

ERFAHRUNGSTUFEN

3-6

AB 4

Verrottetes Wissen



Ein freies Abenteuer für das Spielsystem
„Das Schwarze Auge“

von
Stefan Bushuven



Das Schwarze Auge

Verrottetes Wissen

Teil 4 des Grautann Zyklus

Ein Gruppenabenteuer für 3-5 Helden der Stufen 3-6 und einen Spielleiter

von
Stefan Bushuven (2011)

Stichworte zum Abenteuer:

Auf der Suche nach einem Heilmittel für ihren Freund Andrasch gelangen die Spieler über die Namenlosen Tage in das geheimnisumwitterte Kloster des Heiligen Logar. Hier geraten sie in die internen Konflikte der Bewohner und schlussendlich in die Belagerung der Klosterfestung durch Orks und den Dämonen Arjunoor.

Ort:

Die Graumark, Finsterkamm

Zeit:

Namenlose Tage des Jahres 1028 BF sowie Sommer 1029 BF.

Konzeptionell ist „*Verrottetes Wissen*“ nach den Ereignissen von „*Gassenschatten*“, „*Phexens Werk und Zholvars Beitrag*“, „*Die Schenke zum Singenden Schwert*“, „*Der Schlangenberg*“ und „*Mondsilberadern*“ angelegt, kann aber auch als einzelnes Abenteuer gespielt werden.

Helden:

Erfahrene „Allrounder“ Gruppe mit einer guten Mischung aus Nah- und Fernkämpfern, Leichtgewichtigen, Zauberkundigen und Geweihten. Schlussendlich ist kein Charaktertypus für das Abenteuer völlig ungeeignet.

Erfahrung:

Einsteiger

Komplexität:

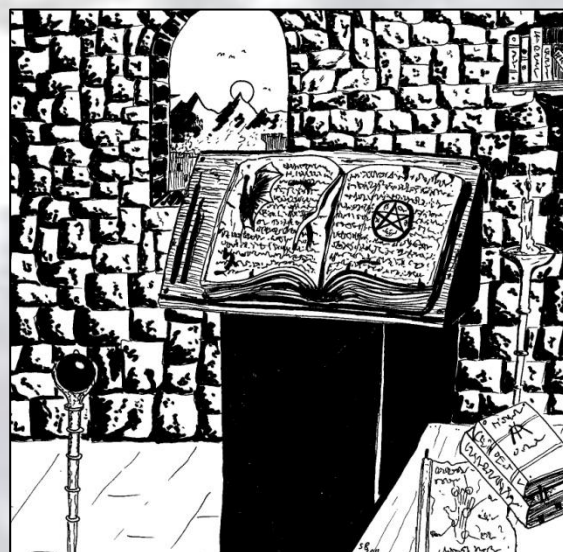
Spieler: mittel (Interaktion, Körperliche Talente, Kampf, Zauberanwendung,

Strategie und Taktik)

Meister: mittel

Regelwerk:

DSA 4.1 Edition



Für Tobias

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	4	Die Schlacht an der Klosterpforte.55
Dem Meister zum Geleit.....	4	Die Streitkräfte.....55
Das Abenteuer.....	4	Ruhm und Ehre.....56
Der Grautannzyklus.....	5	Epilog.....56
Inofficialien.....	6	Ausblick.....57
Officialien.....	6	
Indessen.....	6	ANHANG
Hintergrund.....	7	Das Kloster des Hl. Logar.....58
Jenseits aller Würde.....	9	Dramatis Personae.....63
Wo ist Andrasch.....	10	Gegner und Verbündete.....75
Der Tempel der Schlange.....	13	Zeitleiste.....79
Die Greifenkriegerin.....	13	Handouts.....81
Das Ophidarium.....	15	
Martellus Vorschlag.....	16	
Informationen.....	16	
Der Klosterpass.....	17	
Begegnungen.....	17	
Tod aus der Luft.....	18	
Der Hinterhalt.....	18	
Der Schwarze Reiter.....	19	
Ankunft in Nagoleth.....	19	
Auf der Klosterfeste.....	20	
Brennen soll sie.....	20	
Klosteralltag.....	21	
Die Mönche.....	22	
Nachforschungen.....	28	
Die Gefangene.....	32	
Klostergeschichten.....	33	
Sonnenquesten.....	35	
Das Reinigungsfest.....	36	
Die Tage der Ratte.....	37	
Isyahadin.....	37	
Aphestadil.....	44	
Rahastes.....	45	
Madaraesta.....	47	
Shihayazad.....	49	
Die karmatische Verschränkung...51		
Ablauf des Finales.....	52	
Die Verschränkung.....	53	
Die Kavallerie kommt (optional)....	54	
Mönchsgeschichten.....	54	



„Das Schwarze Auge“ ist eingetragenes Warenzeichen der
Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH
www.ulisses-spiele.de

Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke „DAS
SCHWARZE AUGER“ in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs,
Kramer, Neigel für die Inhalte

Dieses Dokument enthält inoffizielle Informationen zum
Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ und der Welt „Aventurien“.
Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell
publizierten Texten stehen. Es handelt sich hierbei weder um ein
offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den
Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Dieses
Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient
keinerlei kommerziellen Zwecken.

Bei Fragen und Anmerkungen wenden Sie sich bitte an
Dr. med. Stefan Bushuven
Zum alten Obstgarten 1
78315 Radolfzell
S.Bushuven@gmx.de

Vorwort

Willkommen zum vierten Teil des Grautannzyklus!

Erschrecken Sie jetzt nicht, wenn Sie die anderen Teile nicht kennen oder nicht gespielt haben. Jeder der Teile ist für sich, mit leichten Modifikationen, allein spielbar.

Dieses Mal entführt Sie die Abenteuerreise in ein abgelegenes Praioskloster, welches sich während der Namenlosen Tage unlängst in eine Belagerung durch Orks verwickelt sieht.

Ich hoffe Sie und Ihre Gruppe finden Gefallen an dem Abenteuer und den vielen Gefahren (Herausforderungen), die Ihren Helden blühen.

Die Veröffentlichung dieses Teils hat sich etwas verzögert, aber berufliche und vor allem familiäre Neuerungen haben einfach Priorität. Und vor allem die Geburt meines

Sohnes Tobias war unbeschreiblich. Ich hoffe, dass auch er vielleicht einmal Gefallen an meinen literarischen Verbrechen findet.

Für die Erstellung des vierten Bandes danke ich abermals der Geduld meiner Frau Steffi sowie für ihre Korrekturhilfen. Alexander Weiss, Bernhardt und Inna Könnicke danke ich wiederum für unser Testspiel. Ebenfalls sei den Foristen des Tanelorn-Forums, des Draken-RPG – Forums, dem Team der Helden-Software, des DereGlobus Projektes und natürlich dem „Orkenspalter“ gedankt.

Also. Viel Spaß bei diesem Interaktions- und Belagerungsabenteuer

Radolfzell im Juni 2011.

Dem Meister zum Geleit

Das Abenteuer

Das Abenteuer beginnt nur wenige Tage nach den Ereignissen um „*Phexens Werk und Zholvans Beitrag*“ im Rahja 1028 BF. Im ersten Kapitel („*Jenseits der Würde*“) werden die Spielercharaktere mit der unheilbaren Geisteskrankheit ihres Freundes Andrasch und der Ohnmacht der Heiler und Priester konfrontiert. Zudem verweist der Hesindepriester Martellus auf die Möglichkeit, Wissen und Informationen über die Krankheit, das Ophidarium und andere Unklarheiten im nahen Kloster des heiligen Logar zu erlangen und zeitgleich die Tage des Namenlosen Gottes auf heiligem Boden zu überstehen.

Auf dem Weg zum Kloster („*Der Klosterpass*“) begegnen die Charaktere erstmals Aldric von Grautann, dem Sohn

des Barons, der aktuell in der Obhut seines Mentors Anghar Melliks ist.

Im dritten Kapitel („*Auf der Klosterfeste*“) verbringen die SCs den Rest des Rahjamondes und werden in so manche Intrige der Mönche, in die alten Geheimnisse des Klosters und vielleicht den ein oder anderen Erkundungsauftrag in der Umgebung verwickelt. In diesem Kapitel stoßen sie auch auf die Bannstrahlerin Dariga und die Schwarzmagierin Ishara Ghola, können aber wahrscheinlich deren intrigantes Spiel noch nicht durchschauen.

Ishara, die zurecht der Ketzerei und Hexerei angeklagt wird, kann ihre magischen Kräfte nicht einsetzen, um das Kloster zu verlassen. Es gelingt ihr aber mit einem Orkstamm Kontakt aufzunehmen und dem Häuptling die Vernichtung des Klosters im Namen Brazoraghs zu vermitteln. Letztlich

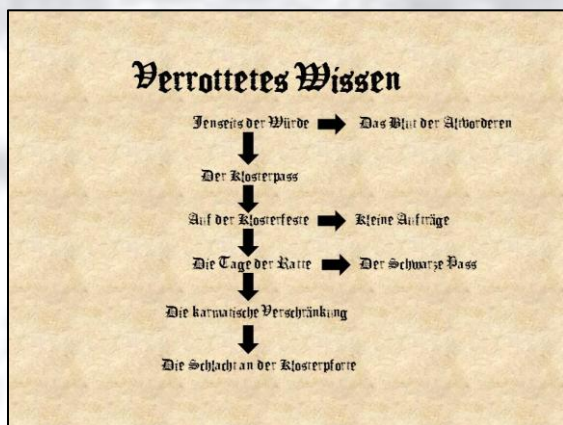
gelingt ihr aber dann die Flucht mit Hilfe eines der Mönche.

Im vierten Kapitel („*Die Tage der Ratte*“) brechen die Tage des Namenlosen Gottes zwischen den Jahren 1028 und 1029 BF an. In diesen Tagen marschiert das von Ishara gerufene Orkheer unter den Anführern Tharaz Nerûn und Dukath auf, verheert das Dorf Nagoleth und belagert die Burg.

Während der Belagerung kommen die SCs mit Hilfe des prophetisch begabten Mönch Marius hinter das Geheimnis des Klosters, welches als „arcanokarmatischer Käfig“ die Fähigkeit besitzt, jede Form von übernatürlichem und natürlichem Schaden auf die Klostermauer zu unterbinden.

Am letzten Tag des Namenlosen („*Die karmatische Verschränkung*“) beschwören die Orks den Sturmwidder Arjunoor und hetzen ihn auf das Kloster und es liegt an den Helden, das Kloster zu halten oder in dem entfesselten Sturm unterzugehen.

Im optionalen Kapitel „*Die Schlacht an der Klosterpforte*“ treten die vereinten Kräfte Grautanns gegen die Orks an, um das Kloster zu befreien oder zurückzuerobern.



In „Verrottetes Wissen“ sind zwei „Cross-Links“ zu Szenarien der Nebenlinie des Grautannzyklus eingebettet: Während des Besuches von Martellus im ersten Kapitel besteht die Gelegenheit mittels des Ophidariums in die Geheimnisse von „*Das Blut der Altvorderen*“ einzutauchen und bei Beginn der Belagerung kann sich ein

Held oder eine Heldin auf dem „*Schwarzen Pass*“ Lorbeeren verdienen.

Der Grautannzyklus



Der Grautannzyklus ist eine Sammlung von Szenarien und Abenteuern in „meiner“ eigenen kleinen Welt in Aventurien, der Graumark. Prinzipiell werden die Abenteuer des Zyklus so gestaltet, dass sie als „Stand-alone“ auch andernorts spielbar sind. Wer jedoch als Spielleiter oder –gruppe Spaß an größeren Kampagnen mit einem kleinen Metaplot (in den heutigen Zeiten ein böses Wort) hat, kann auf die Zyklusbände zurückgreifen, um neben einer Verzahnung der Ereignisse eine epische Story zu erleben.

Aktuell bestehen fünf Bände des Zyklus oder sind in der Vorbereitung:

„*Die Schenke zum Singenden Schwert*“ (SSS), „*Der Schlangenberg*“ (DSB), „*Gassenschatten*“ (GAS), „*Verrottetes Wissen*“ (VRW) und „*Die Asche der Lügen*“ (ADL).

Ferner wurden und werden die Szenario „*Mondsilberadern*“ (MSA) zu DSB und „*Phexens Werk und Zholvars Beitrag*“ (PWZB) sowie „*Der Basiliskenschädel*“ (BSS), „*Der Schwarze Pass*“ (DSP), „*Das Buch Eltam*“ (DBE) und „*Das Blut der Altvorderen*“ zu VRW hinzugefügt.

Die Namen der weiteren Titel stehen noch nicht fest.

Ob dem noch etwas folgt weiß ich nicht, aber Ideen für die Geschichte sind jedenfalls genügend vorhanden.

„Inofficialien“

Dies ist kein offizielles DSA-Abenteuer, sondern ein Hobbyprojekt. Seine Orte, Persönlichkeiten und Artefakte werden in keiner (Regional-)Spielhilfe auftauchen und es wird sicher auch so bleiben. Da es gerade mit Hobbyprojekten wie diesem immer wieder Kollisionen mit dem „offiziellen“ Aventurien gibt („Das steht in XX auf S. XY aber so da!“), versuche ich mit der Erstellung der Graumark, diese zum umgehen, warf damit aber gleichzeitig die Frage auf: „*Wo ist die Graumark eigentlich?*“.

Nachdem ich sehr viel positive Rückmeldung über die User des **DSA-4-Forums**, des **Tanelorn Forums**, des Teams von der **Wiki-Aventurica** und dem **Dere-Globus** erhalten habe, habe ich mich letztendlich entschlossen, Grautann eine Heimat zu geben.

Diese ist nun die Nordostseite des Finsterkamms am Rande der Baronien Gräflisch Reichsend und Nordhag.

Wenn Sie den Grautannzyklus andernorts begonnen haben, sollte dies aber auch keine größeren Probleme bereiten. Meine weiteren Abenteuer und Szenarien werden sich jedoch primär auf diese Position beziehen.



„Officialien“

Im Abenteuerband werden häufiger Abkürzungen und Verweise auf das

Regelwerk vorkommen. Hier eine kurze Liste:

- WdH** Wege der Helden
- WdM** Wege der Magie
- WdG** Wege der Götterdiener
- WdA** Wege der Alchemie
- AA** Aventurisches Arsenal (R1)
- SRD** Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen (R2)
- ZBA** Zoo-Botanica Aventurica (R3)
- WdM** Wege des Meisters (R4)
- TCD** Tractatus contra daemones
- LC** Liber Cantiones*
- DZB** Dunkle Zeiten Box

* die im AB angegebenen Seitenzahlen beziehen sich auf die 1. Edition des LC

Indessen...

Die Ereignisse um „Verrottetes Wissen“ knüpfen unmittelbar an die von „*Gassenschatten*“ und „*Phexens Werk und Zholvars Beitrag*“ an, so dass die meisten Nichtspielercharaktere noch immer im gleichen Zustand sind, wie vor *Gassenschatten*. Dennoch einige Ausnahmen und Anmerkungen:

Nebain ui Kalair /Beladian Varillo

Der Schwarzmagier hat Zuflucht in Burg Grautann als neuer Hofmagier gefunden. Seine Tarnidentität ist der liebevoller Magister Beladian Varillo. Aktuell versucht er seine Tarnung weiter auszubauen, doch weiß er noch um die alten Protokolle der Praioskirche im Kloster des Heiligen Logar, die seine gesamten Pläne gefährden könnten. Dies ist Auftakt für das Abenteuer (siehe Hintergrund), was ihn zur Befreiung und Einsatz seiner ehemaligen Zirkelkollega *Ishara Ghola* zwingt.

Andrasch Drachenzahn, Sohn des Orgrim

Der fluchende Zwerg Andrasch (Der Prinz und legitimer Erbe Bagnadors) wurde in „*Gassenschatten*“ von seinem Cousin Gorrax im Auftrag des Ursupators Thodin

entführt, fiel dann jedoch in die Hände der Ariaeflechte, einer alten elfischen Waffe in den Katakomben von Grautann. Der Pilz drang in den Zwergen ein und infizierte sein Gehirn. Auftakt dieses Abenteuers ist, den völlig verrückten Andrasch von dieser Krankheit zu befreien.

Thora, Tochter der Alidroscha

Andraschs Schwester pflegt derzeit ihren Bruder und sinnt auf finstere Rache an ihrem Cousin und Onkel. Während die SCs ihr helfen, wird sie mit Andrasch in Grautann zurückbleiben.

Der Silberling

Der Silberling ist der alte Söldner, über den die SCs in die Katakomben zu Andrasch und seinen Entführern fanden. Wenn die SCs ihn angeheuert und nicht getötet oder vertrieben haben, steht er ihnen in der „Grube“, der schmutzigsten Kaschemme Grautanns zur Verfügung. Als Lohn wünscht er Bezahlung nach dem Khunchomer Codex.

Der Dschinn Fa'or

Auch Fa'or aus „Phexens Werk und Zholvars Beitrag“ könnte die SCs begleiten, so jemand im Besitz seiner Geisterlampe ist. Ansonsten befindet sich Fa'or immer noch im Anwesen der Baronin.

Der Mantler

Der Mantler (Bladus von Grautann) befindet sich aktuell außerhalb der Stadt bei den Freischärlern seiner Geliebten Juna Manthis. Er wird in diesem Abenteuer nicht in Erscheinung treten.

Phraiasa Orvil

Die Phexgeweihte und Bordellbesitzerin Phraiasa wird ebenfalls in Grautann bleiben. Die SCs können sie in Ihrem Bordell aufsuchen und ihre Dienste in Anspruch nehmen. Im weiteren Abenteuer wird sie nicht in Erscheinung treten.

Baronin Rondriane Hornhagen-Stippwitz

Nach dem Verlust der Fuchspfote in („***Phexens Werk und Zholvars Beitrag***“) vertraut sich die Baronin dem neuen Hofmagier Beladian Varillo an, der seine Identität jedoch nicht preisgibt. Im Laufe des Abenteuers wird sie sich immer weiter in eine Abhängigkeit zu ihm begeben. Und Nebain wird diese für sich nutzen, da er immer mehr Macht und Einfluss über die Silberne Hand und damit über Grautann gewinnt.

Alle anderen NPCs (Die Charaktere aus Helmark, Mirantha und dem Herzwald) befinden sich weiterhin in ihrem Zuhause.

Hintergrund

Das Kloster des Heiligen Logar

Das Kloster des Heiligen Logar geht auf den Praiosgeweihten und Gelehrten **Logar von Cuslicum** zurück, der als Pilger und Missionar vor allem im hohen Norden unterwegs war und sich im gehobenen Lebensalter in die Nordprovinzen des bosparanischen Reiches (das heutige Mittelreich) zurückzog. Logar ergründete die Geheimnisse der Mathematik und

entwickelte unter anderem eine neue Art der Rechnung, die sogenannten „Logarithmen“ sowie eine geometrische Figur, die fähig ist, Magie zu bannen. Für letztere griff er vermutlich auf das Wissen der Ophideer zurück. Nach seinem Tod im Jahr 134 v.BF gründeten seine Schüler das Praioskloster auf den Ruinen eines alten Wachturms im Jahr 127 v.BF und mit den Jahren füllte es sich mit wissbegierigen Mathematikern, Astronomen, Kabalisten und Zahlenmystikern. Nachdem der alte Wachturm zu klein geworden war, baute

der Architekt **Thobian Alveron** 6 v. BF das Kloster zu einer ungewöhnlichen, streng auf Geometrie und algebraischen Berechnungen beruhenden Wehrfeste aus (Hintergrund siehe unten). Nach dem Untergang Bosparans entstand die Handelsstadt Grautann in der unmittelbaren Nähe (345 BF) und führte der Abtei weitere Ordens- und Laienbrüder zu. Doch nach den Magierkriegen, sowie Pestilenzen und Hungersnöten gingen Logars mathematische Geheimnisse nahezu verloren. Kaum ein Praiospriester oder Mönch kam mehr hierher und über Jahrhunderte fristete das Kloster ein trübes und tristes Dasein. Aber überlebte. Heute leben noch 20 Mönche, eine Hand voll Pilger sowie einige Handwerker und Bauern im und am Kloster, die das baufällige Werk jedoch kaum instandhalten können.



Der Zirkel der 9

Der Zirkel der 9 war Nebains Schwarzmagierzirkel, der in der Zeit der Priesterkaiser Leid und Unheil über den Landstrich brachte und von einigen Helden (darunter der Thorwaler **Thyrvar Eldgrimsson**, die Hesindegeweihte **Argelia** und die Elfe **Minathiriel Kelchhüter**) weitgehend vernichtet wurde. Zu dem alten Zirkel gehörten:

- I Kurion Damarthos von Al'Anfa
- II Nebain ui Kalair von Havena
- III Ishara Gholia von Brabak

- IV Garvak Blutaxt
- V Thebesian von Norburg
- VI Coroda da Vanya
- VII Paälthas von Teremon
- VIII Storvar der Schwarze von Estlet
- IX Kallaxa Tochter der Pelotra

Der Zirkel wurde 401 BF von Kurion gegründet und machte es sich zur Aufgabe, einen Teil des Garethischen Einflussgebietes mit einer Untoten- und Dämonenplage zu überziehen. Nach langen Studien und der Suche nach einem geeigneten Ort, wählte der Zirkel 404 BF die kleine Klosterstadt Grautann als Operationsbasis. Über drei Jahre befand sich der Zirkel in seinen Vorbereitungen für ein Magnum Opus im Jahr 413 BF, zog jedoch die Aufmerksamkeit des Praiosgeweihten Udwin von Grautann auf sich, der den Zirkel erbittert verfolgen ließ. In den Jahren 407 bis 410 BF wurde der Zirkel systematisch von den priesterkaiserlichen Spähern und Inquisitoren unter **Udwin von Grautann** gejagt und ihre Turmfestung nahe Estlet zerstört.

Kurion, Garvak, Thebesian, Paälthas und Kallaxa fanden dabei den Tod. Nebain, Ishara, Coroda und Storvar entkamen nach Grautann und von dort über die Kanalisation in die Tiefen unter Bagnador. Hier wurden sie von ihren Verfolgern aufgespürt und Storvar sowie Coroda getötet. Nebain konnte gefangen genommen werden. Von Ishara fehlte bis heute jede Spur.

Diese war zuvor von Nebain mit einem permanenten GRANIT UND MARMOR belegt und in einer geheimen Kammer versteckt worden, gewissermaßen um sie zu schützen.

Auf diese Weise überdauerte sie die Jahrhunderte und wurde während des Basiliskenfestes in „**Gassenschatten**“ von Nebain unbemerkt wiederbelebt und nach Grautann gebracht. Hier diente sie als „Magd“ auf Burg Grautann und wurde nun zu einem ersten Auftrag ausgesandt.

Die Marianischen Protokolle

Als Udwin seine Herrschaft über Grautann begann, wurde er von seinem Halbbruder Marian in die „Enklave“ am Rande des Reiches begleitet. Marian war ein fabelhafter Skriptor und gebildeter Illustrator. Anders als bei anderen Richterbüchern üblich, bebilderte Marian die Protokolle der Verhandlungen mit großer Begabung. Manchmal wurden sogar Hinrichtungen seinetwegen verschoben, um die Gefangenen und zu Läuternden noch für die Nachwelt portraituren zu können. Auch Nebain wurde, bevor er im Urbrander Turm eingemauert wurde, von Marian genauestens portraitiert.

Nachdem Marian durch einen Unfall im Jahr 422 BF starb, überließ die Praioskirche seinen Nachlass dem Kloster des Heiligen Logar. Auch die Marianischen Protokolle liegen immer noch in der Bibliothek der Abtei.

Als Nebain als Mensch neuerstand (siehe „Der Schlangenberg“), hoffte er, dass die Protokolle bereits durch den Zahn der Zeit zerstört worden waren, doch ein Gespräch mit einem pilgernden Mönch während des Basiliskenfestes belehrte ihn eines Besseren.

Da die Protokolle nicht nur ein Portrait des Schwarzmagiers enthielten, sondern auch unverkennbare äußere Merkmale (Narben, Muttermale, Augenfarbe etc.) wurden die Schriften zu einer echten Gefahr für den Schwarzmagier. Zudem wusste er um Antissa Daralos, die junge Praiosgeweihte,

die auf dem Weg in die Abtei war und maßgeblich an seiner Vernichtung in den Katakomben unterhalb der Schenke zum Singenden Schwert beteiligt war.

Nebain suchte die geheime Kammer in den Tiefen Bagandors auf, fand die Statue Isharas und hob seinen Zauber auf. Nachdem sich die gewissenlose Schwarzmagierin einige Tage erholt hatte, sandte er sie aus, die Protokolle ausfindig zu machen und sie allesamt zu zerstören, gleich was es kostete.

Der karmatische Käfig

Das Kloster ist mit seiner strengen Geometrie und den seltsam verlaufenden Linien ein sogenannter „arcanokarmatischer Käfig“: Ein Gebäude, welches magische Strömungen, transplanare Reisen, sogar göttliches Wirken und vor allem Bewegungsmagie unmöglich macht. Logar schuf die Theorien dazu, während der Mönch und Architekt Thobian Alveron im Auftrag der Praioskirche diesen Ort als „Prototyp“ der antimagischen Bastionen gründete. Das Wissen ging jedoch durch die Kriege der Jahrhunderte verloren und wurde nur im Kloster verwahrt.

Das Kloster überdauerte die Zeiten, doch wurden die antimagischen Linien nie vervollständigt und der karmatische Käfig auch nie genutzt. Aktuell befindet er sich in einer „Ruhephase“ mit nur geringer antimagischer Präsenz, die Zauber leicht erschwert aber Bewegungsmagie blockiert.

Jenseits aller Würde

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Die Spieler müssen den durch die Arieflechte völlig verrückten Andrasch mehrfach aus brenzligen Situationen retten. Martellus beauftragt sie, im Kloster des Hl. Logar nach Antworten zu suchen und ihn zu begleiten.

Stimmung:

Bestürzend, lustig, verzweifelt, würdelos

Musik:

Into the Green

Beleuchtung:

Hell am Tag, abends Kerzenlicht

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

„Hihi...uiiiii...hallo mein schönes Elfenkind!“

Wahnsinnig, läppisch, würdelos, verrückt am Tage.

Nachts verängstigt, nahezu prophetisch

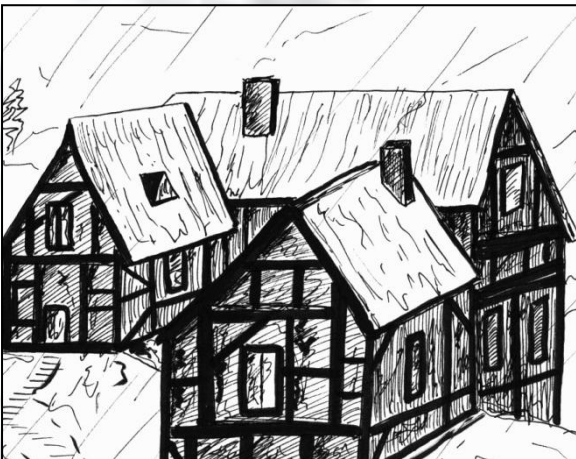
Thora, Tochter d. Alidroscha

„Bruder. Was ist bloß mit dir passiert?“

Ratlos, verzweifelt

Martellus Jarelon

„Meine Kunst endet hier. Wir müssen anderweitig nach einem Heilmittel suchen.“



Wo ist Andrasch?

Das Abenteuer beginnt damit, dass Andrasch „mal wieder“ verschwunden ist und Thora versucht, ihn einzufangen. Die Spielercharaktere (einer, einige oder auch alle) gehen gerade auf dem Marktplatz ihren Einkäufen nach, als folgende Szene geschieht:

Ein wunderschöner Sommertag Ende Rahja 1028 BF. Der 22. Rahja um es genau zu sagen. Warmer Sommerwind streicht durch die geschäftigen Gassen Grautanns. Es ist Markttag. Händler aus Estlet, Handwerker aus Helmark und Kaufleute von jenseits des Sendpasses aus dem Svelltal, aus der Zwergenbinge oder aus dem Mittelreich sind hier versammelt. Einige Gaukler stellen ihre Künste vor, eine Bardin erzählt von den Abenteuern und Geschichten vergangener Tage. Einige Mönche in braunen Kutten wandeln durch die Straßen. Kinder spielen an den einfachen Marktständen Fangen. Ein junger Hund trabt schnuppernd auf der Suche nach Essbarem umher. Gänse schnattern, Schweine quieken. Fässer mit Wein und Bier werden durch die Straßen und Gassen gerollt. Ein Herold verkündet Neuigkeiten aus dem Reich, Bürger tratschen, Kinder lachen. Das Stimmengewirr geschäftiger Leute füllt den Platz.

Gelächter greift um sich als ein nackter Zwerg irrsinnig durch die Menge bricht und wirt kichernd zur Marktribüne klettert. Eine

rothaarige Zwergin bahnt sich wütend und genervt ihren Weg durch die Menge hinter ihrem Landsmann her.

Dein Blick ruht auf dem unbekleideten Zwergen. Halbwüchsige prusten, eine ältere Kaufherrin fällt vor Scham in Ohnmacht, die Bardin vergreift sich im Akkord, die Mönche schlagen Schutzzeichen wider das was sie erblicken und hören: denn der die al‘anfanische Nationalhymne singende Zwerg beginnt von der Holztribüne sich in den Brunnen des Marktplatzes zu erleichtern...

Den Spielern sollte schnell klar werden, dass der nackte Zwerg Andrasch ist, der sich immer noch nicht von seiner gescheiterten Assimilation durch die Arieflechte (Siehe „Gassenschatten“) erholt hat und eigentlich in der Herberge „Harfnerin“ unter Thoras Obhut stand.

Thora wird ihren Bruder versuchen einzuholen und bittet die SCs um Hilfe. Gestalten Sie einen kleinen Wettlauf auf dem Markt: Kisten und Stände fallen um, wütende Händler schimpfen, wohlhabende Bürger empören sich. Irgendwann sollte es Thora, den Helden und einigen Gardisten allerdings gelingen, Andrasch zu überwältigen und zur „Harfnerin“ zurückzubringen.

Hier will Thora auf Andrasch Acht geben, bis eine Lösung seiner Erkrankung und seines Leidens gefunden ist.

Sicherlich werden einige der Helden ihre eigenen Heilkünste ausprobieren, doch egal ob es sich um herkömmliche Heilkunde, magische Analyse, Heil- und Wundertränke oder sogar ein Mirakel handelt, werden ihre Versuche wahrscheinlich vergebens sein, wenn nicht eine Gottheit direkt eingreift und damit das Abenteuer eventuell vorzeitig beendet (siehe unten)...

Dennoch können die Spieler einige Informationen über Andraschs Zustand herausbekommen:

- Der Erkrankung scheint durch die Flechte hervorgerufen zu sein, die noch immer seinen Körper befallen hat
- Die Erkrankung verursacht eine gänzliche Amnesie und totale Verwirrung. Der Zwerg ist weder zu Ort, Zeit, Person noch Situation orientiert und handelt quasi mit KL 5.
- Mittels magischer Analyse kann herausgefunden werden, dass die Krankheit magischer Natur ist. Ein exzellenter Analytiker kann hochhelfische Magie identifizieren.
- Die Heiler und Geweihten Grautanns können mit der Erkrankung nichts anfangen und die zwei Magier Arcturus Furion sowie der Hofmagier Beladian Varillo (Nebain) sind aktuell „indisponiert“.

Die Helden werden sich beraten, wie weiter vorzugehen ist und irgendwann sicher auf Martellus Jarelon kommen, so sie ihn auf dem Marktplatz noch nicht begegnet sind.



Wenn Sie das Abenteuer als Quereinstieg nutzen und die bisherigen Teile des Grautannzyklus nicht gespielt haben, wird das Abenteuer direkt bei Martellus beginnen.

Wenn Sie Andrasch noch näher in seiner Krankheit darstellen wollen, können Sie sich folgende Tabelle bedienen:

2W6

2

Der Zwerg liegt zusammengekauert in seinem Bett und wimmert vor sich hin.

3

Andrasch läuft nackt durch die Straßen und ruft Unsinniges wie „Hui hui. Der Namenlose ist hinter mir her!“

4

Der Zwerg ist verschwunden und kann nach einiger Zeit schlafend in einem leeren Fass im Keller der Schenke entdeckt werden.

5

Andrasch sitzt an einem Tisch und starrt murmelnd ins Leere.

6

Der Zwerg sitzt auf seinem Bett und beginnt manchmal hysterisch-dämonisch zu grinsen und zu lachen.

7

Andrasch schläft und lässt sich kaum erwecken.

8

Der Zwerg sitzt heulend in der Schankstube oder vor der Schenke.

9

Andrasch stürzt in die Küche und stopft alles Ess- und trinkbare in sich hinein, nur um sich später mehrfach zu übergeben.

10

Der Zwerg versucht sich mit einem Messer die Haut aufzuschneiden und fügt sich dabei mehrere Wunden zu, bis er mit einem Schrei bewusstlos zusammenbricht.

11

Andrasch erleidet einen epileptischen Anfall, krampft etwa 10 Minuten mit verdrehten Augen und Schaum vor dem Mund vor sich hin, bis er in einen 1W6 stündigen Schlaf verfällt.

12

Andrasch startt ins Leere. Doch dann scheint er einen lichten Moment zu haben:

„[Name] hilf mir. Es ist in mir drin...“

Danach startt er abwesend in die Ecke des Raumes.

Heilkunde Seele

0 TaP*

Andrasch ist einfach verrückt.

1-7 TaP*

Andraschs Verhalten gleicht einer schweren Psychose mit Wahnvorstellungen, Panikattacken und Halluzinationen

8-15TaP*

Die Psychose könnte von einer Krankheit oder einem Gift ausgehen.

16 TaP* und mehr

Die Seelenkrankheit geht in zyklischen Abständen mit ihren Symptomen einher. In der Nacht dominieren psychotisch-panische Ereignisse, tagsüber Halluzinationen und völlig irrationales Verhalten. Eine dämonische Besessenheit ist wahrscheinlich.

Odem Arcanum oder Mit Sicht auf Madas Welt

Analyseschwierigkeit +10

0-2 ZfP*

Eine magische Signatur ist vorhanden

3-6 ZfP*

Andrasch hat eine sehr schwache magische Aura, die dem Lauf seiner Adern entspricht (Bei Anatomie TaW 8+ dem Lauf seiner Nerven).

7-11 ZfP*

Die Signatur ist am stärksten an Andrasch Schädelbasis. (Bei Anatomie TaW 10+ am Stammhirn).

12 ZfP*+

Der Energiefluss folgt entlang von der Schädelbasis entlang des Rückenmarks zu den Nerven

Analysis / Oculus Astralis/ Blicke der Weberin / Blick durch Tairachs Augen)

Analyseschwierigkeit +10

0-3 ZfP*

Unklare, vermutlich elfische oder gildenmagische Zauberei. Eventuell auch Spuren Asfaloths.

4-7 ZfP*

Zeichen einer Art arkanen Lebensform. Merkmale Einfluss, Verwandlung sowie unklare weitere Einflüsse.

8-12 ZfP*

Sicher hochelfische und vermutlich dämonische Merkmale. Zauber unbekannt.

13-18 ZfP

Die astrale Signatur „lebt“ und hat einen eigenen Willen.

>19 ZfP

Die astrale Signatur ist das unintelligente, verwirrte Überbleibsel einer pflanzlich-magischen Lebensform, jedoch NICHT Dämonisch

Ängste Lindern

Ab 7 ZfP wird Andrasch sehr ruhig und fällt in einen 2W6 Stunden andauernden Schlaf.

Beherrschung brechen

Ohne Wirkung

Blick in die Gedanken

Dies kann schnell ein eigenes Abenteuer werden, wenn der Zauberer in die völlig wirre, perverse, gewalttätige und fremdartige Gedankenwelt-Synthese der Arieflechte und Andrasch gezogen wird...

Eigenschaften wiederherstellen

Andrasch wird kurzzeitig so klar wie unter (12) beschrieben, verfällt dann aber rapide zurück in seine Traumwelt.

Einfluss bannen

Ohne Wirkung

Erinnerung verlasse dich

Ohne Wirkung

Exposami Lebenskraft

Ab 11 ZfP* kann in Andrasch eine zweite Lebensform erkannt werden.

Reveralis Fluch der Pestilenz

Keine Wirkung

Klarum Purum

Keine Wirkung

Memorabia Falsifir

Keine Wirkung

Pestilenz erspüren

Ab 7 ZfP* kann der Druide eine Art parasitäre Krankheit feststellen.

Sensibar Empathicus

Die Gefühle sind vor allem Hilflosigkeit, Angst und Panik. Ab 8 ZfP* kann der Zaubernde erkennen, dass zwei Seelen um Hilfe rufen (Andrasch und die Flechte).

Traumgestalt

Siehe Blick in die Gedanken

Weisheit der Bäume

Die Bäume können einige Hinweise geben, dass Andrasch von einer uralten Macht verseucht wurde.

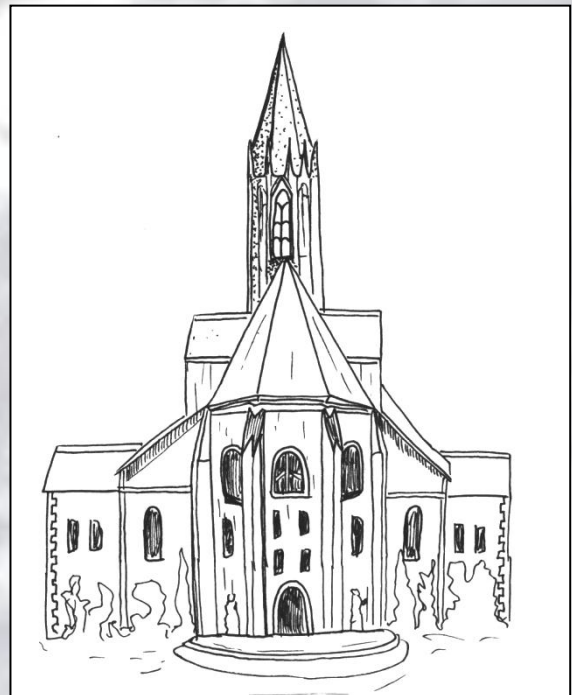
Der Tempel der Schlange

Sobald die Helden ihre Untersuchungen abgeschlossen haben und auch bei anderen NSCs kein Rat zu finden ist, werden sie irgendwann Martellus aufsuchen oder von ihm in dieser und anderen Angelegenheiten eingeladen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Hesindetempel ist eines der prächtigsten Gebäude Grautanns. Ein großes sechseckiges Gebäude mit sechs Flügeln. Die Mauern sind aus grünlichem Granit errichtet, die schuppenhaften Dachschildeln schimmern leicht golden.

Ein hölzernes Tor mit zwei zueinander gewandten Schlangen führt in die lichtgeflutete Cella des Tempels. Der Duft von Weihrauch steigt euch in die Nase. Ein Novize in grüner Robe nickt euch zu und verweist auf eine Statue der Göttin der Magie und der Wissenschaft, in deren Händen eine Opferschale ruht. Dann fällt euer Blick auf zwei Hesindepriester und eine Kriegerin in silberner Kettenrüstung und weiß-goldenem Wappenhemd, die in eine Unterhaltung vertieft sind.



Bei den drei Priestern handelt es sich um Martellus, Zela von Perricum (Die greise Tempelvorsteherin) und die Bannstrahlerin ***Dariga Bennain-Sharazar von und zu Greifenklamm.***

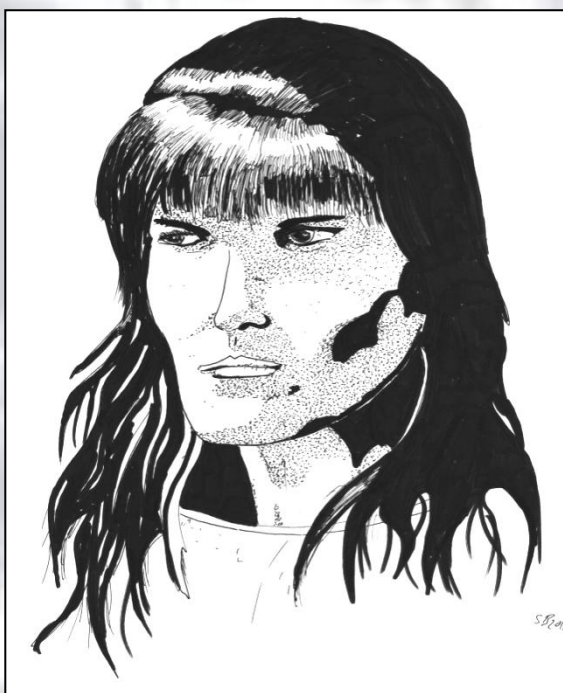
Die Greifenkriegerin

Dariga von Greifenklamm ist im Auftrag der Inquisition in Grautann, um die Ereignisse um die Schenke zum Singenden Schwert zu untersuchen. Sie wurde vor einem Monat über die Templer vor Auraeth von Antissa Daralos benachrichtigt und reiste (trotz der Ereignisse des Jahr des Feuers) schnellstmöglich nach Grautann um eine drohende weitere Gefahr für das angeschlagene Reich und die Kirche frühzeitig aufzudecken.

Sie untersuchte die Ruine des Urbrander Turms, fand jedoch keinen Grund hier weiter einzuschreiten. In Helmark und Grautann stieß sie jedoch auf die Geschichte der Helden und des Ophidariums und begann Nachforschungen anzustellen.

Schließlich wurde sie auf Martellus und die Helden (die sie später aufsuchen wollte) aufmerksam, kam jedoch auch schnell hinter die Zustände im Grautanner Praiostempel (siehe Gassenschatten).

Wenn sich die SCs Martellus nähern können sie noch folgende Szene miterleben (oder Martellus erzählt ihnen später davon).



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erkennt Martellus mit versteinertem Gesicht und eine verwirrt in der Gegend umherblickende alte Hesindegeweihte. Die Kriegerin mit dem weiß-goldenen Ornat der Bannstrahlritter verstaubt einige Pergamente in ihrer Umhängetasche.

„Habt Dank, Magister. Es ist immer wieder gut zu sehen, wie unsere Kirchen zusammenarbeiten, auch wenn unsere Meinungen nicht immer ganz übereinstimmen mögen. Nun noch eine Frage. Ich hörte, dass einige Abenteurer eure Begleiter zum Schlangenberg waren. Wo kann ich sie finden?“

[wenn die Helden nicht einschreiten]:

„Sie sind nach Estlet gezogen. Ich denke, ihr müsst sie dort befragen.“

Nach dem Gespräch und Martellus Lüge wird Dariga den Tempel verlassen. „Outen“ sich die Helden, wird die Bannstrahlerin ihre Namen notieren und kündigt an, sie zu einem späteren Zeitpunkt ausführlich zu befragen.

Nachdem sie den Tempel verlassen hat, wird Martellus den Helden Rede und Antwort stehen, sie dazu aber in die Dormitorium (Schlafgemächer) oder das Refektorium (Speiseraum) führen.

Folgende Informationen können die Spieler von Martellus erhalten:

1. Die Greifenkriegerin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wer das war? Das war eine Ordenskriegerin vom Bannstrahl Praios. Göttin. Eine verdammt hübsche, aber ihr wisst ja, wie die zu meiner Kirche stehen. Sie ließ sich die Halbaranfragmente aushändigen, die die uns zum Schlangenberg und zum Ophidarium geführt haben.

Ihr Name ist Dariga. Dariga von Greifenklamm.

Sie fragte auch nach euch, nach dem Schlangenberg und vor allem nach der Schenke zum Singenden Schwert und euren Erlebnissen da unten.“

2. Das Ophidarium

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Das Ophidarium ist noch hier. Sie hatte es nur auf die Schriften Halbarans abgesehen. Leider weiß ich immer noch nicht, wie das Ophidarium genau funktioniert. Vielleicht solltet auch ihr einmal einen Blick riskieren.“

3. Die Inquisition

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich weiß nicht, wie die Inquisition davon Wind bekommen hat. Aber ihr hattet doch im Urbrander Turm diese Praiosgeweihte dabei.

Vielleicht hat sie nach der Inquisition schicken lassen.“

4. Andrasch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich habe Andrasch nun schon mehrfach untersucht. Doch selbst die Göttin kann mir nicht mitteilen, was ihn befallen hat. Ich muss mehr recherchieren.“

5. Der Ring der Medusa und Nebains Dolch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich habe die zwei Artefakte eingehend studiert. Sie scheinen zu einer Gruppe von Artefakten zu gehören. Doch auch hier bin ich nicht fündig geworden. Die Bibliothek hier ist einfach zu klein.“

6. Die namenlosen Tage

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ja ich weiß, dass die Tage des Namenlosen Gottes nahe. Wir sollten uns in Gebet und Meditation zurückziehen. Oder habt ihr eine andere Idee?“

7. Weltgeschehen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich weiß nicht was außerhalb Grautanns vor sich geht. Ich weiß nur vom Aufruhr in der Wildermark und vielen Problemen, die die junge Königin beschäftigen.“

Das Ophidarium

Vielleicht werden die Helden auf Martellus Rat hin, das Ophidarium genauer untersuchen wollen. (Die Charakteristika des Artefaktes finden sie im Anhang des Abenteuers „Der Schlangenberg“). Wenn Sie ein kleines Intermezzo (jetzt oder zu einem anderen Zeitpunkt) einfügen wollen, können Sie folgende Szene einfließen lassen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du betrachtest die makellose Kugel. Kleine Blitze zucken in dem rauchigen Glas hin und her. Es ist, als sei es ein Gewittersturm in einem Wasserglas. Schwarze Wolken sind zu sehen. Sturmböen peitschen durch das

Wasserglas. Ein Kribbeln liegt auf deinen Fingern und elektrisiert deine Haut.

[1.Berührung]

Als du die Kugel berührst hörst du einige Stimmen. Sie sind hell und makellos, aber dennoch von Furcht und Panik ergriffen. Hast du da etwa elfische Worte gehört?



[2.Berührung]

Ein Blitz zuckt durch deinen Arm, als du die Kugel abermals berührst. Du hörst das Dröhnen von Posaunen, das Hämmern von Trommeln und den Gesang von Helden.

[3.Berührung]

Der Blitz erfasst dich. Schmerz durchströmt deine Glieder. Dann zieht dir irgendetwas den Boden unter den Füßen weg. Du stürzt. Wind und Regen peitschen um dich herum. Dicke Blitzbündel erhellen den Himmel. Doch es ist kein Himmel. Es ist eine Art grauer Schleier. Eine Nichtwelt, in die du fällst. Nur die Blitze scheinen diese Sphäre zu erfüllen. Große und Kleine, dicke und Dünne. Sie bilden Knoten, sie teilen sich und verschmelzen. Und dann stürzt du in einen der Blitzknoten. Es wird

hell. So hell, dass du trotz geschlossener Augen fast geblendet wirst...

Der oder die Helden sind „Opfer“ des Artefaktes geworden. Der Verbleib ihrer Helden und ihrer Rückkehr wird im Szenario „*Das Blut der Altvorderen*“ geklärt.



Ansonsten wird es bei der Exazerbation des Ophidariums bleiben. Die Helden landen auf dem Boden des Hesindetempels und dampfen noch vor sich hin. Auch das Ophidarium, welches seine ursprünglich ruhige „Wetterlage“ im Inneren wieder angenommen hat, dampft ebenfalls.

Martellus kann sich die Reaktion des Artefaktes nicht erklären und besteht auf weitere Untersuchungen. Ein erneuter Ausbruch lässt sich jedoch nicht provozieren und alle Untersuchungen kommen zum selben Schluss wie vor dem Ereignis.

Martellus Vorschlag

Martellus wird den Helden mitteilen, das er bezüglich seiner Nachforschungen „auf der Stelle tritt“.

Die Bibliothek des Hesindetempels ist zu klein für seine Untersuchungen. Zudem benötigt er die konfiszierten Halbaranfragmente zurück.

Wenn die Spieler nicht selbst darauf kommen, wird Martellus vorschlagen, die Namenlosen Tage im Kloster des Heiligen Logar zu verbringen und die Zeit mit Studien zu füllen. „Sicherer und angenehmer als in einem Kloster des Götterfürsten kann es eigentlich nicht sein und vielleicht finden wir einige Antworten auf die vielen Fragen.“

Informationen

Dieser Abschnitt soll Sie mit Informationen versorgen, welche die Helden bei anderen NSCs, Händlern und den Bewohnern Grautanns erhalten können.

Weltgeschehen

Das Jahr des Feuers

Das Jahr des Feuers ging im Phex diesen Jahres zu Ende. Das Mittelreich ist geschwächt.

Die Wildermark ist entstanden.

Königin Rohaja regiert in Gareth (Sie wird am 1. Praios 1029 zur Kaiserin gekrönt werden).

Die Gilbe grassierte im Norden des Mittelreiches.

Die albernische Unabhängigkeit

In abtrünnigen Albernia herrscht seit 1027 BF Kriegszustand gegen das Herzogtum Nordmarken.

Horasreich

Erbfolgekrieg im Horasreich (Königsmacherkampagne)

Ereignisse der letzten Zeit in Grautann

Das Basiliskenfest war wieder einmal ein großer Erfolg dieses Jahr (siehe „Gassenschatten“)

Es gab mehrere Morde am Sendpass nach Süden (Nebain als Nachtalp, siehe „Der Schlangenberg“)

Die Schenke zum Urbrander Turm wurde aufgegeben (siehe „Die Schenke zum Singenden Schwert“)

Es heißt, es sei jemandem gelungen, in die Stadtvilla der Baronin einzudringen (siehe Phexens Werk und Zholvars Beitrag).

Die Silberne Hand hat wieder großen Einfluss in letzter Zeit gewonnen (siehe Gassenschatten)

Im Zwergenreich von Bagnador scheint es wegen irgendetwas Unruhe zu geben (siehe Gassenschatten).

Es gab wieder Morde in der Stadt. Unter anderem wurden der Söldner Togg und der Rattenfänger tot aufgefunden (siehe Gassenschatten).

Vor einem Monat ging ein Stern im Hornwald nieder (siehe Der Schlangenberg)



Vor einiger Zeit verstarb die Wirtin der Taverne „Zum Basiliskenschädel“ (Siehe hierzu das gleichnamige Szenario)

In den Minen Grautanns geht Seltsames um

Immer wieder verschwinden Leute im Herzwald (Siehe Mondsilberadern, Sklaven für die Orks.)

Baron Pelagion hat einen neuen Hausmagier.

Magister Arcturus Furion (der in der Stadt ansässige Magier) ist schon recht lange nicht mehr in Grautann gewesen.

Sowohl am Hohen Sendpass als auch am Sendpass sind in letzter Zeit häufig Orks gesichtet worden.

Reisevorbereitungen

Geben Sie den Spielern ausreichend Zeit für ihre Einkäufe und Besorgungen. Zudem werden Sie Thora und Andrasch benachrichtigen wollen, die solange in der Obhut des Hesindetempels verbleiben, solange die Helden mit Martellus (und seinen Artefakten) unterwegs sind.

Der Klosterpass

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Die Reise zum Kloster birgt einige Gefahren. Bereits hier können die SCs auf Orks und Halborks, Banditen, aber auch auf Reisende und Pilger treffen.

Stimmung:

Aufbruch

Musik:

Into the Green

Into the Red

Stargate – Soundtrack

Mechwarrior 3 – Soundtrack

Tomb Raider 1 -Soundtrack

Beleuchtung:

Hell am Tag, abends Kerzenlicht

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

„Nicht weg gehen! Buhääää!“

„Geht nur...geht nur...der Namenlose wartet auf euch...“

Kindlich traurig, evtl. zornig-trotzig bis zu düster-prophetisch

Thora, Tochter d. Alidroscha

„Angrosch mit euch. Kommt heil zurück und findet etwas gegen die Krankheit meines Bruders!“

Hoffnungsvoll, ermutigend

Martellus Jarelon

„Wie aufregend. Schon wieder eine Reise!“

Aufgeregt, voller Erwartungen

Der Aufbruch

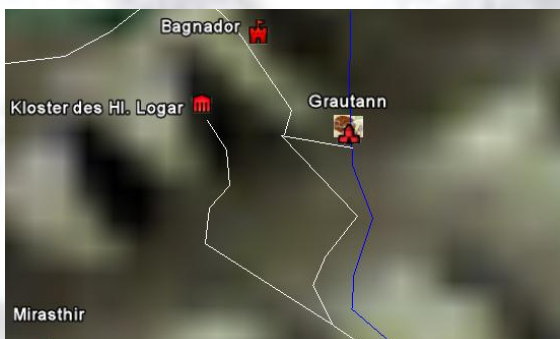
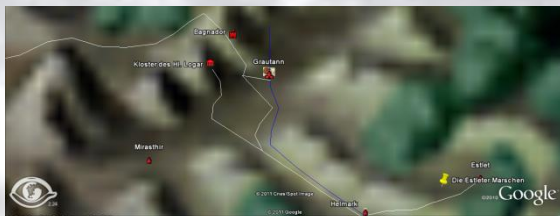
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es war eine gute Nacht. Praios steht bereits am Himmel, es ist warm, aber nicht zu warm. Dieser 23. Rahja des Jahres 1028 BF scheint der optimale Zeitpunkt für eine Reise zu sein. Martellus erwartet euch bereits am Nordtor der Stadt. Der Abschied

von Thora und Andrasch ist kurz. Als ihr den heruntergekommenen Zwerg seht, wisst ihr wieder, warum ihr zum Kloster reist. Hoffentlich ist dies die Mühe wert.

Sie können natürlich auch andere Möglichkeiten finden, warum die Helden zum Kloster reisen. Vielleicht werden sie auch beauftragt, eine Nachricht dorthin zubringen, oder anderweitig einen Botengang zu machen. Vielleicht lockt sie selbst die Bibliothek des Hl. Logar? In diesem Fall reisen sie allerdings allein, ohne Martellus, der dann schon im Kloster auf sie wartet. Hören sich die SCs um, werden sie zudem erfahren, dass die Greifenkriegerin ebenfalls die Stadt verlassen hat. Spurenlesenproben mit 5 TaP* lassen erahnen, dass auch sie in der Frühe zum Kloster gereist ist.

Martellus wird mit seinem Eselskarren reisen. Dies verzögert den zwar nur 12 Meilen langen Marsch zu Kloster, aber die Helden können immerhin Rucksäcke und Ausrüstung auf dem Karren deponieren. Dieser wird von dem genügsamen Esel „Honak“ gezogen.



Der Weg der Gruppe führt zurück in Richtung Helmark über den Sendpass und danach über den beschwerlichen Klosterpass zur Abtei (siehe DereGlobus-Karte oben).

Während der erste Abschnitt problemlos in zwei Stunden zu bewältigen ist, ist der Klosterpass beschwerlicher zu bereisen. Dennoch sollte es den Charakteren gelingen, bis zum Abend im Kloster zu sein.

Auf der Strecke zum Klosterpass kann so manches geschehen. Fügen Sie nach Belieben kleinere Begegnungen mit Reisenden oder Händler ein, die den SCs vielleicht noch Informationen über das Kloster und den Weg dorthin geben können.

Der Klosterpass

Der Klosterpass zweigt vom Sendpass zwischen Helmark und Grautann ab. Er wird vor allem von den Bewohnern Nagoleths und den Mönchen genutzt, um Versorgungsgüter zur Abtei zu bringen.

Da der Pass ein Höhenpass ist, ist er zu bestimmten Jahreszeiten (von Boron bis Phex) kaum passierbar und sehr gefährlich. Man munkelt jedoch auch hier zu Verbindungen zu den „Tiefen“

Der Tod aus der Luft



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist [Nachmittag] geworden. Der steinige Bergpass zum Kloster lässt sich nur mühsam erklimmen. Nur zwölf Meilen hatte man euch gesagt. Aber nicht, dass das letzte Drittel über diesen unwegsamen

Höhenpass führt. Immerhin konnten ihr das Kloster mit seinen kantigen Strukturen bereits sehen.

Ihr denkt bereits an eine warme Unterkunft als ihr auf dem Plateau vor euch Kampflärm hört.

Hinter der Biegung erkennt ihr drei Männer in Wappenhemden Grautanns, die gegen eine Gruppe Harpyien streiten. Einer der Männer liegt leblos am Boden und ein alter Recke mit Bihänder verteidigt einen halbwüchsigen Knaben im Kettenhemd. Obwohl bereits zwei der Chimären am Boden oder an den Felsen zerschmettert in der Tiefe liegen, stürzen sich die [vier bis sechs] verbliebenen Vogelfrauen immer wieder auf ihre Opfer.

Harpyien sind häufige Feinde im Finsterkamm und häufig müssen sich Reisende gegen diese wehren.

In diesem Fall haben es die Harpyien (Passen Sie die Anzahl auf Ihre Gruppe an) auf den Hauptmann der Wache Anghar Mellik und seinen Schützling Aldric von Grautann, der jüngste Sohn des Barons der Stadt abgesehen. Der Gardist Reolan Furlik wurde von den Harpyien bereits getötet.

Nur mit Mühe können die zwei gegen die Angreiferinnen bestehen, es sei denn die Helden kommen ihnen zu Hilfe.

Werte der Harpyien

INI: 9+1W6	PA: 7	WS: 7
RS: 1	LeP: 35	MR: 12/5
	AeP: -	GS: 15/2
	AuP: 50	GW: 9
Klauen	DK: N	AT: 14
	TP: 1W+5	

Kampffertigkeiten:

Fliegender Gegner, Flugangriff, Sturzflug, gezielter Angriff, Gelände (Gebirge)

Besonderheiten:

Bei einer glücklichen Attacke ergreift eine Harpyie ihr Ziel und lässt es aus 1W6 Metern Höhe zu Boden stürzen

Eine der Harpyien ist deutlich erfahrener als ihre Mitstreiterinnen (LeP +10, RS +1, AT +2, PA +3)

Beute:

keine

Nachdem die Harpyien vertrieben oder besiegt sind, wird sich sowohl der junge Ulric als auch Anghar Mellik bei den SCs bedanken.

Beide waren direkt nach dem Basiliskenfest einige Tage auf der Klosterfeste für Exerziten und kehren nun nach Grautann zurück.

Beide können grob Auskunft über das Kloster und ihre Bewohner geben. Auf direktes Nachfragen können sie erfahren dass auch die Bannstrahlkriegerin Dariga bereits vor Ort ist, um eine „bestimmte“ Angelegenheit zu regeln (Mellik und Ulric wissen nichts von Ishara von Brabak, da die Mönche dies innerhalb Ihrer Kirche klären wollen).

Der Späher

Sobald sich die Charaktere wieder auf den Weg in Richtung des Kloster aufgemacht haben, können scharfsinnig von ihnen einen (Ork)späher in etwa 200 Schritt Entfernung ausmachen.

Ankunft in Nagoleth



Gegen Nachmittag werden die Spieler schließlich die alte Klosterfestung und das Dorf Nagoleth erreichen. Das Dorf selbst ist kaum einer Rede wert. Seine 65 Einwohner leben größtenteils von den

Pilgern und Mönchen und bearbeiten die wenigen Flecken Ackerboden, die der Finsterkamm preisgibt. Außer der Hebamme Fiandra, dem Lebensmittelhändler Orland und einem kleinen Praiosschrein gibt es hier nicht viel zu entdecken. Mit einer Ausnahme: Inmitten des Dorfes gibt es eine kleine namenlose Schenke, die den Bauern am

Abend etwas Trost spendet und wo sie sich ihre Zeit mit Würfelspielen, Boltan und „Die sieben Grauen“ (siehe AB1) vertreiben.

Die Bauern sind Pilgern gegenüber freundlich und aufgeschlossen, können aber nur wenig über die Feste berichten. Dazu sollte man direkt mit dem Abt oder besser dem Prior sprechen.

Auf der Klosterfeste

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Ankunft auf der Festung, Die vereitelte Hexenverbrennung, Unterkunft und Beginn der Nachforschungen bis zum 30. Rahja. Kleine Klostergeschichten.

Stimmung:

Je nach Situation

Musik:

Klerikale Choräle

Lisiem

Adiemus

I am Legend

Beleuchtung:

Je nach Tageszeit, bei der Hexenverbrennung flackerndes Kamin oder Kerzenlicht.

Stimmung der NPCs:

Martellus Jarelon

„Wie furchtbar – Sie wollen den Tod dieser Frau!“
„Ich brauche viel Zeit für die Studien. Schade das der Tag nur 24 Stunden hat...kennt ihr zufällig einen kompetenten Temporalmagier?“

Dariga

„Ich tat nur, was ich tun musste... dieser fanatische Mönch Niralin ist eine Gefahr. Für seine Mitmönche und die Praios-Kirche.“

Brennen soll Sie!

Wenn die Helden die Klosterfeste erreichen, werden sie bereit einige Rauchfahnen erkennen, die zum Himmel steigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Männerstimmen streiten. Ein Aufruhr scheint in der dunklen Festung, die wie ein Bollwerk gegen den Rest der Welt in den Bergen liegt, vorzuliegen. [...]

Als ihr das schwere eisenbeschlagene Tor passiert, erkennt ihr eine versammelte Schar von Mönchen, die um einen Scheiterhaufen stehen. Eine Frau mittleren

Alters ist an einen Pfahl gekettet. Eine zweite Frau in silberner Rüstung mit einem Zweihänder in der Rechten zielt mit der Klinge auf einen Mönch mit einer Fackel.

Dann erhebt sie ihre Stimme: „*Hüte dich, Mönch! Du hast kein Recht dazu, Recht zu sprechen. Du bist weder Richter noch Priester und kannst nicht über diese da urteilen!*“

Der hagere Mönch speit aus und reckt die Fackel. „*Sie ist eine Hexe! Eine Dirne des Namenlosen. Brennen soll sie!*“

Bei der Kriegerin handelt es sich um Dariga ni Sharazzar, der Mönch ist Subprior Niralin, die Gefangene Ishara von Brabak, die tatsächlich aufgrund schwarzer Magie und Einbruch in die Bibliothek gefangen genommen wurde und eigentlich zu Recht der Hexerei, Schwarzen Magie und Dämonologie angeklagt ist (Dies weiß Dariga aber nicht).

Es liegt an Ihrer Gruppe, ob sie intervenieren möchte oder nicht. Es ergeben sich folgende Möglichkeiten

Passives zusehen

Die SCs beobachten die Szene, greifen aber nicht ein. In diesem Fall wird sich Niralin Dariga beugen und Ishara wieder in den Kerker bringen lassen.

Unterstützung Darigas

Unterstützen die SCs Dariga, wird Niralin ebenfalls einlenken, jedoch die SCs nur würdigen, wenn ein Charakter mit entsprechender Legitimation unter ihnen ist (z.B. Geweihte, Adlige, ...)

Unterstützung Niralins

Wird Niralin unterstützt, haben Sie zwei Möglichkeiten. Ucurian kann auftreten, Darigas Ansinnen umsetzen und Niralin in seine Schranken verweisen oder aber Ishara wird den Flammen übergeben. In diesem Fall stirbt sie und wird zu einem Nachtalp, der dann aus Rache die Orks auf die Festung hetzt. In diesem Fall müssen Sie einige Aspekte der folgenden Kapitel abändern.

Klärung der Anklage

Auf Nachfragen berichten die Mönche von der Anklage. Die namenlose „Hexe“ wird angeklagt, die Praiospriesterin Antissa Daralos (den Helden eventuell aus dem Singenden Schwert bekannt) aus dieser Welt entrückt zu haben und zwölf alte Pergamentrollen zerstört oder entwendet zu haben, um sie der schwarzen Kunst zugänglich zu machen.

Diese Anklagepunkte sind wahr (was Dariga nicht wissen kann): Antissa kam Ishara auf die Spur als diese die gesuchten **Marianischen Protokolle** stahl und zerstörte. Antissa wurde von ihr nach kurzem Kampf durch einen AUGES LIMBUS in die Nichtwelt des Limbus geschleudert. Über den Verbleib der Praiospriesterin Antissa ist den Mönchen nichts bekannt.

Ishara wurde schließlich (bar jeder Zauberkraft) von den Mönchen festgesetzt und eingesperrt.

Zauberei

Die SCs können auf dem Klosterhof und im der Festung problemlos Zauberei einsetzen (nur der Tempel ist geweiht), merken aber, dass ein Teil ihrer Zauberkunst absorbiert wird (siehe Anhang).

Nachdem die Sachlage geklärt ist, können die Helden mit Dariga und dem Cellerar Torius sprechen. Dieser wird Ihnen einen Unterschlupf im Gesindehaus zuweisen und sie im Kloster herumführen.

Die Beschreibung des Klosters erfolgt im Anhang.

Klosteralltag

Der Alltag des Klosters ist geprägt durch mathematisches und logisches Denken, Disziplin, Arbeitsamkeit sowie einen geordneten Tagesablauf. Viele der Mönche versuchen, den SCs die Mathematik als Praios oberstes Gesetz der Ordnung näher zu bringen und bitten sie daher, an dem klösterlichen Tagesablauf teilzuhaben.

Die Mönche unterteilen den Tag in 24 Stunden, wobei Sonnenaufgang stets die erste Stunde ist (und daher die Stundenzahl 1 im Sommer auf ca. 5 Uhr und im Winter auf ca. 9 Uhr fällt). Anhand der Tagesstunden wird der Tag in die 8 „Trihoren“ (à 3 Stunden) untergliedert. Der Beginn einer Hore wird durch den Gongschlag vom Glockenturm aus eingeläutet.

Wenn sich die SCs nahe einem Mönch aufhalten, werden sie bemerken, dass die Mönche bei jeder Hore kurz innehalten, um ein Gebet zu sprechen. Bei einigen Horen sammeln sich die Mönche im Kapitelsaal zur Lesung aus den Schriften des Praios oder Logars.

Tagesplan für den Sommer:

Erste Trihore (Prim)

Erste Lesung und Andacht
Beginn der Arbeit
Praiostag: Große Messe

Zweite Trihore (Sekunda)

Kurze Andacht
Fortsetzung der Arbeit

Dritte Trihore (Tertia)

Hauptmahlzeit im Refektorium
Lesungen
Studienzeit

Vierte Trihore (Quartur)

Zweite Lesung

Skriptoriumsarbeit

Fünfte Trihore (Quinta)

Andacht
Lesung aus dem Nekrolog
Freie Zeit

Sechste Trihore (Sexta)

Vesper
Abendgebet
Ruhezeit (die „Komplet“)

Siebte Trihore (Septa)

Ruhezeit

Achte Trihore (Okta)

Matutin (Frühmesse)
Ruhezeit

Die Mönche

In den folgenden Tagen, aber besonders in den Tagen des Namenlosen werden die SCs sicher mit den Mönchen des Kloster Kontakt suchen.

Sie werden schnell erkennen, dass jeder der Mönche das ein oder andere Geheimnis und so manchen Schutzherrn, Günstling, Schützling oder Neider unter Ihregleichen hat.

Setzen Sie die Gerüchte der Mönche zur Stimmungsgenerierung ein, versuchen Sie aber nicht den Eindruck einer völlig zerstrittenen Klostergemeinschaft zu geben.

Wenn es „hart auf hart“ kommt, halten die Männer des Klosters zusammen. Doch ansonsten bestehen immer menschliche Diskrepanzen zwischen den Bewohnern des Klosters.

Einige der Mönche (*) werden im Anhang (Dramatis Personae) genauer beschrieben. Ferner befindet sich im Anhang das „Interaktions-Netz“ der Mönche

Rivalen:

Offene Rivalen des NSCs

Freunde:

Unterstützer des NSCs

Geheimnis:

Druckmittel gegen den NSC, in Klammern diejenigen, die darum wissen.

Fraktion:

Fraktion in der Abfrage nach Ucurians Tod.

Abt Ucurian*



Die Beschreibung des blinden Abtes erfolgt im Anhang.

Der frauen- und fremdenfeindliche alte Prior ist bis zu seinem Tod der unbestrittene Führer der Gemeinschaft. Er kennt viele Geheimnisse der anderen Brüder, gibt diese jedoch nicht preis und nutzt sie auch nicht.

Rivalen: keine

Freunde: Loyalität aller Mönche

Geheimnis: sterbenskrank (Tiberias)

Fraktion: -

Subprior /Skriptor Ephidor*

Ephidor ist einer der weisesten und belesensten Mönche des Klosters. Nur Ucurian und Loggos wissen um seine Vergangenheit als Schwarzmagier.

Rivalen: Niralin

Freunde: Ephidor-Fraktion, Torius

Geheimnis: geläuterter Schwarzmagier (Ucurian)

Verwandler von Loggos (Loggos)

Fraktion: Ephidor



Subprior / Schatzmeister Niralin*



Niralin ist der zweite Anwärter auf den Posten des Abts. Der ehrgeizige Mönch ist ein echter „Hardliner“, der häufig seine Befugnisse und Kompetenzen überschreitet, bei vielen Brüdern aber aufgrund seiner Rhetorik und seines Tatendrangs ein hohes Ansehen und Fürsprache genießt.

Rivalen: Ephidor
 Freunde: Niralin Fraktion, Tiberias
 Geheimnis: Deserteur aus dem Mittelreich (Ucurian)
 Fraktion: Niralin-Fraktion,

Cellerar Torius*



Cellerar Torius ist ein gemütlicher und sehr ruhiger Mann. Er ist immer freundlich und gut gelaunt und steht auch den SCs immer zur Verfügung. Er verwaltet die Vorräte und arbeitet vor allem in der Küche. Ferner verwaltet er die Schlüssel zu den Kerkerzellen und versorgt zusammen mit Tiberias die Insassen.

Zu seinen engsten Freunden gehören Ephidor sowie der Glücksbringer Loggos (dessen wahre Identität er nicht kennt). Niralin und Torius verbindet eine ausgesprochene Asympathie.

Rivalen: Niralin
 Freunde: Tiberias, Ephidor
 Geheimnis: hoher Alkoholkonsum (offenes Geheimnis)
 Fraktion: Ephidor

Infirmarius Tiberias von Havena

Tiberias von Havena ist der Hüter der Seelen seiner Brüder. Die der Lebenden, der Kranken, der Sterbenden und der Verstorbenen. Er wird von vielen gemieden und häufig als „verkappter Boroni“ bezeichnet. Und in vielen Dingen gleicht Tiberias von Havena den Dienern des Totengottes. Doch sein Glaube an Praios und die Mathematik machen ihn dennoch zu einem besseren Mönch des Praios anstatt einem Diener des Totengottes.

Tiberias weiß als einziger um Goians Geheimnis.



Rivalen: keine, viele Gerüchte
 Freunde: wenige (Orbalos, Goian)
 Schützling Marius
 Geheimnis: viele vermuten eines, doch Tiberias Gewissen ist rein.
 Fraktion: neutral

Bibliothekar Kion



Der alte Bibliothekar Kion ist einer der Befürworter Ephidors. Er lebt seit 12 Jahren im Kloster und ist ein wahrer Eidet was seine Bibliothek angeht. Früher lebte er in Angbar, bis ein Feuer sein Haus und seinen Familie zu Boron rief und ihn in das Kloster führte.

Kions Geheimnis ist, dass er eine Ausgabe der 13 Lobpreisungen des Namenlosen besitzt. Bis heute hat er jedoch diese aus Angst noch nie gelesen, sondern verwahrt sie in der Bibliothek unter falschen Titel, um sie einst „gegen den Feind“ nutzen zu können.

Rivalen: keine
 Freunde: Tairifan, Ephidor
 Geheimnis: 13 Lobpreisungen (Selian)
 Fraktion: Ephidor

Kirvin



Einer der Laienbrüder des Skriptoriums und des Gartens. Ein gemütlicher und pragmatischer Mann, der einst ein Bauer aus Helmark war.

Rivalen: keine
 Freunde: Orbalos, Skordan
 Geheimnis: Häufige Kontakte zu einer Frau in Nagoleth (Lorin, Selian, Tiberias, Orbalos)
 Fraktion: Niralin

Orbalos

Ebenfalls ein Laienbruder, der hauptsächlich im Skriptorium tätig ist. Der aus Nostria stammende Orbalos ist gutmütig und leicht einzuschüchtern. Seine Meinung hängt stark von der Kirvins ab.



Freunde: Kirvin, Skordan

Geheimnis: -
Fraktion: Niralin

Thandir



Der junge Thandir lernte den Mönch Fendir auf einem Besuch Abt Ucurians kennen. Die gleichgeschlechtliche Liebe der beiden Männer zog ihn mit in das Kloster. Thandir besitzt ausgezeichnete mathematische Kenntnisse und wird von Jalus gefördert.

Freunde: Fendir, Jalus
Geheimnis: Liebesbeziehung zu Fendir (Tairifan)
Fraktion: Ephidor

Perjan



Ein erfahrener, recht zurückhaltender Mönch aus Gareth, der für 3 Jahre hier

gastiert, um die Geheimnisse der Mathematik zu studieren.

Freunde: neutrales Verhältnis
Geheimnis: keines
Fraktion: Niralin

Nolgrimm



Nolgrim ist ein ehemaliger Veteran der Orkkriege. Als er auf dem Schlachtfeld halbtot zurückblieb, erschien ihm in einer Nahtoderscheinung eine seltsame mathematische Formel. Er reiste jahrelang umher, ohne die Lösung der Formel zu ergründen. Besessen von seiner Idee kam er nach Grautann und setzte hier seine Nachforschungen fort. Häufig erscheint er nicht zu den Gebeten und zu den Mahlzeiten, doch noch steht er unter Ucurians Schutz, der in der Formel eine höhere Bestimmung sieht. Die Beziehung zu allen anderen Brüdern ist aufgrund seiner „Disziplin“ erschwert.

Freunde: Ucurian
Geheimnis: keines /die Formel (-)
Fraktion: Ephidor

Skordan

Skordan besitzt die Statur eines Gjalskers und wird von vielen als „Trollmensch“ bezeichnet. Der Schmied aus Weiden verließ seine Heimat, nachdem sein Dorf 1016 BF von einer Vampirplage ausgerottet wurde. Im Kloster dient er als Grobschmied und arbeitet vor allem am Erhalt der Fassade, ohne den genauen Nutzen des Bauwerkes zu erkennen.

Freunde: Orbalos, Kirvin
 Geheimnis: -
 Fraktion: Niralin



Tairifan

Der korpulente Tairifian wird gern als Torius Bruder bezeichnet. Tairifian ist ein exzellenter Architekt und Zahlenforscher. Doch sein Geheimnis sind Thandir und Fedir, die er nur zu gern beobachtet und auch erpresst...

Ferner gibt es immer wieder Diskussionen um die nichtkulinarische Daseinsberechtigung von Loggos.



Freunde: Torius
 Geheimnis: Voyeur (-)
 Fraktion: Niralin

Jalus

Der Astronom des Klosters. Ein beliebter und geachteter Mann, der als „dritter Abt“ gehandelt wird. Jalus hat Thandirs mathematisches Potential erkannt und

fördert es, kennt jedoch dessen dunkles Geheimnis nicht.



Freunde: Ephidor, Fendir
 Geheimnis: -
 Fraktion: Ephidor

Goian



Goian kam nach der Verheerung Warunks in das Kloster und blieb seitdem hier. Der stille Mönch ist vor allem im Skriptorium tätig und geht dem Infirmarius zur Hand. In Wahrheit ist Goian die Tochter eines Garethischen Grafen, die sich vor einer Zwangsheirat hier versteckt. Als Goian bei

einem Sturz schwer verletzt wurde, erkannte Tiberias, dass Goian in Wahrheit eine Frau ist, hütet das Geheimnis jedoch bis heute.

Freunde: Tiberias
 Geheimnis: Ist eigentlich eine Frau (Tiberian)
 Fraktion: Ephidor

Selian

Selian ist mit 14 Jahren der jüngste der Mönche. Er kam als Weisenjunge auf das Kloster und wurde von den Mönchen aufgezogen. Er diente vor allem Bruder Matuk, der jedoch vor zwei Jahren der Blauen Keuche zum Opfer fiel. Seitdem ist der Glaube des Knaben gebrochen und er schwor sich das Kloster zu verlassen. Um nicht mit leeren Händen zu gehen, drang er in die Bibliothek ein und stieß dabei auf Kions 13 Lobpreisungen des Namenlosen...dies veranlasste ihn, hier zu bleiben, zu studieren und zu warten.

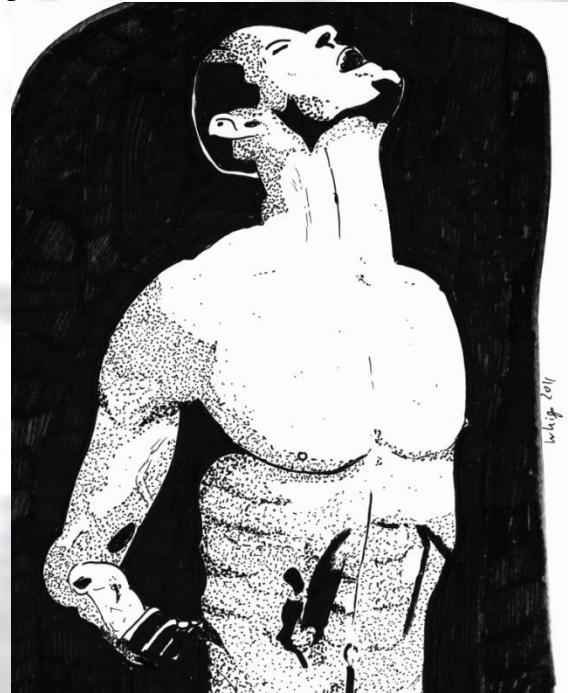


Freunde: sehr beliebt bei allen Mönchen
 Geheimnis: Diener des Namenlosen (-)
 Fraktion: Niralin

Marius*

Der von Psychosen und Visionen heimgesuchte Marius wird im Anhang

genauer beschrieben. Sein Geheimnis ist für die Mönche unergründbar, seine Funktion wird im Laufe des Abenteuers verdeutlicht (siehe hierzu auch Dramatis personae).



Freunde: Tiberias
 Geheimnis: Prophet
 Fraktion: keine

Lorin*



Lorin ist einer der wenigen Novizen des Klosters. Vor zwei Jahren wurde der nun 17jährige Bauernsohn aus Helmark bei den Brüdern aufgenommen und studiert seitdem die Mathematik und Astronomie. Sein hoher Aberglaube macht ihn

empfänglich für vielerlei alte Geschichten, Schauernmärchen und auch für Zauberei. Lorin wird daher schnell zum willenlosen Diener der inhaftierten Ishara von Brabak und dient ihr (zuerst unwissentlich).

Lorins Mentor ist Bruder Kirvin.

Freunde: Kirvin

Geheimnis: Faktotum von Ishara (-)

Fraktion: Ephidor

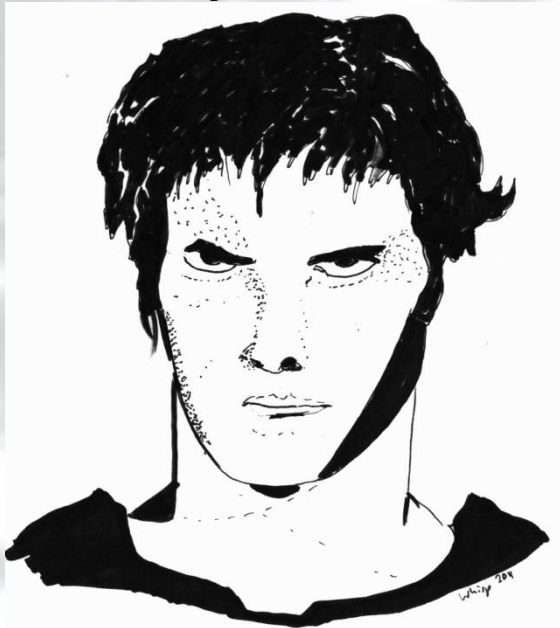
Fendir

Der 21 jährige Fendir ist der Geliebte Thandirs. Der schüchterne Mann ist ein exzellenter Skriptor, Astronom und Mathematiker und verbringt viel Zeit im Skriptorium und Observatorium.

Freunde: Thandir, Goian

Geheimnis: Liebesbeziehung zu Thandir

Fraktion: Ephidor



Loggos*

Das Hausschwein Loggos ist in Wahrheit Bruder Orvan. Der einzige, der hinter Subprior Ephidors Geheimnis kam und ihn zur Rede stellte und durch einen permanenten SALANDER verwandelt wurde. Loggos gilt als Maskottchen der Mönche und weist die seltsame Begebenheit auf, dass das Schwein nicht zu altern scheint und einige Tricks beherrscht, die über das Niveau von „normalen“ Hausschweinen geht. Loggos wird vor allem von Bruder Torius gepflegt und behütet. Dieser versteht die geheimen

Botschaften des verwandelten Mitbruders jedoch nicht.

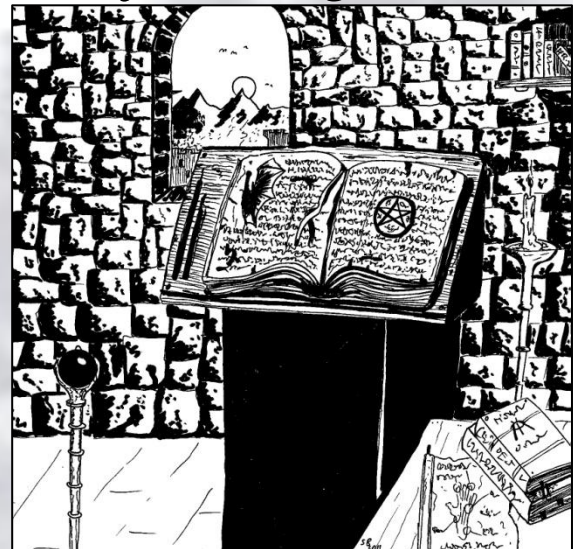
Die weiteren Brüder

Wenn Sie möchten, können Sie weitere Ordensbrüder, Besucher und Pilger entweder als „Red Shirts“ oder auch als ausgearbeitete NSCs einführen. Weiterhin wäre es möglich an dieser Stelle neue Helden in die Handlung einzuführen.

Das Gesinde und die Pilger

Im Kloster leben noch einige Handwerker und Pilger, deren Gestaltung wir Ihnen überlassen.

Nachforschungen

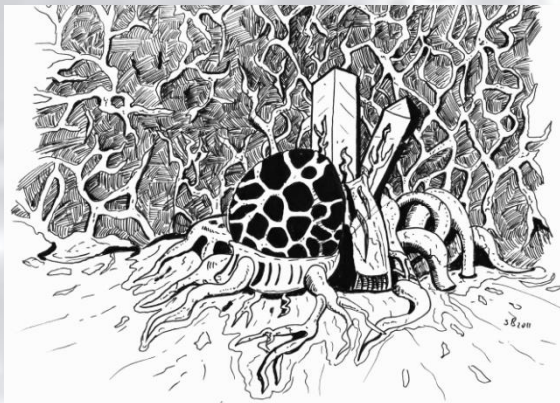


In den letzten Tagen des Jahres 1028 BF können die Helden und Martellus verschiedenen Forschungen nachgehen, bevor das Kloster in den Tagen der Ratte von erschütternden Ereignissen heimgesucht wird, die jede Art der Nachforschung nahezu unmöglich macht. Nutzen Sie daher dieses Kapitel als optionale Informationsquelle für ihren Grautannzyklus.

1. Heilung der Aria Flechte

Im Abenteuer „*Gassenschatten*“ wurde Andrasch Drachenzahn von der Aria Flechte befallen, einer magischen Pflanze mit einer genuinen, eigenen Intelligenz. Die Flechte wurde einst von den Hochelfen

geschaffen, um die Echsenwesen zu vernichten. Da das Echsen-Vasallenvolk der Ophideer mit ihrer Festung Shamballah den Hochelfen in dieser Region (zwischen Simyala im Reichsforst und Mandalya im Norden) wie ein Stachel im Nacken saß, statuierte der Hochelfengeneral Tareshar Seelenzorn ein Exempel und setzte die Ariaeflechte gegen die Ophideer ein (siehe hierzu das Szenario „*Das Blut der Altvorderen*“). Die kristallomantischen Ophideer erkrankten an der Flechte, verloren den Krieg und verschwanden aus der Geschichte. Geschockt von der dämonischen Effizienz der Flechte sowie ihrem eigenen unbändigen Willen, beschlossen Elfenrat und Elfenkönig die Vernichtung der Flechte und verbannten den uneinsichtigen und fanatischen Tareshar.



Das Studium der alten Chroniken und Bücher des Klosters gibt nur wenige Informationen zu der Ariaeflechte, verweist aber mehrfach auf den Magier *Eltam* als Koryphäe für magische Pflanzen, dessen Buch und Stab die Spielercharakter vielleicht in „*Phexens Werk und Zholvars Beitrag*“ sichern konnten.

Im „*Kompendium der Paläometabotanik*“ können die SCs nach intensivem Studium einen Ansatz für ein Heilmittel finden. Allerdings ist ein wesentlicher Bestandteil des Gegenmittels das „*Eltamsche Vitriol*“.

Ihr Ziel, Andrasch zu heilen, können die SCs daher wahrscheinlich nicht in diesem Abenteuer erreichen. Die Suche nach dem Eltamschen Vitriol und Andraschs Heilung

wird im Szenario „*Das Buch Eltam*“ (SC4) geschildert.

Sollten Sie dieses Szenario nicht spielen wollen, können sie das Rezept für das Vitriol auch in der Bibliothek belassen und so eine Heilung des Zwergen direkt möglich machen. Für die weiteren Teile des Grautannzyklus wird Andrasch ab dem 5. Abenteuer der Reihe „*Die Asche der Lügen*“ als geheilt betrachtet.

2. Eltams Foliant

Im Szenario „*Phexens Werk und Zholvars Beitrag*“ haben die SCs möglicherweise „Eltams Foliant“ entdeckt und mit sich genommen. In der Studienzeit können Sie das Buch weiter erforschen, wobei im Rahja nur die gleichen Tränke wie im Szenario „*Phexens Werk...*“ zu entschlüsseln sind.

3. Der Zauberer Eltam

Die Spielercharaktere stoßen bei ihren Nachforschungen (v.a. bei 1 und 2) immer wieder auf den Namen des Magiers Eltam. In der Bibliothek können sie einige Informationen über den Zauberer einholen:

- Lebte zu Zeiten von Paramanthus zu Havena (ca. 440 BF)
- Exzellenter Alchemist und Zauberer
- Beherrschte elfische, gildenmagische sowie eine Abart der kristallomantisch - echsischen Magie (ophidische)
- Verfaste Eltams Foliant , die *Methodica alchemystica*
- Wurde wie auch Paramanthus von den Priesterkaisern erbittert verfolgt.
- Könnte eine zweite Identität oder ein Schüler von Paramanthus von Havena gewesen sein.
- Besaß einen besonderen Zauberstab mit vielen Fähigkeiten



4. Die Ophideer

Die Ophideer waren ein Menschen- und Chimärenvolk, das den Echsen als Vasallen diente. Die SCs sind in vielen Teilen des Grautannzyklus auf die Überreste dieser vergessenen Kultur gestoßen (in „*Gassenschatten*“ haben sie womöglich eine konservierte Ophidierin gesehen) und haben eine Menge Fragen gesammelt. Leider gibt es nur wenige (stark zerfallene) Aufzeichnungen über dieses Volk, selbst der Name des Volkes wird kaum angeführt. Allerdings wird wiederum der Magier Eltam als Referenz (und meist einige Quelle) genannt.

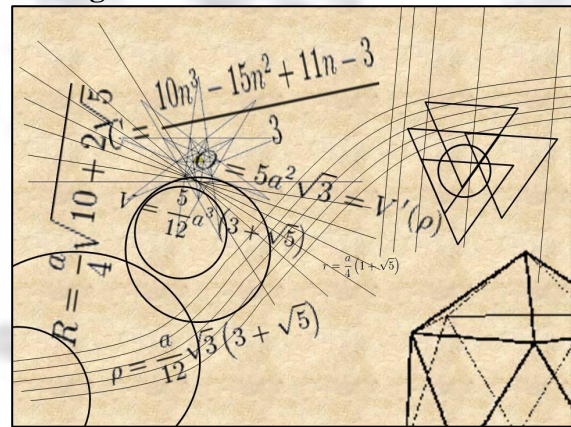
Jede der folgenden Informationen sollte daher schwer zu erhalten sein:

- In der Zeit der Expansion der Hochelfen lebte wohlmöglich eine weitere (kleine) Hochkultur in der Gegend des Finsterkamms. (ca 4100 v. BF)
- Diese war anscheinend den Echsenherren Untertan und in ihrer Kultur echsisch geprägt.
- Die Kultur verschwand mit der Expansion der Elfen und Zwerge um 3000 v. BF.
- Grautann (und damit das Gebiet der Ophideer) liegt etwa zwischen den mutmaßlichen Orten der ehemaligen Elfenstädte Mandalya und Simyala

Viele weitere Informationen über die Ophideer haben die Helden eventuell schon während ihrer Reise mit dem

Ophidarium in „*Das Blut der Altvorderen*“ erhalten.

5. Nolgrimms Formel



Der Mönch Nolgrimm kam in das Kloster nachdem ihm in einer Nahtoderfahrung eine mathematische Formel erschien. Er reiste lange Jahre von Gelehrtenstadt zu Gelehrtenstadt, doch konnte ihm niemand die Formel erklären: weder was sie aussagte, noch woher sie stammte.

Die Formel hat sich quasi in das Gehirn des Mönchs gebrannt und kann von ihm jederzeit rezitiert oder aufgeschrieben werden.

Helfen die SCs Nolgrimm oder zeigen sie Interesse an seiner Arbeit, wird er sie unterstützen und seinerseits mit Informationen versorgen. Ob die Helden hinter das Geheimnis seiner Formel kommen (können) und was sie darstellt, überlassen wir Ihnen. Ein mögliches Beispiel ist in dem oben abgedruckten Bild enthalten.

6. Das Geheimnis des Klosters

Die Helden können dem Geheimnis des Klosters nachgehen und hierzu Nachforschungen anstellen. Die einzigen Mönche, die etwas über die Funktion des Klosters wissen sind die Äbte des Klosters.

- Die Mauern des Klosters sind stark antimagisch.
- Der Effekt ist weder karmatisch noch astral und lässt sich vor allem auf die geometrische Bauweise und die verwendeten Materialien zurückführen.

- Genaue Analysen und das Studium der Klosterchroniken legen den Schluss nahe, dass die Mauern aktuell nur „passiv“ wirken. Sie verhindern vor allem Bewegungsmagie.
- In den Mauern befinden sich insgesamt zwanzig 10x10x10 cm große Löcher, die mit passenden kubischen Steinen gefüllt werden können. Erst dann kann die Kraft der Mauern voll genutzt werden.
- Die 20 Senksteine sind überall im Kloster verstreut.
- Genaue Studien und ein entsprechender Wert in Magiekunde (minimal 12) ergeben, dass die Mauern der Versuch eines arcanokarmatischen Käfigs sein mögen. Magie innerhalb und außerhalb des Käfigs ist durchführbar, doch die Passage der Mauern ist nahezu unmöglich.
- Theoretisch wäre das Kloster bei Aktivierung der Struktur des Käfigs vollständig gegenüber Magie von außen geschützt.
- In den Annalen des Klosters findet sich kein Hinweis darauf, dass der Käfig einmal benutzt wurde.
- Die Baupläne des Klosters sind in der Asservatenkammer.

7. Die Marianischen Protokolle

Wenn die Helden hinter Isharas Ansinnen gekommen sein sollten, oder den Abt oder Skriptor fragen, welche Schriftstücke Ishara zerstörte, werden sie auf den Begriff der Marianischen Protokolle stoßen.

- Die Protokolle waren eine Schriftensammlung des Praiosgeweihten Marian von Grautann
- Marian war der Bruder von Udwin von Grautann
- Marian war ein exzellenter Künstler und Zeichner sowie Skriptor. Er war bei fast allen Inquisitionsprozessen seines Bruders dabei und zeichnete die Angeklagten.

- Die Protokolle enthielten detaillierte körperliche Merkmale der Angeklagten und Verurteilten.
- Die Protokolle wurden von der Hexe (Ishara) geraubt und durch ein Feuer zerstört.

8. Der Gründervater Logar

- Logar stammte aus Kuslik und lebte von 221 bis 134 v. BF.
- Er war einer der führenden Mathematiker und Astronomen des Kaiserhauses und handelte häufig direkt in seinem Auftrag.
- Im Jahr 156 v. BF wurde er aus dem Dienst entlassen und ging der Philosophie, Praiosverehrung und Mathematik nach.
- Im Jahr 155 v. BF hatte er eine Erscheinung des Götterfürsten, die den Mann mit einer Queste versah, ein Kloster zu errichten und die Geheimnisse des Weltgesetzes zu ergründen. Dies war für Logar die Mathematik.
- 145 v. BF. entwickelte er die Logarithmen und ließ sich in dem alten Wachturm nieder. Hier schrieb er an seinem Werk über die Mathematik des Weltgesetzes.
- 138 v. BF nahm er drei Schüler auf, die nach seinem Tod seine Lehren verbreiteten und nun auch offiziell das Kloster gründeten
- 128 v. BF wurde Logar heilig gesprochen
- Ab 127 v. BF erhielt das Kloster großen Zulauf
- 6. v. BF erbauten seine Jünger das Kloster anhand seiner Aufzeichnungen.
- Mit dem Fall Bosparans geriet das Kloster in Vergessenheit.

9. Nebain

Es ist durchaus möglich, dass die SCs Nachforschungen zu dem Hexenmeister Nebain aus dem ersten Abenteuer stellen.

- Nebain ui Kalair stammte aus Havena und wurde dort zum Magier ausgebildet

- Der Magier stand unter dem Einfluss eines Magierordens, der sich der „Zirkel der Neun“ nannte und zu Zeiten Udwins versuchte, die Gegend durch ein Magnum Opus der Nekromantie zu unterjochen.
- Nebain wurde von Udwin festgesetzt, gefoltert und schließlich im Urbrander Turm eingemauert.
- Nebain gehörte wie viele Gefangene zu den Portraitierten des Marius.



10. Die Halbaran Fragmente

Die Halbaranfragmente waren die wenigen Aufzeichnungen, die das Kloster und die Hesindekirche über den Schlangenberg und das sogenannte Ophidarium besaßen. Ihr Inhalt ist in keinem anderen Schriftstück wiedergegeben, Aktuell befinden sich die Fragmente in der Obhut der Greifenkriegerin, die diese allerdings im Praiostempel zu Grautann verwahrte.

11. Lernen aus Büchern

Sollten Ihre SCs kein Interesse an Nachforschungen zum Grautannzyklus und seinen Hintergründen haben und zudem auch keine der Sonnenquesten bestreiten wollen, können sie die Bibliothek zum Selbststudium nutzen. Die Mönch für „praiotische Geister“ relativ Aufgeschlossen in der Vermittlung von Wissen, vor allem der Mathematik und

Astronomie. Gegenüber magischem Wissen oder gar Dämonologie sind die Mönche ebenso zurückhaltend, wie die übrige Praioskirche.

Sollte ein Charakter viel Zeit in der Bibliothek verbringen, um seine Fertigkeiten zu schulen, kann er folgende Wissensfertigkeit um eine Spalte einfacher steigern:

Götter und Kulte, Geschichtswissen, Pflanzenkunde, Tierkunde, Sternenkunde, Staatskunst, Geographie und Sprachenkunde.

Die Gefangene



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkelheit herrscht in den Kerkerzellen des Klosters. Die feucht-stickige Luft macht das Atmen schwer. Hinter den Gitterstäben der dritten Zelle erkennst du eine in die Ecke gekauerte Frau in Lumpen. Ihre schwarzen Haare sind lang und dreckig. Die dunklen Augen strahlen Anmut und einen Rest von Stolz aus. Dominiert wird ihr Blick aber von unendlichem Hass. Sie blickt dich an. Dann blickt sie nieder. An dieser Frau ist irgendetwas Unheimliches, dass du nicht beschreiben kannst.

„Hörst du die Stimmen?“, schreit der verrückte Marius in seiner Zelle. „Ich kann sie hören! Sie redet ununterbrochen mit

den Dämonen der Niederhöhlen! Praios steh uns bei! Das Ende naht!“

Ishara von Brabak wurde aufgrund der Zerstörung der marianischen Protokolle von den Mönchen festgesetzt und auf den Scheiterhaufen gezerrt. Ob sie dies überlebt hat, liegt im Wesentlichen von Ihrem eigenen Plan für die Geschichte und das Eingreifen der Charaktere ab.

Überlebt sie, wird sie im Verließ des Klosters gefangen gehalten. Stirbt sie, wird ihr Körper vor die Burg geworfen und ihr Geist geht fortan als Nachalp, vergleichbar Nebain in „Der Schlangenberg“, umher.

In beiden Fällen wird sie Kontakt zu ihrem Meister aufnehmen und muss mit eigenen Mitteln versuchen zu fliehen.

Der arcanokarmatische Käfig des Klosters stellt sie dabei vor eine große Aufgabe, da ihre Teleportationsmagie versagt (Verständigungsmagie gelingt ihr).

Durch den Zauber „Traumgestalt“ gelingt ihr der Zugang zum Geist des Orkhäuptlings **Tharaz Nerûn** sowie eine Verständigung mit dem Orkschamanen **Blakesh Knochenstaub**. Beide sehen in den Visionen eine Aufgabe der Orkgötter, die Feste niederzureißen und sammeln im Rahja die Orks der Umgebung um sich. Beide wissen nicht, dass sie unter Beeinflussung Isharas stehen, sondern sehen es als ihre von den Göttern zugestandene Pflicht an, das Kloster zu zerstören oder einzunehmen. Ishara spekuliert auf eine Flucht im Rahmen der Kämpfe und der Eroberung, wobei ihr nachträglich die Beeinflussung Lorins gelingt und sich ihr eine zweite Möglichkeit offen steht.

Die Spieler können mit ihr in Kontakt treten, indem sie Torius (der auch die Kerkerzellen verwaltet) überreden, mit der Frau zu sprechen. Die Zustimmung Darigas hierzu ist ebenfalls notwendig und wird von ihr nach Erfüllung einer praiosgefälliger Questen (oder nach Ihrem Gutdünken als Spielleiter) gewährt.

Wird Ishara von den SCs aufgesucht, schützt sie sich mit einem AURACANIA DELEATUR mit 12 ZfP*, kann also demnach nur erschwert als Magiekundige erkannt werden.

Die Schwarzmagierin wird mit den SCs (auch unter Folter) nicht sprechen und keine Geheimnisse über sich oder Nebain preisgeben. Einzig, wenn einer der SCs selbst eine schwarzmagische oder ketzerische Veranlagung hat, wird sie versuchen, ihn zu überreden, ihr zu helfen (Sie wird Nebain aber nicht erwähnen).

Ansonsten werden die SCs aus ihr in diesem Kapitel des Abenteuers wahrscheinlich nicht viel herausbekommen.

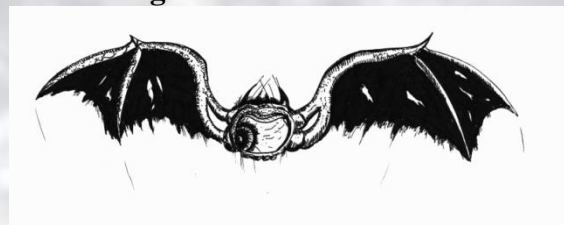
Wird Dariga auf die Gefangene angesprochen, wird sie die Angelegenheit zurückstellen, bis die namenlosen Tage vorüber sind. Dann wird sie die Gefangene nach Grautann bringen und dort er Gerichtsbarkeit der Praioskirche überantworten.

Klostergeschichten

Die Klostergeschichten dienen der Überbrückung der letzten Tage des Jahres. Nutzen Sie sie als Vertiefung der Beziehung der Charaktere zu den Mönchen und streuen sie sie zwischen Klosteralltag und dem Studium ein.

Alle Geschichten sind daher als optionale Module zu verstehen.

Der Gotongi



Diese Begegnung kann einer Spieler an einem beliebigen Tag des Rahja machen, wenn er oder sie auf den Zinnen oder Glockentürmen wandelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Aussicht von den Türmen und Mauern des Klosters ist atemberaubend. Nahezu alles kann man von hier sehen: Den Schlangenberg im Süden, den smaragdgrünen Herzwald nördlich davon. Die Ruine des Urbrander Turms, die Stadt Helmark im Osten und dahinter die Marschen von Estlet über denen stetiger Dunst zu liegen scheint. Nördlich von hier erhebt sich das Bergmassiv des Finsterkamms. Schroffe, schneebedeckte Berge, tiefe Täler, die die Sonne nie erreicht und hohe Pässe, die in den Wolken verschwinden.

Du genießt einen Moment diesen Augenblick, als dich ein seltsames Geräusch aufschrecken lässt. Vor dir auf der Brüstung scheint ein Vogel tot zu Boden gegangen zu sein.

Als du genauer hinsiehst, erkennst du, dass es kein Vogel ist, sondern ein böses Auge mit Fledermausschwüngen. Was für eine Teufelei!

Vorsichtig betrachtetest du das Wesen, welches in rot-purpurnen Rauch verweht und nach wenigen Herzschlägen verschwunden ist.

Die SCs sehen einen Versuch Nebains mit Ishara Kontakt zu bekommen. Doch der Gotongi bezahlt den Versuch der Nachrichtenübermittlung mit seinem „Unleben“, da die Klostermauern die Bewegungsmagie des Dämons blockieren. Diese Begegnung soll den SCs zum einen auf die Spur der Geheimnisse des Klosters bringen und zeigen, dass jemand im dem Kloster Kontakt zu Dämonologie hat.

Der Dämon kann mit einer Magiekundeprobe +5 als Gotongi identifiziert werden. Ein Gildenmagier, Hesinde- oder Praiospriester weiß um die Entität des Dämons ohne Probe.

Der Stein des Praios

An einem Abend sitzen einige Mönche (Krion, Skordan, Goian und Perjan)

zusammen und diskutieren erhitzt über ein Paradoxon:

Sie diskutieren die Frage ob es in der Macht des Praios liegt einen Stein zu erschaffen, den er selbst nicht heben kann.

Nächtliches Stelldichein I

In einer der Nächte kann einer der Helden bemerken, wie Thandir in Fendirs Zelle schleicht. Ob der SCs weitere Beobachtungen anstellt und welcher Natur diese sind, überlassen wir Ihnen.

Nächtliches Stelldichein II

Einige Nächte nach dem ersten Stelldichein, kann ein Charakter wieder etwas mitbekommen, nämlich dass Thandir und Fendir wiederum zusammen sind und von Bruder Tairifian beobachtet werden.

Selbstgeißelung

An einem Morgen können die SCs miterleben, wie Tairifian sich auf dem Klosterplatz oder in seiner Zelle selbstgeißelt. Dies tut er für die Sünde, die beiden jungen Mönche beim Liebespiel beobachtet zu haben. Tairifian geht dabei nicht zimperlich vor und bedarf danach der Hilfe der Helden oder des Infirmarius.

Der Verrückte Marius

Früher oder später werden die SCs den Kerker des Klosters aufsuchen oder aus diesem die Schreie des verrückten Marius mitbekommen.

Wenn sie genauer nachforschen, können sie alle Informationen über Marius Geschichte erhalten. Allerdings tun die meisten Mönche seine „Prophezeiungen“ und „Weltuntergangsbeschwörungen“ als die Worte eines von Praios verlassenen Irren ab. Dennoch gehört er zur Gemeinschaft und wird von seinen Mitbrüdern gepflegt.

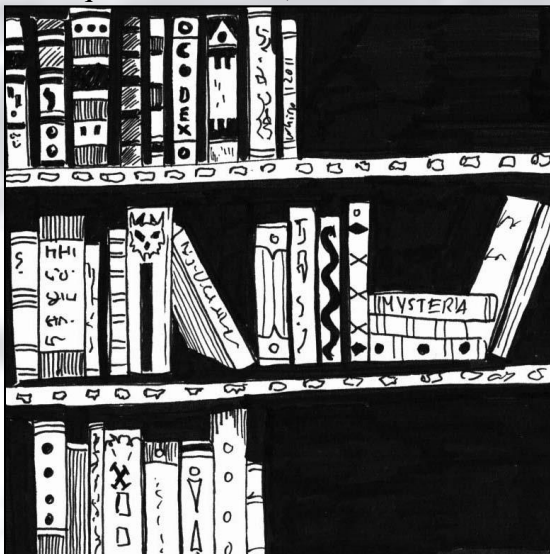
Die verbotene Bibliothek

Ein Teil der Bibliothek liegt hinter schweren Gittertüren verschlossen (siehe Anhang). Die Bücher sind angekettet, teils in einem seltsamen Code geschrieben. Einige von ihnen besitzen sogar ein

magisches Innenleben oder sind von Geistern und Dämonen besessen. Auch dieses Kloster hütet einige mächtige Buchartefakte und bewahrt sie vor neugierigen Lesern und der Anwendung der schwarzen Künste, die in ihnen stecken. Nur der Abt und der Bibliothekar haben einen Schlüssel zu der Abteilung. Aber vielleicht gelingt es ja den SCs ebenfalls die Abteilung unerkannt aufzusuchen und ihre Forschungen zu dem einen oder anderen Thema zu vertiefen.

Darigas Verhöre

Sind ihre SCs die aus der Schenke zum Singenden Schwert, wird die Greifenkriegerin sie zu irgendeinem Zeitpunkt aufsuchen und hinsichtlich der Ereignisse verhören. Je nachdem wie sich die SCs verhalten kann dies ein kollegiales Gespräch sein oder aber ein unter Druck geführtes echtes Verhör. Gewalt und Folter wird Dariga nicht anwenden (jedoch mit Konsequenzen seitens der Praioskirche und der Inquisition drohen)



Der Greif

An einem Nachmittag können die SCs einen Greifen beobachten, der sich einen Kampf mit zwei Harpyien liefert. Der Greif überwindet seine Gegner und fliegt u den nahen Bergen.

Die Mönche sehen dies als gutes Omen für die kommenden namenlosen Tage und das Nahen des neuen Jahres.

Orks an der Grenze!

An einem weiteren Tag können die SCs von den Zinnen aus, einige Kreaturen in den Bergen beobachten, die ihrerseits wiederum das Kloster beobachten. Mit Hilfe von Zauberei (Klostermauern!) oder optischen Hilfsmitteln (Fernglas), können diese Beobachter als Orks erkannt werden, die sich aber nach ihrer Entdeckung schnell zurückziehen.

Antissas Verbleib

Nur einer der Mönche war vor Ort, als Antissa von der Schwarzmagierin Ishara in den Limbus gestoßen wurde. Dies war Torius, der dies aber nur im Suff mitbekam und nachträglich niemandem davon erzählte.

Das Duell zwischen Ishara und Antissa fand in einem der Glockentürme statt. Nur wenn die SCs direkt nach Antissa suchen und fragen, wird Torius ihnen von dem Duell berichten. Suchen sie danach den Limbus auf, der im Bereich des Klosters kaum zu passieren ist (s.u.) werden sie jedoch Antissa nicht finden. Der Verbleib der Praiospriesterin wird in diesem Abenteuer daher unklar bleiben.

Der wahnsinnige Ochse

An einem Mittag geht eines der Zugtiere des Klosters durch und richtet im Innenhof starke Verwüstungen an. Es liegt an den SCs das Tier zu besänftigen, oder im schlimmsten Fall zu töten.

Mit diesem Ereignis können Sie eine Verbindung der SCs zu den Ordensbrüdern aufbauen, wenn diese sich nicht näher gekommen sind. Auch ein Elf oder Druide kann hier durch Einsatz seiner Heilkräfte (an Mensch oder Tier) sich durchaus Achtung und Respekt verdienen.

Sonnenquesten

Die Sonnenquesten sind Aufträge Ucurians und Darigas für Helden, die nicht in den staubigen Bibliotheken bleiben oder auf den Äckern des Klosters arbeiten wollen.

Dariga stuft (vor allem nach der Sichtung der Orkspäher), das Kloster zwar als sicher ein, den Klosterpass aber eher als unsicher. Nutzen Sie die Sonnenquesten als „Zeitvertreib“ und Aufhänger für eigene kleine Abenteuer. Sind alle SCs mit den Nachforschungen beschäftigt, können Sie die Questen auch ganz weglassen.

Der Vorposten

Die Helden sollen als Beobachter den Klosterpass erkunden und sichten in der Nähe von Nagoleth ein Orklager in den Bergen. Dieses ist mit fünf Orks (zwei Bogenschützen, ein Orkberserker und zwei Fußsoldaten) besetzt. Ziel Darigas ist es nun, die Orks und ihr Lager zu vernichten. Die Werte der Orks entnehmen Sie bitte dem Anhang.

Der Greif

Haben die SCs den Greifen entdeckt (s.o.) und erzählen Ucurian davon, wird sie dies als göttliches Omen wahrnehmen. Er beauftragt die Helden, eine Feder oder Schuppe des Greifen zu besorgen. Doch hierzu müssen die Spieler in die Berge mit ihren unwirtlichen Pässen und verschlungenen Pfaden.

Der Alte Steinbruch

Nahe dem Kloster befindet sich noch der alte Steinbruch, aus dem die Klostermauern gefertigt wurden. Heute arbeitet dort niemand mehr, aber vielleicht können die SCs in den alten Felsspalten und Gangsystemen etwas Interessantes entdecken oder aber ein Kind aus dem Dorf wird im Steinbruch vermisst.

Der Boronanger

Sobald Ishara Kontakt zu dem Orkschamanen aufgebaut hat, wird dieser versuchen, ein Ablenkungsmanöver zu beginnen. Er schmuggelt einen unheiligen Orkschädel auf den Boronanger Nagoleth und setzt so mehrere Untote frei, die Nagoleth in den Tagen der Ratte heimsuchen sollen. Doch auch in den Tagen zuvor mag es schon zur Sichtung von Untoten kommen, die des Nachts aus

den Gräbern steigen. Als Dariga von einem Bauern dies berichtet bekommt, sendet sie die Helden zum Anger, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Die Helden werden den gut vergrabenen Orkschädel wahrscheinlich nicht finden, aber die ersten wandelnden Untoten bekämpfen.

Das Reinigungsfest

Am 30. Rahja steht allen Zwölfgöttergläubigen das Fest der Reinigung bevor, nach dessen Absolvierung die Tage des Namenlosen Gottes kommen können.

Traditionell gehören Gebete, Waschungen und spezielle Speisen hierzu, die in einem über den ganzen Tag verteilten Ritus durchgeführt werden. Am Fest der Reinigung können die SCs jedoch vermehrt Unmut unter den Mönchen ausmachen und es kommt zu offenen Streitigkeiten zwischen Niralin und Ephidor sowie ihren Fürsprechern:

Der Große Streit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist Abend geworden. Nur wenige Stunden trennen euch von den namen- und gottlosen Tagen.

Als ihr den Kapitelsaal betretet hallen euch schon die Stimmen der Mönche entgegen. Frust und Streit liegen in der Luft. Die Männer haben sich in zwei Lager geteilt: Ephidors Fraktion im Westen und Niralins im Osten. Der Ursprung des Streites lässt sich aus den Wortfetzen der Mönche nicht mehr identifizieren. Es scheint aber um ein bestimmtes Ritual der Reinigung zu gehen.

Auslöser des Streites ist das Schwein Loggos, welches Niralins Fraktion für heute Abend auf dem Speiseteller sehen wollen. Da Ephidor jedoch um den wahren Hintergrund des Schweines weiß, muss er dies um jeden Preis verhindern ohne sein Geheimnis preis zu geben.

Mischen sich die Helden in den Streit ein, werden Niralins Leute ihnen bedeuten, sich

herauszuhalten und gegebenenfalls mag es auch alles in einer Prügelei enden. Doch bevor jemand ernsthaft zu Schaden kommt (die Grenze hierfür sei Ihnen überlassen) wird der Infirmarius mit düsterem Blick die Halle betreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mitten im Streit (der Prügelei) öffnet sich das Tor und Infirmarius Tiberias tritt mit gesenktem Haupt den Saal. Die Mönche halten ein. Dann hebt der Heiler den Kopf und verkündet seine dunkle Botschaft: „Mitbrüder. Unser Abt Ucurian ist soeben von uns gegangen. Mögen Golgaris Schwingen ihn zu Rethon tragen.“

Ucurian ist tot!

Der Tod des Abtes (er starb an einem plötzlichen Schwächeanfall) lässt alle Mönche innehalten. Keine denkt mehr an die Fortführung des Kampfes (so ihre Helden dies tun, werden alle Mönche versuchen, sie davon abzuhalten). Ratlosigkeit und Trauer machen sich breit. Und schon werden Rufe nach einem neuen Abt laut. Doch in einem sind sich Niralin

und Ephidor einig. Einen neuen Abt so kurz vor den Namenlosen Tagen zu wählen ist in der kurzen Zeit weder geordnet möglich, noch klerikal statthaft. Doch die Mönche brauchen eine neue Führung und vielleicht liegt es an den Helden, hier zu vermitteln.

Denkbar sind, dass Ephidor oder Niralin die Position des Abtes einnehmen, doch ist keinem der Mönche wohl bei dieser Lösung. Eine Möglichkeit wäre es, Tiberias als neutralen Mönch vorerst einzusetzen, bis die Totenfeier (die ebenfalls aktuell nicht mehr abgehalten werden kann) und die Wahl vollzogen sind.

Egal wie die Entscheidung ausfällt werden sich Mönche wie auch Helden zur Nachtstunde in ihre Quartiere begeben.

Forschen einige Helden genauer nach und untersuchen Ucurians Leichnam, werden sie keinen Hinweis auf Gifte oder Verwundungen finden. Und dies entspricht auch der Wahrheit. Ucurian starb tatsächlich eines natürlichen Todes.

Die Tage der Ratte

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

In den namenlosen Tagen kommen die Orks über das Klostertal und beginnen ihre Belagerung. Ishara entkommt und überlässt das Kloster seinem Schicksal. Die Helden müssen einen oder mehrere Wege beschreiten, durchzuhalten und Hilfe zu holen.

Stimmung:

Je nach Situation

Musik:

Der Herr der Ringe

Die Säulen der Erde

Erdenstern – Into the Red

Erdenstern – Into the Dark

World Invasion: Battle LA

I am Legend

Enclave

Gladiator

Beleuchtung:

Je nach Situation

Stimmung der NPCs:

Martellus Jarelon

„Ich fürchte, wir werden hier alle sterben...“

Dariga

„Na los. Auf die Zinnen. Bewaffnet die Mönche, die Frauen Kinder. Wir nehmen so viele mit, wie es geht!“

Isyahadin

Der erste der Namenlosen Tage ist benannt nach Isyahadin, dem Nebel des Irrsinns, einem sechsgehörnten freien Dämonen.

Das Unwetter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du schläfst tief und fest. Doch Behagen und ein wohliges Gefühl wollen sich nicht so recht einstellen. Donnerrollen lässt dich aufwachen. Unruhig wälzt du dich in deinem Bett. Wieder hörst du Rondras Zorn durch die Nacht hallen. So es der

Göttinnen Zorn in dieser Nacht überhaupt sein kann. Dann schläfst du doch wieder ein...

Helden mit einem Sinnenschärfe-Wert von 5 oder mehr mögen das Unwetter im Norden hören. Dabei handelt es sich um ein orkisches Ritual mit der Schamane seine Horde dem Brazoragh weit und Tairach seine Opfergelöbnisse gebietet.

Ein Held mit einem sehr hohen Sinnenschärfewert (15+), z.B. durch einen ADLERAUGE, vermeint Trommeln im Unwetter zu hören.

Isharas Verschwinden

In der Nacht zu Isyahadin fällt der Schutz des Praios von den Kammern und ermöglicht Ishara die Beherrschung von Lorin (so diese nicht als Nachalp zu Nebain wandelt, in diesem Fall entfällt die Szene). Dieser wandelte nachts durch die Gänge des Klosters und stahl auf ihre Anweisung hin Torius den Schlüssel zum Verließ. Danach drang er in den Kerker ein und befreite die Schwarzmagierin, die dann Lorin für seinen Dienst tötete und über die Zinnen lautlos das Weite suchte.

Am Morgen des Tages wird Torius den Leichnam des Jungen finden und völlig aufgebracht und verwirrt die Helden aufsuchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist schwül. Typisch für die namenlosen Tage. Namenlose Ruhe herrscht. Kaum ein Vogel singt, kein Windhauch geht. Die Luft ist stickig und drückend. Man merkt förmlich, die Feindseligkeit, die diese Tage heraufbeschwören.

Ihr steht zusammen mit zwei anderen Mönchen und Dariga im Klosterhof, als Bruder Torius fettleibiger Körper sich panisch und hysterisch auf euch zubewegt. „Zu Hilfe! Lorin! Die Hexe! Das Werk des Namenlosen!“

Torius ist völlig verschwitzt vor Angst und Anstrengung. Völlig überhastet läuft er zu den Helden und berichtet, dass zum einen

die namenlose Hexe verschwunden und der Novize Lorin tot in ihrer Zelle liege.

Der Mord an einem Novizen

Sowohl die SCs als auch Dariga, Ephidor und Niralin werden der Sache nachgehen wollen. Der vor Nervosität zitternde Mönch geleitet die Gruppe in den Praiostempel und von dort in die Keller unter dem Nordturm.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Schein der Öllaterne erreicht ihr den spärlich beleuchteten Kerker des Klosters. Es riecht muffig und nass nach Exkrementen und menschlichem Schweiß. Doch da ist noch eine Note mehr. Der Geruch des Todes. In einer der Zellen hockt ein nackter Mönch von vielleicht dreißig Sommern, der aufmerksam wie eine Katze seine seltenen Besucher durch die Gitterstäbe begutachtet. Doch das Hauptaugenmerk der Gäste liegt in einer anderen Zelle. Die geöffnete Kammer ist verweist. Über der Schwelle liegt der leblose Körper des Novizen Lorin. Ephidor greift ihm einmal an den Hals, schüttelt dann aber nur traurig den Kopf.

Ephidor und manch heilkundiger Held wird den Tod des Jungen leicht bestätigen können.

Nachträglich werden Ihre Helden vermutlich folgende Aktionen unternehmen:

Zum einen werden sie versuchen, Marius zu befragen, der aber im Moment nur lachend und gackernd einen Satz von sich geben kann (siehe „Marius erste Vision“). Weitere Zeugen gibt es offensichtlich nicht.

Die Durchsuchung des Leichnams ergibt, dass er außer seinen Habseligkeiten die Schlüssel zu Tempel und Keller bei sich trug. Dieser Schlüssel wurde Torius in der Nacht gestohlen.

Die Untersuchung des Leichnams ergibt auf der Brust des Jungen eine starke

Verbrennung in Folge eines IGNIFAXIUS, der ihn auch das Leben kostete.

Die Zelle der „Hexe“ ist leer und nur eine detaillierte Spurensuche bringt zutage, dass die Hexe in den Burghof floh und über eine der Mauern das Kloster verließ. (ein TRANSVERSALIS im Vorfeld misslang aufgrund der Mauern des Klosters).



Nutzen die Helden Zaubersprüche wie NEKROPATHIA oder BLICK IN DIE VERGANGENHEIT können sie sehen, wie Ishara den durch IMPERAVI willenlosen Jungen verspottet, sich befreien lässt und ihn dann mit einem gezielten IGNIFAXIUS vom Leben zum Tode befördert.

Marius erste Vision

Die SCs werden sicherlich den einzigen Zeugen befragen wollen, ansonsten wird dies Ephidor übernehmen. Doch Marius gibt nur wenige Informationen preis:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Mönch kauert sich in die Ecke der Zelle. Sein Gesicht ist schmerzverzerrt. Dann blickt er gewissermaßen durch euch hindurch und zeigt nach Norden. Angst erfüllt sein schmales Gesicht: „*Seht ihr sie nicht? Sie kommen und holen euch! Die Gehörnten werden diese Mauern niederreißen, wenn ihr das Geheimnis der SECHS und der ZWANZIG nicht ergründet!*“

Danach verdreht er die Augen und lässt sich geifernd auf dem Lager nieder.

Es ist nichts weiter aus Marius herauszubekommen.

Mit dem Geheimnis der Sechs meint er die Sechs Glockentürme, das Geheimnis der

zwanzig bezieht sich auf die zwanzig Würfel, die in den Mauern fehlen.

Die Sichtung der Orks

Gegen Mittag des Tages (oder zu einem Zeitpunkt, der Ihnen passend erscheint) kommt es zu einem weiteren Zwischenfall.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dünner warmer Regen kommt mittlerweile über das Tal nieder. Immer wieder hört ihr Donner über die Berge ziehen. Urplötzlich wird die Tür aufgerissen und [Name eines SCs, Mönchs] steht im Durchgang: „*Schnell! Kommt zum Turm!*“

Sobald die Helden den Burghof betreten, können Sie von Nordwesten aus, seltsame Geräusche hören. Dann und wann wird ein Horn geblasen. Sobald sie die nördliche Burgmauer oder den nördlichen Glockenturm erreichen, bietet sich ihnen folgende Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkle Wolken hängen tief über dem Finsterkamm und hüllen die Spitzen seiner Zinnen in einen rauchig-nebeligen Schleier. Dumpfes Grollen ertönt begleitet von purpurfarbenem Wetterleuchten in der Wolkenfront.

Der warme Nieselregen und die schwüle Luft machen es schwierig zu atmen. [Name] zeigt auf eine schwarze Formation zu Fuße der Nebelklinge, des westlichen Berges. Eine Gruppe von sicherlich zweihundert schwarzen Gestalten, schiebt sich wie ein Heerwurm über den Gebirgspass. Trommeln sind zu hören. Hornbläser unterstreichen das unwirkliche Grollen des Gewitters. Ein Banner ist zu erkennen. Ein weißer Orkschädel auf Rot!

Die Analyse der Region und der Umgebung sind recht einfach: Die Orks strömen über den Pass zwischen „Nebelklinge“ und „Schwarzem Oger“ in das Tal und berauben die Einwohner Nagoleths und der Klosterfeste so ihrer Rückzugsmöglichkeit.

Zudem haben Skaragh und seine Untergebenen bereits den Klosterpass vor Tagen mit einer Vorhut (5 Bogenschützen, 5 Nahkämpfer) gesichert, um Reiter und Boten abzufangen.

Evakuierung Nagoleths



Die Evakuierung Nagoleths hat oberste Priorität. Die Glocken werden geläutet und schon bald können die SCs sehen, wie die Bewohner des Dorfes sich schnellstens in Richtung der Fest aufmachen.

Wenn Sie noch etwas Spannung hineinbringen möchten, können sich sechs bis zehn Orkreiter von der Gruppe lösen und brechen über eine Schanze in das Tal auf den Feldern ein (ca. 450 Schritt vor der Feste). Und wer weiß wie viele unschuldige Bauern sie auf diesem Vorstoß erschlagen...

Die Ankunft der Orks

Gut zwei Stunden nach Sichtung der Orks, wird ihr Hauptheer (ca. 200 Schwarzpelze) die Schanze und damit die Felder erreichen und haben so das Tal in ihrer Gewalt. Sie besetzen die Gebäude Nagoleths und brennen oder reißen diejenigen Bauwerke nieder, die zu nah an der Feste sind, um die Baumaterialien für Kriegsgeschütz zu nutzen.

Sendet einen Boten!

Es mag naheliegen, dass die SCs sofort um Hilfe rufen wollen, um das nahe Grautann über die Lage zu informieren. Allerdings gestaltet sich dies doch als relativ schwieriges – aber nicht unmögliches – Unterfangen.

Im angegliederten Szenario „*Der Schwarze Pass*“ ist eine Möglichkeit vorgegeben, wie ein Bote Grautann (oder die Elfen im Herzwald) erreichen kann, allerdings sind auch folgende Varianten denkbar:

Zu Lande...

Der Landweg nach Süden über den Klosterpass ist durch die Halborks gesichert. Erschwert wird die Situation dadurch, dass die Orks den Zugang zum Pass kontrollieren, sobald sie das Tal erreicht haben. Einem Charakter mit exzellenten Verstecken- und Tarnfähigkeiten, einem Ork unter den Spielern oder auch einem Helden unter einem Unsichtbarkeitszauber mag die Flucht über den Klosterpass gelingen.

Die Flucht über die Berge ist ebenfalls möglich, allerdings ist diese durch Harpyien, das Wetter und die schwierigen Bodenverhältnisse nur geübten Kletterern vorbehalten. Und da Blakesh noch einige Harpyien als orkische „Luftwaffe“ beherrscht kann dies bei Entdeckung für den Flüchtling tödlich enden.

Durch den Untergrund...

Die von den Mönchen favorisierte Möglichkeit liegt in der Aussendung eines einzelnen Boten durch den alten Steinbruch auf die andere Seite des „Harpyiennestes“ (der östlich begrenzende Berg). Ephidor besitzt im Archiv des Tempels sogar eine Karte des aufgegebenen Steinbruchs, die er dem mutigen Helden oder aber einem der geeigneten jungen Bauern aus Nagoleth in die Hand drückt.

Für den weiteren Verlauf des Abenteuers wird diese Möglichkeit favorisiert. Scheuen Sie sich aber nicht, ihre Helden eine andere Möglichkeit finden zu lassen. In diesem Fall werden entweder der kräftige Bauerssohn *Meandas Erkenbrandt* oder aber die junge Waldläuferin und Magiedilettantin *Zelda Fyrlan* in die Mine und den dahinter liegenden Schwarzen Pass gesandt.

Ihr Abenteuer kann in dem Szenario „*Der Schwarze Pass*“ von einem Spielleiter und einem Helden nachgespielt werden.

Entscheiden sich Ihre Spieler einen der ihren Charaktere durch die Mine zu senden, ist dies auch möglich, allerdings fällt der Charakter für den Rest der Namenlosen Tage auf der Klosterfeste aus (ggf. kann der entsprechende Spieler das Abenteuer parallel spielen oder aber er übernimmt so lange einen der Mönche oder Dariga).

Zu Luft...

Aktuell sind Wind und Wetter kaum geeignet für Hexenbesen, LEIB DES WINDES oder ADLERSCHWINGE. Aber unmöglich ist es deswegen nicht. Bei Entdeckung des Flüchtlings drohen zudem noch Blakeshs beherrschte Harpyien als Luft-Luft Abwehr.

Über den Limbus

Auch eine Flucht über den Limbus (PLANASTRALE, TRANSVERSALIS, ...) ist möglich. Allerdings muss das Portal AUSSERHALB der Mauern geöffnet werden (siehe Anhang), da die hermetische Versiegelung der Klostermauern Bewegungszauber und Limbusreisen sehr stark behindert.

Über den Äther...

Verständigungsmagie (Sie wie Ishara sie einsetzte) ist ebenfalls (erschwert) möglich. Durch die Tage des Namenlosen und die Klostermauern kann es aber sein, dass diese verändert, abgelenkt oder nur als „Fetzen“ beim Empfänger ankommen. Die GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG der Geweihten entfällt aufgrund der Namenlosen Tage.

Dämonen, Geister, Elementare, Vertraute...

Das Beschwören oder Aussenden eines Dieners zur Übermittlung der Botschaft ist ebenfalls möglich. Beschworene Diener können die Klostermauern allerdings nicht passieren, so dass das Ritual außerhalb der Mauern zu erfolgen hat. Die Namenlosen

Tage können dabei einige Auswirkungen auf die Diener haben. Dämonen sind mächtiger, reizbarer und widerspenstiger als sonst, Vertrautentiere ängstlicher. Allerdings kann auch dies funktionieren.

Der Adressat

Natürlich stellt sich noch die Frage, WEN die Mönche und die Helden um Hilfe bitten wollen. Und diese Wahl kann Probleme bereiten und den Boten eventuell Überzeugungsarbeit leisten lassen.

Grautanner Garnison

Wird Hauptmann Mellik oder ein anderes Gardemitglied der Grautanner informiert, wird dieser sich an Baron Pelagion wenden. Dieser wird unter Einfluss von Nebain (Namenlose Tage, große Orkzahl, geringe Garnisonskräfte, Schutz Grautanns) vorerst nur wenige Truppen senden. Nebain weiß von Isharas Erfolg noch nichts und ist froh um die „glückliche Fügung“ des Schicksals.

Söldner Grautanns

Diese wollen Geld gemäß dem Khunchomer Kodex. Der Bote kann ihnen diese in Form des Klosterschatzes oder „Bergrechte“ an den Orks versprechen...

Die Männer des Mantlers

In den Wäldern nahe Grautann fristen die Männer des Mantlers als Räuber und Wegelagerer ihr Dasein und behüten so die Umgebung und die Graumark. Sie und ihre Anführerin Juna Manthis sind sofort bereit, das Kloster gegen die Orks zu verteidigen. Allerdings sind es nur wenige Männer und Frauen.

Elfen des Herzwaldes

Die Elfen des Clans der Angha'loril (Hüter des Kelches) unter Minathiriel Kelchhüter müssten ebenfalls überzeugt werden in die Geschieke der Menschen und Orks einzugreifen.

Druiden des Herzwaldes

Die Druiden des Herzwaldes werden sich nicht überzeugen und die Probleme anderer die Probleme anderer sein lassen.

Haben die SCs ihnen allerdings in „Der Schlangenberg“ große Dienste geleistet und die Elfen überzeugt, werden die Druiden ihnen einige Waldschrate zur Unterstützung zur Seite stellen.

Die Goblins des Schlangenberges

Auch wenn es unwahrscheinlich klingt, so ist auch dies eine Möglichkeit. Aber die überlasse ich Ihnen...

Andere Orkstämme

Die anderen Orkstämme könnten ebenfalls überzeugt werden. Dies aber nur durch einen Ork oder Halbork oder einen sehr charismatischen SCs, der den anderen zwei Orkstämmen entsprechende Aufwandsentschädigungen oder Zugeständnisse macht.

Die Inquisition/ das Kaiserreich

Diese zwei Institutionen sind sehr weit weg, in der Wildermark und an der „Ostfront“ selbst in Scharmützel und Kriege verwickelt und daher kaum in naher Zeit handlungsfähig.

Die Ziele der Orks

Die Orks wurden durch einen Verständigungszauber Isharas zum Kloster gelockt. Sowohl Blakesh als auch ihr Anführer Tharaz Nerûn erhielten ihre Nachricht und interpretierten einen Auftrag des Orkgottes Brazoragh in die Botschaft hinein, die Klosterfeste niederzureißen. Ishara wusste nicht, ob ihr Zauber gelungen war und setzte daher vermehrt auf die Beeinflussung Lorins, die ihr letztlich auch gelang.

Die Orks hingegen kennen im Moment nur ein Ziel: die Eroberung und Schleifung des Klosters.

Der Kriegsrat der Mönche

Nachdem ein Bote ausgesandt wurde sammeln sich die Mönche und die Flüchtlinge aus Nagoleth, um über das weitere Vorgehen zu beraten.

Taktische Einschätzung

Auf der Seite der Belagerten befinden sich derzeit:

- 20 Mönche
- 60 Dorfbewohner, davon 40 wehrfähige

Auf der Seite der Angreifer sind

- 30 Berittene
- 130 Nahkämpfer
- 40 Bogenschützen

Damit ist ein Verhältnis von 60:200 gegeben und er Erfahrungsvorteil deutlich auf der Seite der Orks. Jeder Stratege (Kriegskunst 5+) weiß, dass der Fall der Burg so nur eine Frage der Zeit ist, zumal nicht bekannt ist, ob weitere Orks folgen oder nicht.

Bestandsaufnahme

In der Festung befinden sich nahezu unbegrenzte Wasservorräte, aber nur etwa 800 Tagesrationen Nahrung. Dies entspricht einer Belagerungszeit von weniger als 14 Tagen.

Der Nachschub der Orks ist nicht bekannt.

Waffen und Rüstungen sind im Kloster genügend vorhanden. Zudem befinden sich im Kloster 10 Amphoren mit Pech (= 10 Einsätze als Guss oder Brandbombe).

Festungsschwachstellen

Die Klosterfeste besitzt außer ihrem Haupttor kaum Schwachstellen und letzteres lässt sich von der Wehr aus gut verteidigen

Anführer der Verteidigung

Die Verteidiger benötigen einen erfahrenen „Kommandanten“ für die Zeit der Belagerung. Hierfür kommen aufgrund ihrer Vergangenheit Nolgrimm und Niralin sowie Dariga in Frage. Optimal wäre es, wenn einer der SCs diese Aufgabe übernimmt.

Diesem obliegt dann auch die Einteilung der Bauern und Mönche in die Wachschichten.

Ein Zeichen des Brazoragh

Die Orks verhalten sich den Rest des Tages ruhig. Am Ende des Tages sehen die Belagerten plötzlich wie sich eine Gruppe Orks vom Kampfverband löst und bis auf 250 Schritt an die Klosterfeste heranreitet, um sich auf der Rampe zum Haupttor mit einer Delegation zu treffen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Drei Orkreiter lösen sich vom Lager und reiten offen auf die Feste zu. Einer von ihnen Trägt das Banner des weißen Orkschädels auf rotem Grund.

Als die drei Reiter anhalten hebt der kleinste von ihnen, ein alter Ork mit weißen Haarsträhnen und einem langen schwarzen Umhang seinen Knochenspeer und zeigt gen Himmel.

Zu eurem Entsetzen formt sich in den Wolken eine seltsame Fratze. Ein Maul der Bösartigkeit und voller dämonischer Macht. Als das Zeichen des Orkgottes wieder mit den Wolken verschwimmt, beginnt der Anführer, ein hochgewachsener Ork mit Plattenpanzerung an Armen und Brust mit seiner Rede:

„Ihr habt die Macht Brazoraghs gesehen! Euer Winseln um Gnade wird nichts bewirken. Bis zum Roten Mond sind alle Bewohner der Festung tot! Brazoragh und Tairach haben gesprochen!“

Dann machen die drei kehrt, ohne auf eine Abordnung eurerseits oder eine Antwort zu warten...



Orkkriegsveteranen wie Niralin und Nolgrimm (und vielleicht auch der eine oder andere SC) wissen, dass diese klare Ansage ein Versprechen ist. Gnade hat niemand zu erwarten und Verhandlungen sind zwecklos, da die Orks im „göttlichen“ Auftrag handeln.

Schnell ist astronomisch errechnet, dass der nächste Rote Mond in 19 Tagen, also am **14. Praios** sein wird.

Die Erscheinung ist ein höchst wirksames Trugbild.

Ein Zeichen des Praios

Den Rest des Tages haben die Belagerten sicher mit der Befestigung der Mauer zu tun (hierbei können die SCs auf die Mauerlöcher und die Kuben stolpern!) doch auch „soziale“ Helden, die weder von Belagerungskunst noch Wachgängen etwas verstehen, können ihren Beitrag leisten: Es ist Zeit für flammende Reden, das Zusprechen von Mut und die Mobilisierung verborgener Potentiale.

Ein Zeichen des Tairach

Die Nacht verläuft ohne weitere Zwischenfälle. Aus dem Orklager sind aber Beschwörungsformeln und dunkle kehlige Ork“gesänge“ zu hören.

Diese gehören zu einem Ruf nach Tairachs Dienern, die den Boronanger verlassen, um die Orktruppen zu unterstützen (50 Untote).



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hundswache. Tief in der Nacht. Du blickst in das Orklager im Tal, wo die Ruinen Nagoleths stehen. Immer wieder siehst du Orks, die von den Lagerfeuern aufstehen und hin und her gehen. Dann hörst du seltsame Rhythmen aus der Ferne, dort wo der Boronanger des Dorfes in einem kleinen Seitental ist. Ein ungutes Gefühl beschleicht dich, als ein blaues Leuchten von dort zu sehen ist, die Trommeln der Orks und ein seltsam – kehliger Gesang abrupt enden.

Aphestadil

Der zweite der Namenlosen Tage ist benannt nach Aphestadil, der Dämonin der Trägheit und Lustlosigkeit.

Marius 2. Vision

Direkt nach Tagesanbruch gelingt es Marius Torius zu überrumpeln und sein Gefängnis zu verlassen. Als er ins freie stolpert bleibt er abrupt stehen und beginnt

sich mit seinen Nägeln die Haut an Oberarmen und Brust zu zerkratzen. Dann blickt er gen Norden und spricht seine zweiten Worte:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Es beginnt! Alle werden sterben durch den Odem des Luftschänders! Aber Rettung ist nah, wenn die Sprache Tsas das Machwerk Ingerimms stärkt. Seht auf die Vasa argentia!“

Danach ist Marius erneut zu keinen anderen Tätigkeiten oder Äußerungen zu bewegen und wird (immer noch blutend) in das Infirmarium gebracht.

Mit der Äußerung spielt Marius auf die Macht Brazoraghs an die bevorstehende Beschwörung Arjunoors an und gibt Hinweise, wie das Kloster (das Machwerk Ingerimms) durch die Sprache Tsa (Musik, Glockenklang) gestärkt werden kann.

Mit den Vasa argentia (Gefäße oder besser Adern des Silbers), meint er die feinen Silberadern im Gestein und bringt so die SCs vielleicht auf die Spur des alten Schutzmechanismus.

Der Angriff der Orks



An diesem Tag, bevorzugt am späten Nachmittag (Wenn die Sonne die Verteidiger blendet) werden die Orks ihren

ersten Angriff auf die Klosterfeste unternehmen. Hierzu führen die Orkfürher ihre Truppen vor allem zur Rampe. Unter den Truppen sind auch viele Untote, die eine Sturmramme zum Tor führen. Dies wird gedeckt durch die Orkschützen, die einen Angriff von den Zinnen zu vermeiden suchen.

Regeltechnisch ist es nun Aufgabe der Helden die Sturmramme zu zerstören. Das Konstrukt hat 250 LeP und einen RS von 6 (0 gegen Feuer).

Effektiv sind von den Zinnen geworfene oder geschobene Steine (1W6 bis 2W20 je nach Größe), das Brandöl (6W20 Schaden pro Einsatz) oder entsprechende Zauber. Brandpfeile richten 2W6 Punkte Schaden an (1W6 sofort, die weiteren Punkte pro KR).

Die Ramme überwindet die etwa 200 Meter lange Rampe mit einer GS von 10 Schritt /KR, ist also nach 20 KR vor Ort und richtet dann mit ihrer Wucht 3W20 TP / 2 KR gegen das schwere Tor (500 LeP, RS 6) an.

Sobald die Ramme zerstört ist, ziehen sich die Orks zurück. Die Untoten werden vor Ort bleiben, um den Rückzug der lebenden Truppen zu decken. Dann lässt der Orkschamane seine Zauberei fallen und die wandelnden Toten fallen ächzend in sich zusammen. Der Angriff sollte beiden Seiten in etwa das Kräfteverhältnis gezeigt haben.

In wie weit Sie diesen ersten Angriff ausspielen, sei Ihnen überlassen. Regeln für Scharmützel sind im Aventurischen Arsenal enthalten.

Wer darf sterben?

Generell sind alle NPCs bis auf *Aldric*, *Anghar Mellik*, *Martellus*, *Andrasch*, *Dariga*, *Marius* und *Ephidor* sowie *Blakesh* und *Neraz Therûn* entbehrlich. Scheuen Sie sich also nicht, so Sie es wünschen, die Mönche oder Dorfbewohner

sowie die Unmengen Ihnen zur Verfügung stehenden „Redshirts“ auszudünnen. Die nicht genannten Personen werden in zukünftigen Abenteuern des Grautannzyklus keine Rolle spielen.

Zu viel Magie?

Das beschriebene Setting ist Ihnen „zu magisch“? Kein Problem! Kürzen Sie die Visionen von Marius und die speziellen Eigenschaften des Klosters und sie erhalten ein niedrigeres magisches Niveau. Auch ohne die „*Karmatische Verschränkung*“, ist das Abenteuer zu meistern. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass die Möglichkeit des Klosters wenigstens in Ansätzen beschrieben ist (sofern Sie den gesamten Zyklus spielen wollen.). Sie mag noch einmal eine Rolle spielen...

Nach diesem ersten Kampf haben beide Seiten gewiss Verluste zu beklagen und müssen sich die Wunden lecken. Den Rest des Tages werden die Orks ruhen und beginnen, eine neue Sturmramme sowie zwei Katapulte zu erbauen.

Rahastes

Der dritte der Namenlosen Tage ist benannt nach Rahastes einem sechshehörnten freien Dämon, der einer dunklen Wolke gleicht.

Der Angriff der Harpyien

Am Morgen dieses Tages versucht Dukath die Belagerten durch einen vom ihm kontrollierten Harpyienschwarm demoralisieren zu lassen. Die Harpyien (7 insgesamt) greifen mehrfach die Zinnen an und versuchen die Bewohner der Feste zu ergreifen und in die Tiefe stürzen zu lassen. Sind mehr als drei der Angreiferinnen getötet, lassen sie von ihrer Attacke ab. Die Werte der Harpyien sind weiter oben abgebildet.

Marius 3. Vision

Auch an diesem Tag, wird Marius erneut von einer Vision und einem Orakelspruch gequält. Diesmal läuft es jedoch sehr still und nahezu heimlich ab.

Marius wird von Tiberias zur Wundkontrolle in seiner Zelle besucht. Dabei fällt ihm eine neue Wunde auf, von der er die Oberen und die SCs in Kenntnis setzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du betrachtest den schlafenden Marius dessen Augäpfel wie wild hin- und hertanzen. Wovon er träumt mag nicht einmal Boron selbst wissen. Tiberias entblößt den Unterarm des Mannes, auf der er sich frische Wunden in Form von Schriftzeichen beigebracht hat. Und da steht deutlich das Wort „Krypta“ und auf dem anderem Arm „E quinis tria!“.

„Aus fünf mach drei!“

Marius verweist auf den Zugang zur „Gebrauchsanweisung“ des Ortes in der Krypta des Klosters. Hier haben einige Mönche die heiligen Schriftrollen des Logar in seinem Grab versteckt, in welchen die Grundfunktion des Klosters erklärt ist.

In die Krypta

Der Weg in die Krypta ist leicht zu finden, wenn die Helden diese Örtlichkeit nicht schon lange zuvor erkundet haben. Ansonsten wird Ephidor sie hierher führen.

Ziel der Erkundung ist die greifenköpfige Praiosstatue im Zentrum der Krypta, die eine Hand gen Himmel hochhält und in der anderen ein Buch trägt.

„Aus Fünf mach drei“ bedeutet, dass zwei der Finger (der 4. und 5.) gekrümmt werden können.

Wird dies getan, öffnet sich das Mosaik unter der Statue und ein Sarkophag kommt durch eine Mechanik zum Vorschein. Seine Inschriften und Verzierungen deuten darauf hin, dass es sich um den Schrein Logars handelt.

Die Apokryphen des Logar

Sobald sich die Belagerten dazu entschließen, den Schrein zu öffnen, werden sie keinen Leichnam aber einige gut erhaltene Schriftrollen in Bosparanischer Sprache finden. Die Apokryphen sind im Anhang abgebildet. Zusammengefasst sagen sie, dass das Kloster gegen weltliche und magische Mächte geschützt werden kann, wenn die zwanzig *Agyron-Steine* (die Kuben) an ihrem richtigen Platz sind, so die Mauermatrix geschlossen und die gesamte Anlage durch das „*Harmonische Mittel*“ des Glockenschlages aktiviert wird.

Dabei wird jedoch nicht die Melodie genannt (Das Harmonische Mittel ist ein stilistischer Ausdruck der frühen Siedlerzeit und bezeichnet neben einem mathematischen Vorgang eine bestimmte Tonfolge).

Die Zwanzig Steine

Nachdem die SCs und die Mönche hinter das Geheimnis gekommen sind werden sie schnell alle Mauersteine zusammen bekommen. Allerdings sind drei der Steine nicht mehr in Reichweite.

Der 14. Stein befindet sich aus unklaren Gründen als Briefbeschwerer in der Bibliothek und wird vermutlich nur durch Zufall entdeckt.

Der 19. Stein liegt in der Asservatenkammer

Der 17. Stein

Der 17. Stein wurde vor 15 Jahren als „Weihegabe“ bei der Weihung des Praiosschreines in Nagolet in dessen Grundfesten eingemauert.

Der Schrein wurde von den Orks zerstört, der Kubus ist noch intakt, allerdings weit außer Reichweite der Belagerten. Es liegt nun an Ihren Spielern sich hierzu etwas auszudenken, wie sie an diesen herankommen ohne es mit dem gesamten Orkheer aufzunehmen...

Madaraesta

Namenloser Diebstahl

Am Morgen des Tages wird Kion die SCs aufsuchen und von einer hochnotpeinlichen Lage berichten: Der Mönch berichtet, dass er über ein Exemplar der 13 Lobpreisungen des Namenlosen verfügt, diese aber nie gelesen habe. Er versteckte das Buch in der Bibliothek aus Angst, dass einer der anderen Mönche es für unlautere Zwecke benutzte und wollte es bei passender Gelegenheit in den Tempel nach Gareth bringen. Doch nun fehlt das Buch bar jeder Spur.

Dieses wurde von Selian mittlerweile entwendet und in seiner Zelle versteckt. Der Junge erhofft sich in der jetzigen Situation Hilfe durch den Namenlosen Gott, um die Belagerung heil zu überstehen.

Es bieten sich Ihnen mehrere Möglichkeiten aus dieser Situation einen zusätzlichen Abenteuerplot während der Belagerung zu schmieden:

a) Selians Frevel

Selian beschwört in der Nacht die Mächte des Namenlosen Gottes und damit einen Grakvaloth, der den Jungen zerreißt und den Klosterhof verwüstet. Dies ist eine Möglichkeit besonders kampfstärke Heldengruppen zusätzlich zu schwächen.

b) Selians Flucht

Selian entkommt mit Hilfe und mit dem Buch und flieht nach Grautann. Hierdurch können Sie ggf. einen kleinen Kult des Namenlosen in der Grenzstadt entstehen lassen.

c) Selians Fall

Selian stellt sich am Folgetag auf die Zinnen und beschwört die Mächte des Namenlosen, die Orks zu vernichten. Ein Orkpfeil beendet sein Leben und er stürzt mitsamt des Buches vor das Kloster. Alternativ können die SCs versuchen, den

Jungen wieder auf die „richtige“ Seite zu ziehen.

d) Selians Bekehrung

Selian versucht, andere Mönche vom Wirken des Namenlosen zu überzeugen und zu bekehren. Um eine Initiation zu erreichen, werden er und zwei bis drei andere Mönche versuchen ein Opfer (ein anderer Mönch, ein Bauernmädchen oder einen der Helden) zu opfern.

e) Die Hilfe des Namenlosen

Selian schafft es tatsächlich Hilfe durch den Namenlosen Gott zu erlangen, z.B. indem ein Grakvaloth die Helden in einem Kampf unterstützt oder ein Katapult der Orks zerstört. Wie die Helden mit dieser „unliebsamen“ Hilfe umgehen mögen, überlassen wir Ihrer Spielrunde.

Der Katapultbeschuss

Gegen Mittag des Tages werden die Orks erste Probeschüsse mit zwei Katapulten unternemen, die vor allem gegen das Torhaus und den Burghof gerichtet sind. Die Probeschüsse werden nach 8 Salven eingestellt.

Wenn Sie prüfen wollen, ob das Außentor getroffen oder sogar zerstört wurde (siehe oben), können sie pro Schuss einen Schaden von 3W6 TP gegen das Tor verzeichnen. Der Fernkampfwert der Geschützmeister liegt bei 7.

Die Hinrichtungen

Am Nachmittag werden die Orkanführer vor ihre Armee treten und die Menschen verhöhnen. Zudem werden 6 Gefangene vorgeführt und öffentlich zu Ehren Tairachs und Brazoraghs exekutiert, enthauptet und ihre Köpfe auf Pfählen in Sichtweite der Burg aufgestellt. Anschließend verteilen die Orks die Leichen und katapultieren sie in den Burghof oder gegen die Mauern um die Belagerten einzuschüchtern. Dies gelingt ihnen wahrscheinlich auch.

Das Konklave

Am Abend ruft Niralin alle Mönche zusammen und schlägt die Kapitulation vor. Eine hitzige Debatte über das Für- und Wider sind die Folge. Die Hoffnungen auf Entsatz sind gering und die Streitmacht der Orks sehr überzeugend.

Alle Argumente bezüglich der Mächte des Praios und der Kraft des Klosters (So dies schon entschlüsselt ist) werden durch ihn in Frage gestellt. Es liegt an den SCs oder Dariga, die Streitigkeiten zu schlichten und eine Strategie (vor allem hinsichtlich der Katapulte) vorzuschlagen. Als Möglichkeiten kommen nur Kapitulation, Flucht und Einigeln in Betracht. Bei einer kampfstarken Gruppe auch der Ausfall mit der Sabotage des Katapulte oder der Tötung der Heerführer.

Dieser Teil des Abenteuers lässt sich nur sehr schwer vorhersehen und sollte daher von Ihnen als Spielleiter individuell ausgearbeitet werden.

Die vierte Vision

Am fortgeschrittenen Abend wird Tiberias die SCs erneut zu Marius bringen, der wimmernd und immer noch von seinen letzten Wunden blutend auf seinem Bett liegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erneut geht ihr zu Marius, dessen wirrer Geist von furchtbaren Visionen heimgesucht wird. Schon von weitem hört ihr seine Schreie. Tiberias bringt euch in einen Nebenraum des Infirmariums, wo er Marius allein versorgen kann. Der junge Mann blutet aus Augen und Nase. Sein Blick ist voller Schrecken und Panik. Als er euch sieht, blickt er geradezu durch euch hindurch und spricht:

„Afflictor aerum advenit“

„Der Schänder der Lüfte kommt“

Der Bosparano Satz sollte allen Gelehrten bekannt sein, der Beinamen Arjunoors nur bei einer Magiekundeprobe +7 oder Studium der Bücher in der Bibliothek.

Lichter in der Nacht

In der Nacht werden die Orks ihren Katapultangriff fortsetzen (wenn die Katapulte noch existieren) und Brandgeschosse gegen die Burg einsetzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist eine schwüle Nacht. Das Madamal ist wolkenverhangen wie die Gemüter der Belagerten. Viele sorgen sich um ihr Leben und das ihrer Familien oder Mitmönche. Nichts deutet bisher auf Hilfe von außen hin. Du betrachtest die wenigen Sterne am Himmel, die durch die Wolken zu sehen sind. Eine Sternschnuppe fällt vom Himmel in eure Richtung. Doch ihr gelblicher Schein lässt dich stutzen, vor allem als sich einige Dutzend feurige Brüder zu ihr Gesellen.

Die Sternschnuppe ist ein brennender Speer gefolgt von Brandbomben und Brandpfeilen der Belagerer. Da das Kloster größtenteils aus Stein erbaut ist, macht dies wenig aus, doch Feuer in den Ställen, den Unterküften oder am Tor könnten schwerwiegende Folgen haben.

Passen Sie die Ereignisse, die Dauer und die Auswirkungen des Feuerangriffs Ihrer Spielrunde an. Löscharbeiten, die Rettung von Bauern und Mönchen oder aber der Schutz der kostbaren Bibliothek können im Vordergrund stehen.

Es folgt (anders als gedacht), kein Angriff der Orks, da der Katapultbeschuss und die Brandpfeile nur als Ablenkungsmanöver für die Beschwörung Arjunoors dienen, die noch bis zum nächsten Tag andauern wird.

Die Beschwörung

Kurz vor Beginn und während der Brandgeschossattacke können aufmerksame Beobachter Wetterleuchten um die Spitze der „Nebelklinge“ sowie immer wiederkehrenden Donner wahrnehmen. Hier hat der alte Orkschamane Blakeesh mit der Beschwörung des achtgehörnten Dämons begonnen...

Shihayazad

Der fünfte Tag des Namenlosen Gottes ist nach dem siebengehörnten Sphärenspalter Shihayazad benannt.

Das Elend der Überlebenden

Konfrontieren Sie am Morgen die SCs mit dem Elend der Belagerten, der Angst vor dem Tod, der Hoffnungslosigkeit und der Verzweiflung. Einige tote Bauern, die den Freitod gewählt haben sind darunter, genau wie die die verzweifelt beginnen, den Namenlosen Gott anzubeten. Auch dies ist die Zeit für Helden.

Wetterleuchten um die Nebelklinge

Am Morgen wird das Wetterleuchten um die Nebelklinge immer stärker. Irgendwann reißen die Sphären auf, Arjunoors Gebrüll hallt über die Ebene und der fliegende Sturmwidder kann sogar in den Wolken erkannt werden.

Sein Erscheinen wird durch die Orks mit Gebrüll und Trommeln gefeiert und schon bald können die Belagerten Bewegung im Orklager erkennen. Man bereitet sich auf den finalen Angriff vor.

Sollten die SCs Arjunoor und seine Macht nicht einschätzen können, werden Ephidor und Kion dies können und sie aufklären.

Marius finale Vision

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr beratend zusammensitzt, betritt Tiberias wortlos den Raum. Tränen laufen ihm über das alte Gesicht. Dann beginnt er zu sprechen:

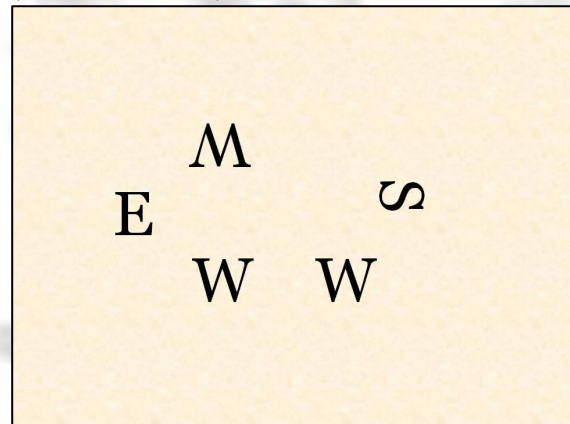
„Marius ist tot.“

Er wird die SCs, Dariga, Niralin und Ephidor ins Infirmarium und in Marius Unterkunft führen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet den Raum des Kranken. Leblos liegt der Körper des jungen Mönches auf der Pritsche. Seine Haut ist kalt und blassblau. Kein Atemzug, kein Herzschlag.

Wenn Marius genauer untersucht wird, wird ein Zettel in seiner Hand gefunden (siehe Handouts):



TIP:

GEBEN SIE DEN ZETTEL IN EINER ANDEREN ORIENTIERUNG AUS!

Dieser Zettel ist Marius letzter Hinweis an die SCs. Die Buchstaben zeigen ein stilisiertes Schwein.

Hintergrund ist, dass nur Loggos (der verwandelte Bruder Orvan) um den Standort der letzten Glocke weiß.

Die SCs sollten in den letzten Tagen mittlerweile hinter das Geheimnis des Klosters gekommen sein. Nun gilt es, die fehlenden Glocken zu suchen und zu finden.

Nachforschungen unter Zeitdruck

Bis zu diesem Zeitpunkt werden die Charaktere höchstwahrscheinlich viele Informationen über das Kloster gesammelt haben und evtl. auch die Steine an den richtigen Ort gesetzt haben. Es fehlen ihnen damit noch zwei Puzzlestücke, um die Karmatische Verschränkung einzuleiten: Zum einen die Glocken, zum anderen die richtige Tonfolge, das harmonische Mittel.

Die Fünfte Glocke

Im Südostturm wurde durch einen Balkenbruch die Bronzene Glocke ausgehängen. Der Balken ersetzt, aber die Glocke nicht wieder ausgehängen.

Dies ist mit einer vereinten Körperkraft von 60 Punkten zu erreichen.

Wenn Sie die Installation der Glocke etwas „aufwerten“ möchten, kann es sein, dass das Treppenhaus zum Turm morsch und brüchig ist oder durch den Beschuss der Orks stark beschädigt wurde, so dass eine anstrengende und gefährliche Kletterpartie den SCs bevorsteht.



Die Sechste Glocke

Die Glocke im Nordturm fehlt vollständig und keiner der Mönche außer Bruder Orvan weiß, wo sich die Glocke befindet. Fragen die SCs genauer nach, erfahren Sie von Kion, Tiberias oder Tairifan, dass die Glocke vor 30 Jahren aus ihrer Verankerung von Ucurian, Orvan und dem verstorbenen Daviok genommen wurde. Der Hintergrund ist ihnen aber nicht klar.

Die Glocke wurde von den drei Mönchen abgehängt und im Burghof vergraben. Grund hierfür war, dass die Glocke als Warninstrument keinen Nutzen hatte, da ihr Klang für Menschen nicht hörbar war (siehe unten). Die Installation einer neuen Glocke scheiterte an finanziellen Mitteln und die alte, die man bereits in die Schmiede gebracht hatte, um sie dort einzuschmelzen, widersetzte sich hartnäckig allen Zerstörungsversuchen, so dass die Mönche beschlossen, sie im Burghof zu vergraben.

Diese Informationen können die SCs anhand alter Protokolle in der Bibliothek oder über die Rückverwandlung von

Loggos erhalten. Sollte Loggos verstorben sein, kann es auch ein NEKROPATHIA tun.

Das Harmonische Mittel

Das Harmonische Mittel ist eine spezielle Tonfolge, die in der bosparanischen Kultur als zauberkräftige Melodie beschrieben wurde. Die Abfolge der Töne (siehe unten) kann durch Studium in der Bibliothek ermittelt werden und ein SC mit musikalischen Fähigkeiten (z.B. ein Barde oder Skalde) wird die Töne den Glocken schnell zuordnen können.

Bruder Loggos

Bruder Orvan kam vor einigen Jahren hinter das dunkle Geheimnis von Bruder Ephidor und drohte dem ehemaligen Schwarzmagier mit Haft und hochnotpeinlicher Befragung. Ephidor reagierte im Affekt und verwandelte den Mönch mittels SALANDER in ein kleines Hausschwein, welches seitdem in der Obhut des Celerars Torius leben darf.

Um Ephidors Zauber zu brechen, bedarf es eines antimagischen Zaubers (REVERSALIS SALANDER, VERWANDLUNG BEENDEN oder eines entsprechenden Elixiers oder Rituals.

Bei der Verwandlung hatte Ephidor 3 ZfP übrig behalten und 42 Astralpunkte aufgewandt.

Mirakel und Liturgien sind in den Tagen des Namenlosen Gottes entsprechend erschwert (siehe unten)

Haben die SCs diese Möglichkeiten nicht, kann ein Mirakel des Praisos oder der Hesinde durch die Mönche oder durch Martellus helfen. Alternativen für eine Verständigung mit Loggos wäre ein BLICK IN DIE GEDANKEN oder auch TIERGEDANKEN.

Wenn all Stricke reißen, kann Loggos auch wie wild auf dem Burghof anfangen zu scharren, während Brandpfeile und Geschosse niedergehen, Orktrommeln im Hintergrund zu hören sind und Torius sich

bei der Graberei des Schweins auf „deftige Trüffel“ freut.

Bruder Ephidor

Wird Loggos zurückverwandelt oder anderweitig befragt, wird das „Schwein“ sofort Bruder Ephidor als Schwarzmagier und Hexer bezeichnet.

Was genau mit Ephidor passiert, überlassen wir Ihnen. Spielen Sie den Grautannzyklus sollte er am Leben bleiben oder aber die Möglichkeit haben, als Nachtalp durch die Gegend zu wandern, bevor er von Nebain für den „**Zirkel der Neun**“ als bekehrter Schwarzmagier rekrutiert wird.

Denkbar sind z.B. folgende Szenarien:

- Flucht über die Mauer und dann Teleportation oder Limbusreise
- Einkerkung und spätere Befreiung
- Tod und Widerkehr als Nachtalp
- „Verschwinden“ des Mönchs mit einem Artefakt aus der Asservatenkammer
- Duell mit dem Schwarzmagier

Die Asservatenkammer

Sobald für SCs und Mönche feststeht, dass der letzte große Angriff der Orks und des Dämonen Arjunoor bevorsteht, wird Niralin die Asservatenkammer des Klosters öffnen und unter Aufsicht spezielle Gegenstände ausgeben.

Je nach Gruppe und dem Grad der Verfügbarkeit magischer Gegenstände können Sie folgende Artefakte an die SCs

ausgeben. Ob diese nach Überstehen des Abenteuers vom Abt zurückgefordert werden, liegt bei Ihnen:

Daradorstränen

Ein kristallklares Elixier, welches jede Art von Verwandlungen rückgängig machen kann (z.B. zur Rückverwandlung von Loggos anwendbar).

Kraftgürtel

Ein „typischer“ Kraftgürtel analog WdA S.115) mit 20 ZfP*.

Die Karte des Urum Gaior

Diese Lederkarte entspricht der „Karte der Umwege“ aus WdA (S.118). Sie ist allerdings von dem launischen Erzdschinn Opalan beseelt, der von dem Artefaktmagier Urum Gaior in die Karte gebannt wurde. Wenn sie nicht dem Helden des Schwarzen Passes zugekommen ist, können die SCs sie nun vielleicht einsetzen.

Ferner lagern (nach Bedarf) Elixiere und Tränke in der Kammer, um ihre Gruppe vor dem Finale zu stärken.

Der letzte Angriff der Orks

Am Nachmittag wird der Sturm über der Nebelklinge an maximaler Intensität gewinnen und der Dämon Arjunoor wird in die Dritte Sphäre gerufen.

Die Orks bereiten ihren letzten und finalen Angriff vor, um die Klosterfeste zu stürmen und alle Bewohner zu töten.

Die karmatische Verschränkung

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Das Finale der Orkbelagerung, die SCs verteidigen die Festung und aktivieren den Schutzmechanismus des Kloster, der Orks und den Dämonen Arjunoor abwehren kann.

Stimmung:

Gehetzt, verzweifelt

Musik:

Episch

Gladiator

Gears of War 2

Transformers

Erdenstern - Into the Red

Erdenstern - Into the Grey

The Immediate

Invincible

Herr der Ringe

Beleuchtung:

hell

Stimmung der NPCs:

Martellus Jarelon

„Die Schlangemutter wird sich meiner annehmen“

Dariga

„Wenn ihr diesen Mechanismus endlich zum Laufen bringen wollt, dann jetzt. Wir haben keine Zeit mehr!“

Ablauf des Finales

Der Ablauf des Finales hängt ganz von Ihrem und dem Geschmack Ihrer Spielrunde ab:

Sie können sowohl eine mundäne Festungsschlacht ohne pompöse Magie initiieren, als auch von der Möglichkeit der karmatischen Verschränkung Gebrauch machen.

Spielen Sie den Grautannzyklus, sollte die Möglichkeit der Verschränkung zumindest erwähnt werden.

Ob das Kloster dem Angriff der Orks letztlich Stand hält, lassen wir offen. Im Grautannzyklus wird das Bauwerk (egal ob von Menschen oder Orks besetzt) noch eine Rolle spielen.

Der Angriff der Orks (nun durch Entsatz ca. 200 Fußkämpfer, 50 Bogenschützen, 20 Kriegshunde, 3 Kriegsoger) beginnt mit der Entfesselung des Sturmes durch Arjunoor einem Frontalangriff auf die Mauern (1 Sturmramme, sechs Leitern) und einem Katapultbeschuss auf das Außentor (wenn die Katapulte noch existieren).

Hat der Sturm einen Großteil des Sonnenlichtes verdeckt, werden ca. 50 Untote vom Friedhof und aus den letzten Schlachten erhoben und wanken ebenfalls auf die Feste zu.

Wenn Sie die karmatische Verschränkung herauszögern wollen, können Bogenschützen und Katapulte die einzelnen Glockenschläger an ihrer Tätigkeit hindern, bis die Schützen oder Geschütze ausgeschaltet sind.

Bis dahin müssen jedoch die anstürmenden Orks von den Mauern vertrieben und vom Torhaus fern gehalten werden.

Denkbare Szenen:

- Die SCs müssen die Orks von den Zinnen vertreiben und die Leitern umstoßen oder zerstören
- Die Sturmramme greift das Haupttor an. Sie muss (analog zum ersten Angriff) ebenfalls aufgehalten werden.
- Die Katapulte nehmen einen der Türme ins Visier und drohen, den Turm zu sprengen. Es sind Aktionen gegen die Geschütze oder gegen ihre Besatzungen notwendig
- Harpyien und durch Arjunoor beherrschte Vogelschwärme greifen auf den Zinnen an (dies ist jedoch durch den „Basisschutz“ des Klosters nichts sonderlich effektiv)
- Die SCs müssen panische Dorfbewohner und mutlose „Soldaten“ erneut motivieren und anführen
- Brände brechen durch Brandpfeile und Brandbomben aus und müssen gelöscht werden
- Untote sowie untote Kriegshunde werden durch die Katapulte in den Burghof geschleudert (2W6 Schaden) und müssen dort aufgehalten werden.
- Arjunoor zeigt sich in den Wolken und sendet Blitze, Donnerhall und heftige Windböen aus, die Belagerer und Belagerte schädigen können
- Der heftige Regen verwandelt den Klosterhof, die Rampe und Nagoleth in einen morastigen Sumpf
- Einige Verteidiger wählen den Freitod, Gift wird unter den Kranken, Alten und Schwachen ausgegeben
- Die Orks dringen kurz über das Torhaus ein und müssen wieder vertrieben werden

- Es kommt immer wieder zu seltsam ruhigen Gefechtpausen. Orks, Untote und Arjunoors Attacken erfolgen über viele Stunden
- Die Orkanführer stellen sich den SCs und es kommt zu Duellen auf den Zinnen oder am Tor (Hinweis: Für den Grautannzyklus sind alle Orkanführer bis auf Dukath und Nerûn sind entbehrlich.)

Die Verschränkung

Um die karmatische Verschränkung herbeizuführen, müssen die Belagerten alle Voraussetzungen erfüllen: Alle Glocken müssen in Position sein und nacheinander in der richtigen Reihenfolge (siehe unten) angeschlagen werden.

Vielleicht lässt sich einer der letzten Glocken erst beim Angriff installieren oder einer der Kuben der Mauer fehlt noch oder

Martellus benötigt sehr lange, um die Klangfolge der Glocken zu bestimmen. Ebenfalls denkbar ist, dass einer der Orkanführer die SCs vom Schlagen einer Glocke abhalten will und es zu einem furiosen Duell in einem Glockenturm kommt

Abfolge der Glocken:

Nordglocke	die Stille
Nordostglocke	D1 (hohes D)
Südglocke	E1 (hohes E)
Nordwestglocke	C1(hohes C)
Südwestglocke	C (C)
Südostglocke	G (G)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Sturm ist mitten unter euch. Donnerhall und Orktrommeln dröhnen in euren Ohren. Nun kommt es darauf an, ob die alten Schriften, das halbverrottete



Wissen der Vergangenheit, Recht behält:

Die erste Glocke wird geschlagen und absolute Stille tritt ein. Weder Sturm, noch Geschrei, Kriegsgebrüll oder Schreie sind zu hören. Es ist so, als seiet ihr taub

Dann folgen in kurze Reihenfolge die anderen Glocken. Drei hohe Töne, zwei Tiefe die sich in absoluter Harmonie vereinen.

Ein Schimmer geht durch die metallenen Adern des Mauerwerks. Ein Glitzern umfasst die Feste und eine gigantische Druckwelle reißt die Belagerer von ihren Füßen, zerstört Sturmramme, Geschütze, Zelte, fegt Nagoleth vom Erdboden und erodiert lautlos die nahen Berghänge. In den Wolken vermeint ihr ein Aufbäumen eines gewundenen Leibes zu erkennen. Dann ebbt der Sturm ab und Praios Finger durchstoßen die grau-schwarze Wolkendecke. Die Untoten vergehen in gleißendem Feuer, die Geschosse der Belagerer prallen an einer unsichtbaren Wand über dem Kloster oder kurz vor den Mauern ab.

Sobald die SCs die Orks innerhalb der Mauern besiegt haben, ist die Schlacht geschlagen. Kein Wesen (wahrscheinlich mit Ausnahme von Erzdämonen, Alveranieren und Elementaren) kann die Klostermauern durch den magischen Schild durchdringen. Die Orks werden dies mehrfach austesten und Wellen von Untoten in der Nacht senden sowie mit Geschützfeuer versuchen, Schwachstellen auszumachen.

Für die Belagerten kann nun die Versorgung der Verwundeten, die Bergung der Toten und das Warten auf Entsatz beginnen.

Die Kavallerie kommt (alternatives Ende)

Wenn Ihnen als Spielleiter die karmatische Verschränkung zu „High Magic“ ist,

können Sie auch die „Kavallerie“ einsetzen. Diese umfasst Streitkräfte Grautanns, der Elfen, Zwerge und Druiden, je nachdem welche Anführer durch den Boten um Hilfe gebeten wurden.

In diesem Fall können Sie die „**Schlacht an der Klosterpforte**“ vorziehen und auf das Gebiet Nagoleths verlegen. Auch eine Kombination aus karmatischer Verschränkung und Entsatz ist denkbar.

Wenn Sie keine karmatische Verschränkung einsetzen, wird Arjunoor wahrscheinlich schwer zu besiegen sein.

Mönchsgeschichten

Während aller Tage der Belagerung sind verschiedene der Mönchsgeschichten ausspielbar. Einige Vorschläge:

Goians Geheimnis

Während eines Angriffs wird Goian verletzt und die SCs werden Zeuge der wahren Identität des Mönchs.

Fendirs Trauer

Während eines Angriffes wird Thandir getötet und Fendir überwindet seine Furcht vor Verbannung oder Ächtung in dem homophoben Orden. Vielleicht kann ein empathischer SC ihn dabei unterstützen.

Torius Ausweg

Torius versucht sich an einem der letzten Tage mit Wein und Schierling umzubringen.

Niralins Zusammenbruch

Niralin wird durch die Orks und das Auftauchen des Dämons so massiv erschüttert, dass er nachts kaum Schlaf findet, tagsüber immer launischer und herrischer wird. Suchen die SCs ihn nachts auf, können Sie ihn wimmernd in seinem Bett, geplagt von furchtbaren Alpträumen auffinden.

Kirvin

Kirvin sucht seine Geliebte unter den Flüchtigen. Sollte er nicht fündig werden, wird er vielleicht sogar den Freitod wählen

Nolgrimm

Nolgrimm arbeitet fieberhaft an seiner Formel und blendet die komplette Belagerung aus. Doch vielleicht erwacht

der alte Kämpfer in ihm, wenn ihm die Orks gegenüber stehen.

Darigas Nemesis

Auch Dariga wird von furchtbaren Alpträumen, den Schatten ihrer Vergangenheit, geplagt. Vielleicht wird sie sich einer Kriegerin oder Amazone anvertrauen.

Die Schlacht an der Klosterpforte

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Optionales Kapitel

Aufreiben der Orkstreitkräfte durch Einsatztruppen und Befreiung oder Evakuierung der Belagerten
Sicherung des Klosters, Ende des Abenteuers

Stimmung:

Pompös, kräftig, episch

Musik:

Herr der Ringe

Gladiator

Into the Red

The Book of War

Enclave

...

Beleuchtung:

hell

Stimmung der NPCs:

Martellus Jarelon

„Vertreibt diese Bestien!“

Dariga

„Nun wird Recht gesprochen und geschaffen!“

Nach der karmatischen Verschränkung und durch die Uneinnehmbarkeit der Festung werden die Orks eine neue Taktik nach Verlust ihrer Geschütze und des Dämons Arjunoor anwenden. Sie versuchen die Feste auszuhungern (was bei den relativ großen Nahrungsvorräten mindestens eines Monats bedarf)

Bis zu diesem Zeitpunkt hat der ausgesandte Bote oder ein Pilger, der die Orks am Klosterpass entdeckte, Hilfe geholt, so dass Baron Pelagion und seine Familie ihr Gebiet verteidigen. Mögliche Verbündete sind die Elfen und Druiden des Herzwaldes sowie Söldner Grautanns und Bagnadors.

Streitkräfte aus dem Mittelreich sind zu diesem Zeitpunkt noch nicht verfügbar, zumal die nahe Wildermark und die

strategische Unbedeutsamkeit der Graumark ein Eingreifen nicht rechtfertigen.

Dennoch kann Pelagion ein Heer unter Führung von Anghar Mellik aufbieten, um den Orks an der Klosterpforte (ein größeres Feld etwa auf der Hälfte des Klosterpasses) entgegenzutreten.

Das Heer wird um den 12. Praios an der Pforte eintreffen und den Kampf mit den Orks suchen und vielleicht wünschen die SCs ebenfalls daran teilzunehmen, wenn sie an den Orks vorbeikommen und zum Heer durchbrechen können.

Die Streitkräfte

Die Streitkräfte Grautanns umfassen je nach Rekrutierung (Siehe oben) folgende Einheiten:

Baronie Grautann

50 Fußsoldaten (erfahrene Miliz)

25 Bogenschützen (erfahrene Miliz)

30 Mann leichte Kavallerie (erfahren)

Kelchhüter-Elfen vom Herzwald

25 Elfische Bogenschützen (Veteranen)

Söldner von Grautann / Bagnador

25 Mann schwere Fußtruppen (Veteranen)

25 Zwergenfußkämpfer (Veteranen)

20 Armbruster (erfahren)

Druiden vom Herzwald

10 Waldschräte (Elite)

Freischärler

25 Bogenschützen (erfahren)

Die Streitkräfte der Orks umfassen zu diesem Zeitpunkt noch (wenn Sie selbst keine Strichliste geführt haben):

75 Orkische Fußsoldaten (erfahren)
25 Orkische Bogenschützen(erfahren)
2 Kriegersoger (erfahren)

In welcher Form Sie die Schlacht ausspielen möchten (Armalion, Scharmützelregeln), überlassen wir Ihnen.

Der Entsatz

Nach der Schlacht tauchen die Banner des Barons und der Streitkräfte Grautanns auf dem pass auf. Die restlichen Orks räumen das zerstörte Nagoleth und durch den Klang der ersten Glocke kann die Verschränkung des Klosters wieder aufgehoben werden.

Die Festung geht nun wieder in die Obhut der Mönche unter Protektion der Stadt Grautann über.



Ruhm und Ehre

Neben einem rauschenden Fest, welches die Mönche mit den verbliebenen Lebensmitteln und den nicht unerheblichen Wein- und Biervorräten für die Befreier und ihre Helden ausgeben, werden die SCs von Anghar Mellik und Aldric belobigt werden und man wird sie in Grautann dem Baron vorstellen (SO +1 in der Region).

Ferner stehen ihnen für das Überleben des Abenteuers **400 Abenteuerpunkte** sowie spezielle Erfahrungen in den Talenten **Magiekunde, Geschichtswissen, Kriegskunst, Staatskunst, Musizieren** zwei

Waffenfertigkeiten nach Wahl sowie eine Spezielle Erfahrung für das Attribut **MUT** oder **KLUGHEIT** zu.

Epilog

Was geschieht nach der Befreiung des Klosters?

Martellus Jarelon

Martellus wird mit den SCs nach Grautann zurückkehren und seine Forschungen anhand der gesammelten Notizen und Aufzeichnungen über das Ophidarium vertiefen.

Dariga die Greifenritterin

Die Bannstrahlerin kehrt in ihre nahe Heimat Greifenklamm zurück, um dem Orden ihres Vaters Acedo Bericht über das Kloster zu erstatten.

Andrasch Drachenzahn

Andrasch wird in unverändertem Zustand unter Aufsicht seiner Schwester in Grautann auf Heilung warten.

Ishara Ghola von Brabak

Die Schwarzmagierin taucht in Grautann unter oder wütete einige Zeit als Nachalp in der Region, bevor sie wieder fleischliche Gestalt annimmt.

Ephidor

Ephidor hat das Kloster verlassen und floh in die Berge. Er löst sich, betrogen, verraten und verführt, von seinem Mönchs-dasein und nimmt seine alte Identität wieder an. Danach reist er nach Helmark und Estlet. Starb er während des Abenterus wird er als blutgieriger Nachtalp wiederstehen und den Herzwald wie einst Nebain heimsuchen.

Tiberias

Tiberias wird von den Mönchen als neuer Prior gewählt und beginnt mit den Bauern und den verbliebenen Mönchen mit dem Wiederaufbau des Klosters und Nagoleths.

Die anderen Mönche

Alle anderen Mönche werden nicht weiter thematisiert. Ihre Bestimmung liegt ganz bei Ihnen.

Anghar Mellik und Aldric

Mellik und Aldric besetzen mit einigen Truppen das Kloster und schützen die Pässe so gut es geht.

Tharaz Nerûn

Nerûn zieht sich in die Wälder zurück und sinnt auf finstere Rache. Sein Ziel ist weiterhin die Einnahme des Klosters im Namen Brazoraghs und Tairachs.

Blakesh

Der Orkschamane wird sich nach der Beschwörung Arjunoors unabhängig vom Ausgang der Schlacht in die Berge zurückziehen, um seine Kräfte zu regenerieren.

Ausblick

Der vierte Teil des *Grautannzyklus* liegt hinter Ihnen und Ihren Spielern.

Dieses Abenteuer wird durch insgesamt vier Szenarien komplettiert (*Das Blut der Altvorderen, Der Schwarze Pass, Das Buch Eltam* und *Der Basiliskenschädel*), ehe es in „*Die Asche der Lügen*“ mit dem fünften Band fortgesetzt wird.

Ich hoffe, Sie haben Gefallen an dem Abenteuer und dem Grautannzyklus gefunden. Für konstruktive Kritik, Verbesserungsvorschläge und Errata bin ich immer sehr dankbar. (Email bitte an S.Bushuven@gmx.de).



ENDE

Das Kloster des Heiligen Logar

Die Umgebung



Das Kloster des Heiligen Logar liegt am Ende der Passstraße umgeben von mehreren Bergen des Finsterkamms. Die höchsten von diesen sind das Harpyiennest (östlich), die Nebelklinge (westlich) und der Dunkle Oger (nördlich). Südöstlich der Feste befindet sich das kleine Dorf Nagoleth, nordöstlich zwischen

Nebelklinge und Schwarzem Oger verläuft der „Schwarze Pass“ durch die versunkenen und unbekanntes Täler des Finsterkamms. Nahe dem Dorf gibt es zwei weitere Täler: In dem einen befindet sich der alte Steinbruch, im anderen der Boronanger des Dorfes.

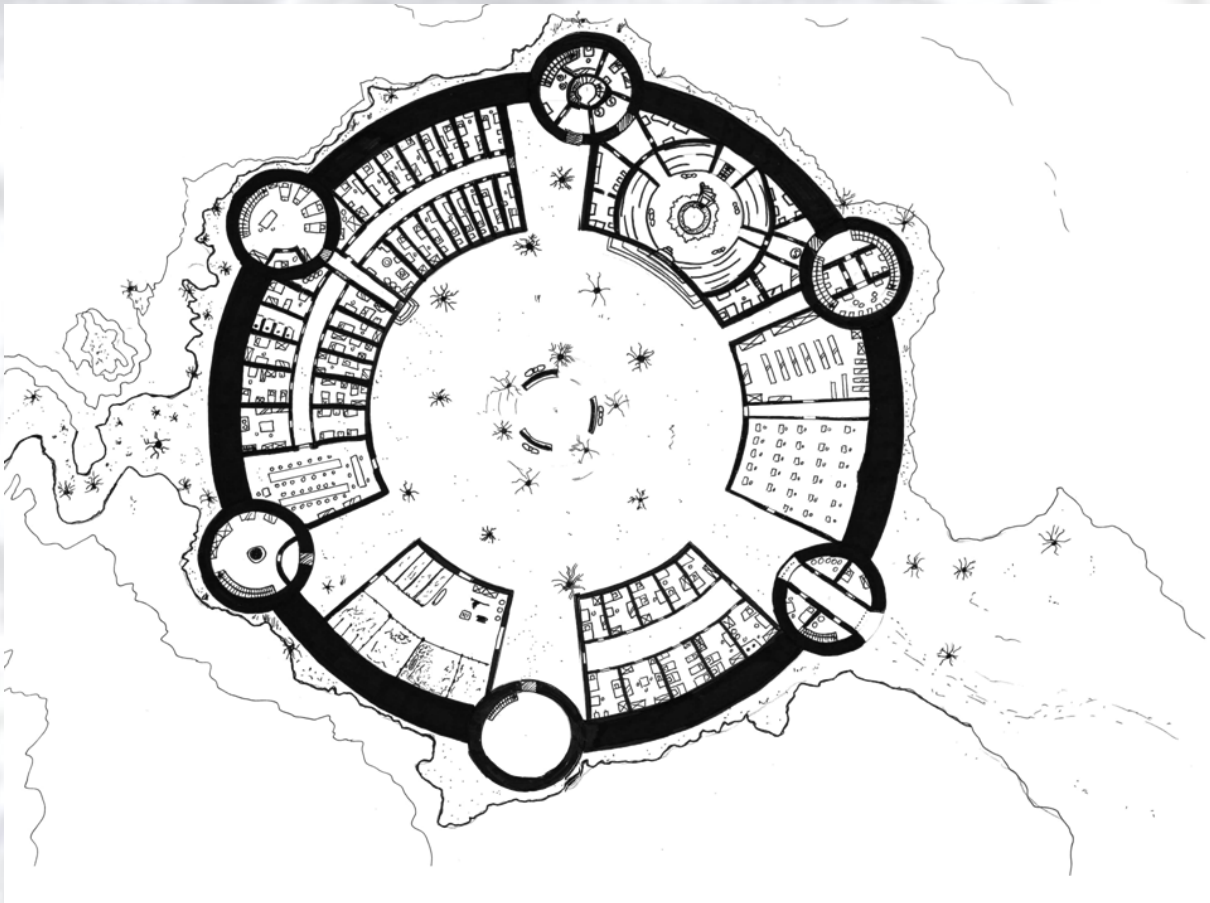
Die Gebäude

Das Kloster besteht insgesamt aus sechs Türmen sowie sechs 15 Schritt hohen und vier Schritt dicken Mauern aus grauem Basalt.

Innerhalb der Mauern wurden die eingeschossigen Hauptgebäude (die Flügel) des Klosters errichtet.

Der Nordwestflügel (Dormitorium)

Dieser Teil des Klosters beinhaltet das Dormitorium (die Zellen, Abort und Baderaum) sowie das Refektorium (Küche



und Speisesaal) der Mönche. Von der Küche aus führt eine hölzerne Treppe in den Vorratskeller.

Die Zellen der Mönche sind stets Einzelschlafkammern, die der Novizen Mehrbettzimmer. Aufgrund der geringen Nachwuchsrates des Ordens sind einige Zellen und vor allem Novizenbetten verwaist, so dass diese Räume auch Reisenden und Pilgern angeboten werden. Im Süden des Flügels ist der Speisesaal mit einem Rezitatorpult, zwei langen Esstischen für Mönche und Pilger sowie Frontseitig der Novizentisch aufgestellt. Der Rezitator nimmt während der Essenspausen kein Mahl zu sich sondern zitiert praisgefällige Verse und Gesetzesschriften. Er wird später verköstigt oder bleibt abstinert.

Der Nordwestturm (Infirmarium)

Eingebettet in den Nordwestflügel des Klosters steht der Nordwestturm. Er beherbergt auf zwei Ebenen das Infirmarium mit insgesamt 8 Betten sowie der Kammer des Infirmarius im Erdgeschoss. Die dritte Ebene wird als Trockenraum für Pflanzen und Heilmittel genutzt. Die vierte Ebene (Glockenraum) ist verweist. Die bronzene Glocke des Nordwestturmes ist jedoch weiterhin an ihrem Platz und unversehrt. Der Turm hat keinen Kellerzugang.

Der Südwestturm (Brunnen, Burgfried)

Der Südwestturm liegt an der Südseite des Nordwestflügels. Er dient als Fluchtturm und Burgfried. Wie die anderen Türme besitzt er vier Ebenen. Im Erdgeschoss befindet sich ein Brunnenschacht, ein Abwehrraum mit vielen Schießscharten, die in den Burghof zeigen. In Der zweiten Ebene kann über ein Gitterrost heißes Pech in den Vorraum des Erdgeschosses geleitet werden. Das Pech wird in großen Fässern im ersten Obergeschoss gelagert. Das zweite Obergeschoss ist weitgehend verweist, dient aber ebenso als Abwehrstellung. Das dritte Obergeschoss beherbergt den Glockenraum. Die bronzene Glocke ist intakt.

Der Südwestflügel (Stallungen)

Der kleine Südwestflügel ist der Stall. Hier leben dauerhaft Loggos, die Ochsen Pax und Bellum sowie zwei Dutzend Hühner. Fern gibt es einige Pferdeboxen. Im Ostteil des Flügels befindet sich eine kleine Schmiede.

Der Südturm (Glockenturm)

Die Funktion des Südturmes ist weitgehend ungeklärt. Sein Erd- und zwei seiner Obergeschosse sind leer. Im dritten Obergeschoss hängt die bronzene „Hauptglocke“, die zu den verschiedenen Horen geläutet wird.

Der Südostflügel (Gesinde- und Gästehaus)

Der Südostflügel beherbergt die Unterkünfte des Gesindes und die Gästezimmer. Hier werden die SCs sowie Dariga untergebracht. Im Osten des Flügels gibt es eine eigene kleine Küche für „unglaubliche“ Pilger (Elfen, Druiden, Novadis, ...). Die meisten Zimmer sind Doppelzimmer.

Der Südostturm (Torturm)

Der Torturm besitzt im Erdgeschoss eine gut gesicherte Schleuse mit zwei Fallgattern, die aus dem ersten Obergeschoss bedient werden können. Das zweite Obergeschoss beeinhaltet viele Schießscharten sowie drei Pechnasen für das Außentor. Auf dieser Ebene lagert auch das Pech, welches in großen Kesseln gekocht werden kann.

Die oberste Ebene beinhaltet den Glockenturm. Die bronzene Glocke hier ist intakt, jedoch nicht aufgehängt.

Der Ostflügel (Scriptorium und Bibliothek)

Der lichtgeflutete Ostflügel beinhaltet im Süden den Schreib- und Lesesaal und im Norden eine umfassende Bibliothek zu Mathematik, Architektur, Mechanik, Physik, Astronomie und Astrologie. „Gefährliche“ Bücher werden allerdings in der Asservatenkammer gelagert.

Der Nordostturm (Asservatenkammer, Klosterschatz)

Dieser Turm ist nur über den Tempel zu betreten. Seine Zugänge sind durch schwere Eisenschlösser und antimagische Schutzzeichen gesichert. Im Erdgeschoss befinden sich zwei gesicherte Treppen. Die eine führt in den Keller zu der verbotenen und gut gesicherten Bibliothek (siehe oben), die andere führt in die höheren Stockwerke des Turmes. Eine schwere Eisentür sichert die drei dahinter liegenden Kammern: zwei Schatzkammern und die Asservatenkammer. Jede Kammer für sich ist mit schweren Schlössern und magischen Schutzzeichen gesichert. Im Ersten Obergeschoss befindet sich die Lehrkammer der Novizen, im zweiten das astronomische Labor, im dritten Obergeschoss ein intakter Glockenturm sowie einige Ferngläser und Teleskope.



Der Nordostflügel (Praiostempel)

Der große und helle Nordostflügel ist der höchste der Mauernbauten. Er beherbergt den lichten Praiostempel, dessen hellbunte Glasfenster zu jeder Tageszeit Sonnenlicht in den arenenähnlichen Raum einfangen.

In der Mitte des Tempels ist die Cella, der Kultraum, der gleichzeitig auch als Kapitelsaal (Versammlungsort) dient, wenn das Wetter zu schlecht für ein Treffen im Burghof ist. In ihrer Mitte, flankiert von den Mönchsrängen, erhebt sich unter einem Mosaik einer Sonne eine Empore, von der der Priester oder Abt sprechen und predigen kann. Hinter der Empore befindet sich der gesicherte Zugang (Schlösser knacken +9) zur Krypta des Klosters.

Der gesamte Nordostflügel ist dem Praios geweihter Boden.

Jenseits des Kapitelsaales befinden sich Lager- und Ruheräume der Mönche sowie die Kammer des Schatzmeisters (Nurion) ganz im Süden des Flügels).

Der Tempel beherbergt den einzigen Zugang zum Nordostturm und zu einem Teil des Nordturms.

Der Nordturm (Verließ, Aussichtsturm)

Dieser Turm ist zum einen vom Burghof her, zum anderen vom Tempel zu erreichen.

Die östlichen Räume des Erdgeschosses sowie der Zugang zur Treppe zum Verließ lassen sich nur über den Tempel betreten (Was dazu führt, dass Gefangene zwangsläufig durch den Tempel müssten, gelänge ihnen eine Flucht). Im Erdgeschoss befinden sich die Kammern des Abtes.

Im Westen des Turms sind einige Lagerräume sowie der Aufgang zu den ebenfalls als Lager umfunktionierte Obergeschosse. Im Obersten Geschoss ist der Glockenturm, der nun als Aussichtsplattform für den Finsterkamm dient. Die Glocke dieses Turms fehlt (Was einige Mönche immer wieder bemängeln, da es sich ja auch um einen Wachturm handelt).

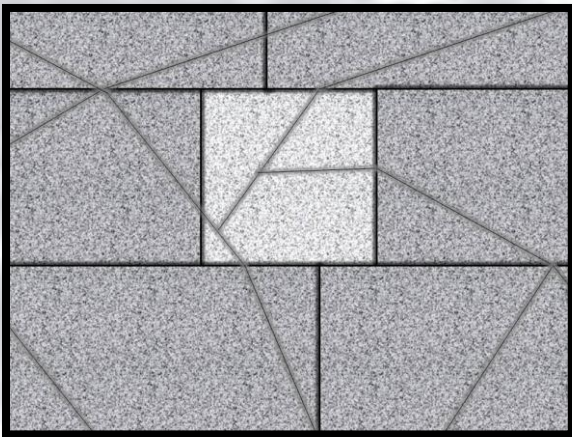
Der Klosterhof

Der riesige Klosterhof hat viele Funktionen: In seiner Mitte erheben sich drei Statuen des Praios, die einen arenartigen Platz flankieren. Dieser Ort dient als Tempel und „Kapitelsaal“ unter Praios Sonne, so diese scheint (bei schlechtem Wetter wird ansonsten die Cella des Tempels genutzt). Ansonsten besitzt der Hof außerhalb dieses zentralen heiligen Ortes viele weitere Funktionen (Kräutergarten, Empfangsort der Dörfler und Pilger, Viehtrieb, Freilaufgebiet für Loggos und die Hühner...)

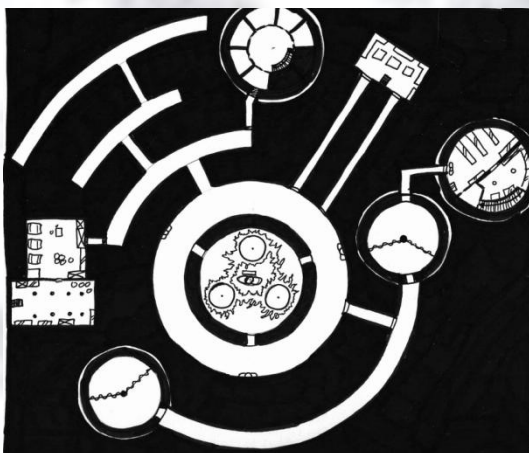
Die Mauern

Die Mauern des Klosters bestehen aus dem normalen Finsterkammgranit. Bei genauer Betrachtung finden sich jedoch immer wieder 10x10x10 cm große „Löcher“ in den Wänden. Über das ganze Kloster verstreut ist die Anzahl dieser Löcher 20. In manchen der Löcher oder in ihrer Nähe befinden sich die vermeintlich passenden Kuben hierzu.

Bei genauer Betrachtung fallen dem aufmerksamen Beobachter jedoch feine Silberlinien auf, die sich auf den Mauern befinden. Die Steinwürfel lassen sich zwar in alle Öffnungen einpassen, die Linienführung auf den Würfeln und den umgebenden Mauern lassen jedoch nur eine bestimmte Kombination zu



Die Keller des Klosters



Norden (Zellentrakt)

Die Nördlichen Teile des Kellers sind das Verließ. In diesen Kammern werden Gefangene aber auch Geisteskranke „gehalten“. Zugang zu diesen Hallen besitzen nur der Abt, der Infirmarius und der Cellerar des Klosters. In der südlichsten Zelle befindet sich ein geheimer Zugang zu den Katakomben.

Nordwesten (Katakomben)

Die drei Bogenförmigen Katakomben beherbergen die Teile der sterblichen Überreste der Mönche, die nicht im Gebeinhaus untergebracht sind. Keine der ca. 200 Leichen ist mit Namen zu identifizieren.

Zwei Geheimgänge führen aus den Katakomben hinaus in den Zellentrakt und in den Versorgungskeller.

Westen (Versorgungskeller)

Die westlichen Keller stehen unter dem persönlichen Schutz des Cellarars, des einzigen Mönchs, der Zugang zu ihnen hat oder gewähren darf. In den Kammern lagern verderbliche Güter, Mehl, Getreide und andere Waren. Die nördliche der beiden Kammern enthält drei große Wein- und Bierfässer.

Hinter einem Schrank befindet sich ein geheimer Zugang zu den Katakomben des Klosters.

Südwesten (Schaltraum)

In dieser Kammer befindet sich ein leerer Raum mit dem in der Karte ersichtlichen Mosaik. Keinem der Mönche ist die genaue Funktion des Raumes bekannt. Ein Kraftlinienbegabter Magiekundiger kann jedoch das Geheimnis erahnen...

Der Nordostturm (Asservatenkammer)

Neben dem zweiten Schaltraum befindet sich direkt unter dem Nordostturm der Keller der Asservatenkammer. Hier lagern die Mönche die gefährlichsten Werke und Gegenstände, zu denen nur die Subprieoren und der Abt Zugang haben. Die Asservatenkammer ist durch einen Geheimgang zum zweiten Schaltraum verbunden.

Die Krypta

Zwischen Nordostkeller und Nordkeller befindet sich die Krypta des Klosters. In ihr lagern die Gebeine der Mönche, weswegen sie auch Gebeinhaus genannt wird.

In der Krypta ruht auch die Reliquie des Schädels Logars in einer Glasvitrine.

Der Zentralraum

Keiner der Mönche kennt die genaue Funktion des Zentralraumes. Die Bedeutung des Raumes mit der Praiosstatue in der Mitte und den goldenen Fresken und Malereien am Boden wird im Kapitel „Die Tage der Ratte“ genauer erläutert.

Das Geheimnis des Klosters

Die Pläne des Kloster entstammen zwar der Hand des Heiligen Logar und seines Jahre später lebenden Architekten Thobian. Doch liegen die Ursprünge der „antikarmatischen“ Architektur im Dunkeln. Selbst die Ophideer sind wahrscheinlich nicht die Schöpfer des Bauwerkes. Die Schalträume dienen der Fokussierung von Kraftlinien, um den karmatischen Käfig zu verstärken. Dies findet an dem Ort an dem das Kloster gebaut wurde jedoch keine Anwendung, da hier keine Kraftlinien verlaufen.

Dennoch kann das Bauwerk eine starke antimagische und antikarmatische Macht entwickeln, die die Passage astraler wie auch göttlich-dämonischer Kräfte unterbindet und Attacken von Innen oder Außen abwehrt.

Im passiven Zustand bestehen die oben genannten (geringen) Einschränkungen vor allem für Bewegungs- und Verständigungsmagie sowie die Passage astraler Wesen. Wird das Kloster sogar aktiviert, ist jede Passage von astraler oder karmatischer Macht über die Klostermauern undenkbar und es kann

auch keine Magie mehr innerhalb der Mauern gewirkt werden. Ferner wird die Struktur der Mauern so hart, dass sie mit konventionellen Mittel nicht mehr zu schädigen sind.

Stände das Kloster zudem an einer Kreuzung von Kraftlinien, könnten diese zur Verstärkung der antimagischen Mauern genutzt werden. Es resultiert gewissermaßen ein „Atombunker“ gegen profane, magische, dämonische, elementare und göttliche Kräfte.

Modifikationen

Magische wie auch liturgische Kräfte sind in ihren Proben über die Mauern wie folgt erschwert. Der Einsatz von astralen Kräften innerhalb der Mauern ist ungestört, solange Urheber und Ziel innerhalb der Mauern sind:

Passiver Zustand:

Antimagie	+0
Dämonisch	+7
Eigenschaften	+0
Einfluss	+3
Elementar	+7
Form	+4
Geisterwesen	+7
Heilung	+2
Hellsicht	+7
Herbeirufung	+7
Herrschaft	+5
Illusion	+7
Kraft	+7
Limbus	+7
Metamagie	+10
Objekt	+2
Schaden	+7
Telekinese	+7
Temporal	+10
Umwelt	+5
Verständigung	+7
Mirakel	+0*

*Mirakel sind innerhalb der Mauern um 2 Punkte erleichtert (einfach geweihter Boden). Mirakel innerhalb des Tempels sogar um 4. Während der namenlosen Tage sind alle Liturgien und Mirakel um 7 Punkte erschwert.

Astrale, Dämonische und elementare Wesen verlieren 2W6 LeP bei der Passage der Mauern. Der Aufenthalt innerhalb des Klosters fügt ihnen (außer auf geweihtem Boden) keinen Schaden zu.

Aktiver Zustand:

Antimagie	+5
Dämonisch	+15
Eigenschaften	+5
Einfluss	+10
Elementar	+15
Form	+8
Geisterwesen	+15
Heilung	+6
Hellsicht	+15
Herbeirufung	+15
Herrschaft	+10
Illusion	+15
Kraft	+15
Limbus	+15
Metamagie	+20

Objekt	+7
Schaden	+12
Telekinese	+12
Temporal	+20
Umwelt	+9
Verständigung	+12
Mirakel	+10*

*Mirakel sind innerhalb der Mauern um 2 Punkte erleichtert (einfach geweihter Boden). Mirakel innerhalb des Tempels sogar um 4. Während der namenlosen Tage sind alle Liturgien und Mirakel um 7 Punkte erschwert.

Aktivier Zustand mit Zuschaltung von Kraftlinien:

+doppelte Kraftlinienstärke

Regeneration

Die Regeneration astraler Kraft ist nur bei kompletter Aktivierung geschwächt. In diesem Fall aber völlig aufgehoben.

Dramatis personae

Martellus Jarelorn



Martellus wurde als Kind einfacher Tagelöhner in Ysilia geboren. Kurz bevor die Stadt 1021 BF fiel, floh der Junge mit seiner jüngeren Schwester Kidra mit vielen anderen Tobriern nach Gareth. Auf dem Weg in die Hauptstadt geriet das Geschwisterpaar an die Hesindepriesterin Helea von Teremon, welche beide aufnahm und sie zu Novizen des Tempels zu Gareth machte. In seiner Ausbildung lernte er auch den jungen Krieger Atorvan Avenhardt kennen, der in der Garether Kriegerakademie ausgebildet wurde. Durch einige Abenteuer in Gareth wurden die zwei so zu besten Freunden. Während einer Pilgerreise entdeckte der Consortis 1025BF die alten Halbaran Fragmente, die ihn trotz seiner Prüfungen zum Mentor fesselten. Als er 1027 BF den Standort des Ophidariums rekonstruieren konnte, brach er mit seinem Jugendfreund Atorvan auf, das Relikt zu finden und in den

hesindianischen Hort nach Gareth zurückzubringen.

Martellus ist ein pazifistischer junger Mann, der sich mit waffenlosen Kampftechniken und dem Kampfstab jedoch hervorragend zu wehren weiß. Er liebt Konversation, den Wissensaustausch mit anderen Völkern und ist überaus interessiert an myranischem Wissen, der protobosparanischen Kultur und den Dunklen Zeiten. Eine Schwäche des Mannes ist gewiss die (heimliche) Liebe zu der Traviapriesterin Ilgred Mjalkilsdotter in Thorwal, welche er auf einer Pilgerreise kennen lernte.

Nach der Ereignissen in „Der Schlangenberg“ trauerte Martellus lange um Atorvan, konzentrierte sich danach jedoch wie besessen auf die Entschlüsselung des Ophidariums, des Dolches Nebains und des Rings der Schlange. Er verbringt täglich, abseits der Gebete und Liturgien, viele Stunden in der Bibliothek des Tempels, hat aber für die Charaktere jederzeit ein offenes Ohr.

Zitate

„Bei Hesindes Gaben! Seht euch das an.“

„Ich muss hinter das Geheimnis kommen. Ich bin ganz nah an der Lösung. Ich spüre es.“

„Kämpfen ist nicht meine Sache. Aber glaubt nicht, dass ich feige wie ein Hund davonrenne.“

„Nimm das [Ork]. Der ist für Tobrien. Der für Ysilia und der für meine Eltern!“

„Die Schriftzeichen entstammen dem Protozelemja. Unglaublich, so weit im Norden!“

„Woher habt ihr diese Schriftzeichen? Könnt ihr mir sagen, wo ihr sie gesehen habt?“

„Göttin, schenke mir Erkenntnis!“

Geboren: 1009 BF
Größe: 1,76 Schritt
Haarfarbe: Dunkelblond
Augenfarbe: grün
Seelentier: Eule

Kurzcharakteristik:

Patriotischer Satori - Hesindeprister, kompetenter Historiker, schlechter Lügner, besessener Gelehrter

Vor- und Nachteile

Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gebildet 5, Gutes Gedächtnis, Verbindungen 3, Geweiht, Moralkodex Arroganz 5, Neugier 7, Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten und Liturgien

Kulturkunde (Mittelreich), Karmalqueste Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Gareth)

Die 12 Segnungen, Aura der Form, Blick an den klaren Himmel, Daradors prüfender Blick, Sicht auf Madas Welt, Sprechende Symbole, Unverstellter Blick, Argelions Mantel, Argelions bannende Hand.

Herausragende Fertigkeiten

Sinnenschärfe 4, Lehren 7, Menschenkenntnis 8, Überreden 8, Überzeugen 8, Geschichtswissen 12, Götter&Kulte 14, Kryptographie 8, Magiekunde 8, Rechnen 7, Sagen&Legenden 10, Aureliani 7, Bosparano 7, Rogolan 5, Tulamidya 7, Ur-Tulamydia 8, Imperiale Zeichen 8, Kusliker Zeichen 8, Tulamydia (Schrift) 7, Ur-Tulamydia (Schrift)5, Malen/Zeichnen 7, Liturgiekenntnis (Hesinde) 8

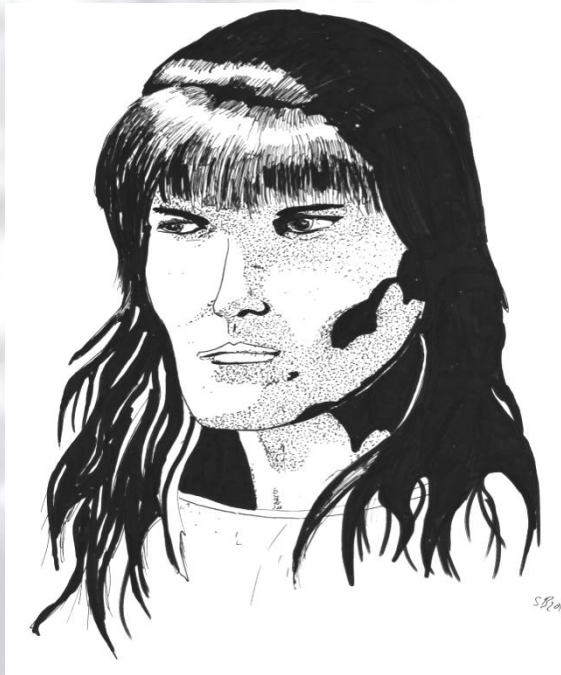
Kampfwerte

MU	11	FF	10	AP	1211
KL	15	GE	10	ST	1
IN	13	KO	9		
CH	13	KK	9	Ausw	6
INI:	9+W6	PA:	8	WS:	4
RS:	2	LeP:	24	MR:	6
		KeP:	21	GS:	7
		AuP:	25		
Kampfstab		DK:	SN	AT:	9
		TP:	1W6+1		

Besondere Ausrüstung

Schlangenreif des Mentors (1x geweiht), Kampfstab, 1 Heiltrank (D)

Dariga Bennain ni Sharazar zu Greifenklamm



Dariga Bennain ni Sharazar (eigentlich Charazzar) ist das erste Kind des südländischen Adligen Acedo Charazzar und einer Nichte des Fürsten Cuano ui Bennain von Havena, Gilia Bennain. Sie wuchs im Rittertum Greifenklamm nahe Greifenfurt zusammen mit ihren drei Brüdern Ulric, Damatian und Bernhelm auf und besuchte die Kriegerakademie Schwert und Schild zu Baliho. Als die Schwarzen Horden über Tobrien herfielen, brach sie ihre Ausbildung ab, um sich der Rondrakirche anzuschließen, doch ihr einjähriges Noviziat brachte sie aufgrund der Schlacht an der Trollpforte nicht zu Ende. Ihre Lehrer und Mentoren fand sie durch die Magier und Dämonen Borbarads verstümmelt und verbrannt auf den Schlachtfeldern wieder. Lange Jahre zog sie als freischaffende Kriegerin durch die schwarzen Lande, bis sie nach einem Unfall in die Hände von Freischärlern und einem Söldnermagier gelangte, der die junge Frau tagelang quälte und folterte. Bevor sie von den Abtrünnigen vergewaltigt wurde, wurde die Gruppe von zwei Bannstrahlrittern entdeckt und niedergemacht. Schwer verletzt, brachten

die zwei Krieger die junge Frau ins Lazarett Auraeths. Nachdem sie sich erholt hatte, trat sie aus Dankbarkeit gegenüber Praios und den Ordensrittern in den Orden ein. Sie verrichtet seitdem ihren Dienst auf der verfallenen und durch das Jahr des Feuers gezeichneten Festung von Auraeth unter dem Beschirmer der Ordnung Hagen von Föhrenstieg.

Obwohl der Bannstrahlorden durch die Ereignisse im Jahr des Feuers zu großen Teilen dezimiert wurde und nur wenige Ordensritter die Festung Auraeth schützen können, sandte der Beschirmer der Ordnung Dariga allein nach Grautann, um die Ereignisse um den Urbrander Turm genauer zu untersuchen (Von diesen hatte er durch einen Kurier der Praiosgeweihten Antissa Daralos erfahren).

Dariga ist eine aufrichtige Bannstrahlerin, gehört aber nicht zur blind-fanatichen Hardliner-Fraktion ihres Ordens. Ihr Leitbild ist das des Praios als Gott der Gerechtigkeit, nicht zwangsläufig des Rechts. Sie verurteilt nicht jeden Magiebegabten (selbst Hexen und Druiden nicht), aber achtet streng auf deren (gerechtfertigten) Einsatz von Magie. Dariga wird keine Hexe verdammen, die einen HEXENSPEICHEL zur Heilung eines Kameraden einsetzt, auch keinen Magier, der durch einen IMPERAVI einen blutgierigen Söldner von einer Gräueltat abhält, wird aber immer darauf hinweisen, dass der Einsatz von „noch so weißer“ Magie schnell zur „Dunklen Seite“ führen kann.

Zauberei und Ritualmagie sowie auch „weltliche“ Taten mit finsterem und egoistischem Zweck sowie jede Form der Dämonologie und der Störung der Toten (NEKROPATHIA) wird sie unerbittlich bekämpfen und ihre Urheber verfolgen und ihrer gerechten Strafe zuführen.

Zitate

„Bei Ucuris untrüglichen Blick!“

„Eure Magie birgt nicht nur Macht sondern auch große Verantwortung. Seid Ihr Euch dessen bewusst?“

„Mit jedem eurer unbedacht gesprochenen Zauber, zerreißt ihr diese Welt immer weiter.“

„Waffe runter! Ihr habt nicht das Recht über diesen dort zu richten!“

„Ihr solltet jetzt besser nicht weiterreden...“

„Vertrauen ist gut – Kontrolle ist besser.“

„Herr Praios, schenke meinen Feinden Einsicht. Ihr Ende ist gekommen.“

„Das ist nur ein Kratzer.“

Geboren: 1006 BF
Größe: 1,73 Schritt
Haarfarbe: Rotblond
Augenfarbe: grün
Seelentier: Falke

Kurzcharakteristik:

Glühende Verehrerin der Gerechtigkeit

Pragmatikerin

Gemäßigte Bannstrahlerin

Vor- und Nachteile:

Adlige Abstammung

Akademische Ausbildung (Krieger)

Breitgefächerte Bildung

Arkanophobie: 6

Arroganz: 5

Autoritätsgläubig: 6

Gerechtigkeitswahn: 2

Gesucht: 1

Moralkodex [Praios-Kirche]

Prinzipientreue: 10

Schlafstörungen: 1

Verpflichtungen

Vorurteile: 4

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit

Ausweichen I

Ausweichen II

Beidhändiger Kampf I

Defensiver Kampfstil

Kriegsreiterei

Kulturkunde (Mittelreich)

Linkhand

Reiterkampf

Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd, Lang)

Rüstungsgewöhnung II

Schildkampf I

Sturmangriff

Talentspezialisierung Hieb Waffen (Brabakbengel)

Turnierreiterei

Wuchtschlag

Kampfwerte

MU 15 **FF** 10 **AP** 3750

KL 12 **GE** 12 **ST** 3

IN 12 **KO** 13

CH 13 **KK** 13 **Ausw** 10

INI: 11+W6 **PA:** var **WS:** 6

RS: 2 **LeP:** 36 **MR:** 6

KeP: - **GS:** 8

AuP: 36

Brabakbengel **DK:** SN **AT:** 17

TP: 1W6+6 **PA:** 10

Besondere Ausrüstung

Geweihter Brabakbengel

Garether Platte

Andrasch Drachenzahn



Andrasch Vorgeschichte wird in den Bänden AB1-3 sowie dem SC1 genauer beschrieben. Da sich der Zwerg aktuell

unter dem Einfluss der Arieflechte befindet, ist es nicht sinnvoll Werte für ihn anzugeben. Eine Ausnahme ist die MR von 20 und eine Lebensenergie von 42.

Abt Ucurian



Abt Ucurian ist der zweiälteste der Mönche im Kloster. Schon als junger Mann trat er dem kleinen Orden bei und erlernte die Geheimnisse des Klosters. Seit mehr als 40 Jahren leitet der nun gut 72 Jahre alte Mönch mit seinen blinden Augen das Kloster. An seiner Seite ist meistens der Novize Fendir, der ihm als Stütze und Wegweiser dient.

Ucurian ist ein Mönch des Praios wie er im Buche steht. Er verabscheut Magie und Unrecht und führt alles auf die Zahlenmystik Logars zurück. Hinzu kommt, dass er sehr frauen- und fremdenfeindlich ist. Ucurian kennt die Schriften des Praios auswendig und zitiert häufig aus den Werken, die er schon sehr lange nicht mehr lesen kann.

In seinem Leben vor dem Mönchtum war Ucurian ein Händler, dem durch Diebe alles genommen wurde, was er besaß. Nachdem er sich selbst einige Zeit durch die Lande geschlagen hatte, begegnete er einem Bruder des Ordens und folgte ihm in das Kloster, wo er die Gesetze Logars studierte.

Ucurian gehört neben Ephidor zu den einzigen Mönchen, die um die wahre Funktion des Klosters wissen.

Wie die anderen Mönche ist Ucurian Laienbruder und kein Priester, besitzt daher auch keine karmalen Kräfte.

Zitate

„Lasst mich euch berühren, damit ich euch sehen kann!“

„Dummer Junge! Lenke und führe mich, damit ich mir auf meine alten Tage nicht noch etwas breche.“

„Ihr seid eine Frau, was wisst ihr schon vom göttlichen Herrn und seinen Gesetzen?“

„Praios Gesetz? Wisst ihr was Praios Gesetz ist? Die Mathematik!“

„Lasst mich in Ruhe, wenn ihr reden wollt, geht zu Torius!“

Geboren: 957 BF

Größe: 1,65 Schritt

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: weiß (Blind)

Seelentier: Grautier

Kurzcharakteristik:

Altersstarrsinniger Anführer

Frauen- und Fremdenfeind

Verbohrter Analytiker

Spieltechnische Werte

Ucurian ist ein alter Mann und im Kampf kein Gegner. Hervorzuheben sind jedoch seine ausgesprochene Klugheit (KL 16) sowie die Redegewandtheit (Überzeugen 14, Überreden 17) und das hohe Charisma (CH 15). An negativen Werten fallen Arroganz (7), Vorurteile: Frauen (6), Vorurteile: Nichtmenschen (6) und Altersstarrsinn auf.

Scriptor/Subprior Ephidor

Der Skriptor des Klosters ist ein weitgereister und freundlicher Mann, der vor 10 Jahren im Kloster aufgenommen wurde und aufgrund seiner Begabungen schnell das Amt bekleiden durfte. Ephidor ist ein ruhiger und gewissenhafter Mönch, den nichts leicht aus der Ruhe bringt. All seine Taten sind wohl überlegt und

geplant. Allerdings vermag er auch in schwierigen Situationen schnell Überblick zu fassen und richtige Entscheidungen zu treffen. Ephidor wird von vielen seiner Brüder als nächster Abt gehandelt.



Ephidor besitzt ein dunkles Geheimnis: Früher gehörte er als Magister Boralos der Bruderschaft der Wissenden an und studierte als Schwarzmagier die Beherrschungskunst und Dämonologie. Als ihm eine Beschwörung misslang und ein Zant das Dorf verwüstete, in dem er seine Beschwörung durchgeführt hatte, wandte er sich in aller Verzweiflung an die Götter. Als Hesinde, Boron und Mada ihm den Dienst versagten, flehte er Praios an, den Zant zu vernichten. Ein Greif erschien und bannte den Dämon. Und Magister Boralos von Lowangen wandte sich von seiner Zauberkunst ab und ging zur Buße in das Kloster des Heiligen Logar und begann hier ein neues Leben.

Niemand in dem Kloster (mit Ausnahme von Loggos) kennt das Geheimnis des ehemaligen Schwarzmagiers, der nur einmal von seiner schwarzen Kunst aus Notwehr Gebrauch machte und Bruder Orvan mittels SALANDER in „Loggos“ verwandelte.

Ephidan ist neben Ucurian der einzige, der die Funktion des Klosters als „karmatischer Käfig“ erkannte und vermutlich deswegen lange unentdeckt blieb.

Zitate

„Ihr redet wie ihr denkt. Zu schnell!“
 „Eure Anschuldigungen sind hinfällig. Es zählt das neue, nicht das alte Leben!“
 „Wenn ihr ein Buch lesen wollt, schreibt es ab. So bleibt es euch im Gedächtnis!“
 „Dieser Ort ist mehr als ein Kloster.“
 „Loggos? Loggos ist ein Schwein. Mehr nicht.“

Geboren: 976 BF
Größe: 1,85 Schritt
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: braun
Seelentier: Krähe

Kurzcharakteristik:

Ehemaliger kompetenter Schwarzmagier
 Kompetenter Mathematiker und Logiker
 Exzellenter Lehrer

Vor- und Nachteile

- Akademische Ausbildung (Magier)
- Ausdauernder Zauberer
- Verhüllte Aura
- Vollzauberer
- Feind: 6
- Neugier: 7
- Prinzipientreue: 3
- Schulden: 1000
- Stigma: 4
- Verpflichtungen
- Vorurteile: 6

Sonderfertigkeiten

Astrale Meditation
 Eiserner Wille I
 Große Meditation
 Kulturkunde (Mittelreich)
 Merkmalskenntnis: Beschwörung
 Merkmalskenntnis: Einfluss
 Merkmalskenntnis: Herrschaft
 Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)
 Repräsentation: Magier
 Ritualkenntnis: Gildenmagie
 Stabzauber: Bindung
 Zauberkontrolle

Kampfwerte

MU 15	FF 10	AP 8500
KL 15	GE 11	ST 8
IN 15	KO 10	
CH 16	KK 10	Ausw 7
INI: 11+W6	PA: var	WS: 5
RS: 0	LeP: 29	MR: 9
	AeP: 45	GS: 8
	AuP: 33	
Schwerdolch	DK: H	AT: 10
	TP: 1W6+2	PA: 8

Besondere Ausrüstung
keine

Zauberfertigkeiten

Salander Mutander	15
Horriphobus	16
Respondami	9
Fulminictus	10
Gardianum	10
Band und Fessel	11
Bannbaladin	11
Blitz dich find	5
Armatruz	9

Der entrückte Marius



Bruder Marius kam als weidener Soldat in das Kloster. Der Einsatz in den schwarzen Landen hatten aus dem jungen Mann ein seelisches Wrack gemacht. Die Brüder nahmen sich seiner an, doch verschlechterte sich der seelische Zustand des Kriegers von Woche zu Woche.

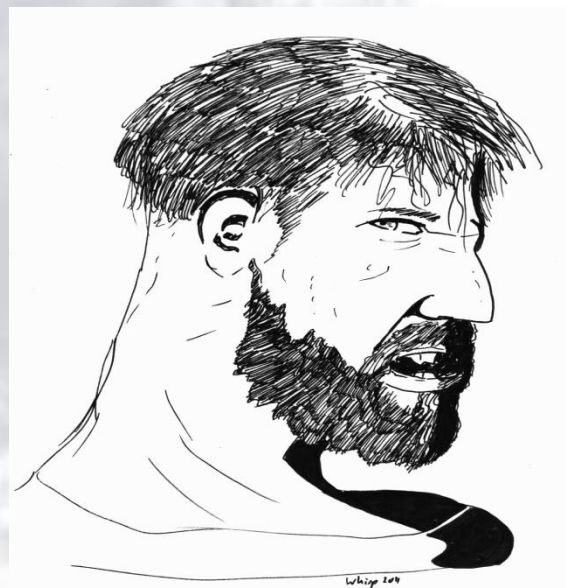
Alpträume und Erinnerungen an den Krieg häuften sich, nach einiger Zeit begann Marius damit, nackt durch den Burghof zu rennen, sich mit einem Messer fremdartige Symbole in die Haut zu schneiden und jedermann anzugreifen.

Dies brachte die Mönche dazu, ihn in der Krypta einzusperren und bis heute zu behandeln.

Marius mag lichte Momente haben, doch meistens ist er von Panikattacken und Alpträumen geplagt und fügt sich wo er nur kann Verletzungen zu. Aus diesem Grund baten die Mönche vor einige Wochen die Praioskirche um Hilfe, was die Ankunft Antissa Daralos zur Folge hatte, die jedoch bisher nicht helfen konnte (allerdings auch eine Besessenheit ausschließen konnte).

Hintergrund für die Krankheit von Marius ist die Beeinflussung ist das Kloster selbst, welches auf diesen jungen Mann eine deutlich stärkere, sehr negative Auswirkung hat und ihm die Zeichen und Symbole Logars immer wieder vor Augen führt.

Subprior Niralin



Subprior Niralin ist ein ehemaliger Weibel der albernischen Truppen, der während der Dämonenschlacht 1021 BF desertierte und sein Heil in der Flucht suchte und über

viele Umwege vor sechs Jahren in das Kloster kam. Seine Ausbildung und sein Ehrgeiz katapultierte ihn schnell an die Spitze der Mönche, machte ihn aber auch zu einem Rivalen Ephidors.

Niralin ist pflichtergeben, loyal, aber auch Geltungsbedürftig, ehrgeizig und extrem strebsam. Seine praiotischen Ansichten sind von glühendem Fanatismus geprägt, seine Handlungen sind häufig Kompetenzüberschreitungen.

Niralins weltliche Werte entsprechen denen eines erfahrenen menschlichen Kämpfers

„Bruder“ Loggos



Bruder Loggos ist das Maskottchen der Mönche und Bruder Torius Schützling. Das Ferkel ist schon seit Jahren ein Ferkel, was jedoch von niemandem angezweifelt wird (die Wege des Praios sind unergründlich). In Wirklichkeit steckt Bruder Orvan (71 Jahre), einer der ehemaligen Astronomen des Klosters in der Gestalt des Schweines.

Das Schwein besitzt zwar eine gewisse Intelligenz, doch die Verwandlung unnachtete den Verstand des Mönchs, so dass das Schwein sich nur vage an seine Vergangenheit erinnert. Allerdings besitzt Loggos als einer der Letzten das Wissen um den Standort der Glocke des Nordturmes.

Wird Loggos zurückverwandelt, wird Orvan sofort Ephidor des Verrates, der Schwarzmagie und Ketzerei bezichtigen.

Hauptmann Anghar Mellik



Hauptmann Anghar Mellik ist ein resoluter ergrauter Veteran, der an der Seite seines Herrn Baron Pelagion von Hornhagen zu Grautann so manche Schlacht geschlagen hat. Dabei war er unter anderem in der Schlacht der 1000 Oger (1003 BF) und der Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen (1012 BF), dem Kampf um Greifenfurt (1013 BF) und den Vallusischen Weiden (1021 BF) beteiligt. Danach widmete er sich der Ausbildung von Pelagions Söhnen Bladus und Ulric. Zu dem geächteten Baronssohn Bladus bestehen immer noch Verbindungen, auch wenn er als Hauptmann der Wache eigentlich gegen den Abtrünnigen vorgehen muss.

Der Alte Krieger ist ein Veteran wie er im Buche steht. Alt, weise und wohlwollend gegenüber denen, die etwas von ihm lernen wollen. Manchmal bedauert er die gute alte Zeit und trauert seiner verstorbenen Ehefrau Trivadra hinterher, die 1011 BF an den Zorganpocken verstarb.

Zitate

„Nimm das Schwert höher, Junge!“

„Na kommt schon. Ich bin zwar alt, aber nicht ungefährlich!“

„Die Göttin schütze uns...“

„Bevor ich dir zeige, wie du ein Schwert benutzt, zeige ich dir erst, wie man den eigenen Kopf benutzt!“

„Pah! Ruhe jetzt. Lasst uns trinken auf die gefallen Kameraden der Vergangenheit und die Streiter für die Zukunft“

„Das könnt ihr mit einem alten Mann nicht machen!“

„Wir sehen uns an der Tafel der Göttin...“

Geboren: 966 BF
Größe: 1,84 Schritt
Haarfarbe: grau-schwarz
Augenfarbe: stahlgrau
Seelentier: Hund

Kurzcharakteristik:

Schwertmeister
Exzellenter Lehrer
Altgedienter Veteran

Aldric von Grautann



Aldric von Grautann ist das jüngste Kind Pelagions von Grautann. Der nun 15 Sommer zählende Knabe wird seit zwei Jahren von Wulfhelm von Weiden und Anghar Mellik in der Schwertkunst und der Tradition der Akademie zu Baliho ausgebildet. Der schüchterne junge Mann hat jedoch seinen Platz als Krieger noch nicht gefunden und scheint dafür auch nicht geschaffen zu sein.

Aldric ist still zurückhaltend und sensibel. Seine Ausbildung zum Krieger ist für ihn

eine „Rolle“ und eine Pflicht, denn seinem Vater würde er nicht widersprechen. Seine wahre Begabungen liegen in der Athletik und in Büchern über Geographie und Geschichte.

Aldric ist ein illegitimes Kind Pelagions mit einer Dienerin, davon wissen jedoch nur Baronin Rondriane, Iloren von Grautann und Bladus, da Pelagion Aldrics Erbschaftsansprüche schützen will und durch einen gesegneten Eid dieses Geheimnis bisher gut verbergen konnte. Aldric weiß von seiner Bastardherkunft nichts.

Zitate

„Das war ein toller Kampf. Ihr habt gefochten wie Ayla vom Schattengrund und Raidri Conchobair zusammen!“

„Seid ihr wirklich eine Elfe?“

„Es ist meine Pflicht ein Krieger zu werden!“

„Die Hochelfen? Erzählt mir davon!“

Geboren: 1013 BF
Größe: 1,68 Schritt
Haarfarbe: dunkelblond
Augenfarbe: grün
Seelentier: Katze

Kurzcharakteristik:

Unbegabter angehender Krieger
Guter Bogenschütze
Neugieriger Entdecker

Vor- und Nachteile

- Adlige Abstammung
- Akademische Ausbildung (Krieger)
- Tierfreund
- Aberglaube: 5
- Autoritätsgläubig: 6
- Neugier: 5
- Prinzipientreue: 10
- Verpflichtungen
- Vorurteile: 6

Sonderfertigkeiten

Ausweichen I

Berittener Schütze

Gebirgskundig
 Kulturkunde (Mittelreich)
 Linkshand
 Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd,
 Lang)
 Rüstungsgewöhnung II
 Scharfschütze (Armbrust)
 Schildkampf I
 Waldkundig
 Wuchtschlag

Kampfwerte

MU	13	FF	10	AP	750
KL	10	GE	12	ST	1
IN	11	KO	13		
CH	10	KK	12	Ausw	8
INI:	11+W6	PA:	var	WS:	5
RS:	3	LeP:	31	MR:	3
		AeP:	0	GS:	8
		AuP:	32		
Langschwert		DK:	N	AT:	11
		TP:	1W6+4	PA:	11

Besondere Ausrüstung

keine

Ishara Ghola von Brabak



Ishara Ghola entstammt einer angesehenen Brabaker Familie. Schon früh wurde ihr Talent für die Geisterwelt und vor allem der Kommunikation mit Lebewesen, Geistern Dämonen und anderen Wesen der Nichtwelt und des Limbus entdeckt. Sie besuchte die Dunkle Halle der Geister und zog nach Abschluss ihrer Ausbildung durch Aventurien. Sie diente einige Jahre als Hofmagierin in Al'Anfa und als Expertin für Dämonologie in Khunchom, wandte sich dann aber vom Süden Aventuriens ab, als sie auf den den Zirkel der Neu traf und sich ihm anschloss. Als die Gruppe von Magiern in Grautann von der Inquisition ins Visier genommen wurde, flüchtete sie mit Nebain und einigen anderen in die Tiefen Bagnadors. Hier verwandelte Nebain sie in eine Steinstatue, um sie vor den Häschern des Inquisitors zu schützen. Und so überdauerte sie viele hundert Jahre in den Tiefen. Während der geschehnisse um „Gassenschatten“, erweckte NEbain seine alte Verbündete und beauftragte sie damit, die marianischen Protokolle zu suchen und zu vernichten. Dies gelang ihr. Allerdings wurde sie von der halbelfischen Praiosgeweihten Antissa Daralos ertappt. Im Kampf schleuderte Ishara die Geweihte in den Limbus, hatte danach aber zu wenig Kraft, um gegen die Mönche zu bestehen.

Ishara ist eine glühende Schwarzmagierin mit einem fundierten dämonologischen Fachwissen. Um ihre Ziele zu erreichen, sind ihr alle Mittel recht, allerdings würde sie nie einen Dämonenpakt schließen. Loyalität kennt sie nur gegenüber ihrem Zirkel und damit aktuell nur Nebain, für den sie große Liebe empfindet.

Zitate

„Du kennst die Geheimnisse der Magie?
 Nicht annähernd mein Freund!“

„An meiner Seite könntest du es weit bringen. Hilf mir und ich helfe dir, deine Träume wahrzumachen.“

„Diese kleine spitzohrige Geweihte? Sie schmort im kalten Feuer der Niederhöllen.“

„Schwarze Magie ist der Schlüssel zur Macht. Die Praioskirche predigt etwas von Wahrheit und Rechtschaffenheit. Aber enthält Wissen und wertvolle Informationen über die anderen Welten geheim. Ein sehr glaubwürdige Gott der Wahrheit und Gerechtigkeit...“

Geboren: 441 BF
Größe: 1,71 Schritt
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: braun
Seelentier: Katze

Kurzcharakteristik:
 Exzellente Intrigantin und Dämonologin
 Skrupellose Magierin
 Redegewandte Verführerin

Vor- und Nachteile

- Affinität zu Geistern
- Akademische Ausbildung (Magier)
- Besonderer Besitz 3+2 wahre Namen (Qualität 5)
- Gutaussehend
- Soziale Anpassungsfähigkeit
- Vollzauberer
- Wesen der Nacht: 1
- Arroganz: 7
- Autoritätsgläubig: 6
- Eitelkeit: 6
- Goldgier: 5
- Jähzorn: 6
- Neugier: 8
- Randgruppe
- Schulden: 1500

Sonderfertigkeiten

Astrale Meditation
 Bannschwert
 Exorzist
 Große Meditation
 Invocatio Integra
 Kulturkunde (Südaventurien)
 Merkmalskenntnis: Beschwörung
 Regeneration I
 Regeneration II

Repräsentation: Magier
 Ritualkenntnis: Gildenmagie
 Stabzauber: Bindung
 Talentspezialisierung Magiekunde (Dämonologie)
 Verbotene Pforten
 Zauberzeichen
 Zauberzeichen: Bann- und Schutzkreis gegen niedere Dämonen
 Zauberzeichen: Satinavs Siegel

Kampfwerte

MU	16	FF	12	AP	10340
KL	16	GE	11	ST	10
IN	17	KO	11		
CH	15	KK	10	Ausw	8
INI:	12+W6	PA:	var	WS:	6
RS:	0	LeP:	25	MR:	3
		AeP:	48	GS:	8
		AuP:	29		
Dolch		DK:	H	AT:	16
		TP:	1W6+1	PA:	12

Besondere Ausrüstung

keine

Zauberfertigkeiten

Attributo	9
Auge des Limbus	8
Bannbaladin	8
Corpofesso	14
Geisterruf	11
Höllennein	14
Horriphobus	13
Ignifaxius	8
Imperavi	11
Invocatio minor	17
Invocatio maior	15
Körperlose Reise	10
Magischer Raub	9
Nekrophia	14
Odem Arcanum	11
Pandämonium	11
Paralysis	14
Pentagramma	9
Skelettarius	6
Totes handle	6
Unitatio	7

Wahre Namen

Gotongi, Hestoth, Nirraven, Duglum, Zant

Skaragh Halbork



Skaragh Halbork ist der Anführer der Späher und Reiter der Orkarmee. Seine menschliche Herkunft liegt im Dunkel. Der Halbork hat jedoch innerhalb der Horde immer wieder Probleme, sich gegen reinblütige Orks zu beweisen.

Sein großer Jähzorn, seine Gier nach Macht und Ruhm sind daher unübertroffen.

Zitate

„Deine Gebeine werden mein Haus zieren und ich werde dein Blut aus deinem Schädel saufen!“

„Lasst keinen am Leben!“

„Tötet den Zauberer!“

Geboren: 1010 BF

Größe: 1,68 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Seelentier: Hyäne

Kurzcharakteristik:

Ehrgeiziger Krieger

Jähzorniger Halbork

Skaraghs Werte entsprechen denen eines Orkveteranen (Ausweichen +2, AT +2) mit allen Varianten der SF Wuchtschlag.

Dukath

Dukath Marraz ist der Anführer der Fußtruppen der Orks. Ein grober Schlächter mit wenig Hirn aber um so mehr Muskeln. Die Orks sagen, dass Ogerblut in seinen Adern fließt.



Zitate

„Vorwärts. Tötet alle!“

„Menschenfleisch....“

„Ich verstehe nicht, Häuptling, aber das muss ich auch nicht.“

Geboren: 1002 BF

Größe: 2,31 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Seelentier: Rhinoceros

Kurzcharakteristik:

Brutaler Anführer

Blutdürstiger Berserker

Dukaths Werte entsprechen denen eines Orkelitekriegers. Als persönliche Waffe nutzt er ein Gruufhai.

Tharaz Nerûn

Wo Dukath die Muskeln hat, hat Tharaz Nerûn das Gehirn. Allerdings ist der Orkhäuptling alles andere als ungefährlich. Auch er ist ein exzellenter Krieger, der sich in vielen Orkschlachten bewiesen hat

und seit einigen Jahren zusammen mit dem Tairachpriester Blakesh die Orks des nordöstlichen Finsterkamms anführt. Tharaz sieht die Zerstörung des Klosters als seine Heilige Pflicht und wird auch nach der Niederlage nicht aufhören, dieses Ziel zu verfolgen – wenn er überlebt.



Zitate

„Geht. Tötet die Menschen, vernichtet das Kloster.“

„Brazoragh will es!“

„Tötet zuerst die Zauberer und Priester. Und unterschätzt die Weiber der Menschen nicht!“

Geboren: 998 BF
Größe: 1,81 Schritt
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: gelb
Seelentier: Wolf

Kurzcharakteristik:
 Exzellenter Orkstrategie
 Geborener Anführer

Tharaz Werte entsprechen denen eines Orkelitekriegers. Als persönliche Waffe nutzt er einen Arbach.

Blakesh Knochenstaub

Der erfahrene Orkschamane taucht in diesem Abenteuer nur im Hintergrund auf und Beschwört die Toten des Gebeinfeldes und den Dämonen Arjunoor. Sein Ziel ist die Vernichtung des Klosters im Namen Tairachs. Blakesh wird in einem der Folgeabenteuer noch eine Rolle spielen.

Gegner und Verbündete

Gharrachai Orks

Die Orks der Finstermark sind Überbleibsel des Orkheeres der Silkwiesen. Sie bevölkern Finsterkamm und die Heldentrutz. So gut wie alle Orks aus der Graumark gehören diesem Stamm an, der sich in drei große Sippen untergliedert: Die Rolochai im Herzwald (siehe Der Schlangenberg und Mondsilberadern), die Norgai im Gebirge und die Urdakai in den Marschen.

Werte der unerfahren Orks

INI: 10+1W6 **PA:** 9 **WS:** 7

RS: 2	LeP: 30	MR: 0
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 35	GW: -
Säbel/Speer	DK: N	AT: 13
	TP: 1W+3	
Kurzbogen	DK: -	FK: 10
	TP: 1W+3	

Kampffertigkeiten:

keine

Besonderheiten:

Dämmerungssicht, Kälteresistenz,
 Natürlicher RS, Richtungssinn, Zäher

Hund, Aberglaube 10, Jähzorn 8,
Raubtiergeruch

Beute:

1W6 Silbertaler Sold

Werte der erfahrenen Orks

INI: 12+1W6	PA: 11	WS: 8
RS: 4	LeP: 39	MR: 1
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 44	GW: -
Säbel/Speer	DK: N	AT: 15
	TP: 1W+4	
Gruufhai	DK: N	AT: 15
	TP: 1W+6	
Byakka	DK: N	AT: 15
	TP: 1W+6	
Orkbogen	DK: -	FK: 14
	TP: 1W+4	

Kampffertigkeiten:

Niederwerfen, Überrennen, Wuchtschlag

Besonderheiten:

Dämmerungssicht, Kälteresistenz,
Natürlicher RS, Richtungssinn, Zäher
Hund, Aberglaube 7, Jähzorn 6,
Raubtiergeruch

Beute:

3W6 Silbertaler Sold



Werte der Ork Veteranen

INI: 18+1W6	PA: 16	WS: 8
RS: 6	LeP: 45	MR: 4
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 41	GW: -
Säbel/Speer	DK: N	AT: 19
	TP: 1W+5	
Gruufhai	DK: N	AT: 19
	TP: 1W+8	
Byakka	DK: N	AT: 19
	TP: 1W+7	

Orkbogen **DK:** - **FK:** 20
TP: 1W+5

Kampffertigkeiten:

Niederwerfen, Überrennen, Wuchtschlag,
Aufmerksamkeit, gehalten,
Kampfreflexe, Meisterparade,
Rüstungsgewöhnung I

Besonderheiten:

Dämmerungssicht, Kälteresistenz,
Natürlicher RS, Richtungssinn, Zäher
Hund, Aberglaube 7, Jähzorn 6,
Raubtiergeruch

Beute:

3W6 Dukaten Beute

Werte der Ork Elitekrieger

INI: 21+1W6	PA: 17	WS: 10
RS: 6	LeP: 51	MR: 6
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 50	GW: -
Säbel/Speer	DK: N	AT: 21
	TP: 1W+5	
Gruufhai	DK: N	AT: 21
	TP: 1W+8	
Byakka	DK: N	AT: 21
	TP: 1W+8	
Orkbogen	DK: -	FK: 24
	TP: 1W+7	

Kampffertigkeiten:

Niederwerfen, Überrennen, Wuchtschlag,
Aufmerksamkeit, gehalten,
Kampfreflexe, Meisterparade,
Rüstungsgewöhnung II, Windmühle

Besonderheiten:

Dämmerungssicht, Kälteresistenz,
Natürlicher RS, Richtungssinn, Zäher
Hund, Aberglaube 5, Jähzorn 2,
Raubtiergeruch

Beute:

10x3W6 Dukaten Beute

Oger

Die drei Oger der angreifenden Orkhorde sind junge Kriegsoger (ZBA S. 144). Sie stehen unter direkter Kontrolle von Blakesh und Tharaz Nerûn und werden vor

allem in der frühen Phase der Belagerung eingesetzt.

Werte der Kriegsoeger

INI: 10+W6	PA: 14	WS: 15
RS: 5	LeP: 45	MR: 6
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 40	GW: -
Streitkolben	DK: NS	AT: 20
	TP: 3W6+6	
Faust	DK: N	AT: 15
	TP: 2W6+5 (A)	

Kampffertigkeiten:

Aufmerksamkeit, Niederschlagen,
Hammerschlag, Kampfrelexe

Besonderheiten:

Großer Gegner, übler Geruch

Beute:

keine

Kriegshunde

Orkische Kriegshunde werden gern als Unterstützungskräfte eingesetzt und in großen Horden oder Meuten auf eine Armee als „Plänkler“ losgelassen.

Nach ihrem Tod wird Blaskesh sie zusätzlich als Hundekadaver in die Schlacht schicken.

Werte der Kriegshunde

INI: 10+W6	PA: 6	WS: 9
RS: 1	LeP: 45	MR: 2
	AeP: -	GS: 11
	AuP: 60	GW: -
Biss	DK: H	AT: 13
	TP: 1W6+3	

Kampffertigkeiten:

Gezielter Angriff, Verbeißen,
Niederwerfen (2), Raserei (3)

Besonderheiten:

Halbwild, Jähzorn 10

Beute:

keine

Werte der Hundekadaver

INI: 12+W6	PA: 3	WS: 4
RS: 1	LeP: 20	MR: 12
	AeP: -	GS: 9
	AuP: 90	GW: -

Biss	DK: H	AT: 13
	TP: 1W6+4	

Kampffertigkeiten:

Gezielter Angriff, Verbeißen,
Niederwerfen (2), Raserei (3)

Besonderheiten:

-

Harpyien

Werte der Harpyien

INI: 9+1W6	PA: 7	WS: 7
RS: 1	LeP: 35	MR: 12/5
	AeP: -	GS: 15/2
	AuP: 50	GW: 9
Klauen	DK: N	AT: 14
	TP: 1W+5	

Kampffertigkeiten:

Fliegender Gegner, Flugangriff, Sturzflug,
gezielter Angriff, Gelände (Gebirge)

Besonderheiten:

Bei einer glücklichen Attacke ergreift eine Harpyie ihr Ziel und lässt es aus 1W6 Metern Höhe zu Boden stürzen

Eine der Harpyien ist deutlich erfahrener als ihre Mitstreiterinnen (LeP +10, RS +1, AT +2, PA +3)

Beute:

keine

Untote



Blakesh erhebt mittels Blutmagie eine große Menge Untoter (Zombies und Skelette), um sie im Kampf zu benutzen.

Werte der Zombies

INI: 6+2W6	PA: 0	WS: -
RS: 0	LeP: 25	MR: 8
	AeP: -	GS: 4
	AuP: 500	GW: 6
Hände	DK: H	AT: 7
	TP: 1W6+2	

Kampffertigkeiten:

Keine

Besonderheiten:

keine

Beute:

1W6 Heller, Krimskrams

Werte der Skelette

INI: 10+W6	PA: 3	WS: 5
RS: 0	LeP: 15	MR: 5
	AeP: -	GS: 5
	AuP: -	GW: 4
Hände	DK: H	AT: 8
	TP: 1W6+2	

Kampffertigkeiten:

keine

Besonderheiten:

Die Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden. Säbel, Schwerter und Stäbe richten den halben Schaden an, Fechtwaffen und Dolche sowie Bolzen und Pfeile sind nutzlos.

Beute

keine

Arjunoor

Der Dämon Arjunoor, der achtgehörnte Sturmwidder ist eine seltene Entität von großer Machtfülle. Seine Erscheinung in Regeln zu pressen ist schwierig. Der Dämon wird genauer im Tractatus contra Daemones beschrieben (S. 99 und 130)

Menschen

Menschen tauchen im Abenteuer in vielen Positionen auf: Soldaten, Zivilisten, Mönche, Händler usw. Sofern bei menschlichen NPCs keine Charakteristika angegeben sind, nutzen Sie die folgenden Spielwerte:

Werte der unerfahrenen Menschen (Bauern, Mönche, Händler)

INI: 9+1W6	PA: 10	WS: 5
RS: 0-3	LeP: 25	MR: 2
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 25	GW: -
Knüppel	DK: N	AT: 11
	TP: 1W+1	
Kurzbogen	DK: -	FK: 10
	TP: 1W+3	

Kampffertigkeiten:

-

Besonderheiten:

-

Beute:

1W6 Silbertaler

Werte der erfahrenen Menschen

	(Soldaten, Jäger, Waldläufer, Gardisten)		
INI: 11+1W6	PA: 12	WS: 6	
RS: 2-4	LeP: 34	MR: 4	
	AeP: -	GS: 8	
	AuP: 35	GW: -	
Säbel	DK: N	AT: 14	
	TP: 1W+3		
Kurzbogen	DK: -	FK: 12	
	TP: 1W+3		

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag

Besonderheiten:

-

Beute:

3W6 Silbertaler

Werte der Menschen Veteranen (Krieger, Ordensritter, ...)

INI: 17+1W6	PA: 16	WS: 6
RS: 2-4	LeP: 42	MR: 4
	AeP: -	GS: 8

	AuP: 38	GW: -
<i>Zweihänder</i>	DK: N	AT: 16
	TP: 2W6+4	
<i>Speer</i>	DK: -	FK: 20
	TP: 1W6+4	
<i>Langbogen</i>	DK: -	FK: 20
	TP: 1W+6	
<i>Kriegsbeil</i>	DK: N	AT: 16
	TP: 1W+6	

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag, Aufmerksamkeit,
Niederwerfen, Hammerschlag

Besonderheiten:

-

Beute:

3W6 Dukaten

Werte der Menschen Elitekämpfer

INI: 21+1W6 **PA:** 18 **WS:** 8
RS: 3-7 **LeP:** 54 **MR:** 6

	AeP: -	GS: 8
<i>Zweihänder</i>	AuP: 44	GW: -
	DK: N	AT: 16
	TP: 2W6+4	
<i>Speer</i>	DK: -	FK: 24
	TP: 1W6+4	
<i>Langbogen</i>	DK: -	FK: 26
	TP: 1W+6	
<i>Kriegsbeil</i>	DK: N	AT: 16
	TP: 1W+6	

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag, Aufmerksamkeit,
Niederwerfen, Hammerschlag,
Windmühle, Rüstungsgewöhnung
III, ...

Besonderheiten:

-

Beute:

10x3W6 Dukaten

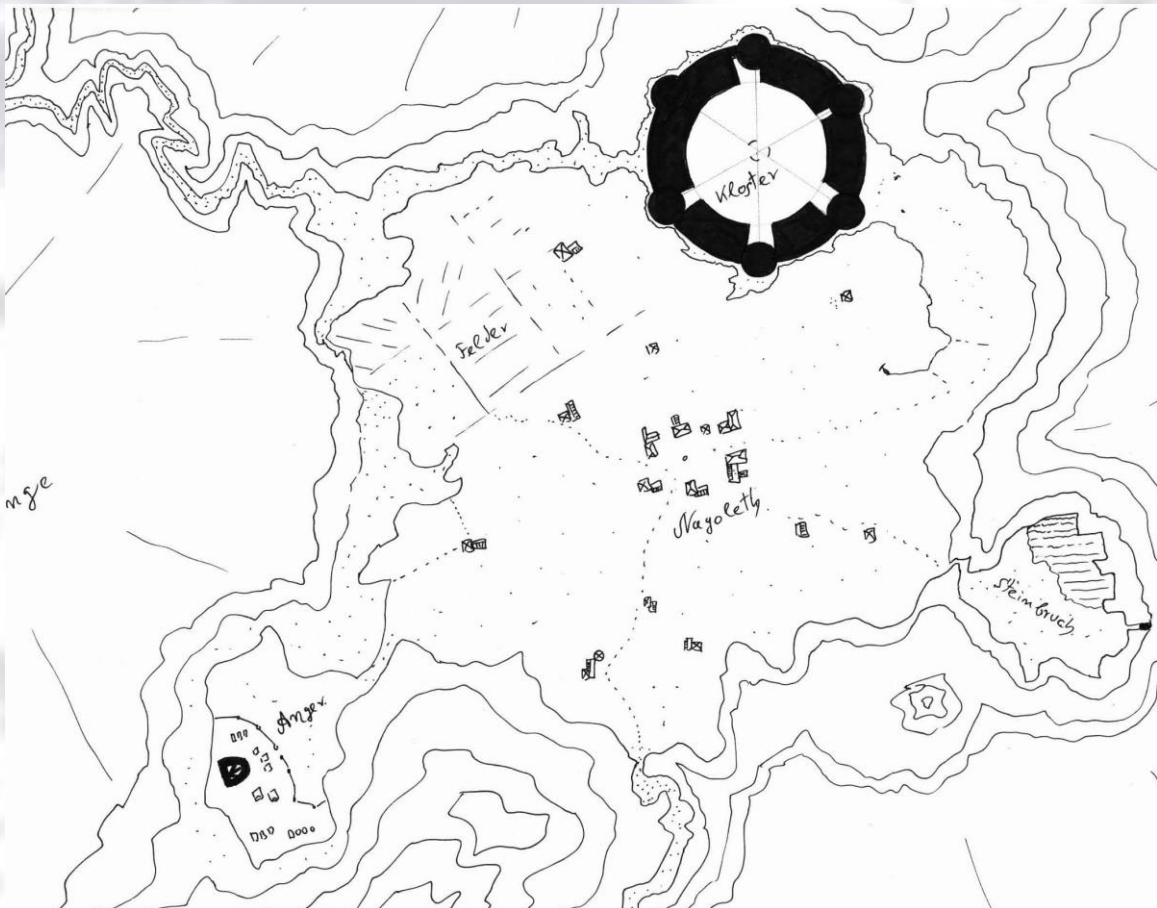
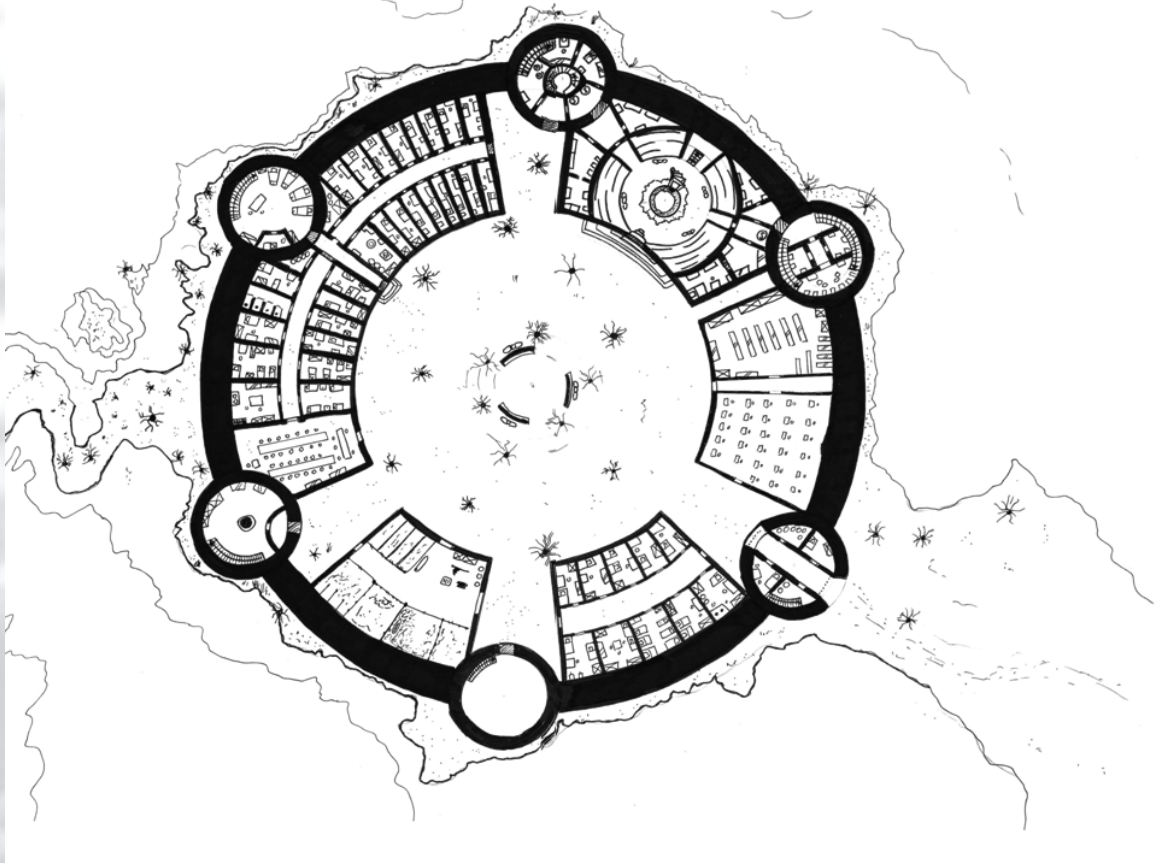
Zeitleiste

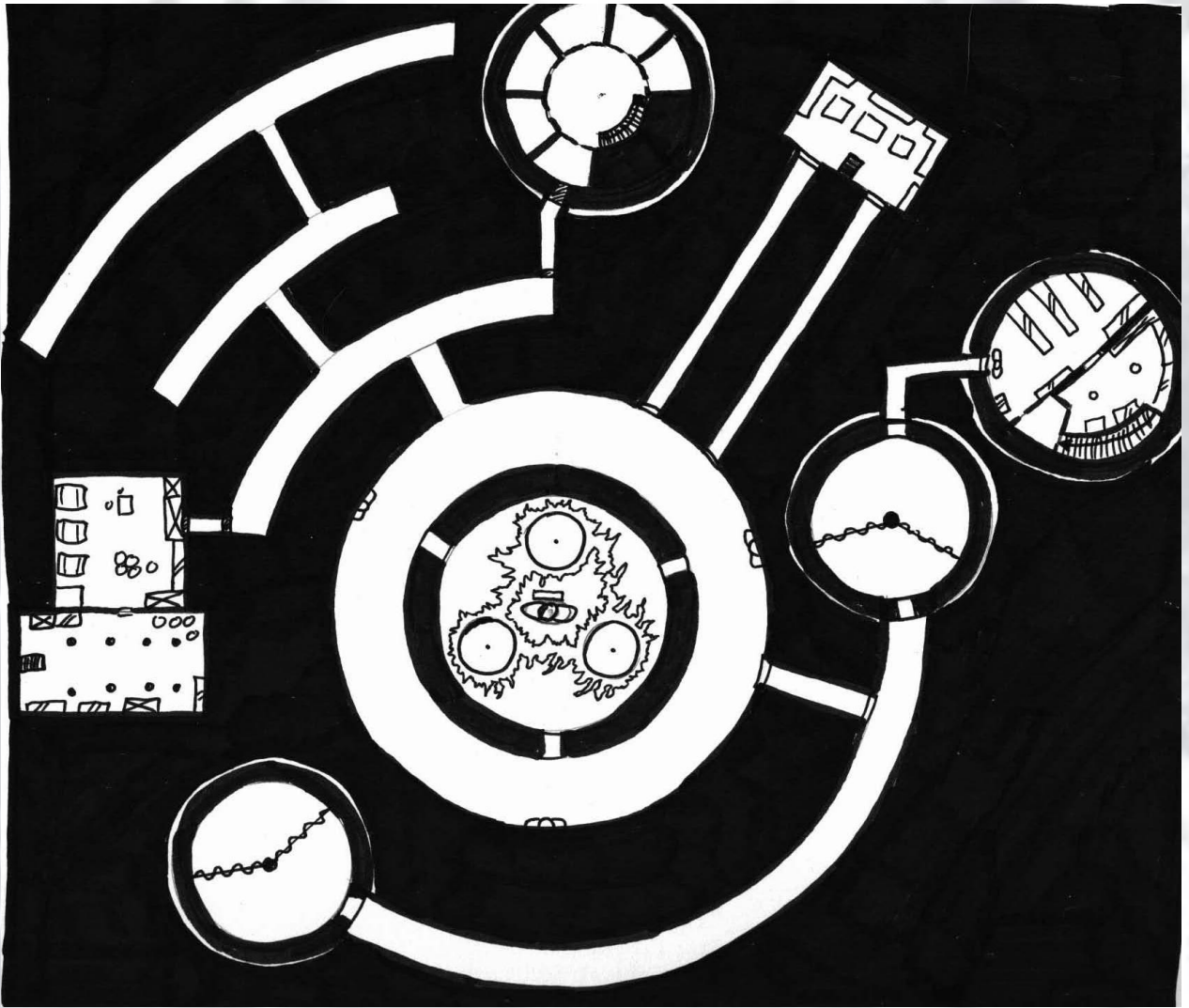
?	Die Ophideer herrschen unter den Echsenherren über die Graumark von der Stadt Shambalah aus	4 v. BF	Errichtung der Klosterfestung
4600 v.BF	Beginn des Baus der Elfenstädte nach Pyr Dakors	345 BF	Gründung Grautanns auf den Ruinen Shambalahs durch die Priesterkaiser
4100 v.BF	Offenbarung Krieg der Hochelfen gegen die Ophideer.	401 BF	Der Zirkel der 9 wird Gegründet
4000 v.BF	Errichtung Minasthirs	404 BF	Der Zirkel bezieht die Turmfestung nahe Estlet
2955 v. BF	Krieg gegen die Ophideer	407 BF	Udwin v. Grautann wird Lichthüter der Graumark
	Bund der Elfen und Zwerge gegen die Ophideer	410 BF	Zerschlagen des Zirkels um Nebain
	Die Elfen setzen die Ariaflechte gegen die Kristallomanten ein	410 BF	Nebain wird im Urbrander Turm gefoltert und eingemauert
2954 v.BF	Zerstörung Shambalahs und der Aria-Flechte	411 BF	Udwin v. Grautann lässt seine Handlanger verfolgen und töten. Argelia zieht sich zum Schlangenberg zurück
	Das Blut der Altvorderen		
2950 v.BF	Gründung Bagnadors		Argelia terrorisiert die Graumark
2410 v.BF	Zerstörung Minasthirs, Mirantha wird Zufluchtsort	414 BF	Tod Udwins durch die gefallene Argelia
127 v. BF	Gründung des Klosters des Heiligen Logars	415 BF	

434 BF	Eine Inquisitionsstrafkommando bannt Argelia in den Schlangenberg, kommt dabei aber um. Halbaran verfasst die Halbaranfragmente		Nolan Urbrander erbt die Schenke zum Singenden Schwert.
465 BF	Rohal der Weise beendet die Zeit der Priesterkaiser	1028 BF Frühjahr	Der Grautannzyklus Die Schenke zum Singenden Schwert. Nebain wird befreit und wandelt als Nachtalp durch die Mark.
780 BF	Ein Basilisk terrorisiert die Mark	Frühsommer	Der Schlangenberg Mondsilberadern Tod Argelias Arionil wird geschmiedet
781 BF	Turia von Grautann erschlägt den Basilisken des Schlangenberges und wird Erste Baronin der Mark	Sommer	Gassenschatten Phexens Werk und Zholvars Beitrag Nebain wird Berater Pelagions Nebain erweckt Ishara Ghola
880 BF	Drei Orkstämme fassen Fuß im Herzwald. Seitdem Krieg der Elfen und Orks	Tage o.N.	Verrottetes Wissen Der Schwarze Pass
971 BF	Andrasch wird als Sohn von Olgrimm und Alidroscha Geboren	1029 BF Sommer	Das Zweite Jahr Der Basiliskenschädel Das Buch Eltam
990 BF	Zeleran Harbinger bezieht den Urbrander Turm		
992 BF	Zeleran entdeckt die Siegelkammer und öffnet sie. Die erste Nacht des Schreckens im Singenden Schwert		
1001 BF	Andrasch verlässt Bagador und reist nach Xorlosch		
1007 BF	Olgrimm wird von seinem Bruder Thodin ermordet. Thodin wird neuer Bergfürst von Bagnador.		
1008 BF	Andrasch wird Opfer des Geodenfluches und wird aus Xorlosch verbannt.		
1024 BF	Bladus von Hornhagen wird zum Mantler		
1025 BF	Martellus entdeckt die Halbaranfragmente		
1027 BF	Andrasch erfährt von dem Fluch und der Intrige Thodins und reist heim		
1027 BF	Tod Zeleran Harbingers.		



Handouts und Karten





E M S
W W

Dramatis Personae











































