

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Festumer Schatten
Autor: Michael Masberg, keideran@web.de
Stufe: Einsteiger. Ort/Zeit: Festum, Tsa/Phex 1027 BF
Dieses Abenteuer erreichte Platz 2

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

FESTUMER SCHATTEN

ein Gruppenabenteuer für 3-6 Einsteigerhelden

von

Michael Masberg

mit Dank an die Testspieler *Simone Gründken* und *Jan Michael Ullmann*,
sowie an *Daniel Simon Richter* für Korrektur und Ratschläge

Michael Masberg
Falkensteinstraße 209
46047 Oberhausen
keideran@web.de

INHALTSVERZEICHNIS

ABENTEUERHINTERGRUND (MEISTERINFORMATIONEN)	3
DAS ABENTEUER	5
DIE HELDEN.....	5
ZUR LEKTÜRE	5
ATMOSPHÄRE AM SPIELTISCH.....	6
ANKUNFT IN FESTUM	7
STADT IM NEBEL.....	7
MORDNACHT	8
NACHFORSCHUNGEN	11
FAMILIE JANNERLOFF	11
DIE KANZLEI.....	13
DIE BAUSTELLE	13
FESTUMER SZENEN	14
FALSCHER SPUR: DAS SCHELLENKIND	14
DER ZWEITE MORD	16
FALSCHER SPUR: DIE RICHTER	17
DAS DRITTE OPFER	19
AUF FRISCHER TAT	21
GEHEIMNISSE	24
GEBROCHENE SEELEN.....	24
VERGESSENE GEWÖLBE	26
DAS GEFÄß DES WEISEN	28
IN DER ZWISCHENZEIT	29
DAS FEUER DER RACHE	31
HELDENPLÄNE	31
DAS ATMASKOTFEST	32
DER FINALE KAMPF	33
AUSKLANG.....	36
ANHANG	37
DRAMATIS PERSONAE	37
DRAMATIS OBJECTAE	37

ABENTEUERHINTERGRUND (MEISTERINFORMATIONEN)

Das Abenteuer im Überblick

Spieler: 1 Spielleiter und 3-6 Spieler ab 16 Jahren

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: hoch

Erfahrung (Helden): Einsteiger

Anforderungen (Helden): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten; Zauberei

Ort und Zeit: Festum; Tsa & Phex 1027 BF

In Tiefen der Stadt Notmark, 256 BF:

Unter die Rufe und den Gesang der sich ekstatisch wiegenden Körper mischt sich immer wieder ein vereinzelt, wildes Fauchen oder ein unmenschliches Brüllen, wie aus der Kehle eines gewaltigen Raubtieres. Die flackernden Feuer, genährt vom Blut der Sklaven, lassen die Schatten tanzen und erfüllen sie mit wahnsinnigem Eigenleben. Hier ist das Herz der Finsternis, die klagende Halle der ewigen Gebeine, Zentrum der blutgierigen Herrschaft und des unbeschreiblichen Irrsinns. Die silbern Geharnischten geben, mit der Faust auf ihre Brust schlagend, den Takt vor für dieses widerwärtige Ritual, die Anbiederung mit Mächten, deren Ausmaß der menschliche Geist zu verstehen nicht imstande ist.

Die grausam entstellten Katzenwesen und die nackten Drachenweiber breiten den blutgetränkten Mantel, zukünftiges Rüstzeug des Erwählten, des Obersten Richters, inmitten tanzender Zauberzeichen und unvorstellbarer Runen aus.

Der Gesang wird wilder. Die geifernden Gestalten, über deren wahnsinnigen Fratzen die Schatten der Blutfeuer tanzen, fallen übereinander her und schlagen ihre Zähne in das Fleisch von Bruder und Schwester.

Nur einer steht in diesem unbeschreiblichen Alptraum aufrecht, die zu Krallen verformten Hände in die Höhe erhoben, wo sich das Tor in die Welt der Erhobenen öffnet. Ein Schatten gleitet herunter, kreist über den Köpfen der sich entleibenden Ritter und sein Wispern durchdringt die peinvollen Schreie blutgieriger Geilheit.

Die Jenseitigen haben schon lange ihre Körper aufgegeben, doch wenn sie in die Welt kommen, dann leihen sie sich einen – oder rauben ihn. Es sei denn, man bringt ihnen einen zum Opfer dar.

„Folge der Spur des Blutes“, faucht der Meister der heiligen Bestien und der Schatten aus dem Höllenschlucht tut, wie ihm geheiß.

„[...] fielen wie Bestien über uns her [...] kaum etwas Menschliches mehr in ihren Zügen [...] lebende Gewandung [...] und Peitsche [...] bohrte das Herz und [...] in die Tiefe [...] Zugang versiegelt.“

– Textfragment eines unbekanntes Theaterritters, vermutlich um 320 BF

In den Ruinen von Pilkamm, 501 BF:

Die Luft ist giftig und durchdrungen vom faulenden Odem der Mosse. Seit Jahrhunderten hat kein sterbliches Wesen seinen Fuß in diese Gewölbe gesetzt. Der Zugang ist vermauert gewesen, doch Meister Ulmew hat die Zeichen als Symbole des erloschenen Ordens der Theaterritter entziffert. Welche Schätze sie wohl hier zurücklassen mussten, als sie die Flucht aus dem versinkenden Pilkamm antraten?

Da! Paisumas empfindliche Augen, Erbe ihres elfischen Vaters, entdecken etwas im nervösen Licht ihrer Fackel. Eine silberne Brosche, fast verdeckt von den alten Knochen eines zerschmetterten Leichnams.

„Hast du was gefunden?“ erklingt Zorjans ängstliche Stimme von weiter oben. Paisuma antwortet nicht, zu sehr fasziniert sie das Fundstück. Es ähnelt einer seltenen Blüte, deren neun schmale Blätter im Kreis angeordnet sind. Die schmalen Finger der Halbfefe befreien das Kleinod aus dem Brustkorb. Erst jetzt nimmt sie den dunklen Umhang wahr, der an der Brosche befestigt ist und dessen seltsamer Stoff das Licht ihrer Fackel zu schlucken scheint. Ein plötzlicher, eisiger Windstoß bringt ihre Fackel zum Erlöschen und ein Wispern erklingt, das aus der Finsternis ihres Herzens spricht.

„Bei seinem Besuch in Festum zu den Feierlichkeiten des Anschlusses des Bornlandes an das Mittelreich, so geschehen im Jahr 503 BF, soll der Reichsbhüter persönlich einen daimoniden Unhold, genannt ‚der Mordende Schatten‘, in eines seiner legendären Gefäße gebannt und einem seiner Vertrauten zur Wacht übergeben haben. Wer dieser Vertraute gewesen ist und was danach mit dem Gefäß geschah, ist, wie bei den meisten dieser Legenden, nicht mehr überliefert. Darin mag sich aber auch die Weisheit des Nandussohnes erkennen lassen, der jede Spur zu den gebannten Dämonen verhüllen wollte.“

– aus einem Vortrag über Rohals Gefäße an der Schule der Austreibung zu Perricum, 956 BF

Festum, gestern:

Rowin schleudert das irdene Gefäß in die Dunkelheit der Nacht. Sein Inhalt hat längst berauschend von seinem Geist Besitz ergriffen und seine Gedanken drehen sich strudelnd im Kreis, wie er diese Schande, die über seine Familie liegt, ausmerzen kann.

Seitdem er ein kleines Kind gewesen ist, zieht er sich auf die Baustellen seines Vaters zurück. Früher sind sie ihm Spielplatz gewesen, nun ein nächtlicher Ort der Einkehr.

Er entflammt seine Laterne und steigt in die Finsternis des unfertigen Kellers. Er will allein sein, sich von der Welt zurückziehen, in die Dunkelheit seines Herzens verkriechen.

Ihm scheint, als ob die tänzelnden Schatten um ihn herum wispern und ihr Wispern ist das Echo seiner düstersten Gedanken.

Vor seiner letzten Blütezeit, die mit der Auslöschung durch die Priesterkaiser endete, verfiel der Orden des Theaterritter in tiefste Dekadenz. Eine Zeit, in der finstere Rituale Einzug erhielten. Und nicht alles, was in jenen dunklen Tagen entstanden ist, konnte vom letzten Ordensmarschall Anshag von Glodenhof ausgelöscht werden.

Ein Vermächtnis dieser Zeit ist der *Mantel des Richters* (vgl. auch S. 37), der einst geschaffen wurde, um „korgefällige Gerechtigkeit innerhalb und außerhalb des Ordens“ zu schaffen. Dieses Artefakt der Rache, beseelt durch einen Heshtoth, überdauerte die Jahrhunderte. Erst einmal seit dem Niedergang der Theaterritter konnte es sich erheben und machte sich zur Rohalszeit als ‚Mordender Schatten‘ einen Namen, ehe es von Rohal persönlich in eines seiner Gefäße gesperrt und unterhalb Festums versteckt wurde. Der Weise wusste um die in den letzten Jahrhunderten gewachsene Macht des niederen Dämons und so bannte er das beseelte Artefakt, das nun mehr war als ein Zaubermantel, in eine mit Schutzzeichen versehene Truhe.

Damals war Festum jedoch noch kleiner, mittlerweile wuchert die Stadt weit über ihre damaligen Grenzen hinaus. Und auch, wenn die Stadt sich seit der Entstehung der Dunklen Lande und dem Weggang des Handelsherren Storrebrandt (vgl. **Drei Millionen Dukaten**) im wirtschaftlichen Niedergang befindet, gibt es immer noch Menschen, die es in die Bornmetropole zieht und diese brauchen Platz zum Wohnen.

Einer derjenigen, die dafür sorgen, dass dieser Platz vorhanden ist, ist der Bauherr Boutsen Jannerloff, der nicht nur Menschen, die woanders ihr Glück versuchen wollen, die Wohnungen aufkauft, sondern für vermögende Hinzuziehende auch neue Häuser baut. Ein solches entsteht gerade in Neu-Festum. Bei den Kellerarbeiten stößt man jedoch auf ein altes Gewölbe.

Dieses diente einst Rohals Gefäß als Versteck. Das Gefäß wurde nun bei den Bauarbeiten beschädigt und der *Mantel des Richters* befreit. Er musste sich nicht lange als wispernder Schatten in der

Dunkelheit des Gewölbes verstecken, bis sich ihm ein neuer Wirt anbot: Rowin, Sohn des Bauherrn Jannerloff, der diesen aufgrund abgründiger Familiengeheimnisse aus ganzer Seele hasst. Dieser Hass und der brennende Wunsch nach Vergeltung zogen den *Mantel* an wie eine Motte das Licht. Bald schon werden Verzweiflung und fehlgeleiteter Gerechtigkeitssinn Festum mit einer Reihe brutaler Morde erschüttern.

DAS ABENTEUER

Am Tag nach diesem Ereignis treffen die Helden in Festum ein und werden Zeuge des Mordes an Boutsen Jannerloff, der erst der Anfang einer blutigen Mordserie sein soll.

Die überforderte Garde benötigt bald die Hilfe kundiger Spezialisten. Die Nachforschungen bringen die Helden durch die weiteren Morde erst auf mehrere falsche Spuren, die ihnen nicht nur das finstere Gesicht Festums zeigen, sondern auch die Folgen des Niedergangs der Bornmetropole.

Erst nach einer Begegnung mit dem unheimlichen, scheinbar nichtmenschlichen Mörder und der Untersuchung der Baustelle führt sie die Spur zurück zur Familie Jannerloff, hinter derer gutbürgerlichen Fassade ein dunkles Geheimnis schlummert und dessen Sohn unter dem Einfluss des dämonischen Artefaktes davon bedroht ist, den letzten Funken seiner Menschlichkeit zu verlieren.

Erst durch die Rekonstruktion des Rohalgefäßes erhalten die Helden das Mittel an die Hand, ihren Feind zu besiegen. Doch mittlerweile rücken die Festlichkeiten zum Jahrestag der Hinrichtung von Atmaskot Blutsäufer immer näher und die Stimmung in der Metropole droht überzukochen. Nun gilt es, einen letzten Mord zu verhindern, das dämonische Artefakt zu bannen und die Seele eines Jungen zu retten.

STIMMUNGSTEXTE

In diesem Abenteuer finden Sie zu Beginn bestimmter Abschnitte *Stimmungstexte* in gezackten Kästen. Diese sind in erster Linie für Sie als Spielleiter bestimmt und geben Ihnen Einblicke in die Sicht des Antagonisten der Helden.

Sollten die Spieler mit dem Abenteuer nicht weiterkommen, können Sie die Stimmungstexte alternativ nutzen, um prophetisch begabten Helden Hinweise in Form von Traumgesichten zu geben.

DIE HELDEN

Das Abenteuer richtet sich vor allem an junge Helden, die ihre ersten Abenteuer überstanden haben und hier eine (erste?) Begegnung mit einem unmenschlichen Gegner erleben, vor allem aber mit der Finsternis der menschlichen Seele konfrontiert werden.

Da dies ein Stadtabenteuer ist, eignen sich vor allem gesellschaftliche Helden mit kriminalistischem Spürsinn. Aber auch Wildnischaraktere können im späteren Verlauf auf ihre Kosten kommen. Geeignet sind auch viele Zauberer und Geweihte, doch es sollte sich möglichst kein kundiger Exorzist in der Gruppe befinden und auch ein fähiger Hellsichts-zauberer, der jedem Verdächtigen einen **BLICK IN DIE GEDANKEN** wirft, ist dem Abenteuer eher schädlich als zuträglich. Der Handlungsort des Abenteuers bietet es an, einen Goblin-Helden in die Gruppe einzuführen, der sich ortsfremden Helden als nützliche Hilfe erweisen mag.

Tatsächlich ungeeignet, da sie dem Abenteuer einiges an Spannung nehmen würden, sind maraskanische Helden, insbesondere Festumer Exilanten. Thorwaler könnten während des Atmaskotfestes (S. 32) Schwierigkeiten bekommen, sind aber sonst unbedenklich zu verwenden.

ZUR LEKTÜRE

Da wir nicht den Platz für eine ausführliche Beschreibung der Stadt Festum haben, werden Sie um eine Lektüre der Spielhilfe **Das Land an Born und Walsach** (aus der Box **Raues Land im Hohen Norden**) nicht umhinkommen. Des Weiteren empfiehlt sich die Kenntnis der drei Regelboxen. Damit haben Sie aber auch eigentlich alles Wissenswerte an der Hand, um das vorliegende Abenteuer meistern zu können.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Im Fließtext verwendete Abkürzungen beziehen sich auf folgende Publikationen:

- AH** Aventurische Helden (aus der Box **Schwerter & Helden**)
Born Das Land an Born und Walsach (aus der Box **Rauhes Land im Hohen Norden**)
GKM Götter, Kulte, Mythen (aus der Box **Götter & Dämonen**)
LC Liber Cantiones (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**; die Seitenangaben beziehen sich auf diese Edition des Liber und nicht auf die gebundene Ausgabe!)
MBK Mit blitzenden Klingen (aus der Box **Schwerter & Helden**)
MGS Mit Geisterkraft & Sphärenmacht (aus der Box **Götter & Dämonen**)
SRD Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen

ATMOSPHERE AM SPIELTISCH

Um die beklemmende Atmosphäre des Abenteuers am Spieltisch zu unterstützen, können Sie auf folgende Tricks zurückgreifen:

- Im Frühjahr ist die Hafenstadt Festum in dichten Nebel getaucht. Dämpfen Sie das Licht und lassen Sie es nicht wirklich hell werden.
- Wenn Sie Musik verwenden, dann benutzen Sie weniger die reißerische Bombastmusik großer Blockbuster. Greifen Sie lieber auf ruhige, unterschwellig bedrohliche Stücke zurück. Besonders gut eignen sich die Soundtrack der frühen Werke von John Carpenter (vor allem *The Fog* oder *Halloween*). Für die Szenen in As'Jergan sollten Sie jedoch zu aufdringlicher und lärmender Musik mit orientalischen Anklängen wechseln.
- Senken Sie Ihre Stimme bis hinab zum Flüstern, wenn Sie von den langsam durch die engen Gassen der Stadt kriechen Nebel erzählen, die wie die tastenden, niemals ruhenden Fühler einer uralten Kreatur wirken.

ANKUNFT IN FESTUM

Was Ihre Helden dieser Tage in die Metropole am Born führt, können Sie am besten beurteilen, aber sowohl für Grobschlächtere wie Feingeistige hat die Stadt ihren Reiz.

Im Nachfolgenden gehen wir davon aus, dass die Helden die Stadt per Schiff erreichen (und bei der Überfahrt Gelegenheit haben, sich kennenzulernen). Kommen die Helden von Land oder gar aus verschiedenen Richtungen, müssen Sie den Einstieg anpassen.

Die Handlung beginnt im späten Tsa des Jahres 1027 BF, lässt sich ohne großen Aufwand aber auch zeitlich verschieben. Entscheidend ist, dass es nach dem Fortgang Stoerrebrandts (Rondra 1027 BF) spielt.

STADT IM NEBEL

„Entweder liegt die Stadt im Nebel oder es regnet. Außer im Winter. Da schneit es.“

– gehört in Perricum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit dem Morgen ist die Welt um euch herum in einem undurchsichtigen Schleier verschwunden. Auf der ganzen Welt scheint es nur euch und das Schiff zu geben und einzig das Plätschern des Wassers gegen die Bordwand gibt euch das Gefühl, dass ihr euch noch auf den Weiten des Meeres befindet. Auch wenn die Kapitänin euch versichert, die Fahrt nach Festum schon ungezählte Mal bewältigt zu haben, ist euch mulmig zumute und mit der klammen Kälte des Nebels kommen auch die Sagen über Schiffe, die im Nebel verschwanden und erst Jahre später als leere Geisterschiffe wieder gesehen wurden.

Ein diffuses Licht strahlt plötzlich im Nebel auf, verschwindet wieder, um bald darauf zurückzukehren. „Die schreckliche Kundra hat uns ein Licht entzündet“, krächzt ein Seemann. „Bald sind wir da.“

Vor wenigen Minuten habt ihr den Bunten Leuchtturm passiert, dessen Licht nun heckwärts strahlt. Ein kleines Lotsenboot weist dem Schiff den Weg in die Mündung des Born und die Ufer Festums ziehen als finstere Schatten im Nebel an euch vorüber. Unvermittelt taucht eine prächtige Kogge auf und gleitet an euch vorbei. Man hebt die Hand zum Gruß, doch die Gestalten auf dem anderen Schiffen bleiben undeutlich, wie Geister.

Ein dumpfer Ton erklingt, als das Schiff an der Speicherinsel anlegt, doch noch immer will der Nebel seinen unheimlichen Schleier nicht lüften.

Egal, ob die Helden vom Perlenmeer aus mit dem Schiff Festum ansteuern oder die Flussschiffahrt über den Born nutzen: Das Schiff legt in beiden Fällen an der Speicherinsel an. Jeder, der die Stadt betreten will, muss über die 130 Schritt lange Zollbrücke den Born überqueren und sich in der Hafenmeisterei (14) einer Befragung unterziehen. Das Überprüfen der Passagiere wird seit der Entstehung der dunklen Reiche durchgeführt, ist mittlerweile aber zur Routine geworden, so dass nur auffallende Reisende wirklich eingehend befragt werden. Führen die Helden größeres Gepäck mit sich, das als Handelsgut gelten könnte, müssen sie einen Einfuhrzoll von etwa 5% des Warenwertes entrichten.

FESTUMER NEBEL

Festum ist berühmt für seinen Nebel und in diesem Abenteuer soll er Ihnen als wichtiges dramaturgisches Element dienen, um die Helden lange Zeit über die wahre Natur des Mörders im Dunklen zu lassen. Gerade im wechselhaften Phex wallt er oft durch die Gassen Festums und schafft ein unangenehmes Gefühl der Beklemmung.

- Schlichter Dunst ermöglicht eine Sicht bis eine Meile und ab 250 Schritt Unterscheidungen in Größe, Form und Farbe. Einzelheiten werden erst ab 10 Schritt sichtbar.
- Nebel oder leichter Regen halbieren diese Werte.
- Dichter Nebel verschluckt ab zehn Schritt alles, was kleiner ist als ein Ochsenkarren. Der sichere Blick reicht kaum weiter als der eigenen Arm.
- Beachten Sie auch die daraus resultieren Abzüge für den (Fern-)Kampf (vgl. **MBK**).

Wenn Sie wollen, können Sie den Aufenthalt auf der Speicherinsel ausgestalten, z.B. mit plötzlich aus dem Nebel auftauchenden, betrunkenen Seemänner oder Tavernen, dessen erleuchtete Fenster diffus im Nebel erstrahlen und deren Lärm wie ein Sakrileg in der Stille wirkt, ehe er wieder vom Dunst verschluckt wird. Bald sollten Sie die Schritte der Helden aber in die Altstadt lenken, mit der Aussicht auf ein gemütliches Gasthaus und ein entspannendes Bad.

MORDNACHT

„Dreht euch nicht um,
der Schatten, der geht um.
Und wer einen Laut gemacht,
Bald darauf wird umgebracht.“

– Abzählreim der Festumer Straßenkinder

An diesem Abend trifft sich *Boutsen Jannerloff* mit dem befreundeten Ratsherren *Thezmar Lebenoff* in dessen Haus in der Altstadt. Kurz nachdem dieser sich bei seinem Gast entschuldigen muss, schlägt der ‚Richter‘ das erste Mal zu: Boutsen ist das eigentliche Opfer seiner persönlichen Rache. Der Weg der Helden, denen ein abendlicher Streuner die falschen Route zur Herberge beschrieben hat, führt just in diesem Moment an dem Haus Lebenoffs vorbei.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Schritte auf der gepflasterten Straße hallen dumpf durch den Nebel. Ihr meint seit Ewigkeiten keine Menschenseele mehr gesehen zu haben und auch von der viel gerühmten Garde fehlt jede Spur. Ein unangenehmes Gefühl von Einsamkeit beschleicht euch und auch die wenigen erleuchteten Fenster am Rande des Nebels spenden euch nur wenig Geborgenheit.

Mit einem lauten Knall bersten die Butzenglasscheiben des Fensters über euch und gleich einem nassen Sack klatscht vor eure Füße der blutüberströmte Körper eines fülligen Mannes, dessen Gesicht nur noch eine fleischige Masse ist. Einzig die Augen sind unversehrt und der gebrochene Blick spricht von namenloser Pein.

Ein Held, der umgehend nach oben blickt, kann einen Schemen am erleuchteten Fenster erkennen, der sich schnell zurückzieht. Jegliche *Heilkunde* kommt für den Mann zu spät: Er war schon tot, bevor er auf den Boden aufschlug. Seine zerrissene und blutverschmierte Kleidung weist ihn als reichen Bürger Festums aus.

ERSTE NACHFORSCHUNGEN

Nach diesem fulminanten Einstieg sollte die Neugier der Helden geweckt sein. Die Nachbarschaft erwacht nun zum Leben, erst empört, dann entsetzt. Und auch die Garde trifft bald ein, zwei der traditionellen Doppelstreifen sind schnell alarmiert. Bis dahin haben die Helden Zeit, selbständig erste Nachforschungen zu tätigen.

Kurz nach dem Fenstersturz erscheint im Licht das speckige Gesicht der Hausdienerin *Libussa*, gefolgt von einem lauten Gekreische ihrerseits, das bald den Hausherrn auf den Plan ruft, der nach unten eilt, um bei den Helden nachzufragen, was vorgefallen ist. Ein ähnliches Anliegen dürften die Helden an ihn haben.

Thezmar Lebenoff

Der Kaufherr (Mitte 50, schütteres Haupthaar, kleine, auseinander stehende Augen, riesige Nase) ist wie das Opfer Mitglied der Weiten Rates (**Born** S. 128) und mit diesem seit vielen Jahren eng befreundet. Er kann den Helden viele Informationen zu dem Opfer und dem Tathergang geben (siehe Kasten).

Er ist von der Situation deutlich überrascht. Er hat Boutsen nur kurz alleine gelassen, als er plötzlich das Geschrei seiner Haushälterin hörte (mit der er seit dem frühen Tod seiner Frau und dem Auszug der Kinder alleine das Stadthaus bewohnt). Eine *Menschenkenntnis*-Probe enthüllt, dass er die Wahrheit spricht und der Tod des Freundes ihn ebenso erschüttert wie der Umstand, dass dies in *seinem* Haus geschehen ist.

Die Haushälterin Libussa

Die alte Hausdienerin mit dem gewaltigen Leibesumfang und dem rasselnden Atem steht noch immer unter Schock, war der Herr Jannerloff doch ein gern gesehener und liebenswürdiger Gast. Zu den Ausführungen Lebenoffs kann sie nur hinzufügen, dass niemand den Raum verlassen haben könnte, da sie nach dem Bersten des Fenster das Zimmer nahezu ohne Verzögerung betreten hat.

Der Tatort

Der Salon des Hauses Lebenoff befindet sich im ersten Stock und ist gutbürgerlich und nach den Geflogenheiten vermögender Festumer eingerichtet. Er verfügt über ein breites Fenster und besitzt nur eine Tür, die zum Flur hinausführt. Von den Vorhängen abgesehen bietet er keinerlei Versteckmöglichkeiten.

ERKENNTNISSE

Folgende Erkenntnisse können am Tatort gewonnen werden:

Das Opfer

- Das Opfer heißt *Boutsen Jannerloff*, ist ein angesehener Bauherr und ehrbares Mitglied des Weiten Rates.
- Mit seiner Frau und seinen zwei Kindern bewohnt er ein Haus im Nordosten der Altstadt, nahe der maraskanischen Gesandtschaft.
- Seine Geschäfte wickelt er über seine Kanzlei am Großen Markt ab.
- *Anatomie* oder *Heilkunde Wunden+5*: Dem Opfer wurde mit einem scharfen Gegenstand das Gesicht zerschnitten. Vermutlich das gleiche Objekt (etwa ein Säbel oder Schwert) wurde ihm auch viermal in den Oberkörper gerammt.

Der Tathergang

- Vor anderthalb Stunden kam Jannerloff zu Besuch, wie er dies regelmäßig zwei- bis dreimal im Monat tat.
- Lebenoff musste sich kurz vor dem Mord zurückziehen. Bis vor kurzem litt er noch an einem fürchterlichen Dumpfschädel und sein Harndrang ist seitdem etwas unberechenbar.
- Wenige Minuten, nachdem Lebenoff das Zimmer verlassen hatte, wollte Libussa neuen Tee bringen, als sie das Bersten des Fensters hörte. Sie stürmte sofort in das Zimmer, doch da war niemand.

Mögliche Theorien

- Jemand muss sich schon vorher im Zimmer versteckt und sich nach der Tat hinter die Tür gestellt haben, um so unbemerkt von Libussa das Zimmer zu verlassen. In den zwei Stunden zuvor hätte er jedoch auffallen müssen.
- Eine magische Blitzanalyse enthüllt bei 5 ZfP* eine sich rasch verflüchtende Aura (wird der Zauber zu spät gewirkt, findet sich nichts mehr). Art und Herkunft der Magie lassen sich nicht mehr bestimmen (wir gehen davon aus, dass die Helden durch die Gespräche aufgehalten werden).

Die Garde

Wenn die Gardisten eintreffen, werden diese sich auch die Aussagen der Helden anhören (zur Protokollniederlegung sollen sie am nächsten Tag in der Garnison vorsprechen). Hier haben Sie die

Gelegenheit, die Erkenntnisse noch einmal zu hinterfragen. Im Ganzen wirken die anwesenden Gardisten mit der Situation überfordert und erst einmal darum bemüht, die Gemüter zu beruhigen.

Nach gut anderthalb Stunden können die Helden den Tatort verlassen und sich auf den Weg zu ihrer Herberge machen. Schildern Sie einem Helden mit *Gefahreninstinkt* oder hoher *Intuition*, dass er sich für einen Moment beobachtet fühlt, die Ursache dafür aber nicht ausmachen kann.

Wir hoffen, dass dieser seltsame Vorfall die Helden neugierig gemacht hat und sie am nächsten Tag auf eigene Faust mit den Nachforschungen beginnen. Sollte dies nicht der Fall sein, finden Sie im nächsten Kapitel Hinweise, wie Sie die Helden auf die Spur des Abenteuers bringen können.

NACHFORSCHUNGEN

Dieses Kapitel gibt Ihnen die Werkzeuge an die Hand, um die Suche nach dem Täter auszugestalten. Da wir nicht wissen, wie die Helden vorgehen, finden Sie hier den Hintergrund, um auch auf unerwartete Handlungen schnell improvisieren zu können. Außerdem werden die weiteren Morde beleuchtet und Sie finden ein paar Szenen, um die aktuelle Situation in Festum stimmungsvoll schildern zu können.

ABENTEUERMOTIVATION

Nicht immer reicht ein rätselhafter Mord aus, um Helden für ein Abenteuer zu motivieren. Dafür kann Abhilfe geschaffen werden: Da die Stadt sich gerade in den Vorbereitungen zu den Feierlichkeiten zur Befreiung der Speicherinsel (vgl. S. 32) befindet, hat die Garde kaum jemanden über, um sich mit dem Mord zu beschäftigen. Die Gardistin, die das Protokoll der Helden aufnimmt, spricht sich mit diesen im vollen Vertrauen aus und bittet sie, ob sie sich nicht darum kümmern könnten. Bei Erfolg winkt eine hohe Belohnung und der Dank des Stadtrates.

FAMILIE JANNERLOFF

„In sein Haus lässt dich der Festumer selten. Es ist ihm ein Ort der Ruhe inmitten einer stürmischen Welt.“

– aus einem Brief der Kauffrau Merda Weyringer an ihre Mutter

Die Familie des Toten wohnt in einem Haus im Nordosten der Stadt, nahe der Gesandtschaft des Königreiches Maraskan (42). Hier findet sich der eigentliche Schlüssel zur Lösung des Abenteuers, doch das werden die Helden erst später erfahren.

Auf dem Weg dorthin begegnen sie zwei Maraskanern, offensichtlich Zwillinge, mit rotblonden Haaren und schwarzen Augen. Die Männer, deren bunte Stoffe mit Blumen bedruckt sind, lachen und scherzen, verstummen aber, sobald sie die Helden entdecken und gehen schweigend an ihnen vorüber.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das jannerloff'sche Haus fängt sofort euren Blick: Es ist ein großes, düsteres Haus von drei Stockwerken, ohne jeden architektonischen Schmuck, von dunkler, schmutziggrüner Farbe. Nur wenige Häuser dieser Art haben sich noch hier und da in Festum erhalten, die meisten sind verputzt und weiß getüncht.

Diese Häuser sind sehr dauerhaft gebaut, mit dicken Mauern und nur wenigen Fenstern, die in den unteren Etagen bisweilen noch vergittert sind. Von außen wirken sie ungastlich, dunkel und ernst, als haben sie etwas zu verbergen. Hinter allem scheint ein Geheimnis zu stecken.

So auch dieses Haus. Als ihr den Eingang erreicht, erblickt ihr das Schild über der großen Tür: *Haus des Ehrenbürgers Jannerloff.*

Auf Klopfen der Helden öffnet das stumme Hausmädchen *Warja* (scheu, kleine, unsichere Schritte) ihnen die Tür. Nachdem die Helden ihr Begehren geäußert haben, führt *Warja* sie in das Haus.

Hinter den Helden schlägt die Tür geräuschvoll zu und sie folgen dem Mädchen über eine steinerne Treppe in den zweiten Stock. Kenner der *Baukunst* mag dieses Haus verwundern: Das ganze Treppenhaus ist aus massiven Stein gebaut, ohne jeden Schmuck, außer dass die Wände im Rot und Weiß Festums gestrichen sind. Danach geht es durch mehrere große und kleine Räume: mal ein Saal mit kostbarem Eichenparkett und schweren, geradlinigen Möbeln; dann kleinere Räume, einzelne kaum größer als ein Käfig. Manche Räume liegen etwas tiefer und man muss eine kleine Treppe von zwei, drei Stufen überwinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich kommt ihr in einen großen Saal. An den Wänden hängen mehrere Gemälde, meist Porträts grimmig blickender Ahnen, in deren Zentrum sich der verstorbene Hausherr erhebt und über den Raum wacht; aber auch stark nachgedunkelte Landschaften.

In einer Ecke des Zimmers sitzt eine kleine Frau, deren Alter sich kaum einschätzen lässt. Zwar scheint sie nicht so alt, aber der Kummer hat tiefe Spuren in ihrem Gesicht hinterlassen. Sie trägt das Schwarz Borons und ihr graues Haar fast zur Gänze unter einer dunklen Kappe. An ihrer Seite sitzt eine alte Dienerin, die weint und schluchzt und die Hand ihrer Herrin hält.

Nur wenig davon entfernt hockt ein junges Mädchen, blass, mit blonden Haaren und trüben Augen. Auch sie scheint viel geweint zu haben. Auf ihrem Schoß liegt eine unvollendete Stickerei, doch sie scheint nicht fähig, sie fortzuführen.

Als ihr eintretet, schaut die kleine Frau auf und winkt euch heran.

Bei der kleinen Frau handelt es sich um die Witwe *Aglinja Jannerloff*, die ihre Dienerin *Verisja* umgehend fortschickt, Tee zu bringen. Das Mädchen ist die Tochter *Salwinja*.

DAS GESPRÄCH

Die Unterredung wird Aglinja führen, während Salwinja die ganze Zeit über schweigt und den Kopf gesenkt hält. Fragen an das Mädchen wird die Mutter zurückweisen, um „das Kind zu schonen“. Die Aussagen Aglinjas sind immer wieder von Wehklagen und Weinkrämpfen unterbrochen. Von der Witwe können die Helden alles über die **Familienstrukturen** (siehe Kasten) erfahren, sowie Informationen über die **Kanzlei** (S. 13) gewinnen.

FAMILIENSTRUKTUREN

Die Familie Jannerloff besteht nur aus zwei Generationen, da die Großeltern schon vor einigen Jahren gestorben sind. Boutsen Jannerloff hat erst spät geheiratet, obwohl er als ältester Sohn der Familie eine beträchtliche Mitgift mitbrachte. Vor zwanzig Jahren freite er die gerade einmal halb so alte Aglinja Surwolgin (die tatsächlich erst 38 ist, auch wenn sie durch ihr frühzeitig ergrautes Haar sehr viel älter wirkt).

Ein Jahr nach der Hochzeit schenkte Aglinja ihrem Mann einen Stammhalter, den Sohn Rowin (19), vier Jahre später folgte Salwinja (15).

Die Jannerloffs blicken auf eine lange Generation erfolgreicher Kaufherren, Wucherer und Baumeister zurück, auch wenn sie kaum außerhalb Festums gewirkt haben.

Mit dem Tod Boutsens fällt das Familienunternehmen dem Sohn Rowin zu, der sich momentan in der Ausbildung auf Festumer Handelsschule befindet.

DER SOHN*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Wichtig wird die Tür zum Saal aufgerissen und ein knapp zwanzigjähriger Jüngling stürmt herein. Er ist in feinen Zwirn gekleidet und blonde Locken umwirbeln sein hageres Gesicht, über dem ein dunkler Schatten liegt. Dunkle Augenringe umfassen seinen fiebrigen Blick.

„Mutter! Was lasst Ihr Fremde in das Haus?“ ruft er ohne Begrüßung erregt der Witwe zu. Ohne auf ihre Antwort zu warten, wendet er sich euch zu. „Ihr! Habt ihr keine Manieren? Wie könnt ihr Bittsteller es wagen, meine Mutter in dieser Stunde zu belästigen? Macht euch fort, ehe ich euch raus-schmeißen lasse!“

Irgendwann während des Gespräches stürmt *Rowin Jannerloff* in das Zimmer. Er hält die Helden für Herumtreiber, die mit dem Tod seines Vaters Gewinn machen wollen.

Auch wenn die Helden im deutlich machen können, was sie eigentlich wollen, wird er sie immer noch hitzig nach draußen bitten, um „Mutter und Schwester ihre Trauer zu lassen“. Aglinja fügt sich den Bitten ihres Sohnes, verabschiedet die Helden aber noch herzlich.

Rowin steht für keine Fragen zur Verfügung, er habe noch zu tun, vielleicht ergibt sich an einem anderen Tag die Gelegenheit.

Natürlich resultiert Rowins Gemütszustand daraus, dass er in der Nacht seinen Vater ermordet und sich zuvor mit dem *Mantel des Richters* verbunden hat. Sind die Helden an dieser Stelle misstrauisch, dann würfeln Sie eine verdeckte *Menschenkenntnis*-Probe und teilen den Spielern mit, dass Rowin den Tod des Vaters wohl anders verarbeitet und insgesamt von ungeformtem Charakter ist.

FRÜHER VERDACHT

Äußern die Helden an dieser Stelle Verdacht gegen Rowin (Spieler misstrauen oft Personen, die sie abweisen) und wollen sie den Jungen beschatten, so soll Sie dies nicht in Probleme bringen: Tagsüber ist Rowin tatsächlich viel beschäftigt (Schule, Übernahme der Kanzlei, Vorbereitungen zur Bestattung) und nachts können die Helden ihn sehr leicht im Nebel verlieren.

DIE KANZLEI

Am Großen Markt, nahe der aranischen Botschaft (31), liegt das Zunfthaus der Baumeister, in dessen Räumlichkeiten auch die Kanzlei des Bauherren Jannerloff befindet. Ein Schild verkündet stolz, dass das Gebäude eine Stiftung des Baumeisters Ornald Jannerloff ist.

Um die Verwaltung kümmert sich hier *Panek Dobelsteen* (Ende 40, wirres Haar, schmales Kinn, Brille), ein Vetter des Verstorbenen. Von ihm können die Helden diese Informationen erhalten:

- Boutsen ist Ehrenmitglied der Baumeisterzunft gewesen und hat für seine Projekte stets viele Arbeiter beschäftigt.
- Momentan errichtet er ein neues Haus in Neu-Festum. Vor vier Tagen ist es auf dem Bau wohl zu einem Zerwürfnis mit Baumeisterin *Boronje Wulfski* gekommen. Worum es in dem Streit ging, weiß auch Panek nicht.
- Auch das Verhältnis zwischen Vater und Sohn war in letzter Zeit sehr gespannt, dies sei aber weder ungewöhnlich noch verwunderlich, da sich beide das gleiche, aufbrausende Temperament teilen.

DIE BAUSTELLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Rande eines kleinen Parks, der für den vermögenden Besitzer einst einen beachtlichen Garten zum Lustwandeln bieten wird, entdeckt ihr das Skelett eines neu entstehenden Stadthauses. Rundherum herrscht ein geschäftiges Treiben, das sich von dem plötzlichen Versterben des Bauherren unbeeindruckt zeigt.

Recht bald können die Helden eine kräftige Frau mit Stiernacken ausmachen, die die Arbeiten offensichtlich leitet: Baumeisterin *Boronje Wulfski*. Ihre angenehm tiefe Stimme ist auf der ganzen Baustelle zu vernehmen.

Eigentlich hat sie nicht viel Zeit für die Helden, wenn diese sich aber geduldig verhalten, ist sie zu einem Gespräch bereit.

Über den Streit mit Boutsen gibt sie bereitwillig Auskunft: Bei den Arbeiten bekamen Teile der Westwand plötzlich Risse; anscheinend ist der Grund nicht so fest, wie angenommen. *Boronje* wollte die Arbeiten unterbrechen, weil ihr das Risiko für ihre Arbeiter zu hoch gewesen ist, *Boutsen* war dagegen und ordnete an, weiterzumachen. Die Rechnung kam zwei Tage vor dem Mord: Die Wand brach in sich zusammen, der maraskanische Hilfsarbeiter *Ulmjian* wurde tödlich verletzt, so dass die Arbeiten doch zum Erliegen kamen.

Eine *Menschenkenntnis*-Probe enthüllt, dass die Baumeisterin *Boutsen* nicht gut leiden kann und auf Nachfrage bestätigt sie dies auch: Für sie ist er ein Pfeffersack gewesen, der die Probleme der Arbeiter ignoriert hat und nur darauf aus gewesen ist, den Gewinn zu optimieren. Im letzten halben Jahr hat er viele Arbeiter entlassen und auf billigeren, aber unqualifizierte Hilfskräfte gesetzt.

Stellen sie Boronje als eine ehrliche Pragmatikerin mit Herz dar. Der Mord an Boutsen trifft sie trotz alledem, vor allem steht sie aber hinter ihren Arbeitern.

Hintergrund

Die Risse entstanden dadurch, dass die Arbeiter beim Anlegen des Kellers auf das alte Gewölbe gestoßen sind (S. 26). Davon sollten Sie den Helden an dieser Stelle aber noch nichts erzählen.

Über Ulmjian ist nicht viel bekannt gewesen, außer dass er aus As'Jergan kommt. Maraskaner, vermutlich Angehörige, haben seine Leiche abgeholt. Boutsen wollte wohl einen Ausgleich anbieten, die Maraskaner sind aber ohne ein Wort und mit finsternen Blicken gegangen.

FESTUMER_SZENEN

Während der ersten Tage in Festum sollten Sie den Spielern ein Bild von der gegenwärtigen Lage der Stadt zu geben:

- Die Gasthäuser, gerade die minderer Qualität, sind gefüllter als früher. Viele Menschen haben durch den Fortgang Stoorrebrandts und die schlechte wirtschaftliche Situation ihren Arbeitsplatz verloren und geben sich der Trunksucht hin. Der Frust sitzt tief bei den Menschen.
- Die Gemüter der unteren Gesellschaftsschichten sind erhitzt, während die Reichen versuchen, die Pfründe zu sichern. Die Verbitterung der Armen entlädt sich in Beschimpfungen, Übergriffen oder Demonstrationen.
- Mehr junge Mädchen und Knaben als sonst bieten sich am Hafen den Seefahrern an.
- Die Goblins sind die einzigen, die wie immer ihrem Tagwerk nachgehen, doch Neid, Missgunst und falsches Unrechtsempfinden lassen sie zu Opfern verzweifelter Wut werden, auch wenn die Garde bemüht ist, die rotpelzigen Bürger zu schützen. (Ein solcher Übergriff auf einen unschuldigen Rotpelz ist eine gute Gelegenheit, einen Goblin-Helden einzuführen.)

FALSCHER SPUR: DAS SCHELLENKIND

„Wenn du die Schell hörst, lauf!

Wenn du die Melodei verstehst, bet!

Wenn du's Kind siehst, stirbt!“

Wenn ein Held sich nächstens zwecks Informationsgewinnung alleine durch Festum schlägt (manche streunernahe Charaktere neigen dazu), dann legen Sie ihm das *Schellenkindmärchen* vor, von dem gerade in besonders nebligen Zeiten (so wie jetzt) zu hören ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Es sind Nächte wie diese, wenn der Nebel besonders dicht ist und man von einer Seite der Gasse die Häuserwände der anderen kaum zu erahnen vermag, in denen das Schellenkind durch die Gassen des Hafens und der Altstadt schleicht. Wer das Schellenkind ist, fragt ihr? Es ist der ruhelose Geist einer Jungfrau, die einst mit jenem Drachen hauste, der die frühen Siedler am Born bedrohte. Viele Hundert Jahre ist dies her und das grausame Kind ergötzte sich am Leid der Menschen, bis der große Festo von Aldyra kam und den Drachen erschlug.

Doch die vermeintlich gerettete Jungfer keifte zornbost ihren Retter an und schwor Rache zu nehmen für das Ende des Drachen, ehe sie sich in die Fluten des Born stürzte.

Seit diesen Tagen kommt sie mit dem Nebel aus den Tiefen des Meeres hervor. Zuerst kündigt nur ein einzelner Schellenklang von der Nähe des Kindes, dem rasch weitere folgen und sich zu einer liebreizenden Melodie verdichten. Doch dann ist es schon um die arme Seele geschehen! Wer immer diese Melodie vernimmt, der ist verdammt und mit Glück mag man am nächsten Tag noch seinen Körper finden, um ihn der geweihten Erde zu übergeben, doch von der Seel' ist keine Spur, denn die nahm die Kindliche mit sich.“

Was der Held für ein schauriges Märchen halten mag, dass die Festumer ihren Kindern erzählen, um sie frühzeitig nach Hause zu bekommen, ist für die Bürger der Stadt schauriger Ernst. Zwar hat

niemand stichhaltige Beweise, aber die immer wiederkehrenden, unlösbaren Todesfälle sprechen für sich. Und kennt nicht jeder die Ratsfrau Iljuscha Kjericht, deren Urgroßmutter im Alter von 8 Jahren nächstens vom Fenster aus ein unheimliches Kind sah, in Begleitung eines Erwachsenen, der am nächsten Tag tot im Hafenbecken trieb?

Nutzen Sie die schummrige Atmosphäre einer Hafenkaschemme, vor deren Fensterläden der dichte Nebel wallt, um dem Helden ein ungutes Gefühl zu verschaffen.

BEGEGNUNGEN IM NEBEL

Für die folgende Szene ist am besten ein Held geeignet, der über *Einbildungen* oder *Aberglaube* verfügt und sich leicht in Phantasien hineinsteigern kann. Aber auch ein *Gefahreninstinkt* ist eine gute Grundlage, um dem Helden in dieser Nacht das Fürchten zu lehren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Nebel ist in dieser Nacht wirklich besonders dicht. Du vermagst kaum weiter zu blicken als dein Arm reicht. Wie ein geisterhafter Schleier legt sich der Dunst auf deine Haut und lässt dich frösteln.

kling!

Was war das? Hast du da nicht gerade etwas gehört?

kling! kling!

Ganz deutlich: Ein Schelle. Und sie scheint näher zu kommen.

Dein Herz verkrampft sich und du meinst schon zu spüren, wie sich eine eisigkalte Kinderhand in die deine legt, um dich mitzunehmen zu den Geistern des Meeres.

kling! kling!

Rufe des Helden werden nicht beantwortet, dafür kommt der Schellenklang tatsächlich näher und scheint sich zu einer Melodie zu verdichten. Wenn Sie die Szene stimmig gestalten, wird der Spieler gar nicht auf die Idee kommen, seinen Helden etwas anderes unternehmen zu lassen, als zu flüchten. Denken Sie daran, dass Sie die Szene aus der Sicht der Helden schildern und dieser in vielen Dingen leicht Opfer seiner Phantasie wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es lässt nicht von dir ab. Wohin du dich wendest, das verfluchte Kind ist dir auf den Fersen.

Plötzlich packt dich aus dem Nichts von hinten eine Hand und legt sich mit eisernen Griff um deine Schulter.

Eine Mut-Probe entscheidet hier, ob der Held gleich anfängt zu schreien oder es bevorzugt, ohnmächtig zu werden.

Dann dürfen Sie die Szene aber aufklären: Der Held wurde nicht von dem Schellenkind verfolgt, sondern von dem greisen Gardisten *Joschin*. Der verrichtet trotz seiner 70 Winter immer noch seinen Dienst, ist mittlerweile aber schwerhörig und neigt dazu, sich im Nebel zu verlaufen, weswegen man ihm ein Glöckchen an den Rock bindet. Die Hand, die den Helden packt, gehört Joschins jungem Partner *Mew*, der vorrangig daran interessiert ist, was der Held so spät noch treibt.

WEITERE FALSCHER SPUREN

Wenn Sie wollen, können Sie folgende falsche Spuren ausarbeiten, um die Helden zusätzlich in die Irre zu führen:

- Gerüchte über den al'anfanischen Botschafter *Alriego Gordovanaz* (**Born** S. 134) entpuppen sich (zumindest in diesem Abenteuer) als Sackgasse.
- Bei unheimlichen Morden werden gerne Geister als Erklärungen herangezogen. Mögliche Beispiele: Die Besitzer des *Wirtshauses zum Lachenden Henker* (**Born** S. 129), die Geister des *Zwielichtberges* (**Born** S. 141) oder gar *Atmaskot Blutsäufer* (**Born** S. 130).

DER ZWEITE MORD

Die gesamte Pein einer leidenden Stadt übergießt ihn wie eine finsterste Welle und droht ihn in sich zu ertränken. Ein Taumel ergreift ihn und er verliert jeglichen Halt, alle Richtung und kraftlos gibt sein schwacher Geist auf, dagegen anzukämpfen.

Allein der Mantel bietet ihm Sicherheit, schmiegt sich zärtlich um seinen Körper und sein Wispern klingt ihm wie das Wiegenlied seiner Mutter.

„Räche sie! Wir sind die Gerechtigkeit. Wir allein.“

Festum befindet sich im wirtschaftlichen Niedergang und unterschwellig brodeln Verzweiflung und ohnmächtige Wut (S. 13). Der *Mantel des Richters* spürt diesen kollektiven Hass gegen die Reichen und Pfeffersäcke, die Festum einst stark gemacht haben und nun jene, auf deren Schultern der Ruhm erbaut wurde, verhungern lassen. Auch Rowin, der immer mehr unter den Bann des dämonischen Artefaktes gerät, spürt dies und sein aufflackernder Gerechtigkeitswahn und seine unreife Verachtung gegen die Welt lassen ihn zum Rächer werden. Zwar versteht er nicht, was mit ihm geschieht, aber er gibt sich dem hin.

Wenn die Ermittlungen der Helden zu erlahmen beginnen, frühestens aber zwei Nächte nach der ersten Tat, schlägt das Unheil wieder zu.

DAS OPFER

Der aufstrebende Kaufmann *Rukus Klande*, dessen Onkel einer der Teilhaber der Nordlandbank ist (vgl. **Born** S. 144f.) und der diesem den angesehenen Posten des zweiten Prokuristen bei der Festumer Einlagen- und Wechselhalle verdankt, ist ein gern gesehener Gast in Festums Oberschicht. In der Unterschicht verlor er jedoch jüngst an Popularität, als er sich für die Verlegung einiger wirtschaftlicher Schwerpunkte aussprach, die die Kluft zwischen Arm und Reich noch weiter wachsen lassen würde. So denken zwar viele hiesige Reiche, doch sein Pech war es, dass seine Stellungnahme in der *Festumer Flagge* gedruckt wurde. Mittlerweile ist sein Name Synonym für Ausbeutung geworden.

In dieser Nacht ist er alleine von den *Zwei Masken* (55) auf dem Weg nach Hause. Einer oder mehrere Helden sind ebenfalls unterwegs. Vielleicht waren sie vorher selbst in den *Zwei Masken* und konnten den blonden Mann (Anfang 30, gewinnendes Lächeln) beobachten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Schrei, der in einem gurgelnden Ton endet, durchbricht die Stille der nebligen Welt.

(Heldenaktionen)

Mitten auf der Gasse in der Altstadt liegt ein junger Mann. Blut sickert aus der Wunde in seiner Brust und vermischt sich mit dem Dreck im Rinnstein.

Für den Mann kommt jede Hilfe zu spät. Er den Helden noch zwei letzte Worte zuflüstern („Richter ... neun krch...“), ehe er röchelnd verstirbt.

ERKENNTNISSE

Zum Hintergrund des Toten finden Sie weiter oben Informationen.

- *Anatomie* oder *Heilkunde Wunde+5*: Erkenntnisse zur Wunde stimmen mit denen des ersten Opfers überein. Es wurde die gleiche Tatwaffe verwendet.
- Jeder Zwölfgöttergläubige weiß, dass der neunte Monat dem Gott Phex geweiht ist. Korgläubige könnten diese Zahl aber auch mit dem Rondrasohn in Verbindung bringen.
- *Rechnen+4*: In der tulamidischen Zahlenmystik gilt die 9 als heilig.
- *Götter/Kulte+7*: Im maraskanischen Glauben gibt es die Sekte der *Richter*, die ein Zentrum in Festum haben soll.

● Die letzte Erkenntnis ist durch Nachforschungen auch in geeigneten Tempeln zu gewinnen. Sie wird die Helden auf eine andere falsche Spur bringen.

Tatsächlich sprach der Mörder Rukus gegenüber von sich als „Richter“. Und eigentlich wollte der Sterbende „neun Krallen“ sagen, da er den Verschluss des Mantels erblickte.

FALSCHER SPUR: DIE RICHTER

„*Phex ist Praios und der Rechtschaffende ist voll List!*“

– Glaubensgrundsatz der Richterseite

Folgende Hinweise sollten die Helden auf diese falsche Fährte locken:

- Auf der Baustelle starb der Maraskaner Ulmjian aufgrund eines Verschuldens Boutsens.
 - Rukus Klande sprach von einem oder mehreren Richtern; in Festum existiert die maraskanische Richterseite.
 - Wer sich umhört, kann in Erfahrung bringen, dass Klande dubiose Geldgeschäfte mit dem Königreich Maraskan unterhielt. (Ein falsches Gerücht, das Sie den Helden glaubhaft machen sollten.)
- Die so entstehende, scheinbare Verbindung zwischen beiden Opfern führt direkt nach As’Jergan, in das maraskanische Exilantenviertel der Stadt.

AS’JERGAN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inmitten der geordneten Bornmetropole wirkt das Viertel, das ihr nun betretet, wie ein Fremdkörper. Ihr verlasst Festum, gar das Bornland und betretet die lärmende, pulsierende Enklave eines fremdartigen Landes. Plötzlich fühlt ihr euch wie Fremde, obwohl die maraskanischen Exilanten doch die Gäste sind.

Ungewohnte Töne dringen an euer Ohr, das beständige Geplapper des halbtulamidischen Maraskani lullt euch ein, bunte Farben in unvorstellbaren Kombinationen bedrängen euer Auge. Schlanke Turmhäuser, bis zu fünf Stockwerke hoch und weit über euren Köpfen mit Brücken verbunden, prägen das Bild des Viertels und wollen so gar nicht in den gewohnten Anblick Festums passen. Dass die Türme aus Backstein erbaut sind, wirkt mehr wie eine Assimilation als ein Eingeständnis.

Das Viertel *Neu-Jergan* (im Dialekt des Maraskani *As’Jergan*) ist der jüngste und am dichtesten besiedelte Stadtteil Festum. Es entstand um 987 BF, als Kaiser Reto Maraskan eroberte und eine Flüchtlingswelle auslöste. Unter den Flüchtlingen befand sich auch der mittlerweile verstorbene König Frumold II., der Prinz Mulziber von Jergan zu seinem Erbe machte. Dessen Herrschaftsansprüche ruhen momentan und als einer der vier Tetrarchen (religiös-weltlicher Führer) bemüht er sich um die Rückeroberung der Insel.

Für den Festumer ist As’Jergan so rätselhaft wie die Welt für den Maraskaner; dies liegt nicht nur an Mulzibers gezielter Politik, den Rest Festums über die Vorgänge in dem Exilantenviertel möglichst im Unklaren zu lassen. Die maraskanische Seele ist eben eine andere als die bornländische und deswegen lässt man – vom Interesse an exotischen Waren abgesehen – die Maraskaner auch größtenteils in Ruhe.

Die Stimmung in As’Jergan

Für die Grundstimmung des Abenteuers ist es wichtig, die Bedrohlichkeit auch hier aufrecht zu erhalten. Sicher, in As’Jergan ist alles weniger trüb (auch wenn der Nebel hier ebenso wallt wie anderswo in Festum) und die Maraskaner sind ein geschwätziges, geradezu aufdringliches Volk. Aber dahinter spüren die Helden deutlich, dass sie geduldete Gäste sind, deren Geld man gerne nimmt, aber auf deren Freundschaft man nur bedingt wert legt: Sie sind *Fremdijis*, *Unwissende*, die man entweder belächelt, über die man spottet oder die man meint wie kleine Kinder an die Hand nehmen zu müssen. Im schlimmsten Fall sind sie gar *Garethjas*: Mag man den Bornländern noch eine gewisse Freundlichkeit entgegenbringen, die aus deren Hilfe während der Zeit der garethischen

Besatzung resultiert, so ist man dem Neureicher weniger gewogen. Und hat man auch in den Erben Borbarads einen gemeinsamen Feind, so bedeutet das noch lange nicht, dass man auf der gleichen Seite steht.

Außerdem werden die Helden merken, dass das wohl geschwätzigste Volk Aventuriens sehr wohl in der Lage ist, Geheimnisse zu wahren. Zwar gibt man sich dem *Fremdiji* gegenüber freundlich und schwatzt auch gerne, aber ob die Helden auch wirklich die Informationen bekommen, die sie haben wollen, steht auf einem anderen Blatt.

Die Fremdartigkeit der Kultur, der allgegenwärtige Lärm, das ständige Geschwätz und die Hunderte von Gerüchen, oft exotisch, teils süßlich, teils beißend scharf, kurz: der rauschhafte Zustand, in dem sich das ganze Viertel zu befinden scheint sollten zusammen mit der sprichwörtlichen Arroganz und der Abneigung der Maraskaner gegen die Fremden den Eindruck der Bedrohlichkeit verstärken.

AUF DER SUCHE NACH DEN RICHTERN

Je nachdem, wie die Helden ihre Nachforschungen beginnen, können diese von unterschiedlichem Erfolg gekrönt sein. Hören sie sich erst einmal außerhalb As'Jergans um, so können sie z.B. im Hesindeempel (49) allgemeine Informationen zum Glauben der Maraskaner gewinnen (siehe hierzu auch **GKM** S.11 sowie S. 133-136). Solche Nachforschung im Maraskanerviertel können – je nach Gesinnung des Gesprächspartners – leicht in philosophischen Grundsatzdiskussionen enden. Auch direkte Fragen zur Richtersekte helfen nur bedingt weiter, denn der maraskanische Glauben kennt viele Sekten und viel eher erhalten die Helden eine philosophische Beurteilung dieser geistlichen Strömung als eine Antwort, wer dieser angehört.

Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, sollten Sie sie nach einiger Zeit erlösen und an den Tempel von Rur & Gror verweisen.

Im Tempel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Obwohl an anderen Stellen in diesem Viertel die Turmbauten bedrohlich aufragen und so dicht beieinander stehen, dass zwischen ihnen nur klaustrophobisch enge und dunkle Gassen herführen, haben die Maraskaner einem großen Platz Raum gelassen, in dessen Mitte sich der runde Turmbau des Tempels von Rur und Gror erhebt, religiöses Zentrum der As'Jerganer und, so man dem Geschwätz glaubt, der prächtigste Tempel des Festlandes.

Im Inneren seid ihr vor dem pulsierenden Lärm der Viertels nicht geschützt, denn dieses Volk scheint keine Ruhe zu kennen, nicht einmal im Gebet.

Über den laut rufenden Gläubigen erhebt sich eine beeindruckende Statue. Aberdutzende steinerne Mungos, teils verspielt, teils kämpferisch den Betrachter anfauchend, umtanzen ein androgynes Wesen, nicht ganz Mann, nicht ganz Frau, aber von betörender Schönheit, das einen Diskus zum Wurf aussendet, der durch seine scharfkantigen, stahlverstärkten Ränder sehr martialisch wirkt; auf seiner Oberfläche zeigt sich jedoch die bekannte Welt.

Götter/Kulte:

2 *TaP**: Die Statue stellt den maraskanischen Schöpfergott Rur dar.

6 *TaP**: Im maraskanischen Glauben gilt der Mungo als das heilige Tier des Phex.

Der hiesige Tempel der Zwillinge ist der einzige, der über vier Hochgeschwister verfügt. Die Priester der Zwillinge verlassen nie ihren Tempel und besitzen einen gewaltigen Einfluss auf das Volk.

In Festum stehen dem Tempel die langjährigen Hochgeschwister *Nitor* und *Folnor* vor, die sich seit 1020 BF ihr Amt jedoch mit den Priestern *Emirasab* und *Bardojian* teilen, die die geistigen Führer der phex-praiotischen Richtersekte sind. Zu diesen vorgelassen zu werden, bedarf aber einiges an Geschick und vor allem an Geduld. Auch Gläubige wollen sich mit den Priestern beraten und diese haben Vorrang vor *Unwissenden*. Erfolgversprechender ist es, wenn die Helden vorgeben, sich für den Glauben zu interessieren und sich mit ihm auseinandersetzen zu wollen. Gleich mit Vorwürfen zu beginnen, wird die Helden keinesfalls weiterbringen.

DIE RICHTERSEKTE

„Es gibt weder Recht noch Gerechtigkeit mehr auf Maraskan. Doch Gerechtigkeit soll walten, im Glanz des Tages und im Schatten der Nacht.“

– Glaubensgrundsatz der Richtersekte

Die Sekte der Richter ist eine der momentan wichtigsten im Rur-&-Gror-Glauben. Sie folgt einem dualistischen Glaubensprinzip, nachdem Phex und Praios identisch sind bzw. die zwei Gesichter dergleichen Gottheit der Gerechtigkeit(!). Praios gilt dabei als das ‚Tag-Gesicht‘, als *gütiger Richter des Tages*, während Phex der unerbittliche *Richter der Nacht* ist, der dort gnadenlos die Gerechtigkeit einfordert, wo Praios am Tag schon einmal Milde walten lässt.

Auch wenn sich der Hauptsitz dieser Sekte in Festum befindet, so darf zu vermuten sein, dass ihr Betätigungsfeld nicht im Bornland liegt.

Im Gespräch sollten Sie die Verdachtsmomente der Helden nicht sofort widerlegen, denn viele Grundsätze der Sekte legen die Befürwortung von Selbstjustiz nahe. Machen Sie aber deutlich, dass es den Sektierern vor allem um Gerechtigkeit für Maraskaner geht, andere Belange kümmern sie eigentlich weniger. (Für die ersten beiden Morde mag hier noch ein Zusammenhang bestehen, der dritte wird aber nicht mehr in das Bild passen.)

Werden die Priester Auge in Auge mit den Verdächtigungen konfrontiert (und sei es nur, dass sie nach ihrer Meinung gefragt werden, ob es ein fehlgeleitetes Schaf in ihrer Herde geben mag), werden sie das Gespräch augenblicklich beenden und die Helden nach draußen verweisen. Erklärungen für ihr Verhalten werden sie dabei keine abgeben.

Sollten die Helden in einem solchen Fall handgreiflich werden, mag das durchaus das Ende ihrer Abenteuerkarriere bedeuten. Zumindest werden sie verstehen, warum der *Zorn der Gläubigen* dermaßen gefürchtet ist.

ATTENTATE

Fallen die Helden in As’Jergan unangenehm auf, so bekommen sie dies bald zu spüren: Die Preise für einfache Waren steigen plötzlich in die Höhe, während die Qualität sinkt; statt Heilkräuter erwerben die Helden leichte Giftpflanzen, die den gewünschten Kräutern zum Verwecheln ähnlich sehen, aber Magenkrämpfe herbeiführen; in einem höheren Stockwerk wird ‚versehentlich‘ ein Topf umgestoßen und verfehlt einen Helden nur knapp; ein Held wird heftig angerempelt und bringt leicht einen ganzen Straßenzug gegen sich auf, wenn er patzig reagiert. Spott und Streitlust begleiten die Helden allgegenwärtig, so dass sie bald das Bild haben müssen, das ganze Viertel hat sich gegen sie verschworen.

Dabei sollte kein ernsthafter Schaden entstehen: Noch ist dies eine Warnung. Wenn die Helden aber ein härteres Vorgehen provozieren (s.o.), dann kann es schnell sehr gefährlich für sie werden.

DAS DRITTE OPFER

Unnachgiebig, wie das brennende Eisen eines Foltermeisters in das sündige Fleisch seines Opfers eindringt, bemächtigt sich Xinja eine quälende Angst. Panisch umklammert sie mit beiden Händen den Arm ihres Peinigers. Ihre Füße finden keinen Grund und die unheimliche Gestalt hält sie am ausgestreckten Arm über den Rand des Daches, ihren Hals im eisernen Griff der linken Hand.

„Du wirst sterben“, wispert es aus dem Dunkel der Kapuze, aus dem zwei gelbe Punkte leuchten. „Wir haben das Urteil über dich gefällt.“

Aus dem weiten Ärmel der Kutte windet sich gleich einer weißen Schlange ein Strick hervor, dessen schmales Ende nervös zuckt wie der Schwanz eines Skorpions. Mit vor blankem Entsetzen geweiteten Augen sieht Xinja hilflos zu, wie sich der lebende Strick um ihren Hals wickelt und ihn zuzschnürt.

Mit der anderen Hand hebt der Mörder ein Schwert. „Schuldig!“ wispert es mehrstimmig und der Knauf der Waffe saust hernieder und zertrümmert ihre Schulter. Vor Pein lässt die Kauffrau den

Arm los und der Richter entlässt sie in die Tiefe. Dann umgreift seine Hand die Peitsche und sein Körper stemmt sich gegen die Kante des Daches.

Unter ihm erklingt ein befriedigendes Knacken, dann entlässt die Peitsche mit dämonischem Entzücken den toten Leib, den sie umschlungen hält.

Während die Helden ihre Ermittlungen auf As' Jergan konzentrieren, geschieht der dritte Mord. Dieses Mal will es der unergründliche Plan der Götter nicht, dass die Helden das Opfer finden. Wenn die Helden einsehen, dass sie im Exilantenviertel nicht weiterkommen und ihre Gruppe des Spieles dort überdrüssig wird, dann richten Sie es ein, dass sie auf Umwegen von dem Mord erfahren – entweder durch Kontakte zur Garde oder weil andere Gäste in der Taverne darüber sprechen. Den Zeitpunkt der Tat können Sie frei bestimmen, die Helden erfahren davon aber frühestens am Tag danach.

DIE TOTE

Dieses Mal hat sich der Mörder die Kauffrau *Xinja Rodensen-Timpski* erwählt. Eines ihrer Schiffe wurde bei der letzten Fahrt durch die Blutige See schwer beschädigt und da ihre Geschäfte schlecht liefen, konnte sie für die Reparatur nicht aufkommen. Also sah sie sich gezwungen, die Mannschaft zu entlassen und das Schiff an das Handelshaus Stoerrebrandt zu verkaufen, wo es nun für Ersatzteile ausgeschlachtet wird. Dieser Handel rettete sie vor dem Ruin, brachte aber vielen Menschen weitere Armut.

Sie wurde in der Bienengasse gefunden, mit gebrochenem Genick und Schnürspuren am Hals, ganz so als hätte sie sich erhängt – doch von dem Seil fehlt jede Spur.

ERKENNTNISSE

Allgemeine Erkenntnisse können die Helden bei der Garde oder (wenn sie überzeugend aufzutreten wissen) im Borontempel gewinnen, wo die Leiche noch aufbewahrt wird. Der Hintergrund der Toten lässt sich ebenfalls von der Garde oder – detaillierter, aber von Schimpfreden durchsetzt – in den niederen Gasthäusern der Stadt gewinnen.

- Xinjas Leiche wurde in der Bienengasse gefunden. In dieser Nacht war der Nebel besonders dicht und so gibt es keine Zeugen der Tat.
- Ihr Genick ist gebrochen gewesen und an ihrem Hals fanden sich Schnürspuren, ganz so als hätte sie sich erhängt. Doch von dem Seil, mit dem dies geschehen sein könnte, fehlt jede Spur.
- Helden mit Reputation können unter der Aufsicht einer Geweihten die Tote im Borontempel untersuchen (natürlich ohne sie zu öffnen).
- *Heilkunde Wunden*: Das gebrochene Genick und die Spuren am Hals, wo sich offensichtlich ein Strick tief in das Fleisch gegraben hat, sprechen dafür, dass sie sich erhängt hat (oder erhängt wurde). Außerdem finden sich am Körper Prellungen, die von dem Aufprall auf den steinernen Grund der Gasse stammen können. Gelingt die Probe mit mindestens 5 TaP* (oder alternativ bei einer einfachen *Anatomie*-Probe), erkennt der Held, dass das linke Schulterblatt beschädigt ist, ganz so, als hat es einen wuchtigen Hieb mit einem stumpfen Gegenstand erlitten.
- So sehr die Helden auch nachforschen, es lassen sich keine Verbindungen zu den Maraskanern herstellen. Zwei Schlussfolgerungen sind möglich: Die Richtersekte ist eine falsche Spur gewesen oder dieser Mord hat nichts mit den anderen zu tun.

Vielleicht wollen die Helden sich den Tatort anschauen. Zu diesem Zeitpunkt wallt leichter Nebel durch die Gassen. Leider liefert der Ort des Geschehens erst einmal keine neuen Anhaltspunkte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr euch umschaud, öffnet sich quietschend die Tür des Hauses, vor dem ihr steht. Es ist ein bürgerlicher Bau, dessen Fachwerk in den Festumer Farben rot und weiß gehalten ist. Die Tür ist nur einen Spalt breit geöffnet worden und durch die Öffnung lugt der runzlige Kopf eines alten Mütterchens.

„Kommt Ihr wegen der Toten?“ fragt sie barsch, nachdem sie euch eine zeitlang mit ihren kleinen Augen gemustert hat.

Die Frau ist Kindermädchen des Hauses, stellt sich aber nicht vor und ist nicht sehr gesprächig. Längere Ausführungen der Helden unterbricht sie grob: „Daletschka hat etwas gesehen in der Nacht. Auf dem Dach war etwas. Ein Kuttenträger, ein wispernder Schatten, sagt sie. Sie hat Geräusche gehört und durch die Dachluke geschaut, das dumme Kind. Einen Strick trug er bei sich und ein Schwert. Ist nur ein Kind und keiner glaubt ihr. Aber sie hat Angst.“ Fragen die Helden nach, ob sie Daletschka sehen dürfen, verneint die Frau das und schließt ohne ein Wort wieder die Tür.

Magiekunde (Dämonologie) oder Götter/Kulte (Praios): Ein finsterer Kuttenträger mit Strick und Peitsche? Recht schnell dürfte den Helden das Bild eines Heshtoths in den Sinn kommen, niederer Diener des Herrn der Rache.

Gerade philosophisch veranlagte Helden mögen sich nun in den phantastischsten Theorien ergehen: Hat die tief sitzende Verzweiflung und die Ohnmacht gegenüber den Reichen den Rachedämon in diese Sphäre gelockt? Oder wurde er gar gezielt beschworen? Fördern Sie solche Ideen! Sie sind an der eigentlichen Wahrheit näher dran als alle bisherigen Spuren.

DAS WEITERE VORGEHEN

An dieser Stelle ist es schwer einzuschätzen, wie die Helden mit den gewonnenen Erkenntnissen umgehen. Manche wollen sich vielleicht über das Wesen des Dämons informieren (z.B. in den Tempeln von Praios (40) und Hesinde (49) oder in der Magierakademie (50)). Unterstützen Sie dies und statten Sie die Helden mit allen Informationen über die möglichen Fähigkeiten dieses Dämons aus, soweit Sie es für nötig halten (vgl. MGS S. 65).

Allerdings sollten die Spieler nicht selbst das Regelwerk zu Rate ziehen. Bedenken Sie, dass das Wissen über Dämonen in Aventurien begrenzt ist und es sich an manchen Stellen auch vermischt. Allerdings ist der Heshtoth einer der bekanntesten Dämonen.

Haben Sie aber auch im Hinterkopf, dass allzu reges Interesse bei bestimmten Stellen erhebliches Misstrauen wecken kann und die Helden sich bald gezwungen sehen können, einen aufkeimenden Vorwurf der Dämonenbündelerei niederkämpfen zu müssen.

Die Helden können an dieser Stelle, gerade an der Magierakademie oder im Hesindetempel, Kontakte knüpfen, auf die sie an späterer Stelle noch zurückgreifen müssen (vgl. S. 28).

AUF FRISCHER TAT

„Manchmal ist der Zufall das Zünglein an der Waage der Gerechtigkeit.“

– Praiolaos, reisender Donator Lumini

Gegen Ende dieses Kapitels soll es den Helden endlich vergönnt sein, einen ersten Sieg gegen ihren unheimlichen Gegenspieler zu erringen: Es gelingt ihnen, den Mord an dem vierten Opfer zu verhindern. Mehr noch: Sie erhalten den entscheidenden Hinweis, der zum Täter führen wird.

Ein versuchter Mord

Wie ein unsichtbares Band führt ihn die Fährte zu einem neuen Schuldigen. Nein, es ist mehr als ein Band. Es ist ein Netz von Bändern, gewoben aus Missgunst, Empörung und Verzweiflung, das sich an einem Punkt verdichtet.

Nur kurz regt sich ein unerhörter Gedanke in ihm, der sein Schaffen in Frage stellt. Doch die Gewalt der Rachegeleüste ist zu berauschend, um sich diesem lächerlichen Gedanken länger als einem Augenblick hinzugeben.

Auch bei diesem Ereignis können Sie selbst bestimmen, wann es eintritt. Dabei ist es nicht zwingend notwendig, dass alle Helden daran teilnehmen. Vielleicht hat sich die Gruppe getrennt oder ist

auf die Idee gekommen, mehrere Personen zu beschatten, die bei dem kleinen Mann nicht gut gelitten sind.

Verfallen die Spieler auf eine solche Idee, dann geben Sie ihnen mehrere Verdächtige an die Hand. Hier ein paar Vorschläge von unserer Seite:

- *Peranka Stoerrebrandt*, die die Helden vielleicht noch aus **Drei Millionen Dukaten** kennen. Da ihr Vater für das Volk unerreichbar ist, richtet sich mancher Unmut gegen sie. Schließlich hat der Fortgang des Handelsmagnaten der Stadt zusätzliches Leid eingebracht.

- *Daswadan Dogeljeff*, ein sesshaft gewordener, norbardischer Händler, der als Wucherer an dem Leid der Menschen verdient.

- *Kulmineo Jezcaraldo*, der sich als horasischer Edelmann ausgibt und auf kaum einer Gesellschaft fehlt. Hinter der Hand geht das (wahre) Gerücht, dass er die Töchter arm gewordener Bürger als Konkubinen arbeiten lässt und die Notlage der Menschen sich zu Nutzen macht.

Unter den in Frage kommenden Personen sollte sich auch *Koj Rondaski* befinden. Der 37-jährige Offizier gehört der Verbindung *Freunde des Theaters* an, die die Festumer Stadtbühne unterstützt. Gleichzeitig fällt der feingeistige Theaterliebhaber durch konservatives Gedankengut auf und betrachtet das ‚Vorhaben Festum‘ als gescheitert. Seine jüngst geäußerte Meinung, man solle die Erwerbslosen und Armen Festums der Armee übergeben, als Schwertfutter in Schlachten gegen äußeren Bedrohungen dienten sie der ‚bornischen Sache‘ allemal besser, als wenn sie sich in den Kaschemmen den Verstand versaufen, stieß nicht überall auf Gegenliebe.

Nun mag es sein, dass ein einzelner Held sich im Festumer Nebel an die Fährte Rondaskis heftet – die folgende Szene wird für ihn alleine um so bedrohlicher wirken. Verfallen die Helden nicht auf diese Idee, können Sie die Szene auch als zufälliges Ereignis einflechten; auch hier haben Sie die Möglichkeit, dass nur ein Held Zeuge des Geschehens wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kein Wind rührt sich und es scheint dem Herrn Efferd zu gefallen, Festum im dichten Nebel vor der Welt zu verhüllen. Doch ist dieser Nebel wirklich Gotteswerk? Oder versucht eine finstere Macht den Blick Alverans auf die Stadt zu verhindern? Der Born und die Länder an seinem Ufer waren schon alt, lange bevor die Menschen kamen und vieles mag auf seinem Grund lauern und warten, um sich schleichend zu erheben und über die Menschen herzufallen.

Mit einem Mal dringt etwas an dein Ohr. Der helle Klang, wenn geschärfte Klingen aufeinander treffen. Ein Waffengang!

Selbst wenn ein Held Rondaski mit etwas Abstand verfolgt hat, im dichtesten Nebel ist es nahezu unmöglich, zu ihm Sichtkontakt zu halten. Das Knallen seiner schweren Reiterstiefel in den steinernen Gassen ermöglicht es aber, ihn nicht zu verlieren.

Im Gegensatz zu den bisherigen Opfern des *Richters*, versteht Rondaski es sehr wohl, sich zu wehren; sein Haus verlässt er nie ohne seinen Säbel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im trüben Dunst erahnst du zwei schemenhafte Gestalten, die miteinander kämpfen. Als du näher eilst, erkennst du mehr: Da ist ein schneidiger Offizier, dessen hartes Gesicht von einem stolzen Bart eingerahmt wird; nur das Kinn ist ausgeschabt. Er trägt Uniform und Reiterstiefel.

Sein Gegner ist nicht mehr als ein Schatten. Jegliche Merkmale der Gestalt werden von einem flatterten Umhang verhüllt, der sich trotz Windstille in steter Bewegung befindet.

In diesem Moment bohrt sich das Schwert des Kuttenträgers in die Schulter des Offiziers.

HELDENEINSATZ

Ob nun ein Held Rondaski zur Hilfe eilt oder sich die gesamte Gruppe auf den Unbekannten stürzt, an dieser Stelle kommt es zur ersten direkten Konfrontation mit dem Gegenspieler. Die Werte Rowins im Richtermantel sowie die Hinweise zur Ausgestaltung des Kampfes finden Sie auf Seite 34f..

Lassen Sie die Helden immer noch im Unklaren über die Natur ihres Gegners. Spätestens, wenn Rowin die Peitsche zum Einsatz bringt, sollten die Helden tatsächlich an einen Heshtoth als Gegner glauben. Aber jeder Held, der schon einmal gegen einen solchen Dämon gekämpft hat, wird zumindest der Meinung sein, dass es sich hierbei um ein besonderes Exemplar handelt.

Rowin kämpft nicht aus Furcht, sondern aus Selbstgefälligkeit. Das Wesen des Mantels nimmt ihn immer mehr ein. Noch hat ihn niemand aufhalten können und seine neuen, übermenschlichen Fähigkeiten lassen ihn leichtsinnig werden. Er ist kein stummer Gegner, sondern verlacht die Helden mit schnarrender Stimme, der ein wisperndes Echo nachklingt. Dabei spricht er von sich selbst stets in der dritten Person („Wir sind die Gerechtigkeit!“).

Die Helden sollten kein einfaches Spiel mit dem Richter haben, der ihnen tatsächlich überlegen ist. Am Ende dieser Begegnung sollte es Rowins Leichtsinn und sein Gefühl der Überlegenheit sein, die ihn zu einem Fehler verleiten, aufgrund dessen es den Helden gelingt, den Feind in die Flucht zu schlagen. (Selbst wenn er keinen ernsthaften körperlichen Schaden erlitten hat, so kann die Verletzung des Stolzes durch einen einzigen erfolgreichen Widerstand enorm sein. Und dies ist schon immer ein guter Nährboden für *Rachsucht* gewesen.)

Alternativ kann ein einzelner Held dem Richter tatsächlich unterliegen. Aus Selbstgefälligkeit wird dieser arme Recke aber von Rowin nicht getötet, sondern gedemütigt: Passanten oder die Gefährten finden den bewusstlosen Helden schwer verletzt und entkleidet in der Gasse, mit seinem Blut wurde eine Nachricht hinterlassen. („Versucht nicht, uns aufzuhalten!“).

Der entscheidende Hinweis

Während des Kampfes fällt einem Helden der sonderbare Verschluss der Kutte auf: Eine halbspann große Scheibe, die neun im Kreis angelegte Krallen zeigt und auf den ersten Blick wie eine fremdartige Blüte wirkt.

Jeder Held, der schon einmal auf Rowin getroffen ist, darf eine KL-Probe ablegen, bei deren Misslingen er sich dunkel erinnert, dieses Schmuckstück schon einmal gesehen zu haben. Gelingt die Probe, weiß er, dass Rowin Jannerloff ein ähnliches Amulett um den Hals trug.

Zudem darf jeder Held, der an dem Kampf beteiligt gewesen ist und die Stimme des Richters vernommen hat, eine Probe+3 auf *Sinnenschärfe (Hören)* ablegen. In der Gestalt des Richters ist die Stimme des Mantelträgers verzerrt, doch bei einer gelungenen Probe erkennt der Held dahinter die Stimme Rowins.

GEHEIMNISSE

Nachdem die **Nachforschungen** abgeschlossen sind, führt die Spur zurück zum Anfang: Zu den Angehörigen des ersten Opfers Boutsen Jannerloff. Noch haben die Helden nicht mehr als eine Vermutung, dass sich hinter dem unheimlichen Mörder Boutsens Sohn Rowin verbirgt.

In diesem Kapitel werden die Helden die schrecklichen Hintergründe einer Familientragödie erfahren, die in Rowin das Feuer der Rache entfacht haben. Dieser kann ihnen jedoch abermals entkommen. Erst ein erneuter Besuch der Baustelle und eine Untersuchung der darunter liegenden Gewölbe lüften alle Geheimnisse und gibt den Helden das Mittel an die Hand, den *Mantel des Richters* wieder zu bannen.

GEBROCHENE SEELEN

„Die Macht der Dämonen über uns – sei es durch Angst oder Faszination – liegt darin begründet, dass sie der Spiegel unseres finsternen Herzens sind.“

– Melcher Dante von Angbar-Gasken, Seelenheiler aus Gareth

Bis jetzt haben die Helden nicht mehr als einen Verdacht gegen Rowin Jannerloff. Sollten sie also aufgrund der Fähigkeiten ihres Gegners um Hilfe bitten, so werden sie diese nur schwer bekommen: Die großen Institutionen Festums, sei es die Garde, die Magierakademie oder die Draconiter, haben momentan andere Sorgen, können den Helden aber durchaus Unterstützung versprechen, wenn diese einen Beweis für ihre Vermutung vorbringen können.

Die Helden müssen also alleine Rowin stellen. An diesem Tag ist er weder in der Handelsschule gewesen noch ist er in der Kanzlei anzutreffen. Allerdings können die Helden durch geschicktes Nachfragen in Erfahrung bringen, dass Rowin die letzten Tage noch gereizter gewesen ist als üblich. Den Abenteurern bleibt also nichts anderes übrig, als direkt das Haus der Jannerloffs aufzusuchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Abermals steht ihr vor dem finsternen Bürgerhaus der Jannerloffs. Das ungastliche Gebäude mit den dunklen Mauern und den vergitterten Fenstern im Erdgeschoss macht auf euch eher den Eindruck eines Totenhauses – oder eines Gefängnisses.

Ihr klopft und nach langer Zeit öffnet das stumme Hausmädchen der Jannerloffs euch die Tür. Das kleine, schmale Gesicht scheint noch blasser geworden zu sein und die scheuen Augen sind gerötet. Tränen laufen unentwegt über ihre knochigen Wangen.

Sie blickt euch kurz mit einem verzweifelten Blick an, dann schüttelt sie den Kopf und will die Tür schließen.

Weiter oben tobt ein entsetzlicher Streit zwischen Rowin und seiner Mutter Aglinja. Das Mädchen Warja ist zutiefst verstört und eigentlich hofft sie, dass die Fremden vielleicht helfen können. Hindern die Helden sie also energisch daran, die Tür zu schließen, wird sie mit gesenktem Blick zur Seite treten und die Helden einlassen. Dabei weint sie ungehemmt, bringt aber keinen Ton hervor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein eigentümliches Gefühl bemächtigt sich eurer und drückt schwer auf eure Seele. Fast stofflich spürt ihr die Schatten dieses Hauses und die Dunkelheit, die über allem zu liegen scheint.

Euer Blick fällt auf ein Gemälde an der Wand. Der unbekannte Künstler hat hier Sankt Gilborn von Punin gemalt, jenen Praiosheiligen, der vor fünf Jahrhunderten von dem Dämonenmeister Borbarad zu Tode gefoltert wurde. Doch dieses Heiligenbild ist anders: Es zeigt keine strahlende Gestalt, die im Tod triumphierend den Gewölben der Schwarzen Festung entsteigt. Das Bild enthüllt den wirklichen Tod Gilborn, zeigt einen von namenloser Folter zerschundenen und entstellten Körper und

offenbart machtvoll und bedrückend die Pein, die dieser Mensch erleiden musste. Im Hintergrund erkennt ihr schemenhaft die Gestalt des Foltermeisters, die von keinem Bannstrahl für ihren Frevel zerschmettert wird.

Schließlich erreichen die Helden den großen Saal, in dem sie vor Tagen empfangen wurden und hinter der geschlossenen Tür hören sie Rowins Stimme toben, jedoch ohne ein Wort verstehen zu können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter den gnadenlosen Blicken der einschüchternden Ahnengemälde spielt sich eine Szene ab, die euch noch lange verfolgen wird.

Rowins Stimme scheint im Zorn den Raum erbeben zu lassen und seine Wut ist fast greifbar. Das hagere Gesicht unter den blonden Locken ist scharlachrot und seine Stimme droht sich immer wieder zu überschlagen. Ihm gegenüber sitzt seine Mutter, hilflos gegen den grenzenlosen Hass ihres Sohnes, der ungezügelt über sie hereinbricht. Stammelnd und Hände ringend versucht sie sich erfolglos gegen Rowin zu behaupten.

Salwinja sitzt dort, wo sie auch bei euren ersten Besuch saß, am ganzen Körper zitternd und ebenso hilflos wie ihre Mutter.

„Du hast es gewusst!“ brüllt Rowin in diesem Moment Aglinja an, ohne euer Eintreten zu bemerken. „Du wusstest von *seiner* Vorliebe für junge Mädchen und du wusstest auch, dass er Winja zu diesem abscheulichen Treiben gezwungen hat, dass er sich an seiner eigenen Tochter, meine liebste Winja, vergriffen hat, dieses widerwärtige Schwein! Gedeckt hast du ihn! Du bist nicht besser als er und dafür hast du die gerechte Strafe verdient!“

Diese Enthüllung sollte die Helden wie ein Hammerschlag treffen. Rowin hat selbst erst am Tage vor der Ankunft der Helden davon erfahren, dass Boutsen seine eigene Tochter missbraucht. Die Liebe zu seiner Schwester und die Ohnmacht gegen seinen Vater haben Rowin in die Fänge der Rache getrieben und ihn zum Opfer des *Mantels* werden lassen.

In den letzten Tagen ist er immer mehr unter den Einfluss des Artefaktes geraten. Den Einflüsterungen des Dämons erlegen sieht er in seiner Mutter durch ihr Schweigen eine Mittäterin. (Leider hat er in diesem Fall auch recht. Aglinja brachte nicht die Kraft auf, gegen ihren Mann aufzubegehren.) Die Helden betreten gerade in dem Moment die Szenerie, als er dazu übergehen will, seine Mutter zu richten – dass seine Schwester Zeugin der Tat wird, vergisst er in seinem Zorn.

DER RICHTER

Sobald die Helden sich bemerkbar machen oder eingreifen wollen, reagiert Rowin. Einen wirklichen Überraschungsmoment besitzen die Helden nicht, da der Mantel seinen Träger warnt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus Rowins fiebrigen Augen grenzenloser Hass. „Uns haltet ihr nicht auf. *Wir* sind die Gerechtigkeit!“

Das Amulett um Rowins Hals leuchtet kurz blutrot auf, dann entspringen ihm schattengleiche Tentakel, die sich als ölige Substanz um den Körper des Jungen legen und ihn als schwarze Kutte einhüllen.

Dieser Kampf gegen Rowin ist nur von kurzer Dauer. Er ist viel zu sehr von dem Auftreten der Helden überrascht. Diesen sollte es auch gelingen, den einen oder anderen Treffer zu erzielen, eher Rowin sich *verschleiern* und durch das Fenster entkommt.

DIE SCHWESTER

Die Offenbarung der wahren Identität des Richters ist für Aglinja zu viel: Sie erleidet einen Zusammenbruch und bedarf der Hilfe und Pflege. (Die Helden sollten zumindest nach einem Heiler schicken lassen.)

Salwinja hingegen ist gefasster und zeigt sich stärker, als man es dem zerbrechlichen Geschöpf zutrauen wird. Auf Nachfragen der Helden wird sie die Vorwürfe Rowins gegen ihren Vater bestätigen, bittet jedoch darum, den Skandal nicht öffentlich zu machen und sagt, sie betet jeden Abend für die Seele ihres Vaters. Trotz aller Schmerzen und Demütigung ist sie von dem Mitleid einer Heiligen erfüllt.

Vor allem aber bittet sie die Helden, die Seele ihres Bruders zu retten. Etwas habe ihn verändern und wenn er von diesem Einfluss befreit würde, wäre noch nicht alles verloren. Salwinja ist von der guten Seite ihres Bruders überzeugt und auch gläubigen Helden sollte daran gelegen sein, Rowin zu retten und nicht zu töten.

Vor allem aber erhalten die Abenteurer von Salwinja den entscheidenden Hinweis: Sie weiß zu berichten, dass sich Rowin seit der Nacht vor dem Mord ihres Vaters verändert hat. In jener Nacht war ihr Vater wieder bei ihr und Rowin muss dies mitbekommen haben. Der Mantel gibt auch ihr ein Rätsel auf, aber sie weiß zu berichten, dass Rowin sich seitdem sie denken kann, immer auf die Baustellen seines Vaters geflüchtet hat, wenn er alleine sein wollte.

DIE SICHT DES ANTAGONISTEN

Trotz aller möglichen Befürchtungen der Helden, wird Rowin die erste Zeit nicht direkt gegen sie vorgehen. Nach dieser Niederlage wird er sich am Zwielfichtberg verstecken und seine Rache gedeihen lassen, um sie eines Tages vollends auszukosten.

Trotzdem sollten Sie mit der Paranoia der Helden spielen. Schüren Sie Verfolgungsängste durch unheimliche Geräusche im Nebel und übersensible Sinne. Wenn die Spieler das Gefühl haben, sie hätten kaum Zeit, sich gegen den Gegner zu wappnen, der jederzeit und überall zuschlagen könnte, dann haben Sie die richtige Stimmung erzeugt.

VERGESSENE GEWÖLBE

Die Aussage von Rowins Schwester sollte die Neugier der Helden geweckt haben. Wenn die Helden sich nun genauer bei der Baumeisterin Boronje erkundigen, kann diese ihnen mehr zum Hintergrund des Unfalls auf der Baustelle erzählen (vgl. S. 14). Das Gewölbe ist damals nicht näher untersucht worden, zum einen weil solche Vorfälle am Bornufer nicht unüblich ist, zum anderen weil Boutsen Jannerloff zur Eile antrieb. Der Zugang ist mittlerweile verschlossen worden.

Wenn die Helden Boronje nun bitten, ihn wieder offen zu legen, müssen sie einiges an Überzeugungsarbeit leisten. Zwar ist die Baumeisterin ein sehr umgänglicher Mensch und reitet (ganz untypisch für eine Festumerin) nicht auf Vorschriften herum, aber ihre Sorge gilt der Statik des Hauses. Alternativ können die Helden auch versuchen, nachts in das Gewölbe einzudringen.

UNTER FESTUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Spitzhacken haben eine schmale Öffnung geschlagen, gerade genug, dass ein Mensch sich hindurchzwängen und um das Fundament des Hauses über euch nicht zu gefährden.

Stickige, modrige Luft schlägt euch entgegen, wie aus den Tiefen eines vergessenen Grabes. Jenseits der Fackeln und Laternen herrscht tiefe Finsternis, die wie eine lauernde Bestie nur darauf zu warten scheint, euch zu verschlucken.

Bevor sich die Helden in den Untergrund wagen, sollten Sie eventuell vorhandene *Schlechte Eigenschaften* wie *Raumangst* oder *Dunkelangst* prüfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mühsam zwängst du dich durch den Durchbruch, der in natürliche Gewölbe zu führen scheint. Du versuchst nicht daran zu denken, dass die gesamte Last eines Hauses auf den Felsen über dir ruht. Feiner Staub rieselt vor dir herab.

Nach wenigen Schritt fühlt sich dein Mund trocken an und die klaustrophobische Enge lastet schwer auf deinem Gemüt. Die Finsternis um dich herum ist undurchdringlich und du fürchtest, dass jeden Moment deine Lichtquelle den Kampf gegen die Dunkelheit verlieren kann.

Etwas Böses hat diesen Ort durchdrungen. Du fühlst dich allein und hilflos.

Der Gang, mehr ein Riss im Gestein, führt schräg nach unten und endet nach zwei Dutzend Schritt in einer natürlichen Höhle, eine ‚Blase‘ von etwa zwanzig Schritt Durchmesser.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas reflektiert schimmernd das Licht deiner Fackel. Vorsichtig gehst du näher.

Im Dunkel entdeckst du eine Truhe, deren Scharniere und metallenen Einfassungen die Reflexion verursacht haben. Obwohl sich die Truhe schon seit Ewigkeiten in diesen Tiefen befinden muss, haben Satinavs Hörner sie verschont.

Auf dem Deckel liegt ein großer Felsbrocken. Er scheint von der Decke abgebrochen zu sein. Dadurch wurde die Truhe beschädigt und schließt nicht vollständig.

Bergbau (oder Steinmetz, Maurer, Baukunst oder Gesteinskunde je +10): Der Felsen scheint erst vor kurzem aus der Decke gebrochen zu sein.

Die Truhe ist nicht sehr groß (30x50x25 Finger) und leer. Die Innenseite wirkt verbrannt, außen finden sich Göttersymbole (Prais, Hesinde, Nandus) und magische Schutzzeichen.

Magiekunde+5: Bei den Zeichen handelt es sich um die Arkanoglyphen *Hermetisches Siegel*, eine permanente(!) Variante von *Satinavs Siegel* sowie einer Glyphe, die dem *Zeichen der Zauberschmiede* ähnelt (vgl. **SRD** S. 66). (Für Kenner der SF *Zauberzeichen* entfällt die Probe.) Das letzte Zeichen enthält den Wahren Namen eines Dämons (*Magiekunde (Dämonologie)*: Heshtoth, Qualität 7).

Alchimie oder Grobschmied: Die Beschläge der Truhe bestehen aus einer Arkaniumlegierung.

ERKENNTNISSE

Jemand scheint einst *etwas* in diese Truhe gebannt und hier versteckt zu haben. Durch die Bauarbeiten wurde die Truhe beschädigt und was sich darin befunden hatte, konnte entkommen.

Magiekunde oder Sagen/Legenden+3: Einem Helden mag bei dem Anblick der Truhe die Legende über die Gefäße Rohals einfallen. Hiernach soll Rohal der Weise während seiner langen Regierungszeit insgesamt 77 Dämonen gebannt haben. Um sie unschädlich zu machen, schleuderte er sie nicht in die Sphären zurück, sondern sperrte sie in Gefäße, die er anschließend versteckte.

Die Helden können (und sollten) die Truhe problemlos bergen.

DAS WEITERE VORGEHEN

Die Helden wissen nun, dass Rowin Jannerloff unter den Einfluss eines dämonischen Artefaktes geraten ist, das anscheinend einst von Rohal dem Weisen gebannt wurde. Nun gilt es, den *Mantel des Richters* erneut in Bann zu schlagen und Rowins Seelenheil zu retten.

Verfolgen die Helden andere Pläne (Rowin zu töten und das Artefakt zu vernichten), so sollten Sie durch Meisterpersonen eingreifen: Auch Rohal hätte das Artefakt unschädlich machen können, hat sich aber dagegen entschieden. Die Helden tun gut daran, dem Beispiel des Alveraniars zu folgen: Eine Vernichtung des Artefaktes würde den darin gebundenen Dämon befreien, der sich mühelos wieder beschwören ließe. Nach Jahrhunderten in derischer Gestalt dürfte seine Macht angewachsen sein und die Helden würden so einen mächtigen Feind der Schöpfung nicht unschädlich machen.

Zudem sollte man – in Bezug auf Rowin – keine Seele aufgeben, solange noch eine Möglichkeit besteht, sie zu retten.

DAS GEFÄß DES WEISEN

„Mantel der Verblendeten, unterwerfe dich und fahre in diese Truhe ein! In die Tiefen der Erde werde ich dich bannen und nimmermehr sollst du eine Seele dem Feuer der Rache preisgeben. Dies sind die Worte des Rohal, Sohn des Nandus, und du wirst gehorchen!“

Mit dem geborgenen Artefakt haben die Helden eine Möglichkeit erhalten, den Feind zu besiegen. Um es aber einsetzen zu können, benötigen die Helden Hilfe von kundiger Seite. Am besten geeignet sind hier die Magier der Festumer Akademie sowie die Geweihten des Hesindetempels. (Denkbar wäre auch der Festumer Erzhort der Draconiter (ein Spezialgebiet ist die Dämonologie, wenn auch spezialisiert auf Amazeroth), doch den Hesindeorden plagen momentan andere, für sie dringendere Sorgen, so dass die Helden hier schon über *wirklich* gute Beziehungen verfügen müssen.) Sowohl Akademie als auch Tempel zeigen natürlich sofort reges Interesse an dem Fund der Helden und drohen immer wieder die Gefahr zu vergessen, die es eigentlich mit dem Gefäß zu bannen gilt. Schnell bildet sich eine Forschungsgruppe, die sich umgehend ans Werk macht, die bannende Macht des Gefäßes zu rekonstruieren. Charaktere mit Forschergeist dürfen sich gerne daran beteiligen.

GELEHRTE HILFE

Wir möchten Ihnen folgende beiden Gelehrten vorschlagen, die den Helden zur Hand gehen können:

- Der staubtrockene Magier *Iber von Schotzen* (48 Jahre, Brille, ungesunde, graue Gesichtsfarbe) gilt an der hiesigen Akademie als fundierter Kenner der Zauberzeichen.
- Die norbardische Hesindegeweihte *Julenka* (43, spöttisches Lächeln) kann einiges Wissen über Dämonen und die (theoretische) Dämonologie mitbringen.
- Bedenken Sie, dass es in Festum keine wirklichen Dämonologen gibt, weder im Bereich Beschwörung noch der Bannung. Viele Vorschläge bleiben theoretischer Natur und müssen sich erst in der Praxis beweisen.

REKONSTRUKTION & REPARATUR

In zwei Schritten kann das Gefäß wieder hergestellt werden. Zum einen müssen die Schäden an der Truhe ausgebessert werden (ein Tätigkeitsfeld für handwerklich begabte Helden), zum anderen müssen die Schutzzeichen erneuert werden.

Die Truhe

Die Helden können selbsttätig die Truhe wieder herrichten oder einen Fachmann bemühen.

Um die Schäden an der Truhe auszubessern, müssen 30 TaP* in *Holzbearbeitungs*-Proben (alternativ: *Zimmermann*-Proben-5) angesammelt werden, wobei jede Probe eine Stunde beansprucht. Misslungene Proben senken das Punktekonto um 7 Punkte, ein Patzer macht die gesamte bisherige Arbeit zunichte und erschwert alle folgenden Proben um 3 Punkte.

Damit die Truhe auch schließt, müssen die Helden ein neues Schloss kaufen (2 D) und einbauen (*Holzbearbeitung*-3) bzw. das bestehende reparieren (*Feinmechanik*-Probe+5).

Ein versierter Handwerker verlangt für die gleiche Arbeit etwa 5 Dukaten.

Die Schutzzeichen

Normalerweise ist es nur möglich, ein *selbsterstelltes* Zauberzeichen mit neuer Macht zu versehen (vgl. **SRD** S. 62), der hier behandelte Hintergrund gestattet jedoch eine Ausnahme.

Die Arkanoglyphen wurden von Rohal dem Weisen erstellt und dergestalt modifiziert, dass auch ein Kundiger der Zauberzeichen, der sie nicht erstellt hat, ihre Kraft erneuern kann. Die Erkenntnis um diese Möglichkeit wird bei den aventurischen Gelehrten für verzückte Ausrufe des Erstaunens sorgen, doch bis man herausgefunden hat, *wie* man solche ‚offenen Glyphen‘ erstellt, werden sicher noch viele Jahre ins Land gehen. Für uns ist nur interessant, dass es möglich ist.

Damit ein Held sich an der Reaktivierung der Zeichen beteiligen kann, muss er über die *Ritualkenntnis* (*Gildenmagie*) sowie über die Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* verfügen.

Insgesamt gilt es drei Zeichen zu reaktivieren. Pro Zeichen sind folgende Schritte notwendig:

- Zuerst muss sich der Magier mittels SENSIBAR EMPATHICUS (in der Variante *Artefaktempathie*) **einstimmen**. Dies dauert zehnmals so viele Aktionen wie die Komplexität des Siegels beträgt.
- Anschließend wird das Siegel **aktiviert**. Dazu legt der Magier eine Probe+5 auf (KL/IN/FF) ab, wobei der RkW zum Ausgleich eingesetzt werden darf. Dieser Vorgang dauert so viele Zeiteinheiten á 2 Stunden wie ein Drittel der Komplexität beträgt und kostet so viel wie die dreifache Komplexität.
- Pro Tag können maximal 4 ZE für diesen Prozess aufgebracht werden.

Die **Komplexität** der einzelnen Zeichen beträgt:

- *Hermetisches Siegel*: 3
- *Zeichen der Zauberschmiede (Variante)*: 7
- *Satinavs Siegel (Variante)*: 5

Sollte sich kein Held in Ihrer Runde befinden, der die nötigen Fertigkeiten mit sich bringt, so greifen Sie auf Meister Iber von Schotzen zurück. Den hier vorgestellten Prozess können Sie als Richtlinie nehmen, um einzuschätzen, wie lange der Magier benötigt. Letztendlich gilt aber: Er braucht so lange, wie Sie es für nötig halten.

Eine Rekonstruktion dieser Arkanoglyphen kann für einen interessierten Helden ein Abenteuer für sich darstellen.

ÏN DER ZWISCHENZEIT

Nicht jeder Held wird sich an der Wiederherstellung von Rohals Gefäß beteiligen können oder wollen. Sorgen Sie dafür, dass diesen Helden dennoch nicht langweilig wird.

Wie bereits auf Seite 26 erläutert, zieht sich Rowin nach seiner Niederlage zum Zwielichtberg zurück. Das Wesen der Rachsucht ist, dass sie genährt werden will, ehe sie sich auskosten lässt. Wenn die Helden Nachforschungen über den Verbleib ihres Feindes anstellen wollen, können Sie an dieser Stelle noch weitere Festumer Szenen (vgl. S. 13) einflechten oder noch einmal auf mögliche Opfer (vgl. S. 21) hinweisen. Doch trotz intensiven Bemühens der Helden, von Rowin fehlt jede Spur.

Wollen die Helden ihre Ermittlungen in die zwielichtigen Bereiche der Stadt ausdehnen, dann greifen Sie auf folgende Szene zurück.

AM ZWIELICHTBERG

Wieder wallt der Nebel dicht über die Hänge des rätselhaften Hügels und mit ihm kommen die ruhelosen Seelen der Verfluchten hervor aus dem Zwielicht. Sie sind voller Neid, Wut – und Rache. Verzückt taucht der Geist des Mantels ein in das Meer geisterhafter Empfindungen, während Rowin mit trübem Blick auf die Stadt zu seinen Füßen stiert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Uralt und böseartig ragt der Zwielichtberg im Westen der Stadt dreißig Schritt in den Himmel, um am Abend seinen unheilvollen Schatten auf die armseligen Katen zu seinen Füßen zu werfen. Die schlammigen Gassen sind vom beißenden Geruch des Gerber Viertels erfüllt, den nur die Rotpelze zu ertragen vermögen.

Wen es hierhin verschlagen hat, zwischen Gestank, Dreck und lichtscheuen Gestalten, der hat alle Hoffnung fahren lassen.

Konfrontieren Sie die Helden mit dem geballten Elend einer im Niedergang begriffenen Stadt: Das Viertel an den Hängen des Zwielichtberges ist die Endstation der Hoffnungslosen. Wer hier landet, dem bleiben nur die Träume eines verlorenen, besseren Lebens, wer hier geboren wird, dessen Weg ist meist vorgezeichnet.

Auch in diesem Viertel kriecht der Nebel aus Born und Gargelbach und wallt unheilsschwanger durch die elenden Gassen. Den Helden begegnen hier abgerissene Gestalten, der Trunksucht verfall-

len und sich selbst vergessend. Die Menschen hier sind sich selbst überlassen, keine Garde verteidigt ihre Rechte. Gewalttätige Ausschreitungen sind alltäglich und nicht nur Krankheit und Armut sorgen für ein kurzes Leben.

Hetzjagd

Sollten die Helden nicht in das Bild des Viertels passen oder gar Reichtum offen zur Schau tragen, werden sie schnell Opfer eines Überfalls: Bald werden sie im Nebel von zerlumpte Gestalten umschlichen, die kurz darauf dazu übergehen, eine wahre Hetzjagd auf die Abenteurer zu veranstalten, mit dem Ziel, sie in eine Sackgasse zu treiben. Dabei bleiben die Verfolger meist dunkle Schemen im Nebel und nur die dumpfen Geräusche geben den Helden eine Ahnung von der Größe der Meute, die sie hetzt. Machen Sie den Helden deutlich, dass sie gegen die Übermacht der Verzweifelten keine Möglichkeit haben zu bestehen.

Wenn die Hetzjagd ihren Höhepunkt erreicht und die Helden keinen Ausweg mehr sehen, öffnet sich eine versteckte Tür und ein äffiges Gesicht fordert sie auf, sich an dieser Stelle zu verstecken.

Der Retter der Helden entpuppt sich als der Goblin *Jaak*. Die grauen Strähnen, die sein rotes Fell durchziehen, zeugen davon, dass der Gerbermeister nicht mehr der jüngste seiner Art ist. Er weist die törichteren Menschen in gebrochenem Garethi zurecht, kann aber einen entscheidenden Hinweis geben:

„Nicht viel guut Mänsch hier sprächn auf Mänsch aus Aalt-Staad. Sain viel bös auf raich Mänsch. Viel bös auf Aarvid.“

Mit Hilfe von Jaak sollte es den Helden gelingen, ohne größeren Schaden das Viertel wieder verlassen zu können.

Stimmungen

Ein Held, der sich in solchen Milieus auskennt, wird natürlich nicht diesen Fehler begehen, sondern sich dem Umfeld anpassen (ggf. durch *Sich Verkleiden*). Auch er wird das Elend des Viertels hautnah erleben, kann aber folgende Erkenntnisse gewinnen:

- Natürlich gab es in diesem Viertel in den letzten Tagen auch wieder Tote zu beklagen. Die hiesige Situation macht es aber unmöglich zu unterscheiden, ob Rowin dahinter steckt oder nicht.
- Viele Neuzugezogene sind Opfer des wirtschaftlichen Niedergangs und des Fortgangs Stoerrebrandts. Die Familie des Handelsmagnaten gilt seit jeher als Inbegriff des Reichtums, aber auch der Reichen Festums, die ihr Leben auf Kosten der Armen leben.
- Die Wut der Armen richtet sich zur Zeit vor allem gegen Arvid Stoerrebrandt, der für seinen Vater die Fahne in Festum hochhält.
- Auch wenn es auf diesem Weg einfacher ist, an die Informationen zu gelangen, so sollte der Aufenthalt auch hier nicht ungefährlich sein. Ein unbedachtes Wort kann schnell in Handgreiflichkeiten enden, die für ein Heldenleben gefährlich werden können.

DAS FEUER DER RACHE

Mit der Entlarvung Rowins und der Rekonstruktion von Rohals Gefäß nähert sich das Finale mit großen Schritten. Bisher haben wir Ihnen keine Zeitvorgaben gemacht, wirklich relevant ist auch nur ein Datum: der 8. Phex, Jahrestag der Hinrichtung von Atmaskot Blutsäufer. In den für das kühle Festum ungewohnt wilden Feierlichkeiten gilt es einen letzten Mord zu verhindern und den Gegner zu überwinden.

Richten Sie es so ein, dass bis zu diesem Tag alle Nachforschungen der Helden abgeschlossen sind.

ERKENNTNISSE

Hier finden Sie noch einmal zusammengefasst, was die Helden zu diesem Zeitpunkt wissen sollten:

- Bei dem geheimnisvollen Mörder handelt es sich um Rowin Jannerloff.
- Dieser steht unter dem Einfluss eines dämonischen Artefaktes.
- Dieses wurde einst von Rohal dem Weisen in eines seiner Gefäße gebannt. Als das Gefäß beschädigt wurde, konnte der Mantel entkommen.
- Das Gefäß ist nun wiederhergestellt.
- Der Volkshass konzentriert sich auf Arvid Storrebrandt, dem jungen Neffen des Handelsmagnaten. Arvid leitet die hiesige Niederlassung des Imperiums der Drei Millionen Dukaten.
- Arvid gilt als Genussmensch, der sich noch nicht vollständig die Hörner seiner Jugend abgestoßen hat (vgl. **Jenseits des Lichts**). Er wird garantiert nicht bei den Feierlichkeiten auf der Speicherinsel fehlen.

HELDENPLÄNE

Es sollte Ihnen gelingen, den Fokus der Spieler auf die Atmaskot-Feierlichkeiten am 8. Phex zu lenken. Hier kommen nicht nur viele Bürger zusammen, um ausgelassen zu feiern, sondern auch die Reichen der Stadt lassen sich sehen. Je nachdem, wie spannend Sie es machen wollen, können Sie den Helden nach dem Zusammentragen der Erkenntnisse noch ein paar Tage Zeit geben oder den 8. Phex in unmittelbare Nähe rücken.

ARVID STORREBRANDT

Sicher werden die Helden auf die Idee verfallen, Arvid eine Warnung zukommen zu lassen. Doch dies gestaltet sich nicht so einfach. Ihn persönlich werden sie kaum zu Gesicht bekommen (es sei denn, sie verfügen über außerordentlich gute Beziehungen zum Handelshaus), da er in diesen Tagen sehr beschäftigt ist. Statt dessen müssen sie sich mit Vertretern und Schreibern herumplagen, die die Helden immer wieder vertrösten oder schon mal ein Schreiben an Herrn Storrebrandt zur Aktenleiche werden lassen.

Den Spielern sollte es erfolgsversprechender erscheinen, während des Festes den jungen Herrscher im Auge zu behalten.

DAS GEFÄß

Halten Sie die Spieler dazu an, Ihnen genau den Plan auszulegen, wie sie das verfluchte Artefakt in die Truhe schaffen wollen. Nutzen Sie dabei Rücksprachen mit Meisterpersonen wie Iber und Julenka, um auf mögliche Fehler hinzuweisen.

Julenka macht noch einmal deutlich, dass es auch darum geht, das Seelenheil Rowins zu retten und spricht sich entschieden dagegen aus, den Jungen zu töten.

Fokus des Mantels scheint der runde Verschluss zu sein. Es gilt also, diesen Rowin zu entreißen und in die Truhe zu legen.

Folgende Fragen müssen sich die Helden beantworten:

- Wer trägt die Truhe oder wo stellen wir sie auf? Das Gefäß ist transportabel, der tragende Held in seiner Bewegungsfreiheit jedoch eingeschränkt.

● Wie erzielen wir Rowins Aufmerksamkeit? Ein weiteres Mal dürfte er es sich nicht gefallen lassen, dass die Helden seine Pläne durchkreuzen. Gelingt es, ihn zu provozieren, dürfte er Fehler machen.

DAS ATMASKOTFEST

„Schlagt die Trommel! Schlagt die Trommel!
Atmaskot! Brenn'! Brenn'! Brenn'!“

Das Atmaskotfest bildet den Rahmen für das Finale des Abenteuers. Der bedrohlichen Grundstimmung entsprechend wird die Helden nicht ein vergnügliches Stadtfest erwarten, sondern ein in seiner Ausgelassenheit bedrohlicher Wahnsinn.

HINTERGRUND

Im Jahr 925 BF gelang es dem Thorwaler Atmaskot Blutsäufer die Speicherinsel zu erobern und drei Jahre lang zu halten. Als ‚König von Lagerholm‘ erfreute er sich reicher Beute, bis eines Nachts ein Aufgebot der Garde heimlich auf die Insel übersetzte und Atmaskot aus seinem Schlafgemach entführte. Die sonst so kühlen Festumer zogen dem Thorwaler die Haut ab, ehe sie ihn vierteilten. Mit seiner Haut bespannten sie die *Thorwalertrummel*, die geschlagen wurde, als die Speicherinsel zurückerobert war.

Seitdem findet jedes Jahr am 8. Phex, dem Tag der Hinrichtung Atmaskots, das Atmaskotfest statt.

Zu diesem Tag befindet sich die ganze Speicherinsel wie in fiebrigen Wahn, in den die Helden eintauchen müssen, um ihren Feind zu bezwingen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem hört ihr das Getöse des Umzugs. Trommeln, Rassel und Schellen erklingen und vermischen sich zu einer wahnsinnigen Melodie. Das Volk grölt und lacht. Gasthäuser verschenken schäumenden Gerstensaft und die Schauerleute tragen überlebensgroße Stroh puppen durch die Stadt, die Atmaskottjen. Doch nur wenige zeigen einen Thorwaler. Eine stellt einen hageren Glatzkopf mit fließenden, nachtblaue m Gewand und leeren Augenhöhlen dar, eine andere eine schwarzhhaarige Frau mit einer Krone aus Eiskristallen. An diesem Tag kann Festum jeden Feind überwinden und Arme wie Reiche geben sich gleichermaßen dem Taumel hin.

Es ist davon abzuraten, dass sich ein thorwalscher Held auf das Fest wagt.

Tatsächlich können die Helden bald den jungen Arvid Storrebrandt ausmachen. Obwohl er mittlerweile die Verantwortung für die Festumer Niederlassung des Handelsimperiums übernommen hat, frönt er immer noch gerne den Ausschweifungen – vor allem wenn sie ‚offizieller Art‘ sind wie das Atmaskotfest.

Den Helden sollte es erst einmal verwehrt sein, wirklich nah an den jungen Mann heranzukommen. Im dichten Gedränge drohen sie ihn sogar immer wieder zu verlieren (*Sinnenschärfe*-Proben), zumal sie gleichzeitig die Umgebung im Auge behalten müssen.

DER ANGRIFF

Verfügt einer der Helden über die Gabe *Gefahreninstinkt*, so warnen Sie ihn als erstes. Ansonsten gilt dieser Text dem Held mit den besten Instinkten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas lässt dich plötzlich verharren und das Gefühl unmittelbarer Bedrohung legt sich wie eine Schlinge um deinen Hals. Deine Blicke huschen durch die Menge, erblicken vom Wein gerötete Gesichter mit fiebrigen Augen. Die riesige Puppe des Dämonenkaisers wird an dir vorbeigetragen und sein scharlachroter Schädel wendet sich dir zu.

Dann entdeckst du auf dem Dach der Lagerhalle vor dir eine dunkle Gestalt. Das ist er! Und dort, nur wenige Meter von dir entfernt erkennst du Arvid.

(Lassen Sie den Spieler ankündigen, wie er zu handeln plant.)

Plötzlich reißt dich der wuchtige Remppler einer massigen Schauerfrau von den Beinen. Du verlierst das Gleichgewicht und stürzt gegen einen Mann, der sich sein Bier über das Hemd verschüttet.

„Was fällt dir ein, Bursche?“ hört du noch, aber du hast nur Augen für den finsternen Schatten, der sich vom Dach in die Tiefe stürzt.

Der Betrunkene will sich sogleich mit seinen Fäusten auf den Helden stürzen, während der Richter vom dem Dach auf die Dämonenkaiserpuppe springt, um sich von dort mit dem Schwert auf Arvid zu stürzen. Spätestens jetzt wird er auch von den anderen Helden entdeckt.

● Um durch die Menge zu Arvid zu gelangen, müssen drei *Körperbeherrschungs*-Proben+3 gelingen (*Schlängenmenschen* erleiden keinen, *fettleibige* Helden den doppelten Zuschlag).

● Ein Fernkampfangriff ist unabhängig von der Entfernungsklasse um 8 Punkte erschwert.

● Für einen Zauber bleiben maximal 4 Aktionen Zeit. Am besten geeignet sind Kampfzauber (FULMINICTUS, IGNIFAXIUS) gegen Rowin oder Verwandlungen (PARALYSIS) gegen Arvid (MR 4).

Der Angriff und der möglicherweise spektakuläre Heldeneinsatz werden eine Panik auslösen, in der es Rowin gelingen kann zu fliehen. Dabei hat er nicht die Absicht, zu entkommen, sondern die Helden fortzulocken.

DER FINALE KAMPF

„Warum sind sie gegen uns?“ fragt sich Rowin im Inneren seiner einsamen Seele. „Wer sind sie?“ „Sie sind unsere Feinde“, wispert das Echo seines verletzten Stolzes. „Sie werden sterben.“ Die Vorfreude auf den nahenden Genuss seiner Rache spendet seinem erkaltenden Herzen Trost.

Sollten die Helden sich im Vorfeld um Verstärkungen bemüht haben, können Sie die Panik auf dem Atmaskotfest nutzen, um diese von den Abenteurern zu trennen.

Die Helden folgen Rowin in das Innere der Speicherinsel. Sie sehen noch, wie er ohne Hilfsmittel die glatte Wand eines Lagerhauses erklimmt (mittels seiner Fähigkeit des Schwebens, vgl. **Anhang**) und durch eine Luke in 4 Schritt Höhe dort eindringt. Das Lagerhaus scheint unbewacht und ist verschlossen, die Tür lässt sich aber mittels Zauberei (FORAMEN+2, 2 AsP), Geschick (*Schlösser Knacken*+3) oder Brachialgewalt (KK-Probe+6; mit einem Brecheisen nur +3) öffnen.

Während die Helden die Tür öffnen, kehrt der Nebel zurück und schleicht sich in die Gassen der Speicherinsel.

IM INNEREN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Drinne erwartet euch Dunkelheit. Seichte Nebelschwaden wabern durch die geöffnete Tür in das Innere der Halle. Beklemmung bemächtigt sich eurer und lässt euren Mund austrocknen.

Ein feines, kaum hörbares Wispern dringt euch aus der Dunkelheit entgegen.

Tagsüber dringt nur schwaches Zwielflicht durch die geschlossenen Luken in das Gebäude und auch die Lichtquellen der Helden können nicht die gesamte Halle erhellen. Überall stehen Kisten aller Größen, von den Decken hängen Taue und Ketten.

DER KAMPF GEGEN DEN RICHTER

Nachfolgend möchten wir Ihnen ein paar Tipps an die Hand geben, wie Sie den Kampf gegen den Richter zu einem spannenden Ereignis werden lassen. Dafür ist es unabdingbar, dass Sie sich für mit den besonderen Fähigkeiten, die das Artefakt Rowin verleiht, vertraut gemacht haben (S. 38).

Der Gegner

Rowin Jannerloff ist durch das dämonische Artefakt ein ernstzunehmender Gegner für die Helden und seine unerfüllte Rache lässt ihn bis zum Äußersten gehen.

Rowin im *Mantel des Richters*

Schwert: IB 10 AT 14 PA 13 TP 1W+4 DK NS

Peitsche: IB 10 AT 20 TP 1W DK SPX

LeP 29 **AuP** 29 **RS** 2 **KO** 13 **MR** 3***GS** 8

Sonderfertigkeiten: Finte, Umreißen

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Herrschaft, Langer Arm, Regeneration I, Resistenz gegen profane Waffen, Verschleierung

*) Rowin gilt durch das Artefakt als *Schwer zu verzaubern*: Gegen Zauber mit dem Merkmalen *Einfluss, Eigenschaften, Form, Hellsicht* und *Heilung* ist seine MR um 3 Punkte höher. Gegen *Herrschaftszauber* ist er vollständig immun.

Mit den nachfolgenden Szenen können Sie den Kampf würzen, um ihm mehr Spannung zu verleihen.

- Rowin überrascht die Helden damit, dass er sich während des Kampfes *verschleiert*: Für 1W6 AuP kann er bis zu einer SR unsichtbar bleiben (AT+6/ PA+6 zusätzlich für die Helden). Abhilfe können magische Hellsicht (OCULUS), alchemistisches Beiwerk (Bannpulver, **SRD** S. 103) oder ein hier gelagerter Sack Mehl verschaffen.
- Mit der Peitsche kann Rowin versuchen, einen Helden zu erwürgen (AT+6). Der Held muss jede KR eine KO-Probe ablegen, die um die Anzahl der KR erschwert ist, die der Held gewürgt wird. Bei Gelingen verliert er 1W3 AuP, bei Misslingen erleidet er 1W6 SP(A).
- Alternativ kann er versuchen, einen Helden zu erhängen: Vom einem Dachbalken aus legt sich die Peitsche um den Hals des Opfers, dann springt Rowin in die Tiefe.
- Rowin versucht während des Kampfes immer wieder, sich aus der Situation zu lösen (z.B. mittels *Schweben*), ehe er den Kampf erneut aus einer für ihn günstigen Position eröffnet.
- Die Kisten im Lagerhaus bilden ein verwinkeltes und verwirrendes Labyrinth, dass Sie dazu nutzen können, die Helden zu trennen und einzeln anzugreifen.

Die Helden

- Die schlechten Lichtverhältnisse erschweren den Helden den Kampf (AT+3/PA+3), während Rowin davon unbeeindruckt scheint.
- Das Lagerhaus ist eine Spielwiese für akrobatisch veranlagte Helden, die die Gegebenheiten zu ihrem Vorteil nutzen können:
- Taue und Ketten bieten sich an, an ihnen zu schwingen (*Akrobatik*+5). Die volle Wucht eines Heldenkörpers verursacht [Gewicht des Helden/10] SP, allerdings sollte man sich dafür hüten, das Seil zu verfehlen (1W6+3 SP).
- Eine erhöhte Position verschafft eine um 2 Punkte höhere INI und sorgt für einen zusätzlichen WM von +2/-2. Gleiches gilt natürlich auch für den Gegner.
- Verfolgungsjagden über die Kisten erfordern Proben auf *Körperbeherrschung* und *Klettern* mit Zuschlägen nach Ihren Maßgaben. Allerdings kann eine Kiste unter dem Gewicht eines Helden oder Rowins auch schon mal nachgeben.

WEGE ZUM SIEG

Den Helden werden sicher viele Ideen kommen, wie sie sich des Artefaktes bemächtigen können und auf alle können wir an dieser Stelle gar nicht eingehen. Sie können sich aber an den hier vorgestellten Wegen orientieren.

Der magische Weg

Als nahe liegende Lösung mag ein zaubernder Held auf die Möglichkeit verfallen, sich der Schließe des Mantels mittels eines MOTORICUS zu bemächtigen. So einfach wollen wir es den Helden aber nicht machen: Seit Jahrhunderten wird das Artefakt von der dämonischen Essenz des Heshthoths durchwirkt, so dass mittlerweile Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften, Form, Heilung, Objekt, Telekinese* und *Umwelt* keine Wirkung mehr zeigen. Lassen Sie den Helden trotzdem die Probe würfeln und die vollen Kosten entrichten, ehe er merkt, dass die dämonische Macht stärker ist als seine Zauberkunst.

Ein sehr tollkühner Magier mag sich an den Versuch machen, sich den Dämon im Inneren des Artefaktes zu unterwerfen und den Mantel in die Truhe zu befehlen (ähnlich hat es auch Rohal der Weise vollbracht); regeltechnisch ähnelt dies der *Übernahme einer Beherrschung* (MGS S. 46):

Dazu muss der Zauberer eine Probe auf seinen *Beherrschungswert* (MGS S. 44) ablegen, die um 7 Punkte erschwert ist. Erleichterung bringen die halbe Qualität des Wahren Namens (ist den Helden mit Q7 zugänglich), ein mögliches Bannschwert (2 Punkte) sowie eine *Affinität zu Dämonen* (3 Punkte). Das Ablegen der Probe kostet 6 AsP und erfordert 2 Aktionen Konzentration. Gelingt dies, muss sich der Held dennoch den **Einflüsterungen** (s.u.) erwehren.

Der profane Weg

„Hingehen und abreißen“ mag simpel klingen, kann aber funktionieren. Der Held muss sich dazu mit Rowin in der DK H befinden und in der KR auf seine Reaktion verzichten. Dieses Manöver muss unabhängig der Kampffreihefolge zu Beginn der KR angesagt werden.

In seiner Initiativphase kann der Held versuchen, nach der Scheibe zu greifen (FF+3), um sie fünf Initiativphasen später abzureißen (KK+5). Erleidet er in der Zeit dazwischen Schaden, muss ihm eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+SP gelingen, um nicht loszulassen.

Hat er den Verschluss von Rowins Leib gerissen, schält sich der vor Wahnsinn kreischende Junge aus dem öligen Schwarz des Mantels, während dieser mit zähflüssigen Tentakeln versucht, sich um den Körper des Helden zu legen.

Einflüsterungen

Ein Held, der im näheren physischen und mentalen Kontakt mit dem Artefakt steht, wird Opfer der Einflüsterungen, denen Rowin erlegen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein verführerisches Wispern, wie ein seichter Wind, der sanft über die Blätter eines Waldes streicht, schleicht lockend in deinen Geist und erinnert dich schmerzhaft an alle Schmach, die du in deinem Leben erleiden musstest. Doch gleichzeitig zeigt sich dir ein Weg, diese Schmach zu tilgen. Wie die Hand eines guten Freundes bietet das gestaltlose Flüstern dir seine Hilfe an.

Wenn Sie möchten, können Sie die Verführung durch das Artefakt im Geist des Helden ausspielen. Auf jeden Fall bedarf es einer großen Willenskraft, sich der Einflüsterungen zu erwehren und das mächtige Artefakt in dem Gefäß zu bannen. Regeltechnisch bedeutet dies eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, die um die halbe Summe geeigneter *Schlechter Eigenschaft* wie *Arroganz, Gerechtigkeitswahn, Krankhaftes Ehrgefühl, Jähzorn* oder *Rachsucht* erschwert ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Deckel der Truhe saust nieder und rastet im Schloss ein. Das unheilvolle Wispern ist verschwunden. Einige Augenblicke lang wütet etwas mit gewaltiger Kraft im Inneren, dann herrscht Ruhe.

AUSKLANG

Das Artefakt ist erneut gebannt und Rowin wurde gerettet. Doch wie soll man nun mit beidem verfahren?

Rowin verliert bald nach der Trennung das Bewusstsein und die Schäden, die seine Seele in diesen Wochen davongetragen haben, werden noch lange brauchen, um zu heilen. Er wird den Helden keine Dankbarkeit entgegenbringen, sondern abgrundtiefen Hass, doch dies mag sich mit den Jahren legen. Julenka und die hiesige Kirche der Hesinde wollen sich seiner annehmen.

Wollen die Helden den Mörder direkt der Gerichtsbarkeit übergeben, dann wartet auf ihn nur der Strick – dies sollte jedem Helden klar sein. In einem solchen Fall mag er aber in den letzten Tagen seines Leben seine Seele endgültig dem Herrn der Rache verhängen.

Um es nicht so weit kommen zu lassen und die Mühe der Helden zunichte zu machen, greift eine einflussreiche Person von außerhalb ein: Erzwissensbewahrerin *Iltscha Krasnakoff* hat durch Julenka von den Hintergründen erfahren und erwirkt ein anderes Urteil. So wird Rowin Jannerloff der Obhut der Hesinde-Kirche übergeben, die sich erst einmal um die seelischen Schäden kümmern wird, ehe Rowin eine lange Haftstrafe in Sewerien erwarten wird. Vielleicht mag einst, in vielen Jahren, ein geläuterter Rowin den Weg der Helden kreuzen.

Und das Artefakt? Natürlich zeigen viele Parteien Interesse daran. Wo auch immer die Helden entscheiden, dass das Gefäß des Weisen lagern soll, schließlich wird es eine bestimmte Ruhestätte finden: *Wulfhelm Tannhauser*, Erzabt des Nordens vom Orden der Draconiter, erfährt von den Vorkommnissen in ‚seiner‘ Stadt und ist an dem Bericht der Helden interessiert. Ein Treffen mit dem unheimlichen, blinden Erzabt ist nicht unbedingt eine angenehme Erfahrung für Junghelden, flößt Wulfhelm doch selbst gestandenen Recken Unbehagen ein. (Möchten Sie diese Begegnung ausspielen, dann finden Sie eine detaillierte Beschreibung Wulfhelms im Internet unter www.draconiter.de.) Schließlich wird die Truhe mit dem *Mantel des Richters* im Inneren in die Bleikammern des Festumer Erzhortes Telki Elutarkis verschwinden.

БЕЛОПЛУГЕН I

Für die Ergreifung des Mörders und die Aufklärung der Todesfälle erhält jeder Held vom Stadtrat eine Belohnung in Höhe von 12 Batzen, 7 Groschen und 35 Deut. Arvid Storrebrandt hat auch Interesse daran, sich bei seinen Rettern zu bedanken: Er wird jedem Helden einen kleinen Wunsch erfüllen, solange er nicht zu übertrieben ist. Hier können Sie am besten entscheiden, was geeignet erscheint und was nicht.

БЕЛОПЛУГЕН II

Außerdem hat sich jeder Held **300 Abenteuerpunkte** verdient. *Spezielle Erfahrungen* wurden in den Talenten *Gassenwissen*, *Magiekunde*, *Menschenkenntnis*, *Sagen /Legenden* sowie *Sinnenschärfe* gemacht. Helden, die die Truhe erneuerten, bekommen je eine SE in *Holzbearbeitung* und *Feinmechanik*; Helden, die sich an der Rekonstruktion der Zauberzeichen versucht haben, eine in *Ritualkenntnis* (*Gildenmagie*).

Der Geist der Rache ist zur Ruhe gekommen und still ruht die metallene Scheibe mit den neun Krallen in der absoluten Dunkelheit. Bereits einmal hat der Mantel die Jahrhunderte des Wartens überdauert und so wird es auch dieses Mal sein.

Denn dort, wo die Hoffnung auf Gerechtigkeit versiegt, wartet der Wunsch auf Vergeltung.

ΑΠΗΛΛΟΓ

DRAMATIS PERSONAE

FAMILIE JANNERLOFF

- *Aglinja Jannerloff*, Witwe
- *Boutsen Jannerloff*, verstorbener Bauherr
- *Rowin Jannerloff*, Handelsschüler und Mörder; der Gegenspieler der Helden
- *Salwinja Jannerloff*, Aglinjas Tochter; die Schwester von Rowin

DIE OPFER

- *Arvid Storrebrandt*, Händler; Neffe des berühmten Handelsmagnaten
- *Boutsen Jannerloff*, Bauherr
- *Koj Rondaski*, Offizier und Theaterliebhaber
- *Rukus Klande*, Prokurist der Nordlandbank
- *Xinja Rodensen-Timpski*, Kauffrau

SONSTIGE

- *Boronje Wulfski*, Baumeisterin im Dienste Jannerloffs
- *Emirasab und Bardojian*, Hochgeschwister zu Festum, geistliche Führer der Richtersekte
- *Iber von Schotzen*, Magier der Festumer Akademie
- *Jaak*, ein Goblin
- *Julenka*, norbardische Hesindegeweihte
- *Libussa*, Lebenoffs Hausdienerin
- *Panek Dobelsteen*, Kanzleiverwalter im Dienste Jannerloffs
- *Thezmar Lebenoff*, Kaufherr und Freund Jannerloffs
- *Ulmjian*, ein verstorbener Maraskaner
- *Verisja*, ein alte Dienerin der Jannerloffs
- *Warja*, ein stummes Dienstmädchen der Jannerloffs

DRAMATIS OBJECTAE

DER MANTEL DES RICHTERS

Gestalt: Ein schwarzer Mantel, dessen Stoff ölig schimmert und sich lebendig anfühlt. Stetig scheint er in Bewegung und in der näheren Umgebung meint man ein lockendes Wispern zu hören. Der Mantel wird von einer Scheibe zusammengehalten, die neun, zu einem Rund angelegte Krallen zeigt.

Geschichte: siehe Abenteuerhintergrund, S. 2

Kräfte: Der in dem Mantel seit Jahrhunderten gebundene Heshtoth vermag es, dem Träger des Artefaktes viele seiner Fähigkeiten zu verleihen. Gleichzeitig gerät der Träger aber auch immer mehr in den Bannkreis des Herrn des Rache.

Der Träger erscheint als eine in einer schwarzen Kutte verhüllten Gestalt, deren Augen gelb glühen und dessen Gesicht in der Tiefe der Kapuze kaum auszumachen ist.

Regeltechnik: Die nachfolgenden Aussagen orientieren sich an den Eigenschaften von Dämonen (vgl. MGS S. 51ff.). Da dieser spezielle Dämon aber seit mehreren hundert Jahren an den Mantel gebunden ist und seine Kräfte dem Träger leiht (der demnach als daimoniden Geschöpf gelten muss), sind manche dieser Fähigkeiten freier ausgelegt als üblich. Der Einsatz einiger Fertigkeiten kostet dem Träger AuP.

Eigenschaften des Mantels

- *Dämonische Rüstung*: Der Mantel besitzt einen RS von 2 Punkten, behindert den Träger aber in keinsten Weise (BE 0). Zudem sind Mantel wie Träger *resistent gegen profane Angriffe* (profane Waffen richten nur halbe TP an).
- *Formlosigkeit I*: Der Mantel ist in der Lage, seine Form und Härte (nach Willen des Trägers) zu verändern.
- *Widerstand*: Der Mantel verfügt über eine MR von 13 und ist immun gegen Zauber mit dem Merkmal *Eigenschaften, Form, Heilung, Objekt, Telekinese* und *Umwelt*.

Eigenschaften des Trägers

Folgende, dem Träger verliehene Eigenschaften, entsprechen den Angaben aus **MGS** S. 52ff.:

Immunität gegen Herrschaft, Langer Arm, Regeneration I, Schwer zu verzaubern (**AH** S. 110), *Spur des Missetäters* (**MGS** S. 96; TaW 7) und *Verschleierung* (1W6 AuP).

Abweichend/ergänzend kommen folgende Eigenschaften hinzu:

- *Dunkelheit*: Unter Aufbringung großer Anstrengung (Kosten: 1W3 LeP und 2W6+6 AuP) kann der Träger für 1 SR eine Zone von absoluter Dunkelheit und 10 Schritt Radius erschaffen.
- *Schweben*: Dank der Widernatürlichkeit des Artefaktes, vermag der Träger es, gewisse Naturgesetze (namentlich: Sumus Griff) leichter zu überwinden. Dadurch kann er auf Fähigkeiten zurückgreifen, die den Zaubern **KRÖTENSprung** (**LC** S. 96; Kosten: 2 AuP) und **SPINNENLAUF** (**LC** S. 157; Kosten: 4 AuP + 1 pro SR) ähneln.
- *Sikaryanraub*: Der Mantel kann das Blut der Opfer trinken und dem Träger so pro SR 1 Punkt Sikaryan übertragen.
- *Waffen*: Aus dem Limbus kann der Träger die Waffen des Heshtoths herbeirufen (Kosten: je 1W6 AuP). Diese Waffen haben die in **MGS** (S. 65) genannten Eigenheiten.
- *Waffenfertigkeit*: Der Träger erhält in den Talenten *Schwerter* und *Peitsche* einen TaW von 13, sollten diese noch unter diesem Wert liegen.

Nachteile für den Träger

Der längere Kontakt mit einem dämonisch beseelten Artefakt bleibt selten ohne Konsequenzen – so auch für den Träger des *Mantels des Richters*. Die Auswirkungen ähneln einem Minderen Pakt (**MGS** S. 92): Mit dem ersten Einsatz erhält der Träger die Nachteile *Rachsucht* und *Gerechtigkeitswahn* auf einen Wert von 5 (bzw. steigen um 1 Punkt, wenn der Träger diese Nachteile schon hat). Jede weitere Woche steigen die genannten Nachteile um je 1 Punkt bis zu einem Maximalwert von 13. Eine **SEELENPRÜFUNG** offenbart, dass der Träger unter dämonischem Einfluss steht.

Zudem verliert der Träger jeden Monat W6 Punkte Sikaryan. Sinkt sein Sikaryan unter die Hälfte seines Wertes, versucht er den Verlust durch *Sikaryanraub* (s.o.) zu kompensieren. Verliert der Wirt sämtliches Sikaryan, verdorrt sein Körper und der Mantel muss sich einen neuen Träger suchen.

Solange beide Schlechte Eigenschaften den Wert 13 noch nicht erreicht haben, kann der Träger einmal pro Woche versuchen, sich von dem Mantel zu trennen (so er dies überhaupt will): Dazu muss ihm eine *Selbstbeherrschung*probe gelingen, die um den aufsummierten Wert der Schlechten Eigenschaften *Rachsucht* und *Gerechtigkeitswahn* erschwert ist.

Nach der Trennung sinken die Schlechten Eigenschaften mit 1 Punkt pro Monat auf ihren ursprünglichen Wert, das Sikaryan regeneriert sich nach üblichen Regeln.

Magische Analyse

Die magische Analyse des Mantels ist ein langwieriger und kraftraubender Akt, so dass eine Blitzanalyse während des Abenteuers den Helden kaum Aufschlüsse geben wird. Generell sind alle Analysen um die MR des Artefaktes erschwert, hinzu kommen Erschwernisse nach Meistermaßgabe. Bedenken Sie jedoch das Alter und die Fremdartigkeit des Artefaktes! Richtlinien hierzu finden Sie in **SRD** auf S. 23.

ODEM ARCANUM

1 ZfP*: Der Mantel ist magisch.

3 ZfP*: Das Artefakt ist von starker magischer Intensität und anscheinend uralt.

7 ZfP*: Die magische Kraft konzentriert sich auf den Verschluss der Kutte. Es lassen sich dämonische Strukturen erahnen.

12 ZfP*: Das Artefakt ist dämonisch beseelt. Hinweise in der Matrix lassen vermuten, dass es durch Blutmagie geschaffen wurde.

ANALYS ARCANSTRUKTUR

0 ZfP*: Das Artefakt ist mittels Blutmagie geschaffen worden. Zentrum der magischen Kraft ist der Verschluss des Mantels, der über offene Matrixfäden verfügt. Konkret wirkende Sprüche oder Repräsentationen sind nicht zu erkennen, die wirkenden Kräfte besitzen jedoch alle das Merkmal *Dämonisch*.

4 ZfP*: Die offenen Fäden dienen zur Verbindung mit einem (freiwilligen?) Träger. Anscheinend ist das Artefakt okkupiert. Außerdem verfügt der Mantel über einen magischen Widerstand gegen Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften, Form, Heilung, Objekt, Telekinese* und *Umwelt*; durch profane Mittel scheint er nicht zu zerstören.

8 ZfP*: Der Mantel ist von einem Dämon beseelt. Dem Träger werden dämonische Kräfte verliehen, die jedoch neben seinen körperlichen Fähigkeiten auch seinen Geist zu verändern scheinen.

10 ZfP*: Der Dämon ist ein Niederer Dämon aus Blakharaz' Domäne. Einige Eigenschaften des Trägers (s.o.) können eingesehen werden.

13 bis 18 ZfP*: Je mehr ZfP* übrig bleiben, desto mehr dem Träger verliehene Eigenschaften offenbaren sich dem Magier (bei 18 ZfP* hat er alle entschlüsselt). Der Dämon wird als Heshtoth identifiziert, auch wenn sich seine Strukturen von den ‚herkömmlichen‘ unterscheiden. Hinweise auf Nachteile für das Seelenheil verdichten sich so sehr, dass der Magier von einem Gebrauch abraten sollte.

19+ ZfP*: Das Artefakt ist vor etwa 800 Jahren erschaffen worden. Durch Seelenopfer, Sikaryanraub und Blutmagie ist die Macht des Heshtoth über das bekannte Maß hinausgewachsen. Da die magische Zerstörung des Mantels eine Freilassung des Dämons bedeuten würde, ist über einen solchen Schritt gut nachzudenken. Die dämonische Macht des Artefakts verändert nicht nur den Geist des Trägers (und macht ihn für die Versuchungen der Niederhöllen empfänglich), sondern zehrt auch an dessen Sikaryan.