

Das Band **des** **Herren**

DSA 4. Edition

**Gruppenabenteuer
in Südaventurien
für
Helden mittlerer Erfahrung**

**von
Nils Hüttinger**

Vorwort

Dieses Abenteuer kann in jeder mittelgroßen Stadt mit Souveränität im Süden des aventurischen Kontinents beginnen: Khefu (Kemireich), Hot-Alem, Sylla oder Chorhop, um nur einige Beispiele zu nennen. Wichtig ist eigentlich nur, dass keiner der Helden direkt aus dieser Gegend kommt, da das Abenteuer ein wenig mit den undurchsichtigen Strukturen mancher Stadtstaaten (...und somit mit der Unwissenheit der SC) arbeitet. Ich persönlich würde das Kemireich vorziehen. Wie die Helden dorthin gelangen, bleibt dem Meister überlassen. Entweder haben die Charaktere gerade ein Abenteuer im Süden abgeschlossen und befinden sich noch dort, oder der Meister denkt sich eine kleine Episode aus, bei der die Gruppe z.B. ein Handelsschiff in das Südmeer begleiten muss. Auch in Bezug auf den Handlungszeitpunkt ist der Meister vollkommen ungebunden, wobei sich der Zeitraum kurz vor oder nach der borbaradianischen Invasion anbietet.

Abenteuerüberblick

Eine Gruppe machthungriger Borbaradianer, die sich „Das Band des Herren“ nennt, versucht den Leichnam eines schrecklichen Drachen zu beleben, dessen Seele vor 240 Jahren aus der Welt verbannt wurde. Dieser Geist wurde einst von einem zwölfgöttergläubigen Helden in einen Stab gebannt, da er zu mächtig war, um ihn zu vernichten. Um die Rückkehr des Drachen zu verhindern, wurde der Stab versteckt und ein Ring geschmiedet, der als heiliger Schlüssel diente, um das Artefakt zu versiegeln.

Eben jenen Ring erhalten die SC von einer Edlen (einer etwas nachlässigen Nachfahrin des oben genannten Helden), sowie einen Auftrag. Im Verlauf der folgenden Kapitel, werden die SC mehrmals vom „Band des Herren“ für deren Zwecke ausgenutzt, ehe sie langsam auf die Spur der Geheimgesellschaft kommen. Als das „Band des Herren“ entdeckt, dass der „Schlüssel“ im Besitz der Helden ist, werden diese kurzerhand überfallen.

Nun sollten die Abenteuerer auch persönliches Interesse daran haben, die Finsterlinge zu bekämpfen. Deshalb machen sie sich in Richtung des nahen N`Atak Moors (als scharfer Knacklaut gesprochen, da mohischen Ursprungs; nicht: Nahtahk) auf, um den Borbaradianern das Handwerk zu legen. Dass im Moor aber auch einige Stämme Achaz leben, haben sie sich nicht ausgerechnet ...

Wie man dieses Abenteuer benutzt

Als Spielleiter sollten Sie mit den Regeln des „schwarzen Auges“ der 4. Edition halbwegs vertraut sein. Ihnen werden jedoch Vorschläge unterbreitet, wann Sie Talent- oder Eigenschaftsproben von Ihrer Spielgruppe oder einzelnen Helden verlangen sollten. Proben sind optisch durch Unterstreichungen gekennzeichnet.

Hintergrund- und Regelinformationen sind *kursiv*.

Dieses Abenteuer ist relativ geradlinig aufgebaut und sollte deshalb chronologisch gespielt werden. Es ist im Zeitungsstil in zwei Spalten getrennt. An manchen Punkten der Geschichte werden Ihnen mögliche Handlungsalternativen der Spieler aufgezeigt und Ideen beschrieben, wie Sie damit umgehen können.

Obwohl ein Teil der Handlung in der Wildnis spielt und es sehr wohl kämpferische Auseinandersetzungen gibt, werden auch gesellschaftsorientierte und magiebegabte Spielercharaktere (als „SC“ abgekürzt oder „Helden“ genannt) auf ihre Kosten kommen. Einzelne Szenerien sind manchmal ausführlich beschrieben, damit in Ihnen als Spielleiter gedankliche Bilder entstehen, die Sie Ihren Mitspielern vermitteln können.

Vorgeschichte:

Die Legende von Lon Wah Bo und die Vernichtung von Merrol

Im Jahre 783 nach dem Falle der Stadt Bosporan, begab es sich, dass ein gar schrecklich Wesen sich in suedlichen Landen niederliess und Tod und Vernichtung ueber all jene brachte, die rechten Glaubens waren. Es ward ein Drach, Merrol geheissen. Ein Geschoeppf, das sich finsterster Magie und dem faul`gen Atem seiner drei Schluende bediente. Ein jeder wusste, dass er die Saat dessen ohne Name gewesen ward. Ein jeder lebte in Angst und Schrecken, ja so mancher wurde den Zwelffen abtruennig und macht`s wie der Echse und huldigte dem finst`ren Wesen. Doch gab es einen, der unter dem Lichte des Praicz wandelte, der fuerchtete sich nicht. Sein Name war Lon Wah Bo ein stolz`ger Recke und aufrechter Diener des Strahlenden. Im glosenden Feuer des Ingerinn formte er sich einen Spiess, so lang und kraftvoll, wie noch nie ein Mensch eine Lanz geschmiedet hatte. So zog er denn aus ins N`Atak, wo der Drach eine Burg sich hatte bauen lassen von den Schuppigen. In einem schauderhaften Kampf gelang es Wah Bo den Spiess in den Korpfe des Ungeheuers zu rammen. Doch der Drach ward nicht tot und da erkannte der taf`re Held, dass das Wesen durch Waffen nicht zu toeten sei. Zu stark schlummerte die Kraft des Namenlosen in ihm. Da griff Wah Bo in die Stirnwunde, tief in den ek`len Leib des Merrol. Auf den Lippen ein gar heilig Lied und inbruenstig betete er um goettlichen Beistand. Mit der Macht des Praicz versehen, gelang es ihm, den Geist des Merrol aus dem Koerper zu reissen. Den schleuderte er in ein Stueck Holz, dass nahebei lag. Da konnt`s nicht mehr heraus. Doch zu gross ward die Gefahr, dass jemand anderes den Geist des Merrol befreien wuerde. So machte Lon Wah Bo aus dem Holz den Drachenstab und schuf einen kunstfertigen Ring, den Drachenring. Den Stab versteckte er sicher, doch zuvor versiegelte er mittels weisser Zauberei das Holz mit dem Ring. Damit niemand den Bann lesen koenne behielt er den Ring bei sich, den Schluessel zum Geiste des Merrol...

(Buch der Schlange, 812 Bf., Kapitel: Volksmaeren mit wahrem Kern, Dapifr der Weise)

... soll es denn gerade im Sueden des K`ontinents so manches duesteres Geheimnis geben. So spricht eine Legende von einem, der Beschreibung nach aeusserst maechtigen Drako mit Namen Merroel, Dessen Geist wohl in einem arcanovi induzierten astralen Raum, vermittels der Symbolik eines Stabes gefangen gehalten wird. Als Invokatus mag ein spezieller Ring dienen. Wer dieses Wesen aus seinem Schlaf zu wecken vermag, kann einen maechtigen Verbundeten gewinnen. Doch noch mehr Macht koennen ihm die Achaz verschaffen, die solch einem Wesen als Gott huldigen ...

(unbekannter schwarzmagischer Foliant neueren Datums)

1. Kapitel: Auftakt

In der Stadt:

Die Helden kommen in der Stadt (*Wahl des Meisters*) an. Wie in allen Städten des Südens geht es hier laut zu. Das Volk ist bunt gemischt. Vom Mittelreicher, über Tulamiden, bis hin zum Waldmenschen ist hier jedes Volk vertreten. Reiche Plantagenbesitzer flanieren über die Straße, einige Seeleute lungern im Schatten und Gassenkinder spielen auf den Plätzen. Welch ein Glück, dass gerade ein Basar stattfindet, auf dem man alles bekommen kann, was das Herz begehrt und sich im Feilschen üben kann.

Meisterinformation: Geben Sie den Helden ruhig etwas Zeit, sich auf dem Basar auszutoben und ihre Ausrüstung zu ergänzen. Schließlich ist ein multikultureller Markt eine perfekte Gelegenheit für gutes Rollenspiel.

Lokal produzierte Güter (Naturalien, Handwerksprodukte) kosten nur 80% des Listenpreises, Güter aus dem Norden oder Waffen hingegen 130%.

Ein Händler bietet Pferde aus der örtlichen Zucht an (z.B. Onth Ponys im Kemi- Reich). Er spricht einen der Abenteurer an und preist in blumiger Sprache die Vorzüge der hiesigen Rasse an. Schließlich drängt er die Helden dazu, mit dem Pferdeburschen einen Ausritt zu machen, um die Qualität der Rosse zu erproben.

Meisterinformation: Sollten die Helden dieses Angebot nicht annehmen, belassen sie es dabei und lassen Sie sie später einen Spaziergang außerhalb der Stadt machen und beschreiben Sie dann das kommende Ereignis.

Die Maid an der Furt:

Außerhalb der Stadt finden die Helden ein tropisches Paradies mit kleinen Waldwegen und einem lustig gurgelnden Flüsschen daneben, dass von Zeit zu Zeit im Dickicht verschwindet.

Lassen sie die SC eine Probe auf Sinnesschärfe machen, bei deren Gelingen sie schwache Hilferufe und Gurgeln, sowie ein Wiehern über das Rauschen des Wassers und den Geräuschen des Dschungels vernehmen können. Die Laute kommen aus der Richtung des Flusses, der gerade wieder unsichtbar im Dickicht rechts der Helden fließt.

Als die Helden das Flüsschen erreichen, sehen sie, dass eine junge Frau im seichten Wasser liegt. Anscheinend ist ihr Pferd bei der Überquerung der Furt über sie gestürzt und droht nun den zarten Körper der Dame unter Wasser zu drücken. Beim Näherkommen sehen die Helden auch den Grund dafür. Anscheinend hat das Pferd vor einer harmlosen Anakonda gescheut, die sich nun träge im Uferschlamm ringelt. Sollte der Pferdebursche dabei sein, versucht dieser die Schlange mit einem Stock wegzutreiben. (*Auch ohne den Burschen wird das Reptil die Rettungsversuche nicht behindern, solange es nicht angegriffen wird.*)

Zuerst muss das wild um sich schlagende Pferd beruhigt werden. Es versucht panikerfüllt aufzustehen, was ihm aber aufgrund des weichen Untergrunds und seiner Hektik nicht gelingt (Abrichtenprobe +3). Erst dann kann eine zweite Person nahe genug herankommen, um mit einer Körperkraft- Probe die Frau unter dem Tier hervorzuziehen.

Stellen sich die Helden sehr dumm an, oder ihnen gelingt mehrmals die Abrichtenprobe nicht, dann lassen sie einen oder zwei von ihnen Bekanntschaft mit den Hufen des Pferdes machen, was jeweils W6 + 2 Punkte Schaden (abzügl. eventueller Rüstung) zur Folge hat.

Mit einer Ausweichenprobe +2
(schließlich stehen die Helden ja im Wasser) kann man den Schaden jedoch vermeiden.

Nach der Rettungsaktion bedankt sich die Dame. Zum Dank zieht sie einen Ring von ihrem Finger und gibt ihn dem Helden, der sie befreit hat. Das Schmuckstück stellt einen goldenen Drachen dar, der sich um ein Stück Holz windet. Die Augen des Drachen sind aus Rubin. Der Ring sieht sehr wertvoll aus, vor allem da es ein Produkt größten handwerklichen Geschicks ist.

(Wert ca. 60 D, magischer Rüstungsschutz +1; der Zauber Claudibus kostet 3 ASP weniger.
Ein Magiebegabter kann mittels Hellsichtzauber eine schwache magische Aura feststellen. Die oben genannten Vorzüge sind göttlichen Ursprungs.)

Die Frau stellt sich als Lastizia Wah-Bo vor und lädt die Helden für den Abend in das Herrenhaus ihres Vaters ein, ehe sie, obwohl durchweicht und mit Schlamm beschmiert, mit damenhafter Würde davon reitet.

Meisterinformation:

Lastizia ist die Tochter von Enzo Wah-Bo, einem Edlen (im Kemi- Reich wäre dies beispielsweise der Rang eines Sah's) der nahe der Stadt eine Plantage und eine Villa besitzt und als eine Art Vogt, einige kleinere Dörfer im Inland betreut. Die Familie Wah-Bo sind die direkten Nachfahren des Helden Lon Wah-Bo, der vor 240 Jahren den übermächtigen Drachen namens Merrol besiegte und dessen Geist verbannte. Die Legende von der Verbannung des Ungetüms ist Lastizia und auch ihrem Vater nur teilweise bekannt. Sie weiß demnach nicht, dass der Ring, den sie den Helden geschenkt hat, der Schlüsselring zum Geist des Drachen ist.

Was zu diesem Zeitpunkt noch niemandem bekannt ist: eine Gruppe machtgieriger Borbaradianer versucht das Ungetüm zurück in das Leben zu rufen und ist deshalb fieberhaft auf der Suche nach dem Ring, den sie zu Recht im Besitz der Wah-Bo's vermuten.

Den Weg zum Gut der Adelligen kann man von jedem beliebigen Bürger in der Stadt erfahren.

Abendgesellschaft:

Das Herrenhaus der Wah-Bo's ist sehr geräumig und durchaus edel eingerichtet. Es liegt, eingeschlossen in eine große Plantage und Obstgärten, etwa 2 Meilen außerhalb der Stadt.

Lastizia empfängt die Helden. Im Gegensatz zum Nachmittag ist sie jetzt frisch gewaschen und trägt ein violettes Samtkleid, das ihr attraktives Äußeres betont. Sie verhält sich mädchenhaft aufgeregt und führt die Gruppe ein wenig durch das Haus. Sie zeigt ihnen auch die Ahnengalerie auf einer Balustrade im oberen Stockwerk.

Auf einem Bild ist ein gerüsteter Ritter dargestellt, der in einer triumphierenden Pose, einen Fuß auf dem Leichnam eines Drachen gesetzt hat. Mit Stolz geschwellter Brust erzählt Lastizia, dass dies Lon Wah-Bo, der Drachentöter sei, der vor einigen hundert Jahren in der Gegend einen schrecklichen Drachen getötet habe.

(Dies ist tatsächlich alles, was sie über die Legende weiß. Die tatsächliche Verbannung des Drachen ist ihr gänzlich unbekannt.)

Beim Abendessen lernen die SC Enzo Wah-Bo, den Vater Lastizias kennen, sowie dessen Vertrauten Rorrior. Das Essen ist sehr schmackhaft, der Wein ist teuer und der Tisch edel gedeckt. Einige mohastämmige Dienstmädchen tragen auf und räumen ab.

Während der Mahlzeit spricht Lastizia wie ein Wasserfall (*anscheinend bekommt sie hier nicht oft Besuch*), während Rorrior sich als ein Mann von Welt herausstellt und somit der angenehmere, wenn auch leicht überhebliche, Gesprächspartner ist.

Enzo Wah-Bo zeigt sich äußerst wortkarg und nachdenklich.

Nach der Mahlzeit lädt Enzo alle Männer (!) in den blauen Salon zu einem Glas Rum und einer Zigarre ein.

Es beginnt ein langweiliger Disput über Politik und Wirtschaft, bei dem auch mehrmals die Helden gefragt werden, was sie z.B. von der Gegend halten und wie sie die örtliche Fischerei ankurbeln würden.

Achtung, das ist ein Test! Dies ist Enzos Art herauszufinden, wie vertrauenswürdig die Helden sind.

Lassen Sie Ihre Gruppe ruhig einige Proben in Etikette, Philosophie oder einem anderen Wissentalent machen, um zu sehen, welchen Eindruck sie hinterlassen. Als Faustregel sollte die Gruppe insgesamt 20 Talentpunkte bei den Proben übrig behalten. Misslungene Proben schlagen mit einem Wert von -5 zu Buche. Wer die besten Proben schafft, wird von da an zum Hauptgesprächspartner des Abends und wird von den Gastgebern als der Anführer der Gruppe angesehen.

Enzos Auftrag:

Am Ende rückt Enzo mit seinem Problem heraus. Dabei spricht er vor allem den mutmaßlichen Anführer an (den mit den besten Etikette-Proben):

Vor zwei Wochen brach der Kontakt zum Dörfchen „La Mancha“ ab. Die Siedlung liegt einige Meilen im Inland, nahe des N'Atak Moors, gehört aber noch unter die Oberaufsicht der Familie Wah-Bo. Enzo hatte bereits einen Späher ausgeschickt, der aber bisher nicht zurückkam. Nun bittet er die Helden, die anscheinend beherrschte junge Menschen sind, dort nach dem Rechten zu sehen. Enzo hält das ganze für ein „Problem mit

den Wilden“. Der Edle hat keine eigenen Truppen, bis auf einige Büttel, und das städtische Militär möchte er noch nicht verständigen, da es seiner Meinung nach noch zu früh dafür ist. (*Enzo hat Angst, von anderen Adeligen als inkompetent dargestellt zu werden..*)

Die Helden sollen also die Lage orte und, wenn möglich, das Problem beseitigen. Enzo verspricht keine feste Belohnung, sondern nur davon, dass es den SC nicht zum Schaden wäre. Allerdings bietet er eine Spesensumme von 10 Goldstücken pro Person (z.B. *Suvar im Kemireich*) im Voraus an und stellt den Helden eine passende Ausrüstung zusammen. Solange können die Helden auf seinem Gut bleiben.

Reisefieber:

Die Helden werden 2 Tage auf der Plantage bleiben, bis die Ausrüstung zusammengestellt ist. Sie werden komfortabel untergebracht und speisen jeden Tag mit den Wah-Bo's. Am Abend des 1. Tages verabschiedet sich Rorrior von der Gruppe mit der Begründung auf eine Geschäftsreise zu müssen. Er gibt den Helden noch einige gut gemeinte Ratschläge mit auf den Weg. Der zweite Tag vergeht ereignislos und die Helden bekommen eine dschungeltaugliche Überlebensausrüstung (u.a. mit Egelschreck-Salbe, Macheten, Verbandszeug und Vorräte für eine Woche), so dass sie am Morgen des 3. Tages abreisen können.

Rorrior ist in Wirklichkeit ein Mitglied des örtlichen Geheimdienstes und musste deshalb auch nicht auf eine Geschäftsreise. Ein Informant hat ihm von der Sichtung des bekannten Schwarzmagiers Ramon verraten, und Rorrior wird diesem nachstellen.

Sollten sich die Helden bis zum Ende noch nicht sicher sein, ob sie den Auftrag annehmen sollen, kann der Meister Lastizia Wah-Bo mit ins Spiel bringen, denn sie zeigt plötzlich Interesse an einem Helden.

Spielen sie eine romantische Szene, in der sie von tapferen Männern (oder wahlweise auch Frauen) schwärmt und den Helden/ die HeldIn verführerisch betrachtet.

Der Weg nach La Mancha führt durch den Dschungel, weshalb die SC auch mehr als einen Tag benötigen.

Der Dschungel ist eine grüne Wand, die man besser nicht betritt. Man bleibt auf dem schwer passierbaren, mit Hilfe der Machete jedoch gangbaren Pfad, um nicht mit den unvorhersehbaren Schrecken der „grünen Hölle“ konfrontiert zu werden.

Die Luftfeuchtigkeit im Wald ist unbeschreiblich und trotz der Egelschreckpaste sind die Moskitos und Stechfliegen eine ständige Belastung.

Beschreiben Sie die Reise als beschwerlich. Die Nacht im Dschungel sollten Sie spannend machen. Die Helden hören fremde Geräusche und haben das Gefühl, dass sich im Wald etwas bewegt. Keine Frage, dass die Helden am nächsten Morgen wie gerädert aufwachen und 1 Punk Schaden erlitten haben. Ansonsten sollte der Marsch jedoch ereignislos verlaufen.

Ich halte es für sehr unrealistisch, dass hinter jedem Baum ein Jaguar oder Kopffäger lauert, noch dazu in einer Gegend, wo die Zivilisation relativ nahe ist...

2. Kapitel: Ausgenutzt

Das Geheimnis von La Mancha:

Als die Helden am Mittag des nächsten Tages eine Wegkehre passiert haben, können sie endlich die Palisadenmauer von La Mancha durch die lichter werdenden Bäume sehen. Auch der Weg scheint mit einem mal bedeutend breiter und bequemer zu sein. Die Helden können einen Fluss hören. Was der Gruppe als nächstes auffällt, ist ein

schrecklicher Gestank, der vom Fluss ausgeht. Als nächstes erkennen die Helden mehrere tote Tiere im Ufergestrüpp und einen ekligen gelbgrünen Schleim, der sich am Rand abgelagert hat. Ab und an verpuffen kaum sichtbare bläuliche Wolken über dem Wasser.

Die Siedlung selbst liegt ruhig da. Das Tor steht offen und knarrt in einem leichten Luftzug.

La Mancha ist verlassen. Die Gruppe von Borbaradianern, die sich „Das Band des Herren“ nennt, hat mit einem Überfallkommando aus unterjochten Echsenmenschen (Achaz) die Einwohner entführt. Diese sollen als Sklaven, Experimentiermaterial und Blutopfer für den Drachen Merrol dienen.

Der Fluß ist vergiftet!

Flussaufwärts liegt das N'Atak Moor, in dem die Borbaradianer ihren Stützpunkt haben. Sie führen allerhand alchemistische Experimente durch und werfen die Chemikalien gescheiterter Versuche in das Wasser.

La Mancha ist vollkommen ausgestorben. In einigen Häusern steht noch die Mahlzeit auf den Tischen. Trotzdem kann man einige wenige Spuren von Gewalteinwirkung feststellen (Wenn die SC danach suchen). Hier und da ein zerbrochener Krug, ein eingetrockneter Blutfleck und einige Speere, die z.T. in den Dächern der Hütten stecken

(Geographieprobe +7: Die Waffen sind echsischer Herkunft; Kriegskundeprobe +1: Die Speere sind Wurfspeere, haben aber eine viel zu schwere Spitze (Meisterinfo: Diese Wurfspeere werden von Reitechsenreitern verwendet. Das Wurfprinzip basiert nicht auf Muskelkraft, sondern auf Fallgeschwindigkeit.))

Ein Überlebender:

Bei der Durchsuchung der Siedlung treffen die Helden auf einen älteren Mann, der sich als „Quantas der Apotheker“ vorstellt. Er erklärt ihnen, er habe sich verstecken können, als eine Söldnerarmee das Dorf stürmte und den Fluss vergiftete.

Er lädt sie in sein Haus ein und bietet ihnen etwas zu trinken an.

(Die Helden dürften durstig sein, da sie das Flusswasser mit Sicherheit und zu ihrem eigenen Vorteil, nicht genießen werden.)

Zu Hause angekommen erzählt er ihnen, er sei in Wirklichkeit ein Mitglied des lokalen Geheimdienstes, nur deshalb ist er den Söldnern entkommen. Der Überfall sei ein Teil eines größeren Komplotts. Ein böser Magier, der Berater des Herrschers, stecke dahinter.

Quantas habe herausgefunden, dass dieser Magier nun den Kronprinzen Ramon mit dem Vorwurf des Hochverrats im Nachbardorf Orlim öffentlich hinrichten wird, um seine Pläne des Umsturzes zu vervollständigen.

Quantas drängt die Gruppe, den Prinzen zu retten, da nur noch drei Tage bleiben, bis der finstere Plan aufgeht. Sollten die Helden einwilligen, legt er ihnen nahe, den Prinzen zu ihm, einen herrschertreuen Agenten des Geheimdienstes zu bringen, da er nicht weiß, wie weit das Komplott geht. Vielleicht ist sogar die Familie Wah-Bo involviert.

Natürlich ist Quantas kein Agent, sondern ein Teil der Borbaradianergruppe. Spielen Sie Quantas trotzdem als vertrauenswürdig, da er einen hohen Lügen- und Menschenkenntniswert besitzt. Quantas lebt tatsächlich schon seit längerem in La Mancha und hat seinen Verbündeten detaillierte Informationen über die Verteidigung der Bewohner geben können. Nun macht er sich große Sorgen, dass die Pläne des Bandes scheitern könnten.

Er hat erfahren, dass der Geheimdienst (in diesem Fall der Edle Rorrior, mit dem die Helden bereits Bekanntschaft gemacht und ihn möglicherweise schätzen gelernt haben) seinen Anführer Ramon gefangen genommen hat und diesen nun hinrichten wird. Deshalb erzählt er den Helden diese Geschichte, um sie für die Zwecke des Bandes zu benutzen, da es für den Magierzirkel noch zu früh ist, um sich zu offenbaren. Er setzt Notfalls auch Beherrschungsmagie ein.

In geheimer Mission:

Die Reise nach Orlim dauert nur einen knappen Tag. Die Siedlung ist nicht sonderlich groß, keine 200 Einwohner leben dort. Es gibt einen kleinen Marktplatz mit einem Ziehbrunnen in der Mitte. Der Platz wird eingerahmt von einigen Geschäften (*Gemüsehändler/ Schreiner/ Schmiede*) und anderen Gebäuden (*Gasthaus/ Kneipe*). An der Stirnseite des Platzes steht das Haus des Dorfschulzen.

Von der dortigen Bevölkerung (Gassenwissenproben), können die Helden allerhand über die Hinrichtung erfahren:

- Alle Dorfbewohner sind sehr gespannt. So ein Ereignis findet ja nicht jeden Tag statt.
- Die Vorbereitungen laufen bereits, der Richter jedoch wird erst kurz vor dem Urteil mit Soldaten und dem Verbrecher eintreffen.
- Derjenige, der hingerichtet werden soll, soll ein Reichsverräter sein.
- Der Richter soll ein seltsamer Mann sein, den niemand hier kennt.
- Das Ereignis wird in 2 Tagen auf dem Marktplatz stattfinden. Vor dem Schulzenhaus wird eine Bühne aufgebaut.
- Es wird noch ein Henker gesucht!
- Das Urteil wird bestimmt Tod durch das Beil lauten.

Wie die Gruppe plant, den vermeintlichen Kronprinzen Ramon zu befreien, bleibt den Spielern überlassen. Die Möglichkeiten sind vielfältig: Sich als Henker bewerben und im entscheidenden Moment einige Wachen ausschalten, mit einem „ausgeliehenen“ Karren in die Soldaten rasen und Verwirrung stiften oder Scharfschützen auf den umliegenden Gebäuden postieren usw. .

Verlauf:

Bereits Stunden vor der Hinrichtung beginnt sich der Marktplatz zu füllen. Die Händler machen hervorragende Geschäfte. Gut eine Stunde vor der Hinrichtung marschieren (Anzahl: 2 mal SC -1) schwarz uniformierte Soldaten in Orlim ein, drehen unter frenetischem Beifall, eine Runde über den Platz, ehe sie dazu übergehen in Zweiergruppen die Umgebung zu patrouillieren.

Knapp eine Stunde später fährt ein Gefängniswagen, bewacht von (Anzahl: SC) eben solchen Soldaten auf den Platz. In dem Gitterkäfig steht ein edel aussehender Mann mit militärisch kurzem Haar, der mit hoch erhobenem Kopf in die Menge starrt. Er ist schwer mit eisernen Fesseln behängt und sein Mund ist zugebunden. Auf dem Kutschenbock sitzen der Henker (es sei denn einer der Helden hat diese Aufgabe übernommen, dann wartet er auf der Bühne) mit roter Kapuze und ein schlanker Mann, der in eine dunkle Kapuzenrobe gehüllt ist, so dass man sein Gesicht nur als Schatten erkennbar ist.

Das ganze Ereignis ist so gestaltet, dass sich die Helden bestätigt fühlen werden, eine gute Tat zu vollbringen. In Wirklichkeit sind die Soldaten keine finsternen Söldner, sondern normale Büttel, der vermeintliche Schwarzmagier ist niemand anderes als Rorrior, der Geheimdienstagent, der natürlich nicht erkannt werden möchte. Das „Opfer“ ist der Finsterling Ramon. Aufgrund seiner schweren Fesseln werden die Helden

vielleicht annehmen, man möchte verhindern, dass der Kronprinz eine Ansprache hält, doch es verhält sich einfach so, dass Rorrior zu viel Respekt vor Ramon's Magie hat und ihn am Zaubern hindern möchte.

Dann erfolgt irgendwann die Befreiungsaktion der Heldengruppe mit anschließender Flucht aus dem Dorf. Gestalten Sie die Flucht spannend, machen Sie den Helden aber nicht zu viele Schwierigkeiten sobald sie Ramon einmal haben. Was die Helden nicht wissen, sich aber denken können, ist, dass sie von einigen Soldaten verfolgt werden.

Stadtbüttel

(Anzahl = SC + einzelne Patrouillen):

Mu: 11 Ini: 8 At: 11 Pa: 9 LE: 30 Mr: 2
RS: 2 (Tuchrüstung) TP: W+3 (Pike und Säbel)

Bes.: Regeln für Infanteriewaffen

Henker (falls vorhanden):

Mu: 10 Ini: 8 At: 14 Pa: 8 LE: 33 Mr: 4
RS: 0 TP: 2W+2 (Richtbeil = Werte wie Holzfälleraxt, improvisierte Waffe)

Bes.: Mut 15, Ini: 10, solange er die Kapuze trägt (psychologischer Effekt)

Rorrior (Kampfwerte siehe Anhang)

Bes.: Rorrior wird in den ersten KR einer Auseinandersetzung nicht kämpfen, da er die Helden kennt. Sollte er kämpfen müssen, wird er sich wütend verteidigen und fliehen, sobald er 25 LP verloren hat.

Er sollte in der Menge entkommen!!!

Zurück in Quantas` Heim:

Auf der Reise nach La Mancha stellt sich der vermeintliche Kronprinz Ramon als ein wenig verstockt heraus. Er äußert sich nicht zu seiner Person und spricht nur wenn er etwas möchte. Nur einmal sieht man ihn lächeln, als er erfährt wer die Gruppe geschickt hat.

Er sagt: „Ah, Quantas. Mein treuer Vasall ...“

Allerdings beklagt er sich auch nicht über seine spartanische Ausrüstung oder den harten Boden. anscheinend ist er militärisch sehr diszipliniert.

Zurück in La Mancha freut sich Quantas über die gelungene Aktion. Er richtet eine kleine Feier aus und trägt Speisen und Getränke aus seinem Keller zusammen.

Den Helden mischt er ein langsam wirkendes Schlafgift unter!

Plötzlich, während der durchaus lustigen Feier, stürmt eine abgerissene Gruppe in den Festsaal. Es ist Rorrior mit einigen Bütteln. Alle sind verletzt und haben einen gehetzten Gesichtsausdruck. Zum Entsetzen der Helden trägt Rorrior die Robe des Richters aus Orlim, den sie bisher für einen Bösewicht hielten.

Er brüllt: „Im Namen des Gesetzes verhafte ich alle Anwesenden !“

Es kommt zu einem kurzen Gefecht, bei dem Rorrior am Ende von Ramon mit einem Höllenpein getötet wird. Der Borbaradianer hat dabei einen zufriedenen, grausamen Gesichtsausdruck auf seinen Lippen, als er den Spruch spricht und Rorrior zu seinen Füßen schmerz erfüllt zu Zucken und Wimmern beginnt...

Sobald die Helden Lunte riechen und misstrauisch werden, lassen Sie das Schlafgift wirken. Beschreiben Sie es so, dass zuerst eine Körperlähmung einsetzt, und der Geist noch einige Zeit wach bleibt, so dass sie die oben beschriebenen Ereignisse noch aus dem verschleierte Blick der Helden beschreiben können. Dann senkt sich der Schleier des Herren Boron (der Schlaf, nicht der Tod!) über die Gruppe.

3. Kapitel:

Das Band des Herren

Böses Erwachen:

Die Helden erwachen einige Stunden später (kurz vor Morgengrauen), da sie schrecklichen Lärm und Schreie hören. Sie befinden sich in einem kleinen Raum, den sie als Gästezimmer in Quantas Haus wiedererkennen. Sie alle haben einen brummenden Schädel, ähnlich wie nach einer durchzechten Nacht. Obwohl kein Riegel an der Zimmertür ist, lässt diese sich nicht öffnen.

Die Tür ist mit einem Claudibus, 10 Asp verriegelt. Die magische Barriere bricht jedoch sowieso bald zusammen, da Quantas, der den Zauber gewirkt hat, im Sterben liegt. Denn die Schreie und der Lärm stammen von Quantas und Ramon, die miteinander kämpfen. Ramon versucht dem älteren Mann den Drachenstab, in den die Seele des Drachen Merrol gebannt wurde, abzunehmen und diesen mit dessen Blut zu weihen. Er hat damit Erfolg und lässt Quantas sterbend zurück.

Sobald die Helden ihre „Zelle“ verlassen haben, werden sie mit Sicherheit das Haus durchsuchen.

Räume:

(Die Karten: "Quantas Erdgeschoß" und "Quantas 1. Stock" finden Sie im Anhang)

Erdgeschoß:

A : Das Gästezimmer. Das Zimmer, in dem die Charaktere erwachen. Außer ihrer eigenen Ausrüstung ist hier nichts zu finden.

B: Die Eingangshalle. Eine Wendeltreppe führt nach oben. Die Tür im Süden, führt nach draußen, die im Norden in den Kräuterladen und die im Westen in den Festsaal. Der Raum war ursprünglich mit mehreren Statuen bestückt.

Jetzt ist er schrecklich verwüstet und viele der Figuren sind umgestürzt oder rußgeschwärzt.

Vor einer größeren, umgestürzten Statue ist eine Lache mit halb geronnenem Blut zu finden, von der aus eine Spur zur westlichen Tür führt. Diese steht weit offen.

Hier fand der Kampf zwischen Quantas und Ramon statt.

Nachdem Ramon seinen ehemaligen Gefährten tödlich verwundet hatte, weihte er den Stab in der Blutlache und zapfte weiteres Blut ab, um damit den Trank und den Ring (den die Borbaradianer bis dato noch nicht haben) weihen zu können. Sterbend und panikerfüllt schleppte sich Quantas durch das Haus um sein Leben vielleicht doch noch zu retten, doch Ramon hatte gar kein Interesse, ihn zu verfolgen, denn er wusste um das baldige Ende des alten Mannes.

Mit einer Fährtsuche +1 stellen die Helden fest, dass in der Lache etwas gewälzt wurde (der Drachenstab) und entdecken auch einen blutigen Fußabdruck, den Ramon beim Verlassen des Hauses hinterlassen hat.

C: Der Kräuterladen. Hier können die Helden allerlei Husten- und Zipperleinskräuter finden. In einer Kasse unter der Ladentheke stecken 2W20 Silbermünzen. Bei genauerer Suche finden die Helden auch das eine oder andere nützliche Kraut, das in der Gegend gedeiht.

Wahrscheinlichkeit W20 je 5 Minuten Suche: 1-2 Egelschreck, 3-4 Donf, 5 Krötenschemel, 6-8 Rahjalieb, 9 Höllenkraut, 10-14 Ilmenblatt, 12-13 Quinja, 14 Süßer Tod, 15 Zunderschwamm, 16-20 nichts.

D: Der Speisesaal. Eine Blutspur führt von der westlichen Tür in die Küche E). ansonsten findet man hier nur die Reste des abendlichen Banketts.

E : Eine typische Küche. Hier bereitet Quantas normalerweise seine Mahlzeiten zu. Die Tür im Süden ist verriegelt. Die Blutspur aus dem Festsaal D) endet in der Mitte des Raumes. Direkt nach dem Türstock ist ein verschlungenes Kreidezeichen auf den Boden gemalt worden.

Die Helden sollten dieses Zeichen nicht betreten, da dieses der Auslöser für einen Applicatus - Brenne toter Stoff (W20 Schadenspunkte) ist.

Gewähren sie Helden mit dem entsprechenden Talent eine Gefahreninstinktprobe +3, damit er intuitiv (d.h. unbewußt!) darüber tritt. Gelingt sie ihm, verfahren sie genauso bei der nächsten Person, usw. bis entweder jemand die Falle auslöst oder die gesamte Gruppe im Raum steht.

Eine gelungene Sinnesschärfeprobe -1 offenbart eine versteckte Falltür an der Stelle, wo die Blutspur endet. Diese führt in Raum F). Sie ist von innen verschlossen und kann mit einer normalen Schlösseröffnenprobe geöffnet werden.

Keller:

F : Vorratskeller. Der sterbende Quantas liegt in einer Ecke zwischen einigen Fässern und Getreidesäcken.

Der Mann ist übel zugerichtet und hat am ganzen Körper kleine Wunden. Sein Bart ist angesengt.

Er kann nur noch murmeln: „Rächt mich. Zerstört ihre Pläne, ... wie meine! Das Band ... oben !"

Dann hustet er Blut und stirbt.

Quantas meint mit dem letzten Wort sein Arbeitszimmer. Dort befinden sich Aufzeichnungen über das „Band des Herren“.

Gelingt den Helden eine Heilkundeprobe mit einem Aufschlag +2, erkennen sie, dass die kleinen Wunden mit einer scharfen Klinge zugefügt wurden und zwar dort, wo sie besonders stark bluten.

Eine anschließende Klugheitsprobe offenbart, dass im Haus jedoch zu wenig Blut verteilt war. Ist es vielleicht abgezapft worden ? (korrekt, siehe A))

1. Stockwerk:

G : Wohnzimmer. Dieser Raum ist gemütlich eingerichtet und aufgrund mehrerer Fenster recht hell. Bis auf einige persönliche (allerdings meist wertlose) Souvenirs ist hier nichts zu finden.

H : Quantas` Schlafzimmer. Ein Bett und ein Schrank mit persönlicher Garderobe, darunter eine blaue Brokatrobe mit Mond und Sternen Motiven, die anscheinend noch nie benutzt wurde. Hier findet man auch Quantas Ersparnisse (unter der Matratze, wo denn sonst...), insgesamt 2W20 Silber- und 2W6 Goldmünzen der lokalen Währung.

Eine Tapetentür (Sinnesschärfeprobe +6, mit anschließender Probe auf Schlösser öffnen für den Mechanismus) führt in das Arbeitszimmer.

I: Arbeitszimmer. Der Raum ist mit mehreren Regalen gefüllt, auf denen Bücher und Aufzeichnungen lagern. Die meisten von ihnen beschäftigen sich mit dunklen Spielarten der Magie. Ein großes Pentagramm ist in den Holzfußboden geschnitzt.

Auf dem schweren Schreibtisch in der Mitte des Raums, befindet sich ein schmales ledergebundenes Büchlein, das aufgeschlagen da liegt.

Das Büchlein ist Quantas Tagebuch, worin allerlei Aufzeichnungen über das "Band des Herren" stehen.

Tagebuchinhalt:

1. Die beiden Buchauszüge vom Anfang des Abenteuers.
2. Eine Zeichnung vom Band des Herren (siehe Anhang).
3. Beschreibung, wie Quantas von geheimnisvollen Personen angesprochen wird

(dabei fallen keine Namen).

4. Eine grobe Beschreibung eines Vorhabens: es geht um eine Erweckung (es wird bloß immer von „ihm“ geredet, nie jedoch, wer das eigentlich ist) und um eine Suche nach einem Drachenring, der im Besitz einer örtlichen Adelsfamilie vermutet wird.

Die anderen Folianten sind billige Kopien von schwarzmagischen, und neutralen Standartwerken. Da die meisten in zweifelhaftem Zustand sind, lassen sich nur ein halbes Dutzend Bücher finden, die man jeweils für umgerechnet etwa 10 Dukaten verhökern kann. Allerdings haben die ledergebundenen Wälzer ein gehöriges Gewicht.

J : Ein kleiner Waschraum mit Abort.

Vorsicht !:

Nachdem die Helden La Mancha mit dem festen Willen verlassen haben, den Bösewichten auf die Spur zu kommen, passiert erst einmal nichts. Spielen Sie einige langweilige Tage in der Wildnis (Wildnislebenproben + W6: Sonst suchen die Helden sich immer schlechte Lagerplätze aus) und gehen Sie auf Ideen der Spieler ein (es wird ihnen sowieso nicht viel bringen, da sie keinerlei Anhaltspunkte haben). Sobald die Gruppe beschließt, zu den Wah-Bo`s zurückzukehren, oder aber wenn die Langeweile zu groß wird, spielen sie folgende Episode:

Die Helden sind gerade dabei, ihr Nachtlager frustriert abzubauen, als sie Hufgetrappel auf dem nahen Dschungelpfad hören.

Sie erkennen den Reiter als einen Bediensteten der Wah-Bo`s, einen redseligen, alten Mann. Dieser begrüßt die Helden voller Ehrerbietung und fragt erst nach etwas zu trinken, ehe er den Grund seines Auftauchens schildert.

Fröhlich vor sich hin schwatzend erzählt er den Abenteurern, dass Enzo Wah-Bo sie bittet zurückzukehren, um einen Zwischenbericht abzuliefern und dass in der Nacht vor zwei Tagen, im Herrenhaus eingebrochen wurde. Es wurde zwar nichts gestohlen, aber die Täter haben auf ihrer Suche nach etwas bestimmtem, das komplette Haus auf den Kopf gestellt. Und das, während in besagter Nacht, alle friedlich vor sich dahin geschlummert haben!

Während der Bote gackert und erzählt, streicht mehrmals ein Schatten über die Lichtung, auf der die Helden sich aufhalten. Kurz darauf verdunkelt ein größerer Schatten den Himmel, und ein besonders kräftiges Exemplar eines Baumdrachenbullen stürzen sich aggressiv fauchend auf die Helden.

Baumdrache:

Mu: 15 Ini: 12 At: 10/16 (Sturzflug) Pa:
9 LE:50 Mr: 10 RS: 7 TP: W+ 6
Bes.: 1 SP zusätzlich wegen Feueratem

Die Hexe Siras, eine aus dem "Band des Herren" hat den Drachen aufgeschreckt und so aggressiv gemacht. Sie wollte ihn eigentlich selbst mit ihrer Reitechse jagen, da Kalina Teile eines Drachen benötigt um den Beherrschungstrank fertig zu stellen.

Nachdem der Drache getötet ist, verdunkelt sich ein weiteres mal der Himmel und eine Reitechse, gelenkt von einer verführerischen, leicht bekleideten Frau senkt sich vom Himmel herab. Diese stellt sich als Siras vor und gibt sich als Händlerin und Großwildjägerin aus. Eigentlich wollte sie dieses Tier jagen, da ihr Auftraggeber eine besondere Trophäe haben möchte. Sie würde den Helden den Drachenkörper für 60 Goldstücke abkaufen.

Sollten die Helden Feilschen wollen: eine vergleichende Feilschenproben, erschwert um 3 Punkte (da Siras einfach verwirrend reizvoll ist) erhöht den Profit.

Pro übrig gehaltenem Talentpunkt um etwa 5 Silber.

Nachdem der Handel getätigt ist, äußert sie sich noch einmal anerkennend darüber, wie schnell die Helden mit diesem Ungetüm fertig geworden sind.

Daraufhin antwortet der alte Bote stolz: „Natürlich, denn diese Damen und Herren sind ja auch die Träger des Drachenrings der Familie Wah-Bo!"

Mit einer gelungenen Menschenkenntnisprobe +3 kann man erkennen, dass Siras kurz zusammenzuckt, sich dann aber sofort wieder in den Griff bekommt. Hastig verabschiedet sie sich und fliegt mit ihrer Echse (und dem Drachenkörper) davon.

Siras kann ihr Glück kaum fassen. Nicht nur, dass sie heute den Drachen bekommen hat, sie hat endlich auch den Ring lokalisiert.

Sie war die Einbrecherin im Haus der Wah-Bo's und sie war schrecklich frustriert und entsetzt, dass der Drachenring unauffindbar war. Jetzt plant sie, den Helden das Schmuckstück abzunehmen und wendet sich an eine ihr bekannte Räuberbande. Jene Abenteurer, welche die Menschenkenntnisprobe geschafft haben, haben ein ungutes Gefühl bei dieser Frau bekommen.

Überfall am hellen Tag:

Um die Helden ständig im Auge zu behalten, schickt Siras ihre Vertraute, eine Smaragdschlange zur Beobachtung. Erwähnen Sie also auf dem weiteren Marsch mehrmals, ganz nebenbei, dass die Helden eine Schlange sehen, was im Dschungel wirklich nichts ungewöhnliches ist (die Spieler sollten nicht misstrauisch werden).

Das Ereignis findet wenige Stunden später auf einem Waldpfad statt, es sei denn, die Gruppe macht eine längere Rast, dann verschieben Sie den „Termin“ um den entsprechenden Zeitraum.

Plötzlich schreit der vorausgehende Held auf. Von einem Ast hat sich eine große Schlange heruntergelassen und züngelt ihm böse ins Gesicht. In diesem Moment schwindet ihm das Augenlicht (es sei denn ihm gelingt eine Ko-Probe +10).

Gleichzeitig fallen von den Bäumen große, mit Steinen beschwerte Netze und senken sich über die Helden.

Alle Helden dürfen eine Gefahreninstinktprobe machen. Nur jenen, die diese bestanden haben, stehen Ausweichenwürfe +4 zu, damit sie der Falle entkommen.

Siras hat von den Räubern einen Hinterhalt legen lassen. Um diese zu unterstützen, übertrug sie den Hexenfluch „Mit Blindheit schlagen“ auf den vordersten Helden.

Kurz darauf springen einige abgerissene Piraten aus dem Gebüsch und bedrohen die Abenteurer mit vorgehaltener Armbrust, ehe sie ihren „Fang“ aus den Netzen wickeln und fesseln. Die Gruppe wird auf eine nahe Lichtung geschleppt, wo bereits Siras mit ihrer Reitechse wartet. Sie befiehlt den Räubern, die Helden zu durchsuchen, bis sie den Ring gefunden haben. Sobald dies geschehen ist, nimmt sie das Schmuckstück gierig an sich und wirft dem Anführer ein Lohnsäckel zu.

Dabei fällt den Helden ein Silberarmband auf, in welches das Zeichen des Bandes eingraviert ist. Ehe sie davonfliegt verkündet sie, sie würde jetzt ins N`Atak zurückkehren und überlässt die Abenteurer den Räubern zur freien Verfügung, unter der Voraussetzung, dass diese keinerlei Probleme mehr bereiten sollen.

Des Nachts im Räuberlager:

Die Helden werden in das Räuberlager geschleppt, eine Lichtung mit Palmwedelhütten. Dort wird wüst beraten, was man mit den Helden machen solle (Sklaverei, Missbrauch, o.ä.),

verschiebt aber jegliches Vorgehen, da man mit dem Feiern zu viel zu tun hat. Später holen sie den armen Boten, um ihn an einen Baum zu binden und mit Messern auf ihn zu werfen. Da alle Messerwerfer sehr betrunken sind, ist der alte Mann bald darauf nicht mehr zu retten.

Die Gruppe muss hilflos zusehen, wie der Bote mehrmals von Klingen getroffen wird und schmerz erfüllt aufschreit. Irgendwann gehen die Schreie in leises Wimmern über, das irgendwann auch verstummt, als sein geschwächter Körper erschlafft. Dies erntet grölendes Gelächter von den Räubern. Zu diesem Zeitpunkt wird der Wachposten unaufmerksam und gesellt sich schließlich zu seinen Kameraden.

Die Fesseln der Helden sind stümperhaft angelegt. Es sollte nicht schwer fallen, sich zu späterer Stunde mit einer Entfesselungsprobe +2 zu befreien. Danach sollten sie ohne weiteres fliehen können, oder die feiernden Schurken überwältigen, um ihre Ausrüstung zurück zu erlangen und Rache zu üben.

Räuber (Anzahl: wie SC)

Mu: 13 (12) Ini: 8 At: 10 (11) Pa: 7 (9)
LE: 25 Mr: 2 TP: W + 2 (schwerer Dolch)

Bes.: Werte in Klammern gelten für den nüchternen Zustand; bei dem Hinterhalt tragen die Räuber leichte Armbrüste (Schusswaffenwert: 13)

Anführer

Mu: 14 (13) Ini: 9 At: 11 (12) Pa: 9 (10) LE: 30 Mr: 2 TP: W + 3 (Entermesser)

Bes.: Werte in Klammern gelten für den nüchternen Zustand; bei dem Hinterhalt trägt der Anführer eine schwere Armbrust (Schusswaffenwert: 15). Er verwahrt den Lohnbeutel (30 Goldmünzen) in seinem Wams.

Nachdem die Helden ihren Besitz wieder an sich gerafft haben (oder auch nicht), dürften sie sich an den Hinweis erinnern, wo sie nach dem „Band des Herren“ suchen müssen. Außerdem haben sie jetzt nicht nur den Auftrag dazu, sondern durch Siras Übergriff auch eine persönliche Motivation.

Mit einer einfachen Geographieprobe erinnern sich die Helden von dem Moor gehört zu haben, das etwa drei Tagesreisen entfernt liegen soll.

4. Kapitel: **Operation „Moorhuhnjagd“**

Das N`Atak:

Nach drei ereignislosen Reisetagen durch den Dschungel, sollte die Gruppe das N`Atak - Moor erreichen. Verlangen Sie jeden Tag eine Probe auf Orientierung und auf Wildnisleben und verlängern sie für jedes Misslingen die Reisezeit um einen halben Tag. Beschreiben Sie dann, wie der Boden sumpfiger wird und die Abstände zwischen Tümpeln und Bächen geringer. Langsam beginnt sich auch die Vegetation zu ändern. Die Bäume werden kleiner und krüppeliger und der Boden wird flacher. Ab und an wehen kleine Nebelschwaden zwischen den knorrigen Sträuchern.

Die Gruppe hat das Moor erreicht.

Die Luftfeuchtigkeit ist noch unerträglicher als im Dschungel und die Moskitos lassen sich hier in riesigen Schwärmen auf der Haut der SC nieder.

Nachdem die Helden den Sumpf betreten haben, lassen Sie sie mehrmals bis zu den Waden einsinken, oder in einen überwachsenen Tümpel einbrechen. Beschreiben Sie dann auch, wie sofort die Krokodile in das seichte Gewässer gleiten. Der Schreck allein sollte genügen. Es muss nicht zu einem Kampf oder einem lebensbedrohlichen Strampeln in einem Sumpfloch kommen.

Unheimliche Jagdpartie:

Nach einigen Stunden Marsch durch das Moor, kommt es zu folgender Begegnung:

Mittlerweile ist Nebel aufgezogen. Plötzlich erblicken die Helden die schemenhafte Gestalt eines Menschen, der stark vornüber gebeugt durch den Nebel hastet. Hinterher laufen einige weitere Personen, doch diese tragen eindeutig lange Schwänze. Dann plötzlich schießt einer der Jäger vor und ringt die Beute zu Boden. Alle anderen Verfolger stürzen sich ebenfalls darauf.

Natürlich wird kein Mensch gejagt, sondern eine Supfdechse, die im Nebel entfernt menschliche Gestalt hat, und die Jäger sind keine Monster sondern Achaz, also Echsenmenschen. Glücklicherweise gehören diese zu Sss`etchatuatuan Stamm, der sich nicht mit dem „Band des Herren“ verbündet hat.

Egal, ob die Helden sich einmischen oder heraushalten, die Achaz bemerken die Helden und versuchen sie gefangen zu nehmen. Sollten die Helden sich ebenfalls aggressiv verhalten, versuchen die Achazjäger es erneut, diesmal aber freundlicher, wenn auch bestimmt. Sie geben den Spielern mit Zeichen zu verstehen, dass sie folgen sollen. Dann eskortieren sie die Gruppe in ihr Dorf.

Am Besten erzählen Sie als Meister nicht alles, sondern spielen die Verständigungsprobleme aus. Machen Sie als Spielleiter dazu denkbare Bewegungen oder Gesten und geben Sie dabei zischende Laute von sich. Das Rätseln über den nonverbal ausgedrückten Gesprächsinhalt kann für alle Beteiligten spannend und witzig sein.

Sss`etchatuatuan:

Das Dorf, in das die Heldengruppe gebracht wird, ist als solches überhaupt nicht zu erkennen. Es handelt sich dabei nur um einen kleinen See mit relativ klarem Wasser, an dessen Ufer sich mehrere Achaz aufhalten.

Manche von ihnen arbeiten mit Werkzeugen oder an erlegter Beute.

Die Eingänge zu den eigentlichen Behausungen befinden sich unter Wasser. An Land arbeiten die Echsenmenschen jedoch lieber, da der Wasserdruck die Bewegungen einschränkt.

Die Jäger gehen zu einem besonders großen Echsenmensch und unterhalten sich zischelnd. Der Achaz starrt zu den SC hinüber (das kann er ziemlich gut!). Dann kommt er zu herüber und bedeutet ihnen, auf dem feuchten Boden Platz zu nehmen. Er wühlt eine Handvoll Würmer aus dem weichen Erdboden und bietet sie den Helden an, genehmigt sich auch einige und setzt dann zum sprechen an. Er stellt sich als Ssss'etchatuatuan vor und fragt die Gruppe nach dem Grund, warum sie sich auf dem Gebiet seines Stammes aufhalten. Sollten die Helden den wahren Grund andeuten, nickt Häuptling anerkennend. Wenn nicht, lenkt er das Gespräch in diese Richtung. Er kann den Charakteren in gebrochenem, zischelndem Garethi folgende Infos geben:

- Die Propheten des bösen Gottes leben in einem Berg im Sumpf (*eigentlich eine Burgruine*)
- Sie haben die anderen Stämme unterjocht
- Sie wollen den Gott in der morgigen Nacht aufwecken, da die Sternkonstellationen günstig stehen.

Des Weiteren bietet er ihnen an, sie bis in die Nähe des feindlichen Unterschlupfs zu begleiten. Weiter würde er nicht gehen, da er nicht mit seinen Artgenossen kämpfen möchte. Außerdem fragt er sie nach Alkohol, da er diesen als Zusatz für Heiltränke benötigt. Er tauscht jeden Liter Alkohol, gleich welcher Art (1/2 Liter bei hochprozentigen Sachen) gegen einen Heiltrank, der W20 LP zurückgibt.

Beschreiben Sie das Gebaren der Achaz als äußerst fremd. Lassen Sie es öfters zu Missverständnissen kommen: z.B. gilt bereits das Hinhalten eines Gegenstands bei diesem Stamm als Schenkung usw. Auch das Brauen der Heiltränke wirkt seltsam. Der Alkohol wird mit einer vorbereiteten Kräutermischung versetzt, von der Ssss'etchatuatuan immer eine Phiole um den Hals trägt. Das Gebräu beginnt plötzlich wie wild zu brodeln. Als dann kleine leuchtende Fische aus dem Wasser geangelt und dem Sud hinzu gegeben werden, beginnt alles zu dampfen und zischen. Dann leuchtet es kurz in einem grünlichen Licht. Das Gefäß, in dem sich der Trank befindet wird heiß, ebenso die Steinkette des Achaz und alle Goldgegenstände der in der Nähe befindlichen Helden.

Die Helden können die Nacht hier, alleine am Seeufer verbringen. Als sie erwachen, hat um sie bereits wieder ein buntes, jedoch sehr leises Treiben von Echsenmenschen begonnen. Ssss'etchatuatuan und ein halbes Dutzend Jäger stehen zum Aufbruch bereit und warten auf die Helden.

Morfu!:

Die Achaz führen die Helden sicher und geschwind durch das Moor. Sie umgehen mehrere Gefahren in welche die Helden mit Sicherheit gelaufen wären.

Einmal bewegt sich die Gruppe an einem Tümpel vorbei, als die Echsenmenschen kurz verharren. Plötzlich lassen sie sich in den Morast fallen und reißen die Helden mit sich. Schnell reiben sie die Menschen mit Schlamm ein, ehe sie zu völliger Bewegungslosigkeit erstarren. Nur ihre Augen blicken in Richtung Tümpel. Plötzlich erkennen die Helden im Uferdreck einen Morfu, ein madenähnliches Wesen, das über und über mit Schlamm bedeckt ist. Zu ihrem Entsetzen sehen sie, wie das Tier den Kopf hebt und ihn suchend hin und her pendeln lässt. Auf seinem Rücken vibrieren die pockigen Fortsätze, aus denen es Hornsplitter abschießen kann.

Jeder Held muss eine Versteckenprobe, erschwert um 1 Punkt ablegen ob sie es schaffen unauffällig und bewegungslos liegenzubleiben. Sonst greift der Morfu an. Sollten es tatsächlich alle schaffen, dann beschreiben Sie, wie das ekelige Ungetüm nah an der Gruppe vorbei kriecht und in einem anderen Tümpel verschwindet. Im Fall eines Kampfes gelten die folgenden Werte:

Morfu

Ini: 2 At: 15 (12 Agriffe) Pa: 4 LE: 50
RS: 1 Mr: 18 TP: W - 1 (+Gift)
Bes.: + W6+1 SP Gift (Stufe 5), die Treffer umgehen den RS

An der Grenze zum fremden Territorium bleibt die Eskorte stehen und blickt den Helden, ohne Abschied zu nehmen, stumm hinterher.

Ein Weg hinein... :

Wenige Gehminuten nach der Überschreitung der Grenze schält sich der Schlupfwinkel der Schurken aus dem Nebel. Vor der Gruppe schimmert ein Hügel aus fester Erde, der aus einem schleimigen, mit Schlingpflanzen überwucherten Tümpel aufragt, rötlich in den letzten Lichtstrahlen der Abendsonne. Auf der Erhebung thront eine Feste von befremdlichem Baustil. Der runde Mauerring besteht aus groben, feucht glänzenden Steinquadern. In der Mitte der Anlage ragt ein gedrungener Turm ohne Spitze auf. Auf den ersten Blick gibt es nur einen Weg, der hinein führt: ein Torhaus und eine Zugbrücke, die über den Tümpel reicht.

In der Gegend kreisen seltsame Schatten, die sich nach kurzem Beobachten als berittene Reitechsen herausstellen. Wachen!

Tatsächlich gibt es mehr als einen Weg, der in das Innere führt. Dazu muss man jedoch den Tümpel durchqueren, der von Krokodilen nur so wimmelt. Der einzige feste Weg führt über die Zugbrücke. Doch das Torhaus wird bewacht.

Zuvor jedoch müssen sich die Helden der Festung erst einmal nähern, was aufgrund der Flugechsenreiter gar nicht so einfach ist.

Um unentdeckt heran zu kommen, muss jedem Held eine Versteckenprobe +5 gelingen. Sollte auch nur eine Probe misslingen, nähert sich eine Flugechse und geht zum Angriff über.

Sollten die Spieler auf die Idee kommen, die Burg zu sondieren, um vielleicht andere Eingänge zu finden (was gar nicht so unintelligent ist), machen Sie die gleiche Prozedur noch einmal und schicken Sie gegebenenfalls eine weitere Reitechse.

Reitechse

Irrelevante Werte, da sie nicht kämpft

Flugechsenreiter (Echsenmensch)

Ini: 9 At: 11 Pa: 9 LE: 27 Mr: 10 RS: 3
TP: W + 3 (Dreizack)
Bes.: besitzt 2 besondere Flugspeere (W+5), die mit Morfugift bestrichen sind (Wurfwaffenwert: 16)

Der Reiter wird zuerst 2mal mit einem kopflastigen Wurfspeer attackieren, ehe er die Echse landet und mit seinem Dreizack angreift.

Um weitere Eingänge auszumachen, müssen die Charaktere die Gegend ausspähen (s.o.) und eine Sinnesschärfeprobe bestehen. Geschafft: Sie entdecken einen Mauerdurchbruch in der Ostmauer und eine Mannpforte in der Nordwestwand.

Um diese Vorteile zu nutzen, müssten die Helden allerdings den Tümpel durchschwimmen, in dem ein Rudel gut getarnter Alligatoren lauert.

Die Wege:

(ein grober Grundriß der Anlage befindet sich rechts oben, auf der Karte "Merrols Gruft")

Allgemein: Die Festung wird von Achaz bewacht, die Merrol, den Drachen als einen Gott verehren. Sie halten die Mitglieder des „Band des Herren“ für Propheten des Gottes. Im Falle eines Angriffs werden die Achaz die „Propheten“ nicht warnen, da sie von deren Unsterblichkeit überzeugt sind. Die Echsenmenschen denken, sie wären dazu da, die Propheten vor Störungen zu schützen, nicht jedoch vor Gefahr. Es kann aber sehr wohl sein, dass die komplette Mannschaft von 40 Krieger loszieht, wenn die Charaktere unverblümt mit Pauken und Trompeten anrücken.

Alternative A)

Über die morsche Zugbrücke und das Torhaus.

Mit Sicherheit der bequemste, allerdings auch der bestbewachteste Weg.

Im Torhaus warten doppelt so viele Echsenmenschen wie Helden.

Echsenmenschen (Anzahl: 2 mal SC)

Ini: 8 At: 10 Pa: 8 LE: 22 RS: 2 Mr: 8

TP: W + 3 (Speer + Lederschild)

Dies sollte nicht nur ein Kampf sein: „So, jeder bekommt zwei Gegner.“ Die Krieger verstehen durchaus etwas von Strategie und einige werden einen Schildwall bilden (entsprechend der Sonderfertigkeit) und die Helden abwehren, während die anderen mit Speeren werfen. Es stehen etliche Wurfgeschosse vorrätig bereit.

Dazu müssen die Helden jedoch erst einmal herankommen und so eine Zugbrücke kann verdammt lang sein, wenn man gerade beworfen wird...

Alternative B)

Durch den Tümpel und über die Mauer.
Stressig, aber man bleibt höchstwahrscheinlich unentdeckt.

Schwimmenprobe, erschwert um die Belastung (kurz: BE) pro Held, um den Tümpel unbeschadet zu durchqueren. Wem dies nicht gelingt, der schluckt Wasser, was nicht nur W6 SP verursacht, sondern auch gehörig die Oberfläche des Gewässers aufwirbelt. Dies lockt pro Misserfolg ein Krokodil an. Mit einer weiteren Schwimmenprobe + BE kommt man noch rechtzeitig an das rettende Ufer. Wem auch das nicht gelingt, der wird gnadenlos attackiert.

Alligator

Ko: 16 LE: 45 Au: 35 Mr: 6 RS: 4

Ini: 8 Pa: 5

Schwanz (Distanz: N) At: 12 TP: W6

Biss (Distanz: H) At: 12 TP: 2W6

Bes. Kampfregeeln: Hinterhalt (9), Kampf im/unter Wasser, Umreißen (3), Schwanz-angriff gegen die Beine), Verbeißen / Niederwerfen (10). *Der Alligator hat zwei Attacken pro Kampfrunde. Mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.*

Die Mauer würde sich als sehr griffig herausstellen, da recht viele Spalten im Stein sind (verwitterte Ornamente). Wenn nur nicht so ein schleimiger Überzug den Halt erschweren würde. Verlangen sie zwei Kletterproben +3 (eventuell erschwert um den Höhenangstwert).

Wem dies nicht gelingt, der fällt hinunter und nimmt (nur) 2W6 Schaden, da der Boden recht federnd ist (Eine Körperbeherrschungsprobe mildert den Schaden auf 1W6).

Alternative C)

Durch den Tümpel und den Mauerdurchbruch.

Der goldene Mittelweg, nur leicht bewacht.

Die gleichen Proben auf Schwimmen müssen, wie in Alternative B beschrieben, durchgeführt werden, damit die Helden weder ertrinken, noch Krokodile anlocken.

Im Mauerdurchbruch stehen zwei Achaz Wache.

Echsenmenschen (Anzahl: 2)

Ini: 8 At: 10 Pa: 9 LE: 22 Mr: 3 RS: 2

TP: W+ 2 (Steinmesser = Werte wie Waqqif)

Alternative D)

Durch den Tümpel und die Pforte.

Eindeutig der Schwachpunkt in der Anlage. Allerdings kann es sein, dass die Helden glauben, eine Falle zu wittern.

Schwimmenprobe + BE für jeden Helden, um den Tümpel unbeschadet zu durchqueren. Wem dies nicht gelingt, der schluckt Wasser, was nicht nur W6 SP verursacht, sondern auch gehörig die Wasseroberfläche aufwirbelt. Dies lockt pro Misserfolg ein Krokodil (*siehe Alternative B*) an.

Mit einer weiteren Schwimmenprobe + BE kommt man noch rechtzeitig an das rettende Ufer. Wem auch das nicht gelingt, der wird gnadenlos attackiert.

Die Pforte ist aus festem Holz, das verquollen in den Angeln hängt. Da sie sich so sehr verzogen hat, lässt sie sich nur gewaltsam öffnen.

Eine KK-Probe + 1 ist notwendig um die Pforte aufzusprengen. Bei Nichtgelingen zieht man sich 1 Schadenspunkt in Form von blauen Flecken zu.

Bin ich schon drin, oder was?:

Endlich haben die Spieler die Festung betreten. Das Innere der Anlage ist komplett mit Unterholz zugewuchert, so dass es der Gruppe nicht schwer fallen sollte, sich vor einzelnen Achaz Patrouillen zu verstecken. In der Nähe des Mauerdurchbruchs befindet sich eine gerodete Stelle, wo die Pferche (Käfige) für ein halbes Dutzend Reitechsen stehen. Über den Helden ragt der gedrungene Turm auf.

Beschreiben Sie ein oder zwei Situationen, in denen die Gruppe gerade noch in das Gebüsch springen kann, ehe nur einen halben Spann vor ihrer Nase einige Echsenkrieger vorbei spazieren. Da die Gruppe im Innenhof nichts besonderes findet, werden sie schon bald versuchen in den Turm zu kommen.

Der Eingang - nicht in den Turm(der sowieso nur ein hoher Kamin ist, der von Merrols Gruft aus in das Freie führt) - sondern in die Kellerregion, liegt in der Nähe des Torhauses.

Im Süden des Hofes treffen die Helden auf eine breite Treppe aus dunklem Stein, die in die Tiefe führt. Das Unterholz schlängelt sich bis an diese heran, aber der Abgang ist einfach zu breit und zu auffällig, um übersehen zu werden.

Achtung! Leicht kann von heldenhaften Charakteren jedoch die Disdychonda-Pflanze entgehen, die vor dem Eingang wächst. Jedem SC mit der entsprechenden Sonderfertigkeit steht eine Gefahreninstinktprobe zu. Wem sie gelingt, dem fällt die Pflanze aus unerfindlichen Gründen auf und er kann ihr reflexmässig ausweichen. Jedem anderen, der aufmerksam genug ist, steht eine Planzenkundeprobe +5 zu, um das Gewächs einzuordnen und eventuell seine weniger glücklichen Kameraden zu warnen.

Ansonsten werden die Abenteurer von dem riesigen Kraut geschnappt und in die giftigen Blätter eingerollt.

Die **Disdychonda** besitzt 20 LE im Stamm und 10 LE in jedem Blatt (überall RS 3). Um ein Opfer einzufangen, kann sie zwei Attacks mit dem Wert 8 durchführen. Jeder Held, der in einem Blatt gefangen ist, kann sich nur durch die Regeln für den Schwitzkasten (siehe MWW 52) befreien. Jede Kampfrunde verursachen die Nesseln W3 SP. Sobald 5 SP erreicht worden sind, beginnt das Gift zu wirken (2W6 SP und vollständige Lähmung). Der Held kann befreit werden, wenn man dem Blatt 10 SP zufügt oder den Stamm vernichtet.

Danach geht es hinab, in das Innere des Hügels. Die Treppe windet sich steil nach unten ..

5. Kapitel: Das letzte Gefecht:

(Sehen Sie sich die Karte "Merrols Gruft" im Anhang an)

Allgemein: Der Keller der Burg ist finster und feucht. Die Wände sind mit seltsamen Runen überzogen und mit blakenden Fackeln bestückt. Wie schon zuvor die Ringmauer, scheint das Gestein von einer schleimigen Schicht überzogen zu sein und glänzt im Fackellicht.

Zombies am Treppenabsatz:

Am Ende der Treppe können die Charaktere einen Absatz erkennen, auf dem mehrere Gänge zusammenlaufen. Dort stehen einige Personen herum und scheinen, ihrer Haltung nach, zu dösen. Als sie näher kommen, bemerken sie, dass die Menschen, denn darum handelt es sich, wie normale Dörfler aus der Gegend gekleidet sind. Diese zeigen keinerlei Reaktion auf die Gruppe.

Wenn man sich ihnen noch weiter nähert, erkennt man, dass die Bauern mitnichten dösen. Ihre Gesichter sind schrecklich blass und die Augen starren

ausdruckslos.

Einige haben schlimme Wunden und die blutverkrusteten Gewänder sind zerfetzt. Dann öffnen sich die Mäuler und ein hohles Stöhnen erklingt. Die Hände heben sich und offenbaren schwere Holzknüttel. Mit schlurfenden Schritten kommen die Monstrositäten näher.

Es ist Zeit für eine Mutprobe, erschwert um eventuelle Werte in Totenangst! Helden, die in der Vergangenheit häufig mit Untoten zu tun hatten, bleiben davon unbeeinträchtigt.

Bei diesen Kreaturen handelt es sich um die untoten Leichname der Dorfbewohner, die bei dem Überfall auf La Mancha umkamen. Siras, die Targunitoth Paktiererin, erweckte sie und postierte sie hier als Wachen gegen ungebetene Gäste.

Leichname (Anzahl: SC)

Ini: 7 At: 7 Pa: 0 LE: 22 RS: 1 (Kleidung) TP: W + 2 (Keule)

Bes.: Lösen Furcht aus.

Allgemein: Der auf der Karte grau unterlegte Teil des Kellers wird von den Mitgliedern des "Band des Herren" nicht genutzt. Er stellt ein Labyrinth aus Einsturzgefährdeten, staubigen Gängen und Mauerdurchbrüchen dar.

Schicken Sie die Helden eine Zeitlang durch diese Baustelle, schildern sie einige Beinahe-Einstürze und schicken sie eventuell eine Riesenamöbe, bis die Spieler erkennen, dass hier nichts zu finden ist und zum Ausgangspunkt zurückkehren.

Raum 1:

Das Labor

Der Raum bietet einen erschreckenden Anblick. Er erfüllt alle Kriterien, wie sich „Klein Alrik“ das Labor eines finsternen Schwarzmagiers vorstellt. Gläserne Retorten, in denen seltsame, dampfende Flüssigkeiten in allen erdenklichen Farben brodeln, stehen auf chemikalien-

zerfressenen Tischen. Überall stehen Tiegel, Schälchen, Töpfe und Fläschchen mit, teilweise ekelerregenden, alchemistischen Ingredienzien herum. Ein abscheulicher Geruch hängt in der Luft. An der gegenüberliegenden Wand stehen Verschlüge mit Ratten und anderen Kleintieren. Am schlimmsten jedoch sind die Käfige, die von der Wand hängen. In ihnen kauern allerhand missgestaltete Wesen. Mischungen zwischen Mensch und Achaz oder Tier, oder Tier und Tier. Abscheulich verdrehte Körper, deren Innereien zum Teil nach Außen gekehrt sind. Viele von ihnen können ihre Schmerzen nicht heraus schreien, weil sie keine Münder haben.

Dies sind Ramons misslungene Mutabili Experimente. Er ist nicht sonderlich bewandert, in diesem Zauber, probiert ihn jedoch gerne aus. Ganz nach dem Motto: „Übung macht den Meister“. Die Ergebnisse sind nutzlos und absolut ungefährlich. Sie werden sowieso bald sterben. Ramon hebt sie nur auf, um sie zu studieren und sich an ihrem Leid zu ergötzen.

Wenn nicht gerade der Anführer hier sein Werk tut, ist dies Kalinas unumschränktes Refugium. Sie braut Elixiere, die den Plänen der Gemeinschaft nützen. Bis vor kurzem forschte sie nach dem Rezept für den Trank, der Merrols Geist beherrschbar machen soll. Dank der Baumdrachenteile (Kapitel 3) hatte sie nun endlich Erfolg. Ihr Gehilfe Ronk hat in dem Labor seinen Schlafplatz.

Betroffene Spieler sollten einen Aberglaubenwurf machen und je nach Ergebnis den Mutwert um 2 Punkt für den Rest des Abenteuers senken (bei einer 1: Aberglauben steigt permanent (!) um einen Punkt), da sie so erschüttert sind.

Durchsucht man den Raum, kann man allerhand Ingredienzien finden, v.a. drachischer Herkunft.

Auch einige fertige Tränke stehen in einem verschlossenen Wandschrank (Schlösseröffnenprobe +2):

3 Heiltränke (4W6 LP), 2 Schlafränke (doppelte Regeneration), Antidot (Typ C), MU-Elixier (Typ D), KL-Elixier (Typ D), CH-Elixier (Typ C), Schlafgift (Typ C), Angstgift (Typ C), 2 Zauberkreiden (Typ D).

Hinter einer Werkbank entdecken die Helden schließlich ein lumpiges Deckenlager. Dort kauert sich Ronk zusammen und beginnt zu wimmern, als sich die Eindringlinge nähern.

Da Ronk äußerst feige ist, wird er die Gruppe nicht angreifen. Im Gegenteil. um sein Leben zu retten wird er betteln, schleimen und kriechen.

Zitat: „Tut mir nichts, hohe Herren. Der arme Ronk ist nicht böse! Hohe Herren, gute Herren!“ (begleitet von Küssen der Stiefel)

Aus ihm sind keine sinnvollen Informationen herauszuholen, da sein Verstand bei diesem Druck völlig abschaltet und er nur wimmert und weint.

Allerdings wird er der Gruppe später mit gehörigem Abstand folgen, um sicher zu gehen, dass Kalina nichts passiert. Es sei denn die Spieler treffen wirkungsvolle Maßnahmen, Ronk außer Gefecht zu setzen, was aber nur schwerlich möglich ist (außer durch Tod). Schlägt man ihn nieder, taucht er später mit einer Platzwunde wieder auf, fesselt man ihn, befreit er sich ...

Raum 2:

Siras' Privatraum

Ein angenehmer Wohnraum, wenn man eine Vorliebe für Polstermöbel in schwarz und rot und für magische Symbole hat. Das Zimmer ist ziemlich vollgestopft und unübersichtlich, da es überall mit Schleiern, Vorhängen und Tüchern unterteilt und dekoriert ist. Es wird zu einem Großteil von einem riesigen Bett mit einem Sternenhimmel

besticktem Baldachin eingenommen. Überall stehen Fetischsymbole herum und erotische Statuetten von nackten Personen, oft in Verbindung mit Skelettfiguren.

In einer Ecke steht ein stabiler Schrank und auf einem Kästchen neben dem Bett liegt ein verdorrter Schrumpfkopf.

In dem Schrank bewahrt Siras einige persönliche und magische Gegenstände auf, u.a. ihre aufreizende Garderobe und einen Großteil der Gemeinschaftskasse (Entscheidung des Meisters). Er ist fest verschlossen und auf ihm liegt der Fluch „Ängste mehren“, der sich auf den ersten überträgt, der den Schrank öffnen möchte. Dies sollte ausreichen um den Helden von dieser Tat abzubringen und aus diesem pervertiert femininen Raum fliehen zu lassen.

Außerdem lauert irgendwo unterhalb der Decke, verborgen von den Vorhängen, noch „Alrike“, die Vertraute der Hexe, eine Smaragdschlange. Diese wird sich im geeigneten Moment herunterlassen, wenn die Gruppe zu große Unordnung macht. Obwohl sie nicht giftig ist, stellt sie durchaus eine Gefahr dar.

Der Schrumpfkopf ist ein magischer Gegenstand. Er stellt einen Beschwörungsfokus zu Siras' verstorbenem Geliebten dar. Sollte er gestohlen werden, wird sie alles daran setzen, um den Kopf zurück zu erlangen. Zu groß war der Preis, den sie dafür gezahlt hat (Ein weiteres Abenteuer?).

Alrike

Ini:8 At: 11 Pa: 4 LE: 8 RS: 1 Mr: 7
TP: W+1 (Biß oder Würgen)

Raum 3:

Ramons Privatraum

Dieser Raum ist sehr spartanisch eingerichtet. An einer Mauer steht ein schmales Feldbett. An den Wänden hängen allerhand Waffen und strategische Karten Südaventuriens. Der Tür gegenüber hängt ein schweres Bücherregal mit allerhand dicken Wälzern und Kartenrollen.

Davor steht ein schlichter Schreibtisch. Außerdem gibt es noch einen großen Kleiderschrank.

Ramon legt keinen Wert auf Luxus, es sei denn auf Kleidung. Der Schrank ist angefüllt mit stutzerhaften Gewändern, versehen mit allerhand Rüschen, Spitze und Brokat. Im Regal stehen schwarzmagische Texte, übelsten Inhalts, die am Besten gleich verbrannt werden sollten. Von Wert sind nur die Karten und einige der Waffen aus der Sammlung. Besonders erwähnenswert sind eine Basiliskenzunge aus Arivor (W + 2 TP) und ein verziertes Kurzsword (W+ 3 TP, keine AT/PA Abzüge, Br: 0). Sein Zauberstab steckt in einem Lederetui, das an die Unterseite des Betts geheftet ist.

Raum 4:

Kalinas Privatraum

Ein kleiner Raum, unpersönlich eingerichtet. Man könnte glauben, dies sei nur ein häufiger benutztes Gästezimmer.

Kalina hält sich die meiste Zeit im Labor auf. Die Alchimie ist ihr Leben.

Im Nachtkästchen befinden sich einige persönliche Gegenstände, u.a. ein Notizbuch in mathematischer Geheimschrift (in einem mehrwöchigen Studium und jeweils einer Lesen-, Sprachen-, Rechnenprobe +7 kann man den Code knacken und so manches besondere Rezept herausfinden ... (Wahl des Meisters)).

Nebenbei liegen dort auch ein Mengbillar und ein Säckchen mit 14 Goldmünzen der lokalen Währung und 19 Silbermünzen.

Raum 5:

Der Zellentrakt

Dies ist kein einzelner Raum, sondern ein ganzer Trakt aus 9 Zellen und einem großen Wachraum in der Mitte.

Der Wachraum ist mit einem Tisch, auf dem einige Holztröge stehen, und mehreren Hockern eingerichtet. Ein riesiges, krokodilähnliches Wesen (*ein Maru*) streitet lautstark zischelnd in einer fremden Sprache mit 3 Goblins, die einen dampfenden Topf vor ihm abgestellt haben. Von diesem Wachraum zweigen die Zellentüren ab.

Beherrscht einer der Helden Goblinisch, lassen sie ihn ein Sprachenprobe +3 ablegen (fieser Dialekt), um den Inhalt des Gesprächs mitzubekommen. Es geht um das Essen, das den Gefangenen und ihrem Wärter serviert werden soll. Der Maru verlangt mehr Fleisch und droht damit, die Gefangenen zu verspeisen. Die feindliche Gruppe ist so unaufmerksam, dass die Helden im Angriffsfall die erste Attacke unparierbar frei haben. Allerdings gehen die Gegner dann geschlossen gegen die Charaktere vor und lassen ihre aufgestaute Aggression an ihnen aus.

Maru - Wärter

Ini: 11 At: 12/10/12 (nur ein Angriff pro Runde allerdings verschiedene Angriffsformen) Pa: 9 LE: 35 Mr: 12 RS: 4/2 (Lederpanzer) TP: 2W + 2 (Zähne)/ 2W + 4 (Schwanz)/ W + 4 (Krummschwert)

Bes.: Kampfrausch ab LE/2 : TP + 4 und 2 At pro Runde

Goblins (Anzahl: 3)

Ini: 7 At: 9 Pa: 8 LE: 14 Mr: 1 RS: 1 (Kleidung) TP: W+ 2 (Geißel)

Bes.: Die Goblins ergeben sich sobald der Maru fällt.

Die Zellen:

5 der Zellen sind jeweils mit 10 - 20 geschwächten und verängstigten Bewohnern von La Mancha gefüllt. Drei davon sind leer.

Die letzte ist mit knapp einem Dutzend Leichnamen der Dorfbewohner bestückt!

Dies kann man jedoch erkennen, da diese sich sehr apathisch verhalten und untot aussehen. Sollten die Helden trotzdem so dumm sein, die Untoten frei zu lassen oder einfach gedankenlos alle Zellen öffnen, passiert trotzdem nichts, da die Zombies keinen Auftrag von ihrer Meisterin Siras bekommen haben. Allerdings sollten die Spieler gehörig erschrecken, wenn sie ihren Fehler erkennen.

Lassen sie einige Zombies aus der Zelle kommen und stöhnend umher wanken. Dies ist zwar nicht gefährlich, es erfordert aber eine Mutprobe -1 (+evtl. Totenangst), um die Untoten in das Gefängnis zurück zu bugsieren oder Borons Gnade zu übergeben.

Sollten die Spieler auf die Idee kommen (und das werden sie wahrscheinlich), eine Armee aus den Dörflern zu rekrutieren, um ihre Chancen zu erhöhen, lassen Sie es zu. Ca. 20 Männer und Frauen werden ihnen in einer Mischung aus Wut und Begeisterung folgen (Dazu benötigt es gutes Rollenspiel, Proben in Überzeugen!).

Erhöhen Sie dafür die Standhaftigkeit der Gegner vor Raum 8 (siehe dort).

Raum 6:

Die Küche

Eine große Küche. Hier arbeiten ein halbes Dutzend Bewohner von La Mancha, vor allem ältere Frauen, die anscheinend gut kochen können. Sie sind alle mit einer schmalen Kette an eine Laufstange gekettet. Zusätzlich werden sie von zwei Goblinsköchen bewacht. Sobald die Küche von Eindringlingen betreten wird, schnappen die Goblins sich Fleischerbeile und greifen an.

Ausgezehrte Goblins (Anzahl: 2)

Ini: 7 At: 9 Pa: 8 LE: 19 Mr: 1 RS: 1 (Kleidung) TP: W + 2 (Fleischerbeil)

Bes.: Ergeben sich nach 5 oder mehr SP.

Raum 7:

Kasernenkomplex

Der Kasernenkomplex besteht aus drei Räumen. Der mittlere beherbergt die Schlafräume für die Söldner, der linke steht leer und im rechten hat Ramon eine Waffenkammer einrichten lassen.

Schlafräum

Ein Schlafräum für ca. 20 Personen. Es riecht nach schaler Luft und Schweiß. In den Stockbetten schnarchen glücklich ein Goblin und eine Söldnerin.

Die beiden sind sturzbetrunken und lassen die meisten Aktionen der SC über sich ergehen ohne aufzuwachen. Außer einer Handvoll Kupfermünzen und einigen schartigen Messern und Dolchen ist hier nichts zu holen. Um blutige Zwistigkeiten zu vermeiden, besteht der auf Disziplin bedachte Ramon darauf, dass nach der Wachsicht alle Waffen in der Rüstkammer abgegeben werden.

Waffenkammer

In dieser Kammer lagern allerhand Ausrüstung und Waffen in Kisten und Regalen. Im Vorraum sitzt ein Soldat, der dafür sorgen soll, dass die Ausrüstung ordnungsgerecht aus- und abgegeben wird. Ebenfalls im Vorraum sind Zwinger mit Hunden untergebracht.

Der Lagerwart wird nicht sofort angreifen, wenn die Helden erscheinen (es sei denn mit Kriegsgejohle und einer Meute Bauern). Er wird sie erst fragen, was sie wollen. Schließlich könnten sie ja neue Soldaten sein. Auf diese Weise können sich die Helden sogar Ausrüstung erschleichen (Überzeugen- oder Betörenprobe), mit dem Hinweis, sie bei Schichtwechsel wieder hier abzuliefern.

Im Ernstfall wird der Verwalter an einer Schnur ziehen, die den Zwinger öffnet. Dann stürzen sich er und die Hunde ins Gefecht.

Lagerverwalter

Ini: 8 At: 11 Pa: 9 LE: 30 Mr: 5 RS: 3/3
(leichtes Kettenhemd) TP: W+ 5
(Bastardschwert)

Kampfhunde (Anzahl: SC/2)

Ini: 8 At: 10 Pa: 6 LE: 20 Mr: 0 RS: 2
(Lederanzug) TP: W + 2

Die Helden können sich hier mit verschiedenen Waffen eindecken. Fragen Sie, was die Helden suchen und gewähren sie es ihnen. Ausnahmen sind seltene Waffen und Rüstungen, Waffen über 10 Goldmünzen oder Rüstungen über 15 Gold an Wert. Hauptsächlich findet man Tuchrüstungen und Säbel.

Raum 8:

Die Gruft des Merrol

Das Abenteuer neigt sich dem Ende zu. Wenn die Helden in Raum 8 landen, treffen sie endlich auf „Das Band des Herren“.

Vorraum

Eine Kreuzung liegt vor den Abenteurern, die sich zu einem Raum ausweitet. Man hört murmelnd vorgetragene Choräle. Man erkennt einige kapuzenverhüllte Personen, die sich im Takt der Melodie hin und her bewegen. Hinter ihnen ragt eine gewaltige, mit Ornamenten und Beschlägen verzierte Pforte, fünf Schritt hoch und etwa genauso breit, auf. Das Tor wird von zwei narbenbedeckten Soldaten bewacht.

Wenn die Helden alleine sind, fliehen die Kultisten bei dem ersten Zeichen von Gewalttätigkeit.

Sollten Dorfbewohner aus La Mancha dabei sein, ziehen sie gekrümmte Dolche und werfen sich fanatisch in das Gefecht.

Auf jeden Fall werden die SC nicht von den Kultisten belangt und können sich getrost auf die Wachen konzentrieren.

Söldner (Anzahl: 2)

Ini: 9 At: 13 Pa: 11 LE: 35 Mr: 4 RS:
4/3 (Plattenpanzer) TP: W + 4
(Sklaventod)

Endkampf

Die Helden schreiten durch das Tor und landen in einer riesigen Halle. Ein Säulengang führt zu dem runden Mittelraum. Es riecht nach Weihrauch und verbranntem Mist. An den Säulen lodern einige Fackeln. In deren Licht erkennt man einen mehrere Schritt messenden Altar auf dem ein dunkler Schatten liegt. Davor stehen einige schemenhafte Gestalten, die anscheinend gerade mit einer okkulten Handlung beschäftigt sind.

Als ein plötzlicher Luftzug die Fackeln zum flackern bringt, sehen die Helden auf und erblicken über sich den Sternenhimmel. Sie stehen am Grund eines gedrungenen Kamins, der sich in die sternklare Nacht öffnet (*der Festungsturm*).

Eine dunkelhaarige Frau (*Kalina*) kniet auf dem Boden und singt dissonante Lieder. Vor sich hat sie ein silbernes Töpfchen abgestellt, über das sie ständig seltsame Gesten vollführt.

Zwei den Charakteren bekannte Personen, Siras und Ramon, stehen nahe beieinander. Vor ihnen liegt der Stab, den die Abenteurer bereits bei Quantas gesehen haben.

Auch Siras vollführt seltsame Gesten mit geschlossenen Augen. Sie ist blass und zittert. Dann reißt sie die Arme nach oben und stößt einen orgiastischen Schrei aus. Vor ihr geht etwas in einem gleißenden Licht auf.

Anschließend nimmt Ramon vorsichtig den Stab auf und geht, einen Spruch intonierend, langsam in Richtung Altar.

Er scheint Schwierigkeiten dabei zu haben, als wenn er sich gegen eine unsichtbare, kaum durchlässige Barriere stemmen müsste.

Sollten sich die Helden dafür interessieren, was eigentlich für ein Schatten auf dem Altar liegt, beschreiben Sie, dass man es nur schwer erkennen könne. Es ist so, als würde man durch eine milchige Glasscheibe blicken. Der Körper wirkt vage drachenähnlich, aber von gewaltiger Größe. Den Helden läuft ein Schauer über den Rücken und plötzlich sind sie ganz froh, dass der Blick getrübt ist.

Siras hat gerade mit dem Drachenring das Ritual der Öffnung des Gefängnisses des Drachengeists durchgeführt. Das gleißende Licht, in dem der Ring verging, bewies ihr, dass der Stab, der das eigentliche Gefängnis ist, nun „offen“ ist. Ramon muss nun den Stab zu dem Körper des Merrol bringen. Wenn er ihn erreicht, wird der Drache wieder mit all seiner Macht ins Leben zurückgerufen. Doch dies erweist sich als schwieriger, als es vielleicht den Anschein hat, denn der Altar ist von einer heiligen Barriere geschützt, die eine Annäherung erschwert. Nur mit einer beinahe übermenschlichen Konzentration und Selbstdisziplin kann man dagegen ankommen.

Bedenken Sie, dass „Das Band des Herren“ bereits eine längere Zeremonie hinter sich hat, die nun in der Endphase gipfelt.

Deshalb haben auch alle Gegner nur die halbe Astralenergie!

Erst jetzt setzen die Handlungen der Helden ein.

Die Handlungen der Gegner:

1.Siras

Sobald die Helden sich bemerkbar machen, spätestens aber, wenn sie die freie Fläche des Mittelraums erreichen, fährt Siras herum.

Sie flucht lautstark und schickt der Gruppe einen „Fledermausruf“ entgegen.

Dieser Zauber kann von den Werten her so gehandhabt werden, wie der Zauber Krähenruf, nur dass er stimmungsvoller ist. Die Hexe unterschätzt die Gruppe immer noch und denkt dass sie dadurch Aufzuhalten wäre.

Sollte sie selbst attackiert werden wehrt sie sich mit ihrer Basilsikenzunge, versucht dem Kampf jedoch auszuweichen. Sie wird keine weiteren Zauber mehr einsetzen, da sie glaubt ihre Astralkräfte nicht verschwenden zu dürfen.

Sobald sie erkennt, dass ihre Pläne gescheitert sind (Tod Ramons oder selbst nur noch 20 LE), ruft sie mit einer Lockpfeife ihre Reitechse. Diese schwebt dann durch das Oberlicht. Da der Luftzug der Flügel zu kräftig ist, können die Helden sie kaum an der Flucht hindern. Zu guter Letzt schleudert Siras noch einen zornigen „Hexenschuss“ nach einem der Abenteurer.

K0-Probe +10 zur Abwehr. Lassen Sie Siras entkommen. Notfalls auch halb tot an die Echse geklammert. Sie stellt eine gute Gegnerin für weitere Abenteuer dar.

2. Kalina

Kalina wird keine Handlungen gegen die Helden unternehmen. Sie vertraut auf die Macht ihrer Gefährten. Sie wird nur den Trank mit all ihrer Kraft verteidigen. Zu diesem Zweck setzt sie ein Mengbillar mit Drachenspeichel ein, das einmal 2 W6 Giftschaden verursacht.

Sobald sie angegriffen wird, kommt Ronk mit Gebrüll zwischen den Säulen hervor gerannt und stürzt sich auf den Gegner. Zuvor hat er einen potenten Krafttrunk eingenommen, der ihm erhebliche Stärke verleiht. Deshalb richtet seine Keule erschreckend hohen Schaden an.

3. Ramon

Ramon wird die Helden nicht beachten. Seine Konzentration gilt vor allem der Aufgabe, den Stab zu dem Körper zu bringen. Die Helden werden schon bald feststellen, dass sie ihn um jeden Preis

daran hindern müssen. Denn bei jedem Schritt, den er sich dem Altar nähert, beginnt der Boden ein wenig mehr zu vibrieren. Dabei entsteht ein lauter werdendes Grollen.

Um Ramon zu Leibe rücken zu können müssen die Abenteurer ihrerseits eine Selbstbeherrschungsprobe + 7 bestehen, denn sie verspüren einen unwahrscheinlichen Widerstand und Gegendruck.

Sobald die SC den Schwarzmagier erreichen, wehrt er sich mit Degen und den Zaubern Höllenpein, sowie Eisenrost. Er wird sich jedoch nicht lange aufhalten. Zieht sich der Gegner zurück, oder fällt zu Boden, setzt Ramon sofort seinen Weg fort.

Sobald er stirbt oder auf irgend eine Art und Weise für längere Zeit Bewegungsunfähig gemacht wird (ab einer ganzen Spielrunde (*kurz SR*)), ertönt ein gewaltiges Brüllen, wie in weiter Ferne und doch ganz nahe. Der Boden beginnt sich wild zu heben und zu senken, die Mauern bekommen erste Risse und von der Turmspitze beginnen kleine Steine zu rieseln. Der gesamte Keller beginnt einzustürzen. Die Helden haben gewonnen!

Seien Sie gnädig. Es ist schwierig eine Selbstbeherrschungsprobe mit so hohem Modifikator zu bestehen. Sollten die Helden wirklich scheitern, kommt es trotzdem zu dem Endergebnis. Denn die Helden haben das Ritual genügend gestört, dass den Bösewichtern ein entscheidender Fehler unterläuft, der zum Einsturz der Höhle führt.

Schildern sie eine spannende Flucht mit wagenradgroßen Steinbrocken, die zu allen Seiten der Abenteurer aufrallen. Lassen Sie ihnen eventuell genügend Zeit um alle Bewohner La Manchass aufzusammeln und ins Freie zu führen. Wie durch ein Wunder sind alle durch den Einsturz unverletzt geblieben.

Sobald alle das Freie betreten haben, stürzt hinter ihnen der Turm endgültig zusammen und begräbt den Körper des schrecklichen Drachen unter sich. weit und breit ist kein feindlicher Achaz zu sehen, so dass man unbehelligt den Marsch nach Hause antreten kann.

Das Ende ?

Natürlich endet das Abenteuer hier nicht, denn es ist nicht so einfach mehrere Dutzend Personen tagelang durch die Wildnis, bis nach La Mancha zu führen. Vor allem ohne Ausrüstung, Wildniserfahrung und Lebensmittel. Wir überlassen es dem Improvisationstalent der Helden.

Nach der halben Wegstrecke (etwa 3 Tage, da es ziemlich lange dauert mit einer großen Gruppe zu Marschieren), kommt es zu folgendem Ereignis.

Soldaten:

Eine Gruppe von Soldaten (ca. 20 Männer und Frauen) trifft auf die Karawane der Helden. Zum Glück führen sie genügend Lebensmittel und Ausrüstung für einen Feldzug mit, die sie mit den Helden teilen können. Der Anführer, ein unscheinbarer Mann, lässt sich das Geschehene berichten.

Er erklärt, dass er ein Mitglied des Geheimdienstes ist und mit einigen Soldaten ausgezogen ist, nachdem man den Schlupfwinkel aufgespürt hat. Er ist sehr gut über die Ereignisse in Orlim informiert und fragt auch mehrmals nach dem Schicksal seines Kollegen Rorrior. Er ist bereit, alle Augen zuzudrücken und über die Straftaten der Gruppe (Gefangenenbefreiung, Angriff auf einen Beamten, Unruhestiftung und vieles mehr) hinwegzusehen.

Als Ausgleich dafür, verlangt er, dass die Helden bei nachfolgender Version der Geschichte bleiben:

„Wir haben die Spur einer großen und gefährlichen Räuberbande aufgenommen und diese zerschlagen. Im Gegensatz zu anders lautenden Gerüchten hatte diese natürlich nichts mit Magie zu tun ...“

Auf diese Weise möchte man eine Panik in der Bevölkerung vermeiden. Den Helden wird wohl nichts anderes übrig bleiben als dieses Angebot anzunehmen. Selbst, wenn sie bei der Wahrheit bleiben, wird ihnen niemand glauben, weil der Geheimdienst genügend anderslautende Gerüchte ausstreuen wird ...

Belohnung:

Auf dem Gut des Edlen Wah-Bo angekommen, erhalten die Helden von ihm eine Belohnung in Form von 100 Goldmünzen und jeweils ein Roß der lokalen Pferderasse (*damit hat das ganze Abenteuer doch angefangen*).

Von dem Agenten des Geheimdienstes wird ihnen ein Verdienstorden verliehen. Dies alles natürlich im Rahmen eines großen Fests, wo die Helden dem lokalen Kleinadel und so manchem neureichen Schnösel vorgestellt werden.

Zusätzlich kann die Gruppe sich vor Angeboten nicht mehr retten. Enzo Wah-Bo bietet ihnen Arbeit und Logis auf seinem Gut an. Der Geheimdienst verspricht in Kontakt zu bleiben und die Marine bietet aussichtsreiche Posten. Auch Lastizia macht Angebote, jedoch anderer Art ...

Was davon die Helden annehmen bleibt ihnen und dem Meister überlassen, welche Art von Kampagne er weiterführen möchte. Man kann den Abenteurern sogar die Verwaltung des Dorfes La Mancha übertragen und in diesem Rahmen weiter spielen. Die Möglichkeiten sind vielfältig ...

Abenteurpunkte:

- 100 AP je Kapitel (können bei Bedarf jeweils schon vorher verteilt werden): insg. 500AP
- 50 AP für die eigenständige Verhinderung des Rituals
- bis zu 100 AP für gutes Rollenspiel
- bis zu 50 AP für die sichere Heimkehr der Dorfbewohner (z.B.

diese nicht als Kanonenfutter verwenden; Einfallsreichtum bei der Heimkehr)

- bis zu 50 AP für Völkerverständigung mit den Achaz (z.B. gute Beziehung zu Sss'etchatuatan; Vermeidung des Tötens der feindlichen Achaz; keine Hetzkampagne gegen Echsenmenschen nach dem Abenteuer)

Anhänge

A1) Dramatis Personae

Lastizia Wah Bo

Lastizia ist die einzige Tochter von Enzo Wah-Bo , einem örtlichen Edlen und Vogt der Umgebung. Sie ist 18 Jahre alt, durchschnittlich groß, schlank, hat lange hellbraune Haare und ist mit ihrer bestechend weiblichen Figur und den großen Augen durchaus als Schönheit zu bezeichnen. Da sie von ihrem Vater sehr behütet erzogen wurde, ist sie in ihrem Verhalten noch recht kindlich:

Trotzig, temperamentvoll, sprunghaft und naiv-mädchenhaft.

Lastizia redet gerne, da sie selten interessante Gesprächspartner auf dem isolierten Herrngut findet. Wenn sie in ihrem Verhalten etwas reift und den Druck des Elternhauses abschüttelt, könnte aus ihr durchaus einmal eine durchsetzungsfähige und abenteuerlustige Frau werden. Von ihrer verstorbenen Mutter erbte sie den Drachenring. Sie geht aufgrund ihrer Unreife und Impulsivität mit diesem Gut sehr leichtfertig um. Momentan ist sie Rorrior sehr zugetan, steht jedoch anderen (keuschen!) Romanzen nicht ablehnend gegenüber.

Enzo Wah Bo

Enzo, ein verhärmter, wortkarger und nachdenklicher Mann Anfang 50, ist ein Edler und der Vogt einiger Siedlungen im Inland. Er ist ein direkter Nachfahre des Helden Lon Wah-Bo. Seine Frau starb jung und seine Tochter Lastizia ist sein größter Schatz. Bei ihrer Erziehung schwankt er zwischen Nachgiebigkeit und väterlicher Strenge.

Enzos größte Angst ist es, vor den anderen Adeligen des Landes als inkompetent zu erscheinen.

Von der Statur her ist er wenig heldenhaft. Er ist klein und schwächling, mit einem zerfurchten Gesicht, das von einem kurzen Vollbart eingerahmt wird. Ein kleiner, grauer Pferdeschwanz rafft sein licht werdendes Haar zusammen.

Enzo hofft, dass sein Berater Rorrior eines Tages seine Tochter Lastizia ehelichen wird und dann das Land verwaltet. Denn seinem „zarten Töchterchen“ traut er dies auf keinen Fall zu.

Als letztes bleibt zu Enzo noch zu erwähnen, dass er einen ausgeprägten Standesdünkel hat und auch ansonsten sehr chauvinistisch ist.

Rorrior von Glockenrein

Rorrior, der aus dem Mittelreich stammt, erweckt den Eindruck eines spleenigen Neureichen Mitte 20. Er ist recht groß, durchtrainiert und trägt sein blondes Haar im Nacken zusammengebunden. Er ist intelligent und gebildet - ein angenehmer Gesprächspartner, wenn auch ein wenig arrogant. Spielen sie ihn ein wenig wie jene welterfahrene Abenteurer, die in englischen Spielfilmen über die indischen Kolonien vorkommen, eben auch als Gentleman.

Trotz seiner jungen Jahre hält der Edle Enzo sehr viel von ihm, so dass Rorrior die Rolle eines Vertrauten und Beraters einnimmt. Niemand auf dem Gut der Wah-Bo's weiß, dass Rorrior in Wirklichkeit ein Agent des lokalen Geheimdienstes ist, der dem „Band des Herren“ nachstellt, die in dieser Gegend ihr Unwesen treiben sollen.

Rorrior stirbt im Lauf des Abenteuers.

Werte:

(nur Kampfwerte relevant)

Mu: 13 Ini: 9 At: 13 Pa: 12 LE: 35 Mr: 6 RS: 2 (Waffenrock) TP: W+3 (Säbel)

Quantas D.B.d.H. (Das Band des Herren) Zeichen: Tod

Bis vor kurzem war der 60 jährige Quantas ein erfolgloser Magier mit geringer Begabung, der sich seinen Lebensunterhalt als Kräuterhändler in dem kleinen Dorf „La Mancha“ verdiente. Dann jedoch trat Ramon an ihn heran und versprach ihm Macht und Reichtum. Bisher erfüllte Quantas, seines Zeichens ein verlogener Blender, seine Aufgabe recht gut. „Das Band des Herren“ hingegen hatte nie vor seine Versprechen zu erfüllen. Denn der vierte im Bunde, in diesem Fall Quantas, ist der Prophezeiung nach als Blutopfer gedacht.

Das weiß er jedoch selbst nicht.

Quantas hat langes graues Haar und einen langen grauen Bart. Meist trägt er einen auffälligen Stab mit sich herum, um dessen oberen Teil sich ein geschnitzter Lindwurm ringelt. Dies ist der Drachenstab, den er in seiner Jugend in einer Höhle fand. Schon deshalb war er für die Borbaradianer von Wert.

Quantas stirbt im Lauf des Abenteuers.

Werte:

(die vollständigen Werte sind irrelevant)

Zauber: Somnigravis und Applicatus je 9, Zauberzwang und Brenne toter Stoff je 6

Talente: Lügen 10, Menschenkenntnis 8

Siras D.B.d.H. Zeichen: Leben

Siras ist die Zweite im „Band des Herren“. Sie ist eine abtrünnige Tochter Satuarias Ende 20, die sich der Dämonin Targunitoth verschrieben hat. Als erstes nahm der Dämon der berechnenden Frau einen Teil ihrer Emotionen, so dass sie zwar noch immer wunderschön und charismatisch ist, mit ihrer hüftlangen, hellblonden Haarmähne, aber einen sehr unterkühlten Eindruck macht. Siras wurde Paktiererin, als ihr Geliebter starb und keiner der Götter ihr helfen konnte (oder wollte). Mit Hilfe der fauligen Herrin schuf sie einen Schrumpfkopf aus dem Leichnam ihres Liebhabers, der eine Brücke in das Reich des Todes darstellte. Einmal pro Woche kann sie seinen Geist als eine Art Inkubus halbstofflich beschwören. Nach einer Liebesnacht ist sie nicht nur ausgelaugt, sie droht auch immer in den nächsten Kreis der Verdammnis abzugleiten.

Sie trägt gerne aufreizende Kleidung und spielt mit Männern.

Siras Aufgabe ist es, mittels des Drachenrings, das heilige Siegel zum Gefängnis des Merrol zu lösen.

Siras Werte:

Hexe 8. St

Mu: 12 Kl: 12 Ch: 15 Ge: 13 Kk: 8 In: 14 Ff: 12 Ko: 9

LE: 30 AE: 40 Ini: 10 Mr: 11 At: 8 Pa: 12 (Basiliskenzunge) RS: 0 (verführerische Kleidung)

Zauber: Fledermausruf 11, Totes Handle 9, Große Gier 13, Eigene Ängste 9

Talente: Betören 13, Feilschen 9

Kalina D.B.d.H. Zeichen: Geist

Kalina ist eine cholerische Südländerin Anfang 40. Sie ist eine begabte Alchimistin und kam den Gründungsmitgliedern des „Band des Herren“ gerade recht, da sie höhere Ziele hat und deshalb empfänglich für deren Versprechungen war. Sie war sehr erfreut, dass ihre erlangte Kenntnis von borbaradianischen Zaubern ihr bei ihren Forschungen zu Gute kam. Seitdem ist sie die Dritte im Bunde. Es ist ihre Aufgabe eine Mixtur zu finden, die den Geist des Drachen schwächen, und somit beherrschbar machen, soll.

Kalina besitzt eine schwach ausgebildete Persönlichkeit, denn sie lebt nur für die Alchemie. Im Kampf verlässt sie sich auf ihren Gehilfen Ronk - oder aber auf Gifte, Tränke und Säuren.

Werte:

Alchimistin (Borbaradianerin) 9. St

Mu: 14 Kl: 15 Ch: 9 Ge: 11 Kk: 10 In: 13 Ff: 14 Ko: 11

LE: 33 AE: 20 Ini: 10 Mr: 6 At: 11 Pa: 11 (Mengbillar + Gift) RS: 1/1 (Kleidung)

Zauber: Brenne toter Stoff 10

Talente: Alchimie 13, Pflanzenkunde 11

Ramon de Mont Mireille D.B.d.H. Zeichen: Kraft

Der muskulöse Hüne mit den stoppelkurzen Haaren sieht eher wie ein stutzerhafter Fechter, als ein mächtiger Schwarzmagier, aus. Aber Ramon macht nicht nur den Eindruck danach, er versteht sich durchaus auch im Kriegshandwerk. Besonders beeindruckend ist die Selbstdisziplin dieses Sado-Masochisten, der Schmerzen über alles liebt und diese nicht nur sich selbst zufügt. Er ist das strategische Hirn des Bundes und derjenige, der als erstes von dem Drachen erfuhr. Seinem militärischem Genie ist es zu verdanken, dass er erkannte, dass die Achaz ihm mehr Macht als der eigentliche Drache verschaffen können: zum Beispiel ein Heer und Zugang zu uralter Echsenmagie...

Aufgrund seiner körperlichen Attribute ist er der Wichtigste im „Band“.

Denn nur er kann sich dem Drachenkörper so weit nähern, um mit Hilfe des Drachenstabs Geist und Körper zu vereinigen.

Vom Wesen her ist der Anfang 30er einerseits ein kühl berechnender Taktiker, andererseits aber auch ein aufbrausender Haudrauf und Brutalo.

Dennoch hat er wenigstens ein ungewöhnliches Laster. Sein einziger Luxus ist Kleidung, auf die er sehr viel Wert legt (Federhüte, Rüschenhemden, Spitzenhandschuhe, etc.). Über sein Gesicht zieht sich eine lange Narbe, die aus seiner Zeit als Student der Kampfmagie im Horasreich stammt und auf die er stolz ist.

Werte:

Magier 10. St

Mu: 15 Kl: 15 Ch: 14 Ge: 10 Kk: 13 In: 11 Ff: 9 Ko: 16

LE: 35 AE: 40 Ini: 11 Mr: 13 At: 14 Pa: 12 (Degen) RS: 2/2 (Waffenrock)

Zauber: Ingnifaxius 12, Höllenpein 15, Konstitutio 14, Eisenrost 10, Mutabili 6

Talente: Selbstbeherrschung 12, Kriegskunst 9

Ronk

Ronk ist ein alter verhutzelter Mann mit einem gewaltigen Buckel. Seine Kleidung ist einfach und chemikalienbefleckt. Das lichte Haar trägt er über die gewaltige Stirnglatze gekämmt.

Ronk ist der Laborgehilfe Kalinas und gleichzeitig ihr liebstes Versuchstier. Obwohl er eigentlich äußerst feige ist, würde er die Alchimistin bis zum Tode verteidigen, da er das Opfer eines permanenten Liebestranks geworden ist, den er einmal fälschlicherweise eingenommen hat. In anderen Fällen wird er kriechen und schleimen, in der Hoffnung sein Leben zu retten, denn er hat ein geringes Selbstwertgefühl.

Sollte es zu einem Kampf kommen, wird er einen potenten Krafttrank einnehmen.

Werte:

Mu: 8 (16 bei Verteidigung Kalinas) Ini: 8 (10 bei der Verteidigung Kalinas) At: 10 Pa: 10
LE: 35 Mr: 11 (aufgrund von zahllosen magischen Experimenten)

RS: 1 TP: W+ 7 (Keule/ erhöhter Schaden durch Kraftelixier)

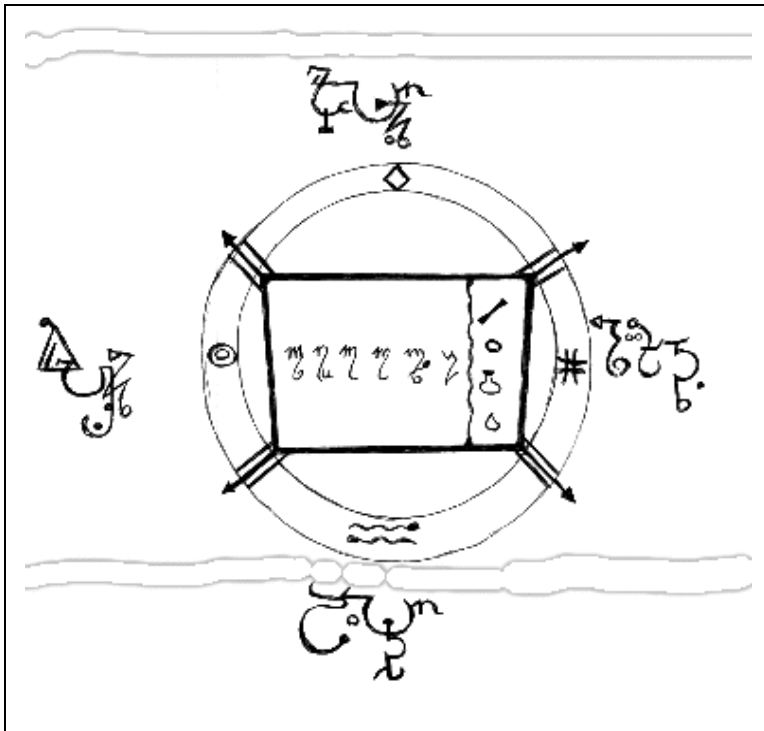
Sss`etchatuatuan

S. ist ein Echsenmensch und der Häuptling einer kleinen Stammesgemeinschaft im N`Atak-Moor. Im Gegensatz zu den anderen Häuptlingen hat er sich nicht dem „Gott Merrol“ angeschlossen. S. wird sich mit Menschen verbünden, wenn er damit die Erweckung des Drachen verhindern kann, den er für "sssehr böhsse" hält. Allerdings wird er dafür nicht seinen Stamm gefährden.

Er spricht gebrochenes Garethi, trägt eine Kette aus ungeschliffenen Edelsteinen (sie sehen aus wie Kiesel) und ist für menschliche Verhältnisse recht emotionslos (was allein schon an dem starren Gesichtsausdruck liegt).

Als Handelsgut begehrt er v.a. starken Alkohol, doch nicht etwa zum Genuss. Wie viele Achaz ist Sss`etchatuatuan magiebegabt und in die Geheimnisse der Natur eingeweiht. So kann er aus einem Kräutersud, gemengt mit Alkohol und speziellen kleinen Fischchen, einen dampfenden Heiltrank zubereiten (Tauschware).

A2) Die Zeichnung aus dem Tagebuch



Spezielle Informationen:

Helden mit einem Magiekundewert: 7+ können die Inschrift deuten. Voraussetzung ist, dass sie Zahyad und oder Naduria beherrschen. (Proben auf Magiekunde, Sprachen kennen und Alchemie liegen im ermessens des Spielleiters, sollten jedoch nicht zu schwer durchgeführt werden).

Oben: XRF/ Zahyad- Rune für den Erzdämon Belhalhar, Elementzeichen: Erz

Bedeutung: **Kraft**, Willen, Zerstörung

Meisterinfo: Zeichen von Ramon

Unten: IRB/ Zahyad- Rune für den Erzdämon Iribaar, Elementzeichen: Wasser

Bedeutung: **Geist**, Verwandlung, Chaos

Meisterinfo: Zeichen von Kalina

Links: ASF/ Zahyad- Rune für den Erzdämon Asfalloth, Elementzeichen: Humus

Bedeutung: (Un)**Leben**, Transformation

Meisterinfo: Zeichen von Siras

Rechts: TKL/ Zahyad- Rune für den Erzdämon Targunitoth, Elementarzeichen: Eis

Bedeutung: **Tod**, Trug

Meisterinfo: Zeichen von Quantas (dem Opfer)

Mitte: Das Wort „M E R R O L“

Daneben die Symbole Stab, Ring, Trank, Tropfen

Meisterinfo: Die Symbole sind die Ritualmittel: der Drachenstab, der Drachenring, der besondere Trank und das Lebensblut von Quantas

Gesamtbedeutung für die Gruppe:

Die Zeichen sind zu einem Zirkel angeordnet. Jedes steht an einem bestimmten Platz.

Da die Zeichen jeweils einen Gegenpol zueinander bilden und sich somit gegenseitig aufheben würden, muss eine gewisse Gleichzeitigkeit herrschen. Diese vereinte Kraft führt zu einer Beeinflussung des Mittelpunkts.

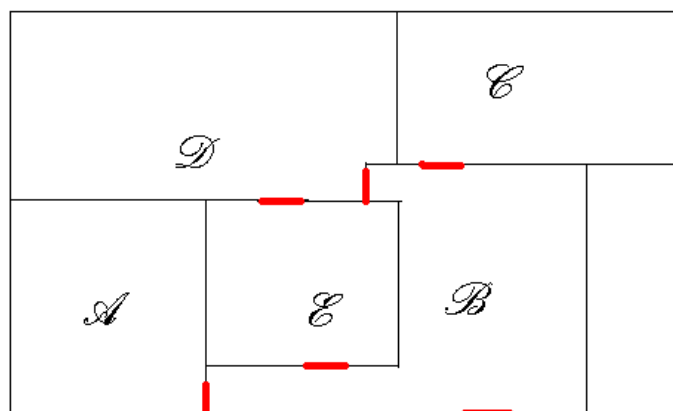
Allerdings ist die Art des Effekts aus der Zeichnung nicht ersichtlich.

Jedoch sollte die Gruppe aus den restlichen Tagebuchaufzeichnungen ihre eigenen Rückschlüsse ziehen können und zu der Lösung kommen, es handle sich um ein Erweckungsritual.

Vielleicht kommen sie sogar darauf, dass die Symbole für jeweils eine Person stehen und erkennen sogar, dass der Mord an Quantas für den verräterischen Ritualtod steht und er somit seinen Zweck erfüllt hat. In Bezug auf die Gleichzeitigkeit sollte ihnen zu denken geben, dass ihnen womöglich nicht mehr viel Zeit bleibt.

A3) Karten

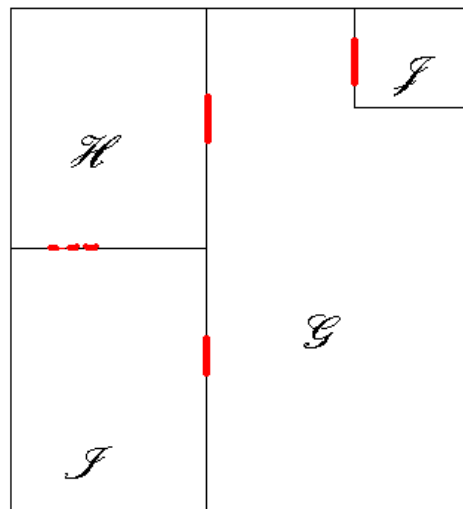
Karte: Quantas Erdgeschoss



*rot =
Türe*



Karte: Quantas 1. Stock



Karte: Merrols Gruft

