

Ein inoffizielles DORP DSA-Gruppenabenteuer für 3 - 5 Einsteiger Helden

Von Markus Heinen

Die Totenmaske

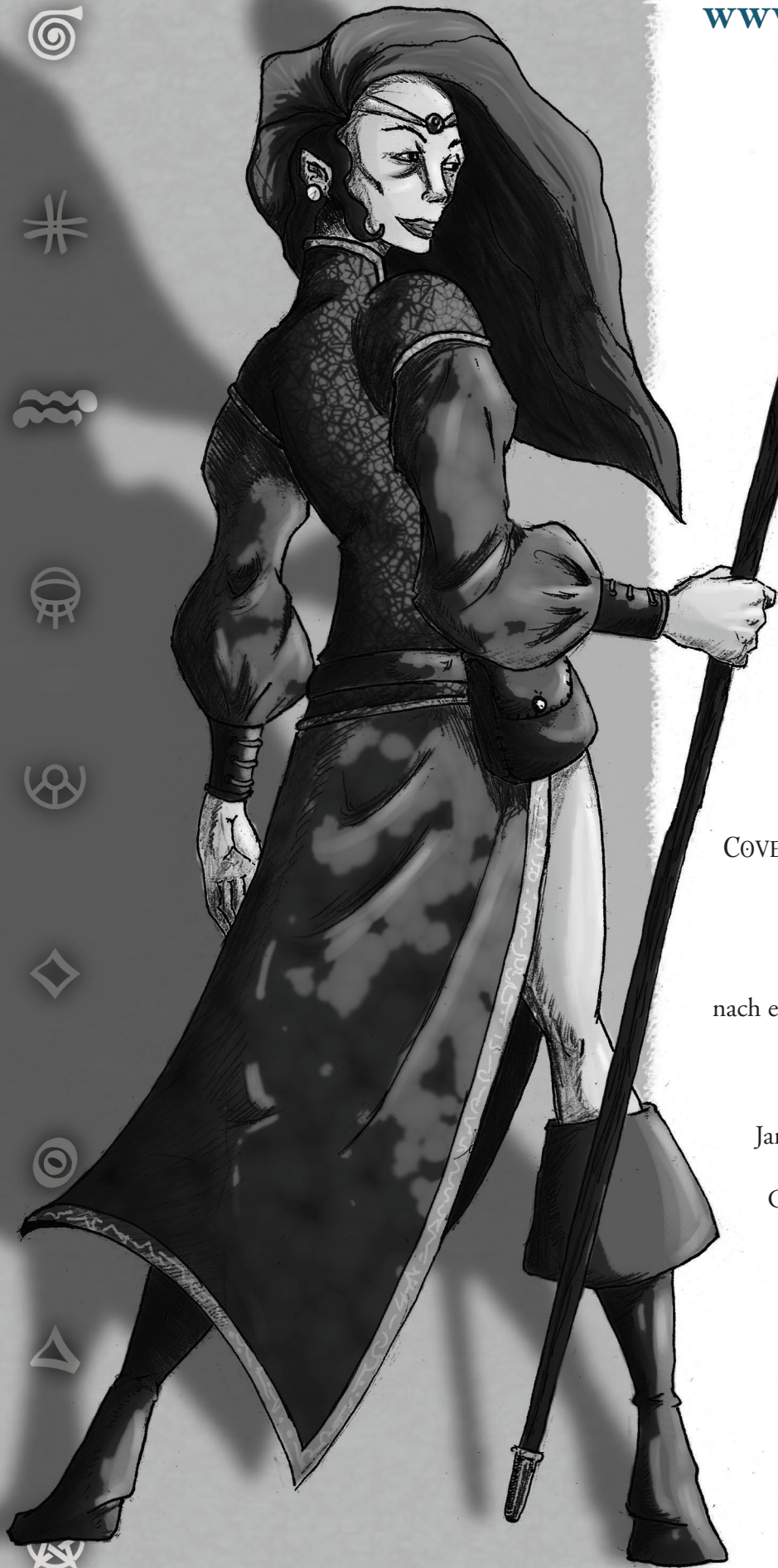
NR. 2
EINSTEIGER



DORP
www.die-dorp.de

DORP

www.die-dorp.de



IMPRESSUM

ERDACHT UND GESCHRIEBEN VON:
Markus Heinen

LEKTORAT:
Michael 'Scorpio' Mingers
Janine Ohlef

COVER, INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN:
Markus Heinen

LAYOUT:
Thomas Michalski
nach einer Designvorlage von Markus Heinen

TESTSPIELRUNDEN:
Vielen Dank an
Janine, Matthias, Thomas und Achim
sowie
Christine, Annette, Nico und Andi

EINLEITUNG

Das vorliegende Abenteuer ist als Kurzabenteuer konzipiert, geeignet für Cons oder einen Abend zu Hause. Dahingehend hat es sich, ohne große Einführung der Charaktere, in den bisherigen Testrunden auch bewährt. Zeitlich relativ unabhängig kann das Abenteuer dabei eigenständig gespielt werden oder als Aufhänger für weitere Abenteuer oder eine Kampagne genutzt werden.

In der albernischen Stadt Havena werden die Helden in die Ereignisse um einen Mord hineingezogen den es nun zu enträtseln gilt.

Kürzel

AGF	–	Am großen Fluss
EW	–	Efferds Wogen
AB	–	Aventurischer Bote
ZBA	–	Zoo-Botanica Aventurica
WdS	–	Wege des Schwertes

VORBEREITUNG

Das Abenteuer im Überblick
Spieler: 1 Spielleiter und 3-5 Spieler
Erfahrung (Helden): Einfach bis Mittel
Anforderung (Helden): Gesellschaftliche- und Wissenstalente, Kampffertigkeiten
Ort und Zeit: Havena

AUSWAHL DER HELDEN

Besonders geeignet sind natürlich eher urban geprägte Helden wie etwa Streuner oder Geweihte. Aber auch Kämpfer und eher wildnisleibige Charaktere stellen kein allzu großes Problem dar.

Vorsicht ist nur bei magischen Helden geboten da in Havena ein Magieverbot herrscht und man Magiern, Elfen, Druiden, Hexen und anderen, offensichtlich zauberkundigen, Lebewesen vorsichtig bis feindselig entgegentritt.

Abzuraten ist jedoch von allzu exotischen Wesen wie Orks und Goblins (die im Laufe der Jahre die Gegend mehr als einmal überfallen haben und deshalb als wilde Monster angesehen werden, die es am besten zu erschlagen gilt) und Geschuppten (was vor allem mit der versunkenen Unterstadt zusammenhängt).

Ob die Helden nun aus der Gegend stammen oder zusammen nach Havena gereist sind, spielt keine große Rolle. Um die Exotik der Stadt zu bewahren, ist es aber am besten, wenn sie nicht direkt aus der Gegend stammen.

Am besten eignen sich gerade frisch generierte Helden, die zum ersten Mal aus ihrer Heimat fort sind um neue Länder zu entdecken und Abenteuer zu erleben. Vielleicht ist dies ihr erstes oder zweites Abenteuer, aber in jedem Fall sollten sie noch nicht viel erlebt haben.

HINTERGRUNDMATERIAL

Alles Wissenswerte über Havena, sowie eine ausführliche Stadtbeschreibung findet sich in dem Band: AGF. Weiterführendes Material, vor allem über die Versunkene Unterstadt und das Unterwasserreich in EW, sowie in dem Abenteuer **Schrecken aus der Tiefe** in der Anthologie **Stromschnellen**. Ein kurzer Artikel über die Zerschlagung eines Götzenkultes in der Unterstadt im AB Nr. 116. Zum Konflikt und Krieg zwischen Albernien und den Nordmarken empfiehlt sich das Abenteuer **Aus der Asche – Jahr des Feuers II**. Romane die in Havena spielen sind **Die Boronsinsel**, **Kinder der Nacht**, **Die Nebelgeister** und **In den Nebeln Havenas**.

DAS ABENTEUER: DIE TOTENMASKE

WAS BISHER GESCHAH

Die Expedition ins Regengebirge

Bereits einige Zeit vor dem Eintreffen der Helden in Havena unternahm der Entdecker und Forscher Henricus von Rommilys mit dem Händler und Forscher Zordan Andersin eine Reise in den Süden, ins Regengebirge um dort nach alten Echsenruinen zu forschen.

Sie wurden auch schnell fündig und entdeckten eine alte Echsenpyramide. Während Henricus sich dafür aussprach sich Zeit zu nehmen und den Fund genauer zu untersuchen und sich auch mit der Hesindekirche und Akademien in Verbindung zu setzen, hatte Zordan eher den Profit im Sinn um schnellstmöglich aus der Sache größtmöglichen Profit zu schlagen.

Allerdings einigte man sich darauf, dass man mit der jetzigen Expedition nicht in der Lage war die

Pyramide angemessen zu untersuchen, und dass man zurückkehren wollte um Geldgeber für eine größere Expedition zu finden. Jedoch wurden einige Vorstöße in die Pyramide unternommen und bei einem solchen fand sich auch eine Maske, die man mit einigen anderen Gegenständen mitnahm um den Erfolg der Expedition zu belegen und eine weitere zu rechtfertigen.

Während Henricus ein unheimliches Gefühl beschlich und er sie lieber von einem Fachkundigen untersuchen lassen wollte, drängte Zordan sie mitzunehmen um sie an mögliche Geldgeber einer neuen Expedition zu verkaufen. Als Finder nahm Henricus die Maske aber an sich und verfasste einen Brief an seinen alten Freund Magister Basilio Rikvardt.

Auf dem Rückweg jedoch starb Henricus an einem Schlangenbiss (Ob dies nun der Wahrheit entspricht oder ob er von Zordan ermordet wurde bleibt Ihnen als Meister überlassen, auf den weiteren Verlauf der Geschichte hat es keinen großen Einfluss).

Jedoch konnte er den Brief, in dem er seinem Freund von der Maske berichtete, noch vor seinem Tod in Chorhop abschicken. Nach dem Tod Henricus nahm nun Zordan die Maske an sich, in dem Glauben niemand anders wüsste davon, und kehrte in seine Heimatstadt Havena zurück um alles weitere zu regeln.

Nach seiner Ankunft in Havena leitete Zordan alles in die Wege um einen Käufer für die Maske und vor allem Gönner für eine weitere Expedition zu finden. Da nun Henricus nicht mehr daran beteiligt war, hoffte er die Schätze allein bergen zu können um sie zu verkaufen. Allerdings erreichte ihn schon bald ein Brief Basilio, in dem dieser sich über die Maske erkundigte. Just zu jenem Zeitpunkt trat auch ein ominöser Käufer mit ihm in Kontakt, der bereit war die Maske für einen hohen Preis zu erstehen und eine weitere Expedition zu unterstützen. Zordan sah sich nun dem Problem gegenüber, dass es nun doch einen Mitwisser über die Maske gab und er sie nun nicht so einfach verkaufen konnte. Deshalb unterrichtete er Magister Basilio in einem Antwortschreiben über den tragischen Tod seines Freundes und bestellte ihn gleichzeitig nach Havena um mit ihm alles weitere zu klären. Die Maske erwähnte er in jenem Brief wohlweislich nicht, da er bereits einen Plan ausgeheckt hatte, wie er die ganze Sache endgültig lösen könnte.

Zordans Plan

Mit der Aussicht auf ein letztes großes Geschäft und dem Wunsch, ob der Situation im Mittelreich, aus Havena fort zu gehen um sich endgültig zur Ruhe zu setzen, entwickelte Zordan einen Plan zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Seine eigene Ermordung.

Dazu ließ er von seinem Diener und Leibwächter Muktar einen Bettler ausfindig machen, der ihm ähnlich sah, den niemand vermissen würde und der an seiner Stelle sterben sollte, während er fortan ein sorgenfreies Leben, weit ab von Havena, führen könnte. Als Sündenbock sollte dafür Magister Basilio herhalten, der in wenigen Tagen in der Stadt eintreffen würde und als Magier und Fremder ein perfektes Opfer darstellte.

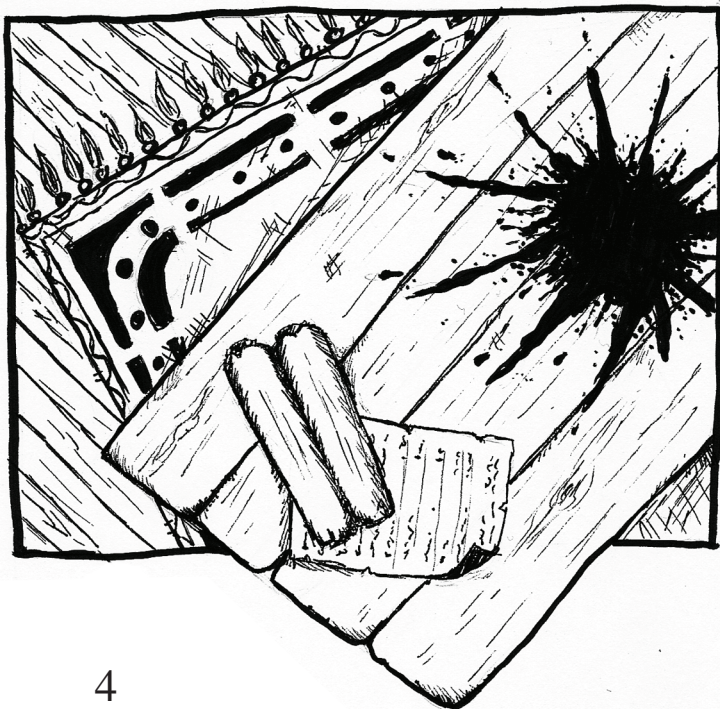
ABLAUF DES ABENTEUERS

Kapitel I: Ankunft in Havena und ein Mord

Etwa zeitgleich mit Magister Basilio treffen auch die Helden in Havena ein. Der Zauberer ist mit mindestens einem der Helden bekannt (Eventuell ein Studienkollege oder Freund aus Jugendtagen, dies ganz Ihnen als Spielleiter überlassen, aber zumindest sollten sie etwas besser mit einander bekannt sein) man verabredet sich für den Abend in einer Taverne, da Basilio vorher noch etwas zu erledigen hat.

Er möchte sich mit Zordan treffen, dabei können die Helden ihn schon begleiten.

Am Abend ist Basilio jedoch sehr aufgebracht, da sein Gespräch nicht so verlaufen ist, wie er es sich erhofft hatte. Zordan bezichtigte ihn der Lüge und behauptete es habe nie eine solche Maske gegeben. Schließlich wird er sich relativ früh zu Bett begeben



um am nächsten Tag sein weiteres Vorgehen zu planen. Den Brief seines Freundes kann er den Helden dabei gezeigt haben, aber er wird ihn wieder an sich nehmen. Jedoch behält er ihn nicht für lange, da Zordan ihn in der Nacht von seinem trainierten Äffchen stehlen lässt und auch den Bettler an seiner Stelle ermordet und in seinem Haus zurücklässt.

Am nächsten Morgen werden die Helden durch das Pochen der Gardisten geweckt, die Magister Basilio abführen, weil dieser unter Mordverdacht steht. Dieser bittet die Helden seine Unschuld zu beweisen, da sein einziges Beweismittel, der Brief seines Freundes, verschwunden ist.

Kapitel II: Auf der Suche nach dem Mörder

Die Helden können nun mehreren Spuren nachgehen um dem wahren Mörder auf die Spur zu kommen und um Basilio Unschuld zu beweisen. Dabei dürfen sie allerdings nicht allzu viel Zeit verlieren, da Zordan ansonsten seinen Plan und den Verkauf der Maske durchziehen kann.

Man kann sich an die Fersen von Muktar, dem Diener, heften oder auch Nachforschungen über den Toten selber anstellen.

Kapitel III: Wieder unter den Lebenden

Letztendlich führen die Spuren aber in der Nacht in die Unterstadt von Havena, wo Zordan sich auf einer kleinen Insel mit dem Käufer der Maske trifft. Dies stellt auch das Finale dar, in dem die Helden den Verkauf verhindern können um den totgeglaubten Zordan zu stellen und ihn der Wache zu übergeben. Damit sollte auch die Unschuld Magister Basilio geklärt sein.



KAPITEL I: ANKUNFT IN HAVENA UND EIN MORD

HAVENA

Einwohner: ca. 30.000

Wappen: silberne Krone über silbernen Wellenlinien auf blauem Grund

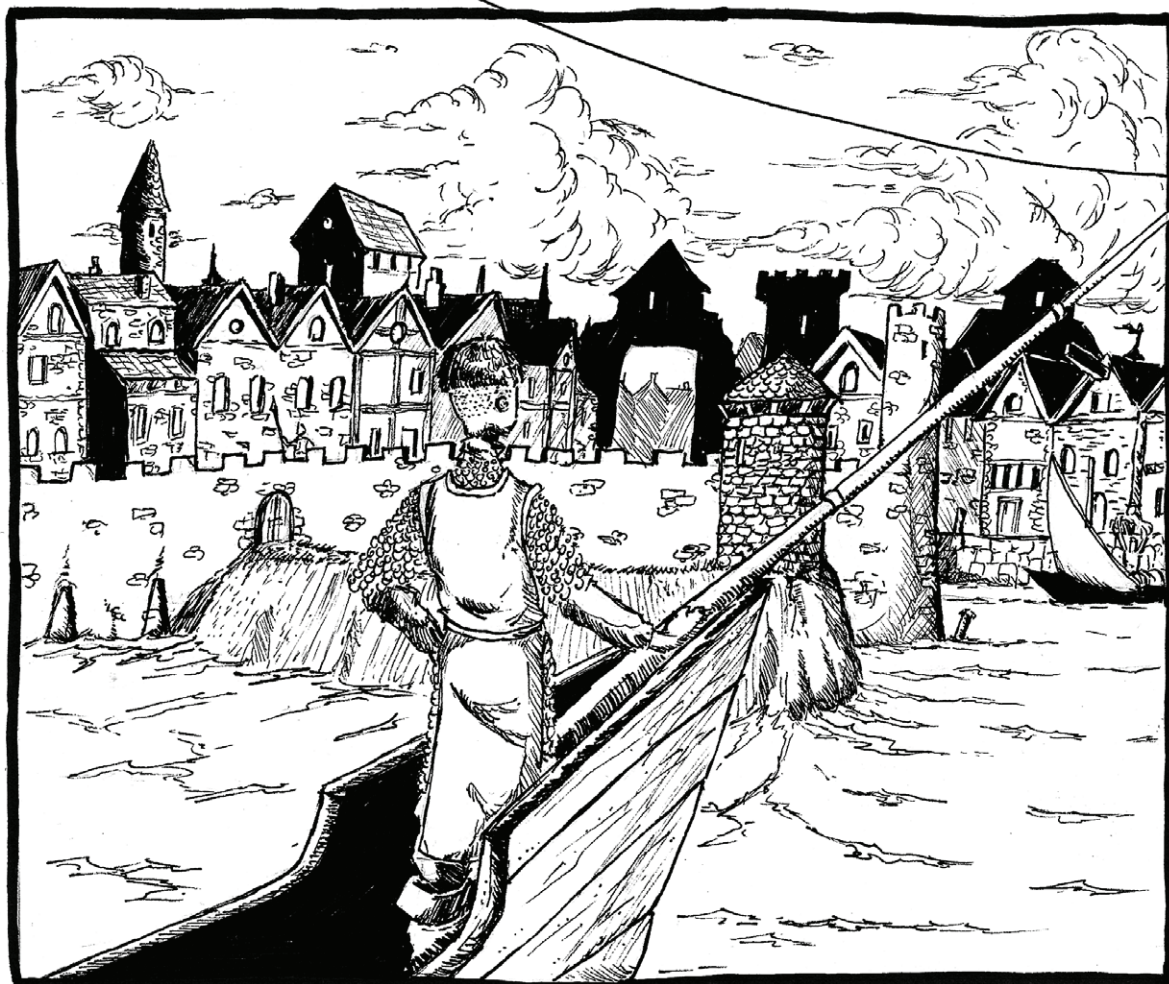
Herrschaft / Politik: Residenz von Königin Invher ni Bennain; die Verwaltung obliegt Stadtvogt Ardach Herlogan, dem Ältestenrat und dem Rat der Kapitäne

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun (zwei Efferdtempel, als Schutzgott der Stadt)

Wichtige Gasthöfe: Taverne ‚Esche und Kork‘ (Q6/P5 - Immankneipe), Hotel ‚Großmast‘ (Q5/P5/S18 - bevorzugt von Kapitänen besucht), Herberge ‚Klabautermann‘ (Q1/P2/S14 - übelste Absteige der Stadt), Herberge ‚Drachenschiff‘ (Q3/P3/S18 - solide Herberge am Hafen, beliebt bei Seeleuten), Taverne ‚Schatzinsel‘ (Q3/P5 - Treffpunkt für Schatzsucher), das Vergnügungsschiff ‚Rethis‘ (Q7/P8)

Besonderheiten: verfluchte Unterstadt, Magieverbot, gefährliche Hafenzufahrt (tückische Sandbänke)

Stimmung in der Stadt: Sehr efferdtreu, kaufmännisch und freiheitsliebend. Die besten Tage sind allerdings schon länger vorbei. Seit dem Abfall Alberbias und dem Kampf mit den Nordmarken macht sich auch in Havena eine missmutige Stimmung gegen den Rest des Reiches breit, von dem man sich im Stich gelassen fühlt.



ANKUNFT DER HELDEN UND VORGEPLÄNKEL

Die Reise nach Havena

Die Helden werden sicherlich bereits einige Tage zusammen gereist sein und haben sich in dieser Zeit auch schon kennen gelernt, sei es nun auf dem Landweg oder per Schiff.

Einfahrt in den Hafen

Sollten die Helden mit dem Schiff nach Havena kommen, so bietet sich ihnen bereits ein imposanter Anblick über die Stadt. Da Havena im Delta des großen Flusses liegt, muss man diesen erst ein kurzes Stück hinauffahren ehe man den Hafen erreicht. Dabei passiert man den Leuchtturm an der Mündung ehe man nach einigen Meilen Havena erreicht. So bekommen die Charaktere einen Überblick über die versunkene Unterstadt und die wiederaufgebaute Prinzessin-Emer-Brücke ehe sie in den Hafen einlaufen und dort anlegen.

Bei dieser Reiseroute ist es auch möglich bei dem Kapitän oder anderen Seeleuten auf dem Schiff bereits einiges über Havena in Erfahrung zu bringen. Kundige Helden können auch einen Wurf auf *Geschichtswissen* ablegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nachdem ihr das Delta des Großen Flusses durchquert habt, bietet sich euch ein imposanter Anblick, vor euch liegt Havena: die berühmte Hafenstadt Albernias. Während sich euer Schiff langsam durch die versunkene Unterstadt bewegt, könnt ihr noch einen kurzen Blick auf ein, zwei Ruinen werfen, die aus den Fluten ragen, bevor ihr in den Hafen einlauft. Auch wenn die Stadt bereits bessere Zeiten gesehen hat, herrscht immer noch ein reges Treiben an den Liegeplätzen. Ladungen werden gelöscht oder Schiffe neu beladen, damit sie mit der nächsten Flut zum Auslaufen bereit sind. Während ihr noch den Hafen beobachtet ertönt hinter euch die Stimme des Kapitäns;

„So meine Herrschaften, wir sind da... Havena.“

Geschichtswissen ab 3 TaP*: Die Unterstadt von Havena wurde in der Großen Flut vom 16 Ingrim 702 BF zerstört. Ein schweres Beben erschütterte die ehemalige Weststadt und die darauf folgende Flutwelle verschlang einen Großteil Havenas. Nur der relativ kleine Ostteil blieb verschont, dieser bildet heute die Altstadt Havenas. Die versunkene Weststadt kommt flächenmässig dem heutigen Havena gleich. Bei Flut ragen nur vereinzelte Dachstühle und Mauerreste aus dem Wasser, bei Ebbe können auch schon mal kleinere Inseln entstehen auf denen Ruinen stehen. Gut zu erkennen sind aber immer noch die Überreste des ehemaligen Fürstenpalastes und Nahemas Turm, die aus den Fluten ragen.

Über den Landweg

Entweder von Osten her, durch das Garethor und über die Garether Straße die direkt zum Halsplatz führt oder aber von Norden her, durch das Nordtor oder das Nostrianer Tor. Bei letzteren beiden wird man wohl am neuen Königspalast vorbeikommen und immer noch einen guten Eindruck vom Reichtum der Oberstadt bekommen.

IN DER STADT

Geschichtswissen oder *Rechtskunde*: Havena ist für sein Magieverbot bekannt. Galt dies früher noch für jedwede Ausübung von Magie und Alchemie, so hat man es inzwischen dahingehend gelockert, dass Heilmagie erlaubt ist. Dies geht auf die tyrannische Herrschaft der Magier vor über 400 Jahren zurück. Auch wenn man Magiekundigen heute nicht mehr ihren Stab bei der Einreise wegnimmt, so werden dennoch offensichtliche magische Artefakte und alchemistische Erzeugnisse und Zutaten konfisziert und bis zur Abreise sichergestellt. Generell tritt man Magiern hier offenkundig misstrauisch bis feindselig gegenüber. Verstöße werden, je nach ihrer Schwere, mit Verbannung, Anklage und empfindlicher Bestrafung bis hin zur Todesstrafe geahndet.

BEGEGNUNG MIT MAGISTER BASILIO

Die Stadt und Ankunft von Magister Basilio

Nachdem sich die Helden eine Unterkunft gesucht haben, können sie sich ruhig ein wenig die Zeit nehmen die Stadt zu erkunden. Neben zahlreichen Tavernen, vor allem am Hafenviertel, gibt es aber noch mehr in Havena zu entdecken. Bekannt und kaum zu verfehlen ist vor allem das Immanstadion,

der direkt südlich daran anschließende Stadtpark und natürlich der Königspalast. Genauere Details und alles weitere Wissenswerte entnehmen Sie der Regionalbeschreibung AGF ab Seite 75.

Ob und wie viel Zeit Sie Ihren Helden geben die Stadt zu erkunden bleibt Ihnen überlassen, jedoch sollten sie Magister Basilio nicht zu spät antreffen. Dieser wird in jedem Fall auch zeitig in der Stadt eintreffen, ob er nun allerdings vor oder nach seinem Gespräch mit Zordan auf die Helden trifft ist Ihre Entscheidung. Allerdings bietet es sich an, dass ein oder mehrere Helden ihn zu dem Treffen bereits begleiten, um schon mit Zordan bekannt zu werden.

Vor dem Treffen mit Zordan

Magister Basilio ist auch gerade erst in der Stadt angekommen und noch guter Dinge. Er freut sich natürlich einen alten Bekannten unter den Helden zu treffen. Entweder hat er bereits ein Zimmer in der gleichen Unterkunft wie die Spieler oder er nimmt sich auch dort eines. Man verabredet sich für abends auf einen Umtrunk, da er noch etwas zu erledigen hat. Sollten die Helden genauer nachfragen so winkt er zunächst ab, erzählt dann aber von einem Händler namens Zordan Andersin, mit dem er über eine Expedition reden möchte, an der sein Freund Henricus von Rommilyls teilnahm und auf der dieser umgekommen ist, nicht aber ohne vorher noch einen Brief an ihn zu schreiben und ihn darin um seine Hilfe zu bitten. Es geht wohl um ein vermeintlich magisches Artefakt, das sie auf dieser Expedition gefunden haben. Magister Basilio kann den Helden den Brief bereits hier zeigen, wird ihn aber auch wieder an sich nehmen. Wenn ihn die Helden begleiten wollen, wird er zunächst abwinken, da es sich um eine Privatangelegenheit handelt und er ungern mit fremden Menschen dort auflaufen möchte. Sollten die Spieler aber darauf beharren ihn zu begleiten, so lässt er sich doch breit schlagen.

DAS GESPRÄCH

[Die Beschreibung des Hauses entnehmen Sie Seite 13]

In Zordans Haus werden sie von seinem Mohadiener und Leibwächter Muktar empfangen, der sie in dessen Büro geleitet. Schon jetzt fällt auf, dass sich überall Kunstgegenstände von den verschiedenen Reisen und Expeditionen befinden und auch Zordans Arbeitszimmer ist damit vollgestellt. Beim Betreten füttert dieser gerade ein kleines Moosäffchen,

welches auf einem Ständer neben dem wuchtigen Schreibtisch hockt.

Zordan begrüßt die Besucher zunächst freundlich und wird ihnen auch Rede und Antwort über die Expedition und den Tod von Henricus stehen, doch sobald die Rede auf den Brief kommt, blockt er immer mehr ab.

Zu dem Tod seines Kompagnons gibt er an, dass dieser, wie er auch schon berichtete, an einem Schlangenbiss starb.

Als Magister Basilio den Brief und die Maske erwähnt, winkt Zordan ab und hält diesen für eine Fälschung und behauptet, nichts von einer solchen Maske zu wissen.

Menschenkenntnis + 5: Bei der Behauptung, dass er noch nie etwas von dieser Maske gehört habe, geschweige denn sie überhaupt gefunden zu haben, lügt Zordan. Allerdings lässt sich ihm im Moment nichts nachweisen. Ob dies nun auch bei dem Tod Henricus der Fall ist, bleibt Ihnen als Meister überlassen.

Das Gespräch endet auf jeden Fall mit einem Streit und Zordan lässt seine Gäste von seinem Diener hinauswerfen. Zordan sollte dabei ungewöhnlich laut und aggressiv rüberkommen, so dass bereits jetzt einige Nachbarn hellhörig werden um zu sehen was dort vorgefallen ist.

Nach dem Gespräch

Treffen die Helden ihn nun zum ersten Mal so ist er ein wenig überrascht und seine Stimmung hellt sich auch ein klein wenig auf. Auf Nachfragen wird er ihnen den Grund seines Aufenthaltes in der Stadt und, sollte keiner der Spieler dabei gewesen sein, den Verlauf des Gespräches erzählen. Trotzdem wird er sich noch ein wenig mit ihnen unterhalten, aber dann früh zu Bett gehen um am nächsten Morgen sein weiteres Vorgehen in der Sache zu planen.

IN DER NACHT

Sinnenschärfe +10: Helden, die ein Zimmer direkt neben Magister Basilius haben, meinen in der Nacht ein leises Geräusch von dessen Fenster zu hören. Sollten sie aber nachschauen, können sie zunächst nichts entdecken. Magister Basilio scheint fest zu schlafen und von all' dem nichts mitzubekommen. Das Geräusch stammt von Zordans Moosäffchen, welches darauf trainiert ist kleinere Diebstähle auszuführen. In diesem Fall den Brief Magister Basilius. Erkennen kann man den kleinen Einbrecher

während der Nacht nicht, allerhöchstens sind Geräusche vom Fenster zu hören.

AM MORGEN DES NÄCHSTEN TAGES: VON GARDISTEN GEWECKT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am nächsten Morgen werdet ihr durch das laute Trampeln von schweren Stiefeln geweckt. Als ihr aus euren Zimmern schaut, seht ihr wie ein paar Gardisten gerade den sichtlich verwirrten Magister Basilo abführen. Als ihr euch nach dem Grund erkundigt, erklärt man euch, dass besagte Person unter dem Verdacht steht einen Bürger der Stadt ermordet zu haben. Während Magister Basilio vorbeigeführt wird, wendet er sich euch kurz zu.

„Ich habe keine Ahnung was hier passiert... ihr müsst mir helfen. Irgendjemand versucht mich reinzulegen.“ Dann wird er aber auch schon von zwei kräftigen Gardisten weitergezerrt. Der zuständige Wachhabende beäugt euch nun etwas misstrauisch.

„Sagt, kennt ihr diesen Mann etwa genauer?“ Ohne jedoch eine Antwort abzuwarten, fährt er fort.

„Nun, in diesem Fall wäre es wohl besser, wenn ihr mich auch einmal auf die Wache begleiten würdet.“

Auf der Wache

Die Spieler können ruhig zugeben Magister Basilio (einige vielleicht auch nur flüchtig) zu kennen, allerdings sollte auch schnell klar werden, dass sie augenscheinlich nichts mit dem Mord zu tun haben, den man ihm vorwirft. Und nach ein paar allgemeinen Befragungen dürfen sie wieder gehen, Magister Basilio hingegen wird die nächste Zeit in einer Zelle verweilen müssen bis die Sache restlos aufgeklärt ist, wobei sich jedoch andeutet, dass man sich unter den Gardisten einig ist den Täter gefunden zu haben.

Als gute Freunde ist es den Helden kurz möglich mit Magister Basilio, natürlich unter Aufsicht eines Gardisten, zu reden. Dieser wird noch einmal eindringlich seine Unschuld beteuern (die Wahrheit

lässt sich mit einer Probe auf Menschenkenntnis bestätigen) und die Helden bitten, ihm zu helfen und seine Unschuld zu beweisen. Seine Hauptanliegen dabei sind den wahren Mörder Zordans zu finden und eventuell auch seinen Brief ausfindig zu machen. Die Helden können nun noch bei den Gardisten einige Informationen über die angebliche Tat erlangen (evtl. *Überreden*-Proben verlangen).

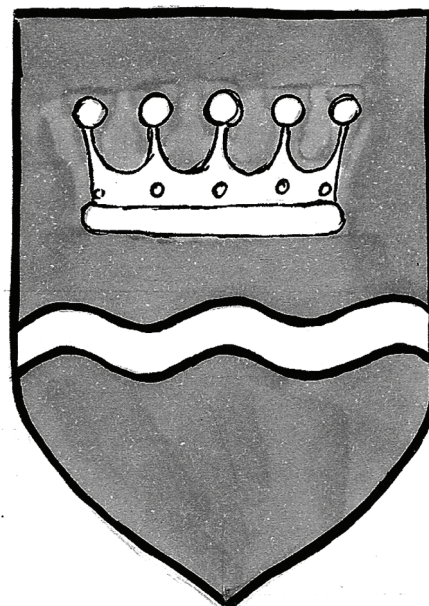
Folgendes können die Charaktere herausfinden:

Der Händler Zordan Andersin wurde heute Morgen von seinem Diener Muktar ermordet aufgefunden. Dieser verständigte sofort die Stadtwache, welche Zordan erschlagen an seinem Schreibtisch vorfand. Muktar war es auch, der ihnen von dem Streit gestern berichtete und sie auf Magister Basilio verwies. Zordan wurde wohl mit einem stumpfen Gegenstand der Schädel eingeschlagen.

Der Brief, der unter anderem Gegenstand des Streites gewesen war, scheint verschwunden. Er findet sich nicht bei den persönlichen Sachen Magister Basilios, die von den Gardisten mitgenommen wurden.

Ein Zeuge aus dem gegenüber liegenden Haus will mitten in der Nacht noch eine Gestalt gesehen haben, die das Haus verließ, dabei schwört er Stein und Bein, dass diese Person einen spitzen Magierhut und einen Stab gehabt hätte. (Das er eine Person gesehen hat stimmt wohl, die Sache mit dem Hut und Stab entspricht aber nicht der Wahrheit, dies hatte er erst angegeben als er erfuhr, dass es sich bei dem verhafteten Verdächtigen um einen Magier handelte)

Türe und Fenster im Arbeitszimmer, welches sich im ersten Stock seines Hauses befindet, waren verriegelt, so zumindest die Aussage Muktars, der neben Zordan den einzigen Schlüssel zum Haus besitzt.



Muktar selber hatte an jenem Abend frei und war in einer Taverne. Als er zurückkehrte, war alles dunkel und ruhig und er nahm an, sein Herr habe sich zur Ruhe begeben. Erst als er ihn am nächsten Morgen wecken wollte, stellte er fest, dass er nicht in seinem Zimmer war. Als er im Arbeitszimmer nachsah, fand er ihn erschlagen an seinem Schreibtisch vor.

Muktar ist schon seit längerem ein Bürger der Stadt und auch hier ansässig. In Zordans Dienste trat er vor mehreren Jahren im Süden und folgte ihm, hauptsächlich der Bezahlung wegen, nach Havena. Es gab keine Anzeichen für einen Streit unter den beiden und mit Zordans Tod erlischt auch seine Stellung und recht gute Bezahlung.

Sicherlich können die Helden, sofern sie ihm nicht schon im Gespräch mit Magister Basilio und Zordan begegnet sind, einen Blick auf Muktar, den Leibwächter, persönlichen Diener und Gehilfen Zordans werfen. Sollte einer oder mehrere der Helden bei dem Gespräch Baslios und Zordans zugegen gewesen sein, so wird Muktar ihnen einen finsternen Blick zuwerfen ehe er die Wachstube verlässt.



KAPITEL II: AUF DER SUCHE NACH DEM MÖRDER

Ab hier könnte sich das Ganze ein wenig auffächern, da es nun darauf ankommt, welche Spuren die Spieler verfolgen und welche Orte untersucht werden. Auch ist es möglich, dass sich eine entsprechend größere Gruppe aufteilt, um schneller voran zu kommen. In diesem Fall sind eben Ihr Geschick und ein wenig Improvisation gefragt. Unter den verschiedenen Abschnitten sind noch einmal kurz die Hinweise aufgelistet, welche die Spieler finden können und die zur Lösung beitragen.

SPURENSUCHE

Verfolgung Muktar I

Natürlich ist es zunächst naheliegend Muktar zu verfolgen (Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken*), der auch auf der Wache zugegen war als Magister Basilio verhaftet wurde. Wenn er nun die Wache verlässt, achtet er noch nicht auf irgendwelche Verfolger und wird zunächst ein bis zwei von Zordans Handelspartnern besuchen, mit denen dieser des Öfteren Geschäfte gemacht hat, um sie vom Ableben seines Herrn zu unterrichten. Nach einigen Lebensmitteleinkäufen wird er dann zum Haus zurückkehren.

Hinweise: Keine verwertbaren.

Verfolgung Muktar II

Nach der Rückkehr zu Zordans Haus (siehe beim entsprechenden Abschnitt - egal ob er dort nun die Helden vorgefunden hat oder nicht) wird er auf jeden Fall vorsichtiger sein und auch auf mögliche Verfolger achten.

(*Schleichen* +3 und *Sich Verstecken* + 3, eventuell auch *Gassenwissen* +4 wenn Muktar merkt, dass er verfolgt wird und versucht die Helden abzuschütteln). Nachdem er im Haus für etwas Ordnung gesorgt hat, wird er wieder in der Stadt gehen. Diesmal führt ihn sein Weg direkt ins verruchte Viertel Orkendorf. Lassen Sie die Spieler ruhig ein paarmal mit Erfolg auf *Schleichen*, *Sich Verstecken* und eventuell *Gassenwissen* würfeln, während sie Muktar einige Zeit verfolgen. Dabei gelangen die Helden unwissentlich immer tiefer ins Viertel ehe es dem Moha doch gelingt seine Verfolger abzuschütteln.

(Aufschläge, verdecktes Würfeln, aufdringliche Bettler, eine Bande von zerlumpten Gestalten, welche die Spieler um etwas Geld erleichtern möchten oder eine Frau in Nöten sind nur einige Möglichkeiten Muktar entkommen zu lassen.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erst zu spät bemerkt ihr, dass ihr euch unvorsichtigerweise immer tiefer in das verurufene Viertel Orkendorf hinein gewagt habt. Von Muktar ist nun auch nichts mehr zu sehen und etwas ratlos steht ihr in einer Gasse. Ein paar Bettler recken euch die Hände entgegen und bitten um eine milde Gabe, während einige andere Bewohner euch misstrauisch beäugen. Hinter euch hört ihr plötzlich eine schnorrende Stimme.

„Na, wat haben wir den hier? En paar Fremde die sich verlaufen haben?“ Ein dreckiges Lachen ertönt von den umstehenden Gestalten.

Auf einiges Nachfragen (und unter Mithilfe von etwas Kleingeld oder auch ein paar gepanschten Bieren) in ein oder zwei der heruntergekommenen Kaschemmen können die Helden erfahren, dass Muktar in den vorigen Wochen bereits des Öfteren hier unterwegs war. Vor allem schien er sich für einen Bettler mit Namen Ulf dan zu interessieren. Üblicherweise sitzt er an einen Platz am Rande der Fürstenstrasse oder verdingt sich ab und zu als Schauer mann am Hafen ein Zubrot.

Seit gestern hat ihn jedoch niemand mehr gesehen. Davor war Ulf dan allerdings guter Dinge und sprach des Öfteren von einem erquicklichen Nebenverdienst, der ihm einiges an Dukaten einbringen würde.

Hinweise: Der verschwundene Bettler Ulf dan mit dem sich Muktar traf.

Die Taverne

Wenn die Helden sich entschließen zu ihrer Unterkunft zurückzukehren, um dort nach dem Brief zu suchen, so werden sie nicht viel finden. Das Einzelzimmer, welches Magister Basilio bewohnt hatte, ist nicht sonderlich groß und selbst nach einer gründlichen Suche findet sich keine Spur des Briefes. Alle anderen persönlichen Sachen Basilios befinden sich zudem auf der Wache in Verwahrung.

Das Fenster war zwar nicht verschlossen, sondern nur angelehnt, allerdings scheint es unwahrscheinlich, dass der Brief hinausgeweht wurde, da die letzten Tage kein starker Wind tobte.

Das Fenster ist nicht verriegelt, da Zordans Moosäffchen es im Laufe der Nacht entriegelt hatte, um dort einsteigen zu können. Es ist nicht mit einem Schloss oder ähnlichem versehen, sondern nur mit einem einfachen Riegel, der für das geschickte Äffchen kein Problem darstellt. Das Zimmer befindet sich im ersten Stock und das Fenster führt auf den Hinterhof hinaus.

Sinnenschärfe +15: Nur im aller günstigsten Fall kann es den Helden gelingen ein paar feine Haare zu finden, die nicht von Basilio stammen (Es empfiehlt sich diese Probe als Meister verdeckt zu würfeln). Aber auch nur mit einer abschließenden Probe auf *Tierkunde* +7 (Helden aus dem Süden *Tierkunde* +3) dürften sie eventuell einem Affen zuzuordnen sein. Weitere Möglichkeiten herauszufinden, von wem die Haare stammen gibt es ansonsten nur noch in Nechs Menagerie (AGF Seite 77), einer Tierhandlung, in der man neben allen normalen Haustieren auch durchaus exotische Exemplare erstehen kann. Um von dem Laden zu wissen und ihn zu finden, ist eine Probe auf *Gassenwissen* +7 notwendig.

Seien Sie als Spielleiter vorsichtig, wenn Sie ihren Helden bereits so früh einen wichtigen Hinweis an die Hand geben. Ungefährlicher ist dieser Fund nur, wenn keiner der Helden Magister Basilio vorher zu Zordan begleitet hat und auch nichts von dessen Moosäffchen weiß. Um sicher zu gehen können Sie die *Sinnenschärfenprobe* auch weglassen. Demnach finden sich hier keine verwertbaren Hinweise, da es für manche Spieler frustrierend sein kann zu merken, dass man absichtlich nichts finden soll.

Hinweise: Haare die eventuell einem Kleinaffen zugeordnet werden können

Stadthaus

Hier können die Helden durch Nachforschungen (*Überreden* +3 oder *Rechtskunde*) Zordans Testament ausfindig machen. Dieses wurde wenige Tage nach seiner Rückkehr aus dem Süden aufgesetzt. Im Falle seines Todes erhält demnach sein Diener Muktar eine Ablöse für seine treuen Dienste und soll die Ausführung von Zordans letztem Willen überwachen. Sein gesamter Besitz geht an einen alten Handelspartner von den Zyklopeninseln namens Prytakus Syränkopis. Über diesen ist hier allerdings nichts Weiteres heraus zu finden und eine Reise verbietet sich schon aufgrund der knappen Zeit.

Hinweise: Zordans Testament, aufgesetzt wenige Tage nach seiner Rückkehr von seiner letzten Expedition aus dem Süden.

Zordan

Der tote Zordan wird nicht im Borontempel aufgebahrt, sondern im Efferdtempel. Gemäß der Tradition der Stadt soll er am nächsten Tag verbrannt und mit einem kleinen Floß dem Großen Fluss anvertraut werden.



Ihn vorher noch einmal zu sehen und gar zu untersuchen, bedarf schon einer guten Ausrede (*Überreden* +6) oder der Überzeugungskraft eines Geweihten. Dann jedoch lässt sich von einem einigermaßen versierten Helden, mittels einer Probe auf Anatomie oder Heilkunde Wunden, feststellen, dass man schon recht kräftig zuschlagen muss, um diese Wunden zu verursachen. Das Gesicht ist fast unkenntlich, augenscheinlich wurden ihm sowohl von vorne, als auch von hinten Schläge verpasst. Mit einer Probe auf *Sinnenschärfe*, oder aber wenn von der vorherigen Untersuchung der Leiche noch mindestens 3 TaP übrig geblieben sind, lässt sich zudem herausfinden, dass die Finger Schwielen aufweisen, wie man sie eher bei der hart arbeitenden Bevölkerung, wie zum Beispiel Hafenarbeitern findet, aber nicht unbedingt bei einem Händler.

Hinweise: Ungereimtheiten bezüglich Zordans Tod, augenscheinliches Unkenntlich machen der Leiche durch Schläge ins Gesicht, Schwielen an den Händen

ZORDANS HAUS

Zordans Haus liegt im kleinbürgerlichen Viertel Unterfluren, wo sich gut verdienende Handwerker und Händler niedergelassen haben.

Das Haus selber ist ein schmales, einstöckiges Fachwerkhaus, welches rechts und links an identische Wohnhäuser grenzt und auf den ersten Blick nur eine Türe zur Straße hin offenbart. Nach hinten raus befindet sich noch ein kleiner, aber kaum gepflegter, Garten mit einem Plumpsklo, einem kleinen Kräuterbeet und ein Apfelbaum. Über eine niedrige Mauer kommt man rechts und links in die Nachbargärten, die von ähnlicher Größe sind, und am anderen Ende in einen kleinen, unbelebten Fussweg zwischen den Hinterhöfen.

Nachbarn

Wenn sich die Helden in der näheren Umgebung ein wenig umhören, so werden sie von den meisten Bewohnern nur zu hören bekommen, dass man sehr bestürzt über den Mord an Zordan ist und man hofft, dass dem Mörder die gerechte Strafe zukommt. Natürlich konnte hinter so einem feigen Mord nur ein Magier stecken. Gesehen hat man allerdings nicht viel, nur den Streit am Tage (bei dem die Spieler eventuell auch anwesend waren) haben die meisten mitbekommen und natürlich ist ihnen dabei auch Magister Basilio als Magier im Gedächtnis geblieben. Lediglich ein oder zwei Bewohner wissen darüber hinaus etwas mehr.

Aussagen der Nachbarn

Gehört hat man nicht viel, aber in der Nacht konnte eine Gestalt beobachtet werden die heimlich das Haus verließ. Dies war etwa in der Praiosstunde nach Mitternacht (so gegen 1:00 Uhr), also weit nachdem Magister Basilio sich zur Ruhe begeben hat. Muktar kam, nach eigenen Angaben, erst danach zurück. In den letzten beiden Tagen hatte Zordan immer mal wieder Besuch von einem ärmlich aussehenden Mann.

EINBRECHEN

Wenn die Helden es auf eigene Faust versuchen wollen, sollten sie vorsichtig sein, da sich das Wohnhaus in einer belebten Gegend befindet und neugierige Nachbarn nach den Ereignissen der letzten Nacht sicherlich die Büttel rufen würden. Die Vordertüre ist gut einsichtig, an der Hintertür könnte man allerdings einigermaßen ungesehen ins Haus gelangen.

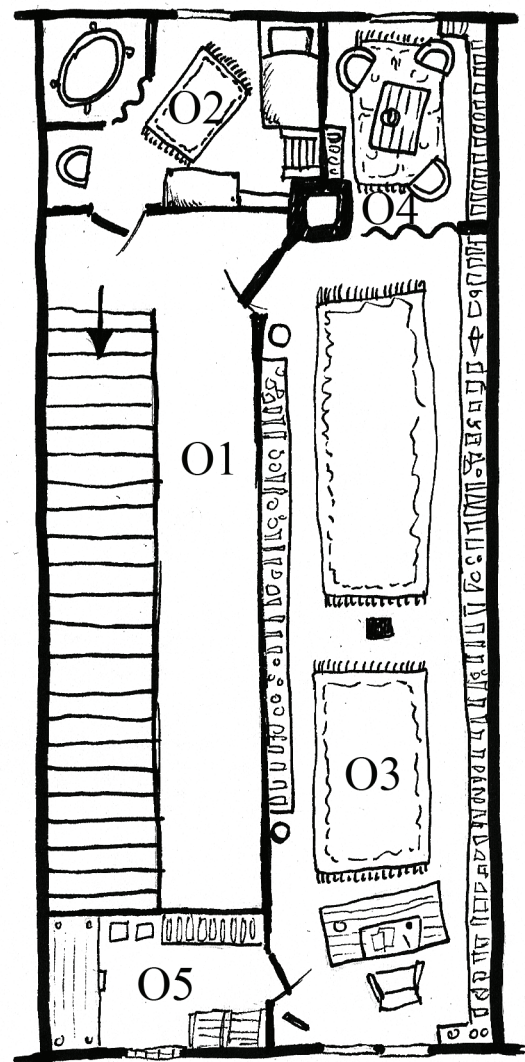
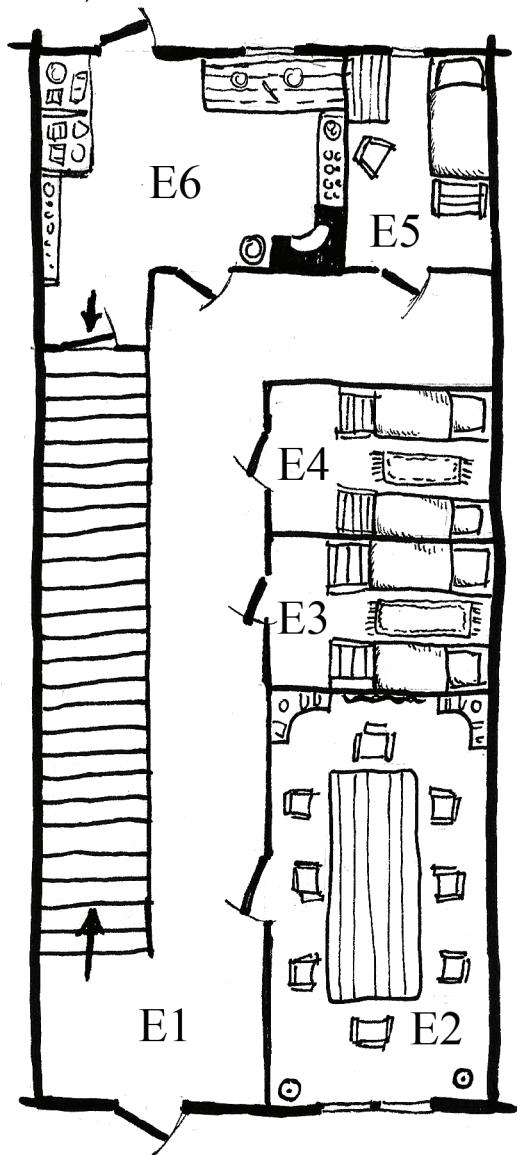
Sich Verstecken +5: Wenn die Helden versuchen sollten durch die Vordertüre ins Haus zu gelangen, benötigen sie eine Probe auf *Schlösser Knacken* oder *Feinmechanik*, um das Türschloss zu öffnen. Für magiebegabte Helden stellt die Türe mit einem FORAMEN +1 kein Problem dar. Sollte einer der Spieler das Schloss auf magische Spuren untersuchen, so wäre schon ein ODEM +8 von Nöten, um etwaige Spuren eines Spruches vom letzten Tag zu erkennen zu können. Bei Gelingen der Probe findet sich aber keine Einwirkung von Magie, weder an der Außentür noch an irgendwelchen anderen Türen im Haus.

An der Hintertür reicht eine einfache *Sich Verstecken*-Probe und eine gelungene Probe auf *Fingerfertigkeit*, um die Türe zur Küche zu entriegeln.

Erdgeschoß

E1: Ein langer Flur, linkerhand führt eine Treppe nach oben. Rechterhand befinden sich drei Türen und am Ende des Flures zwei weitere. Abgesehen von zwei Bildern, die die Stadt Havena zeigen findet sich nichts im Flur.

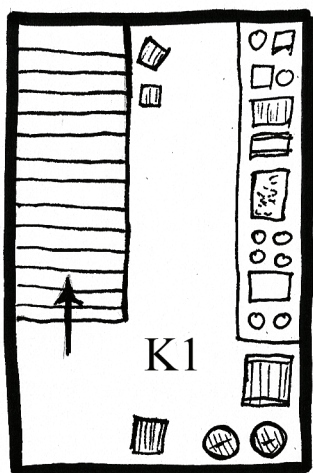
E2: Ein geräumiges Esszimmer in dessen Mitte sich ein massiver Holztisch befindet, der Platz für acht Personen bietet. Abgesehen von einem Fenster zur Straße findet sich auch hier nicht viel.



E3 & E4: Gästezimmer mit jeweils zwei Betten, ansonsten sind auch sie leer.

E5: Muktars Zimmer, neben einem Bett, einem kleinen Tisch samt Stuhl und einer Truhe findet sich nicht viel. Die Truhe ist nicht verschlossen, in ihr befindet sich nur ein weiterer Satz Klamotten und ein wenig Geld (etwa fünf Dukaten in verschiedene Münzen). Außerdem hat diese Zimmer ein kleines Fenster nach hinten raus.

E6: Die Küche. Rechterhand neben der Tür befindet sich die Feuerstelle. Eine weitere Tür führt nach hinten raus, die nur mit einem Riegel von innen versperrt ist. Desweiteren gibt es auch hier noch ein kleines Fenster nach hinten raus. Links neben der Tür zum Flur befindet sich noch eine Tür in den Keller hinunter.



Keller

K1: Der Keller umfasst nur einen einzigen Raum, der als Lager für die Vorräte und einige Werkzeuge genutzt wird.

Obergeschoß

O1: Direkt gegenüber der Treppe befindet sich eine Tür, eine weitere befindet sich rechterhand. Der Flur hinunter führt in eine Sackgasse, allerdings können die Helden mit einer Probe auf *Baukunst* erkennen, dass hier einmal eine Tür in ein Zimmer geführt haben muss.

O2: Zordans Zimmer. Rechts stehen ein Bett und ein Schrank mit den persönlichen Sachen Zordans. Links befindet sich ein kleiner abgetrennter Bereich, hinter dem ein Waschzuber steht. Sollten sich die Helden diesen genauer anschauen so erkennen sie, dass sich an den Rändern ein Schmutzrand befindet, ganz so als ob in letzter Zeit jemand sehr schmutziges ein Bad genommen hätte. Dies erklärt sich daraus, dass Zordans Bettlerdouble Ulfdan sich hier gesäubert hatte, bevor er ermordet wurde. Auch hier findet sich ein Fenster, das nach hinten raus führt.

O3: Den größten Teil nimmt Zordans Arbeitszimmer ein, wobei der hintere Teil durch einen Vorhang abgetrennt ist. Am anderen Ende befindet sich ein großer, massiver Schreibtisch. An den beiden Seiten ziehen sich Regale entlang, die mit Büchern und vor allem Kunstgegenständen gefüllt sind. Die meisten Bücher sind Standardwerke über die Geographie Aventuriens und einige versunkene Kulturen. Die Kunstgegenstände sehen zwar auf den ersten Blick wertvoll aus, aber eine Probe auf *Schätzen* +4 offenbart, dass es sich um gut gemachte Fälschungen handelt, die wohl nur Kunden beeindrucken sollen. Auf Zordans Schreibtisch findet sich nur der bereits getrocknete Blutfleck des ermordeten „Zordan“, sowie einige unwichtige Papiere die Kosten von alten Expeditionen auflisten.

Neben Zordans Schreibtisch befindet außerdem ein kleiner Käfig auf einer Stange, in dem sich ein zahmes Moosäffchen befindet. Nach Zordans Ermordung ist dieser Käfig allerdings offen und umgestoßen, von dem Tier fehlt jede Spur. Hinter dem Schreibtisch bietet ein Fenster einen Ausblick auf die Straße. Links neben dem Schreibtisch können die Helden mit einer Probe auf *Baukunst* oder *Sinnenschärfe* +2 eine Geheimtüre finden, die in einen kleinen Nebenraum führt.

Mit einer gelungenen Probe auf *Schlösser Knacken* +4 oder einem FORAMEN +2 lässt sie sich öffnen.

O4: In dem kleinen abgetrennten Bereich befinden sich drei Stühle und ein kleiner Tisch, samt einem weiteren Fenster. Offensichtlich wird dieser Raum für private Unterredungen genutzt.

O5: In diesem gut gesicherten Raum verwahrt Zordan die wirklich wertvollen Gegenstände auf, die er entweder selber behalten oder noch verkaufen möchte. Außerdem ein gut gesicherter Schrank in dem die wichtigen Unterlagen verwahrt werden und der mit *Schlösser Knacken* + 6 oder FORAMEN + 4 geöffnet werden kann. Darin finden sich zwar Unterlagen über die letzte Expedition, aber keine Verweise auf eine Maske, wobei einige Blätter zu fehlen scheinen. Jedoch können sich ein paar andere wertvolle Sachen finden lassen. Ob und wieviel liegt im Ermessen des Spielleiters, mögliche Dinge finden sich im Anschluss. Zudem sollten Sie den Spielern auch nicht zu viel Zeit lassen alles zu durchstöbern, da Muktar bald schon wieder zurückkehren wird. Die meisten Kisten sind auch noch mal separat verschlossen und erfordern einzelne Proben auf *Schlösser Knacken* +2 um sie zu öffnen.

- Geld im Wert von etwa 15 Dukaten
- Eine Holzmaske der Utulus von den Waldinseln (*Schätzen* +3: Wert etwa zwischen 3 und 5 Dukaten bei entsprechenden Sammlern)
- Ein verzierter Waqqif, eher ein Schmuckstück als wirkliche Waffe (*Schätzen*: Wert etwa 10 Dukaten)
- Ältere Schmuckstücke: Ohrringe, Ketten, Ringe und ähnliches (*Schätzen*: Wert irgendwo zwischen 2 und 7 Dukaten, je nach Schmuckstück)
- Kleinere Räucherdämonen aus Hôt-Alem (*Schätzen*: Wert etwa 5 Silber pro Stück)
- Verschieden Felle von Tieren aus dem Süden (*Schätzen*: Wert zwischen 5 und 10 Dukaten)
- Kleinere bis mittlere Steinstatuen, die verschiedene Götter und Götzen aus allen Regionen des Südens darstellen (*Schätzen*: Wert zwischen 5 Silber und 3 Dukaten)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade als ihr dabei seid die oberen Stockwerke des Hauses zu durchsuchen, vernehmt ihr ein paar verdächtige Geräusche an der Haustür. Ein Blick durch das Fenster hinunter zur Strasse und ihr erkennt Muktar, der offensichtlich zurückgekehrt ist und gerade die Tür öffnet. Der untere Fluchtweg scheint versperrt, nun heißt es schnell handeln um nicht auch auf der Wache zu enden.

Muktar wird die Helden überraschen, wenn sie die oberen Stockwerke untersuchen.

Mit einer Probe auf *Sinnenschärfe* ist es möglich ihn gerade noch zu entdecken, wie er die Türe öffnet und das Haus betritt. Entweder wird er nun dabei feststellen, dass die Vordertüre nicht mehr verschlossen war oder aber (wenn die Spieler unvorsichtig genug waren) die nicht verriegelte Küchentüre vorfinden. Vielleicht nimmt er aber auch ein Geräusch aus dem oberen Stockwerk wahr, welches ihn misstrauisch werden lässt. Sollten die Helden vorsichtig genug gewesen sein und nichts hinterlassen haben, was auf ihre Anwesenheit schließen lässt, so wird er zunächst in der Küche und in seinem Zimmer für ein wenig Ordnung sorgen. In beiden Fällen sollten die Spieler also die Möglichkeit haben sich ungesehen aus dem Haus zu schleichen. Einen Kampf mit Muktar sollten sie in diesem Fall vermeiden, da die Nachbarn bei Kampfgeräuschen recht schnell die Gardisten rufen würden.

Flucht aus dem Haus

Eigentlich gibt es nur zwei Möglichkeiten ungesehen aus dem Haus zu entkommen. Entweder versuchen die Helden mit einer Probe auf *Schleichen* ungesehen und schnell die Treppe hinunter zu kommen, um dann nach vorne aus der Haustüre zu entweichen oder sie versuchen aus den Fenstern im oberen Stockwerk zum Garten hinaus zu entkommen. Neben Proben auf *Schleichen* stehen in diesem Fall auch Proben auf *Klettern* +3, *Akrobatik* +2 oder *Athletik* +2 an.

Sollte einer oder mehrere Helden jedoch in die unglückliche Situation gelangen von Muktar gestellt zu werden, so sollten sie schon eine besonders gute Ausrede parat haben oder gut zu Fuß sein, um nicht ein oder mehrere Nächte in einer Zelle zu verbringen. Denn mit diesem Einbruch könnte

sich für die Gardisten doch eine Mittäterschaft der Helden aufdrängen.

Hinweise: Auffälliger Schmutzrand am Waschzuber. Fehlende Unterlagen über die letzte Expedition

WO VERSTECKT SICH EIGENTLICH ZORDAN?

Früher oder später werden sich die Helden diese Frage sicherlich stellen, denn sobald sie dahinter gekommen sind, dass Zordan Andersin nicht wirklich tot ist werden sie versuchen wollen sein Versteck ausfindig zu machen. Theoretisch würde dies der Lösung auch zugutekommen, aber die Helden auch um ihr Finale auf der Insel bringen. Außerdem braucht sich Zordan auch nur einen Tag lang versteckt zu halten, er muss also nicht allzu lange abwarten, da er glaubt die Zeit würde für ihn spielen. Anbieten würde sich hierfür eine Unterkunft im verrufenen Viertel Orkendorf, da sich nur die Wenigsten hier hin trauen. Möglich wäre auch ein Lager am Hafen. Allerdings würde dies, wenn es sich nicht um ein geheimes handelt, in den Unterlagen Zordans geführt werden und findigere Helden könnten darauf kommen einen Blick darauf zu werfen. Im Endeffekt bleibt es Ihnen als Spielleiter selber überlassen, wo sie Zordan für die Dauer des Tages unterbringen möchten.

VERFOLGUNG MUKTARS III

Die Helden sollten nun genug Indizien gesammelt haben, um Muktar noch einmal verfolgen zu wollen (Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken*).

Sein Weg wird ihn diesmal schnurstracks zum Hafen führen, wo er ein kleines Ruderboot besteigt, um zunächst Zordan einzusammeln und dann zum geheimen Treffpunkt in der versunkenen Unterstadt aufzubrechen. Hier ist nun schnelles Handeln gefragt, da sich ansonsten die Spur Muktars und Zordans verlieren würde. Ein Boot will besorgt und die Verfolgung aufgenommen werden.



KAPITEL III: WIEDER UNTER DEN LEBENDEN

Nachdem die Helden es nun geschafft haben sollten Zordans Plan aufzudecken, gilt es nun noch diesen selbst zu ergreifen um Magister Basilios Unschuld zu beweisen.

AUF ZUR INSEL

Ein Königreich für ein Boot...

Eine Fahrt in die Unterstadt zu organisieren ist nicht ganz so einfach wie es zunächst vielleicht den Anschein hat. Die meisten Fischer und Seemänner der Stadt haben kein gesteigertes Interesse daran, vor allem des Nachts, in die verfluchte Unterstadt zu rudern.

Neben allerlei unheimlichen Geschichten über Monster, unheimliche Kulte und Schmuggler, die man sich darüber erzählt, sind es vor allem die Behörden selber, die mit Verboten Schatzsucher, Glücksritter und Schmuggler davon abhalten wollen, sich in der versunkenen Unterstadt herumzutreiben.

Gerüchte:

- In der Unterstadt treiben die „Nebelgeister“ ihr Unwesen, angeblich handelt es sich um die Geister dort verstorbener Schmuggler, die immer noch ohne Ziel ihre Waren umherfahren (unwahr, allerdings gibt es eine lebendige Gruppe Schmuggler die sich dieses Namens bedient)
- Unheimliche Kulte praktizieren auf einigen Inseln ihr Unwesen (wahr)

- Es gibt einige dämonische Ungeheuer in der Unterstadt (wahr)
- Fischmenschen wohnen in den Tiefen der Unterstadt (teilweise wahr, es gibt einige Necker in der Unterstadt. Möglicherweise können aber auch Serpenticos krakonische Begleiter für die letzten Sichtungen verantwortlich sein)
- Die gesamte versunkene Unterstadt ist verflucht und wer dort stirbt, dessen Seele gelangt direkt zu Charyptoroth (unwahr)
- Eine große Drachenschildkröte soll des öfteren in der Unterstadt gesichtet worden sein (wahr, es handelt sich dabei um das efferdheilige Wesen Lata – AGF Seite 175 und 197)

Aber wo die Verlockung des Goldes ist, da findet sich auch immer ein Waghalsiger, der etwas riskiert. So gibt es unter den Fischern den ein oder anderen, der gegen eine entsprechende Summe bereit ist, die Helden in die Unterstadt zu rudern. Solch ein Führer hat auch den Vorteil, dass die Helden sich nicht erst selber zurecht finden müssen.

Natürlich können seefahrerisch geschulte Helden auch ein eigenes Boot ergattern um Zordan und Muktar zu folgen. Dabei sollten Sie als Meister nicht nur einige Proben auf *Boote fahren* verlangen, sondern auch die ein oder andere *Orientierungsprobe*.



Zu lange sollten die Spieler allerdings nicht brauchen, da ansonsten die Gefahr besteht, dass Zordan und Muktar entkommen könnten. Sollte dieses Problem auftreten, so könnte sich ein Schmuggler oder waghalsiger Schatzsucher als erfahrener Führer anbieten um die Helden dennoch zur Insel zu bringen. Alternativ können die Spieler auch von einem Fischer oder Hafenarbeiter die Information erlangen, dass sich Muktar über die Unterstadt informiert hat, insbesondere über eine relativ ungefährliche Passage zu einer bestimmten kleinen Insel.

GEFAHREN BEI DER VERFOLGUNG

Neben Nebel und Überresten alter Ruinen, die sich direkt unter der Wasseroberfläche befinden können (eventuell Aufschläge auf die entsprechenden Proben), gibt es aber auch noch andere Gefahren, mit denen Sie die Verfolgung aufregender gestalten können.

- **Schmuggler und Schatzsucher:** Normalerweise versuchen diese Leute anderen Personen aus dem Weg zu gehen um unentdeckt ihren Tätigkeiten nachzugehen. Natürlich könnte solch ein Boot als Ablenkung dienen um die Helden kurzzeitig von Zordan und Muktar abzulenken und um diesen einen Vorsprung zu geben falls die Helden zu sehr aufschliessen.
- **Von Zeit zu Zeit** verirren sich kleinere Krakenmolche in die Unterstadt, ein solcher könnte für eine kurze Zeit das Boot der Helden beschäftigen ehe er sich wieder zurück zieht. (Werte und entsprechende Regeln für eine solchen Kampf finden sich in der ZBA Seite 123)
- **Irrlichter** und andere Geistererscheinungen können für eine kurzzeitige Ablenkung sorgen.

Trotzdem sollte es den Helden gelingen Zordan und Muktar zu folgen um kurz nach ihnen an dem vereinbarten Treffpunkt zur Übergabe, einer kleinen Insel auf der sich noch die Reste verfallener Gebäude befinden, zu erreichen.

ANKUNFT AN DER INSEL

Wenn die Helden mit ihrem Boot die kleine Insel erreichen, sind Zordan und Muktar bereits dort und auch eine geheimnisvolle dritte Gestalt. Mit einer einfachen Probe auf *Sinnenschärfe* hören die Helden heraus, dass Zordan mit diesem über den Kaufpreis für die Maske verhandelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid bereits einige Zeit unterwegs, nur das Platschen der Ruder ist in der Stille der Nacht zu vernehmen während ihr euch langsam euren Weg durch die unheimliche Unterstadt bahnt. Der langsam aufziehende Nebel macht die Verfolgung auch nicht gerade leichter und ihr glaubt schon die Spur der beiden wieder verloren zu haben, als ihr vor euch die Umrisse einer kleinen Insel entdeckt. Gedämpftes Licht scheint zu euch herüber, in dessen Widerschein drei Gestalten zu erkennen sind. Flugs beeilt ihr euch euer Boot so leise wie möglich an Land zu bringen.

Die Karte auf der gegenüberliegenden Seite sollte Ihnen als Meister nur zur Orientierung dienen um einen Überblick über die einzelnen Personen zu haben. Eine Karte, ohne die Anmerkungen, für die Spieler findet sich in den Handouts am Ende.

H: Die Helden gelangen ungesehen hinter einigen Mauerresten eines verfallenen Hauses auf die Insel.

M: Muktar, dieser sieht sich von Zeit zu Zeit um und ist auch ansonsten recht angespannt.

Z & S: Zordan, welcher mit Serpentico über den Preis der Maske verhandelt und gerade zu einer Einigung zu gelangen scheint.

K: An diesen Stellen werden später die Krakonier auftauchen, die Serpentico zu Hilfe kommen.

Jetzt heißt es schnell handeln um Zordan lebend zu stellen und die Maske zu erlangen.

Muktar

Sobald die Helden angreifen, wird auch der Moha zu seiner Waffe greifen und sich in den Kampf stürzen.

INI: 9+1W6

LeP: 33

AuP: 34

MR: 1

RS: 1

Waffe: Kunchomer (Säbel)

AT: 13

PA: 12

TP: 1W+5

BF: 2

DK: N

Sonderfertigkeiten: Ausfall (WdS Seite 59), Niederwerfen (WdS Seite 63, Wuchtschlag (WdS Seite 65)

Zordan

Wirdversuchenzuentkommen, entweder mit dem Geld oder der Maske; im Idealfall mit beidem.

INI: 8+1W6 LeP: 26

AuP: 25 MR: 3

Ausweichen: 6 RS: 0

Serpentico

Hier ergeben sich mehrere Optionen. Entweder wird er versuchen mit einem Sprung ins Wasser zu entkommen, sei es mit oder ohne die Maske, oder er wird sich den Helden entgegen stellen. Dann fungiert er als magisch begabter Gegner für die Helden. Suchen sie sich als Meister ein paar entsprechende Sprüche heraus.

INI: 10+1W6 LeP: 29

MR: 5 RS: 0

AuP: 34

AsP: 35

Waffe: Magierstab

AT: 9 PA: 10

BF: - DK: NS

TP: 1W+1

Zauber (Dies sind nur ein paar Beispiele)

- *Armaturtz*: 7 (IN/GE/KO), Zauberdauer: 3 Akt., Kosten: min 4 ASP, Seite: **Liber Cantiones 28**
Magischer Rüstschutz am ganzen Körper gegen profane Waffen

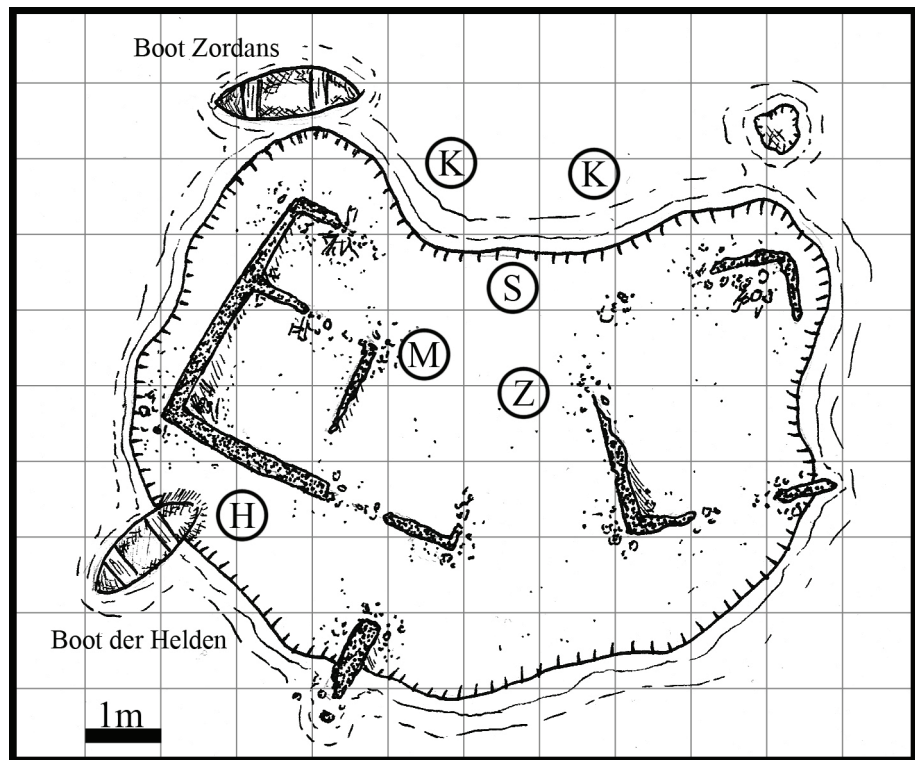
- *Blitz dich find*: 10 (KL/IN/GE + Mod), Zauberdauer: 1 Akt., Kosten: 4 ASP, Seite: **Liber Cantiones 49**

Im Geist des Opfers leuchtet ein greller Lichtblitz auf, um es zu verwirren

- *Serpentialis*: 7 (MU/CH/GE), Zauberdauer: 5 Akt., Kosten: speziell, Seite: **Liber Cantiones 240**
Arme des Zauberers verwandeln sich in Schlangen.

- *Vipernblick*: 8 (MU/MU/CH + MR), Zauberdauer: 5 Akt., Kosten: 4 ASP, Seite: **Liber Cantiones 271**

Anwender kann Opfer mit seinem Blick festnageln



Zudem beherrscht Serpentico die Zauber Wasseratem (**Liber Cantiones** Seite: 277) und den Salander Mutander (**Liber Cantiones** Seite: 221) um sich in eine riesige Wasserschlange (Anaconda) zu verwandeln. In dieser Form könnte er versuchen noch einmal in das Kampfgeschehen ein zugreifen um die Maske dennoch zu erlangen.

Wasserschlange (ZBA Seite 167):

Körperlänge: 10 - 15 Meter

INI: 7 + 1W6 LeP: 70 MR: 7

RS: 1

AT: 10 (Biss) TP: 1W6 + 2

AT: 15 (Würgen) TP: KRx1W6 PA: 0

Sobald sich die Schlange an einem Gegner festgebissen hat, versucht sie diesen zu umschlingen.

Krakonier (ZBA Seite 124):

Entweder nach dem rettenden Sprung Serpenticos ins Wasser oder kurze Zeit später, nach einem entsprechenden Befehl, tauchen zwei bis drei dieser Gegner an den beiden Stellen aus dem Wasser auf um ins Kampfgeschehen ein zu greifen.

INI: 8+1W6 LeP: 27 AuP: 31

MR: 7 RS: 3

Besonderheiten: Krakonier besitzen einen faustgroßen Nervenknötchen zwischen Herz und Schulter, dieser ist nur mit einem gezielten Stich / Schlag +10 zu treffen. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR; bei mehr als 10 SP wird der Krakonier binnen W20 Kampfunden ersticken.

Waffe: Entermesser (Säbel)
AT: 11 PA:11 TP: 1W+3
BF: 2 DK: N
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag (WdS Seite 65)

Waffe: Dreizack (Speere)
AT: 12 PA:9 TP: 1W+4
BF: 5 DK: S
Sonderfertigkeiten: Festnageln (WdS Seite 62)

Schlussendlich sollte es den Helden gelingen zumindest die Maske zu ergattern und Zordans habhaft zu werden. Was aus Muktar und Serpentico wird sei Ihnen überlassen. Für den Verlauf sind sie nicht von Belang. Möglich ist es Serpentico entkommen zu lassen um ihn vielleicht später als Gegner wieder auftauchen zu lassen.

RÜCKKEHR UND BELOHNUNG

Mit der Maske und dem lebendigen Zordan im Gepäck können die Helden nun zur Garde zurückkehren. Angesichts der erdrückenden Beweislast, immerhin lebt der vermeintliche Tote noch, wird Magister Basilio auch wieder freigelassen. Den gestohlenen Brief Basilios hat Zordan zwar bereits vernichtet, aber dieser ist als Beweismittel nun auch nicht mehr von Nöten.

Was die Maske angeht so können die Helden sie entweder der Stadtobrigkeit übergeben oder aber Magister Basilio überlassen. In beiden Fällen sollte sie in sicherer Verwahrung sein.

WAS HAT ES MIT DER MASKE EIGENTLICH AUF SICH?

Dies ist sicherlich eine Frage, die sich nicht nur die Helden früher oder später stellen werden. Für das Abenteuer selber ist es eigentlich unerheblich, die Maske ist in erster Linie ein MacGuffin (ein Gegenstand der dazu dient die Handlung auszulösen und voranzutreiben ohne selber von besonderem Interesse zu sein). Allerdings können Sie als Spielleiter gerade am Schluss die unheimlich Präsenz der Maske hervorheben, möglicherweise auch als Aufhänger für weitere Abenteuer benutzen. Ihnen sind dabei keine Grenzen gesetzt.

DER MÜHEN LOHN

Zum Abschluss erhält jeder Held 300 Abenteuerpunkte und spezielle Erfahrungen nach Spielleiter ermessen. Geeignet sind hier vor allem: *Schleichen, Sich Verstecken, Gassenwissen* und *Boote fahren*.



DRAMATIS PERSONAE

MAGISTER BASILIO RIKVARDT

Erscheinung: Ein junger Magister, mit einem etwas zauseligen Bart.

Hintergrund: Für das Abenteuer ist es egal woher Magister Basilio stammt. Am besten natürlich auch aus einer Stadt oder Dorf der Helden, so dass er schon früher mit einem der Charaktere bekannt war.

Funktion im Abenteuer: Ein alter Bekannter von mindestens einem der Helden. Er kommt nach Havena um mehr über den Tod seines Freundes Henricus und den Verbleib der Maske zu erfahren. Der Sündenbock für Zordans Tod.

Darstellung: Jung und was die weite Welt angeht noch recht unerfahren, hat durch seine Profession vor allem in Havena einen schweren Stand.

Zitate: „Äh...ja, ja natürlich bin ich Magier? Ich hoffe doch das dies kein Problem sein wird?“
„Alter Freund, ihr hier? Was hat euch hier her verschlagen?“

des ehrbaren Händlers und Entdeckers aufzutreten, macht er unter der Hand Geschäfte auf dem Schwarzmarkt und verscherbelt skrupellos die edelsten Stücke aus seinen Expeditionen an den Meistbietenden. Allerdings hat er nun mittlerweile einen Punkt erreicht, an dem er sich zur Ruhe setzen möchte und Havena den Rücken kehrt.

Funktion im Abenteuer: Der Auslöser und Hauptinitiator. Durch seinen vorgetäuschten Tod versucht er nicht nur ungehindert die Maske verkaufen zu können, sondern auch aus der Stadt zu verschwinden, ohne das zu viele Fragen gestellt werden.

Darstellung: Zunächst freundlich, erst im Verlauf offenbart sich der hinterhältige Charakter Zordans.

Zitate: „Hmmm, wertlos. Vielleicht bekommt ihr noch ein paar Heller für das Material...aber ich würde es euch für einen Silber abkaufen. Immerhin seid ihr ein alter Freund und als Geschenk wird es sich sicherlich gut machen.“



ZORDAN ANDERSIN

Erscheinung: Ein Mann im fortgeschrittenen Alter, aber immer noch rüstig genug um mit auf Reisen und Expeditionen zugehen, auch wenn er sich dann mehr mit der Organisation beschäftigt. In Havena ist er in einfache, aber dennoch edle Stoffe gekleidet

Hintergrund: Obwohl er versucht in der Maske



MUKTAR

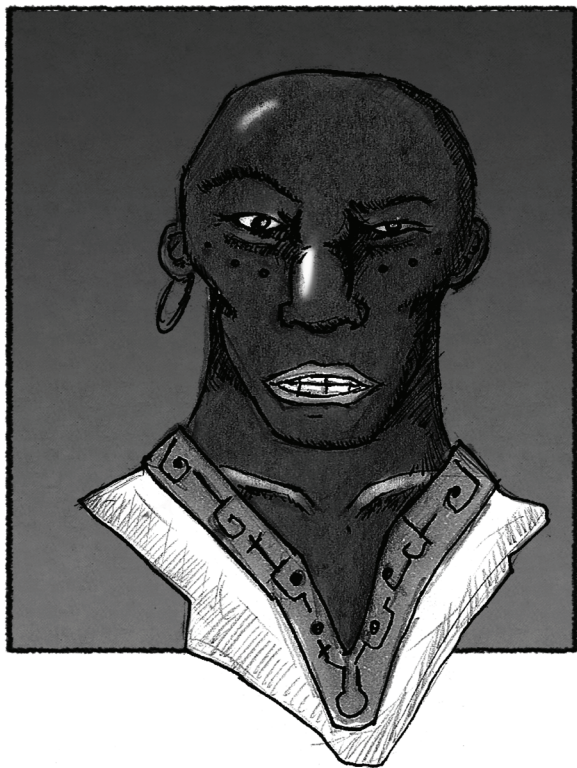
Erscheinung: Glatzköpfiger, etwa zwei Schritt großer Moha, gebaut wie ein Andergaster Steineichenschrank.

Hintergrund: Seit etlichen Jahren Zordans Leibwächter und Diener auf Reisen und in Havena.

Funktion im Abenteuer: Zordans Muskeln, Augen und Ohren während er sich selber versteckt hält.

Darstellung: Der Mann fürs Grobe und wahrscheinlich auch derjenige, mit dem die Helden öfters aneinander geraten werden.

Zitate: *grimmig dreinschau* „Ja? Was wollt ihr hier?“



SERPENTICO

Erscheinung: Bis auf die glatten, nach hinten gekämmten Haare, absolut haarlos. Mit einigen schuppenähnlichen Tätowierungen im Gesicht, die ihm ein unheimliches Aussehen verleihen.

Hintergrund: Schlangenkultist der im Auftrag Al'Gortons nach Artefakten des 10. Zeitalters sucht.

Funktion im Abenteuer: Der geheimnisvolle Käufer der Maske. Bis zum Schluss werden die Helden keinen Hinweis auf ihn haben, da er sich in der Unterstadt gut versteckt hält und erst beim Verkauf der Maske auftritt. Er kann auch als Gegner für magiebegabte Helden herhalten, wenn es zum Schluss zum Kampf kommen sollte.

Darstellung: Der unheimliche dritte Mann und einer jener Mächte die die Maske nur zu gerne in die Hand bekommen würden.

Zitate: „...“ zischende Laute von sich gebend



ULFDAN

Erscheinung: Ähnlich aussehend wie Zordan.

Hintergrund: Bettler in Havena, der sich auch immer mal wieder am Hafen beim Löschen der Ladung von Schiffen verdingt.

Funktion im Abenteuer: Wegen seiner Ähnlichkeit mit Zordan das perfekte Opfer für dessen Plan.

HENRICUS VON ROMMILYS

Erscheinung: Forscher um die 30.

Hintergrund: Ein alter Freund Basilios.

Funktion im Abenteuer: Partner Zordans, der von diesem bei seiner Expedition unterstützt wird. Erst zu spät merkt er, dass Zordan eher auf Profit denn auf Wissen aus ist. Stirbt bei der Rückkehr aus dem Dschungel, aber kann noch einen Brief an seinen alten Freund Basilio abschicken.



Mein treuer Basilio,

wie ich dir bereits schrieb stiessen wir durch Zufall auf eine alte Pyramide der Acharz, vom Dschungel überwuchert und von der Zeit vergessen. Ihre Erforschung wird wohl mehr Zeit und Geld in Anspruch nehmen, so dass wir überlegen eine größeren Expedition auf die Beine zu stellen und hierhin zurück zu kehren.

Doch bereits erste Untersuchungen förderten unermessliche Schätze für die Wissenschaft zu Tage. Unter anderem eine Maske, die wir in einem der Räume tief im Inneren der Pyramide fanden. Sie besteht aus grün-bläulich schimmernden Steinen, allerdings scheint auch noch ein anderes Material verarbeitet worden zu sein.

Wenn dich dieser Brief erreicht befinden wir uns bereits auf der Rückkehr. Ich hoffe mit dir über unseren Fund dann genauer sprechen zu können.

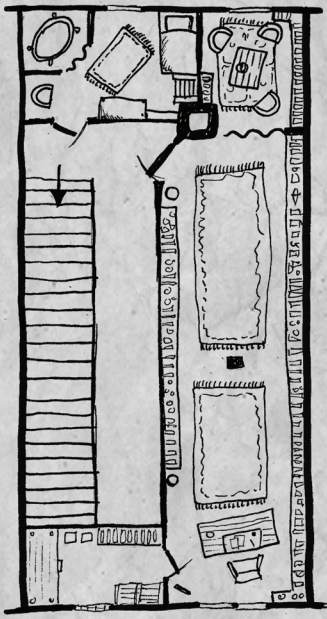
Zordan möchte sie so schnell wie möglich verkaufen aber ich möchte zuerst deine Meinung dazu zu hören.

Aber alles weitere wenn wir uns dann sehen, leider kommen wir nicht so schnell voran da ich mich in letzter Zeit nicht besonders wohl fühle

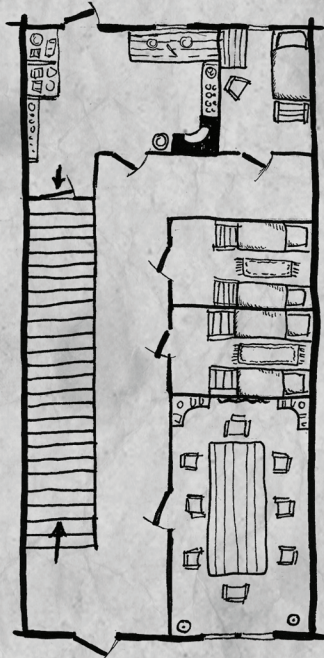


Henricus von Rommilys

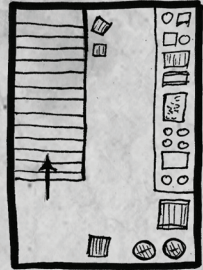
Jordans Haus



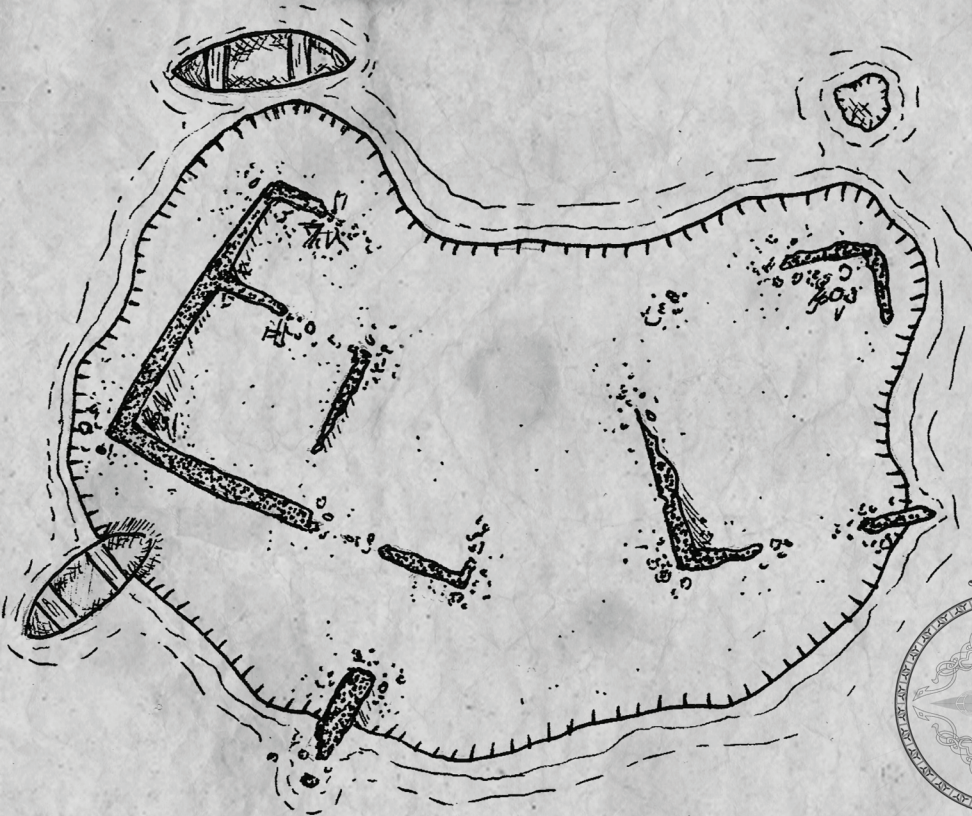
Obergeschoss



Erdgeschoss



Keller



Fisun

Praios