

Das Schiff im Eis



DAS SCHWARZE AUGE

Das Schwarze Auge

Das Schiff im Eis

- Der Erste Tempel I -

von
Daniel Jödemann

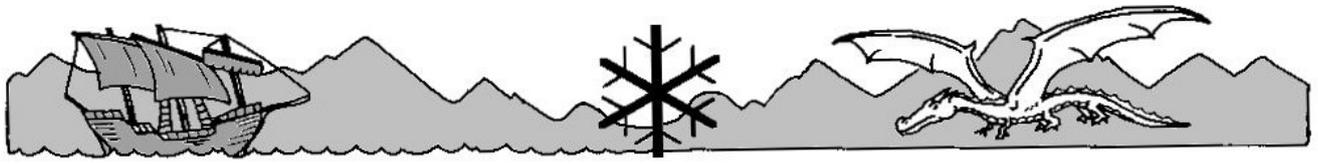
Ein Abenteuer
für den Meister und 3 bis 5 Helden
der Erfahrungsstufen 7 bis 10

Mit Dank an
Karl-Friedrich Jentsch, Moritz Mielke und Dominik Siemens



Inhalt

Hintergrund	3
Das Abenteuer	4
Die Kampagne um den Ersten Tempel.....	4
Überblick über „Das Schiff im Eis“.....	4
Erster Akt: Eine heikle Mission	6
Die Familie Liscayo von Efferdas.....	6
Reise in den Norden.....	10
Zweiter Akt: Unter Nordleuten	12
Thorwal nach dem horasischen Angriff.....	12
Die Umrundung des Nordkaps.....	15
Olport, Stadt der Hjaldinger.....	15
Reisen in Ifirns Ozean.....	16
Die freie Stadt Riva.....	17
Leskari.....	19
Dritter Akt: Das Schiff im Eis	22
Zu Füßen der Firnklippen.....	22
Die <i>Baronin Alandra</i>	23
Vierter Akt: Spielball einer fremden Macht	32
Rückreise.....	32
Überfall auf hoher See.....	32
Verdächtigungen.....	36
Fünfter Akt: Die Masken fallen	40
Der Stammsitz der Barone von Efferdas.....	40
Palazzo Liscayo.....	40
Die Zusammenkunft.....	49
Hinweise im Tempelarchiv.....	51
In der Rolle der Verfolger.....	52
Sechster Akt: Klostermauern und Kavernen	54
Das Kloster auf dem Wasserfall.....	54
Die Kavernen unter Sikramfall.....	57
Die Grotte der tosenden Fluten.....	59
Ausklang.....	60
Anhang	62
Dramatis Personae.....	62
An Bord der <i>Stolz von Havena</i>	66
Die Macht des Namenlosen.....	68
Pergamente und Dokumente.....	69
Zeittafel.....	70
Handouts	



Hintergrund (Meisterinformationen)

>>Verflucht sey der Unaussprechliche!

Geheiligt auf immerdar seyen die Zwoelf-Goetter, die gut und wahrhaftig sind!

Zweyfach ist das Sigillum, dasz die Diener der Zwoelfe schufen, um das erste und groeszte Insanctum des Unaussprechlichen zu verbergen fuer immerdar.

Zweyfach ist das Sigillum, dasz die hehren Streiter der Zwoelfe hinaustrugen in die Welt, auf dasz nimmerdar die verfluchten Diener des Unaussprechlichen es finden wuerden.

Zweyfach ist das Sigillum, dasz niemals wyder zusammen gefueget werden darf, auf dasz der Unaussprechliche klein bleybe in seiner Macht.

Zweyfach ist das Sigillum, dasz die hehren Diener der Zwoelfe bewahren seit Jahrhunderten, und nimmerdar wird ein Diener des Unaussprechlichen es finden.

Zweyfach ist das Sigillum, dasz die...<<

>>Bericht der Heiligen Inquisition, gegeben zu Kuslik am 27. Praios des 262. Jahres nach dem Falle Bosparans durch Inquisitionsrat Elberian von Zwarfing: Nach bedenklichen Hinweisen aus Radoleth unter Bedeckung zweier Lanzen der Sonnenlegion am 3. Praios zum Kloster zu Sikramfall begeben.

Kloster Sikramfall besetzt vorgefunden und von verblendeten Dienern des Namenlosen befreit.

Alle Besatzer noch vor Ort durch Stahl gerichtet und dem reinigendes Feuer übergeben.

Hochgeweihter des Efferd, namentlich Elforan Wellentraum, schwer verwundet, jedoch noch zur Aussage fähig, aufgefunden. Bestätigte letzte Worte (verbrieft durch die Sonnenritter ya Monetgo und von Neetha) betreffend ein 'Sigulum in der Grotte, eines von zweien, welches bewahrt werden muß'. Summa summarum jedoch keine sinnreichen Antworten erhalten.

Weitere Geweihte des Efferd gemeuchelt, den Tempel auf ketzerischste Weise geschändet und entweiht vorgefunden.

Aus Besitz der Schänder blasphemische Pergamente und Schriften (Beweisstücke 1 bis 37) sowie ein schwarzes Amulett unbekannter Herkunft beschlagnahmt (Beweisstück 38) und in den Tempel des Praios zu Kuslik überführt.

Beschluß des Inquisitionsrats: Einzelhandlung verblendeter Feinde der zwölfgöttlichen Ordnung.

Efferdkirche zu Kuslik über Zustand des Klosters benachrichtigt, Einzelheiten unter Verschuß gemäß obigem Beschluß, gefällt im Namen der Hl. Inquisition des Herrn Praios.

Akte geschlossen am 27. Praios des 262. Jahres nach dem Falle Bosparans.<<

>>Ja, sende mir eine Vision, Verheißener... laß mich an DEINER Sicht teilhaben, auch wenn ich mit Blindheit geschlagen werde...

Das Omen... die Küste... die Riffe, ja, ich sehe sie. Wolken und Nebel. Nebel, der sich niemals lichtet, weit fort von hier... Das erstarrte Land, ja... Dort, wo der anmaßende Usurpator der Kälte DEIN Gefolge unter erstarrter Zeit für alle Zeit begrub...

Oh ja, die Nebel lichten sich... Zeige es mir, Verheißener, DU Ältester der Äonen...

Vor sehr langer Zeit, ja...

Nein, nicht in dem Äon, als DEINE Macht ungebunden war und DU geherrscht hast über alles, was lebte und was nicht lebte und was keines von beiden war – nein... Später, viel später... Als die verfluchte Schwanengöttin ein letztes Kind brütete...

Das Kind, das die wahre Macht hinter allem erkannte, DEINE Macht...

Oh ja, sie bot sich DIR an. Sie fand DICH und DU gabst ihr DEINEN Samen ein...

Doch die zwölf Verräter erblickten sie, erblickten DEINE Buhle und Angst beschlich sie vor dem, was sie in sich trug...

Die Verräter ergriffen sie, sie ergriffen DEINE Braut und banden sie... Banden sie in ein kaltes Gefängnis hoch im Norden, wo der anmaßende Usurpator der Kälte selbst sie einsperrte...

Doch sie wartet... sie wartet darauf, daß ein würdiger Vertreter des wahren Glaubens, DEIN Diener, sie findet und befreit...

O Verheißener... O Herrscher der Herrscher...

Ja, ich sehe es... ich sehe sie... Sehe sie in ihrem Gefängnis aus Kälte...

Jetzt ist es klar.

Ich werde sie finden, o Purpurner, ich werde das Gefängnis finden und DEINE Braut befreien.

Dann wird sie die Verräter verraten und DEINE Macht unter die Ungläubigen tragen...

DEIN Diener hat verstanden...<<



Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Kampagne um den Ersten Tempel

Als vor 2.500 Götterläufen die ersten Siedler aus dem Gildenland an der Küste des heutigen Lieblichen Felds aventurischen Boden betraten, brachten sie nicht nur Kunst, Wissenschaft und Magie mit, sondern auch ihre Götter.

Da waren Brajan, der Götterfürst (den man heute in Aventurien als Praios kennt), seine Gattin Travina, der Meeresgott Effard, Paranja, Raia und auch andere, die jedoch nach der Verkündung und Verbreitung von Silem-Horas' Zwölfgötteredikt verdammt und vergessen wurden.

Nicht in Vergessenheit geraten ist dagegen der Kult um einen Gott, der auch in Aventurien schnell Fuß faßte und aufblühte: Der Glauben an den Namenlosen, der im Gildenland Naaghot-Shaar genannt wird – „der mit den zwei Gesichtern“.

In der Gründerzeit fußt auch eine Legende, die besonders unter den Anhängern des Namenlosen sehr verbreitet ist: Die Sage vom Ersten Tempel des Namenlosen, den seine allerersten Priester auf aventurischem Boden zu Ehren ihres Gottes erbauten.

Schon seit Jahrhunderten sind die Anhänger des Dreizehnten diesem verlorenen Tempel auf der Spur, denn dem Entdecker

wird in der Legende unglaublicher Machtgewinn und ein Aufstieg in der Gunst des Namenlosen versprochen...

In *Das Schiff im Eis*, dem Abenteuer, das Sie in Händen halten, werte Meisterin, werter Meister des Schwarzen Auges, bekommen es Ihre Helden mit einer Gruppe Kultisten des Namenlosen zu tun, die genau dieses Ziel verfolgen: Den mysteriösen Ersten Tempel zu finden!

Dabei bildet *Das Schiff im Eis* den Beginn der Erster-Tempel-Kampagne, in denen Ihre Helden es mit den finsternen Dienern des Namenlosen aufnehmen werden. Die Fortsetzung finden Sie in dem Abenteuer *Im Zeichen des weißen Raben*.

Die Helden des Abenteuers

Das vorliegende Abenteuer ist prinzipiell für jeden Heldentyp geeignet, da das Abenteuer sowohl Krieger und Magier, als auch Geweihte und Streuner fordern wird.

Weil die Geschehnisse, mit denen die Gruppe konfrontiert werden, auch einiges an Heimlichkeit verlangen, sind Helden, denen nichts an derartigen Vorgehensweisen liegt (wie etwa Praiosgeweihte...) jedoch eher fehl am Platze.

Überblick über „Das Schiff im Eis“

Was bereits geschah...

Der Ursprung der unmittelbar dem Abenteuer vorhergehenden Ereignissen findet sich im Jahre 26 Hal (Das 2511. Jahr nach Horas' Erscheinen). In diesem Jahr entsandte Hesindio Liscayo, Baron von Efferdas und Oberhaupt eines Zirkels Jünger des Namenlosen, ein Schiff in den hohen Norden. Dieses Schiff, die *Baronin Alandra*, sollte natürlich dunklen Machenschaften nachgehen und hatte zu diesem Zweck eine Reihe Anhänger des Namenlosen an Bord, darunter Tassilo, den ältesten Sohn des Barons und besonderen Auserwählten des Namenlosen.

Die *Baronin Alandra* verschwand jedoch spurlos und die horasischen Jünger des Namenlosen konnten bis heute nichts über den Verbleib des Schiffes in Erfahrung bringen – und waren auch nicht besonders daran interessiert.

Vier Jahre später stieß der Zirkel dann auf einen jahrhundertalten Text, in dem erstmals konkrete Hinweise auf den Ersten Tempel des Namenlosen verzeichnet waren: Er beschreibt zwei machtvolle Siegel – beide geschaffen, verborgen und bewacht von zwölfgöttlichen Dienern – die erst zusammen den Weg zum Tempel eröffnen würden.

Um jedoch das erste dieser Siegel zu finden, benötigt Baron Hesindio ein uraltes Amulett, welches jedoch – ohne um

seine genaue Bedeutung zu wissen – sein Sohn Tassilo mit auf die Reise nahm, von der er nie zurückkehren sollte.

Da allerdings Hesindios Zirkel sich in letzter Zeit mehr und mehr ins Verborgene zurückziehen und größere Aktionen einstellen mußte und zudem nach dem kürzlich erfolgten horasischen Angriff auf deren Hauptstadt die Thorwaler dem Horasreich den Krieg erklärt haben, hat Hesindio Liscayo zur Erlangung des Amuletts einen perfiden Plan eronnen, in dem Ihre Helden, werter Meister, eine wichtige Rolle spielen werden...

...und was noch geschehen wird

Die Helden werden Anfang Peraine 30 Hal (das Jahr 2515 Horas) in Kuslik von Luzian Ellbringer, dem Leibdiener des Barons von Efferdas angesprochen und von ihm mit **Einer heiklen Mission (Erster Akt)** betraut: Die Verfolgung der Spur der verschollenen *Baronin Alandra* und die Auffindung von Siegelring und Amulett des ältesten Sohnes des Barons. Baron Hesindio plant nämlich, von langer Krankheit gezeichnet, die Nachfolge an seine Tochter Naclaria abzutreten und will zuvor Gewißheit über den Verbleib seines eigentlichen Erben haben.



Die Helden treten die Reise nach Thorwal an und stellen **Unter Nordleuten (Zweiter Akt)** Nachforschungen über das verschollene Schiff an. Sie verfolgen die Spur der *Baronin Alandra* bis nach Leskari, einer Goldgräberstadt am Golf von Riva, wo seit einigen Jahren die Mär von einem verfluchten **Schiff im Eis (Dritter Akt)** umgeht, das an der unheimlichen Schwadenküste gestrandet sein soll.

Begleitet von dem Fjarningerhäuptling Kladogant und dem Nivesen Kalänyak machen sich die Helden auf den Weg und entdecken tatsächlich das Wrack der gesuchten *Baronin Alandra*. Dummerweise hat sich ein Frostwurm den Frachtraum der Schivone als Ausgang für seinen Hort ausgesucht und stellt sich den Helden grimmig in den Weg.

Nach dem Kampf gegen den Drachen können die Helden endlich der Leiche des Baronssohnes die geforderten Gegenstände abnehmen und sich erleichtert auf den Rückweg machen.

Auf der Rückfahrt jedoch wird das Schiff, mit dem die Helden reisen, geentert und vermummte Gestalten bemächtigen sich des Amuletts. Die totgeglaubten Helden stranden entkräftet an der Küste von Windhag. Völlig zu Recht werden sie vermuten, daß ihr Auftraggeber irgendwie mit dem Überfall zu tun hat und daß sie selbst lediglich **Der Spielball einer fremden Macht (Vierter Akt)** waren.

Zurück in Kuslik haben die Helden Gelegenheit, im Verborgenen Erkundigungen über die Familie Liscayo anzustellen, ehe sie zum Stammsitz des Barons reisen.

Im Palazzo Liscayo findet ein Maskenball statt, der den Helden die Möglichkeit gibt, sich unerkannt einzuschleichen. Zu später Stunde geraten die Helden in eine Versammlung, auf der dann **Die Masken fallen (Fünfter Akt)**. Die Helden erkennen, in wessen Auftrag sie gearbeitet haben und müssen mit ansehen, wie Velerian, der jüngste Sohn von Baron Hesindio und Drahtzieher hinter dem Überfall auf die Helden, Vater und Schwester tötet. Er plant, die Nachfolge seines Vaters anzutreten und mit Hilfe des Amuletts das Siegel zum mythischen Ersten Tempel zu erringen.

Die Helden werden jedoch enttarnt und Velerian Liscayo flieht mit dem Amulett aus Efferdas. Die Gruppe nimmt die Verfolgung auf und erreicht kurz nach dem jungen Priester das efferdheilige Kloster Sikramfall, wo in vergessenen Grotten unter dem uralten Gemäuer das gesuchte Siegelsegment verborgen liegt. Hier, zwischen **Klostermauern und Kavernen (Sechster Akt)** wird Velerian Liscayo gestellt. Spätestens jetzt müssen die Helden jedoch erkennen, daß sie den jungen Adligen gründlich unterschätzt haben...

Zum Leiten des Abenteuers **Schiff im Eis** benötigen Sie zunächst einmal dieses Abenteuer. Ferner empfiehlt es sich jedoch, die Boxen **Fürsten, Händler, Intriganten** und **Thorwal und die Seefahrt des Schwarzen Auges** zur Hilfe zu nehmen. Wenn Sie über die Regionalbeschreibung **Firuns Atem** verfügen, wird diese Ihnen ebenfalls sehr gute Dienste leisten. In den erwähnten drei Spielhilfen finden Sie Karten der wichtigsten Schauplätze des Abenteuers und ausführliches Hintergrundmaterial, das Ihnen dabei helfen wird, das vorliegende Abenteuer weiter auszukleiden. Im Text wird zudem mehrfach auf verschiedene Spielhilfen hingewiesen. Der Einfachheit halber werden dabei Abkürzungen verwendet, für die Sie im folgenden eine Legende finden:

RdH = Das Reich des Horas (aus der Box **Fürsten, Händler, Intriganten**)
FHI = Fürsten, Händler, Intriganten (aus der gleichnamigen Box)
Tho = Thorwal (aus der Box **Thorwal und die Seefahrt des Schwarzen Auges**)
FA = Firuns Atem
BA = Bestiarium Aventuricum (aus der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**)
HA = Herbarium Aventuricum (aus der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**)
KKO = Kirchen, Kulte, Ordenskrieger
AB #... = Aventurischer Bote Nummer...

Noch ein Wort zur Rolle des Spielleiters

Die Handlung spielt vor dem Hintergrund aktueller politischer Ereignisse in Thorwal und im Horasreich sowie der Umbrüche, die im Norden vor sich gehen und knüpft dabei Verbindungen zur Vergangenheit.

Das Abenteuer lebt dabei nicht zuletzt von seinen unterschiedlichen Stimmungen: Das rauhe Klima im Norden, der 'erstarrte' Horror auf dem eingefrorenen Schiff, das heimliche Agieren nach der Rückkehr ins Liebliche Feld, die grausige Entdeckung des geschändeten Klosters...

Um diese unterschiedlichen Komponenten zu einem stimmungsvollen Ganzen zusammenführen zu können, empfehle ich Ihnen, das Abenteuer vor Spielbeginn zunächst einmal vollständig durchzulesen.

Ich bin übrigens immer für Kritik, Anregungen oder Verbesserungsvorschläge dankbar. Senden Sie diese einfach an meine E-Mail-Adresse (danieljoedemann@web.de).

Nun aber soll sich der Vorhang endlich für den Ersten Akt heben: Schauplatz ist Kuslik – Auftritt: Ihre Helden...



Erster Akt: Eine heikle Mission

Zu Beginn des Abenteuers erreichen die Helden Kuslik und haben eine kleine Auseinandersetzung mit einem Gardisten. So wird Luzian, der Majordomus von Baron Hesindio, auf sie aufmerksam und lädt die Helden für den folgenden Tag in dessen Stadtvilla ein. Dort erhalten die Helden ihren Auftrag und machen sich bald darauf mit einem Schiff auf den Weg Richtung Norden.

Die Familie Liscayo von Efferdas

Nach der **Zeitplanung** (siehe **Anhang**, Seite 70f.) erreichen die Helden pünktlich am 1. Peraine Kuslik, die Stadt an der Mündung des Yaquir, die neben mehr als 20.000 Einwohnern auch drei Magierakademien und den Haupttempel der Hesinde beherbergt. Die weiteren Tempel der Stadt sind Praios, Rondra, Efferd, Peraine, Phex, Tsa und Rahja geweiht.

(Nähere Informationen zu Kuslik finden Sie in **RdH**, Seite 78f. Der Box **Fürsten, Händler, Intriganten** liegt auch ein Stadtplan von Kuslik bei, auf den sich die Koordinatenangaben im folgenden Text beziehen.)

Der nun folgende Zwischenfall spielt sich an einem beliebigen Stadttor ab, bevorzugt am Nordtor (**B8**). Sollten die Helden die Stadt mit dem Schiff erreichen, müssen Sie die Szene entsprechend abändern und am Hafen ansiedeln.

Vor euch im Licht der warmen Sonne des ersten Perainetages erstrecken sich die Mauern der Stadt Kuslik so weit ihr schauen könnt in beide Richtungen.

Nur noch wenige Dutzend Schritte liegen zwischen euch und dem mächtigen Stadttor, jedoch seid ihr eingereiht in einen langen Zug aus Bauernkarren, Kutschen und mit vielfältigen Gütern beladenen Händlerwagen sowie Reisenden zu Fuß aus allen horasischen Provinzen. Doch je näher ihr den beiden massiven Tortürmen kommt, desto gedrängter und langsamer wird der Strom der Reisenden und bald seht ihr auch den Grund für diese Verzögerung: Eine Gruppe Kusliker Stadtgardisten mit den typischen roten Pferdehaarbüscheln am Helm überprüft Wagenladungen oder winkt einzelne Reisende zur Befragung aus der Reihe heraus – und zwar unverhältnismäßig oft, aus eurer Erfahrung mit Stadttorkontrollen zu schließen.

Der befehlshabende Gardist, Serganent Leodan ya Merillyo, ein vollbärtiger Enddreißiger, hat am Tag zuvor ein Duell gegen eine Soldatin der Herzogsgarde verloren und läßt nun seine schlechte Laune an den Reisenden aus. Natürlich trifft es – als offenkundige Auswärtige – auch die Helden, die er aus der Reihe herauswinkt und von seinen Leuten kontrollieren läßt.

Es wird Ihnen sicher nicht schwerfallen, auf Ihre Gruppe zugeschnittene Vorwände zu finden: Da wären schlampiges Äußeres („Schande für die saubere Stadt“), auffällige Wertsachen („Diebesgut“) oder Artefakte („Schwarze Magie“), um nur drei zu nennen.

Geweihte und ähnlich erkennbare Würdenträger wird er bei der Kontrolle auslassen, erboste Einwände von Adligen mit einem Hinweis auf seine Pflichten übergehen.

Kurz bevor die Auseinandersetzung in eine Duellforderung – oder schlimmeres – ausartet (verlangen Sie JZ-Proben mit sinkenden Aufschlägen!), kommt es zu der folgenden Szene:

Plötzlich tritt ein dunkelhaariger Mann zwischen euch, unter dessen Reisemantel ihr das vornehme Livree eines hochgestellten Bediensteten zu erahnen meint. Beruhigend wendet er sich an den aufgebracht Gardisten – „Werter Herr Serganent, auf ein Wort, bitte...“ – und führt ihn beiseite.

Wenige gewechselte Worte später gibt der Offizier seinen Leuten einen Wink und sie lassen euch, sichtbar erleichtert, passieren. Der junge Mann tritt wieder hinzu und legt [HELD] vertraulich die Hand auf die Schulter: „Die Zwölfe zum Gruße, [HELD]! Erkennst Du etwa Luzian, den Sohn deiner Tante nicht wieder?“

Suchen Sie sich einen passenden Helden aus ihrer Gruppe aus, der durchaus einen Verwandten im fernen Kuslik haben könnte, den er als Kind zuletzt sah.

Eine Beschreibung von Luzian Ellbringer – der Serganent ya Merillyo übrigens weismachte, sein Dienstherr würde die Gruppe bereits in der Stadt erwarten – finden Sie im Kapitel **Dramatis Personae, Anhang**, Seite 64).

Luzian Ellbringer läßt seinen Vetter/seine Base und dessen/deren Freunde auf einen Umtrunk in die nächste Schenke ein, etwa das „*Offene Tor*“ (**39, B8**). Im Verlauf des Gesprächs interessiert ihn nicht nur, wie es seinem Verwandten ergangen ist, sondern auch der Hintergrund der anderen Helden. Luzian selbst zog in noch recht jungen Jahren zu seinem Vater nach Kuslik und wurde Dienstbote bei Hesindio Liscayo, Baron von Efferdas, für den er nach Jahren der verdienstvollen Arbeit seit ein paar Götterläufen gar als Haushofmeister tätig ist.

Schließlich kommt der Majordomus auf den Punkt:

Luzian schnalzt mit der Zunge, dann nickt er, als ob er für sich eine Entscheidung getroffen hätte: „Mir scheint, der Herr Phex hat euch gesandt, und ihr seid mir tatsächlich die Richtigen zu sein. – Wenn ihr also bereit seid, auf eine



heikle Mission zu gehen, die wahren Heldenmut und Welterfahrenheit verlangt, dann bitte ich euch, morgen Abend zur Hesindestunde in der Villa meines Dienstherrn im Stadtteil Ayreth zu erscheinen.“

Die Villa finden Sie auf dem Stadtplan von Kuslik in Planquadrat **F2** (Das L-förmige Gebäude in der parkähnlichen Umgebung, zugänglich von der Straße im Norden).

Tatsächlich ist Luzian als Geweihter des Namenlosen eher der Meinung, der dreizehnte Gott hätte die Helden gesandt, aber das wird er ihnen sicher nicht auf die Nase binden...

Sollten Ihre Helden jetzt oder auch nach dem Besuch beim Baron Nachforschungen über ihre Auftraggeber anstellen wollen, so schlagen Sie das Kapitel **Dramatis Personae (Anhang, Seite 62f)** auf. Dort finden Sie in der Beschreibung von jeder in Kuslik beheimateten Meisterperson einen kurzen Abschnitt, in dem die Meinung eines Bürgers oder Adligen der Stadt zu der betreffenden Person in Form eines Zitats niedergeschrieben ist.

Besteht allerdings die normale Vorgehensweise Ihrer Gruppe darin, von jedem Auftraggeber ein Dossier zusammenstellen, das man so auch im Archiv des KGIA vorfinden könnte, müssen Sie bereits auf ausführlichere Informationen zurückgreifen (siehe auch **Verdächtigungen, Seite 36f**) – natürlich ohne dabei schon zuviel zu verraten...

Es dämmt bereits, als ihr euch vor der Villa des Barons von Efferdas im vornehmen Stadtteil Ayreth einfindet. Die ganze Gegend ist sauber und gepflegt und jede der herrschaftlichen Villen und Paläste liegt inmitten einer großzügigen Garten- oder gar Parkanlage.

Ein schweigsamer Bediensteter erwartet euch bereits und öffnet das kunstvolle schmiedeeiserne Tor zum Garten der Villa. Ein breiter Kiesweg führt euch zwischen sorgsam gestutzten Hecken, Statuen und Rasenflächen bis zum Haus, dessen weißgekalkte Mauern im letzten Tageslicht hell erstrahlen. Zahlreiche Spitztürmchen und die vielen bunten Glasfenster zeugen deutlich vom Reichtum des Besitzers. Als ihr die Stufen zur Veranda hinaufsteigt öffnet sich die Eingangstür und ihr erkennt Luzian Ellbringer in dem warmen Lichtschein, der aus dem Inneren fällt.

Der 'Eignungstest'

Bevor die Helden von Luzian als wirklich geeignet für die Mission angesehen werden, will er auch noch ihre Fähigkeiten im Umgang mit der Waffe testen. Zu diesem Zweck schickt er ihnen an diesem Abend eine Gruppe Matrosen auf den Hals, die er im zwielichten Stadtteil Yaragor über einen Mittelsmann anheuern ließ. Die vorgeblich betrunkenen Seeleute laufen den Helden in einer beliebigen Nebenstraße der Stadt (am besten in der Nähe des Hafens) in die Arme und fangen Streit an. Kalkulieren Sie für jeden Helden einen Gegner und addieren noch zwei weitere hinzu.

Werte der Matrosen:

MU 14 LE 38 AT/PA 12/10 (Säbel)
ST 4 MR 1 RS 1 (Kleidung)

Ein Gegner flieht, sobald er die Hälfte seiner LP verloren hat. Sind die Matrosen in deutlicher Unterzahl, geben auch die restlichen Fersengeld.

Eventuelle Gefangene gestehen recht schnell, von einem Unbekannten angeheuert worden zu sein, wenn man ihnen die Nummer mit der Betrunkenheit nicht mehr abkauft (*Sinnesschärfe* bemerkt die fehlende Alkoholhahne).

Luzian steht derweil unbemerkt im Schatten eines nahen Hauses und schleicht unerkannt davon, sobald er genug gesehen hat.

Luzian läßt die Helden in eine hohe, von einem veritablen Kronleuchter hell erleuchtete Eingangshalle ein und bedankt sich für ihr Erscheinen. Allzusehr mit Waffen (oder Taschen) überladenen Helden bietet er an, ihren Besitz in einer Truhe in der Halle unterzubringen. Mäntel können die Helden im benachbarten Garderobenraum ablegen. Dann führt der Majordomus die Gruppe über eine breite Freitreppe in den Ersten Stock.

Luzian öffnet euch eine doppelflügelige Tür, die in einen großzügigen halbdunklen Salon führt.

Farbenfrohe Malereien zieren die hohe Decke, die Wände sind wandgetäfelt, die Einrichtung ist auf einige hohe Sessel und Beistelltischchen beschränkt. Das wenige Licht, das den Raum erhellt, kommt hauptsächlich von dem wuchtigen Kamin an der Stirnseite des Raumes und weniger von den vereinzelt an den Wänden.

In dem Sessel, der dem Kamin am nächsten ist, sitzt ein alter weißhaariger Mann, neben ihm steht eine Frau mit streng hochgesteckten blonden Haaren, die euch ernst anblickt. Dann entdeckt ihr auch den jungen dunkelhaarigen Mann, der an den Kamin gelehnt steht und ein Weinglas zwischen den Händen dreht.

Ausführliche Beschreibungen der anwesenden Personen – Hesindio, Naclaria und Velerian Liscayo – finden Sie in **Dramatis Personae (Anhang, Seite 62f)**. Erwähnen Sie dabei besonders die edle Adlernase und das scharf geschnittene Gesicht der anwesenden männlichen Liscayos – Attribute, die Naclaria fehlen.

Nachdem Luzian die Helden und die Liscayos einander vorgestellt hat, wird er ihnen Sessel anbieten und sich bei den Helden nach eventuellen Getränkewünschen erkundigen, bevor er den Salon wieder verläßt.

Die Stadtvilla des Barons von Efferdas



Legen Sie bei der nun folgenden Unterredung großen Wert auf die Darstellung der drei anwesenden Mitglieder der Familie Liscayo, die zum Teil auch nur Rollen spielen: Velerian bleibt in sich gekehrt und abweisend, seine Schwester Naclaria kontrolliert und belehrend wie eine Praisopriesterin. Den alten Baron stellen Sie am besten dar, indem Sie mit kraftloser, leicht heiserer Stimme sprechen (Tipp: Orientieren Sie sich an Marlon Brandos Darstellung von Vito Corleone in *Der Pate*).

Nun ergreift erstmals der greise Hesindio von Efferdas das Wort:

„Ihr seid auf Empfehlung des treuen Luzian hier, der nur Gutes über Eure Taten und Fähigkeiten berichten konnte. Weitgereiste Abenteurer wie Ihr sind meine letzte Hoffnung, nun, da ich jeden Tag das Rauschen der Schwingen Golaris zu hören erwarte...“

Der Baron stockt als seine Stimme zu zittern beginnt, und seine Tochter legt ihm beruhigend die Hand auf die Schulter. Hesindio wirft ihr einen dankbaren Blick zu und fährt dann fort:

„Der Tag ist nicht mehr fern, schenke ich den Dottores Glauben, und deshalb habe ich beschlossen, meinen Titel und die Reederei Liscayo meinem ältesten Kind... [er drückt kurz Naclarias Hand] zu übergeben, um dann in Würde Boron entgegenzutreten – Doch zuvor muß eines getan werden: Ich habe...*hatte* einen Sohn, Tassilo, den meine selige Frau mir als erstes gebar. Jedoch ver...verschwand...er...“

„...auf einer Reise in den Norden.“ greift Naclaria Liscayo mit leiser Stimme ein. Hesindio nickt dankbar, als sie fortfährt, während Velerian regungslos ins Leere starrt.

„Im Jahre 2511 nach Horas' Erscheinen entsandte das Schiffahrtsunternehmen Liscayo die Schivone *Baronin Alandra*, um Handelsbeziehungen zu den Bewohnern der nördlichen Länder zu knüpfen und Rohstoffquellen zu erschließen. Mein Bruder war als Zweiter Navigator mit an Bord des Schiffs. Nach unseren Informationen verschwand die Schivone irgendwann, nachdem sie die Stadt Thorwal verlassen hatte.

Wir möchten Euch nun bitten, meinen Bruder zu finden oder aber einen wahrhaftigen Beweis für den Tod Tasilos zu beschaffen, indem Ihr die Spur der *Baronin* verfolgt und ihren Verbleib herausfindet.

Unseren ursprünglichen Plan, eine bestens gerüstete Expedition zu schicken, mußten wir aufgeben, da sich die horasisch-thorwalschen Beziehungen in letzter Zeit arg verschlechtert haben...“

„Die rothaarigen Barbaren haben uns den Krieg erklärt, nachdem wir eine vollkommen gerecht-fertigte Strafexpedition als Antwort auf eine blasphemische Tat entsendet haben...!“ meldet sich erstmals der junge Baronet erzürnt zu Wort, schweigt aber sofort wieder, als ihn ein strafender Blick seines greisen Vaters trifft.

Der Auftrag ist klar: Die Helden sollen die Spur des Schiffes entlang der Küste verfolgen und den Verbleib Tassilo Liscayo in Erfahrung bringen. Als Belohnung verspricht Naclaria ihnen eine Leibrente von 3 Horasdor (3 mal 20 Dukaten) pro Kopf und Jahr, und die ewige Dankbarkeit der einflußreichen Adelsfamilie noch dazu. Sind die Helden bereit, den Auftrag anzunehmen, sehen sie den alten Patriarchen erleichtert aufatmen. Naclaria seufzt und schließt dankbar die Augen, und auch Velerian nickt stumm.

Die Baroness bittet die Helden daraufhin, sich bereits Morgen Mittag reisefertig im Kusliker Hafen einzufinden, wo die Karracke *Seevogel* am Pier liegt. Dort werden sie alle weiteren Anweisungen sowie ein Handgeld für die Reise erhalten.

(Sorgen Sie dafür, daß die Helden keine Gelegenheit erhalten, weitere Fragen zu stellen – Der Baron wäre „müde“ und es gilt, „so einiges vorzubereiten...“)

Luzian wird die Gruppe schlußendlich wieder hinausgeleitet und sich an der Tür auch noch persönlich bei ihnen bedanken. Sollte die Gruppe beritten sein, will er für die Unterbringung der Pferde in den Stallungen der Villa sorgen. Genauso kümmert sich der Majordomus um die Unterbringung allzu sperriger Ausrüstungsgegenstände.

Einige Anmerkungen zu besonders mißtrauischen Helden: Magische Untersuchungen mittels ODEM, ANALÜS etc. oder entsprechende Hesindeliturgen verlaufen ergebnislos. IN DEIN TRACHTEN und SENSIBAR sollten beruhigende Ergebnisse für den Zaubermnden liefern – dafür haben die vier Geweihten des Namenlosen ihre Gedanken und Gefühle zu sehr unter Kontrolle. Gegen die Liturgie SEELENPRÜFUNG sind die Anwesenden mittels VERSCHLEIERTEN ZEICHEN gefeit (siehe **Anhang**, Seite 68: **Namenlose Liturgien**).

Erste Erkundigungen

Wenn die Helden Informationen über das aktuelle horasisch-thorwalsche Verhältnis einholen wollen, können Sie die beiden folgenden Auflistungen verwenden. Beachten Sie dabei, daß ein Bürger des Horasreiches die Geschehnisse anders schildern wird als ein Thorwaler. Im Horasreich haben übereifrige Höflinge und Admiräle thorwalsche Piraten mit unschuldigen Bürgern in einen Topf geworfen und so die unten beschriebene Ereigniskette in Gang gesetzt. Erst im Nachhinein wurden die Aktionen der Admiräle von Chetoba und Quent vom Kaiserhaus legitimiert, da sich die patriotisch gesinnten Horasier durchaus für die heldenhaften Siege über die 'Barbaren' im Norden begeistern konnten.

(Daß Admiral von Chetoba mit auf die Gildenlandexpedition geschickt wurde und Staatsadmiral Gilmon Quent im Phex 'aus Altersgründen' seinen Dreispitz genommen hat, sei hier nur nebenbei erwähnt...)

Die jüngste Geschichte



Es folgt ein kurzer Abriß über die Ereignisse der letzten Monate, die zu dem aktuellen feindlichen Verhältnis zwischen dem Horasreich und Thorwal geführt haben:

Am **9. Rahja 2514 Horas** greifen mehrere thorwalsche Piratenschiffe das Rahjaschiff *Seestute* auf ihrer alljährlichen Fahrt nach Teremon an. Geweihte und geladene Adlige werden geschlagen und geschändet, mehrere von ihnen, darunter der Garether Hochgeweihte Llabaduin und Prinz Timor Firdayon, werden von den Piraten entführt, der heilige Kelch der Rahja gestohlen.

Sofort brandet eine Woge der Empörung ob dieses unprovzierten und ketzerischen Angriffs im Horasreich auf und Staatsadmiral Gilmon Quent zieht unverzüglich Konsequenzen:

Am **12. Praios 2515 Horas** erreicht eine waffenstarrende horasische Flotte die Bodirmündung, blockiert den Hafen von Thorwal und damit ein Auslaufen der Drachenschiffe. Der Kommandant, Admiral von Chetoba verlangt die Herausgabe von Entführten und Rahjakelch sowie Reparationszahlungen. Die Beteuerungen des Obersten Hetmanns Tronde, eigenständig handelnde Piraten seien für den Überfall verantwortlich, stoßen auf taube Ohren.

Stattdessen eröffnen am Morgen des **13. Praios** die horasischen Schiffe das Feuer, vernichten Hafenanlagen, Drachenschiffe und weite Teile der Stadt. Hunderte Thorwaler sterben oder werden verwundet, ohne daß ein horasischer Soldat an Land gehen muß.

Anfang Rondra erscheint die Flotte vor der Insel Gandar, räuchert mehrere Piratennester aus und nimmt in der Folgezeit die ganzen nördlichen Olportsteine in Besitz.

Ende Rondra gelingt es den Nostrianern (mit horasischer Unterstützung) die einst von den Thorwalern besetzte Stadt Kendrar zurückzuerobern.

Am **1. Travia** kehrt die eine Hälfte der Flotte unter großem Jubel nach Grangor zurück, während einige Schiffe zum Schutz der neuen Kolonien im hohen Norden verbleiben.

Im **Boron** beschließen die thorwalschen Hetleute und Jarle den Krieg gegen das Horasreich und die Gründung eines Staates Thorwal.

Ende Tsa vernichten walwütige Thorwaler in einem Selbstmordkommando die falsche Gūldenlandflotte in Grangor und zerstören Teile der Stadt.

(Der genaue Verlauf dieser Ereignisse wird in den **AB#81** f. beschrieben.)

Wissenswertes über die Thorwaler Barbaren

Jeder Horasier hat eine Meinung zu den Thorwalern, die jedoch aufgrund jahrhundertlang kultivierter Vorurteile im Allgemeinen nicht gerade hoch ist. Einige Ansichten, die Sie Ihren Helden nach Gutdünken von horasischer Seite aus präsentieren können, sind im folgenden aufgelistet:

- Thorwaler sind allesamt rothaarige Riesen, die sich immerzu mit Premer Feuer besaufen.
- Thorwaler sind ständig auf Raubzüge aus. Nicht nur, daß ihre Drachenschiffe ständig ehrliche Handelsfahrer überfallen, sie greifen sogar Küstenstädte an, immerzu raubend, schändend, mordend und brandschatzend.
- Thorwaler stinken drei Meilen gegen den Wind, denn sie waschen sich nie.
- Thorwaler sind unberechenbare Wahnsinnige, wie der jüngste, selbstmörderische Angriff auf Grangor gezeigt hat.
- Thorwaler beten ihren Gottwal Swafnir an und spucken auf die Zwölfgötter. Deshalb haben sie auch das Rahjaheliche Schiff *Seestute* überfallen und den Kelch der Liebesgöttin geraubt.
- Thorwaler stellen sich gegen die Praiosgewollte Ordnung, denn sie wählen ihre Herrscher aus dem Volk aus.
- Thorwaler werden nach dem Tod mit ihrem Schiff verbrannt.
- Wenn eine thorwalsche Imman-Mannschaft in der Stadt weilt, können sich die Kusliker Schenkenbesitzer schon mal auf zerschlagene Tische und blutige Nasen freuen.
- Thorwaler sind rückständige Wilde, die sicher bald von dem zivilisierten Horasreich besiegt werden.

Abreise aus Kuslik

Die trutzige Karracke *Seevogel* dümpelt, schwer beladen und abreisebereit, an einem Pier in Romunshaven. Wenn die Helden dort ankommen, werden sie bereits von dem jungen Baronet Velerian erwartet.

Er händigt den Helden folgende Dinge aus:

- einen Beutel mit Geldmitteln in Höhe von [70xAnzahl der Helden] Dukaten für Schiffspassagen, Ausrüstung und Bestechungen.

Der Betrag ist aufgeteilt in Geldmünzen im Wert von 50 Dukaten (mittelreichischer Prägung), einen Depositschein der Nordlandbank im Wert von 150 Dukaten, sowie Edelsteine und kunstvolle Schmuckstücke, die zusammen den restlichen Betrag abdecken (Den Wechsel können die Helden in jeder großen Stadt des



Lieblichen Feldes, sowie in Havena, Thorwal und Riva einlösen).

- eine Namensliste der Offiziere der *Baronin Alandra* (siehe **Anhang**, Seite 69: **Pergamente und Dokumente**. Auch als Kopiervorlage bei den **Handouts**).
- ein Empfehlungsschreiben des Barons von Efferdas in einer Pergamentrolle, das den Helden die Hilfe aller horastreuen Personen versichert – und tunlichst kein Thorwaler zu Gesicht bekommen sollte (siehe **Anhang**, Seite 69: **Pergamente und Dokumente**. Ebenfalls als Kopiervorlage bei den **Handouts**).
- eine reichlich grob gezeichnete Karte der Nordküsten Aventuriens und ihrer wichtigsten Häfen (als Kopiervorlage bei den **Handouts**).

Ferner wird Velerian den Helden folgende Informationen mit auf den Weg geben:

- Die gesuchte *Baronin Alandra* ist eine moderne dreimastige Schivone, die im Jahre 2510 Horas vom Stapel ging und unter horasischer Flagge läuft. Sie wurde speziell für Expeditionen und den Fernhandel gebaut, jedoch nicht unbedingt für Hochseeschifffahrt.
- Die Schivone verließ den Kusliker Hafen am 10. Rahja 2511 Horas mit Kurs auf Havena.
- Die Karracke *Seevogel* wird die Helden mit nach Havena nehmen. Danach sind sie auf der Reise nach Thorwal und darüber hinaus jedoch völlig auf sich allein gestellt.
- Auf keinen Fall dürfen die Helden sich vor Thorwalern als horasfreundlich zu erkennen geben. Die Folgen für ihre Gesundheit wären fatal...
- In Thorwal wohnt die Händlerin Saya Ni Merana, die den Helden nach Vorzeigen des Empfehlungsschreibens Hilfe zukommen lassen wird.

- Damit die Helden (den toten) Tassilo erkennen: Er sieht seinem jüngeren Bruder recht ähnlich, hat lediglich etwas hellere Haare und trug zuletzt einen gepflegten Spitzbart.
- Finden die Helden Tassilo nicht oder nur seine Leiche vor, so müssen sie auf jeden Fall zwei Gegenstände als Beweis für dessen Tod vorzeigen können, die Velerian genau beschreibt: Tassilos Siegelring mit dem Familienwappen und ein Amulett aus Familienbesitz (nähere Informationen finden Sie in dem Kasten **Bergungsgut** auf Seite 31). Kommen die Helden mit leeren Händen zurück, gilt die Mission als gescheitert...
- Die Gruppe muß auf jeden Fall bis Anfang Rahja wieder in Kuslik sein, da sein Vater im Rahjamond zugunsten Naclarias (oder Tassilos...) abtreten wird.

Danach stellt er den Helden Ulfaia Alferan vor, eine korpulente Mittfünfzigerin und Kapitänin der *Seevogel*.

Die dringendsten Fragen der Helden wird Velerian, wenn auch ungeduldig, beantworten, solange es nur die Mission betrifft – Sorgen Sie aber auch hier dafür, daß die Gruppe nicht alle ihre Fragen stellen können.

Velerian wünscht den Helden schließlich noch viel Glück und den Segen der Götter, bevor er wieder in seine wartende Kutsche steigt. Als er die Tür öffnet können die Helden einen Blick auf eine betörend schöne junge Frau mit langen schwarzen Haaren, die im Wageninneren wartet, erhaschen.

Hochwürden Jagotin Efferdhilf Drölbach, der Vorsteher des Kusliker Efferdtempels, segnet gerade persönlich die *Seevogel* für die bevorstehende Reise ein, als die Helden an Bord kommen. Nach der Zeremonie ist die Karracke dann bereit zum Ablegen.

Reise in den Norden

Nachdem der Efferdgeweihte das Schiff verlassen hat, brüllt der Bootsmann der *Seevogel* laut Befehle über das Deck. Sofort entsteht Tumult, Matrosen laufen zu ihren Posten oder erklettern rasch die Wanten. Ihr steht plötzlich im Weg herum und flüchtet hinauf auf die Achtertrutz, von wo aus die Offiziere das Schiff überblicken können. Haltetaue werden eingeholt und Segel gesetzt, die sich in der frischen Brise aufblähen und das schwere Schiff langsam in Bewegung setzen. Der Steuermann lenkt die *Seevogel* sicher auf das Meer hinaus. Dann gibt Kapitänin Alferan den Befehl, alle Segel zu setzen und schon bald verschwindet Kuslik achteraus am Horizont.

Die Reise mit der schwer beladenen *Seevogel* dauert vier Tage, in denen Kapitänin Alferan das Schiff stets in Sichtweite der Küste ohne Zwischenstopp nach Havena bringt.

Die Helden sind in engen Passagierkabinen untergebracht und dürfen mit den Offizieren in der Messe ihre Mahlzeiten einnehmen.

Vermitteln Sie ihnen bereits jetzt erste Eindrücke über das Leben an Bord eines Segelschiffes, schließlich werden sich die Helden die meiste Zeit während der Reise auch auf Schiffen aufhalten.

(Verwenden Sie dazu die Informationen aus dem Abschnitt **Bordleben** im **Anhang**, Seite 67.)

Havena, die Hauptstadt Albernias

Die Baronin Alandra: Das Schiff machte in Havena vom 21. bis 27. Rahja 26 Hal einen kurzen Zwischenstopp, um Nahrungsvorräte zu ergänzen.

Die Mannschaft erhielt jedoch keinen Landgang und Tassilo blieb ebenfalls an Bord.



Lange bevor die Stadt Havena überhaupt in Sicht ist, muß die *Seevogel* an einem kleinen Felseneiland weit vor der Küste einen Seelotsen an Bord nehmen, der die Karracke sicher durch die tückischen Sandbänke im Mündungsgebiet des Großen Flusses geleitet.

Schließlich erreicht das Schiff doch noch die Hauptstadt Albernia und als erstes entdeckt ihr die zum Großteil überflutete Unterstadt vor dem Bug auftauchen. Dann kommt die *Seevogel* an der Zollbrücke an, dem Zugang zum Seehafen.

Nach einiger Zeit des ungeduldigen Wartens ist der vor euch liegende Segler abgefertigt und eine Gruppe Zöllner kommt an Bord, um die Fracht zu prüfen. Nachdem die Zollgebühr bezahlt ist, geleitet ein Hafentotse die schwere Karracke in den Seehafen im Stadtteil Nalleshof, wo reger Schiffsverkehr herrscht.

Schließlich legt die *Seevogel* an und beginnt umgehend mit dem Löschen der Ladung.

In Havena herrscht ein striktes Verbot schädlicher Zauberei und jedem offenkundig Magiebegabtem schlägt sofort unverhohlenen Mißtrauen entgegen.

Die allgemeine Stimmung unter den 26.000 Einwohner der Stadt ist typisch albernisch-selbstbewußt und kaufmännisch bestimmt. Havena beherbergt Tempel aller Zwölfgötter (außer Firun).

(Ausführliche Informationen über die Stadt Havena finden Sie in der Box **Das Fürstentum Albernia**.)

Suchen die Helden die Hafensteuerei von Nalleshof auf, so geraten sie an den vielbeschäftigten Hafensteuereiter Triath Rung, den drei Schreiber bei seiner Arbeit unterstützen.

Gegen ein kleines Handgeld sucht er gerne im Schiffsregister die *Baronin Alandra* heraus:

Eintrag im Schiffsregister von Nalleshof:

Baronin Alandra; Schivone III; liebfeld.; Heimath.: Kuslik; Ziel: Thorwal; Ank.: 20 RAH 26 Hal, Abf.: 21 RAH 26 Hal; Fracht: versch.; Zoll: 23 D; HGeb.: 15 D

‘Schivone III‘ meint: dreimastige Schivone.

Unter ‘Fracht‘ wurde lediglich ‘verschiedene‘ angegeben, der Zoll betrug 23 Dukaten, die Hafengebühr 15 Dukaten.

Triath Rung kann den Helden zudem gegen ein weiteres Trinkgeld verraten, wo sie die nächste Passage nach Thorwal bekommen können.

Neue Passage

Im Hafen von Nalleshof liegt auch die Karavelle *Schwarzer Schwan*, die Güter aus dem Mittelreich nach Thorwal liefert und noch am gleichen Tag auslaufen wird. Gegen eine Bezahlung von 10 Dukaten (8 Dukaten bei gelungener *Feilschen*-Probe+6) pro Kopf ist Kapitän Geron Hillvart bereit, die Helden mitzunehmen.

Die Karavelle wird weitere drei Tage benötigen, bis sie den Hafen von Thorwal erreicht. Orientieren Sie sich bei der Ausgestaltung der zweiten Etappe ebenfalls an den Informationen aus dem Kapitel **Bordleben (Anhang, Seite 67)**.



Zweiter Akt: Unter Nordleuten

Mit dem Eintreffen der Gruppe in Thorwal beginnt ihre eigentliche Mission: Ab hier gilt es, die Spur des gesuchten Schiffes zu verfolgen. Die Suche führt die Helden über Olport und Riva bis in das Städtchen Leskari, wo die Helden von einem verfluchten Schiffswrack vor der Schwadenküste erfahren können.

Thorwal nach dem horasischen Angriff

Die Baronin Alandra: Das Schiff erreichte die Stadt am 25. Rahja 26 Hal. Die Mannschaft bekam die Erlaubnis zum Landgang und hielt sich vornehmlich in den Hafenkneipen auf. Tassilo sprach mit zwei Getreuen in der Kartothek vor und versuchte vergeblich, eine genauere Karte der nördlichen Küsten zu erwerben. Als dann auch ein nächtlicher Einbruch in die Kartothek fehlschlug, reisten sie schon am 27. Rahja wieder ab.

Drei weitere Tage auf See liegen hinter euch. Der *Schwarze Schwan* segelte bei günstigem Wind dicht an der Küste entlang, hat die Städte Nostria und Salza passiert und ohne Zwischenfall den ruhigen Golf von Prem erreicht.

Ihr steht am Bug des Schiffes und wartet gespannt darauf, die Stadt Thorwal am Horizont zu erspähen. Als der *Schwan* sich der Bodirmündung nähert, entdeckt ihr zuerst das vierzig Schritt aufragende Kliff auf der Nordseite des Flusses. Ein hoher Turm mit einem blau flackernden Feuer an seiner Spitze und die trutzige Feste an der Südspitze des Kliffs sind das erste, was ihr von Thorwal zu Gesicht bekommt.

Als die Karavelle sich der Flußmündung nähert entdeckt ihr einige Drachenschiffe, die nahe der Hafeneinfahrt vor Anker liegen. Die mißtrauischen Blicke der schwerbewaffneten Thorwaler an Deck sind fast körperlich spürbar, als ihr die Schiffe passiert und der *Schwarze Schwan* in den Handels-hafen steuert.

Die Bürger Thorwals haben aus dem letzten Angriff eine Lehre gezogen, deshalb halten sich nun ständig einige kampfbereite Drachenschiffe in der Bodirmündung auf.

Thorwal, die 'Stadt der Freien', besteht seit über 2.000 Jahren. Vor dem Angriff, der hunderte Menschenleben kostete, lebten hier um die 8.500 ständige Einwohner (im Winter sind es etwa 3.500 mehr). Die Tempel von Efferd, Phex und Peraine sind unbeschädigt, Travia- und Tsatempel können schon wieder besucht werden, der Swafnirtempel jedoch ist zerstört. Die Magierakademie *Schule der Hellsicht*, das Orkendorf und die 'Fremdenstadt' sind weitere Besonderheiten Thorwals.

(Ausführliche Informationen zu Thorwal und seinen Bewohnern finden Sie ebenso wie Kartenmaterial in der Box **Thorwal und die Seefahrt des Schwarzen Auges**. Auf die Thorwal-Karte beziehen sich auch die Nummerierungen und Koordinaten weiter unten).

Die Stadt ist ein Bild der Zerstörung, fast die ganze nördliche Bodirseite gleicht einem Trümmerfeld:

Eine breite Schneise der Verwüstung zieht sich vom Ufer bis zum Winterhafen. Der Swafnirtempel und die große Markthalle am Marktplatz sind nur noch Trümmerhaufen, die Ottaskins der Windzwinger und der Sturmkinden sehen nicht besser aus, obwohl hier bereits Aufräumarbeiten laufen.

Die Werft Arilsson und der Stoerrebrandt-Kontor sind durch Volltreffer ebenfalls vernichtet worden. Die Langhäuser zwischen Kapitän-Therlok-Kanal und der Fährstraße sind den sich ausbreitenden Feuersbrünsten zum Opfer gefallen.

Durch Treffer beschädigt wurden zudem sämtliche Hafenanlagen der Stadt, das Magistratsgebäude, das Zeughaus und die Wechselstation der Beilunker Reiter.

Bereits fast wiederhergestellt wurden die durch Fehlschüsse beschädigten Tempel von Tsa und Travia. Über den Kanal führt nur eine provisorische Brücke, die Fährstation über den Bodir dagegen ist schon wieder vollständig hergestellt.

Weitgehend verschont wurden eigentlich nur die 'Fremdenstadt', der Stadtteil Thorwals, der die meisten Auswärtigen beherbergt und der Eisenhof östlich der Stadt.

Erkundigungen in Thorwal

Ottaskin der Hetleute und Kartothek (1; E3):

Der von dem Angriff verschonte Ottaskin auf dem Kliff westlich der eigentlichen Stadt Thorwal beherbergt das prächtige Langhaus von Hetmann Tronde Torbensson, das Langhaus der Hetgarde, ein Badehaus, Wirtschaftsgebäude und die berühmte Kartothek.

Zur Zeit hält sich Tronde hier mit dem bekannten Phileasson Foggwulf und anderen Beratern auf, um über Iskir Ingibjarssons geplante Güldenlandfahrt zu debattieren (siehe **Olport – Stadt der Hjaldinger**, Seite 15f).

Wenn die Helden nicht gerade Namen von aventurienweiter Bedeutung haben oder Tronde bzw. Foggwulf persönlich kennen, werden sie gar nicht erst eingelassen.

Auf Anfrage wird eine am Tor wachhabende Kriegerin der Hetgarde erzählen, daß schon einmal „drei segelpupende Liebfelder“ vor Jahren vergeblich darum baten, Einsicht in die Kartothek nehmen zu dürfen. Sie weiß das noch so genau, weil in der folgenden Nacht Einbrecher aus der Ottaskin vertrieben wurden. Die besagten Liebfelder wurden jedoch trotz sofort anlaufender Fahndung nicht gefunden. Nach Auffassung der Kriegerin waren das horasische Spione, die den kürzlichen Angriff vorbereitet haben.



Schule der Hellsicht (5; C5):

Eine hohe Mauer begrenzt das Gelände rund um die vier zur Akademie gehörigen Gebäude. Die Magier um Spektabilität Cellyana von Khunchom stehen im Ansehen der Thorwaler nicht sehr hoch, werden jedoch geduldet und sogar gelegentlich zu Rate gezogen.

Die Helden können hier allerdings keine neuen Informationen bekommen.

Phextempel (8; E7):

Untergebracht in einem Bürgerhaus Festumer Stils, wird der Tempel fast ausschließlich von Händlern frequentiert.

Die rothaarige Vogtvikarin Odelinde von Salza kann den Helden unter Umständen (wenn die Gegenleistung stimmt) nähere Informationen über den versuchten Einbruch in die Kartothek zukommen lassen, zum Beispiel eine Beschreibung der Diebe, die auf Tassilo und Alrigo Scritore (fett, dunkle Haare, Spitzbart; siehe auch **Hotel Hetmann Oremo**) zutrifft...

Efferdtempel (9; I/J6):

Der marmorne Tempelbau am Thorwaler Hafen wird fast ausschließlich von Auswärtigen besucht, da die Einheimischen eher zu dessen Sohn Swafnir beten.

Bruder Goswyn, gleichzeitig Meister der Brandung des Thorwaler Gebietes, hatte sich auch schon längst daran gewöhnt, wenig zu tun zu haben, entspricht die Ruhe doch sehr seinem Naturell. Seit dem Angriff und der Zerstörung des Swafnirtempels hat sich das jedoch geändert:

Goswyns öffentliche Garküche versorgt die obdachlos gewordenen Seeleute mit warmen Mahlzeiten und viele Thorwaler finden sich nun in seinem Tempel ein, um an einem neu eingerichteten Schrein mit Efferds Sohn Zwiesprache zu halten. Deshalb hat Goswyn auch der obersten Swafnirpriesterin Bridgera Karvsolmfara und ihren Priestern im Efferdtempel Obdach gewährt.

Der zur Zeit arg streßgeplagte Goswyn kann sich leider nicht mehr an die gesuchte *Baronin Alandra* oder ihre Mannschaft erinnern.

Magistrat (22; F/G 12/13):

Das hohe zweitürmige Gebäude, das bei dem Angriff durch einen Rotzentrefter beschädigt wurde, beherbergt die Verwaltung der Stadt.

Jadra Thornsdottir, Hetfrau vom Bodir, ist die oberste Beamtin und Richterin der Stadt.

Hier kann man den Helden nur bestätigen, daß nach dem versuchten Einbruch in die Kartothek Ermittlungen eingeleitet wurden, jedoch keine Täter gestellt werden konnten.

Hafenamt (39; H10):

Das Hafenamt, das für die Sicherheit der Häfen und die Erhebung von Zöllen zuständig ist, wurde von den Flammen verschont und Hafenmeisterin Andra Frensolm geht mit vier Schreibern weiterhin ihrer Arbeit nach.

Versuchen die Helden jedoch, die zierliche Thorwalerin zu bestechen, um Einsicht in das Schiffsregister zu bekommen,

so geraten sie an die falsche: Die hundertprozentig unbestechliche Hafenmeisterin wird fortan keinen Finger mehr rühren, um der Gruppe zu helfen. Bringt diese stattdessen einen triftigen Grund vor, wird ein Schreiber den gesuchten Eintrag herausuchen.

Eintrag im Schiffsregister des Hafenamts:

25. Rahja 1019 BF: *Baronin Alandra*; Heimath.: Kuslik; Ziel: unbek.; Abf.: 27. Rahja 1019 BF

Hotel Hetmann Oremo (41; E6):

Jora Joransson führt das beste Haus am Platze (**Q8/P9**), das gleich nördlich der 'Fremdenstadt' liegt.

Hier sind damals zwei Passagiere der *Baronin* (beides Diener des Namenlosen) abgestiegen, die bereits genug davon hatten, auf dem schaukelnden Schiff zu übernachten.

Da Joransson Gästebücher führt und über ein akzeptables Gedächtnis verfügt, läßt sich diese Spur auch zurückverfolgen: Er erinnert sich beim Nachlesen an Leonore dylli Armion, eine vornehm gekleidete Dame, und einen fetten dunkelhaarigen Kerl namens Alrigo Scritore, die jedoch nach zwei Tagen Aufenthalt am Morgen des 27. Rahja 1019 BF überraschend wieder abreisten, obwohl sie ihre Zimmer für fünf Tage im Voraus gebucht hatten.

Botschaften:

Der Emissär des **Neuen Reiches**, Answin Edler von Elenvina, ist nicht lange nach dem Angriff, vor dem er vorsorglich die Stadt verließ, wieder in seine Botschaft in der 'Fremdenstadt' (**30; G4**) zurückgekehrt. Sowohl das Mittelreich als auch Answin halten sich jedoch zurück und versuchen eine neutrale Stellung im Konflikt zwischen Horasreich und Thorwal einzunehmen.

Neel von Korskimmen, Botschafter des **Bornlands**, der im Stoorrebrandt-Kontor (das durch einen Fehlschuß völlig vernichtet wurde) residierte, hat zu seinem Glück die Stadt ebenfalls rechtzeitig verlassen und wohnt nach seiner kürzlichen Rückkehr nun im **Hetmann Oremo (41; E6)**.

Beide Emissäre können allerdings (genausowenig wie die Botschafter des **Svelltals** und **Brabaks**) den Helden keine große Hilfe sein.

Die Botschaft des **Horasreiches (32; I5)** steht leer und wurde in aller Eile verlassen. Inzwischen gleicht das Gebäude allerdings einem Abbruchhaus, da einige Thorwaler ihre Wut an der Botschaft des Erzfeindes ausgelassen haben. Baron Stanislaus vom Schiff, der Botschafter **Nostrias**, hat ebenfalls fluchtartig die Stadt verlassen, um Anfeindungen zu entgehen – sehr zur Freude seines Andergaster Kollegen Freiherr Wenzel von Lyderlich, der seitdem in der **Taverne Glücklicher Zechpreller (47; H7)** des öfteren Lokalrunden ausgibt.

Szenen in Thorwal

- **Armenspeisung:** Die Travia- und Efferdpriester unterhalten Garküchen zur Versorgung der vielen Einwohner Thorwals, die durch Beschuß und Feuersbrünste nicht nur ihr Haus sondern auch ihren Broterwerb verloren haben.



Zweimal täglich sammeln sich die Opfer des Angriffs vor den Tempeln, um für eine Schale Suppe und etwas Brot anzustehen.

● **Das Hjalding:** Das letzte Treffen der Thorwaler Hetleute und Jarle im Boronmond (siehe **AB#86**) hat für große Aufregung in der Stadt gesorgt. Hetmann Tronde hat Horasreich und Nostria den Krieg erklärt und die Gefolgschaft aller Thorwaler gefordert, um einen einigen Staat Thorwal zu bilden. Das Ergebnis der Abstimmung begünstigte den Vorschlag knapp. Die meisten Bürger können sich auch für die Einheit begeistern, andere beklagen die Abstimmung als ernsten Verfall alter Traditionen.

● **Hjaldingardfahrtwerber:** In Thorwal halten sich einige Anhänger und Werber des Skalden Iskir Ingibjarsson auf, der derzeit in Olport Thorwaler um sich sammelt, die mit ihm die Überfahrt nach Hjaldingard wagen wollen (siehe **Olport**, Seite 15).

● **In den Notunterkünften:** Auf den freien Flächen nördlich des Handelshafens und östlich außerhalb der Stadt sind in großem Umfang Notunterkünfte entstanden: zahlreiche Hütten und Zelte, die nun die obdachlos gewordenen Thorwaler beherbergen. Bei einem Gang durch die schmalen Wege zwischen den Hütten können die Helden das Klagen kleiner Kinder hören, Kriegshetzern begegnen und Bütteln über den Weg laufen, die für Ordnung sorgen und darauf achten, daß keine der kleinen Feuerstellen außer Kontrolle gerät. Außerdem wird den Helden als Auswärtigen vor allem hier Verachtung entgegen-schlagen.

● **Kriegshetzer:** Ebenfalls vereinzelt in der Stadt anzutreffen sind Thorwaler, die eifrig für den Krieg eintreten und ihre Meinungen auch lautstark auf offener Straße kundtun. Dabei reicht die Bandbreite von den Besonnenen, die für ein geschlossenes, geplantes Vorgehen eintreten, bis zu den Fanatikern, die lautstark gegen alle Auswärtigen wettern (wovon auch die Helden nicht verschont bleiben).

● **Mißtrauen:** Einst war Thorwal für seine liberale Einstellung gegenüber Auswärtigen berühmt (davon zeugt schließlich immer noch der Stadtteil 'Fremdenstadt'.) Diese Einstellung ist inzwischen empfindlich gestört. Viele Thorwaler haben nun ein gesundes Mißtrauen gegenüber Fremden entwickelt. Wer sich als Horasier oder Nostrier entpuppt, sieht sich sogar schnell Anfeindungen ausgesetzt.

● **Überlebenswillen:** Der unbändige Willen der Thorwaler, jede noch so widrige Situation zu meistern, geht bereits bis auf die Zeiten der Überfahrt nach Aventurien zurück. Und auch jetzt lassen sich die Nordländer nicht unterkriegen: Die ersten Häuser sind bereits wieder aufgebaut, Nachbarn gehen einander zur Hand und überall herrscht Zuversicht.

● **Ungerechtigkeit:** Verwenden Sie den Abriß über die jüngste Geschichte von Seite 9 und lassen Sie Thorwaler (die ja im Grunde im Recht sind) die Vorgänge aus ihrer Sicht erzählen.

● **Auseinandersetzungen:** Sollte es sich nicht vermeiden lassen, daß die Helden sich mit Thorwalern anlegen (Gelegenheit dazu gibt es genug), so können Sie die folgenden Werte hinzuziehen:

Werte eines durchschnittlichen Thorwalers:

MU 15 LE 45 AT/PA 13/10 (Skraja /Orknase/
Schneidzahn) **ST 5 MR -1**
RS 2-3 (z.B. Krötenhaut)

Bei Saya Ni Merana

Erkundigen sich die Helden nach der Händlerin Saya Ni Merana (am besten im Handelshafen), so erfahren sie, daß die Albernierin ein Haus am Ostfjeld bewohnt (Auf dem Lageplan von Thorwal im Planquadrat **D5** zu finden – Das Langhaus gegenüber dem Perainetempel – **7; D6**).

Betreten die Helden das Gebäude, so kommen sie in die für ein Jolskrim typische große Halle mit Feuerstelle, die die albernische Händlerin jedoch anscheinend auch für die Abwicklung ihrer Geschäfte verwendet: ein Schreibtisch, Pulte, Truhen und Regale, dazu Flaschenschiffe und allerlei Reisemitbringsel bilden die vorrangige Einrichtung.

In dem Langhaus wohnt Saya mit ihrem Mann, dem Skalden Ragnar Garinsson, dessen greiser Mutter und ihren Kindern Oran und Odela (für thorwalsche Verhältnisse ist das Haus also unterbesetzt).

Der hünenhafte Ragnar empfängt die Besucher und holt dann seine Frau herein. Saya Ni Merana begrüßt die Helden und bietet ihnen Sitzplätze und Getränke an.

Zeigen diese das Empfehlungsschreiben Hesindios vor und bitten die Albernierin um Hilfe, so haben sie Glück:

Saya bietet den Helden eine Passage auf der Schivone *Stolz von Havena* an. Das Schiff wird bald zu einer Handelsreise rund um das Nordkap aufbrechen, Riva anlaufen und wieder nach Thorwal zurückkehren.

Wenn die Helden das Angebot annehmen, so weist die Händlerin sie an, das Schiff, das im Handelshafen vor Anker liegt, in ein paar Stunden aufzusuchen. Saya Ni Merana verspricht, daß ihr bester Kapitän dort auf die Helden warten wird.

Suchen die Helden den Schivone auf, so führt der Bootsmann sie auch gleich zum Kapitän: Saya Ni Merana, nun in eine schwere Seejacke gekleidet...

Saya bereist die Route mit der *Stolz* schon seit vielen Jahren und kennt alle Häfen zwischen Grangor und Paavi. Sie kann den Helden also wertvolle Tipps geben.

Ferner kann sie auch als Dolmetscherin fungieren, wenn es Schwierigkeiten gibt, sich mit den Bewohnern der Nordlande zu verständigen.

Die Helden bekommen eigene Passagierkabinen auf der *Stolz* zugeteilt und genießen das Privileg, mit den Offizieren speisen zu dürfen.

(Ausführliche Informationen über Saya Ni Merana finden Sie im Abschnitt **Dramatis Personae – Anhang**, Seite 66f. Ein Kapitel über das Schiff und seine Mannschaft ab Seite 67f.)



Die Umrundung des Nordkaps

Prem, Hüterin des Golfs

Die Baronin Alandra: Die Schivone lief die Stadt gar nicht erst an.

Kapitänin Ni Merana will in Prem einen kurzen Zwischenstopp von einigen Stunden einlegen, um Vorräte für die Reise um das Nordkap aufzunehmen, die in Thorwal derzeit denkbar knapp und teuer sind.

Als die *Stolz von Havena* in die Drachenbucht einläuft, erkennt ihr, daß die Stadt auf dem zur Bucht abfallenden Hang errichtet wurde. Von der Hügelkuppe überblickt die mächtige Premer Trutzburg den Hafen zu ihren Füßen.

Auch hier stehen mehrere bemannte Drachenschiffe bereit, um jedes unerwartet auftauchende horasische Schiff sofort abzufangen.

Über 2.000 Menschen leben in Prem an der Drachenbucht. Der Swafnirtempel der Stadt steht auf Pfählen im Wasser, die beiden anderen Tempel sind Rondra und Phex geweiht. Die Trutzburg beherbergt nicht nur den Tempel der Göttin des Krieges sondern auch eine Kriegerakademie. Die horasische Strafexpedition hat Prem nicht verschont, jedoch 'nur' die zu der Zeit hier ankernden Drachenschiffe durch Rotzenbeschuß versenkt oder beschädigt.

Die Premer Bürger geben sich kämpferisch: In der Kriegerschule werden Überstunden gemacht, im großen Drachenhaus werden nun weniger oft Feste gefeiert als lautstark Kriegspläne und Feldzüge gegen das Horasreich beraten und im Hafen werden fleißig neue Drachenschiffe gebaut.

Es gibt in Prem nur ein halbherzig geführtes Schiffsregister. Dieses und diverse Erkundigungen im Hafen lassen letztendlich nur den Schluß zu, daß die *Baronin Alandra* Prem nie angelaufen hat.

(Ausführliche Informationen zur Stadt Prem finden Sie in **Tho**, Seite 41f.)

Das Nordkap

In den folgenden Tagen verläßt die *Stolz von Havena* den Golf von Prem und setzt dann Kurs Richtung Norden. Immer in Küstennähe, passiert die Schivone bei günstigem Wind die Insel Manrek und den Hjaldingolf. Ohne einen Zwischenstopp in einem der kleinen Küstenorte einzulegen wird schließlich das Nordkap umrundet und nach endlosen Tagen auf See verkündet Kapitänin Ni Merana eines Morgens, daß man heute die Stadt Olport erreichen wird.

Olport, Stadt der Hjaldinger

Die Baronin Alandra: Das Schiff erreichte (wegen eines unfreiwilligen 'Zwischenstops' auf hoher See in den Namenlosen Tagen) Olport erst am 2. Praios 27 Hal. Die Mannschaft erhielt Landgang. Tassilo begab sich zur *Halle des Windes* und studierte in der dortigen Bibliothek Legenden über den hohen Norden. Am 6. Praios reiste die *Baronin* dann auf Drängen Tassilos bereits wieder ab.

Endlich seht ihr die vorspringenden Klippen der Kreidefelsen vor euch, die die Mündung des Nader und damit die Einfahrt zum Olporter Hafen markieren. Kurz darauf entdeckt ihr auch den tückischen Efferdspfeiler, der drohend aus der weißen Gischt ragt. Ihr müßt nicht sehr lange warten, bis eine kleine Nußschale zielsicher auf die *Stolz von Havena* zusteuert und ein Olporter Lotse an Bord genommen wird, der die Schivone sicher um alle Riffe und Untiefen vor dem Hafen steuern kann.

Dann endlich fährt die *Stolz* zwischen 'Swafnirs Turm' und dem 'Ifirnsteig' hindurch in den schon sprichwörtlich sicheren Hafen von Olport, und ihr seid mehr als froh darüber, bald wieder festen Boden unter den Füßen spüren zu dürfen.

die Stadt die Magierakademie *Halle des Windes*. Im Hafen liegen ungewöhnlich viele Drachenschiffe vor Anker, während in der ganzen Stadt helle Aufregung herrscht.

Im Gegensatz zu Thorwal und Prem ist die Stimmung in der ältesten thorwalschen Stadt nicht trotzig-kämpferisch. Stattdessen herrscht Zuversicht und Aufbruchstimmung: In Olport sammeln sich derzeit Thorwaler aus dem ganzen Norden, die alle dem Aufruf des charismatischen Skalden Iskir Ingibjarsson gefolgt sind. Dieser plant nämlich, im Ingerimmond die Überfahrt ins Guldenland zu wagen, nach Hjaldingard, dem Land der thorwalschen Vorfahren.

Alle neu eintreffenden Drachenschiffe werden deshalb unter großem Jubel empfangen und jeden Tag sammeln sich die Thorwaler auf dem Jurgaplatz, um Neuankömmlinge zu feiern.

(Ausführliche Informationen zu Olport sind in **Tho**, Seite 46f verzeichnet. Eine Beschreibung von Iskir Ingibjarsson finden Sie in der **Enzyklopaedia Aventurica**, Seite 106f. Die Hintergründe über die Hjaldingardfahrt stehen in **AB# 87-88**.)

Erkundigungen in Olport

In Olport wohnen über 2.300 Einwohner. Es gibt Tempel von Swafnir, Efferd, Travia und Ifirn. Ferner beherbergt

Es gestaltet sich entsprechend schwierig, in dem allgemeinen Trubel Informationen zu beschaffen. Zudem existiert in



Olport keine Hafenmeisterei in der Art wie man sie aus Thorwal oder gar dem Mittelreich kennt. Mögliche Anlaufpunkte der Helden wären:

Halle des Windes (1):

Die 'Runajasko' hoch oben auf dem Kreidefelsen ist eine sich selbst versorgende graue Akademie mit Spezialgebiet Verwandlung von Unbelebtem, in die eine Art Seefahrtsakademie und ein Schiffahrtsmuseum integriert sind.

Der Bibliothekar und Magister für Magie- und Geschichtskunde, Torben Dergelson, erinnert sich auf Anfragen an einen jungen liebfeldischen Adligen, „ein Tassil Liscarsson oder so“, der sich über die Sagen des hohen Nordens informierte und in ein paar Büchern und Seekarten stöberte. Er erinnert sich jedoch nicht mehr, um welche Legenden es sich im Speziellen handelte, noch existieren Aufzeichnungen über die ausgeliehenen Bücher.

Efferd-Tempel (2):

Die einstige kaiserliche Zwingburg, die bedrohlich von einem Felsen auf den Hafen hinabschaut, beherbergt inzwischen den Tempel des Unendlichen. Der greise Geweihte Blotgrim Naikkanison steht diesem unheimlichen Gemäuer vor. Blotgrim hat recht wenig zu tun, da die Thorwaler weniger dem (nach ihrer Auffassung unerreichbar fernen) Gott des Meeres als seinem kumpelhaften Sohn Swafnir huldigen.

Er erinnert sich deshalb noch recht gut an die Matrosen der *Baronin*, die vor Jahren den Tempel besuchten und Efferd für die sichere Fahrt dankten. Anscheinend geriet das Schiff in den Namenlosen Tagen in eine unheimliche Flaute (was nicht ungewöhnlich ist, wenn man zwischen den Jahren auf See unterwegs ist) und die abergläubischsten Matrosen meinten gar schon, das Schiff wäre verflucht. Die Bordkaplanin hat die Schivone damals gar nicht erst verlassen.

Als Blotgrim sich dazu entschlossen hatte, seinen Amtskollegen aufzusuchen und die Schivone für deren Weiterfahrt zu segnen, war die *Baronin Alandra* bereits überstürzt abgereist.

Lotsenhaus (5):

Ein zweistöckiger Bau am Jurgaplatz, mit zahlreichen Walfresken verziert und geleitet von dem Nivesen Kaukira 'Sturmente'. Die Lotsen führen mehr schlecht als recht Buch über die geleisteten Dienste und mit viel Mühe und etwas Trinkgeld fördert ein Schreiber folgende Einträge zutage:

Einträge im Lotsenbuch:

2 PRA 1020 BF: *Baronin Alandra*; vermutl. 7Tg.
[...]
6 PRA 1020 BF: *Baronin Alandra*

Niemand bei der Lotsengilde kann den Helden sagen, wohin die *Baronin Alandra* gesegelt ist.

Reisen in Ifirns Ozean

Die *Stolz von Havena* läßt Olport hinter sich und segelt nun in Ifirns Ozean, dem Nordmeer.

Die Reise nach Riva wird mehr als eine Woche in Anspruch nehmen, verrät euch Saya, und es befindet sich kein sicherer Hafen mehr auf der Strecke bis in den Golf von Riva.

Glücklicherweise seid ihr im Sommer unterwegs, da in Firuns Jahreszeit das Packeis bis nach Olport vordringen kann und eure Reise unmöglich machen würde. Jetzt entdeckt ihr nur hier und da treibende Eisschollen, auf denen sich gelegentlich Seevögel und Robben eine Rast gönnen.

'Swafnirsrast' nennen die Thorwaler das Gebiet zwischen den Olportsteinen und dem Gjalska-Hochland.

Der Anblick der steilen Kreidefelsen, zu denen Kapitänin Ni Merana einen respektvollen Abstand wahren läßt, wird die Helden noch eine ganze Weile begleiten.

In der ersten Nacht sollten sie die Helden mit einem geisterhaften Phänomen konfrontieren: Unzählige mattgrüne Lichter bewegen sich unter der Wasseroberfläche und beleuchten die ganze See bis zum Horizont – räuberische Lampenfische, die Krill anlocken (Das weiß nur ein Held, der das Gebiet schon einmal bereiste oder dem eine *Tierkunde*-Probe+7 gelingt.

Ansonsten führen gelungene AG-Proben-3 bei den Helden zu der Annahme, sie hätten es mit Meergeistern o.ä. zu tun.)

Bei Tag passiert die *Stolz* einmal eine große Herde der gewaltigen, dreißig Schritt langen Grünwale, die auf ihrer jahreszeitlich bedingten Wanderung die Swafnirsrast durchqueren.

Efferds Zorn

Schließlich erreicht das Schiff die Freydirsbank, einen tückischen untermeerischen Höhenzug, der die Grenze zum Ozean bildet.

Hier läßt Saya Ni Merana die Mannschaft auf Deck antreten und bringt Efferd ein Süßwasseropfer dar – an der Stelle, wo damals die Handelsflotte ihres Vaters mit Eborn ui Merana selbst an Bord unterging.

Ein paar Stunden später – die Helden befinden sich gerade an Deck – bekommen sie zu spüren, warum man den Gott des Meeres auch 'den Launenhaften' nennt:

Kapitänin Ni Merana beschwert sich gerade lautstark und in breitestem albernischen Dialekt über Südweiser und Kompaß, deren Zuverlässigkeit so hoch im Norden zu



wünschen übrig läßt und weist den Navigator an, sich in erster Linie auf Landschaftspunkte zu verlassen. Plötzlich gellen Alarmrufe über das Deck und die Seeleute deuten erschrocken auf den nördlichen Horizont. Ihr blickt in die angegebene Richtung, wo schon seit Tagen gigantisch aufgetürmte weiße Wolkenberge über den Himmel ziehen. Doch am Firmament zeigt sich nun ein schmaler Streifen nachtdunkler Schwärze, der sich rasch vergrößert.

„Oh nein“ grummelt Saya neben euch „Mich kriegst du nicht... Nicht heute.“

Und plötzlich stechen euch winzige, vom Wind getragene Eiskristalle wie tausend spitze Nadeln ins Gesicht...

Kapitänin Ni Merana brüllt Befehle über das Deck und der schrille Pfiff der Bootsmannspfeife ruft die Matrosen an Deck. In kürzester Zeit werden Segel eingeholt, das Sturmsegel gesetzt, die bewegliche Ladung festgezurt und so manches Bittgebet an Efferd gemurmelt.

Binnen Minuten kommen die dunklen Wolken über die *Stolz* und bringen Finsternis mit sich. Blitze erhellen die aufgepeitschten Wellen und Donnerhall erstickt jedes andere Geräusch.

Die Steuerleute Beorn und Hane halten gemeinsam das Steuerrad, als der Ritt auf den Wellen beginnt und eiskalte Brecher über das Deck schlagen.

Die Helden sollten sich, sofern sie keine umfangreiche seefahrerische Erfahrung (Berufsfertigkeit *Seefahrer* 6+) besitzen, besser unter Deck aufhalten, um nicht im Wege zu stehen oder über Bord gerissen zu werden.

Wind und Wellen treiben ein grausiges Spiel mit der *Stolz von Havena*, geschäftig sind die Matrosen unter Deck darum bemüht, das Schiff zusammenzuhalten. Hier birst plötzlich krachend Holz, Seile reißen knallend, da rollt ein Faß herum, dort bricht ein losgerissenes Ladungsteil durch die Innenwände, als würden sie aus Papier bestehen.

Die Hauptaufgabe von Kapitänin und Offizieren besteht darin, den Abstand zur Küste zu wahren, um nicht

aufzulaufen, während die Mannschaft darum bemüht ist, das leckgeschlagene Schiff vom Kentern abzuhalten. Die Helden können den Matrosen dabei helfen, die losgerissene Ladung wieder zu befestigen, die Pumpen zu bedienen oder Schwerverletzten erste Hilfe zukommen zu lassen.

Glücklicherweise durchfährt die Schivone nur den Randbereich des Sturms, ansonsten hätte die Reise der Helden hier wohl ein eisiges Ende in Ifirms Ozean genommen. So jedoch gibt der Sturm das Schiff nach endlosen Stunden, in denen die *Stolz* ein Spielball von Efferds Zorn ist, wieder frei.

Genauso schnell, wie der Sturm aufgezogen ist, löst er sich auch wieder auf. Nur ein dunkler Streifen am fernen Horizont und die Verwüstungen auf und unter Deck zeugen von den Ereignissen der letzten Stunden. Die Verlustmeldungen sind erschreckend: Vier Matrosen liegen tot an Deck, drei weitere hat der Sturm mit sich genommen, den Fockmast in Mitleidenschaft gezogen und eine Hornisse über Bord gerissen. Die *Stolz* hat leichte Schlagseite, Wassereinbrüche unter Deck rufen die Mannschaft an die Pumpen. Mehrere Schwerverletzte verlangen nach den kundigen Händen der Bordheilerin. Zudem ist keine Spur von Land in Sicht – rundherum erstreckt sich nur der endlose Ozean.

Packen die Helden ordentlich mit an, haben sie sich spätestens jetzt den Respekt der Mannschaft verdient. Saya und Hasgar versuchen, einen neuen Kurs zu bestimmen, während auf dem ganzen Schiff Reparaturen anlaufen. Sobald die *Stolz* wieder einigermaßen seetüchtig ist (nach etwa einem Tag Arbeit), lassen die beiden Kurs Südsüdost setzen. Die angeschlagene Schivone segelt bald in ein weitaus ruhigeres Gewässer und nach einigen Tagen Fahrt kommt schließlich Land in Sicht – Die Südküste des Golfs von Riva, wie Kapitänin und Navigator zufrieden feststellen.

Die freie Stadt Riva

Die Baronin Alandra: Das Schiff legte am 14. Praios im Rivaner Hafen an und nahm im großen Umfang Vorräte und nordlandtaugliche Ausrüstung an Bord. Während des dreitägigen Aufenthalts hielt sich Tassilo meist auf dem Schiff auf und wartete vergeblich auf weitere Visionen.

Endlich erblickt ihr an der Küste Hinweise auf eine nahe Stadt: Felder, Bauernkaten und winkende Kinder zeigen euch, daß Riva nicht mehr fern sein kann. Dann tauchen hinter einer Landzunge die Mauern und Türme der Stadt auf. Das Schiff passiert die trutzige Feste an der Einfahrt und segelt in den belebten Hafen der Stadt.

Kapitänin Ni Merana läßt die *Stolz von Havena* quer durch das riesige Hafenbecken steuern, das zugleich die Mündung des Kvill stellt. Rundherum seht ihr die großen Lagerhäuser und Nordlandkontore, die der freien Stadt ihren Reichtum gebracht haben. An einem freien Platz an der Pier legt die beschädigte Schivone an und ihr glaubt fast, die Planken erleichtert ächzen zu hören.

Das Schiff hat noch nicht richtig festgemacht, da kommen auch schon die unvermeidlichen Zöllner und Hafenbeamte an Bord.



Riva (2.300 Einwohner) besitzt Tempel des Firun, Efferd, Phex, der Tsa, Travia und Rahja. Das *Stoerrebrandt-Kolleg* (Spezialgebiete: Kampf und Hellsicht) bildet vorrangig 'Geleitmagier' für Handelszüge aus.

Nachdem die üblichen Zollformalitäten abgewickelt sind beginnt Saya damit, die Reparaturen zu organisieren. Das gibt den Helden Gelegenheit, in der Stadt Nachforschungen anzustellen.

(Ausführliche Informationen über Riva sowie einen Stadtplan finden Sie in **Das Orkland**, Seite 62f.)

Erkundigungen in Riva

In Riva bewegt man sich vornehmlich zwischen adretten Holzhäusern, die saubere, gepflasterte Straßen säumen. Es gibt eine ganze Reihe von Gasthäusern und Schenken von überdurchschnittlicher Qualität, viele gute Handwerker und wohlsortierte Geschäfte.

- **Hafenmeisterei:** Die Hafenmeisterei, ein großzügiger Steinbau nahe dem Efferdtempel, wird von Roban Porst und einer kleinen Schar von Schreibern betrieben. Auf Anfrage fördert einer der Schreiber aus den sorgfältig geführten Akten den folgenden Eintrag zutage:

Eintrag im Schiffsregister der Hafenmeisterei:

14-PRA-1020BF; *Baronin Alandra*, Schivone; Expedition & Passagiere; Kuslik, Reederei Liscayo; Zoll: 23D, Liegegebühr: 32D – Abreise: 17-PRA-1020BF, Ziel: unbekannt

- **Schenke *Hafenmaid* (11):** Die Schenke gleich neben dem Tempel des Efferd ist der erste Anlaufpunkt für jede Schiffsbesatzung, die Ifirns Ozean durchquert hat und Unterhaltung benötigt. Die Getränke sind allerdings gepanscht und den Schankmädchen mangelt es eindeutig an Schönheit und Freundlichkeit. Der Besitzer Wulf Larensson, ein in Riva 'gestrandeter' Thorwaler, erinnert sich allerdings beim besten Willen nicht mehr an die Mannschaft der *Baronin Alandra*.

- **Markthallen (7):** Hier findet in jedem Tsamond die berühmte Rivaner Warenschau statt. Derzeit haben hier mehrere Händler ihre Stände errichtet. So können die Helden sich hier bei der Händlerin Arika Tonnes zu akzeptablen Preisen mit warmer Kleidung, Schneeschuhen, Schne Brillen und Kletterwerkzeug eindecken. (Sollten Sie über keine Preisliste verfügen, so gehen Sie einfach davon aus, daß jeder Held für etwa 12 Dukaten eine akzeptable Winterausrüstung erstehen kann.)

- **Wahrsagerin (18):** In einer winzigen Hütte an der Stadtmauer wohnt und arbeitet die Wahrsagerin Quenya Sternenstaub. Der Name ist genauso falsch wie ihre Kristallkugel, ihr Talent im Inrahkartenlesen (IN 16, Prophezeien 15) dagegen ist echt.

Wenn Sie mögen, können Sie ihren Helden durch Quenya eine klangvolle und vieldeutige Prophezeiung der kommenden Ereignisse servieren.

- **Krämerladen (21):** Isida Ingstrokes Laden am Ochsenbach ist neben Arika Tonnes' Stand in den Markthallen die zweite (jedoch qualitativ und preislich schlechtere) Möglichkeit, in der Stadt Nordlandausrüstung zu bekommen.

Isida kann aus ihren alten Auftragsbüchern jedoch einen Eintrag herausuchen, in dem der Verkauf einer umfangreichen Ausrüstung an einen gewissen Alrigo Scritore beschrieben ist (datiert auf den 16. Praios 1021 BF).

- **Efferdtempel (22):** Der große Tempel des Meerese Gottes in Riva besitzt sogar aventurienweite Bedeutung. Die große Andachtshalle ist beständig von dem meditativen Plätschern des großen marmornen Springbrunnens erfüllt, der Efferd und sein Gefolge darstellt.

Norat Soelken und seine sechs Priester erinnern sich nicht mehr, ob damals ein Matrose oder der Bordkaplan der *Baronin* den Tempel besucht haben.

- **Phextempel (23):** Der kleine Tempel nahe dem Marktplatz wendet sich in einer Stadt wie Riva natürlich in erster Linie an die Händler. Phexens Funktion als Gott der Diebe dagegen ist eher zweitrangig.

Vogtvikar Eran Dorgan ist allerdings gut über die Vorgänge in der Stadt informiert. Er kann den Helden gegen eine angemessene Gegenleistung über Ankunft sowie Abfahrt der *Baronin* berichten sowie ihnen den Tip geben, im **Krämerladen (21)** vorbeizuschauen.

- **Stoerrebrandt-Kolleg:** Die erst 1008 BF gegründete Magierakademie befindet sich in einem Gutshof außerhalb der Stadt und wird von Spektabilität Rhenaya Cerrillio geleitet.

Damals sprach Bordmagus Soberanez hier vor und zog Erkundigungen über die Schwadenküste und die Stadt Leskari ein. Insbesondere schien ihn dabei zu interessieren, ob man von Leskari aus Expeditionen in die Firnklippen unternehmen könnte.

Sehr viel weiterhelfen konnten die Magister der Akademie ihm allerdings nicht, da sie auch niemals nördlicher als bis nach Riva gekommen sind.

Aurelian von Venga

Nur über gezielte Erkundigungen nach Horasiern in der Stadt oder ähnliche Nachfragen können die Helden dahinterkommen, daß das Alte Reich einen kleinen 'Außenposten' auf der Insel Nauriti im Golf unterhält. Dort halten sich einige, nach Meinung der Rivaner, hesindeverlassene Gelehrte und Nordland-forscher in einem 'geheimen' Lager auf, die im Sommer gelegentlich Expeditionen unternehmen.

Ihr Anführer befindet sich zur Zeit (wie in 10 von 12 Monaten im Jahr auch) in dem **Hotel Rivastube (16)** unweit des Hafens auf.

Fragen die Helden dort nach ihm, so machen sie die Bekanntschaft von Esquirio Aurelian von Venga, seines Zeichens 'Vize-Exarch der Transborealischen Gestade'.

Aurelian, ein vierzigjähriger, inzwischen reichlich desillusionierter Grangorer Händlerssohn, hat sich durch die ihm angebotenen klangvollen Titel überreden lassen, diesen



Posten anzunehmen. Inzwischen liegt er, von Frostbeulen geplagt, die meiste Zeit in seinem Bett.

Nach Vorzeigen des Empfehlungsschreibens wird Aurelian deutlich gesprächiger. Und tatsächlich hat Tassilo, den Aurelian als „gehetzten jungen Mann“ beschreibt, „der eine Menge unverständliches Zeug faselte“ den Esquiro aufgesucht und von ihm sogar eine Karte der Küsten rund um die Firnklippen erhalten. Als Gegenleistung versprach ihm der junge Baronet, seinen Einfluß geltend zu machen, um Aurelian nach Hause zu holen.

Wenn die Helden die Insel Nauriti aufsuchen sollten, so finden sie nur ein Dutzend gelangweilte Gelehrte und Avesfreunde nebst einigen Norbarden und Matrosen vor. Diese halten das Flaggenlager in Schuß, während am Strand die leckgeschlagene Karavelle *42 Murak* liegt.

Wie geht es weiter?

Die *Stolz von Havena* wird in den folgenden Tagen repariert und entladen. Dann nimmt sie planmäßig neue Ladung für das Mittelreich an Bord. Eigentlich will Kapitänin Ni Merana nun den gleichen Kurs zurücksteuern. Ein Umweg über Leskari bedarf also etwas Überredungskunst von Seiten der Helden. Wenn diese sich aber die Albernierin inzwischen nicht gerade zur Feindin gemacht haben und vor allem nach dem Sturm ordentlich mit anpackten, ist Saya gerne zu diesem Umweg bereit – zunächst einmal jedoch nur bis nach Leskari.

Leskari

Die Baronin Alandra: Das Schiff lief Leskari nicht an. Jedoch erreichte die Navigatorin Azira Windest nach der Strandung des Schiffes halberfrozen die Siedlung am 14. Rondra 27 Hal, wo sie am 17. Rondra dann auch verstarb.

In Leskari herrscht eine Atmosphäre der Gesetzlosigkeit, wie man sie aus diversen Wildwestfilmen kennt. Wenn die Helden hier den Eindruck einer leichten Beute erwecken, so sehen sie sich nach Einbruch der Dämmerung bald einer Gruppe zwielichter Gesellen gegenüber:

Nach nicht einmal einem Tag Fahrt ist der Golf von Riva durchquert und vor der *Stolz von Havena* erscheint wieder Land: Die Firnklippen, ein mächtiger, unwegsamer Gebirgszug, dessen Gipfel von Nebel umgeben sind. Zu seinen Füßen taucht ein Streifen Grün am Horizont auf. Dort an der Küste und vor dem Hintergrund schneebedeckter Birkenwälder entdeckt ihr eine Ansammlung windschiefer Holzhäuser: Ihr habt die Mündung des Nuran Leskari erreicht und die Stadt Leskari, eine der nördlichsten Siedlungen des Kontinents. Kapitänin Ni Merana verzichtet darauf, den kleinen Hafen anzulaufen und läßt stattdessen vor der Küste Anker werfen, während auf dem Hauptdeck bereits das Beiboot klargemacht wird.

Werte der Schlagetots:

MU 14 **LE** 40 **AT/PA** 12/10 (Säbel/Schwert)
ST 5 **MR** 3 **RS** 2 (Lederkleidung)

Erkundigungen in Leskari

- **Pelzjäger:** Auffällig viele Pelzjäger mit ihren vollbeladenen Schlitten halten sich derzeit in der Stadt auf. Aus einem nicht nachvollziehbaren Grund hatten sie in den letzten Monaten große Erfolge mit ihren Fallen und wollen nun die erbeuteten Pelze und Felle in Leskari verkaufen.

- **Der Nivese Kalänyak:** Auf offener Straße wird ein Nivese mit seinem Hundeschlitten von einer Gruppe kräftiger Gestalten drangsaliert, die dem Pelzjäger seine Beute abnehmen wollen (Orientieren Sie sich an den Werten der Schlagetots weiter oben). Kalänyak ist allerdings auf seine Beute angewiesen, um wieder einige Zeit überleben zu können, und wehrt sich verbissen.

Wenn die Helden dem Nivesen zur Hilfe kommen, steht er in ihrer Schuld, da sie seine Lebensgrundlage gerettet haben, jedoch fallen sie dann Richter Darek auf, der ihnen bald ein paar seiner Verwandte vorbeischieken wird.

(Nähere Informationen zu Kalänyak finden Sie im Kapitel **Dramatis Personae – Anhang**, Seite 66).

- **Richter Darek:** Die örtliche Gerichtsbarkeit liegt bei dem korrupten ‘Richter’ Darek, unterstützt von seinem weitläufigen Familienclan. Machen die Helden Ärger in der Stadt oder erscheinen allzu neugierig, so werden sie bald von einer Überzahl Bewaffneter ‘gebeten’, „beim Richter vorstellig zu werden“.

Der sechzigjährige Darek ist in höchstem Maße korrupt und leicht zu bestechen. Ein kleines Geschenk an ihn sorgt dafür,

Ein halbes Dutzend Matrosen rudert die Helden in den kleinen Hafen hinüber und kehrt dann zur *Stolz* zurück. Zuvor macht man einen Zeitpunkt aus, zu dem die Helden wieder abgeholt werden wollen.

Die Siedlung Leskari mit ihren 400 Einwohnern (vornehmlich Holzfäller, Pelzjäger und Goldsucher, einige Fischer und Bauern) schimpft sich völlig zu Unrecht ‘Stadt’, wie den Helden bald klar wird: windschiefe Hütten drängen sich an schlammige Gassen, ledergesichtige Gestalten eilen durch die Straßen und beäugen jeden Fremden mißtrauisch und feindselig.

Lediglich die beiden Tempel (Firun und Swafnir) verdienen die Bezeichnung ‘feste Gebäude’, wobei letzterer gar außerhalb der Stadt über dem Skelett eines gestrandeten Pottwals erbaut wurde.



daß die Gruppe zunächst in Ruhe gelassen wird. Wer allerdings allzu freigiebig mit Geld um sich wirft, kann in Leskari leicht als 'Justizirrtum' enden...

● **Schänke Bei Thorleif:** Thorleif Fangarsdottir führt die nördlichste Schänke Aventuriens, in der es Premer Feuer gibt. Das ist allerdings das einzig qualitativ hochwertige an ihrer Spelunke: Die Einrichtung ist karg, einfach und robust (da sie oft zu Bruch geht), auf dem Boden vermischen sich Körperflüssigkeiten verschiedenster Art, aber trotzdem ist die Schänke jeden Abend überfüllt – wo sollten die Leute auch sonst hingehen...

(siehe auch die folgenden Abschnitte zu Begegnungen in der Schänke.)

● **Einaug'-Hagen:** Auf der Straße oder in der Schänke können die Helden den Goldsucher Einaug'-Hagen treffen, der seinen Spitznamen einem mit Spitzhacken ausgeprägten Scharmützel verdankt...

Er trägt eine schlammbespritzte blaue Jacke, die ein aufmerksamer Held (*Sinnesschärfe*+5) als Offiziersjacke mit Messingknöpfen identifizieren kann. Eine genauere Untersuchung (der Hagen mit seiner Spitzhacke entgegensteht) ergibt, daß diese von exzellenter Qualität ist und einem reichen Offizier gehört haben muß (der eindeutig schwächer war als Hagen).

Eine gelungene Probe auf *Schneidern*+10 würde zudem zutage führen, daß die Jacke von einem liebevollen Schneider maßangefertigt worden ist – für eine Frau.

Einaug'-Hagen verrät nur *sehr ungerne*, daß er die Jacke vor Jahren einer halberfrorenen Frau abgenommen hat, die von Norden her in die Stadt kam und hier am Strand zusammengebrochen ist.

● **Swafnir-Tempel:** Der Tempel besteht nur aus einer einzigen großen Halle, die von den gigantischen Rippenbögen des gestrandeten Pottwals gestützt wird und gleicht zu Recht einem thorwalschen Langhaus. Tempelvorsteherin und einzige Geweihte ist die kumpelhafte Thorhalla Tarvson, die stets dafür Sorge trägt, daß sich keine Walfänger in der Stadt zeigen.

Nur hier werden die Fragen der Helden nach der Offizierin beantwortet, die Thorhalla Mitte Rondra 1020 BF halberfroren auffand und pflegte, nachdem diese offenbar tagelang durch Eis und Schnee geirrt war.

Nach drei Tagen des Deliriums verstarb die Frau, die wohl zur Mannschaft eines gestrandeten Schiffes gehört haben muß. Gelegentlich schrie die Frau etwas von „Grauen und schwarzen Nebeln, die die Segel zerreißen“, „Blut, das in Strömen in das Wasser rinnt“, „Dem Grauen aus der Kälte, das zu wüten begann“ und ähnlich wahnhaftige Dinge.

Thorhalla verbrannte die Leiche der Offizierin nach deren Tod und verstreute die Asche im Meer.

Über das verfluchte Schiff

In der Schänke können die Helden am ehesten etwas über das verfluchte Schiff erfahren: Ein heillos betrunken alter Goldsucher berichtet jedem, der auch nur annähernd interessiert aussieht von einem „riesigen fliegenden Segelschiff, das auf dem Eis tief im Inland gelandet ist“. Er

selbst hat das Schiff vor „fast einem Jahr oder so“ nach einem Schneesturm, der ihn vom Weg abbrachte, entdeckt. Jedoch hat er beim Näherkommen „ein Heulen gehört, das ihm das Blut in den Adern gefrieren ließ und die Mannschaft auf dem Schiff, das in der Sonne glänzte wie Diamanten, winkte ihm zu“. Da sei er schreiend geflohen, in der Nacht jedoch habe er ein Sausen über seinem Kopf gehört und „ein eiskalter Hauch fegte über ihn hinweg wie hunderte Dämonen der Nacht und der Kälte, als das Schiff wieder davonflog“.

Hier beginnt der Alte zu unkontrolliert zu wimmern und stürzt noch mehr Fusel in sich hinein, während die Umstehenden mitleidig die Köpfe schütteln.

Am nächsten Morgen, wenn der Zecher seinen Rausch ausgeschlafen hat, kann er den Helden die ungefähre Richtung zum Ort dieser unheimlichen Begegnung weisen.

Kladogant der Stampfer

In einer Ecke der Spelunke fällt euch die hünenhafte Gestalt eines Mannes auf, der das Fell eines riesigen Firunsbären um die Schultern trägt. An seinem Gürtel baumeln Dutzende Trophäen verschiedenster Art. Der muskelbepackte Riese ist noch größer als ein Thorwaler, sicher mißt er über zwei Schritt. Neben ihm lehnt ein riesiger, grob gefertigter Bronzehammer. Der Mann sitzt alleine an dem Tisch, denn die anderen Gäste halten respektvollen Abstand zu ihm, und spricht reichlich dem Premer Feuer zu.

Die Helden sehen hier Kladogant 'den Stampfer' vor sich, Häuptling eines Stammes der Fjarninger, Eisbarbaren aus dem hohen Norden, die weitläufig mit den Thorwalern verwandt sind.

Helden mit *Geographie* 11+ (Abstammung aus dem Norden: 6+) erkennen Kladogant als das, was er ist und wissen um die Geschichten, die man sich über die gefürchteten, grobschlächtigen Hünen erzählt.

(Genauere Informationen über Kladogant finden Sie im Kapitel **Dramatis Personae** im **Anhang**, Seite 65f – und eine Abhandlung über die Fjarninger in **FA**, Seite 57f.)

Kladogant ist gewissermaßen (wie Kalänyak) ein Joker in diesem Abenteuer. Wenn die Helden es schaffen, sich seinen Respekt zu verdienen, so haben sie einen Begleiter auf dem Weg zum Wrack der *Baronin Alandra* und einen Gefährten im Kampf gegen den Frostwurm, der sie dort erwartet, gewonnen (Wenn Sie, werter Meister, allerdings der Meinung sind, Ihre Helden sind ausreichend Nordlanderfahren und/oder schlagkräftig genug, dann lassen Sie ruhig einen der Begleiter oder gar beide Meisterpersonen wegfallen).

Sich den Respekt des Fjarningers zu verdienen ist allerdings nicht gerade leicht. Deshalb wird Ihnen hier auch keine endgültige Lösung angeboten, sondern nur ein paar Hinweise zur Darstellung des Eisbarbaren:



- Kladogant spricht furchtbar gebrochenes Garethi mit rauher, kehliger Stimme. Die „Zitterer“ wird er nur beachten, wenn sie laut und herausfordernd auftreten.
- Für die ‘Frundengar’, wie sie sich selbst nennen, besteht das Leben nur aus Prüfungen und Herausforderungen, in denen sie sich ihrem grimmigen Gott ‘Frunu’ gegenüber immer wieder aufs Neue beweisen müssen.
- Kladogant kratzt sich immer wieder – Folge eines Fluches, der bewirkt, daß er Insekten jeder Art anzieht wie das Licht die Motten.
- Die Zurschaustellung von spektakulärer Magie beeindruckt den Fjarninger zutiefst – solange wie der Zauberer sein ‘Kunststück’ immer und immer wieder vorführen kann...
- Kladogant hat übrigens inzwischen auch Gefallen an Premer Feuer gefunden.

Aufbruch aus Leskari

Beschließen die Helden, ob nun mit oder ohne Kladogant, das verfluchte Schiff aufzusuchen, so sollte ihnen klar werden, daß der Landweg am günstigen ist: Die durch Nebel verborgenen Riffe vor der Schwadenküste sind ja allem Anschein nach der *Baronin Alandra* auch schon zum Verhängnis geworden.

Nordlandtaugliche Ausrüstung (sollten die Helden noch keine besorgt haben) gibt es in Leskari nur zu übersteuerten Preisen (nehmen Sie die üblichen Preise x2). Mit Schneeschuhen wäre die vollbepackte Gruppe trotz Kladogants Führung dann allerdings mindestens 4 Tage unterwegs.

Einen Hundeschlitten samt Gespann auszuleihen oder zu annehmbaren Preisen zu kaufen ist in Leskari jedoch unmöglich: Selbst wenn einer der Helden mit einem solchen Schlitten umgehen kann, wird ihnen keiner der Einwohner einen Schlitten verkaufen wollen oder sich gar mit ihnen auf eine solch aussichtslose Unternehmung begeben.

Einzig der nivesische Goldsucher Kalányak (sofern die Helden ihm bei ihrer Ankunft in Leskari geholfen haben), wäre aus Dankbarkeit bereit, der Gruppe seine Dienste anzubieten – jedoch auch nur gegen die Summe von 2 Dukaten pro Tag.

Dann bleibt nur noch die wartende *Stolz von Havena*:

Kapitänin Ni Merana läßt sich überreden, ein paar Tage auf die Helden zu warten (wie lange, müssen Sie mit Ihren Helden ausmachen), vor allem, wenn die Gruppe ihr von dem Überangebot an hochwertigen Pelzen in der Stadt berichtet. Dann wird die Händlerin sogar an Land gehen, und einige Kisten mit Fellen dem Laderaum der *Stolz* hinzufügen.

Nach Ablauf der Frist wird Saya jedoch die Gruppe für tot halten und die Segel setzen lassen.

Sollten die Helden also länger brauchen für die Erforschung des Schiffes als die Albernierin zu warten bereit war, müssen diese versuchen, Passage auf einem anderen Schiff zu erhalten. Am geeignetsten wäre da wahrscheinlich eines der thorwalschen Drachenschiffe, die gelegentlich Leskari und damit den Swafnirtempel ansteuern. Mit einem deutlich schnelleren Schiff als die *Stolz von Havena* wäre es sogar möglich, die Schivone unterwegs einzuholen. Dann könnte der Vierte Akt wie weiter unten beschrieben ablaufen.



Dritter Akt: Das Schiff im Eis

Jetzt haben Ihre Helden nach langer Suche das verschollene Schiff gefunden: Doch die *Baronin Alandra* steckt seit der Strandung im Eis der Schwadenküste fest und zudem hat sich ein Frostwurm in der Schivone eingenistet, der den Helden die Erkundung der *Baronin Alandra* nicht leicht machen wird...

Zu Füßen der Firnklippen

Früh am Morgen brecht ihr mit euren beiden ungewöhnlichen Reisebegleitern Richtung Norden auf. Der hünenhafte Fjarningier stapft voraus, den Bronzehammer über die Schulter geworfen, während der Kranz aus Riesenalkenfedern im Takt seiner weitausladenden Schritte wippt. Ihr habt Probleme, ihm zu folgen, auch wenn er im Gegensatz zu euch keine Schneeschuhe trägt.

Der rothaarige Nivese läuft hinter seinem Hundeschlitten her, der neben euch fährt und gibt den Tieren gelegentlich knappe Kommandos in seiner Muttersprache.

Ihr marschiert zwischen lichten Birkenwäldern und schneebedeckten Hügeln hindurch direkt auf die hochaufragenden Firnklippen zu, deren höchste Gipfel euch den Weg zur Schwadenküste weisen.

Reisen in Schnee und Eis

Im vorliegenden Dritten Akt können Sie mit Regeln rund um Kälteschaden, -schutz und Erfrierungen recht vereinfacht umgehen (Also so, wie in diesem Kasten beschrieben). Wenn Sie jedoch über den Regionalband **Firuns Atem** verfügen, so sollten Sie die dort abgedruckten ausführlichen Regeln verwenden, auf die sich auch die Angaben in diesem Abenteuer beziehen (Seite 91f.). (Alternativ: Der Band **Raues Land im Hohen Norden** aus der gleichnamigen Box, Seite 58f.)

- **Kleidung:** Die am besten geeignetste Schutzkleidung besteht aus Wolle und vor allem Pelz. Der nivesische *Anaurak*, ein pelzgefüttertes Lederhemd mit Kapuze, ist der unbestritten beste Schutz gegen Kälte.
- **Reisen:** Zu Fuß kommt man nur sehr langsam und mühsam voran, da man im Tiefschnee beständig einsinkt und so unnötig Kräfte verbraucht. Besser sind *Schneeschuhe* oder die noch schnelleren (jedoch schwieriger zu bewältigenden) *Skier*. Ein *Hundeschlitten* bedeutet noch lange nicht, daß die ganze Gruppe auf dem Schlitten fahrend schnell vorankommt, statt dessen kann er Ausrüstung sowie Vorräte tragen und damit die Helden entlasten.
- **Kälteschaden:** Gehen Sie einfach davon aus, daß die Helden **1W+1 kTP** (durch Kälte verursachte TP) **pro Tag** erleiden und ihre sonst üblichen Rüstungen durch Winterkleidung mit den Werten **Kälteschutz 8, BH 4** (sowie **RS 3**) ausgetauscht haben. Wenn die Kleidung naß wird gilt der Kälteschutz *nicht* mehr.
- **Regeneration:** Bei den vorliegenden Witterungsverhältnissen ist die nächtliche Regeneration nur um 2 Punkte vermindert (solange die Helden eine warme Schlafstatt unter mehreren Lagen Fellen haben).

Wenn Sie die Karte *Firnklippen und Schwadenküste* aus **FA** zur Hand haben sollten:

Die *Baronin Alandra* strandete etwa dreißig Meilen südlich des östlichsten (nicht benannten) Flusses, der aus den Firnklippen herabfließt.

Wenn Kalányaks Schlitten die Ausrüstung trägt brauchen die Helden etwa 2 Tage, um das Wrack zu erreichen und noch einmal die gleiche Zeit, um wieder zurückzukehren.

Die vorherrschende Temperatur ist **Kalt (1W+1 kTP pro Tag)** bis **Eiskalt (2W+1 kTP)**.

In dieser unwirtlichen Gegend leben kaum noch Tiere, die Chance, Wild zu erlegen, ist deshalb sehr gering.

Im Laufe des Tages wird der Baumbestand karger und weicht immer unwegigerem Hügelland, das von einer dicken Schneedecke bedeckt ist. Immer wieder fegt der Firunsatem über die gleißenden Schneeflächen und sticht den Reisenden eisigkalt ins Gesicht.

Am späten Nachmittag taucht am Horizont die Schwadenküste auf, bekannt für ihre dichten Nebelfelder und tückischen Untiefen. Mit Blick auf die erschöpften Helden beschließen Kladogant und Kalányak einstimmig, eine Pause einzulegen. Nach kurzer Rast geht dann die Reise weiter.

Eine Nacht des Grauens

Als die Dunkelheit hereinbricht, wird nahe des Küstenkliffs ein Nachtlager aufgeschlagen.

Glücklicherweise gibt es hier noch Bäume, so daß unter Kalányaks Anweisungen und Kladogants tatkräftiger Hilfe unter den herabhängenden Zweigen einer kräftigen Tanne eine Art Hütte mit einem wärmenden Lagerfeuer darin entsteht.

Sind die Helden ohne Unterstützung unterwegs, so würfeln Sie für die Spieler für die korrekte Errichtung einer Hütte



und eines Lagerfeuers *Wildnisleben*-Proben+10 (für eiskundige Helden: +5).

Scheitert die Probe, so entzündet sich die Zweige und die Unterkunft der Helden geht zu später Stunde in Flammen auf (womit die Regeneration flach fällt und ein zusätzlicher Schaden von **1W KTP** entsteht.)

Einige Stunden vor der Morgendämmerung kommt es jedoch zu dem folgenden Ereignis (vergewissern Sie sich vorher, welcher der Helden gerade Wache hält und lesen Sie ihm den folgenden Absatz vor):

Du hockst nahe beim Lagerfeuer, ein wärmendes Fell um Deine Schultern, und spähist hinaus in die Dunkelheit jenseits des Kliffs. Es ist totenstill und nur gelegentliche dringt das Rauschen der Wellen, die gegen die Klippen anbranden, an deine Ohren. Das bleiche Madamal wird von vorbeiziehenden Wolken verdeckt und beleuchtet auf

gespenstische Art und Weise die beständig über der See hängenden Nebelschlieren.

Die nächtlich Kälte bringt eine bleierne Müdigkeit mit sich und um nicht einzuschlafen, beschließt Du, ein paar Schritte auf und ab zu gehen.

Du bist kaum aufgestanden, als Du plötzlich ein fernes Rauschen und kurz darauf einen gar nicht so fernen hohen Heulton hörst. Noch ehe Dir klar wird, daß der Ursprung der Geräusche von jenseits des Kliffs näherkommt, fegt Dir ein eisiger Sturmwind ins Gesicht und ist schon wieder vorbeigezogen...

Der Held hatte gerade eine Begegnung mit dem im Schiffswrack hausenden Frostwurm, der sich nach einem nächtlichen Beutezug auf dem Rückweg zu seinem Hort befindet.

Der niederhöllisch kalte Luftstoß, den der Drache mit sich bringt, fügt dem Helden **2 SP** zu.

Die Baronin Alandra

Im Laufe des nächsten Vormittags wandeln sich die Klippen zu einem abfallenden schneebedeckten Hang, in dem die Eiskundigen in der Gruppe einen gigantischen Gletscher identifizieren können, der sich aus den Firnklippen herabgeschoben hat.

Angeführt von Kladogant, bewegt ihr euch behutsam über den im Sonnenlicht gleißenden Gletscher, immer in der Sorge, eine sich plötzlich auftuende Spalte im Eis könnte euch alle verschlucken.

Der Fjarninger verharrt oben auf einer Hügelkuppe des riesigen Eisstromes und deutet hinunter auf eine Stelle, die ihr noch nicht sehen könnt: „Da – großes Segelschlitten von Zitterer!“

Als ihr neben Kladogant tretet, blickt ihr zunächst nur in das von der Mittagssonne reflektierte Licht. Dann meint ihr aber, zwischen den Nebelschwaden ein seltsames, dunkles Konstrukt zu erkennen, wohl noch etwa 200 Schritt entfernt.

Beim Näherkommen wird es klar: Dort unten steckt im Eis ein großes Schiff. Aus den Aufbauten kann man schließen, daß es sich um eine Schivone wie die *Stolz von Havena* handelt, das Schiff jedoch größer und schlanker als diese sein muß.

Nun ist es Zeit für Kalänyak, zurückzubleiben. Er wird auf den Schlitten, die nicht benötigte Ausrüstung und die Hunde achtgeben, während die Helden sich mit Kladogant weiter dem Schiffswrack nähern.

Die Küste ist nicht allzu weit entfernt, und doch ist es euch fast unbegreiflich, wie das stolze Schiff so vollständig von dem Eis eingeschlossen werden konnte. „Wander-Eis zu schnell für Segelschlitten.“ kommentiert Kladogant lakonisch.

Ihr seid nun nahe genug heran, um zu erkennen, daß die Schivone schräg im Boden steckt, den Bugspriet trotz dem Gletscher entgegengereckt. Der Besanmast ist nur noch ein Stumpf, die Takelage des Fockmasts hängt zerrissen auf das Deck herab. An der euch zugewandten Seite des Schiffsrumpfes entdeckt ihr lange zackige Risse, so als hätte ein Riff unter der Wasseroberfläche das Holz aufgerissen. Von Bugspriet und den auskragenden Aufbauten hängen lange glänzende Eiszapfen herab.

An Deck ist durch die Nebelschwaden keine Seele zu erspähen, nur die Bordgeschütze ragen über die teilweise niedergerissene Reling empor. Hier und da gleißen Teile des Schiffes unter den Strahlen der Sonne, es scheint, als ob eine dünne Eisschicht das Wrack teilweise bedeckt. Über allem liegt die Totenstille einer Gruft, ihr wagt es kaum, zu atmen und sogar der hünenhafte Fjarninger scheint sich nicht wirklich wohl zu fühlen beim Anblick des Schiffes...

Da plötzlich wird auf dem Achterdeck eine vage menschliche Gestalt mit erhobenem Arm vom Nebel freigegeben, die das Sonnenlicht reflektiert.

Auf Rufe bekommen die Helden keine Antwort (die Gestalt auf dem Achterdeck ist eine Eisstatue, siehe unten).

● **Ein Rundgang um das Schiff:** Die Schivone ist vom Bugspriet bis zum Achtertrutz über 30 Schritt lang und mißt an der breitesten Stelle ungefähr 11 Schritt. Die Bordwände des Schiffes ragen bis zu 8 Schritt über dem Eis auf.

Das Schiff steckt, wie schon gesagt, im Eis des Gletschers fest, mit einer erkennbaren Neigung zum Heck hin.

An der Steuerbordseite gibt es große, langgezogene Risse mit gezackten Rändern, die sich jedoch zum Hineinklettern nicht eignen, da sie entweder durch Fracht versperrt sind



oder unter Eis liegen. Aus demselben Grund kann man auch durch die verbogenen und vereisten Fenster im hinteren Teil des Schiffes keinen Zugang zum Schiffsinnen bekommen.

Vor dem Bug des Schiffes liegt die Galionsfigur, eine Seejungfrau aus dunklem Holz, ebenfalls halb im Eis begraben.

Auffällig ist, daß rund um das Schiff die fehlenden Mastteile und Aufbauten nicht zu entdecken sind: Sie liegen alle schon seit Jahren unter dem Eis begraben.

Am Heck prangt immer noch das hölzerne Schild, das in goldenen Lettern den Namen des Schiffes trägt: 'Baronin Alandra'.

● **Wie man an Bord kommt:** Teile der Steuerbordreling sind eingedrückt oder fehlen ganz, so daß es mittels eines Seils samt Kletterhaken recht einfach ist, an Deck zu kommen (*Klettern*-Probe+2). Auch ohne erkzeug kann man das geborstene Holz erklimmen (*Klettern*+7). Tut man dieses jedoch ohne Handschuhe, so zieht man sich dabei Schürfwunden an den Händen zu (**1W SP**).

● **Die Situation an Bord:** Mit etwa 30 Schritt Länge ist die *Baronin Alandra* eigentlich noch gut überschaubar, es ziehen jedoch beständig Nebelschlieren über das Deck, die die Sicht behindern. Eine gespenstische Stille liegt über dem ganzen Schiff, denn Nebel und Schnee schlucken alle Geräusche.

Unter Deck ist es meist stockfinster, nur die Fenster, offene Luken und Risse in der Bordwand lassen Tageslicht ein.

Die leichte Neigung und die großflächige Vereisung des Schiffes fallen kaum ins Gewicht, solange sich ein Held behutsam und langsam bewegt. Bei allen gewagteren Aktionen, sei es nun Laufen, Springen oder ähnliches, sind allerdings Proben auf *Körperbeherrschung* (mit der Situation angemessenen Aufschlägen) vonnöten. Mißlingt die Probe, so stürzt der Held (**1W-1 SP**) und gleitet unter Umständen sogar noch ein Stück weit auf dem Eis entlang.

Das Schiff

1 Achtertrutz

Zwei Treppen führen hinauf zur vereisten Achtertrutz, dem Kommandostand des Kapitäns und seiner Offiziere. Der ungewöhnlich große Decksaufbau mißt vom Besanmast bis zur Heckreling mehr als sieben Schritt.

In der Mitte befindet sich das große Steuerrad, daneben ist ein großer Kusliker Kompaß befestigt, dessen Glasabdeckung gesprungen ist. Auf der Reling ist beidseitig je eine Hornisse aufgesetzt.

Von hier kann man eigentlich das ganze Schiff überblicken, was wegen der Nebelschwaden jedoch unmöglich ist.

Beim Steuerrad steht regungslos eine menschliche Gestalt, die sich beim Näherkommen als sorgfältig gearbeitete Eisstatue eines bärtigen Mannes, bekleidet mit Dreispitz und Seemannsuniform entpuppt. In der erhobenen Rechten hält er einen mit Edelsteinen verzierten Säbel. Die Statue ist so

erschreckend lebensecht, daß man aus ihren Gesichtszügen deutlich die nackte Angst ablesen kann.

Verlangen Sie TA-Proben-1 wenn die Helden begreifen, womit sie es zu tun haben. Gelingt die Probe, so versucht der betreffende Held, so schnell wie möglich von der Achtertrutz zu entkommen.

Kapitan Alexandrian von Montazio fand ein unrühmliches Ende als der Frostwurm den NIEDERHÖLLEN EISGESTALT (eine elementare Transition des GRANIT UND MARMOR) bei ihm anwandte und danach die Achtertrutz mit der Statue dekorierte...

Der wertvolle Säbel sitzt fest in von Montazios Hand, in einer Jackentasche steckt ein Vinsalter Ei (eine Taschenuhr), das durch die Kälte kaum beeinflußt wurde.

Will ein Magier unter den Helden den Zauber mittels VERWANDLUNGEN BEENDEN aufheben, so wünschen Sie ihm viel Glück: Auf die Zauberprobe entfällt ein Aufschlag von +20 (MR des Kapitäns +Aufschlag aufgrund der Fremdartigkeit des Zaubers). Veranschlagen Sie ferner als Stufe für den Frostwurm 13 an und verdoppeln Sie aufgrund der Mächtigkeit der Drachenzauber die ASP-Kosten.

Ein Magier der 8. Stufe muß also eine Zauberprobe +20 schaffen und 50 ASP investieren, davon 2 ASP permanent...

Dann haben es die Helden jedoch mit einem brabbelnden, halb wahnsinnigen Offizier zu tun, der umgehend bei den Noioniten eingeliefert werden sollte.

Aufgrund der Kälte sind die Geschütze und das Steuerrad unbrauchbar.

2 Vordertrutz

Eine einzelne Treppe führt hinauf zum Vordertrutz, auf dem beengte Verhältnisse herrschen: Neben dem Fockmast befinden sich hier auch zwei hochmoderne Harpun-Aale.

Die Planken auf der Backbordseite knarren verdächtig und sind recht brüchig: Der Held, dem eine *Schleichen*-Probe+4 mißlingt bricht durch den Boden und landet auf dem Gerümpel im Kabelgatt (**11**) (**2W+1 SP** Fallschaden). Die Aale sind robuste Fertigungen zwergischer Machart. Sie sind nicht geladen (Harpunen lagern in der Munitionskammer darunter), können jedoch von einem geschickten Held binnen 1 SR einsatzbereit gemacht werden (*Mechanik*-Probe+8). Mit einer Probe auf *Richtschütze*+4 (alternativ *Schusswaffen: Armbrust*+10) läßt sich dann der Aal innerhalb von 8 KR ausrichten und abfeuern (**4W+4 TP**).

3 Hüttendeck

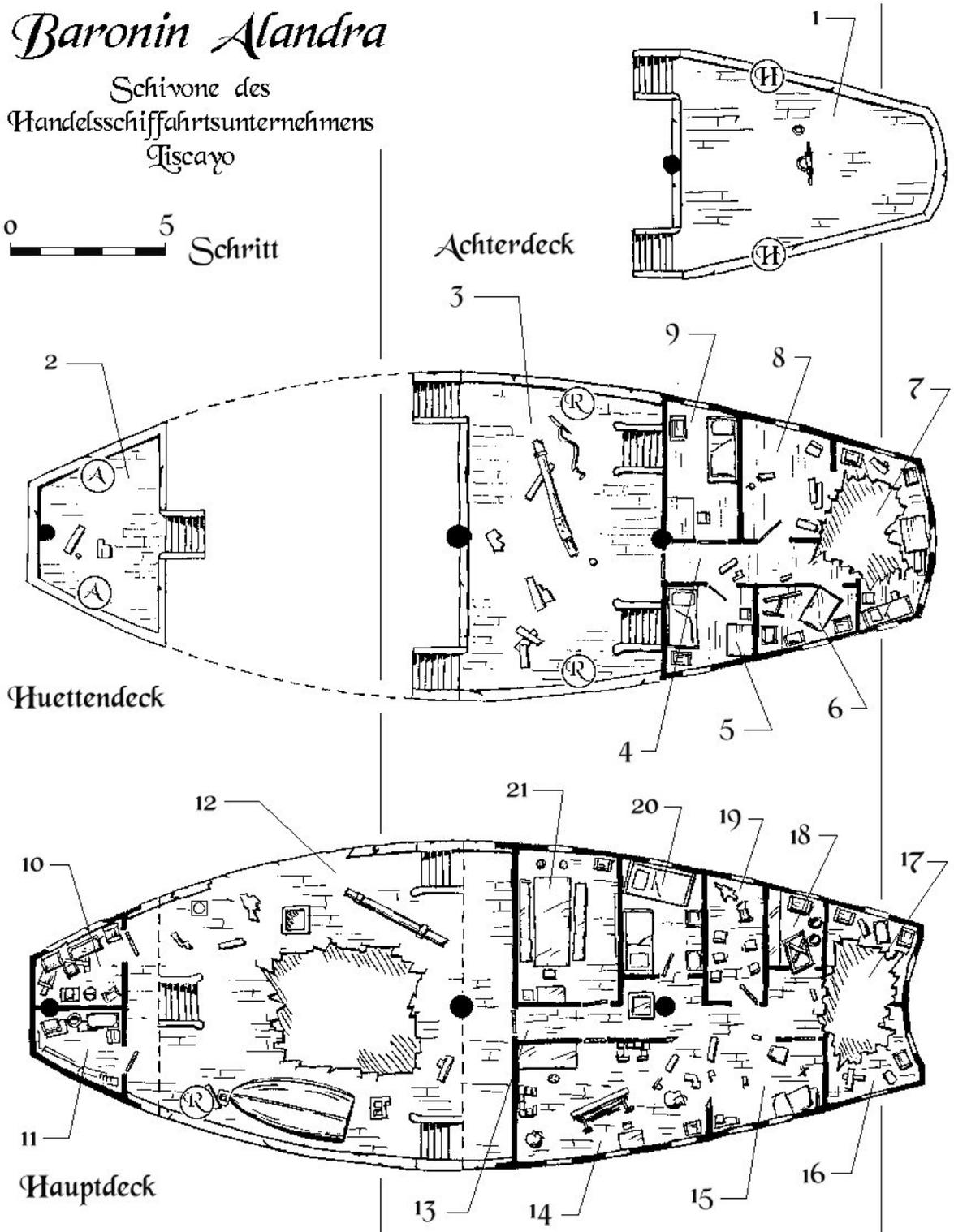
Auf diesem Deck zwischen Groß- und Besanmast sind zwei Rotzen unter erstarrten Öltüchern untergebracht. Je zwei Treppen an Steuerbord und Backbord führen zum Hauptdeck und Achtertrutz. Unter Schnee und Eis begraben liegen Teile der Takelage und Quermasten. Eine Tür neben dem Besanmast führt anscheinend in die Räume unter dem Achtertrutz.



Baronin Alandra

Schiff des
Handelsschiffahrtsunternehmens
Tiscayo

0 5 Schritt





Die gesamte hintere Wand mitsamt der Zugangstür ist stark vereist und macht ein Durchkommen ohne schweres Gerät unmöglich.

4 Verbindungsgang

Ein dunkler Gang, 6 Schritt lang, von dem mehrere Türen abgehen. Im hinteren Bereich des Ganges sind Teile der Wände herausgebrochen. An der Backbordwand liegt ein abgerissener (und tiefgefrorener) Unterarm.

5 Kajüte des Bordheilers

Neben dem Bett, einem Klapp Tisch und Stuhl steht hier eine schwere Seemannstruhe. Auf dem Tisch liegt eine kleine Peraine-Statuette. An der Wand hängt eine eingerahmte Darstellung der menschlichen Anatomie. Die Tür zu der Kajüte steht offen.

Hier wohnte Doctor Praiokles, der Bordheiler. In der Truhe finden sich neben einigen Instrumenten, Verbandsmaterial, einer Feldscherschürze und grober Wollkleidung auch mehrere Flaschen mit Alkoholika und zwei Heiltränke (D). Die Flüssigkeiten sind jedoch gefroren und müssen erst mühsam aufgetaut werden.

6 Kartenraum

Die Einrichtung des Raumes besteht aus mehreren langen Truhen und einem umgeworfenen Kartentisch, neben dem die herausgebrochene Tür liegt.

Hierhin zogen sich die Offiziere zurück, um Karten zu studieren und Kurse zu berechnen. Die Truhen enthalten demnach Seekarten, deren Pergamentpapier jedoch mit der Zeit arg brüchig geworden ist. Die Karten zeigen hauptsächlich die nördlichen Küsten, eine davon ist Aurelian von Vengas Karte. Mit Hilfe der Karten kann ein seekundiger Held den Kurs des Schiffes zurückverfolgen (siehe **Anhang: Zeitplanung**, Seite 70f.)

7 Kapitänskajüte

Diese Kajüte ist kaum noch als solche zu erkennen: Ein großes Loch klafft im Boden, Teile der Wände zur Nachbarkajüte und zum Gang sind durchbrochen. Die Einrichtung ist zum größten Teil durch das Loch gefallen, der Rest liegt an den Wänden aufgestapelt: ein Bett, zwei Truhen, Felle, das Gemälde eines Kriegsschiffes unter Segeln und verschiedene nautische Geräte.

In dieser großzügigen Kajüte wohnte Kapitän Alexandrian ya Montazio. In den Truhen findet sich die Seemannskleidung von ya Montazio und Azira Windest sowie Folianten über Sternkunde.

8 Kajüte der Navigatorin

Diese Kajüte ist bis auf einen einzelnen Stuhl praktisch leergefegt. Die Tür zum Gang steht halb offen, durch das Loch in der Ostwand kann man den Raum aber auch betreten.

Hier wohnte Azira Windest, die Navigatorin. Die Einrichtung der Kabine liegt in der Kapitänskajüte und auf den Decks darunter verstreut.

9 Kajüte des Zweiten Navigators

Die Tür zu dieser Kajüte ist geschlossen und leicht vereist. Die Einrichtung des unversehrten, jedoch von einer dünnen Schicht Eis bedeckten Raumes besteht aus Bett, einer sperrigen Truhe, Tisch und Stuhl. Neben der Koje sitzt regungslos ein junger Mann auf dem Boden.

Der junge Mann, dessen Lächeln ihm wortwörtlich im Gesicht eingefroren sein muß, ist Tassilo Liscayo. Ihr erkennt ihn eindeutig an der Adlernase und den scharf geschnittenen Gesichtszügen der Liscayos. Doch seine weit aufgerissenen starren Augen zeugen von Getriebensein und Wahnsinn.

Der erfrorene Baronet von Efferdas trägt den Siegelring seiner Familie an der linken Hand.

Die schwere Truhe enthält persönliche Dinge, wie Kleidung, einen Zierdolch, ein Beutel mit 78 Dukaten, aber auch Bücher und Dokumente, die ihn als Diener des Namenlosen identifizieren könnten. Die Truhe besitzt jedoch ein kompliziertes Schloß, das durch die Kälte stark beeinträchtigt wurde, so daß man nur mit extremer Gewaltanwendung die Truhe öffnen kann (und damit den Inhalt mittels einer immer noch intakten Brandfalle zerstört, zudem **2W SP** für unachtsame Helden).

Um an den Siegelring zu kommen, müssen die Helden Tassilo wohl den Finger abbrechen...

Eine Beschreibung des Rings finden Sie in dem Kasten **Bergungsgut** auf Seite 31. Von dem Amulett ist dagegen keine Spur zu entdecken.

10 Munitionskammer

Hier lagert die Munition für die Rotzen, Aale und Hornissen des Schiffes in Truhen unterschiedlicher Größe. Die meisten sind zerstört und an der Steuerbordseite aufgetürmt. Damit blockieren sie den langen Riß in der Steuerbordwand.

11 Kabelgatt

Der Raum dient zur Aufbewahrung von Tauwerk, Segeltuch und anderen Dingen für Ausbesserungen und Reparaturen, wie Balken, Bretter und Ersatzsegel. Das meiste davon ist inzwischen unbrauchbar.

12 Hauptdeck

Das geräumige Hauptdeck des Schiffes ist an Bug und Heck zum Teil von Vorder- und Achtertrutz überdacht. In der Mitte, dort wo sich wohl einst die Ladeluke befand, klafft ein riesiges Loch. Daneben befindet sich eine Luke, unter der eine Treppe hinab in den Schiffsbauch führt. Treppen führen zu den höher gelegenen Decks hinauf.

Auf Deck liegen das beschädigte Beiboot, Teile der Takelage, eine zerstörte Spill und der Ladebaum der Schivone. An der Backbordseite ist eine Rotze befestigt, während sich an der Steuerbordseite, wo die Reling



eingedrückt ist, nur eine aufgerissene Geschützbelegung findet. Die Rückwand unter dem Dach des Hüttdenks ist fingerdick mit Eis bedeckt.

An Deck liegen verstreute Knochen herum, zum Teil mit enormer Kraft zerbrochen, außerdem findet sich hier die Schiffsglocke. Zahlreiche dunkle Flecken auf den Planken erweisen sich bei genauerer Untersuchung als Blut.

Verlangen Sie TA-Proben für die Helden, bei deren Gelingen sie sich beim Anblick von Knochen und Blut übergeben müssen...

Das Blut stammt nur zu einem Teil von den Mahlzeiten des Frostwurms: Hier hat Tassilo zuvor schon einen Teil der Mannschaft seinem Gott geopfert, um dessen Gunst (wieder-) zuerlangen...

13 Verbindungsgang

Ein langer Gang, der sich am Ende und in der Mitte, um den Besanmast herum, verbreitet. Am Mast gibt es auch eine offene Luke, unter der eine Leiter hinab unter Deck führt. Im hinteren Teil sind die Wände aufgerissen, Trümmer liegen dort überall verstreut.

14 Kombüse

Ein großer Raum mit zwei ummauerten Feuerstellen. Außerdem befinden sich hier ein großer, umgestürzter Arbeitstisch sowie mehrere Kessel und andere durcheinandergeworfene Küchenwerkzeuge.

Dazwischen liegen außerdem einige zerbrochene Entermesser, Äxte und Speere sowie sorgfältig abgenagten Knochen, die Planken sind dunkel vor Blut.

Die Tür ist blockiert, aber im hinteren Teil des Raumes sind die Wände von außen aufgedrückt worden.

Hier hatten sich die letzten Matrosen vor dem Frostwurm verschantzt, bis dieser durch die Wand brach und ein Blutbad anrichtete.

15 Passagierkabine

Die Einrichtung des Raumes wurde zu Kleinholz verarbeitet. Die Wände zu Gang und Kombüse sind durchbrochen, die Tür ist vereist.

Diese Kabine ist auf der Fahrt nicht benutzt worden.

16 Passagierkabine

Es gab hier wohl mal eine Trennwand, die den Raum zweiteilte, diese ist aber verschwunden und mittschiffs klafft sowohl in der Decke als auch im Boden ein großes Loch mit gezackten Rändern. In einer Raumecke liegen aufgetürmte Truhen.

Die Kabine wurde auf der Fahrt von der Zyklopäerin Leonore dylli Armion, einer Priesterin des Namenlosen, bewohnt. Die Nachbarkabine hatte man einem zweiten Priester, Alrigo Scritore, zugeteilt. In den Truhen finden sich demnach genauso kostbare Frauenkleider wie weite

Gewänder, die für einen übergewichtigen Mann geschneidert wurden, dazwischen auch einige Schmuckstücke und Münzen (ca. 20 D).

17 Passagierkabine

siehe '16'

18 Waffenkammer

Einstmals verschloß die schwere, eisenbeschlagene Tür, die auf dem Boden liegt, wohl mal den Zugang zu dieser Kammer. An Halterungen und in Truhen lagern hier Entermesser, Äxte und Speere.

Hier sind jedoch nicht mehr so viele Waffen gelagert, wie Platz vorhanden ist, da die Matrosen sich beim Angriff des Drachen bewaffneten.

Die Waffen sind allerdings, wie alles auf dem Schiff, extrem brüchig durch die extreme Kälte (alle BF+6).

19 Bordkapelle

Ein schmaler Raum, dessen einzige Einrichtung aus einigen Stühlen und einer Delphinstatue besteht, die in zwei Teilen zerbrochen auf dem Boden liegt.

Die Tassilo ohnehin lästige Kapelle wurde von ihm schon sehr früh entweiht, der Schein jedoch für die Mannschaft aufrecht erhalten. Die Statue zerbrach allerdings erst, als das Schiff strandete.

20 Kajüte des Bordmagus und des Bordkaplan

Die Einrichtung der Kajüte besteht aus zwei Betten und Truhen, die Tür steht weit offen.

Bordmagus Votario Soberanez, ein Diener des Namenlosen, und Bordkaplanin Hjalla Torgalsdottir, hatten sich diese Kabine geteilt. Soberanez nutzte diesen Umstand, um Hjalla mittels Magie und Giften sowohl kränklich, als auch ahnungslos zu halten.

In Soberanez' Truhe finden sich Bücher zu Wetter-, Beherrschung- und Antimagie sowie nicht mehr zu identifizierende gefrorene Kräuter und Tränke.

Hjallas Truhe beinhaltet zwei Priestergewänder, einen kleinen Gwen-Petryl-Stein am Lederband und ein Ritualmesser mit Perlmuttergriff.

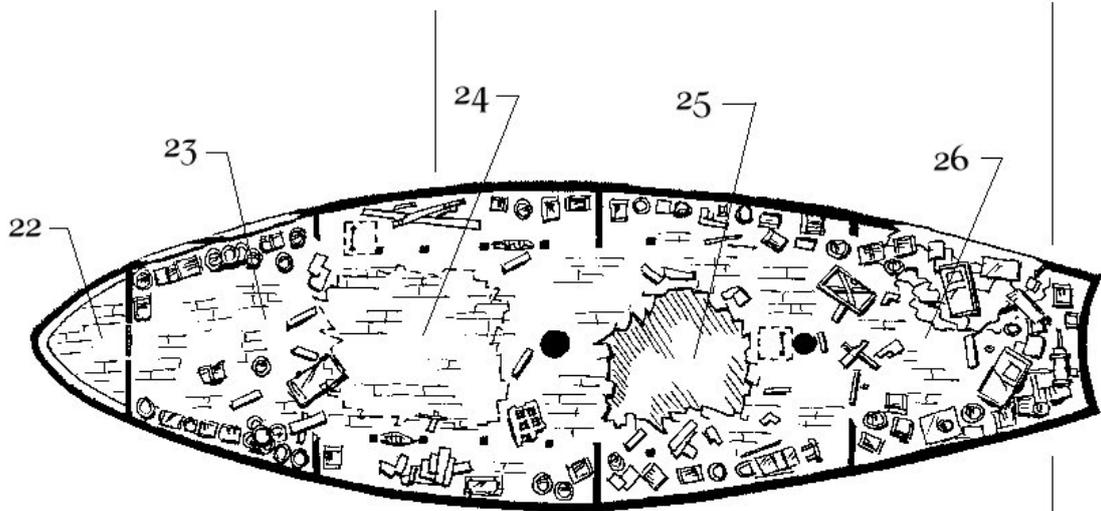
21 Messe

Der Raum beinhaltet einen großen Tisch und mehrere Bänke. Vor einer Wand liegt ein Bild: eine eingerahmte Seekarte der Zyklopeninseln.

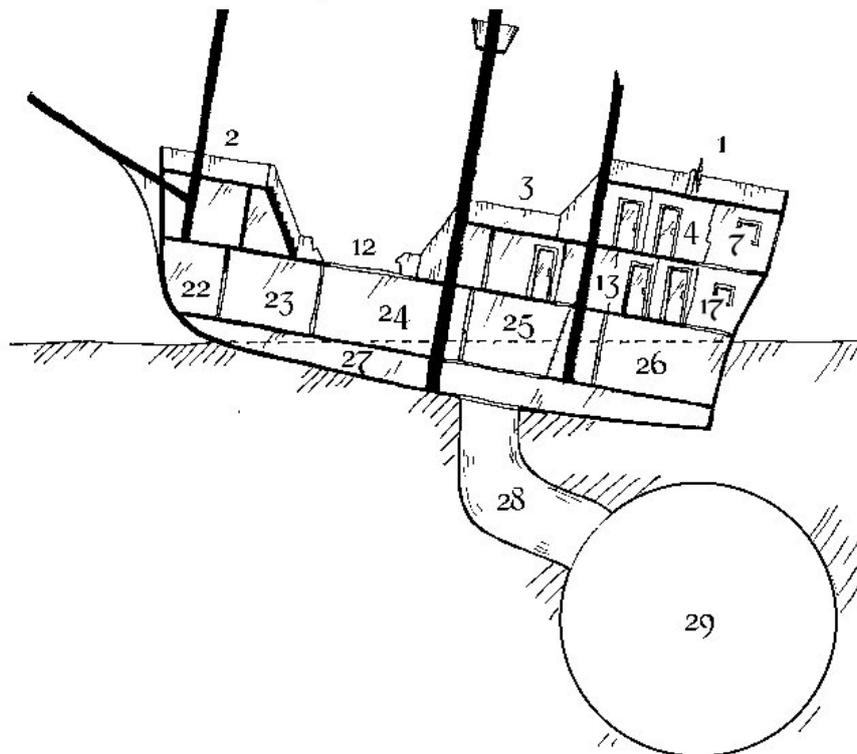
Die Tür ist geschlossen, jedoch kaum vereist.

22 Sicherheitsraum

Der Raum ist leer bis auf die Leiche eines einzelnen Matrosen. In den steifen Händen hält er immer noch eine Axt, während sein Gesicht zu einer grauenhafte Fratze verzerrt ist.



Frachtdeck



Schnitt



Der vordere Frachtraum, eigentlich für besonders wertvolle Waren gedacht, wurde bei der Fahrt nicht verwendet. Der Matrose schleifte sich schwerverletzt in den Raum, um dort zu verbluten

23 Vorderer Frachtraum

Dieser Raum beinhaltete das Hauptkontingent an Süßwasservorräten des Schiffes: Dutzende von Fässern stapeln sich an den Wänden oder liegen im Raum verstreut. Die Wand zum Hauptfrachtraum ist fast in der ganzen Länge weggerissen.

Eine ganze Reihe der Fässer wurde zerstört, als die Schivone das Riff streifte. Das auslaufende Wasser gefror und sorgte dafür, daß aus dem ganzen Boden eine einzige glatte Rutschbahn wurde. Wer sich langsam bis zum Sicherheitsraum (22) bewegen will, muß eine *Schleichen*-Probe+5 bestehen, um nicht zu fallen und zurück in den Hauptfrachtraum (24) zu rutschen.

24 Hauptfrachtraum

In diesem Raum lagert Material für Reparaturen am Schiff, wie Planken und Segeltuch. Unter der Decke hängen Ersatzmasten in gefährlich instabil wirkenden Halterungen. Zwischen den Stützbalken hängen die meist zerrissenen Hängematten der Matrosen. Auf dem Boden liegen zahlreiche bleiche Knochen und Schädel verstreut. In der Decke klafft ein riesiges Loch und läßt Tageslicht in den Frachtraum fallen.

Verlangen Sie TA-Proben von den Helden, wenn diese den Frachtraum betreten. Bei Gelingen versucht der betreffende Held, den gruseligen Ort so schnell wie möglich zu verlassen.

25 Hinterer Laderaum

An den Wänden stapelt sich wild durcheinander geworfene Ausrüstung für den hohen Norden wie warme Kleidung, Schneeschuhe, Skier, Zeltstangen, zwei zu Kleinholz verarbeitete Schlitten. Zwischen Groß- und Besanmast klafft ein riesiges Loch in den Bodenplanken, unter dem gährende Finsternis herrscht. Die Luft hier ist schneidend kalt.

Dies ist der Ort, wo die Helden am ehesten dem Frostwurm begegnen können (und es spätestens auf dem Rückweg auch werden).

Die Planken am Rande des Lochs im Boden sind recht unsicher. Ein Fehltritt und der betreffende Held stürzt hinab in den Tunnel (28).

Allerdings können die Helden hier auch Steigeisen und Kletterausrüstung finden, die den Abstieg in den Drachenhort erleichtern.

26 Vorratsraum

Die Wand zum hintersten Laderaum der Schivone ist aufgebrochen worden, die Truhen, Fässer, Kisten und Säcke mit Vorräten wurden wild durcheinandergeworfen. In der Steuerbordwand klafft ein großer Spalt, durch den sich

Eismassen in den Raum geschoben haben. In der Decke befindet sich ebenfalls ein großes Loch, durch das man mehrere Decks hinaufschauen kann. Somit finden sich hier auch Einrichtungsgegenstände aus den Kabinen darüber: drei Kojen, zwei Tische, Truhen mit Kleidung, ein Fernrohr, eine kleine Delphinstatue, ein Hylailer Drehkreuz, ein Astrolabium und ein Peilquadrant.

27 Bilge

Der unterste Teil des Schiffes diente einst dem einlaufenden Wasser als Sammelbecken und ist deshalb in ganzer Länge vereist.

28 Tunnel zum Drachenhort

Ein fast kreisrunder, ungewöhnlich glatter und etwa 3 Schritt durchmessender Tunnel, der einige Schritte weit fast gerade abwärts und dann schräg nach unten weiterführt.

Das erste Stück ist (wenn man nicht gerade springen will) nur mit Steigeisen oder durch Abseilen zu bewältigen.

Wer die Wände genauer in Augenschein nimmt, wird feststellen, daß der Tunnel irgendwie künstlich geformt wirkt (und zwar mit METAMORPHO).

Wenn man nicht gerade ein Frostwurm ist, droht jederzeit die Gefahr auszurutschen. Eine mißlungene Probe auf *Schleichen*+5 markiert (wenn nicht angeseilt) den Beginn einer Rutschpartie, die erst auf dem Boden des Drachenhorts endet (mit 2W+1 SP Fallschaden) – oder auf dem Frostwurm selbst...

29 Der Drachenhort

Eine fast kugelförmige Höhle schließt sich an den Tunnel an. Diese hat einen ungefähren Durchmesser von fast 15 Schritt und spiegelglatte Wände. Auf dem Grund liegt eine Ansammlung dunkler Gegenstände.

Die Wände sind ebenfalls mit METAMORPHO gebildet worden. Der Hort des Drachen, allesamt schwarze Gegenstände, besteht aus Dingen, die der Frostwurm im Schiff fand und von Raubzügen mitbrachte:

- 5 Amulette aus Onyx, die Schwarze Augen darstellen (von Firnelfen erbeutet).
- Ein Fernrohr mit einem Überzug aus schwarzem Leder (voll funktionsfähig, wenn aufgetaut).
- 6 Fackelstümpfe.
- Scherben einiger Flaschen aus Rauchglas.
- Eine halbspann lange Boronstatue, die einen schwarzen Raben darstellt.
- Eine geschwärzte Kristallbrille.
- Eine Ausgabe des 'Groszen Aventurischen Atlas' mit feuergeschwärztem Ledereinband.
- Ein Lederhelm.
- Ein firnelfischer Robbentöter, zur Gänze aus Obsidian gefertigt (normale Werte, aber BF-1. Die Waffe erleidet keine Einbußen durch die Kälte. Im Mittelreich erzielt ein solches Stück aus 'Albenkristall' Preise von über 200 D.)
- Eine Kette aus schwarzen Perlen (Wert: ca. 30 D)



- Das gesuchte Amulett von Tassilo Liscayo (das dieser wegwarf, um den Frostwurm abzulenken). (Eine Beschreibung des Amuletts finden Sie im Kasten **Bergungsgut** auf Seite 31.)

- Eine Kutte aus grober schwarzer Wolle.
- Und noch diverse passende Gegenstände nach Meisterentscheid.

Sind die Helden bis hierhin leise und vorsichtig vorgegangen, so können sie den Frostwurm hier möglicherweise zusammengerollt auf seinen Schätzen liegend vorfinden.

Der Frostwurm

Nachdem die Baronin Alandra an der Schwadenküste gestrandet war, lockte dies einen Frostwurm an, der nach einer Auseinandersetzung mit einem stärkeren Artgenossen auf der Suche nach einem neuen Revier war.

Die verbliebenen Besatzungsmitglieder des Schiffes waren keine ernsthaften Gegner für den Drachen. Er brach sich einen Weg durch die Wände und stöberte einen Matrosen nach dem anderen auf. Lediglich die Navigatorin Azira Windest entkam hinaus in den Schnee. Der von seinem Gott verlassene Tassilo Liscayo schloß sich in seiner Kabine ein und starb dort, allein mit seinem Wahn.

Inzwischen hat sich der Drache mittels Metamorpho einen Hort unter dem Schiff geschaffen, wo er schläft und die erbeuteten schwarzen Gegenstände sammelt.

Die Helden müssen auf ihrem Weg zu Tassilos Leiche den Frachtraum passieren. Hier sollte der Drache sich der Gruppe zum Kampf stellen.

Der Frostwurm hat einen 6 Schritt langen, mit weißlichen Schuppen besetzten Leib. Der schlangenantige Körper besitzt drei Beinpaare und ein geschwungenes Paar schimmernder Flügel. Der langgestreckte Kopf hat zwei kleine, bösartige schwarze Augen und spannlange Zähne im Rachen.

Dieser Drache ist erst etwa 350 Jahre alt, für Frostwurm-Verhältnisse also noch recht jung. Seine Flügel sind ungewöhnlich gut ausgebildet und befähigen ihn, des Nachts weite Strecken zu fliegen auf der Jagd nach Beute und schwarzen Gegenständen für seinen Hort.

Da Frostwürmer zu den minder intelligenten Drachen zählen und die meisten von ihnen (wie auch dieser) nicht sprachbegabt sind, ist eine Verständigung unmöglich.

Werte des Frostwurms:

MU 25	KL 6	KK 29	
LE 95	AE 20	MR 12	RS 6
AT/PA 12 / 10		TP 1W+7 (Gebiß)	
GS 16/8*	AU 70		

Zauberfertigkeiten: CORPOFRIGO, FRIGIFAXIUS, METAMORPHO, NIEDERHÖLLEN EISGESTALT

*fliegend / am Boden

Frostwürmer umgibt stets einen Hauch klirrender Kälte, der jedem Lebewesen in einem Umkreis von 10 Schritt 1LP/KR entzieht. Der BF von Waffen mit Holzteilen und Rüstungen mit Lederteilen steigt um +1/KR (Das macht bei jedem Kontakt Waffe/Waffe oder Waffe/Rüstung einen BF-Test nötig, bei dessen Gelingen die Waffe zerbricht).

Feuer- und Humuszauber schädigen den Drachen weitaus mehr als üblich (nach Maßgabe des Meisters), Eiszauber üben keine Wirkung aus.

(Weitere Informationen finden Sie in **BA**, Seite 260f.)

Die Gier des Drachen auf schwarze Gegenstände jeder Art läßt sich zum Vorteil der Helden nutzen, etwa indem sie ihn mit entsprechenden Dingen ablenken oder weglocken und ihm dann eine Falle stellen. (Bedenken Sie dabei, daß der Drache praktisch bereits das ganze Schiff von allen schwarzen Gegenständen 'bereinigt' hat.)

Kommen die Helden auf die Idee, einen der Harpun-Aale auf der Vordertrutz einsatzfertig zu machen (siehe dort) und gegen den Drachen zu verwenden, so vergessen sie nicht, daß der Frostwurm während der ganzen Zeit, die die Helden benötigen, beschäftigt werden will.

Möchten sich die Helden den Karfunkel des toten Drachen aneignen, so bedenken Sie, daß der kalte Odem des Frostwurms noch lange weiterbesteht und daß die Auffindung des Karfunkels mehrere SR, eine scharfe Klinge sowie gelungene Proben auf *Tierkunde* / *Magiekunde* / FF benötigen wird. Zudem tritt aus der Wunde dann das niederhöllisch kalte Blut des Drachen aus.

Ein Eisbarbar als Kampfgefährte

Kladogant kann als furchtloser Kampfgefährte mit seinen immensen Kräften ein Geschenk für die Helden sein.

Jedoch kann es geschehen, daß der Fjarningier sich im Kampf in eine Berserkerwut hineinsteigert: Wann immer er mehr als **15 SP** in einer KR erleidet, kann nur noch eine gelungene *Selbstbeherrschungs*-Probe+15 ihn davon abhalten, in diesen Rausch zu verfallen. Dann jedoch kämpft er mit **AT+5, PA-5, Ausweichen-5, TP+5**. Er nimmt keine Schmerzen mehr wahr (SP werden separat ausgewürfelt und fallen erst nach Ende des Kampfes auf ihn zurück), erleidet keine AT/PA-Abzüge und kann keine besonderen Kampfmanöver außer **AT+** und *Ausfall* ausführen.

Kladogant kann sich auch absichtlich (mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe+15) binnen **W3 KR** (in denen er nur noch roten Nebel vor Augen sieht) in den Kampfrausch steigern.

Sollten die Helden sich aber allzu sehr auf die Kräfte des Eisbarbaren verlassen und sich selbst aus dem Kampf heraushalten, so lassen Sie Kladogant vielleicht in den Tunnel zum Drachenhort fallen oder sogar vom Frostwurm (zeitweilig) einfrieren.

(Sorgen Sie dabei aber bitte dafür, daß der Fjarningier überlebt.)



Bergungsgut

● **Der Siegelring des Erben:** Ein schwerer goldener Ring mit kunstvollen Verzierungen und einem eingefaßten Türkis. In den Stein wurde das Wappentier der Barone von Efferdas, der Seeadler, eingeschnitten.

Der Ring ist eine kleinere Ausgabe des Rings, den Hesindio Liscayo selber trägt. Er wird seit 450 Jahren traditionell von dem Erben / der Erbin des jeweiligen Familienoberhaupts verwendet, um damit Schreiben zu siegeln.

● **Das 'Efferdsauge':** Eine etwa 4 Finger durchmessende Scheibe aus glänzendem schwarzen Onyx. Das Amulett hat auf einer Seite eine kreisrunde Vertiefung von etwa 2 Finger Durchmesser und trägt auf der anderen ein ringförmiges Wellenmuster mit etwa demselben Durchmesser. Ferner gibt es noch drei gleichmäßig verteilte Bohrungen nahe dem Rand der Scheibe. Durch eine wurde ein schwarzes Lederband gezogen, an dem Tassilo das Amulett um den Hals trug.

Das Amulett geriet vor über 200 Jahren in die Hände der Kultisten des Namenlosen und wird seitdem wie der oben beschriebene Siegelring von einem Erben zum nächsten vermacht. Tatsächlich wußten die Kultisten bis vor kurzem jedoch nichts genaueres über die Herkunft oder den Zweck des Gegenstands. Die Ironie ist, daß das Amulett, eigentlich 'Efferdsauge' genannt, vor über 1000 Jahren von Efferdgeweihten als Schlüssel zum Versteck des ersten Siegels geschaffen wurde (siehe Seite 59.)

Beide Amulette sind nicht magisch, jegliche Untersuchung mit Hilfe von Zauberei oder Liturgien fördert keine nennenswerten Ergebnisse zutage.

Rückkehr nach Leskari

Kalányak wartet immer noch geduldig auf die Helden und Kladogant, wenn diese nach der Erforschung des Wracks zu dem Nivesen zurückkehren.

Orientieren Sie sich bei der Ausgestaltung der Rückreise an dem Kapitel **Zu Füßen der Firnklippen** auf den Seiten 22f.

Unterwegs wird sich der Fjarninger mit den Worten „Frunu jetzt hat Zitterer und Kladogant geprüft, aber Frudengar noch nicht genug geprüft“ von den Helden verabschieden und mit großen Schritten davonstampfen.

Wenn Ihre Helden jetzt das Gefühl haben, mit dem Kampf gegen den Frostwurm den Höhepunkt des Abenteuers überstanden zu haben, so unterstützen Sie sie ruhig in diesem Glauben und wickeln Sie die Rückreise zusammengefaßt ab.



Vierter Akt: Spielball einer fremden Macht

Auf der Rückreise wird das Schiff der Helden angegriffen und geentert, das Amulett wird ihnen abgenommen und die Gruppe an Land gespült. Der Verdacht kommt auf, daß ihre Auftraggeber dahinterstecken und verhärtet sich, wenn die Helden nach ihrer Rückkehr in Kuslik weitere Nachforschungen anstellen.

Rückreise

Von Leskari nach Havena

Die *Stolz von Havena* wartet hoffentlich noch vor Leskari auf die Helden. Wenn die Gruppe an Bord geht, läßt Kapitänin Ni Merana sofort ablegen und Kurs auf Olport nehmen. Nach einem Zwischenstop im dortigen Hafen lautet die nächste Station Thorwal.

Dort lädt Saya die Helden zu einem Abendessen in ihrem Langhaus ein, gemeinsam mit ihrer Familie. Sayas thorwalscher Mann ist ein vorzüglicher Koch und großartiger Erzähler, so daß bis tief in die Nacht erzählt und Premer Feuer getrunken wird.

Am nächsten Morgen nimmt die *Stolz von Havena* Kurs auf die Hauptstadt von Albernia, Havena. Eigentlich wäre nun der Abschied für die Helden gekommen, jedoch beschließt Saya nach einer kurzen Rücksprache mit einem befreundeten Händler am Hafen, ihre Waren in Grangor zu verkaufen, da sie dort zur Zeit weitaus bessere Preise erzielen kann.

Sie bietet den Helden an, diese noch bis in die liebevolle Handelsstadt mitzunehmen.

(Orientieren Sie sich bei der Ausgestaltung der Rückreise an den Seiten 10 bis 20. Fassen Sie die Reise jedoch stark zusammen, um die Geduld Ihrer Helden nicht allzu sehr zu strapazieren.)

Überfall auf hoher See

Angriff aus dem Nebel

Die folgende Szene spielt sich auf der Höhe der Windhager Küste ab, als die *Stolz von Havena* Harben bereits passiert hat.

Velerian von Efferdas und die Hüter der Nacht haben ein Schiff und eine Gruppe skrupelloser Seesöldner organisiert und sich in Harben auf die Lauer gelegt. Als ein Informant aus Havena meldet, daß die Helden mit der Schivone *Stolz von Havena* Richtung Grangor abgefahren sind, läuft das Schiff aus, um die Gruppe abzufangen und das Amulett zu erbeuten.

An diesem Morgen steht ihr wieder einmal an Deck der *Stolz von Havena*, die euch inzwischen schon zu einem zweiten Zuhause geworden ist. Doch im Gegensatz zu den vergangenen Wochen im Hohen Norden ist es angenehm warm und es sticht euch nicht beständig der eisigkalte Atem Firuns ins Gesicht. Die Schivone läuft wegen des Morgennebels nicht unter vollen Segeln. Die getrübbte Sicht erlaubt euch nicht einmal, die eigentlich nahe Windhager Küste zu erspähen.

Ihr steigt wie so oft zur Achtertrutz hinauf, um Kapitänin Ni Merana zu begrüßen, doch auch von hier habt ihr keinen besseren Ausblick.

Würfeln Sie für jeden Helden eine *Sinnesschärfe*-Probe+8. Wenn die Probe gelingt, berichten Sie dem betreffenden Helden, daß er ein näherkommendes Rauschen von achtern

zu hören glaubt. Doch selbst wenn er der Kapitänin davon berichtet, kann er die folgende Szene nicht verhindern:

Plötzlich entdeckt ihr einen Schatten achteraus und schon schält sich hinter euch der hohe Bug eines Schiffes aus dem Nebel.

„Hundert heulende Dämonen!“ entfährt es Saya. „Die sind viel zu schnell! – Ruder nach Backbord!“

Unruhe bricht auf Deck und in den Wanten aus, als die stolze Schivone versucht, durch Beidrehen das drohende Auftreffen zu vermeiden. Die *Stolz von Havena* verliert an Geschwindigkeit und ihr beobachtet hoffend und bangend, wie das hochbordige fremde Schiff nahe neben euch gleitet, und ihr nur knapp einem Zusammenstoß entgeht.

Mit einem Mal stürzt Takelage auf das Deck herab und Feuer brandet auf.

Das ganze Geschehen hat nur wenige Sekunden in Anspruch genommen: Das fremde Schiff holte rasch auf und eröffnete das Feuer aus mehreren Aalen: Harpunen mit Sichelspitzen schneiden sich durch die Takelage, Brandmunition setzt die Segel und Planken in Brand.

Geben Sie den Spielern jetzt nur einen Moment Zeit für (reflexartige) Handlungen ihrer Helden, denn es geht Schlag auf Schlag weiter:

Nun beginnt gleichzeitig mit dem Abwurf von betäubendem Lotosstaub die Enteraktion.



An mehreren Stellen auf Deck breiten sich schlagartig dunkle Staubwolken aus. Plötzlich schlägt vor euren Füßen klatschend ein dunkler Lederbeutel auf, zerplatzt und gibt eine flirrende Staubwolke frei.

Durch das Chaos hindurch entdeckt ihr Dutzende Gestalten in schwarzen Capes, die mit gezogenen Waffen an Bord springen.

Der süßlich duftende Staub brennt euch in den Lungen und läßt alles vor euren Augen verschwimmen: Farben werden intensiver, Töne werden dumpfer...

Die schwarzen Gestalten bewegen sich derweil wie blutrünstige Dämonen unter den Matrosen und schlagen jeden erbarmungslos nieder, der sich ihnen in den Weg stellt.

haßerfülltem Blick vor Dir zurück. Einen Moment lang verschwimmt alles vor Deinen Augen, dann erkennst Du scharf geschnittene Gesichtszüge, eine stolze Adlernase, dunkle Augen. Ehe Dir ein Name zu dem Antlitz einfällt reißt Dich ein harter Schlag auf den Hinterkopf in die Dunkelheit...

Der Held hat in das Gesicht von Velerian Liscayo geschaut, der persönlich den Angriff leitet, um das Amulett zu finden.

Gestrandet

Der Held, dem eine KK-Probe+4 gelingt, kommt als erstes wieder zu Bewußtsein. Lesen Sie ihm folgenden Text vor:

Du kommst hustend wieder zu Bewußtsein. Um Dich herum herrscht Chaos: Flammen züngeln überall an Deck, Rauch versperrt Dir die Sicht und brennt in Deinen Lungen. Nahe bei Dir entdeckst Du [HELD] bewußtlos auf den Planken liegend...

Gestatten Sie dem erwachten Held, Kameraden und Matrosen zu wecken oder vor den Flammen zu retten. Schließlich sollten sich alle zwischen herabfallenden brennenden Trümmerstücken ins Wasser flüchten. Dort verläßt sie bald wieder vor Erschöpfung das Bewußtsein.

Als erstes spürst Du Nässe in Deinem Gesicht und die warme Sonne in Deinem Rücken. Als Du den Kopf hebst siehst Du vor Dir eine weite Fläche weißen Sandes, dahinter Bäume, schließlich ein hochaufragendes Gebirge. Wasser umspült Dich und Dir wird klar, daß Du an einem Strand liegst. Als Du den Kopf wendest entdeckst Du Trümmerstücke und leblose Körper – Die Deiner Gefährten? Lebend oder tot?

Die Wolken enthalten unter anderem den Staub von Schwarzem Lotos, erzeugen krampfartigen Husten sowie Schwindel und trüben nach und nach die Sinne:

Pro **KR** erleidet jeder Held **3 SP** und Abzüge von **-1** auf **KL** und **IN**.

Ein feuchtes Tuch vor dem Mund reduziert die **SP** auf **1/KR** und einen Abzug von **-1** auf **KL** oder **IN** jede **dritte KR**.

Wenn ein Held auf diese Weise 7 Punkte Abzug auf eine der beiden Eigenschaften hinnehmen mußte oder seine LE auf unter 10 sinkt wird er ohnmächtig.

Die schwarzgewandeten Gestalten mit den dunklen Kapuzen, Tüchern vor dem Mund und schwarzen Capes gehen erbarmungslos gegen die Mannschaft und Helden vor.

Führen Sie den Helden vor Augen, wie längst liebgewonnene Gefährten, darunter Kapitänin Ni Merana, von den Söldnern brutal niedergemacht werden.

Werte der Seesöldner:

MU 15 **LE** 45 **AT/PA** 14/11 (Säbel)
ST 7 **MR** 5 **RS** 2 (Tuchrüstung)

Die Söldner sind hinter dem Amulett her, jedoch müssen die Helden das nicht unbedingt mitbekommen. Erst nach der Strandung werden die Helden dann feststellen, daß das Amulett fort ist (genauso wie viele andere Wertsachen der Helden). Wenn einer der Helden es um den Hals trägt, so kann er nach dem Aufwachen anhand der Verletzung feststellen, daß man ihm das Amulett brutal abgerissen hat.

Nehmen Sie den Helden Teile ihrer Ausrüstung ab, vor allem das meiste an Bargeld. Lassen Sie den Helden aber vor allem einige Dinge, die sie später zu Geld machen können.

Seien Sie aber vor allem bei wirklich unersetzlichen Dingen, also Zauberstäben und persönlichen Waffen, gnädig, denn diese kann ein Held durchaus ja die ganze Zeit fest umklammert gehalten haben.

Die Gruppe sollte sich zusammenfinden und das weitere Vorgehen besprechen. Am Strand finden sich nur Trümmer und die Leichen zweier Matrosen.

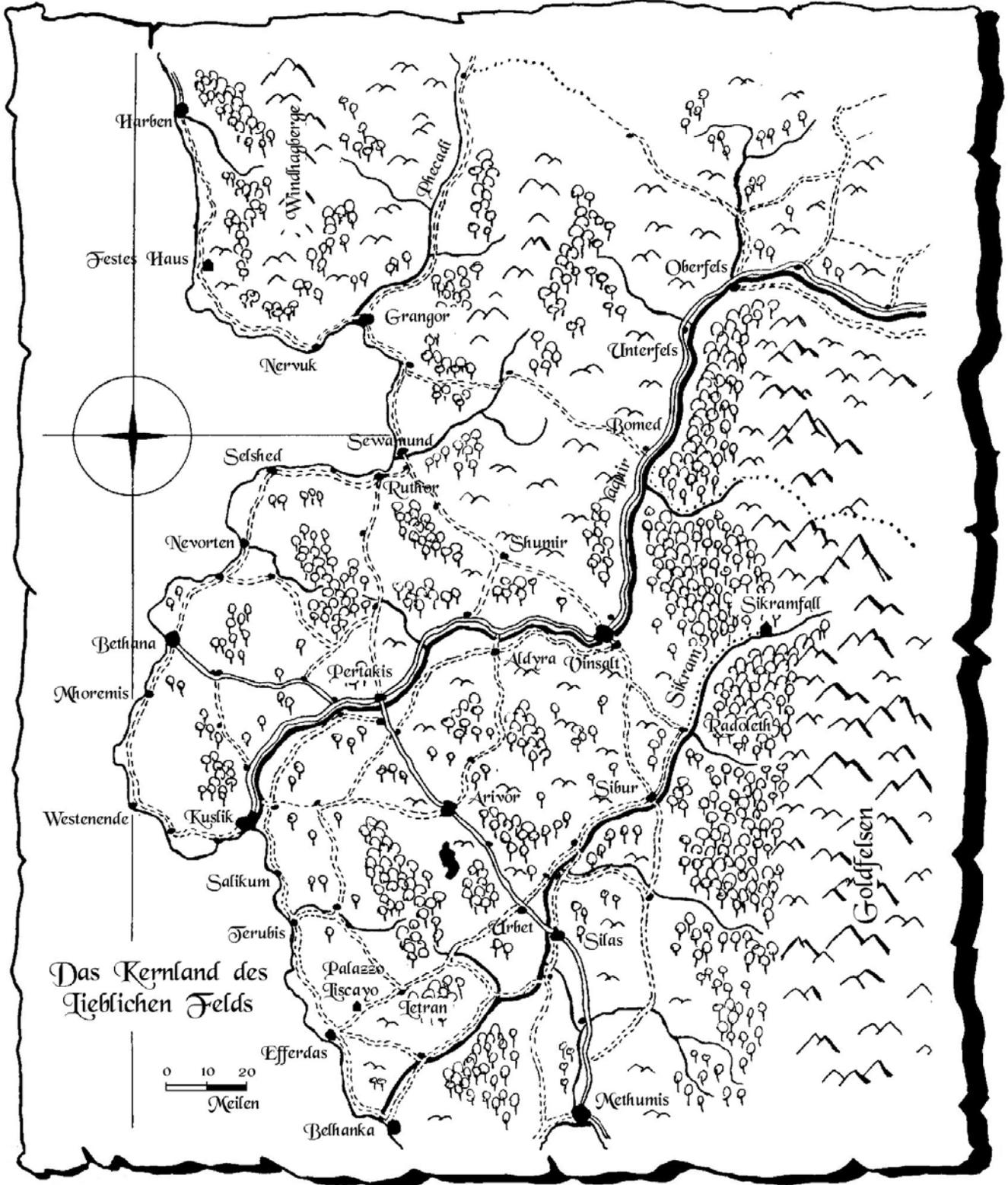
Ein erstes Indiz

Einer der Helden sollte im Handgemenge, seine Sinne bereits stark betäubt, einem Gegner den Mundschutz herunterreißen (Alternativ verliert der Maskierte versehentlich seinen Mundschutz vor den Augen des Helden).

Der Mundschutz Deines Gegenübers fällt und der schwarzgewandete mit dem roten Säbel weicht mit

Ein Festes Haus

Weit und breit ist kein Anzeichen von Zivilisation zu erkennen. In ganzer Breite wird der östliche Horizont von dichten Wäldern eingenommen, dahinter ragen die steilen Gipfel der Windhagberge auf.





Die Helden befinden sich an der Küste der Markgrafschaft Windhag, einer der kleinsten und ursprünglichsten Provinzen des Neuen Reiches.

(Der Ort der Strandung südlich von Harben, ist auch auf der Karte auf Seite 34 auszumachen.)

Außer den Städten Harben und Kyndoch gibt es hier keine größeren Ansiedlungen, die Bevölkerung lebt in kleinen Berghöfen verstreut auf der Westseite des Gebirges.

Wenn die Helden weiter ins Inland vordringen, so stoßen sie bald auf eine kleine Straße, die unweit der Küste entlangführt und die Städte Harben und Grangor miteinander verbindet.

Etwas abseits der Straße entdeckt ihr einen seltsamen Bau zwischen den Tannen:

Auf einem fast zehn Schritt hohen Stumpf mit rechteckigem Grundriß erhebt sich ein großes Fachwerkhaus mit einem ockergelben Dach aus Holzschindeln.

Beim Näherkommen entdecken die Helden die Geröllrampe, die zu einer schweren Holztür auf halber Höhe des Stumpfes führt und die schmalen schießschartenartigen Fenster darin.

Eine solche Anlage, ein Festes Haus, ist typisch für die Windhager Wildnis: In dem keineswegs massiven Stumpf befinden sich Lagerräume und eine Treppe hinauf zu dem ausgedehnten Fachwerkhaus darauf.

Dieses beinhaltet Wohn- und Wirtschaftsräume, einen zentralen Saal, eine Küche und Gesindekammern.

(Eine genaue Beschreibung eines Festen Hauses sowie Pläne finden Sie im **Armorium Ardariticum**, Seite 41f.)

Dieses Haus wird von dem sechzigjährigen Junker Tiold von Baerhain, seiner Frau Algrima und ihren Kindern, Enkelkindern und Gesinde bewohnt.

Tiold, und vor allem seine Frau Algrima, befolgen stets die Gebote Travias und wenn die Helden sich als Schiffbrüchige zu erkennen geben, wird man ihnen Zuflucht gewähren.

Nach zwei Tagen der Ruhe und bei gutem Essen sollten die Helden jedoch an Aufbruch denken. Notfalls wird Tiold ihnen das auch ans Herz legen, denn das Gebot der Gastfreundschaft gilt nicht ewig, vor allem in einer rauhen Gegend wie Windhag.

Einreise in das Liebliche Feld

Den Helden sollte, nachdem sie im Festen Haus Zeit hatten, sich zu beratschlagen, nun klar sein, daß ihre Auftraggeber (oder einer von ihnen) ein falsches Spiel mit ihnen gespielt hat.

Es bleibt zu hoffen, daß die Helden nicht blindwütig losstürmen und sich den Liscayos zum Kampf stellen werden (wenn doch, so müssen die Ereignisse bis zum Maskenball dementsprechend von ihnen abgeändert werden). Im folgenden wird davon ausgegangen, daß die Gruppe in aller Heimlichkeit Nachforschungen anstellen

wird (schließlich gehen ihre Gegner davon aus, daß die Helden tot sind).

Die Reise der Helden führt diese auf der Küstenstraße bis zur Zollstation bei Nervuk. Dieser Ort markiert die Grenze zwischen Neuem und Altem Reich. Da die Helden nichts zu verzollen haben, müssen sie nur die übliche Einreisegebühr von 5 Heller pro Kopf zahlen.

(Wollen Sie die Einreise näher ausspielen, so orientieren Sie sich an der Zollfeste aus **Tempel, Türme und Tavernen**, Seite 39f.)

Grangor – Stadt der Kanäle

Es ist gut möglich und auch durchaus ratsam, daß die Helden in Grangor versuchen, eine Schiffspassage nach Kuslik zu bekommen. Will Ihre Gruppe dagegen den Landweg nehmen, so bedenken Sie, daß die Helden Mitte Rahja die Stadt erreichen sollten.

In diesem Kapitel bietet sich den Helden eine Möglichkeit, in Grangor mit einem Kusliker Handelsschiff zurückzufahren.

Wenn die Helden schon zu Beginn des Rahjamondes die Stadt erreichen, so findet dort noch das Fest der Freuden statt, das am 8. Rahja von der großen Grangorer Warenschau abgelöst wird (diese endet am 12. Rahja). Gestatten Sie den Helden ruhig, ihre Sorgen in Wein, Tanz, Musik und Rahjaopfern für eine Weile zu vergessen. Bis Mitte des Monats herrscht also großer Trubel in der Stadt, der der Gruppe jedoch die Sicherheit von Anonymität innerhalb der feiernden Menschenmassen geben sollte.

Grangor mit seinen 9.850 Einwohnern besitzt die Stadtfreiheit. Die Handelsstadt wurde auf vielen, durch unzählige Brücken miteinander verbundenen Inseln in der Phecadimündung erbaut. In Grangor stehen Tempel von Efferd, Travia (zweimal), Phex, Tsa, Rahja, Boron, Rondra und Peraine. Mit der *Akademie der Erscheinungen* (Illusion; Grau) beherbergt die Stadt auch eine Magierakademie.

(Genauere Informationen zu Grangor finden Sie in **RdH**, Seite 86f.)

Eine Passage mit einer der Festlandfähren kostet 15 Heller pro Person und gerade zur Warenschau ist stundenlanges Warten an der Tagesordnung. Dann jedoch erreicht die Fähre den **Fischmarkt (13; H/I7)**. Der erste Weg aller Besucher der Stadt führt in das **Pilgerhaus (12; G/H6)**, wo erst gegen 5 ST Grundzoll Einlaß in die Stadt gewährt wird. Eine Gebühr von 1 ST wird für Waffen-aufbewahrung erhoben, denn mit Ausnahme von Dolchen und Stäben ist Besuchern das Tragen von Waffen untersagt.

Das Spiel in der Stadt können Sie mit Hilfe der Informationen aus **RdH** ausgestalten. Wichtig ist hier nur der **Neue Hafen (21; P6)**, in dem zahlreiche Schiffe vor Anker liegen. Hier eine Passage nach Kuslik zu bekommen ist nicht allzu schwierig, jedenfalls nicht gegen ein Entgelt von etwa 8 Dukaten pro Kopf. Den Zeitpunkt der Abreise



können Sie so bestimmen, wie es in Ihre Zeitplanung paßt (siehe **Anhang**, Seite 70f).

Sollten die Helden jedoch keine Geldreserven mehr haben, so können Sie sie auf den Händler Xarves Laidiki treffen lassen, der Hilfskräfte für das Be- und Entladen eines seines Schiffs, der *Krämerseele*, benötigt, die nach der

Warenschau wieder Kurs auf Kuslik nehmen wird. Gegen eine Entlohnung von 2 Silbertalern pro Tag inklusive Essen und Unterbringung können die Helden anheuern.

Solange Sie die Helden also noch in der Stadt haben wollen, können diese auf der *Krämerseele* aushelfen, dann sticht das Schiff jedoch gen Kuslik in See.

Verdächtigungen

Zurück in Kuslik

Ob die Helden nun über Land oder mit dem Schiff zu der Stadt an der Yaquirmündung zurückkehren, ihnen sollte klar sein, daß sie sich besser im Verborgenen halten. Solange sie nicht wissen, wer wirklich ein Anliegen daran hatte, die Helden aus dem Weg zu räumen, ist es sicher besser, kein Aufsehen zu erregen.

Die Obrigkeit

Wollen die Helden sich zu irgendeinem Zeitpunkt ihrer Ermittlungen in Kuslik an die Obrigkeit wenden, so enden diese Bemühungen in Sackgassen:

Sowohl die Stadtgarde als auch die Herzogsgarde, der Adlerorden oder der Stadtrat sind nicht bereit, ohne handfeste Beweise gegen eine angesehene und einflußreiche Adelsfamilie Ermittlungen einzuleiten.

Außerdem würden in diesem Fall Velerian Liscayos Informanten in der Stadt aufmerksam werden und den Baronet informieren, daß sich jemand über Gebühr für die Familie interessiert.

Ermittlungen in der Stadt

Hier folgt nun eine Beschreibung aller Örtlichkeiten in Kuslik, zu denen sich die Helden auf der Suche nach relevanten Informationen begeben könnten.

(Schlagworte unter den Informationen sind zur besseren Orientierung jeweils **fett** gedruckt).

Ratssaal und Archiv (1, J4):

Ein oktagonales Gebäude in der Alten Burg, das von den Gildenvorstehern, Händlern und Reedern als Beratungsort genutzt wird.

Sowohl im Gespräch mit hier anwesenden älteren Händlern, mit denen die Liscayos Geschäfte machen als auch aus dem Archiv (wozu ein Schreiber bestochen werden muß) können die Helden Details aus Hesindios Karriere erfahren:

- Hesindio ist in der **Marine** mehrfach hoch ausgezeichnet worden und wurde bereits mit 32 Jahren zum Kommodor (Flottillenkommandant) der III. Flotte zu Belhanka ernannt.
- Er führte das **Schiffahrtsunternehmen Liscayo** zu neuer Blüte, mit Verbindungen entlang der gesamten Westküste.
- Hesindio wurde nie ernsthaft **im Kampf verletzt**, er schied freiwillig 2479 Horas aus der Marine aus, mit seiner Erhebung zum Baron und gleich nach dem Tod seiner Mutter

Alandra Liscayo. Ansonsten hätte er es wohl bis zum Staatsadmiral bringen können.

Rathaus (2, I4):

In dem trutzigen Bau gegenüber dem Ratssaal arbeiten Bürgermeister Efferdan Pechstein und eine enorme Zahl von Schreibern. Nur wenn die Helden einen triftigen Grund vorbringen, bekommen sie eine Audienz bei dem vielbeschäftigten Bürgermeister und Hotelier.

Sowohl Pechstein als auch ein bestochener Schreiber können ähnliche Informationen wie im Ratssaal liefern, dazu folgende Fakten:

- Die **Reederei Liscayo** macht große Umsätze und bringt der Stadt eine Menge Steuergelder ein.
- Die Liscayos sind bekannt für ihre **Förderung** der Wissenschaften und Künste in der Stadt und stellen gerne Gelder für derartige Unternehmungen zur Verfügung.

Galhanscher Stadtpalast (12, E/D 9/10):

Der weitläufige Bau mit den weißen Mauern und roten Dachschindeln wird von Erzherzog Hakaan von Firdayon-Bethana bewohnt (siehe **FHI**, Seite 80).

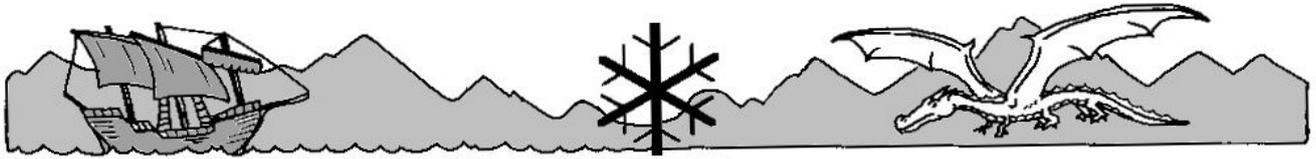
Wenn einer der Helden nicht gerade hochadelig ist oder einen weithin berühmten Namen trägt, wird die Gruppe den Erzherzog in diesem Abenteuer nicht zu Gesicht bekommen.

Die Halle der Weisheit (13, J11/12):

Der größte und bedeutendste Hesindetempel Aventuriens steht im Stadtteil Brigonis. Der Schlangensaal beherbergt die Statue *Hesinde mit dem Menschenschüler* des Hl. Canyzeth, den Schlangenstab des Hl. Argelion und den Heiligen Trichter.

Vorsteherin ist die Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein selbst.

- Die Hesindegeweihte **Odina ya Mariuna** heiratete Hesindio Liscayo im Jahre 2480 Horas. Danach zog sie sich weitgehend aus dem Geweihtenleben zurück und zog ihre drei Kinder groß. Sie starb 2505 Horas, wohl nach längerer Krankheit.
- Fragen die Helden explizit nach Odinas hier aufbewahrten **Buch der Schlange**, so stellt sich beim Nachschlagen heraus, daß die Hesindegeweihte nach dem Jahre 2479 Horas seltsamerweise keine Einträge mehr vorgenommen hat.
- **Naclaria Liscayo**, Odinas einzige Tochter, weilt recht oft in der Bibliothek des Tempels. Sie bildet sich vornehmlich auf den Gebieten Geschichte, Geographie und Sprachen fort, ganz im Geiste Hesindes. Gelegentlich trifft sie sich sogar



mit der Kronprinzessin und Hohen Lehrmeisterin der Hesinde Aldare Firdayon zu hesindegefälligem Disput, wenn Ihre Hoheit in Kuslik weilt. Daß Naclaria jedoch keine Geweihte wie ihre Mutter wurde, bedauert man in der *Halle der Weisheit* sehr.

- Die Liscayos sind seit jeher **Förderer** der Künste und Wissenschaften. Mancher junge Studiosus und Maler ist schon von ihnen protegiert worden. So zum Beispiel auch die berühmte Malerin Daria Vindest, die die Bunten Mauern von Methumis restaurierte (siehe auch das Abenteuer *Reise zum Horizont*).

Tempel des Efferd (14, H8/9):

Am Rande des Efferdplatzes mit dem berühmten Springbrunnen steht der imposante Tempel des Meeressgottes, der von Hochwürden Jagotin Efferdhilf Drölbach geleitet wird.

- Die **Baronin Alandra** wurde damals vor ihrer Abfahrt eingesegnet, so wie alle Schiffe der Liscayos.

Die Weihe nahm allerdings ein junger Geweihter, Eolan Effardlieb, vor, der bedauerlicherweise etwas später ertrunken aus dem Hafenbecken gefischt wurde. Vielleicht wurde deshalb Efferds Segen von dem Schiff genommen?

- **Tassilo und Hesindio Liscayo** kamen früher des öfteren in den Tempel, um Efferd zu huldigen. Weder Velerian, noch Naclaria werden hier oft gesehen.

Rahjatempel (15; H/I 12)

Der Tempel der Liebesgöttin steht in einem großzügigen Park im Stadtteil Brigonis. Der hiesige Hochgeweihter ist Rahjadan Reshmin.

- Früher kam **Tassilo Liscayo** gelegentlich zum Göttinnendienst, meist sogar mit wechselnder weiblicher und männlicher Begleitung, ganz im Sinne Rahjas.

- In den letzten Jahren erscheint hier ab und an **Teola di'Lanca**, die wunderschöne Mätresse Velerian Liscayos – eine begnadete Tänzerin, die schon mancher Geweihten die Schau gestohlen hat.

Bis vor kurzem erfreute sie sich des öfteren der Gesellschaft der jungen Priesterin Sharellya. Beim letzten Besuch (vor zwei Wochen) mußte man ihr jedoch leider mitteilen, daß die Geweihte seit einem Ausritt verschwunden ist. Sharellya ist bis heute nicht wieder aufgetaucht.

Weitere Tempel:

Weder im **Praios-**, noch im **Rondra-** oder **Phextempel** sind die Liscayos oft gesehene Gäste. Hier können die Helden auch nicht viel Neues erfahren. Das gleiche gilt für die Tempel von **Peraine**, **Travia** und **Tsa**.

Hafenmeisterei (19, O7):

In dem zwanzig Schritt hohen Gebäude hat Quilia Dergamon das Amt der Hafenmeisterin inne.

- Hier kann man den Helden lediglich die Abfahrt der **Baronin Alandra** (10. Rahja, mit Kurs Havena) und die Namen der Offiziere bestätigen.

Redaktionshaus des Kusliker Kurier (23, K7):

In dem alten Gebäude arbeiten zwölf Redakteure ständig an einer der angesehensten Zeitungen des Horasreichs. Hier können Sie den Helden einiges an Klatsch und Tratsch über die Liscayos und den Hochadel des Horasreiches erzählen, unter anderem das folgende:

- **Hesindio Liscayo** hätte es weit bringen können in der Marine, dann jedoch trat er aus und wandte sich der Handelsschiffahrt zu.

- Hesindio heiratete einst Odina ya Mariuna, eine **Hesindegeweihte**, die vor etwa 10 Jahren verstarb.

- **Tassilo Liscayo** wäre ein ausgezeichnete Erbe für Hesindio geworden: Ein charmanter und gutaussehender Offizier, redegewandt und sehr beliebt. Nur das Geschäftliche lag ihm nicht so sehr, vielleicht war Tassilo etwas zu oberflächlich und unstet.

- Es mag etwa neun oder zehn Jahre her sein, daß **Tassilo** bei einer Soiree des Marchese von Syreno unten in Neetha eine Art Anfall erlitt:

Zeugen haben berichtet, daß er immer wieder den Satz „das kalte Gefängnis im Eis, o Herr“ wiederholte, bevor seine Familie ihn hinausbrachte. Kurz darauf hieß es, Tassilo hätte ein kurzes Fieber aufgrund des heißen Klimas erlitten.

- **Naclaria Liscayo** ist leider keine gute Wahl für den Baronstitel. Sie beschäftigt sich lieber mit Büchern in der Hesindebibliothek, anstatt auf Empfängen zu erscheinen. Anscheinend kommt sie mehr nach ihrer Mutter. Vielleicht führt sie wenigstens die Reederei mit sicherer Hand.

- Mancher Großbürger und Adlige würde seine Tochter gerne mit dem **Baronet Velerian** vermählt sehen, es wurde aber noch keine Heirat arrangiert.

- Vor etwa zwei Jahren brachte Velerian diese schöne Drölerin, **Teola di'Lanca**, mit nach Kuslik und machte sie zu seiner Mätresse. Sie muß wirklich gut sein, denn er erhob sie sogar in den Rang einer Esquira.

- Velerian ist Vorsitzender der **Gemeinschaft der Ehre des Heiligen Horas**, einer lokalen Loge von Horaspatrioten, der nur verwöhnte Kinder von Adligen und Großbürgern angehören. Ihr Logenhaus ist gleich hier gegenüber.

- Dort halten sie des Nachts auch schon mal **Geheimtreffen** ab (Nichts ungewöhnliches, viele Logen geben sich gerne den Anstrich eines 'Geheimbunds'.)

- Derzeit wird in Efferdas ein großer **Maskenball** geplant, auf dem Baron Hesindio offiziell die Nachfolge an seine Tochter abtreten wird.

Taverne Zum Rabenschnabel (42, M6):

Die Schänke neben dem Haus der Efferdbrüder wird meist von Offizieren und Kaufleuten besucht.

- Die **Offiziere** der **Baronin Alandra** waren allesamt angesehene Männer und Frauen. Kapitän ya Montazio war sogar adliger Herkunft und hat nie zuvor ein Schiff verloren. Er stand schon seit zwanzig Jahren in den Diensten der Liscayos.

- Die **Reederei** und das **Schiffahrtsunternehmen** der Liscayos sind für gute Löhne und gut gewartete Schiffe bekannt. Die **Baronin Alandra** ist das erste ihrer Schiffe seit dreißig Jahren oder so, das verloren ging.



Schänke *Beleman* (47, H5):

Die Kundschaft dieser Schänke unweit der Alten Burg besteht vornehmlich aus Dienstboten der Adligen aus Ayreth.

- **Luzian Ellbringer**, Majordomus des Barons von Efferdas, ist erst seit wenigen Jahren auf diesem Posten. Er folgte damit seinem Vater Rondrigo nach, der bei einem Jagdausflug einen tödlichen Unfall hatte.

- **Dienstboten der Liscayos** sind derzeit nicht in der Schänke anzutreffen, der letzte war vor zwei Wochen hier.

- Die **Liscayos** sind hier als strenge, aber großzügige Arbeitgeber bekannt.

Haus der Efferdbrüder (64, M6):

Die Hohe Efferdschwester Yasalis von Salikum leitet die Kusliker Niederlassung der Seefahrer-gilde, die auch an Matrosen neue Schiffe vermittelt.

- Die **Baronin Alandra** war ein frisch vom Stapel gelaufenes Schiff, dessen Offiziere und Mannschaft zuvor handverlesen worden war. Dabei hatte man Wert auf Nordlanderfahrung gelegt.

- Die **Liscayos** fertigen besonders zuverlässige Schiffe, in fünfzig Jahren haben sie nur drei Schiffe verloren.

Stadtvilla der Liscayos (F2):

(Eine Beschreibung der Villa finden Sie auf Seite 7)

Beobachten die Helden das Haus, so stellen sie bald fest, daß es anscheinend derzeit unbewohnt ist. (Wenn in einem vornehmen Stadtteil wie Ayreth allerdings längere Zeit zwielichte Gestalten herumlungern, so tauchen schon bald ein paar kräftige Bewaffnete auf.)

Der Park wird stets von drei Wachtposten und zwei Hunden bewacht. Um in das Haus einzusteigen, müssen die Helden die Mauer überwinden (ohne entsprechende Ausrüstung: *Klettern*+5), an den Wachen und Hunden vorbeikommen und dann ein Schloß knacken (*Schlösser*+8) oder die Fensterblenden aufhebeln (FF+5 mit einem dolchartigen Gegenstand).

Werte der Wachen:

MU 14 LE 48 AT/PA 13/11 (Degen)

ST 6 MR 4 RS 1 (Kleidung)

Werte der Hunde (*Tuzaker*):

MU 12 LE 18 AT 13/5 TP 1W+2

MR 0 RS 1 GS 13 AU 50

Die ganze Villa ist aufgeräumt und verlassen, die Möbel sind mit weißen Laken abgedeckt, so als ob die Liscayos nicht vorhaben, in nächster Zeit wieder zurückzukehren.

Haben die Helden ihre Pferde und Ausrüstung hier untergebracht, so finden sie in der Villa keine Spur davon. Ebenso wenig gibt es hier brauchbare Hinweise, die den Helden weiterhelfen könnten. Stattdessen wirkt alles geradezu peinlich genau aufgeräumt (Wertsachen finden sich dagegen zur Genüge – Wenn die Helden des Nachts einen Sack mit Silbergeschirr durch Ayreth schleppen wollen...)

Reederei *Liscayo* (L/M 8):

Die Reederei ist in einem ausgedehnten dreistöckigen Gebäude im Hafen untergebracht. Gleich daneben befinden sich das Trockendock und ein großes Wasserbecken, in dem zwei Schivonen vor Anker liegen. Eine wird derzeit überholt, der anderen fehlt nur noch die Innenausstattung, bevor sie auslaufen kann.

Prokuristin Vilma ya Larezzo, eine ehemalige Marine-offizierin, leitet die Reederei vor Ort. Wenn es den Helden gelingt, unter einem Vorwand hier Nachforschungen anzustellen, so können sie folgende Informationen bekommen:

- Die **Reederei** blühte erst in den letzten dreißig Jahren wieder richtig auf. Inzwischen beschäftigt man dreimal so viele Arbeiter wie noch vor zwanzig Jahren und stellt die modernen Schivonen und Schivonellen des Horasreichs her.

- Seit einigen Jahren wird **Naclaria Liscayo** immer mehr in die Geschäfte der Reederei eingeweiht. Mit Wirkung vom 1. Praios 2516 Horas hat sie offiziell den Vorsitz inne. Viele der einfachen Schreiber und Arbeiter zweifeln jedoch hinter vorgehaltener Hand – weniger an ihrer Kompetenz, sondern an ihrem Engagement.

Logenhaus der *Gemeinschaft der Ehre des HL. Horas* (L8):

Ein zweistöckiges Bürgerhaus an der Stadtmauer, die den Stadtteil Brigonis vom Hafen trennt. In einer Nische neben der Haustür steht eine kleine Horasstatue.

Den Mitgliedern der Loge und ihren Gästen steht die Tür 18 Stunden am Tag offen. Zu diesen Zeiten öffnet ein Bediensteter in Livree die Tür und weist jeden ab, der kein Mitglied ist oder nicht auf Einladung eines solchen hier ist.

Im Haus finden sich ein Versammlungsraum, ein Fechtsaal, diverse Salons, eine Bibliothek, Speisesaal mit Küche, ein großer Weinkeller und ein Archiv.

Die Mitglieder sind alle junge Leute aus dem Adel oder gehobenen Bürgertums. Sie ziehen es vor, unter sich zu bleiben. Gelingt es den Helden doch, mit einem Mitglied zu reden, so können sie das folgende erfahren:

- **Velerian Liscayo** ist seit vier Jahren der gewählte Vorsitzende der Gemeinschaft. Dank seiner geschickten Führung hat die Loge noch regeren Zulauf gefunden und bekam noch mehr Spendengelder reicher Gönner.

- Vor zwei Jahren nahm die Loge auch seine Mätresse **Teola di'Lanca** auf, die kurz zuvor zur Esquiria ernannt worden war, obwohl lange nicht alle Mitglieder damit einverstanden waren.

- Es existiert angeblich ein **innerer Kreis** der Loge, dem wahrscheinlich sogar Velerian angehört. Wer jedoch genau dazu gehört ist unbekannt, da die Eingeweihten, so es den Kreis wirklich geben sollte, absolute Geheimhaltung wahren.

Ein Mordanschlag, zweiter Versuch

Wenn die Helden sich in Kuslik allzu auffällig benehmen, werden ihre Gegner ihnen früher oder später eine Gruppe Schergen auf den Hals schicken. Diese lauern ihnen in



einer dunklen Gasse auf und versuchen die Helden zu überwältigen.
(Verwenden Sie die Werte der Seesöldner von Seite 33.)

Die Reise nach Efferdas

Es findet sich leicht jemand, der den Helden den Weg zur Baronie Efferdas und der gleichnamigen Stadt weisen kann (siehe Karte auf Seite 34).

Über den Yaquir führt eine Fährverbindung, auf dem Weg bis nach Efferdas über die Städte Salikum und Terubis gibt

es wenigstens alle 10 Meilen eine Herberge. Nach wilden Tieren oder Wegelagerern werden die Helden auf ihrer Reise vergeblich Ausschau halten.

Auf halber Strecke zwischen Terubis und Efferdas reisen die Helden in die Baronie Efferdas, und damit in das Herzogtum Methumis ein.

Erkundigen sich die Helden bei Bauern oder Gastwirten nach der Familie Liscayo, so bekommen sie nur Gutes zu hören.



Fünfter Akt: Die Masken fallen

Die Helden wissen nun, daß ihre Auftraggeber etwas zu verbergen haben und sind nach Efferdas gereist. Während eines Maskenballs haben sie die Gelegenheit, sich im Palazzo Liscayo einzuschleichen. Dabei geraten sie in eine Versammlung, die sich als Zusammenkunft eines Zirkels Anhänger des Namenlosen entpuppt. Die Helden erleben mit, wie Velerian Liscayo die Macht an sich reißt, werden dann aber selber enttarnt. Der junge Priester kann fliehen, verfolgt von den Helden.

Der Stammsitz der Barone von Efferdas

Die Landstadt Efferdas

Die Sonne des Rahjamondes scheint warm auf euch herab und läßt die Landschaft um euch herum erstrahlen. Nur vereinzelte weiße Wolken zieren den ansonsten blauen Himmel, ein Vogelschwarm zieht über euch hinweg. Auf der einen Seite der Straße erstreckt sich das glitzernde Meer der Sieben Winde, auf der anderen wechseln sich schattenspendende Wäldchen mit weiten, fruchtbaren Weiden und Äckern ab, auf denen Bauern ihrer Arbeit nachgehen.

Das hochsommerliche Wetter läßt euch die Kälte und Strapazen im hohen Norden fern und unwirklich erscheinen, und doch sind eure Gedanken fest auf euer Ziel ausgerichtet, das in Gestalt der Stadt Efferdas nun am Horizont auftaucht.

Efferdas ist eine recht typische Küstenstadt des Lieblichen Feldes, mit adretten Bürgerhäusern, sauberen Plätzen und schattigen Gassen. Umgeben ist die Stadt von einer starken, wehrhaften Stadtmauer. Der Mittelpunkt Efferdas' ist natürlich der Marktplatz, an dem der einladende Traviatempel dem trutzigen Rondratempel gegenübersteht. Ein ganz anderes Bild bietet sich dem Reisenden, wenn er sich dem Hafen zuwendet: Hier gibt es nicht nur eine kleine Werft, sondern auch den Stützpunkt der IV. Horas-

kaiserlichen Heimatflottille, der vom Handelshafen durch eine hohe Mauer abgegrenzt ist.

Sorgen Sie dafür, daß die Helden erst wenige Stunden vor Beginn des Maskenballs in Efferdas eintreffen.

Die Stadt Efferdas mit ihren etwa 1.200 Einwohnern (sowie 300 Matrosen und Seesöldner auf dem Stützpunkt) besitzt Tempel von Efferd, Rondra und Travia.

Auf dem ehemaligen (und immer noch so bezeichneten) Gut Liscayo außerhalb der Stadt lebt und arbeitet Signora Romina ya Tovati, die Vögtin der Stadt. Sie befindet sich allerdings bei der Ankunft der Helden bereits im Palazzo.

Die Stimmung ist ausgelassen-fröhlich, da viele Handwerker und Händler in der Stadt daran arbeiten, den bevorstehenden Maskenball auszustatten. Doch trotz der vollen Auftragsbücher macht sich hier und da Wehmut breit: Der greise Baron Hesindio ist sehr beliebt unter den Bauern und Bürgern von Efferdas. Naclaria Liscayo wird dagegen hinter vorgehaltener Hand als etwas wunderlich bezeichnet, während ihr Bruder Velerian als Taugenichts gilt. Nur Tassilo – der war natürlich ganz anders...

Der Palazzo der Liscayos liegt etwa vier Meilen östlich der Stadt auf der Straße nach Letran, jeder Einwohner kann den Helden den Weg dorthin beschreiben.

Palazzo Liscayo

Das Geheimnis des Palazzo

Der eigentliche Palazzo wurde erst 2001 Horas von Baronin Tiriana Liscayo erbaut und mit der Zeit von ihren Nachfolgern stets erweitert. Zuvor hatten die Barone von Efferdas jahrhundertlang auf einem Gutshof unweit der Stadt residiert – eine nicht gerade standesgemäße Lebensweise.

Tatsächlich erbaute Baronin Tiriana den Palazzo auf einem Platz, wo einstmal schon ein Schloß ihrer Vorfahren gestanden hat – bis etwa 1400 Horas, mitten in den Dunklen Zeiten, lebten dort die Vorfahren der Liscayos auf diesem Schloß und verehrten den Namenlosen in einem Tempel unter dessen Kellern. Doch irgendwann während dieser Epoche wurde das Schloß niedergebrannt – Heute

weiß niemand mehr, ob es Diener der Zwölfe waren, in der Absicht, die Anhänger ihres Widersachers zu treffen, oder bloß Aufständische.

Seit einem halben Jahrtausend bewohnen die Liscayos jedenfalls einen standesgemäßen Palazzo und verehren ihren Dunklen Herrn in den uralten Katakomben unter dem Gebäude.

Die Helden auf dem Maskenball

Die Helden haben mehrere Möglichkeiten, in den Palazzo zu kommen und sich dort ungestört zu bewegen:

- Als **Gäste** können sie dank der Verkleidung nicht erkannt werden. Jedoch brauchen sie eine Einladung, um durch das Tor zu kommen (Haben die Helden den



Siegelring noch, ist dies das geringste Problem). Wenn die Gruppe sich erst später unter die Ballgäste mischt, wird es dagegen niemandem auffallen, denn dann fragt man nicht mehr nach ihrer Einladung. Allerdings fällt es auf, wenn Gäste in der Küche oder sonstwo ertappt werden, wo sie nicht hingehören. Dann kann man sich meist aber damit herausreden, daß man sich verlaufen hat.

- Als **Bedienungen** müssen die Helden sich zuvor bei Majordomus Luzian Ellbringer vorstellen, als

Küchenhilfen beim Küchenmeister Eleano Olwart. Ersteres verbietet sich also von selbst, als Küchenhilfen sind sie dagegen fast immer mit Arbeit beschäftigt.

- Andere Möglichkeiten wären, sich irgendwie bei den **Musikanten** einzuschleichen oder im **Gefolge** eines Adligen hineinzukommen.

Wie die Helden es letztendlich anstellen, bleibt ihnen überlassen. Sie sollten allerdings jeden halbwegs geschickten Plan gelingen lassen.

Ablauf des Maskenballs

Im Palazzo halten sich vor 17:30 bereits die Liscayos, Luzian Ellbringer sowie Seebaronin Elysia und Signora Romina ya Tovati auf. Alle anderen Gäste treffen im Laufe des Abends ein.

17.30: Die Musikanten aus Kuslik erreichen mit den letzten angeworbenen Bediensteten den Palazzo und werden von Luzian eingewiesen. Die Fackeln vor dem Palazzo werden entzündet, die letzten Vorbereitungen für den Empfang getroffen.

Ab 18.00: Naclaria und Luzian empfangen die eintreffenden Gäste am Eingangsportal. Die Gäste halten sich vornehmlich in den Räumen **12**, sowie **13** bis **17** auf und vertreiben sich die Zeit mit Gesprächen, Spielen und Aperitifs, die von Bedienungen angereicht werden.

19.30: Die Türen des Ballsaals öffnen sich und die Gäste begeben sich nach und nach in den Ersten Stock, wo sie mit Musik empfangen werden. Luzian Ellbringer steht am Eingang des Ballsaals und kündigt jeden Gast mit Namen und sämtlichen Titeln an.

Naclaria Liscayo begibt sich auf die Empore und begrüßt die Anwesenden in einer ausführlichen, aber wortgewandten Ansprache, die viel Anerkennung unter den Anwesenden hervorruft. Dann erst kommt der greise Baron Hesindio, gestützt von einem Diener, auf die Bühne und ergreift das Wort.

Die Menge lauscht gebannt seiner kurzen, aber mit kraftvoller Stimme vorgetragenen Rede. Hesindio kündigt an, was den Anwesenden bereits bekannt ist: Er wird seinen Titel und all seine Geschäfte offiziell in die Hände seiner Tochter Naclaria legen. Am 1. Praios 2516 Horas wird Hochwohlgeboren Mondino von Crasulet, der Graf von Belhanka, Naclaria zur Baronin von Efferdas erheben. Hesindio hebt mit zitternder Hand sein Glas, bedankt sich bei den Anwesenden und verspricht, daß seine Tochter ihm eine würdige Nachfolgerin sein wird. Beifall brandet auf, hier und da kann eine Dame vor Rührung eine Träne nicht zurückhalten. Dann, um **20.15**, erklärt Majordomus Ellbringer das Büffett für eröffnet. Die Gäste strömen zum Frühstückszimmer (**24**), wo den ganzen Abend über die Tafel stets gedeckt sein wird.

Hesindio begibt sich immer öfters aus dem Saal, um kurze Ruhepausen einzulegen (ab **22.30** ist er nur noch in seinem Zimmer, bis kurz vor der Zusammenkunft.) Die anderen Liscayos halten sich meist im Saal oder beim Büffett auf.

21.30: Die Musiker erhalten ein Signal von Luzian und es wird für den ersten Tanz aufgespielt, eine Kuslikana, und schnell bilden sich die ersten Paare. Es folgen noch mehrere ausgelassene Tänze.

23.00: Nachdem die Musiker eine kurze Pause gemacht haben und etwas Ruhe eingekehrt ist, betritt Esquira Teola di'Lanca, gekleidet in ein weites Kleid aus hauchdünnem Stoff, das mit unzähligen Perlen und Edelsteinen besetzt ist, den Raum. Die Musik setzt wieder ein und Teola führt einen unbekanntem südländischen Tanz voller Leidenschaft auf, der die Sinne berauscht und läßt dabei ihr Haar und ihr Kleid fliegen. Nachdem sie in einer letzten Drehung auf dem Boden zusammensinkt, brandet Beifall auf. Velerian geleitet Teola nach draußen.

23.30: Die ersten Diener des Namenlosen schleichen aus dem Saal (Hier können Sie mit dem Kapitel **Die Zusammenkunft** fortfahren.)

00.30: Nach weiteren Tänzen verabschieden sich nach und nach die Gäste, die noch in dieser Nacht heimfahren wollen. Es wird aber kaum ruhiger im Saal.

Anmerkung: Während des Balls können die Helden von den anwesenden Gästen noch das ein oder andere Detail über die Liscayos erfahren (greifen Sie auf die Informationen aus dem Kapitel **Verdächtigungen**, Seite 36f. zurück.)

Anwesende auf dem Maskenball

Hier folgt nun eine Auflistung der für das Abenteuer wichtigen und bekannteren Anwesenden auf dem Maskenball (Anhänger des Namenlosen sind besonders ❖ gekennzeichnet).

Sie können diese Liste beliebig erweitern und frei eigene Gäste hinzuerfinden:

- ❖ **Baroness Naclaria Liscayo**, maskiert als Drache in einem grünen Kleid und passender Larve.

- ❖ **Baron Hesindio Liscayo**, trägt Seemannsuniform und Dreispitz, dazu die Maske eines Seeadlers (dem Wappentier der Liscayos) sowie eine ganze Reihe von Orden.

- ❖ **Baronet Velerian Liscayo**, als Jäger im Lederwams.



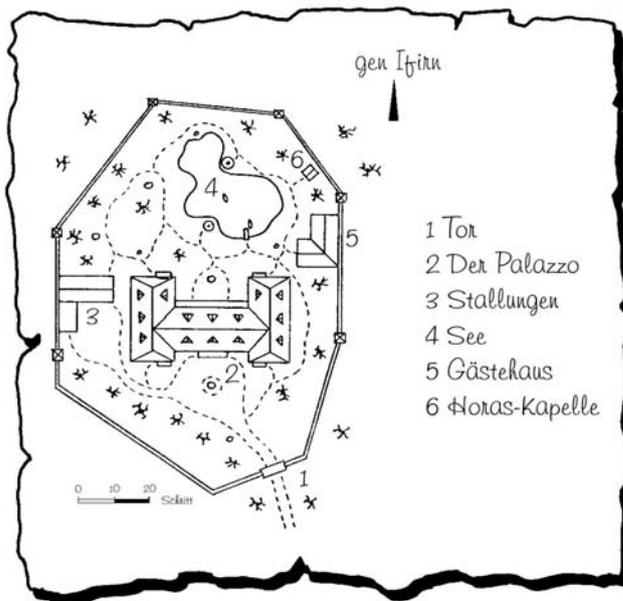
- ❖ **Esquria Teola di' Lanca**, trägt ein figurbetontes Kleid in verschiedenen blau-silbernen Farbtönen und eine Falkenmaske.
- ❖ **Luzian Ellbringer**, ist nicht maskiert. Er trägt sein bestes Livree und den Zeremonienstab des Haushofmeisters.
- **Graf Mondino Torbenias von Crasulet**, der Graf von Belhanka hat sich als Hofnarr verkleidet und kritisiert nur allzu gerne nicht standesgemäßes Verhalten der anderen Gäste (siehe **FHI**, Seite 83). Der Graf bewohnt das große Gästezimmer (Zimmer 35 bis 37).
- **Grandsignor Yulag von Malur-Lavigata**, ein patriotischer junger Mann, der sich als Luchs verkleidet hat. Seine füllige Mätresse, **Viola ya Loreza**, versteht sich nicht vollends auf die Regeln der Etikette und sorgt bald für Gesprächsstoff.
- ❖ **Esquiro Filino ya Regotin**, ein junger Mann aus Kuslik, Mitglied der *Gemeinschaft der Ehre* (und dem Namenlosen geweihter Hüter der Nacht), der als Sultan verkleidet ist.
- ❖ **Seebaronin Elysia dylli Ayodôn A'Sienna**, eine zyklöpäische Adlige von vielleicht dreißig Jahren mit gluterfüllten Augen. Angeblich eine Freundin der Baroness Naclaria (und Priesterin des Namenlosen). Sie trägt ein atemberaubendes schwarzes Kleid mit zahlreichen Gemmen und eine Panthermaske. Die anwesenden Signores und Baronets eifern ständig um den nächsten Tanz mit ihr. Einem gutaussehenden Helden, der charmant um sie wirbt, erweist sie gerne ihre Gunst – auch in ihrem Schlafzimmer (Elysia wohnt im Gästezimmer 33). Dieser Held wird wohl nie erfahren, daß die einflußreiche Priesterin mehr als siebzig Winter zählt und ihre Erscheinung EWIGER JUGEND (siehe **Anhang**, Seite 68f) verdankt – Eine Situation, die sie sichtlich genießt...
- **Baron Adaon Thiriadon von Terubis**, ein ältilcher Mann mit einer Bärenmaske, in Begleitung seiner Frau **Aldare Thiriadon-Murwan**, eine hochnäsige schnippische Vinsalterin, die als Vogel maskiert ist.
- **Comtessa Lutisana ya Sionata**, eine reichlich naive junge Frau Anfang Zwanzig und wie ihr doppelt so alter Ehemann, **Alrizio ya Sionata**, als Raubkatze maskiert. Lutisana ist immer die erste, wenn zum Tanz aufgespielt wird, Alrizio dagegen zieht den Abend über die Gesellschaft der Seebaronin Elysia vor... Die beiden wohnen im Gästezimmer 34.
- ❖ **Signora Romina ya Tovati**, eine zierliche Mittvierzigerin und Stadtverwalterin von Efferdas, erscheint als Sharisad verkleidet (Romina ist Anhängerin des Namenlosen, aber keine Geweihte).
- **Doctor Iacomo Cisallino**, ein berühmter Belhankaner Arzt, braungebrannt, als Minotaurus mit einer Toga maskiert, die seine Muskeln vortrefflich zur Geltung bringt. Stets im Flirt mit einer jungen Dame.
- / ❖ Unter den anwesenden Gästen befinden sich noch 12 weitere (nichtgeweihte) Anhänger des Namenlosen, die meisten davon einflußreiche Kleinadlige. So kommt also auf 20 Diener des Dreizehnten die doppelte Zahl von zwölfgöttertreuen Gästen.

Ihr folgt der Straße, die nach Aussage der Bürger von Efferdas zum Schloß der Liscayos führt und stoßt nach ein paar Meilen auf eine Abzweigung. Dieser Weg führt euch auf eine schattige, von hohen Pappeln gesäumte Allee.

Nach ein paar Minuten schimmern vor euch bereits weißgetünchte Mauern durch die Bäume hindurch. Hinter euch auf der Straße meint ihr, eine Kutsche oder ein Fuhrwerk zu erkennen.

Das Fuhrwerk liefert (aus der Aufschrift zu schließen) Weine aus Efferdas für den bevorstehenden Ball. In den nächsten Stunden erreichen noch weitere schwerbeladene Fuhrwerke das Schloß und fahren etwas später wieder ab. Gegen Abend kommen dann die ersten herrschaftlichen Kutschen die Straße herauf und passieren das Tor.

schmiedeeisernen Torflügel nur für Gäste, die eine Einladung vorweisen können und Händler, die auf ihrer Liste stehen.



Außenanlagen

Der Palazzo liegt inmitten einer ummauerten Parkanlage. Die 3 Schritt hohen Mauern sind recht wehrhaft und lassen sich nicht sehr leicht erklettern (mit Seil und Haken *Klettern*+7). Zudem läuft man Gefahr, den patrouillierenden Wachen zu begegnen (s.u.).

Die Gartenanlagen rund um den Palazzo sind verschwenderisch ausgestattet: Man bewegt sich zwischen sorgfältig gestutzten Hecken, marmornen Statuen und Brunnen mit plätschernden Wasserspielen auf mit weißem Kies bestreuten Wegen. Ein von Wasserrosen gesäumter See ist

Der einzige Zugang führt durch das Tor, an dem ständig zwei Efferdaser Gardisten Wache halten. Die beiden weisen jeden nicht geladenen Besucher ab und öffnen die

groß genug, daß man ihn mit kleinen Ruderbarken befahren kann, die an einem Pier vertäut liegen. Pavillons und Lauben am Seeufer laden zum Verweilen ein.



Nahe dem Palazzo schließen sich das Gästehaus sowie eine kleine Kapelle und die Stallungen an.

In den Ställen können die Helden neben mehreren Vollblütern ihre eigenen Pferde wiederfinden. In einer angrenzenden Abstellkammer lagert zudem der Großteil ihrer zurückgelassenen Ausrüstung (nach Maßgabe des Meisters).

Wegen den hochrangigen Gästen im Haus drehen regelmäßig Gardisten aus der Efferdaser Garnison paarweise ihre Runden im Park. Wenn die Helden sich verdächtig machen, werden sie erstmal ein paar bohrende Fragen beantworten müssen.

Werte der Gardisten:

MU 15 LE 50 AT/PA 14/13 (Degen)

TP 1W+3 ST 6 MR 6

RS 4 (Kettenhemd)

Sollten die Helden irgendwann gefangen genommen werden, so wird man die Gruppe in der Stadtwache von Efferdas für eine spätere Befragung einsperren. Nun müssen Sie wohl oder übel umgehend einen Gefängnisausbruch ermöglichen, damit das Abenteuer weitergehen kann (durchaus machbar und plausibel, da die Stadtwache derzeit unterbesetzt ist).

Das Hauptgebäude

Der Palazzo selbst ist ein prachtvoller Bau mit weißgetünchten Mauern, die besonders in der Abendsonne hell schimmern und strahlen. Lange Reihen von bunten Glasfenstern durchbrechen die Wände, rundherum verlaufende Fresken stellen ländliche Szenen dar. Die Geländer mehrerer Treppenaufgänge sind aufwendig mit Gold verziert. Die Balkone über den Aufgängen und zur Rückseite werden von schlanken Marmorsäulen getragen. Das große Eingangsportale erstrahlt im Licht der Fackeln, die vor dem Haus aufgestellt wurden. Vor dem Haus führt eine kiesbestreute Auffahrt in weitem Bogen um einen prächtigen Marmorspringbrunnen, der vom Fackellicht erhellt wird.

Vor dem Beginn des Balls stehen hier Baroness Naclaria und Majordomus Luzian Ellbringer und empfangen die Gäste (mehr zum Ablauf des Abends: siehe Seite 41).

Es folgt nun zunächst eine Beschreibung der Örtlichkeiten (Maße sowie Lage der Türen, Fenster etc. entnehmen Sie bitte den Plänen). Die Deckenhöhe beträgt im Erdgeschoß fast 4 Schritt, im Ersten Stock immerhin noch 3 ½ Schritt.

Erdgeschoß

1 Große Halle: Der große Raum übertrifft in Ausdehnung und Pracht die Eingangshalle so mancher Grafen- oder auch Königsresidenz: Die Halle nimmt den gesamten Mitteltrakt ein und wird von 12 aufwendig verzierten Säulen gestützt, die hohe Gewölbe tragen. In der Mitte der Halle bilden ein kunstvolles buntes Bodenmosaik aus unzähligen Teilen und ein aufwendiges Deckengemälde, das Szenen von Jagden und Landleben zeigt, ein berauschendes Miteinander. Westlich schließen sich mit rotem Teppich ausgelegten marmornen Freitreppen an, die in den Ersten Stock (**18**) führen. Östlich des Eingangs verbergen hohe Aranische Wände die Ständer für die Garderobe der Gäste. Zahlreiche Kandelaber erhellen die Halle bis in den letzten Winkel. Hier halten sich ständig sechs Bedienstete in Livree und zwei Gardisten auf, die sich um die Garderobe kümmern und auf die Eingänge achten.

2 Speisesaal: Ein großzügiger Saal mit allerlei Wandfresken, dessen Decke von vier weinlaubumrankten Säulen getragen wird. Das detaillierte Deckengemälde stellt weite Weinberge und dichte Wälder dar. Wer genau hinschaut, mag zwischen den Bäumen den bocksbeinigen Levthan erkennen, in ein inniges Liebespiel mit einer Nymphe vertieft.

Eine U-förmige Tafel und Stühle mit hohen Lehnen, die sicherlich Dutzenden von Gästen Platz bieten, beherrschen den Raum. Dieser ist jedoch dunkel, die Tafel ist nicht gedeckt.

3 Stuhlkammer: In dieser Kammer werden in hohen Regalen und Truhen Tischdecken, Geschirr, Kandelaber usw. aufbewahrt.

4 Küche: In der riesigen Küche mit seinen zwei Kochstellen und dem wuchtigen Arbeitstisch in der Mitte sorgen sechs Köche und das zwanzigköpfige Küchenpersonal für das leibliche Wohl der Gäste.

5 Dienstoffentreppe: Die Wendeltreppe führt sowohl hinab in den Weinkeller (**38**) als auch in den Ersten Stock hinauf (**19**). Ständig sind hier Bedienstete mit leeren und vollbeladenen Tablets auf dem Weg nach unten und oben.

6 Wäschekammer

7 Putz- und Flickstube

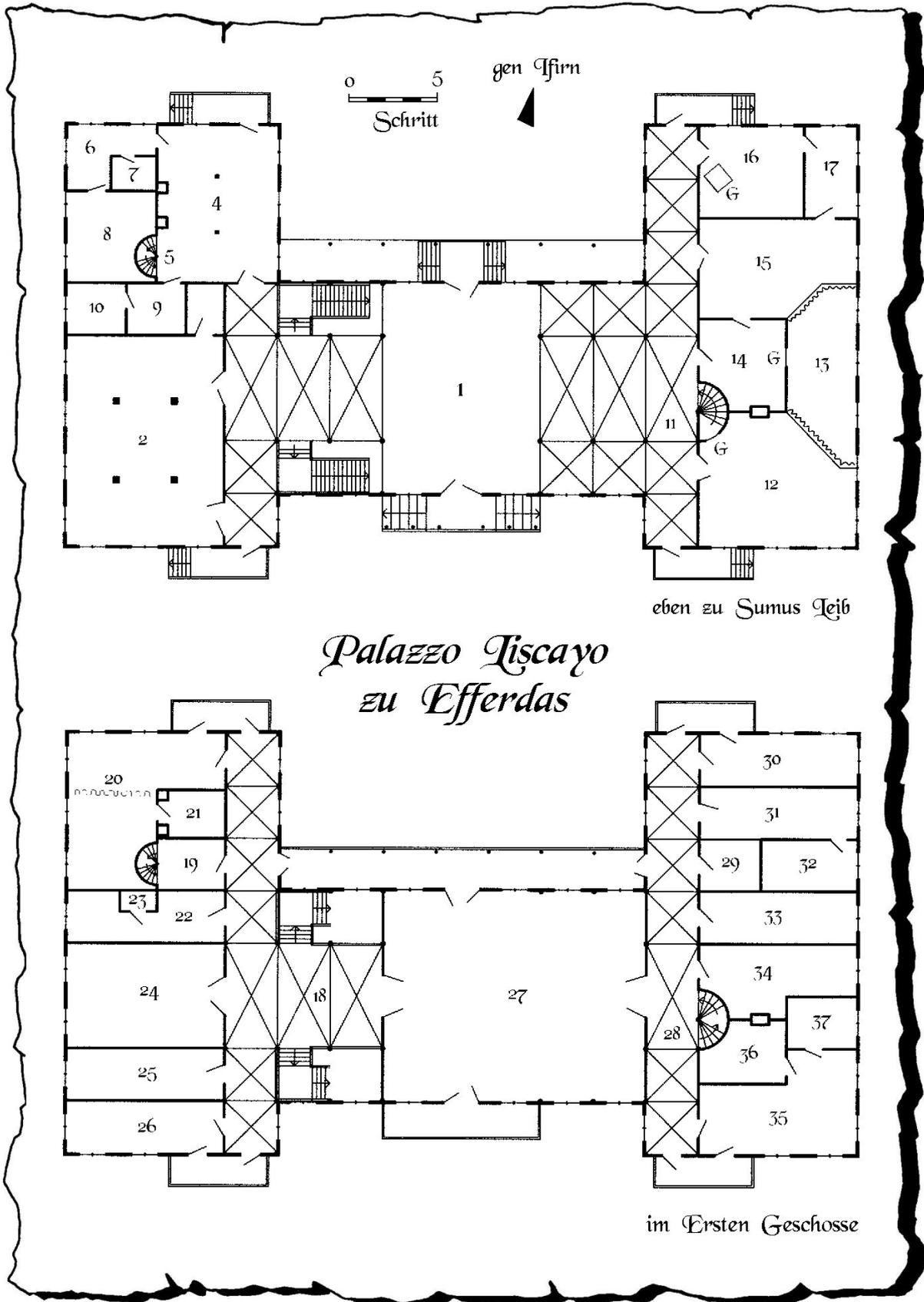
8 Lagerraum

9 Räucherzimmer

10 Speiseraum des Gesinde: Ein kleiner Raum mit einem Tisch und Bänken. Während des Balls wird der Raum von den Efferdaser Stadtgardisten in Beschlag genommen. Hier halten sich ständig 1W6 Gardisten auf, während die anderen im Haus oder Garten ihren Pflichten nachgehen.

11 Herrschaftstreppe: Um eine verzierte Säule dreht sich eine marmorne Wendeltreppe nach oben in den Ersten Stock (**28**).

12 Grüngoldener Salon: Der ausgedehnteste Salon des Palazzo wird von dem großen Kamin an der Nordwand und den geschickt arrangierten Sitzgruppen dominiert. Der Name des mit Teppichen ausgelegten Raums ergibt sich aus der bevorzugten Verwendung der horaspatriotischen Farben Grün und Gold. Ein Vorhang in der Nordostwand trennt den Salon vom Musikzimmer (**13**).





Eine Geheimtür (**G**, zu entdecken mittels Abtasten und *Sinnesschärfe*+5) führt zu einer kleinen Kammer unter der Herrschaftstreppe (**11**), in der sowohl ein Kästchen mit Münzen (Wert: **26 D**) als auch zwei Rapiere griffbereit lagern.

13 Musikzimmer: Dieser Raum ist ein wenig höher gelegen als die beiden Salons (**12** & **15**) und von diesen mittels Vorhängen abgetrennt. Zieht man einen der Vorhänge auf, so kann man den Raum als Empore benutzen, während die Zuschauer im jeweiligen Salon der Musik lauschen können.

Unter Leintüchern verborgen lagert hier eine Vielzahl von Instrumenten, darunter ein großes Spinett. An der Westwand sind die Umrisse einer schmalen Tür zu erkennen – die Rückseite der Geheimtür aus dem Pfeifenkabinett (**14**).

14 Pfeifenkabinett: Ein gemütlicher, rundum Mahagoni-gefädelter Raum mit einem gekachelten Ofen. Hohe Ohrensessel und Beistelltischen laden zum Verweilen ein. Auf jedem Tisch stehen ein Sortiment Pfeifen und eine erlesene Auswahl an Tabaksorten.

Eine Geheimtür in der Täfelung (**G**, durch Abtasten der Wand und *Sinnesschärfe*+6 zu entdecken) bildet praktisch den 'Künstlereingang' zum Musikzimmer.

15 Salon und Spielzimmer: Ein weitläufiger Salon in hellen Farben. An den Wänden hängen bunte Gemälde und Wandteppiche, der Boden ist mit Parkett ausgelegt. Ein Vorhang trennt den Raum vom Musikzimmer ab. Der Raum ist mit allerlei Glücksspielen ausgestattet, in einer Vitrine stehen einige wertvolle Spieluhren.

16 Jagdzimmer: Die Wände schmücken reihenweise Hirsch- und Eberköpfe, aber auch ein prächtiger Löwenkopf. In einer Ecke steht gar ein 2 Schritt großer ausgestopfter Bär mit bedrohlich erhobenen Tatzen. Der Boden ist mit einem kreuzweise gelegten Parkett ausgelegt.

Ein Teil des Parketts bildet ein geheime Luke (**G**), die sich jedoch keinesfalls durch bloßes Suchen entdecken läßt (Zur Entdeckung des Geheimgangs siehe Seite 49).

17 Bibliothek: Ein kleiner Raum mit deckenhohen Regalen, die die Türen und Fenster des Raumes umrahmen. Die Bücher befassen sich hauptsächlich mit Politik, Jagd, Geschichte und Geographie und können einen interessierten Menschen zu wochenlangem Schmöckern verleiten.

Hier befindet sich der Auslöser für die Geheimtür im Nachbarraum (**16**). Sorgen Sie dafür, daß die Helden hier nie lange Gelegenheit haben werden, alles gründlich zu untersuchen, etwa, indem ein Pärchen sich hierher zurückziehen will.

Erstes Obergeschoß

18 Große Galerie: Die breiten Freitreppen führen hinauf ins Obergeschoß. Von dieser Gewölbe-überspannten Galerie kommt man in den Ballsaal und auf den Gang, an den die Privatgemächer grenzen. Hier herrscht ein ständiges Kommen und Gehen der Bediensteten.

19 Dienstbotenaufgang und Anrichte: Zwei lange Tafeln an den Längsseiten dienen als Zwischenablage: Die Bediensteten aus dem Ballsaal setzen leere Tablettts hier ab und nehmen volle mit, die das Küchenpersonal von unten

gebracht hat. Die Treppe nach oben führt zum Speicher und den Gesindekammern unter dem Dach.

20 Barongemächer: Die Tür ist abgeschlossen (*Schlösser*+8), zudem ist der Gang recht belebt. Die Tür vom Balkon aus ist ebenfalls abgeschlossen (jedoch nur *Schlösser*+6). Dann betritt man aber einen großen Raum, der mittels eines Vorhangs geteilt wurde.

Der **vordere**, mit allerlei nautischen Dingen geschmückte Raum dient Hesindio Liscayo als Audienz- und Arbeitszimmer. Hier stehen ein wuchtiger Schreibtisch mit Intarsien, ein wertvoller alter Sekretär und eine gemütliche Sitzgruppe. An den Wänden hängen Gemälde waffenstarrer Kriegsschiffe, in Vitrinen sind Flaschenschiffe, wertvolle Peilinstrumente und ein reich verziertes Entermesser ausgestellt.

An der Südwand hängt das Porträt einer blonden, traurig schauenden Hesindegeweihten an der Wand.

Der Sekretär ist abgeschlossen (*Schlösser*+6). Er enthält nichtssagende Korrespondenz, den Siegelstock des Barons und einen Beutel mit Münzen (**32 D**).

Der **hintere** Raum ist recht schmucklos ausgestattet und wird von einem großen, mittels durchscheinenden Vorhängen verdeckten Doppelbett beherrscht. In einer großen Seemannskiste liegen sorgfältig verstaute Erinnerungen an die Fahrten des Kommodor a.D. In zwei weiteren Truhen lagern die Kleidungsstücke Hesindios. In den Schubladen einer Kommode finden sich allerlei undefinierbare medizinische Substanzen in diversen Fläschchen und Tiegelchen, sowie eine Schatulle mit Frauenschmuck (Wert: ca. **80D**). Außerdem findet sich hier ein sorgfältig versiegeltes und gekennzeichnetes Fläschchen mit einem weißen Pulver: *Purpurbliß* (Einnahmegift; **2W6 SP/KR** bis zum Tod). Auf den weißen Linnen des Bettbezugs kann man einige Blutflecken entdecken. (Das Blut zeugt von Hesindios Siechtum, das Gift soll diesem dann beizeiten ein Ende setzen.)

21 Baderaum: Zwei Öfen sorgen hier ständig für drückende Hitze. In der Mitte des Raumes steht eine große Wanne auf Füßen, die wie Löwenhäupter geformt sind.

22 Schreibstube: Ein Pult, mehrere Truhen mit Pergamenten und ein mit Tintenflecken übersäter Schreibtisch bilden die Einrichtung des gut gesicherten Raumes (*Schlösser*+9).

23 Archiv: Ein kleiner, abgetrennter Raum mit einer soliden Tür (*Schlösser*+12, einmalige Pfeilfalle bei Versagen: **2W20 SP** Giftschaten).

Darin steht eine Truhe mit dem Barvermögen des Barons (mehrere hundert Dukaten), eine Schatulle mit Schmuck (etwa der gleiche Wert), sowie wichtige Dokumente bezüglich der Reederei, diverse Schuldscheine, Wertpapiere und Besitzurkunden (*sehr viel* mehr wert).

24 Frühstückszimmer: Ein mit einer langen Tafel und zahlreichen Kandelabern ausgestatteter Raum beherbergt das opulente Büffett: Aranische Austernsuppe, Bornländischer Kartoffelauflauf, Koschammernzungenparfait, Purpurmeisenpastetchen, kandierte Bienen, Muscheln, Törtchen, Rosinennudeln und unzählige andere Köstlichkeiten bringen die Tafel zum Überquellen. Ständig sind Mundschenke damit beschäftigt, die Gläser der Gäste wieder mit Bosparanjer und



Valposella zu füllen. An den Wänden hängen Gemälde einstiger Barone von Efferdas. Darunter befindet sich auch das Bild einer stolzen Frau mit Adlernase und scharf geschnittenen Gesichtszügen. Eine Plakette verrät: 'Baronin Alandra Liscayo von Efferdas: 2404–2479 Horas'. Ein weiteres Gemälde, noch ohne Plakette, zeigt Hesindio. Allen Baronen sind die typischen Gesichtszüge, die Adlernase und ein strenger Gesichtsausdruck zu eigen. Die große Tür des Zimmers steht ständig offen.

25 Wohn- und Schlafrum des Majordomus: Luzian Ellbringers Räumlichkeiten sind karg eingerichtet: Ein schmales Bett, ein Tisch mit Stuhl und ein Waschtisch stellen die Einrichtung. In einem Schrank hängt seine Kleidung, darunter ein schwarzes Cape und mehrere Livrees. In einer Ecke des Schranks lehnt ein kunstvoller Degen. In einer verschlossenen (*Schlösser+7*) Truhe liegt neben diversen Habseligkeiten ein Beutel mit erspartem (**27D**). Zuunterst lagert eine Schatulle mit einer sorgfältig gewarteten Balestrina und einem Fläschchen *Arax* (ein lähmendes Waffengift: **AT, PA, GE, FF, KK-2** nach **2 SR**, Dauer: 1 Tag).

26 Wohn- und Schlafrum: Die Einrichtung aus Bett, Sitzgruppe, Truhe und Waschtisch wurde mit Leintüchern abgedeckt. Der Raum scheint unbenutzt.

(Hier lebte bis vor etwa zwei Jahren Velerian Liscayo. Der junge Baronet wohnt jedoch mit seiner Geliebten Teola im Ostflügel, wenn die beiden im Palazzo Liscayo weilen.)

27 Ballsaal: Die große doppelflügelige Tür steht weit offen und wird ständig von zwei Gardisten flankiert.

Der riesige Ballsaal nimmt zusammen mit der Galerie den gesamten Mitteltrakt ein. Der Raum besitzt einen glänzenden weißen Marmorfußboden, an den Wänden hängen Brokateppiche, ein riesiger Kronleuchter und zahlreiche Kandelaber verbreiten Licht. Die enormen Deckenfreskos zeigen blühende Yaquirlandschaften und rahjagefällige Weinfeste.

Zudem wurde der Saal dem Anlaß entsprechend mit farbenprächtige Kulissen und Blumenarrangements an den Wänden ausgestattet. An der Nordwand steht eine kleine Empore, auf dem das zehnköpfige Orchester Platz gefunden hat.

Auf den überdachten und nur spärlich beleuchteten Balkonen kann man des öfteren Gäste treffen, die sich hierhin zum Gespräch oder Flirt zurückgezogen haben.

28 Herrschaftstreppe: Es gilt das gleiche wie zu **11** gesagt. Die Treppe führt nach oben weiter zum Speicher und den Gesindekammern.

29 Abstellkammer: Hier lagern Stühle, Geschirr, Kandelaber, Kerzen und Tischdecken für den Saal.

30 Wohn- und Schlafrum der Naclaria Liscayo: Die Tür zum Gang ist abgeschlossen (*Schlösser+4*), die zum Balkon nachlässigerweise nicht.

Ein recht einfach eingerichteter Raum, der neben einem weichen Bett, Truhen mit Kleidern, einer Kommode, einem Waschtisch und einer kleinen Sitzgruppe nur ein großes Regal mit allerlei Büchern enthält.

31 Wohnraum: Die Tür ist verschlossen (*Schlösser+4*). Man betritt einen großzügig und geschmackvoll eingerichteten

Raum, der eine weibliche Hand vermuten läßt: Eine tulamidisch anmutende Sitzgruppe mit vielen Kissen, sorgfältig arrangierte Wandbehänge, ein kleiner, wohl kaum benutzter Schreibtisch. In einem Geheimfach unter der Tischplatte (*Sinnesschärfe+6*) liegt ein Beutel Münzen (**21D**).

Diese Räume teilen sich Velerian und Teola.

32 Schlafzimmer: Ein großes Himmelbett mit vielen kleinen Kissen steht an der Westwand des mit Teppichen ausgelegten Raums. In einer Kommode finden sich eine gut gefüllte Schmuckschatulle (Wert: **80D**) neben einer großen Anzahl von Parfüms, Cremes, Schminke, Bürsten etc. Eine Kleidertruhe enthält die stutzerhafte Kleidung eines Mannes, zwei weitere enthalten aufwendige Ballkleider, sowie Reise- und Reitkleider. Darunter fällt ein buntes, weites Kleid mit tiefen Ausschnitten auf, das zuunterst in einer der Truhen liegt. Ferner steht hier ein kleiner Waschtisch. Unter dem Bett liegen ein verzierter Reitsattel (mit dem Teola fliegt), der wohl für eine Dame gefertigt wurde und ein scharfer Degen.

Vor dem geöffneten Fenster steht eine Art Herrendiener: Ein hölzerner Ständer mit aufgesetzter Querstange (eigentlich der Platz für Teolas Hexenvertrauten Xeledur, der sich derzeit auf einem Aus-Flug befindet).

33 Gästezimmer: Die Türen sind verschlossen (*Schlösser+4*). Ein gemütliches Bett, eine Sitzgruppe, weiche Teppiche, eine Kleidertruhe und ein Waschtisch stellen die Einrichtung. Oben auf den teuren dunklen Kleidern liegt in der Truhe eine Schmuckschatulle mit Pfeilfalle (*Schlösser+10*, ansonsten **2W+6 SP**; Wert des Schmucks: **90D**) und ein vergoldeter Zierdolch (Wert: **12D**). Hier wohnt derzeit Seebaronin Elysia.

34 Gästezimmer: Die Tür ist verschlossen (*Schlösser+4*). Ein großes Bett, eine Sitzgruppe, weiche Teppiche, einige Kleidertruhen und ein Waschtisch stellen die Einrichtung. Hier wohnen derzeit Comtessa Lutisana und Comto Alrizio ya Sionata.

35 Gästezimmer: Die Türen zu Gang und Balkon sind verschlossen (*Schlösser+4*). Ein großzügiger Wohnraum mit einer gemütlichen Sitzecke, einem Schreibtisch mit Stuhl und einer Vitrine mit Gläsern und weingefüllten Karaffen. Hier wohnt derzeit Graf Mondino von Crasulet.

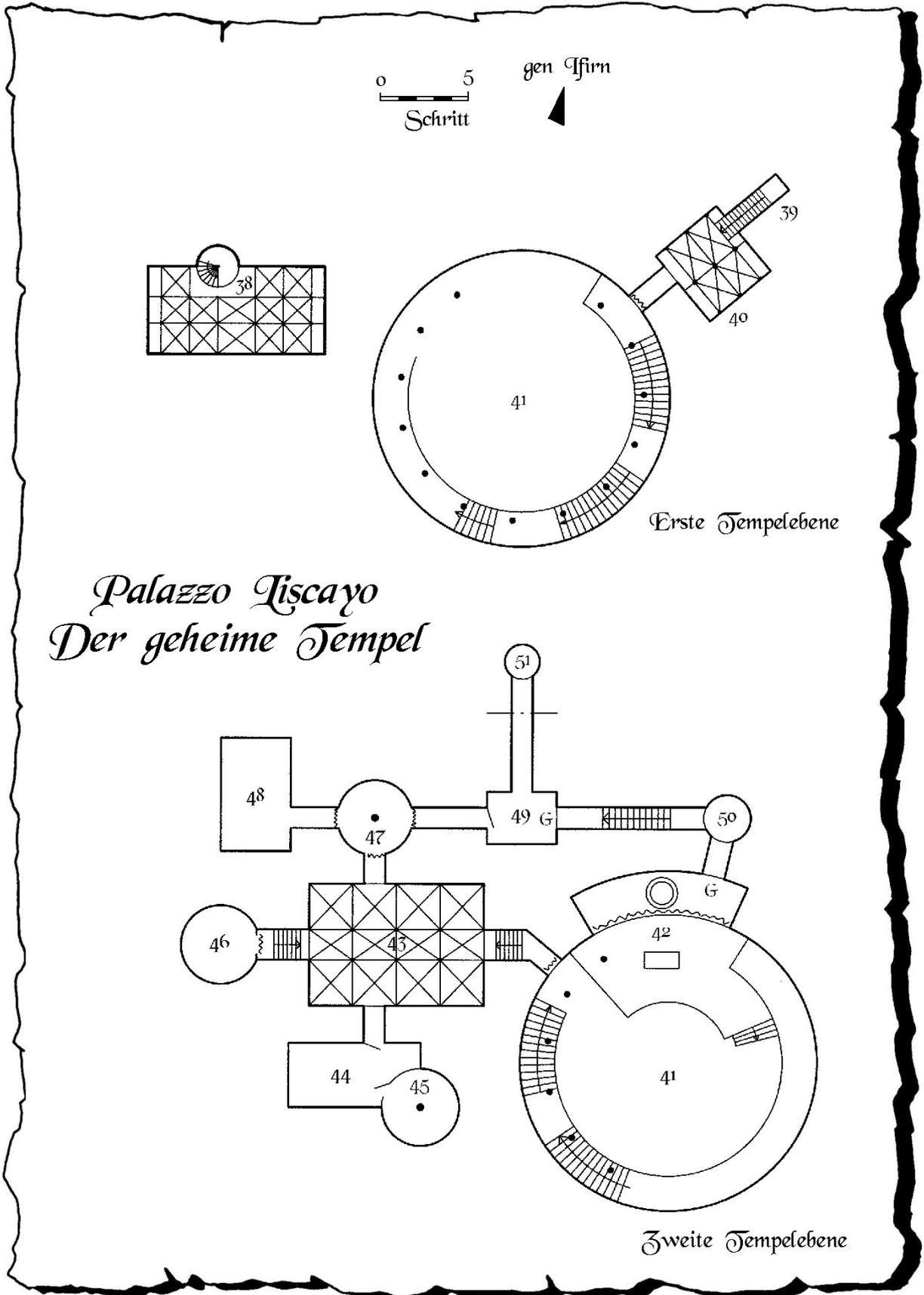
36 Baderaum: Ähnlich eingerichtet wie **21**.

37 Schlafrum: Eingerichtet mit Bett, Waschtisch und 2 Kleidertruhen.

Untergeschoß und Tempel

(Zur Entdeckung des Tempels siehe auch den Abschnitt: **Die Zusammenkunft**.)

38 Wein- und Vorratskeller: Die Wendeltreppe führt mehrere Schritt tief hinab in die Erde und mündet in ein kühles, niedriges Gewölbe. Der dunkle und trockene Raum wird von mehreren Säulen gestützt, dazwischen stehen Fässer, Truhen und Säcke mit Vorräten. Im hinteren Teil des





Raums finden sich reihenweise Weinregale mit erlesenen, teilweise jahrzehntealten Weinflaschen.

Den Helden wird bei der Betrachtung der aus grobem, verwitterten Stein bestehenden Wände auffallen, daß das Gewölbe sehr viel älter sein muß als der Palazzo darüber. Ein Zwerg oder Gesteinskundler in der Gruppe kann sogar feststellen, daß dieser Kellerraum etwa 15 bis 20 Jahrhunderte ist.

39 Geheime Treppe: Eine staubige, schmale Treppe führt hinab in Sumus Leib.

40 Vorräum: Ein dunkles Gewölbe von gleicher Beschaffenheit wie der Weinkeller (38). An der Nordwand steht ein wuchtiger Schrank, in dem die Diener des Namenlosen ihre Kostüme ablegen und gegen hier hängende, weite schwarze Kutten und Gesichtsmasken tauschen können. Eine einzelne Fackel erhellt den Raum nur unzureichend. An der Südwand stehen leere Lampenölfässer und Truhen.

41 Tempelhalle: Eine Beschreibung finden Sie in dem Kapitel **Die Zusammenkunft**.

42 Empore und Apsis: Eine Beschreibung finden Sie in dem Kapitel **Die Zusammenkunft**.

An der Rückwand gibt es eine mit bloßem Auge nicht wahrnehmbare Geheimtür (G), die sich nur nach längerer Suche (1 SR) und einer gelungenen *Sinnesschärfe*-Probe+8 öffnen läßt. Dahinter liegt ein kurzer Gang, der in das **Insanctum** (50) führt.

43 Haupthalle: Ein durch einen Vorhang abgetrennter Gang führt von der Tempelhalle weg. Einige Stufen tiefer mündet er in eine größere Gewölbehalle, die durch Regale und Trennwände unterteilt ist. Öllampen an Wänden und Säulen erhellen das uralte Gewölbe.

In der Nordwestecke gibt es eine kleine Feuerstelle. Ein schmaler dunkler Schacht gleich darüber dient als Rauchabzug.

In der Nordostecke steht ein langer Tisch mit Bänken, darauf liegt noch allerlei Geschirr.

In der Südwestecke stehen Regale mit Büchern und Vasen mit Pergamentrollen. Dieser Bereich dient als Archiv (siehe **Hinweise im Tempelarchiv**, Seite 51).

An der übrigen Südwand stapeln sich Fässer mit Lampenöl, Kisten mit Nahrungsvorräten, Truhen und Regale mit Waffen und Werkzeug sowie Strohsäcke und Brennholz. Ein großer Schrank beinhaltet Ritualwerkzeuge und Opfergaben: Rauschmittel und Kräuter, Ölschalen, Gefäße mit Lotusblüten, konservierte Organe und Tierkadaver (Fuchs, Delphin, Gans und Schlange). Ferner ein goldener, augenloser Schädel, eine Obsidianratte und einige schwarze und purpurne Kutten.

44 Folterkammer: Ein schmuckloser Raum, in dessen Mitte ein niedriger roher Eichentisch steht.

Eingetrocknetes Blut und Klammern an den vier Ecken des Tisches geben eindeutige Hinweise auf seine Verwendung. In einer Truhe und einem Regal liegen Dutzende Folterwerkzeuge wie Skalpelle, Messer, Dolche und Haken. In einer glimmenden Feuerschale warten glühende Brandeisen. Fackeln an den Wänden erhellen den Raum.

45 Kerker: Ein runder Raum mit kreisförmigem Grundriß, der an die Folterkammer grenzt und von ihr durch Eisenstäbe abgetrennt ist. Eine schwere Gittertür (*Schlösser*+8) verschließt den Raum. In die Wände sind Ketten mit Handschellen für insgesamt zehn Personen eingelassen. Stinkendes Stroh und Blut ist auf dem Boden verteilt. Der Raum ist leer, wenn die Helden ihn dennoch betreten, quillt eine Schar Ratten (2W6+4) aus einem Loch an der Wand:

Werte der Ratten:

MU 10 **LE** 3 **AT/PA** 5/0

SP 2* **RS** 0 **MR** 1 **GS** 4

*Ratten greifen stets ungeschützte Stellen an

Am besten lassen sich Ratten durch Fußtritte bekämpfen (gelungene GE-Probe: W6TP, bei 1 oder 2 auf W20 ist die Ratte tot und eine zweite erhält W6TP). Ansonsten gilt ein AT-Malus von -3.

(siehe auch **BA**, Seite 94)

46 Kammer des Hohepriesters: Ein purpurner Vorhang trennt diesen schachtartigen Raum, dessen Decke sich in der Dunkelheit verliert, vom Gang ab. Auf einem kleinen Altar gegenüber dem Eingang steht die spannlange Statuette eines gesichtslosen liegenden Mannes inmitten von 13 Kerzen.

An der Nordwand steht ein mit Pergamenten beladener Schreibtisch. Ein Lehnstuhl steht so, daß man Richtung Tür guckt. Zwischen den Pergamenten liegt ein Mengbilar griffbereit (gefüllt mit *Kelmon*: 4W6 SP und vollständige Lähmung nach 5 KR). Unter dem Tisch liegt eine kleine, offene Schatulle, die jemand in großer Hast zu Boden warf (Velerian, als er das darin enthaltene magische Amulett an sich nahm.)

An der Südwand steht ein bequemer Diwan. Auf einem Beistelltischchen liegen ein Kneifer und ein von Hesindio Liscayo verfaßtes Werk: 'Wider den Zwölf Verrätern'.

47 Raum der 13 Ketten: Ein purpurner Vorhang trennt den Gang von einem 7 Schritt hohen Raum mit glatten Wänden. Von der Mittelsäule in 6 Schritt Höhe bis zu den Wänden in 3 Schritt Höhe sind 13 durchhängende Ketten mit schweren Gliedern befestigt, Öllampen werfen gespenstische Schatten auf die nackten Wände.

Unwillkürlich hat man beim Eintreten das Gefühl, die Wände würden auf einen zurücken, ein Effekt, der durch tatsächlich geneigte Wände und das Schattenspiel erzeugt wird (RA-Probe -2, bei Gelingen weicht der Held zurück und wird für 1 SR den Raum nicht betreten.)

Ein Diener des Namenlosen kann die Ketten mittels eines Stoßgebets beleben (Was Velerian bei seiner Flucht auch tun wird). Dann lösen sie sich von den Wänden und versuchen jeden Zwölfgöttergläubigen, der den Raum betritt, zu Umschlingen.

Werte der belebten Ketten:

MU 20 **LE** 12 **AT/PA** 12/4*

TP 1W+1 /3WSP* **RS** 5

*bei einer Guten AT hat die Kette ihr Opfer umschlungen und fügt ihm 3WSP/KR zu, bis dem Umschlungenen eine



KK-Probe+4 gelingt. Die anderen Ketten lassen allerdings von ihm ab, bis er wieder frei ist.

Wer unbeschadet durch den Raum will, muß 2 GE-Proben+6 bestehen, um zu einem der Ausgänge zu gelangen (bei einer vollen Durchquerung sogar 4). Bei Mißlingen sieht er sich von 1W6 angreifenden Ketten umzingelt.

48 Gästegemach: Ein großzügig mit Teppichen und Kandelabern ausgestatteter Raum, in dem acht Betten, ein Waschtisch und eine offene Truhe stehen. Auf einem Tischchen steht eine Schale mit Früchten neben einer kleinen Statue, die eine aufrecht gehende Ratte zeigt.

Hier hatte Velerian die restlichen Hüter der Nacht einquartiert. Von ihrem kürzlichen schnellen Aufbruch zeugt die Unordnung und ein auf den Boden gefallener Bolzen.

49 Lagerraum: Eine quietschende Holztür führt in einen kleinen dunklen Raum, in dem einige verstaubte kaputte Stühle, Truhen und Fässer liegen.

Die Geheimtür (G) an der Ostwand ist leicht zu entdecken, da eine deutliche Schleifspur im Staub davor zu erkennen ist.

50 Geheimes Insanctum: Ein schmuckloser kleiner Raum, in dem ein einzelner runder Altarstein steht. Dieser scheint

uralte zu sein und ist über und über mit kryptischen Schriftzeichen bedeckt. Auf dem Altar steht eine kleine Statue des Namenlosen aus einem unbekanntem schwarzen Material, jedoch in aufrechter Position, die Hände erhoben. Eine fast greifbare Aura des Bösen geht von der Statuette aus und sorgt beim Betrachter für Beklemmung.

Die Statue ist über 2000 Jahre alt und stammt noch aus der Zeit der güldenländischen Siedler. Sie ist unglaublich schwer (KK-Probe+15, um sie umzustoßen) und, außer durch göttliche Einwirkung, fast unzerstörbar.

51 Fluchttunnel und Abort: Der schmale Gang mündet nach etwa 20 Schritt in einen engen Schacht, der nach unten in bodenlose Schwärze hinabführt und nach oben an einer runden Steinplatte endet, die sich unter einem der Pavillons im Garten befindet. Eine eiserne Leiter an der Ostwand führt über 20 Schritt weit nach oben, wenn einem Helden eine RA-Probe-1 gelingt, weigert er sich allerdings für 2 SR, nach oben zu klettern.

Der ehemalige Brunnenschacht wird auch als Abort benutzt, was den unangenehmen Geruch von unten her erklärt.

Die Zusammenkunft

Gegen Mitternacht schleichen die anwesenden Diener des Namenlosen (siehe Gästeliste ab Seite 41) einzeln aus dem Saal und begeben sich ins Erdgeschoß, um durch die Geheimtür im Jagdzimmer (16) den Tempel aufzusuchen. Wenn die Helden einem der Gäste folgen, so sollte dieser zunächst einmal in dem Raum verschwinden und nicht wieder auftauchen. Sehen die Helden, des Wartens überdrüssig, schließlich nach, so ist der Raum leer. Jede Suche nach einer Geheimtür bleibt erfolglos.

Erst wenn sie sich auf die Lauer legen und den nächsten Gast beobachten, so finden sie heraus, daß ein hinter einem Buch in der Bibliothek (17) versteckter Schalter die Luke im Jagdsalon einen Spalt weit aufspringen läßt: Darunter kommen verwitterte Treppenstufen zum Vorschein...

In uralten Gewölben

Die Helden gelangen in den Vorraum (40), wo alle Kultisten ihre Kostüme gegen Roben und Masken austauschen. Wagen die Helden einen Blick durch den Vorhang, so wird der auf der Galerie wartende Kultist ihnen raten, rasch die Roben anzuziehen...

Den Helden sollte klar sein, daß sie besser die Identität der weiteren Gäste annehmen sollten, die bald folgen. Seien Sie großzügig, was Größe und Gestalt der folgenden Gäste angeht und lassen Sie 'maßgeschneiderte' Personen die Treppe herunterkommen, während *Sich Verkleiden* den Rest kaschiert (Lediglich die Liscayos, Teola, Luzian und Elysia werden noch gebraucht.) Die betäubten und gefesselten Gäste lassen sich hier prima verstecken.

Die Diener des Namenlosen

Ihr schlagt den dunklen Vorhang beiseite und tretet in den großen Raum dahinter. Der hier wartende Kuttenträger nickt euch zu, tritt beiseite und läßt euch ein...

...einen hohen schachtartigen Raum mit kreisförmigen Grundriß, der fast 20 Schritt durchmessen mag. Ihr steht 15 Schritt über dem Boden auf dem obersten Absatz einer Treppe, die sich fast um die ganze Wand herumzieht und auf den Boden hinabführt. Zahlreiche Fackeln an den Wänden erhellen den ganzen Raum und ihr seht dort unten eine Handvoll Gestalten, wie ihr in schwarze Kutten gekleidet, vor einer Art Empore stehen.

Die Wände bestehen aus rohem Gestein und sind ebenso alt wie die anderen unterirdischen Anlagen. Rundum stützen Säulen die Decke.

Die Helden haben nun den uralten Tempel (41) betreten. Der Kultist oben auf der Galerie ist ein Hüter der Nacht. Zwei weitere Hüter bewachen den Gang zu den hinteren Räumlichkeiten und die Stufen zur Empore. Ein schwerer schwarzer Vorhang verdeckt noch die Apsis und den Altar (42). Davor steht ein glatter schwarzer Steinblock, der fast wie ein Sarg aussieht.

Unter den anwesenden Kultisten herrscht gespanntes Schweigen. Es handelt sich dabei um die besagten 3 Hüter (die sich, genauso wie die Helden, hier eingeschlichen haben), Romina ya Tovati und drei nichtgeweihte Kultisten. Zwei weitere sollten noch kurz nach den Helden folgen.



Die Nachfolge

Ihr müßt nicht mehr lange warten: Nachdem zwei weitere Personen in Kutten den Raum betreten haben und die Gruppe auf [9+HELDENANZAHL] Personen angewachsen ist, betreten mehrere Gestalten durch den Gang links von euch den Raum: Vornweg geht eine hochgewachsene schlanke Gestalt, anscheinend eine Frau, ihr folgt humpelnd und mit gesenktem Blick, so daß ihr nur Schatten unter der Kapuze erkennen könnt, ein Mann. Zwei weitere Kapuzenträger folgen ihnen, dann, in einigem Abstand, noch drei weitere. Der Zug steigt die Treppenstufen zur Empore hinauf und verteilt sich vor dem Vorhang. Die gebeugte Gestalt kniet mit von euch abgewandtem Gesicht nieder.

Gespannt blicken alle hinauf zu der Empore und ihr glaubt, ein leises Summen zu hören. Dann wird der Vorhang aufgezogen, aber nur wenig Licht fällt in die dunkle Nische dahinter. Zwei der Gestalten bücken sich und heben zwei goldene Kugeln auf, die ölige, violette Rauchschwaden freigeben. Plötzlich wird das Summen lauter und ihr erkennt erst jetzt, daß es von den Kuttenträgern um euch herum stammt.

Da flammen Kerzen in der Nische auf und beleuchtet ein grausiges Bildnis, das euch unwillkürlich zusammenzucken läßt: Die glänzende goldene Statue eines liegenden Mannes ohne Gesichtszüge, vom Feuer in flackerndes Licht getaucht. Die gebeugte Gestalt erhebt sich und als sie sich umdreht heben die Kuttenträger rechts und links die goldenen Gefäße hoch. Die nun nach vorne tretende Gestalt trägt eine Maske aus reinem Gold und eine schwere Kette aus demselben Material.

„Preiset den Verheißenen! Preiset den Dreizehnten, der der Erste ist! Preiset den Verheißenen!“ intoniert die ungewöhnlich kraftvolle Stimme Hesindio Liscayos hinter der Maske und die Anwesenden sprechen ihm wie mit einer Stimme nach: „Preiset den Verheißenen!“

Spätestens jetzt sollte den Helden einiges klar werden, wenn auch noch nicht alles. Zunächst ist es aber sicher das klügste, den Schein zu wahren...

„Meine Kinder! Verehrer des einzig Wahren! Ihr seid heute hier, um einem besonderen Ereignis beizuwohnen...“ Die gebeugte Gestalt schlägt die Kapuze zurück und nimmt die Maske aus Gold ab. Darunter kommen die vertrauten Gesichtszüge von Baron Hesindio zum Vorschein, doch wirkt er sehr viel kraftvoller als ihr den Baron bislang erlebt habt.

„Heute Nacht werde ich als euer Hohepriester abtreten um dieses ehrenvolle Amt, daß viele Liscayos seit vielen Generationen getragen haben, an mein ältestes Kind abzutreten.“

Er streckt die Hand aus und eine der schwarzge-wandeten Gestalten hinter ihm tritt näher und nimmt die Maske ab. Es ist Naclaria Liscayo.

„Komm zu mir, mein Kind...“

Die blonde Frau kniet vor ihrem Vater nieder, euch den Rücken zugewandt.

„Bist du bereit, dieses Amt anzunehmen...?“ beginnt Hesindio mit feierlicher Stimme.

„HALT!“ Ehe Naclaria antworten kann, tritt einer der wartenden Kuttenträger nach vorne und hebt etwas rundes, glänzendes empor – Tassilos Amulett!

„Beendet diese Farce!“ ruft die Gestalt aus.

„DU WAGST ES, VELERIAN!“ donnert Hesindio dazwischen und erntet von dem Vermummten einen harten Schlag ins Gesicht.

„Schweig, alter Narr!“ Velerian reißt sich die Maske vom Gesicht. Seine Augen sprühen vor Haß.

„Lange genug habt ihr drei – du, Naclaria und Tassilo – eure träumerischen Pläne verfolgt und euch in der Dunkelheit versteckt. Aber ich, ich weiß jetzt, wie das *Primosanctum* zu finden ist. Ihr wolltet mir nicht glauben, Vater. Daß ich euch überreden konnte, das Amulett bergen zu lassen, grenzt an ein Wunder! Ihr habt geglaubt, daß Amulett sei verloren, als diese Narren, die ihr beauftragt habt, nicht zurückkehrten, aber das stimmt nicht! ICH habe den Schlüssel zum Siegel gerettet und seine Überbringer beseitigt, ehe sie sein Geheimnis enthüllen konnten!

Und nun werde ich den Tempel finden und mit seiner Macht die Diener des Einzig Wahren vereinen und gegen die Heuchlerischen Zwölf führen!“

„Velerian, du nichtsnutziger...“ braust Hesindio erneut auf, doch sein Sohn stößt ihn von sich. Stahl blitzt auf und stößt herab... Der Greis starrt ungläubig auf das purpurne Blut an seiner Kutte und der Klinge seines Sohnes, dann sinkt er lautlos zusammen. Doch im Moment, als sein Körper aufschlägt, löst er sich in schwarzen Rauch auf, die Kutte sinkt zusammen, die goldene Maske fällt poltert auf den Stein...

Einen Herzschlag lang scheint die Zeit in dem hohen Raum stillzustehen...

Plötzlich springt Naclaria auf und auch die Kultisten um euch herum erwachen aus ihrer Starre. Doch da ertönt ein Sirren, Velerians Schwester taumelt und stürzt dann rücklings von der Empore, ein Bolzen in ihrer Brust. Einer der Kuttenträger, eine Balestrina im Arm, tritt nach vorne und als die Maske fällt erkennt ihr Teola di'Lanca. Weitere Kultisten lassen die Masken fallen, zücken Rapiere, Degen und Balestrinas. Plötzlich seit ihr von insgesamt 8 Bewaffneten umzingelt, die Velerian Deckung geben.

Entdeckt!

Sofort herrscht wieder Ruhe, alle starren angsterfüllt die Bewaffneten an.

Velerian tritt mit einem selbstgefälligen Grinsen nach vorne, immer noch den blutigen Dolch in der Hand: „Darf ich euch die Hüter der Nacht vorstellen? Sie werden heute die Nachfolge dieses Zirkels antreten. Doch noch könnt ihr euch für mich entscheiden.“



Ich verspreche euch nicht Macht und Ruhm, ich versichere es euch! Ich werde keine aussichtslose Expeditionen auf der Suche nach der Kalten Braut oder sonstigen Märgen anstrengen...“ Er reckt das Amulett empor „Ich werde den Ersten Tempel für uns zurückerobern und die, die dann an meiner Seite stehen, werden ebenfalls von seiner Macht kosten – Die jedoch, die...“

Er dreht sich zu den beiden Gestalten hinter sich um, die immer noch Masken tragen und Waffen auf sich gerichtet sehen. „Werter Luzian? Liebste Elysia? Wie lautet eure Wahl?“

„Glaubt ihm nicht! Kämpft!“ Brüllt einer der Angesprochenen auf und springt vor. Mehrere Bolzen lassen ihn zu Boden schlagen, bevor er nur drei Schritt weit gekommen ist. Eine Maske rollt davon und enthüllt euch Luzian Ellbringers gebrochene Augen...

Nach einem Moment der Stille tritt Elysia vor, nimmt die Maske ab und verneigt sich voller Grazie vor Velerian.

Dieser dreht sich zu seiner Gemeinde, die nach und nach ebenfalls ihre Masken abnehmen und sich verneigen.

Dann sind die Helden an der Reihe...

Es ist gleich, was die Helden nun unternehmen:

- Nehmen sie den Kampf auf, so werden Velerian, Teola und sechs der acht Hüter durch die Geheimtür verschwinden.

- Ergeben sie sich, so wird man sie im Kerker (45) einsperren. Velerian, Teola und die Hüter machen sich dann auf den Weg nach Sikramfall und die Helden müssen

ihre Wachen überlisten, bevor sie die Verfolgung aufnehmen.

- Versuchen die Helden zu fliehen, so stellen sich ihnen die Kultisten entgegen, während Velerian und seine Hüter ebenfalls verschwinden.

Auf jeden Fall bekommen es die Helden mit 2 Hütern der Nacht, bewaffnet mit Degen und Balestrina, 4 nicht-geweihten Kultisten (darunter Romina ya Tovati) und einer Priesterin (Elysia) zu tun.

Werte der 4 Kultisten:

MU 13 LE 36* AT/PA 11/9 (Degen)

ST 3 MR 4 RS 2 (Kutte)

*verliert ein Kultist die Hälfte seiner LP, so versucht er, zu fliehen.

Die Werte der Nachthüter finden Sie im **Anhang**, Seite 66. Elysia dylli Ayodôn ist Ihr Joker in diesem Kampf: Sind die Helden zu stark und mit den Kultisten zu schnell fertig, so können Sie ihr nach Belieben Namenlose Liturgien in die Hand geben, die die Helden beschäftigen. Als Geweihte des Zweiten Grads kann sie gar einen Ivash beschwören, der in den Kampf eingreift (siehe **Anhang**, Seite 69).

Haben die Helden dagegen mit den Kultisten schon genug zu tun, so wird die schöne Zyklopäerin lediglich versuchen, ihre Haut zu retten...

Hinweise im Tempelarchiv

Velerian und seine Hüter der Nacht sind durch den Fluchttunnel (51) entkommen.

Im Archiv des Tempels (siehe 43) können die Helden nach kurzer Suche mehrere Hinweise finden, u.a. auch auf den erwähnten Ersten Tempel und damit die Hintergründe von Velerians Vorhaben. Geben Sie den Helden zu bedenken, daß sie wahrscheinlich nicht alle Zeit der Welt haben, das Vorhaben des Baronets zu vereiteln.

Relevante Hinweise im Archiv:

- Ein Pergament mit einem Text über das **Primosanctum** (bosparanischer Begriff für *Erster Tempel*), etwa 120 Jahre alt und von Larmon Liscayo, einem Vorfahr Hesindios verfaßt (siehe **Anhang: Pergamente und Dokumente**, Seite 69; auch als Kopiervorlage bei den **Handouts**).

- Der Foliant *Ueber das Wesen der Zwölf*, eigentlich ein Werk über die Zwölgötter. Das Buch ist eine wertvolle Rarität, über 1000 Jahre alt und durch Satinavs Wirken (und eine kürzlich versuchte Verbrennung von Seiten der Kultisten) zum größten Teil unleserlich. Es ist in Bosparano verfaßt und erfordert einen Helden mit guten Augen, um die Schrift zu entziffern.

Durch ein Lesezeichen markiert ist jedoch eine halbzerstörte Seite in der Mitte des Buches in dem Kapitel *Der Wydersacher der Aeonen*.

(Der erste Text im Abschnitt **Hintergrund**, Seite 3. Auch als Kopiervorlage bei den **Handouts**.)

- Ein Auszug aus einer alten Akte der Heiligen Inquisition der Praioskirche

(Der zweite Text im Abschnitt **Hintergrund**, Seite 3. Auch als Kopiervorlage bei den **Handouts**.)

Weitere archivierte Texte:

- Eine sorgfältig geführte Liste von Anschlägen und Sabotageaktionen gegen zwölgöttliche Einrichtungen und konkurrierende Handelshäuser.

- Berichte über die Entführung und Folterung von Geweihten der Zwölfe. Darunter findet sich auch der Name der vermißten Rahjageweihten Sharellya und des ermordeten Eolan Effardlieb (siehe Seite 37) sowie ein älterer Bericht über die Verführung Odina ya Mariunas zum Namenlosen Kult.

- Schriften vom Tridekarion (Dem dreizehnteiligen ‘Namen des Namenlosen’, den seine Geweihten seit alters her



suchen) und von der 'Kalten Braut' (siehe **FA**, Seite 31 und **KKO**, Seite 108, sowie **Hintergrund**, Seite 3). Letzterer bewegte Tassilo Liscayo mit seinen Visionen zu der schicksalhaften Queste in den Norden.

- Verschiedene Berichte, Briefe und Tagebücher, die die Helden über den Hintergrund der Liscayos aufklären können (Bedienen Sie sich bei den Meisterinformationen über die Liscayos aus dem Kapitel **Dramatis Personae**, Seite 62f.)

- Alte und neue Korrespondenz mit anderen Zirkeln, zum Teil verschlüsselt und ohne Namen und Orte zu erwähnen, jedoch mit Hinweisen auf die Zyklopeninseln und Tobrien.

- Verschiedene blasphemische Bücher und Texte. Versorgen Sie die Helden mit Schlagworten wie 'Bresche im Sternenwall', 'Tridekarion', 'Prophetin Pardona', 'Äon des Namenlosen', 'Kalte Braut', 'Basiliskenkönig', 'Zwölf Verräter', 'Dreizehntes Zeitalter', 'Augen des Namenlosen' etc.

- Natürlich gibt es auch mehrere Ausgaben der *XIII. Lobpreisungen des Namenlosen* (siehe **Mysteria Arcana**, Seite 242) unterschiedlichen Alters.

In der Rolle der Verfolger

Weitere Aktionen im Palazzo

Oben im Ballsaal feiern immer noch die restlichen Gäste (diese sind jedoch ausnahmsweise allesamt zwölfgötter- und horastreue Adlige und Bürger).

Was auch immer die Helden tun, ob sie die Gäste und Gardisten zuvor noch unterrichten (und dann einige Fragen beantworten müßten) oder sofort die Verfolgung aufnehmen ist einerlei, wichtig ist nur, daß sie nicht viel Zeit verlieren dürfen.

Eventuelle Pferde aus dem Besitz der Gruppe stehen in den Stallungen des Palazzo (ansonsten sind genug gute Pferde vorhanden, die die Helden 'ausleihen' können), die Torwachen können den Helden verraten, daß Velerian, Teola und sechs der Gäste in aller Eile auf Pferden den Palazzo verlassen haben. Die Helden kennen das Ziel Velerians: Das Kloster Sikramfall unweit von Radoleth...

Der Weg bis Sibur

Den Weg können Sie auf der beiliegenden Karte verfolgen (siehe Seite 34): Er führt in geradem Wege über Letran, Urbet, Sibur und Radoleth, die Dörfer und Weiler auf dem Weg nicht mitgezählt.

Zu Pferd, bei der drückenden, hochsommerlichen Hitze, und wenn jeden zweiten Tag ein Eilmarsch eingelegt wird, schaffen die Helden die Strecke in vier Tagen (30 bzw. 45 Meilen Tagesleistung).

- **Letran:** Ein Städtchen mit 850 Einwohnern. Velerian und seine Begleiter haben die Stadt umrundet, da die Tore Nachts nicht geöffnet werden.

- **Die Dörfer Reela und Dreihügeln:** Die Einwohner der beiden Dörfer mit je etwa 500 Bürgern erinnern sich an die Reiter, die es sehr eilig hatten. In Dreihügeln haben die Hüter einige Vorräte gekauft.

- **Urbet:** Eine Stadt mit 1100 Einwohnern und Hauptstadt der gleichnamigen Domäne. In dem Gasthaus *Wegesrast* am Marktplatz hat Velerians Gruppe übernachtet und brach in aller Frühe wieder auf.

- **Die Dörfer Waltuva und Kramil:** Inmitten ausgedehnter Weinberge liegen diese beiden etwa 600 Einwohner zählende Siedlungen. Die Reiter passierten

beide Dörfer in aller Eile. Ab Waltuva führt der Weg erstmals am Sikram entlang.

Irgendwo hinter Kramil kann ein aufmerksamer Held (*Sinnesschärfe*+5) den Umriß eines Raubvogels am strahlend blauen Himmel entdecken, der über der Gruppe kreist und dann pfeilschnell nach Osten davonzieht – Teolas Vertrauter Xeledur, der die Verfolger auskundschaftet.

Sind die Helden Ihnen irgendwann zu schnell und drohen, die Hüter einzuholen, so inszenieren Sie eine Unterbrechung, etwa ein verlorenes Hufeisen, die Erkrankung eines Helden (Rattenbiß ?) oder ein plötzliches und heftiges Sommergewitter.

Sibur

In Sibur (950 Einwohner) am oberen Sikram in der Baronie Aldyra lebt ein stolzer Menschenschlag, der das Leben nahe der wilden Goldfelsen gewohnt ist.

Erkundigen sich die Helden hier nach den Hütern, so können sie erfahren, daß in der Stadt schon seit Tagen 3 junge Leute auf die Ankunft der Reiter warteten. Nach einer Übernachtung im Gasthaus *Goldener Sikram* ritt die ganze 11-köpfige Gruppe mit frischen Pferden Richtung Radoleth davon.

Sibur bietet sich den Helden als letzter Zwischenstop vor den Goldfelsen an.

Erster Hinterhalt

Inszenieren Sie in Sibur oder kurz dahinter einen Hinterhalt von drei Nachthütern. Möglicherweise ein Giftanschlag bei Nacht oder die Hüter legen sich mit Balestrinas in einem nahen Wäldchen auf die Lauer.

Radoleth

Das Städtchen Radoleth ähnelt stark dem Ort Sibur, ist jedoch etwas kleiner (800 Einwohner). Hier endet die befestigte Straße.



Spätestens in Radoleth können die Helden die genaue Lage des Klosters in Erfahrung bringen.

Es gibt einen Weg, der hinter der Stadt beginnt und in die walddreichen Abhänge der Goldfelsen hineinführt. Velerians Gruppe hat den Ort passiert und eben diesen Weg genommen.

Die Goldfelsen

Der Weg führt euch hinein in die Wildnis, in die dichten Zedernwälder und Bosparanienhaine am Ufer des wild rauschenden Sikram. Vor euch ragen die Goldfelsen auf, die das Liebliche Feld von der lebensfeindlichen Khomwüste trennen. Praios' gleißende Strahlen brechen sich vielfach in den gezackten Gipfeln des Gebirges. Plötzlich läßt euch der Schrei eines Raubvogels aufblicken: Über euren Köpfen kreist ein Falke und stößt dann weit nördlich von euch herab.

Zweiter Hinterhalt

Wenn Velerian feststellt, daß seine Verfolger immer noch hinter ihm her sind, fährt er härtere Geschütze auf:

Mit der Hilfe von Teola und Xeledur stößt er einige Waldwölfe auf, versetzt sie in *Namenlose Raserei* und hetzt die Tiere auf die Helden (Heldenzahl+3 Tiere).

Die großen, schwarzbezelten Wölfe kämpfen bis zum Tode und lassen sich weder von Feuer noch von starken Verlusten abschrecken.

Werte der Waldwölfe (in Namenloser Raserei):

MU 15 **LE** 20 **AT/PA** 14/4

TP 1W+5 **RS** 2 **MR** 4 **GS** 12

Optionale Kampfgregel: Gezielter Angriff

Die Helden müssen wohl oder übel bei Einbruch der Dunkelheit noch eine letzte Rast einlegen, bevor sie am nächsten Morgen wieder aufbrechen können – Am Ersten Namenlosen Tag...



Sechster Akt: Klostermauern und Kavernen

Im letzten Abschnitt des Abenteuers erreichen die Helden das Kloster Sikramfall, das einen der zwei Siegelteile zum Ersten Tempel bewahrt. Nachdem die Helden das Kloster erkundet und in die darunterliegenden Kavernen vorgedrungen sind, können sie schließlich Velerian Liscayo stellen...

Das Kloster auf dem Wasserfall

Ankunft am Sikramfall

Ihr macht euch früh am Morgen des Ersten Tages ohne Namen wieder auf den Weg. Die Sonne scheint warm durch die Baumkronen und auch das gewohnte Rauschen des Sikram ist deutlich zu hören. Doch irgendwie scheint alles um euch herum ein wenig *falsch* zu sein: Die Farben, die Geräusche, das Gefühl der Sonnenstrahlen im Gesicht – irgendwie paßt das alles nicht ganz zusammen, und unwillkürlich beschleicht euch ein un gutes Gefühl...

Wer in den fünf Tagen zwischen den Jahren unterwegs ist, die allein dem Namenlosen gehören, kann sich auf einiges gefaßt machen: An diesen Tagen sind die zwölf Götter fern, Menschen und Tiere reagieren aggressiv, Geistern sowie Dämonen fällt es leicht, in diesen Tagen die Welt heimzusuchen und Geweihte fällt es deutlich schwerer, Liturgien zu wirken (siehe **KKO**, Seite 11).

Zwischen den Bäumen hört ihr Rauschen, das beim Weiterreiten beständig lauter wird. Dann kommt ihr aus dem Wald heraus und seht vor euch einen sicher fünfzig Schritt breiten und fast doppelt so hohen Wasserfall, der sich in einen großen See ergießt. Die Gischt stäubt meterhoch auf und ein blasser Regenbogen spannt sich über den See. Zu beiden Seiten des Katarakts türmen sich zackige Klippen auf. Hoch oben, an dem Punkt, wo die Wasser mit Urgewalt über die Kante stürzen, meint ihr, in der Mitte des Flusses ein Gebäude zu erkennen, daß über den Rand hinaus ragt.

Untersuchen die Helden den Steilhang genauer, so können sie, fünfzig Schritt abseits vom Sikramfall, einen schmalen Pfad entdecken, der in Serpentinaen hinauf zum Flußufer führt. Es kann immer nur ein Held hinter dem anderen hier hinauf, sein Reittier führend.

Die Geschichte des Klosters Sikramfall

Das Kloster Sikramfall liegt auf einer kleinen Felsinsel oberhalb des namensgebenden Wasserfalls. Gegründet wurde es im Jahre 1220 Horas, also noch während der Dunklen Zeiten.

In dieser Epoche zerstörte eine Gruppe Diener des Namenlosen den Efferdtempel in der kleinen Stadt Lurban am Meer der Sieben Winde (Die Stadt existiert heute nicht mehr oder ging in einer der entstehenden Metropolen auf). Die verbliebenen Priester wollten eigentlich in die großen Städte Cuslicum oder Bosparan ziehen, wo sie sich sicherer wähten in diesen finsternen Zeiten. Ihre Tempelvorsteherin jedoch, die Bewahrerin von Wind und Wogen Lurissa Wellentraum, hatte eine Eingebung oder gottgegebene Vision, die ihr befahl, den Sikram hinaufzuziehen. Die Priester folgten ihr den Fluß hinauf bis zum Wasserfall und entdeckten die ausgedehnten Kavernen darunter – ein natürliches Heiligtum ihres Gottes, weit entfernt von der Küste und von den chaotischen Zuständen im Reich.

Hier beschloß Lurissa Wellentraum, ihrem Gott einen Tempel und ihren Brüdern und Schwestern eine Zuflucht zu bauen. In den folgenden Jahrzehnten fanden die Priester immer regeren Zulauf und das Kloster wurde stetig erweitert.

In den Namenlosen Tagen 1374/1375 Horas fand Sikramfall dann seine eigentliche Bestimmung: Eine Gruppe aus 12 Männern und Frauen, je ein Priester jedes Zwölfgottes, rettete sich schwerverletzt mit letzter Kraft auf den heiligen Boden des Klosters. Vier von ihnen wurden sogar nur noch tot auf dem Pferderücken transportiert.

Die Efferdpriester, die so weit draußen kaum jemals eine Menschenseele zu Gesicht bekamen, nahmen sich der Geweihten an. Diese starben jedoch an Verwundung und Auszehrung, waren sie doch den Weg durch die ganze Wüste Khom geritten, verfolgt von Kultisten des Namenlosen. Zuletzt verstarb Tolman ay Lurasi, der Praiosgeweihte der Gruppe und nahm dem Vorsteher von Sikramfall, Hluthgar Wellentraum, den heiligen Eid ab, daß das Kloster die heilige Frucht, für die die 12 Reiter sterben mußten, bewahren würde. Als Hluthgar den Eid schwor, drückte Hochwürden ay Lurasi ihm mit seinem letzten Atemzug eine Schatulle in die Hand: Sie enthielt eines der beiden Siegel, mit dem die Diener der Zwölfe 250 Jahre zuvor den *Ersten Tempel des Namenlosen* für immerdar verschlossen hatten...

Etwa 400 Jahre später kam es dann zu einem furchtbaren Zwischenfall: Diener des Dreizehnten griffen in den Namenlosen Tagen das Kloster an, töteten die Priester und setzten den Tempel in Brand. Erst eine zur Hilfe eilende Abordnung der Praioskirche siegte über die Kultisten und übergab die Fanatiker dem reinigenden Feuer.

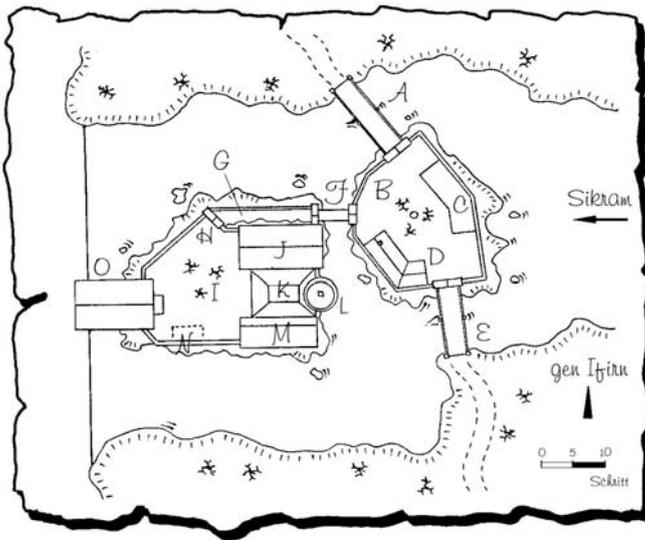


Doch mit den Priestern des Klosters starben auch die letzten Menschen, die von dem Siegel, das tief unter dem Kloster liegt, wußten. Zwar zogen in der Folgezeit wieder Efferdgeweihte in das Kloster ein und setzten es instand, ihre Zahl blieb jedoch stets klein und Sikramfall erhielt kaum noch Förderung von den großen Küstentempeln. Interessant ist das Kloster inzwischen nur noch für Reisende, die einen sicheren Weg über den Fluß suchen und natürlich für Geweihte des Efferd, die in Entrückung und dem allgegenwärtigen Rauschen des Katarakts die Nähe zu ihrem Gott suchen. Das Siegel hat seit 750 Jahren also keines Menschen Auge mehr erblickt – bis Heute...

Velerian und seine Leute hatten bei ihrer Ankunft leichtes Spiel mit den 9 Priestern und 3 Novizen, die in dem Kloster leben. Rasch waren alle überwältigt und ermordet, nur mit dem Hochgeweihten, Alagor Wellentraum, hatte Velerian jedoch etwas sehr viel furchtbarereres vor:

Im Efferdtempel fand in den ersten Stunden der Namenlosen Tage ein grausiges Ritual statt, in dem Ehrwürdigen Alagor auf dem Efferdaltar geopfert wurde. Danach gab Velerian gar einen Teil seiner selbst dem Namenlosen...

Dadurch wurde nicht nur der Tempel entweiht, Velerian stieg auch umgehend in den zweiten Weihegrad auf und war zudem fähig, zu seinem Schutz einen furchtbaren dämonischen Diener des Namenlosen zu rufen: Den Höllenboten Grakvaloth...



Endlich erreicht ihr das Ende des Pfades, der direkt auf einen festen, von Norden kommenden Weg führt. Etwas weiter südlich entdeckt ihr die Stelle, wo der Sikram rauschend über die Felskante hinab in den See stürzt. Und genau dort, auf zwei Felsinseln mitten im Fluß, befinden sich einige Gebäude. Die ganze Anlage wirkt wie eine kleine Burg: Eine Hängebrücke führt über das tosende Wasser hinweg zu einem ummauerten Vorhof, den einzigen Zugang zur höher gelegenen Hauptburg mit dem aufragenden Turm und dem Efferdtempel, der sogar über den Rand des Katarakts hinausragt. Ihr könnt keine Menschenseele erspähen, die ganze Anlage wirkt verlassen...

Es folgt nun eine Beschreibung des Klosters. Die genauen Abmessungen entnehmen Sie bitte der Karte.

Das Kloster Sikramfall

A Nordbrücke: Eine kaum schwankende und sehr stabile Hängebrücke (die auch einem Fuhrwerk Platz bieten würde) führt über den Fluß zu dem Kloster hinüber. Das große Tor zu dieser Seite ist lediglich angelehnt und nicht verriegelt.

B Vorburg: Im Hof der Vorburg stehen drei uralte Zedern und ein Brunnen. Neben dem Brunnen liegt die Leiche einer Efferdgeweihten in grün-blauem Gewand, die sich anscheinend dorthin geschleppt hat, um zu sterben. Die zahlreichen Quetschungen und Wunden an ihrem Körper

lassen vermuten, daß sie über den Haufen geritten wurde...

C Stallungen: Die Ställe bieten Platz für etwa ein Dutzend Pferde. Jetzt stehen hier acht Tiere in den Boxen, nur notdürftig versorgt und noch mit den Sätteln auf dem Rücken. Lediglich einer schlanken schwarzen Stute fehlt der Sattel (und liegt auch nirgendwo herum).

D Gästehaus: Die kleinen Zellen des Gästehauses bieten insgesamt zwanzig Leuten Platz, sind jedoch sicher seit Jahren nicht mehr benutzt worden. Das gleiche gilt für den kleinen Speisesaal mit der langen Holztafel und der kleinen Küche daneben, die – ungewöhnlich für ein Efferdkloster –

eine Feuerstelle hat.

(Da die Vorburg noch nicht zum eigentlichen Kloster gehört, wird Reisenden gestattet, hier offenes Feuer für die Zubereitung von Mahlzeiten zu entfachen).

E Südbrücke: Ähnlich aufgebaut wie die Nordbrücke, ist die Verbindung zum Südufer jedoch etwas kürzer. Das Südtor ist von innen verriegelt.

F Verbindungsbrücke: Eine kurze steinerne Verbindungsbrücke ohne Geländer (so daß man sich dem reißenden Fluß darunter ausgeliefert fühlt) führt hinüber zum eigentlichen Kloster. Weder die Tore noch die Brücke bieten jetzt noch Platz für Pferde oder gar Fuhrwerke.

G Gang zur Hauptburg: Ein schmaler Weg zwischen Mauer und den Felsen führt am Haupthaus entlang zur Hauptburg. Auf den Felsen, unter einem Fenster des Hauses, liegt eine tote Efferdnovizin von vielleicht 12 Jahren in ihrem eigenen Blut.

Von den Fenstern des Hauptgebäudes aus könnte man Personen, die hier entlanggehen vortrefflich unter Beschuß nehmen (Wenn die Helden hier zu viel Lärm machen, kann es sein, daß die Hüter im Haus sie hören.)

H Tor: Ein mit efferdgefälligen Fresken verzierter Torbogen umrahmt ein festes Holztor, das jedoch nur angelehnt ist. Die Zinnen über dem Tor bieten einem Schützen ebenfalls ein gutes Schußfeld auf ankommende Reisende.



I Hauptburg: Ein weiter Hof, an den mehrere Gebäude anschließen. In der Mitte stehen einige alte Zedern, an der gegenüberliegenden Mauer befindet sich ein kleiner Kräutergarten.

(Hier sollte die Helden **Alagor Wellentraums Hilferuf** erreichen, siehe Seite 57.)

J Haupthaus: Das zweistöckige Haupthaus hat Zugänge vom Hof und vom Kreuzgang. Die Räumlichkeiten sind karg, schmucklos und einfach eingerichtet. Die Beleuchtung erfolgt durch Tageslicht und Lichtschächte.

Erdgeschoß: Klosterküche, Speisesaal, Bibliothek, Schreibsaal.

Erster Stock: Zellen von Bibliothekar und Koch, Schlafsaal der Priester, Schlafraum der Graulinge (Novizen).

Untergeschoß: Vorrats- und Lagerräume, ein Kerkerraum, Latrine.

Im Haupthaus halten sich drei Hüter auf, durchwühlen die Habseligkeiten der Priester und zerstören Gebetsbücher sowie Statuetten.

In der Küche (ohne Feuerstelle) liegen der Koch und ein Novize, beide durch Bolzenschüsse zu Tode gekommen. Der Bibliothekar und eine Priesterin wurden in der Schreibstube aufgehängt und aufgeschlitzt. Im (sonst eigentlich nie benutzten) Kerkerraum wurde ein schwerverwundeter Priester, Bruder Elezian eingesperrt, für den Fall, daß Velerian doch noch die Hilfe eines Geweihten benötigt. Nachdem die Helden erste Hilfe geleistet haben, kann Elezian ihnen knapp von der Ankunft der Hüter erzählen. Er weiß jedoch weder von der Entweihung des Tempels noch von den Kavernen.

K Kreuzgang: Ein schattiger Wandelgang, dessen Dach von Säulen getragen wird und nach innen geneigt ist, so daß Regenwasser in die Zisterne in der Mitte abfließen kann.

In einer dunklen Ecke liegen die Leichen zweier Priester und eines Novizen mit durchgeschnittenen Kehlen.

L Turm des Abts: Ein vierstöckiger Rundturm mit schießschartenähnlichen Fenstern. Eine Wendeltreppe in der Mitte verbindet die einzelnen Etagen. Die Räume sind weniger karg eingerichtet als das Haupthaus und mit vielen Hinterlassenschaften einstiger Äbte ausgestattet. Die Beleuchtung erfolgt über die vielen schießschartenähnlichen Fenster.

Erdgeschoß: Empfangsraum

Erster Stock: Arbeitsraum

Zweiter Stock: Schlafraum

Dritter Stock: Studierzimmer

Dach: Aussichtsterrasse

Untergeschoß: Lagerraum

Zwei Hüter untersuchen noch immer den Turm von Hochwürden Alagor Wellentraum. Auch sie sind damit beschäftigt, Darstellungen der Zwölfgötter, Ritualwerkzeuge und Gebetsbücher zu zerstören. Einer von ihnen trägt einen erbeuteten, faustgroßen Gwen-Petryl am Lederband mit sich. Von der Aussichtsterrasse hat man einen großartigen Ausblick über das Gelände und auf die Goldfelsen.

Der verstaubte Lagerraum im Untergeschoß wurde mit imenser Gewalt durchwühlt (der Grakvaloth) und eine Stelle an der Wand freigeräumt. Dort klafft ein quadratisches Loch

im Boden, daneben liegt die in 13 Teile zerbrochene, massive Platte, die den Zugang Jahrhundertlang versperrt hat.

(siehe **Die Kavernen unter Sikramfall**, Seite 57f.)

M Uferhaus: Ein einstöckiger Anbau mit Zugängen vom Kreuzgang beinhaltet das Hospital, den Baderaum und diverse Werkstätten und Arbeitsräume, die nur durch Tageslicht erhellt werden.

In einem der drei Bidezuber treibt bäuchlings einer der Priester. Er wurde hier ertränkt.

Im verwüsteten Hospital liegt ein weiterer Geweihter, der Medicus. Dieser wurde vergiftet. Hier können die Helden mit etwas Geduld neben Verbandszeug auch 7 Blüten der Roten Pfeilblüte finden (2 als Tee aufgegossene Blüten geben **3W6+2 LP** zurück), 2x Wirselskraut, 2x Donf, 1x Chonchinis und 1x Tarnele (siehe **HA**). Außerdem liegt unter dem Tisch des Hospitals ein Gwen-Petryl-Stein, eingefasst in Mondsilber und mit einem Handgriff versehen.

N Klostergarten: Jemand ist rücksichtslos durch den kleinen Garten des Klosters getrampelt. Neben Küchenkräutern können die Helden hier nach einiger Suche noch 1x Wirselskraut und 2x Tarnele retten.

O Tempel: Ein beeindruckender Bau aus Eternenmarmor, dessen Vordach von Säulen gestützt wird. Ein paar Stufen führen hinauf zu dem offen stehenden Portal.

Als ihr den weiten, leeren Tempel betretet, in dem das Brüllen und Tosen des Wasserfalls allgegenwärtig ist, bemerkt ihr sofort die hier herrschende, unangenehme Wärme. Der dreischiffige Tempel wird von vielen Säulen getragen, an denen jemand lodernde Fackeln befestigt hat, die violetten Rauch von sich geben – eine erschreckend blasphemische Handlung im Haus des Wassergottes. Beim Näherkommen fällt euer Blick auf den Altar gegenüber dem Eingang – und läßt euch unwillkürlich innehalten:

In der Apsis steht hinter dem eigentlichen Altar die Statue des Meeresgottes mit Dreizack und Muschelhorn in den Händen. Doch an dem Standbild hängt die nackte Gestalt eines Mannes, kopfüber mit den Füßen an die Statue gebunden. Ströme von Blut sind aus zahlreichen Wunden im Leib des Mannes über seine Brust und Arme geflossen. Davor, auf dem blutigen Altarstein liegt etwas kleines Weißes, rundherum sind rote Zeichen auf den glatten Boden gemalt worden.

Unter der Decke hängt dicker violetter Qualm in der Luft, die Hitze treibt euch zunehmend den Schweiß auf die Stirn.

Eine gelungene AG-Probe-4 ob des grausigen Anblicks sorgt dafür, daß der betroffene Held sich übergibt oder schreiend nach draußen flüchtet (und 2 Punkte MU verliert bis er einige Stunden Ruhe gefunden hat). Alternativ ist natürlich auch eine **Entsetzen**-Probe+4 denkbar.

Hier hat Velerian Liscayo Hochwürden Alagor und dessen Seele dem Namenlosen Gott geopfert und somit den Tempel entweiht. Danach rückte er mit der Opferung seines Auges einen Weihegrad auf und beschwor den Grakvaloth.



(Ein Geweihter des Efferd hat das sichere Gefühl, daß die Macht seines Gottes nicht mehr in diesem Tempel weilt.)

Unter Alagor Wellentraum befindet sich allerdings kaum Blut auf dem Steinboden, so als ob es jemand aufgefangen hätte.

Rund um den Altarstein ist mit dem Blut ein Tridekagramm (Dreizehnstern) gemalt wurden (*Magiekunde+8*: Die korrespondierenden Zeichen sind Dämonen, Beschwörung und dem Namenlosen zugeordnet).

Auf dem Altar liegt ein weiß-blutiger Augapfel (Augenfarbe: Braun), der wohl erst vor kurzem entfernt worden ist (und Alagor hat noch beide Augen...)

Hinter der Statue gibt es eine Luke für Opfergaben im Boden, unter der der Wasserfall wütend tost und brüllt. Dort liegen auch einige achtlos weggeworfene Gwen-Petryl-Steine von Kopfgröße, die zuvor den Tempel beleuchtet haben.

Alagor Wellentraums Hilferuf

Für einen Moment lang scheint euch das Tosen des Wasserfalls sehr viel näher und beinahe meint ihr, kühle Wasserspritzer auf eurer Haut zu spüren...

Von einem Moment auf den anderen steht der grüngewandete Mann vor euch, ohne daß ihr einen Übergang bemerkt hättet. Lange graue Haare fallen ihm auf die Schultern herab, ein dünner Streifen Blut rinnt über sein Stirnband aus Rochenhaut und tropft auf die schillernde Robe. Als er flehend die Hände erhebt seht ihr Blut an seinen Fingern. Die meergrünen Augen des Alten

sind gebrochen, mühsam bewegt er den Mund, doch die schwachen Worte, die ihr hört stehen in keinem Zusammenhang mit den gebildeten Bewegungen: „Helft, beim Unergründlichen, helft! Er hat meine Seele der Verdammnis preisgegeben, doch niemals darf er die Grotte erreichen! So helft doch...!“ Die letzten Worte gehen in ein schrilles Kreischen über, dann bricht der Efferdpriester im Staub zusammen und ist verschwunden...

Ob die Seele des Hochgeweihten Alagor Wellentraum fortan an diesen Ort gebunden ist oder er sich vom Jenseits aus ein letztes Mal hilfesuchend an die Helden wandte, werden diese nie erfahren, denn Wellentraum wird nicht nochmal erscheinen.

Diese Begegnung sollte möglichst vor dem Betreten des Tempels stattfinden und mit einer TA-Probe einhergehen. Gelingt diese, so muß der betreffende Held beim Betreten des Tempels gar einen Malus von -2 auf seine AG-Probe erdulden – siehe **Tempel (O)**.

Die Hüter der Nacht

Velerian, Teola und einer der Hüter, Filino ya Ragotin, haben gerade erst die Kavernen betreten.

Die verbliebenen fünf Hüter (zwei davon Geweihte des Ersten Grades) halten sich auf dem Klostergelände auf. Wenn ihnen die Anwesenheit der Helden auffällt, werden sie versuchen, einen Hinterhalt zu inszenieren (etwa wenn die Helden im Gang **G** sind oder die Hauptburg **I** betreten).

Die Kavernen unter Sikramfall

Die Helden betreten nun die uralten Kavernen unter dem Kloster, die von den Wassern des Sikram in Jahrzehntausenden aus dem Fels gewaschen und später von den Priestern erweitert wurden.

Alle Kavernen sind feucht, das Gestein ist oftmals mit Efferdsmoos bewachsen (siehe **HA**, Seite 102). Fast in allen Höhlen kann man das dumpfe Gebrüll des Wasserfalls hören und auf diese Weise sogar die Himmelsrichtung bestimmen.

Ob und wie die einzelnen Höhlen beleuchtet sind, ist bei der jeweiligen Beschreibung mit aufgeführt, die Verbindungsgänge dagegen sind dunkel, so daß man sich den Weg, oft über glitschige Stufen, ertasten muß (Offenes Feuer wäre ein Sakrileg, die gefundenen Gwen-Petryl-Steine dagegen leisten hier gute Dienste.)

Die Kavernen

1 Wendeltreppe: Glatte, in den Stein gehauene Treppenstufen führt in schmalen Windungen mehr als 10 Schritt hinab in den Fels.

2 Ehemaliger Lagerraum: Einst wurde diese kleine, trockene Höhle wohl als Lagerraum genutzt. Davon zeugen

verrottete Holzteile, morsche Fässer und Möbelstücke. Der Raum ist dunkel und es wächst auch kaum Moos auf dem Fels.

Im hinteren Teil der Höhle gibt es ein Loch natürlichen Ursprungs, unter dem unregelmäßig geformte Stufen in seltsamen Windungen hinunter führen.

3 Die Zisterne: Die Treppe mündet in eine größere Tropfsteinhöhle, die von einer natürlichen Zisterne beherrscht wird. Ihr Wasser ist klar und sauber. Grünes Licht tanzt hypnotisch über die Wände und wer in das Wasserbecken schaut, erkennt, daß einige aufgestapelte Gwen-Petryl-Steine auf dem Boden des hüfttiefen Beckens für die schon fast meditativen Lichterscheinungen sorgen. Am Rand der Zisterne stehen drei glatte Opfersteine mit eingravierten Wellenmustern. In einer Ecke des Raumes liegen einige tönernerne, jedoch leere Amphoren.

(Wenn die LE der Helden sehr angeschlagen ist, handelt es sich bei dem Beckeninhalte um heilendes Wasser mit einmaliger Wirkung nach Maßgabe des Meisters.)

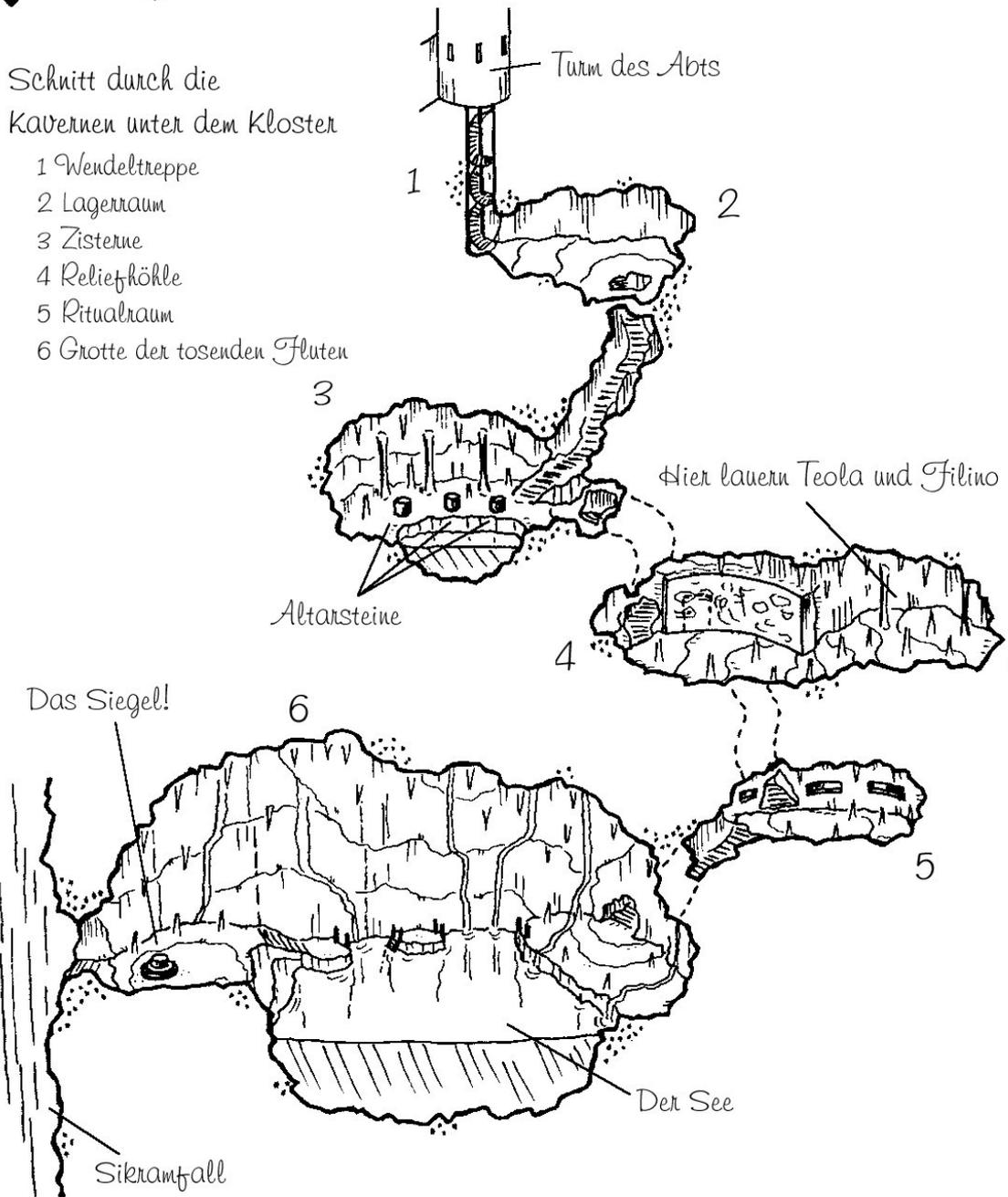
In einer Nische hinter der Treppe führt ein steiler Gang schräg abwärts.

4 Reliefhöhle: Eine weite Tropfsteinhöhle, die sich nach hinten verbreitet und im Dunkel verliert. Der vordere Teil



Schnitt durch die
Kavernen unter dem Kloster

- 1 Wendeltreppe
- 2 Lagerraum
- 3 Zisterne
- 4 Reliefhöhle
- 5 Ritualraum
- 6 Grotte der tosenden Fluten



0 10 Schritt



wird dagegen von zahlreichen faust- bis kopfgroßen Gwen-Petryl-Steinen in den Nischen eines Wandreliefs erhellt, das eine ganze Wand einnimmt. Das Relief ist etwa 4 Schritt hoch und 12 Schritt breit, aus der Felswand herausgeschlagen worden und beschreibt einen leicht einwärts geneigten Bogen. In der Mitte des Reliefs ist Efferd selbst dargestellt, mit Fischschwanz, Dreizack und Muschelhorn.

Rundherum und jenseits davon sind Wellen- und Windzeichen sowie Wale, Delphine und zahlreiche andere Exemplare der Fauna und Flora von Ozean und Fluß eingraviert. Unzählige in den Stein eingefasste Aquamarine, Perlen und Mondsteine gleißen im Licht der Gwen-Petryl.

Im hinteren Teil der Höhle liegen Teola di'Lanca mit ihrem Vertrauten Xeledur und Filino ya Ragotin auf der Lauer, um die Helden abzufangen. Beide sind mit Rapieren und Balestrinas bewaffnet und hocken hinter großen Tropfsteinen. Nachdem Velerian die verborgene Tür im Wandbild passierte, hat Teola das Amulett wieder an sich genommen (Die Werte von Teola di'Lanca und Xeledur finden Sie im Anhang, Seite 63f. Für Filino verwenden Sie bitte die Werte eines geweihten Hüters der Nacht.) Liefern Sie den Helden einen erbitterten Kampf um das Amulett. Diese können im Gang, am Wandbild und hinter

Tropfsteinen in Deckung gehen, sobald die ersten Bolzen fliegen. Teola hat auch ihren Sattel dabei, obwohl die Höhle nicht viel Platz für Flugmanöver bietet. Unter dem gleichen Handicap hat auch ihr Vertrauter zu leiden, der jedoch auf Teolas Befehl trotzdem die Helden angreifen wird.

Betrachten die Helden das Wandbild genauer, so können sie anstatt eines Walauges eine 4 Finger durchmessende und 1 Finger tiefe, runde Vertiefung mit einem 2 Finger durchmessenden Stift darin entdecken. Das 'Efferdsauge' paßt genau in diese Öffnung. Das Amulett läßt sich dann eindrücken und kurz darauf ist ein leises Rauschen zu hören, wie von Wasser, das durch ein Rohr fließt. Dann schwingt ein türgroßer Teil des Wandbilds nach hinten in einen dunklen Gang.

5 Ritualhöhle: Der Gang führt in einem Bogen abwärts bis zu einer kleinen Höhle mit behauenen Wänden und mehreren Nischen. Darin und davor liegen verschiedene, jedoch kürzlich zerstörte Ritualgegenstände, wie sie Efferdpriester für Gottesdienste verwenden. Darunter befinden sich auch zwei kopfgroße Gwen-Petryl-Steine, die die Höhle in warmes Licht tauchen.

6 Grotte der tosenden Flut: (Fahren Sie hier mit dem folgenden, gleichnamigen Kapitel fort.)

Gwen-Petryl

Die Helden werden im Efferdkloster und in den Kavernen darunter auf größere Mengen Gwen-Petryl stoßen. Dieses Mineral von spröder Konsistenz und milchigem Aussehen leuchtet von sich aus in blassem, grünblauem Licht. Manchmal gibt es auch Exemplare, die in warmem Orange leuchten. Da Gwen-Petryl-Steine die einzigen, in Efferdtempeln geduldeten Lichtquellen sind, werden sie auch 'Efferdsfeuer' genannt.

Der Sage nach handelt es sich um Bruchstücke der Zitadelle von Alveran, die auf Dere hinabfielen, als die Giganten die fünfte Sphäre berannten. Es soll Myriaden kleinster Splitter geben, die man vor allem am Meerestrand findet. Größere Brocken (ab Kopfgröße) gelten als Efferd gehörig und sollten dem nächsten Tempel übergeben werden.

Ein faustgroßer Stein (den man gelegentlich auch käuflich, dann aber für mindestens 100 Dukaten erwerben kann) verbreitet in etwa das Licht einer Fackel, ist aber stetig in seinem Schein.

Wenn die Helden sich in diesem Abenteuer mit den kostbaren Leuchtsteinen eindecken wollen, so sollten Sie mal gründlich darüber nachdenken, ob diese wirklich von heldenhafter Gesinnung sind (und ihnen am Ende einige AP abziehen). Wollen die Helden dagegen die Steine nur bei der Erforschung der Kavernen verwenden und danach zurückgeben, so können Sie ihnen durch Bruder Elezian als Belohnung für ihre Taten zum Schluß einen faustgroßen Stein am Lederband zukommen lassen.

Die Grotte der tosenden Fluten

Langsam steigt ihr die feuchten Stufen hinab, einem blassgrünen Licht und dem Tosen von Wasser am Ende des Ganges entgegen. Dann tretet ihr in eine Grotte gewaltigen Ausmaßes ein. Ihr steht am Rand eines großen unterirdischen Sees, der euch von einem erhöhten Plateau auf der gegenüberliegenden Seite trennt. Zahlreiche Rinnsale und kleinere Katarakte entspringen den Felswänden und fließen in den See hinab, auf dem zahllose Seerosen mit tellergroßen Blättern schwimmen. Rechterhand entdeckt ihr die verrotteten Reste hölzerner Brücken, die wohl einst mal hinüber zu dem Plateau führten.

Im Wasser und überall auf den Felsen liegen Dutzende grünleuchtende Gwen-Petryl-Steine unterschiedlicher Größe. In ihrem Licht entdeckt ihr den unscheinbaren Altarstein, vierzig Schritt entfernt auf der Empore. Und davor, euch den Rücken zugewandt, kniet eine schwächliche dunkle Gestalt.

Hinter dem Altar meint ihr eine helle Öffnung zu erkennen. Von dort kommt das Tosen, das in der ganzen Grotte wiederhallt.

Die Gestalt vor dem Altar ist natürlich Velerian Liscayo. Er ist damit beschäftigt, die vor langer Zeit gewirkten Schutzrituale um den Altar zu brechen.



Greifen die Helden ihn mit Magie oder Fernkampf an, so bedenken sie erstmal die große Entfernung und daß Velerian das Schutzamulett seines Vaters trägt (siehe **Anhang**, Seite 63). Velerian wird jeden Angriff der Helden ignorieren und seine Beschwörung beenden.

Wollen die Helden nicht schwimmen, so müssen sie zwei Sprünge über die eingestürzten Brückenteile schaffen (*Körperbeherrschung*+7 und +4).

Sobald die Helden die Empore erreicht haben und damit auf etwa zwanzig Schritt heran sind, geschieht das folgende:

Plötzlich erhebt sich die Gestalt in der schwarzen Kutte in einer raschen, fließenden Bewegung und wendet sich euch zu. Unwillkürlich verharrt ihr, als ihr in das haßerfüllt Gesicht Velerians und sein siegessicheres Grinsen blickt. Ein dünner roter Rinnsal sickert aus der blutigen Höhlung, die einmal sein linkes Auge war. Ein schwarzer Schatten scheint den jungen Priester zu umgeben und auf einmal wirkt das blasse grüne Licht in der Grotte sehr viel bedrohlicher.

Langsam wendet Velerian Liscayo wieder den Kopf. Ihr folgt seinem Blick zu dem unscheinbaren, flachen Metallkästchen, das auf dem blutbespritzten Altar neben dem Diener des Namenlosen liegt...

Dann wirbelt er herum und greift nach dem Kasten...

Was auch immer die Helden jetzt tun, ob sie sich mit der blanken Waffe auf Velerian stürzen oder einen Zauber vorbereiten, in jedem Fall kommt ihnen der unsichtbare Wächter des Priesters in die Quere:

Plötzlich ein finsternes Etwas, ein Grollen und instinktiv springt ihr zurück, als eine ochsengroße schwarze Höllencreatur zwischen euch und Velerian aus dem Nichts auftaucht: Eine Mähne aus wallender Finsternis, ledrige Schwingen mit vier langen Hörnern, violette Krallen und Reißzähne – ein fliegender schwarzer Löwe verwehrt den Weg und schon stürzt er auf euch zu...

(Die Werte des Grakvaloth finden Sie im Anhang, Seite 69.)

Bedenken Sie, daß die Helden beim Anblick der Höllencreatur zunächst eine MU-Probe würfeln müssen. Verteilen Sie die Angriffe des Grakvaloth beliebig auf die Helden. Der Dämon ist immer zur Stelle, um einen Helden davon abzuhalten, Velerian zu attackieren, da er vorrangig zu dessen Schutz beschworen wurde.

Während der Dämon unter den Helden wütet, können diese beobachten, wie Velerian, den flachen Kasten an die Brust gedrückt, zurückweicht, sich umwendet und dann mit einem Satz durch die Öffnung in der Rückwand verschwindet.

Wenn die Helden nach dem Sieg über den Grakvaloth nach Velerian suchen, so entdecken sie, daß gleich hinter der Öffnung der Sikramfall mit Urgewalt noch weitere 20 Schritt hinab in den See stürzt – Unmöglich, daß ein Mensch das überleben kann...

Übrigens: Kein Lebewesen und auch kein Dämon wäre in der Lage gewesen, von *außen* diesen Zugang zu entdecken oder gar zu betreten.

Ausklang

Vergessen Sie nicht, die verbleibenden Namenlosen Tage auszuspielen. Auf dem Klostergelände sollten die Helden von Alpträumen geplagt werden und den wehklagenden Geistern der Efferdpriester begegnen (solange diese noch nicht bestattet wurden).

- **Velerian Liscayos** Leiche wird nicht aus den Fluten des Sikram geborgen, genausowenig wie der Metallkasten, der wohl das Siegel enthielt. Die Helden müssen annehmen, daß er unter dem Schutz seines Dunklen Herrn überlebte.

- Haben die Helden die Gäste im Palazzo nicht sofort informiert, so wurde der **geheime Tempel** inzwischen doch entdeckt (schließlich wurden die Liscayos bald vermißt). Zwei Tage später erreichte die zuständige Inquisitionsrätin mit einigen Praios-geweihten den Palazzo und nahm sich der Sache an. (Sie sucht übrigens noch nach den Leuten, die nach Aussage von Zeugen die Kultisten aufgemischt haben und dann verschwanden.) Auf jeden Fall müssen die Helden noch einige Fragen beantworten.

In der Folgezeit wird der Fall gründlich untersucht (und von höchster Instanz vertuscht). Dabei stößt die Inquisition jedoch keine weiteren Zirkel oder Diener des Namenlosen

auf. Schließlich wird der Tempel versiegelt und nach einigen Monaten ein neuer Baron eingesetzt (ein weitläufiger Verwandter der Liscayos).

- Ebenso muß die Efferdkirche über den Zustand des **Klosters** unterrichtet werden. Hier zeigt man sich besonders bestürzt, aber auch dankbar den Helden gegenüber.

Velerian Liscayo hat zwar sein Erbe, seine perfekte Tarnung und sein Ansehen durch die Helden verloren (was er ihnen auch sicher nicht vergessen wird), jedoch hält er nun das erste Siegel in den Händen und – mehr noch – hat mit einem Schlag die Aufmerksamkeit seines dunklen Herrn auf sich gezogen...

In der Folgezeit werden die Helden von Velerian Liscayo zunächst nichts mehr hören. Jedoch plant der junge Baronet natürlich immer noch, das *Primosanctum* zu finden. Ob er mit seinem Plan Erfolg haben wird, erfahren Sie im zweiten Teil der Erster-Tempel-Kampagne, **Im Zeichen des weißen Raben**.



Der Lohn der Mühen

Auch wenn Velerian Liscayo mit dem Siegel entkommen konnte, sollen die Helden nicht ganz umsonst ausgehen, denn ihr Abenteuer hat reichlich neue Erfahrungen für sie bereit gehalten:

- Für die Reise in den Norden, die Erforschung des Schiffs im Eis und den Sieg über den Frostwurm **200 AP**. Geben Sie den Helden, die sich bei der Überwindung des Drachen durch besonderen Heldenmut oder Findigkeit ausgezeichnet haben, zusätzliche **25 AP**.
- Für die Entdeckung des Tempels des Namenlosen, die Erforschung von Kloster und Kavernen und den Sieg über die Kultisten und den Grakvaloth **150 AP**.
- Verteilen Sie ferner bis zu **50 AP** für besonders gelungenes Rollenspiel, vor allem, wenn die Helden sich

angesichts des geschändeten Klosters besonders erschüttert gezeigt haben.

- Außerdem haben die Helden je einen Steigerungswurf auf *Geographie*, *Geschichtswissen* sowie *Götter und Kulte* frei. Ein Held mit Berufsfertigkeit *Seefahrer*, der während der langen Wochen auf See aktiv mitgearbeitet hat, darf 3 Würfe auf die Fertigkeit machen. An Helden, die sich auf den Segelschiffen als besonders lernwillig gezeigt haben, können Sie diese Berufsfertigkeit auf einem Startwert von 3 vergeben.
- Echten Helden in der Gruppe, die sich ganz besonders für die göttliche Ordnung eingesetzt haben, können Sie zudem **1 Schicksalspunkt** zukommen lassen (siehe **KKO**, Seite 127).



Anhang

Dramatis Personae

Hesindio Liscayo, Baron von Efferdas, Kommodor a.D.

Über Hesindio Liscayo: „Der greise Baron von Efferdas bestreitet aufgrund seines Alters und seiner Krankheit seine Geschäfte schon seit Jahren nicht mehr persönlich und läßt sich auch in der Öffentlichkeit immer mehr von seinen Kindern vertreten. Eher früher als später wird Boron den Marineoffizier a.D. zu sich rufen.“

Erscheinung: Einstmals muß Hesindio Liscayo eine beeindruckende Erscheinung gewesen sein, davon zeugen noch heute die stolze Adlernase, das edel geschnittene Gesicht und die würdevolle Ausstrahlung des alten Patriarchen. Doch Hesindio Liscayo ist von Alter, Entbehrungen und Krankheit gezeichnet: Die Haare weiß und dünn, die Wangen eingefallen, die Hände zittern, nur die Augen blicken immer noch aufmerksam und wach. Das Gehen ermüdet den Baron schnell, und das nicht nur wegen des Holzbeins, daß er wohl seit seiner Zeit bei der Marine trägt. Hesindio spricht mit kraftloser, heiserer Stimme und macht oft Pausen, um nach Atem zu ringen, doch gelegentlich blitzen seine Augen wieder in jugendlichem Feuer auf und seine Stimme kann dann überraschend kraftvoll unumstößliche Machtworte sprechen.

Hintergrund und Motivation: Hesindio Januzian Liscayo wurde 2443 Horas auf Schloß Efferdas geboren. Im Alter von 13 wurde er dem Namenlosen Gott geweiht, mit 36 (nach einer glanzvollen Karriere in der Horaskaiserlichen Marine) trat er die Nachfolge seiner Mutter Alandra als Oberhaupt von Efferdas und Hohepriester des Kusliker Zirkels an, wie jeder seiner Vorfahren zuvor. Mit 37 Jahren ehelichte er dann die 'bekehrte' Kusliker Hesindegeweihte Odina ya Mariuna und zeugte mit ihr drei Kinder.

Hesindio regierte den Zirkel jahrzehntelang geschickt und mit eiserner Hand. In dieser Zeit erblühte auch das Handelsschiffahrtsunternehmen der Familie und Liscayo schwang sich zu einem der einflußreichsten Priester seines Herrn im Lieblichen Feld auf.

Während seiner Laufbahn hat er seinem Gott mehrere Zehen, sein rechtes Bein („Verwundung im Kampf“), seinen Schatten (was kaum auffällt, wenn Hesindio bekleidet ist) und letztlich gar seine Seele geopfert.

Die Rückschläge für den Kult im Lieblichen Feld (unter anderem die Entdeckung und Zerschlagung zweier wichtiger Tempel) haben Hesindio in den letzten Jahrzehnten jedoch Vorsicht gelehrt.

Zudem plagt ihn die Verdammung eines Perainegeweihten, den er vor Jahren zu Tode folterte, und die ihn langsam dahinsiechen läßt.

Hesindio Liscayo (Stufe 17):

Kurzcharakteristik: vollendeter Priester, brillanter Handelsherr und Seeoffizier

Wichtige Eigenschaften: MU 16, KL 16, CH 18, AG 0

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 15, Bekehren 17, Etikette 12, Feilschen 13, Menschenkenntnis 13, Lügen 14, Geographie 10, Götter und Kulte 11, Kriegskunst 14, Staatskunst 13, Seefahrer 13, Seeoffizier 11

Liturgien: Hesindio Liscayo beherrscht als Geweihter des Vierten Grades und höchster Diener seines Herrn im Kernland des Lieblichen Felds so gut wie alle Liturgien des Namenlosen, auch seltene und nur wenig bekannte.

Velerian Liscayo, Baronet von Efferdas

Über Velerian Liscayo: „Der charmante und gutaussehende Baronet Velerian von Efferdas, jüngster Sohn des greisen Barons von Efferdas, ist einer der begehrtesten Junggesellen auf dem höfischen Parkett von Kuslik und ein engagierter Horaspatriot. Das Zeug zum Familienoberhaupt hat der verzärtelte Junge jedoch sicherlich nicht.“

Erscheinung: Ein hochgewachsene Mittzwanziger mit schulterlangen dunkelbraunen Locken und träumerischen braunen Augen, der unverkennbar die Adlernase und das edle Antlitz der Liscayos geerbt hat. Er kleidet sich meist in geschmackvolle, stutzerhafte Kleidung und ist oft von einer dezenten Wolke teuren Parfüms umgeben.

Hintergrund und Motive: Velerian Travino Liscayo (geb. 2491 Horas) war schon bei seiner Geburt als Hesindios jüngstes Kind der ewig Letzte. Wie seine Geschwister wuchs er im Kult des Namenlosen auf und baute sich nach außen hin die Fassade eines verweichlichten Adelssohns aus gutem Hause auf. Innerhalb des Zirkels seines despotischen Vaters würde er es nie zu etwas bringen, das wurde Velerian schnell klar, aber er wagte es lange nicht, etwas dagegen zu unternehmen. Dann traf er auf einer Reise nach Dröl, wo er Kontakt mit einem anderen Zirkel aufnehmen sollte, die Hexe Teola, ebenfalls eine Dienerin des Namenlosen, die ihn nach Kuslik begleitete. Ihre Einflüsterungen ermutigten ihn, seine eigenen Nachforschungen über die Lehren des Dreizehnten anzustellen. Schritt für Schritt arbeitete Velerian, von Neid und Haß auf Vater und Geschwister getrieben, darauf zu, seine Wünsche zu verwirklichen – und Velerians Ambitionen sind groß: Er träumt davon, den Ersten Tempel zu finden und mittels seiner Macht zum Oberhaupt aller Geweihten des Namenlosen in Aventurien zu werden.

Den ersten Schritt hat er bereits getan: Innerhalb der in Kuslik ansässigen Loge der *Gemeinschaft der Ehre des Hl. Horas* (einem Verbund von Horaspatrioten, dessen Vorsitz er



führt) hat er sich eine kleine, aber loyale Gruppe von Anhängern geschaffen. Denn der innerste Kreis der Loge dient bereits dem Namenlosen und soll früher oder später die Nachfolge des Zirkels seines Vaters antreten.

Velerian hat seinem Gott bei der Weihe sämtliche Zehen des rechten Fußes geopfert.

Velerians Werte:

MU 14 **AG** 3 **ST** 11
KL 15 **HA** 4 **LE** 59
IN 12 **RA** 3 **KE** 48
CH 15 **TA** 4 **MR** 7
FF 11 **NG** 5 **AT/PA** 16 / 14
GE 14 **GG** 5 **TP** 1W+3 (Rapier)
KK 13 **JZ** 5 **RS** 2 (Kutte)

Wichtige Talente: Stichwaffen 14, Reiten 10, Tanzen 11, Bekehren 10, Betören 13, Etikette 11, Lügen 13, Geschichtswissen 10, Staatskunst 10

Liturgien: Als Geweihter des Ersten Grades verfügt Velerian über alle bekannteren Liturgien wie **Verschleiertes Zeichen**, **Namenloses Vergessen** und **Namenlose Kälte**. Daß er sich selbst das Wissen um seltenere Rituale wie **Namenlose Raserei**, **Herbeirufung der Diener des Herrn** und **Seelenbannung** angeeignet hat, werden die Helden im Laufe des Abenteuers noch zu spüren bekommen...

Besondere Ausrüstungsgegenstände: Velerian trägt zu seinem Schutz später das magische Amulett seines Vaters, das mit den kombinierten Zaubern **ARMATRUTZ (RS +5)** und **GARDIANUM** (für insgesamt 28 Punkte) belegt ist.

Teola di'LANCA, Esquria

Über Teola di'LANCA: „Esquria Teola wird nun schon seit zwei Jahren regelmäßig bei Empfängen am Arm des Baronet von Efferdas gesehen. Jeder in der feinen Gesellschaft von Kuslik kann die ausgesprochen glückliche Hand des jungen Velerian bei der Wahl seiner Mätresse nur loben – denn ehelichen wird er eine Frau ihrer zweifelhaften Herkunft doch wohl kaum...?“

Erscheinung: Die junge Frau Dröler Abstammung trägt unverkennbar südländisches Blut in sich, wie die dunkle Haut und die glänzenden schwarzen Haare zeigen. Ein Blick aus Teolas dunkelbraunen Augen und ein Lächeln von ihr üben auf die steifen liebfeldischen Adligen eine ungemein einnehmende Wirkung aus. Zudem versteht die sehr jung wirkende Esquria (geb.: 2482 Horas) es ausgezeichnet, mit dezentem Schmuck und körperbetonenden Kleidern ihr rahjagefälliges Äußeres noch zu unterstreichen.

Hintergrund und Motive: Teola Andare di'LANCA ist nicht nur eine Tochter Satuarias, sondern auch eine glühende Anhängerin des Namenlosen und Velerians engste Vertraute. Teola bleibt stets charmant lächelnd und schweigsam an der Seite Velerians, ganz wie es sich für eine Frau in ihrer Position geziemt. Tatsächlich ist die Hexe immer wachsam und behält mit scharfem Blick ihre Umgebung im Auge.

Velerian brachte Teola di'LANCA (seit ihrer Jugend eine Anhängerin des Namenlosen) vor drei Jahren von einer Reise nach Dröl mit und blühte in der Gesellschaft der Hexe auf. Er gründete seinen eigenen Zirkel von Anhängern des Namenlosen und begann damit, seinen Vater zu unterwandern.

Inzwischen ist Teola für ihn Geliebte, Beraterin und Leibwächterin in einem geworden. Sie ist Mitglied in der *Gemeinschaft der Ehre* und hat ihre Erhebung in den Adelsstand natürlich auch Velerian zu verdanken.

Teola begleitet Velerian auf Empfänge, Bälle und auf Reisen und bleibt dabei immer zurückhaltend, immer nur ein Flüstern an seinem Ohr. Dabei ist die Falkenhexe jedoch jederzeit bereit, plötzlich zuzustoßen.

Nur auf Jagdausflügen geht Teola vollends aus sich heraus, denn Reiterei und Falknerei sind ihre beiden großen Leidenschaften.

Teolas Werte:

MU 15 **AG** 2 **ST** 13
KL 14 **HA** 3 **LE** 57
IN 15 **RA** 4 **AE** 66
CH 16 **TA** 3 **MR** 12
FF 12 **NG** 5 **AT/PA** 14 / 14
GE 14 **GG** 4 **TP** 1W+2 (Degen)
KK 12 **JZ** 4 **RS** 1 (Kleid)

Schußwaffen: 22 (Balestrina, 1W+5 TP)

Wichtige Talente: Stichwaffen 12, Schußwaffen 13, Fliegen 11, Reiten 13, Tanzen 13, Betören 12, Gassenwissen 10, Lügen 12, Alchimie 10, Abrichten 11, Sinnesschärfe 12

Wichtige Zauberfertigkeiten: Schleier der Unwissenheit 10, Große Gier 10, Zauberschwang 11, Furor Blut 8, Pandaemonium 9, Hexenholz 10, Hexenspeichel 9, Tiere besprechen 11, Katzenaugen 11, Harmlose Gestalt 12, Hexenknoten 12, Blitz dich find 7, Radau 8, Scharfes Auge 7, Hexenblick 10, Armatrutz 7, Feuerbann 10, Arcanovi 10, Spinnenlauf 11

Flüche: Hexenschuss, Todesfluch, Beute!, Kornfäule

Besondere Ausrüstungsgegenstände: Teola fliegt mit einem verzierten und ornamentierten Reitsattel Dröler Machart.

Wenn dramaturgisch notwendig, kann die Hexe außerdem über diverse Heiltränke oder Gifte verfügen.

Xeledur, der Blaufalke (Stufe 5):

Teolas Hexenvertrauter ist ein prachtvoller Blaufalke mit glänzendem silbrigen Gefieder. Der kluge Vogel teilt die Jagdleidenschaft der Hexe, die ihn auf Jagdausflügen als ihr bestes und gehorsamstes Tier ausgibt.

MU 17 **LE** 22 **AE** 9 **RS** 2 **MR** 8*

AT 19/6** **PA** 9/4**

TP 1W+2 (Schnabel), 1W+6 (Klauen) **GS** 25/1**

* Xeledur kann seine MR als RS gegen magische Angriffe verwenden

**Angriff im Sturzflug/Nahkampf; nur im Sturzflug greift Xeledur zusätzlich mit seinen Klauen an



Naclaria Liscayo, Baroness von Efferdas

Über Naclaria Liscayo: „Die graue Maus der Familie Liscayo wird wohl, jetzt da ihr Bruder Tassilo verschollen ist, die neue Baronin von Efferdas werden. Hoffentlich wird das Ansehen der Liscayos darunter nicht allzusehr leiden.“

Erscheinung: Naclaria gibt sich stets zugeknöpft und bevorzugt entsprechend schlichte Gewänder. Ihre honigblonden Haare trägt sie in einem strengen Knoten, auf der spitzen Nase steckt ein kleiner Kneifer. Auch ansonsten kommt Naclaria anscheinend mehr nach ihrer Mutter: Die Baroness ist von gedrungener Gestalt und leicht untersetzt, vom Wesen eher zurückhaltend und leise.

Hintergrund und Motivation: Naclaria Lutea Liscayo (geb. 2387 Horas) ist das zweite Kind von Hesindio Liscayo und der durch Namenlosen Zweifel von ihrem Glauben abgebrachten Hesindegeweihten Odina ya Mariuna. Da ihr Vater bereits einen Erben hatte, vernachlässigte er die Ausbildung seiner Tochter, die natürlich trotzdem im Namenlosen Kult aufgezogen wurde. Ansonsten wäre sie wahrscheinlich eine veritable Hesindegeweihte geworden, denn Naclarias Leidenschaft sind Bücher und die Wissenschaften, vor allem Geschichtskunde.

Dann jedoch verschwand ihr Bruder Tassilo und mit einem Mal war Naclaria die Erbin und kommende Hohepriesterin, da Hesindio seinem jüngsten Sohn noch weniger zutraute als seiner Tochter.

Und so wurde Naclaria in den vergangenen Jahren in die tiefgehenden Lehren eingeweiht, stieg in den zweiten Weihegrad auf und bereitet sich nun auf den dritten vor, der gemeinsam mit dem Amt als Hohepriesterin auf sie zukommen wird.

Ihrem Gott hat Naclaria bereits mehrere Zehen und ein Auge geopfert (das sie durch ein meisterhaft gefertigtes Glasauge ersetzen ließ).

Naclaria Liscayo (Stufe 12):

Kurzcharakteristik: meisterliche Priesterin und Geschichtskundlerin

Wichtige Eigenschaften: KL 16, CH 14, NG 6

Wichtige Talente: Bekehren 11, Lehren 10, Lügen 12, Alchimie 11, Alte Sprachen 12, Geographie 11, Geschichtswissen 13, Götter und Kulte 10, Magiekunde 9, Staatskunst 11

Liturgien: Naclaria beherrscht als Geweihte des Zweiten Grades bereits sämtliche gängigen Liturgien. Zudem hat Naclarias Vater ihr in den letzten Jahren als Vorbereitung auf ihr neues Amt eine Reihe seltener Rituale gelehrt.

Luzian Ellbringer, Majordomus

Über Luzian Ellbringer: „Der Majordomus des Barons von Efferdas hat vor einigen Jahren die Nachfolge seines Vaters

angetreten. Ein fähiger und loyaler Bediensteter, obwohl er im Mittelreich bei seiner Mutter aufwuchs.“

Erscheinung: Ein gutaussehender junger Mann mit dunklen Locken und freundlichen blauen Augen, der einen gepflegten Vollbart trägt. Luzian ist stets in das seiner Position angemessene Livree eines Haushofmeisters gekleidet.

Hintergrund und Motivation: Luzian (geb. 2483 Horas) kam vor etwa 20 Jahren, nach dem Tod seiner Mutter, in das Liebliche Feld, um fortan bei seinem Vater zu leben, der dort als Majordomus des Barons von Efferdas angestellt war. Nach dessen Tod sollte Luzian das Amt seines Vaters übernehmen – dazu gehörte jedoch auch die Verführung zum Kult des Namenlosen und die Priesterweihe, zudem eine Ausbildung, die ihn zum Leibwächter Hesindios befähigen würde.

Luzian genießt zur Zeit noch das volle Vertrauen seines Dienstherrn und hat einen ungewöhnlich großen Handlungsspielraum – genau wie sein Vater vor ihm, der sicher keines natürlichen Todes gestorben ist...

Anmerkung: Passen Sie die Hintergrundgeschichte Luzians Ihren Vorstellungen an, da ja vorausgesetzt wird, daß er mit einem Ihrer Helden weitläufig verwandt ist – Wenn Sie möchten, kann Luzian durchaus auch ein sehr enger Verwandter sein, gar ein Bruder oder eine Schwester. Um so erschreckender für den betreffenden Helden, wenn er schließlich die Wahrheit erfährt...

Luzian Ellbringer (Stufe 12):

Kurzcharakteristik: meisterlicher Majordomus und Leibwächter

Wichtige Eigenschaften: MU 15, CH 14, GE 15

Wichtige Talente: Stichwaffen 12, Schußwaffen (Balestrina) 11, Etikette 15, Feilschen 12, Gassenwissen 12, Hausdiener 9

Liturgien: Als Geweihter des Zweiten Grades und Rechte Hand des Barons verfügt Luzian über alle gängigen Liturgien sowie die weniger bekannteren Rituale **Waffenfluch** und **Pech und Schwefel**, die Luzian als Leibwächter bzw. Vollstrecker des Hochgeweihten gute Dienste leisten.

Tassilo Liscayo, Baronet von Efferdas, Leutnant der Horaskaiserlichen Marine

Über Tassilo Liscayo: „Einen besseren Erben als Tassilo hätte der alte Baron Hesindio sich kaum wünschen können: Ein redegewandter Verhandlungsführer und ungemein fähiger Offizier, gutaussehend noch dazu. Leider ist Tassilo vor einigen Jahren von einer Expedition in den Norden nicht zurückgekehrt.“

Hintergrund und Motivation: Tassilo Leondris Liscayo, der älteste Sohn und Erbe des Barons von Efferdas war tatsächlich ein Nachfolger, wie ihn sich Hesindio nicht besser wünschen konnte: Geboren am 3. Namenlosen Tag 2382/83 Horas und seit seiner Kindheit mit Namenlosen



Visionen gesegnet, wurde aus Tassilo ein ungemein fähiger und charismatischer Priester, der als Baronet von Efferdas und Offizier der Horasmarine auf dem höfischen Parkett gern gesehen war.

Tatsächlich sollten es aber eben diese Visionen sein, die Tassilo um seine Zukunft als Hohepriester brachten: Verblendet von der Überzeugung, im Namen seines Herrn großartige Taten vollbringen zu werden, begab er sich auf Questen wie die, die ihm letztendlich das Leben kosten sollte...

Saya Ni Merana, Nordlandhändlerin

Die Albernierin Saya Ni Merana ist nicht nur eine fähige Händlerin, sondern auch Kapitänin der Schivone *Stolz von Havena*, dem Flaggschiff ihres kleinen Handelsunternehmens.

Man sieht der fülligen rothaarigen Saya mit ihrer mütterlichen Art nicht auf den ersten Blick an, daß sie durchaus in der Lage ist, knallharte Verhandlungen zu bestreiten und mit eiserner Hand das Kommando über ein Schiff zu führen.

Saya Ni Merana (geb. 16 vor Hal), eine gebürtige Havenerin, ist die Tochter von Eborn Ui Merana, einem reichen Nordlandhändler. Doch als Saya 22 Jahre alt war, ging eine Handelsflotte ihres Vaters mit Eborn selbst an Bord in Ifirns Ozean in einem Sturm verloren. Das Unternehmen stand auf einen Schlag mit leeren Händen da, lediglich ein Kontor in Havena und ein paar altersschwache Koggen blieben übrig, nachdem alle Schulden beglichen waren.

Saya nahm die ihr gestellte Herausforderung an und baute innerhalb der nächsten zwei Jahrzehnte die Firma kontinuierlich aus. Hilfe erhielt sie dabei von einem einstigen Geschäftspartner ihres Vaters: dem Reeder Hesindio Liscayo, der ihr einen Kredit und zwei moderne Frachtschiffe zur Verfügung stellte. Somit steht Saya (die natürlich nichts von den Umtrieben des Barons weiß) immer noch in der Schuld der Liscayos.

Zwar besitzt das Unternehmen noch immer nicht seine einstige Größe und wird sie vielleicht auch niemals erreichen, jedoch unterhält Saya inzwischen kleine Niederlassungen in Havena, Harben, Grangor und Thorwal.

In Thorwal lernte sie vor 10 Jahren auch den Skalden Ragnar Garinsson kennen, dem sie später zwei Kinder gebar: Oran und Odela. Aus diesem Grunde hält sich Saya meist in Thorwal auf, wenn sie nicht gerade auf Handelsfahrt ist und es Ragnar überläßt, auf die Kinder zu achten.

Seit einigen Jahren wendet sich Saya immer mehr dem Glauben an den Efferdssohn Swafnir zu. Daran ist nicht nur ihre Vermählung mit Ragnar schuld, sondern auch die grimmige Einstellung, die die Albernierin seit dem Tod ihres Vaters gegenüber dem launenhaften Meeresherrn hegt...

Sayas Werte:

MU 14 AG 3 ST 14
KL 15 HA 2 LE 72

IN 12 RA 5 AE -
CH 14 TA 4 MR 8
FF 12 NG 3 AT/PA 15 / 15
GE 14 GG 5 TP 1W+3 (Entermesser)
KK 15 JZ 4 RS 1 (Kapitänskluft)

Wichtige Talente: Scharfe Hieb Waffen 13, Zechen 10, Feilschen 19, Schätzen 17, Orientierung 12, Wettervorhersage 9, Rechnen 10, Sprachen 12 (Garethi, Thorwalsch, Nivesisch, Norbardsch), Boote fahren 11, Händlerin 12, Seefahrerin 12

Kladogant der Stampfer, Fjarninger-Häuptling

Der Häuptling eines Fjarninger-Stammes der Firnklippen ist im hohen Norden so etwas wie eine lokale Berühmtheit.

Kladogant gleicht einem wandelnden Berg aus Muskeln und Sehnen, der nie ohne seinen imposanten Kopfschmuck aus Riesenalkenfedern und seinen mächtigen Bronzehammer anzutreffen ist. Bekleidet ist der Fjarninger stets mit einem Umhang aus dem Fell eines mächtigen Firunsbären, sowie Weste und Fellschurz. An seinem Gürtel baumeln zahlreiche Trophäen, darunter das Amulett eines Bannstrahlers, Zähne und Klauen einiger Firunsbären und ein Auge der Riesenspinne Girkra. Von einem Kampf mit einem Höhlendracken zeugt noch das versengte rechte Bein des Fjarningers.

Wie jeden Sommer treibt es Kladogant hinab nach Süden, um sich den Prüfungen zu stellen, die ihm sein grimmiger Gott Frunu auferlegt hat und seiner keifenden Frau Lykvuda zu entgehen. Dabei quält ihn immer ein dem SPINNE, EGEL... ähnelnder Fluch, der ihm von der Riesenspinne Girkra angehext wurde. Während das im ewigen Eis allerhöchstens eine Gletscherflohplage bedeutet, so bekommt Kladogant bei seinen Streifzügen in den Süden stets das volle Ausmaß dieser Rache zu spüren...

(siehe auch **FA**, Seite 80f.)

Kladogants Werte:

MU 17 AG 5 ST 14
KL 12 HA 0 LE 91
IN 14 RA 6 AE -
CH 10 TA 1 MR 4
FF 14 NG 4 AT/PA 19 / 15
GE 16 GG 3 TP 2W+5 (Hammer)
KK 18 JZ 5 RS 3 (Fellkleidung)

Wichtige Talente: Raufen 15, Klettern 16, diverse körperliche Talente 11+, Fahrtensuchen 12, Orientierung 11, Wettervorhersage 10, Wildnisleben 15, Gefahreninstinkt (Lykvuda entgehen) 13

Kalänyak

Der nivesische Pelzjäger lebt die meiste Zeit des Jahres allein in der Wildnis jenseits des Nuran Leskari, nur gelegentlich kommt er in die Stadt, um seine Pelze zu verkaufen.



Kalányak mißt nicht einmal 8 Spann, einige graue Strähnen in dem roten Haar könnten die Vermutung bestätigen, daß der Nivese bereits über sechzig Winter zählt.

Der Pelzjäger ist in Puncto Gesprächigkeit sogar noch weitaus schweigsamer als ein Borongeweihter und dementsprechend schwierig ist es, von Kalányak etwas über ihn oder sein Vorleben zu erfahren.

Tatsache ist, daß der Nivese schon sehr lange in der Einsamkeit lebt und sich von seinen Künsten als Jäger und Fallensteller ernährt. Dabei legt er jedoch ein (selbst für einen Nivesen) ungewöhnlich ehrfürchtiges Verhalten vor Wölfen an den Tag. Die Helden könnten also durchaus (und wahrscheinlich mit Recht) vermuten, daß er mit der ihm selbst auferlegten Einsamkeit für irgendeinen Frevel büßen will.

Kalányaks einziger und wertvollster Besitz ist sein Schlitten (bepackt mit Nordlandausrüstung und Fallen) und sein Hundegespann aus 9 Firmjägern.

Kalányaks Werte:

MU 15	AG 4	ST 11
KL 12	HA 3	LE 67
IN 13	RA 4	AE -
CH 11	TA 4	MR 3
FF 14	NG 2	AT/PA 14 / 12
GE 15	GG 4	TP 2W+2 (Stoßspeer)
KK 14	JZ 2	RS 3 (Anaurak)

Wichtige Talente: Speere 13, Schußwaffen 12, Skifahren 12, Fährtensuchen 12, Fallenstellen 14, Orientierung 11, Wettervorhersage 10, Wildnisleben 12, Hundeschlitten fahren 13, Lederarbeiten 10

Die Hüter der Nacht

Diese jungen Männer und Frauen gehören einem inneren, geheimen Kreis der *Erhabenen Gemeinschaft der Ehre des Hl. Horas* an, der vor zwei Jahren von Velerian ins Leben gerufen wurde.

Inzwischen wurden diese jungen Leute, allesamt gelangweilte Sprößlinge des niederen Adels und des gehobenen Bürgertums, von Velerian und Teola zum Kult des Namenlosen bekehrt. Die Hälfte von ihnen, also bereits mehr als ein halbes Dutzend, sind Geweihte im Ersten Kreis, die anderen gelten als Akoluthen, die sich auf die Weihe vorbereiten.

Werte der Nachthüter:

MU 15	LE 40	AT/PA 12/11 (Stichwaffe)
ST 5	KE 25	MR 5
		RS 2 (Kutte)

Schußwaffen: 14 (Balestrina, 1W+5 TP)

Liturgien: Die bereits geweihten Hüter verfügen über niedere Liturgien wie **Verschleiertes Zeichen**, **Namenloses Vergessen** und **Namenlose Kälte**.

An Bord der *Stolz von Havena*

Die *Stolz von Havena* ist eine in Havena gebaute und im Jahre 15 Hal vom Stapel gelaufene Schivone. Das schlanke Schiff hat drei Masten und ist vor allem auf große Frachträume und Geschwindigkeit ausgelegt. Die Galionsfigur ist ein Necker mit Gwen-Petryl-Splittern als Augen.

Das Schiff fährt unter den Flaggen des Mittelreichs und Albernias. Zusätzlich hat Saya Ni Merana immer noch das Recht, die Hausflagge ihres Unternehmens zu setzen, was sie auch stolz in Anspruch nimmt.

Die *Stolz* fährt regelmäßig auf der Strecke Grangor-Riva und befördert vornehmlich Pelze, Schnitzereien, Mammuton, Lederwaren, Wolle und Premer Feuer (ins Mittelreich und Liebliche Feld), sowie Wein, Leintuch, Holzkohle, Tabak und Baumaterialien (in den Norden).

Die Mannschaft der *Stolz von Havena*

- **Saya Ni Merana**, als Kapitänin (Genauere Informationen über die Albernierin finden Sie im Kapitel **Dramatis Personae – Anhang**, Seite 65)

- Navigator und Erster Offizier ist **Hasgar Yingurson**, ein schweigsamer Thorwaler aus Prem (geb. 11 vor Hal), der in Olport gelernt hat.

Hasgar ist ein hervorragender Navigator und genießt seit Jahren Sayas uneingeschränktes Vertrauen und kennt Ifirns

Ozean wie seine Westentasche. Aus sich heraus geht der Premer nur, wenn er in einen Disput über die wahre Gestalt Deres gerät, denn Hasgar ist ein glühender Verfechter der Scheibenwelttheorie (und er versteht es ausgezeichnet, seine Thesen auch durch stichhaltige Argumente zu untermauern).

- Bordheilerin ist die zierliche Rivanerin **Katima Spengler** (geb. 2 Hal), die nivesisches Blut in den Adern trägt. Was die fähige Medica getrieben hat, zur See zu gehen, weiß niemand an Bord. Ein Held kann sie vielleicht dabei ertappen, wie sie ihre Trauer in Premer Feuer ertränkt. Wenn Katimas Fähigkeiten als Heilerin benötigt werden ringt sie jedoch verbissen mit Golgari um jedes Menschenleben, so aussichtslos die Lage auch ist...

- Steuerleute sind die in Winhall geborenen Geschwister **Hane Ni Merana** (geb. 4 Hal) und **Beorn Ui Merana** (geb. 5 Hal), die erst seit wenigen Jahren auf der *Stolz* dienen. Die beiden rotblonden Albernier sind die Kinder einer Schwester von Saya, die die beiden seit Jahren protegiert und vor 3 Jahren auf ihr Schiff holte.

- Der ergraute Seebär **Welf Ui Romin** (geb. 17 vor Hal) ist Bootsmann auf der *Stolz von Havena*. Die Mannschaft liebt den Havener wegen der Nähe zu seinen Untergebenen (obwohl der Holzbeinträger im Ernstfall durchaus ein strenges Regime zu führen versteht). Und keiner an Bord spinnt mehr Seemannsgarn als Welf, der laut seinen Berichten schon mit bloßen Händen Seeschlangen erwürgt



Die Macht des Namenlosen

Die Verehrung des Namenlosen existiert im Lieblichen Feld, wie bereits eingangs gesagt, seit den Zeiten der Besiedlung durch güldenländische Einwanderer.

Man nennt ihn hier oft den *Verheißenen*, den *Gott ohne Namen*, den *Dreizehnten* oder *Älterer der Äonen*. In Gesängen richten seine Priester ihr Wort an den *Purpurnen* oder den *Herrscher der Herrscher*.

Trotz der Zerschlagung zweier wichtiger Zirkel in Grangor und auf Pailos in den letzten Jahrzehnten ist der Kult im Horasreich keinesfalls besiegt – er hat sich nur noch mehr ins Verborgene zurückgezogen, um sich nun wieder langsam zu erheben, wie es der Namenlose auf den gebräuchlichen Darstellungen tut...

Die Priester des Namenlosen

Die Zahl derer, die sich von den Lehren des Verheißenen verblenden lassen und den Zwölfen abschwören ist nicht

gering, aber nicht alle werden in die Reihen der Priester aufgenommen. Diese erhalten wie die Diener der Zwölfgötter von ihrem Gott Karmaenergie und das Wissen um bestimmte Rituale und Liturgien.

Priester des Namenlosen kennen vier Weihegrade: Im ersten Kreis opfern sie ihrem Gott Zehen, Finger, Ohr oder Nase. Der zweite Weihegrad kostet meist ein Auge oder ein Gliedmaß, der dritte die Zunge oder den Schatten. Die Priester des vierten Kreises opfern ihrem dunklen Herrn schlußendlich ihre Seele.

Ein Priester des Namenlosen kann seine Karmaenergie wie ein Geweihter der Zwölfe für Liturgien (siehe unten) einsetzen. Ferner kann er auch seine Karmapunkte in Talent- und Eigenschaftspunkte umwandeln oder zum Ausgleich von mißlungenen AT- oder PA-Proben verwenden (siehe **Die Götter des schwarzen Auges** aus der Box **Götter, Magier und Geweihte**, Seite 87). Möglich ist ebenfalls eine spontane Erhöhung der MR (im Umfang 1:1).

Namenlose Liturgien

Der Gott ohne Namen hat seinen Priestern das Wissen um eine Reihe von Liturgien und Rituale mitgegeben, die sie gegen die Anhänger der Zwölfe verwenden können und sollen.

Eines der wichtigsten und bekanntesten Wunder ist **Verschleiertes Zeichen**, das das *Mal des Frevlers* (siehe **KKO**, Seite 8) eines Dieners des Namenlosen verbirgt und einem Geweihten der Zwölfe, der eine Seelenprüfung vorzieht, die Aura eines unbescholtenen Bürgers vorgaukelt.

Zu den verbreitetsten zählen ferner **Namenloses Vergessen**, das dem Opfer die Erinnerung raubt und identitätslose Kampfmaschinen erschafft; **Namenlose Kälte**, die den Widersacher erfrieren läßt; **Des Einen bezaubernder Sphärenklang**, der das Opfer durch hypnotische Bilder und Melodien gefügig macht; **Namenlose Zweifel – Namenlose Erleuchtung** erschüttert jeden Glauben und jede Moral; der Magiebann **Schwindende Zauberkraft** entzieht Astralenergie; **Fluch wider die Ungläubigen** vernichtet ein Ziel des Hasses: Ein Brunnen vergiftet sich, ein Palast verfault, ein Acker verdorrt; **Herbeirufung der Diener des Herrn** schließlich ruft die Dämonen herbei, die dem Namenlosen dienen.

Nur in höheren Kreisen bekannt sind Rituale zur **Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes**, mit dem Ratten gerufen und kontrolliert werden können; **Waffenflüche**, die nur schwer oder gar nicht heilende Wunden und Krankheiten verursachen; die **Goldene Hand**, die Gegenstände in Gold verwandelt; **Ewige Jugend**, mit der ein Geweihter sich oder eine andere Person für ein Jahr in eine junge und bezaubernde Person verwandeln kann; mit **Schleichende Fäulnis** verrotten organische Materialien; **Namenlose Raserei** versetzt Tiere in Kampfrausch; **Pech und Schwefel** erzeugt einen dem FULMINICTUS ähnlichen Donnerkeil (**2W6+Stufe SP, 3W6 KE**), nur daß schwarze Flammen aus den Fingerspitzen des Predigers schießen.

Die grausamsten Liturgien sind **Seelenbannung**, mit der die Seele eines gerade Verstorbenen zum Namenlosen geschickt wird und **Tempelschändung**, welche durch die blutige Opferung eines Geweihten einen zwölfgöttlichen Tempel entweihen kann.

Dämonen im Dienste des Namenlosen

Eine Reihe von Dämonen gehören nicht dem Gefolge der Erzdämonen an sondern gehorchen allein dem Namenlosen. Und nur seine Anhänger kennen die Wahren Namen dieser Wesen, um sie dann mittels Magie oder der Liturgie **Herbeirufung der Diener des Herrn** (s.o.) zu beschwören.

Zu den bekanntesten gehören der Feuerteufel Ivash und der geflügelte Löwe Grakvaloth, denen die Helden in diesem Abenteuer begegnen können.

(siehe auch **Mysteria Arkana**, Seiten 146, 154, 159; zu den Dämoneneigenschaften finden Sie Informationen in **Unter**

der Dämonenkronen aus der Box **Borbarads Erben**, Seiten 15f.)

Ivash, der Feuerteufel, ein niederer Diener des Namenlosen

Dieser Dämon erscheint als vage menschenähnliche Flamme mit einem einzelnen Arm. Dieser 'Arm' ist in Wirklichkeit eine Flammenzunge, die Gegner in bis zu 3 Schritt Reichweite treffen kann. Holz geht bei der Berührung in Flammen auf, der BF von Metallwaffen steigt um 1 und selbst magische Waffen können Schaden nehmen (wenn in ihnen weniger als 4 permanente ASP gespeichert sind).



Gewöhnliches Wasser fügt Ivash je nach Menge 2-10 TP zu, eine elementare Wassererscheinung richtet den dreifachen Schaden an. Gegen Feuer jeder Art ist der Dämon natürlich immun.

Beschwörung: +20 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: vermutet

Ivashs Werte:
MU 20 **AT** 13 **PA** 9
LE 30 **RS** 1
TP 1W+4 (Feuer) (Ignifaxius-Regeln)
GS 10 **AU** unendlich **MR** 18
Dienste und Kosten: Kampf (15 ASP oder KP),
Wache (25 ASP/KP pro Tag)

Grakvaloth, Bote der Niederhöllen, Ungesehenes Grauen, ein Viergehörnter

Grakvaloth ist ein gnadenloser Jäger, der nur für Jagd und Kampf beschworen wird. Der Höllenbote bleibt zunächst unsichtbar, und auch wenn er den Kampf aufnimmt ist er nur

für seine(n) Gegner zu sehen, es sei denn, man spricht einen **ILLUSIONEN ZERSTÖREN** o.ä.

Dem Gejagten erscheint der Dämon als riesiger schwarzer Löwe mit einer Mähne aus wallender Finsternis, tiefvioletten Krallen und Zähnen, rotglühenden Augen und ledrigen Schwingen, die in vier gebogenen Hörnern enden.

Wer immer Grakvaloth direkt anschaut, dem muß eine MU-Probe+3 gelingen, ansonsten erleidet er im Kampf einen Abzug von 3 Punkten auf seinen AT-Wert (Fällt gar eine 20, so hat das Opfer direkt in die Augen des Dämons geblickt und wird auf der Stelle wahnsinnig).

Beschwörung: +30 **Beherrschung:** +13
Wahrer Name: vermutet

Grakvaloths Werte:
MU 40 **AT** 16 **PA** 14
LE 40 **RS** 6
TP 2W+2 (Biß) 1W+4 (Hörner)
GS 25 (fliegend) **AU** unendlich
MR 25

Dienste und Kosten: Suchen und Vernichten (50 ASP oder KP pro Opfer), Kampf (30 ASP/KP), Wache (50 ASP/KP pro Tag), Manifestation (55 ASP/KP)

Besondere Eigenschaften: Präsenz (wenn manifestiert)

Pergamente und Dokumente

Die Namensliste

Die Besatzung der *Baronin Alandra*, Schivone in Diensten des Handelsschiffahrtsunternehmens Liscayo zu Kuslik

Kapitan Alexandrian ya Montazio, Commandant
Navigatorin und Erste Offizierin Azira Windest
Leutnant Tassilo Liscayo, Zweiter Navigator
Magister Votario Soberanez, Schiffsmagicus
Doctor Praiokles, Bordheiler
Bordkaplanin Hjalla Torgalsdottir

Sowie 87 Voll- und Leichtmatrosen unter ihrem Befehl, Efferd anempfohlen.

Auflistung erstellt gemäß den Aufzeichnungen der Kusliker Hafenmeisterei zu Curonia, gegeben ebenda im Perainemond des Jahres 2515 Horas.

gez. durch
Isidor ter Kamen, Hafenmeister

Die Inhaber dieses Schreibens reisen im Auftrag von Hochwohlgeboren Hesindio Liscayo, Baron zu Efferdas, Kommodor a.D. der Horaskaiserlichen Marine, Eigner des Handelsschiffahrtsunternehmens Liscayo.

Jeder rechtschaffene Untertan Ihrer Kaiserlichen Majestät Amene-Horas wird hiermit aufgefordert und gebeten, die Inhaber dieses Schreibens nach bestem Vermögen zu unterstützen.

Gegeben zu Kuslik im Perainemond des Jahres 2515 Horas.

gez. und gesiegelt durch
Hesindio Liscayo, Baron zu Efferdas

Über das Primosanctum

Über das Primosanctum

Die Suche nach dem Primosanctum oder Ersten Tempel geht auf die Zeit von 500 vor Bosparans Fall zurück.



Zu dieser Zeit gelang den Dienern der Verfluchten Zwölf ein unfaßbarer Schlag: Sie fanden, zerschlugen und versiegelten das Primosanctum.

Unglaublicherweise besitzen wir heute keinerlei Wissen mehr über die Lage dieses Heiligtums, geschweige denn über die genaue Zeit seiner Gründung oder Zerschlagung. Um dieses zu verstehen, muß man wissen, wie der unsrige, der zweifellos wahre Kult in dieser Epoche strukturiert war:

Kurz nach der Einwanderung der Güldenländer und den ersten Schritten des Kultes auf aventurischem Boden hatten wir es nicht nötig, derartig im Verborgenen zu agieren wie wir es heute zu tun gezwungen sind.

Unser Kult muß noch stark zentralisiert organisiert gewesen sein, ansonsten wäre es den Verrätern niemals gelungen, uns zu überraschen, die Verfechter der Wahrheit grausam niederzumachen und die Tempel zu vernichten.

Der Tempel jedoch, den wir heute Primosanctum nennen, konnte nicht von ihnen zerstört werden: Das erste jemals gegründete Heiligtum unseres Herrn, das vollkommen von seiner Macht erfüllt war, wurde zweifellos auch von ihr beschützt.

Doch die Diener der zwölf Verräter ersonnen einen perfiden Plan: Es heißt, sie verbargen das Heiligtum mit

ihrer geraubten Macht, auf daß nimmermehr ein Mensch oder andersartiges Wesen es erblicke.

Seit Jahrhunderten sind wir nun auf der Suche nach dem Primosanctum, denn man sagt, die Auffindung des Heiligtums würde dem Finder ungläublichen Machtgewinn bringen, die Verehrung zu alter Größe und neuer Blüte führen und den endgültigen Triumph über die Verräter einleiten.

Wieviel davon wahr ist und wieviel bloß erhofft, können wir heute nicht sagen.

Daß die Auffindung ein wichtiger und unumgänglicher Schritt auf dem Weg in das Dreizehnte Zeitalter darstellt, ist unbestritten.

Und vielleicht wird schon Morgen der entscheidende Hinweis in unsere Hände fallen – und dem Entdecker ungläubliche Macht bescheren.

Heil dem Verheißenen und das Verderben über die Zwölf Verräter und ihre Diener!

Gegeben zu Efferdas im Jahre 904 B.F. –
Larmon Liscayo

(Kopiervorlagen dieser Dokumente zum Austeilen an Ihre Spieler finden Sie auch bei den beiliegenden **Handouts**.)

Zeittafel

Im folgenden finden Sie eine Übersicht über die Vorgeschichte sowie den eigentlichen Handlungsablauf. Nehmen Sie diesen jedoch bitte nicht als strikte Vorgabe dafür, wann die Helden wo sein müssen, sondern allenfalls als Richtlinie. Wichtig ist nur, daß die Helden erst am Tag des Maskenball in Efferdas eintreffen (Nach der folgenden Planung der 24. Rahja). Sorgen Sie also dafür, daß die Reise der Helden entsprechend beschleunigt oder verzögert wird, sollte die Gruppe zu langsam oder zu schnell vorankommen.

26 Hal / 2511 Horas

- 10. Rahja: Die Schivone *Baronin Alandra* mit Tassilo Liscayo an Bord verläßt den Kusliker Hafen.
- 12. bis 13. Rahja: Die *Baronin Alandra* macht einen Zwischenstop auf Hylailos und nimmt mit Leonore dylli Armion und Alrigo Scriptore zwei weitere Anhänger des Namenlosen an Bord.
- 20. bis 21. Rahja: Aufenthalt in Havena.
- 25. Rahja: Ankunft in Thorwal. Tassilo versucht vergeblich, eine genauere Karte der nördlichen Küsten zu erhalten.
- 27. Rahja: Ein nächtlicher Einbruch in die Kartothek schlägt fehl. Tassilo befiehlt früh am Morgen die Weiterfahrt, um einer Verfolgung zu entgehen.
- 1. NT: Die *Baronin Alandra* treibt in einer Flaute vor den Olportsteinen. Tassilo hat eine neue Vision, die von der 'Kalten Braut' erzählt und ihm die Firnklippen und die Schwadenküste vor Augen führt (siehe **Hintergrund**, Seite 3).

27 Hal / 2512 Horas

- 2. Praios: Ankunft in Olport. Tassilo holt in der Magierakademie Erkundigungen über Mythen und Sagen der Firnklippen ein.
- 6. Praios: Weiterfahrt.
- 14. Praios: Ankunft in Riva. Die *Baronin Alandra* nimmt im größeren Umfang neue Vorräte und nordlandtaugliche Ausrüstung an Bord.
- 16. Praios: Tassilo spricht mit Aurelian von Venga.



17. Praios: Weiterfahrt – Tassilo treibt Kapitan ya Montazio zur Eile an.
 18. bis 28. Praios: Die *Baronin Alandra* kreuzt vor der Schwadenküste.
 29. Praios: Als Teile der Mannschaft zu meutern beginnen, übernimmt Tassilo Liscayo mit den anderen Dienern des Namenlosen an Bord die Kontrolle über die Schivone.
 4. Rondra: Tassilo, der seit den Namenlosen Tagen keine weitere Vision mehr hatte, beginnt mit einer Anrufung seines Herrn und opfert dabei den schon lange inhaftierten Bordkaplan und einen Teil der Mannschaft dem Namenlosen.
 5. Rondra: Durch die Wut Firuns, Efferds oder des Namenlosen entsteht ein verheerender Sturm.
 6. Rondra: Die *Baronin Alandra* läuft auf ein Riff auf und strandet manövrierunfähig an der Südküste der Firnklippen. Schnell wird die verbliebene Mannschaft ein Opfer der Kälte und eines Frostwurms, der von dem Schiff angelockt wurde. Nur die Navigatorin Azira Windest schafft es bis nach Leskari, wo sie nach einigen Tagen im Delirium verstirbt.

30 Hal / 2515 Horas

1. Peraine: Die Helden erreichen Kuslik (Beginn **Erster Akt: Eine heikle Mission**).
 2. Peraine: Die Helden treffen die Familie Liscayo in ihrer Kusliker Stadtvilla.
 4. Peraine: Abfahrt aus Kuslik mit der Karracke *Seevogel*.
 7. Peraine: Ankunft in Havena und Weiterfahrt mit dem *Schwarzen Schwan*.
 10. Peraine: Ankunft in Thorwal (Beginn **Zweiter Akt: Unter Nordleuten**).
 14. Peraine: Aufbruch aus Thorwal mit der *Stolz von Havena*. Ankunft in Prem und Weiterfahrt am gleichen Tag.
 21. bis 23. Peraine: Aufenthalt in Olport.
 26. Peraine: Die Helden erleben den Zorn Efferds. Die *Stolz von Havena* wird vom Kurs abgetrieben.
 2. Ingerimm: Ankunft in Riva. Die *Stolz* wird repariert.
 5. Ingerimm: Weiterfahrt.
 6. Ingerimm: Ankunft in Leskari. Die Helden treffen Kladogant den Stampfer, den Pelzjäger Kalänyak und erfahren von dem verfluchten Schiff.
 7. Ingerimm: Aufbruch aus Leskari Richtung Schwadenküste.
 9. Ingerimm: Erkundung des Schiffs im Eis und Bekämpfung des Frostwurms (**Dritter Akt: Das Schiff im Eis**).
 11. Ingerimm: Rückkehr nach Leskari und Abfahrt (Beginn **Vierter Akt: Spielball einer fremden Macht**).
 21. bis 23. Ing.: Aufenthalt in Olport.
 4. bis 5. Rahja: Aufenthalt in Thorwal.
 7. Rahja: Ankunft in Havena. Saya Ni Merana beschließt, nach Grangor weiterzusegeln.
 8. Rahja: Weiterfahrt.
 11. Rahja: Überfall auf hoher See. Die *Stolz von Havena* wird versenkt, die Mannschaft getötet. Die Helden werden an die Küste von Windhag gespült.
 12. bis 13. Rahja: Die Helden finden im Festen Haus von Junker Tardilo Zuflucht.
 13. Rahja: Abreise zur liebfeldischen Grenze.
 14. Rahja: Ankunft in Grangor.
 19. Rahja: Ankunft in Kuslik. Die Helden ziehen Erkundigungen über die Familie Liscayo ein.
 21. Rahja: Aufbruch nach Efferdas.
 24. Rahja: Ankunft in Efferdas (Beginn **Fünfter Akt: Die Masken fallen**).
 24. auf 25. Rahja: Maskenball im Palazzo. Enttarnung der Kultisten des Namenlosen.
 25. Rahja: Beginn der Verfolgung.
 1. NT: Ankunft am Kloster Sikramfall. Erforschung der Kavernen und Finale (**Sechster Akt: Klostermauern und Kavernen**).

Die Mannschaftsliste

*Die Besatzung der Baronin Alandra,
Schivone in Diensten des Handelsschiffahrtsunternehmens
Liscayo zu Kuslik*

*Kapitan Alexandrian ya Montazio, Commandant
Navigatorin und Erste Offizierin Azira Windest
Leutnant Tassilo Liscayo, Zweiter Navigator
Magister Votario Soberanez, Schiffsmagicus
Doctor Praioktes, Bordheiler
Bordkaplanin Hjalla Torgalsdottir*

*Sowie 87 Voll- und Leichtmatrosen unter ihrem Befehl,
Efferd anempfohlen.*

*Aufzistung erstellt gemäß den Aufzeichnungen der
Kusliker Hafenmeisterei zu Curonia,
gegeben ebenda im Perainemond des Jahres 2515 Horas.*

*gez. durch
Isidor ter Kamen, Hafenmeister*

Das Empfehlungsschreiben

*Die Inhaber dieses Schreibens reisen im Auftrag von
Hochwachtgeboren Hesindio Liscayo, Baron zu Efferdas
Kommodor a. D. der Horaskaiserlichen Marine,
Eigner des Handelsschiffahrtsunternehmens Liscayo.*

*Jeder rechtschaffene Untertan Ihrer Kaiserlichen Majestät
Amene-Horas wird hiermit aufgefordert und gebeten,
die Inhaber dieses Schreibens nach bestem Vermögen zu unterstützen.*

Gegeben zu Kuslik im Perainemond des Jahres 2515 Horas.

*gez. und gesiegelt durch
Hesindio Liscayo, Baron zu Efferdas*

Über das Primosanctum

Ueber das Primosanctum

Die Suche nach dem Primosanctum oder Ersten Tempel geht auf die Zeit von 500 vor Bosparans Fall zurück.

Zu dieser Zeit gelang den Dienern der Verfluchten Zwölf ein unfassbarer Schlag: Sie fanden, zerschlugen und versiegelten das Primosanctum.

Unglaublicherweise besitzen wir heute keinerlei Wissen mehr ueber die Lage dieses Heiligtums, geschweige denn ueber die genaue Zeit seiner Gruendung oder Zerschlagung.

Um dieses zu verstehen, muss man wissen, wie der unsrige, der zweifellos wahre Kult in dieser Epoche strukturiert war:

Kurz nach der Einwanderung der Gueldenlaender und den ersten Schritten des Kultes auf aventurischem Boden hatten wir es nicht noetig, derartig im Verborgenen zu agieren wie wir es heute zu tun gezwungen sind.

Unser Kult muss noch stark zentralisiert organisiert gewesen sein, ansonsten waere es den Verraetern niemals gelungen, uns zu ueberaschen, die Verfechter der Wahrheit grausam niederzumachen und die Tempel zu vernichten.

Der Tempel jedoch, den wir heute Primosanctum nennen, konnte nicht von ihnen zerstoeert werden: Das erste jemals gegruendete Heiligtum unseres Herrn, das vollkommen von seiner Macht erfuehlt war, wurde zweifellos von ihr geschuetzt.

Doch die Diener der zwolf Verraeter ersonnen einen perfiden Plan: Es heisst, sie verbargen das Heiligtum mit ihrer geraubten Macht, auf dass nimmermehr ein Mensch oder andersartiges Wesen es erblicke.

Seit Jahrhunderten sind wir nun auf der Suche nach dem Primosanctum, denn man sagt, die Auffindung des Heiligtums wuerde dem Finder unglaublichen Machtgewinn bringen, die Verehrung zu aller Groesse und neuer Bluete fuehren und den endgueltigen Triumph ueber die Verraeter einleiten.

Wieviel davon wahr ist und wieviel bloss erhofft, koennen wir heute nicht sagen.

Dass die Auffindung ein wichtiger und unumgaenglicher Schritt auf dem Weg in das Dreizehnte Zeitalter darstellt, ist unbestritten.

Und vielleicht wird schon Morgen der entscheidende Hinweis in unsere Haende fallen und dem Entdecker unglaubliche Macht bescheren.

Heil dem Verheissenen und das Verderben ueber die Zwölf Verraeter und ihre Diener!

Gegeben zu Efferdas im Jahre 904 B. F. – Larmon Liscayo

Auszug aus Ueber das Wesen der Zwoelf

Verflucht sey der Unaussprechliche!

Geheiligt auf immerdar seyen die Zwoelf-Goetter, die gut und wahrhaftig sind!

Zweyfach ist das Sigillum, dasz die Diener der Zwoelfe schufen, um das erste und groeszte Insanctum des Unaussprechlichen zu verbergen fuer immerdar.

Zweyfach ist das Sigillum, dasz die hehren Streiter der Zwoelfe hinaustrugen in die Welt, auf dasz nimmerdar die verfluchten Diener des Unaussprechlichen es finden wuerden.

Zweyfach ist das Sigillum, dasz niemals wyder zusammen gefueget werden darf, auf dasz der Unaussprechliche klein bleybe in seiner Macht.

Zweyfach ist das Sigillum, dasz die hehren Diener der Zwoelfe bewahren seit Jahrhunderten, und nimmerdar wird ein Diener des Unaussprechlichen es finden.

Zweyfach ist das Sigillum, dasz die gar la

Bericht der Heiligen Inquisition

Bericht der Heiligen Inquisition, gegeben zu Kuslik am 27. Praios des 262. Jahres nach dem Falle Bosparans, durch Inquisitionsrat Elberian von Zwarfing:

Nach bedenklichen Hinweisen aus Radoleth unter Bedeckung zweier Lanzen der Sonnenlegion am 3. Praios zum Kloster zu Sikramfall begeben.

Kloster Sikramfall besetzt vorgefunden und von verblendeten Dienern des Namenlosen befreit.

Alle Besatzer noch vor Ort durch Stahl gerichtet und dem reinigendes Feuer übergeben.

Hochgeweihter des Efferd, namentlich Elforan Wellentraum, schwer verwundet,

jedoch noch zur Aussage fähig, aufgefunden. Bestätigte letzte Worte (verbrieft durch die Sonnenritter ya Monetgo und von Neetha) betreffend ein 'Sigulum in der Grotte, eines von zweien, welches bewahrt werden muß'.

Summa summarum jedoch keine sinnreichen Antworten erhalten.

Weitere Geweihte des Efferd gemeuchelt, den Tempel auf ketzerischste Weise geschändet und entweiht vorgefunden.

Aus Besitz der Schänder blasphemische Schriften und Pergamente

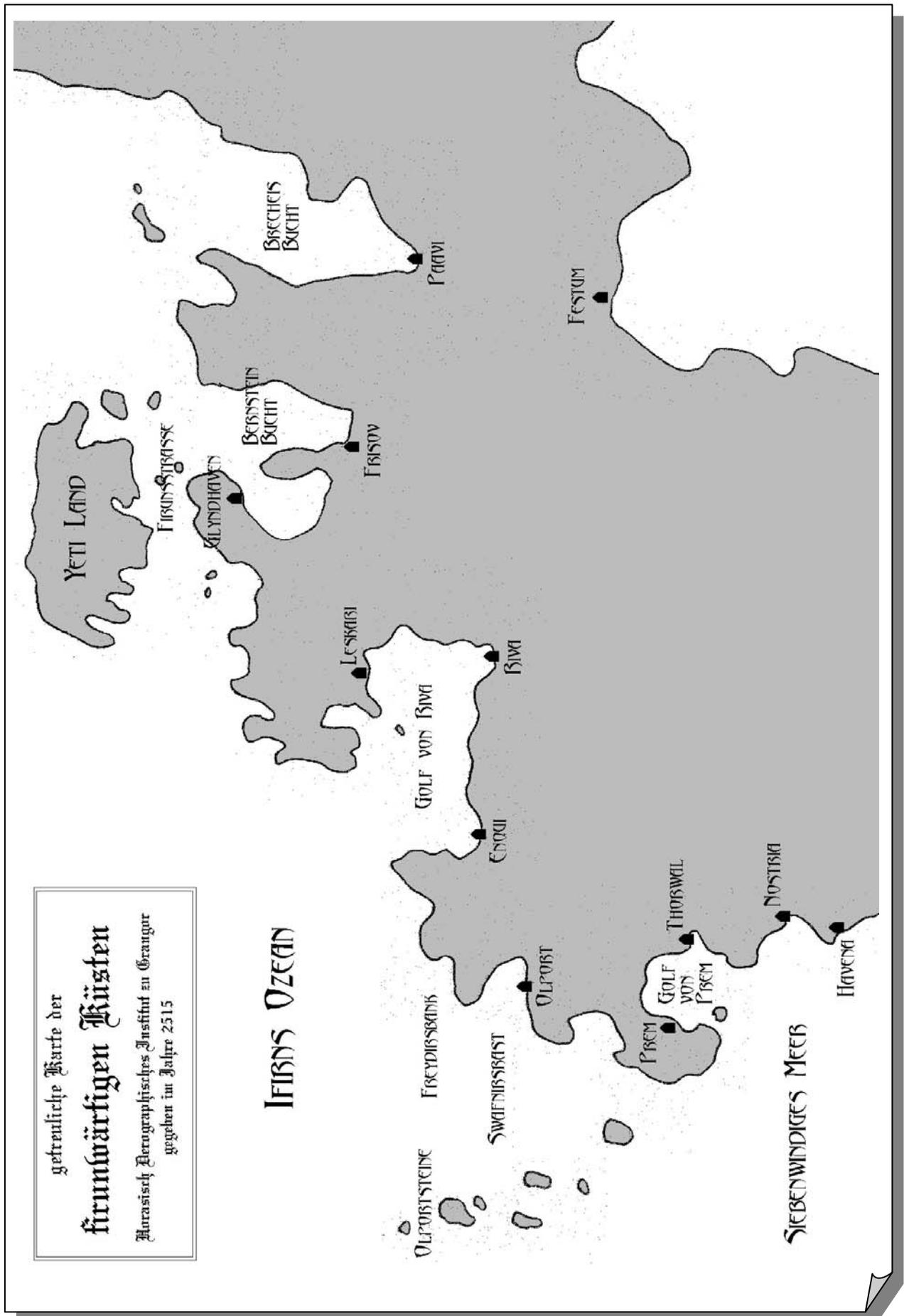
(Beweisstücke 1 bis 37) sowie ein schwarzes Amulett unbekannter Herkunft beschlagnahmt (Beweisstück 38) und in den Tempel des Praios zu Kuslik überführt.

Beschluß des Inquisitionsrats: Einzelhandlung verblendeter Feinde der zwölfgöttlichen Ordnung.

Efferdkirche zu Kuslik über Zustand des Klosters benachrichtigt, Einzelheiten unter Verschluß gemäß obigem Beschluß, gefällt im Namen der Hl. Inquisition des Herren Praios.

Akte geschlossen am 27. Praios (Heilig!) des 262. Jahres nach dem Falle Bosparans.

Karte der nördlichen Küsten



ABENTEUER NR. D4



SPIELER:

**1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren**



STUFEN:

7 – 10



ORT UND ZEIT:

**Liebliches Feld / Thorwal und
Hoher Norden,
30 Hal / 1023 BF**

DAS SCHIFF IM EIS

In Kuslik treffen die Helden auf den greisen Hesindio Liscayo, den Baron von Efferdas.

Dieser möchte Angesichts seines nahenden Todes seine Nachfolge regeln und bittet die Helden, sich auf eine gefahrenvolle Reise in den Hohen Norden zu begeben.

Sie sollen sich auf die Suche nach einem Schiff machen, das vor Jahren mit dem ältesten Sohn des Barons das ganze Nordkap umfuhr und spurlos verschwand.

Eine schwierige Aufgabe wartet im Norden auf die Abgesandten des horasischen Adligen, denn die Beziehungen zwischen den Thorwalern und dem Horasreich sind derzeit mehr als nur gestört.

Doch auch nach der Überwindung aller Hindernisse haben die Helden es nicht leicht – Auf sie warten noch **das Schiff im Eis** und eine unerwartete Wendung der Ereignisse...