahlreiche praiotische Gaben des Magiebanns eher eine magiefeindliche Kirchenlehre. Sigban erkennt jedoch an, dass es Formen der Zauberei gibt, die ihrerseits zum Schutz vor weitaus schädlicherer Magie, insbesondere niederhöllischem Wirken, dienen können und in berufenen Händen (namentlich Magiern der Weißen Gilde) immerhin ‚weniger verwerflich‘ seien. Die Quelle kann daher ambivalent im Prozess im Sinne **rechtlicher Kniffe** genutzt werden.

AUCH HIER: SPUREN DES NAMENLOSEN

Die Zyklopeninseln sind und waren über sehr lange Zeit dem Einfluss namenloser Kulte ausgesetzt, und auch in den Tempelarchiven von Balträa existieren einige verborgene Spuren dieses Wirkens. Der Kult des Rattenkinds hat stets versucht, die Kirchen der Zwölfe zu unterwandern, hat Autoritäten beeinflusst und die Saat des Zweifels gesät. So existieren unter anderem sehr widersprüchliche Quellen zum Umgang mit Magie und Magiebegabten, deren einstiges Ziel eine subtile und langwierige Unterwanderung der Glaubensdoktrin und der Kircheneinigkeit einerseits, ein tiefes Misstrauen zwischen Praioten und Magiebegabten andererseits darstellte. Im Archiv lassen sich daher Inquisitionsakten mit eher ungewöhnlichen Urteilen (sowohl sehr nachsichtigen wie auch sehr harten) oder widersprüchliche Abschriften des gleichen Buches (etwa der *Essentia Obscura*) finden, die nicht

der reinen Kirchendoktrin entsprechen. Das kann in diesem speziellen Fall sowohl zugunsten als auch zulasten der Sache der Helden Früchte tragen, denn so lassen sich für beide Argumentationen Belege finden. Regeltechnisch lassen sich mit solchen Quellen überraschende Probenerfolge der Helden oder Meisterfiguren auf *Rechtskunde* oder *Überzeugen* bei eigentlich abwegigen Argumentationen und Plädoyers stützen. Als ‚Verteidigung‘ dagegen ist es möglich, die Quelle anzugreifen, also Fehlurteile zu rekonstruieren (*Rechtskunde*-Probe +14) oder falsche Abschriften mit ‚Gegenquellen‘, also anderen Ausgaben zu kontern.

Solche zumindest teilweise namenlosen Hinterlassenschaften sind eher ein zufälliges Kuriosum. Dramatischer ist, dass die Tempelgeweihten und der Großinquisitor um den jüngsten Besuch Zadigs von Volterach auf der Insel wissen und das in ihre Ermittlungen einbeziehen könnten (siehe **Zadigs Prophezeiung** auf Seite 139). War es am Ende etwa der gefallene Gott, der den Glauben des Novizen erschüttert hat? Oder ist der Unfriede, den der Prozess als solcher in die Reihen der Kirche trägt, ein Resultat namenloser Intrigen? Diese Überlegungen können sowohl zum Nutzen als auch zum Schaden Praiwins ausgelegt werden, zumal namenloses Wirken mit den Methoden des Gerichts kaum auszuloten, geschweige denn zu bannen ist. Plädoyers oder Zeugenaussagen in diese Richtung können das Strafmaß verändern – im schlimmsten Fall würde man Praiwin der Inquisition übergeben, bis zweifelsfrei fest steht, dass der Namenlose ihn nicht beeinflusst, im günstigsten wird die Verantwortung für seine Taten als gemindert angesehen, was er selbst jedoch kaum stützen wird. Dass der Namenlose in irgendeiner Weise seine Finger im Spiel hat, kann aber auch für die übrigen Prozessbeteiligten nachteilig ausgelegt werden: Gilemon könnte für seine Beichtigungen selbst ins Visier der Ermittlungen geraten. Horanthe muss sich vielleicht für ihre vermeintlich ketzerischen und Zweifel säenden Bemühungen um Praiwins Verteidigung in auf einmal weitaus größerem Maße rechtfertigen. Und selbst da Vanya könnte sich erneut damit konfrontiert sehen, dass er einige Zeit als Gefangener dem Auge des Namenlosen ausgeliefert war, womit zumindest kurzfristig seine Position als Richter in diesem Fall angegriffen werden könnte.

Die Wahrheit ist, dass Zadigs Vorbeiziehen nur sehr mittelbar für die Ereignisse verantwortlich ist, alle Handlungen der Beteiligten hingegen stets in ihrer ureigenen Verantwortung lagen und liegen.

MYRANISCHE MYSTERIEN

„Der Magiebann sei also allumfassend und auf ewig der Wille des Herrn Praios? Seid Ihr dessen auch ganz sicher? Wissen wir nicht, vielmehr: erinnern wir uns nicht mehr und mehr, dass zu früheren Zeiten der Dienst am Herrn Praios und die Ausübung gewisser Formen der Magie einander keineswegs ausgeschlossen? Haben nicht von den Göttern Erwählte wie Silem Horas das eine mit dem anderen zu verbinden gewusst? Und noch weiter zurück? Jene, die dem Heiligen Horas in dieses Land folgten?“



Zu den Kernelementen der prinzipistischen Lehre zählt das Wissen um die güldenländischen Wurzeln des heutigen Praioskults sowie Erkenntnisse aus den jüngsten Handels- und Entdeckerfahrten über das Meer der Sieben Winde. Dieses Wissen legt nahe, dass der Praiosglaube und die Magie sich zu anderen Zeiten und an anderen Orten nicht ausschließen mussten. Horanthe weiß aus Gesprächen mit ihrem Meister Ariosto und aus Briefwechseln desselben mit Saryun Lorian, dem Wahrer der Ordnung Bosparan, dass sich im Tempel von Balträa noch immer Überbleibsel aus diesen Zeiten befinden müssten. Wenn sich anhand dieser Stücke beweisen ließe, dass die Ahnen der heutigen Praioskirche Magie bei weitem nicht so ablehnend gegenüberstanden wie ihre Nachfahren, könnte das Praiwin ein Stück weit entlasten, denn dann hätte er mit dem Magiebann ‚nur noch‘ menschliche, nicht aber ewig-göttliche Gebote gebrochen. Helden, die sich auf diesen Pfad der Recherche begeben, werden das Finale der Kampagne in Ancchir (siehe Seite 162) womöglich mit ganz anderen Augen erleben. Tatsächlich ist eine entsprechende Beweisführung jedoch schwierig: Es findet sich unter den Opfergaben des Tempels tatsächlich eine wie eine Sonne geformte Triopta aus der Siedlerzeit, die einmal einem myranischen Optimaten gehörte, der Praios als Brajan verehrte – die Zauber der Maske sind jedoch nach der langen Zeit im Tempel nichtmal mehr als Spuren zu erahnen, und es bedarf einer gehörigen Menge *Geschichtswissen*, *Magie-* und *Güldenlandkunde* (passende Talente jeweils +14, bezogen auf das Güldenland sind Proben auf *Sagen/Legenden* und/oder *Götter/Kulte* möglich), um hier einen Zusammenhang zu konstruieren, dem eventuell auch der eine oder andere Richter zu folgen vermag (1-3 BewP als Sachbeweis für die Vereinbarkeit von Magie und Glaube/Praiosgefälligkeit). Die Reiseberichte der jetzt schon legendären Harika-Expedition vor einigen Götterläufen wären von größerer Beweiskraft – allerdings sind sie auf dem Festland unter Verschluss der Horas-Krone und Horanthe nur in Auszügen und vom Hörensagen geläufig (2 BewP).

JURISTISCHE KNIPPE

NOVIZE ODER MAGIER?

Um Zeit für weitere Recherchen oder die Entwicklung von Prozess-Strategien zu gewinnen, könnte einer der Prozessbeteiligten auf formale Feinheiten verfallen.

Als Gildenmagier stünde beispielsweise Praiwin ein Rechtsbeistand seiner Gilde zu, der erst einmal nach Baltrea kommen müsste. Dieser Versuch einer Verzögerungstaktik ist letztlich zum Scheitern verurteilt, denn mit Beginn seines Noviziats hat Praiwin die Weiße Gilde ja verlassen und keinen Anspruch mehr auf ihre Privilegien. Darüber lässt sich jedoch immerin eine gewisse Zeit streiten, wenn man geschickt genug argumentiert. Eine gelungene *Rechtskunde*-Probe bringt einige Stunden (0-7 TaP*) bis einen ganzen Tag (8 TaP*+) Prozesspause.

BLUTMAGIE UND VERBOTENE PFORTEN

Ein letztlich ebenfalls eher akademischer Disput betrifft die konkreten magischen Mittel, die Praiwin angewendet hat. Für die meisten Praioten und damit auch einen guten Teil der Zeugen sind die Begleiterscheinungen des Zaubers (Aus-zehrung, Blutverlust) ein Warnzeichen für die finsterste der magischen Spielarten – die Blutmagie. Praiwin hätte somit einen besonders schwerwiegenden Frevel begangen, als er *nicht nur* im Tempel des Götterfürsten gezaubert, sondern sich dabei einer besonders finsternen und von den härtesten Strafen bedrohten Praktik bedient hätte. Entsprechende Beobachtungen können wie Sachbeweise zu Praiwins Ungunsten vorgebracht werden (4 BewP).

Praiwin zeigt sich über diesen Vorwurf entsetzt. Seine Verteidigung, die durch berufene Zeugenaussagen und letztlich sogar die Erfahrung des Großinquisitors selbst gestützt werden kann, besteht in der Unterscheidung der nur dem Namen nach Verbotenen Pforten und der tatsächlich illegalen (höheren) Blutmagie. Als Quelle für *Rechtskunde*-Proben kann der *Codex Albyricus* dienen, der zwar nicht in den Tempelarchiven vorhanden, aber mindestens da Vanya, Praiwin und Gunhild sowie womöglich entsprechend gebildeten Helden hinreichend geläufig ist, um korrekt aus ihm zu zitieren.

PRÄZEDENZFÄLLE

Mit Gunhilds Hilfe oder aus tief im Archiv vergrabenen Akten früherer Rechtsprechungen lassen sich Präzedenzfälle für den Umgang der Kirche mit verschiedenen Formen der Magie finden und als Quellen für *Rechtskunde*-Proben nutzen. So mag es schon zuvor Zauberkundige gegeben haben, die ihre Kräfte in den Dienst einer praiosgefälligen Sache gestellt haben und dafür nicht von Strafe bedroht waren. Umgekehrt lassen sich sehr prominente Beispiele anführen, wo Zauberei zum Schaden der Gläubigen zum Einsatz kam oder schwarzmagischen Bedrohungen nicht Herr werden konnte (Borbarad-Krise, Fall Ysilias). Der Auszug der Gildenmagier aus Beilunk kann als Beispiel dafür zitiert werden, dass sich Zauberer weise vor der Macht des Praios beugten, den Magiebann als höheres Gutes akzeptierten und auf ihr weiteres Wirken vor Ort verzichteten.



DAS URTEIL

Neben den vorhergehenden Vorschlägen mag den Helden und Ihnen als Spielleiter noch vielerlei einfallen. Jedes wirklich neuartige Argument kann mit in die Berechnung der Beweispunkte eingehen, reine inhaltliche Wiederholungen allerdings zählen – mit Ausnahme verschiedener Leumundszeugen – nicht mehrfach. Erreichen die BewP am Ende des Prozesses einen Wert über 18, bedeutet das mit hoher Wahrscheinlichkeit einen Schuldspruch seitens der richterlichen Meisterpersonen. Praiwin wird mit dieser Beweislast zu seinen Ungunsten konfrontiert und zu einem Geständnis aufgefordert, das er bei Erreichen dieses Schwellenwertes nach einer Nacht Kontemplation, ab einem Wert von 27 sichtlich schockiert auf der Stelle ablegen wird, sofern die Helden ihn nicht in irgendeiner Weise daran hindern. Weder da Vanya noch Gilemon drängen übrigens im Falle eines verzögerten Geständnisses auf die Folter, die in manch anderem Fall das Geständnis als Teil der Läuterung des Delinquenten forcieren soll. Sie werden dem Novizen jedoch eindringlich ins Gewissen reden, seine offenkundig erwiesene Schuld zu bekennen.

Helden unter den Richtern sollte es schwer fallen, sich bei dieser Menge an BewP noch gegen einen Schuldspruch zu sperren, ohne ihrerseits mindestens gerügt zu werden – denn offenbar vertreten sie eine den Beweisen und Erkenntnissen widersprechende und nicht zu haltende Position.

Das Strafmaß im Falle eines Schuldspruchs wird in einer letzten geheimen Besprechung der Richter festgelegt. Auch hier geben die BewP einen Rahmen für die Schwere des Urteils vor, allerdings können die Helden während dieser Besprechung noch etwas bewegen, um auf die Milde oder Strenge der einzelnen Richter einzuwirken.

Denkbare Urteile und verhängte Strafen sind:

„SCHULDIG, SCHULDIG, SCHULDIG!“ (BEI MEHRALS 27 BEWP)

Wenn für Praiwin wahrhaftig alle Hoffnung verloren geht, wird ihm die (tatsächliche oder knapp noch von Anderen verhinderte) Schändung des Tempels mit zur Last gelegt. Der Bruch seines Gelübdes lässt ihn für die Kirche der Wahrhaftigkeit untragbar erscheinen, und somit wird er aus ihr ausgestoßen. Der Weg zurück in die Weiße Gilde dürfte ihm nach so einem Urteil ebenfalls verwehrt sein. Gerät er in den Verdacht, dämonischen oder namenlosen Einflüsterungen gehorcht zu haben, wird er zudem in Inquisitionsgehwarsam genommen, um diesem Verdacht weiter nachzugehen. Für Praiwin ist das ein schwerer Schlag, der seinen Glauben in sich selbst, seine Kirche und die Zwölfe nachhaltig erschüttert. Er könnte danach *tatsächlich* für böse Mächte empfänglich werden (und möglicherweise als der *Gescheiterte* im Kampagnenfinale auftreten, siehe Seite 159).

„SCHULDIG, ABER GUTEN HERZENS“ (BEI 18-27 BEWP)

Eine Art Kompromisslösung stellt die formale und formelle Verurteilung in einem oder mehreren Punkten dar, die jedoch dank mildernder Umstände nur eine symbolische Strafe nach sich zieht. Die unstrittigen Vergehen – der Bruch eines Gelübdes und die Anwendung von Zauberei in einem Praiosheiligtum – lassen sich mit einer Bußfahrt heilen. Je nach Milde des Urteils böte sich eine Wallfahrt zum Gilbornstempel in Punin an, um dort zum Märtyrer und Schutzheiligen gegen finstere Magie zu beten, oder eine Fahrt zum Orakel von Balträa, die er ja bereits unternommen und lediglich noch nicht vollendet hat. Schwerer, aber noch immer zu seinen Gunsten ausgesprochen wäre der Verweis aus dem Noviziat, ohne ihn deswegen gleich aus der Kirche auszustoßen. Der direkte Weg zur Weihe mag ihm dadurch bis auf Weiteres verschlossen sein, doch mag er als Akoluth mehr Vertrauen in sich und die Macht Praios' erlernen, als es ihm als Novize möglich schien.

SÜßE UNSCHULD (UNTER 18 BEWP)

Ein Freispruch wäre die wohl menschlichste Lösung des Problems, zudem – bei einer besonders niedrigen Anzahl an BewP – eine deutliche Stärkung der Position des Prinzipismus, der sich künftig auf einen Inquisitionsprozess unter Großinquisitor da Vanya berufen könnte, wenn seine Lehren in Zweifel gezogen würden. Praiwin könnte bei einem klaren Urteil in diese Richtung eine Ikone der Bewegung und ein Schützling Ariostos oder Saryuns werden.

Die zahlreichen Traditionalisten hingegen werden ein solches Urteil nicht allzu leicht schlucken, vor allem, wenn Praiwin einer Verurteilung nur knapp zu entgeht. So mag der Ausgang des Prozesses auf lange Sicht weiter einen Keil zwischen die Kirchenlager treiben.

Gilemon wird eine Entlastung Praiwins so oder so sehr wahrscheinlich als persönliche Niederlage im Kampf um die Reinheit der Kirche empfinden. Sein fester, wenn auch fanatischer Glaube kann Verbitterung und Verzweiflung weichen und ihn selbst vom Weg abkommen lassen, sofern nicht andere – etwa die Helden – sein Herz und seine Seele für andere Wege öffnen.

GETRENNTE WEGE

Gleich, welches Urteil da Vanya und seine Mitrichter zu sprechen haben, mit dem Ende des Prozesses und feierlichem Praiosdienst endet dieses Szenario – beinahe. Denn noch ist nicht getan, weswegen die Helden eigentlich auf die Insel gekommen sind. Zuvor mögen noch Abschiede anstehen: von da Vanya, der keinen Grund mehr hat zu bleiben, vielleicht von Praiwin, auf die eine oder andere Art, und von Horanthe, die ihn in jedem Fall ein Stück seines weiteren Weges begleiten mag. Die Helden aber haben noch eine Verabredung: Kurz nach dem Prozess sehen es die Geweihten des Tempels als an der Zeit, dass die Helden den Aufstieg zum Orakel wagen dürfen.

DER MÜHEN LOHN – DIE PROPHEZEIUNG

Traditionell wird jeweils nur einem Bittsteller des Morgens von der Hochgeweihten das hintere Portal des Tempels geöffnet und damit der Aufstieg auf den tausend Schritt hohen Feuerberg gewährt – wenn die Helden als Quanionspilger gemeinsam mit ihrer Frage vorgetreten sind, mag man eine Ausnahme machen und ihnen den gemeinsamen Aufstieg erlauben. Der Zeitpunkt wird stets bewusst so gewählt, dass der anstrengende Aufstieg eines von der Zeit der Prüfungen für gewöhnlich ohnehin erschöpften Pilgers wohl bis zur Mittagsstunde dauern wird. Der kaum befestigte Pfad führt vorbei an zentnerschweren, noch vom Angriff der Irrhalken vor wenigen Tagen geschwärzten Sandsteinblöcken, die nicht vom Archipel stammen können. Alle paar hundert Schritt passiert man Sonnengongs, denen der Wind Sphärenklänge zu entlocken scheint.

Am Ende des Weges wartet geduldig seit undenklicher Zeit das Orakelort: Fünf Schritt hoch, gekrönt von der goldenen Praiosscheibe, ragt das ebenfalls aus kolossalen Sandsteinblöcken gefertigte, frei stehende Sonnentor auf. Hier hat da Vanya die angreifenden Dämonen mit dem BANNSTRAHL geschlagen. Hier haben Lichtboten und Heilige gekniet. Wenn an heißen Tagen die Luft vor Hitze flirrt, muss es manch bußfertigen Pilger wie Melliador, das Tor Alverans selbst, erscheinen. Hier wird jedem Suchenden nach seiner Art Antwort zuteil.

DER BLICK IN DAS VERBORGENE

Die Prophezeiung, die den Helden hier offenbart wird, kann vielgestaltig sein. Je nachdem, wann im Kampagnenverlauf und mit welchen Fragen im Herzen die Helden den Feuerberg ersteigen, bieten sich andere Fingerzeige und Informationen an, die zum Inhalt ihrer Weissagung werden sollten. Eine Auswahl an Omina, Prophezeiungen und Hinweisen, die an dieser Stelle passend sein mögen, finden Sie im Anhang der Kampagne auf Seite 207. Wenn Sie das Spiel der drei Mächte besonders hervorheben möchten, können Sie auf die folgende Szenerie zurückgreifen, die sich visionär direkt unter dem Torbogen des Orakels beobachten lässt:

Unter dem Tor, halb im grellen Sonnenlicht, halb in einem Schatten, der tiefer als der des Steins ist, findet eine Partie *Rote und Weiße Kamele* statt. Die Spieler sind den Helden vielleicht bekannt, in jedem Fall vage vertraut: Sankt Quanion, nicht im Ornat des Lichtboten, sondern im Pilgergewand, mit dem Meißel eines Steinmetzes am Gürtel, sitzt im Licht,

in der Finsternis ihm gegenüber ragt übermannshoch und schrecklich die Gestalt Bal'Irhiadhs auf. Auf dem Brett zwischen ihnen sind die Figuren in Stellung gebracht. Menschliche und unmenschliche, lichte und finstere, gute und böse. Das Spiel der beiden scheint für den Moment ausgeglichen, doch ihre Spielweise ist grundverschieden. Wo der Dämon seine Figuren aggressiv, auf Schaden bedacht und ohne einen Gedanken um ihren sicheren Stand ins Feld wirft, hält der Heilige mit Bedacht das Spielfeld im Blick, auf dem sich seine Figuren nicht durch seine Züge, sondern offenbar auf seinen Zuspruch hin bewegen. Wer jedoch gesegnete Augen hat (und für den Moment der Prophezeiung gilt das auch für den sinnesschwächsten Helden), der sieht noch einen weiteren Effekt auf dem Brett: Quer zu den Bemühungen der beiden Spieler wirkt subtil eine unsichtbare dritte Macht, deren Vorbeiziehen wie die Bugwelle eines Bootes den Stand aller anderen Figuren beeinflusst, Strategien stört und Bastionen auf dem Spielfeld erzittern lässt.

Die Helden mögen das Wort an die beiden offensichtlichen Spieler richten – Sankt Quanion antwortet freundlich, aber aufs Spiel konzentriert und mit wenigen, wohlgesetzten Worten. Hier können Sie weitere Prophezeiungen aus dem Anhang oder auch nur einen wohlmeinenden väterlichen Rat an die Helden einflechten. Bal'Irhiadh hingegen versucht, über die Helden zu urteilen, Schwäche und Schuld an ihnen zu finden und ihnen offen zu drohen. Der Dämon ist verstörenderweise ‚echt‘, wird sich also später an diese Unterhaltung erinnern können, auch wenn er nur ein visionäres Abbild seiner selbst ist und dank der Macht Praios' den Helden hier nicht direkt zu schaden vermag.

UM EINE ERFAHRUNG REICHER

Neben dem aventurischen Gewinn eines göttlichen Fingerzeigs auf ihrer Suche haben die Helden sich noch weitere Belohnungen verdient. Auch sie sind nicht materiell, sondern drücken sich in gemachten Erfahrungen aus: Pro Held sollten Sie **200 Abenteuerpunkte** für die Teilnahme am Kampf ums Tempellicht vergeben, dazu noch einmal **200** für einen Prozessausgang, den die Helden angestrebt haben. Selbst eine Niederlage im Prozess mag noch bittere Lehren im Wert von bis zu **75 Abenteuerpunkten** bedeuten. An **Speziellen Erfahrungen** bieten sich in jedem Fall *Rechtskunde*, *Götter und Kulte* sowie *Magiekunde* an, darüber hinaus bis zu zwei weitere nach Meisterentscheid und Abenteuerverlauf.

ΑΠΗΛΑΓ: DRAMATIS PERSONAE

ΑΜΑΝΔΟ ΛΑΟΝΔΑ ΔΑ ΒΑΝΥΑ, ΓΡΟΪΝΚΥΙΪΤΟΡ

Rolle im Abenteuer: Inquisitor, Richter im Inquisitionsprozess

Erste Begegnung: auf Baltrea

Bereits seit sechs Jahrzehnten kämpft Amando Laconda da Vanya (*950 BF, wirkt aber jünger; groß, kräftig, weißes Haar, schwarze Augen) gegen Ketzer und Dämonenknechte. Da Vanya ist für seine gerechten Urteile bekannt. Ein langes Leben im Dienst der Kirche hat ihn gelehrt, dass sich die Wahrheit oft an unvermuteter Stelle verbirgt, und das Forschen nach dieser Wahrheit treibt ihn seit jeher an. Um die Ränke der Finsternis zu erkennen, studiert er selbst die dunkelsten Schriften, so dass er als profunder Kenner dämonischer und schwarzmagischer Phänomene und ihrer Bekämpfung gilt.

Der Großinquisitor weilt aus einem ganz persönlichen Grund in Baltrea: Da Vanya wurde 1032 BF (im Computerspiel **Drakensang**) von Drachenkultisten entführt. Diese versetzten ihn in einen komaähnlichen Zustand, um seinen Körper ebenso wie seinen Geist gefangen zu halten. Der Kult wurde zerschlagen, aber da Vanya war zu gut verborgen. Über ein Jahr lang lag er in einem mit echsischem Zaubergebräu gefüllten Becken, und während die eklige Mischung seinen Geist mit Alpträumen peinigte, konservierte sie zugleich seinen Leib. Da Vanya flüchtete sich in eine VISIONSSUCHE, um seinen Verstand zu retten. So erlangte er Einsichten, die auch in der Quanionsqueste eine Rolle spielen (einer der ersten Hinweise auf die Existenz einer Vierten Säule stammt von ihm), aber er musste sich auch der Finsternis stellen: Zadig von Volterach griff während dieser Zeit seinen Geist an und versuchte, ihn zum Werkzeug des Dreizehnten zu machen. 1033 BF fanden tapfere Helden (im Szenario **Zerbrochen**, AvB 144) den Großinquisitor und halfen ihm, sich aus Gifträumen und namenlosen Schatten zu befreien.

Nach seiner Rettung erholte sich da Vanya erstaunlich schnell. Er wirkt rüstiger als zuvor, geradezu verjüngt. Da Vanya fürchtete, dass echsische Zauberei oder namenlose Versuchung seinen Körper und seine Seele verändert hätten, weshalb er sich einer umfassenden Untersuchung durch die Inquisition unterzog. Dabei konnte keine Spur von unheiligem Wirken festgestellt werden, und so wurde er wieder in sein altes Amt eingesetzt. Manche seiner Gegner hegen trotzdem noch Zweifel, spinnen Intrigen und setzen Gerüchte über dämonisches Wirken in die Welt. Dieser Angriffe kann

sich da Vanya gut erwehren, er selbst aber kann sich die Ereignisse noch nicht völlig erklären, und so erhoffte er sich Antworten vom Orakel seines Herrn.



Amando Laconda da Vanya

Tatsächlich ist da Vanyas Rüstigkeit übrigens auf zweierlei zurückzuführen: auf seine gute Konstitution und die konservierende Wirkung des Echsengebräus in Verbindung mit den Elixieren einer Hexe, die den Inquisitor eine Zeit lang pflegte, während er im Zauberschlaf lag. Er ist nicht wirklich verjüngt oder gar unsterblich – aber er hat gute Aussichten, bei guter Gesundheit ein hohes Alter zu erreichen.

Wenn die Helden Baltrea erreichen, hat der Großinquisitor seine Weissagung bereits erhalten und befindet sich in einem Zustand fortgeschrittener Entrückung, was seinen Aufbruch noch verzögert. Sein Orakelspruch war sinngemäß, dass er, der Inquisitor, die Frage sei, nicht die Antwort. Sie lässt sich – wie bei Prophezeiungen nicht ungewöhnlich – mehrdeutig auf sein Amt, sei-

ne Rolle in der Quanionsqueste (wo er wichtige Impulse setzen konnte, aber selbst keine Führungsrolle einnimmt) und auf seine Frage nach Zadigs Plänen mit ihm hin interpretieren.

Wenn es zur Anklage Praiwins vor dem Inquisitionsgericht kommt, wird da Vanya den Orakelspruch konkret auf diesen Fall anwenden und mehrere Helfer in das Gericht berufen, statt die Untersuchung und Urteilsfindung allein vorzunehmen. Spieltechnisch bedeutet das, dass der Großinquisitor mit seiner Autorität den Spielerhelden nicht im Weg steht, sondern sich zunächst bewusst zurücknimmt. Allerdings kann und wird er weiterhin lenkend eingreifen, wenn sich Situationen festfahren und der Spielfluss zu sehr ins Stocken gerät. In seiner Entrückung kann er sowohl zu langen Phasen kontemplativen Schweigens als auch zu geharnischten Zurechtweisungen neigen, wenn etwa Prozessteilnehmer nicht den nötigen Respekt vor dem Inquisitionsgericht oder ihrer Rolle darin zur Schau stellen. Wissentliche Ungerechtigkeiten und eigenes kirchenpolitisches Taktieren gehen ihm dabei völlig ab.

Sollte einer der Helden Ihrer Spielrunde *selbst* den Rang eines Inquisitors bekleiden, können Sie bei Bedarf ganz auf die Figur da Vanyas verzichten. Gilemon kann sich dann mit seinen Beschuldigungen direkt an diesen Helden wenden, der natürlich ebenso wie der Großinquisitor im geplanten Szenario-Verlauf seine Gefährten mit hinzuziehen darf (und soll).



Geb.: 950 BF **Größe:** 1,82 Schritt
Haarfarbe: weiß **Augenfarbe:** schwarz

Eigenschaften:
MU 17 KL 15 IN 15 CH 15 FF 10 GE 12 KO 12 KK 15

Sonnenszepter:
INI 12+W6 AT 16 PA 14 TP 1W+4 DKN
LeP 36 AuP 30 KE 54 RS 3 GS 8 MR 15/18

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag; Eiserner Wille I-II, Gedankenschutz; Karmal-queste, Liturgiekenntnis (Praios) 18

Wichtige Talente: Götter/Kulte 17, Magiekunde 17, Menschenkenntnis 15, Rechtskunde 14

PRAIWIN VON GARETH, EHEMALIGER MAGIER, PRAIOSNOVIZE

Rolle im Abenteuer: Magier und Praiot, Angeklagter im Inquisitionsprozess

Erste Begegnung: im Pilgerzug oder auf Baltrea
Der Mittvierziger Praiwin (*990 BF, schwarze Haare, bärtig, Bauchansatz) ist ein Abgänger der *Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth* und Veteran mehrerer Schlachten um das Wohl und Wehe des Mittelreichs. Während der Weißmagier immer schon praiosfürchtig war, haben Ereignisse im Zuge der *Schlacht in den Wolken* und des Jahrs des Feuers diesen Glauben zur Berufung angefacht. Praiwin entsagte als gestandener Magus der Zauberkunst und legte die schlichte Robe eines Novizen an. Zur Praios-Weihe gehört bei Magiebegabten immer auch die PURGATION, das Ausbrennen der Zauberkraft – ein Opfer, das Praiwin zu leisten bereit war. Mit dem Verlust des Ewigen Lichts, in dessen Schein der Zauberer zu baden hat, ist allerdings unklar, ob es zu dieser Zeremonie jemals kommen wird. Praiwin hat während seines Noviziats freiwillig das Tragen einer so genannten Praioskrause auf sich genommen, eines Eisenkragens, der den Fluss und die Regeneration astraler Kraft hemmt. Praiwin kann die Jahrzehnte als Gildenmagier nicht verleugnen. Bereits beim bloßen Ansehen fällt das zuweilen auf, wenn der Novize ganz unwillkürlich nach seinem nun fehlenden Zauberstab schaut oder gar geistesabwesend ins Leere greift, wenn er sich nach längerem Sitzen wieder erhebt.

Geb.: 990 BF BF **Größe:** 1,78
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun

Eigenschaften:
MU 15 KL 14 IN 13 CH 13 FF 13 GE 10 KO 12 KK 11

Vor-/Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer; Autoritätsgläubig 6, Neugier 7

Dolch:
INI 10+W6 AT 11 PA 8 TP 1W+1 DK H
LeP 32 AuP 29 KE 0 AE: 0* RS 0 BE 0
GS 8 MR 7 SO 9

Sonderfertigkeiten: Verbotene Pforten
Wichtige Talente: Magiekunde 14, Selbstbeherrschung 10, Götter/Kulte 10, Überreden 7, Überzeugen 7
Wichtige Zauber: Pentagramma 15, Ignifaxius 15

* Zum Zeitpunkt des Abenteuers hat Praiwin seine Astralenergie verbraucht und seine Regeneration durch den *Bann des Eisens (WdZ 32)* unterdrückt.

GILEMON VON HARDEBURG, PRAIOSGEWEIHTER

Rolle im Abenteuer: Traditionalist, Ankläger im Inquisitionsprozess

Erste Begegnung: im Pilgerzug oder auf Baltrea
Der Traditionalist Gilemon (*989 BF, weißblond, Backenbart, Sorgenfalten, volltönende Stimme) sieht die Krise der Praioskirche als Prüfung, aus der sie entweder geläutert hervorgehen oder aber untergehen wird. Als Priester trägt er die Bürde der Verantwortung für den Fortbestand des Kultes und die Zukunft der Gläubigen, die sich auf ihn verlassen und seiner Führung bedürfen. Gilemon geht der Quanions-queste folglich mit heiligem Eifer nach, ist dabei aber weniger ein Hoffnungs- als ein Bedenkenträger. Ihn treibt tiefe Besorgnis um, dass die Kirche sich als nicht würdig genug erweisen und daher ihr Recht auf göttlichen Beistand verlieren könnte. Er beharrt auf den ihm geläufigen Dogmen und Traditionen und ist Kompromissen gegenüber stets misstrauisch, da sie ihrer Natur nach immer den mutmaßlich ‚reinen‘ und damit richtigen Weg gefährden.

Bis zum Kampf um das Tempellicht von Balträa hat er eine durchaus hohe Meinung von Praiwin, dessen Abkehr von der Zauberei er als beispielhaft begrüßt. Den späteren ‚Rückfall‘ des Novizen hingegen kann er nur als Frevel ansehen, den gutzuheißen ein zentrales Dogma der Kirche nachhaltig erschüttern würde.

Gilemon wird im zweiten Teil des Szenarios wahrscheinlich eher ein (Prozess-)Gegner der Helden sein und diesen als typischer ‚böser‘, engstirniger Praiot erscheinen. Allerdings handelt er keineswegs aus bösem Willen heraus, sondern sieht sein Vorgehen selbst als zwar hart, aber notwendig an, um ‚seine‘ Kirche vor dem inneren Zerfall zu retten. Je schwerer seine Position zu halten ist, umso verzweifelter wird er sie mit diesem hohen Ziel vor Augen verteidigen. Sollte er daran zerbrechen, ist er ein möglicher Kandidat für den *Gescheiterten* im Finale des Bandes (siehe Seite 159).

Geb.: 989 BF **Größe:** 1,84
Haarfarbe: weißblond **Augenfarbe:** grau

Eigenschaften:
MU 14 KL 13 IN 12 CH 14 FF 11 GE 12 KO 12 KK 12

Vor-/Nachteile: Guter Ruf 1; Vorurteile gegen Zauberkundige 6

Sonnenszepter:
INI 10+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+3 DKN
LeP 35 AuP 29 KE 28 RS 0 BE 0 GS 8
MR 6 SO 11

Sonderfertigkeiten: Wort der Wahrheit, Praios' Mahnung
Wichtige Talente: Liturgiekenntnis 15, Götter/Kulte 15, Überzeugen 14, Menschenkenntnis 12, Rechtskunde 12, Magiekunde 5

ΗΟΡΑΠΤΗΕ ΡΟΠΖΙΑΠΙ, ΡΡΙΝΖΙΡΙΣΤΙΠ

Rolle im Abenteuer: Prinzipistin, ‚Verteidigerin‘ im Inquisitionsprozess

Erste Begegnung: auf Baltrea

Die junge Geweihte Horanthe (*1008 BF, dunkelhaarig und glutäugig, warmherzig) ist die Stellvertreterin und Assistentin Ariostos ya Galetta, seines Zeichens Sacerdos (Haus-Geweihter) der Halle der Antimagie zu Kuslik, enger Vertrauter des Währers der Ordnung Bosparan und Mitverfasser einiger der Leitsätze des Prinzipismus. Mit diesem Hintergrund eignet sie sich bestens für die Rolle der ‚Verteidigerin‘ Praiwins im Inquisitionsprozess, auch wenn sie formell weniger parteilich als Richterin berufen wird.

Horanthe bringt aufgrund ihrer Stellung sowohl kirchens als auch magierechtliches Wissen mit, das für den Prozess entscheidend ist, allerdings fehlt es ihr aufgrund ihres Alters und ihrer bislang stets nachrangigen Stellung an Erfahrung und Durchsetzungsvermögen gegenüber Höherrangigen. Sie ist auf die Mithilfe der Helden angewiesen, um ihre Stellung gegenüber Gilemon halten zu können.

ΟΡΤΙΟΠΑΛΕ ΡΕΒΕΠΦΙΓΥΡΕΠ / ΠΙΛΓΕΡ

Rolle im Abenteuer: Vertreter verschiedener kirchlicher Strömungen, potentielle Helfer, Stolpersteine und Informanten

Erste Begegnung: jeweils im Pilgerzug oder auf Baltrea

Die Legalistin **Gunhild von Elenvina** (*994 BF, rotblond, blass, sehr gerade Körperhaltung, mäßige Gestik) erscheint unter den Pilgern vermutlich als die nüchternste Persönlichkeit. Tatsächlich nimmt sie nur deswegen an der Wallfahrt nach Baltrea teil, weil sie derlei für ihre regelmäßige Pflicht als Geweihte hält. Einen Orakelspruch erwartet sie nicht, ihr genügt das Gebet im Tempel, um ihre Pilgerreise als erfolgreich anzusehen. Gunhild vertritt im geistlichen Disput den Aspekt der Ordnung in der Praioskirche: Alles (und jeder) gehört an seinen von den Göttern gewiesenen Platz, damit die Schöpfung ‚funktionieren‘ kann. Ihren eigenen Platz sieht die Geweihte klar in der zweiten Reihe – jemand müsse schließlich das erhalten und verwalten, was der Kirche *geblieben* sei, während andere, dafür zweifellos geeigneter Gläubige die Gefahren auf sich nehmen, das Verlorene wieder zu erringen.

Geb.: 994 BF

Größe: 1,72

Haarfarbe: rotblond

Augenfarbe: grün

Eigenschaften:

MU 13 KL 15 IN 12 CH 13 FF 14 GE 11 KO 11 KK 10

Vor-/Nachteile: Gebildet; Behäbig

LeP 26 AuP 28 KE 24 RS 0 BE 0 GS 7

MR 6 SO 10

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Innere Ruhe

Wichtige Talente: Rechtskunde 17, Götter/Kulte 14, Überzeugen 11, Geschichtswissen 10, Menschenkenntnis 7, Magiekunde 5, Liturgiekenntnis 7

Auf Baltrea weilt die junge Horasierin nicht als Pilgerin, sondern als Botin ihres im Alter eher reisemüden Meisters, für den sie einige Schriften aus dem Tempelarchiv kopieren soll. Dadurch kann sie im Verlauf des Prozesses auch die Helden auf die Chroniken des Heiligtums aufmerksam machen.

Geb.: 1008 BF

Größe: 1,74

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: dunkelbraun

Eigenschaften:

MU 13 KL 14 IN 14 CH 13

FF 13 GE 12 KO 11 KK 10

LeP 26 AuP 28 KE 24 RS 0 BE 0 GS 8

MR 6 SO 10

Sonderfertigkeiten: Innere Ruhe

Wichtige Talente: Magiekunde 12, Götter/Kulte 12, Geschichtswissen 10, Menschenkenntnis 9, Rechtskunde 9, Überzeugen 8, Liturgiekenntnis 7

Der almadanische Laie **Pervalio** (*978 BF, ergraute Haare, dunkle Augen, Kampfnarben, Büßergewand, SO 5) hat als einfacher Soldat in etlichen Schlachten gegen die Finsternis gedient – zu vielen offensichtlich, um sie gesunden Geistes zu überstehen, denn immer wieder wird er von panischen Anfällen und nächtlichen Alpträumen geplagt. Seine Waffen hat er abgelegt, nachdem er im Wahn einen Unschuldigen erschlug. Von der Pilgerfahrt erhofft er sich Linderung seiner Seelenqualen, die den Helden im weiteren Verlauf des Szenarios gern als falsche Fährte zu schaffen machen können, in Wahrheit aber nicht mit den weiteren Ereignissen der Queste in Verbindung stehen.

Die Ucuriatin **Avessandra Mariane** (*1001 BF, athletisch, braungebrannt, südländischer Akzent, SO 11) erhofft sich von der Pilgerfahrt einen Fingerzeig, wo in der Welt Antworten auf die drängendsten Fragen der Menschen und der Kirche zu finden sind. Die aus Hôt-Alem stammende Akoluthin ist weitgereist, wohlinformiert und kann Ihnen als Informationsquelle für die Helden oder sogar als Bindeglied zwischen verschiedenen Heldengruppen im Themenkreis der Kampagne dienen. Darüber hinaus kann sie umgekehrt anbieten, wichtige Erkenntnisse der Gruppe schnell und sicher über ihren Orden an die Kirchenoberen, bestimmte Tempel oder andere Pilger weiterzuleiten.

Je nach zeitlicher Einordnung in die Kampagne: **Goswyn von Wetterau** (*984 BF, rote Haare, hellgrüne Augen, leicht rauchige Stimme, SO 11; siehe auch Seite 211). Dieser Geweihte, übrigens ein Mitglied der Societas Quanonis Luminis, spielt eine wichtige Rolle im Szenario **Mord im Sonnenlicht**. Wenn sie vorhaben, die Kampagne in einer entsprechenden Reihenfolge zu spielen, können Sie den Spielerhelden hier bereits Gelegenheit geben, eine persönliche Beziehung zu dieser Figur aufzubauen (oder gar einen alten Bekannten aus dem Szenario **Funkenflug** wiederzutreffen).

INTEGRITAS

VON STEFAN UPTEREGGER

Zeit: Ende 1035 BF

Ort: Tempelstadt Ancchir; zwischen Sechster und Siebenter Sphäre

Helden: Quanionspilger, die bis hierher gekommen sind, werden auch im letzten Kampf ihren Beitrag leisten.

Thema: Letzte Konfrontation zwischen Licht und Finsternis

»Integritas, -atis (f). Vollkommenheit, Unversehrtheit, Makellosigkeit. Theol. (PRA) auch: der Zustand, in dem die Schöpfung sich vor Madas Frevel befand; die so genannte Vierte Säule des Glaubens.«

—Handwörterbuch Bosparano-Garethi, Ausgabe des Pentagon-tempels der Hesinde zu Gareth, 1036 BF.



HINTERGRUND UND ÜBERBLICK FÜR DEN MEISTER

Mit *Integritas* erreicht die Quanionsqueste ihren Höhepunkt: Nach Jahren der Suche ist die Zeit gekommen, da sterbliche Seelen das Ringen zwischen dem Ewigen Licht und dem Saatkorn des Blakharaz entscheiden sollen. Alles, was Ihre Gruppe bisher auf der Queste erlebt und erreicht

hat, diene dazu, die Pilger auf diese letzte Prüfung vorzubereiten. Nun ist es soweit: Zumindest einer der Helden wird zum Sumyrdalun auserkoren, um gemeinsam mit seinen Weggefährten und den anderen Auserwählten der Welt das Licht zurückzubringen.

BEKANNTE GESICHTER

In diesem Abenteuer werden die Helden an bestimmten Stellen Personen wiedersehen, mit denen sie im Lauf der Kampagne besondere Beziehungen aufgebaut haben. Da der Verlauf der Queste in jeder Gruppe ganz unterschiedlich sein kann, sind diese Personen nicht festgelegt, sondern sollen von Ihnen je nach den bisherigen Ereignissen ausgewählt werden. Auf diese Weise sollten Sie zwei bis drei „Rollen“ besetzen:

● **Der Gefallene:** Ein Schurke, den Ihre Helden besiegt und getötet haben; nach Möglichkeit jemand, der eindeutig und ohne Grauschattierungen auf der Seite des Bösen stand und den die Gruppe wirklich zu hassen gelernt hat. Eine perfekte Kandidatin wäre Allissa Karfenck aus **Mord im Sonnenlicht**.

● **Der Gescheiterte:** Ein Verbündeter der Helden, der im Lauf der Queste den Mächten der Dunkelheit unterlag. Gut eignen sich Meisterfiguren, zu denen die

Gruppe ein besonders gutes Verhältnis hatte, so dass ihr Tod die Helden wirklich berührte. Mögliche Kandidaten sind der Wanderprediger Sonnlieb (siehe **Anhang** Seite 213 oder das Abenteuer **Blut auf Uraltem Stein** in **Von Orks und Menschen**) oder Goswyn von Wetterau, falls die Helden ihn in **Mord im Sonnenlicht** nicht retten konnten.

● **Der Geopferte:** Falls im Lauf Ihrer Quanionsqueste eine Meisterfigur oder ein Held ihr Leben für die gute Sache oder seine Mitstreiter hingab, nimmt diese Person die Rolle des Geopferten ein. Falls Sie keinen geeigneten Kandidaten haben, können Sie diese Rolle auch unbesetzt lassen und den Auftritt des Geopferten im Kapitel **Tröstender Schein** und seine spätere Hilfe streichen.

In den früheren Teilen dieses Bandes sind immer wieder Hinweise enthalten, wenn eine Meisterfigur sich besonders für eine dieser Rollen eignet.

WAS GESCHEHEN KÖNNTE

Visionen führen den Sumyrdalun und seine Gefährten in den tiefen Süden Aventuriens, durch den Regenwald in das Regengebirge. Ein wundersamer Bogen aus Licht ermöglicht den Pilgern den Aufstieg in die unzugängliche Tempelstadt Ancchir, einst von Gryphonen erbaut, heute ein Ort, an dem Greifen und Irrhalken einander belauern und den Tag der Entscheidung abwarten. Eine Sphinx nennt den Helden ihre letzte Aufgabe: Es gilt, den Turm der Sonne, den Praiostempel von Ancchir, zu erforschen und die Kraft seines Heiligtums wiederherzustellen. Haben die Pilger dies trotz der Attacken der Schergen von Bal'Irhiadh

geschafft, öffnet sich ihnen ein Weg, der über die unterirdischen Kammern des Tempelturms und eine Folge von Seelenprüfungen an den Ort führt, an dem das Ewige Licht und das Saatkorn des Blakharaz seit ihrer Entrückung miteinander ringen – die Helden wandeln auf dem schmalen Grat zwischen Alveran und den Niederhöllen. Licht und Dunkelheit werfen nun alles in die Waagschale, und Zadig von Volterach tritt endlich aus den Schatten, um als lachender Dritter zu triumphieren. Wenn die Helden im Verein mit den anderen Sumyrdalun siegreich bleiben, wird das Saatkorn des Blakharaz zerstört, Zadig zurückgeschlagen oder gar vernichtet, und das Ewige Licht kehrt am 1. Praios 1036 BF zu den Menschen zurück.

EINSTIEG: SUMYRDALUN!

In der zweiten Jahreshälfte 1035 BF erwähnt Praios die Sumyrdalun, deren Seelen den Kampf zwischen Licht und Dunkelheit für ihn entscheiden sollen. Die Wahl des Gottes fällt auch auf ein Mitglied der Heldengruppe – wenn möglich, einen Praiosgeweihten oder Akoluthen, aber auch ein tief praiosgläubiger Pilger kommt in Frage. Mit der Erhebung zum Sumyrdalun trägt dieser Held einen Teil der Verantwortung für das Ewige Licht in sich, und die Aufgabe seiner Gefährten ist es, ihn das letzte Stück seines Weges zu begleiten. Falls Sie zwei besonders würdige Kandidaten in ihrer Gruppe haben, spricht auch nichts dagegen, beide zu Sumyrdalun zu machen – passen Sie alle weiteren Texte, die von einem einzelnen Ausgewählten ausgehen, entsprechend an.

Dem künftigen Sumyrdalun erscheint ein Greif als Bote des Sonnengottes. Falls sich die Gruppe zur fraglichen Zeit stets in dicht besiedelten Gegenden aufhält, geschieht dies in Form einer Vision, die schlagartig über den Erwählten hereinbricht und während der ihn eine Aureole aus reinem Licht umgibt. An einem abgeschiedeneren Ort unter freiem Himmel landet der Greif leibhaftig vor dem Sumyrdalun und seinen Begleitern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Helles, güldenes Klingen füllt deine Ohren. Sphärische Harmonien, die jeden Missklang verdrängen, werden lauter, bis sie zu einem Choral der Vollkommenheit anschwellen. Ein gleißendes Licht strahlt herab, in dem sich der Umriss einer majestätischen Kreatur, halb Löwe, halb Adler, abzeichnet. Der Greif landet vor dir, und das Licht, das ihn umgibt, legt sich wie ein schützender Mantel um dich. Bernsteinfarbene Augen betrachten dich. Jede Schuld und jede Lüge liegen offen für den Blick eines Greifen, so heißt es – doch in diesen Augen siehst du keinen Vorwurf, keinen Tadel. Wohlwollend blickt der Götterbote auf dich. Dann spricht er. Ein einziges Wort.

„SUMYRDALUN.“

Die strahlende Aura des Greifen wird sonnenhell, doch sie schmerzt nicht in den Augen. Das Gleißer erfüllt dich, durchdringt jede Faser deines Wesens. Dann, viel zu schnell, erlischt der alveranische Glanz. Der Bote des Götterfürsten ist verschwunden, aber in seinem Herzen fühlst du den Sinn seiner Botschaft: Sumyrdalun. Aus Praios' Gnade bringt ihr der Welt das Licht zurück.

KEIN SUMYRDALUN?

Wenn keiner Ihrer Helden als Sumyrdalun geeignet erscheint, ist spätestens jetzt der Zeitpunkt gekommen, der Gruppe eine Meisterperson zur Seite zu stellen, die diese Rolle übernimmt. Dabei sollte es sich natürlich möglichst um einen Praiosdiener handeln, den die Helden im Zuge der Kampagne kennen gelernt haben und zu dem sie ein gutes Verhältnis aufbauen konnten. Naheliegende Kandidaten sind Lechmin von Hartstein, Quenia vom Berg, Goswyn von Wetterau (falls die Helden ihn retten konnten) oder Vater Jesper.

In dieser Variante sind alle Helden Begleiter des Sumyrdalun. Am besten wäre es, die Gruppe und den jeweiligen Geweihten schon einige Zeit lang zusammen reisen zu lassen, damit die Helden die Erwählung des Sumyrdalun miterleben können. Scheuen Sie hier nicht vor schicksalhaften Zusammentreffen zurück – Praios' Wille führt zusammen, was zusammen gehört. Die Gruppe kann den Sumyrdalun aus einer tödlichen Gefahr (etwa ein Angriff der Hand der Rache) retten, der seine bisherigen Begleiter zum Opfer gefallen sind oder durch göttliche Fingerzeige an den Ort geführt werden, an dem der Sumyrdalun erwählt wird.

Jeder Quanonspilger, der Zeuge der Greifenerscheinung oder der Vision wird, spürt eine Welle der Zuversicht und erhält 3 tKaP. Der Sumyrdalun erhält 5 tKaP (falls er ein Geweihter ist, statt dessen 3 permanente KaP).

Der Sumyrdalun erlangt durch die Botschaft des Greifen Einsichten, die ihm möglicherweise erst nach und nach bewusst werden, an deren Wahrheit für ihn jedoch kein Zweifel besteht:

- Er ist auserwählt, um das Heilige Licht zu kämpfen und es zurückzubringen.
- Die Suche nähert sich ihrem Ende. Noch ehe das neue Jahr beginnt, wird sich das Schicksal des Lichts entschieden haben.
- Auf diesem letzten Stück des Weges ist der Beistand treuer Gefährten wichtiger denn je.
- Er ist nicht der Einzige. Jeder Sumyrdalun wird seinen Weg erkennen, wenn es an der Zeit ist.

Träume und Visionen weisen dem Auserwählten den Weg zu jenem Ort, an dem das letzte Stück seines Weges beginnt: Das Regengebirge östlich der Stadt Chorhop (beziehungsweise, wenn Sie die auf Seite 113 beschriebene Option **Ein zweiter Weg** verwenden, das Hüterkloster von Glyndhaven).

Eine Gruppe, die weder **Aeternitas** noch **Integritas** spielt (etwa die kirchenbezogene Themengruppe in der Variante

Zwei Gruppen auf Seite 20), können Sie mit der Kür ihres Sumyrdalun direkt in das Finale überleiten: Die Helden lösen sich in gleißendes Licht auf und erscheinen direkt am Ort der Auseinandersetzung (**Der letzte Kampf**, Seite 186). Auf diese Weise wird auch Gwidühenna von Faldahon Ende 1035 BF direkt aus Beilunk entrückt.

VERBÜNDETE UND FALLSTRICKE

Sobald ein Sumyrdalun erwählt wurde, schwebt er in Gefahr: Wenn es den Schergen Blakharaz' gelingt, ihn zu töten, ehe er sein Ziel erreicht, fehlt eine Seele im Kampf um das Licht. Dementsprechend verstärken Bal'Irhiadh und die *Hand der Rache* ihre Angriffe, so dass sie die Reise jederzeit mit entsprechenden Anschlägen spannender gestalten können.

Falls die Gruppe versucht, andere Sumyrdalun ausfindig zu machen, versprechen am ehesten Kontakte über die Societas Quanonis Luminis Erfolg. Gestatten Sie den Helden ruhig, zwei oder drei andere Auserwählte zu kontaktieren (die Liste der festgelegten und möglichen Sumyrdalun finden Sie auf Seite 10) und mit ihnen gemeinsam zu reisen (und entscheiden Sie, ob die größere Gruppe mehr Sicherheit verspricht oder ob sich im Gefolge eines anderen Sumyrdalun ein Verräter in den Pilgerzug einschleichen kann).

DIE ANREISE

DER WEG IN DEN SÜDEN

Das Ziel der Gruppe liegt im Regengebirge. Der beste Ort an der Westküste, um dorthin aufzubrechen, ist die Stadt Chorhop, die man per Schiff gut erreichen kann (von Havena aus in 10 bis 20 Tagen, von Kuslik aus in 5 bis 10 Tagen). Über Land führt der Weg vom Lieblichen Feld die Küstenstraße entlang südwärts über Dról nach Mengbilla, und von dort an durch die Ockerhügel nach Chorhop. Von der Ostküste aus sollten die Helden Mirham als Ausgangspunkt ihrer Expedition ansteuern, wobei der beste Reiseweg in diesem Fall eine Schiffpassage nach Al'Anfa (19 Tage ab Festum, 15 Tage ab Beilunk oder Perricum, 9 Tage ab Khunchom) ist. Von dort ist Mirham über die Prunkstraße in zwei bis drei Tagen zu erreichen. Gestalten Sie die Anreise so, dass die Gruppe Mitte Rahja in Chorhop oder Mirham eintrifft. Dadurch bleiben noch ein paar Tage für Vorbereitungen, aber spätestens am 20. Rahja mahnen die Visionen des Sumyrdalun zum Aufbruch: Es ist von äußerster Wichtigkeit, das Ziel dieser Reise vor Beginn der Namenlosen Tage zu erreichen.

Die ganze Zeit über fühlt der Sumyrdalun, dass der weitere Weg die Helden durch den Regenwald in die Höhen des Gebirges führen wird. Gleichzeitig ist er von einer völligen Zuversicht erfüllt, dem Ziel der Suche schon nahe zu sein.

AUSRÜSTUNG

Die wichtigsten Dinge, um die die Helden sich kümmern sollten, sind: Ausreichend Trinkwasser oder Möglichkeiten, das Wasser im Regenwald abzukochen (andernfalls täglich KO-Proben +3, um nicht an schwerem Durchfall zu erkranken); Insektenschutz (Moskitonetze für die Nacht, Kräuter wie Egelschreck, Sansaro oder Mirbelstein) und eine Möglichkeit, im Dschungel ein halbwegs komfortables Lager aufzuschlagen (am besten Hängematten und Planen gegen die Nässe). Proviant muss haltbar und wasserfest verpackt sein. Alles Notwendige lässt sich sowohl in Chorhop als auch in Mirham mit mehr oder weniger Gefeiische auftreiben. Veranschlagen Sie pro Held für die notwendigste Ausrüstung (alle *Wildnisleben*-Proben +3, nächtliche Regeneration -3) 5 D, für eine solide Ausstattung (*Wildnisleben*-Proben unmodifiziert, nächtliche Regeneration -2) 15 D. Wenn die Gruppe sich mit dem Besten vom Besten eindeckt (*Wildnisleben*-Proben -2, nächtliche Regeneration -1), werden 30 D pro Person fällig. Immerhin brauchen die Helden keinen Führer, sofern sie auf Praios und ihren Sumyrdalun vertrauen.

DURCH DEN DSCHUNGEL

Von Chorhop folgt die Gruppe zwei ereignislose Tage lang der Straße gen Osten, bevor die Visionen des Sumyrdalun ihn dazu bringen, nach Süden in den Regenwald weiterzumarschieren. Von Mirham aus umgibt die Helden schon nach wenigen hundert Schritt nordwestwärts der Dschungel.

Durch die traumwandlerische Sicherheit ihres Führers kommen die Helden gut voran (10 bis 12 Meilen am Tag) und weichen bisweilen Gefahren aus, ohne es zu bemerken. Dennoch ist die Gruppe fünf Tage lang im Dickicht des Regenwaldes unterwegs. Farbenprächtige Pilze gedeihen im Halbdunkel an den Füßen mächtiger Bäume, das Kreischen von Vögeln und Affen setzt nur aus, wenn eine Raubkatze durch das Dickicht schleicht, und die Anzahl der Insekten (die meisten giftig) ist Legion. Wenn Sie diesen Teil der Reise genauer ausgestalten wollen, finden Sie in der **ZooBotanica** eine Auswahl von Dschungelbewohnern. **Wege des Entdeckers** enthält weiterführende Tipps zu Reisen im Regenwald.

Nach diesen fünf Tagen, in denen die Gruppe stetig höher steigt, geht der Regenwald in Nebelwald über, der seine überlebenswichtige Feuchtigkeit durch den ewigen Nebel der Wolken erhält. Die Helden befinden sich nun in einer Höhe von 2.000 Schritt über dem Meer. Im Vergleich zum Dschungel ist der Nebelwald lichter, auf dem Waldboden wachsen Bergbambus und riesenhafte Farne. Viele der größeren Pflanzen sind so gespenstisch wie der Nebel, der sie umhüllt – und so riesig wie die Berge, auf denen sie gedeihen. Ihre durchscheinenden Blätter glänzen wie ein Gespinnst aus feinsten Silberfäden, das sich im fahlen Dunst hin und her bewegt und dem Reisenden wie ein feuchter, kühler Hauch über die Haut streicht. Auch die Geräusche des Waldes werden vom Nebel geschluckt. Alles wirkt seltsam fern,

verwunschen. Der Sumyrdalun sieht immer wieder einen Lichtschimmer im Nebel, der ihn auf den richtigen Weg lenkt. Auf dieser Etappe kommt es zu keinen unangenehmen Begegnungen mehr.

Nach zwei weiteren Tagen haben die Helden den Nebelwald hinter sich gelassen. Die Gipfel des Regengebirges ragen vor ihnen auf, und zunächst scheint es so, als wären sie einem Irrweg gefolgt. Kein gangbarer Pfad führt bergan, und die steilen Felswände sind kaum zu erklettern. Doch der Sumyrdalun fühlt unbeirrt, dass es hier weiter geht, und tatsächlich: Sobald es ein beherzter Pilger versucht (und schon eine *Klettern*-Probe +10 auf sich zukommen sieht), entdeckt er, dass die Strahlen der Sonne ihn wie die Sprossen einer Leiter tragen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die goldglänzenden Strahlen der Sonne bieten euch Handgriffe, wo nur glatter Fels ist, schimmerndes Licht stützt eure Füße so unerschütterlich wie Stein. Jeder Herzschlag bringt euch dem Ziel entgegen. Schon ist das obere Ende der Felswand in Sicht – und jetzt habt ihr es erreicht. Ihr steht auf einem schmalen Grat, und vor euren Füßen geht es dutzende Schritt in die Tiefe. Doch die Sonnenstrahlen fließen gleißend ineinander, werden zu einem schimmernden Bogen aus Licht, der euch über die Schlucht trägt.

Der Bogen aus Licht führt zwar nicht ins Paradies, wie es in der *Verkündigung durch hundert Zungen* hieß, aber ans Ziel der Pilger. Durch dieses Wunder erreichen die Helden ein Hochtal, das sonst nur von fliegenden Wesen besucht werden könnte: Das Tal von Ancchir.

ANCCHIR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schreitet zwischen gewaltigen, natürlichen Felssäulen hindurch. Vor euch liegt ein Tal, von unüberwindlichen Gipfeln und Steilwänden eingeschlossen. Hohe Türme und steile Stufenpyramiden ragen in den Himmel, ihre Spitzen von Aufbauten gekrönt, die an Rosenknospen erinnern. Jade, Alabaster und blau-grüner Marmor glänzen im Sonnenlicht, als hätten Satinavs Hörner diesen Ort vergessen. Erst auf den zweiten Blick erkennt ihr, dass um die prächtigen Türme herum noch die Reste zahlreicher Bauwerke liegen – einst muss sich hier eine ganze Stadt befunden haben. Und ihre Erbauer waren weder Menschen noch Elfen, Echsen oder Zwerge.

Helden, die das Bernsteinschloss im ewigen Eis entdeckten, erkennen an der klaren, von Symmetrie und Proportion bestimmten Architektur das Wirken gryphonischer Baumeister. Der Gruppe bleibt allerdings nicht viel Zeit, die Tempelstadt zu bestaunen oder gar zu erforschen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Schrei zerreißt die feierliche Stille – der eines Adlers, aber machtvoller, wie der Klang eines Tempelgongs. Ein Greif, das Gefieder gestäubt und die Flanke blutbedeckt, steigt von einem der Türme in den Himmel und hält auf euch zu. Gleichzeitig erkennt ihr Bewegungen in den Schatten zwischen den Ruinen. Schwarze Federn, zwischen denen niederhöllische Glut hervorleuchtet, gekrümmte Schnäbel aus Hölleneisen, grausame Augen, die sich auf euch richten.



Das Tal im Nebelwald

So, wie auf kosmischer Ebene Licht und Saatkorn miteinander ringen, kämpfen Greife und Irrhalken um die Vorherrschaft in Ancchir, aber solange die kosmische Auseinandersetzung währt, kann keine Seite den Kampf für sich entscheiden: Götterboten und Dämonen befinden sich in einem Patt. Die Irrhalken können zwar nicht in direktes Sonnenlicht treten, aber halten sich tagsüber in den unnatürlich tiefen Schatten auf. Nachts haben sie die Oberhand, während die Greife sich an die Mauern der Tempeltürme zurückziehen, von denen dann ein Lichtschimmer ausgeht. Der Greif, der auf die Gruppe zufliegt, mustert die Neuankömmlinge kurz prüfend, erkennt aber sogleich, dass Praios' Wille diese Sterblichen hergeführt hat. Er ruft dem Sumyrdalun zu: „Eile dich, Auserwählter! Der Widersacher streckt seine Klauen nach diesem heiligen Ort aus! Wir werden dich und deine Gefährten schützen, so gut wir können!“ Im selben Moment erkennt dieser Held sein Ziel: Die Mitte des Tals, in der besonders prachttvolle Tempeltürme stehen. Weitere Greife stoßen sich von den hohen Bauten ab, während die Irrhalken versuchen, sich in Position zu bringen, um die Gruppe auf ihrem Weg ins Innere der Tempelstadt abzufangen. Gehen Sie davon aus, dass die Greife das Schlimmste abhalten. Einem Irrhalken müssen sich die Helden jedoch stellen, bevor sie das Zentrum Ancchirs erreichen.

Irrhalk

Krallen:

INI 12+1W6 AT 9 PA 9 TP 2W6+2 DK NS

Schnabel:

INI 12+1W6 AT 16 PA 9 TP 1W6+8 DK N

LeP 50 RS 5 WS – AuP unendlich MR 15

GS 18 (fliegend)/6

Besondere Kampfmanöver und -eigenschaften: 3 Aktionen (beliebige Aufteilung) pro KR, Fliegendes Wesen, Flugangriff,


Sturzflug, Gezielter Angriff (Berührung mit der Glut, 1W20+10 TP mit Sekundärschaden Feuer), großer Gegner.

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 12), Empfindlichkeit (leicht) gegen geweihte Objekte (mittel gegen Praios), Geisterpanzer, Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Paraphysikalität I, Regeneration I, Regeneration im Limbus I, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung, Resistenz gegen profane Waffen, Verwundbarkeit (Praios, Wasser).

Bei seiner Vernichtung zerplatzt der Irrhalk in umherfliegende, glühende Splitter (nach den Regeln des IGNISPHAERO ohne ZfP*)

Kaum, dass dieser Dämon bezwungen ist, droht schon der nächste gehörnte Schatten in der Dunkelheit. Höllenglut glimmt im geplusterten Gefieder der näherhetzenden Irrhalken, während die Greife zornig versuchen, die Helden zu verteidigen. Sobald die Gruppe jedoch bis ins eigentliche Zentrum von Ancchir vordringt, greift eine dritte Partei ein und beendet den Kampf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine eisklare Stimme hallt von den Tempeltürmen wider: „SUMYRDALUN.“ Schlagartig verstummt der Kampflärm um euch – die Greife steigen hoch in die Luft und lassen sich auf den umliegenden Gebäuden nieder, während die Irrhalken sich zischend in den Schatten ducken. Eine silbern schimmernde Gestalt schreitet langsam die breite Steintreppe eines Jadedalastes herab, mit löwengleichem Leib, aber dem Antlitz einer Frau.



Solange das Patt zwischen Licht und Dunkelheit andauert, herrscht diese Sphinx als neutrale Macht über Ancchir. Ihre schicksalhafte Rolle ist es, den Suchenden, die diesen Ort erreichen, den Weg zu weisen. Hoheitsvoll tritt sie vor den Sumyrdalun der Gruppe und erklärt: „Schare deine Gefährten um dich. Die letzte Prüfung naht. Dein Weg beginnt und endet im Turm der Sonne.“ Eine leichte Kopfbewegung, mit der die Sphinx auf den hinter ihr aufragenden, mächtigen Tempelturm weist, dann fährt sie fort. Ihre Stimme wird leiser, hallt jedoch eindringlich in den Köpfen aller Helden wider. Ihre Worte prägen sich unauslöschlich ein (kopieren Sie den nebenstehenden Text und händigen Sie ihn den Spielern aus).

Falls die Helden gemeinsam mit anderen Sumyrdalun reisten, trennen sich nun ihre Wege, denn die Sphinx tritt vor jeden Auserwählten hin und schickt ihn mit einem anderen, nur für ihn und seine Begleiter hörbaren Weisspruch in seine letzte Prüfung in einem anderen Bauwerk Ancchirs. Die Gruppe wird ihre Weggefährten erst in der finalen Auseinandersetzung wiedersehen. Falls Sie mehrere Helden zu Sumyrdalun gemacht haben, brauchen Sie die Gruppe natürlich nicht zu trennen – die Schicksale dieser Auserwählten sind verbunden, und sie gehen den letzten Weg gemeinsam.

*Erkenne das Zeichen! Sieh die Sonne!
Sie soll sein, wie sie war, ehe sie war,
wie sie ist.*

Suche den letzten Diener unter den Lebenden.

*Reich ihm die Hand und finde,
was verborgen ist.*

*Wirf wohlriechende Opfer in die Flammen,
dem Herrn zur Ehre.*

Wende das Antlitz der Sonne zu.

*Und dann steig hinab
in die dunkle Nacht der Seele.*

*Aufrichtig lernend,
vom Rechten nicht abkommend:*

Auf diesem Weg wirst du sicher schreiten.

DER TURM DER SONNE

Die Gruppe kann den Turm der Sonne betreten, ohne von Irrhalken angegriffen zu werden. Die Erkundung des uralten Tempelturms sollte zunächst als weihelvolles Erlebnis dargestellt werden: Die Helden wandeln auf den Spuren des Ersten Volks Praios', finden Zeugnisse längst vergangener Zeiten und betreten seit Äonen geheiligten Boden. Wählen Sie ein eher langsames, feierliches Erzähltempo, betonen Sie die Größe des Ortes und den Hauch der Göttlichkeit, den man zu fühlen vermeint. Mit dem Erreichen der Inneren Kammer in der zweiten Ebene (C) kippt die Stimmung dann ins Unheimliche.

Die Aufgabe der Helden ist es, das Allerheiligste an der Turmspitze zu aktivieren, um Blakharaz' Einfluss auf Ancchir zurückzudrängen und das Ewige Licht zu stärken. Dazu müssen sie mehrere Aufgaben lösen, die im Weisspruch der Sphinx verborgen sind: das Finden einer verborgenen Ebene, die Wiederherstellung des Grundrisses des Allerheiligsten, so dass dieser dem gryphonischen Praiossymbol entspricht (die Sonne, die sein soll, wie sie einst war), das Erbringen eines Brandopfers, wodurch sich die Blüte an der Turmspitze öffnet, und schließlich das Ausrichten des Altars auf die Sonne. Dies alles muss erledigt sein, ehe die Namenlosen Tage beginnen. Der Sonnenuntergang am 30. Rahja stellt somit ein Zeitlimit für die Helden dar.

Je nachdem, wie lange die Anreise gedauert hat, sollte die Gruppe ein bis drei Tage Zeit haben (dadurch können Sie auch den Schwierigkeitsgrad ein wenig regulieren). Grundsätzlich spricht nichts dagegen, dass die Helden den Turm

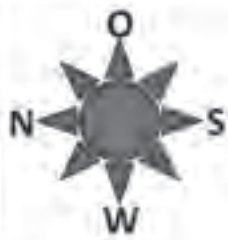
zwischen durch verlassen (zum Beispiel, um ihn zu erklettern und so direkt ein höheres Stockwerk zu betreten), beachten Sie aber, dass die Greife und Irrhalken ihr gegenseitiges Belauern wieder aufnehmen, sobald die Sphinx verschwunden ist. Die Dämonen werden dabei jede Gelegenheit nutzen, die Helden auszuschalten. Im Turm der Sonne ist die Gruppe vor den Irrhalken sicher.

EBENE I:

DIE HALLEN DES LICHTS

Der Haupteingang in den Tempelturm liegt im ersten Stock, acht Schritt über dem Boden. Eine sechs Schritt breite Freitreppe mit großen, verwitterten Stufen führt an der Westseite des vollkommen fensterlosen Erdgeschosses auf die zweite Stufe des Turms. Sie endet an einem vier Schritt breiten Eingang, dessen Torflügel schon längst Satinavs Hörnern zum Opfer gefallen sind. Die Fensteröffnungen dieses Stockwerks sind drei Schritt hoch und einen halben Schritt breit, und obwohl sie offen stehen, dringt nicht viel Tageslicht durch die massiven Mauern in die Räume dieser Ebene. Hier fanden die Kulthandlungen für den größten Teil der Gläubigen statt, denn das Allerheiligste an der Turmspitze war hochrangigen Priestern vorbehalten.

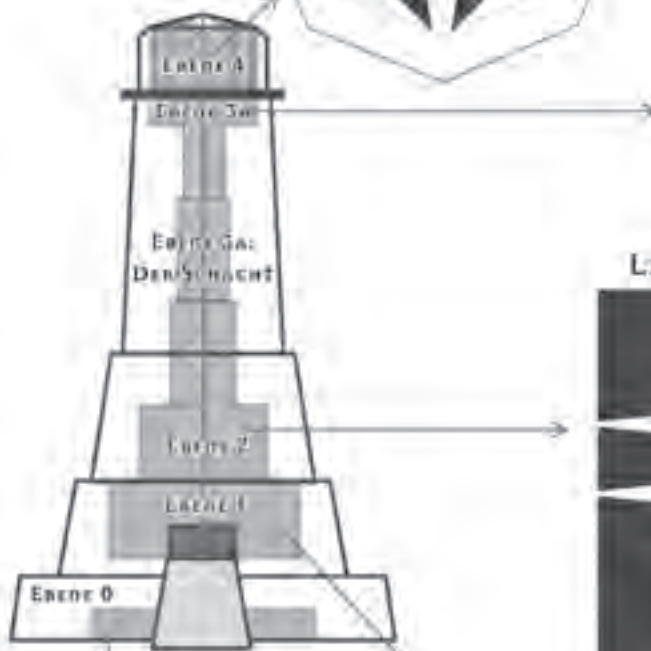
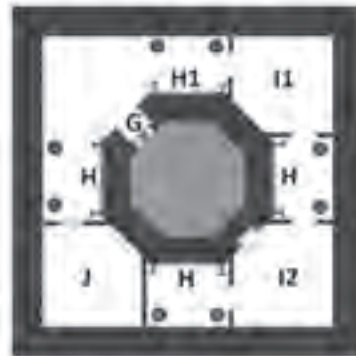
Die gesamte Ebene wird von Raubkatzen (vor allem Jaguare und Panther) durchstreift, die sich ruhig verhalten, so lange sie nicht provoziert werden. Mitunter hat man den Ein-



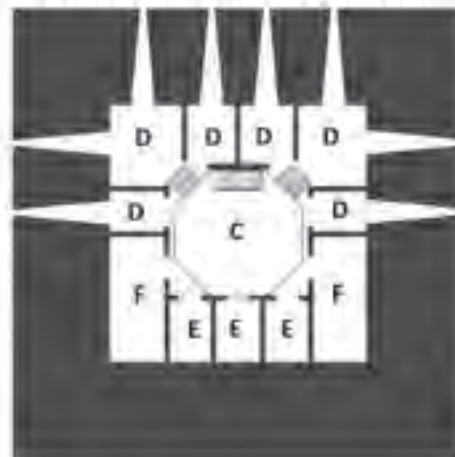
DAS ALLERHEILIGSTE



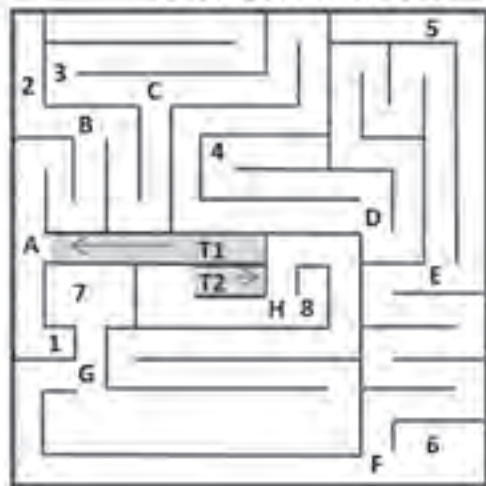
DIE VERBORGENEN KAMMERN



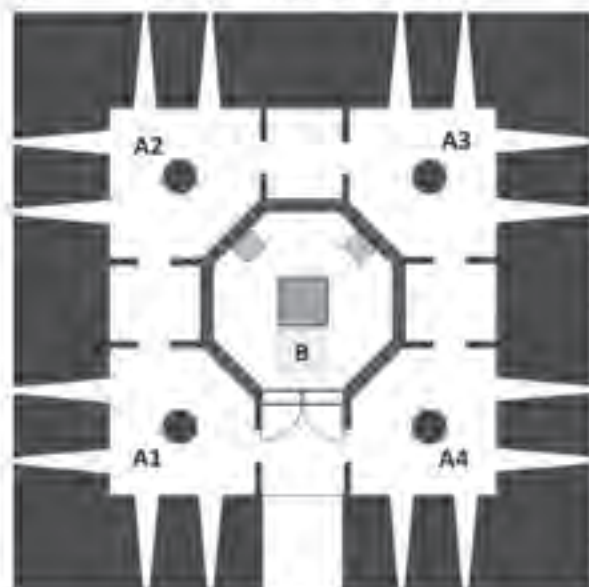
DIE KAMMERN DER LEBENDEN UND DER TOTEN




DAS LABYRINTH DES RECHTEN WEGES



DIE HALLEN DES LICHTS



DER TURM DER SOPPE VON ANSCHIR



druck, dass die Tiere einzelne Wanddarstellungen intensiv betrachten, oft ruhen die goldenen oder grünen Augen der Katzen aber auch nachdenklich auf den menschlichen Eindringlingen.

A – WANDELHALLE DER TUGENDEN

Die äußeren Räume der Ebene bilden einen Rundgang. Wer den Tempel betrat, schritt im Uhrzeigersinn durch diese Hallen (A1 bis A4) und betrat das untere Heiligtum (B) erst, nachdem er an seinen Ausgangspunkt zurückgekehrt war. Jeder Eckraum ist einer Säule des Glaubens gewidmet, die durch eine massive achteckige Steinsäule symbolisiert wird: im Nordwesten Wahrheit, im Nordosten Ordnung, im Südosten Gerechtigkeit und im Südwesten Vollkommenheit. Die schmalen, lichtlosen Verbindungsräume sind leer, sie dienen der stillen Besinnung auf den nächsten Schritt. Das große Steinportal gegenüber dem Eingang öffnet sich von selbst, sobald zumindest ein Held die Hallen in der richtigen Reihenfolge durchschritten hat. Seine schweren Flügel können aber auch mit KK-Proben +5 aufgezogen werden.

A1 – Wahrheit: In die Säule im Zentrum sind unzählige Bernsteinplättchen eingelassen, alle achteckig und etwa handtellergroß. Manche sind getrübt, andere schimmern klar und golden. In den getrühten Plättchen kann man schwache Umrisse von Bildern erahnen, die bei genauerem Betrachten deutlicher werden. Konzentriert sich jemand eine Minute lang auf ein solches Bild, erscheint im Bernstein die deutliche Vision einer Szene aus längst vergangener Zeit. Es handelt sich stets um einen Gryphonen, der Schuld auf sich lädt (Beispiele: die Tötung eines anderen Gryphonen, das Erlöschenlassen eines Tempelfeuers, Ungehorsam gegen einen Ranghöheren). Je schlimmer die Verfehlung, desto trüber ist der Bernstein. Die Visionen sind sehr klar, und obwohl kein Wort zu hören ist, spürt jeder Betrachter genau, worin die Sünde bestand.

Hier bekannten die Gryphonen von Ancchir ihre Sünden vor Praios und der Gemeinschaft, wie man mit einer *Götter/Kulte*-Probe +3 vermuten kann. Wenn ein Held ein klares Plättchen berührt oder anblickt und sich dabei auf eine Sünde konzentriert, die er selbst begangen hat, beginnt sich eine Vision seiner Verfehlung im Bernstein zu spiegeln. Das Bild brennt sich innerhalb einer Minute in den goldenen Stein hinein, der sich dabei je nach Schwere der Verfehlung mehr oder weniger eintrübt. Den Helden überkommt ein Gefühl der Erleichterung – auch wenn seine Schuld nicht von ihm genommen wird, ist das Bekenntnis ein erster Schritt. Natürlich können andere Helden den Vorgang beobachten oder später nachsehen, was ihr Kamerad gebeichtet hat. Das kann interessantes Rollenspiel ergeben und eventuell später die Prüfung des **Lichts der Wahrheit** (Seite 176) erleichtern.

A2 – Ordnung: Die Säule in dieser Halle ist ringsum mit Reliefdarstellungen bedeckt, die Gryphone unterschiedlichen Ranges bei typischen Tätigkeiten zeigen. Dabei finden sich Darstellungen der Herrschenden und Priester besonders hoch oben. Unter ihnen sind die übrigen Stände ihrem Rang entsprechend angeordnet: In den höheren Rängen die Ad-

lerreiter, die Kapitäne der Flugschiffe und die Anführer von Kriegern, dann folgt eine Schicht, die durch kurze Amtsstäbe gekennzeichnet ist (höhere Würdenträger, vergleichbar mit einem Amtsadel). Gelehrte, Heiler und Sterndeuter schließen sich an. Die ‚Mittelschicht‘ wird von Handwerkern, den Hütern der Riesenadler und Soldaten gebildet, darunter stehen Schreiber, Arbeiter und Bauern. Ganz knapp über dem Boden stellen einige wenige (und eher kleine) Reliefs Lügner, Diebe und andere Ausgestoßene dar.

Hier meditierten die Gläubigen über ihren Platz in der göttlichen Ordnung. Ein Held kann es ihnen gleichtun, indem er eine Darstellung sucht, die seinem Stand entspricht und sich in Gebet oder Meditation über seinen Platz in der Welt vertieft. Sofern er diesen Platz als richtig anerkennt (sich also nicht dagegen auflehnt), empfindet er schon nach wenigen Minuten einen tiefen, inneren Frieden (MU +2 für die nächsten 2W6 Stunden).

A3 – Gerechtigkeit: In diesem Raum wurde Streit geschlichtet und Recht gesprochen. Reliefdarstellungen auf der Säule zeigen Gryphone mit schrittlangen Stäben in den Händen, die zu Streitenden sprechen oder mit erhobenem Szepter ein Urteil über einen knienden Gryphon verkünden. In der Halle halten sich stets zwei bis vier nachtschwarze Panther auf, deren goldene Augen jeden Besucher eindringlich mustern. Die Tiere spüren die Gegenwart von Lästerern oder Frevlern und verhalten sich solchen Personen gegenüber aggressiv. Das reicht von einem warnenden Fauchen bei einer frechen Bemerkung über einen mahnenden Prankenhieb (1W6+2 TP) für einen Tempeldieb bis hin zum bedingungslosen Angriff auf jeden, der sich dämonischen Mächten verschrieben hat. Sollten die Helden das Vertrauen der Panther gewinnen, können die Katzen als schlagkräftige Verstärkung im Kampf gegen die Häscher des Schwarzen Mannes (Seite 168) dienen.

A4 – Vollkommenheit: Die Wände dieser Halle sind poliert, sie weisen weder Verfärbungen noch Unebenheiten auf. Die Säule besteht aus einem schimmernden, reflektierenden Material, in dem der Betrachter sein Spiegelbild verschwommen erkennen kann. Wer sich hier in meditativer Selbstbetrachtung übt, erkennt nicht nur, wie weit er auf der Suche nach der Vierten Säule bereits fortgeschritten ist (das Spiegelbild wird strahlender und deutlicher, je weiter man diesen Weg beschritten hat), sondern erlangt mit einer gelungenen IN-Probe auch einen Hinweis auf einen Makel, den er als nächstes bekämpfen könnte. Helden mit tKaP sehen im Spiegel einen leuchtenden Funken in ihrem Herzen pochen, ein Sumyrdalun erscheint zusätzlich in eine Lichtaura gehüllt.

B – UNTERES HEILIGTUM

Das schwere Tor öffnet sich in den Altarraum. Abends fällt das Licht der untergehenden Sonne auf den steinernen, mit Gold und Bernstein verzierten Opfertisch in seiner Mitte. An der Ostseite der Halle führen steile Steintreppen, die eher an Leitern erinnern, sechs Schritt hoch in das nächste Stockwerk hinauf. In alter Zeit fanden in dieser Halle die täglichen Dankrituale für den Sonnenherrn statt. Am Abend

versammelten sich hier Gläubige und Priester, um der Sonne für den vergangenen Tag zu danken und um einen neuen Sonnenaufgang zu bitten. Die Tatsache, dass der Raum für eine Kultstätte des Praios recht wenig Fenster und Lichtquellen aufweist, mag verwundern. Die Erklärung liegt in dem vier Schritt großen, achteckigen ‚Fenster‘ aus klarem Kristall, das in die Decke eingelassen ist: Wenn das **Obere Heiligtum (K)** aktiviert ist, wird Sonnenlicht von der Spitze des Turms durch den Schacht in seinem Inneren und den Kristall direkt auf den unteren Altar geleitet.

Auf dem Altar und an den Wänden des Tempelraums findet sich immer wieder das Zeichen einer achteckigen Sonne mit vier langen und vier kürzeren Strahlen. In der Mitte der Sonnenscheibe prangt ein geflügeltes Auge, ebenfalls achteckig stilisiert. Hierbei handelt es sich um das *Sonnenauge*, das alte gryphonische Praiossymbol, von dem im Spruch der Sphinx die Rede ist.

Unter dem Altar ist eine Treppe verborgen, die in das ansonsten unzugängliche Erdgeschoß des Turmes führt. Der Zugang öffnet sich erst, wenn die Gruppe das Allerheiligste des Turms wiederherstellt (siehe Seite 173). Vorher können durch eine genaue Untersuchung zwar Hinweise darauf gefunden werden, dass der Altar verschiebbar ist (feine Schleifspuren auf dem Boden), der schwere Stein lässt sich aber nicht einmal um Haaresbreite bewegen. Alternativen sind denkbar (Spitzhacken, Erzschnitte), fallen aber unter ‚Tempelschändung‘.



EBENE 2:

DIE KAMMERN DER LEBENDEN UND DER TOTEN

Die nächste Ebene des Tempelturms kann über die Steinleitern im unteren Heiligtum oder von außen erreicht werden. Die Fensteröffnungen sind in dieser Höhe zweieinhalb Schritt hoch und zwei Spann (40 cm) breit, sie stehen offen. Die Ebene ist sechs Schritt hoch, wodurch ihre relativ kleinen Räume wie enge Schächte erscheinen. Der Zweck dieses Stockwerks war zweifach: Die Kammern im Osten dienten als Meditationsräume, während in den fensterlosen Kammern im Westen die würdigsten Priester bestattet wurden.

C – INNERE HALLE

Diese acht Schritt durchmessende Halle verbindet die Kammern der Lebenden mit denen der Toten. In den Boden ist ein Achteck aus klarem Kristall eingelassen, durch das man auf den darunterliegenden Altar hinabblicken kann. Zwei steinerne Leitern in den östlichen Ecken führen in den un-

teren **Altarraum (B)** hinab. An der Ostwand beginnt eine Treppe nach oben, die sich im Uhrzeigersinn in einen gewaltigen, achteckigen Schacht hinaufschraubt. Der Schacht ist dunkel und scheint bis an die Spitze des Turmes zu reichen. Hier erkennt die Gruppe, dass sie nicht allein im Tempelturm ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht einen großen Raum, aus dem zahlreiche Durchgänge in kleinere Kammern führen. Aus manchen der Durchgänge dringt schwaches Tageslicht und erhellt den Raum zusammen mit euren Lichtquellen mehr schlecht als recht.

Ein scheußlicher Gestank nach Blut und Schwefel schlägt euch entgegen. Auf dem Boden scheint etwas zu liegen, dunkel, unförmig und reglos.

Euer Licht reißt ein Bild des Grauens aus der Finsternis: Zwei Leichen, ein Mann und eine Frau, liegen auf dem blutbedeckten Steinboden. Ihre Gesichter sind von Kratzern entstellt, blutige, leere Augenhöhlen starren euch anklagend an, und die Finger der Toten sind mit verkrustetem Blut besudelt, als hätten sie sich die Augen mit bloßen Händen aus dem Schädel gerissen. Zwischen den Leichen erkennt man die Überreste eines Kreidekreises, durch das Blut verwischt und verdeckt, aber deutlich genug, dass man die Linien eines Heptagramms darin erahnen kann. Im Zentrum des

Kreises liegt der Kadaver eines Panthers, ausgeweidet wie Schlachtvieh und mit Flecken von schwarzem Wachs übersät. Was immer hier geschehen ist, es ist noch nicht lange her, denn es ist kein Hauch von Verwesung wahrzunehmen.

Als die Entscheidung zwischen Licht und Finsternis näher rückte und die Bedeutung von Ancchir für den Kampf der beiden Mächte offenbar wurde, sandte Bal'Iriadh die *Hand der Rache* aus, um die Kräfte des Lichts schon vor der endgültigen Auseinandersetzung zu schwächen. So drang eine Gruppe von Kultisten in den Tempelturm ein und vollzog dort eine Beschwörung, wie man es ihnen befohlen hatte. Doch entgegen ihren Erwartungen diente das Ritual nicht dazu, ihnen einen dämonischen Helfer zur Seite zu stellen. Stattdessen ebneten sie dem Sechshehörnten den Weg, seine Diener in den Tempelturm zu senden, und versorgten ihn gleichzeitig mit sterblichen Hüllen: Unter dem Zwang des

Dämons töteten sich die Kultisten gegenseitig und Bal'Iriadh erhob ihre Leichen als Untote, die nun im Turm auf ihre Opfer lauern. Auch die beiden, die hier liegen, bilden keine Ausnahme. Von dämonischer Schläue gelenkt warten sie auf eine günstige Gelegenheit, um zuzuschlagen – etwa, wenn sich ein unbewaffneter Heilkundiger über sie beugt, um sie zu untersuchen.

Dämonisch beseelte Leichname

Klauen:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** H
LeP 30 **RS** 2 **WS** 7 **AuP** unendlich **MR** 7
GS 7 (auch kletternd)

Kampfmanöver: Wuchtschlag, Niederwerfen

Besondere Eigenschaften: *Lichtscheu, Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände aller Götter, Schwere Empfindlichkeit gegen boron- und praiosgeweihte Objekte, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss und Eigenschaften und Immunität gegen die Merkmale Herrschaft und Form.*

Die Leichname sind immun gegen alle Manöver, die direkt oder indirekt die SF Finte voraussetzen. Sie erleiden keine Einbußen aufgrund von geringer Lebensenergie, wohl aber durch Wunden. Ihre KL beträgt 7.

Wenn die Helden diesen Ort genauer untersuchen, lassen sich die folgenden Erkenntnisse gewinnen:

- **Untersuchung der Leichen:** Südländer in dschungeltauglicher Reisekleidung, mit leichten Verletzungen und Verbrennungen im Schulter- und Oberarmbereich (die Kultisten wurden von Irrhalken nach Ancchir getragen). Auffällig ist bei beiden eine unter der Kleidung auf der bloßen Haut um den Hals getragene Schlinge aus feinem, schwarzem Stoff (das Abzeichen dieses Teils des Kultes).

- **Magische Untersuchung:** ODEM enttarnt die beiden Untoten, wenn er rechtzeitig gesprochen wird. Im Zirkel enthüllt der Zauber ein schwaches Nachleuchten von Kraft, mit 7 ZfP* ist eine dämonische Verunreinigung erkennbar. Ein um 7 Punkte erschwerner ANALYS enthüllt die INVOCATIO MAIOR (Domäne Blakharaz), die in gildenmagischer Repräsentation und mit Hilfe von Blutmagie gesprochen wurde.

- **Magiekunde:** Hier wurde eine INVOCATIO INTEGRRA gewirkt (einfache Probe), welche jedoch lebensgefährlich stümperhaft ausgeführt war (2 TaP*). Der Panther wurde rituell geopfert, ein typisches Paraphernalium (4 TaP*). Die verwischten Symbole deuten auf einen Gehörnten der Blakharaz-Domäne hin (6 TaP*). Wenn der Wahre Name Bal'Iriadh's aus dem Szenario **Durch Finsternis zum Licht** bekannt ist, erkennt der Held ihn in den Resten der Zhayad-Glyphen wieder.

- **Spuren lesen:** Die beiden Toten dürften sich gegenseitig umgebracht haben (einfache Probe). Für zwei Menschen und einen Panther ist zuviel Blut auf dem Boden (3 TaP*),

hier müssen mehrere Personen gestorben (oder ein gutes Dutzend schwer verletzt worden) sein (5 TaP*). Obwohl der Kampf gegen die Untoten einige Spuren verwischt hat, sind noch ein paar Fußabdrücke in der Blutlache zu erkennen, die nicht von den Kämpfenden stammen, sondern schon vor einigen Stunden durch das frische Blut führten (8 TaP*).

DIE HÄSCHER DES SCHWARZEN MANNES

Durch das Opfer seiner Helfer konnte Bal'Iriadh seine Truppen im Tempelturm in Stellung bringen. Neben den beiden hier lauernden Leichnamen verfügt die Seite des Erzdämons nun über die folgenden Kreaturen vor Ort:

- Vier weitere dämonisch beseelte Leichen (Werte wie oben). Ursprünglich waren sechs Kultisten in den Turm eingedrungen, und alle ereilte das selbe Schicksal. Einer der Untoten trägt eine dunkle Robe (der ursprüngliche Anführer und Leiter der Beschwörung – hier können Sie eine Meisterperson verwenden, die den Helden bereits bekannt war, etwa Wolfert vom Gesplitterten Berg (Seite 141) aus dem Abenteuer **Judicium**).

- Die von der Macht Bal'Iriadh's erhobenen Mumien aus den **Grabkammern (E)**. Die mumifizierten Gryphone tragen die Überreste von golddurchwirkten Gewändern, jeder von ihnen hat ein Bernsteinamulett um den Hals, das glöst und zischt, wenn es die untote Haut berührt (die dämonische Kraft ist der des Bernsteins überlegen, so dass nicht die Mumie Schaden nimmt, sondern die Amulette nach und nach geschwärzt werden und einen ekligen Geruch ausströmen).

Von Bal'Iriadh erhobene Untote sind fast so intelligent wie Menschen (KL 7). Sie können sich nahezu lautlos bewegen und klettern mit gespenstischer Leichtigkeit Wände hinauf und sogar Decken entlang (sie behalten beim Klettern GS 7 bei), was ihnen nicht nur Angriffe aus unerwarteten Richtungen, sondern auch rasche Ortswechsel ermöglicht. Während die Gruppe einen Raum nach einem Untoten durchsucht, kann dieser die Decke entlang zum Ausgang kriechen und hinaushuschen, so dass die Helden nur noch aus dem Augenwinkel eine Bewegung wahrnehmen und vielleicht ein leises Kratzen von toten Fingernägeln auf Stein hören, bevor ihr Gegner in den Schatten des Tempelturms verschwunden ist.

Zur Verstärkung der Untoten schickte Bal'Iriadh auch ein paar mindere Diener Blakharaz' in die Dritte Sphäre, die nun ebenfalls den Turm der Sonne unsicher machen. Alle minderen Dämonen in der Anlage verfügen neben ihren sonstigen Fähigkeiten über die Eigenschaft *Formlosigkeit II*, was es ihnen erlaubt, selbst durch haarfeine Ritzen zu dringen und

somit jeden Raum des Turms – auch das verborgene Stockwerk – zu erreichen. Es handelt sich um:

● Zumindest einen Heshthot (**WdZ 213**, Werte auf Seite 217), der nicht nur mit Peitsche und Schwert ein unangenehmer Gegner ist, sondern durch seine Fähigkeit, Dunkelheit zu erzeugen, den Untoten einen taktischen Vorteil verschaffen kann. Der Heshthot hält sich möglichst lange im Hintergrund und vermeidet die offene Konfrontation mit den Helden. Wenn er nicht aufgespürt und vernichtet wird, zieht er sich in die verborgene Ebene zurück und lauert in dem fensterlosen Stockwerk, von magischer Finsternis eingehüllt, auf die Helden.

● Einige Gotongis (**WdZ 212**, Werte auf Seite 217), deren Aufgabe es vor allem ist, die Helden zu beobachten und ihren Aufenthaltsort (und eventuell diskutierte Pläne) an die Untoten und den Heshthot zu melden. Die geflügelten Minderdämonen können jedoch auch zur tödlichen Bedrohung werden, wenn sie ihre Unsichtbarkeit kurz aufgeben und ihre *Schreckgestalt* einsetzen, während ein Held gerade auf einer Steinleiter oder Freitreppe unterwegs ist.

Die Diener des Sechshehörnten sind an keinen bestimmten Ort im Turm gebunden, sondern können von Ihnen nach Gutdünken eingesetzt und bewegt werden, um den Helden während der Untersuchung der Anlage die Hölle heiß zu machen. Allerdings betritt keines dieser Wesen das **untere (B)** oder das **obere (K) Heiligtum**. Nutzen Sie die Fähigkeiten der einzelnen Kreaturen und überraschen Sie die Spieler mit Angriffen aus unerwarteten Richtungen. So wird ab der Entdeckung des Ritualplatzes in der Inneren Kammer aus der weihewollen Erkundung eines heiligen Ortes ein tödliches Katz-und-Maus-Spiel mit den Schergen der Niederhöhlen. Dies sollte sich auch in einem Wechsel der musikalischen Untermalung niederschlagen: Themen aus einschlägigen Horrorfilmen bieten sich an, ebenso wie Erdensterns **Into the Dark**. Auch könnten Sie die Beleuchtung am Spieltisch dämpfen, solange die dämonische Bedrohung besteht.

D – GEBETSKAMMERN

Schmale Durchgänge führen in die kleinen Räume, in denen die Priester des Sonnenturms beteten und meditierten. Die engen, hohen Kammern helfen, den Geist und den Willen eines Betenden gen Himmel zu lenken: Mirakelproben, aber auch andere Proben, die mit geistiger Disziplin zu tun haben (auch etwaige IN-Proben zur Selbsterkenntnis, siehe Seite 195), sind um drei Punkte erleichtert. Gebete scheinen die Himmlischen leichter zu erreichen und hinterlassen ein tröstliches Gefühl.

E – KLEINE GRABKAMMERN

Diese fensterlosen Kammern sind die Grabstätten der ersten Hohepriester des Turmes und beherbergen je einen steinernen Sarkophag, auf dessen Deckel das Relief einen liegenden Gryphonen in prunkvoller Kleidung prangt. Die Deckel wurden offenbar durch eine große Kraft hochgehoben, einer ist dabei sogar in zwei Hälften zerbrochen: Bal'Irhiadhs dämonische Kraft überwand die uralten Segnungen, so dass die drei Hohepriester nun als Mumien ihr Unwesen im Tempelturm treiben.

Dämonisch beseelte Mumien

Klauen:

INI 12+1W6	AT 13	PA 12	TP 2W6+4	DK H
LeP 45	RS 2	WS 8	AuP unendlich	MR 15
GS 7 (auch kletternd)				

Kampfmanöver: Wuchtschlag, Niederwerfen

Besondere Eigenschaften: *Lichtscheu, Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände aller Götter, Schwere Empfindlichkeit gegen boron- und praiosgeweihte Objekte, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss und Eigenschaften und Immunität gegen die Merkmale Herrschaft und Form.* Die Mumien verfügen über *Resistenz gegen profane Waffen* und eine *Verwundbarkeit gegen Feuer*.

Die Mumien sind immun gegen alle Manöver, die direkt oder indirekt die SF Finte voraussetzen. Sie erleiden keine Einbußen aufgrund von geringer Lebensenergie, wohl aber durch Wunden. Ihre KL beträgt 7.

F – GROßE GRABKAMMERN

Die größeren Kammern sind die letzte Ruhestätte von weniger bedeutsamen Priestern. Ihre Außenwände sind mit zwei Schritt breiten und einen halben Schritt hohen Grabnischen bedeckt, in denen jeweils ein Gryphonenskelett liegt. Die Nischen reichen bis zur Decke – es handelt sich also um Dutzende Skelette, was vor allem *totenängstlichen* Helden ein mulmiges Gefühl bescheren dürfte. Die hohen Nischenreihen bieten den Mumien und lebenden Leichnamen vortreffliche Gelegenheiten, herumzuklettern und auf eine gute Gelegenheit zum Angriff zu lauern. Sollten Sie für Ihre Gruppe mehr Gegner benötigen, lassen Sie die Macht Bal'Irhiadhs auch auf einen Teil der Skelette wirken.

ΕΒΕΠΕ 3Α: DER SCHACHT

Von der Decke der **Inneren Halle (C)** aus führt ein achteckiger Schacht bis an die Spitze des Turms. Eine steinerne Treppe ohne Geländer schraubt sich in seinem Inneren im Uhrzeigersinn die Wände entlang nach oben. Zu Beginn misst der Schacht 8 Schritt im Durchmesser, die Treppe ist 1,5 Schritt breit. Nach und nach werden beide schmaler und verjüngen sich zu einem Durchmesser von vier bezie-

hungsweise einer Breite von einem Schritt im obersten Drittel. In den Wänden des Schachts befinden sich zahlreiche, etwas über menschengroße Nischen, an denen die Treppe vorbeiführt. Die Nischen an der Westseite des Turmes sind waagrecht; sie sind entweder leer (1-3 auf W6) oder beinhalten das Skelett eines gryphonischen Tempeldieners, der hier bestattet wurde (4-6 auf W6), denn auch im Schacht ist Westen die Seite der Toten.

Die Nischen an der Ostseite, auf der Seite der Lebenden, sind senkrecht und etwas breiter; sie dienten einst der Kontemplation. Sie haben schmale Fensteröffnungen, die von innen durch verkeilte Metallplatten verschlossen sind. Die Platten lassen sich entfernen (KK-Probe +5 bzw. einfache KK-Probe mit einem Brecheisen oder vergleichbarem Werkzeug). Solange der Schacht in Dunkelheit getaucht ist, bietet er Untoten und Dämonen (die noch dazu kein Problem damit haben, auf einer schmalen Freitreppe zu kämpfen) einen immensen taktischen Vorteil.

Die Wände zwischen den Nischen sind mit verwitterten Reliefs verziert. Hier lässt sich eine interessante Entdeckung machen: Auf einer Tafel sind die Türme von Ancchir zu erkennen. Zusätzlich sind aber zwei weitere gryphonische Siedlungen dargestellt. Adler fliegen zwischen den drei Städten hin und her – was den Schluss nahelegt, dass diese anderen Siedlungen nicht jenseits eines großen Meeres, sondern auf aventurischem Boden lagen. Im letzten Drittel des Schachtes zeigen die Relieftafeln Gryphone (lebende auf der Ostseite, aufgebarhte im Westen). Alle Figuren sind reich gekleidet und geschmückt, mit einer Ausnahme: Auf der letzten Tafel auf der Seite der Lebenden ist ein deutlich einfacher gekleideter Gryphon, offensichtlich ein Diener oder Arbeiter, abgebildet – der „letzte Diener unter den Lebenden“, von dem die Sphinx sprach. An dieser Stelle verbirgt sich eine **Geheimtür (G)**, die in die verborgene Ebene des Tempelturms führt. Um sie zu öffnen, muss man auf die Hand des Dieners drücken, woraufhin das Relief zur Seite schwingt.

Falls die Helden nicht an den Weisspruch der Sphinx denken, können sie die Fuge der verborgenen Tür auch mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 entdecken. Eine weitere Probe macht den Helden auf die abgegriffene Stelle an der Hand des Dieners aufmerksam. Wenn man die Bildplatten einfach systematisch abklopft, trifft man früher oder später (2W20+10 SR) auch auf den Öffnungsmechanismus. Mit der Gabe *Zwergenmase* ist der versteckte Eingang recht leicht zu spüren (einfache Probe).

Nach unzähligen Stufen endet die Treppe auf der Westseite des Schachts an einer leeren Nische. Hier ist nichts Interessantes zu finden (die einzigen, die überhaupt je so hoch stiegen, waren Tempeldiener, die durch die Geheimtür hinter dem Dienerbild gingen). Knapp über dem Ende der Treppe verschließt eine Steindecke den Schacht, in deren Zentrum eine rautenförmige Bernsteinplatte funkelt (die Unterseite des Altars im **Oberen Heiligtum (K)**). Die Platte lässt sich nicht bewegen.

ΕΒΕΠΕ 3B:

DIE VERBORGENEN KAMMERN

Am oberen Ende des Schachtes, direkt unter der krönenden Kuppel des Turms, liegt eine versteckte Ebene, die nur vom Schacht aus über die **Geheimtür (G)** hinter dem Dienerrelief zu erreichen ist. Dieses verborgene Stockwerk ist fensterlos und nur drei Schritt hoch. Es beherbergt Mechaniken, die das Allerheiligste für die Kulthandlungen öffnen. Außerdem wurden hier Materialien gelagert, die für die Götterdienste Verwendung fanden. Mit solch mundanen Dingen waren die Diener des Tempels befasst, die Priester hingegen sollten im Angesicht des Gottes nicht von weltlichen Belangen abgelenkt werden. Dieser ‚Wartungsbereich‘ wurde daher verborgen und stets nur von den Tempeldienern betreten.

Trotz ihrer Nähe zum Allerheiligsten ist die verborgene Ebene nicht geweiht. Dies, ihr verwinkelter Grundriss und die Tatsache, dass kein Tageslicht in diese Kammern dringt, machen sie zum idealen Jagdgebiet für die Schergen des Erzdämonen, allen voran den Heshthot und die Gotongis (Seite 217). Sollten die Helden den Zugang entdecken, bevor sie alle Untoten unschädlich gemacht haben, und die Geheimtür während der Untersuchungen offen stehen lassen, können auch diese Kreaturen die Gruppe in das versteckte Stockwerk verfolgen – und in der Finsternis des Heshthot ist eine an der Decke von Kammer zu Kammer huschende Mumie ein äußerst unangenehmer Gegner.

H – HEBWERKE

In der achteckigen Wand, die den Schacht umschließt, sind an vier Stellen Hebevorrichtungen angebracht, die von der verborgenen Ebene aus bedient werden können. Mit Hilfe einer solchen Vorrichtung lässt sich jeweils eine Bildplatte aus dem **oberen Heiligtum (K)** nach unten absenken, so dass sie oben eine der großen Öffnungen freigibt. An den Außenwänden stehen gegenüber jedem Hebewerk zwei schlanke Eisensäulen, die von spannbreiten und –dicken Bernsteinringen umgeben sind.

Drei der Hebewerke sind intakt und bieten den folgenden Anblick: Aus zwei Löchern in der Decke kommen zwei massive, parallel zueinander nach unten verlaufende Ketten. Jede Kette wird über ein in Brusthöhe montiertes großes Eisenzahnrad nach oben umgelenkt und über ein kleines Zahnrad geführt. Von dort läuft sie weiter bis zum Boden, wo an ihrem Ende ein schweres Bleigewicht befestigt ist. Zwischen den beiden Ketten eines Hebewerkes befindet sich eine flache Nische, die zwei Schritt breit ist und von der Decke bis zur Wand reicht.

An der Wand befestigte Eisenriegel fixieren die großen Zahnräder und damit auch die Ketten in ihrer momentanen Position. In jedem großen Zahnrad sind zwei gekrümmte Dreiecke eingelassen – eines aus Bernstein, eines aus Onyx. Diese stilisierten Pfeile geben einen Hinweis auf die Drehrichtung des Hebewerks: Zum Absenken der Bildplatte muss das rechte Zahnrad im Uhrzeigersinn und das linke in entgegengesetzter Richtung (also jeweils in Richtung des Bern-



Die Hebewerke

steinpfeils) gedreht werden. Das Absenken der Platte legt im oberen Heiligtum eine der großen Öffnungen frei und lässt das Sonnenlicht ein. Zum Anheben ist es umgekehrt: links im Uhrzeigersinn, rechts entgegen (also jeweils in Richtung des dunklen Onyxpfeils, da durch die Bildplatte im Oberen Heiligtum eine Öffnung verschlossen wird).

Mit einer *Mechanik*-Probe kann man die Vorrichtung leicht durchschauen, ansonsten hilft simples Herumprobieren. Die Verriegelungen lassen sich einfach beiseiteschieben. Sobald sie gelöst sind, kann man die großen Zahnräder mit Hilfe der Handgriffe bewegen. Dreht man nun rechts im Uhrzeigersinn und gleichzeitig links gegen den Uhrzeigersinn, bewegen sich die Ketten in Richtung Decke, die Gegengewichte werden angehoben. Gleichzeitig senkt sich aus der Decke eine schwere, an Ketten hängende Steinplatte herab, die in der flachen Nische zwischen den Ketten abwärts gleitet. Wenn die Gegengewichte die Höhe der kleinen Zahnräder erreichen, ist die Platte so weit abgesenkt, dass sie im Oberen Heiligtum gänzlich im Boden verschwunden ist.

Dreht man danach die beiden Kurbeln gleichzeitig in die Gegenrichtung (links im Uhrzeigersinn, rechts entgegen), wird die Bildplatte wieder nach oben gehoben und verschwindet durch die Decke, um ihren Platz im Allerheiligsten wieder einzunehmen und die Fensteröffnung zu verschließen. Durch die Gegengewichte benötigen Anheben und Absenken relativ wenig Kraft (KK-Probe -4 für zwei Helden).

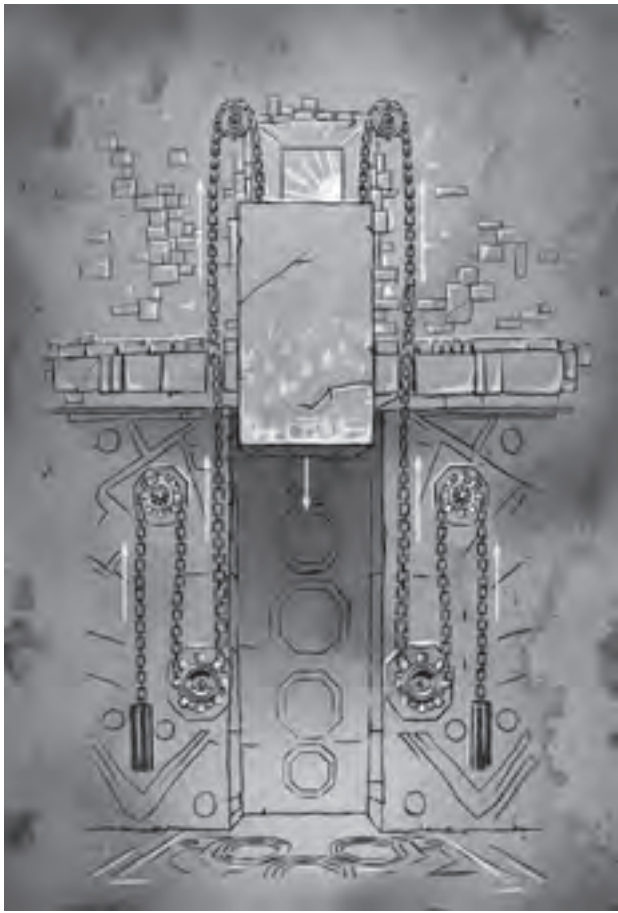
DAS GEHEIMNIS DER EISENSÄULEN

Diese Säulen sind zwei Spann dick und bestehen aus geschwärztem, glatt poliertem Eisen. Etwa in Hüft- und Kopfhöhe laufen dicke Bernsteinringe um jede Säule. Zwischen diesen beiden Ringen ist die Säule um einen Finger schmaler als darunter beziehungsweise darüber. Diese rätselhaften Objekte gehören nicht zu den Hebevorrichtungen, sondern sind ein Teil der Magomechanik, die das Kuppeldach des Allerheiligsten öffnet. Es gibt keine Möglichkeit, sie von der verborgenen Ebene aus zu bewegen, denn ihr Mechanismus aktiviert sich erst, wenn im **oberen Heiligtum (K)** ein Brandopfer dargebracht wird. Die Säulen sind fest und starr, und auch die Bernsteinringe lassen sich nicht verschieben. Eine Untersuchung durch Kundige kann dennoch ein paar Erkenntnisse erbringen:

- *Mechanik*-Probe +3: Die unterschiedliche Dicke könnte ein Zeichen dafür sein, dass die Säulen sich verkürzen oder verlängern können. Es ist jedoch kein Mechanismus zu entdecken, der das bewirken würde.
- Untersuchung mit ODEM ARCANUM: schwache magische Strahlung in den Säulen, stärkere in den Bernsteinringen – und das in einem Tempelturm des Sonnengottes!
- ANALYS oder BLICK DER WEBERIN (jeweils 7 Punkte erschwert): Merkmale *Telekinese*, *Temporal* und *Objekt*, unbekannte, aber äußerst geordnete Repräsentation (0-3 ZfP*); permanente Wirkung, die Säulen enthalten nur ein Teil der Matrix (der Rest ist in den ‚Blütenblättern‘ der Außenkuppel) (5 ZfP*); es gibt einen Auslöser, der sich aber nicht hier befindet (7 ZfP*).

Wenn im oberen Heiligtum ein Brandopfer dargebracht wird, beginnen die Bernsteinringe in einem warmen Licht zu leuchten. Mit leichtem Knirschen sinken die oberen Ringe herab, während der dünnere Mittelteil der Säule sich zu verkürzen scheint (er versinkt im dickeren Unterteil). Gleichzeitig öffnet sich die Kuppel des Allerheiligsten. Wenn die oberen Ringe die unteren berühren, ertönt ein heller, klarer Klang, wie von einem Gong aus Gold. Das Leuchten der Ringe hält an.

Die vierte **Hebevorrichtung (H1)** ist beschädigt: Die linke Kette ist gerissen und liegt mitsamt ihrem Gegengewicht auf dem Boden, während ihr anderes Ende von der Decke baumelt. Die dazugehörige Bildplatte ist eine Hand breit abgesenkt (ihr unterer Rand ragt schief aus der Decke) und hat sich dann verklemmt. Hier ist ein Fachmann gefragt: *Mechanik*-Probe +3, danach Ansammeln von 10 TaP* mit *Grobschmied*-Proben (eine Probe pro SR) um den Kettenzug zu reparieren. Steht ein solcher nicht zur Verfügung, bleibt



Funktionsweise des Hebewerks

nur rohe Gewalt: Öffnet man die Verriegelung des rechten Zahnrades und zerrt mit einem kräftigen Ruck an der rechten Kette (KK-Probe +7 für einen einzelnen Helden, bei zwei Ziehenden reicht für jeden eine einfache Probe), löst sich die Bildplatte aus ihrer Verkeilung und saust nach unten. Aufhalten könnte man sie nur mit übermenschlichen Kräften oder indem sich rasch mehrere Helden an die rechte Kette hängen (mindestens 200 Stein Gewicht sind erforderlich), ansonsten bleibt für die Helden in unmittelbarer Nähe nur ein rasches *Ausweichen*, um 3W6+5 TP zu vermeiden, wenn die Platte auf den Boden donnert und in mehrere Teile zerbricht. Es sei angemerkt, dass das Zerdeppern heiliger Bildtafeln auf einer göttergefälligen Queste nicht gerade zum guten Ton gehört. Göttlicher Zorn bleibt den Helden zwar erspart, denn im Angesicht der nahen Entscheidung zwischen Licht und Finsternis verzeiht Praios dieses unbeabsichtigte Missgeschick – das brauchen die Helden (und Spieler) aber nicht zu wissen, und sie sollten sich ruhig entsprechend schuldig fühlen. Wenn alle vier Bildplatten (auf die eine oder andere Art) abgesenkt wurden, ist ein wichtiger Schritt für die Wiederherstellung des Allerheiligsten getan (siehe Seite 173).



Ī – LAGERRÄUME

In diesen kleineren Kammern lagerten Vorräte, die für Kult-handlungen benötigt wurden. Vieles davon hat die Äonen nicht überdauert: Kostbare Stoffe sind zu Staub zerfallen, große Amphoren sind leer, ihr Inhalt seit Jahrtausenden vertrocknet. Manches hat jedoch der Zeit getrotzt, so dass die Helden hier ein paar nützliche Dinge finden können:

11: Zwanzig bauchige Tonkrüge mit Deckeln, die mit einer hellgelben, harten Substanz (eine im Süden heimische Harzart) versiegelt sind. Jeder Krug enthält zwei Liter eines bernsteinfarbenen Öls, das trotz seines Alters völlig klar ist und aromatisch duftet. Das Öl ist entzündlich und brennt mit rauchloser, goldener Flamme. Da es durch die gryphonische Variation der Alchemie der Sonne erzeugt wurde, nährt ein Krug Öl die Flamme einer Feuerschale für 3W6 Monate (eine ähnliche Wirkung wie das *Ewige Öl*, **WdA 45**). Das Licht der Flamme schwächt Untote und Dämonen (AT, PA und TP -2), die Flammen selbst richten gegen solche Wesen geweihte TP an. Ein findiger Held kann aus einem Krug und einem ölgetränkten, brennenden Lappen eine überaus wirksame Waffe gegen die Kreaturen der Finsternis basteln: Ein direkt von so einer ‚Brandbombe‘ getroffenes Wesen erleidet 3W+3 gTP, und im Umkreis von zwei Schritt verursachen brennende Ölspritzer immer noch W+2 gTP.

12: Zwei kniehohe steinerne Schüsseln, bis zum Rand mit Bernsteinbrocken gefüllt. Die kleinsten Stücke sind kieselgroß, die größten Brocken erreichen die Größe eines Hühnerreis. Es handelt sich um unreinen, milchig-trüben Bernstein, der vor allem für Brandopfer vorgesehen war (Bernstein ist brennbar und verströmt einen charakteristischen, harzigen Geruch). Dennoch sind die Steine durchaus von Wert (4W6 D pro Handvoll), falls einem Helden der Sinn nach weltlicher Beute steht. In der Nordostecke dieses Raums befindet sich eine schmale Öffnung in der Decke, die in das **Obere Heiligtum (K)** führt. Einst stand hier eine Holzleiter, durch die Tempeldiener in den Altarraum hinaufsteigen konnten, um dort die Vorbereitungen für die Zeremonien zu treffen. Dies ist der einzige Zugang zum Heiligtum, solange die Turmspitze verschlossen ist. Die Leiter ist zwar längst zu Staub zerfallen, aber das Durchklettern der Öffnung sollte den Helden keine Schwierigkeiten bereiten (*Klettern*-Probe -5, wenn ein Kamerad die Räuberleiter macht).

Ĵ – SCHATZKAMMER

Dieser Raum wird durch eine steinerne Tür mit einem großen Schlüsselloch verschlossen, denn hier lagern die wertvolleren Schätze des Tempels. Der Schlüssel ist seit langer Zeit verloren gegangen, aber der Mechanismus ist für einen geschickten Einbrecher (*Schlösser knacken*-Probe +5) oder durch magische Mittel (FORAMEN +3, 7 AsP) zu überwinden. Mit Gewalt ist der Tür kaum beizukommen.

In den Wänden der Kammer befinden sich zahlreiche Nischen. In manchen funkeln goldene Ketten, Amulette und Opfermesser, in anderen glänzen Kugeln, Prismen und Tafeln aus reinem Bernstein. Der Wert dieser Schätze beläuft sich auf etliche tausend Dukaten. Hier könnte leicht jemand



auf den falschen Weg kommen, wenn er Gier und Eigennutz über das Ziel der Queste stellt, aber auch, wenn er einen langjährigen Freund verdammt, weil dieser auch nur die Hand nach einem kleinen Andenken ausstreckt. Dies ist die eigentliche Gefahr dieses Raumes: so kurz vor dem Ziel dem Widersacher noch einmal einen Angriffspunkt zu bieten und vielleicht gar den Zusammenhalt der Gruppe zu schwächen. Helden, die sich von ihrer Gier allzu sehr hinreißen lassen und sich die Taschen voll stopfen, bis sie kaum mehr gehen können (beachten Sie, dass die Schätze schwer sind), erweisen sich außerdem nicht gerade als aufrichtige Pilger, was sich im Verlust von tKaP äußern kann. Ein Held, der einen kleinen Teil der Schätze an sich nimmt (und das kann leicht einen Wert von einigen Dutzend Dukaten darstellen), handelt zwar eher phex- als praiosgefällig, hat aber keine negativen Auswirkungen zu befürchten.

EBENE 4: DAS ALLERHEILIGSTE

Das oberste Stockwerk des Turms der Sonne ähnelt einer gewaltigen Rosenknospe. Dieser Eindruck wird nicht nur durch seine Form, sondern auch durch die riesigen, überlappenden Blütenblätter aus Goldblech hervorgerufen, die das Allerheiligste umschließen. Von außen sind keine Fensteröffnungen zu sehen, da diese von den geschlossenen Blütenblättern verdeckt werden. Dieses Stockwerk beherbergt das Heiligtum des Turms der Sonne und kann weder von Dämonen noch von Untoten betreten werden. Die Blütenblätter sind ein Teil einer magomechanischen Vorrichtung, und eine Untersuchung ergibt ähnliche Informationen wie bei den Säulen in der **Hebwerkammer (H)**.

K – OBERES HEILIGTUM

Dieser achteckige Raum nimmt die gesamte Fläche des obersten Stockwerks ein. Die von vier kleinen Fensteröffnungen durchbrochene Außenwand ist drei Schritt hoch, und darüber spannt sich ein Kuppeldach, das von den überlappenden, metallenen Blütenblättern gebildet wird, die die Turmspitze wie eine Knospe umschließen. In der Mitte des Heiligtums steht auf einem achteckigen Sockel ein rautenförmiger Altar aus funkelndem, klarem Bernstein. Über dem Altar schwebt eine Praiosstatue aus goldschimmerndem Holz. Der Sonnengott ist als geflügelter Gryphon mit ausgebreiteten Schwingen dargestellt, sein majestätisches Gesicht blickt nach Westen. Vor dem Altar stehen zwei große Opferschalen auf vergoldeten Dreibeinen. Vier Platten aus weißem, goldgesprenkeltem Marmor sind in die Außenwand eingelassen und zeigen den gryphonischen Praios zu verschiedenen Zeiten des Sonnenlaufes: Einmal als Lichtbringer, der den neuen Tag an den Himmel trägt, einmal als wachsamer Hüter des Mittags, der auf sein Volk herabblickt, einmal, wie er am Abend das Licht hinter den Horizont geleitet, von den Gebeten seines Volkes verabschiedet, und einmal, wie er selbst in tiefer Nacht von den Sternen aus über die Welt wacht.

Jede dieser Platten ist zwei Schritt hoch und befindet sich genau zwischen zwei Fensteröffnungen.


Die Helden erreichen den Raum wahrscheinlich über die schmale Öffnung in der Decke von Raum **I2**. Bis auf das von ihnen mitgebrachte Licht ist es dunkel, da die Blütenblätter der Turmkuppel die Fensteröffnungen von außen verdecken. Hier soll die Gruppe nach dem Weisspruch der Sphinx das Heiligtum wiederherstellen: Die Sonne soll „wieder sein, wie sie war, bevor sie war, wie sie ist“. Damit ist das gryphonische Symbol des Praioskultes gemeint, das achteckige Sonnenauges, wie es die Gruppe an zahlreichen Stellen im Turm dargestellt sah. Zeichnen Sie bei der Untersuchung dieses Raumes eine Skizze für Ihre Gruppe (oder lassen Sie die Spieler eine erstellen). Dabei sollte früher oder später auffallen, dass der Grundriss des oberen Heiligtums dem Sonnenauges bereits stark ähnelt: Die vier spitz zulaufenden kleinen Fensteröffnungen entsprechen den vier kleinen Strahlen, und der rautenförmige Altar sieht gemeinsam mit seiner achteckigen Grundplatte von oben wie das stilisierte Auge aus. Es fehlen also nur die vier großen Sonnenstrahlen und die Schwingen des Auges, um das gryphonische Sonnenauges entstehen zu lassen.

Bei einer genaueren Untersuchung des Heiligtums lassen sich die folgenden Entdeckungen machen:

- Wenn jemand, der von Praios gewährte KE in sich trägt (ein einziger tKaP reicht aus) den Altar berührt, läuft ein leichtes Zittern durch die gesamte Ebene: Der Altar ist um die eigene Achse drehbar, und das ganze obere Heiligtum dreht sich mit ihm. Ein leichter Fingerdruck genügt, um die Turmspitze beliebig auszurichten. Personen ohne KE können den Altar um keinen Millimeter bewegen.
- Keine Macht der Welt kann die schwebende Statue auch nur um eine Haaresbreite verschieben. Sie dreht sich jedoch mit dem Allerheiligsten mit, so dass sie ihre Position zum Altar stets beibehält. Hier ist keine Zauberei im Spiel, karmale Kräfte verbinden Statue und Altar.
- Die nördliche der vier Bildplatten ist eine Handbreit in den Boden des Raumes gesunken und steckt in dieser Position fest. Leuchtet man in den Spalt, der sich dadurch am oberen Rand geöffnet hat, kann man eine der großen, von den Bildplatten verdeckten Öffnungen erahnen.

Zum Wiederherstellen des Allerheiligsten sind die folgenden Schritte erforderlich (die Reihenfolge ist egal, solange am Ende alle Bedingungen erfüllt sind):

- Die vier Bildplatten mit Hilfe der **Hebwerke (H)** im verborgenen Stockwerk absenken, um die vier großen Öffnungen freizulegen. Dadurch entspricht der Grundriss des Raumes der achtstrahligen Sonne.
- Die Turmspitze so drehen, dass die Statue über dem Altar in Richtung der Sonne blickt. Wenn die Helden ihr Ziel also beispielsweise morgens erreicht haben, müssen sie das Heiligtum nach Osten ausrichten.
- Ein Feuer in den Opferschalen entzünden und darin ein praiosgefälliges Brandopfer (kostbares Räucherwerk oder der im **Vorratsraum (I2)** gelagerte Bernstein) darbringen, um den Öffnungsmechanismus der Kuppel auszulösen.



Wenn die großen Öffnungen freiliegen und die Kuppel geöffnet ist, kann das Allerheiligste auf dem Luftweg von außen erreicht werden: Die Blütenblätter der Kuppel bilden nun einen stabilen Kranz, auf dem einst die Riesenadler der Gryphone landeten, wenn sie die Priester zum Heiligtum emportrugen, nachdem die Tempeldiener im Inneren alles vorbereitet hatten.

Die Aktivierungsbedingung für den Mechanismus, der die Blütenblätter der Turmspitze öffnet, lautet: Im Allerheiligsten wird ein Opfer dargebracht (einst der letzte Schritt der Vorbereitungen, ehe die Tempeldiener sich in die verborgene Etage zurückzogen). Daher wird er durch das Brandopfer in Gang gesetzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Duft des Opfers breitet sich aus und erfüllt den gesamten Altarraum. Bis auf das Knistern der goldenen Flammen ist es völlig still, doch plötzlich hört ihr ein leises Knirschen von den Wänden ringsum. Langsam schieben sich die metallenen Platten der Tempelkuppel auseinander. Die Spitze des Sonnenturmes erblüht wie eine riesige Blume, und das goldene Licht der Sonne fällt durch die Öffnungen in das Allerheiligste, bricht sich funkelnd im geschliffenen Bernstein des Altars und zaubert goldene Lichtreflexe auf Boden und Wände.

Wenn die Kuppel geöffnet und das Allerheiligste richtig ausgerichtet ist, erscheinen die Schwingen des Sonnenauges: Die goldenen Lichtreflexe an den Seiten des Altars streben aufeinander zu. Das Licht zeichnet ein Bild aus hellen Linien auf den Boden, und plötzlich schimmern links und rechts des Altars stilisierte Schwingen aus goldenem Licht.

Sobald das Sonnenauge gänzlich wiederhergestellt ist, haben die Helden ihren Auftrag erfüllt und ihr weiterer Weg steht ihnen offen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sonnenlicht füllt das Allerheiligste und lässt den Altar hell erstrahlen. Der geschliffene Bernstein bündelt die Sonnenstrahlen und lenkt sie nach unten. Eine gewaltige, goldene Lichtsäule erhellt den Schacht und strahlt bis auf den Altar im unteren Heiligtum hinab. Ein warmes, tröstliches Gefühl erfüllt euch, und zugleich hört ihr tief unter euren Füßen ein Schleifen und Rumpeln.

Sobald das vom Altar gebündelte Sonnenlicht das **untere Heiligtum (B)** erhellt, gleitet dort der Opfertisch zur Seite und gibt den Abstieg ins Erdgeschoß des Turmes frei, in dem der letzte Teil der Pilgerfahrt der Gruppe beginnt. Falls die Helden für die Lösung des Rätsels zu lange gebraucht

haben und die Sonne bereits untergegangen ist, gibt es zwei Möglichkeiten: Solange die Namenlosen Tage noch nicht angebrochen sind, kann die Gruppe die Nacht in Ancchir verbringen und das Licht des nächsten Tages nutzen. Wenn aber die letzten Sonnenstrahlen des 30. Rahja verloschen sind, bleibt den Helden als letzter Ausweg nur das heilige Öl, das sie im **Lagerraum (II)** des verborgenen Stockwerks finden können. Wenn man beide Feuerschalen mit dem Öl füllt und entzündet, entsteht ebenfalls das Schwingenmuster auf dem Boden, allerdings schwach und gerade noch sichtbar. Der blasse Lichtschimmer, der ins untere Heiligtum dringt, öffnet dann zwar auch den Zugang in das Erdgeschoß, aber die Gruppe hat eine Chance vertan, die Seite des Lichts in der letzten Auseinandersetzung zu stärken.

EBENE 0: DAS LABYRINTH DES RECHTEN WEGES

Das Erdgeschoß des Turms der Sonne ist ausschließlich über die Treppe unter dem Altar im **unteren Heiligtum (B)** zugänglich. Die Ebene ist drei Schritt hoch und verfügt über keine Öffnung nach außen. Das hier errichtete Labyrinth diente im Zeitalter der Gryphonen als symbolischer Weg zu höheren Mysterien. Der Gläubige, der es in lichtloser Finsternis oder nur mit einer geweihten Laterne durchschritt, folgte dem Pfad des Sonnenherrschers, ohne sich von weltlichen Verlockungen oder Irrwegen ablenken zu lassen. Im Zentrum des Labyrinthes schließlich befindet sich ein Abstieg in die unterirdischen Gewölbe, in denen die Gryphone sich verschiedenen Seelenprüfungen stellten. Diesen Pfad, den vor Äonen schon Initiaten und Geweihte des Ersten Volkes beschritten, müssen die Quanonspilger gehen, um den Ort der Auseinandersetzung zwischen Licht und Dunkelheit zu erreichen.

Unter dem Altar des unteren Heiligtums führt eine 1,5 Schritt breite **Treppe (T1)** schnurgerade in nördlicher Richtung in die Tiefe. In dem Labyrinth sollten sich die Helden an die Verkündung durch hundert Zungen erinnern, vor allem an die Stelle, die auch die Sphinx wiederholte: „Aufrechtig lernend, *vom Rechten nicht abkommend*: Auf diesem Weg werdet ihr sicher schreiten“. Wer sich in den Gängen stets rechts hält, also an jeder Abzweigung buchstäblich den rechten Weg wählt, durchschreitet das Labyrinth gefahrlos. Biegt man nach links ab, läuft man in eine Falle. Auf dem Plan sind die Kreuzungen mit Buchstaben markiert, die Fallen sind mit Zahlen versehen. Die Sinneseindrücke, die versuchen, die Pilger auf den falschen Pfad zu locken, sind nicht real, sondern entstehen in den Köpfen der Helden. Es handelt sich um einen Nachhall der Visionen, die einst die Gryphone auf die Probe stellten; sie sind karmalen Ursprungs und daher nicht durch Hellsichtszauber oder antimagische Formeln zu beeinflussen. Man kann sie allerdings problemlos ignorieren. Liturgien wie GÖTTLICHES ZEICHEN, PROPHEZEIUNG, LICHT DES VERBORGENEN PFADES oder dergleichen weisen an jeder Kreuzung unfehlbar nach rechts.

Kreuzung A: Eine T-Kreuzung ohne sichtbare Unterschiede zwischen den beiden Richtungen. In der Sackgasse auf der linken Seite ist in Brusthöhe eine **Bolzenfalle (1)** verborgen, die durch eine Druckplatte ausgelöst wird, wenn der erste Held um die Ecke biegt (1W+5 TP). Die Falle kann mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 (oder *Gefahreninstinkt* +3) rechtzeitig entdeckt werden.

Kreuzung B: Nach einem gewundenen Gangstück folgt wieder eine T-Kreuzung. Von links vermeint man, leise Seufzer und schlurfende Schritte zu hören, die Unvorsichtige in die vier Schritt tiefe **Fallgrube (2)** direkt in der Biegung des Ganges locken sollen. Die Grube ist durch eine Klappe getarnt, die unter einem Gewicht von mindestens 40 Stein nachgibt (4W6-4 SP, eine *Körperbeherrschungs*-Probe +4 reduziert den Schaden um 1W-1 pro TaP*; zum Entdecken *Sinnenschärfe* +4 oder *Gefahreninstinkt* +1).

Kreuzung C: Der Gang zur Rechten ist von einem roten Glösen erfüllt. Die Luft ist glühend heiß, und scharfkantige Steine ragen aus den Wänden und dem Boden. Der linke Gang dagegen ist frei und sieht ungefährlich aus. Sobald allerdings jemand um die Ecke biegt, rasselt hinter ihm ein **Fallgitter (3)** hinab und versperrt den Rückweg. Ein einsamer Pilger müsste hier verhungern; eine Gruppe von Helden kann das Gitter mit genügend Kraft (insgesamt 25 KK-Punkte) hochstemmen. Wer dem rechten Weg folgt, muss eine *Körperbeherrschungs*-Probe bestehen, um sich nicht an den scharfen Kanten zu verletzen (1W6+3 TP) und erleidet durch die unerträgliche Hitze 1W3 Punkte Erschöpfung.

Kreuzung D: An dieser Weggabelung hören die Helden zweifelte Hilfschreie aus dem Gang zur Linken. Die Stimmen sind ihnen bekannt: Freunde, Verwandte oder langjährige Weggefährten. Wer sich von den Schreien auf den falschen Weg locken lässt, löst einen **Deckeneinsturz (4)** aus (3W6 TP).

Kreuzung E: Rechter Hand beginnt ein verdreckter und verwinkelter Gang, in dem Schwefelgestank und leichter Rauch die Augen tränen lassen (beides ist zwar abschreckend, aber harmlos). Der Weg zur Linken dagegen ist mit prächtigen Wandbildern von fliegenden Adlern geschmückt, es riecht schwach nach Weihrauch. Folgt man dem leicht abschüssigen linken Gang, erreicht man nach längerer Strecke eine mit Gas gefüllte **Sackgasse (5)**. Das Gas ist schwerer als Luft und verursacht 1W6 TP alle 5 KR (Atemgift der 6. Stufe, gelungene KO-Probe +6 halbiert den Schaden).

Kreuzung F: Nach einem stark gewundenen Gangstück bietet diese Kreuzung die Wahl zwischen einem nach rechts weiterführenden Gang und einem kleinen **Raum (6)** auf der linken Seite. Durch den Eingang des Raumes kann man mehrere Steinregale erkennen, auf denen sich Schriftrollen mit goldenen Verzierungen stapeln. Es handelt sich allerdings um Attrappen aus hellem Stein und Messing. Wenige Sekunden nachdem jemand den Raum betreten hat, verschließt eine Steinplatte den Eingang, und die Kammer wird aus Löchern in der Decke mit Wasser gefüllt. Die Eingeschlossenen haben 1 SR Zeit, sich zu befreien (rohe Gewalt oder Zauberei wie ein FORAMEN um 12 AsP), dann beginnen sie zu ertrinken. Wenn die Tür geöffnet wird, fließt das Wasser durch verborgene Löcher im Boden ab.

Kreuzung G: Hier lockt auf der linken Seite eine **Schatzkammer (7)**, die über und über mit Goldschmuck, blitzenden Edelsteinen und kleinen Statuetten gefüllt ist. In Wahrheit besteht alles nur aus Messing, Glas und Holz. Das Kontaktgift, mit dem die ‚Schätze‘ einst bestrichen waren, hat seine Wirksamkeit längst verloren. Falls aber tatsächlich ein Quanonspilger von seiner Goldgier übermannt wird, stärkt er dadurch im Finale die Seite der Dunkelheit. Wendet man sich an dieser Kreuzung nach rechts, erreicht man eine langgestreckte Halle, deren Wände mit Darstellungen des Sonnenauges geschmückt sind – der Suchende ist seinem Ziel schon nahe.

Kreuzung H: An dieser Stelle ist der richtige Weg leicht erkennbar, denn rechts führt ein Gang weiter, während sich linker Hand nur eine **Nische (8)** befindet. In ihr steht die übermannsgroße Statue eines mehrgehörnten Schreckens, der direkt aus den Alpträumen der Pilger entsprungen scheint. Fügen Sie bei der Beschreibung Details hinzu, die zu *Ängsten* Ihrer Helden passen. Um dem rechten Weg zu folgen, muss man der (harmlosen) Statue den Rücken zudrehen und den Gang entlanggehen, während die böse funkelnden Augen des Standbildes einen zu verfolgen scheinen. Eine MU-Probe +3 erlaubt es, diese Herausforderung aus eigener Kraft zu meistern. Helden, die scheitern, brauchen Zuspruch und Unterstützung (*Seelenheilkunde*-Proben, tröstende oder stärkende Liturgien, der Zauber ÄNGSTE LINDERN oder einfach gut ausgespielte Ermutigungen helfen).

Nach dieser letzten Kreuzung erreichen die Pilger das Zentrum des Labyrinthes. Hier führt eine weitere **Treppe (T2)** in die Tiefe – geradewegs in die dunkle Nacht der Seele.

НИРАВ ІН ДІЕ ДУПКЛЕ ПАЧТ

Mit dem Betreten der unterirdischen Kammern beginnt für die Quanonspilger der letzte Teil ihrer Suche. Auch wenn bereits die ganze bisherige Queste den Zweck hatte, die Gläubigen und die Kirche auf die Probe zu stellen und zu stärken, so sind die Seelenprüfungen von Ancchir der letzte Prüfstein, an dem der Schwache zerbrechen mag – doch wer

dem Weg des Lichts bis hierher folgte, kann auch aus dem, was vor ihm liegt, noch Kraft gewinnen.

Die Helden überschreiten in diesem Abschnitt die Grenze zwischen der Dritten Sphäre und überderischen Gefilden: Zwar befinden sie sich anfangs noch physisch in den Gewölben von Ancchir, aber die Ausläufer der Globule, in



der Licht und Dunkelheit miteinander ringen, streifen sie bereits. Statt die Hallen unter dem Sonnenturm zu durchschreiten, verlassen die Pilger nach und nach die sterbliche Welt. Diese langsame Entfernung von der Wirklichkeit und die Annäherung an die Sechste und Siebente Sphäre hat folgende Auswirkungen: Mirakelproben, aber auch Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch*, sind um drei Punkte erleichtert. Zauber mit den Merkmalen *Hellsicht*, *Limbus*, *Umwelt*, *Elementar* oder *Temporal* werden um je drei Punkte erschwert.

Für die im Folgenden beschriebenen Szenen gilt: Es gibt keine einzelnen ‚richtigen‘ Lösungen. Die Pilger bestehen, wenn sie alle drei Prüfungen hinter sich bringen – die Frage ist vor allem, wie sie mit den Aufgaben umgehen. Belohnen Sie besonders lebhaftes Eingehen auf die Prüfungen und praisosgefälliges Verhalten nach Ihrem Ermessen mit temporären KaP. Jede Prüfung, die von der Gruppe als Ganzes gut gemeistert wird, stärkt außerdem im Finale die Seite des Lichts. Verfehlungen in diesem Stadium – und dazu gehören auch alle Versuche, durch Magie oder sonst wie zu betrügen – resultieren im Abzug von tKaP und stärken im Finale die Seite der Dunkelheit. Hellsichtzauber gelten nicht als Betrug, erbringen aber auch kaum sinnvolle Informationen, da die Prüfungen auf karmalem Wirken beruhen.

DAS LICHT DER WAHRHEIT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tiefer und tiefer windet sich die Treppe hinab. Das Licht eurer Fackeln ist seltsam stumpf, und eure Schritte klingen, als würdet ihr sie durch schwere Vorhänge hindurch vernehmen. Die Wände, aus großen, fein gefügten Quadern, glänzen matt, und hier und da schimmern funkelnde Einschlüsse wie winzige Sterne im dunklen Stein.

Euer Zeitgefühl wird schwächer – habt ihr den Abstieg eben erst begonnen oder seid ihr schon seit Stunden unterwegs? Eure Lichtquellen scheinen immer kraftloser, doch von weiter unten ist nun ein Schimmern zu erkennen, nicht allzu hell, aber weiß und makellos.

Die Treppe endet. Vor euch seht ihr einen Torbogen, hinter dem ein gerader Gang weiterführt. Wände, Boden und Decke des Ganges strahlen ein reines, weißes Licht aus, so hell, dass es in den Augen sticht. Auf dem Torbogen sind goldene Glyphen angebracht, deren Sinn wie von selbst in eurem Geist aufleuchtet: „Tritt in das Licht der Wahrheit, in dem kein Trug und kein Schatten sein kann!“ Auf dem Boden des Ganges liegt etwas Dunkles, grob Menschengroßes, das an ein verkohltetes Skelett erinnert.

Der Sinn der gryphonischen Inschrift ist für jeden Quansionspilger verständlich – selbst wenn er überhaupt nicht lesen kann. Die Worte künden von der Prüfung, die vor den Helden liegt: Es geht um Wahrheit und Ehrlichkeit, vor sich selbst, vor allem aber vor seinen Gefährten.

Sobald jemand in den Gang und damit in das Licht tritt, fühlt er, wie die göttliche Wahrheit ihn erfüllt und jeden Winkel seiner Seele erleuchtet. Je aufrichtiger der Held normalerweise ist, desto angenehmer und tröstlicher scheint ihm diese Erfahrung, während jemand, der Lügen, Heimlichkeit und Täuschung gewöhnt ist, allzu genau fühlt, wie seine Verkleidungen und Masken ihm Schicht für Schicht entrissen werden, bis er gleichsam nackt dasteht. *Eidbrecher* erleiden im Licht 3W6 SP(A), *Frevler* 5W6 SP(A), während auf ihren Stirnen deutlich sichtbare Schandzeichen aufglühen. Falls ein Paktierer es bis hierher geschafft haben sollte, erleidet er echte 6W6+6 SP, da sein Dämonenmal zu brennen beginnt (die verbrannten Knochen gehörten einem Meuchler der *Hand der Rache*, den Bal'Irhiadh über den Limbus hierher sandte, um Quansionspilgern aufzulauern).

Jeder, der den Helden betrachtet (egal, ob er selbst auch in das Licht getreten ist oder durch den Torbogen schaut), sieht, wie die Lichtstrahlen den Geprüften durchdringen und jeden Makel und jede Lüge offenbaren. Dies bedeutet: Alle dunklen Punkte in der Vergangenheit des vom Licht beschienenen Helden und jeder Makel auf seiner Seele werden für seine Gefährten sichtbar (in Form von Visionen und Eingebungen). Breiten Sie alles aus, was dem Betroffenen unangenehm oder peinlich sein könnte: Falsche Namen, Notlügen, Hintergedanken, verheimlichte Nachteile wie *Gesucht* oder schlechte Eigenschaften, Details aus der Hintergrundgeschichte und dergleichen, und lassen sie den Spieler des Helden tatkräftig mitarbeiten. Wenn der Streuner die Geweihte innerlich schon immer für eine aufgeblasene Schnepfe gehalten hat, hallen diese Worte nun in den Ohren der Gruppe, wenn die frömmelnde Weißmagierin sich nur auf die Queste begeben hat, um verschollenes Wissen zu entdecken, ist dies nun für jedermann klar erkennbar, und wenn der tapfere Ritter während seiner Knappschaft aus Feigheit den Tod eines Freundes verschuldet hat, erleben seine Gefährten den Moment seiner Schande mit.

Der vom Licht erfüllte Gang führt in einen kreisrunden Raum, in dem sich die Helden wieder sammeln und das Erlebte besprechen können. Auch von dieser Seite aus kann man beobachten, was mit denjenigen geschieht, die sich noch im Licht befinden. Übrigens ist es unerheblich, wie schnell jemand durch den Gang zu laufen versucht – in der Mitte des Ganges verharrt er auf der Stelle, bis all seine Geheimnisse offenbart sind. Auch magische Mittel helfen nicht, und sogar ein TRANSVERSALIS endet stets mitten im Licht der Wahrheit.

Die Prüfung dieses Ortes ist zweifach: Zum einen muss jeder Pilger sich dem Licht der Wahrheit stellen, denn es führt kein anderer Weg weiter. Spätestens nach dem Ersten, der den Gang betreten hat, ist klar, was geschehen wird. Wer sich nun scheut, seinen Mitstreitern alles ohne Schonung und



Ausflüchte zu offenbaren, für den bleibt nur die Umkehr. Und zum anderen müssen die Helden mit dem zurechtkommen, was sie hier erfahren. Wenn das Licht schwere Verfehlungen oder Lügen aufdeckt, könnte das die Gemeinschaft an einem kritischen Punkt erschüttern, und gerade bei dem, was vor ihnen liegt, sollten die Helden uneingeschränkt aufeinander zählen können. Dieser Teil der Prüfung ist nur rollenspielerisch zu bewältigen – lassen Sie ihren Spielern genug Zeit, sich mit den offenbarten Wahrheiten zu beschäftigen und über das zu sprechen, was sie voneinander erfahren haben. Für Gruppen, die auf der bisherigen Queste bereits starke Bande des Vertrauens geknüpft haben und einander vielleicht schon einige ihrer schlimmsten Fehler eingestanden und verziehen haben, ist die Prüfung der Wahrheit natürlich leichter zu bestehen. Notieren Sie sich im Zuge dieser Szene, ob die erlangten Wahrheiten innerhalb der Gruppe zu besonderen Vorwürfen, Enttäuschungen oder anderen negativen Emotionen führen. Dies wird bei der nächsten Prüfung von Bedeutung sein.

DAS ORDNENDE URTEIL

Aus dem runden Raum jenseits des Lichts der Wahrheit führt ein leicht abschüssiger, schnurgerader Gang, der sich nach einiger Zeit – wieder ist kaum zu sagen, ob es ein paar Dutzend oder ein paar hundert Schritte sind – in eine Halle von etwa acht Schritt Durchmesser öffnet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon aus der Entfernung dringt ein flackernder Schein an eure Augen. Vor euch liegt ein quadratischer Raum mit Wänden aus weißem Marmor, auf denen vergoldete Reliefdarstellungen glänzen. Kunstvoll gearbeitete Säulen stützen die Decke. An ihnen sind goldene Schalen befestigt, in denen rauchlose Flammen brennen und den Raum in ein warmes Licht tauchen.

An der gegenüberliegenden Wand ist ein großes Tor zu sehen, dessen mit Messing beschlagene Flügel weit offen stehen. Über dem Tor ist ein Symbol in den Stein gemeißelt, das eine stilisierte Waage darstellt, mit dem Zeichen des Sonnenauges zwischen den Waagschalen.

Kaum habt ihr den Raum betreten, da flackern die Flammen an den Wänden und erstrahlen in goldenem Glanz. Ihr hört einen Chor von Stimmen, jung und alt, Männer und Frauen, in harmonischem Einklang sprechen: „Die Ordnung ist die Stütze jeder Gemeinschaft. Jeder hat seinen Platz: Manche sind berufen, zu urteilen und zu führen, andere ordnen sich unter und folgen. So scheidet euch nun in jene, welche die Bürde der Führung durch das Tor des Urteils auf sich nehmen, und jene, die sich leiten lassen und dem Urteil unterwerfen!“

Für jeden Quanonspilger scheinen die Stimmen in seiner Muttersprache zu sprechen. Die Darstellungen an den Wänden der Halle verdeutlichen, wie die Prüfung der Ordnung vonstatten geht: Auf dem ersten Wandbild sieht man zwei Personen nebeneinander stehen. Auf dem zweiten Bild kniet eine der beiden vor der anderen, und über dem Haupt des Stehenden schwebt eine stilisierte Krone. Das letzte Bild zeigt, wie die beiden Figuren gemeinsam durch das Tor schreiten, über dem die Waage abgebildet ist, wobei die eine Person immer noch durch die Krone gekennzeichnet ist und die andere – die nun kleiner dargestellt ist – an der Hand führt.

Es ist nun an den Helden, sich über die Aufteilung in Führende und Geführte – und damit in Urteilende und Beurteilte – zu einigen. Dabei gibt es grundsätzlich kein richtig oder falsch, es genügt, dass die Geführten bereit sind, sich der Führung eines Gefährten anzuvertrauen und seinem Urteil zu unterwerfen. Als besonders praisogefällig im Sinne dieser Prüfung könnte gelten, wenn die Gruppe versucht, die Aufteilung nach der zwölfgöttlichen Weltordnung vorzunehmen, so dass Personen von höherem Stand die Niedriggeborenen leiten – aber auch eine bewusste Umkehrung der Rollen, damit diejenigen, die sonst führen, sich dem Urteil der anderen stellen müssen, wäre eine schöne Lösung. Lassen Sie die Helden ihre Wahl in Ruhe besprechen. Ein Führender kann zwei andere gleichzeitig durch das Tor geleiten (einen an jeder Hand) oder nochmals zurückkehren und weitere Geführte abholen. Somit ist es auch denkbar (und zulässig), dass die Gruppe sich auf einen einzigen Führenden einigt, der die gesamte Bürde des Urteils auf sich nimmt, oder dass zwei Helden vier ihrer Gefährten führen.

Die Zuweisung der Rollen wird besiegelt, indem ein Geführter (oder mehrere Geführte) vor einem Führenden niederkniet, wie es auf den Wandbildern dargestellt ist. Eine feierliche Erklärung oder Unterwerfungsformel ist stimmungsvoll, aber nicht unbedingt notwendig. Danach nimmt der Führende den Geführten an der Hand und geleitet ihn durch das Tor an der gegenüberliegenden Wand. Falls sich jemand in keine der beiden Rollen fügen will und sich so außerhalb der Ordnung stellt, endet sein Weg hier: Das Tor kann nur in der beschriebenen Weise durchschritten werden, alle anderen Versuche stoßen auf eine unsichtbare karmale Barriere und verursachen kurzen, heftigen Schmerz (3W6 SP(A)).

Sobald Führender und Geführter durch das Tor schreiten, spüren beide, dass das Leben und das Wohlergehen des Letzteren in diesem Moment vollkommen in der Hand des Ersteren liegen. Lassen Sie den Spieler des Führenden beschreiben oder auf einem Zettel notieren, welche negativen Gedanken oder Gefühle – Dinge wie insgeheimen Vorwürfe, vergangene Zwistigkeiten, gekränkter Stolz, enttäuschte Erwartungen und dergleichen – er gegenüber dem Geführten hegt. Behalten Sie dabei die Geschehnisse während der Prüfung der Wahrheit im Hinterkopf und ergänzen Sie gegebenenfalls die Aufzählung um Punkte, die dabei offenbar wurden. Der Geführte nimmt für jede negativen Gedanken des Führenden 1W6 SP(A); sollte es sich um besonders starke Gefühle (Hass, Neid etc.) han-

deln, sind es sogar echte SP. Dies geschieht unbewusst und in kürzester Zeit, Sie können dem Führenden allerdings eine um die Anzahl der negativen Gedanken erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe zubilligen, um seine Gefühle zu zügeln und so seinen Gefährten zu schonen.

Neben diesem unbewusst verursachten Schaden ist dem Führenden aber auch die Macht gegeben, bewusst zu strafen. Er kann seinem Schützling allein Kraft seines Willens Schmerzen zufügen, die von Unwohlsein bis hin zu dem Gefühl reichen, die Seele des Geführten würde ihm aus dem Leib gerissen. Spieltechnisch heißt das: Der Spieler des Führenden kann eine beliebige Anzahl von W6 SP(A) und/oder echten SP beim Geführten verursachen, solange die beiden im Torbogen stehen – und das tun sie, solange der Führende es wünscht, oder bis der Geführte sich losreißt und zurück in den Raum flieht. Im Torbogen können die beiden nach Belieben miteinander sprechen. Sobald der Führende dabei emotional negativ reagiert (zum Beispiel zornig wird, weil der Geführte ihm wegen des Schadens Vorwürfe macht), nimmt der Geführte wieder Schaden – sollte ein heftiger Streit entbrennen, könnte das den Geführten schwer verletzen oder gar töten.

Auch wenn Ihre Spieler vielleicht glauben, dass es hier darum ginge, die Geführten zu beurteilen und für ihre vergangenen Missetaten (die ja durch das Licht der Wahrheit allesamt zutage gebracht wurden) zu bestrafen, ist dies nicht der Hauptaspekt der Prüfung. Einerseits wird die Gemeinschaft als Ganzes geprüft, denn wenn viele negative Gefühle zwischen den Helden herrschen, kann allein der unbewusst verursachte Schaden die Gruppe stark schwächen und die Beziehungen zwischen den Pilgern weiter belasten. Zusätzlich geht es darum, wie die Führenden mit ihrer Macht umgehen und ob sie sich dazu verleiten lassen, sie zu missbrauchen, und wie die Geführten auf das Urteil ihrer Gefährten reagieren. Auch sollten Sie bei der Bewertung dieser Prüfung mit einbeziehen, wie die Gruppe bei der Verteilung der Rollen vorgeht und wie viel Diskussionen erforderlich sind, bis manche der Helden bereit sind, anderen ihr Leben anzuvertrauen. Eine Gruppe von Pilgern, die einander vertraut und spätestens nach der Prüfung der Wahrheit viel aufgearbeitet und vergeben hat, kann das Tor des Urteils mit relativer Leichtigkeit passieren.

RECHT STATT RACHE

Sobald das Tor des Urteils durchschritten ist, stehen die Helden am oberen Ende einer Steintreppe, die in eine gähnende Schwärze hinabführt. Mitgebrachtes Licht erhellt zwar die hohen, verwitterten Granitstufen, vermag die Finsternis links und rechts der Treppe jedoch nicht zu durchdringen. Ein in die Dunkelheit geworfener Stein verschwindet in der Schwärze, ohne dass ein Aufprall zu hören wäre. Die Gruppe

hat die Dritte Sphäre beinahe verlassen und nähert sich dem Ort, an dem göttliche und dämonische Macht miteinander ringen, weshalb die letzte Prüfung von beiden Kräften beeinflusst wird.



Seelenprüfung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Fuß der Treppe führt ein mit Steinplatten gepflasterter Weg durch die Schwärze. Ein kühler Luftzug kommt euch entgegen. Er trägt den Geruch von Rauch, aber auch einen beißenden, unangenehmen Gestank mit sich. Plötzlich hallt der Schrei eines Menschen in höchster Qual und Verzweiflung durch die Dunkelheit, ein leises, meckerndes Lachen folgt, und dann ist es wieder vollkommen still. Schließlich erreicht ihr einen steinernen Durch-

gang inmitten der Schwärze. Dahinter liegt ein großer Raum, den flackernde, qualmende Fackeln und zwei glosende Kohlebecken in ein schwaches Licht tauchen. Es handelt sich um eine Folterkammer: Allerlei Werkzeuge der Qual sind auf einem großen Tisch ausgebreitet, in den Kohlebecken glühen Brandeisen in verschiedenen Formen. In der Mitte des Raumes steht eine Streckbank aus dunkel-fleckigem Holz, auf der ein mit eisernen Ketten gefesselter Mensch leise wimmert. Über ihn beugt sich gerade eine verhüllte Gestalt mit Handschuhen und Henkerskapuze. Die linke Seite ihres Gewandes ist nachtschwarz, die rechte reinweiß.

Im Hintergrund seht ihr vor einer Tür in der gegenüberliegenden Wand einen beschnitzten, thronartigen Stuhl mit hoher Lehne, über der eine Richter-

robe hängt. Davor steht ein Leseputz mit einem aufgeschlagenen, in dunkles Leder gebundenen Buch. Auf dem Stuhl kauert ein koboldhaftes, zaundürrs Männchen, vielleicht einen halben Schritt hoch, mit ledrigen Flügeln und scharfen Krallen. Mit meckernder Stimme ruft es: „Kommt nur herein, wir haben kaum richtig angefangen! Los, das Brandmal des Frevlers!“ Der unheimliche Folterknecht nimmt eines der Brandeisen aus der Glut.

Die Person auf der Streckbank ist den Helden nur allzu gut bekannt: Es handelt sich um den *Gefallenen* (siehe Seite 159), oder besser gesagt, um seine Seele, die hier gepeinigt wird. Der verhasste Feind, den die Gruppe einst bezwungen und getötet hat, liegt hier wehrlos vor den Helden und zahlt offenbar den Preis für seine Untaten – die Prüfung der Gerechtigkeit hat begonnen.

Der Folterknecht betrachtet die Neuankömmlinge kurz und wendet sich dann wieder seinem Opfer zu. Er spricht kein Wort und verrichtet seine Arbeit ohne jegliche Emotion. Er reagiert auf die Gruppe nur, wenn man ihm befiehlt, den Gefangenen zu quälen (was er ohne zu zögern ausführt), oder wenn er angegriffen wird.

Folterknecht

Brandeisen:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 20 **RS** 1 **AuP** unendlich **MR** 15 **GS** 8

Der Folterknecht ist immun gegen Zauber mit den Merkmalen Illusion, Herrschaft oder Einfluss, er erleidet keine Wunden. Sobald er getötet oder in irgendeiner Weise dauerhaft überwunden (gefesselt, versteinert ...) wird, löst er sich in Lichtfetzen und Rauchschwaden auf. 20 KR später betritt er die Folterkammer wieder durch den Eingang, durch den die Gruppe gekommen ist und nimmt seine Arbeit wieder auf, als wäre nichts geschehen: Er ist kein Wesen im eigentlichen Sinn, sondern nur ein Symbol, ein Werkzeug dieser Prüfung.

Das Männchen auf dem Richterstuhl ist Khash'irroth, ein minder Diener des Herrn der Rache (was mit magischer Analyse erkannt werden kann). Er versucht, die Helden zum Zusehen zu überreden, erinnert sie an die Verbrechen des Gefallenen (er kennt alle Untaten, die dieser jemals begangen hat) und pocht darauf, dass diese Seele hier rechtmäßig gefangen ist. Er fragt, wie der Delinquent am besten zu bestrafen sei, und lässt, falls wirklich jemand eine Tortur vorschlägt, diese sogleich durch den Folterknecht vollziehen. Tritt man ihm mit Autorität entgegen, wird er duckmäuserisch und servil, versucht aber weiterhin, die Gruppe zur Bestrafung des Gefallenen zu überreden. Auf Gewalt (eine durchaus vernünftige Taktik für Quanonspilger gegenüber einem Diener Blakharaz') reagiert er mit verzweifelten Ausweichmanövern.

Khash'irroth, minderere Dämon (BLK)

Krallen:

INI 15+1W6 **AT** 10 **PA** 16 **TP** 1W6+1+Gift **DK** H
LeP 15 **RS** 2 **AuP** unendlich **MR** 8
GS 12 (fliegend)

Beschwörung +9

Beherrschung +7

Wahrer Name: unbekannt

Basiskosten 3

Besondere Eigenschaften: *Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung, Resistenz gegen profane Waffen.*

Die Krallen des Dämonen sind mit einem leichten Gift überzogen, das Schmerzen und Krämpfe verursacht (3/W, Wirkung Schmerz (alle Proben +2 / alle Proben +1), Beginn sofort, Dauer 3 SR). Khash'irroth ist relativ einfach zu vernichten oder zu exorzieren, woraufhin er zu stinkendem Schleim zerfließt und nicht wiederkehrt.

Wenn die Helden Khash'irroth überwinden, macht der Folterknecht langsam und gemächlich mit der Tortur des Gefallenen weiter. Er befolgt Anweisungen der Gruppe, seinen Gefangenen zu peinigen, ist aber für alle anderen Befehle taub. Ein Held kann sich jedoch ausdrücklich zum Richter aufschwingen (durch entsprechende Autorität und passendes Auftreten, oder aber, indem er sich die Richterrobe anzieht, die auf dem Richterstuhl liegt). Wenn dies geschieht, hört der Folterknecht ab sofort nur mehr auf diese Person, die ihm dann auch Einhalt gebieten kann. Der einzige Befehl, der konsequent verweigert wird, ist das Freilassen des Gefallenen – durch seine Taten ist er fest in den Klauen der Niederhöllen. Khash'irroth nimmt (sofern er noch anwesend ist) in diesem Fall die Rolle eines unterwürfigen Beraters ein, der den Richter zu grausamen Strafen anzustacheln versucht. Die Prüfung der Gerechtigkeit besteht darin, wie die Helden mit dieser Situation umgehen: Geben sie der Versuchung nach, sich an ihrem Feind zu rächen? Denken sie sich eine gerechte Strafe für ihn aus, lassen ihn aber letztendlich in der Verdammnis zurück? Oder suchen sie gar nach einem Weg, diese Seele zu retten?

Die folgenden Elemente sollen Ihnen helfen, die Szene zu gestalten und abzuwägen, wie die Gruppe sich in dieser Prüfung schlägt. Bei den angegebenen Möglichkeiten, den Gefallenen zu retten, handelt es sich um reine Vorschläge – passen Sie sie nach Ihrem Ermessen an und gehen Sie auch auf andere Ideen Ihrer Spieler ein. Der Grund dafür, dass eine Rettung dieses Verdammten überhaupt ohne das direkte Eingreifen einer Gottheit möglich ist, liegt in der Natur des Ortes und der Prüfung: Die Helden und der Gefallene befinden sich zwischen Sechster und Siebenter Sphäre, an einem Ort, der von göttlicher und dämonischer Macht beeinflusst wird. Das beherzte Handeln von Sterblichen kann hier Dinge bewirken, die in der Dritten Sphäre nicht möglich wären.

● Khash'irroth versucht, die Gruppe auf die Seite der Rache – und damit des Blakharaz – zu ziehen. Dabei unterstützt ihn auch das Buch, das vor dem Richterstuhl steht und auf das der Dämon verweist, wann immer er kann: Ein Gesetzbuch voller unmenschlicher und grausamer Bestrafungen, direkt aus den Niederhöllen. Wer die geschriebenen Gebote hinterfragt (einfache *Rechtskunde*-Probe), erkennt sofort, dass dies nichts mit Gerechtigkeit zu tun hat; wer ihnen blind folgt (*autoritätsgläubige* Helden sind hier gefährdet), handelt im Sinne des Schwarzen Mannes.

● Wenn die Helden hier nicht aufpassen, können sie sehr schnell auf den Weg in die Niederhöllen geraten: Schon wohlwollendes Zusehen und Schadenfreude sind gefährlich, aber wer den Folterknecht noch anstachelt, den Einflüsterungen Khash'irroths erliegt oder selbst Hand an den Gefallenen legt, spielt mit seinem Seelenheil.

● Die Gruppe kann den Raum jederzeit durch die zweite Tür verlassen und den Gefallenen seinem Schicksal überlassen, denn schließlich hat er es sich selbst zuzuschreiben. Das ist allerdings ein recht ‚billiger‘ Ausweg, keineswegs ein besonders praisogefälliges Tun. Jede Seele, die an die Dämonen fällt, ist eine zuviel.

● Der Gefallene ist ansprechbar und bei vollem Bewusstsein. Dies ändert sich auch nicht, egal, wie viel Zeit vergeht oder wie sehr er gefoltert wird. Anfangs ist er voller Hass und Verzweiflung, beschimpft die Helden vielleicht sogar – um sie im nächsten Atemzug um Hilfe anzuflehen. Er kann von der Gruppe weder getötet noch verzaubert (aber sehr wohl gequält) werden.

● Die Ketten, die ihn an die Streckbank fesseln, wurden nicht von Sterblichen geschmiedet, sondern von ihm selbst, als er in die Verdammnis stürzte. Keine sterbliche Macht kann sie daher zerbrechen. Allenfalls göttliches Wirken könnte helfen (ein auf Grad IV aufgestufter und zusätzlich

um 7 Punkte erschwerter EXORZISMUS oder mindestens 20 im gemeinsamen Gebet geopferte tKaP), falls die Helden karmale Kraft, die sie vielleicht noch bitter nötig haben werden, für einen Feind und Frevler einsetzen wollen. Sollte sich ein Borongeweihter in der Gruppe befinden, kann er versuchen, den Verdammten mit der Liturgie MARBOS GELEIT in Borons Hallen zu führen (7 Punkte Erschweren).

● Wenn die Gruppe in intensivem Rollenspiel den Gefallenen mit seinen Untaten konfrontiert, in ihm echte Reue erweckt und ihm schließlich vergibt, gibt das dem Gefolterten die Kraft, seine Fesseln selbst zu zerbrechen. Selbst bei einem Sünder, der zu Lebzeiten zutiefst verdorben war, kann dies gelingen, da die Seele nun mit den Konsequenzen ihrer Taten – der Verdammnis – konfrontiert ist.

● Ein Held, der das Richteramt übernommen hat, könnte den Gefallenen ob seiner Verbrechen zum Tode verurteilen – eine nach aventurischem Ermessen gerechte Strafe. Der Folterknecht vollstreckt das Urteil ohne zu zögern. Durch diesen symbolischen Tod brechen die Ketten, die die Seele an diesen Ort fesselten.

Gelingt es der Gruppe tatsächlich in der einen oder anderen Weise, den Gefallenen zu befreien, haben sie eine Seele, die schon im Griff der Niederhöllen war, gerettet. Vor den Augen der Helden lösen sich die Ketten auf, und mit ihnen verblassen die Folterwerkzeuge und der Folterknecht. Die Wunden des Gefallenen schließen sich, und ein friedlicher, dankbarer Ausdruck tritt auf seine Züge, während er die Augen schließt und zu einem Schemen wird, der sich auflöst. Für einen Augenblick vermeint man, das Rauschen riesiger Schwingen zu hören, dann wird es völlig still. Jeder, der zur Rettung dieser Seele beigetragen hat (auch wenn er nur die anderen darin bestärkt hat, es zu versuchen), erhält 2 tKaP.

ZWISCHEN LICHT UND FINSTERNIS

Während die Quanionspilger die Seelenprüfungen hinter sich brachten, haben sie auch die Welt der Sterblichen hinter sich gelassen. Die Gruppe nähert sich dem Ort der letzten Auseinandersetzung und bewegt sich dabei auf einem schmalen Pfad zwischen der Macht Alverans und dem Chaos der Siebenten Sphäre. Beide Kräfte greifen nach den Pilgern und versuchen, sie auf ihrem Weg zu unterstützen oder sie im letzten Moment zu Fall zu bringen.

Die Szenen dieses Abschnittes stellen dar, wie die Gruppe zwischen Licht und Finsternis hin und her gerissen wird. Dementsprechend abrupt sollte die Stimmung von Szene zu Szene kippen, was Sie am Spieltisch mit starken Wechseln der Beleuchtung und, falls Sie Musik am Spieltisch einsetzen, der musikalischen Untermalung darstellen können.

VOR DEM HÖLLENRICHTER

Bal'Irhiadh lauert schon seit geraumer Zeit im Limbus auf die Sumyrdalun, die sich nun ihrem Ziel nähern. Sobald die Gruppe in seinen Einflussbereich gerät, geht er zum Angriff über. In den äußeren Sphären ist der Sechshehörnte kein körperloser Schatten, der auf schwache Wirtskörper angewiesen ist – die Helden stehen einem Heerführer der Niederhöllen in seinem eigenen Revier gegenüber.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Welt um euch herum verblasst. Die Folterkammer, der Weg, auf dem ihr euch befunden hattet, alles verschwindet in formlosem Grau.



Bal'Iriadh's Angriff

Kälte umschließt euch, kriecht in eure Knochen, eure Herzen, eure Seelen. Für einen Moment vermeint ihr, zu fallen, stürzt hilflos durch das endlose Grau, doch dann schälen sich vor euch Konturen aus den Nebeln. Um euch herum entsteht eine Welt: schroffer, braunroter Felsboden unter euren Füßen, steile Klippen, die schwarz und scharfkantig in einen dunstigen, gelbgrauen Himmel ragen. Ihr steht inmitten einer engen Klamm, die sich bis zum Horizont erstreckt. Ein Schatten fällt über die Welt. Huschende, kriechende Schemen gleiten aufeinander zu, werden eins mit dem Zwielflicht, türmen sich übereinander – und plötzlich steht er vor euch. Eine sechs Schritt hohe, hagere Gestalt in einem nachtschwarzen Mantel, dessen Ärmel fast die Wände der Klamm streifen, versperrt euch den Weg. Grünlich funkelnde Stielaugen starren aus einem unmenschlichen, mit sechs stacheligen Hörnern verzierten Gesicht auf euch herab. Ein grotesker Kragen mit ausladenden Haken, an denen zwei erhängte Leiber wie Puppen baumeln, ziert Nacken und Schultern der grausigen Kreatur. Die Gehängten sind nicht tot, sondern winden sich in niederhöllischer Qual, und bei den Göttern! Einen der beiden kennt ihr – es ist (der *Gescheiterte*)! Eine kalte Stimme wispert in euren Köpfen: „Tretet vor euren Richter und empfangt die Strafe für eure Schwäche!“ Die Lederriemen, die den Mantel eng um Hüften und Schenkel des Unwesens schnürten, lösen sich zischend und strecken sich euch wie die Tentakel eines Schreckens der Tiefsee entgegen.

Bal'Iriadh ist derart groß, dass Helden, die in den Nahkampf gehen, nur den Unterkörper des Dämonen erreichen können. Wer sich in die Distanzklasse S oder näher begibt,

wird von den peitschenden Riemen, mit denen der Mantel des Gehörnten besetzt ist, attackiert. Die angegebenen Nahkampfwerte beziehen sich auf den Kampf gegen den von den Riemen verteidigten Unterleib.


**Bal'Iriadh, Das Herz der Rache,
sechshehörnter Diener des Blakharaz**

Riemen (2 AT und 2 PA pro KR):

INI 21+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 3W6 TP(A) oder 2W6+6 TP oder gefesselt und 1W6 SP(A)/KR **DK** SNH

LeP 120 **RS** 5 **AuP** unendlich **MR** 13 **GS** 4

Treffer der Riemen haben nach Wunsch des Dämonen eine von drei Auswirkungen: *Züchtigung* (flacher Riemen, TP(A)), *Verletzung* (die rasiermesserscharfe Kante, echte TP) oder *Fesselung* (der umschlossene Gegner kann keine Aktionen mit den Händen durchführen und erleidet 1W6 SP(A)/KR, bis er sich mit einer KK-Probe +8 losreißen kann). Ein Riemen, der gezielt (AT +5) attackiert wird, kann durchtrennt werden, wenn man ihm mit einer geeigneten Waffe 10 SP zufügt. Ein gefesselter Held wird so befreit. In der nächsten KR löst sich sofort ein neuer Riemen aus der Robe, sodass die Anzahl der AT und PA unverändert bleibt. Bal'Iriadh regeneriert 1W6 LeP pro KR, er ist immun gegen profane und resistent (halber Schaden) gegen elementare Angriffe. Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften*, *Heilung*, *Form*, *Illusion*, *Telekinese*, *Objekt* und *Umwelt* wirken nicht auf ihn, gegen die Merkmale *Einfluss*, *Herrschaft*, *Hellsicht* und *Verständigung* ist seine MR verdoppelt. Gegen Schadenszauber zählt seine MR als RS. Er ist allerdings empfindlich gegen dem Praios geweihte Objekte (mittlere Empfindlichkeit, also 1W6 SP/SR bei Kontakt mit einfach geweihten Objekten, 2W6 SP/KR bei zweifach geweihten, 2W20 SP/SR bei heiligen Objekten). Solange er von einem geweihten Gegenstand berührt wird, ist seine Regeneration halbiert.



Der Gehörnte bleibt während des Kampfes fast unbeweglich stehen und lässt seine Riemen (die ebenso wie sein Mantel ein Teil von ihm sind, weshalb Treffer auf das Kleidungsstück ihn genauso verletzen wie Hiebe auf seinen Körper) den Kampf führen. Er selbst blickt hoch aufragend auf die Helden herab und verspottet sie. Darüber hinaus kann Bal'Iriadhzal in jeder Kampfrunde, in der sein Oberkörper nicht ernsthaft angegriffen wird (beachten Sie, dass ein ernsthafter Angriff einigen Einsatz erfordert, da er die meisten Fernkampfangriffe ignoriert und auch mittelschwere Kampfzauber für ihn wie Mückenstiche wirken), einen der folgenden Effekte einsetzen:

● **Blick des Richters:** Der Dämon wispernd den Namen eines Helden. Wenn diesem keine MR-Probe +4 gelingt, blickt er wie unter Zwang in die glühenden Stielaugen des Höllenrichters, die auf den Grund seiner Seele starren. Der Held bricht unter dem Blick zusammen und ist handlungsunfähig, bis er eine *Selbstbeherrschung*-Probe +7 schafft (ein Versuch pro KR) oder ihm jemand zu Hilfe eilt (antimagische Zauber oder Liturgien, Zuhalten der Augen oder Ähnliches). Wer einmal in Bal'Iriadhzals Augen blickte, wird für den Rest seines Lebens von *Alpträumen* (wie der gleichnamige Nachteil) verfolgt.

● **Knecht der Niederhöhlen:** Der Sechshehörnte befiehlt einen minderen Diener seines Herrn herbei (Heshthot oder Gotongi; Werte auf Seite 217), der augenblicklich aus den Falten seines Mantels erscheint. Diese niederen Dämonen hetzt der Höllenrichter bevorzugt gegen Zauberer oder Fernkämpfer. Falls Sie eine besonders kampfstärke Gruppe haben, statten Sie Bal'Iriadh schon zu Beginn des Kampfes mit einer Handvoll minderer Dämonen aus.

● **Gift der Rache:** Einer der Riemen überzieht sich mit nassen, klebrigen Flecken. Beim nächsten Treffer richtet der Dämon neben der normalen Wirkung zusätzlich Giftschaden an (Kontaktgift der 10. Stufe, 1W6 SP/KR / 1W6–2 SP/KR, Dauer 10 KR, Beginn sofort).

● **Schrei der Verzweiflung:** Die Klauenfinger des Dämonen streicheln sanft über die Leiber der Gehängten, die von seinem Kragen baumeln. Die gequälten Seelen stoßen dabei einen Schrei aus, der jeden im Umkreis bis ins Mark erschüttert: INI und MU aller Helden fallen um 2 Punkte. Dieser Effekt ist kumulativ, er kann mit Karmaenergie bekämpft werden (1 KaP oder tKaP lässt einen Helden die Wirkung eines Schreis ignorieren). Helden, die während des Schreis einen Zauber ausführen, muss eine *Selbstbeherrschung*-Probe +4 gelangen, um ihre Konzentration aufrechtzuerhalten.

Dramaturgisch liefert diese Szene einen großen, epischen Kampf nach den langen Prüfungen und Rätseln – ziehen Sie also sämtliche Register und verlangen Sie der Gruppe alles ab. Die folgenden Elemente sollten helfen, die Auseinandersetzung noch umfassender auszugestalten:

Göttliches Wirken ist gut geeignet, dem Dämon zu begegnen. Beachten Sie, dass durch die Nähe zur Sechsten Sphäre weiterhin alle Liturgien um drei Punkte erleichtert sind. Ein paar Beispiele: Ein **SCHUTZSEGGEN** hilft, einen gefallenen

Kameraden aus der Gefahrenzone zu bergen, **HARMONIESEGGEN**, **STÄHLERNE STIRN**, **ARGELIONS MANTEL** und **INNERE RUHE** wirken gegen den *Schrei der Verzweiflung* und den *Blick des Richters*. Ein **EXORZISMUS** ist eine echte Herausforderung: Die Liturgie muss auf Grad IV (Praisogeweihter) beziehungsweise V (jeder andere) aufgestuft werden, sie ist zusätzlich um die Beschwörungsschwierigkeit (16) erschwert und dauert 15 Aktionen, in denen der Dämon seine Angriffe auf den höchstens sieben Schritt entfernten Geweihten konzentrieren wird. Im **LICHT DES HERRN** verliert der Dämon die Fähigkeit der Regeneration, seine INI sinkt um 4. Ein **ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL** dauert 10 Aktionen, verursacht aber dann (LkP* +15)*2 SP.

Magische Künste können ebenfalls helfen und sind auch zulässig, denn dies ist keine heilige Prüfung des Glaubens, sondern ein Kampf gegen den Feind der Schöpfung. Kampfmagie wird zwar teilweise aufgefangen (MR 13 zählt als RS), wirkt aber ansonsten normal, ebenso wie alle Zauber, die Gefährten unterstützen. Der **AUGE DES LIMBUS** ist wirkungslos, da er eine Verbindung von Dritter zu Siebenter Sphäre schaffen würde, was er hier nicht kann – er lähmt Dämonen im Wirkungsbereich nur für 1W3 KR. **BESCHWÖRUNG VEREITELN** mit 10 ZP* verhindert das Erscheinen des nächsten minderen Dämonen (oder aller weiteren, wenn er als Zone gewirkt wird). Ein um 9 Punkte erschwerter **DÄMONENBANN** um 11 AsP hebt eines der Sondermanöver des Bal'Iriadh auf. Der **GARDIANUM** (vor allem als *Schild gegen Dämonen*) kann unschätzbare Dienste leisten. Für eine reversalierte **INVOCATIO** wird die Zeit fehlen, aber ein **PENTAGRAMMA** könnte funktionieren: Er ist um 23 Punkte erschwert und benötigt 20 Aktionen, in denen der Dämon all seine Macht gegen den (sieben Schritt entfernten!) Magier richtet und gleichzeitig versucht, noch zumindest einen Helden mit seinen Riemen zu fesseln und mit in die Niederhöhlen zu reißen.

Der Wahre Name Bal'Iriadh könnte den Helden aus dem Szenario **Durch Finsternis zum Licht** bekannt sein. Wenn das der Fall ist, sind *alle* Zauber und, wenn der Geweihte die SF Exorzist besitzt, sogar Liturgien gegen den Gehörnten um 7 Punkte erleichtert. Der Name wurde von Rohal in solcher Güte festgehalten, dass schon das reine Aussprechen (sogar, wenn es ein nicht magiebegabter Held tut) den Dämon quält und ablenkt: Bal'Iriadh's INI, AT und PA sinken um je 3 Punkte, und er lässt sich möglicherweise zu taktischen Fehlern (etwa das Ignorieren eines Exorzisten) provozieren.

Die beiden Gehenkten am Kragen des Dämons sind Seelen, die den Gehörnten durch ihre Qualen stärken. Die Helden könnten auf die Idee kommen, ihnen zu Hilfe zu eilen, zumal einer der Beiden – der *Gescheiterte* (Seite 159) – ihnen sogar bekannt ist. Tatsächlich sind die Seile, an denen die Gefolterten hängen, Schwachstellen am Körper des Dämons. Sie sind – wenn man es schafft, eine Höhe von drei bis vier Schritt zu erreichen – mit profanen Mitteln attackierbar (12 Strukturpunkte und Härte 4, siehe **WdS 191f.**). Wird ein Seil durchtrennt, ist die Seele frei: Der Leib des Gehenkten löst sich mit dankbarem Seufzen in Licht und Rauch auf,



während der Dämon 7 SP erleidet und eine KR lang keine Attacken ausführen kann. Werden beide Gehenkte befreit, verliert Bal'Irhiadh die Fähigkeit *Schrei der Verzweiflung*, und sein RS sinkt auf 2.

Temporäre KaP helfen im Kampf: Für einen tKaP kann ein Held eine profane Attacke (etwa mit einem gewöhnlichen Schwert) als (einfach) geweihter Angriff führen. Im defensiven Einsatz lässt ein tKaP den Dämon kurz zögern (+5 auf die nächste PA). Ein tKaP erlaubt es, die Probe gegen den *Blick des Richters* mit 3 Bonuspunkten zu wiederholen oder den Schrei der Verzweiflung zu ignorieren (siehe oben).

Geweihte Gegenstände, die die Helden im Verlauf der Kampagne finden konnten und die jetzt nützlich sein können, sind Daradors Klaue aus **Veritas** (1W6+12 TP gegen den Dämon, mit der ANRUFUNG DES HEILIGEN AURENTIAN wird der RS ignoriert) oder das Brandöl aus dem Turm der Sonne (Dämonen verlieren im Licht 2 Punkte AT, PA und INI, ein geworfener, brennender Krug verursacht 3W+3 geweihte TP).

Die Auseinandersetzung mit dem Höllenrichter ist ein Kampf auf Leben und Tod – und schlimmer: Jeder, der gegen Bal'Irhiadh fällt, erhebt sich binnen 3 KR als Untoter unter der Kontrolle des Dämons (Werte Seite 216). Machen Sie schwer verletzten Helden diese Gefahr bewusst und erlauben Sie verzweifelnde und dramatische Rettungsmanöver. Falls diese scheitern, ist der Betroffene unwiderruflich tot und verloren.

Sollten die Quanionspilger dem Dämon nicht gewachsen sein, mag Flucht eine Alternative darstellen: Mit einer geschickten Taktik ist es möglich, den eher langsamen Bal'Irhiadh zu umgehen und nach vorn durch die Schlucht zu fliehen. Machen Sie es den Helden nicht zu einfach; der Dämon muss zumindest beschäftigt werden und setzt seine minderen Diener gezielt ein. Für eine Gruppe, die nicht kampfstark genug ist, könnte dies trotzdem die einzige Möglichkeit sein, die Queste fortzusetzen. Bal'Irhiadh lauert dann auf die nächsten Sumyrdalun, und zumindest einer – wählen Sie ein passendes Opfer aus, beispielsweise Vater Jesper – wird in diesem Fall noch unter den Klauen des Gehörnten sein Leben aushauchen. Die fliehenden Helden fühlen, wie sich Hesthotim und Gotongis an ihre Fersen heften, um sie doch noch zur Strecke zu bringen.

Gelingt es der Gruppe, den Gehörnten zu überwinden, verschwinden seine Diener mit ihm. Die Helden können ihren Weg fortsetzen und haben nicht nur einen Sieg gegen Blakharaz errungen, sondern indirekt auch das Leben eines Sumyrdalun gerettet, der nun an ihrer Seite im Finale das Licht stärken kann.

TRÖSTENDER SCHEIN

Wenn die Helden ihren Weg fortsetzen, verschwindet die düstere Umgebung in grau wirbelnden Nebeln. Dennoch bewegt sich die Gruppe immer noch auf einem festen Pfad, das für den Limbus typische Gefühl, zu fallen, fehlt, und auch Geräusche sind normal hörbar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unter euren Füßen spürt ihr harten, glatten Untergrund, während ihr durch den schier endlosen Nebel schreitet. Mit jedem Schritt wird die Umgebung ein klein wenig heller, und mit der Zeit gleicht der graue Dunst eher feinen, leuchtenden Silberschwaden. Von vorne ist ein weißliches Funkeln zu erkennen, und dann seht ihr einen Schwarm heller Lichter, die auf euch zufliegen. Strahlende Funken streben auf euch zu, als wollten sie euch begrüßen.

Der Weg der Pilger führt dicht an himmlischen Gefilden vorbei, und die Mächte des Lichts nutzen die Gunst des Augenblicks, um etwas Unterstützung zu senden: Die leuchtenden Funken, die die Helden wie ein Schwarm von Schmetterlingen umtanzen, sind die Seelen von Heiligen und Märtyrern, die in das Paradies Praios' Eingang gefunden haben. Nun begrüßen sie jene, die sich in heutiger Zeit auf einer heiligen Queste befinden. Falls die Gruppe Bal'Irhiadh nicht besiegt hat, sondern nur vor ihm fliehen konnte, wandeln Sie den Einstieg in diese Szene ab: Die Helden werden von dämonischen Mächten durch die Schlucht gehetzt und fliehen auf dem unsichtbaren Pfad in den Nebel. Kurz bevor die ersten Hesthotim sie einholen, erscheinen die Seelenfunken und hüllen die Gruppe in strahlendes Licht, woraufhin die Dämonen die Verfolgung abbrechen müssen.

Die Funken umkreisen die Helden und scheinen sie sich genau anzusehen. Sofern die Gruppe bisher der Queste treu folgte (und andernfalls wären die Pilger kaum so weit gekommen), strahlen die Lichter dabei Ermunterung, Zustimmung und Trost aus. Je stärker ein Held sich für die Queste einsetzte, desto öfter streift ihn eine zarte Berührung, die sich anfühlt wie das Schulterklopfen eines verehrten Lehrmeisters, der Händedruck eines Freundes oder die Umarmung einer Mutter. Furcht und Zweifel verblasen im Licht der Seelenfunken. Die Lichter machen keinen Unterschied zwischen magiebegabten, geweihten oder weltlichen Helden, für sie zählt nur die Reinheit eines Herzens.

Die Funken begleiten die Gruppe ein Stück des Weges, bis sie Abschied nehmen, indem jeder Held von einem der Lichter segnend an der Stirn berührt wird, was sämtliche Erschöpfung vergehen lässt, 3W6 LeP heilt und den MU-Wert bis zum Ende der Queste um einen Punkt steigert. Nach Ihrem Ermessen können besonders verdiente Helden von der Seele eines bekannten Märtyrers gesegnet werden. Dies bewirkt eine kurze Vision des Heiligen (aus der man mit einer *Götter/Kulte*-Probe erkennen kann, um wen es sich handelt) und zusätzliche Stärkung (ebenfalls bis zum Ende der Queste):

● Eine Frau in altertümlichem Gewand, die einen orkischen Ritualdolch in der Linken trägt (Sankta *Lechmin von Weiseprein*, wurde 267 v.BF im von Orks besetzten Gareth geopfert – CH +1, *Selbstbeherrschung* +2).

● Ein kahlköpfiger junger Mann mit strengen Augen, um dessen Handgelenke Ketten aus Mindorium laufen (Sankt *Gilborn von Punin*, wurde 589 BF von Borbarad zu Tode gefoltert, Schutzheiliger des Bannstrahl-Ordens – KK +1, MR +2)

Danach entschweben die Seelenfunken wieder und tauchen in den silbernen Dunst ein. Nur eines der Lichter bleibt bei den Helden und geleitet sie auf ihrem weiteren Weg. Dies ist die Seele des *Geopferten* (Seite 159), der sich den Quanionspilgern besonders verbunden fühlt. Ein Held, der sich auf diesen Funken einzustimmen versucht, erahnt mit einer IN-Probe, um wen es sich bei diesem Seelenlicht handelt.

ABGRUND DER NIEDERHÖLLEN

Die jenseitigen Sphären rücken immer näher, und die Mächte von Licht und Finsternis zerran am Weg der Pilger. Dies stürzt die Gruppe in der nächsten Szene in eine alptraumhafte Vision, in der die Quanionspilger die Niederhöllen nicht nur erblicken, sondern sie auch durch die Kraft ihres Glaubens überwinden müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der strahlende Lichtfunken, der euch begleitet, führt euch durch den silbrigen Dunst. Der Weg unter euren Füßen krümmt sich, führt bergauf und bergab. Plötzlich läuft ein Zittern durch den harten Boden. Aus Silberglanz wird schwerer, dunkler Rauch, der um euch emporwallt und euch die Sicht nimmt.

So schnell, wie er gekommen ist, verschwindet der Rauch. Ihr könnt wieder sehen, doch mögt ihr euren Augen kaum trauen: Ihr steht auf einer unebenen Plattform, kaum fünf Schritt im Durchmesser – die Spitze einer Felsnadel, die sich hunderte Schritt über eine alptraumhafte Landschaft erhebt. Schwärende Risse, aus denen fahlgelbe Glut quillt, durchziehen totes Land von der Farbe getrockneten Blutes. Krater, in denen schwefeliger Schlamm brodelte, öffnen und schließen sich wie starrende Augen. Gezackte Felsen, manche hausgroß, manche berghoch, strecken rasiermesserscharfe Grate zu einem düster-roten Himmel empor, an dem keine Sterne funkeln. Wabernde, graugrüne Wolken verdecken den Horizont, und es ist bitterkalt.

Auf dem Boden tief unter euch könnt ihr Bewegungen erkennen. Geflügelte, gehörnte und geschuppte Schrecken gleiten, kriechen und schreiten durch das grässliche Zwielflicht. Die meisten von ihnen wimmeln an den Rändern einer tiefen Spalte im Boden, aus der die Schreie tausender Gemarterter aufsteigen. Eure Augen schmerzen, wenn das Glosen aus der Tiefe dieses Abgrunds sie auch nur berührt. Hunderte Schritt von euch entfernt, auf der anderen

Seite des Abgrunds, erhebt sich eine Klippe, ebenso hoch wie die Felsnadel, auf der ihr steht. Dort führt euer Weg weiter, das fühlt ihr deutlich. Doch zwischen den beiden Felsen ist nichts als trübe, nach Rauch und Schwefel stinkende Luft.

Ob es sich um eine Vision handelt, die durch die Nähe der Siebenten Sphäre hervorgerufen wird, oder die Pilger tatsächlich jenseits der Schöpfung stehen, ist kaum zu sagen, macht aber auch keinen Unterschied: Die Helden stehen am Abgrund der Niederhöllen. Unter ihnen gähnt die Seelenmühle, in der die Verdammten ein Äon lang gequält werden, bis sie ihr als Dämonen wieder entsteigen. Diesen Abgrund muss die Gruppe mit Mut, Geschick und Göttervertrauen überwinden.

Ein Abstieg auf den Boden ist ein selbstmörderisches Unterfangen: Die Felsnadel ist hunderte Schritt hoch und senkrecht; man bräuchte etwa 15 *Klettern*-Proben +5, um hinabzugelangen, und ein Scheitern hätte fatale Folgen. Auf dem Boden selbst tummeln sich Dämonen aller Domänen und Machtstufen, und dazu kommen die Gefahren durch Krater, Felsspalten und dergleichen. Um auf die andere Seite zu kommen, braucht man Flügel – oder göttliche Hilfe.

Wenn auch nur einer der Helden insgeheim oder laut zu beten beginnt, schimmert schwach der Umriss einer Brücke auf, die von der Spitze der Nadel aus über den Abgrund führt. Je mehr Helden einstimmen und je inbrünstiger sie beten, desto heller und fester wird der Umriss, bis sich eine Brücke aus Licht von der Felsnadel hinüber zur Klippe spannt. Die Brücke fühlt sich vollkommen fest und wirklich an. Wenn Helden aufhören, zu beten, wird die Lichtbrücke schwächer, sie trägt jedoch das Gewicht der gesamten Gruppe, ohne zu schwanken, solange zumindest ein Betender übrig ist.

DIE BRÜCKE DES GLAUBENS

Jeder Betende gibt der Brücke Strukturpunkte (StP) in Höhe seines MU-Wertes. Der MU von Geweihten zählt doppelt, der von Akoluthen eineinhalbfach. Angriffe auf die Brücke verursachen Strukturschaden, der so gleichmäßig wie möglich verteilt wird. Ein Beispiel: Die Geweihte Alrike und ihr Begleiter Alrik, jeweils MU 14, beten. Die Brücke erhält 28 StP von Alrike und 14 durch Alrik. Nimmt die Brücke nun 6 Punkte Schaden, ziehen Alrike und Alrik je 3 von ‚ihren‘ StP ab.

Durch Karmaenergie kann ein Held die von ihm erbrachten StP wiederherstellen (ein KaP bzw. tKaP pro Punkt). Hört ein Held auf zu beten, verliert die Brücke binnen 3 KR die von ihm erhaltenen Strukturpunkte, sie werden aber sofort wieder eingerechnet, sobald der Betreffende wieder in das Gebet einstimmt. Wenn die StP der Lichtbrücke jemals auf Null fallen, löst sie sich auf und lässt alle, die sich auf ihr befinden, in die Niederhöllen stürzen.



Die Überquerung des Abgrundes sollte eine gehörige Herausforderung darstellen. Lassen Sie der Gruppe gewisse Freiheiten bei ihrem Vorgehen und honorieren Sie kluge Entscheidungen – sich anzuseilen schadet nicht, und manche Helden mögen magische oder sonstige Möglichkeiten haben, ihre Gefährten oder sich selbst zu unterstützen. Zauberei wirkt völlig normal, allerdings können am Abgrund der Niederhöhlen keine Elementare beschworen werden (wodurch das Überqueren der Schlucht per Luftschinn leider ausfällt). Andere Möglichkeiten zu fliegen (Hexenbesen, Adlergewänder und dergleichen) können der Gruppe unschätzbare Dienste leisten, wobei Helden in der Luft natürlich besonders Angriffen ausgesetzt sind. Liturgien sind um 7 Punkte erschwert (wirken aber immerhin).

Folgende Herausforderungen können Sie bei der Überquerung einsetzen:

● Sobald der erste Pilger die Lichtbrücke betritt, erheben sich geflügelte Dämonen mit höhnischem Kreischen in die Lüfte. Sie halten gehörigen Abstand von den Helden und schrauben sich hoch in den düsteren Himmel, schwere Felsbrocken in ihren Klauen. Trifft ein Fels die Brücke, verursacht er 1W6 Punkte Strukturschaden. Alternativ können die Dämonen auch auf einzelne Pilger zielen (FK 15, Schaden 2W6 SP, *Ausweichen* +2 erlaubt). Ein Held kann sich in die Bahn eines Felsbrockens bewegen (*Ausweichen*-Probe), um zwar selbst Schaden zu nehmen, aber der Brücke den Strukturschaden zu ersparen.

● Unter der Brücke öffnen sich Krater, aus denen Fontänen aus ätzendem Schleim und kochendem Blut schießen. Dies verursacht 1W6+3 Punkte Strukturschaden und zwingt Helden in 2 Schritt Umkreis zu *Körperbeherrschungs*- oder *Akrobatik*-Proben, bei deren Scheitern sie auf den Rand der Brücke zurutschen und abzustürzen drohen. Mit einer *Klettern*-Probe +3 kann sich ein Held aus eigener Kraft wieder auf die Brücke ziehen, wenn ein Gefährte ihm hilft, ist keine Probe nötig.

● Vorbeihuschende Gotongi versuchen mit ihrem BÖSEN BLICK (FURCHT), einen Helden von der Brücke zu stürzen oder schlagen einen Pilger mit GROSSER VERWIRRUNG, um ihn am Beten zu hindern.

● Unter der dunklen Macht der Seelenmühle erbeben die Niederhöhlen. Die Brücke schwankt, was allen Helden auf ihr eine *Körperbeherrschungs*-Probe +2 abverlangt, bei deren Scheitern sie stolpern (1W6: 1: Absturz droht, 2-3: *Selbstbeherrschungs*-Probe erforderlich, um weiterzubeten, 4-5: 2W6 TP(A), 6: Ein Gegenstand aus der Ausrüstung des Helden fällt von der Brücke).

● Sobald ein Held die Mitte der Brücke erreicht, gellen von unten die Schreie der Seelenmühle wie unheiliger Sirenen gesang in seinen Ohren. Eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ist erforderlich, um unbeirrt weiterzugehen (die Probe kann mit tKaP erleichtert werden). Scheitert der Held, blickt er nach unten und schaut in den Abgrund der Niederhöhlen – eine Erfahrung, die seinen Verstand in kurzer Zeit zerbrechen wird, wenn ihm niemand zu Hilfe kommt. Der Unglückliche bleibt wie angewurzelt stehen und starrt nach unten. Ab nun nimmt er in jeder KR 1W6 SP(A), und eine seiner schlechten Eigenschaften steigt um einen Punkt. Er erhält sofort den Nachteil *Alpträume*, nach 4 KR zusätzlich *Wahnvorstellungen*. Wenn seine AuP auf Null fallen oder er nach 12 KR noch immer im Bann der Seelenmühle ist, stürzt er sich von der Brücke. Der Bann lässt sich durch Liturgien oder Zauber, die den Geist stärken, brechen, ansonsten hilft es auch, dem Betroffenen die Augen zuzuhalten und ihn mit Gewalt wegzuzerren oder ihn bewusstlos zu schlagen.

Die Überquerung der Brücke bietet die Möglichkeit für hochdramatische Szenen. Allerdings ist das Risiko auch recht groß, einen oder mehrere Helden durch reines Würfelpech zu verlieren. Geben Sie im Zweifel einem in der Nähe befindlichen Gefährten die Chance, noch rasch rettend einzugreifen und machen Sie den Sturz in die Seelenmühle nicht von einer einzelnen Probe abhängig. Wenn es notwendig ist, können Sie den Seelenfunken des *Geopferten*, der die Gruppe begleitet, als Rettung in letzter Sekunde einsetzen: Er kann durch seine Berührung einen Pilger aus dem Bann der Seelenmühle reißen und ihn zum Weitergehen bewegen, der Brücke bis zu 10 StP zuführen oder unter Aufbietung all seiner Kraft einen Abstürzenden festhalten und wieder auf die Brücke ziehen. Wird er allerdings zu stark beansprucht (Vorschlag: mehr als einmal), verbraucht sich seine Kraft und er verblasst.

Jeder Held, der die gegenüberliegende Felsplattform erreicht, ist dem Zugriff der Niederhöhlen entkommen. Ein heller Lichtschein umgibt ihn und schützt ihn vor weiteren Angriffen. Er fühlt, dass das Licht ihn jederzeit an das Ziel seines Weges bringen kann, und sobald er dies wünscht, löst sich sein Körper in gleißende Helligkeit auf. Er kann aber auch warten, um Gefährten, die sich noch auf der Brücke befinden, zu helfen. Solange er dies tut, behält die Brücke auch die von ihm beigetragenen Strukturpunkte.



DER LETZTE KAMPF

Durch das Bestehen der letzten Prüfung erreichen die Helden jenen Ort zwischen Sechster und Siebenter Sphäre, an dem das Ewige Licht und das Saatkorn des Blakharaz miteinander ringen. So fern der Dritten Sphäre hat Zeit keine Bedeutung, weshalb alle Sumyrdalun gleichzeitig hier erscheinen, unabhängig davon, wann und wo sie ihre letzte Suche begannen. Während der folgenden Szene vergehen auf Dere die Namenlosen Tage 1035 BF.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als sich eure Sicht wieder klärt, steht ihr auf weißem Marmor, der von zahlreichen Rissen durchzogen ist. Um euch herum ragen schimmernde Säulen auf, tragen eine Kuppel, so hoch, als wäre der Himmel aus weißem Stein gefügt. Aber dieser Ort ist nicht frei von Makeln: Flecken aus Ruß und Blut bedecken an vielen Stellen den glatten Marmor. Ihr stellt fest, dass ihr nicht allein seid: Manche der anderen tragen die Roben von Praiosdienern, allen sind Strapazen und Erschöpfung anzusehen. Einige kennt ihr: [nennen Sie hier jene Sumyrdalun, denen die Gruppe während der Kampagne begegnete].

Dann fällt euer Blick auf das Zentrum der gewaltigen Halle: Dort schwebt eine gleißende Kugel, sonnenhell und kraftvoll. Doch das Heilige Licht ringt mit einer Finsternis, die sich tief in sein Innerstes gefressen hat: Schwarzrotes, unheiliges Glosen zuckt aus einem dunklen Kern, der, einem Saatkorn gleich, Wurzeln und Triebe aus Schatten, Hass und Bosheit in das Licht geschlagen hat. Rauchige Schlieren wallen auf, gezackte Blitze schneiden in die Vollkommenheit des Heiligtums. Gleichzeitig kämpft das Licht gegen die finsternen Triebe an, lässt sie in heiliger Glut verblassen und verwehen. Ihr seid am Ziel! Die Zeit ist gekommen, diesen Kampf zu entscheiden.

Die anderen Sumyrdalun nähern sich rasch dem Ewigen Licht und nehmen dort Aufstellung; die Helden werden es ihnen wahrscheinlich gleichgültig tun. Gestatten Sie eine kurze Beratung, wie vorzugehen ist. Hier können auch Meisterpersonen ein paar Hinweise darauf geben, wie sterbliche Seelen das heilige Licht stärken können (siehe dazu unten). Wichtig ist an dieser Stelle, ob manche Helden von vornherein eher auf die Umgebung oder ihre betenden Gefährten achten oder ob die ganze Gruppe sich nur auf das Licht konzentriert. Dass hier das Licht Praios' und das Saatkorn des Blakharaz miteinander ringen, sollte klar sein (einfache *Magiekunde*- oder *Götter/Kulte*-Probe). Rasche Untersuchungen des Ortes erbringen keine besonderen Erkenntnisse. Durch die Präsenz des Heiligen Lichtes kann keine Magie gewirkt werden (mit Ausnahme von Zaubern mit dem Merkmal Dämonisch

(Blakharaz), die durch das Saatkorn ermöglicht werden). Magiebegabte verlieren 1 AsP/KR. Sollten die AsP dadurch auf Null sinken, gehen 2 AsP permanent verloren.

DIE HAND DER RACHE

Durch das Eintreffen der Sumyrdalun kann nun auch Blakharaz seine Schergen in den Kampf schicken. Sobald die Streiter des Lichts sich positioniert haben und zu ersten Gebeten ansetzen, macht der Herr der Rache seinen Zug.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nahe an der Stelle, an der das dämonische Saatkorn in der Lichtkugel wuchert, zerreißt mit einem Kreischn die Wirklichkeit und speit eine Schar von Menschen aus. Manche von ihnen tragen Reisekleidung, manche feine Gewänder, andere sind in schwarze Kutten gehüllt. Einer trägt einen hoch aufragenden, zweispitzigen Kragen aus Eisen, und sein Gesicht ist vor Hass und Triumph verzerrt [Falls die Gruppe Mitglieder der Hand der Rache kennengelernt, aber nicht besiegt hat, erkennen die Helden diese Dämonendiener wieder].



Der Kampf des Ewigen Lichts

Die verbliebenen Kultisten der Hand der Rache glauben sich einen Herzschlag lang am Ziel ihrer eigenen Queste. Sie machen sich angriffsbereit (die Helden vermutlich ebenfalls). Doch der Erzdämon hat andere Pläne mit seinen Knechten. Noch bevor der Kampf richtig ausbricht, fordert er ihre Pakte ein.

Motten ins Licht. Die Finsternis beginnt zu zucken und zu pulsieren, greift stärker als zuvor nach dem Licht, das sie zu umschließen versucht. Der Kampf hat begonnen – es gilt!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich glimmt das Saatkorn auf, und ein eiskalter Hauch streift euch. Durch die Dämonenknechte geht ein Ruck, dann beginnen ihre Körper zu zucken und zu beben. Auf ihren Mienen spiegelt sich erst Verblüffung, dann Erkenntnis, und schließlich nackte Verzweiflung. Der Herr der Rache benötigt keine dunklen Streiter – nur Seelen, die er in die Waagschale werfen kann!

Einige Kultisten verdrehen ihre Glieder, bis ihr Genick mit hässlichem Knacken bricht. Andere reißen sich schreiend die Augen aus dem Schädel, zwei gehen in Flammen auf, als ihre Dämonenmale zu weißglühendem Hölleneisen werden. Aus den geschundenen Körpern flattern düstere Fetzen auf, stürzen sich in die Dunkelheit des Saatkorns wie

Wenn Helden rasch handeln und eine wirklich gute Idee haben, können Sie ihnen gestatten, einen der Kultisten zu retten (die Dämonenknechte zu töten hilft nicht, sondern beschleunigt nur den Prozess).

LICHT GEGEN FINSTERNIS

Der Kampf des Lichtes gegen das Saatkorn wird durch ein Punktesystem dargestellt. Wenn der Punktwert auf Null fällt, obsiegt Blakharaz, und das Saatkorn verschlingt das Ewige Licht. Wenn 100 Punkte erreicht werden, bezwingt der heilige Talisman die dämonische Verunreinigung. Durch die Taten anderer Sumyrdalun sind, nach Abzug von Erfolgen, die Blakharaz in den letzten Jahren erzielte, 30 Punkte zusammengetragen worden. Dazu kommt der Beitrag der Gruppe, der von den erfolgreich bestandenen Abenteuern und Szenarien während der Queste abhängt:

Abenteuer	Ergebnis	Punkte
Schweigen ist Gold	Gong erklingt wieder	+2
Der göttliche Funke	Voller/beeindruckender/imposanter Erfolg	+1/2/5
Durch Dunkelheit zum Licht	Funke des Ewigen Lichts geborgen	+1
Auslegungssache	Gildengründung geglückt	+1
Berge und Propheten	Prüfung des Falkenkönigs bestanden	+2
Zerbrochen	Da Vanya befreit	+2
Mord im Sonnenlicht	Stadt des Lichts entweiht	-12
	Goswyn gerettet	+2
Veritas	Daradors Klinge geläutert	+1
	Daradors Klinge immer noch verdorben und anwesend	-8
	Beitrag zur Offenbarung der Wahrheit	+3
Aeternitas	Harmonie des Bernsteinschlusses gewahrt	+3
	Bernsteinschloss an den Namenlosen gefallen	-5
Iudicium	Tempel von Balträa entweiht	-5
	Auseinandersetzung mit Magie und Recht beeinflusst	+3
Integritas	Oberes Heiligtum im Sonnenlicht wiederhergestellt	+2
	Versuch, die Schätze von Ancchir zu plündern	-2
	Je gut absolvierter Seelenprüfung	+1

Auch den Ausgang eigener Szenarien sollten Sie entsprechend bewerten und beispielsweise für die Ausschaltung einer Zelle der Hand der Rache, wichtige Erkenntnisse (geborgene Quellen, Vierte Säule usw.) jeweils +1 bis +3 Punkte vergeben. Erfolge der Gegenseite (Tötung von Praiosdienern, Entweihung eines Tempels, Versuchen eines Quanionspilgers) bringen -1 bis -6 Punkte. Wenn die Helden einen Phosphoros mit sich führen (etwa aus dem Szenario **Durch Dunkelheit zum Licht**) und den Funken

des Lichts nun freisetzen, bringt dies weitere 3-6 Punkte nach Ihrem Ermessen. Je nach dem bisherigen Verlauf der Kampagne sollte die Auseinandersetzung mit 40 bis 60 Punkten beginnen. Es wird empfohlen, das Ringen von Licht und Finsternis am Spieltisch visuell darzustellen. Möglichkeiten dafür sind: Ein Kreis aus 20 Kerzen (für je volle 5 Punkte wird eine entzündet); 20 Spielmarken (für je 5 Punkte eine weiße, der Rest schwarz); ein Metermaß, auf dem eine Markierung verschoben wird,

um die Punktzahl anzuzeigen; oder einfach ein W20, dessen Augenzahl die durch 5 geteilten Punkte (abrunden) anzeigt. Nach jeder Runde wird die neue Punktezahl in die gewählte Darstellung übertragen.

ABLAUF EINER KAMPFRUNDE

Jede Runde dieser spirituellen Auseinandersetzung hat die folgenden Schritte:

AKTIONEN DER HELDEN

Jeder Held, der sich auf das Licht konzentriert, kann eine der folgenden Handlungen ausführen:

● **Gebet:** Solange der Held noch KaP hat, kann er sie durch inbrünstiges Beten in das Licht fließen lassen. Geweihte dürfen 1W6 KaP pro Runde ausgeben, andere Helden 1 tKaP/Runde. Jeder Karmapunkt erbringt +1 Punkt.

● **Seelisches Ringen:** Helden ohne KaP müssen ihre Seelenstärke in die Waagschale werfen. Dabei können sie entweder versuchen, das Licht zu stärken (IN-Probe +2, bei Erfolg +1 Punkt, jede Probe verursacht 2 Punkte Erschöpfung) oder sich der Dunkelheit entgegenzustemmen (CH-Probe +2, bei Erfolg +1 Punkt, jede Probe kostet 1W6 LeP).

● **Opfer:** An dieser Stelle ist es mit Gold, Weihrauch oder Gelübden nicht mehr getan, doch wenn ein Held freiwillig ein großes Opfer darbringt (sein Augenlicht, seine Fähigkeit, Magie zu wirken), bringt das +6 Punkte. Wenn der Held sein Leben als Opfer hingibt, bricht sein Körper zusammen, seine Seele geht in das Licht ein, was +12 Punkte wert ist.

BEITRAG DER MEISTERPERSONEN

Um den Würfelaufwand zu reduzieren, wird folgendes Vorgehen empfohlen: Die gemeinsamen Gebete und Anstrengungen der Sumyrdalun-Meisterpersonen bringen +3W6 Punkte. Gleichzeitig äußert sich die fortschreitende Korruption durch das Saatkorn und die Seelen der Paktierer in -3W6+3 Punkten.

Wenn es dramaturgisch passt (oder notwendig ist, weil die Bemühungen der Helden nicht ausreichen), erbringen die anderen Sumyrdalun Opfer. Vater Jesper ist der erste, der diesen Weg geht und freudig sein Leben für das Licht hingibt, Goswin von Wetterau ist ein weiterer Kandidat.

Wenn der Seelenfunke aus dem Kapitel **Tröstender Schein** die Gruppe noch begleitet, wird er während der Auseinandersetzung zu einem leuchtenden, durchscheinenden Abbild des *Geopferten*. Er nickt den Helden lächelnd zu und stürzt sich in das Licht, das hell aufflammt (+6 Punkte).

GEGENSCHLAG DES ERZDÄMONEN

In jeder Runde wählen Sie für die Gegenseite eine der folgenden Aktionen:

● **Seelenopfer:** Ein weiterer Paktierer stirbt, seine Seele fährt heulend in das Saatkorn. -1W6+1 Punkte.

● **Ruf der Dunkelheit:** Blakharaz' Flüstern dringt aus dem Saatkorn und versucht, die dunkle Seite eines Quanionspilgers zu wecken. Dazu muss das Opfer über eine

passende Schlechte Eigenschaft (Rachsucht, Arroganz, Gerechtigkeitswahn und Grausamkeit sind jedenfalls passend, andere nach Meisterentscheid). Wenn der Versuchte nicht mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe, die um den Wert der Schlechten Eigenschaft erschwert ist, widersteht, sinkt das Punktekonto um den Wert der Schlechten Eigenschaft. Auf diese Weise können nur Pilger versucht werden, die aktiv um das Licht kämpfen, so dass ein Held, der hierfür anfällig ist, vielleicht besser aus dem Kampf ausscheiden sollte.

● **Angriff:** Das Saatkorn opfert einen Teil seiner Macht, um physisch anzugreifen. Ein Strahl aus schwarzem Licht schießt auf einen Pilger zu (Ausweichen +2 möglich, verhindert aber ein Mitkämpfen in der nächsten Runde) und verursacht 3W6 SP (nur gRS schützt), dafür steigt das Punktekonto um +1.

Ein Schatten im Licht

Während Licht und Dunkelheit kämpfen, bringt sich eine dritte Partei in Position: Zadig von Volterach lauert verborgen auf den Moment, an dem eine Seite obsiegt, um sich die Macht des Unterlegenen einzuverleiben. Sobald der Punktestand ein Überwiegen einer Seite anzeigt (kleiner 30 oder größer 70), nähert er sich dem Zentrum der Halle, wodurch er bemerkt werden könnte.

Um auf Zadig aufmerksam zu werden, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe erforderlich, die je nach Position des Helden erschwert ist: im Gebet oder seelischen Ringen +15, auf das Kampfgeschehen konzentriert (etwa ein Held, der gerade einem Angriff des Saatkorns auswich) +10, nicht am Kampf beteiligt +2, ausdrücklich auf die Umgebung achtend -2. Hier können Helden, die weniger inbrünstige Praiosanhänger sind oder aus alter Gewohnheit die Rücken ihrer Freunde im Auge behalten, glänzen. Aber auch ein Pilger, der sich aus dem Kampf zurückziehen muss, weil seine Kraft erschöpft ist, kann diese Beobachtung machen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nichts wirft einen Schatten, wo das Heilige Licht erstrahlt, weder die Säulen noch die Betenden, noch nicht einmal die verzerrten Leichen der Dämonenknechte. Doch was ist das? Am Rand einer Säule wabert ein Hauch schierer Finsternis. Es schmerzt in den Augen. Es wäre viel einfacher, den Blick einfach abzuwenden. Zu vergessen, dass man etwas gesehen hat.

Namenlose Finsternis verhüllt Zadig, aber die aufrechte Seele eines Quanionspilgers kann den Impuls, ihn zu ignorieren, mit einer MU-Probe +3, die in jeder Runde wiederholt werden darf, unterdrücken. Bei Erfolg sieht der Held den wabernden, vage menschenähnlichen Schemen deutlich und kann auf ihn reagieren.

Sobald jemand Zadig entdeckt, versucht er, den Betroffenen rasch zum Schweigen zu bringen, ohne dabei Aufmerksamkeit zu erregen: Er ist hier in der Gegenwart zweier Mächte, die ihm und seinem Herrn in tiefster Feindschaft gegenüberstehen.

Zadig von Volterach (verhüllt)

Purpurdolch:

INI 19+1W6 AT 21 PA 18

TP 1W6+4 TP+Folgeschaden DK H

LeP 85 RS 7 WS 12 AuP unendlich WS 8

MR 18 GS 8

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Kampfreflexe, Klingensturm, Todesstoß, Gezielter Stich, Finte, Meisterparade.

Zadig ist resistent gegen profane Waffen. Wenn sein purpurfarben schimmernder Dolch eine Wunde verursacht, blutet diese weiter (1W3 SP/KR), bis sie durch magische oder karmale Heilung (im Gegenwert von 7 LeP) oder eine *Heilkunde (Wunden)*-Probe +10 geschlossen wird.

Mit einer gelungenen Parade +4 kann Zadig tiefer in die Namenlose Finsternis zurückweichen, die ihn umgibt. Danach muss er mit einer neuen *Sinnenschärfe*-Probe -2 lokalisiert werden, um ihn weiter angreifen zu können. Währenddessen versucht er, in den Rücken des Helden zu gelangen und einen Todesstoß anzubringen.

Das Auge des Namenlosen kann statt einer Attacke eine der folgenden Liturgien einsetzen, die automatisch gelingt: *WÜRGENDER HASS* (schnürt dem Opfer die Kehle zu und hindert es am Schreien oder Sprechen, 2W6 SP(A)/KR; kann mit einer KO-Probe +5 für eine KR überwunden werden; Dauer: 13 KR) *PECH UND SCHWEFEL* (2W6+15 SP), *GOTT DER GÖTTER* (eine auf Zadig gewirkte Liturgie wird aufgehoben oder ins Gegenteil verkehrt). Jede Liturgie kann insgesamt zweimal gewirkt werden.

Wenn Zadig einen Gegner überwinden kann, bietet er ihm flüsternd Schonung, wenn der Besiegte sich dem Dreizehnten unterwirft. Er kümmert sich vorrangig um Helden, die offensiv auf ihn aufmerksam machen (und dadurch ihren Gefährten neue, nach Meisterentscheid erleichterte *Sinnenschärfe*-Proben ermöglichen).

Die beste Art, den Boten des Namenlosen zu bekämpfen, liegt darin, ihn aus seiner schützenden Finsternis zu zerren. Das kann auf die folgenden Arten geschehen:

- Zufügen von zwei Wunden mit Daradors Klaue oder einer anderen heiligen Waffe.
- Wirken einer Praios-Liturgie (mindestens Grad III), die von Zadig nicht gekontert wird. Auch das Wirken anderer Götter (beispielsweise *UNVERSTELLTER BLICK*, *STERNENWURF*) mag nach Meisterentscheid Wirkung zeigen.
- Beschwörung eines BLK-Dieners (falls ein Quanionspilger zu solchen Mitteln greift), der sich sofort und ohne Kontrollprobe wie ein Bluthund auf Zadig stürzt.
- Lautes Anrufen von Praios und (!) Blakharaz, um sie auf die Gegenwart ihres Feindes aufmerksam zu machen (dauert 1W6+1 KR), oder andere kreative Lösungen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Finsternis zerreißt, löst sich in schemenhaften Nebel auf. Die hasserfüllte Fratze eines hageren Greises, in dessen linkem Auge ein düsterer Mahlstrom direkt in die Niederhöhlen zu führen scheint, starrt euch an. „Ihr meint, das hilft euch? Erzittert vor der Macht des Einen Gottes! MARUK-METHAI!“, brüllt er. Purpurnes Feuer flammt auf und hüllt seine linke Faust ein.

Doch zugleich wenden sich die Mächte, die diesen Ort beherrschen, gegen den Eindringling. Zornig erstrahlt das Ewige Licht, hasserfüllt heult das Saatkorn. Gleißende Sonnenstrahlen und Lanzen aus schwarzem Höllenfeuer bohren sich in Zadigs Leib.

Ab nun bleibt Zadig nicht mehr viel Zeit, bis er zwischen den Mächten von Praios und Blakharaz zerrissen wird. Durch Maruk-Methais Macht erhält er folgende Boni: INI +8, AT +2, TP +2, RS +3. Er erleidet keine Einbußen durch Wunden und hat 3 Aktionen/KR. Dafür nimmt er durch Sonnenstrahlen und Höllenfeuer ab sofort 2W6+2 SP/KR.

ZADIGS FLUCHT


Sobald die Lage für ihn aussichtslos wird, bricht Zadig den Kampf ab und versucht zu fliehen. Wenn er eine KR lang ungestört (also ohne von einem Helden attackiert zu werden) seinen Herrn um Hilfe anrufen kann, löst er sich in purpurne Nebel auf. Die Helden haben eine Schlacht gewonnen, sich aber auch einen mächtigen Feind geschaffen.

ZADIGS TRIUMPH

Gelingt es dem Auge des Namenlosen, sich der Helden zu erwehren, bis die Entscheidung im Kampf zwischen Licht und Dunkelheit unmittelbar bevorsteht (Punkte >95), versucht er, das sterbende Saatkorn an sich zu reißen. Wenn ihn niemand davon abhält, löst er sich unter höhnischem Lachen in purpurne Nebel auf. Das Licht bleibt unversehrt zurück, aber der Dreizehnte hat einen Sieg davongetragen, der es seinen Dienern in Ihrem Aventurien in Zukunft ermöglicht, Dämonen der Blakharaz-Domäne in den Dienst zu zwingen, als wären sie Geschöpfe des Namenlosen.

ZADIGS ENDE

Wenn die Helden das Auge des Namenlosen an diesem Ort zwischen den Sphären und gerade in den Namenlosen Tagen, in denen Zadig fassbar und stofflich ist, töten, haben sie es geschafft, einen der mächtigsten Diener des Dreizehnten zu vernichten. Geschieht dies, wird der Namenlose ihn wohl einige Zeit später aus seinem Hass erneut erstehen lassen. Zadigs Rache braucht die Gruppe in diesem Fall übrigens nicht zu fürchten: Der Wiedererstandene wird mit dem alten Zadig nur den Namen (und seine



Fähigkeiten) gemein haben, denn er ist ein reines Gefäß für die Macht seines Herrn, neu geschaffen und ohne persönliche Agenda.

LUX TRIUMPHAT

Wenn insgesamt 100 Punkte erreicht sind, reicht die Kraft des Lichts aus, das Saatkorn zu vernichten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer schwächer glost die düstere Saat. Triebe aus Schatten verdorren und lösen sich auf, Risse entstehen in der Finsternis, gleißendes Licht schneidet durch die hasserfüllte Schwärze. Ein Kreischen wie von hundert gemarterten Seelen erhebt sich, schwillt an, dröhnt in euren Ohren und – verstummt.

Die Kugel aus reinem Licht erstrahlt in makelloser Weiße. Unter ihren Strahlen fügen sich die Risse im Boden zusammen, Flecken und Unreinheit verschwinden. Die Kuppel über euren Köpfen wird zu einem strahlenden Himmel. Dann löst sich das Ewige Licht in goldene Strahlen auf. Jeder von ihnen berührt die Brust eines Sumyrdalun, und einen Herzschlag lang erglüht dort ein heller Funke.

Jeder Held, der noch lebt, regeneriert bis zu 24 LeP. Dadurch kann ein Sterbender im letzten Moment gerettet werden; Tote bleiben jedoch tot.

EPILOG: DER FLUG DER SUMYRDALUN

Die Quanionsqueste ist an ihrem Ende angelangt. Die Sumyrdalun tragen die Funken des Ewigen Lichts in ihren Herzen, und es bleibt nur noch eines: Die Rückkehr in die Dritte Sphäre. Diese Aufgabe übernehmen Praios' Sendboten, die Greifen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Helles, güldenes Klingen füllt eure Ohren. Sphärische Harmonien, die jeden Missklang verdrängen, werden lauter, bis sie zu einem Choral der Vollkommenheit anschwellen. Aus dem gleißenden Himmel formen sich die Umrisse einer ganzen Schar von Greifen. Sie landen auf der milchweißen, makellosen Ebene und schreiten langsam auf die Quanionspilger zu. Ihre bernsteinfarbenen Augen strahlen in göttlichem Licht, als sie würdevoll das Haupt vor euch neigen. Dann sprechen sie. Ein einziges Wort.
„SUMYRDALUN.“
Der Sinn des Wortes war niemals klarer. Es ist Zeit, der Welt das Licht zurückzubringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alles versinkt im Licht. Kein Makel, keine Lüge, kein dunkler Gedanke trübt die Vollkommenheit, die euch umgibt. Kein Schmerz, keine Furcht und kein Zweifel stört den Frieden in euren Herzen. Das Sirren goldener Federn füllt eure Ohren wie Harfenklang. Dann, viel zu schnell, wird das tröstende Licht zur sanften Röte eines anbrechenden neuen Tages. Sommerwind fährt euch ins Gesicht, spielt in euren Haaren und erinnert euch an die Welt, in die ihr zurückkehren müsst. Unter euch wogen Kornfelder, liegen Weiler und Dörfer verstreut wie Spielzeuge. Und dort, ein Stück weiter, erheben sich helle Mauern und strahlend rote Dächer aus einem Meer von Häusern, Gassen und Plätzen: Gareth! Die Greifen halten von Osten her auf die Stadt des Lichts zu, in der eine gewaltige Menschenmenge versammelt ist. Als ihr die Mauer überfliegt, hallt ein mächtiger goldener Klang durch die Tempelstadt: der Owilmars-Gong! Die Menge bricht in Jubel aus.

Jeder Greif tritt vor einen Pilger hin und fordert ihn mit einem eindringlichen, wohlwollenden Blick zum Aufsteigen auf. Die Sumyrdalun erkennen dabei jenen Götterboten wieder, der ihnen erschien, um ihre Erwählung zu verkünden. Pilger, die im letzten Kampf ihr Leben ließen, werden von den Greifen behutsam in ihren Pranken getragen: Die Seelen dieser Sterblichen sind in das Licht eingegangen, aber ihre Leiber sollen nach Dere zurückkehren. Schließlich stoßen sich die geflügelten Löwen vom Boden ab und tragen ihre Reiter in die strahlende Helligkeit des Himmels.

Die Quanionspilger kehren mit Sonnenaufgang des ersten Praios 1036 BF in die Dritte Sphäre zurück, wo sie bereits sehnlich erwartet werden. Aus Visionen, die Hilberian seit Ingerimm 1035 BF empfing, wusste der Bote des Lichts, dass in diesen Namenlosen Tage die Entscheidung in der Auseinandersetzung zwischen Praios und Blakharaz fallen würde. Während der letzten Wochen ließ er in der Stadt des Lichts alles vorbereiten, um die Sumyrdalun mit Gebeten zu unterstützen und den heiligen Talisman, so er denn zurückkehren



würde, zu empfangen. Nach und nach fanden sich zahlreiche Gläubige ein, die seit Tagen im Gebet ausharren. Manche hatten gefürchtet, dass an diesem Neujahrstag die Sonne nicht aufgehen und die Finsternis triumphieren würde, und so ist die Erleichterung groß, als der neue Tag anbricht. Als die ersten Beobachter die mit dem Licht der Morgensonne heranfliegenden Greifen erspähen, erfasst euphorischer Jubel die Versammelten.

Die Götterboten landen auf der freien Fläche südlich des Sonnenpalastes, wo das gewaltige Tor der Sonne auf Befehl des Lichtboten weit geöffnet wurde. Nachdem die Quanionspilger abgesehen sind, neigen die Greifen noch einmal ihr Haupt vor ihnen und steigen dann wieder in den Himmel, wo sie rasch mit dem Licht der Morgensonne verschmelzen.

jene zu tragen oder zu stützen, die den Tempel nicht mehr aus eigener Kraft betreten können.

In feierlichem Zug durchschreiten die Quanionspilger die von vier Säulen getragene Halle des Himmels. Sie passieren den Owilmars-Gong, dessen feierlicher Klang sie willkommen heißt, obwohl keine sterbliche Hand ihn schlägt. Schließlich erreicht die Prozession, vom Boten des Lichts angeführt, das Rund, das gewaltige Zentrum des Sonnenpalastes. Wo einst die über hundert Schritt hohe Kuppel erstrahlte, leuchtet heute der blaue Sommerhimmel über den Köpfen der Pilger. Ringsum sind Geweihte und Würdenträger versammelt, um die Heimkehr des Lichts mit eigenen Augen zu erleben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gurvanische Choräle erschallen, als ihr das Rund erreicht. Der Erhabene Hilberian nimmt den Platz in der Mitte ein, und wie von selbst beginnen die Somyrdalun, einen Kreis um ihn zu bilden. Ihre Begleiter stehen ganz in ihrer Nähe, in einem zweiten, weiteren Kreis. Jeder fühlt, wo sein Platz ist, jeder ist ein Teil der Ordnung. Jene, die im letzten Kampf ihr Leben gaben, sind bei ihren Gefährten aufgebahrt, Stirn und Herz mit heiligen Ölen gesalbt. Das Licht unzähliger Kerzen erhellt die Halle, deren Boden noch im Schatten liegt. Hilberian hebt die Hände gen Himmel, und andächtige Stille kehrt ein. Mit dem „Te Praios laudamus“ beginnt der Bote des Lichts ein Dankgebet an den Sonnengott.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als die Greifen landeten, machte das Volk ihnen ehrfürchtig Platz, doch nun haben die Gardisten Mühe, die Schaulustigen auf Distanz zu halten. Dann erschallt erneut der Owilmars-Gong, und alle Blicke richten sich auf das Sonnentor. Der Bote des Lichts schreitet euch entgegen, nicht in prunkvollem Ornat, sondern im einfachen Pilgergewand. Freudentränen stehen in den Augen des alten Mannes. „Gepriesen sei der Herr Praios!“, ruft er. „Gepriesen seien jene, die heute zu uns zurückkehren!“ Er bedeutet euch, ihm ins Tempelinnere zu folgen.

Im nun beginnenden Praiosdienst wechseln sich Choräle, Dankgebete und Opfer ab. Jeder Quanionspilger, der dies möchte, kann während der Zeremonie das Wort ergreifen – dies ist eine Gelegenheit für Ihre Helden, dem Herrn Praios in eigenen Worten zu danken, zu den versammelten Würdenträgern zu sprechen, die Toten zu ehren, Gelübde abzulegen oder zu bekräftigen, oder was auch immer Ihren Spielern angemessen erscheint. Hilberian fühlt, wer sprechen möchte, und fordert den Betreffenden an einer passenden Stelle mit einem sanften Nicken dazu auf. Der Bote des Lichts erlaubt mahnende oder kritische Worte (wenn beispielsweise ein braniborisch gesonnener Pilger den versammelten Adel an seine Pflichten erinnern will) ebenso wie höchst persönliche Äußerungen. Nur falls jemand die Gelegenheit zu ketzerischen oder ungebührlichen Reden missbrauchen will, bringt er ihn mit der *Stimme, die befiehlt* zum Schweigen. Falls einer Ihrer Helden eine Spätweihe anstrebt, kann diese während der Zeremonie durch Hilberian persönlich vollzogen werden (bereits zu reduzierten Kosten, siehe **Der Mühen Lohn**). Sünder, denen die Queste zur Buße aufgetragen wurde, werden feierlich von ihrer Schuld losgesprochen.

Schließlich ist die Sonne so hoch gestiegen, dass ihre Strahlen das Rund erhellen. Der Höhepunkt des Götterdienstes ist gekommen:

Jeder, der half, das Licht zurückzubringen, ist an diesem Tag im Sonnenpalast willkommen. Wenn magiebegabte Helden zögern oder von ihren Gefährten an das Verbot, den Tempel zu betreten, erinnert werden, meint Hilberian: „Wen die Greifen nach Gareth trugen, der ist dem Herrn ein Wohlgefallen und soll eintreten in Sein Haus!“ Übereifrige Sonnenlegionäre, die besonders ‚unpassenden‘ Pilgern den Zugang verwehren könnten, werden durch einen Blick des Lichtboten zum Schweigen gebracht. Tempeldiener eilen herbei, um

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Strahlen der Sonne gleiten über den Boden. Als sie das Zentrum des Runds erreichen, brechen sie sich auf wundersame Weise in den unzähligen goldenen Verzierungen, so dass mit einem Mal die ganze Halle von ihrem Licht erfüllt ist. Hilberian breitet die Arme aus. Seine Stimme hallt durch den Raum und füllt eure Herzen. „Herr Praios! Du hast uns geprüft in der Stunde der Dunkelheit. Du hast uns geleitet in tiefer Nacht, hast uns bewahrt vor Bitternis und Verzweiflung, hast uns gelehrt, zu suchen, zu hoffen und zu erkennen. Jene, die vor dir stehen, sind deinem heiligen Auftrag gefolgt. Blicke nun in unsere Herzen und urteile, ob wir deiner Gnade und deines Lichts würdig sind! Es sei!“

In der Brust jedes einzelnen Sumyrdalun beginnt ein Funke zu glimmen. Er wird heller, und nun sieht es aus, als leuchteten die Herzen der Auserwählten durch Fleisch und Kleidung hindurch. Dann steigen die Lichter aus den Herzen auf, streben gen Himmel, tanzen mit den Sonnenstrahlen. Die gleißenden Funken beginnen zu verschmelzen, werden zu größeren Lichtern. Für einen Herzschlag scheint es, als stünden drei Sonnen am Himmel, deren Strahlen Hilberian, Lechmin und Gwidühenna in einen Glorienschein hüllen. Dann vereinigen sie sich zu einer einzigen, reinweiß strahlenden Kugel, die in die Hände des Heliodan hinabschwebt. Das Ewige Licht ist zu den Menschen zurückgekehrt!

Die Erscheinung der dreifachen Sonne und insbesondere die Hervorhebung der drei Praiosdiener beflügelt in der nächsten Zeit allerlei theologische Diskussionen (siehe dazu **Das Dreifache Licht** auf Seite 228).

Die Feierlichkeiten in der Stadt des Lichts erstrecken sich über die nächsten Tage, und in ganz Gareth herrscht eine Volksfeststimmung, die nur durch göttergefällige Trinksprüche oder getragene Ansprachen unterbrochen wird. Die Reise der Quanionspilger ist zu Ende, aber ihr Weg wird die Helden weiter führen. **Lux triumphat!**

DER MÜHEN LOHN

Für den erfolgreichen Abschluss der Kampagne erhalten die Helden je **500 Abenteuerpunkte**, **3 Spezielle Erfahrungen** auf Talente nach eigener Wahl und **eine Spezielle Erfahrung** auf Magieresistenz. Der Sozialstatus jedes Quanionspilgers steigt dauerhaft um einen Punkt (Maximum 12), jeder Held erhält den Vorteil *Guter Ruf* im Wert von 4 GP. Die SF *Akoluth (Praioskirche)* sowie *Spätweihe (Praioskirche)* können zu halben Kosten erlernt werden.

Sumyrdalun-Helden brauchen ihre Laufbahn nicht an den Nagel zu hängen, auch wenn sie in Zukunft in praiostreuen Regionen vom Volk fast abergläubisch verehrt werden. Sollten sie an einer kirchlichen Karriere interessiert sein, sind ihre Karten natürlich gut: Ein Nichtgeweihter erhält automatisch die SF *Akoluth (Praioskirche)*, eine *Spätweihe* ist jederzeit zu halben Kosten möglich. Ein Geweihter erlangt, wenn er dies wünscht, den nächsthöheren Weihegrad (bis maximal Praetor). Spieltechnisch kann jeder Sumyrdalun bis zu seinem Tod bei Liturgien, welche die Präsenz des Ewigen Lichts erfordern, diese durch seine Anwesenheit ersetzen. So kann etwa in Gegenwart eines Sumyrdalun ein Praiostempel ohne Funken des Lichts geweiht werden. Der Sumyrdalun muss die Liturgie nicht selbst sprechen, aber als Ritualhelfer (**WdG 243**) teilnehmen.



ANHANG I – DIE DUNKLE NACHT DER SEELE

VERSUCHUNG – DIE MACHT DES ERZDÄMONEN

Seit Jahren breitet sich die Macht Blakharaz' auf Deren aus: In den Schwarzen Landen wurde und wird er gottgleich verehrt, und sein Saatkorn, wenn auch entrückt und durch das Ewige Licht in Schach gehalten, hat eine tiefe Bresche in die Dritte Sphäre geschlagen. Der Erzdämon nutzt diese „Risse in der göttergewollten Ordnung“, um Einflüsterungen und Visionen zu senden, wo immer er einen empfänglichen Geist vorfindet. So macht er schwache und verdorbene Seelen zu seinen Werkzeugen, ohne ihnen die Dunklen Gaben eines Paktes gewähren zu müssen.

Der größte Triumph des Herrn der Rache ist es, einen Quanionspilger zu Fall zu bringen. Dieses Kapitel soll Ihnen Hilfestellungen geben, wie Sie die Versuchung durch den Erzdämon am Spieltisch behandeln können.

DIE SAAT DER FINSTERNIS

Um mit seinen Einflüsterungen zu beginnen, benötigt Blakharaz einen Angriffspunkt: eine Schwachstelle in der Seele seines Opfers. Folgende Seelen laufen Gefahr, dem Schwarzen Mann zu verfallen:

- **Vom Weg Abgekommene:** Wo die Gebote Praios' verletzt werden, ist Blakharaz nah. Wenn jemand selbstgerecht das eigene Urteil über das Recht stellt oder um der Rache Willen straft, statt um zu bessern, nähert er sich dem Erzdämon. Auch wer Anderen Bußen aufzwingt, weil ihm die Züchtigung wichtiger ist als der Wunsch, den Sünder zur Einsicht zu bringen, beschreitet einen gefährlichen Weg.
- **Verhärtete Herzen:** Schlechte Eigenschaften wie *Rachsucht*, *Grausamkeit*, *Gerechtigkeitswahn* und *Herrschaftsucht*, eventuell auch *Arroganz*, *Jähzorn* und gewisse *Vorurteile* bilden einen Schatten auf der Seele, der zu einem Riss werden kann.
- **Ins Zwielficht Verbannte:** Wer sein Leben lang Ablehnung und Hass erfuhr, mag dadurch stark werden – oder der Dunkelheit näherkommen. Träger von Nachteilen wie *Randgruppe* oder *Stigma* kommen hierfür besonders in Frage, sofern sie unter ihrer Ausgrenzung tatsächlich leiden.
- **Erschütterte:** Wer sich starken dunklen Gefühlen (Zorn, Hass und dergleichen) hingibt, öffnet damit dem Dämon ein Tor. Auch schwere Ausbrüche von *Ängsten* können eine Seele aus dem Gleichgewicht bringen.
- **Von der Finsternis Berührte:** Der Kontakt mit dämonischem Wirken macht eine Seele angreifbar. Das gilt vor allem für dämonischen *Verfall* (WdZ 390), aber auch jemand, der im Kampf von einem Diener Blakharaz' schwer verwundet wurde, ist gefährdet.

● **Schwere Sünder:** Ein *Eidbrecher* hat den ersten Schritt in die Dunkelheit getan. Sollte er gar zum *Frevler* werden, ist er bereits den halben Weg in die Niederhöllen gegangen (WdG 24).


Die Seelen von Praiosgeweihten sind einer besonderen Bedrohung ausgesetzt: Einmal im Leben kann der Erzdämon jeden Diener des Sonnengottes versuchen, egal, wie untadelig dessen Herz sein mag (WdZ 238).

DUNKLES FLÜSTERN

Ein Held, der aus einem der genannten Gründe angreifbar ist, kann durch Blakharaz versucht werden. Natürlich ist zu erwarten, dass der Spieler eines Quanionspilgers jede offensichtliche dämonische Verführung ablehnt. Daher ist subti-



Versuchung



les Vorgehen empfehlenswert, das nach und nach gesteigert wird. Als Meister haben Sie unter anderem die folgenden Werkzeuge zur Verfügung:

● **Subjektive Wahrnehmung:** Durch Ihre Beschreibungen bestimmen Sie, wie die Helden ihre Umgebung wahrnehmen. Färben Sie für einen zu versuchenden Helden alles etwas dunkler ein: Wenn ein ‚verdammungswürdiger‘ Gegner mit ‚hassverzerrtem‘ Gesicht vor dem Helden steht, fragt der Spieler nicht mehr lang, ob dieser Feind den Tod verdient oder ob es nicht wichtiger wäre, um sein Seelenheil zu kämpfen. Die mahnenden Worte eines ‚aufgeblasenen, selbstgefälligen‘ Praiosdieners werden leichter in den Wind geschlagen, und bei einer ‚mühseligen‘, ‚quälend langsamen‘ Pilgerfahrt ist man eher geneigt, trotz guter Vorsätze mal über die Stränge zu schlagen. Achten Sie darauf, dieses Mittel gezielt einzusetzen und für Helden, die nicht versucht werden sollen, neutralere Beschreibungen zu verwenden.

● **Meisterstimme:** Hingeworfene Nebensätze aus Meistermund stellen dar, wie Gewissen und Moral der Helden durch das heimliche Flüstern des Dämonen untergraben werden. Gerade bei Helden, die vom Weg abkommen, können Formulierungen wie „Klingt gut!“ oder „Ja, fühlt sich gut an!“ verwendet werden, um sie weiter in die Nacht zu locken.

● **Hilfe aus der Dunkelheit:** Vergeben Sie, um die Versuchung zu steigern, kleine Boni für Handlungen, die Blakharaz gefallen. Geben Sie einem von Hass oder Rachsucht getriebenen Helden kurzfristig +1 auf KK oder AT, und beschreiben Sie, wie er Kraft aus seinem „heiligen Zorn“ zieht. Gestatten Sie jemandem, der einen anderen ungerechtfertigt peinigt oder aus Vorurteilen heraus schikaniert, einen Bonus auf *Menschenkenntnis*-Proben, weil er „die Schuld des Sünders förmlich riechen kann“. Lassen Sie einen Verzweifelten die Auswirkungen einer Wunde ignorieren, weil der Schmerz ihn anstachelt, es seinem Angreifer heimzuzahlen. Mit etwas Glück kommt der Spieler auf den Geschmack und fragt beim nächsten Mal von sich aus nach einem solchen Bonus – der natürlich gerne gewährt wird.

● **Das Böse hinter der Maske:** Blakharaz hat bereits viele Seelen verdorben. Eine ‚zufällige‘ Begegnung mit einem seiner Werkzeuge (ein Bettler am Wegesrand, ein Mitreisender, ein Adliger, an dessen Hof die Gruppe rastet) gibt Ihnen die Möglichkeit, ‚gute Ratschläge‘ anzubringen oder moralische Bedenken zu zerstreuen.

● **Dunkle Vision:** Blakharaz kann einem verwundbaren Helden Traumbilder und Visionen senden, um ihn in seinem Irrweg zu bestärken oder ihm in düsteren Bildern die Sinnlosigkeit seines Strebens vor Augen zu führen. Diese Visionen gleichen himmlischen Eingebungen und sind nur durch kleine Hinweise von wahren göttlichen Gesichtern zu unterscheiden – etwa, dass zwar Licht, aber nie eine Sonne vorkommt und zwar Vögel, aber nie Adler oder gar Greifen sprechen. So kann der Erzdämon auch falsche Fahrten legen oder Pilger zur Umkehr bewegen.

● **Stimme des Schwarzen Mannes:** Nur in den seltensten Fällen – oder als Schlusspunkt einer langen Entwicklung – ist es zielführend, den Erzdämonen direkt ins Ohr des Hel-

den wispern zu lassen. Vielleicht greift aber in einer ausweglosen Situation jemand nach einem Strohalm, auch wenn er weiß, dass dieser direkt aus den Niederhöllen kommt.

Hinweise zu direkteren dämonischen Versuchungen, wie sie in den letzten Punkten beschrieben sind, finden Sie auch in **WdZ 405**.

DER WEG IN DIE NIEDERHÖLLEN

Anfangs hat die Versuchung keine spieltechnischen Auswirkungen. Wenn es aber gelingt, einen Helden tatsächlich auf den Weg Blakharaz‘ zu locken, hat dies Konsequenzen:

● Dunkle Emotionen werden reizvoller. Zorn, Hass, Rachsucht etc. lösen Glücksgefühle aus, und zugleich werden Mitgefühl, Güte oder Liebe schal und verlieren ihre Kraft. Wenn diese Entwicklung voranschreitet, kann der Betroffene durch starke negative Gefühle in einen Zustand gebracht werden, der der *Entrückung* (**WdG 243**) ähnelt (und von einem Götterdiener, der in die Klauen des Erzdämonen geriet, sogar dafür gehalten werden kann!). Dieser dunkle Rausch erschüttert jedoch nur die Seele (Talentproben für W6 Stunden um W6 Punkte erschwert), nützt dem Versuchten aber in keiner Weise.

● Ein Held, der sich der Quanionsqueste verschrieben hatte, aber durch die Einflüsterungen des Erzdämonen dazu gebracht wird, die Suche abzubrechen, wird durch sein bloßes Lossagen von der Queste – selbst, wenn es unüberlegt, etwa in einem hitzigen Streit, geschieht – zum *Eidbrecher* (**WdG 24**).

● Sobald jemand von sich aus mehr als einmal die *Hilfe aus der Dunkelheit* sucht (also beispielsweise einen der oben genannten Boni verlangt oder sich in eine Lage bringt, in der er eine derartige Erleichterung erhofft), hat seine Seele in einer Weise Schaden genommen, die mit einem *Minderpakt* (**WdZ 238**) vergleichbar ist. Neben allen anderen negativen Auswirkungen (**WdZ 240**) verliert er sämtliche temporäre KaP (siehe Seite 13), erhält aber keine Paktgeschenke. Das selbe geschieht früher oder später auch mit einem Pilger, der durch dunkle Einflüsterungen mehr und mehr dem Widersacher des Sonnengottes verfällt (Meisterentscheid, wann es soweit ist).

● Sollte es Blakharaz gelingen, jemanden zum Angriff auf einen seiner Gefährten zu bringen (gegen einen Praiosdiener oder einen frommen Quanionspilger genügt ein einziger Schlag im Zorn) erhält dieser Held augenblicklich das *Mal des Frevlers* (**WdG 24**). Das selbe geschieht, wenn er die Sache des Erzdämonen sonst irgendwie aktiv unterstützt, etwa seine Gefährten verrät, einen gefangenen Kultisten entkommen lässt oder dergleichen.

Je länger ein Held den Weg in die Niederhöllen beschreitet, desto stärker verliert er sich in den Einflüsterungen. Dämonische Trugbilder treiben ihn weiter in die Hände der Dunkelheit (entspricht dem Nachteil *Wahnvorstellungen*). Er erhält die Schlechten Eigenschaften *Rachsucht* und *Gerechtigkeitswahn*, die sich nach und nach steigern. Schließlich ist der Unglückliche kaum mehr als eine Marionette des Erzdämonen. Falls es seinen Gefährten nicht gelingt, ihn

zu retten, wird er zur Meisterfigur, die sich gegen ihre ehemaligen Weggefährten richtet. Ein solcher Held könnte in Ihrer Kampagne die Rolle des *Gefallenen* (siehe Seite 159) einnehmen.

ZURÜCK INS LICHT

Es ist möglich, den dunklen Pfad zu verlassen und sich dem Licht wieder zuzuwenden – ein Unterfangen, das umso schwieriger wird, je weiter man dem Dämon bereits sein Herz geöffnet hat.

Ein wichtiger erster Schritt ist die **Einsicht**, dass man sich auf einem Irrweg befindet. Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

● **Selbsterkenntnis:** Fürchtet ein Held, dass etwas mit ihm nicht stimmt, kann er aktiv in sich gehen. Meditation und Gebet sind hilfreich, aber auch, wenn das innere Ringen eines Helden gut ausgespielt wird, können Sie ihm Einsicht in seinen Zustand gewähren. Mit einer gelungenen IN-Probe (erschwert, je mehr die Dunkelheit sich schon seiner bemächtigt hat) befreit er sich für kurze Zeit von den Lügen des Dämonen: die verzerrte Wahrnehmung schwindet, und Gewissensbisse und Schuld ersetzen die dunklen Gefühle.

● **Die Augen der Freunde:** *Menschenkenntnis*-Proben (oder auch *Heilkunde Seele*) können Gefährten des Strauchelnden ahnen lassen, dass seine üblen Stimmungen eine dunkle Ursache haben. Dringen die Freunde mit ihren Warnungen durch, erleichtert dies die oben beschriebene IN-Probe zur *Selbsterkenntnis*.

● **Zaubermacht:** Hellsichtszauberei mag offenbaren, dass mit dem Versuchten etwas Dunkles vorgeht. Ein **BLICK IN DIE GEDANKEN** enthüllt düstere Gedanken und vielleicht sogar ein Wispern, das von der Kraft der Rache spricht. Mittels **SENSIBAR** kann man dunkle Gefühle als fremd erkennen (ZfP* als Bonus auf *Menschenkenntnis*-Proben). Der seltene **SEELENTIER ERKENNEN** zeigt, dass das Seelentier kränker oder aggressiver erscheint, je weiter der Versuchte den Pfad in die Niederhöhlen beschreitet. Heilung vom dämonischen Einfluss bringen Zauber nicht: Einzig **ÄNGSTE LINDERN** (Variante *Seele beruhigen*) hilft, dunkle Gefühle für kurze Zeit zurückzudrängen. Mit **ANALYS** oder **ODEM** ist eine dämonische Versuchung nur unmittelbar während einer *Dunklen Vision* oder der *Stimme des Schwarzen Mannes* erkennbar (Merkmale *Dämonisch* (*Blakharaz*) und *Einfluss*). In solchen Fällen sofort gewirkte antimagische Formeln (**DÄMONENBANN**, **EINFLUSS BANNEN**, jeweils erschwert um MR+4) gestatten dem Versuchten eine um die ZfP* erleichterte MU-Probe, um die Versuchung für dieses Mal zu beenden. Die subtileren Formen von Einflüsterungen sind durch Magie nicht wahrnehm- oder beeinflussbar. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Minderpakten lässt sich die in diesem Kapitel beschriebene Befleckung der Seele nicht einfach mittels eines **PENTAGRAMMA** austreiben.

● **Kraft der Zwölf:** Liturgien sind besser geeignet, um mit dem Wirken des Widersachers fertig zu werden. Zum Erkennen einer dämonischen Versuchung helfen **WEISHEITS-**

SEGEN, **PROPHEZEIUNG** bzw. **SCHLAF DES GESEGNETEN** (ein aktiv gesuchter göttlicher Fingerzeig) und **GLEICHKLANG DES GEISTES** (LkP* als Bonus auf *Menschenkenntnis*). Eine **SEELENPRÜFUNG** enthüllt jene, die auf dem dunklen Pfad schon weit vorangeschritten sind. Dämonische Gefühlsausbrüche lassen sich mit **HARMONIESEGEN** (senkt auch Schlechte Eigenschaften) oder **ASCANDEARS HINGABE** lindern, **INNERE RUHE** und **SEGUNG DER STÄHLERNEN STIRN** erlauben eine sofortige um LkP* erleichterte MU-Probe, um den Dämon für dieses Mal zum Schweigen zu bringen. Solange **ARGELIONS BANNENDE HAND** oder **ARGELIONS MANTEL** wirken, ist keine dämonische Versuchung möglich. Nach Meisterentscheid können der **SEGEN DER HEILIGEN NOIONA** oder der **SEGEN DER HEILIGEN VELVENYA** einer Seele für LkP* Tage Halt geben und in dieser Zeit die Einflüsterungen verstummen lassen. **VERTREIBUNG DES DUNKELSINNS** brennt dämonisch bewirkte Schlechte Eigenschaften aus dem Helden (1W6 SP(A) für jeden auf Dämonenwirken zurückgehenden Punkt) und stoppt die Einflüsterungen, bis der Empfänger dem Erzdämon einen neuen Angriffspunkt bietet. Der **EXORISMUS** (aufgrund von Blakharaz' starker Präsenz in dem Versuchten um 13 statt der üblichen 7 Punkte erschwert) ist eine Möglichkeit, die vor allem verwendet wird, um die Seele verstockter Sünder im letzten Moment dem Dämon zu entreißen, da das überlieferte Ritual oft mit dem reinigenden Scheiterhaufen endet.

● **Heilige Eide** helfen, den rechten Weg nicht zu verlieren: Hat ein Held sein Pilgergelübde mit einem **EIDSEGEN** bekräftigt, steht ihm vor jeder Handlung, die ihn von der Queste abbringen würde, eine um LkP*/2 erleichterte MU-Probe zu, bei deren Gelingen er sich im letzten Moment besinnt. War es ein **GROSSER EIDSEGEN**, muss er gar eine um LkP*+5 erschwerte *Selbstbeherrschung*-Probe schaffen, um sich gegen die Queste zu stellen. Bricht jemand aber trotz dieser göttlichen Hilfe sein Gelübde, fällt er tief: Er wird zum *Eidbrecher* bzw. beim Großen Eidsegen zum *Frevler* und ist ab sofort den Einflüsterungen des Dämonen umso stärker ausgeliefert.

● **Göttlicher Fingerzeig:** Wenn Sie es wünschen, kann ein göttliches Zeichen den Versuchten oder seine Freunde warnen. Gelegenheiten dazu ergeben sich immer wieder im Zuge der Queste: Ersetzen Sie ein Orakel, das sonst die Pilger dem Ziel ihrer Suche näher gebracht hätte, durch die himmlische Mahnung.

Als nächstes kann die **Umkehr** beginnen: Der Versuchte beginnt, sich aktiv gegen die Dunkelheit zu wehren. Wie er sich aus den Fängen des Dämons befreien kann und wie viel Anstrengung nötig ist, hängt davon ab, wie weit er den Weg in die Niederhöhlen bereits beschritten hatte. Mittel, die beim Weg zurück ins Licht helfen, sind:

● **Beichte** (bei einem Geweihten der Zwölfgötterkirche) und/oder **Bekennnis** seiner Verfehlungen (vor Freunden oder der Tempelversammlung) befreien nicht von Schuld, stellen aber einen guten ersten Schritt dar. Sie müssen freiwillig, aufrichtig und reuig erfolgen.



● **Bußen** aller Art, wobei die Praioskirche meist Askese, Fasten und Selbstgeißelung lehrt, aber auch andere Formen möglich sind. Die *Sonnenschau* ist eine Form der Hingabe, die nicht nur Büsser, sondern auch besonders fromme Praiosanhänger betreiben: Hierbei wird der Blick im Gebet so lange auf die Sonne gerichtet, dass man zeitweilig erblindet. In extremen Fällen sind Schädigungen der Sehkraft (dauerhafte Senkung des Talents *Sinnenschärfe*) oder gar die völlige Erblindung möglich und manchmal das vom Büsser gewollte Ergebnis. Wichtig sind auch bei der Buße Freiwilligkeit und Reue.

● Bei einem **Opfer** geht es nicht darum, sich freizukaufen, sondern durch die Aufgabe eines wichtigen Besitzes Bußfertigkeit zu zeigen. Gold wird in den Hallen des Götterfürsten gern gesehen, aber auf dem Weg zurück ins Licht mag die Opferung eines geliebten, kaum ersetzbaren Gegenstandes größeres Gewicht haben.

● In einem **Gelübde** verspricht der Sünder, eine bestimmte Tat zu vollbringen (etwa ein Götterstandbild zu stiften oder eine Pilgerfahrt zu unternehmen) oder erklärt einen Verzicht (beispielsweise, sich eine Zeit lang des Alkohols oder der Zauberei zu enthalten). Auch **Bußquesten** fallen in diese Kategorie (und der Wunsch, eine Schuld zu sühnen, mag einen ‚grauen‘ Helden überhaupt erst zum Quanionspilger machen). Zwar stärkt bereits das Ablegen des Gelübdes den Seelenfrieden, echte Sühnewirkung hat aber erst die Erfüllung des Gelobten. Wer ein Gelübde bricht, rutscht auf dem Weg in die Niederhöllen ein Stück abwärts.

DER SCHMALE GRAT

Dieses Kapitel legt die Vermutung nahe, dass manche fanatischen Praiosanhänger, etwa so mancher Bannstrahler, den Fängen Blakharaz' sehr nahe sind. Daher stellt sich die Frage, warum sie nicht schon längst vom Weg abgekommen und dem Erzdämon verfallen sind. Die Antwort liegt oft im Lebenswandel dieser Personen: Viele dieser Fanatiker sind gegen sich selbst ebenso streng wie gegen andere, und genauso eifrig, wie sie gegen Hexen und Sünder vorgehen, strafen sie sich selbst für jede noch so kleine Verfehlung. Durch stetige Buße, häufige Beichten, inbrünstige Gebete und asketischen Lebenswandel tilgen sie wieder und wieder Schatten von ihrer Seele, die sie durch ihr eigenes Handeln heraufbeschwören. Dabei ahnen sie nicht, dass sie sich an den äußersten Rand des Lichtes klammern und ein falscher Schritt sie in die Dunkelheit stoßen kann.

Wenn nach langem Ringen die **Rettung** erfolgt, stellt dies für den Betroffenen und für diejenigen, die ihm bei der Umkehr halfen, einen großen Sieg dar. Vor allem, wenn die Seele des Helden bereits Schaden genommen hatte, sollte das Bezwingen der Dunkelheit ihn spürbar erleichtern. Der Makel auf seiner Seele verschwindet, die Nachteile eines *Eidbrechers* oder *Frevlers* werden aufgehoben. Der Geläuterte ist vorerst vor Einflüsterungen sicher, kann aber wieder zu einem Opfer des Erzdämonen werden, wenn er einen neuen Angriffspunkt bietet.

VERBLENDUNG – FALLSTRICKE IM INNEREN

In den Abgründen der eigenen Seele lauern Gefahren, die einem Quanionspilger zum Verhängnis werden können, ohne dass dazu das Gift eines Erzdämonen oder das Flüstern des Namenlosen erforderlich ist. Hier finden Sie ein paar Anregungen für Irrwege, auf die sowohl Helden als auch Meisterfiguren geraten können. Charakterschwächen, die dem Erzdämonen ein Tor in die Seele eines Suchenden öffnen können, werden im Kapitel **Die Saat der Finsternis** (Seite 193) dargestellt.

ABKEHR VON DER WELT

Viele Mystiker richten ihre Suche nach Innen und streben nach vergeistigten Bewusstseinszuständen. Dies ist ein Weg zur Erkenntnis, an dessen Ende visionäre Erlebnisse und inspirierende Erfahrungen stehen können. Manchmal aber wird die Abkehr zum Selbstzweck: Der Suchende flüchtet in Meditation und Entrückung, um sich den Problemen des Diesseits nicht mehr stellen zu müssen. Für Aufgaben, die in der Dritten Sphäre auf ihn

warten, ist er blind. Selbst wenn er Erkenntnisse erlangt, handelt er nicht, sondern verharrt in einer ewigen, ziellosen Suche.

ANWENDUNGSBEISPIELE:

● Ein asketischer Einsiedler ist der Wirklichkeit schon so fern, dass alle Visionen, die er in seiner Zuflucht empfangen hat, verloren gehen werden, da er mit niemandem darüber spricht. Störungen oder Ablenkungen empfindet er als lästerliche Angriffe. Selbst das Wissen, dass er sich früher oder später zu Tode hungern wird, hält ihn nicht auf, da er es als ultimatives Opfer empfindet.

● Die Geweihte einer kleinen, abgeschiedenen Gemeinde hat sich meditativen Bußübungen verschrieben. In ihrer Selbstversenkung vernachlässigt sie ihre geistlichen Pflichten und hält auch die Dörfler zu Fasten, Meditation und Geißelung an. Im nächsten strengeren Winter werden Hunger und Kälte einen guten Teil der geschwächten Gemeinschaft dahinraffen. Außerdem beginnen sich manche der verunsicherten Dörfler anderen Mächten zuzuwenden.

GEFANGEN IM ALTEN DENKEN

Manchen Traditionalisten oder Legalisten macht bereits der Gedanke an eine mögliche Veränderung Angst. Die Erschütterung der alten Ordnung hat ihren Glauben fast zerbrochen, und nun klammern sie sich an die Vergangenheit. Jedes Abweichen vom Althergebrachten ist ketzerischer Wahnsinn, der dazu führen wird, dass Praios endgültig seine schützende Hand von Kirche und Reich nimmt. Neue Ideen müssen unterdrückt oder besser noch ausgemerzt werden.

ANWENDUNGS- BEISPIELE:

● Das Weltbild eines angesehenen Gelehrten des Kirchenrechts zerbricht, als von einer möglichen Vierten Säule gesprochen wird. Für ihn ist das Rütteln am ewigen Dreiklang von Ordnung, Wahrheit und Recht ein Zeichen dafür, dass selbst höchste Kirchenkreise den wahren Weg verloren haben. Er hintertreibt jegliche Diskussion und trachtet danach, Schriften vernichten zu lassen, wenn sie die ‚gefährliche Irrlehre‘ zum Inhalt haben.

● Eine Predigerin versucht, Quanonspilger zur Umkehr zu bewegen: Das Licht ist erloschen und kann nur durch Praios' Gnade zu den Menschen zurückkehren. Es zu suchen, heißt, das Urteil des Götterfürsten anzuzweifeln. Außerdem müssen in dieser Zeit der Prüfung alle Kräfte darauf verwendet werden, das Vorhandene zu schützen. Jeder Gläubige, der suchend durch die Lande zieht, fehlt bei der Verteidigung von Tempeln gegen Angriffe des Widersachers.

SELBSTÜBERSCHÄTZUNG

Das Licht der göttlichen Inspiration kann einen menschlichen Geist blenden. Wer glaubt, den einzig wahren Weg gefunden zu haben, hält alles andere für falsch oder unzureichend. Schlimmer noch: Wenn das Feuer des Glaubens zu heiß brennt, rückt der Gedanke, dass man selbst einmal unrecht haben könnte, in weite Ferne. Selbstüberschätzung kann Anhänger jeder Strömung treffen – selbst der amtierende Heliodan fiel ihr vor Jahren zum Opfer, als er in seinem Stolz ein Greifenorakel falsch deutete, sich vor der Zeit zum Boten des Lichts ausrief und so die Zweite Kirchenspaltung auslöste.

ANWENDUNGSBEISPIELE:

● Ein idealistischer Braniborier zieht durch das Land und schlichtet Streitigkeiten, indem er aus tiefer Überzeugung nach seinem eigenen Gerechtigkeitsempfinden entscheidet. Er urteilt jedoch oft, ohne alle Fakten zu kennen. Mit den vor Ort geltenden Gesetzen beschäftigt er sich nur oberflächlich, und vorhandene Verträge erklärt er schnell für ungültig, wenn sie seinem Gefühl widersprechen. So produziert er immer wieder spektakuläre Fehlurteile, deren Auswirkungen erst offenbar werden, wenn er selbst bereits weitergezogen ist.

● Die Bekenner (Seite 226) beschreiten diesen Irrweg mit besonderer Beharrlichkeit. Ihr Glaube, den Makel der Kirche erkannt zu haben, macht sie blind für ihre eigenen Fehler, die sie schließlich in die Ketzerei führen.

BRUCH MIT DER ORDNUNG

Eine Zeit der Veränderung ermutigt manche, radikale neue Wege zu gehen. Was jedoch in der Tsakirche als notwendiges und göttergefälliges Handeln gilt, kann in einer auf Ordnung und Struktur angelegten Organisation wie der Praioskirche zu einer Katastrophe führen. Das völlige Zerschlagen der alten Ord-

nung hinterlässt keinen fruchtbaren Boden für neue Ideen, sondern nur Trümmer.

ANWENDUNGSBEISPIELE:

● Eine besonders fortschrittliche Prinzipistin predigt, dass Zauberei ein Mittel sein könnte, Erkenntnisse über den Verbleib des Lichts zu erlangen. Ihr Umgang mit Medien, Hellsehern und selbsternannten Orakeln spaltet die Gemeinde der Gläubigen und führt zu schweren Verwerfungen mit ihren Vorgesetzten. Dies bringt sie dazu, manche ihrer Kontakte fortan zu verheimlichen, was es zwielichtigen Gestalten erleichtert, sich ihr Vertrauen zu erschleichen und eigene finstere Pläne zu verfolgen.

● Auch hier sind die Bekenner als Beispiel zu nennen. Auf dem Höhepunkt ihrer Ketzerei verweigern sie dem Lichtboten den Gehorsam, lügen hinsichtlich ihrer Überzeugungen und verstecken sich hinter Decknamen und Geheimbotschaften vor der Inquisition. Damit haben sie nahezu alle Ideale ihres Glaubens verraten.



Verblendung

VERFÜHRUNG – DIE LÜGEN DES NAMENLOSEN

Während Blakharaz seine Präsenz in der Dritten Sphäre stärkt, ist auch der Namenlose nicht untätig. Der Dreizehnte verfolgt allerdings ein anderes Ziel als der Erzdämon: Ihm geht es nicht darum, Tempel zu zerstören oder Geweihte in die Niederhöhlen zu stürzen. Stattdessen will er Diener des Sonnengottes auf seine Seite ziehen und so seine Macht innerhalb der Gemeinschaft des Lichts ausweiten. Dieses Kapitel schlägt mögliche Strategien für die Diener des Namenlosen vor.

MOTIVATIONEN

Was sollte einen frommen Quanionspilger dazu bringen, sich dem Namenlosen zuzuwenden? In den Jahren der Queste stehen dem gefallenen Gott vor allem zwei Wege ins Herz der Sterblichen offen: Zweifel und Gier.

VERZWEIFLUNG

Seit dem Jahr des Feuers ist die Kirche an ihrer Basis erschüttert. Die heiligste Stätte des Sonnengottes wurde zerschmettert, sein wichtigster Talisman ist verschwunden. Der Einfluss der Dämonen nimmt zu, und die Macht der Geweihten reicht nicht aus, der Dunkelheit Einhalt zu gebieten. In dieser Zeit beginnen manche zu zweifeln, und das ist ein fruchtbarer Boden für die Lügen des Dreizehnten.

Die folgenden Argumente können Verzweiflung stärken:

● Die Verwüstung der Stadt des Lichts ist ein eindeutiges Zeichen, dass die Priesterschaft Praios' Gnade verloren hat. Der Gott hat sich abgewandt, die Orakel schweigen, die Dunkelheit rückt näher.

● Ohne das heilige Licht sind die Tage der Kirche gezählt. Jeder entweihte Tempel ist für immer verloren. Als der Talisman zum ersten Mal verschwand, war er für über 80 Jahre fort – bis dahin ist die Kirche vernichtet.

● Die Praioskirche predigte stets von der unerschütterlichen, ewigen Ordnung. Von ihr ist nichts geblieben. Wenn man nicht einmal den festen Säulen des Glaubens trauen kann, was bleibt dann?

● Warum führt Praios seine Anhänger nicht zum Licht? Will er es nicht, hat er also die Kirche tatsächlich aufgegeben? Oder kann er es am Ende gar nicht? Ist er seinem erzdämonischen Widersacher bereits unterlegen, ist das Licht zerstört? Oder treibt er ein grausames Spiel mit den letzten Getreuen, die ihm verblieben sind?

● Die Welt steht an der Grenze zwischen zwei Zeitaltern. Im Karmakorthäon, so weissagte der Allvogel 1021 BF, erringt ein neues Volk die Herrschaft über das Äon. Wer sagt, dass die Weltzeitenwende nur auf Dere beschränkt ist? Wenn es je eine Zeit gegeben hat, in der ein Gott sterben kann, dann leben wir mitten in ihr.

VERHEIßUNG

Auch wenn zu hoffen ist, dass es frommen Pilgern nicht um den Gewinn von Macht geht, so ist die Gier doch ein starkes Gefühl in vielen Menschen – und auch Praiosanhänger sind davor nicht gefeit. Einem gierigen oder ehrgeizigen Herzen kann der Namenlose folgendes bieten:

● In Zeiten des Umbruchs werden die Karten neu gemischt. Das rechte Wort in das richtige Ohr könnte wahre Wunder wirken und eine erstaunliche Karriere ermöglichen.

● Die Quanionsqueste bringt viele Geweihte dazu, sich mit Geschichte, Visionssuchen und theologischen Forschungen zu beschäftigen, statt sich um Kirchenpolitik zu kümmern. Ein abgelenkter Konkurrent ist leichter zu überholen oder auszuschalten.

● Die Macht und das Ansehen der Praiosgeweihten sind in letzter Zeit stark vermindert worden. In manchen Gegenden verhöhnt und verlacht man sie. Doch wer dem Gott der Herrschaft dient, der ist zum Herrschen bestimmt, und seine Feinde werden vor ihm im Staub kriechen.

● Um herrschen zu können, muss man stark sein, doch Praios ist geschwächt, kaum in der Lage, seine zerbröckelnde Kirche zusammenzuhalten. Es wird Zeit, dass ein neuer König der Götter seinen Platz einnimmt – einer, der diesen Titel vom Anbeginn der Zeit an trug.

WEGE DER VERFÜHRUNG

Im Gegensatz zu Blakharaz ist der Namenlose ein Meister der Subtilität, und auch seine Diener sind in der heimlichen Verführung bewandert. Schließlich wird sich niemand dem Dreizehnten verschreiben, weil ihn eine schwarzberobte Gestalt in einer Seitengasse anspricht. Die folgenden Mittel stellen Beispiele für das indirekte Vorgehen des Namenlosen dar.

● Anhänger des Namenlosen verbergen seit Jahrhunderten Lügen in geistlichen Schriften. Sie verfassen Fälschungen von verschollenen Texten und Apokryphen (Quellen, die nicht in den Kanon der Amtskirche übernommen wurden) und sorgen dafür, dass sie zum passenden Zeitpunkt aufgefunden werden. Im Kapitel **Lichtblicke** finden Sie mit der **Falschen Offenbarung des Lichtvogels** ein Beispiel für einen solchen Text.

● Hinter Zufällen verbirgt sich mitunter eine lenkende Hand: Statt direkt Kontakt mit jemandem aufzunehmen, der verführt werden soll, agieren die Diener des Dreizehnten hinter den Kulissen. Sie arrangieren „glückliche Fügungen“, die Reisen in bestimmte Richtungen erleichtern, das Opfer mit „wohlmeinenden Fremden“ in Kontakt bringen oder es in dem Glauben bestärken, dass auf seinem derzeitigen Weg der Segen der Götter liegt. Mit derselben Konsequenz sorgen sie dafür, dass tatsächlich hilfreiche Schriften oder Personen leider gerade nicht zur Verfügung stehen – und dabei schreken sie vor nichts zurück.



● Anstatt ein Opfer direkt anzusprechen, ist es oft wirksamer, es zufällig ein Gespräch belauschen zu lassen, in dem es hört, was der Dreizehnte es hören lassen will. Ein wenig direkter, aber immer noch unauffällig ist es, als zufällige Wegbekanntschaft aufzutreten und nebenbei gewisse Themen aufzubringen (etwa, indem ein „verzweifelter Pilger“ einen Geweihten um Trost bittet und mit jeder seiner Fragen die Zweifel seines Gesprächspartners schürt).

● Höhere Diener des Namenlosen, allen voran Zadig von Volterach, können in die Träume eines anderen eindringen und ihn dort mit Bildern der Verzweiflung quälen oder verheißungsvolle Visionen senden.

АНГЕВОЋЕ

Der Namenlose hat einiges anzubieten. Da gerade bei Quanonspilgern offene Versprechungen von Gold, Macht und Einfluss kaum auf fruchtbaren Boden fallen werden, finden Sie hier eine Auswahl von Dingen, die zur rechten Zeit eher einen Anreiz darstellen könnten.

● Die Quanonisqueste ist eine Suche nach Erkenntnissen, daher ist Wissen ein kostbares Gut. Ein geschickter Diener des Namenlosen sorgt dafür, dass die Helden größere Mühen auf sich nehmen müssen, um in den Besitz seiner Lügen zu gelangen, die dadurch noch wertvoller erscheinen.

● Auf einer gefährlichen Queste ist hilfreiche Ausrüstung willkommen. Artefakte (magischer oder karmaler Natur) können als Lockmittel verwendet werden, eignen sich aber auch dazu, dem Opfer etwas unterzuschieben, das es später in Schwierigkeiten bringt.

● Hilfe in großer Not anzubieten, stellt eine beliebte Taktik dar. So könnte ein Zweckbündnis gegen Blakharaz vorgeschlagen werden, denn schließlich will der Erzdämon die Schöpfung zerstören, während der Namenlose – bei allen Differenzen mit der Gemeinschaft der Zwölf – immer noch ein Gott ist, der die Welt erhalten will (um sie selbst zu unterjochen). Alternativ können Anhänger des Dreizehnten von sich aus helfend eingreifen und zunächst ihre Motivation verheimlichen. Erst später wird ein Gegengefallen erbeten, oder die Helfer offenbaren ihre wahre Identität, um dem Opfer klarzumachen, dass es ohnehin bereits mit dem Namenlosen im Bunde steht.

ІМ ПУРПУРПЕП ПЕЋЗ

Sobald die ersten Schritte getan sind, arbeiten die Diener des Dreizehnten daran, das Opfer in ein Netz aus Lügen und Zwängen zu verstricken. Dabei gehen sie in der Regel wie folgt vor:

● Sie säen Zwietracht zwischen dem Verführten und seinen alten Freunden und Verbündeten. Auf der einen Seite sorgen sie dafür, dass das Opfer seinen Verbindungen misstraut (indem sie Briefe abfangen, Gerüchte in Umlauf bringen oder Hinweise auf Verfehlungen fälschen). Gleichzeitig schwärzen sie den Verführten mit den selben Mitteln bei seinen Freunden an, um ihn so seiner alten Welt zu entfremden.

● Wo dies nicht möglich ist, weil die Bande zwischen dem Opfer und einer vertrauten Person zu stark sind, wird diese entführt, selbst korrumpiert oder getötet. Im letzteren Fall ist es eine bevorzugte Taktik, den Tod wie einen Unfall oder Selbstmord aussehen zu lassen, an dem der Verführte die Schuld trägt.

● Während die Diener des Namenlosen das Opfer isolieren und stärker an sich binden, schaffen sie vorsorglich belastende Umstände, die sie später ausnützen können: Sie fordern Pfänder, lassen Abmachungen schriftlich festhalten und sorgen dafür, dass achtbare Zeugen beobachten, wie das Opfer zu einem Treffpunkt in einer zwielichtigen Gegend aufricht. Ein Brief, den der Verführte an einen Anhänger des Namenlosen geschrieben hat, wird sorgsam aufbewahrt. Genauso ist das Unterschieben von belastenden Dokumenten oder Gegenständen möglich.

Wenn das Netz eng genug geworden ist, wird es zugezogen. Dies kann auf verschiedene Arten geschehen:

● **Erpressung.** Dem Verführten wird klar gemacht, dass man ihn jederzeit als Anhänger des Namenlosen aufdecken könnte. Um sein Leben zu retten, gibt es nur eine Möglichkeit: Den letzten Schritt zu tun und auf die Seite des wahren Götterkönigs zu wechseln.

● **Anzeige.** Die sorgsam vorbereiteten Beweise werden der Inquisition oder der weltlichen Obrigkeit in die Hände gespielt. Wenn die Diener des Namenlosen keine Hoffnung mehr haben, das Opfer bekehren zu können, lassen sie auf diese Weise einen Gegner des Dreizehnten von seinen ehemaligen Verbündeten vernichten. Falls aber die Möglichkeit besteht, den Verführten in höchster Not zum Überlaufen zu bewegen, arrangiert man eine Möglichkeit, das Opfer in letzter Sekunde vor den Häschern zu retten, falls es bereit ist, den Preis dafür zu zahlen.

● **Konfrontation.** Dem Verführten wird klar gemacht, wie lange und auf welche Weise er dem Namenlosen bereits in die Hände arbeitet. Man macht ihm weis, durch sein Tun würde seine Seele ohnehin in die Niederhöllen fahren. Wäre es da nicht besser, sie dem Einzigem anzuvertrauen, der sie jetzt noch retten kann? Falls das Opfer, anstatt auf das Angebot einzugehen, an der Offenbarung seiner Sünde zerbricht, dem Wahnsinn verfällt oder sich der Inquisition stellt, ist das immer noch ein brauchbarer Erfolg.



ΑΠΗΛΑΓ II – LICHTBLICKE

ΑΒΕΠΤΥΡΙΣΧΕ ΣΧΡΙΦΤΕΝ

In diesem Kapitel sind Schriftstücke und Quellen zusammengestellt, die Quaniumspilger auf ihrer Suche entdecken

können – in Bibliotheken, Kirchenarchiven, bei Privatgelehrten oder als Lohn am Ende eines eigenen Szenarios.

DAS SUMYRDALUN-TRAKTAT

TRACTATUS 'DE NATURA ET ORIGINE VERBI SUMYRDALUN'

(Auszüge, übersetzt aus dem Bosparano)

[...] Ein wichtiges Ergebnis scheint zu sein, dass der Begriff wohl keine konkrete Person, keinen bestimmten Ort bezeichnet. Die Hoffnung auf einen so deutlichen Hinweis war verfrüht, die Wahrheit liegt tiefer: In den Wörtern im Innern des Wortes, wohl verborgen wie ein Keim, wie Samen in einer Frucht.

[...] Aus dem Vorhergegangenen folgt, dass die Sprachen der Tulamiden, der Nivesen sowie der Angroschim keine Aufschlüsse zur Deutung versprechen. Konzentrieren wir uns also fernerhin auf das Bosparano, das Aureliani sowie deren Wurzeln in den güldenländischen Ursprüngen.

Aus dem Stamm *su* klingt der Name der Urriesin SUMU: Welt, Leben, Ursprung, Schöpfung sind übliche Bedeutungen. Eine Verschleifung mit der zweiten Silbe ist wahrscheinlich: Sumu-Myr, in altem Aureliani leicht als Su'Myr denkbar. [...]

Dies bringt uns zur zweiten Silbe: *myr*, im Aureliani das Wort für ‚Stern‘ (bosp. *astra*), weist auf das Göttliche hin – in vielen Zusammenhängen jedoch auch auf die Sternkraft. Die Lamea-Expedition brachte uns das Wissen um Ea'Myr, den ‚Stern der Alten‘, ein sagenhaftes Drittes Auge. Sollte dann Su'Myr der Stern (oder das Licht) der Welt sein? Weltenfunke, Kraft aus dem Ursprung, eine

Zusammenziehung, die für die frühesten Quellen typisch scheint? Oder bleiben wir streng in der aurelianischen Grammatik, was eine Deutung in Richtung ‚Die Welt mit dem (oder durch den) Stern‘ nahelegen würde?

Im Stamm *da* schimmert das bosparanische *dan* (Gabe, vgl. den Namen Praiodan) hervor: geben, schenken, bringen. Bleiben wir bei dieser Sprache, so erkennen wir in *lun* unschwer eine neuzeitliche Verschleifung von *lumen*, das Licht: Das Ziel der Suche.

Verbleiben wir jedoch im Aureliani und seinen Wurzeln, erblicken wir *da(i)*, das Böse, Nicht-Sein, gefolgt von *lysein*, dem im Passiv der Stamm *lun* zu eigen wird: lösen, befreien, erlösen.

[...] So ergeben sich nun zwei grundlegende Ansätze: An den Regeln des Aureliani festhaltend, wie es in der Liturgie noch heute von Bedeutung ist, scheint das Wort des Heiligen Orakels uns zu sagen: „Die Welt wird durch den Stern vom Bösen erlöst“. Sehen wir in den Silben des Wortes jedoch einen Pfad, der vom ältesten Aureliani bis zum jüngsten Bosparano, vom Ursprung unserer Sprache bis fast in heutige Zungen führt, so hören wir: „Aus dem Urfunken (dem Licht der Welt) wird das Licht zurückgebracht“. Wenn wir für das Ende der Deutung bereits Regeln der garethischen Grammatik anlegten – und so den ‚Pfad‘ tatsächlich bis in unsere Zeit ausdehnen – würde daraus sogar: „... bringen sie das Licht zurück“.

Mögliche Fundorte: Diese erste fundierte Auseinandersetzung mit dem rätselhaften Wort SUMYRDALUN wird 1032 BF von dem Elenviner Schrifgelehrten Lumin Ehrwald (Seite 212) verfasst. Helden, die selbst nach den Ursprüngen des Wortes forschen, können mit Lumin zusammentreffen, seine Forschungen unterstützen und ihn vor Anschlägen der Gegen-

seite bewahren. Ab Phex 1032 BF ist das Traktat in interessierten Fachkreisen bekannt. Alternativ kann es auch das Ergebnis der Forschungen eines sprachkundlichen Helden sein.

Bedeutung in der Queste: Die zweite Deutung trifft genau ins Schwarze: Aus dem Licht der Welt (aus Praios' Gnade) bringen die Auserwählten das Licht zurück.

DIE WARNUNG DES WANDERPREDIGERS

„Heute steht ihr und gafft, wenn Ihr Dämonen aus Stroh verbrennt! Wie kleine Kinder jubelt ihr und meint, dass so die Finsternis bezwungen wird! Und dann geht ihr und prasst, und schmaust und singt, als gäbe es kein Morgen! Doch ich sage euch: die Finsternis ist unter uns! Seit Jahren ist das Licht erloschen, das unser Herr Praios, dreifach heilig, uns schenkte, und ebenso lang schleicht sich die Dunkelheit in die Welt! Seht ihr nicht, wie in den Landen, auf die der Schatten der Niederhöhlen fiel, die Diener der Widersacher frohlocken? Gellen in euren Ohren nicht die Namen der Feinde der Zwölfe, die man heute im Munde führt, als wären es einfache Schimpfwörter? Seht ihr nicht, wie die Heilige Ordnung Alverans wankt, wie sich Risse auftun in den Festen und Bollwerken, mit denen die Zwölfe uns schützten seit dem Anbeginn der Welt? Doch ihr, unbekümmerte Narren, ihr wähnt euch sicher in eurer Einfalt!

Der Schwarze Mann, dreifach unheilig und verflucht, streckt seine Klauen nach euch Sündern aus! Sein unreiner Same vergiftet die Welt, verdirbt die Herzen, verzerrt die Wahrheit, spottet dem Recht! Und ihr

bereitet ihm auch noch den Weg, wenn ihr euch abwendet von den Zwölfen und ihren Heiligen Geboten, wenn ihr sündigt, und müßig seid, und feige und träge, statt mit all eurer Kraft zu streiten gegen die Dunkelheit und ihre Diener! Jedes Herz, das wankt, jeder Geist, der sich verbotenen Lügen öffnet, anstatt die Ewige Wahrheit des Herrn Praios zu erkennen und zu preisen, spielen ihm in seine krummen, klauenbewehrten Hände. Jedes Schwert, das rostet, statt gegen die Feinde der Zwölfe geführt zu werden, jede Zunge, die schmeichelnde Ränke spinnt, statt auszusprechen, was ans Licht muss, fördern seine Gier, seine Macht, seine Verderbtheit! Und je größer die Risse werden, je stärker die Finsternis, desto leichter bohren sich die Finger des Schwarzen Mannes in die Ordnung der Welt, nicht länger muss er warten, dass Sünder und Narren ihn rufen. Nein, er sendet sein unheiliges Gezücht aus, sein Werk zu tun und seine Lügen zu verbreiten, schickt Falschheit, Hass und Rachsucht, seine Kinder, auf deren, dass sie wandeln in den Schatten und sich nähren an der Schwäche der Menschen!“

Mögliche Fundorte: Offiziell stammt diese Predigt von Bruder Sonnlieb (Seite 213), einem Greifenfurter Laienprediger, der frühzeitig die von Blakharaz ausgehende Bedrohung erahnte und der Anfang 1033 BF von der Hand der Rache ermordet wurde (**AB 140**). Sie kann auch einem anderen Wanderprediger oder mahnendem Einsiedler in

den Mund gelegt werden oder in kirchlichen Aufzeichnungen auftauchen.

Bedeutung in der Queste: Eine nur allzu wahre Warnung über das Wirken des Erzdämonen und die Art, wie er sich in schwache Seelen einschleicht (siehe das Kapitel **Versuchung – Die Macht des Erzdämonen**).

QUANIONS VERSCHOLLENE PREDIGT

VON DEN VIER SÄULEN

(übersetzt aus dem Bosparano)

Gewiss ist, dass wir drei Säulen des Glaubens kennen: Die göttliche Ordnung, auf der alles ruht, die göttliche Wahrheit, die den Willen des Herrn offenbart, und das göttliche Recht, durch das unser Leben nach Seinem Willen und seiner Wahrheit geordnet sein muss. Doch als ich in Dunkelheit wandelte und nach dem Lichte suchte, da fragte ich: Ist nicht die Kirche des Herrn Praios gleich Seinem Hause auf deren? Und hatte mein Vater mich nicht gelehrt, dass man vier Stützen brauche, um ein festes Fundament für ein Haus zu schaffen? Da

befiel mich Zweifel, und ich dachte: ‚Wie kann das sein? Fehlen wir im Glauben, fehlen wir in der Erkenntnis? Ist das Haus des Herrn unvollständig? Verwirrt der Widersacher meinen schwachen Geist?‘ Und ich richtete meinen Blick nach innen, um mich zu prüfen und nach dem Fehl zu suchen, der mich schwach und zweifelnd machte.

Und da verstand ich: Drei sind offenbar, für jeden zu sehen, wie wir so oft den Großteil der Wahrheit klar vor Augen sehen. Doch um das Ganze zu erkennen, um die Vierte Säule zu begreifen, muss der Gläubige sich auf die Suche begeben [...]

Mögliche Fundorte: Das Fragment einer dem Heiligen zugeschriebenen Predigt aus dem Jahr 139 BF ist eine würdige Entdeckung am Ende einer eigenen Queste. Wenn Sie es nicht durch die Helden finden lassen wollen, wird es durch

andere Quanonspilger in langer und mühseliger Arbeit rekonstruiert.

Bedeutung in der Queste: Eine der wichtigsten Quellen für die Suche nach der Vierten Säule (Seite 227).

DAS LEBEN DES HEILIGEN QUANION

VITA QUANIONIS - DIE LEGENDE DES HEILIGEN QUANION

Neunundsiebzig Jahre waren nach dem Untergang Bosparans vergangen, und noch immer blieb das Ewige Licht des Herrn, von der frevelnden Kaiserin aus ihrer Hauptstadt verbannt, den Menschen versagt. Da geschah es in dieser schwarzen Zeit, dass in Beilunk ein Knabe geboren wurde. Sein Name war Quanon Steinhauer, denn er war der Sohn eines Steinmetzes. Und als Quanon fünfundzwanzig Jahre alt war, da sah er, wie im Haus des Sonnengottes die Gläubigen klagten und flehten. „Ich gehe und hole das Licht zurück!“, sprach der junge Mann da.

Quanon suchte in den Ruinen Bosparans, doch jede Spur war mit dem Untergang der Stadt verloren gegangen. Da zog er als Pilger zum heiligen Orakel von Baltäa, wo ihm ein Weisspruch nach dem Willen Praios' zuteilwurde. „Dein Weg wird dich an vier Grenzen führen, und du sollst vier Wahrheiten erkennen.“, so sprach das Orakel. Voller Hoffnung reiste Quanon weiter, nach Süden in das Land der Ersten Sonne. Meile um Meile legte er bei seiner Suche zurück, und niemals verzagte er

oder verlor die Hoffnung. „Es muss einen Grund haben, dass der Herr Praios Sein Licht vor uns verbirgt!“, so sprach er stets.

Bis an die Ränder der Welt führte ihn sein Weg, acht lange Jahre währte seine Suche. Und dann, als alle ihn verloren glaubten, kehrte Quanon nach Beilunk zurück. Die gleißende Gnade des Herrn umgab ihn, und in seinen Händen trug er das Heilige Licht. Noch am selben Tage empfing er die Priesterweihe.

Vielen Tempeln brachte Quanon den Segen des Lichts, bis es schließlich in Gareth seinen von Praios bestimmten Platz einnahm. Sein Finder jedoch, den das Volk schon einen Heiligen nannte, zog sich im Jahre 126 in die Goldfelsen zurück, um in der Stille einer Einsiedelei die Gnade des Herrn zu preisen.

Zwölf Jahre später, als die Erhabene Dimiona Praiodai I. gestorben war, berief der Wille des Sonnengottes Quanon zum Boten des Lichts, und er ward geheißten Quanon Praiopol I., „der von Licht Erfüllte“. Nach acht Jahren als höchster Diener Praios' auf Erden rief der Sonnengott den Heiligen schließlich im Jahre 146 in sein Paradies. Seine Gebeine ruhen in der Gruft der Lichtboten zu Gareth.

Mögliche Fundorte: Verbreitet; in vielen Tempeln oder Bibliotheken erhältlich. Wortgleich im Praios-Vademecum abgedruckt.

Bedeutung in der Queste: Wer auf den Spuren St. Quans wandelt, könnte sich schon frühzeitig für das Leben des

Heiligen interessieren. Quanon suchte acht Jahre lang und reiste bis an die Ränder des Kontinents – so, wie es auch die Helden tun werden. Der Text der Legende dient außerdem im Szenario **Mord im Sonnenlicht** als Schlüssel für eine codierte Nachricht.

DIE FALSCHER OFFENBARUNG DES LICHTVOGELS

DIE OFFENBARUNG DES LICHTVOGELS

Vollendet ist das Zeitalter, das der Allgott hat werden lassen. SUMUs entschwindender Atem ist erneut schwächer geworden. Der Ring der Feinde zieht sich enger.

Die Völker haben ihr Schicksal erfüllt. Ausgesät wurden sie, erblüht sind sie, die Ernte Ihrer Seelen wurde eingebracht. Ihre Myriaden sind in die höheren Sphären aufgestiegen. Die gereiften Seelen stehen bereit, die Reihen der Schöpfung zu stärken.

Eine neue Rasse ist ausgesät. Ihr gehört das neue Zeitalter. SUMUs Atem geht schneller, und schneller werden sie leben. Wenig Zeit bleibt ihnen, ihr Schicksal zu erfüllen. Sie werden die Ketten abschütteln und sich erheben. Ausgesät sind sie, erblühen werden sie, die Ernte ihrer Seelen wird eingebracht werden.

Der Allgott ist des Wachens müde geworden. Es ist Zeit, dass der Große Schlaf über LOS kommt. Es ist Zeit für das Karmakorthäon, die Weltzeitwende. Es ist Zeit, dass der Blick des LOS in Satinavs Kerker fällt. Es ist Zeit, dass die Zeit ihren Lauf nimmt.

Hört, ihr Sterblichen des neuen Zeitalters. Euch ist bestimmt, das Schwarze Auge zu bewahren, wenn das Auge des Lichtes sich für immer geschlossen hat. Wenn die Zeit der Welt sich wandelt, kann ein jeder Herrscher fallen. Euch ist bestimmt, eine neue Herrschaft zu errichten, wenn die alte Ordnung vernichtet ist.

Elf Zeitalter sind gegangen. Erkennt das zwölfte - denn in ihm wird ein neuer König des Zwölfkreises erkoren. LOS ist mit euch, weil ihr mit LOS seid.



Mögliche Fundorte: Die wahre Offenbarung des Lichtvogels wurde den Konzilsmagiern im Raschtulswall im Jahr 1021 BF zuteil, sie verkündete die Weltzeitenwende, das Karmakorthäon. Die obenstehende Version ist eine Verfälschung des Originals. Angeblich unterdrückte die Praioskirche diesen „wahren“ Wortlaut. Um die Prophezeiung interessanter zu machen, sollte sie unter großen Mühen entdeckt werden.

Bedeutung in der Queste: Ein Beispiel für die im Kapitel **Verführung – Die Lügen des Namenlosen** erwähnten, von Anhängern des Dreizehnten verbreiteten Schriften. Diese ketzerische Version kann Zweifel und Zwietracht säen, immerhin scheint sie zu verkünden, dass das Licht niemals zurückkehren wird und die Weltzeitenwende Praios' Herrschaft über den Zwölfkreis beendet. Angehörige anderer Kirchen könnten die Gelegenheit nutzen wollen, die Vorherrschaft des Praioskultes zu brechen.

AUS GAZETTEN UND PERIODIKA

Im Lauf der Jahre berichten verschiedene aventurische Zeitungen über Ereignisse, die mit der Queste in Zusammenhang stehen. Die wichtigsten dieser Artikel sind nachstehend für Sie zusammengefasst abgedruckt und können als Handouts in der Kampagne dienen.

Furcht vor der Ewigen Nacht

GARETH: Hilberian Praiogriff II., Bote des Lichts, trägt sich seit Jahresbeginn mit dem Gedanken, jeden existierenden Praiostempel zu besuchen.

Tatsächlich haben sich seit dem Ingerimm 1027 BF seltsame und bedenkliche Vorfälle gehäuft, die darauf hindeuten, dass verschiedene finstere Mächte nachdrücklich und auf unterschiedliche Art und Weise versuchen, die Tempel zu entweihen. So war nicht zuletzt sogar von mehr oder weniger unverhüllten Angriffen auf bedeutende Tempel zu hören.

Die Sonnenlegion hat ihre Kräfte bereits auf die Tempel verteilt und ist mittlerweile bis an die Grenze zur Selbstaufgabe mit deren Schutz beschäftigt. Der *Rat des Lichts*, das oberste Gremium der Praioskirche, riet dem Boten des Lichtes eindringlich davon ab, die heiligen Orte persönlich in Augenschein zu nehmen. Der Wahrer der Ordnung Mittellande, Pagol Greifax, schlug vor, dass stattdessen Lechmin Lucina von Hartsteen, die vormalige Illuminata von Greifenfurt, ihre Kontemplation im Kloster *Arras de Mott* mit dieser Mission beenden solle.

Datierung: Aventurischer Bote, Praios 1032 BF; ursprünglich erschienen im **AB 135**.

Verwendung: Benennt frühzeitig die Bedrohung, die von dämonischen Angriffen auf Tempel ausgeht und bringt Lechmin von Hartsteen aktiv in die Queste.

Ratlos

Das Schicksal von Amando Laconda da Vanya ist uns noch immer unbekannt. Im Efferd 1032 BF waren Gerüchte aufgekommen, dass er im Koscher Dunkelwald zu Schaden oder gar zu Tode gekommen sei.

Mittlerweile findet eine eingehende Untersuchung der Vorfälle unter Vorsitz des Wahrers der Ordnung Mittellande, Pagol Greifax von Grafenfels, statt. Bisher gibt es noch keine offizielle Verlautbarung zu den Vorfällen, dafür ranken sich eine Vielzahl kurioser Gerüchte um eine niederträchtige Täuschung und Verwirrung des Sonnenzuges durch Hexen- oder gar Echsenmagie.

Die Heilige Inquisition der Praioskirche wird gegenwärtig von den Geheimen Inquisitionsräten geleitet, aber es scheint, dass der Bestand der 865 BF gegründeten Inquisition als Institution gefährdet ist. Von vormals 132 Ordentlichen Inquisitionsräten hat kaum die Hälfte die brisante Zuspitzung der Bedrohung durch Paktierer und Dämonen in den vergangenen Jahren überlebt, und auch Satinav fordert seinen Tribut von greisen Inquisitoren. Sorgfältige Auswahl von Nachfolgern und deren fundierte Ausbildung findet nur noch selten die nötige Aufmerksamkeit, da unaufhörlich Fälle von höchster Dringlichkeit anliegen. Vereinzelt sind Tempelvorsteher trotz strenger Regularien dazu übergegangen, sogenannte Inquisitoren auf Zeit für jeweils eine spezielle Aufgabe einzusetzen. Hilfskräfte und Bedeckung werden häufig gegen Gold angeworben, da die Sonnenlegion sich verstärkt dem Schutz des Allerheiligsten der Praiostempel widmet und große Teile des Ordens vom Bannstrahl Praios' derzeit in der Mark Beilunk gegen die Nekromanten im Norden und Haffax' Schergen im Osten vorgehen.

Datierung: Aventurischer Bote, Praios 1033 BF; ursprünglich erschienen im **AB 139**.

Verwendung: Thematisiert das Verschwinden von Amando Laconda da Vanya (im Zuge des DSA-Computerspiels **Dra-**

kensang, 2008), dem die Helden im Szenario **Zerbrochen (AB 144)** auf die Spur gehen können; der Zustand der Inquisition ist stellvertretend für eine erschütterte und geprüfte Kirche.

Alter Schrecken neu erwacht?

Beunruhigende Nachrichten erreichen uns dieser Tage aus dem vor dem Orkensturm so blühenden Gashok. Schon einige Monde liegen die Ereignisse zurück, dennoch können wir erst jetzt davon berichten, sind doch die Nachrichtenwege aus dem Svellttal weit. Wie es scheint, ist ein Schrecken wieder erwacht, den man seit über zwanzig Jahren überwunden glaubte. Wir erinnern uns: In jenen Tagen herrschte nach dem Einfall der Schwarzpelze in die Stadt das Chaos. Raubend und plündernd zogen die Orks durch die Straßen, von Haus zu Haus. Auch die Tempel blieben nicht verschont: Priester, die sich nicht versteckten oder flohen, wurden erbarmungslos niedergemacht und den finsternen Götzen der Orken geopfert. Große Teile des Tempels des Praios standen schon in Flammen, als die Eroberer die Tore des Borontempels einschlugen und über die wehrlosen Priester herfielen. Doch der von den Dualisten als finsterner Gott verehrte Boron machte seinem Namen alle Ehre: Kaum war das Morden an seinen Geweihten vorüber, ließ er die Türen und Fensterläden seines Hauses zuschlagen. Nur kurz hämmerten die eingeschlossenen Schwarzpelze dagegen, dann begann das Schreien und Heulen, einzig begleitet von geisterhaftem Flackern im Inneren des Gotteshauses. Nach Stunden erst schwangen die Tore wieder auf und ein einzelner Ork stolperte vom Grauen gezeichnet heraus. Sein Pelz war schlohweiß und blutverkrustet, seine Krallen gesplittert. Tagelang wälzte er sich in finsternen Träumen, nicht in der Lage, seinem Entsetzen Ausdruck zu verleihen, denn seine Zunge war ihm herausgerissen worden.

Seitdem wagte kein Schwarzpelz mehr den Tempel zu betreten und auch den Dualisten ward es strengstens verboten, die Hallen ihrer zornigen Götter zu besuchen. Bis vor kurzem sorgten diese Maßnahmen auch für Ruhe.

Doch nun scheint der Schrecken zurückgekehrt. Wie einige Reisende uns kürzlich berichteten, wurden im Phex des letzten Jahres die Bewohner Gashoks erneut aus dem Schlaf geschreckt, als die Fensterläden und Türen des Borontempels mit lautem Knall zuschlugen. Wieder waren diese fest verschlossen, wieder drang geisterhaftes Flackern durch Ritzen und Spalten. Grünes Famerlorsfeuer brannte in schritthohen Lohen auf dem Dach und das Heulen und Klagen tausender gemarterter Seelen soll aus dem Inneren zu hören gewesen sein. Der Spuk fand erst ein Ende, als der Schild des Herrn Praios den nächsten Tag zu erhellen begann. In jenen Morgenstunden fand man im Garten des Tempels die beiden orkschen Wächter, die den Zugang bewachen sollten. Ihre Klauen hatten sich tief in den Hals des jeweils anderen gegraben. Noch immer waren ihre Schnauzen zu hasserfüllten Fratzen verzogen. Das Seltsamste war jedoch eine Blume, wie sie hierzulande noch niemand gesehen hatte. Mit großen, goldenen Blütenblättern, die von innen heraus leuchteten, wuchs sie genau zwischen den beiden Toten empor.

In abergläubischer Furcht – oder seltener Weisheit – ließ der Kommandant der Orken das Gittertor des Tempelgartens mit einer schweren Eisenkette versperren und verdoppelte die Bewachung des Unheilsortes. Ob es noch weitere Opfer im Inneren des Boronshauses zu beklagen gibt, kann niemand sagen. Von der Bevölkerung wird jedenfalls niemand vermisst und die Schwarzpelze sprechen seit jeher nicht über ihre Verlorenen. Mancher Alteingesessene munkelt jedoch, die Schreckensnacht sei ein Zeichen, dass man sich endlich der verhassten Besatzer entledigen solle. Wollen wir hoffen, dass die Gashoker sich nicht zu Taten verleiten lassen, die uns allen das Leben mit den Schwarzpelzen schwerer machen.

Datierung: Aventurischer Bote, Praios 1033 BF; ursprünglich erschienen im **AB 140**.

Verwendung: Kann die Helden auf das Freibrechen von Bal'Irhiadh aufmerksam machen und als Einstieg für das Szenario **Durch Dunkelheit zum Licht** dienen.

Von Licht und Wahrheit

Der Bote des Lichts ruft die Kirche zum Konzil

GARETH. Der Erhabene Hilberian Praiogriff II., der Bote des Lichts, rief all jene, die das Streben nach Wahrheit und Licht vereint, nach Gareth, um dort

die bisherigen Erfolge der Queste zu besprechen, aber auch, um tiefgreifende Fragen des Glaubens mit hohen Vertretern der Gemeinschaft der Sonne zu erörtern.

Zahlreiche Geweihte folgten dem Ruf des Heliodan und versammelten sich in der Stadt des Lichts, die – beschädigt, aber keineswegs zerstört – wie ein steinernes Sinnbild der Kirche anmutete. Eine starke Gesandtschaft aus Beilunk brachte die Grüße der Fürst-Illuminierten Gwidüthena von Faldahon, aus dem Horasreich reiste Luminifactus Staryun Loriano höchstselbst an, um für die Prinzipisten zu sprechen, und eine prunkvolle Delegation aus Elenvina, von Seiner Exzellenz Jorgast von Bollharscht-Schleiffenröchte angeführt, repräsentierte das neue Zentrum der Kirchenverwaltung. Auch Seine Eminenz Amando Laconda da Vanya, der so lange verschwundene und erst Anfang dieses Jahres – nach einer Prüfung durch die Inquisition, wie es heißt – wieder eingesetzte Großinquisitor folgte dem Ruf des Lichtboten, ebenso wie dessen Legatin Lechmin von Hartsteen. In der Schar der Pilger stach ein bekanntes Gesicht heraus: Hochwürden Goswyn von Wetterau, Suchender der ersten Stunde, der – sichtlich von den Strapazen einer kürzlichen Reise in südliche Lande gezeichnet – dem Boten des Lichts über seine letzten Erkenntnisse berichten wollte.

Fragen des Glaubens

Die Versammlung dauerte göttergefällige zwölf Tage, die erfüllt waren vom gemeinsamen Gebet, aber auch von hitzigen Disputen, wie man sie sonst eher von der Hesindekirche kennt. Allein drei Tage lang ging man der Frage nach, was – neben dem Dreiklang aus Wahrheit, Ordnung und Recht – die „Vierte Säule der Kirche“ sein könnte, von der manche Visionen der Quanionspilger künden. „Hoffnung!“, sagten viele der Mystiker, „Pflicht!“, riefen dagegen die Beilunker. „Demut!“, meinten die Braniborier, „Fortschritt!“, sprachen die Prinzipisten, „Reinheit!“, hielt ein Büsser des Bannstrahl-Ordens dagegen. Und auch wenn die Versammlung keine endgültige Antwort fand, sprachen viele davon, dass schon das Stellen dieser Frage einen großen Schritt bedeutete.

Dass es keineswegs nur die hohen Vertreter der Kirche sind, denen höhere Erkenntnisse zuteilwerden, zeigte eindrucksvoll der Bericht eines einfachen Pilgers, der den Versammelten in bewegenden Worten von einer Vision kündete, in der Sankt Quanon selbst ihn getröstet und ihm neue Zuversicht für seine Suche gespendet hatte. Und viele in der strahlenden Halle nickten ergriffen, als sie aus seinem Mund die Worte des Hei-

ligen vernahmen: „Bei allem, was du denkst, sagst und tust, strebe nach der Gerechtigkeit in deinem Herzen!“

Streben nach Wahrheit

Am siebenten Tage kam es beinahe zu einem Eklat, als der Illuminatus Jorgast die Prinzipisten ob ihrer Duldung gewisser Formen der Zauberei der Ketzerei zieh. Luminifactus Staryun hielt dem entgegen, dass es Zeiten gegeben habe, in denen die Kirche danach trachtete, Madas Gabe der Ordnung Praios' zu unterwerfen, statt sie vom Antlitz Deres zu tilgen. Manch einen machte seine Rede zumindest nachdenklich, auch wenn die Beilunker nachdrücklich darauf verwiesen, welch offensichtliche Billigung durch den Herrn Praios ihr Weg erfahre, mit dem heiligen Arcanum Interdictum als greifbares Zeichen. Und auch wenn der Vorwurf der Ketzerei für den Augenblick fallen gelassen wurde, sprach der Heliodan doch, dass die Lehren der Prinzipisten genauestens zu prüfen seien, auf dass sich keine Irrlehre einschleiche.

Bisweilen, wenn die Standpunkte unversöhnlich schienen, sah alles zum Boten des Lichts, damit er kraft seines Amtes entscheide, was Wahrheit sei. Doch der Erhabene sprach: „Uns ist eine Suche nach dem Göttlichen aufgetragen – nach der unendlich reinen Wahrheit. Welcher Mensch will von sich behaupten, dass er ihren ganzen Umfang begreifen kann? Und wie sollten wir dann festlegen, was diese Wahrheit ist? Wir haben einen langen Weg beschritten, und wir haben bereits ein gutes Stück auf ihm zurückgelegt. Aber die Suche geht weiter, und die Erkenntnis wird nicht aus dem Befehl eines Einzelnen erlangt werden.“ Da neigten alle das Haupt und fügten sich seinem Wort und seiner Weisheit.

Die Suche geht weiter

Als sich am zwölften Tage die Anwesenden in der Großen Halle sammelten, um gemeinsam den Herrn der Sonne zu preisen, da segnete der Heliodan persönlich all jene, die mit dem Zeichen des Quanionspilgers vor ihn traten. Und unter diesen waren viele, die schon seit Jahren auf der Suche waren, aber auch etliche, die erst in den letzten Tagen beschlossen hatten, den Weg des Pilgers zu beschreiten. Und es sprach der Bote des Lichts bei seinem letzten Segen: „Möge das Licht des Herrn Praios in Euren Herzen Euch den Weg weisen und Euch bestehen gegen Dunkelheit, Zweifel, Mühsal und Versuchung!“

Datierung: Aventurischer Bote, Travia 1034 BF; ursprünglich erschienen im **AB 147**.

Verwendung: Zeigt einige der theologischen Streitpunkte auf und kann zur Ausgestaltung des Garether Konzils (als eigenständiges Element der Kampagne oder als Hintergrund des Szenarios **Mord im Sonnenlicht**) verwendet werden.

Bekenner in den Berkern der Inquisition!

Ketzerische Umtriebe erschüttern die Praioskirche

ELENVINA. Von den zahlreichen Disputen und theologischen Fragen, mit denen die Kirche des Sonnengottes sich in diesen Jahren der Suche auseinandersetzt, wurde in diesem Blatt schon wiederholt berichtet. Doch

nun deckt der Bote ein erschütterndes Geheimnis auf: Manche Praiosdiener haben ihre Suche nach neuen Wegen derart eifrig betrieben, dass sie aus dem Licht des Herrn in die Dunkelheit der Irrlehre stürzten!

Seit geraumer Zeit sind Wanderprediger, die von der Gerechtigkeit und der Gnade des Herrn Praios künden, ein vertrauter Anblick auf den Straßen Aventuriens, denn viele Diener des Götterfürsten versuchen im Zuge der Quanionsqueste, den Willen der Gottheit auf Pilgerfahrt zu ergründen. Beim Volk sind sie beliebt, da sie davon sprechen, dass die Gerechtigkeit des Herrn nicht nur für die Herrschaft, sondern auch für den Untertanen geschaffen sei. Doch manche Prediger hört man Dinge sagen, die man nie zuvor aus dem Munde eines Praiosgeweihten vernommen hat: Die Sünden der Priesterkaiser prangern sie an, gleich so, als wären jene, die zwar mit harter, doch zweifellos von Praios geführter Hand herrschten, übelste Verbrecher gewesen. Manch einer der ‚Bekenner‘, wie sich diese Prediger nennen, versteigt sich gar zu der Behauptung, der Namenlose selber habe die Herzen der Priesterkaiser beherrscht! Auch heute müsse jeder Gläubige sich vorsehen, dass er nicht jenen folgt, die den wahren Willen des Sonnengottes verraten hätten – ein kaum verhohlener Aufruf zum Ungehorsam gegen den Boten des Lichts!

Langmut und Strenge

Von dem Erhabenen Boten des Lichts ist bekannt, dass er gerne abwägt und in seinem Herzen prüft, bis er eine Entscheidung trifft. Sein eigenes Bemühen, den Willen des Herrn zu ergründen, brachte ihn dazu, viele Arten des Suchens zuzulassen, in der Hoffnung, dass neue Wege zu neuen Erkenntnissen führen mögen. Doch selbst die Langmut des Heliodan hat Grenzen. Die Elenviner und Greifenfurter Geweihtenschaft hatten sich schon seit langem gegen die Umtriebe der Bekenner ausgesprochen und ihre sofortige Exkommunikation

gefordert. Schließlich wurde die Inquisition beauftragt, die Predigten der Bekenner zu überprüfen, woraufhin Großinquisitor da Vanya dem Lichtboten empfahl, sie ob ihrer offenen Rebellion zur Irrlehre zu erklären. Und so geschah es: Durch das Wort des Erhabenen wurden die Bekenner aufgefordert, von ihrem Tun abzulassen, den geschuldeten Gehorsam zu leisten und in die Gemeinschaft des Lichts zurückzukehren, widrigenfalls sie aus ihr ausgestoßen sein sollen auf immerdar.

Kampf gegen die Ketzerei

Manch einer, der bislang den Lehren der Bekenner zugehört war, erschrak ob dieses Befehls des Lichtboten, und einige pilgerten nach Elenvina, um dort zu widerrufen und reuig Abbitte zu leisten. Lechmin von Hartsteen, die einst durch ihre aufrührerischen Predigten die Gemeinschaft der Bekenner ins Leben gerufen hatte, warf sich in Gareth vor dem Heliodan nieder und erflehte seine Verzeihung, da sie erkannt hatte, welch üble Frucht aus den Samen gewachsen war, die sie in übermütigem Eifer gepflanzt hatte. Sie schwor öffentlich der Irrlehre ab und forderte ihre Anhänger auf, es ihr gleich zu tun. Doch etliche Bekenner sahen sich durch das Urteil des Lichtboten in ihrem Irrglauben bestätigt: Nun sei offenbar, dass die Dunkelheit das Herz der Kirche erreicht hatte, und umso entschlossener fuhren sie fort, den Umsturz der alten Ordnung zu fordern. Lechmin von Hartsteen, so hört man, gilt ihnen seit ihrem Widerruf als Verräterin. Die Heilige Inquisition konnte einige der Ketzer in Gewahrsam nehmen, doch andere tauchten unter, verbargen sich – unheilig! – vor dem strafenden Arm der Kirche und predigen weiter gegen Ordnung und Einheit.

Datierung: Aventurischer Bote, Ingerimm 1034 BF; ursprünglich erschienen im AB 150. Der Artikel kann problemlos auch schon vor dem Garether Konzil erscheinen.

Verwendung: Durch diesen Artikel können die Helden von den Bekennern hören oder, wenn sie selbst bereits mit den Ideen der radikalen Prediger sympathisieren, von ihrer Verurteilung als Ketzer erfahren. Lechmins innerer Wandel wird ebenfalls thematisiert.

Praiosstempel geht in Flammen auf!

HONINGEN. Ein schreckliches Unglück suchte in den letzten Tagen des Jahres die Grafenstadt Honingen heim: Über Nacht wurde der stolze Tempel des Sonnengottes ein Raub der Flammen, und es sind, dem Herrn Praios sei's geklagt, mehrere Todesopfer unter der Priesterschaft zu beklagen! Auch die Leichen etlicher braver Honinger Bürger, die wohl die Nacht im Tempel verbringen wollten, um dem Götterfürsten im Gebet auch in den dunklen Stunden Achtung zu zollen, wurden aus dem verrußten Mauern geborgen. Die Flammen müssen die Unglücklichen vollkommen überrascht haben, waren doch, wie Augenzeugen munkeln, manche der Leichen im Tode verzweifelt aneinander geklammert. Andere hatten vergeblich versucht, den Schutz des Sonnengottes zu erflehen, so dass der einstmals goldene Altar des

Tempels halb unter verbrannten Leibern begraben war. Die Ursache des verheerenden Brandes ist noch vollkommen unbekannt. Aus der gräflichen Residenz wurde verlautbart, dass eine Belohnung auf die Aufklärung des schrecklichen Vorfalles ausgesetzt würde.

In den Tagen nach der Brandkatastrophe fanden sich rasch Freiwillige zusammen, die Spenden für einen baldigen Wiederaufbau des Tempels sammeln wollen. Doch rasch wurde klar, dass selbst bei größter Spendenwilligkeit der Honinger der Segen des Sonnengottes nicht so rasch in die Stadt zurückkehren würde: Noch immer ist das Ewige Licht der Praioskirche verschwunden, noch immer währt die Heilige Suche – und solange das Licht nicht zurückgekehrt ist, kann kein Tempel des Herrn Praios geweiht werden.

Datierung: Havena-Fanfare, Rahja 1034 BF; ursprünglich erschienen im **AB 150**.

Verwendung: Zeigt einen Erfolg der Mächte der Finsternis und führt den Helden vor Augen, wie real die Bedrohung

ist und dass sie nicht überall sein können. Die Zerstörung des Tempels geht auf Kultisten der *Hand der Rache* (Seite 214) zurück und kann in einem eigenen Szenario aufgeklärt werden.

VISIONEN UND FINGERZEIGE

Auf einer heiligen Queste ist es nur billig und recht, wenn den Helden bisweilen göttliche Führung zuteilwird. In diesem Kapitel finden Sie eine Sammlung von Visionen, Weisprüchen und Orakeln, die Sie Ihrer Gruppe als Ergebnis einer Visionsqueste, anlässlich eines Orakelbesuches oder als Entdeckung in alten Kirchenarchiven zukommen lassen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Glaube und Hoffnung.

Demut und Wahrhaftigkeit.

Sind helle Funken in der Tiefen Nacht.

Ein jedes Herz kann das Licht in sich tragen.

Mache deines bereit!

Sumyrdalun.

Ein Zeichen, das Trost und Hoffnung spenden mag, auch wenn seine volle Bedeutung sich erst gegen Ende der Kampagne erschließen wird. Dieser Weisspruch sollte einem Helden zuteilwerden, den Sie als Sumyrdalun ins Auge fassen. Die

genannten Tugenden geben einen Hinweis auf die Seelenprüfungen, die auf die Pilger warten, außerdem enthält die Botschaft einen Hinweis auf die Kraft des Lichts.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Löwengleich herrschte Sein Erstes Volk in einer goldenen Stadt im Lande Uthars.

Adlergleich zogen sie über den Himmel, bis an die Küsten, wo Aves wandelt.

Doch ihre Zeit endete. Ihr Urteil fiel. Ihr Licht erlosch. Auf ihren Spuren wirst du schreiten.

Doch nicht, wo ihr Weg begann, sondern dort, wo er endete.

Hier sind zwei wichtige Informationen enthalten: In den Abenteuern **Aeternitas** und **Integritas** werden die Helden sich auf die Spur der Gryphone, des Herrschervolkes des 6. Zeitalters begeben. Und: Ihr Weg wird die Pilger nicht nach Uthuria führen, die Hinterlassenschaften der Gryphone in Aventurien stellen einen Schritt zur Lösung dar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwarzer, ätzender Rauch füllt deine Lungen und raubt dir den Atem. Du kniest auf rußbedecktem, von Rissen überzogenem Marmor, Trümmer und Schutt liegen ringsum verstreut. Rotgoldene Scherben glänzen matt im glosenden Flammenschein, ihre scharfen Kanten graben sich in deine Knie und deine Handflächen. Tränen rinnen über dein Gesicht, wie durch einen Schleier starrst du auf eine zersplitterte Greifenstatue. Das Licht ist erloschen. Das Haus des Herrn zerstört. Alles ist verloren.

Eine Hand legt sich auf deine Schulter. Neben dir steht ein Mann in Handwerkertracht, den Meißel eines Steinmetzes am Gürtel und einen Rucksack auf der Schulter. Er lächelt dir zu, und in seinen Augen steht ein hoffnungsvolles Strahlen. Dann wendet er sich zum Gehen, und seine Fußabdrücke schimmern hell auf dem geschwärzten Boden. Am Rand des zerstörten Tempels wendet er sich um und schaut dich an, die Hand einladend in deine Richtung ausgestreckt.

Diese Vision mag den Anstoß geben, sich auf die Queste zu begeben oder einem verzweifelten Pilger nach einem herben Rückschlag Trost spenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du sitzt auf dem Rücken eines prächtigen Greifen, der dich über den strahlend blauen Himmel trägt. Der Wind spielt mit deinen Haaren, funkelndes Sonnenlicht umgibt dich, das goldglänzende Fell des Götterboten hält dich sicher und fest. Unter dir erstrecken sich die zwölfgöttlichen Lande, soweit dein Auge reicht. Im Herzen des Kontinents siehst du Gareth liegen, und das gleißende Strahlen, das von der Stadt des Lichts ausgeht, reicht in alle Welt, gibt den weißen, leuchtenden Funken in den anderen Städten des Reichs Kraft und Hoffnung.

Der Greif, der dich trägt, schreit auf. Das Ewige Licht flackert und schwindet. Schatten breiten sich aus. An den Rändern der Welt erbebt die Ordnung, erscheinen Risse, hinter denen Finsternis, Lüge und Vernichtung geifern. Dunkle Wesen kriechen aus ihren Verstecken, ungehindert, ungesehen.



Eine Erscheinung des Heiligen Quanion



Ein hasserfülltes KNURREN ertönt. Tief unter dir erlischt einer der gleißenden Funken, und das Knurren wird zu einem höhnischen Lachen. Wieder schreit der Greif auf, und du siehst, dass seine Federn beginnen, sich schwarz zu färben. Sein Flügelschlag erlahmt.




Du fällst.

Eine Mahnung für sorglose Pilger, ein Alptraum für einen gläubigen Suchenden oder gar die konkrete Warnung vor der drohenden Schändung eines Praiostempels (etwa Honingen, siehe Seite 207). Diese Vision lässt die Helden außerdem die Bedeutung des Lichts für die kosmische Ordnung erahnen.



ANHANG III – DRAMATIS PERSONAE

Diese Übersicht fasst die bedeutendsten Streiter der Queste zusammen und zeigt an, ob die jeweilige Figur bei dem Abenteuer, in dem sie ihren Auftritt hat, oder auf den folgenden Seiten dieses Kapitels beschrieben ist. Ein Boronsrad  kündigt vom Ableben einer Meisterperson, ein Vorhang  lässt eine Figur unter den Visibili treten. Das Schicksal dieser Figur bleibt ihnen und ihrer Runde überlassen.

Gemeinschaft des Lichts	Titel/Funktion	Auftritt	Seite / Schicksal
Amando Laconda da Vanya	Großinquisitor	Iudicium, Zerbrochen	Seite 156
Amosh Tiljak	Wahrer der Ordnung	–	Seite 210
Aurentian von Jilaskan	Geweihter (abtrünnig)	Mord im Sonnenlicht	Seite 71 
Baldur Greifax von Gratenfels	düsterer Prophet	Zerbrochen	Seite 213
Bosper Kleehaus	Novize/Geweihter	Schweigen ist Gold	Seite 58
Crescent Worttreu	Geweihter, Eremit	Auslegungssache	Seite 42 
Egilmar von Ruchin	Geweihter	Schweigen ist Gold	Seite 60
Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus	Wahrer der Ordnung	Veritas	Seite 109
Gilbyra Steinhauer	Inquisitionsrätin	Mord im Sonnenlicht	Seite 74
Gilemon von Hardenburg	Geweihter	Iudicium	Seite 157 
Goswyn von Wetterau	Lichthüter	Mord im Sonnenlicht, Iudicium	Seite 211 
Gunhild von Elenvina	Geweihte	Iudicium	Seite 158
Gwidühenna Faldahon	Fürst-Illuminata von Beilunk	Veritas	Seite 211
Hilberian Praiogriff II. Heliodan	Bote des Lichts	–	Seite 210
Horanthe Ponziani	Geweihte	Iudicium	Seite 158
Huldrich von Donnerhall	Tempelvorsteher	Der göttliche Funke	Seite 24
Illtschjana Praiadne Krasnakoff	Hüterin der heiligen Bücher	Mord im Sonnenlicht	Seite 68 
Lechmin von Hartsteen	Legatin	–	Seite 212
Lumin Ehrwald	Schriftgelehrter	–	Seite 212
Lumine Rösserknecht	Novizin	Der göttliche Funke	Seite 23
Nadjescha von Gulnitz	Wahrerin der Ordnung	–	Seite 210
Pagol Greifax von Gratenfels	Wahrer der Ordnung	–	Seite 210
Parinor da Vanya	Geweihter	Mord im Sonnenlicht	Seite 69 
Praiadne Kleehaus	Tempelvorsteherin	Schweigen ist Gold	Seite 60
Praidne Thiraniakis	Geweihte	–	Seite 212 
Praionor di Balligur	Wahrer der Ordnung	–	Seite 211
Praioson Greiffas	Wahrer der Ordnung	–	Seite 211 
Praiowin von Orkenfeld	Sonnenmarschall	Veritas	Seite 109
Praiwinn von Gareth	Novize	Iudicium	Seite 157 
Quenia Goldwige vom Berg	Hohe Hüterin	Aeternitas	Seite 213
Rovena Greifenpranke	Sonnengardistin	Mord im Sonnenlicht	Seite 69 
Rudon von Melchum	Rechtsgelehrter	–	Seite 213
Sonnlieb	Laienprediger	–	Seite 213 
Staryun Loriano	Wahrer der Ordnung	–	Seite 211
Trontir von Alfz	Gräfin von Jilaskan	Veritas	Seite 110
Vater Jesper	Geweihter, Eremit	Berge und Propheten	Seite 38 
Wahnfried von Winterkalt	Bannstrahler	Veritas	Seite 105 
Hand der Rache			
Alissa Karfenck	Paktiererin, 3. Kreis	Mord im Sonnenlicht	Seite 70 
Bal'Irhiadh	Sechshehörnter	Mord im Sonnenlicht, Integritas	Seite 216
Pardella Truthansen	Paktiererin, 2. Kreis	Auslegungssache	Seite 43 
Swafskara Gorhildsdottir	Paktiererin, 4. Kreis	Iudicium	Seite 140 
Tykrador von Yol-Ghurmak	Paktierer, 3. Kreis	–	Seite 215 
Wolfert vom Gesplitterten Berg	Paktierer, 3. Kreis	Iudicium	Seite 141 
Auge der Finsternis			
Zadig von Volterach	Auge des Namenlosen	Aeternias, Iudicium, Integritas	Seite 218 

DIE GEMEINSCHAFT DES LICHTS

KIRCHENFÜRSTEN

Dieses Kapitel zählt die wichtigsten Würdenträger der Praioskirche auf und fasst ihre Aktivitäten während der Queste zusammen.

HILBERIAN PRAIOGRIFFF II. HELIODAN, DER BOTE DES LICHTS

Der Patriarch der Praioskirche (*961 BF, weiße Haare, stahlblaue Augen) ist ein rüstiger alter Mann mit kräftigem Körperbau und wachem Blick. Wenn das Licht der Sonne auf Hilberian fällt, scheint er von innen heraus zu leuchten – ein Effekt, der nur zum Teil seinem Ornat geschuldet ist. Hilberian blickt auf ein bewegtes Leben zurück: Der Halbbruder Jast Gorsams stieg in der Hierarchie der Kirche bis zum Illuminatus von Elenvina auf. 1014 BF verschuldete er als Gegen-Lichtbote *Hilberian Praiofold III.* aus falschem Stolz die zweite Spaltung der Praioskirche, unterwarf sich jedoch seinem Gegner Jariel Praiotin XII., als er seinen Irrtum erkannte. Nach langen Jahren der Einkehr und Buße trat er schließlich 1021 BF die Nachfolge Jariels an und steht seitdem der Gemeinschaft des Lichts vor. Auch wenn die



Hilberian Praiofgriff II. Heliodan,

Verwüstung der Stadt des Lichts die Kirche tief erschütterte, gibt er den Gläubigen Hoffnung. Während der Queste ist Hilberian bestrebt, die widerstreitenden Strömungen zusammenzuhalten und die Pilger auf ihrer Suche nach Wahrheit und neuen Wegen zu unterstützen.

Wichtige Eigenschaften: MU 15, IN 18, CH 17; KE 60

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 18, Menschenkenntnis 18, Überzeugen 16, Lehren 16, Geschichtswissen 10, Götter und Kulte 19, Rechtskunde 17, Staatskunst 14, Heilkunde (Seele) 16, Prophezeien 17

Liturgien: alle Praios-Liturgien, darunter manche, die nur der Bote des Lichts wirken kann; Liturgiekenntnis (Praios) 21

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aura der Heiligkeit, weitere nach Meisterentscheid

Besonderheiten: verfügt über die *Stimme-die-befiehlt* (entspricht einem HEILIGEN BEFEHL (WdG 256) mit 24 LkP*, der jeden beliebigen praiosgefälligen Inhalt haben kann und auf alle Personen in Hörweite wirkt; Kosten 12 KaP) und den *Geist-der-sieht* (Visionen über kosmische und schicksalhafte Zusammenhänge). Üblicherweise besitzt Hilberian 2W/20 Punkte Entrückung.

DER RAT DES LICHTS

An der Spitze der kirchlichen Hierarchie steht der *Rat des Heiligen Lichtes zur Wahrung der Ordnung des Götterfürsten*, der den Heliodan in allen wichtigen Angelegenheiten berät. Für den Fall, dass Ihre Helden sich an einen dieser hohen Würdenträger wenden, finden Sie hier eine kurze Beschreibung der Ratsmitglieder.

● *Nadjescha von Gulnitz* (*971 BF, schwarze Haare, bei Predigten von einer Aura der Heiligkeit umgeben) hat seit über 20 Jahren das Amt der Wahrerin der Ordnung des Bornlandes (Sitz Festum) inne. Ihre Schriften zur Kosmognika der Illumnestra, dem Leben der Heiligen Lechmin von Weiseprein, der Rechtfertigung des Ständewesens und jüngst zur Quanionsqueste finden innerhalb der Praioskirche große Beachtung. Sie fördert Pilger, die philosophischen und theologischen Fragen nachgehen.

● Seit der Heilige Gurvan dem Wahrer der Ordnung Meridiana *Amosh Tiljak* (*969 BF, stahlblaue Augen, entstammt dem Haus Zornbrecht) in einer Vision erschien und ihm prophezeite, dass er bald den Praioskult zu alter Glorie führen werde, kennt die Arroganz des herrschsüchtigen Mannes keine Grenzen mehr. Der machtgierige Wahrer unterstützt Suchende nur, wenn sie ihm politisch nützen oder zumindest vorgeben, seine Vision zu teilen, ansonsten wimmelt er sie als lästige Störung ab oder schickt sie auf fruchtlose Questen in den Regenwald.

● In Elenvina arbeitet *Pagol Greifax von Gratenfels* (*980 BF, fast 2 Schritt groß, schwarz/graue Haare, stahlblaue Augen) als Wahrer der Ordnung Mittellande unermüdlich

daran, die alte Struktur der Kirche zu erhalten und zu festigen. Den Fall Gareth's sieht er als Zeichen, dass Praios dieser Stadt seine Gunst entzog, Versuche, eine Neuorientierung der Kirche anzustreben, beobachtet er daher mit Misstrauen, das an Starrsinn grenzt. Als Bruder des wahnsinnigen Baldur Greifax (Seite 213) kann er den Helden als Auftraggeber im Szenario **Zerbrochen (AB 144)** begegnen.

● Der für seinen Jähzorn berühmte Wahrer der Ordnung Greifenlande *Praiosson Greiffas* versuchte seit geraumer Zeit, der Praioskirche in Havena mehr Beachtung zu verschaffen. Im Streit um die Loslösung Alberneas vom Kaiserreich stellt er sich gegen die anderen Kirchenfürsten auf die Seite von Königin Invher, wodurch er zwar bei vielen stolzen Alberneiern Anklang findet, aber schließlich dem Adel nicht mehr vermitteln kann, wie die göttliche Ordnung aussieht. Daraufhin begibt er sich Ende 1034 BF auf Pilgerfahrt, um den Rat der Fürst-Illuminata von Beilunk zu erbitten. Dort kommt er jedoch nie an: Seine Spur verliert sich irgendwo nördlich hinter Gareth. Sein Schicksal wird erst nach der Queste endgültig geklärt werden; es muss jedoch davon ausgegangen werden, dass er 1035 BF in der Wildermark oder der Warunkei zu Tode kam. Er kann für die Rolle des *Gescheiterten* (Seite 159) verwendet werden.

● Der Wahrer der Ordnung Araniens, Jilaskan und Maraskan *Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus*, ein starrsinniger und unbeugsamer Traditionalist, stellt sich den Helden im Abenteuer **Veritas** in den Weg und ist auf Seite 109 genauer beschrieben.

● Der Wahrer der Ordnung Tulamidenlande wird im offiziellen Aventurien nicht namentlich erwähnt. Sie können diesen Würdenträger daher frei ausgestalten und ihn je nach Bedarf als Unterstützer der Queste, an spirituellen Dingen uninteressierten Machtmenschen oder als korrupten Vertreter einer schwachen Kirche darstellen.

● *Saryun Lorian*, der Wahrer der Ordnung Bosparan (*969 BF, klein, grauer Spitzbart, wache Augen, eindringliche Handgesten) sieht seine Heimat Vinsalt nach der Zerstörung der Stadt des Lichts und einer persönlichen Vision am Beginn der Quanionsqueste auserkoren, abermals Zentrum des Sonnenkultes zu werden. Mit dem von ihm begründeten Prinzipismus schafft er eine Art liebfeldischer Staatskirche. Auch wenn sich nicht alle seine Hoffnungen im Zuge der Queste erfüllen, erringt er mit der Anerkennung des Prinzipismus und der Aufweichung des Magiebanns einen wichtigen Erfolg gegen die ihn der Ketzerei bezichtigenden Traditionalisten.

● Der intrigante Wahrer der Ordnung Sonnenlande *Praionor di Balligur* (*983 BF, goldblond gefärbt, himmelblaue Augen) ist ein erbitterter Gegner seines Amtsbruders Saryun Lorian. Er residiert in Dról, bis er im Firun 1029 BF ins Exil nach Hôt-Alem vertrieben wird.

● Die Hüterin der heiligen Bücher und des praiosgefälligen Wissens *Illtschjana Praiadne Krasnakoff*, die höchststrangige Vertreterin der Bekenner und treibende Kraft hinter einer Intrige gegen den Boten des Lichts, ist die Gegnerin der Helden in **Mord im Sonnenlicht**; sie wird auf Seite 68 beschrieben.

● Die Hüterin des Zehnts, der die Vermögensverwaltung der Praioskirche obliegt und deren Name im offiziellen Aventurien nicht publiziert ist, hat mit der Quanionsqueste nichts zu schaffen; allenfalls genehmigt sie Mittel für die Societas Quanionis Luminis, mit der diese tapfere Pilger auf aufopferungsvollen Missionen unterstützen kann.

● *Gwidühenna von Faldabon*, die Fürst-Illuminata von Beilunk (*965 BF, graue Haare, leuchtende graue Augen; schmal, außerordentlich blass) ist eine Absolventin des Beilunker Rechtsseminars und ehemalige Angehörige des Bannstrahl-Ordens. Der Bote des Lichts nahm sie persönlich in den Rat des Lichts auf. Sie ist erzkonservativ, aber eine brillante Predigerin. Als Borbarads Truppen ihre Stadt berannten, gelang es ihr, die Verteidiger im Zeichen des Greifen zu einen, woraufhin der Götterfürst durch das Wunder von Beilunk die Stadt vor dem Untergang bewahrte. Die Fürst-Illuminierte propagiert eine Vereinigung von weltlicher und kirchlicher Macht in einer Hand, außerdem will sie das Arcanum Interdictum auf das ganze Mittelreich ausweiten. Gwidühenna ist während und nach der Quanionsqueste eine zentrale Identifikationsfigur für die Traditionalisten. Sie bleibt als Bollwerk der Ordnung auf ihrem Posten, während viele andere suchen und irren und wird für ihr unerschütterliches Ausharren zur Sumyrdalun erhoben.

● Sonnenmarschall *Praiwon von Orkenfeld* ist der Verbündete der Helden in **Veritas** und wird auf Seite 109 beschrieben.

● Großinquisitor *Amando Laconda da Vanya* begegnet den Helden in **Iudicium**, er wird auf Seite 156 beschrieben.

SUCHEPDE

Auf den folgenden Seiten werden beispielhaft einige Praiosanhänger genannt, die ebenso wie die Helden auf der Suche sind und der Gruppe im Lauf ihrer Queste begegnen können.

GOSWYN VON WETTERAU, SUCHEPDER DER ERSTEN STUNDE

Goswyn (*984 BF, rote Haare, hellgrüne Augen) ist ein besonnener, nordmärkischer Geweihter, der in den ersten Jahren seiner Laufbahn in verschiedenen Tempeln zwischen Elenvina und Greifenfurt seinen Dienst versah. Dabei fiel er dem Elenviner Praios-Hochgeweihten Hilberian Grimm vom Großen Fluss auf, der den jungen Mann förderte. Als Hilberian zum Boten des Lichts wurde, holte er Goswyn nach Gareth, wo er die Weihe zum Custos Lumini empfing. Die Verwüstung der Stadt des Lichtes und die Entrückung des Ewigen Lichtes erschütterten Goswyn in seinen Grundfesten. Als einer der ersten Quanionspilger zog er los, um Antworten zu finden, was Praios' göttlicher Plan mit den Menschen im prophezeiten Zwölften Zeitalter beabsichtigt. Goswyn gehört zu den Mitgliedern der Societas Quanionis Luminis, was ihn schon früh zu einem möglichen Ansprechpartner der Gruppe macht. Im Verlauf der Queste erfährt Goswyn durch das Orakel von Balträa, dass er ein direkter Nachkomme des heiligen Owilmar ist; die Helden können

ihm in **Iudicium** begegnen. Seine Abstammung bringt ihn in große Gefahr, als die Hand der Rache ihn in **Mord im Sonnenlicht** als Opfer für die Entweihung des Sonnenpalastes auswählt. Goswyn ist ein möglicher Sumyrdalun.

LECHMIN LUCINA VON HARTSTEEN, LEGATIN DER PRAIOSKIRCHE



Lechmin (*996 BF, kurze, weißblonde Haare, graublau Augen) ist seit ihrer frühen Jugend eine von hehren Zielen getriebene Idealistin. Im Gegensatz zu vielen anderen Geweihten, die Praios als Gott der Könige verehren, ist sie dem gemeinen Volk zugetan. Mit ihrer Überzeugung, dass die allumfassende, göttliche

Gerechtigkeit auch den Herrschenden Pflichten auferlegt und den Untertanen Rechte verleiht, erregte sie schon vor Jahren das Missfallen traditioneller Zweige der Kirche. Das Verschwinden des Ewigen Lichts ist für sie ein Zeichen, dass die Praiosdiener in der Vergangenheit ihren Platz in der göttlichen Ordnung zu sehr nach den Bedürfnissen der Herrschenden ausgerichtet hatten. Nun prüft der Sonnengott seine Diener, auf dass die Kirche des Lichts zum Werkzeug einer neuen Ordnung werden möge, in der Recht und Wahrheit kein Privileg einzelner sind.

Doch der Pfad, auf dem Lechmin wandelt, ist schmal. Ihr Eifer und ihre rebellische Natur bringen sie immer wieder dazu, Vorgesetzten den gottgewollten Gehorsam zu verweigern, und auch wenn sie die Wahrheit in ihrem Herzen fühlt, heißt das nicht, dass sie stets Recht hat. Ihre flammenden Predigten gegen die Ausbeutung tobriischer Flüchtlinge entfachten 1022 BF den *Greifenfurter Leineweberaufstand*.

Als Protegé von Pagol Greifax steigt Lechmin zur Illuminata von Greifenfurt auf, aber wegen ihrer progressiven Lehren wird ihr das Amt aberkannt und sie als Einsiedlerin in das verlassene Kloster *Arras de Mott* im Finsterkamm verbannt. Dort scharft sie Anhänger um sich, die nicht nur braniborische Lehren weiterentwickeln, sondern aus denen auch die Bewegung der Bekenner (Seite 226) hervorgeht. Im Frühling 1031 BF wird Lechmin aus dem Exil zurückgerufen, zur Legatin des Lichtboten erhoben und ausgesandt, um die Tempel des Sonnengottes zu besuchen, damit in dieser Zeit der Prüfungen keine dunklen Mächte nach den Häusern des Sonnengottes greifen. Als sich die Bekenner in Abwesenheit ihrer Gründerin radikalisierten, sagt Lechmin sich von ihnen los und konzentriert ihr Wirken auf die Stärkung braniborischer, aber mit der Amtskirche vereinbareren Lehren. Sie wird

1035 BF zur Sumyrdalun erkoren. Auch nach der Queste ist Lechmin eine zentrale Vertreterin der Braniborier und steht exemplarisch für das volksnahe Gesicht der Praioskirche.

MU 14 KL 13 IN 14 CH 15
FF 12 GE 13 KO 13 KK 12
LE 30 AE – KE 50 AU 20 WS 7 MR 15

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Geweiht, Moralkodex Praioskirche, Prinzipientreue, Soziale Anpassungsfähigkeit, Jähzorn 5

Wichtige Talente: Liturgiekenntnis (Praios) 16, Heilkunde Seele 15, Rechtskunde 16, Überzeugen 20

Liturgien: alle Praios-Liturgien bis Grad II, EXORZISMUS, PRAIOS' MAHNUNG, VISIONSSUCHE, PRAIOS' MAGIEBANN

LUMIN EHRWALD, SCHRIFTGELEHRTER

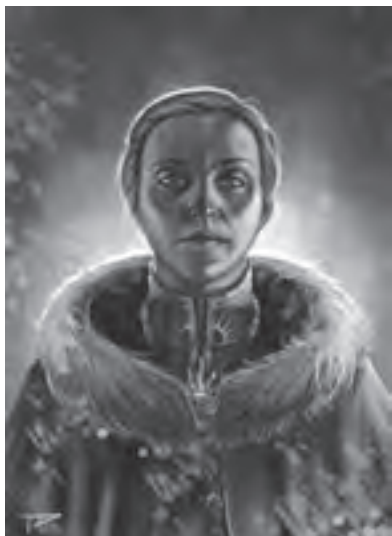
Der Elenviner Praiosgeweihte Lumin Ehrwald (*993 BF, ergraut, hager, blinzelt viel) gehört zu den klügsten Köpfen der Kirche. Der zurückhaltende, geradezu schüchterne Geweihte verbringt die meiste Zeit seines Lebens in Archiven und Bibliotheken. Lumin ist ein profunder Kenner der Kirchengeschichte, der Mythologie und des Kirchenrechts, er beherrscht Bosparano, Aureliani und Ur-Tulamida in Vollendung und hat gute Kenntnisse einiger nichtmenschlicher Sprachen. Als einer der führenden Gelehrten der Societas Quanonis Luminis forscht er nach der Bedeutung des Wortes Sumyrdalun (sein Traktat darüber finden Sie auf Seite 200). Er sammelt für die Societas jene Spuren der Queste, in denen es um verzwickte theologische und linguistische Rätsel geht. Seine Unterstützung ermöglicht es Praidne Thiraniakis, die Erkenntnisse über die Vierte Säule zusammenzusetzen. Lumin gehört zum Kreis der Sumyrdalun.

PRADNE THIRANIAKIS, VISIONÄRIN

Die unscheinbare Zyklöpäerin (*999 BF, klein, stämmig, schwarzes Kraushaar) wurde auf der Insel Baltrea geboren und wuchs im Schatten des Orakelberges auf. Sie diente als niedere Magd im Tempel, bis die *Verkündung durch hundert Zungen* ihr Leben auf den Kopf stellte. Praidne war eine der Auserwählten, aus deren Mund die Worte der Verkündung strömten, und seitdem folgte die junge Frau ihren Eingebungen. Ihre persönliche Pilgerreise führte sie barfuß und allein nach Gareth, wo sie 1029 BF die Weihe empfing – ohne reguläres Noviziat, aber auf ausdrücklichen Wunsch des Lichtboten, wie es heißt.

Praidne wird von der Suche nach dem göttlichen Willen angetrieben und sucht wie eine Besessene nach Eingebungen und Visionen. Sie kasteit sich und gibt sich der Sonnenschau hin, bis sie im Jahr 1033 BF fast völlig erblindet ist. Die Einsichten, die sie auf ihren Visionsquesten erlangt, führen gemeinsam mit den Studien von Lumin Ehrwald und den Erkenntnissen anderer Quanonspilger zur Entdeckung der Vierten Säule und zur Erwählung Praidnes als Sumyrdalun.

QUENIA GOLDWIGE VOM BERG, HOHE HÜTERIN VON AURIDALUR



Die aus bestem mittelreichischem Hause stammende Quenia (*995 BF, goldblonde Haare, kobaltblaue Augen) leitet seit zehn Jahren das Kloster des Hüterordens in Glyndhaven. Hierhin war die ausgesprochen hübsche Quenia ‚wegbefördert‘ worden, nachdem sie in der Stadt des Lichts so manchem Praioten

den Kopf verdrehte und sogar eine Affäre mit dem Wahrer der Ordnung Mittellande, Pagol Greifax, hatte.

In der Einsamkeit des hohen Nordens wandte sich Quenia dem Studium der in Auridalur verwahrten Schriften zu und erforschte die Zeitrechnung und die Sternkunde. Mit der Zeit erkannte sie Harmonien und Ordnungen in den Gestirnen, die den meisten aventurischen Astrologen verborgen sind, und wurde zu einer abgeklärten, tief gläubigen Mystikerin.

Die Hüterin war eines der Sprachrohre der *Verkündigung durch hundert Zungen*. Im Abenteuer *Aeternitas* können die Helden an ihrer Seite eines der großen Mysterien des Nordens lüften. Quenia ist eine mögliche Sumyrdalun.

WEITERE SUCHEPDE

● *Baldur Greifax* (*957 BF, schwarz-graue, wirre Haare, fiebrige Augen) war einst Landgraf von Gratenfels, verfiel jedoch dem Wahnsinn und wurde noch von Kaiser Hal abgesetzt. Der Bruder des Wahrers der Ordnung Pagol Greifax lebte jahrelang als Einsiedler in den Ausläufern des Koschgebirges. Im Lauf der Quanionsqueste wird Baldur von düsteren Visionen geplagt. 1033 BF erscheint er beim Jahresorakel in Gareth und stößt wirre Prophezeiungen aus, worauf

Pagol ihn festsetzen und in ein Hüterkloster in der Nähe des Greifenpasses verbringen lässt. Wenig später ermöglicht eine der Visionen Baldurs die Rettung des verschollenen Großinquisitors Amando Laconda da Vanya (**Zerbrochen, AB 144**). Der ehemalige Graf ist eine tragische Figur, ein düsterer Prophet, der unter der Last seiner Visionen dem Wahnsinn verfiel. Sie können ihn als Verkünder nebulöser und bedrohlicher Warnungen oder als Quelle unvermuteter Fingerzeige nutzen.

● *Rudon von Melchum* (*955 BF, nahezu kahl, Brandmal der Praioskirche), ein Philosoph und Rechtsgelehrter, wurde wegen aufrührerischer Lehren von der Kirche verfolgt und floh noch zu Kaiser Retos Zeiten nach Mengbilla. Dort lehrte er im Verborgenen, dass Gerechtigkeit nicht allein bei Herrschern und in Gesetzen liegt, sondern etwas Höheres ist, das die Menschen nicht erlangen, sondern nur anstreben können. 1028 BF klang die *Verkündigung durch hundert Zungen* aus Rudons Mund, und seitdem treten der Philosoph und seine Schüler offener auf. Sie suchen nach der göttlichen Gerechtigkeit und streben dabei auf ihre eigene Art nach dem Ewigen Licht – ein gefährliches Unterfangen in einer Stadt, in der der Praioskult verboten ist. Rudon ist ein möglicher Sumyrdalun.

● *Bruder Sonnlieb* (*1008 BF, klangvolle, tiefe Stimme) gehört zu jenen gläubigen Seelen, die in Greifenfurt den Lehren Lechmins von Hartsteen folgen und braniborische Ideale hochhalten. Die Helden können in **Blut auf uraltem Stein** (in **Von Orks und Menschen**) schon frühzeitig seine Bekanntschaft machen. Der charismatische und in der Markgrafschaft beliebte Laienprediger ist einer der ersten, der den wachsenden Einfluss von Blakharaz in der Dritten Sphäre wahrnimmt und ab 1033 BF versucht, die Menschen auf diese Gefahr hinzuweisen (eine seiner Predigten finden Sie auf Seite 201). Dadurch gerät Sonnlieb ins Visier der Hand der Rache: Als Bal'Irhiadh sich der Gefahr bewusst wird, die von dem Prediger ausgeht, lässt er ihn durch seine Schergen erhängen. Die Obrigkeit geht davon aus, dass Sonnlieb seine düsteren Ahnungen nicht länger ertrug und den Freitod wählte; die Hintergründe seiner Ermordung können in einem eigenen Szenario erforscht werden. Der Prediger ist ein möglicher Kandidat für die Rolle des *Gescheiterten*.

SCHERGEN DER DUNKELHEIT

Während sich die Praioskirche auf der Queste befindet, ist der erzdämonische Widersacher des Sonnengottes nicht untätig. Blakharaz und seine Anhängerschaft zählen zu den wichtigsten Antagonisten der Quanionspilger. Dieses Kapitel fasst zusammen, mit welchen Werkzeugen und Strategien der Erzdämon seine Ziele verfolgt. Seine Diener können

während der gesamten Queste verwendet werden, um den Schwierigkeitsgrad einzelner Abenteuer zu erhöhen oder um die Pilger während ihrer Reisen zu attackieren. Die einzelnen Elemente des Kapitels lassen sich außerdem für eigene Szenarien nutzen, in denen Helden mit dem Wirken des Schwarzen Mannes konfrontiert werden.

HERR DER RACHE

Die Präsenz des Saatkorns des Blakharaz und die Verehrung, die dem Erzdämon in den Schwarzen Landen zuteilwurde, öffneten ihm Pforten in die Welt, so dass er nicht länger nur auf Paktierer und Beschwörer angewiesen ist, um seine Ziele voranzutreiben. Wie im Kapitel **Versuchung – Die Macht des Erzdämonen** (Seite 193) beschrieben, ist er inzwischen in der Lage, schwache und verdorbene Seelen zu seinen Werkzeugen zu machen, ohne ihnen die Dunklen Gaben eines Paktes gewähren zu müssen.

Auch die Grenzen zwischen den Sphären werden rissig: Blakharaz kann während der Queste unter den richtigen Umständen (an dämonisch berührten oder magisch aufgeladenen Orten, zu günstigen Zeiten wie den Namenlosen Tagen oder bestimmten Sternkonstellationen) Dämonen in die Dritte Sphäre senden, ohne dass diese gerufen werden. Manchmal gelingt es ihm auch, bei einer Beschwörung einen „Extradämon“ mitzuschicken, der dann nur vortäuscht, der Kontrolle des Beschwörers zu unterstehen, in Wahrheit jedoch die Ziele seines Herrn verfolgt. Kosmologisch ausgedrückt: Die „Versuchung“ der Dritten Sphäre mit dämonischer Energie und Materie (und dem zugehörigen Gedankengut) schwächt das Weltgefüge, das die Götter schützen und verteidigen. Ein Traditionalist würde es so formulieren: Die Abkehr von den Zwölfen schafft Breschen in der göttlichen Ordnung, durch die das Dämonische Einlass findet. Einen aventurischen Hinweis auf diese Entwicklung stellt Sonnliebs Predigt (Seite 201) dar.

VORGEHENSWEISE

Die Partei des Erzdämonen ist offensiv und agiert direkt. Wo der Namenlose hinter den Kulissen beobachtet und subtile Zweifel sät, nutzt Blakharaz seine sterblichen Werkzeuge, um die geschwächte Praisokirche anzugreifen und opfert dabei seine Diener bedenkenlos. In letzter Konsequenz trachten die Dämonen nach dem Ende der Schöpfung, nicht nach der Herrschaft über sie. Für Blakharaz bedeutet dies, dass er das Ende der Ordnung und der Gerechtigkeit anstrebt. Zwischenschritte zur Erlangung dieses Ziels sind die Entweihung von Tempeln, Anschläge auf Diener der Gerechtigkeit (neben Geweihten auch unbestechliche Richter oder weise Herrscher) sowie die Zerstörung von Reliquien und heiligen Schriften. Der Brand im Praiostempel von Honingen (**AB 150**, nachgedruckt im Kapitel **Lichtblicke** auf Seite 207) geht auf das Wirken des Erzdämonen zurück.

HAND DER RACHE

Durch seine Einflüsterungen gewinnt Blakharaz ab **1029 BF** aventurienweit Anhänger, die glauben, einem mächtigen und weitverzweigten Kult anzuhängen. In Wahrheit handelt es sich um einen zersplitterten Haufen von Verblendeten, die sich in den Fallstricken des Schwarzen Mannes verfangen haben. Die Anführer dieser *Hand der Rache* (die lokal auch unter anderen Namen auftritt) sind den Einflüsterungen des Dämons erlegen und ahnen nicht, dass sie in seinem Spiel

nur entbehrliche Figuren sind. Die folgenden Arten von Anhängern können unterschieden werden:

Mitläufer sind in den Dunstkreis eines Blakharaz-Kultes geraten, haben aber noch keine schwere Schuld auf sich geladen. Oft ahnen sie noch nicht (oder gerade erst), worauf sie sich einlassen. Hier finden sich Menschen aus allen Schichten, vor allem aber solche, denen das Leben bisher übel mitspielte. Das Seelenheil eines Mitläufers hängt am seidenen Faden.

Verblendete sind den dämonischen Versuchungen erlegen. Auf ihren Seelen liegt ein Makel, der einem Minderpakt (**WdZ 238**) entspricht und mit einer **SEELENPRÜFUNG** nachweisbar ist. Verblendete verfügen in Ausnahmefällen über Paktgeschenke und weisen oft eine hohe *Rachsucht*, *Gerechtigkeitswahn* oder *Grausamkeit* auf. Im Kampf agieren sie ohne Rücksicht auf ihr Leben; sie eignen sich gut für Anschläge, bei denen keine Hoffnung für den Attentäter besteht, lebend zu fliehen. Manche Verblendete befehligen lokale Gruppen der Hand und erhoffen sich typischerweise, eines Tages die höheren Weihen des Kultes zu empfangen.

Die Seele eines Mitläufers oder Verblendeten zu retten, ist eine schwierige, aber lohnende Aufgabe, deren Bewältigung Sie nach den Angaben im Kapitel **Zurück ins Licht** (Seite 195) ausgestalten können.

Die scheinbaren **Anführer** der Hand der Rache finden sich an Orten, an denen der Einfluss des Erzdämonen besonders stark geworden ist, etwa in den Tiefen des Gesplitterten Berges in Gareth (**Herz des Reichs**, Seite 85). Diese Verdammten (in der Regel Paktierer im 1. bis 3. Kreis der Verdammnis) wähnen sich in der Gunst ihres dunklen Herrn, ohne zu ahnen, dass sie nur Mirhamionetten sind, die der Erzdämon an seinen Fäden tanzen lässt. Sie eignen sich bestens als Antagonisten, die Ihrer Heldengruppe schwer zu schaffen machen und nur nach einigen Mühen bezwungen werden können. Falls Ihre Gruppe in der Vergangenheit bereits die Klängen mit einem Blakharaz-Paktierer gekreuzt hat, können Sie diese Figur nachträglich in die Hand der Rache integrieren.

Typischer Mitläufer (Kultist)

Dolch:

INI 10+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+1 DK H

Streitkolben:

INI 10+W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+4 DK N

LeP 32 RS 1 AuP 34 WS 6 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Verblendete (Attentäterin)

Schwert:

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

LeP 35 RS 3 AuP 38 WS 9 MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Besonderheiten: kann im Falle eines Minderpaktes entweder die *Hand des Folterers* oder die *Spur des Missetäters* (**WdZ 242**) einsetzen

Mitglieder der Hand der Rache, die tiefer in die Mysterien des Kultes vordringen, wähnen sich auf einer eigenen Queste, in der sie nach dem Saatkorn ihres Herrn suchen. Dies ist jedoch nur eine weitere grausame Lüge des Erzdämonen: Der einzige Pfad, dem sie folgen, ist eine schlüpfrige Rampe, die sie immer weiter abwärts führt. Genauso, wie Praios keine Hilfe benötigt, um sein verlorenes Licht zu finden, braucht auch Blakharaz keine Sterblichen, um

TYKRADOR VON YOL-GHURMAK, BLAKHARAZ-PAKTIERER IM DRITTEN KREIS DER VERDAMMNIS

Der als *Hesindian von Böcklingen* geborene Magier, der bei einem zwielichtigen Privatgelehrten studierte, schloss sich kurz nach Borbarads Fall dem selbsternannten Dämonenkaiser Galotta an. Als Höfling in Yol-Ghurmak vertiefte er seine Kenntnisse der Dämonologie, blieb aber von Ränken und Intrigen weitgehend verschont – zu unbedeutend war er für die Mächtigen der Stadt. Tykrador überlebte den Absturz der Fliegenden Festung, indem er sich Blakharaz' Schutz anempfahl. Im Unheiligtum des Gesplitterten Berges empfing er die ‚Höheren Weihen‘ des Herrn der Rache und dient ihm seitdem mit noch größerer Inbrunst. Der Paktierer wähnt sich als Erwählter des Erzdämonen, von seinem dunklen Herrn dazu auserkoren, dessen Weg in die Dritte Sphäre vorzubereiten. Anfang 1033 BF erscheint ihm Bal'Irhiadh, bestärkt ihn in seinen Wahnvorstellungen und übergibt ihm einen eisernen Kragen, der ihn als Anführer der Hand der Rache ausweisen soll. Seinen Mitkultisten gegenüber behauptet Tykrador, dass es sich dabei um den Eisenkragen des Blakharaz, einen Teil des Frevlergewandes, handelt – und es dauert nicht lang, bis er das selbst glaubt.

Tykrador ist schlank und hochgewachsen, mit den feinen Zügen eines Edelmannes. Er trägt Magierroben, die den Anforderungen des Codex entsprechen, aber ausnehmend fein gearbeitet sind. Der Paktierer verfügt über ein formvollendetes und höfliches Auftreten, solange er den Schein wahren will. Tykradors Dämonenmal sind nässende, entzündete Striemen wie von Peitschenhieben auf seinem Rücken. Er verbirgt sie unter Binden und seiner Kleidung.

Rolle in der Kampagne: Der scheinbare Kopf der Hand der Rache eignet sich als greifbarer Oberschurke, im Gegensatz zu dem im Hintergrund die Fäden ziehenden Bal'Irhiadh. Tykrador hat keine fest eingeplanten Auftritte in der Kampagne, so dass Sie ihn ganz nach Belieben einsetzen können, um den Helden das Leben schwer zu machen. Dadurch kann er auch jederzeit besiegt werden, ohne Rücksicht auf spätere wichtige Szenen nehmen zu müssen. Falls Alissa Karfenck im Szenario **Mord im Sonnenlicht** zu schnell ausgeschaltet wird, ist Tykrador ein möglicher Ersatz für sie.

Weiteres Schicksal: Tykrador kann im Verlauf der Kampagne von den Helden gestellt werden, wenn Sie ihn entsprechend aktiv agieren lassen oder die Gruppe ausreichend viel Mühe auf das Bekämpfen der Hand der Rache verwendet. Wenn er

das Saatkorn aufzuspüren. Praios will, dass die Sterblichen durch die Suche Erkenntnis erlangen und gestärkt in die Auseinandersetzung zwischen Licht und Dunkelheit gehen, seinem Gegenspieler jedoch geht es nur um Seelen, die er in der Auseinandersetzung in die Waagschale werfen kann. So taumeln die höheren Ränge der Hand blind in die Verdammnis, und je tiefer sie fallen, desto stärker hören sie das Saatkorn rufen.

fällt, wird er durch einen anderen Paktierer ersetzt. Spätestens im Finale fährt Tykrador in die Niederhöhlen.

Geboren: 1004 BF **Größe:** 1,81 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** braun
MU 16 **KL 15** **IN 14** **CH 15**
FF 11 **GE 11** **KO 13** **KK 11**

Zauberstab:

INI 11+W6 **AT 13** **PA 14** **TP 1W+1** **DK NS**
LeP 34 **RS 0** **AuP 30** **AsP 64** **MR 13** **GS 8**

Vor- und Nachteile: Affinität zu Dämonen, Arroganz 10, Gerechtigkeitswahn 10, Wahnvorstellungen (Erwählter des Erzdämonen)

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Blutmagie, Eiserner Wille I+II, Form der Formlosigkeit, Invocatio Integra, Konzentrationsstärke, Regeneration I, Verbotene Pforten, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle

Wichtige Talente: Etikette 13, Magiekunde (Dämonologie) 14(16), Menschenkenntnis 10, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 15, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 11, Sternkunde 14, Überreden 11

Wichtige Zauber: APPLICATUS 8, BANNBALADIN 13, BLITZ DICH FIND 12, GARDIANUM 14, HERZSCHLAG RUHE! 11, INVOCATIO MAIOR 15, INVOCATIO MINOR 18, NEKROPATHIA 8, NUNTIOVOLO 10, PANDAEMONIUM 10, PENTAGRAMMA 14, RESPONDAMI 11

Schwarze Gaben: Lodernder Blick, Herrschaft über niedere und gehörnte Dämonen, Wahrheitssinn, Spur des Missetäters (alle TaW 14)

TYKRADORS KRAGEN

Der Eisenkragen ist ein dämonischer Fokus (erleichtert Beherrschungs- und Beschwörungsproben für Blakharaz-Dämonen um 3 Punkte), in den zwei Heshtotim gebunden sind. Diese minderen Dämonen gehorchen den Befehlen des Trägers und leisten ihm je drei Dienste (zur Wahl stehen Kampf, Suchen und Vernichten, Waffe aushändigen und Zauber). Bal'Irhiadh kann die Gedanken des Trägers hören und telepathisch mit ihm kommunizieren. Wenn Tykrador getötet wird, kann das erbeutete Artefakt, als Quelle der Versuchung in Heldenhand verbleiben, in einem Tempel verwahrt oder durch karmale beziehungsweise magische Mittel vernichtet werden. Sobald Bal'Irhiadh einen Nachfolger für Tykrador kürt, erhält der neue ‚Erwählte‘ einen ähnlichen Kragen als Zeichen seiner Würde.

HERZ DER RACHE

Im **Phex 1032 BF** gelingt Blakharak ein entscheidender Durchbruch: Aus dem Borontempel von Gashok befreit sich ein höherer Diener des Erzdämonen endgültig aus einem jahrhundertealten Bann (**Durch Finsternis zum Licht**, Seite 48): Bal'Irhiadh, ein einzigartiger Sechshehörnter, den Rohal selbst in eines seiner legendären Gefäße einschloss und dessen schwächeren Schatten *Irhiadbzal* (**WdZ** 214) selbst mächtige Beschwörer nur selten rufen. Der Dämon verbleibt, durch die wachsende Macht seines Herrn gestärkt, in der Dritten Sphäre und erscheint in weiterer Folge Kultisten in ganz Aventurien, um ihnen vom Willen seines Herrn zu künden. Dies bewirkt, dass die Aktivitäten der Hand der Rache ab Beginn **1033 BF** wesentlich besser koordiniert werden: Informationen – etwa über lästige Helden – reisen in kürzester Zeit auch über größere Distanzen, Anschläge auf Geweihte oder Tempel erfolgen zielgerichtet und rücksichtslos. Im Lauf des Jahres 1033 BF macht der Gehörnte sich die Paktierer des Gesplitterten Berges untertan und streckt schließlich seine Finger sogar nach dem Orakel von Balträa und der Stadt des Lichts aus (**Veritas, Mord im Sonnenlicht**).

BAL'IRHIADH, DIE RECHTE HAND DES SCHWARZEN MANNES

Beschwörung: +18

Beherrschung: +15

Wahrer Name: 1/2*

Basiskosten: 23

* Aus den Scherben des Rohalschen Gefäßes ist der Name mit Qualität 5 rekonstruierbar

Besondere Kampfregeln und -manöver: Bal'Irhiadh kämpft in der Dritten Sphäre mit den Werten eines besessenen Gastkörpers. Dieser erhält KK +4, MR +6, GS +2, 3 Aktionen pro KR, natürlichen RS 3 und ermüdet während dieser Zeit nicht.

Besondere Eigenschaften: Besessenheit (nicht auf Tiere beschränkt, ein Wechsel dauert eine SR), Kontrolle über Untote (kann bis zu 12 Untote erheben, was 5 KR pro Untotem dauert, und diese anschließend kontrollieren; Werte siehe unten), Körperlosigkeit II, Limbusreisender (kann bis zu 5 Personen mitnehmen), Regeneration im Limbus I. Der Gastkörper erhält während der Besessenheit die Eigenschaften Regeneration II, Schreckgestalt II und Tarnung (TaW 15).

Mögliche Dienste: Alptraum, Bindung, Bereitstellung besonderer Fähigkeiten, Suchen und Erschrecken, Suchen und Vernichten, Wahnsinn

Zwischen den Sphären erscheint Bal'Irhiadh in seiner wahren Gestalt, deren Kampfwerte und besondere Fähigkeiten Sie auf Seite 181 finden.



Von Bal'Irhiadh erhobener Leichnam

Klaugen:

INI 11+W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W+3 **DK** H

LeP 30 **RS** 2 **AuP** unendlich **WS** 7 **MR** 7

GS 7 (auch kletternd)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen

Besondere Eigenschaften: Lichtscheu, Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände aller Götter, Schwere Empfindlichkeit gegen boron- und praiosgeweihte Objekte, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss und Eigenschaften und Immunität gegen die Merkmale Herrschaft und Form.

Die Leichname sind immun gegen alle Manöver, die direkt oder indirekt die SF Finte voraussetzen. Sie erleiden keine Einbußen aufgrund von geringer Lebensenergie, wohl aber durch Wunden.

Solange Bal'Irhiadh innerhalb von 100 Schritt verweilt, kontrolliert er die von ihm erhobenen Untoten direkt, so dass sie wie ein intelligenter Schwarm agieren. Sie können aber auf seinen Befehl hin auch wie tot an einem Ort verharren und auf ihren Einsatz warten. Wenn die Untoten auf sich allein gestellt agieren, beträgt ihre KL 7.

SAAT DER RACHE

Eine weitere Waffe im Arsenal des Schwarzen Mannes sind **Besessene** (beispielsweise der Attentäter Marek in **Mord im Sonnenlicht**; zwei weitere Besessene tauchen in **Durch Finsternis zum Licht** auf). Höhere Eingeweihte der Hand der Rache wissen um den Namen des minderen Dämons *Assuroth* und rufen ihn aktiv herbei. Mit der wachsenden Macht des Erzdämonen in der Dritten Sphäre kann es Blakharaz aber auch gelingen, seinen Diener aus eigener Kraft oder über das Wirken Bal'Irhiadhs in ein verzweifeltes Herz zu senden und so einen Unschuldigen zu seinem Werkzeug zu machen.

Von Assuroth Besessene werden zu selbstmörderischen Attentätern, die bei der Jagd auf ihre Beute mit raubtierhafter Schläue vorgehen, im Kampf jedoch oft von Rachedurst und Bluttausch übermannt werden. Wenn der Dämon seinen Wirt verlässt, behält der Unglückliche alle Erinnerungen an die von ihm vollbrachten Bluttaten und glaubt, selbst für alles verantwortlich zu sein. Dies kann eine labile Seele in Wahnsinn und Selbstmord treiben.

Der aventurischen Dämonologie ist Assuroth bis zu seinem verstärkten Auftreten im Verlauf der Kampagne unbekannt. Arkane oder karmale Analyse eines Besessenen enthüllt ihn als düsteren Funken, der im Herz des Opfers sitzt und von dort dessen Geist und Leib manipuliert (Merkmale *Dämonisch* (*Blakharaz*), *Eigenschaften*, *Einfluss*). Er kann mit den üblichen Mitteln (Liturgie EXORZISMUS Grad III für Praiosgeweihte, sonst Grad IV, Mirakelprobe +7; oder Zauber PENTAGRAMMA, Probe +10, 11 AsP) aus einem Opfer vertrieben werden.

Assuroth, minderer Diener Blakharaz'

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +8

Wahrer Name: 1/3* **Basiskosten:** 8

* Eingeweihte der Hand der Rache kennen den Wahren Namen mit Qualität 5-7

Besondere Kampfregeln und -manöver: Von Assuroth Besessene erhalten +8 LeP, +20 AuP, +2 MR und +2 GS sowie Regeneration I (1W6 LeP/KR).

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, Lebenssinn (TaW 12), Rudel, Suche nach dem Unbekannten

Mögliche Dienste: Besessenheit (muss als erster Dienst gewählt werden), Kampf, Spionage, Suchen und Vernichten, Wache

Und schließlich stehen den Schergen des Erzdämonen natürlich jene Dämonen aus Blakharaz' Gefolge zur Verfügung, die Beschwörer schon seit alter Zeit in ihre Dienste zwingen.

Heshthot, die Schwarze Kutte

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +2

Wahrer Name: 5/7 **Basiskosten:** 3

INI 12+1W6 **PA** 9 **LeP** 20 **AsP** 15 **RS** 2

Peitsche: DK SP **AT** 14 **TP** 1W6

Schwert: DK NS **AT** 13 **TP** 1W6+4

GS 8 **MR** 4 **GW** 8

Besondere Kampfregeln und -manöver: kann beliebig umwandeln. Schaden durch einen Peitschenhieb bringt zusätzlich KK-1 bis zum nächsten Sonnenaufgang mit sich. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der parierenden Waffe um 1.

Zauberfertigkeiten: Dunkelheit 20

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 12), Geisterpanzer, Immunität (Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt), Immunität (Gifte und Krankheiten), Paraphysikalität I, Resistenz (Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung), Resistenz (profane Waffen); Mittlere/schwere Empfindlichkeit (göttliches/speziell praiotisches Wirken)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Waffe aushändigen, Zauber

Gotongi, das Geflügelte Auge

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +3

Wahrer Name: 3/6 **Basiskosten:** 3

INI 16+1W6 **PA** 18 **LeP** 12 **AsP** 60 **RS** 0

Zwicken: DK HNS **AT** 15 **TP** 1SP

GS 25 **MR** 12 **GW** 6

Besondere Kampfregeln und -manöver: Sehr kleiner, fliegender Gegner (AT+4, PA+8)

Zauberfertigkeiten: Große Verwirrung, Böser Blick (Furcht), Große Gier (jeweils mit 3W6 ZfP*)

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 12), Geisterpanzer, Immunität (Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt), Immunität (Gifte und Krankheiten), Paraphysikalität II, Resistenz (Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung), Resistenz (profane Waffen), Suche nach dem Unbekannten, Unsichtbarkeit II, Verbindung zum Beschwörer; Mittlere/schwere Empfindlichkeit (göttliches/speziell praiotisches Wirken), Verwundbarkeit (Zauberei)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Waffe aushändigen, Zauber

ZADIG VON VOLTERACH, DAS AUGE DES NAMENLOSEN

»Seine Geburt war ein Schrei. Sie war Schmerz. Sie war Leiden. Sie tötete die Mutter und stürzte den Vater ins Unglück. Denn die Amme war Hass und sie hatte keinen Namen.«

—Beginn eines garetischen Schauermärchens über Zadig von Volterach

»Niemand weiß, wo dieses Volterach liegt. Aber ich habe eine Theorie: Jener, den wir als Zadig von Volterach kennen, ist Zadig, Auge des Namenlosen, der mit gewaltigem Hass seine erste Untat im Auftrage seines Herren im Orte Volterach verübte: Er griff in das Weltengefüge ein, wie er

es so oft seitdem getan, und zerrte den ganzen Ort aus seinem Schicksal, seinem Hoffen, aus der Zeit und aus der Wirklichkeit heraus.

Kurzum: Er hatte Erfolg, den Ort zu zerstören, doch auch wieder keinen Erfolg. Denn ausgerechnet der Name seiner ersten Tat ist unauslöschlich an ihm haften geblieben. Ich habe in den Quellen noch einen anderen Zadig aus der Zeit vor dem Fall Bosparans gefunden, als hätte es ihn schon einmal gegeben.«

—Der Draconiter Hesindian zu Stippwitz vom Hort zu Gareth, ausgewiesener Namenlosen-Spezialist

»Zadig von Volterach war ein Greifenfurter Edelmann gewesen, der sich dem Namenlosen vor sechzig Götterläufen unterwarf, um zu Macht und Wohlstand zu gelangen. Er opferte seinen Schatten – doch schattenlos musste er aus der Gesellschaft fliehen. Er hasste seinen Gott danach aus tiefer Seele, schwor Rache und band sich umso mehr an ihn. Aus seinem Hass auf den Gott gebiert er seine Macht und sammelt sie an: die Welt zu verwüsten, an der er keinen Anteil mehr haben darf, jene zu vernichten, denen das Schicksal eine große Zukunft verspricht, und demaleinst den Gott zu zerstören, der ihm alles genommen.«

—Aus dem Kommentar der Zwölfgöttlichen Unterweisungen, 13. Auflage, Gareth 1002 BF

Dreizehn Augen des Namenlosen soll es geben, entstanden aus dem Auge, das sich der Gott ohne Namen in einem der verzweifelten Äonen seiner Gefangenschaft ausriss und auf die Welt schleuderte. Unter diesen Sendboten des Namenlosen kennt man mit Namen vor allem Zadig von Volterach, der seit langem vor allem im Norden Aventuriens sein Unwesen treibt. Manche meinen, ihn als 921 BF geborenen Edelmann identifiziert zu haben, aber der Name Zadig – und Berichte seiner unmenschlichen Taten – tauchen auch in jahrhundertealten Quellen auf. Er tötet Kinder

und junge Eheleute, zündet Tempel an und fordert aufstrebende Helden zu ihrem letzten Kampf. Er ermordete die Eltern des Lichtboten Jariel Praiotin, als jener noch ein Kind war, und versuchte den jungen Raidri Conchobair zu töten, versagte jedoch.

Zadig vermag die Wege des Schicksals zu erspüren und für seinen Gott einen Blick auf die Möglichkeiten des zukünftigen Geschicks zu werfen. Erhält er den Auftrag, dann greift er frühzeitig und zerstörerisch in die Abläufe des Weltgefüges ein. Sein gewaltiges Auftreten

sorgt für eine Änderung des Schicksals, er erschafft mit der Kraft seines Hasses

einen Weichenpunkt, von dem

an sich das Geschick Einzelner anders entwickelt. Doch seine Macht der Zerstörung ist so

sicher, wie sie unberechenbar ist: Wurde Raidri womöglich

der große Held des Zeitalters, weil Zadig von Volterach ihn

angriff und scheiterte? Wurde Jariel zum Boten des Lichtes,

weil Zadig Erfolg hatte und seine Eltern tötete? Nicht *obwohl* Zadig

von Volterach so mächtig ist, dass er das Schicksal auf einen neuen Weg

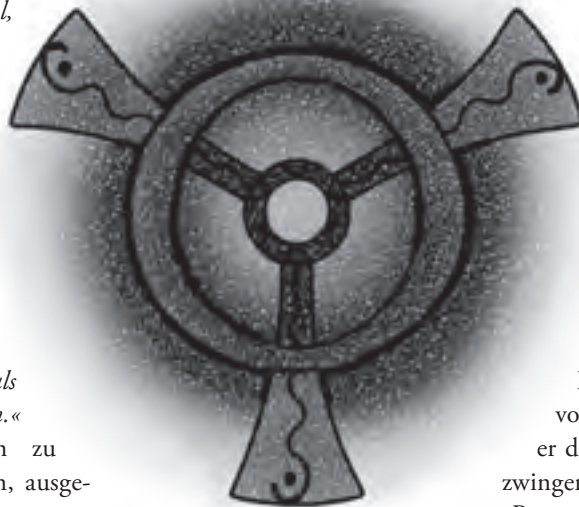
zwingen kann, sendet der Namenlose seinen Boten so selten, sondern *weil* Zadig so

mächtig ist, aber selbst nicht kontrollieren kann, ob seine Gewalt seinem Gott nutzt. In der Quinionsqueste

hat der Dreizehnte seinen Diener ins Spiel gebracht und dadurch den Lauf der Dinge verändert: Es ist Zadigs Auftreten und sein Handeln am Orakel von Balträa (**Judicium**, Seite 135), das die finale Auseinandersetzung zwischen Licht und Dunkelheit genau zu den Namenlosen Tagen

1035 BF erzwingt. Nahezu das ganze Jahr über ist Zadig ein körperloses Geistwesen, ein Schatten in der Finsternis. Daher bedient er sich häufig beeinflussbarer Menschen, die als Opfer seines Plans zum ausführenden Werkzeug werden. Er schleicht sich in ihre Träume und versucht gleich mit dem ersten Schlag, das Gefäß ihres Geistes zu zerstören oder ihm zumindest Risse zu verpassen (so auch bei seinem Angriff auf Großinquisitor da Vanya im Szenario **Zerbrochen**, **AB 144**). Dann verändert er nach und nach die Weltanschauung und Ansichten, die er vorfindet und manipuliert den Geist, bis das Opfer zum Handeln bereit ist. Wenn das Umfeld die Verhaltensänderung des Menschen bemerkt, ist es meist zu spät.

Nur während der Namenlosen Tage nimmt das Auge des dunklen Gottes volle Gestalt an – doch im Moment seiner größten Stärke ist er auch am verwundbarsten: Wird er in dieser Zeit besiegt, kann auch Zadig von Volterach sterben. Doch eine Existenz wie er könnte aus dem Chaos des



Schicksals wiedergeboren werden – irgendwann, irgendwo, irgendwie.

Während des Großteils der Kampagne beobachtet das Auge des Namenlosen aus der Ferne den Kampf zwischen Praos und Blakharaz, gießt Öl ins Feuer, wo er kann und schwächt jene Seite, die die Oberhand zu gewinnen droht, damit das Ringen der Erzfeinde seines Herrn möglichst lange andauert. In **Aeternitas** können die Helden Zadigs

Versuch scheitern lassen, den Bernsteinbann zu brechen und die vielbeinigen Diener des Dreizehnten freizusetzen, in **Judicium** erfahren sie von seinem frevlerischen Treiben beim Orakel. Falls die Gruppe Nachforschungen über diesen Gegner anstellt, können Sie den Helden die Quellen am Beginn dieses Kapitels zugänglich machen. Erst im Finale der Kampagne tritt Zadig aus dem Schatten, seine Werte finden Sie auf Seite 189.

DER TRAUMSPIEGEL

Wenn Zadig sich Zutritt zur Traumwelt seines Opfers verschafft hat, pervertiert er das Geträumte: Rattenpilze erscheinen in der Traumlandschaft, die Temperatur sinkt, die Geräusche verstummen und das Licht ändert sich in ein lilafarbenes Zweilicht wie kurz vor einem Unwetter. Unweigerlich erscheint, sobald Zadig volle Kontrolle über den Geist seines Opfers erlangt, in der Traumlandschaft ein altertümlicher, mannshoher Spiegel. Dieser Spiegel stellt ein Tor in jene Leere dar, in der die Gestalt und die ganze Macht der Augen des Namen-

losen das Jahr verbringen und warten, dass die Namenlosen Tage beginnen. Selbst im Traum kann Zadig diesen Spiegel nicht durchschreiten, aber er kann seinem Opfer direkte Anweisungen erteilen. Und er kann dessen Seele zu sich durch den Spiegel zerrren und dort endgültig vernichten. Das Opfer scheint im Schlaf zu sterben, doch beginnt eigentlich ein endloser Alptraum. Jene, die den Spiegel erblickten, beschreiben das Spiegelbild als milchig-violett, doch hinter den Schlieren hätten sie einen alten einäugigen Mann gesehen, dessen Bart und Haar im Wind wehte.

APPENDIX IV – DIE GEMEINSCHAFT DES LICHTS

Durch das Verschwinden des Heiligen Lichts durchziehen Risse die einst fest gefügte Ordnung der Praioskirche. Die Suche nach neuen Wegen lässt neue Strömungen entstehen und führt auch in den althergebrachten Fraktionen zu Veränderungen. Dieses Kapitel beschreibt die wichtigsten Teile der Kirche und skizziert, welche Entwicklungen sie während und nach der Suche durchmachen. Da die Struktur der Praioskirche in **WdG 34-45** ausführlich beschrieben ist, wurde auf eine Dopplung der dort enthaltenen Informationen in diesem Band verzichtet. Die folgenden Angaben erweitern und ergänzen jene in **WdG**, ersetzen sie aber nur in jenen Fällen, wo es sich um neue Entwicklungen der letzten Jahre handelt. Für alle Informationen, die keiner Veränderung unterliegen – allgemeiner Aufbau und Hierarchie der Kirche, die Geschichte der einzelnen Orden und dergleichen – sei weiterhin auf **WdG** verwiesen.



DIE STRÖMUNGEN DER KIRCHE

DIE MYSTIKER

Bedeutende Vertreter: Hilberian Praiogriff II. Heliodan, Goswyn von Wetterau, Nadjescha von Gulnitz, Vater Jesper, Quenia Goldwige vom Berg

Zentrale Prinzipien: Erforschen des göttlichen Willens, Suche nach Aspekten der Wahrheit, Erkennen der Ordnung der Welt, Streben nach göttlicher Einigung

Zitat: „Das Licht der Sonne vertreibt die Kreaturen der Finsternis. Doch nur das Licht in deinem Herzen kann die Schatten auf deiner Seele bezwingen.“

(Vater Jesper)

Mystiker streben nach Einsicht in das Göttliche. Dabei beschreiten sie unterschiedliche Wege – Visionsuchen, Selbstkasteiungen, lange Meditation und das Besuchen der heiligsten Orakelstätten sind verbreitet. Da viele Mystiker sich ausführlich mit den Abgründen und Unzulänglichkeiten ihrer eigenen Seele beschäftigen, sind sie sich der Tatsache bewusst, dass die Gesamtheit der göttlichen Wahrheit für einen sterblichen Geist nicht fassbar ist. Aus diesem Grund konzentrieren sie sich oft auf einen einzelnen Bereich (einen Glaubensaspekt, eine Erkenntnisteknik und/oder eine Lebensweise), dem sie eine Zeit lang folgen oder gar ihr gesamtes Leben widmen. Wo der eine philosophische Betrachtungen über das Wesen der Gerechtigkeit anstellt, gibt sich ein anderer der Sonnenschau hin, bis er erblindet und sich so für das Licht in seinem Inneren bereit macht, während ein Dritter aus dem Zusammenspiel von Worten und Satzzeichen in einem Gesetzestext höhere Wahrheiten abzuleiten versucht. Mystische Praiosverehrung ist neben Gareth auch außerhalb des Mittelreichs (vor allem im hohen Norden und in südlichen Gefilden) verbreitet.

Innerhalb der Bewegung der Mystiker gibt es zahlreiche Splittergruppen, beispielsweise die **Scripturianer**, die in heiligen Schriften nach verborgenen Inhalten suchen, oder die **Lichttrinker**, deren Hingabe so weit geht, dass manche von ihnen sich während der Meditation zu Tode hungern. Die **Braniborier** erlangen im Zuge der Queste derartige Eigenständigkeit und Bedeutung, dass ihnen ein eigenes Kapitel gewidmet ist.

Während der Queste erfahren die Mystiker großen Zustrom, zumal der Bote des Lichts ein Vertreter ihrer Ideale ist. Ihre Vielfältigkeit macht sie zu Suchenden der ersten Stunde, ein geeintes Vorgehen fehlt ihnen jedoch meist. Durch ihre Abgeklärtheit sind sie weniger oft in theologische Grabenkämpfe verwickelt.

Nach der Queste behalten die Mystiker ein gewisses Gewicht innerhalb der Kirche, da mehrere Sumyrdalun aus ihren Reihen stammen. Das Streben nach der Vierten Säule prägt viele künftige Vertreter dieser Strömung. Durch die Abspaltung der Braniborier vergeistigen die Mystiker stärker und wenden sich von derischen Belangen ab, was ihren politischen Einfluss schwächt.

DIE BRANIBORIER

Bedeutende Vertreter: Lechmin von Hartsteen, Praiadne Thiraniakis, Selfina von Ruchin

Zentrale Prinzipien: Streben nach umfassender Gerechtigkeit, Einfordern von Rechten der Beherrschten und Pflichten der Herrschenden im Sinne der göttlichen Ordnung, Kampf gegen Unrecht, Dunksinn und Willkür

Zitat: „Bei Praios, ich aber sage: Dem gerechten Herrn, was ihm gebührt – auf den Maßlosen aber, den Leuteschinder, der des Königs Krume mit dem Blut seiner Schutzbefohlenen trinkt und des Königs Gold verprasst, auf den soll der Zorn des Götterfürsten niederfahren!“

(Lechmin von Hartsteen)

Die Braniborier, benannt nach dem Hohen Drachen, der als eisenflügeliger Wächter der Gerechtigkeit verehrt wird, haben sich das hehre Ziel gesetzt, für eine universelle Gerechtigkeit zu streiten. Nach dem Willen des Herrn Praios sind ihrer Lehre zufolge jedem Menschen innerhalb der göttlichen Ordnung ebenso Rechte gewährt wie Pflichten auferlegt. Die Pflicht der Herrscher von Praios' Gnaden ist es, die Rechte ihrer Untertanen zu achten und zu wahren, weshalb Braniborier häufig bei der Obrigkeit einen zwiespältigen Ruf genießen, beim einfachen Volk dagegen umso beliebter sind. Manche von ihnen treten vor Gericht als Fürsprecher oder Verteidiger für jene auf, die sich keinen teuren Advokaten leisten können. Allen Braniboriern gemein sind neben der unbedingten Gerechtigkeitsliebe eine gewisse Volksnähe sowie eine praxisorientierte Denkweise: Sie halten nicht viel von spitzfindigen Diskussionen und abgeklärten Überlegungen, sondern packen dort zu, wo ihre Hilfe benötigt wird. Braniborische Prediger findet man vor allem in Garetien, Greifenfurt und Albernaria, doch ihre Suche nach Gerechtigkeit führt sie oft an die erstaunlichsten Orte.

Während der Queste wachsen die Braniborier von einer reinen Splittergruppe innerhalb der Mystiker zu einer bedeutenden Fraktion an. Dabei haben sie aufgrund ihrer Lehren und ihrer Nähe zu den aus ihnen hervorgegangenen **Bekennern** (Seite 226) mit Anfeindungen durch Landesfürs-

ten und konservative Kirchenkreise zu kämpfen, die bis hin zu offenen Ketzereivorwürfen reichen. Gleichzeitig stellen sie für viele einfache Menschen das neue, offene Gesicht der Praioskirche dar. Wichtige Entwicklungsschritte für die Strömung sind **1034 BF** das Lossagen von der Ketzerei der Bekenner und das zunehmende Gewicht des Gerechtigkeitsbegriffs im Katechismus der Kirche.

Nach der Queste haben die Braniborier sich von den vergeistigten Mystikern gelöst und sind zu einer eigenständigen Strömung gereift. Den Lehren Lechmins, die sie als wichtigste Vertreterin ihrer Ideen verehren, folgend tragen sie das Licht in ihren Herzen zu jenen, die nach Gerechtigkeit und Wahrheit dürsten. Diese volksnahen Wanderprediger mit ihrem offenen Ohr für die Nöte des einfachen Volkes beeinflussen das Bild der Kirche in manchen Gegenden nachhaltig.

DIE TRADITIONALISTEN

Bedeutende Vertreter: Amando Laconda da Vanya, Gwidühenna von Faldahon, Praiodan von Weißfels, Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus, Praiosson Greifas, Pagol Greifax von Gratenfels

Zentrale Prinzipien: Göttergewollte Ordnung aufrechterhalten, Praios ist Oberster der Zwölfgötter, Weltliche Vormachtstellung der Kirche sichern

Zitat: „Die Zwölfgötter bilden ein schimmerndes Bollwerk gegen das Chaos der Niederhöhlen. Die Ordnung der Welt kann nur Bestand haben, wenn jeder von ihnen seinen Platz kennt und seine Aufgabe erfüllt, ohne zu zögern. Und wie es in Alveran gefügt ist, so auch auf Erden. Es sei!“

(Gwidühenna von Faldahon)

Die Traditionalisten verkörpern am deutlichsten das „alte“ Bild der Kirche: Unbeugsam, streng und herrschaftlich predigen sie von der Erhabenheit des Götterfürsten und üben häufig erhebliche Macht aus. In diesem Lager finden sich die vehementesten Verfechter des Magieverbots: Madas Frelvel gilt als das abscheulichste Verbrechen, das je den Kosmos erschütterte, und es ist die Pflicht des Gläubigen, die Auswirkungen dieses Frelvels einzudämmen, wo immer er kann. Ein Gutheißen von Zauberei kommt unter keinen Umständen in Frage. Neuen Wegen und Ideen stehen die Traditionalisten naturgemäß skeptisch gegenüber: Ordnung, Recht und Wahrheit sind keine Beliebigkeiten, über die man nach eigenem Gutdünken verfügt, sondern unvergängliche Stützen der Welt. Und doch sind keineswegs alle Vertreter dieser Strömung engstirnige und blindwütige Eiferer – ein weiser Diener des Sonnengottes weiß, dass es einem Menschen nicht leicht fällt, stets die ewige Wahrheit zu leben und die vollkommene Ordnung zu vertreten.

Horte des Traditionalismus sind die Sonnenmark Beilunk, die traditionell magiefeindlichen Nordmarken und die Mark Greifenfurt.

Während der Queste sind die Traditionalisten zunächst ins Mark getroffen. Die alte Ordnung ist zerstört, und die Hoffnung auf Wandel spendet ihnen keinen Trost. Mit der Zeit scharen sie sich um die unerschütterliche Fürst-Illuminata von Beilunk, deren unbeugsame Haltung ein leuchtendes Beispiel darstellt. Traditionalisten kämpfen in vorderster Front gegen die Kreaturen des Widersachers, sind aber ebenso schnell bereit, ketzerische Umtriebe aufzuspüren und allzu progressive Denker zurechtzuweisen. Sie eifern immer wieder gegen Braniborier und Prinzipisten, die sie mit tatsächlichen Ketzern wie den Bekennern in einen Topf werfen.

Nach der Queste haben die Traditionalisten zu alter Stärke zurückgefunden und sehen sich durch Gwidühennas Vorbild in ihrem Weg bestätigt: Wenn der Baum der Wahrheit neue (und, ihrer Meinung nach, bisweilen absonderliche) Triebe ausbildet, müssen Wurzeln und Stamm umso stärker sein. Die Ablehnung jeder Form von Magie hält ebenso an wie die theologische Gegnerschaft zu den Prinzipisten. Vor allem in Beilunk und Greifenfurt bildet der Bannstrahl-Orden eine wichtige Stütze dieser Strömung.

DIE LEGALISTEN

Bedeutende Vertreter: Amosh Tiljak, Praionor di Balligur, Praiowin von Orkenfeld

Zentrale Prinzipien: Erkennen des göttlichen Rechts, Verbreiten der Ordnung, Beratung weltlicher Herrscher

Zitat: „Wann also ist ein Bruch des Rechts zulässig? Ausschließlich dann, wenn ein höheres Recht dies legitimiert. Darf nun also der Unfreie zum Schwert greifen, um sich zu verteidigen? Niemals, sagt Ihr? Doch was, wenn es die einzige Möglichkeit ist, das Eigen seines Herrn gegen einen Vogelfreien zu verteidigen?“

(aus einer Vorlesung am Rechtsseminar zum Greifen)

Die Legalisten haben sich dem Studium des weltlichen und des kirchlichen Rechts verschrieben, wobei das Letztere naturgemäß Basis und Richtschnur für das Erstere sein soll. In ihrem Wunsch, die Ordnung der Welt zu mehren, sind sie den Belangen des Diesseits oft noch stärker verhaftet als die Braniborier, denn für einen Legalisten dienen Gesetze und Paragraphen stets auch als Mittel, Recht und Ordnung in seinem eigenen Sinne und im Interesse der Kirche zu verwenden. So finden sich in dieser Strömung höchst pragmatische und machtbewusste Geweihte. Abgeklärte visionäre Erfahrungen und theologische Spitzfindigkeiten sind nicht ihre Sache. Stattdessen sind sie in der Verwaltung der Kirche tätig, beraten Herrscher, Ratsleute und Richter oder üben selbst Ämter in der Rechtssprechung aus.

Legalisten finden sich an Orten weltlicher Macht. Elenvina ist eine ihrer Hochburgen, und in den ganzen Nordmarken üben sie erheblichen Einfluss aus. In Ländern, in denen die Praioskirche weniger hoch angesehen ist, schätzen Mächtige ihren Rat, etwa im Bornland oder in südlichen Regionen.

Während der Queste verharren die Legalisten im alten Denken und bauen ihre Macht aus. Während andere Strömungen der Kirche sich auf die heilige Suche machen, sind die Legalisten emsig dabei, die neue Ordnung nach ihren Wünschen zurechtzuzimmern. So verquicken sie sich noch stärker mit weltlichen Belangen. Die großen Erkenntnisse der Suche werden in anderen Lagern gemacht.

Nach der Queste haben die Legalisten ihren Position ausgebaut und gefestigt. Mögen die spirituellen Zentren der Kirche anderswo liegen – die Maschinerie der Kirchenverwaltung arbeitet, und überall, wo es Recht zu sprechen gibt, sind die Vertreter dieser Richtung nicht weit.

DIE PRINZIPISTEN

Bedeutende Vertreter: Saryun Lorian, Horanthe Ponziani, Ariostos ya Galetta

Zentrale Prinzipien: Rückkehr zu den Ursprüngen des Glaubens, Toleranz gegen manche Formen der Zauberei, Horasischer Patriotismus

Zitat: „Die Herrlichkeit des alten bosparanischen Imperiums soll uns leuchtendes Vorbild für eine goldene Zukunft sein!“

(Saryun Lorian)

Die Prinzipisten sind eine junge Strömung, die auf Saryun Lorian, den Wahrer der Ordnung Bosparan zurückgeht. Der hochgelehrte Geweihte, der von der Geschichte des Alten Reichs fasziniert ist, nimmt die Zeit des Umbruchs als göttliches Zeichen, die Kirche zu ihren ursprünglichen Wurzeln zurückzuführen. Da in bosparanischer Zeit der Praioskult von einer deutlich toleranteren Haltung gegenüber der Magie geprägt war, predigen die Prinzipisten, dass gewisse Formen der Zauberei mit dem göttlichen Willen in Einklang zu bringen sind. Dabei reicht die Bandbreite vom vorsichtigen Befürwor-

ten von Heil- und Antimagie bis hin zu progressiven Denkern, die über magische Tempelbeleuchtungen nachsinnen, auf dass die in geordnete Bahn gezwungene Astralkraft den Glanz der Götter mehre, statt das Chaos der Welt zu vergrößern. Charakteristisch für diese Strömung ist außerdem, dass Praios häufig als weiser Richter und strenger, aber gerechter „Großvater“ des Erzheiligen Horas verehrt wird. Neuerungen und Fortschritt werden befürwortet, ebenso wie das Wiederentdecken von Erkenntnissen aus vergangener Zeit.

Der Prinzipismus ist von einem starken horasischen Patriotismus durchdrungen und vor allem im Lieblichen Feld anzutreffen, wo er über den Horaskult schnelle Verbreitung in der Bevölkerung fand. Außerhalb gilt er in traditionelleren Gegenden oft noch als abweichlerische Lehre.

Während der Queste beschreiten die Prinzipisten besonders eifrig neue Wege, was sie in wiederholte Gegnerschaft zu Traditionalisten und Legalisten bringt. Der Vorwurf der Ketzerei wird immer wieder laut, und im Ausland sind sie Verfolgungen und Anfeindungen ausgesetzt. Innerhalb des Horasreichs finden ihre Lehren durch den stark patriotischen Inhalt und die Unterstützung des Horaskaiserlichen Hausordens vom Heiligen Blut schnell großen Zuspruch, nur die kleine Sekte der *Puristen* (**Reich des Horas 217**) steht ihnen erbittert feindlich gegenüber.

Nach der Queste haben die Prinzipisten mit der Abschwächung des Magieverbots einen wichtigen Erfolg errungen, auch wenn es Jahre braucht, bis sie den Vorwurf der Ketzerei endgültig abschütteln können. Ihre Vertreter suchen in Zukunft verstärkt den Kontakt zur Weißen Gilde und der Hesindekirche. Gemeinsam mit progressiveren Legalisten studiert man das Argelionsrecht und arbeitet an Erweiterungen und Präzisionen. Außerhalb des Lieblichen Feldes fasst diese Strömung nur äußerst langsam Fuß; je nachdem, wie das Abenteuer **Iudicium** in ihrer Kampagne ausging, kann die Strömung daraus einen wichtigen Präzedenzfall gewinnen oder aber die eigenen Bemühungen um Jahre zurückgeworfen sehen.

ORDEEN VUD ORGANISATIÖNEEN

DER ORDEEN DER HEILIGEN HÜTER

Persönlichkeiten: Regiardon de Mott (Hochmeister), Quenia Goldwige vom Berg (Hohe Hüterin, Glyndhaven)

Größe: mittel; 200-300 Mitglieder

Stützpunkte: Gareth (Sitz des Hochmeisters), Elenvina, Glyndhaven (Kloster Auridalur), Karenow, Greifenpass, Finsterkamm (Kloster Arras de Mott, ab 1035 BF).

Während der Queste: Ab dem Beginn der Suche sieht sich der Orden einem Ansturm von Forderungen ausgesetzt, verschlossene Archive zu öffnen und nach Hinweisen zu suchen. Der Hochmeister fügt sich diesen Wünschen, die auch vom Boten des Lichts unterstützt werden. Man achtet jedoch stets darauf, nur Personen mit untadeligem Leumund Zugang zu den geheimen Schriften zu geben, meist unter Beobachtung eines Hüters. Durch die enge Zusammenarbeit mit Gelehrten verschiedener Kirchenfraktionen öffnet sich der bislang eher abgeschiedene Orden und stellt vor allem in Gareth und Elenvina bald einen Großteil der Archive und Skriptoren. Aus den Archiven des Hüterordens werden

während der Queste einige wichtige Erkenntnisse gewonnen. Der Orden wächst und gewinnt kirchenintern an Bedeutung.

Nach der Queste: Die neu geschaffenen Beziehungen der Ordensführung zu anderen hohen Würdenträgern der Kirche erlauben es dem Hochmeister, nach der Verurteilung der Bekenner als Ketzer das Kloster Arras de Mott wieder für den Orden zu beanspruchen. Nach langer Abwesenheit ziehen wieder Hüter in ihren ehemaligen Ordenssitz ein, was vielerorts als gutes Omen aufgenommen wird. Als Schriftgelehrte und Historiker leisten Angehörige des Ordens weitere wichtige Dienste.

DER BANNSTRAHL-ORDEH

Persönlichkeiten: Praiodan von Weißfels (Hochmeister seit 1032 BF), Hagen von Föhrenstieg (Beschirmer der Ordnung Mittellande zu Auraeth), Nasar (Beschirmer der Ordnung Greifenlande zu Greifenfurt), Baron Graphiel Blauendorn-Lacara von Metenar (Reichskammerrichter)

Größe: groß; 800 – 1000 Mitglieder, schwankend (Stand 1035 BF)

Stützpunkte: Burg Auraeth (Stammsitz, Wildermark), Beilunk, Punin (Standort des Geburtshauses Gilborns von Punin), Elenvina, Greifenfurt (Sitz in der Stadt, Wehrtempel in der Markgrafschaft), Burg Lichtenneck (Grafschaft Eslamsgrund), Methumis sowie weitere befestigte Türme, Gutshöfe, Klöster und Waisenhäuser

Während der Queste: Im Jahr des Feuers fallen der Hochmeister und zahlreiche Mitglieder des Ordens. In den ersten Jahren der Queste sind die Bannstrahler zersplittert und uneinig, durch das Verschwinden des Ewigen Lichtes tief erschüttert, zum Teil aber auch in ihrem kompromisslosen Fanatismus bestärkt. Ausschreitungen gegen Magiebegabte nehmen vielerorts zu. **1032 BF** wird Praiodan von Weißfels, ein Vertrauter Gwidühennas von Beilunk, zum neuen Hochmeister ernannt. Auf Weisung des Boten des Lichts soll er den Orden wieder einen und verstärkt unter die Kontrolle der Kirche bringen.

Der Bannstrahl-Orden steht fest im Lager der Traditionalisten. Braniborier und andere liberalere Strömungen der Praioskirche werden mit Argwohn betrachtet – bestenfalls werden sie als schwache Diener ihres Gottes, schlimmstenfalls als gefährliche Aufweicher der Lehre von Praios' Recht und Gesetz angesehen.

Nach der Queste: In Beilunk (durch Gwidühenna) und Greifenfurt (mit Hilfe von Nasar) gelingt es Praiodan von Weißfels, den Orden stärker zu zentralisieren. Da es dafür notwendig ist, die höherrangigen (und vor allem geweihten) Ordensritter stärker in diesen Zentren zu versammeln,

kommt es in der Provinz, wo Trupps von Laien-Bannstrahlern sich selbst überlassen bleiben, weiterhin immer wieder zu fanatischen Ausschreitungen. In den Nordmarken zieht Illuminatus Jorgast von Schleiffenröchte die Kontrolle über den Orden an sich und nutzt ihn von Elenvina aus als weitere Stütze seiner Macht.

DIE INQUISITION

Persönlichkeiten: Amando Laconda da Vanya (Großinquisitor seit 1028 BF), Solaria Praiosstolz (Geheime Inquisitionsrätin), Gilbyra Steinhauer (Geheime Inquisitionsrätin), Solareon di Morundi (Geheimer Inquisitionsrat)

Größe: klein; nominell 132 Ordentliche Inquisitionsräte und zwölf vorgesetzte Geheime Inquisitionsräte, de facto seit dem Jahr des Feuers stark geschwächt

Stützpunkte: Elenvina (Sitz des Großinquisitors), Gareth, Beilunk, Inquisitionstürme in etlichen wichtigen Städten.

Während der Queste: Der Kampf gegen die Dunkelheit forderte schon vor dem Jahr des Feuers zahlreiche Opfer unter den Inquisitoren. Das Verschwinden von Großinquisitor da Vanya **1032 BF** in einem Wald nahe Ferdok schwächt die angeschlagene Inquisition weiter, politische Manöver lähmen die Organisation immer wieder. Da Vanyas Rückkehr **1033 BF** stellt ihn ins Zentrum der Machtkämpfe, seine Gegner im Rat des Lichts versuchen, die Glaubwürdigkeit des lang verschollenen und möglicherweise von echsischer Magie befleckten Großinquisitors zu untergraben. Ab **1034 BF** ist da Vanya wieder völlig rehabilitiert. Er trachtet danach, eine kirchenpolitisch möglichst neutrale Linie zu halten, um so der in seinen Augen wichtigeren Bedrohung – durch dämonische und namenlose Kräfte – entschlossen begegnen zu können.

Nach der Queste: Die Verfolgung der Bekenner dauert an und bindet weitere Kräfte. Die bereits seit Jahren gepflegte Tradition, verdiente Laien als Helfer und Ermittler einzusetzen, wird üblicher.

DIE SONNENLEGION

Persönlichkeiten: Praiowin von Orkenfeld (Sonnenmarschall)

Größe: mittel; 200-400 Mitglieder (nominell Regimentsstärke, seit dem Jahr des Feuers stark geschwächt)

Stützpunkte: Elenvina, Gareth; als Tempelwache bei bedeutenden Tempeln oder im Gefolge eines Inquisitors anzutreffen.

Während der Queste: Die Sonnenlegion ist bestrebt, die Heiligtümer der Kirche zu verteidigen und den Boten des Lichts zu schützen. Die zahlreichen Bedrohungen, denen die Legionäre ausgesetzt sind, fordern immer wieder ihren Preis.

Nach der Queste: Marschall Praiowin beginnt, die Stärke der Legion zu erneuern. Zwar kommt ihm dabei zugute, dass die Orden der Kirche im Zuge der Euphorie nach der Rückkehr des Ewigen Lichts einigen Zulauf erfahren, aber der Prozess wird langwierig und arbeitsreich sein.

DIE UCURIATEN

Persönlichkeiten: Falconia von Eslamsroden (Ordensmarschallin, Beraterin des Lichtboten sowie des Horas), Bruder Lichtbringer (Hassprediger in den Gasen Gareths, im Jahr des Feuers in bitteren Irrglauben verfallen)

Größe: klein; 70-80 Mitglieder

Stützpunkte: Gareth (Sonnenpalast), Horasia (Sangreal), die meisten Mitglieder des Ordens sind naturgemäß fast ständig unterwegs.

Der *Orden des Goldenen Falken* (wie der weit häufiger so genannte *Ucuriaten-Orden* formal richtig heißt) stellt die Herolde und Kuriere der zwölfgöttlichen Kirchen. Seine Hauptaufgabe ist es, als über jeden Zweifel erhabener Botendienst den Kitt zwischen den einzelnen Tempeln und Kulturen sowie letztlich auch zwischen den Kirchen und den weltlichen Herrschern der zwölfgöttlichen Lande zu bilden. Ebenso treten die Ordensleute bisweilen als Berater und (weitaus seltener) Ehrenwache weltlicher und kirchlicher Herrschaften auf. Der Bund aus Geweihten und Akoluthen ist – im positiven Sinne – elitär, die Aufnahme eine hohe Ehre. Seit der Borbarad-Krise steht der Ordensbeitritt nicht nur Anhängern des Praios, sondern auch Mitgliedern der anderen Zwölfgötterkirchen offen, wobei der Kult des Götterfürsten deutlich prägend bleibt.

Die Ucuriaten sind sakrosankt, ein Angriff auf sie also stets ein Frevel. Kennlich sind sie an der auffälligen Tracht: weißer Mantel mit purpurnem Saum, vergoldetes Rüstzeug (bestehend aus altertümlichem Brustpanzer, Arm- und Beinschienen sowie einem Flügelhelm), dazu Falkenstab, Geißel und Botentasche oder Pergamenthülse.

Gegründet wurde der noch junge Orden vom *Greif*, dem obersten Herold des Neuen Reiches und Berater des Lichtboten, der sich im schicksalhaften *Jahr des Feuers* als kein Geringerer als der Alveraniar Obaran in Menschengestalt entpuppte. Die Offenlegung seiner wahren Identität ging jedoch einher mit der Entrückung des Greifen nach Alveran, etwa zeitgleich mit dem Angriff der Fliegenden Festung Galottas und dem Verschwinden des Ewigen Lichts. Der Orden ist daher im Vorfeld der Quanionsqueste noch stärker desorientiert als die Praioskirche insgesamt: Die spektakuläre

Erkenntnis, das handverlesene weltliche Gefolge eines leibhaftigen Alveraniars zu sein, ging direkt einher mit dessen physischem Verlust.

Die Ordnung im Orden wird jedoch rasch wiederhergestellt, als die frühere Stellvertreterin des Greifen, *Falconia von Eslamsroden*, bald darauf offiziell das Amt der Großmeisterin übernimmt. Neben dem Ucuritempel in Gareth, dem Hauptsitz des Ordens, baut sie in den folgenden Götterläufen den Sangreal, den Hof des jungen Khadan Firdayon, zum zweiten wichtigen Stützpunkt der Ucuriaten auf.

Während der Queste fungieren die Ucuriaten zunehmend als Boten, die Erkenntnisse von Quanionspilgern in Gareth und Horasia zusammentragen, und in einigen Fällen selbst als Pilger, die Zeichen folgen und die Präsenz der Kirche in entlegenen Landen aufrecht erhalten. Die Helden können ihnen in beiderlei Funktion begegnen oder sich ihrer sogar als auf Praios eingeschworene Kuriere bedienen, um die wichtigsten Ergebnisse ihrer Abenteuer mit den Kirchenobersten zu teilen. Allerdings sind die Ucuriaten nur gering an Zahl. Ihr Anblick – meist als einzelne Reiter – sollte stets den Hauch des Besonderen behalten, eine Begegnung mit ihnen als bedeutsam im Gedächtnis bleiben.

Nach der Queste wird es der Orden des Goldenen Falken sein, der den Auftrag erhält: „Fliegt auf, ihr Boten des Herrn! Reitet mit den Winden in alle zwölf Winkel der Welt und verkündet es jedem Menschenkinde, dem ihr begegnet: Das Licht des Herrn ist wiedererstanden aus der Finsternis! Die dunkle Nacht der Seele währt nicht länger! Ein neuer Tag bricht an unter dem Lichte Praios! Verkündet die frohe Botschaft, bis das Firmament widerhülle vom Jauchzen der Gläubigen!“

Die Ucuriaten werden in ihrer Funktion als Boten der Kirche(n) bestätigt und festigen damit ihren Platz innerhalb des Zwölfgötterkultes. Dem Selbstvertrauen des kleinen Ordens kommt das so kurz nach dem Verlust des Ordensgründers zugute. Nicht zuletzt mag es sein, dass man verdienten Helden der Quanionsqueste die Aufnahme in den Orden anbietet. Angesichts der starken Verpflichtungen, die daraus erwachsen, ist diese Ehre jedoch eine durchaus zwiespältige Belohnung, die auf beiden Seiten des Spieltisches wohlüberlegt sein will.

DIE SOCIETAS QUANIONIS LUMINIS

Persönlichkeiten: Goswyn von Wetterau (Gründungsmitglied), Lumin Ehrwald (Schriftgelehrter), Praidne Thiraniakis (Visionärin)

Größe: klein; 20-40 Mitglieder

Stützpunkte: Gareth; die meisten Mitglieder sind während der Queste auf steter Pilgerfahrt

Während der Queste: In den Anfangstagen der Suche verfolgen Pilger, Gelehrte und Geweihte eine Unzahl von Spuren – zunächst mit niederschmetternd geringem Erfolg.



Um die wenigen Hinweise zu sammeln und sicherzustellen, dass Erkenntnisse unter den Suchenden weitergegeben werden, gründet sich in Gareth die *Gemeinschaft vom Lichte Quanions* (Societas Quanonis Luminis, SQL) als loser Zusammenschluss ohne eigene Tracht oder Ordensregeln. Die Mitglieder tragen, genauso wie viele Quanionspilger, eine Quanione an ihrem Gewand. Nutzen Sie die Gemeinschaft, um die Gruppe mit Spuren zu versorgen, sie mit anderen Meisterpersonen in Kontakt zu bringen sowie als Anlaufstelle, bei der die Helden über ihre Erkenntnisse sprechen und Rat erlangen können. Die Helden können auch selbst beitreten, solange sie aufrechte und eifrige Suchende sind. Außer einem erleichterten Zugang zu manchen kirchlichen Archiven und gelegentlichen Nachrichten über die Entdeckungen

anderer Pilger (die als Einstiege in Abenteuer und Szenarien dienen können), hat die Mitgliedschaft, die auch Laien offensteht, keine Auswirkungen und ist mit keinen besonderen Pflichten verbunden.

Die wesentlichsten Erfolge der Societas Quanonis Luminis sind die Forschungen von Lumin Ehrwald, die den Begriff Sumyrdalun interpretieren (Seite 200) und gemeinsam mit den Visionen der Mystikerin Praidne Thiraniakis den Weg zur Vierten Säule des Glaubens ebnen. Die dafür notwendigen, über den Kontinent verstreuten Hinweise werden von der Societas zusammengeführt.

Nach der Queste: Die Gemeinschaft hat ihr Ziel erreicht und löst sich wieder auf, manche Mitglieder bleiben in Kontakt (Sie können den Vorteil *Verbindungen* vergeben).

THEOLOGISCHE FRAGEN

In der Quanionsqueste stehen die Lehren der Praioskirche auf dem Prüfstand. Was jahrhundertlang als unumstößliche Wahrheit galt, wird hinterfragt, neue Ideen entstehen auf dem Trümmerfeld der alten Ordnung. Dieses Kapitel stellt einige der wesentlichsten theologischen Themen dar, die während der Queste von Bedeutung sind. Damit können Sie gelehrte Dispute ausgestalten, ein Konzil mit Leben füllen und kirchenpolitischen Szenarien entsprechenden Hintergrund verleihen. Die angeführten Argumente müssen nicht jedem Anhänger der jeweiligen Richtung von vorneherein bekannt sein, sondern können in historischen Forschungen, tiefer Meditation oder langen Konzilsitzungen entdeckt werden.

FLÜGELKÄMPFE

Die Hauptströmungen der Kirche haben sehr unterschiedliche Ansichten darüber, wie das Verschwinden des Lichts zu deuten ist und mit welchen Mitteln eine Erneuerung der Kirche stattfinden soll. Die daraus resultierenden Dispute werden mit großer Vehemenz geführt. Ein großes Verdienst des Boten des Lichts ist es, dass diese Auseinandersetzungen nicht zu erbittertem Streit und Spaltung führen. Obwohl es immer wieder erwartet wird, greift Hilberian kaum einmal ein, um kraft seines Amtes eine Entscheidung durchzusetzen. Er selbst weiß nur zu gut, welche schreckliche Folgen es haben kann, wenn man voreilig glaubt, im Besitz der alleinigen Wahrheit zu sein: Im Jahr 1014 BF hatte er ein göttliches Zeichen aus Stolz falsch gedeutet und dadurch das Zweite Schisma der Praioskirche verursacht. Daher hält er alle nun Teile der Kirche an, unterschiedliche Wege zu beschreiten und dabei doch gemeinsam nach der göttlichen Erkenntnis zu streben.

TRADITIONALISTEN GEGEN PRINZIPISTEN

Einer der augenfälligsten Gegensätze besteht zwischen den konservativen Kirchenteilen und der neuen Strömung des Prinzipismus mit seiner offen magiefreundlichen Haltung.

Die Positionen sind derart gegensätzlich, dass nur das direkte Machtwort des Heliodan eine Eskalation verhindert. Auf dem Garether Konzil **1034 BF** wird die Anklage der Ketzerei gegen die Prinzipisten erhoben, vom Lichtboten jedoch zunächst zurückgewiesen. Er ordnet an, dass die prinzipistischen Lehren genau zu prüfen sind (wenn Sie **Judicium** entsprechend spät ansiedeln, steht im dortigen Prozess somit der Prinzipismus als Ganzes auf dem Prüfstand).

Argumente der Prinzipisten: Die völlige Ablehnung der Magie ist menschengemacht und auf die Schrecken der Dämonenschlachten zurückzuführen. Im Alten Reich war die Kirche Magie gegenüber toleranter, und auch Berichte aus dem Guldland weisen darauf hin, dass der dortige Brajanskult nicht jede Form der Zauberei verdammt. Madas Frevel ist unumkehrbar, so dass es besser ist, die Magie als Teil der Ordnung der heutigen Welt anzusehen, als dem verlorenen Ideal eines magiefreien Kosmos nachzujagen. Wenn Zauberei Gesetzen unterworfen ist, kann sie der Ordnung dienen. Hesinde unterstützt Praios in seinem Bestreben, ungezügelt und schädliche Magie zu unterbinden, aber sie lehrt die Menschen auch, diese Macht verantwortungsvoll einzusetzen.

Argumente der Traditionalisten: Die tolerante Haltung der Kirche in der Vergangenheit war es, die Frevel wie die Dämonenschlacht erst möglich machten. Das Alte Reich fiel durch den Willen der Götter, weil seine Herrscher wider die Ordnung handelten. Jeder Zauber, der gewirkt wird, jedes Kind, das von Madas Frevel befleckt ist, stärkt das Chaos in der Welt. Magie ruft Dämonen in die Welt, rüttelt an den Gesetzen des Kosmos und verführt die Menschen zum Hochmut. Ein guldländischer Kult, der von ketzerischen Lehren zerfressen gewesen sein könnte, ist keine Richtschnur für die wahre Kirche des Herrn Praios – haben die Hexateer nicht dem Guldland den Rücken gekehrt, weil sie ihren Glauben dort nicht in reiner Form leben konnten? Die Lehren der Herrin Hesinde in Ehren, aber ihre Schüler schießen

oft übers Ziel hinaus. War nicht Borbarad ein Enkel Hesindes? Das Wunder von Beilunk und das dortige Arcanum Interdictum tun den Willen Praios' klar und deutlich kund.

Ausgang: Die Prinzipisten können sich vom Vorwurf der Ketzerei befreien. Schlussendlich wird sogar eine leichte Aufweichung des Magiebanns im Katechismus der Kirche vorgenommen (siehe Seite 229). Die Formulierung erlaubt es jedoch auch den Traditionalisten, ihre magiefeindliche Haltung beizubehalten.

LEGALISTEN GEGEN BRANIBORIER

Neben der augenfälligen Gegnerschaft der Traditionalisten zu den Braniboriern erregen letztere auch häufig den Unmut der Legalisten, weil sie den Anspruch vertreten, das Recht direkt aus dem Göttlichen abzuleiten.

Argumente der Braniborier: Das Recht kommt von Praios her. Menschengemachte Gesetze sind ihm stets untergeordnet, da sie den göttlichen Willen oft nur mangelhaft fassen. Ein Gesetzbuch kann nicht jeden Fall voraussehen, daher braucht es Herz und Gefühl, wenn man Gerechtigkeit sucht. Allzu oft richtet sich weltliches Recht nach den Interessen der Mächtigen. Ein ungerechtes Gesetz ist schädlich und nichtig.

Argumente der Legalisten: Um den göttlichen Willen zu erfassen, sind Gesetze ein notwendiges Hilfsmittel. Sie müssen regeln, was auf Deren Recht sein soll, daher ist es gut, dass Menschen sie nach den von Praios gefügten Prinzipien schaffen. Rechtsprechung „nach Herz und Gefühl“ öffnet der Willkür des Richters Tür und Tor. Nur, wenn das Recht niedergeschrieben ist, kann jeder klar ersehen, was gilt und was nicht. Durch sorgsame Auslegung, Systematik und Analogie kann ein breites Feld von Fällen dem Recht unterworfen werden, ohne jedes Detail vorherzusehen.

Ausgang: Die Legalisten blicken auf eine lange Tradition der Rechtswissenschaft zurück und haben die Obrigkeit auf ihrer Seite. Die Braniborier folgen ihren Idealen zwar eifrig, tappen durch ihren Idealismus jedoch leicht in rhetorische Fallen. Als die Legalisten und Traditionalisten sie aufgrund ihrer Nähe zu den Bekennern der Ketzerei zeihen, bleibt den Braniboriern nichts übrig, als zurückzustecken. Sie erringen jedoch den Achtungserfolg der Aufnahme der Gerechtigkeit als ausdrückliches Element des Katechismus (siehe Seite 229).



DIE KETZEREI DER BEKENNER

»Die Diener der Leuin? Abgeschlachtet am Tag des Erntefestes! Die Priester der Jungen Göttin? Verbrannt in ihren Tempeln! Eine ganze Stadt bauten sie sich als Zeichen ihres Hochmuts, während das Volk hungerte! Wahrlich, die sogenannten Priesterkaiser schmoren in den tiefsten Niederhöhlen, und jeder Lichtbote, der sich auf sie beruft und sie heilig nennt, steht dem Namenlosen näher als dem Herrn Praios!« (Predigt auf einem Platz in Greifenfurt, 1034 BF)

Als Lechmin von Hartsteen in den frühen Jahren der Queste ihre progressiven Ansichten über Gerechtigkeit predigt, erregt sie den Unmut konservativerer Kirchenkräfte, verliert schließlich ihr Amt und muss sich als Eremitin in die Ruinen des Klosters Arras de Mott im Finsterkamm zurückziehen. Dort scharen sich Geweihte und Akoluthen um sie, die ihre braniborischen Ideen teilen. Sie schließen sich zu einer Gemeinschaft zusammen, aus der die Erneuerung der Kirche erwachsen soll. So entstehen die *Bekenner*, die mit ihrem Namen an eine Gruppierung aus der Rohalszeit anknüpfen, welche die Priesterschaft zum Bekenntnis der Frevel der Priesterkaiser zwingen wollte. Sie werden von der Kirche nicht als Orden anerkannt.

Im **Frühling 1031 BF** endet Lechmins Exil. In Abwesenheit ihrer charismatischen Führerin verselbständigen sich die übrigen Bekenner und werden in ihren Ansichten zunehmend radikaler. Ab **1032 BF** ziehen Angehörige der Gemeinschaft durch das Land, prangern Missstände in der Praioskirche an und rufen offen zum Ungehorsam gegen Herrschaften, aber auch Kirchenobere auf, die in ihren Augen Praios' Willen zuwiderhandeln.

Ohne Lechmins mäßigenden Einfluss geraten die Bekenner schließlich außer Kontrolle. Sie beginnen zu predigen, die Zerstörung der Stadt des Lichts sei ein Zeichen, dass Praios nicht länger auf der Seite des Lichtboten stehe. Sie verweigern der Amtskirche den Gehorsam, schüren Aufstände und behaupten, dass seit Jahrhunderten finstere Umtriebe im Herzen der Kirche auf höchste Weisung systematisch verheimlicht werden. **1034 BF** verurteilt der Bote des Lichts ihre Lehren und fordert sie zum Widerruf auf. Lechmin von Hartsteen und zahlreiche Braniborier kommen dem öffentlich nach, während etliche unbeugsame Bekenner untertauchen und fortan als Ketzler von der Inquisition gejagt werden.

Die Bekenner geraten aus lautersten Motiven und tiefer Überzeugung auf einen gefährlichen Irrweg: Mit vielem, was sie predigen, haben sie recht. Im Laufe der Jahrhunderte gab es immer wieder Anlässe, zu denen unbequeme Wahrheiten von der Praioskirche verschwiegen wurden – zum Schutz der zwölgöttlichen Gemeinschaft und der Ordnung im Reich. In **Veritas** haben die Helden Anteil an der Aufdeckung eines derartigen Geheimnisses und liefern dadurch der Bewegung einige schwerwiegende Argumente.

In ihrer Überzeugung, allein den göttlichen Willen erkannt zu haben, schießen die Bekenner jedoch weit über das Ziel hinaus. Ihre Attacken bedrohen die Einheit der angeschla-



genen Kirche, so dass dem Lichtboten keine Wahl bleibt, als gegen sie vorzugehen. Ihre übermäßige Wahrheitsliebe macht sie blind für die Wichtigkeit von Ordnung und Gehorsam, und nach ihrer Brandmarkung als Ketzer fügen sie ihrem Sündenregister noch den Verstoß gegen die Offensichtlichkeit hinzu.

Bereits vor der Verurteilung ihrer Lehren sind Bekenner meist als Wanderprediger unterwegs. Danach verbergen sie sich vor den Augen der Inquisition und agieren aus dem Untergrund. Manche ziehen in Verkleidung durchs Land und predigen weiter, andere sind an innerkirchlichen Intrigen und Verschwörungen beteiligt, die in höchste Kreise reichen können (siehe **Mord im Sonnenlicht**).

Ausgang: Nach der Queste sind die Bekenner stark geschwächt. Viele von ihnen verzweifeln daran, dass das Licht in den Schoß der Amtskirche zurückkehrte. Andere jedoch sind überzeugt, dass nur ihre Unbeugsamkeit die Rückkehr des heiligen Talismans ermöglichte, und führen ihr Werk im Verborgenen fort.

DIE VIERTÉ SÄULE

Die Praioskirche kennt drei Säulen des Glaubens: Wahrheit, Ordnung und Recht. Im Verlauf der Quanionsqueste empfangen Pilger jedoch **ab 1030 BF** immer wieder Visionen, in denen von einer Vierten Säule der Kirche die Rede ist. Die Identifizierung der Vierten Säule wird bald zu einer der meistdiskutierten Fragen innerhalb der theologischen Entwicklungen der Queste.

Über Jahre hinweg suchen Pilger und Gelehrte nach Hinweisen. Die Societas Quanonis Luminis sammelt in Gareth jedes noch so kleine Fragment, und auch die Helden können ein paar Bruchstücke entdecken: Im Szenario **Zerbrochen (AB 145)** sagt Großinquisitor da Vanya in seiner Visionsqueste: „Das hier bin ich. Gerechtigkeit. Aber seht: Das Haus des Herrn ruhte auf vier Säulen!“. Weitere Hinweise sind in *Quanions verschollener Predigt* (Seite 201) enthalten. Im Abenteuer **Integritas** können die Helden die Glaubenswelt der Gryphonen erahnen und Elemente der Vierten Säule in dem symmetrietreibenden, harmonischen Baustil des Ersten Volkes entdecken.

1034 BF ist die Frage nach der Vierten Säule einer der wichtigsten Inhalte des Garether Konzils (**AB 147** bzw. Seite 205). Zwar wird hier noch keine Erkenntnis erlangt, aber der Diskussionsprozess zeigt bereits wichtige Aspekte auf.

Ausgang: Offiziell fügen im **Herbst 1035 BF** der Schriftgelehrte Lumin Ehrwald (Seite 212) und die Geweihte Praidne Thiraniakis (Seite 212) in Gareth die letzten Steinchen zusammen. Ihre Erkenntnis erhebt sie in den Kreis der Sumyrdalun. Einzelne Quanionspilger (wie Ihre Helden) können bereits früher entscheidende Entdeckungen machen.

VOLLKOMMENHEIT

Die Vierte Säule ist **Vollkommenheit** (bosp.: *Integritas*) im Sinne von Makellosigkeit, ein Zustand ohne Widerspruch zur göttlichen Wahrheit und Ordnung – der ideale An-

spruch, den Praios an die Welt und seine Anhänger stellt. Selbst auf kosmischer Ebene stellt Integritas einen erstrebenswerten, aber unerreichbaren Idealzustand dar: Die Welt ist nicht vollkommen und wird es nie mehr werden – Madas Frevel hat die Sphären in einer Weise beschädigt, die nicht wieder gutzumachen ist. Das hindert jedoch Praios nicht daran, unermüdlich an der Vervollkommnung der Ordnung zu arbeiten. Auch Sterbliche sind natürlich alles andere als vollkommen, und die Anhänger des Sonnengottes bilden keine Ausnahme.


Das Ziel jedes Gläubigen soll es daher sein, diesen Zustand, auch wenn er unerreichbar ist, anzustreben, und zwar vorranglich, indem er seine eigenen Makel erkennt und zu überwinden trachtet. Dazu stehen dem Suchenden verschiedene Wege offen, die individuell unterschiedlich sind und von den konkreten und in Selbsterkenntnis und Sinnsuche identifizierten Makeln abhängen: **Demut** hilft, Charakterschwächen wie Arroganz zu überwinden, mit **Hoffnung** stellt man sich gegen Ängste und Zweifel, **Askese** richtet sich gegen derische Verlockungen, **Sühne** beinhaltet die Wiedergutmachung begangenen Unrechts und Tragen der Konsequenzen, **Gnade** ist ein Weg, mit übergroßer Strenge oder Selbstgerechtigkeit fertigzuwerden und so weiter. Im Lauf seiner Entwicklung kann ein Pilger mehrere dieser Wege beschreiten.

Das Streben nach dem Idealbild der Vollkommenheit erzwingt die Auseinandersetzung mit der eigenen Fehlbarkeit. Dies beeinflusst die Kirche als Ganzes und schlägt sich schließlich auf die Interpretation der Glaubenssätze nieder: Die verstärkte Betonung der Gerechtigkeit und die künftige größere Vorsicht beim Einfordern der Gehorsamspflicht lassen sich unmittelbar auf die Suche nach der Vierten Säule zurückführen.

DIE INNERE SUCHE

Für jeden Quanionspilger ist die Suche nach der Vierten Säule ein Weg, sich selbst zu erkennen und seine Seele zu reinigen. Helden, die sich frühzeitig mit der Frage auseinandersetzen, was die Vierte Säule sein könnte und für sich vielleicht auch schon eine Antwort finden, können bereits lange vor der „offiziellen“ Erkenntnis wichtige Schritte auf diesem Weg tun. Unterstützen Sie entsprechende Bestrebungen, indem Sie aufrichtig Suchenden die oben angeführten Hinweise (in eigenen Szenarien, über die SQL oder im Gespräch mit passenden Meisterfiguren) zur Verfügung stellen. Außerdem können Sie als Ergebnis von meditativer Versenkung, tiefem Gebet oder Gesprächen mit weisen Lehrern Andeutungen über Selbstvervollkommnung und das Überwinden von Makeln geben.

Das Streben nach der Vierten Säule kann ein rein rollenspielerischer Prozess sein. Spieltechnisch lässt es sich aber zusätzlich durch das Überwinden von regeltechnischen Nachteilen darstellen. Zunächst sollte ausgespielt werden, wie sich der Pilger seines Makels bewusst wird und was er unternimmt (welchem Weg er folgt, siehe oben), um sich davon zu reinigen. Durch diesen Prozess (und nach den Regeln in **WdS**



169) kann er sich des Nachteils entledigen. Für jeden Nachteil, den ein Quanonspilger im Rahmen der Queste als bewusste Suche nach der Vierten Säule und mit einem entsprechend ausgespielten Weg überwindet, sollte ihm eine zusätzliche Spezielle Erfahrung auf ein Talent gewährt werden, das zum Nachteil oder zu seiner Überwindung passt. Besonders

aufopferungsvolle Sinnsuchende (etwa, wenn jemand durch jahrelange Arbeit an sich selbst all seine Schlechten Eigenschaften überwindet oder dergleichen) könnten sogar eine Spezielle Erfahrung auf ein zum Weg passendes Attribut (z.B. MU für Sühne, KO für Askese, IN für Demut oder CH für Hoffnung) erhalten.

EINE NEUE SOPPE – DIE KIRCHE NACH DER QUESTE

Mit der Rückkehr des Heiligen Lichts beginnt ein neuer Abschnitt in der Geschichte der Praioskirche. Die Gemeinschaft des Lichts ist durch die Jahre der Queste geprüft und geläutert, und die Auswirkungen der Suche werden die Kirche auch in den folgenden Jahren prägen.

DAS DREIFACHE LICHT

Die drei Aureolen, welche bei der Rückkehr des Lichts Hilberian, Gwidühenna und Lechmin umgaben, standen für drei künftige Zentren der Kirche: Gareth, das Herz der Ordnung, in dem das heilige Licht seinen Platz wieder eingenommen hat, Beilunk, das gleißende Fundament unerschütterlichen Glaubens, das sich den nahen Schatten entschlossen entgegenstellt, und als Drittes, zur Überraschung vieler Gelehrter, kein physischer Ort, sondern die Herzen aller Gläubigen, die das Licht in ihren Seelen tragen. Jene Geweihten, die sich der „dritten Sonne“, dem Licht in ihrem Herzen, verpflichtet sehen, ziehen meist predigend durch das Land. Daneben bleibt Elenvina als Sitz der Kirchenverwaltung eine unersetzliche Stütze einer Gemeinschaft, die nicht länger von einer einzigen, zentralen Stelle aus gelenkt wird.

Die Praioskirche steht daher vor der Herausforderung, trotz dieser Verteilung ihre Einigkeit und ihren Zusammenhalt zu bewahren. Die wichtigste Aufgabe des Lichtboten ist es in den nächsten Jahren, ebendies zu gewährleisten, wobei der Orden der Ucuriaten unschätzbare Dienste leistet und so zu einem der wichtigsten Werkzeuge Hilberians wird.

DIE VERKÜNDIGUNG DER WAHRHEIT

In Folge des Garether Konzils und der weiteren theologischen Entwicklung im Zuge der Queste werden die Glaubenssätze der Kirche geprüft und zum Teil leicht abgeändert. Der Bote des Lichts verkündet diese *Worte der Wahrheit*, zusammen mit einer Bulle, in der ihre Auslegung genauer dargestellt wird, im Praios 1036 BF. Ab diesem Zeitpunkt ersetzen bzw. ergänzen die folgenden Ausführungen den Abschnitt **Gebote, Verbote und Ideale** in **WdG 41**.

Wahrheit: *Sprich niemals ein unwahres Wort.*

Auch wenn die Bedeutung der gottgewollten Wahrheit unbestritten ist, bleibt der Umgang mit unbequemen und gefährlichen Wahrheiten ein heikles Thema: Während viele Lega-

listen Meister in der Kunst des Verschweigens sind und auch Traditionalisten gern zum Schutz der Ordnung die Gläubigen vor gewissen Dingen beschützen, vertreten manche Mystiker die Ansicht, dass das Verschweigen der Wahrheit einer Lüge gleichkommt. Braniborier lassen sich beim Anprangern von Ungerechtigkeit von niemandem den Mund verbieten, und die Bekenner treiben diese Ansicht ohnehin auf die Spitze.

Gehorsam: *Du bist wie jeder Geweihte der Zwölfe zum Gehorsam der Gottheit und den Vorgesetzten gegenüber verpflichtet, aber darüber hinaus darfst du als Praiosgeweihter niemals fragen oder auch nur zögern. Da Praios' Befehle nicht leicht zu vernehmen sind, musst du danach streben, seinen Willen aus Orakeln und Visionen zu deuten.*

In seiner Bulle unterstreicht Hilberian die Verantwortung, die aus dem Gebot des Gehorsams für den Vorgesetzten erwächst: „Bedenke stets, dass alles, was aus deinem Befehl erwächst, auf deinen Schultern lastet!“ Der Heliodan mahnt, die Gehorsamspflicht gerade wegen ihrer Unbedingtheit nur selten und nach reiflicher Abwägung einzufordern, was vor allem Mystiker, Prinzipisten und Braniborier beherzigen. Traditionalisten und viele Legalisten halten den Anspruch aufrecht, dass die höheren Ränge der Kirche den göttlichen Willen eher zu erkennen vermögen, doch auch sie sind sich der Gefahr des Irrtums künftig bewusster als in den Jahren vor der Queste.

Unbeugsamkeit: *Du darfst dich in geistlichen Belangen keinen Befehlen außer den göttlichen und kirchenherrlichen beugen – in rein weltlichen Belangen aber gehört Gehorsam gegenüber weltlichen Autoritäten zur göttlichen Ordnung.*

Findige Legalisten leiten aus dem Unbeugsamkeitsgebot eine Verpflichtung des Geweihten ab, seinen Vorgesetzten respektvoll darauf hinzuweisen, wenn ein gegebener Befehl ungerecht oder falsch scheint (obwohl natürlich trotzdem ohne Zögern zu gehorchen ist). Dies wird von Traditionalisten als nahe der Ketzerei bezeichnet, dient aber freigeistigeren Geweihten gern als gewisses Gegengewicht zum Gehorsamsgebot. Weise Vorgesetzte nutzen diese Möglichkeit, kritische Stimmen hören zu können, ohne ihnen gleich Ungehorsam vorwerfen zu müssen. Die Ketzerei der Bekenner besteht darin, dass sie die Unbeugsamkeit zusammen mit der Wahrheitsliebe über alles andere zu stellen trachten.

Die Braniborier unterstreichen in diesem Gebot, dass die weltlichen Autoritäten ein Teil der göttlichen Ordnung seien



Eine neue Sonne

sollen – weshalb es statthaft sei, ihnen den Gehorsam zu verweigern, wenn sie dieser Ordnung zuwiderhandeln.

Gerechtigkeit: *Bei allem, was du denkst, sagst und tust, strebe nach Gerechtigkeit in deinem Herzen.*

Diese Erweiterung der Glaubenssätze (zum ersten Mal auf dem Konzil 1034 BF diskutiert) ist eine der wichtigsten Folgen der Queste und hat maßgeblichen Anteil am Erstarken der Braniborier. Traditionalisten werden dadurch dazu angehalten, über ihre Rolle in der göttlichen Ordnung nachzudenken (auch wenn manche von ihnen behaupten, dass dieses Gebot schon immer implizit im Kanon enthalten gewesen sei), während manche Legalisten fortan verstärkt den Sinn und den Zweck von Gesetzen hinterfragen. Mit der Frage, was denn überhaupt gerecht sei, beschäftigen sich auch viele Mystiker.

Offensichtlichkeit: *Verstecke dich und deinen Glauben nicht, sondern tritt Gegnern wie Feinden offen gegenüber.*

Dieses Gebot und seine Auslegung werden durch die Queste nicht verändert.

Schutz von Gesetz und Staat: *Du musst jeden Bruch eines Gesetzes beurteilen und, wenn nötig, abnden (sofern das Gesetz nicht gegen Praios' Willen gerichtet ist). Rechtskunde und in geringerem Maße Staatskunst seien dir ans Herz gelegt.*

Das Kerngebot der Legalisten tritt in eine gewisse Konkurrenz zum Gerechtigkeitsgebot. Gelehrte und Geweihte streben danach, die beiden in gottgefälliger Weise zu vereinen, was nicht immer einfach ist. Die Prinzipisten betonen, dass auch der Codex Albyricus zum Gesetzeswerk gehört und daher sein Befolgen Praios' Willen erfüllt, weshalb Zauberer, die dies tun, dem Sonnengott wohlgefällig sind.

Magiebann: *Neutralisiere Magie, wo immer sie die Ordnung der Welt bedroht, und ahnde ihren Missbrauch. Das Gildenrecht hast du jedoch zu achten.*

Der zweite große Eingriff in die Glaubenssätze, die Aufweichung des bisherigen „Neutralisiere Magie, wo immer es dir möglich ist“, legitimiert die Prinzipisten und ermöglicht ihnen, dem Vorwurf der Ketzerei zu entgehen. Progressive Geweihte sehen „weiße“ Formen der Zauberei, vor allem Heilung und Antimagie, sogar eher ordnungsstärkend (und Kampfmagie, die gegen Feinde der Ordnung gerichtet ist, zumindest nicht ordnungsbedrohend), Legalisten stellen auf die Definitionen des Codex Albyricus ab (was mit Strafe bedroht ist, verstößt offensichtlich gegen die Ordnung). Viele Traditionalisten hingegen sind weiterhin der Ansicht, dass jede Art der Magieanwendung die Ordnung schwächt, so dass sie in ihrer Auslegung nicht von der des bisherigen „wo immer es dir möglich ist“ abweichen. Im Beilunker Arkanum Interdictum sehen sie eine der wichtigsten Stützen für ihre Haltung.

Mission: *Verbreite den Glauben und die Grundsätze des Herrn. Lass dich aber durch deine Überzeugung und Begeisterung für die göttliche Ordnung nie daran hindern, einfachere Argumente zu finden, die auch Ungläubige und Frevler verstehen können – und sei es nur dein vorbildliches Verhalten.*

Die Queste hat dazu beigetragen, den Glauben verstärkt in die Welt hinauszutragen, und nach der Rückkehr des Lichts sind viele Geweihte von Tatendrang erfüllt. Der Eifer richtet sich aber in erster Linie nicht auf das Bekehren der Heiden (wozu in großem Maßstab auch die Mittel fehlen würden); statt dessen trachten vor allem wandernde Geweihte, nach dem Beispiel der Braniborier durch Vorbild und Unterweisung die Ideale des Götterfürsten auch in den Herzen jener zu stärken, die sein Licht bisher nicht erreichte.



DAS SONNENAUGE

Das gryphonische Symbol, das im Zuge der Queste wiederentdeckt wurde, wird in Zukunft von manchen Praiosanhängern als Amulett, Siegelzeichen oder Schmuckelement verwendet. Da das Symbol unstrittig auf Praios' Erstes Volk zurückgeht, können selbst die strengsten Traditionalisten seine Verbreitung kaum tadeln – die Verwendung des Zeichens hat allerdings die unterschiedlichsten Gründe:

- Prinzipisten erinnern damit gern an ein Zeitalter, in dem die Priester des Sonnengottes Zauberei in seinen Tempeln zumindest duldeten, wenn nicht gar nutzten.
- Freidenker tragen das Zeichen, um einen Gegensatz zur herkömmlichen Amtskirche zur Schau zu stellen,

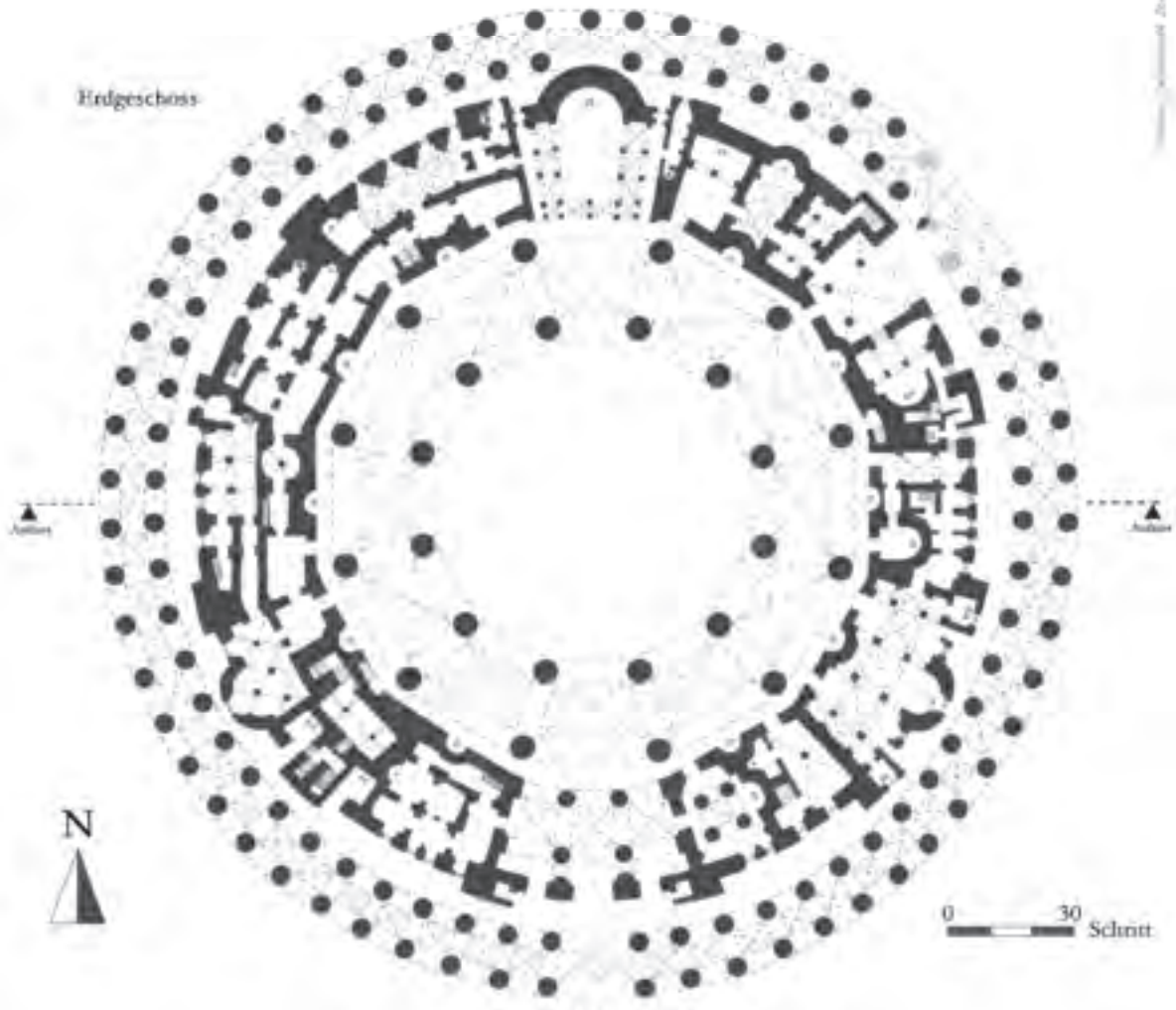
ohne sich dadurch angreifbar zu machen. Für sie steht das Zeichen für alle Veränderungen, die die Queste bewirkte.

- Ganz im Gegensatz dazu schätzen erzkonservative Kräfte das Sonnenauge als Sinnbild einer Ära, in der Praios' erwähltes Volk die Welt beherrschte.

- Am gefährlichsten jedoch ist eine Variante des Sonnenauges, bei der die Raute im Zentrum des Symbols nicht weiß, sondern dunkler ist (manchmal durch einen eingesetzten Edelstein dargestellt): Bislang von der Inquisition unbemerkt hängt eine kleine, ketzerische Gruppe der Ansicht an, das Saatkorn Blakharaz' wäre in das Heilige Licht eingegangen, und der Keim der Rache würde nun im Herzen der göttlichen Gerechtigkeit schlummern.

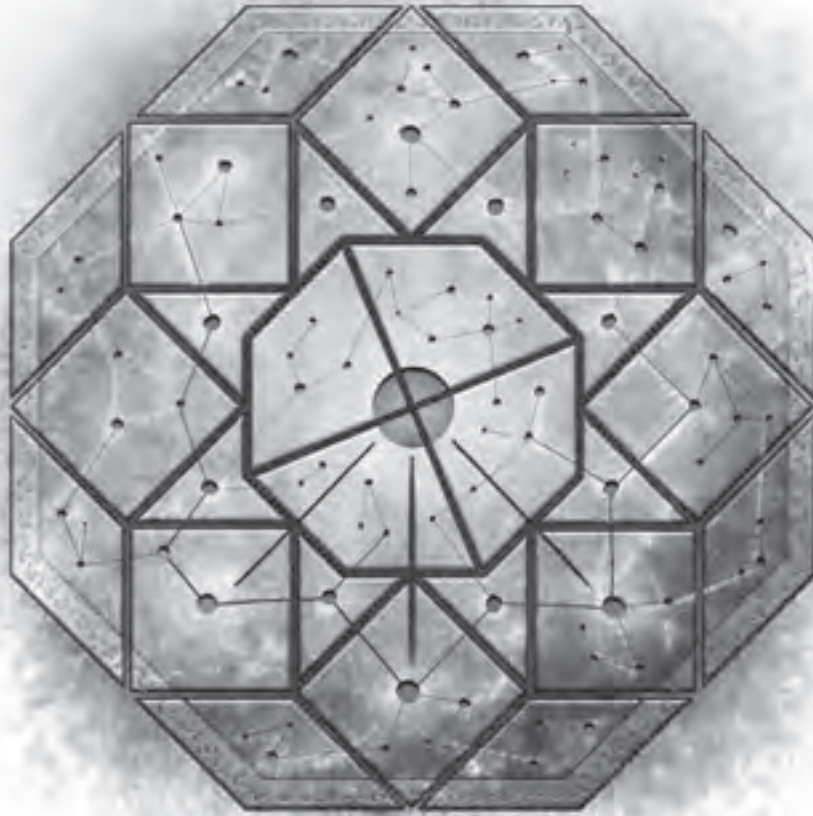


DER TEMPEL DER SOPPE

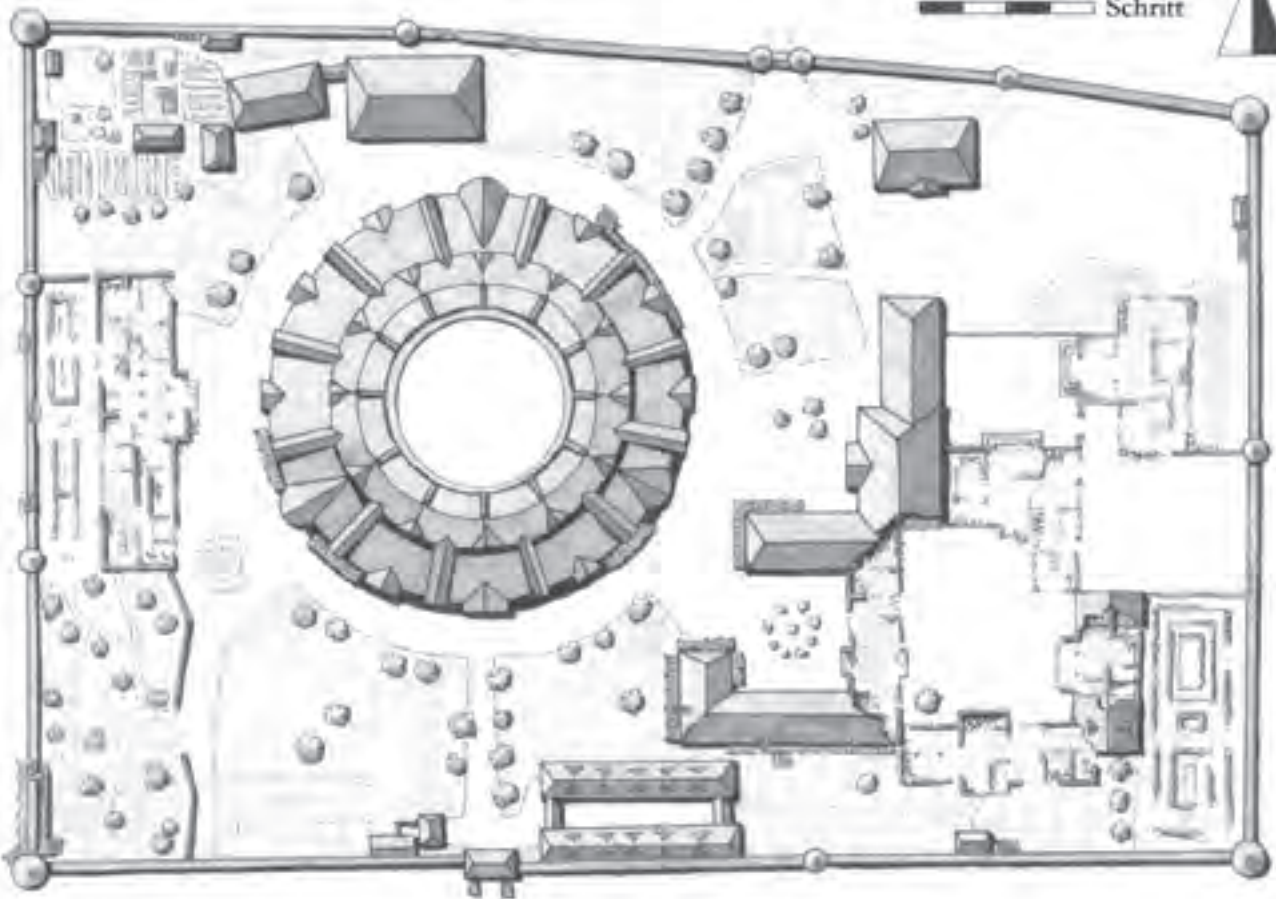
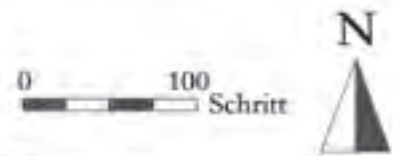




DAS BERGSTEINPUZZLE



DIE STADT DES LICHTS



© 2013 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.





G · A · R · E · T · H

DIE STADT DES LICHTS
UND DER GESPLITTERTE BERG



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

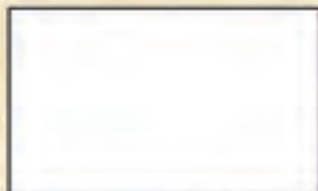
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

QUANIONSQUESTE

Über Jahre hinweg hat das Böse nach Ländern, Herzen und Seelen der Menschen gegriffen. Als Gareth, das Herz des Mittelreichs, von dämonischen Kräften heimgesucht wurde und die Praioskirche das Ewige Licht verlor, schien der Sieg der Finsternis nur mehr eine Frage der Zeit zu sein. Verzweiflung und Furcht erfassten die Gläubigen, und selbst in der Gemeinschaft des Lichts wurden Stimmen laut, dass die Strafe des Herrn Praios eine Kirche ereilt hatte, die seiner Gnade nicht mehr würdig war. Über der verwüsteten Stadt des Lichts dräuen dunkle Wolken. Die Kreaturen des Widersachers regen sich in den Schatten und sammeln sich, um einer erschütterten Kirche den Todesstoß zu versetzen. Doch erst in der Dunkelheit strahlt das Licht der Hoffnung hell! Geleitet von einer göttlichen Prophezeiung ziehen Pilger, Priester und Helden aus, auf der Suche nach einem neuen Licht, das den Menschen wieder Hoffnung geben soll. Auf den Spuren eines Heiligen begeben sie sich auf die Quanionsqueste! Mit Göttervertrauen und Mut trotzen sie der Finsternis, erforschen uralte Geheimnisse aus den Anfängen des Praiosglaubens, greifen in den Streit zwischen Traditionalisten und Prinzipisten ein und stellen sich den Schatten, die in ihren eigenen Herzen lauern.

Dieser Kampagnenband enthält vier Abenteuer und eine Reihe von Szenarien, die, einzeln oder als mehrere Jahre umfassende Kampagne gespielt, Ihre Helden zum Teil dieser Queste werden lassen. Darüber hinaus bietet der Band umfassende Informationen zur Kirche des Praios während und nach dieser Zeit der Prüfungen und Einsichten.

Zum Spielen dieser Kampagne benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter*. Der Besitz des Ergänzungsbandes *Zoo-Botanica Aventurica* wird empfohlen. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen *Herz des Reiches*, *Im Bann des Nordlichtes*, *Reich des Horas*, *Schattenlande* und *In den Dschungeln Meridianas* hilfreich, aber keine Voraussetzung.



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-680-0

13077PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 199

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER/ SPIELER)

MITTEL BIS HOCH /
MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)

ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

INTERAKTION,
KAMPFFERTIGKEITEN,
HINTERGRUNDKENNTNIS,
TALENTEINSATZ,
GÖTTERTREUE

ORT UND ZEIT

PAHEZV GANZ

AVENTURIEN,

1028 BIS 1035 BF

