

**Peter Michalski und Bernard Klitzke**

# *Wie gewonnen so zerronnen*

Ein Gruppenabenteuer für den Meister/die Spielleiterin  
und 3 bis 5 Helden und Heldinnen niedriger bis mittlerer Erfahrung.

Stand: 15-04-06

## *Vorwort*

---

Der Schauplatz dieses Abenteuers ist das herbstliche Festum. In welchem Jahr es angesiedelt ist, bleibt Ihnen weitestgehend als Meister überlassen, die einzige Bedingung ist, dass die Blutige See schon existiert (um 1020 BF). Mit einigen Anpassungen lässt sich das Abenteuer aber auch an andere Orte und in andere Zeitperioden verschieben.

Die Zusammensetzung der Heldentruppe ist beliebig, jedoch sollte zumindest ein Charakter einen gewissen Hang – Talent ist nicht unbedingt erforderlich – zum Glückspiel haben, doch mal ehrlich, welcher Held hat den nicht. Es ist zudem förderlich für den Einstieg, wenn die Gruppe oder ein einzelner Held bereits die Bekanntschaft einer Person in Festum oder der Umgebung gemacht hat. Diese lädt die Helden zu einem wichtigen Ereignis nach Festum ein, und das Abenteuer beginnt dann im Anschluss an dieses Ereignis. Weiterhin sollten die Helden zu Beginn des Abenteuers nicht völlig leere Taschen haben. Einige Batzen und Dukaten dürfen Sie ihnen gönnen, um ihnen diese dann am Spielabend abnehmen zu können.

Zusätzlich zu den Regelwerken kann der Band **Das Land an Born und Walsach** aus der Box **Raues Land im hohen Norden** hilfreich sein, denn für eine genaue Beschreibung der Stadt Festum fehlt uns in diesem Abenteuer leider der Platz.

## Hintergrund

---

Ein örtlicher Zirkel des Namenlosen versucht in Festum Mitglieder und Einfluss zu gewinnen, indem sie Spielabende veranstalten, bei denen reiche Händler und Kaufleute gezielt in den Ruin getrieben werden. Wenn sie ihr gesamtes Geld verspielt haben und sie die Sucht gepackt hat, kontaktiert sie ein Eingeweihter und bietet ihnen einen Kredit zum Weiterspielen, um die Spielsüchtigen so weiter in die Schuldenfalle zu treiben. Wenn die Opfer hoch verschuldet und verzweifelt sind, und nicht mehr wissen wie sie aus der Situation entkommen können, wird es Zeit, dass sie dem Guldernen Gott vorgestellt werden. Dieser verheißt ihnen Reichtum und Glück, wenn sie seinen Lehren folgen. So bleibt den Opfern nur die Wahl zwischen dem vollständigen Ruin oder dem Beitritt zum Kult des Namenlosen.

Sobald die Opfer regelmäßig in den geheimen Tempel des „Guldernen“ gehen, und um Glück bitten, wendet sich das Blatt zu ihren Gunsten. Plötzlich beginnen sie zu gewinnen, und kommen wieder zu Geld. Sie werden dann ihrerseits eingesetzt, um neue Spieler in die Runden zu bringen. Stets ist der Magier Thalion gleichwohl Geber und Bank. Er stellt mit magischen Mitteln sicher, dass alles wie vorgesehen abläuft, und mit Glücksspiel im eigentlichen Sinne wenig zu tun hat.

Das nächste Opfer der Verschwörung ist einer der Bankdirektoren der Nordlandbank, Jasper Bagoltin. Als ihm das eigene Geld ausgeht, schlägt er das Angebot des Kultes aus, und beginnt stattdessen in seiner Sucht wahllos Kundenfächer zu öffnen, und deren Inhalt zu verspielen. Eines Abends nimmt er an einer Spielrunde teil, die gar nicht von dem Zirkel des Namenlosen organisiert ist, um auf diese Weise zu versuchen, seine Schulden in der anderen Runde zu verringern, ohne dass er an einer Zeremonie teilnehmen muss, die ihm sehr zweifelhaft erscheint. Das Spiel wird von zwei Zwergen veranstaltet, die sich im Hinterzimmer ihres Gasthauses auf diese Weise einige Batzen hinzuverdienen. Der örtliche Hochgeweihte des Namenlosen, Orik Hadering – nebenbei auch noch Vorsteher des öffentlichen Phextempels der Stadt, wohlhabender Kaufmann und einflussreicher Bürger – unterhält bei der Bank ebenfalls ein Schließfach, dessen Inhalt just an dem Abend verspielt wird, als einer der Helden an dem Spiel teilnimmt. Prompt gewinnt der Held die Runde, in der eine kleine goldene Statuette aus dem Besitz des Handelsherrn dem Direktor als Einsatz dient.

Minka, eine Novizin des Phextempels, die ebenfalls an dem Spiel teilnimmt, erkennt die Figur als einen Kultgegenstand des Namenlosen, und informiert nach dem Spielabend ihren Tempelvorsteher, den Kaufmann Orik Hadering. Was sie nicht weiß ist, dass der Kaufherr schon seit einiger Zeit den Lehren des Herrn Phex und seiner elf Geschwister nicht mehr folgt, sondern inzwischen der oberste Geweihte des 13ten ist. Um seine Tarnung nicht auffliegen zu lassen, beauftragt er Minka mit der Wiederbeschaffung der Figur. Sie soll in den frühen Morgenstunden bei den Helden einbrechen, und die Statuette entwenden. Gleich nachdem die Novizin ihn verlassen hat, schickt er jedoch seine eigenen Agenten los, um die Figur wiederzuerlangen, bevor die Novizin ihren Einbruch durchfüh-

ren kann. Also werden noch in der gleichen Nacht einige Kultisten des Namenlosen die Helden verführen, und versuchen die Figur zu entwenden. Minka stellt sich jedoch geschickter an als Haderings Agenten, und so gelangt die Figur in den Besitz der Diebin.

Der Bankdirektor bemerkt seinen Fehler früh am nächsten Morgen, als ein Bote vom Zirkel des Namenlosen bei der Nordlandbank vorspricht, um den Inhalt des Schließfachs des Kaufmanns Orik Hadering zu holen. Er kann den Boten vertrösten und kontaktiert die Heldengruppe. Er bietet den Helden an, ihnen die Statuette abzukaufen. Minka hat die Figur in der Zwischenzeit in den geheimen Phextempel der Stadt gebracht, wo ihr Mentor, der Vogtvikar oberster Geweihter der Phexkirche in Festum, zu ersten Mal von den Ereignissen der Nacht hört. Orik Hadering hat ihn nicht informiert, denn er weiß, dass der Vogtvikar die Verschwörung in den eigenen Reihen bereits vermutet. Also erhalten die Helden auch ein Schreiben vom Vogtvikar, welches die Gruppe auf die wahre Natur der Figur hinweist. Da die Helden schon nicht mehr im Besitz des Gewinns sind, machen sie sich auf die Suche nach Minka, und nehmen ihr die Figur wieder ab.

Der Vogtvikar der Phexkirche bittet die Helden dann um Zusammenarbeit, denn er glaubt mit ihrer Hilfe die Machenschaften des Kaufherren Hadering aufdecken zu können. Er weiß nun, dass die Verschwörung des Namenlosen schon seine eigenen Leute innerhalb der Phexkirche erreicht hat, und da er nicht weiß wem er trauen kann, wendet er sich an die Helden. Die Helden beschatten in seinen Auftrag den Bankdirektor, der vor den Augen der Gruppe von den Kultisten kurzerhand entführt wird, um an dem widerspenstigen Direktor ein Exempel für alle anderen zögerlichen Mitglieder des Kultes zu statuieren.

Es kommt zu einer wilden Verfolgungsjagd durch die Gassen der Stadt, bei der die Helden den Unterschlupf der Diener des Rattenkindes finden. Die Gruppe dringt in den geheimen Tempel ein, gerade noch rechtzeitig, um den Kaufmann und weitere Verschwörer gerade noch rechtzeitig bei einer Zeremonie zu stören, die unter anderem die Enthauptung des untreuen Bankiers vorsah. Es kommt zu einem Kampf mit den Kultisten, bei dem der oberste Geweihte jedoch fliehen kann. Trotzdem haben die Helden den Mord an dem Bankdirektor verhindert, und der Phexkirche zu einem wirkungsvollen Schlag gegen die Umtriebe des Kultes verholfen.

## *Kapitel 1: Gewonnen!*

---

**Übersicht:** An einem stürmischen Herbstabend kehren die Helden unseres Abenteuers in das Gasthaus „Schmiedehammer“ in Festum ein. Hier nehmen sie an einer Spielrunde teil, und gewinnen von dem Bankdirektor Jasper Bagoltin eine kleine Statuette, die dem Kaufmann und Kultisten des Namenlosen Orik Hadering gehört.

## Auftakt

*Zum Vorlesen:* Festum im Herbst. Kalt ist es, der Wind peitscht den Regen durch die Gassen. Wer nicht unbedingt muss, geht erst gar nicht vor die Tür. Und die wenigen Gestalten, die ihr durch den Regen erkennen könnt, sind in lange Mäntel gehüllt, haben den Kragen hochgeschlagen und die breitrempigen Hüte tief ins Gesicht gezogen. Die reichen Handelsherren und Ratsmitglieder lassen sich dieser Tage auch für die kürzeren Strecken in ihren Kutschen befördern, und so vernehmt ihr immer wieder Pferdegetrappel, kurz bevor ein Gefährt in voller Fahrt an Euch vorbeiprescht, und Euch in einem Schauer aus Sprühwasser zurücklässt. Während Ihr also missmutig und zusehends nasser werdend durch die Gassen stapft, fragt Ihr Euch, warum Ihr eigentlich hier seid ...

**Meisterinformationen:** Das ist sicher eine berechtigte Frage, auf die Sie, lieber Meister natürlich schon längst eine Antwort haben. Es gibt viele Gründe, die die Helden nach Festum verschlagen könnten, wie zum Beispiel eine Warenschau, die Einladung eines vergangenen Auftraggebers zur Vermählung der Tochter, oder die Gruppe hat schon einige Abenteuer im Bornland erlebt, und es hat sie eher zufällig in die Hauptstadt dieses Landstrichs verschlagen. Unser Abenteuer beginnt hier am Abend des 12. Boron, in einer kleinen Herberge, in der die Helden untergekommen sind.

*Zum Vorlesen:* Ihr seid inzwischen völlig durchnässt und fast steif gefroren und so erscheint Euch das Schild über der Tür eines Hauses, auf dem in zwergischen Runen und Kusliker Zeichen „Schmiedehammer“ steht, wie von den Göttern geschickt. Schnell tretet Ihr ins warme Innere, hängt Eure Mäntel und Umhänge an die Garderobe und bürstet Euch den Schlamm von den Stiefeln. Dann zieht ihr den Vorhang zur Gaststube beiseite, und setzt Euch an einen Tisch nahe am Kamin. Der Wirt grüßt Euch mit einem fröhlichen „Angrosch zum Gruße!“ und erscheint dann hinter der Theke. Seine breiten Schultern, sein brauner Bart, der in seinem Gürtel steckt und schon einige graue Stellen aufweist, und nicht zuletzt seine Größe von weniger als eineinhalb Schritt verraten eindeutig seine Abstammung vom kleinen Volk.

**Meisterinformationen:** Xandresch, Sohn des Isegrimm, führt diese Gasthaus seit seine Familie vor einigen Jahren aus den Beilunker Bergen hierher zog. Sein Haus genießt in der Stadt einen guten Ruf, da er zu jeder Zeit eine erlesene Auswahl an Bier und Wein bereit hält, und seine Frau Xolgrima eine exzellente Köchin ist, die ihre Pilz- und Zwiebelpfannen gerne nach zwergischer Manier würzt. Es besteht aus einem Haupthaus mit der Gaststube, der Küche und dem Spielzimmer, sowie dem Schlafgemach des Wirtsehepaars. Im Hinterhof gibt es ein weiteres Gebäude, in dem insgesamt vier Gästezimmer untergebracht sind (siehe Karte 1). Die Gaststube ist mit Stücken aus der Jugend des Wirts geschmückt, von damals, als er noch auf Abenteuerfahrt ging: Seine Axt und sein Helm hängen hinter der Theke, und sein Schild, seine Armbrust und sein Schmiedehammer an den Wänden. Was die Helden zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen können – aber bald herausfinden werden – ist, dass Xandresch nicht nur jeden Praiostag den Ingerimtempel aufsucht, sondern

auch Kontakte zur Geweihtenschaft des Phex hat, und mit deren Segen im Hinterzimmer gelegentlich Spielabende abhält, bei denen die Einsätze oftmals Schwindel erregende Höhen erreichen. Sie haben keine Verbindung zu den Betrügereien des Zirkels des Namenlosen, die bei ihren Veranstaltungen ihre Opfer regelrecht ausnehmen. Die Mitspieler hier sind alle freiwillig gekommen, einzig der Bankdirektor ist bereits der Spielsucht verfallen. Doch gönnen wir den Helden erst einmal eine Runde Bier ...

*Zum Vorlesen:* Xandresch, der Wirt hat Euch bereits die erste Runde Bier gebracht, ein dunkles herbes Weizenbier, und der würzige Duft aus der Küche lässt Euch vor Vorfreude auf die bestellte Beilunker Pilzpfanne mit Speck das Wasser im Mund zusammenlaufen. Es ist noch früh am Abend, und so seid ihr noch die einzigen Gäste in der Schänke, doch schon bald beginnt sich das Haus zu füllen. Ihr scheint auf eines der besseren Häuser gestoßen zu sein, den die Gäste sind allesamt vornehm nach bornischer Mode gekleidet, und unterscheiden sich doch sehr von dem üblichen Gesindel, welches sich auf der Straße rumtreibt.

**Meisterinformationen:** Bis zur achten Abendstunde ist der Schankraum bis auf den letzten Platz gefüllt, die nachkommenden Gäste müssen sich mit einem Platz an der dicht besetzten Theke begnügen. Xandresch treten Schweißperlen auf die Stirn, während er hinter der Theke, die er eigens mit einem erhöhten Boden konstruiert hat, um seine Körpergröße auszugleichen, einen Bierkrug nach dem anderen füllt. Sollten die Helden die anderen Gäste aufmerksam beobachten, werden sie feststellen, dass einige Ausgewählte nach einigen Bieren kurz mit dem Wirt reden, er dann mit dem Kopf nickt und sie in ein Hinterzimmer geleitet, das durch eine Holztür vom restlichen Schankraum getrennt ist. Hoffentlich werden die Helden neugierig, und sprechen den Wirt darauf an, oder versuchen selbst in den anderen Raum zu gehen – helfen sie eventuell durch Neugier-Proben nach. Xandresch senkt sofort seine Stimme, wenn die Gruppe ihn nach dem Hinterzimmer fragt, doch bietet er den Helden – so sie nicht grade Praisopriester in vollem Ornat sind – an, sich zu den anderen Gästen im „Spielzimmer“ zu gesellen, wenn sie ein kleines Spielchen wagen wollen. Sollten die Helden sich völlig unbeeindruckt von dem Hinterzimmer zeigen, wird Xandresch von sich aus auf die Helden zukommen, und sie zu einem Spiel einladen, da noch einige Mitspieler fehlen.

### **Spielabend unter Freunden**

*Zum Vorlesen:* Neugierig betretet Ihr das Hinterzimmer. Hier ist es ruhiger als in dem Schankraum, und es gibt nur einen Tisch. An diesem sitzen einige Gäste, die in ein Kartenspiel vertieft zu sein scheinen, jedenfalls blicken sie nicht auf, als ihr den Raum betretet. Bei den Stapeln von Münzen, die in der Mitte des Tisches liegen, könnt Ihr das durchaus verstehen, da würdet Ihr auch nicht wegschauen wollen, nicht mal für einen Moment. „Verflixte 21“, raunt Euch Xandresch zu, bevor er Euch allein lässt und sich um seine Gäste im Schankraum zu kümmert.

**Meisterinformationen:** Es steht den Helden nun frei, sich an dem Spiel zu beteiligen, wenn sie mögen. Mindestens ein Held muss aber mitspielen, bloße Zuschauer sind hier nicht gerne gesehen. Je nachdem wie gut die Helden zurzeit bei Kasse sind, wird hier entweder um Batzen oder Taler gespielt. An dieser Stelle ist es wichtig, dass Sie mindestens einen der Helden in einige Runden verwickeln.

Wie Sie das am Besten erreichen, bleibt Ihnen überlassen, da es von Spieler zu Spieler andere Motivationen gibt. Der eine versucht nach einigen verlorenen Runden alles zurück zu gewinnen, ein anderer gibt lieber auf, wenn er verliert, wieder ein anderer wird durch kleine aber stetige Gewinne an den Tisch gefesselt. Wenn sie das Spiel am Tisch mit ihren Spielern ausspielen wollen, lesen Sie bitte den nächsten Abschnitt „Das Spiel“. Ansonsten können sie durch Intuitionsproben und Falschspielproben den Erfolg des Helden ermitteln. Die Ergebnisse der Intuitionsprobe notieren Sie sich, und vergleichen sie mit den Ergebnissen der Mitspieler. Spieler mit dem Vorteil „Glück im Spiel“ dürfen eine um sieben erleichterte Probe ablegen. Wer die meisten Punkte über hat, gewinnt die Runde. Eine misslungene Probe führt automatisch dazu, dass der Betroffene verliert. Misslingen alle Proben bleibt der Einsatz liegen. Bei einer gelungenen Falschspielprobe kann der Held alle übrig bleibenden TaP\* aus dieser Probe zu seiner Intuitionsprobe addieren, oder er kann mit einer Falschspielprobe +6 eine misslungene Intuitionsprobe wiederholen. Die Bank – der Neffe des Wirtes, Ingrasch – wacht jedoch über die Einhaltung der Spielregeln. Bei jedem Falschspielversuch durch einen Spieler steht ihm eine Sinnesschärfeprobe, erschwert um die TaP\* zu, um den Schwindel zu entdecken. Der Ertappte wird sofort vom Spieltisch verbannt, und muss alle seine Gewinne zurückgeben. Machen Sie dies den Helden zu Beginn durch mahnende Worte von Ingrasch klar, wenn sie sich entschließen, an dem Spiel teilzunehmen.

Ob die Helden insgesamt etwas gewinnen oder verlieren ist unerheblich, doch zumindest eine Runde muss ein Spielerheld gewinnen, nämlich dann, wenn der Banker seine kleine Goldstatuette setzt. Diese muss unter allen Umständen den Spielern in die Hände fallen. Würfeln Sie für die Mitspieler also am besten verdeckt. Es ist üblich, dass sich die Spieler nur beim Vornamen anreden, um eine gewisse Diskretion zu bewahren. Die Mitspieler sind:

- ⌘ **Alderich** – Kurz geschorene braune Haare und ein ebensolcher Vollbart rahmen sein Gesicht ein, unter seinen buschigen Brauen funkeln seine grauen Augen schelmisch. Während des Spiels lächelt er viel, und ist zu Scherzen aufgelegt, egal ob er die Runde gewinnt oder verliert. Er ist einer der erfolgreicherer Händler Festums, der zu einigem Wohlstand gekommen ist, und spielt nur zum Spaß mit. Wenn er beginnt viel zu verlieren, wird er sich aus dem Spiel zurückziehen.

<b>IN 11</b> <b>Vorteil: Glück im Spiel</b>
---

- ⌘ **Jasper** – Ein dicker Mann, dessen rote Knollennase und die kleinen Augen Euch an ein Schw... aber nein, wer würde denn so was denken. Während des Spiels steht ihm

der Schweiß auf der hohen Stirn, die wenigen schwarzen Haare kleben an seinen Schläfen. Er bohrt in der Nase, wenn er keine Karten in den Händen hält, und fährt sich ständig mit der Hand über das kahle Haupt. Er ist ein Direktor der Nordlandbank, von dem die Helden im Laufe des Abends die Statuette gewinnen werden. Er ist auch ein miserabler Spieler. Weitere Informationen zu Jasper, vor allem über seine Spielsucht und die Verbindung zum Kult des Namenlosen, finden sie im Anhang.

<b>IN 9</b>
-------------

- ∞ **Ingalf** – Ein finsterer Geselle, der wortlos auf den Spieltisch starrt. Er hat noch nicht einmal seinen Hut abgenommen, so dass sein Gesicht im Schatten der Krempe liegt. Keine Reaktion zeigt sich auf seinem Gesicht, ob er gewinnt oder verliert. Er ist ebenfalls ein wohlhabender Mann, doch beruht sein Reichtum auf seinen Geschäftspraktiken, die durchaus als „fragwürdig“ zu bezeichnen sind. Er ist ein Waffenhändler und hat von den Schlachten um die Rückkehr des Dämonenmeisters gut profitiert. Er ist jedoch kein Anhänger des Namenlosen und treibt auch keinen Handel mit den Schwarzen Landen. Er ist der einzige – abgesehen von den Helden –, der den gelegentlichen Falschspielversuch wagen wird.

<b>MU 13</b>	<b>IN 15</b>	<b>CH 9</b>	<b>FF 12</b>	<b>Falschspiel (MU/CH/FF) 7</b>
--------------	--------------	-------------	--------------	---------------------------------

- ∞ **Minka** – eine Novizin des örtlichen Phextempels. Das junge Mädchen zählt gerade mal sechzehn Sommer. Sie hat kurze weißblonde Haare, eine Stupsnase und ihr Gesicht ist über und über mit Sommersprossen bedeckt. Doch sie hat auch zwei Narben auf ihrer Wange und ihrer Stirn, die das sonst so hübsche Gesicht entstellen. Das Spiel bereitet ihr sichtlich Vergnügen, auch wenn sie von allen Mitspielern stets die konservativste Strategie einzusetzen versucht. Doch ihr Erfolg gibt ihr Recht, sie gewinnt immer wieder. Sie ist am heutigen Abend hier, um den Bankdirektor im Auge zu behalten, denn der Vogtvikar der Phexkirche befürchtet, dass Jasper spielsüchtig geworden ist, und in die Gefilde des Tasfarels abzurutschen droht. Lassen sie einen der Helden bemerken (eine einfache Sinnesschärfe-Probe), dass ihr der kleine Finger der linken Hand fehlt. Mehr Informationen zu Minkas Hintergrund finden sie im Anhang.

<b>IN 12</b>	<b>Vorteil: Glück im Spiel</b>
--------------	--------------------------------

- ∞ **Ingrasch, Sohn des Igrim** – er ist ein Neffe von Xandresch, der in dem Gasthaus aushilft. An den Spielabenden ist er die Bank, und gibt mit stoischer Ruhe eine Runde nach der anderen. Wenn er allerdings einen Mogelversuch bemerkt, ist es mit der weithin berühmten Zwergengelassenheit vorbei, denn er ist auf ein faires Spiel bedacht, um den Ruf des Hauses nicht zu gefährden. Er ist ein alter Zwergenkrieger, der zurzeit genug von Abenteuerfahrten hat, und lieber das ruhige Leben in der Stadt genießt. Sein Bart ist ebenso stattlich wie der seines Onkels, wenn auch weniger grau.

<b>KL 12</b>	<b>IN 16</b>	<b>Sinnesschärfe (KL/IN/IN) 14</b>
--------------	--------------	------------------------------------

Sollten Ihnen die Werte zu gut oder schlecht erscheinen, passen Sie sie beliebig an, bedenken Sie jedoch, dass Jasper ein sehr schlechter Spieler ist.<sup>1</sup>

### Optional: Das Spiel

Wenn Sie das Spiel nachstellen wollen, so orientieren Sie sich am Besten an einem Ihnen bekannten Glücksspiel mit Würfeln oder Karten. Auch bei einer nachgestellten Runde gilt, dass die Spielerhelden auf jeden Fall die Statuette gewinnen müssen. Schummeln Sie zur Not bei der Kartenvergabe oder den Würfelergebnissen, so dass der richtige Spieler gewinnt, wenn sie zu der Szene kommen. Proben dürfen die Spieler hier nicht würfeln, denn sie haben sich ja entschieden, die Szene auszuspielen. Es zählen jetzt also die Glücks- und Falschspielwerte der *Spieler*, nicht die der *Helden*.

**Meisterinformationen:** Nehmen die Helden während des Spiels weitere alkoholische Getränke zu sich – und die schmecken hier wirklich ausgezeichnet – so sollten sie im Verlauf des Abends immer wieder Zechen-Proben verlangen. Bei Misslingen wird der Held zwar nicht sofort ohnmächtig, doch seine Wahrnehmung wird etwas nebliger. Dies wird im weiteren Verlauf des Abends noch eine Rolle spielen (s. „Eine nächtliche Liebschaft“).

Während die Helden nun also ihr gesamtes Vermögen verspielen, oder neues hinzugewinnen, sollten Sie beschreiben, wie der „schwitzende Dicke“ eine Runde nach der anderen verliert. Fluchend, und mit den Worten, „Irgendwann muss es ja klappen“, weigert er sich jedoch standhaft aufzugeben. Nach drei Runden geht ihm das Geld aus, und er beginnt kleine Gegenstände von Wert als Einsatz zu nehmen. Er hat einen kleinen Beutel in dem sich Schmuck und kleine vergoldete Figürchen befinden. Der Zwerg Ingrasch prüft vor jeder Runde das Stück auf seine Echtheit, brummelt dann etwas das wie „ich werd’s zulassen“ klingt, und legt den Einsatz zu den Münzen in die Mitte. Als der Beutel des Dicken leer ist, steht er fluchend auf, und stampft vor Wut schnaubend aus dem Raum. Die anderen Mitspieler halten sich im übrigen an die Regeln, wie die Helden mit einfachen Sinnes-schärfe- oder Menschenkenntnis-Proben feststellen können, es gab also keine Verschwörung, um den Verlierer auszunehmen. Eines der kleinen Figürchen sollte einem der Helden zugespielt werden, und es sollte auch in seinem Besitz verbleiben, zumindest für den Abend. Die Beschreibung der Statuette finden Sie im Anhang. Bevor der Held sie wieder setzen kann, ist der Dicke pleite und verlässt den Raum, und Alderich wird ihm mit den Worten, „Das war’s dann wohl für heute“, folgen. Die Runde löst sich auf, und die Helden können ihren Gewinn einstreichen.

---

<sup>1</sup> Zur weiteren Ausgestaltung der Spielrunde sei hier auf die Internet-Seite „Selemer Tagebücher“ von Ulrich Lang verwiesen ([www.selemer-tagebuecher.de](http://www.selemer-tagebuecher.de)). Unter dem Punkt DSA/Hintergrund/Tavernenspiele finden Sie weitere hilfreiche Vorschläge zur Ausgestaltung einer solchen Szene. Die Spielhilfe gibt es zum Download unter [http://www.selemer-tagebuecher.de/Daten/DSA/De\\_Ludo\\_aventurii.pdf](http://www.selemer-tagebuecher.de/Daten/DSA/De_Ludo_aventurii.pdf)

Zurück im Schankraum ist es zwar etwas leerer geworden, doch einige Gäste sitzen noch bei ihren Getränken. Es steht den Helden frei sich wieder an einen der Tische zu setzen, oder sich ein Zimmer für die Nacht zu nehmen. Auch können sie sich ein anderes Gasthaus suchen, wenn sie mögen. Minka benachrichtigt inzwischen dem Tempelvorsteher Orik Hadering von den Geschehnissen des Abends. So kommt es in der Nacht zu zwei Begegnungen. Zunächst wird eine Gruppe von Anhängern des Namenlosen versuchen, mit einem der Helden anzubändeln, um an die Statuette zu kommen. Des Weiteren wird Minka in die Gemächer der Helden eindringen, und ebenfalls versuchen die Figur in ihren Besitz zu bringen.

## Kapitel 2: Während Ihr schließt ...

**Übersicht:** Die Beschreibung der gewonnenen Figur erregt bei dem Tempelvorsteher Orik Hadering Aufmerksamkeit, da er zu Recht glaubt, dass es sich um sein Eigentum handelt. Um keinen Verdacht zu erregen, trägt er Minka auf, die Figur zu stehlen. Weil er der Diebin misstraut, denn sie steht dem Vogtvikar näher als ihm, schickt Hadering seine Agenten los, um die Helden zu verführen, und Minka zuvor zu kommen. Noch in derselben Nacht kommt es zu Diebstahlversuchen durch beide Parteien, bei denen die Statuette in die Hände der Phex-Novizin Minka fällt. Der Vogtvikar Ducho von Sewerski erfährt in den frühen Morgenstunden von Minka von den Ereignissen der Nacht, und lässt den Helden eine Botschaft zukommen, die sie über die wahre Natur der Figur aufklärt.

### Eine nächtliche Liebschaft

*Zum Vorlesen:* Einen Absacker wollt Ihr wohl noch zu Euch nehmen, bevor es zu Bett geht, und so setzt Ihr Euch wieder an einen der Tische und gebt Eure Bestellung auf. Nach einer halben Stunde betreten noch einmal Gäste den Schankraum, und alle Gäste schauen auf. Eure Blicke verharren ein wenig länger als sonst. Zwei so hübsche Damen, und zu später Stunde mit nur einem Herrn als Begleitung unterwegs. Alle Gäste folgen mit ihren Blicken den Neuankömmlingen, die sich an einen der leeren Tische setzen. Sogar der Wirt, dessen Beine bei Eurer Bestellung schon recht müde wirkten, eilt schnellen Schrittes herbei, um den Damen ihre Mäntel abzunehmen.

**Meisterinformationen:** Diese Szene kann sowohl in der Gaststätte des Zwergs stattfinden als auch in einem beliebigen anderen Etablissement, das die Gruppe in der Zwischenzeit aufgesucht hat. Der Einfachheit halber nehmen wir mal an, dass die Helden nicht noch mal hinaus in den strömenden Regen wollen. In der Gaststätte gibt es zwei Einzel- und zwei Doppelzimmer im Hinterhof, und es ist zurzeit keines der Zimmer belegt. Die Übernachtung im Einzelzimmer kostet 4 Groschen, das Doppelzimmer 6 Groschen. Die Helden haben also freie Wahl, und sollte es im Laufe des Abends nötig werden können sie auch noch ein weiteres Einzelzimmer anmieten.

Die drei Personen sind vom Kaufherrn Orik Hadering ausgeschickt worden, um den erfolgreichen Gewinnern die Statuette wieder abzunehmen. Nach einiger Zeit wird eine der Personen auf die Helden zukommen, und mit dem Gewinner der Statuette ein Gespräch beginnen. Die Absichten der Person werden dabei ziemlich schnell deutlich. Ob sich der Held auf die Annäherungsversuche einlässt, ist Ihre Entscheidung. Der Betören-Wert der Verführer ist unten angegeben, falls sie die Erfolgswahrscheinlichkeit auswürfeln wollen. Bedenken Sie, dass dem Opfer durchaus Selbstbeherrschungsproben zustehen, um sich zu wehren, diese jedoch durch den vorangegangenen Alkoholkonsum erschwert sein könnten. Außerdem haben die drei einen Liebstrunk dabei, der das Opfer noch ein wenig empfänglicher für die Verführungsversuche machen soll. Den Trank werden sie jedoch nur einsetzen, wenn die Helden sich als besonders harte Nüsse herausstellen. Um zu bemerken, dass einer der drei den Inhalt einer winzigen Phiole in das Getränk des Opfers träufelt, bedarf es schon besonderer Aufmerksamkeit. Nur wenn einer der Helden die Kultisten eindringlich beobachtet – und der Spieler dies ausdrücklich erwähnt – darf eine Sinnesschärfe-Probe +12 abgelegt werden, die dem Beobachter eine verdächtige Handbewegung erkennen lässt.

Der Trank senkt die Sinnesschärfe und die Selbstbeherrschung des Helden während der Wirkungsdauer um je 6 Punkte. Hinzu kommt eine Zuneigung zu der Person, die zu diesem Zeitpunkt hoffentlich auf dem Schoß des Helden oder zumindest neben ihm sitzt. Einem Opfer des Tranks sollte es nicht gelingen, das angebotene Schäferstündchen auszuschlagen. Auf seine Gefährten wird das Opfer nur äußerst betrunken wirken, nicht jedoch dummlich – zumindest nicht mehr als sonst. Wenn die Wirkung des Tranks nach ungefähr sechs Stunden nachlässt, steht dem Opfer eine KL-Probe +4 zu, um sich an die Erlebnisse zu erinnern.

Wenn die Gruppe den Einsatz des Tranks nicht bemerkt, dann lesen Sie dem Betroffenen folgenden Text vor (oder stecken Sie ihm einen Zettel mit dem Text zu).

*Zum Vorlesen:* Dir wird wohligh warm, die vielen Schnäpse zeigen ihre Wirkung. Das junge Ding aus Deinem Schoß schaut Dir lange und tief in die Augen, dann beugst Du Dich herüber. So viel Schönheit, da kannst Du nicht widerstehen ... Eure Lippen treffen sich auf halbem Weg. Einige Momente später kannst Du zwischen leidenschaftlichen Küssen ein gehauchtes „Gehen wir auf Dein Zimmer ...?“ vernehmen. So ein Angebot kannst Du nicht ausschlagen ...<sup>2</sup>

**Meisterinformationen:** In dem unwahrscheinlichen Fall, dass sich der Held gegen alle Betörungsversuche wehren kann, oder wenn der Einsatz des Tranks entdeckt wird, so werden die Kultisten mehr oder weniger eilig den Schankraum verlassen, und das Weite suchen. In der Nacht kommt es dann zu einem Einbruch durch Jedwinja, die auf diesem We-

---

<sup>2</sup> Wir gehen im Folgenden davon aus, dass sich ein männlicher Held mit einer weiblichen Verführerin auf ein Zimmer begibt, um verwirrende Doppelformulierungen zu vermeiden. Damit soll jedoch keine andere mögliche Geschlechter-Kombination ausgeschlossen werden.

ge versuchen wird, die Figur zu stehlen (siehe S. 8, die Szene muss dann ein wenig angepasst werden).

Die Adelstitel sind übrigens frei erfunden, keiner der drei hat blaues Blut in den Adern. Alle drei haben den Vorteil „Gutaussehend“. Sie sind eitle Menschen und halten ihr äußeres Erscheinungsbild für wichtiger als ihr Seelenheil. Sie erlagen der Verlockung auf ewige Jugend, die ihnen der Kult des Namenlosen versprach. Die Verführung der Helden ist ein Teil ihrer Initiation in den Kult. Bisher sind sie noch ungeweiht. Daher fehlen ihnen auch die sonst üblichen Verstümmelungen Namenloser Geweihter.

### Die Verführer

- ∞ **Jedwinja Tuljow von Wolfshag** – Ihr lockige rote Mähne fällt bis über die Schultern hinab, ihre grünen Augen blicken aufmerksam aus ihrem sommersprossigen Gesicht. Sie ist hoch gewachsen und schlank. Ihr eng anliegendes Kleid aus feinsten Wolle lässt keine Zweifel, dass sie von Rahja (oder vom 13ten?) mit einem wohlgeformten Körper gesegnet worden ist.

<b>Betören (IN/CH/CH) 8</b>	<b>IN 11</b>	<b>CH 14</b>
-----------------------------	--------------	--------------

- ∞ **Sulja Brinnske von Nornjastein** – Sulja hat kinnlange braune Haare, und ist ein wenig kleiner als ihre Begleiterin. Nichtsdestotrotz macht sie in ihrem Schnürmieder, über dem sie nur eine Lederweste trägt und ihrem knielangen Rock eine überaus begehrenswerte Figur.

<b>Betören (IN/CH/CH) 7</b>	<b>IN 12</b>	<b>CH 12</b>
-----------------------------	--------------	--------------

- ∞ **Ilmin Larinow von Ottermarschen** – Gleich und gleich gesellt sich gern heißt es, und so steht Ilmin seinen liebevollen Begleiterinnen in nichts nach. Muskulöse Arme lassen sich selbst durch sein Leinenhemd erkennen, und die eng anliegenden Beinkleider lassen keine Zweifel über den rahjagefälligen Rest seines Körpers aufkommen. Seine blonden Haare sind kurz gestutzt und das Kinn blank geschabt.

<b>Betören (IN/CH/CH) 8</b>	<b>IN 13</b>	<b>CH 11</b>
-----------------------------	--------------	--------------

**Meisterinformationen:** Einer der Helden hat sich nun also hoffentlich mit einer Person aus dem Trio der Kultisten auf sein Zimmer begeben, alle anderen werden wohl über kurz oder lang auch zu Bett gehen. Die anderen zwei Kultisten werden die Schankstube recht eilig verlassen, nachdem einer von ihnen mit einem der Helden verschwunden ist. Die Verführerin wird den inzwischen recht schläfrigen Helden – der Trank enthielt auch ein Schlafmittel – weich betten, ihn um seine Kleidung erleichtern, und in einem günstigen Moment mit der Statuette verschwinden. Sollte der Held der Verführerin ohne Einnahme des Tranks gefolgt sein, wird diese vorschlagen noch einen Wein zu trinken, bevor man sich anderen Dingen zuwendet. Den Becher des Helden wird sie also spätestens jetzt mit dem Trank versehen, um den Betörten schlafen zu schicken.

Später in der Nacht kommt es zu einem Einbruch durch Minka, der Novizin des Phextempels. Diese kommt genau in dem Moment an, wo die Verführerin sich mit der Statuette absetzen will. Helden mit besonders leichtem Schlaf und hoher Sinnesschärfe (TaW mehr als 8) werden jetzt wach, und können die Novizin dabei ertappen, wie sie mit der Verführerin um die Statuette rauft. In diesem Fall lässt Minka sofort alles fallen und springt aus dem Fenster, nicht ohne ihrer Gegnerin die Figur zu entreißen. Bemerkten die Helden den Einbruch erst, wenn Minka die Figur schon erbeutet hat (jetzt ist nur noch eine Sinnesschärfe-Probe erforderlich, da die Diebin im Gerangel mit der Kultistin einige Geräusche nicht verhindern kann), so kann der aufmerksame Held noch so gerade eine Gestalt mit weiß-blonden Haarschopf erkennen, die über den Hof rennt und um die Ecke des Hauses verschwindet. Stellen Sie sicher, dass zumindest einer der Helden Minka bei ihrer Flucht beobachten kann; lassen Sie notfalls die Sinnesschärfe-Probe einfach im letzten Moment gelingen. Die Verführerin wird nun so tun, als hätte sie die Besitztümer des Helden vor der Einbrecherin verteidigt. Sie beteuert, dass sie von der Diebin geweckt worden ist, und sie bei dem Versuch, die Figur zu entwenden ertappt hat. Sie drängt zu einer Verfolgung.

Eine Verfolgung ist ob des Vorsprungs und der Ortskenntnis der Einbrecherin nicht einfach, aber durchaus möglich. Sollten die Helden sofort losrennen – also nicht erst noch Waffen und Rüstungen holen – können Sie sich Minka soweit nähern, dass sie ihre weiß-blonden Haare erkennen können. Die Helden sollten Minka in dieser Szene aber auf keinen Fall einholen und stellen können, denn dazu kennt sich die Novizin in den Gassen der Stadt zu gut aus. Die Verführerin wird in dem Durcheinander unauffällig verschwinden – notfalls dann, wenn die Helden nach der erfolglosen Jagd wieder eingeschlafen sind. Hat ein Held den Trank der Kultisten zu sich genommen, so wird er diese Szene größtenteils verschlafen. Wollen die Helden nicht zur Verfolgung ansetzen, so können sie auch wieder zu Bett gehen. Die Verführerin ist am nächsten Morgen dennoch verschwunden.

### *Kapitel 3: Der Fuchs und die Sternenleere*

---

**Übersicht:** Den Helden ist die Figur geklaut worden. Ein Bote aus den Reihen des Namenlosen Kultes spricht im Auftrag Orik Haderings bei der Bank vor, um den Inhalt des Schließfachs abzuholen. Der Kaufherr will sicher gehen, dass es sich bei der Figur tatsächlich um sein Eigentum handelt, bevor er weitere Risiken bei der Wiederbeschaffung eingeht. Direktor Bagoltin vertröstet den Boten auf später und bietet daraufhin den Helden Geld für die Figur, doch diese müssen sie zunächst von Minka zurückholen. Nach der erfolgreichen Rückeroberung der Statuette bittet der Vogtvikar die Helden um Hilfe bei der Aufdeckung des Kults um den Namenlosen. Bei der Übergabe der Figur wird der Bankdirektor Bagoltin von den Kultisten entführt, doch die Helden können die Schurken bis zu ihrem Unterschlupf verfolgen.

## Böses Erwachen

**Meisterinformationen:** Lesen Sie folgenden Text nur dem Helden vor, der die Nacht mit einer der Kultistinnen verbracht hat.

*Zum Vorlesen:* Als Du am nächsten Morgen mit einem Werwolf erwachst, ist Dein Besuch der letzten Nacht wohl bereits verschwunden, jedenfalls ist der Platz im Bett neben Dir leer. Besonders ordentlich scheint die Gute auch nicht zu sein, denn Deine Besitztümer sind auf dem Boden des Zimmers verstreut ... Moment mal! Mit einem Verdacht springst Du auf, und suchst nach Deinen Geldbeutel – doch der ist noch da, und der Inhalt scheint auch weitgehend unberührt. Du bist gerade dabei, Deine Kleider in dem Durcheinander zu suchen, da hörst Du Deine Gefährten an der Tür.

**Meisterinformationen:** Das Opfer der Verführung kann sich kaum an letzte Nacht erinnern (KL-Probe +4, s.o.). Der Rest der Gruppe wird ihn also hoffentlich aufklären. Die Gruppe sollte nun Minka des Diebstahls verdächtigen – immerhin ist sie ja geflohen, während sich die „Eroberung“ des Helden in aller Seelenruhe abgesetzt hat. Erinnern sie die Spieler auch an den fehlenden Finger Minkas, und lassen sie die Charaktere auf „Götter/Kulte“ würfeln, um einige Verdachtsmomente aufkommen zu lassen. Doch zunächst erhalten die Helden erneut Besuch.

*Zum Vorlesen:* Was soll's, die Figur war sowieso hässlich wie sonst was. Jetzt ist sie weg, und Ihr kümmert Euch erst Mal um Wichtigeres: Eure Mägen. Während Ihr Euch also auf Euer Frühstück stürzt, tritt ein junger Knabe in teurer Livree auf Euch zu. Er überreicht Euch mit den Worten „Von meinem Herrn, dem ehrewerten Direktor Jasper Bagoltin“, einen gesiegelten Umschlag. Dann wartet er wortlos auf Eure Reaktion und sein Trinkgeld. Schnell öffnet Ihr den Umschlag und beginnt zu lesen:

„Der listenreiche Fuchs möge Eure Wege leiten, werte Damen und Herren. Es bereitet mir eine große Freude, Euch an diesem Morgen folgendes Angebot unterbreiten zu dürfen. Die Figur, die Ihr gestern Abend in einem unterhaltsamen Spiel von mir gewinnen konntet, ist meiner gnädigen Gattin sehr ans Herz gewachsen. Sie zürnte mir, als sie davon hörte, dass ich sie verlegt hatte. Ich bitte Euch daher, mir dieses Kleinod auszuhändigen, und als ein Zeichen meiner Dankbarkeit sollen vierzig Batzen die Euren sein. Es grüßt herzlich Euer dankbarer, auf Diskretion in dieser Sache vertrauender, Direktor Jasper Bagoltin.“ (siehe auch **Handout 1**).

**Meisterinformationen:** Der Bote ist bezahlt, den Brief zu überbringen, und weiß sonst von nichts. Haben die Helden zu Ende gelesen, erscheint die Wirtin mit einer weiteren Nachricht.

*Zum Vorlesen:* „Phex zum Grusse, werte Herrschaften. Ihr seid in den Besitz einer kleinen Statuette gekommen, die nicht in Eure Hände gehört. Sie ist ein Objekt aus dem unheiligen Tempel des Guldnenen, und war nicht Eigentum des Spielers, der sie verlor. Ich bitte Euch,

die Figur an mich zu übergeben. Den Ort der Übergabe werde ich Euch zur rechten Zeit mitteilen. Es grüßt ergebenst, Vulpes Obscuri.“ (siehe auch **Handout 2**).

**Meisterinformationen:** Spätestens jetzt sollten die Helden darauf brennen, Minka zu finden, und ihr die Figur wieder abzugeben. Sollten die Helden, aus welchem Grund auch immer, nicht an Gold oder Ruhm interessiert sein, so springen sie direkt zum Abschnitt „Ein Treffen mit dem Fuchs“ (S. 11), und lassen Sie der Gruppe die zweite Nachricht des Vogtvikars zukommen. Minka wird dann von den Kultisten um die Figur erleichtert, nicht von den Helden. Doch wir gehen mal davon aus, dass Ihre Helden echte Abenteuer sind, die bei der Aussicht auf klingende Münze zur Tat schreiten.

### Spurensuche

**Meisterinformationen:** Die erste Aufgabe, die sich der Gruppe nun stellt ist Minka zu finden. Sie wird den Helden auf ihrem Weg zum Vogtvikar in die Arme laufen, den sie aufsuchen will, um ihm die Figur zu übergeben. Erinnern Sie die Helden an dieser Stelle an die auffälligsten Merkmale des Mädchens: weißblonde Haare, Narben im Gesicht und ein fehlender Finger. Die Helden können auf verschiedene Art und Weise an Informationen über Minka gelangen:

- ⌘ Xolgrima, die Gattin des Wirts, weiß zwar von dem Hinterzimmer und den Spielrunden, jedoch nicht von der Verbindung ihres Mannes zu Minka oder dem Phextempel. Xandresch und Ingrasch sind an diesem Morgen nicht anwesend, sondern „... erledigen einige Besorgungen am Hafen“ – tatsächlich sind sie bei einem Treffen mit dem Vogtvikar. Fragen die Helden die Wirtin nach der Diebin, so wird sie ihnen bereitwillig Auskunft geben, vor allem wenn einer der Helden vorgibt, sich in das junge Mädchen verguckt zu haben, sie ihn aber gestern Abend ohne ein Wort verlassen hat. Sie weiß, dass Minka tagsüber ihr Geld damit verdient, dass sie als Läuferin zwischen dem Marktgericht und den anderen Ämtern der Stadt Dokumente hin- und herträgt. Somit könnten die Helden sie am Rathaus, am Marktgericht oder am Zollhaus auffinden.
- ⌘ Die Nachbarn in der Umgebung der Gaststätte kennen Minka auch, denn sie ist häufig in der Schänke anzutreffen. Auch sie wissen, dass das Mädchen als Botin arbeitet. Auch hat einer der Nachbarn sie schon oftmals im Phextempel getroffen, der sich am oberen Hafen befindet (siehe Karte 3, Punkt E), wo sie mindestens einmal am Tag zum beten hingeht.
- ⌘ Selbst wenn Ihre Helden einfach ziellos durch die Stadt irren, oder sich auf den Weg zum Phextempel machen, um dort Nachforschungen zu dem zweiten Schreiben anzustellen, so werden sie Minka über kurz oder lang über den Weg laufen. Minka wird auf jeden Fall im Laufe des Tages den Phextempel aufsuchen, um die Figur abzugeben.

*Zum Vorlesen:* Ihr steht nun schon eine geschlagene halbe Stunde am Eingang zum Phex-tempel, das eher einem bürgerlichem Haus denn einem Tempel ähnelt, und aus dessen Fenster dicke Schwaden von blauem Tabakrauch dringen. Eure Beine sind schon längst eingeschlafen, da seht ihr durch die Menschenmasse den weißblonden Haarschopf der Diebin, der genau auf den Tempel zuhält.

**Meisterinformationen:** Es sollte den Helden recht schnell gelingen Minka zu überwinden. Kampfwerte sind hier keine angegeben, da ein Kampf am helllichten Tag auf offener Straße doch recht schnell die Aufmerksamkeit der Garde auf sich ziehen würde. Stattdessen kann man die junge Frau entweder mit ihren eigenen Waffen schlagen (Taschendiebstahl +4, die Figur ist im Geldbeutel), oder ein starker Charakter hält sie kurz fest (KK +2 oder Ringen AT), während ein anderer sie um ihre Beute erleichtert. In diesem Fall wird die Garde die Helden bemerken, und eingreifen, bevor die Helden Minka ausfragen können. Die junge Diebin wird natürlich nicht auf die Garde warten, sondern sich schnell absetzen. Wichtig ist, dass Minka nicht von den Helden gefangen wird – oder es zumindest nicht lange bleibt – und dass die Gruppe die Figur erbeuten kann.

Die Helden können nun entscheiden, ob sie die Figur direkt zum Haus des Direktors bringen (siehe „Das Haus des Direktors“), oder lieber erst mal in die Gaststätte zurückkehren (siehe „Ein Treffen mit dem Fuchs“). Sie können auch warten bis sich die Gardisten wieder zerstreut haben, und die Figur im Tempel abgeben. Sie wird dann von einer Mitverschwörerin entgegengenommen und gerät so in die Hände von Orik Hadering, bevor der Vogtvikar sie bergen kann.

### Das Haus des Direktors

*Zum Vorlesen:* Eines der großen Kaufherrenhäuser in einer Seitengasse wurde Euch als Heimstatt des Direktors genannt. Ihr klopft an die schwere hölzerne Tür. Ein livrierter Diener öffnet Euch, und fragt nach Eurem Begehren.

**Meisterinformationen:** Die Helden können nun die Figur abgeben, der Diener nimmt sie auf Geheiß seines Herrn in Empfang (siehe Karte 3, Punkt B). Zum Direktor können die Helden nicht, „Der ist außer Haus, und wird bis zum späten Abend nicht zurück sein“, was natürlich gelogen ist. Die Belohnung von 40 Batzen erhalten die Helden in Form eines Wechsels der Nordlandbank. Dann werden sie recht rüde vor die Tür gesetzt. Gehen sie nun nicht zurück zur Gaststätte, dann wird Ingrasch sie irgendwo abfangen, und sie zum Vogtvikar bringen (siehe „Ein Treffen mit dem Fuchs“).

Der Wechsel ist übrigens keinen müden Kreuzer Wert, denn der Direktor hat ihn selbst ausgestellt und das entsprechende Geld nicht hinterlegt – der Wechsel ist also nicht gedeckt. Das können die Helden aber erst feststellen, wenn sie versuchen, den Wechsel einzulösen.

## Ein Treffen mit dem Fuchs

**Meisterinformationen:** Nach dem Überfall durch die Helden ist Minka zum Phextempel geeilt, um den Vogtvikar zu verständigen, und ihn über den Verlust der Figur zu unterrichten. So wartet bei der Rückkehr in die Gaststätte Ingrasch schon ungeduldig auf die Helden. Er ist vom Vogtvikar geschickt worden, um die Helden um Hilfe zu bitten. Der oberste Geweihte des Phex fürchtet um die Sicherheit des Bankdirektors und hofft gleichzeitig, die namenlose Verschwörung mit Hilfe der Helden aufdecken zu können. Haben die Helden die Figur noch bei sich, wird Ingrasch sicher gehen, dass die Gruppe sie mitnimmt. Gehen die Helden nicht zum Gasthaus zurück, wird Ingrasch sie irgendwo in der Stadt abfangen.

*Zum Vorlesen:* „Endlich, da seid Ihr ja!“ ruft Ingrasch Euch entgegen, als Ihr die Tür zum „Schmiedehammer“ öffnet. „Schnell, folgt mir. Es geht um Leben und Tod!“ Der Angroscho hat bereits einen Kapuzenumhang gegen den Regen übergezogen, legt einen Finger auf seine Lippen, und bedeutet Euch ihm zu folgen.

**Meisterinformationen:** Ingrasch führt die Helden durch die Gassen Festums, bis diese kaum noch wissen wo sie sind. Er nimmt unvorhergesehene Abkürzungen durch Hinterhöfe, biegt mitten auf einer Straße ab, und quetscht sich durch einen Spalt zwischen den Häusern hindurch, und scheint überhaupt keine Richtung länger als zwei Minuten beizubehalten. Er spricht kaum mit den Helden, sondern vertröstet alle Fragen auf „... gleich, nur Geduld“.

*Zum Vorlesen:* Ihr scheint nun schon eine halbe Stunde ohne erkennbares Ziel durch die Gassen und Hinterhöfe Festums geirrt zu sein, und fragt Euch schon ob es eine weise Idee war, dem Zwerg zu folgen. Da biegt er plötzlich erneut ab, und geht eine Kellertreppe hinab. Am Ende der Treppe klopft er in einem bestimmten Rhythmus an die Holztür, wo sich sogleich ein Guckloch und sogleich die ganze Tür öffnet. Ihr betretet den nur spärlich beleuchteten Raum dahinter, nicht ohne vorher Eure Waffen in den Scheiden gelockert zu haben.

**Meisterinformationen:** Tatsächlich besteht an dieser Stelle für die Helden keine Gefahr, aber das brauchen die Spieler ja nicht wissen. In dem Kellerraum (der nicht der geheime Phextempel der Stadt ist), warten der Vogtvikar, Xandresch und Minka auf die Helden (siehe Karte 3, Punkt C).

*Zum Vorlesen:* Im diffusen Zwielflicht des Kellerraums erkennt ihr drei weitere Gestalten, zwei von ihnen sind Euch sehr bekannt. Zum einen ist da der Wirt Xandresch und... die Diebin Minka, der ihr vor einigen Stunden die Figur abgenommen habt. Sie ist eine Dienerin des Phex und nicht Eure Gegenspielerin! Ihr wart euch sicher, die Zeichen richtig gedeutet zu haben, doch das wirft eure Überlegungen völlig um ... wenn Minka auf der Seite des Fuchses steht, dann muss diese liebestolle Dame von letzter Nacht ... Bevor Ihr Eure

Gedanken ordnen könnt, bedeutet Euch der letzte der Runde, ein hoch gewachsener Mann im Kapuzenumhang Platz zu nehmen.

**Meisterinformationen:** Es gibt einen Tisch mit Stühlen für den Vikar und die Helden, die anderen Personen bleiben in der folgenden Szene stehen. Nachdem der Vogtvikar und die Helden Platz genommen haben richtet der oberste Geweihte des Phex das Wort an die Gruppe. Die Rede müssen Sie natürlich ein wenig ändern, wenn die Helden eher zum Zuhören gezwungen worden sind.

*Zum Vorlesen:* „Habt Dank, dass Ihr meinem Ruf so schnell gefolgt seid. Ich muss Euch mitteilen, dass das Spielchen, an welchem Ihr gestern Abend teilnahmt nicht so unschuldig war, wie es Euch scheinen mag. Einer Eurer Mitspieler war Jasper Bagoltin, ein Direktor der Festumer Wechsel- und Einlagenhalle, oder Nordlandbank, wenn Ihr mögt. Der Einsatz, den er verspielte, war nicht der seine. Wie es scheint hat der gute Direktor sich an den Einlagen der Kunden vergriffen, um seine Sucht zu befriedigen, und dabei einen gewichtigen Fehlgriff getan. Die Figur, die Ihr [NAME DES HELDEN] gewonnen habt, ist aus dem Besitz des Kaufmanns Orik Hadering. Ihr habt sie doch noch?“

**Meisterinformationen:** Starren die Helden jetzt betreten zu Boden, weil sie die Figur bereits an den Direktor oder den Tempel gegeben haben, entfährt dem Vikar ein leises „Verflucht“, bevor er seine Rede fortsetzt. Haben die Helden die Figur bei sich, wird er um ihre Herausgabe bitten. Dann fährt er fort.

*Zum Vorlesen:* „Sei dem, wie es sei. Die Figur stellt den Dreizehnten, den Bruderlosen, den Gülden oder wie ihr den Gott ohne Namen noch nennen mögt dar, und sie ist ein Kultgegenstand seines örtlichen Zirkels, welchen ich schon seit Wochen versuche aufzudecken. Orik ist der, den ich hinter der Verschwörung vermute. Viele wohlhabende Kaufherren haben in den vergangenen Wochen ihr Vermögen an ihn und seine Kumpane verspielt. Ich hoffe seinen Machenschaften mit Eurer Hilfe ein Ende setzen zu können. Doch ich fürchte auch um den Direktor Bagoltin, denn er hat durch sein Handeln die Aufmerksamkeit des unheiligen Zirkels auf sich gezogen.“

**Meisterinformationen:** Der Vogtvikar wird an die Ehre der Helden appellieren, und ihnen auftragen, sich schleunigst zum Haus des Bankdirektors zu begeben. Wenn die Gruppe nur durch schnödes Gold zu motivieren ist, verspricht er jedem von ihnen 10 Batzen. Haben die Helden die Figur noch, so sollen sie diese dem Direktor aushändigen. Er vermutet, dass der Zirkel des Namenlosen einen Boten zum Direktor schicken wird, um die Figur zu holen, oder gleich einen ganzen Trupp Schläger, um den treulosen Banker an seine Pflichten zu erinnern. Der Geweihte schärft den Helden ein, sich unauffällig an die Fersen der Kultisten zu heften, um den Unterschlupf des Zirkels zu finden. Minka wird die Helden begleiten, die beiden Angroscho sind für eine Verfolgung zu auffällig.

## Die Entführung

**Meisterinformationen:** Die Helden begeben sich also nun erneut zum Haus des Direktors (Karte 3, Punkt B). Wenn sie die Figur noch nicht übergeben haben, sollten sie das jetzt nachholen (siehe dazu Seite 11). Wenn die Statuette sich bereits im Besitz des Bankdirektors befindet, so müssen die Helden warten, dass dieser das Haus verlässt, um die Figur an die Geweihten des Namenlosen zu übergeben. Ist die Figur bereits im Besitz des Zirkels, weil die Helden sie im Tempel abgegeben haben, dann kann sie dem Bankdirektor in der folgenden Szene natürlich nicht abgenommen werden. Nach einer halben Stunde ab der Ankunft der Helden, verlässt Jasper Bagoltin sein Anwesen, entweder um die Figur zu übergeben, oder um sich mit Ilmin zu treffen, und ihn auszuzahlen. Er begibt sich direkt zum Marktplatz (Karte 3, Punkt G).

*Zum Vorlesen:* Die Tür des Hauses öffnet sich, und der Direktor tritt hinaus. Er schaut sich kurz um und geht dann eilig Richtung Marktplatz die Gasse hinab. Ihr folgt ihm in einigem Abstand. Der Regen ist in ein Nieseln übergegangen, welches die ganze Szenerie in ein bedrückendes Grau taucht. Die nebelige Luft riecht feucht, doch wenigstens ist es nicht mehr so kalt.

So schleicht Ihr zur frühen Abendstunde über den großen Marktplatz. Die Häuser der Kaufherren rings um den Platz ragen schmal auf, ihre reich verzierten Fassaden lassen jedoch keinen Zweifel an dem Vermögen der Bewohner. Die letzten Händler bauen noch ihre Stände ab, und ihre Karren und Kutschen stehen überall. Passanten eilen mit ihren Besorgungen nach Hause und die Handwerksgesellen haben Feierabend und suchen ihre Stammkneipen auf. Einige Straßenfeger kehren den Platz. Als der Direktor den Brunnen erreicht, bleibt er stehen. Im Schatten des Marktgerichts und dem nebeligen Sprühregen könnt ihr seine Gestalt kaum erkennen. Wie auf ein unsichtbares Signal hin lassen zwei der Straßenfeger ihre Besen fallen, und sind mit einigen schnellen Schritten beim Direktor. Aus dem Schatten einer weiteren Gasse treten zwei Personen, die Euch sehr bekannt vorkommen, Ilmin und seine Begleiterinnen vom gestrigen Abend. Schnell ist Jasper Bagoltin umringt, und die beiden kräftigen Straßenfeger packen ihn.

**Meisterinformationen:** Ilmin und Jedwinja nehmen dem Direktor die Figur ab, dann knebeln die beiden starken Schläger den Direktor, stülpen ihm einen Sack über, und werfen ihn auf einen Handkarren. Alles geschieht so schnell, dass es dem Direktor nicht einmal gelingt, einen Schrei auszustoßen. Die vier Kultisten trennen sich. Die beiden Schläger schieben den Direktor auf dem Karren in eine Seitengasse, Ilmin und Jedwinja eilen in eine andere Richtung davon. Reagieren die Helden jetzt unbesonnen, in dem sie sofort losstürmen, so werden Ilmin und Jedwinja die Gruppe sofort erkennen, und Fersengeld geben, wenn sie ihrer angesichtig werden. Aber auch die Schläger halten nach Verfolgern Ausschau, und beginnen zu rennen, wenn sie die Helden entdecken. Weiter geht es im Abschnitt „Hinterher!“.

## Hinterher!

**Meisterinformationen:** Die Helden sollten nun in jedem Fall die eine der beiden Gruppen verfolgen, denn nur so können sie das Versteck des Kultes finden. Sie können die Gruppe auch teilen, und beide Paare verfolgen. Imin und Jedwinja kennen sich jedoch hervorragend in den Gassen aus, und sind zudem recht gut in Form. Die beiden Schläger sind durch ihre Last ein wenig langsamer. Bedenken Sie, dass bei der folgenden Szene auffällige Kleidung, sperrige Waffen oder Rucksäcke, so wie schwere Rüstungen äußerst hinderlich sind.

*Zum Vorlesen:* Ihr nehmt die Beine in die Hand und rennt hinter den Zweien her. Doch die Gassen Festums sind zu selbst am frühen Abend noch recht voll von Passanten, Händlerkarren und Stadtgardisten. So lauft ihr im wilden Zick-Zack um die Hindernisse, immer bemüht, die Schurken nicht aus den Augen zu verlieren.

**Meisterinformationen:** Hier sollten sie als Meister einige Proben verlangen, um den Helden die Verfolgung zu erschweren. Gassenwissen und Schleichen – jeweils Proben -2 (Hauptstrasse) bis +6 (kleines Gässchen oder menschenleerer Platz), je nachdem wie viele andere Passanten sich auf den Gassen befinden – helfen den Helden dabei, sich in den Straßen unauffällig zu verhalten und unentdeckt zu bleiben, und Sinnesschärfe bei dem im-Auge-behalten der Verfolgten.

Bei einem wiederholten Misslingen einer Gassenwissen- oder Schleichen-Probe sind die Helden entdeckt worden. In diesem Fall werden die Verfolgten das Tempo anziehen. Die Helden werden also ebenfalls losrennen müssen. Eine Körperbeherrschungprobe gibt dann an, ob ein Held einem plötzlich auftauchendem Hindernis ausweichen kann, oder mit voller Wucht hineinrennt. Athletik- und Akrobatik-Proben werden für besonders gewagte Manöver fällig – wie zum Beispiel das Springen über eine Kutsche oder dem Ausweichen vor umgestoßenen Regentonnen. Einige Szenen, die Sie an beliebiger Stelle einbauen können um die wilde Verfolgungsjagd nicht zu einer reinen Würfelorgie verkommen zu lassen wären:

- ⌘ Die Verfolgten trennen sich abermals, und die Helden müssen schnell entscheiden, wem sie folgen wollen. Dabei ist es aber egal ob sie einen Verfolger aus den Augen verlieren, denn der andere führt sie genauso ans Ziel.
- ⌘ Die Helden verlieren die Verfolgten kurz aus den Augen, als sie in einer Menschenmenge untertauchen. Erst als sie am anderen Ende der Gruppe wieder herauskommen, entdecken die Helden sie wieder. Rennen sie jetzt mitten durch die Menschenmenge („Platz da!“) oder außen herum, obwohl es länger ist?
- ⌘ Die Stadtwache bemerkt die Verfolgung (wenn die Helden rücksichtslos an der Patrouille vorbeistürmen), und setzt sich ihrerseits auf die Fersen der Helden. Den Langsamsten der Truppe holen sie auch schnell ein, und der muss sich aus der Situation herausreden, während der Rest der Truppe weiter rennt.

Werden die Helden entdeckt, trennen sie die Gruppe möglichst so, dass nur ein oder zwei Helden am Ende sehen wohin die Verfolgten flüchten. Wenn einer der Verfolgten meint, die Helden abgehängt zu haben, verfällt er in einen langsameren Trott, und blickt sich immer wieder um. Schließlich geht er eine Gasse hinab und verschwindet in einem Haus. Die verbleibenden Helden können sich hinterher schleichen und dies beobachten. Dann müssen sie warten, bis die anderen eingetroffen sind, oder die anderen Helden sogar suchen gehen.

Es ist natürlich möglich, dass die Gruppe es schafft, den ganzen Weg über unauffällig zu bleiben. Dann erübrigen sich die weiteren Proben. Letztlich sollte mindestens einer der Helden beobachten können, wie einer der Schurken in ein leeres Haus am Stadtrand flüchtet.

*Zum Vorlesen:* Du kannst so gerade erkennen wie einer der Schurken ein Haus betritt und die Tür hinter sich zuschlägt. Das Haus scheint unbewohnt, denn die Fenster sind mit Brettern vernagelt, und der Putz ist seit Jahren nicht erneuert worden. Während Du versuchst wieder ruhiger zu atmen, treffen Deine langsameren Kameraden hinter Dir ein.

**Meisterinformationen:** Jetzt wissen die Helden also, wo sie mit ihrer Suche nach den Kultisten beginnen müssen (Karte 3, Punkt D). Sollte sich Minka noch bei den Helden befinden, so wird sie jetzt die Gruppe verlassen, um Bericht zu erstatten und versprechen mit Hilfe zurückzukehren. Die Helden können derweil entweder in das Haus eindringen, oder sie sammeln sich und holen ihre Ausrüstung, und kehren später zurück. Je nachdem wie die Helden sich entscheiden, werden sie unterschiedlich viel Widerstand in dem Haus vorfinden. Entschließen sie sich dazu, zu einem späteren Zeitpunkt zurückzukehren, so hat der Oberste Geweihte mehr Zeit die Verteidigung des Tempels zu organisieren, denn auch wenn seine Schergen beteuern, dass ihnen niemand gefolgt ist, wird er mit dem Schlimmsten rechnen.

## *Kapitel 4: Jetzt gilt's!*

**Übersicht:** Die Helden haben das Versteck der Kultisten gefunden. Sie können in den geheimen Tempel eindringen, und die Schurken überwältigen, sowie den entführten Bankdirektor befreien.

*Zum Vorlesen:* Die Abenddämmerung senkt sich über die Stadt, und das verlassene Haus scheint Euch bedrohlich anzufunkeln. Jetzt wo ihr Euch wieder versammelt habt ist es Zeit, den Umtrieben des Namenlosen ein Ende zu setzen. Ihr packt Eure Waffen fester und schleicht im Schatten der Häuser an den Unterschlupf der Schurken heran.

**Meisterinformationen:** In das Haus einzudringen ist nicht allzu schwer. Das Schloss ist nur von mittelmäßiger Qualität (Probe Schlösser Knacken +2), und die Tür ist auch nicht

sehr stabil (Eintreten: KK +4). Im Inneren des Hauses warten im Erdgeschoss jedoch einige Handlanger des Kultes auf die Helden, und diese werden die Helden hören, es sei denn diese gehen äußerst vorsichtig vor. Alternativen zur Vordertür bieten die Fenster, die im Erdgeschoss jedoch alle vernagelt sind, ebenso wie die Hintertür. Mit Seilen oder Leitern kann man durch die Fenster im ersten Stock einsteigen, doch die Treppe hinunter ins Erdgeschoss ist eingestürzt, so dass die Helden hier springen müssen (Athletik +6 oder Körperbeherrschung +2 um keinen Schaden zu nehmen, sonst 1W6 TP). Mit Hilfe von Magie gibt es noch zahlreiche andere erfolgversprechende Methoden, doch irgendwann finden sich die Helden im Erdgeschoss des Hauses wieder.

*Zum Vorlesen:* Im Inneren des Hauses herrscht diffuses Zwielicht, doch noch bevor Ihr eine eigene Lichtquelle entzünden könnt, stürzen sich einige Gestalten auf Euch.

**Meisterinformationen:** Die Handlanger sind keine Geweihten des Kultes, und haben somit keine Karmaenergie um Mirakel zu wirken. Sie sind lediglich hier postiert, um die Kultisten im Keller zu warnen, wenn die Helden kommen. Egal wie schnell die Helden auf den Angriff reagieren, wird es einer der Schergen schaffen eine Klingelschnur zu ziehen, um das vereinbarte Signal in den Keller zu geben. Nur wenn die Helden sich absolut geräuschlos und nicht durch die Vordertür Zutritt verschafft haben, können sie die Schläger überraschen. Am effektivsten wäre es sicherlich, die hier postierten Schurken mittels Magie schlafen zu schicken, doch dazu muss der passende Somnigravis erst einmal gelingen. Die Räume sind zwar nicht klein, doch der Einsatz von übergroßen Waffen oder Kettenwaffen ist dennoch nicht zu empfehlen (AT/PA je -1 für Kettenwaffen, Peitschen und Waffen mit einer Gesamtlänge von mehr als 80 Fingern [160 cm]). Es befinden sich [Anzahl der Helden] +2 Wächter im Erdgeschoß. Sind die Helden direkt im Anschluss an die Verfolgungsjagd in das Haus eingestiegen sind es nur [Anzahl der Helden] -1.

#### Die Werte der Schläger

<b>MU</b> 11	<b>KO</b> 11	<b>INI</b> 1W6+9	<b>LE</b> 26	<b>AuP</b> 32
<b>AT</b> 11	<b>PA</b> 9 (Säbel, W6+3)		<b>RS</b> 2 (Gambeson)	
<b>MR</b> 3	<b>SF</b> Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag		<b>Ausweichen</b> 9	

Die Schläger kämpfen nicht bis zum Tod. Fällt ihre LE unter 10 so suchen sie ihr Heil in der Flucht. Sind die Schergen überwunden, geht es weiter in den Keller, wo die Helden bereits erwartet werden.

*Zum Vorlesen:* Die Treppe ins erste Geschoß ist eingestürzt, doch die Treppe in den Keller ist noch in bestem Zustand. Vorsichtig geht Ihr Schritt für Schritt nach unten, Eure Waffen kampfbereit gezückt. Am Ende der Treppe angekommen könnt ihr in einen Raum sehen, der leer zu sein scheint, bis auf den unglücksseligen Direktor Bagoltin, der vor Kopf an einen Altar gefesselt ist. Hinter dem Altar ragt eine Statue auf, die von Ketten umwickelt ist. Statt eines Gesichtes hat sie nur eine polierte Fläche. Links und rechts sind Säulen hinter denen der Raum weitergeht, doch bis auf einige schwarze Kerzen auf dem Altar gibt es

keine Lichtquellen, so dass ihr zwischen den Säulen nur Dunkelheit seht. Rings um den Raum sind purpurne Vorhänge aufgehängt.

**Meisterinformationen:** Die genaue Raumaufteilung können Sie der Karte 2 entnehmen. Die Initialen der Schurken geben die Standorte der jeweiligen Person an, wenn die Helden den Alarm ausgelöst haben sollten. Ansonsten steht es Ihnen frei die Personen im Raum zu verteilen.

Es riecht nach Falle. Beschreiben Sie den Helden, wie sich ihre Nackenhaare sträuben, und sie vermeinen, in der Finsternis zwischen den Säulen Bewegung erkennen zu können. Tatsächlich warten hier unten sechs Kultisten auf die Helden. Passen sie diese Zahl wenn nötig an, um einen fairen Kampf herzustellen in dem sie die Anzahl der Kombattanten erhöhen oder senken, aber machen sie es den Helden nicht zu leicht! Charaktere mit der Gabe Gefahreninstinkt können mit einer gelungenen Probe +4 den Hinterhalt errahnen, und ihre Kameraden warnen.

### Die Werte der Kultisten

#### Orik Hadering, der Hochgeweihte

<b>MU</b> 15	<b>KO</b> 13	<b>INI</b> 1W6+11	<b>LE</b> 34	<b>AuP</b> 35
<b>AT</b> 12	<b>PA</b> 12 (Kampfstab, W+2)		<b>RS</b> 2 (Kettenweste)	
<b>MR</b> 7	<b>SF</b> Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag			<b>Ausweichen</b> 8

#### Thalion Xarfold, ein Magier aus Tobrien

<b>MU</b> 14	<b>KO</b> 11	<b>INI</b> 1W6+9	<b>LE</b> 29	<b>AuP</b> 32
<b>AT</b> 11	<b>PA</b> 14 (Stab, W+1)		<b>RS</b> 1 (Robe)	
<b>MR</b> 8	<b>SF</b> Defensiver Kampfstil		<b>Ausweichen</b> 7	
<b>AE</b> 41				

**Zauber:** Blitz Dich Find, Fulminictus, Horriphobus, Eisenrost und Patina, Bannbaladin, Seidenzunge

#### Lexaja Dallenthin, die Ritualhelferin

<b>MU</b> 13	<b>KO</b> 14	<b>INI</b> 1W6+11	<b>LE</b> 36	<b>AuP</b> 41
<b>AT</b> 14	<b>PA</b> 13 (Schwert, W+5)		<b>RS</b> 4 (Kettenhemd)	
<b>MR</b> 3	<b>SF</b> Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag			<b>Ausweichen</b> 10

#### Travigor Zagal, der Spieler

<b>MU</b> 12	<b>KO</b> 12	<b>INI</b> 1W6+10	<b>LE</b> 31	<b>AuP</b> 34
<b>AT</b> 13	<b>PA</b> 9 (Streitkolben)		<b>RS</b> 3 (Waffenrock und Helm)	
<b>MR</b> 2	<b>SF</b> Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag			<b>Ausweichen</b> 8
<b>FK</b> 21 (Armbrust, W+6)				

#### Zwei weitere Schläger, Dappert und Wulfen

<b>MU 12</b>	<b>KO 11</b>	<b>INI 1W6+10</b>	<b>LE 28</b>	<b>AuP 31</b>
<b>AT 12</b>	<b>PA 11 (Säbel, W+3)</b>		<b>RS 3 (Lederharnisch)</b>	
<b>MR 2</b>	<b>SF Wuchtschlag, Hammerschlag</b>			<b>Ausweichen 9</b>

Thalion, der Magier, wird die Helden sobald sie den Raum betreten mit einem „Blitz“ bedenken und versuchen einen Weiteren mittels Horriphobus in die Flucht zu schlagen. Im Nahkampf wirkt er dann den Eisenrost und versucht anschließend nur noch zu parieren, bis die Waffe des Gegners zerbricht. Er beherrscht auch die Magie der verbotenen Pforten, so dass er sich in höchster Gefahr mittels Fulminictus wehren wird, den er zur Not auch aus seiner Lebensenergie speist. Travigor hält seine Armbrust bereit, so dass zumindest einer der Helden beschossen wird, bevor der Nahkampf ausbricht. Doch auch dann wird Travigor versuchen, seine Armbrust nachzuladen, um einen weiteren Schuss aus der Deckung durch die Säulen abzufeuern. Lexaja, Dappert und Wulfen werden den Helden im Nahkampf zusetzen. Die Kultisten kämpfen bis zum Tod oder bis zur Bewusstlosigkeit, denn sie wissen was sie erwartet, wenn sie gefangen werden.

Sollten die Helden die Kultisten überraschen können, weil sie im Erdgeschoss besonders besonnen vorgegangen sind, dann kann der Magier keine Zauber bereithalten, und die Armbrust ist auch noch nicht geladen.

Sollte sich eine Niederlage der Kultisten abzeichnen, versucht Orik durch eine Geheimtür hinter einem Vorhang beim Altar zu entkommen. Dies sollte ihm gelingen, wenn die Helden von den anderen Schergen aufgehalten werden. Drohen ihrerseits die Helden zu unterliegen, erscheint der Vogtvikar mit Minka und einigen Helfern gerade noch rechtzeitig um das Schlimmste zu verhindern; ansonsten kommen die Phexgeweihten nach dem Kampf hinzu. Auch in diesem Fall wird Orik durch den Geheimgang fliehen.

*Zum Vorlesen:* Eure Gegner liegen am Boden, einzig der Hochgeweihte ist durch die Geheimtür entkommen. Ihr setzt ihm nach, doch endet der Gang bereits nach wenigen Schritten an einer Treppe nach draußen. Auf dem Hinterhof des verlassenen Hauses ist von dem Schurken keine Spur zu sehen. Der Phexgeweihte dankt Euch für Eure mutige Verfolgung der Kultisten, und auch der Direktor Bagoltin hat für Euch nur Worte des Dankes über, als Ihr ihn von seinem Knebel befreit habt. Die Phexkirche wird sich um die Zerstörung des unheiligen Tempels kümmern, und so ist es an Euch den Bankdirektor auf seinen wackeligen Beinen nach Hause zu geleiten.

**Meisterinformationen:** Die Helden können den Direktor zu seinem Haus begleiten, während Minka und der Vogtvikar sich um die Aufräumarbeiten im Tempel kümmern. Nicht ohne den Helden noch einmal überschwänglich zu danken, geht Jasper Bagoltin zu Bett, und ein kühles Bier bei Xandresch und eine ungestörte Nachtruhe haben die Helden sich nun auch verdient.

## Ausklang

---

Die Helden haben es geschafft eine kleine Zelle des Namenlosen aufzudecken und auszumerzen. Der Hochgeweihte Orik Hadering wird zwar nicht gefangen, doch muss er die Stadt ohne einen Groschen seines Vermögens verlassen, und wird sicher so schnell nicht wieder sein Unwesen treiben. Minka kommt am nächsten Tag in die Herberge der Helden, und händigt jedem von ihnen eine Fibel in Form eines Fuchskopfes aus, ein Zeichen, dass sich die Recken um die Phexkirche verdient gemacht haben, und das ihnen in Zukunft vielleicht noch mal helfen mag. Auch Direktor Bagoltin lässt sich nicht lumpen, und schickt jedem Helden einen persönlichen Dankesbrief sowie einen Beutel mit fünf Batzen, die, so schreibt er, „am besten bei der Bank gespart werden sollten, für schlechte Zeiten.“ Außerdem schreibt er in dem Brief, dass er versehentlich vergaß, den Wechsel zu decken, den er den Helden gab. Selbstverständlich nimmt die Bank diesen jetzt doch noch an.

Ach ja, Abenteuerpunkte bekommen die Helden auch, und zwar jeder 120. Zusätzlich können Sie pro Held zwischen 30 und 50 AP für gute Ideen und besondere Einfälle, die die Handlung vorangetrieben haben, vergeben.

## Dramatis Personae

---

### **Minka Aljeff**

Minka ist ein zierliches Mädchen von sechzehn Götterläufen. Ihr Gesicht ist allerdings von Narben entstellt, was sie viel älter und abgebrühter erscheinen lässt. Sie wuchs in einem kleinen Weiler namens Galinske im Sewerischen auf. Ihre Kindheit war von zahlreichen Entbehrungen und der harten Hand eines Bronnjaren geprägt, dem sein Vieh näher stand als seine Leibeigenen. Jede ihrer Narben erzählt ebenso wie der fehlende kleine Finger die Geschichte eines weiteren Fluchtversuchs und einer weiteren Bestrafung durch ihren Herren. Schließlich schaffte sie es dank ihres enormen Durchhaltevermögens dann doch sich halbtot durch das Stadttor zu schleppen. Sie gelobte ihrem Gott Phex zu dienen, wenn er ihr die nötige List gebe, ein Jahr und einen Tag in der Stadt zu bleiben, um eine Freie zu werden. Minka ist mit allen Wassern gewaschen und tritt der Welt mit beißendem Zynismus gegenüber. Man könnte sie als kaltblütig bezeichnen, doch ihre sanften Augen scheinen sie dabei ein ums andere Mal zu verraten. Der Kirche des Phex gegenüber ist sie absolut loyal, handelt aber gerne auf eigene Faust, wobei sie meist in der Gunst des Fuchses steht. Im Abenteuer wird sie ob ihrer Narben und fehlenden Finger schnell die Rolle der Hauptverdächtigen einnehmen.

### **Der Vogtvikar Ducho von Sewerski**

Der oberste Geweihte des Phex in Festum ist ein dürrer Mann, dessen grauen Haare davon künden, dass er schon viele Sommer gesehen hat. Seine ebenso grauen Augen blicken jedoch neugierig in die Welt, und sein scharfer Verstand hat seine fehlende Stärke in vielen Situationen schon mehr als wettgemacht. In diesem Abenteuer werden die Helden noch nicht einmal den wahren Namen des geheimnisvollen Mannes erfahren, selbst wir wissen nicht, ob unsere Angabe stimmt.

### **Der Kaufherr Orik Hadering**

Der Kaufherr ist ein wohlhabender Mann, dessen Vermögen vom lukrativen Südmeerhandel stammt. Er verkauft edle Pelze und Elfenbeinschnitzereien sowie Bernstein nach Al'Anfa, und bringt von dort Seide und Gewürze nach Festum. Bis vor sechs Monaten war er ein glühender Verehrer des Phex, und der Vorsteher des offiziellen Tempels in Festum. Doch als einer seiner Gewürzkonvois auf der blutigen See aufgebracht wurde, und er nicht nur ein riesiges Vermögen sondern auch seine beiden Söhne verlor, verdunkelte sich sein Gemüt und er haderte mit den Göttern. So erlag er schnell den Einflüsterungen seines „Freundes“ Thalion Xarfold, der ihn mit bestechenden Argumenten überzeugen konnte, dass Phex stets einen Ausgleich für seine Gnade verlange. So war der Tod der beiden Söhne der Preis für den Wohlstand des Vaters. Der „Güldene“ hingegen verhalf seinen Anhängern zu Reichtum, ohne dafür Gegenleistungen zu fordern. Die Verehrung reicht ihm völlig aus, und er gönnt seinen Anhängern ihren Wohlstand, und ist nicht neidisch auf sie. Nur bei der Gewinnung neuer Anhänger fordert er ein wenig Mithilfe, je mehr neue Mitglieder, je mehr Handelsgewinn. So nutzte Orik Hadering seine Stellung in der Phexkirche um auch andere Kaufherren von den falschen Versprechungen des Namenlosen zu erzählen. Einige konnte er schon für sich gewinnen, doch einige andere scheinen weniger leichtgläubig. Da ersann er den Plan mit den Spielschulden und begann systematisch reiche Bürger in die Spielsucht zu treiben. Der Vogtvikar hat bisher nur eine sehr blasse Ahnung von den Umtrieben des Kaufherrn, und so versucht er konkrete Beweise für die Untreue seines Tempelvorstehers zu finden. Der Glatzkopf Hadering hat einen stattlichen Wanst, und kleidet sich meist in geschmacklos verzierte teure Wämser und Jacken. Auch ist er immer über und über mit Goldschmuck behängt. Bei dem großen Finale trägt er darüber seine purpurne Robe.

### *Die Statuette*

---

Äußerlich ist die kleine Figur eine vergoldete Darstellung eines gefesselten nackten Mannes ohne Genitalien, dessen Kopf vier Gesichter aufweist, die alle hassverzerrt dreinblicken. Der Wert der Figur beträgt ungefähr zwei Batzen (Schätzen +3), hauptsächlich wegen des verarbeiteten Blattgoldes. Die Statuette ist eigentlich nur eine völlig unbedeutende Figur,

die die meiste Zeit in dem Kultraum der Verschwörer stand, bis der Kaufmann Orik Hadering ein Geheimfach in ihrem Sockel entdeckte. Seit dem bewahrt er hier die Namensliste der Mitglieder in seinem Zirkel auf, und hält die Statue bei der Bank unter Verschluss. Sollte es den Helden gelingen, das Geheimfach zu entdecken (Sinnesschärfe +10), so wird ihnen die Öffnung (Schlösser knacken +12, mit dem richtigen Werkzeug ungefähr eine Stunde Tüftlei) dennoch hoffentlich solange versagt bleiben, bis sie die Figur wieder verlieren. Finden die Helden die Zeit, oder zerschlagen sie die Figur einfach, so erhalten sie die Namensliste, die sie dann dem Vogtvikar übergeben können.

### *Handout 1: Der Brief des Jasper Bagoltins*

---

*Der listenreiche Fuchs möge Eure Wege leiten, wer-  
te Damen und Herren.*

*Es bereitet mir eine große Freude, Euch an diesem  
Morgen folgendes Angebot unterbreiten zu dürfen.  
Die Figur, die Ihr gestern Abend in einem unter-  
haltsamen Spiel von mir gewinnen konntet, ist mei-  
ner gnädigen Gattin sehr ans Herz gewachsen. Sie  
zürnte mir, als sie davon hörte, dass ich sie verlegt  
hatte. Ich bitte Euch daher, mir dieses Kleinod  
auszuhändigen, und ein großzügiger Finderlohn  
von vierzig Batzen soll der Eure sein. Es grüßt  
herzlich Euer dankbarer, auf Diskretion in dieser  
Sache vertrauender*

*Direktor Jasper Bagoltin*

## Handout 2: Der Brief des Vogtvikars

---

*Phex zum Gruße, werte Herrschaften.*

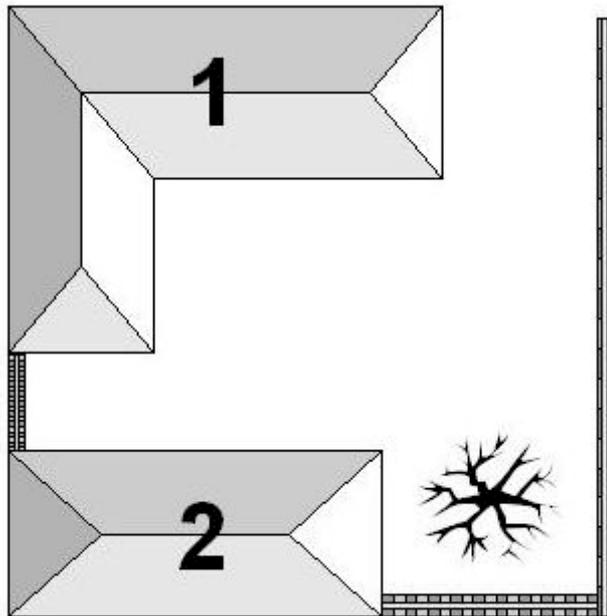
*Ihr seid in den Besitz einer kleinen Statuette gekommen, die nicht in Eure Hände gehört. Sie ist ein Objekt aus dem unheiligen Tempel des Guldernen, und war nicht Eigentum des Spielers, der sie verlor. Ich bitte Euch, die Figur an mich zu übergeben. Den Ort der Übergabe werde ich Euch zur rechten Zeit mitteilen. Es grüßt ergebenst*

*Vulpes Obscuri*

## *Karte 1: Die Gaststätte „Schmiedehammer“*

---

1. Das Haupthaus mit Schankraum, Küche, Spielzimmer und Schlafgemach der Wirtsleute
2. Das Gästehaus, mit je zwei Einzel- und Doppelzimmern



## Karte 2: Der Geheime Tempel des Namenlosen

- JB: Jasper Bagoltin, Gefangener  
OH: Orik Hadering, Oberster Geweihter  
TX: Thalion Xarfold, Magier  
LD: Lexaja Dallenthin, Ritualhelferin  
TZ: Travigor Zagal, Spieler  
D: Dappert, Schläger  
W: Wulfen, Schläger

