

Das Kind Der Sonne

Ein Szenario für 3 - 5 Helden mittlerer bis höherer Stufe und einen Spielleiter
nach dem Cthulhu-Abenteuer "Garden of Earthly Delight" von Lucy
Szachnowski und Gary 'Conell (auf "Strange Aeons" von Chaosium)

Sommer in Darpatrien. Noch immer liegt der Schatten des Allbösen schwer über den Landen der rechtschaffenen Menschen. Zwar ist die Zeit der großen Feldzüge seit dem Sieg über Borbarad vorbei, zumindest einstweilen; doch die Heptarchien sind ein kaum minder schrecklicher Feind. Kriegerische Horden suchen die grenznahen Regionen Darpatriens heim, verbreiten Angst und Schrecken, stehlen Vieh, verschleppen Menschen in die Sklaverei. Flüchtlinge aus den Schwarzen Landen suchen nach wie vor einen sicheren Hort jenseits der Grenzen, doch ist ihre Zahl weit geringer geworden als noch vor einem halben Götterlauf.

Höchst unterschiedlich versuchen die Menschen mit der neuen Situation – der Etablierung der sieben Reiche des Bösen – fertig zu werden: Während die einen sich resignierend in ihr Schicksal fügen, werden andere nicht müde, den Kampf weiterzuführen. Sei es mit dem Schwert, sei es mit dem Verstand, sei es mit dem Glauben.

Für aufrechte Helden gibt es viel zu tun in diesen dunklen Tagen. Und die Aufgaben, die ihrer harren, verbindet alle eines: ein jedes Mal wagt man Leib und Leben. Und seine Seele dazu ...



Die Helden

Angesichts des Auftraggebers empfiehlt es sich, daß zumindest einer der Helden der Praios- oder Traviakirche nahe steht. Alternativ mag auch einer der Helden adeligen Blutes sein und einen entsprechend guten Ruf genießen. In jedem Fall muß es sich bei der Gruppe um untadelige Streiter handeln.

Ein Wort zu Zauberkundigen: Die Praioskirche wird es kaum dulden, daß in ihrem Auftrage ein „Zauberischer“, insbesondere hexischer oder sonstiger zweifelhafter Abkunft, die Lande bereist. Einzig ein Absolvent der reichstüchtigen Akademien Beilunk, Gareth oder Rommilys' wird zähneknirschend geduldet werden. Alle anderen Zauberkundigen sollten sich tunlichst bei der Anwerbung im Hintertreffen halten. Doch sollten die Helden selbst genug Gespür besitzen, dies zu regeln.

Stehen euch keine diesen Anforderungen gerecht werdenden Helden zur Verfügung, bleibt die Möglichkeit eines alternativen Ein-

stiegs. Dann nämlich geraten die Helden zufällig auf einer Reise – im Rahmen eines anderen Auftrages? – in das Dorf Trollkopf und die Ereignisse um das Kind der Sonne. Doch verfügen die Helden dann weder über die Hintergrundinformationen, die ihnen die Praiosgeweihte mit auf den Weg gibt, noch über den Geleitbrief, der ihnen Aufnahme bei dem Edlen von Trollkopf garantiert.

Solltet ihr das Szenario in der Zeit vor dem Fall Borbarads ansiedeln wollen, empfiehlt es sich, die Helden im Auftrag der darpatischen „Kommission wider die Umtriebe reichsfremder Magier“, der der Bruder der Fürstin, Ucurian M. von Rabemund angehört, auszuschicken (siehe TS ? und AB ?). Die Kommission beschäftigt sich zum einen damit, reichsfeindliche magische Handlungen aufzuspüren und zu unterbinden, aber auch harmlose Magier vor Übergriffen zu bewahren.

Die Anwerbung

Ausgangspunkt des Abenteurers ist Rommilys, Capitale der heftig bedrängten Provinz, der der majestätische Darpat seinen Namen gegeben hat (*die ausführliche Beschreibung Rommilys' findest Du auf der Thorwal-Standard CD-ROM Plus, im TS 6 - 8 und unter www.rommilys.de*). Hier, wo das Herz der Traviakirche beheimatet ist, suchen besonders viele aus den verheerten Ostlanden Geflohene Zuflucht. Hier befindet sich auch das Herz des Widerstandes gegen die dämonischen Tyrannen jenseits der Sichel, sammeln sich Militär, Geweihte und Reichsmagier, um das besetzte Land baldmöglichst zu befreien.

Mit bloßer Schwertermacht, das hat der lange währende Krieg gezeigt, kann man gegen Dämonengezucht und Söldlingsheere, gegen Untote und Zauberei auf keinen Sieg hoffen. Der Beistand der Zwölfe, dessen ist man sich gewiß, ist das einzige, was den Kampf zu Gunsten der Mittelreicher und ihrer Verbündeten wenden kann.

Und so geriet die hohe Priesterschaft zu Rommilys in helle Aufregung, als ihr von einer Traviapriesterin aus einem Dorf mit Namen Trollkopf die Nachricht zu Ohren kam, daß einem Mädchen in ihrem Dorf ein Alveranier erschienen sei, der ihr mitgeteilt habe, sie solle das Kind des Güldenens empfangen, um der Welt einen Streiter für die Gerechtigkeit zu schenken.

Sollte dies der Hoffnungsstrahl im Kampf gegen die Heptarchien sein? Das lange erwartete Zeichen der Zwölfe? Oder mußte man vielmehr eine Schliche der Schergen Borbarads befürchten, eine verderbte Boshaftigkeit, um den Menschen den Glauben an die Götter zu rauben?

Hin- und hergerissen zwischen Bangen und Hoffen beschloß man, eine Gruppe ebenso wohlbeleumundeter wie kampferprobter Recken zu entsenden, um dem Geheimnis auf die Spur zu kommen: Deine Helden.

Die Gefährten erhalten eine schriftliche Einladung, sich am nächsten Tag zur Mittagsstunde im Inquisitionsturm einzufinden. Dieser befindet sich im Praiosviertel. Den Wachen am Tor sei der Name Anselmus mitzuteilen. Über die Einladung ist in PRAIOS Namen unbedingtes Stillschweigen zu wahren.

Finden sich die Helden zur genannten Zeit am „Turm der Freuden“, wie das Gemäuer im Volksmund geheißt wird, ein und nennen sie die genannte Parole, führt man sie empor in den fünften Stock, in einen Warteraum. Etwa eine Viertelstunde vergeht, die die Helden dazu nutzen können, die zwölgöttererbaulichen Fresken an den Wänden und die kunstvoll geschnitzte mit gol-

denen Ornamenten verzierte Tür, die die Fleischwerdung Ucuris zeigt, eingehend zu betrachten. Schließlich aber öffnet ein Diener der Inquisition die Pforte und bittet die Wartenden hinein.

Die Helden gelangen in ein geräumiges Turmzimmer, das von einem schweren Schreibtisch aus Mohagoni beherrscht wird. Ein Bücherschrank, ein Schreibpult und zwei Ledersessel komplettieren das Mobiliar.

Die Wände sind bis in Augenhöhe mohagonigetäfelt, darüber finden sich ähnliche Bilder wie in dem Vorzimmer. Insbesondere das Gemälde an der Kopfseite fängt den Blick der Besucher ein, es zeigt die erste Dämonenschlacht, als Praios, Rondra, Ingerimm und Efferd sich an die Seite der Menschen stellten. Anders als auf sonst üblichen Darstellungen der Ereignisse haben die Götter hier kaum menschliches: Ingerimm ist nichts als lodernes Feuer, Efferd ein tosender Sturm, Rondra das tödliche Blitzen von Stahl. Praios ist ein strahlendes Gleißer, so grell, daß einem beim längeren Betrachten Tränen in die Augen steigen und man alle Symptome einer Blendung zeigt. Die Helden vermögen nicht zu ergründen, wie es dem Künstler gelungen ist, dem Gemälde solch einen Effekt zu verleihen, es sei denn, daß göttliches Wirken selbst das Werk durchdrungen hat.

Die Helden werden von einer streng aussehenden Mittvierzigerin in der Robe einer Hochgeweihten des Praios erwartet. Es handelt sich um Praiadne von Dergelsmund, Hochgeweihte des Praios zu Rommilys. Die hochgewachsene, ernst dreinblickende Frau trägt ihr Haar in einem festen Knoten, ihre dunklen Augen mustern die Helden eindringlich. Sie begrüßt die Gefährten mit knappen Worten und bietet ihnen Platz an. Zugleich befiehlt sie dem Tempeldiener, der die Helden angemeldet hat, für weitere Sitzgelegenheiten zu sorgen.

Ohne lange Umschweife kommt die Hochgeweihte auf ihr Anliegen zu sprechen. Sie gibt den Helden folgende Informationen:

- ❖ vor knapp einer Woche ist ein Bote aus Trollkopf eingetroffen, ein Händler, der dem Traviatempel einen



Brief der dortigen Traviageweihten Xarinda überbrachte. Darin berichtete sie von einer Tochter ihrer Gemeinde, der in einer Vision ein Alveranier Praios erschienen sei, ihr Kunde davon zu geben, daß sie auserkoren sei, einen Streiter gegen die dunklen Horden zu gebären, ein Kind des Güldenen selbselbsten. Die Traviakirche unterrichtete augenblicklich die Praioskirche von dieser Nachricht.

- ❖ Die Traviageweihte hat das Mädchen, das als besonders fromm und untadelig gilt, daraufhin genauestens examiniert. Tatsächlich zeigt sie alle Anzeichen einer Schwangerschaft, obgleich ihre Jungfräulichkeit unzweifelhaft bewahrt sei. Mutter Xarinda schätzt, daß die Niederkunft in etwa vier Monden zu erwarten sei.
- ❖ Außerdem habe die Geweihte eines abends eine güldene Aureole um Travinas Haupt leuchten sehen, was Xarinda als sicheres Zeichen göttlicher Präsenz deutet.

Ein Kind, von Praios gesandt, wäre fürwahr ein Zeichen der Hoffnung in diesen düsteren Tagen. Doch was, wenn es sich um eine gemeine Lüge handelt, in die Welt gesetzt von einer skrupellosen Person? Oder, nicht weniger schlimm, einer Verrückten? Das Wirken Borbarads und die Schrecken des Krieges haben schon mehr als einem die Sinne verwirrt, warum nicht einem einfachen Bauernmädchen. Blamage und Reputationsverlust für die Kirche wären ungeheuer, wenn man sich leichtgläubig, ohne Prüfung auf die Geschichte einließe.

Nicht zuletzt aber fürchtet man eine böse Täuschung des Feindes, der auf diesem Wege die Rechtgläubigen von ihren Göttern entzweien will, um Wankelmut in ihre Herzen zu pflanzen und sich einen Pfad in ihre Seelen zu öffnen. Aus diesem Grund soll die Geschichte durch fachkundige Gesandte im Namen der Zwölfe, Praios vor, überprüft werden, bevor man die gute Mär dem Volk kundtut.

Der Hochgeweihten wäre wohlher zumute, könnte sie anstelle der Helden Ritter der Inquisition gen Osten senden. Doch liegt man noch immer im Krieg, so daß kein Streiter zu entbehren ist. Zudem würde eine Delegati-

on der Bannstrahler zuviel Aufmerksamkeit wecken. Weshalb man sich den Helden anvertraut. Selbige sollen den Praiospriester (und geheimen Inquisitionsrat, was auch den Helden einstweilen verborgen bleiben soll) Aurelian von Greifenhöh nach Trollkopf begleiten und seine Untersuchungen nach Kräften unterstützen. Sollte mindestens einer der Helden in der Praioskirche über eine ausreichend hohe Reputation verfügen, daß man ihm oder ihr eine solche Mission bedenkenlos anvertrauen würde, kannst du darauf verzichten, Aurelian zu entsenden. Dann allerdings muß sein Part (s.u.) durch einen der Helden besetzt werden.

Schweigen und Diskretion sind in dieser Sache höchste Gläubigenpflicht, insbesondere dann, wenn die Untersuchung zu einem Ergebnis gekommen ist. Dieses ist schnellstmöglich dem Tempel zu Rommily zu überbringen. Desgleichen das Mädchen, wenn sich die Hoffnung als begründet herausstellt. Was mit ihr passieren soll, wenn sie sich als Betrügerin herausstellt, führt die Geweihte nicht aus und zeigt sich auch nicht bereit, schon jetzt, wie sie sich auszudrücken pflegt, über ungelegte Eier zu disputieren. Man gemahnt die Gefährten zur Eile, fordert aber höchstmögliche Gewissenhaftigkeit bei der Untersuchung. Als Belohnung sind 10 Dukaten pro Person für Reiseaufwendungen und Entgelt für Unbilden vorgesehen. Zum Handeln zeigt sich die Geweihte wenig geneigt, schließlich befindet man sich hier unter der Ägide des Götterfürsten, nicht in Phexens vernebelten Hallen.

Einzig wenn einer der Helden konkreten Bedarf an einem der Geweihten sinnvoll erscheinenden Gut (Zaubertränke u.ä. gehören definitiv NICHT dazu!!!) im Vorfeld äußert, der zudem keine exorbitante Summe kosten wird, zeigt Praiadne sich bereitwillig und sorgt dafür, daß der gewünschte Gegenstand – wenn möglich - herbeigeschafft wird. Die Helden erhalten außerdem einen Geleitbrief, der versichert, daß sie im Auftrag der Praioskirche unterwegs und nach Kräften zu unterstützen sind.

Die Reise

Es würde den Rahmen dieses Szenarios sprengen, wollte ich hier alle Ereignisse, die den Helden auf der Reise widerfahren könnten, aufzeigen. Ich will mich hier auf den Einfallsreichtum und das Gefühl des Spielers verlassen. Außerdem möchten wir auf die Beschreibung der Vogtei Dettenhofen, Schauplatz des Szenarios, verweisen (TS 5, TS-CD, www.darpatien.de). Eine Karte findest du im Anhang.

Nur so viel zu den äußeren Umständen: Wiewohl die östliche Grenze Darpatiens heftig von den schwarzen Horden berannt wurde und viel gutes darpatisches Land den üblen Tyrannen anheimfiel, sind die Helden durchaus in der Lage, sich einen Weg nach Trollkopf zu suchen, bei dem sie Berührungen mit den Schergen Borbarads weitgehend vermeiden können. Typische Begegnungen sind demzufolge rings um das Ochsen-

wasser Bauern, Händler, Flüchtlinge und mittelreichische Patrouillen sowie die unvermeidlichen bunt zusammen gewürfelten Truppen von Glücksrittern, zum Teil zwielichtige Gestalten, die es eher mit Phex als mit Praios halten, abenteuerlich gekleidete Magier, kampfgestahlte Kriegerinnen und sogar einer des Kleinen oder des Schönen Volkes, die alle zu einem Behufe hier sind, ihr Glück im Kampf gegen die Schwarzen Armeen zu machen ...

Man begegnet den Helden je nach Gemüt mit Argwohn, Gleichmut oder Neugierde, allerdings entbehrt man des ansonsten auf dem Lande allfälligen Staunens über die weitgereisten Fremden, zuviel fremdes Volk ist in den vergangenen Monden hier durchgezogen.



In den Bergen trifft man vornehmlich auf für die Trollzacken übliche Wildtiere, verirrtes Vieh von ausgeraubten Höfen, bisweilen Goblins, teils auf der Jagd, teils selbst auf der Flucht, denn sie leiden nicht minder unter den schwarzen Herden. Vereinzelt trifft man in den Bergen auf Flüchtlinge – oder deren Überreste und auch eine Begegnung mit Trollbergern ist möglich. Ob sie freundlich oder feindlich ausfällt, liegt vornehmlich am Gebaren der Helden. Alles in allem ist im Gebirge die Gefahr, unangenehm überrascht zu werden, ungleich größer, vereinzelt wagen sich Banden aus den Heptarchien auch in die als sicher geltenden Gebiete vor.

Steinschlag, unbrauchbar gewordene Straßen und Pfade, wilde Tiere, jäh aufziehendes schlechtes Wetter und ähnliche Unbilden sind Fährnisse, mit denen der Reisende allzeit zu rechnen hat.

Sollten deine Helden nach Scharmützeln, nächtlichen Überfällen und permanenter Gänsehaut gieren, ist es kein Problem, für sie eine Route zu wählen, die weit mehr den Geschmack von Abenteuern birgt.

In Brambauer gilt es die Paßstraße über den Wolfskopfpaß zu verlassen und einen steinigen und von den Muren des Winters mitgenommenen Bergpfad zu beschreiten, der nach Trollkopf führt.

Ein grausiger Fund

Kurz bevor die Helden ihr Ziel erreichen, machen sie eine schaurige Entdeckung: Als sie einem Steinschlag aus mächtigen Felsblöcken ausweichen, den Ingerimm in seiner Ungnade im letzten Winter auf den Pfad niederstürzen ließ, werden sie eines gewaltigen Schwarms metallisch schimmernder Schweißfliegen gewahr, die brummend und summend auffliegen, als sich die Schar

ihnen nähert. Es tost den Helden für einen Augenblick in den Ohren, man wagt nicht zu atmen, so viele Insekten umschwirren sie. Ihre Reittiere reagieren ob der summenden Fliegen nervös (Abrichten-Probe +5, sonst scheut das Pferd und es braucht 2 W6 KR und eine um den Wert, um den die Abrichten-Probe daneben ging erschwerte Reiten-Probe, es wieder unter Kontrolle zu bekommen. Bei einem Patzer geht es durch und galoppiert blindlings 2 W20 KR in eine beliebige Richtung, ohne sich darum zu scheren, daß und ob es noch einen Reiter auf seinem Rücken trägt, was insbesondere bei Felsvorsprüngen und tief hängenden Zweigen schmerzhaft bis fatale Folgen nach Maßgabe des Spielleiters haben kann).

Unter einem Geröllhaufen schimmern bleiche Knochen hervor, von denen dörres Fleisch in Fetzen herabhängt. Eine genauere Betrachtung (TA-Probe -2 ob des Ekels, für Elfen -4) ergibt, daß es sich um die Überreste eines Maulesels handelt. Legen die Helden den Kadaver des Tieres frei, stellen sie fest, daß der Muli einen Packsattel auf dem Rücken trägt. Etwaige Gepäckstücke finden sich indes nicht. Wie das Tier zu Tode gekommen ist, läßt sich nicht zweifelsfrei feststellen. Augenfällig sind keine Knochen gebrochen, doch bedürfte es eines Tieranatoms, wollte man das fachmännisch begutachten.

Eine erfolgreiche Sinnenschärfe-Probe + 4 für alle Helden mit einem Sinnenschärfe TaW von mindestens 6 macht auf einen Langdolch aufmerksam, der unweit des Kadavers zwischen den Steinen liegt. Es handelt sich um ein auffälliges verziertes Stück, der Obsidianheft ist mit kunstvoll gearbeiteten Gravuren versehen, die ein Skelett mit einem Schnitter zeigen. Einzig Söldner können sich bei einer erfolgreichen Kriegskunstprobe + 6 daran erinnern, daß dies das Symbol des „Schwarzen Haufen“ ist, einer Söldningstruppe aus Mengbilla und Umgebung. Bei sehr gutem Gelingen weiß der Held zudem, daß diese Truppe sich angeblich dem dunklen Herrscher angeschlossen hat.

Trollkopf

Als die Helden das Tal erreichen, bietet sich ihnen ein ebenso friedvoller wie lieblicher Anblick. Das Dörfchen schmiegt sich eng in die Talsenke, graue Steinhäuser und -katen, wie sie hier in den Bergen üblich sind. Um die zwanzig Häuser zählen die Helden, dazu eine Handvoll Gehöfte an den Hängen. Eines davon ist ein größeres Gutshaus, Heimstatt von Freibaunern, wie anzunehmen ist. Ziegen und Schafe grasen auf den Hängen, hier und da auch mal eine der zähen, kleingewachsenen Gebirgskühe. Ein Bächlein, das am Rand des Dorfes zu einem Mühlteich gestaut ist, quert das Tal. Dort liegt auch ein weiteres

großes Gut. Beherrscht wird die Szenerie jedoch von einem trutzigen, mauerumfriedeten Herrenhaus aus grauem Bruchstein. Gewiß, vergleicht man das Anwesen mit denen der Edlen im darpatischen Flachland, mutet es wenig eindruckgebietend an, hier aber ist es ein deutliches Symbol der Herrschaft über diesen Flecken.

Es bleibt den Helden überlassen, ob sie sich zuerst ins Dorf begeben oder ob sie zuerst dem Edlen von Trollkopf ihre Aufwartung machen.

Ankunft in Trollkopf

Die Helden folgen dem gewundenen Pfad hinab ins Tal. Dieser führt auf den Dorfplatz, wo unter einer ausladenden Linde ein Brunnen zu finden ist. Auf der Brunnenmauer sitzt eine junge

Frau (17 J., langes, rotblondes Haar, blaue Augen, hübsch) in der Tracht darpatischer Bauern. Sie weint und scheint die Helden zunächst gar nicht zu bemerken. Ein genauerer Blick fördert zutage, daß das Mädchen schwanger ist.

Es handelt sich um Friedlinde, die Tochter eines der Bauern. Ihr heimlicher Liebhaber, Caris, der älteste Sohn der wohlhabendsten Bauernfamilie am Ort, hat ihr gestern abend eröffnet, daß er nicht daran denke, ihr



die Hand zum Traviabund zu reichen und bestreite, daß das Kind von ihm sei.

Als sie der Fremden gewahr wird, packt sie ihren Wassereimer und eilt hastig von dannen.

Einige Kinder laufen herbei und starren die Neankömmlinge neugierig und furchtsam an. Ihnen gesellen sich bald weitere Dörfner hinzu, darunter die Traviageweihte des Dorfes, Mutter Xarinda. (*Einen Plan von Trollkopf findest du im Anhang*)

Das Dorf

Wiewohl unweit des Grenzverlaufes der Schwarzen Lande sind die Trollkopfer weitestgehend von den Folgen des Krieges verschont geblieben. Sicher, auch aus diesem Dorf sind eine Handvoll Frauen und Männer zum Dienst in der Landwehr gerufen worden. Auch hier ist das Brot in diesem Jahr weniger reichlich, weil Sonderabgaben schwer drücken. Und auch hier haben sich

unweit des Dorfes Flüchtlinge aus dem tobrischen in einem Lager niedergelassen, von den meisten wohlwollend aufgenommen, von einigen jedoch argwöhnisch beäugt, fürchtet man doch, daß sich diese vermaledeiten Oberdarpatier hier, wo es viel schöner ist als jenseits der Sichel, niederlassen könnten, statt nach gebotener Zeit weiterzuziehen und anderen Leuten auf dem Säckel zu liegen.

Aber das Dorf liegt fernab der großen Paßstraße, über die die Armeen marschieren, und ist zu unbedeutend, als daß sich schwarze Schergen die Mühe gemacht hätten, hier auf Seelenfang zu gehen. Und so sind die Schrecken des Krieges kaum mehr als ein schlimme Geschichte am Herdfeuer für die meisten Dörfler, mit Ausnahme von Jergen Silfbald, dem Köhler, dessen Frau auf dem Feld geblieben ist, im tapferen Kampf um den Arvepaß.

Der Tempel

Das geweihte Haus der Travia unterscheidet sich kaum von anderen dörflichen Tempeln Darpatiens. Ein halbes Dutzend der geheiligten Wildgänse sucht auf dem Dorfplatz Futter. Eine gemalte Gans zielt den Giebel des schlichten Gebäudes. Das einflügelige Portal, das mit einfachen, travia- und perainegefälligen Schnitzereien versehen ist, bietet Einlaß zum Andachtsraum. Inmitten des Raumes befindet sich der heilige Herd, auf dem allerlei Opfern von der Frömmigkeit der Leute künden. Einfache Holzbänke laden zum Verweilen ein. Gleich beim Herd befindet sich auch das Bildnis der Göttin, eine hölzerne Tafel, die Travia als gütige Mutter und Behüterin ihrer Kinder zeigt. In ihrem Schoß finden jedoch nicht nur Menschen Schutz und Trost, sondern überraschenderweise auch Tiere, vornehmlich Haustiere – eine Katze reibt ihren Kopf an ihrem Knie, auf einem Arm hält sie ein Zicklein, zusammen mit einem Bündel Ähren. Kenner Darpatiens wissen, daß hier, wo anders als in allen anderen Regionen des Mittelreiches, die meiste Verehrung Travia gebührt, Travia gerade in kleinen Gemeinden nicht selten die Rolle Peraines als Fruchtbarkeitsgöttin und Spenderin reicher Ernten ebenfalls zuteil wird. So erklären sich auch die Opfertage, die größtenteils aus Speiseopfern bestehen, aber auch aus der letzten Ähre des Jahres, einem Lämmerfell u.ä.

Die Wände des Tempels sind ringsum mit Gemälden versehen, die traviagefällige Szenen zeigen, wie die Speisung der Bedürftigen, aber auch Bilder von örtlichen Heiligen, wie dem Heiligen Travinian, der gerade in den Trollzacken sehr beliebt ist. Die Qualität der Bilder ragt über die übliche Volkskunst hinaus, ein wandernder Hesindepriester hat vor Jahren den Betraum ausgeschmückt. Selbiger hat auch dafür gesorgt, daß ein jeder der Zwölfe sein Plätzchen in den Gemälden gefunden hat, hier verbirgt sich die heilige Esse des Ingerimm, dort sieht man im Hintergrund einen Jäger bei der firungefälligen Waid, dort erhebt sich über einem Gebirgszug strahlend der Greif. Die Bauern sind sehr stolz auf ihren Tempel und tragen Sorge, daß die Farben stets erneuert werden, wenn Satinavs Zahn daran nagt.

Derzeit ist Rivanna dafür verantwortlich, ein junges Bauernmädchen von 14 Jahren, das sehr geschickt im Umgang mit Farbe und Pinsel ist. Mutter Xarinda hofft,

daß Rivanna dem Ruf der gütigen Mutter Travia folgen und sich ihr als Novizin anvertrauen wird.

An der Rückseite des Tempels befindet sich das Quartier der Geweihten, das durch eine von einem Vorhang verdeckte Tür auch durch den Andachtsraum zu betreten ist. Ihr Haus steht zu allen Zeiten jedem offen, keine der beiden Türen weist einen Riegel, geschweige denn ein Schloß auf. Es handelt sich um einen kleinen Raum, der dem spärlichen Mobiliar zum Trotz dennoch anheimelnd und gemütlich aussieht. Ob das an den Gaben liegt, die Xarinda und ihre Vorgänger von Generationen von Dorfkindern zu den hohen Festtagen bekommen haben und mit denen sie die Wände geschmückt hat – Traviapüppchen aus Lumpen oder Stroh, geschnitzte Gänse, Tongefäße in Gänseform, traviagefällige Bildchen und Stickereien u.s.w. – oder ob der Segen der Göttin auch das Domizil ihrer Dienerin erfüllt, wer mag das wissen.

Mutter Xarinda befindet sich bei den Dörflern, die den Helden entgegenseilen, als sie das Dorf betreten. Sie begrüßt die Gefährten herzlich und zögert nicht, als sie sich davon überzeugt hat, daß die Gewappneten nicht in feindseliger Absicht kommen, ihre Gastfreundschaft – und damit des ganzen Dorfes – im Namen der Herrin anzubieten.

Was Mutter Xarinda zu sagen hat

- ❖ Die Geweihte empfiehlt den Helden Junker Virian um Gastung zu ersuchen. Auf seinem Herrnsitz werden der Geweihte und seine Begleiter standesgemäße Aufnahme finden. Hier im Dorf findet sich kaum ein passendes Quartier, selbst das Gutshaus der Mendans bietet nicht genügend Platz, alle Reisenden angemessen unterzubringen. Ein Gasthaus, selbst eine Schenke gibt es nicht, wiewohl Jerko, der Mann der Grob- und Hufschmiedin Arila Wagenschmidt, für sein selbstgebrautes Kräuterbier bekannt ist und dieses an Festtagen ausschenkt.
- ❖ Aurelian stellt pflichtgemäß, wie bei jeder Untersuchung, die Frage, ob der Geweihten jedwede Form der Ketzerei, des Unglaubens etc. bekannt sei. Mutter Xarinda verneint das nachdrücklich.
- ❖ Das Mädchen, um das es geht, heißt Travina Köhler. Sie und ihre Eltern sind aufrichtige und fromme Leute. Mutter Xarinda war selbstverständlich zunächst skeptisch, als Travina ihr von ihrer Vision erzählte. Allerdings bestätigte die Hebamme und Heilerin Leandra nach einer Untersuchung des Mädchens, daß dieses trotz der nicht zu leugnenden Schwangerschaft noch immer alle Zeichen der Jungfräulichkeit aufweise. Als Mutter Xarinda dann auch noch Zeugin wurde, wie Travinias Haupt eines abends von einem goldenen Leuchten umgeben war, was sie als Zeichen des Götterfürsten deutet, war sie



endgültig davon überzeugt, daß die junge Frau die Wahrheit sagt.

- ❖ Selbstverständlich mag den Helden auffallen (wenn nicht ihnen, dann Aurelian), daß die Abendstunden ein höchst ungewöhnlicher Zeitpunkt für ein Zeichen Praios seien. Xarinda räumt das ein – augenscheinlich ist ihr dieser Einwand zuvor gar nicht gekommen – fügt aber hinzu, daß die Wege der Götter oft unerklärlich seien (wie wahr) und ein Zeichen Praios, das die tiefe Dunkelheit erhellt, doch sehr wohl als praiosgefällig gedeutet werden könne.
- ❖ Zu ihrem Fund in den Bergen befragt, kann sich Mutter Xarinda daran erinnern, daß die Dörfler berichtet hätten, daß sie einen gerüsteten Soldknecht mit einem Maulesel beobachtet hätten, der sich seinen Weg abseits der Pfade gesucht habe. Man hat den Junker alarmiert, doch als dieser seine Leute ausgesandt hätte, nach dem Burschen zu suchen, war nichts mehr von ihm zu finden, sehr zur allgemeinen Erleichterung.
- ❖ Xarinda ist mittlerweile sehr überzeugt von ihrer Deutung und hat etliche der Dörfler auf ihre Seite gezogen. Es bedarf schon handfester Beweise, sie von ihrem Glauben abzubringen.

Was die Dörfler wissen

- ❖ Das Auftauchen des Praiospriesters erfüllt die Trollkopfer mit Respekt, einige sogar mit Furcht (und letztere sind mitnichten nur solche, die etwas auf dem Kerbholz haben). Selbstverständlich ahnt man, warum der Priester und seine Begleiter hier sind, denn Travina hat aus ihrer Vision keinen Hehl gemacht. Die meisten glauben dem als fromm bekannten Mädchen, zumal die Priesterin nicht an ihr zweifelt. Es ist ebenfalls bekannt, daß Mutter Xarinda das glühende Leuchten beobachtet haben. Nur wenige argwöhnen, daß etwas Travinas Geist umschatte. Ob sie diesen Verdacht offen äußern, liegt ganz am Gebaren der Helden bzw. des Inquisitors.
- ❖ Es gibt wohl keinen Menschen, der ein ganz reines Gewissen hat. Wer hat nicht schon einmal gelogen, wer nicht schon einmal die eine oder andere kleine Sünde begangen. Der Praiosgeweihte sorgt unwillkürlich dafür, daß lange beiseite gedrängte Gewissensbisse sich einen Weg ins Bewußtsein bahnen. Die Leute gehen ganz unterschiedlich damit um. Während die einen ihre Verfehlungen Aurelian oder Xarinda gegenüber eingestehen, suchen andere, den Verdacht von sich abzulenken, indem sie andere anschwärzen.
- ❖ Fast alle wissen, daß Friedlinde ein Kind von Caris erwartet. Im Laufe der Tage sickert auch die Kunde durch, daß

Caris die Vaterschaft verneint und die junge Frau nicht ehe-lichen will (weswegen Mutter Xarinda ihm noch gehörig ins Gewissen reden will).

- ❖ Jedermann weiß natürlich von den Heilkünsten der Hebamme Leandra. Wiewohl sie sich großer Beliebtheit erfreut und auch Xarinda fest von ihrer Aufrichtigkeit und Rechtgläubigkeit überzeugt ist, gibt es doch einige, die die Hebamme der Hexerei bezichtigen, um von ihren eigenen Verfehlungen abzulenken, namentlich Arvid, Tarina und Falina, die Frau des Säufers Edril, die sehr abergläubisch ist.
- ❖ Leandra mußmaßt, daß Rana Kätner mitnichten so rechtgläubig ist, wie sie vorgibt, glaubt aber nicht an Ketzerei, sondern daß Rana heimlich dem Satuarienkult anhängt. Sie wird deshalb Stillschweigen bewahren, es sei denn, sie wird zur Aussage gezwungen.
- ❖ Leandra bestätigt Xarindas Angabe, daß sie Travina untersucht und zu dem Ergebnis gekommen sei, daß sie trotz Schwangerschaft jungfräulich sei. Insgeheim vermutet Leandra zwar einen weit weltlicheren Grund für Travinas Schwangerschaft, allerdings wird sie sich hüten, dies gegen die Einschätzung der Dorfgeweihten preiszugeben.
- ❖ (hinter vorgehaltener Hand) Mit des Junkers Sohn geht nicht alles mit rechten Dingen zu. Das zeige allein sein Klumpfuß, ein deutliches Zeichen dafür, daß er mit dem Bösen im Bunde sei.
- ❖ Taleb Kätners Frau hat bei ihm nichts zu lachen. Seit einiger Zeit ist der Kerl dem Suff verfallen und seitdem schlägt er sie auch.
- ❖ Über den Söldner weiß man nichts weiter zu berichten als die Helden bereits von Xarinda erfahren haben.
- ❖ Edril ist ein Säufer und Spinner. Er faselt ständig etwas von Schatten, die durch die Nacht schleichen. Seine Familie kann einem wirklich leid tun.
- ❖ Ferin hat ein Techtelmechtel mit Rana. Kein Wunder, daß Taleb so schlecht auf den Junkerssohn zu sprechen ist.

Du kannst nach eigenem Wunsch weitere Gerüchte ersinnen, um falsche oder auch richtige Fährten zu legen.

Ein paar Worte zur Untersuchung:

Auch wenn Aurelian Geweihter der Praioskirche und damit Anführer der Kommission ist, er ist ein zurückhaltender und umgänglicher Mensch – zumal für einen Praiospriester. Er ist bislang nur selten aus seinem Kloster herausgekommen, seine Erfahrungen in Untersuchungen sind rein theoretischer Natur und, anders als man das sonst von den selbstbewußten Geweihten des Götterfürsten kennt, ist er sogar dazu bereit, sich seine Unzulänglichkeiten einzugestehen. So zeigt er sich erfreut, wenn die Helden auf eigene Faust Nachforschungen anstellen – so lange sie sich dabei getreu den Gesetzen der Praioskirche verhalten – und wird sie sogar dazu ermuntern. Seine Behinderung (*Siehe Anhang- Personae Dramatis*) verbietet es von selbst, daß er längere und anstrengende Exkursionen ins Gebirge unternimmt, er wird sich vornehmlich im Herrenhaus im Dorf oder bei Mutter Xarinda aufhalten.



Was tatsächlich geschehen ist

Leider hegt die Hochgeweihte von Rommilys zu recht Zweifel daran, daß die miraculösen Geschehnisse in Trollkopf auf das Götterwirken zurückzuführen sind. Zumindest nicht auf das Wirken der Zwölfe ...

Dem Sohn des Junkers, Ferin, und seiner Halbschwester Rana, die sich beide vom rechten Glauben losgesagt haben und ihr Heil in einem düsteren Kult suchen, ist ein uraltes Schriftstück in die Hände gefallen, das ein sinistres Geheimnis barg: ein Ritual, um eine daimonische Spezies aus dem Gefolge des dreizehnten Gottes nach Dere zu rufen.

Sie warteten, bis die Sterne günstig standen. Als das nötige Blutopfer, um das Ritual zu vollziehen, mußte ein Söldling Borbarads dienen, der, nachdem sein Banner durch Dämonen der eigenen Seite blutig aufgerieben worden war, sein Heil in der Flucht suchte. Weit sollte er nicht kommen. Als er nahe Trollkopf auftauchte, sahen die Kultisten, die zuvor Überlegungen gehegt hatten, einen der Tobrier zu entführen, ihre Chance gekommen. Den würde niemand vermissen! Ein geschickter Wurf mit Talebs Schleuder besiegelte den Anfang vom grausigen Ende des Söldlings. Seinen Maulesel tötete man ebenfalls und versteckte ihn am Wegesrand, vergeblich, wie die Helden wissen, deren Schritte Ingerimm auf den Weg der Erkenntnis lenkte.

Die Beschwörung gelang, es tat sich eine Pforte in die siebte Sphäre auf, durch die 17 jener Unkreaturen

schlüpften, die allein hohe Diener des Namenlosen und einige Dämonologen unter dem Namen Yal' Ayshagh kennen (siehe Anhang). Die Niederhöllenkreaturen fuhren in Rana und Ferin ein, die restlichen verbargen sich einstweilen in der lichtlosen Grotte, wo das Ritual vollzogen wurde. Nach und nach übernahmen weitere Daimoniden des nachts die arglosen Dörfler. Zu dem Zeitpunkt, da die Helden nach Trollkopf kommen, sind 9 Menschen „infiziert“, darunter Taleb, Travina und Cella (s.u.).

Doch damit nicht genug: Die in der dritten Sphäre anfälligen Unwesenheiten trachteten danach, einen Weg zu finden, sich dauerhaft in dieser Sphäre zu manifestieren, um ihrem Herrn zu dienen und neue Jünger für ihn zu gewinnen. Unter ihrer Weisung vollzogen Rana, Taleb, Ferin und vier weitere „Wirt“ ein weiteres Ritual. In diesem wurde die Brut der Daimoniden in den Leib Travinas „gepflanzt“. Die Mischwesen, die daraus entstehen sollten, sind Entitäten beider Sphären, unendlich machtvoller als in ihrer Urform, weit weniger verletzlich und anfällig.

Als die Helden in Trollkopf ankommen, wittern die Yal' Ayshagh ihre Chance: Mithilfe der Gefährten können sie unerkannt nach Rommilys und von da aus ins ganze Reich gelangen – als willenlose Wirtkörper und unfreiwillige Diener des Allbösen!

Willkommen auf Schloß Trollkopf

Der Sohn des Junkers

Als sich die Helden auf den Weg zum Herrenhaus machen, erwartet sie am Fuß des Hügels ein etwa 20-jähriger Jüngling, der im Schatten eines ausladenden Apfelbaumes im Gras sitzt, in ein Buch vertieft. Als er der Gefährten gewahr wird, blickt er auf und erhebt sich. Er ist gut gekleidet, wie es einem Adligen ansteht, seine Gewänder entsprechen der neuesten Rommilys Mode (was indes nur ein Held weiß, der sich für derlei interessiert). Er verneigt sich vor dem Geweihten und nickt den anderen Helden zum Gruße zu. Alsdann stellt er sich als Junker Ferin vor, Sohn des Junkers Virian von Trollkopf. Er erbietet sich an, die Gäste zu seinem Vater zu geleiten. Ferin scheint hochofret über die Neuankömmlinge, die Abwechslung in seinen Alltag bringen. Auf dem Weg vertraut er den Gefährten an, daß er erst vor kurzem aus Rommilys zurückgekehrt sei, wo er u.a. Schüler von Elidane von Trappenhain, einer in Rommilys bekannten Gelehrten, gewesen sei.

Der junge Mann macht einen gebildeten und standesbewußten Eindruck. Er macht keinen Hehl daraus, wie sehr ihn das Provinzleben langweilt und wie gern er lieber heute als morgen seine Studien fortsetzen würde.

Augenfällig ist sein Hinken das, bei näherer Betrachtung, auf einen mißbildeten Fuß zurückzuführen ist.

Schloß Trollkopf

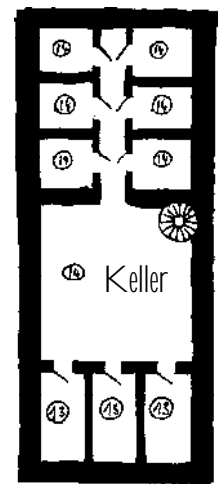
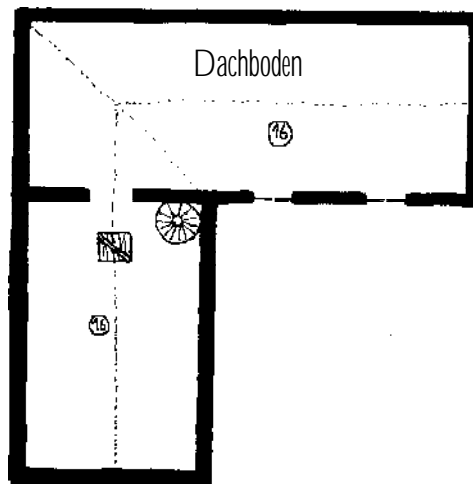
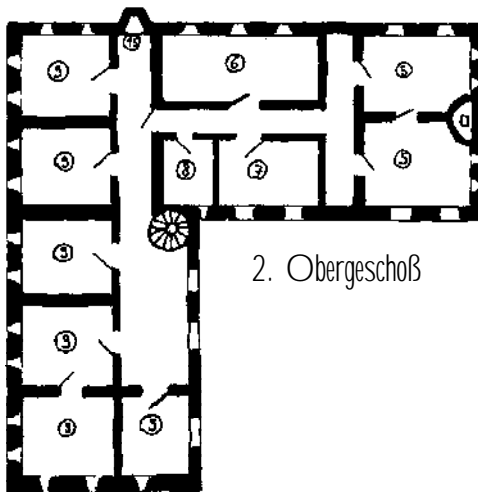
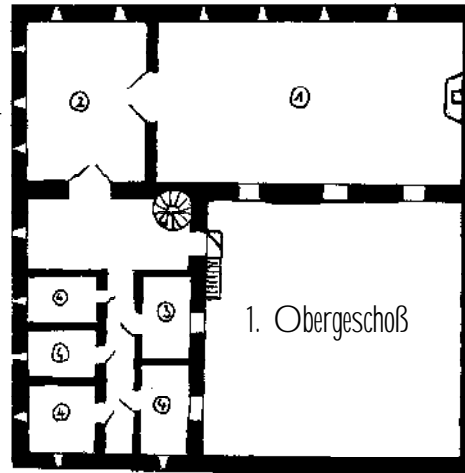
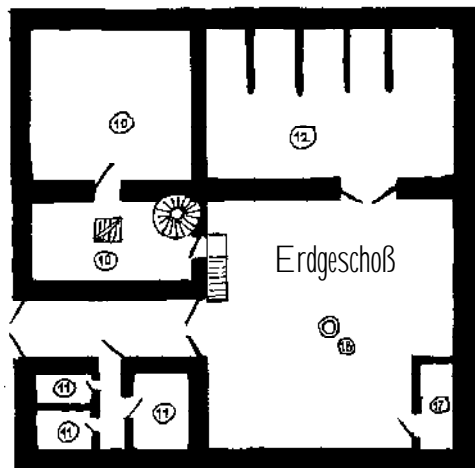
Schloß Trollkopf ist ein zweiflügeliges Herrenhaus, drei Stockwerke hoch, aus dem Fels der Trollzacken festgefügt. Schießschartenartige Fenster weisen nach außen, wiewohl man sich zum Innenhof den Luxus von etwas größeren Fenstern gönnt, die bei Kühle mit Pergament verschlossen werden. Für den Kriegsfall hält man schwere, steineichene Läden bereit, die mit Aussparungen für Bogenschützen versehen sind.

Dicke, hohe Mauern umfrieden den Innenhof mit Brunnen, zu dem ein großes, zweiflügeliges Tor führt, das nachts wie tags von zwei Wachen bewacht wird. Allerdings greift der Junker für Wachdienste häufig auch auf dienstpflichtige Bauern zurück. Zwar hat er mit Unterstützung des Grafen von Ochsenwasser fünf Gardisten ständig unter Waffen, doch patrouillieren davon mindestens drei in den umliegenden Ländereien.

1: Saal: Hier spielt sich das gesellschaftliche Leben der Burg ab. Der Steinboden ist mit Binsen bestreut, angesichts der hohen Gäste werden ab dem Abend duftende Kräuter verstreut. Ein mächtiger Kamin sorgt bei kühler Witterung für leidliche Gemütlichkeit, in seiner Nähe steht die Tafel, ein Tisch für etwa 12 Personen, umringt von schweren Stühlen aus Eiche. Sollten einmal mehr



Schloß Trollkopf



Gäste auf dem Herrnsitz bewirtet werden, finden sich in einer Abstellkammer Tischböcke und -platten, sowie Bänke, um die Tafel u-förmig zu erweitern

Zum Teil schon etwas fadenscheinige Gobelins mit Jagdmotiven und Szenen aus dem Leben des heiligen Trivians nehmen den ständig feuchten Wänden ein wenig die Klammheit. Vor die Fenster hat man lederbespannte Windfänge gestellt, damit man nicht dem Zug ausgesetzt ist.

2: Jagdzimmer: Hier bewahrt der Hausherr Jagdwaffen und -trophäen auf, darunter auch den Haarzopf eines Trollzackers, den er als junger Mann tötete. Inmitten von Jagdspießen, -messern, Saufedern und Bögen hängt auch ein prachtvolles maraskanisches Schwert, das seine Schwester Gunelda weiland erbeutete. Außerdem befindet sich hier eine abgeschlossene Truhe mit dem Wappen des Junkers. Darin findet sich ein silberner Halsschmuck (güldenländisch, aber das kann nur jemand wissen, der mit güldenländischen Waren zu tun hat) und ein runenverzierter Silberdolch mit dem Zhayad verwandten Zeichen, die aber hartnäckig jeglicher Entschlüsselung widerstehen. Ein aufmerksamer Betrachter (Sinnenschärfe +9) entdeckt, daß sich der Knauf des Dolches lösen läßt. Das Heft der Waffe ist hohl, aber leer. Hierin befand sich das güldenländische Manuskript mit den Fragmenten des Rituals, das Ferin gefunden hat. Auch diese Stücke stammen aus dem Erbe Guneldes, die diese Artefakte ebenfalls auf Maraskan erbeutete.

3: Ferins Gemach:

Die karg möblierte Kammer ist zweckmäßig und wenig gemütlich eingerichtet. Eine einfache Bettstatt, eine Truhe, ein grobgezimmertes Schreibpult. In der Truhe befinden sich neben einigen Kleidungsstücken mehrere Bücher und Dokumente, größtenteils wissenschaftliche Abhandlungen über Philosophie, Rechtskunde und Historie sowie die persönlichen Aufzeichnungen Ferins über seine Studien. Die Notizen sind alles andere als sauber geführt, es scheint, als sei Ferin nicht der eifrigste Student gewesen. Hinweise auf seine dunklen Machenschaften indes finden sich hier nicht, weder das Tagebuch des kleinen Dämonenbeschwörers noch die 13 Abhandlungen über den Namenlosen.

4: Kammern für Bedienstete (alle anderen schlafen entweder in der Küche oder in der Halle)

5: Das Schlafgemach des Junkers: Eine Kammer mit einem Baldachinbett, einer großen Truhe mit Wäsche und anderen Kleidungsstücken, einem Bettstuhl und einem Polsterschemel.

Eine Tür führt zu einem benachbarten, ähnlich möblierten Gemach, doch sind die Möbel mit Tuchbahnen abgedeckt und es fehlen jegliche persönlichen Gegenstände.

Beide Kammern sind mit einem Kamin ausgestattet, während man die anderen Zimmer bei Bedarf mit Kohlepfannen heizt.

6: Bibliothek: Eigentlich mehr ein Salon, um Gäste zu empfangen. Eine wuchtige Polsterstuhlgarnitur und ein mit Schnitzereien verzierter runder Tisch laden zum Verweilen ein. In einem Regal steht die Sammlung des Junkers, immerhin neun Werke, vornehmlich Romane, die Epochen der mittelreichischen Geschichte zum Thema haben, aber auch ein Gedichtband mit rondragefälligen Epen und ein Bändchen mit glaubensertüchtigenden Allegorien. Prunkstück ist ein Werk des berühmten Staatskundlers Randolph von Rabenmund, „Der Ringende Herr“. Virian erhielt das wertvolle Stück von Fürstin Hildelind, als Belohnung für treue Dienste in der Ogerschlacht.

7: Das Arbeitszimmer des Junkers: Aufzeichnungen und Bücher des Junkerngutes finden sich in der Schublade eines ausladenden Schreibtisches, dazu Briefe persönlicher wie offizieller Natur. Sämtliche Unterlagen enthalten keinerlei Hinweis auf dunkle Umtriebe des Junkers, weder betrügt er den Vogt von Dettenhofen über Gebühr, noch hängt er dunklen Kulturen an.

8: Jenos Kammer

9: Gästequartiere

10: Küche und Vorratskammer (wo man auch einen Badezuber bereit hält, der auf Wunsch in eines der Gemächer geschafft wird)

11: Wachstube und Schlafstellen der Wachen

12: Stall und Remise: zur Zeit sind hier das Pferd des Junkers, ein Ersatzpferd und Ferins Roß untergebracht. Die Pferde der Helden werden ggf. auf dem Gut untergestellt.

Junker Virian

Ferin führt die Gäste zum Arbeitszimmer seines Vaters. Der Junker zeigt sich alles andere als angenehm überrascht, als er seinen Sohn erblickt. Ferin stellt die Reisenden formvollendet vor, dann verläßt er mit einem Lächeln den Raum – um an der Tür zu lauschen, kaum daß diese geschlossen ist.

Junker Virian begrüßt die Gäste mit der gebotenen Höflichkeit, allerdings wirkt er sichtlich angespannt. Was

13: Zellen die mit festen Türen und Schlössern versehen sind.

14: Lager- und Vorratsräume

15: Abtritt

16: Dachboden, Lagerraum

17: Backhaus

18: Brunnen

Weder Räume noch Schubladen sind in der Regel verschlossen. Die Helden können also mit etwas Geschick auch die persönlichen Dinge der Bewohner heimlich untersuchen. Allerdings sollten sie sich davor hüten, dabei erwischt zu werden, insbesondere, wenn sie es auf die Zimmer des Junkers oder seines Sohnes abgesehen haben. Solch eine Tat bedeutet einen schimpflichen Verstoß gegen die Gesetze der Gastfreundschaft, die hier in Darpatien noch mehr als anderswo heilig sind.

Auch wenn der Junker seine hochgestellten Gäste nicht öffentlich anklagen wird, droht doch, daß er sie aus seiner Gastung entläßt, will sagen, daß sie sein Land binnen Tagesfrist zu verlassen haben. Die Gefahr der Entdeckung besteht insbesondere durch die Bediensteten des Junkers, namentlich seinen Leibdiener Jenos, der wohl bemerkt, daß sein Herr angesichts des Besuches nervös wird und deshalb ein Auge darauf haben wird, daß die Gäste ihre Nasen nicht zu tief in die Angelegenheiten des Junkers stecken.

auch immer des Junkers Gewissen belasten mag, er fühlt sich in Gesellschaft des Praiospriesters offenkundig unwohl. Doch entspannt Virian sich im Verlauf des Gesprächs, als er erkennt, daß nicht er der Grund für den Besuch der Fremden ist. Er offeriert den Gefährten traviagefällige Gastung in seinem Haus. Heute abend soll es ein Abendessen mit den Gästen und den honorigsten Leuten Trollkopfs geben.

Das tobrische Lager

Unweit des Dorfes haben ein dutzend Flüchtlinge aus Oberdarpatien ihr provisorisches Lager aufgeschlagen. Unfraglich wären sie von den Dörflern freundlicher aufgenommen worden, wären nicht drei der Tobrier an einer mysteriösen Seuche erkrankt, die ihnen ein Weiterziehen unmöglich macht. So beschränken sich die Kontakte der Dörfler und Flüchtlinge im wesentlichen auf Besuche von Mutter Xarinda, die Vorräte vorbeibringt, und Leandra, die sich um die Kranken kümmert.

Allerdings ist Caris in den letzten Tagen häufiger um das Lager gestrichen, hat er es doch auf eines der Flüchtlingsmädchen, eine 18-jährige Jungfer, die mit ihrem kleinen Bruder den schwarzen Horden entkom-

men konnte, abgesehen, die jedoch bislang seinen Avancen widerstanden hat.

Die Krankheit der drei Unglücklichen rührt von einem unglücklichen Zusammentreffen mit Ghulen her, die des nachts die Flüchtlinge überfallen haben. Zwar gelang es dem größten Teil der Flüchtigen, den Ungeheuern zu entkommen, doch wurden drei durch die seuchenverpesteten Fänge der Unholde verletzt. Diese leiden nun an einem schweren Fieber, das nicht weichen will und die Kranken auszehrt. Außerdem werden sie von schrecklichen Alpträumen gepeinigt. Ein fauliger Geruch schwebt in dem Zelt, wo die drei Siechen auf behelfsmäßige Lager gebettet sind.



Leandra versucht ihnen mit fiebersenkenden Umschlägen und kräftigenden Tinkturen beizustehen. Ein Heilmittel gegen die Totenfäule ist ihr nicht bekannt. Magische Heilung kann den Kranken nur insoweit helfen, als daß sie Lebenskraft gewinnen, um sich weiter gegen die Krankheit aufzubauen. Ansonsten helfen nur Gebete. Ansteckend ist die Krankheit nur, wenn man mit dem verseuchten Blut der Kranken in Berührung kommt. Nicht zuletzt ob der Sorge um die Siechen ist die Stimmung im Lager der Tobrier gedämpft. Man zeigt sich aber dankbar über wohlmeinende Besuche, Almosen und jedweden Beistand. Die Flüchtlinge können willkommene Verbündete der Helden im Kampf gegen die Daimoniden sein, ist es diesen doch bislang noch nicht in den Sinn gekommen, sich auch in den Köpfen der Tobrier einzunisten. Allerdings können Rana oder Ferin jederzeit auf die Idee kommen, dies zu ändern ...

Die Totenfäule

Krankheit ST 9. Einen Tag nach Ansteckung stellt sich hohes Fieber ein, das die Kranken auszehrt (2W6 SP je Tag, KK, GE, FF halbiert, CH -1/je Tag) und das 13 Tage währt.

Die Krankheit greift das Blut der Erkrankten an, es bekommt eine schwärzliche Färbung, wirkt dickflüssig und riecht faulig. An den darauffolgenden Tagen (2W6 klingt das Fieber allmählich ab. Die Erkrankten erleiden keinen weiteren Verlust an LE, doch regenerieren sie in dieser Zeit auch nicht und sind für jegliche andere Krankheit extrem anfällig.

Permanente Folgen der Krankheit: TA +1, KK, GE, FF je -1, LE -1W3.

Das Fieber tobt am Tag der Ankunft der Helden seit 7 Tagen.

Der Götterdienst

Angesichts der seltenen Gelegenheit und besonderen Ehre, einen Geweihten des Götterfürsten zum Gast zu haben, fordert Mutter Xarinda Aurelian auf, den Götterdienst am Abend zu vollziehen. Aurelian willigt auf ihr Drängen ein, auch wenn er es vorzöge, die Zeremonie am Morgen zu leiten.

Während des Götterdienstes gibt es eine leichte Unstimmigkeit, als nämlich Mutter Xarinda nach dem ersten Gebet verkündet, daß Travina von Praios selbst gesegnet sei und daß die Reisenden deshalb nach Trollkopf gekommen seien. Aurelian ist es sichtlich nicht recht, daß die Traviageweihte die Karten auf den Tisch legt, zügelt seinen Unmut jedoch und hält seine Predigt, ohne jedoch auf Travina oder seine Absichten einzugehen. Aurelian predigt wie gewohnt, mitreißend und herzerwärmend, so daß selbst die einfachen Dörfler, für die die Huldigung des Götterfürsten eher ungewohnt ist, von den hohen Praiosfeiertagen einmal abgesehen, sich dem Gott verbunden wie nie fühlen. Auch an den Helden geht die Predigt nicht spurlos vorbei: Selbst solche unter ihnen, die sich einem der anderen der Zwölfe verschworen haben, haben den Eindruck, als habe das Licht Praios sie erleuchtet. Nicht eifernd, nicht voller Strenge, nicht mit unerbittlichem Gleißeln, wie man es sonst gewärtigt wird, sondern strahlend schön und voller erhebender Wärme.

Abendessen

Zum Abendessen sind außer den Gästen Mutter Xarinda, Alwido und Frenja Sipplingen sowie Arvid und Tarina Mendan eingeladen. Wollten die Mendans eigentlich ihren ältesten Sohn mitbringen, hatte dieser sich, als er von der Einladung hörte, verdrückt, denn er kann sich kaum etwas langweiligeres vorstellen als ein Abendessen in Gesellschaft eines Praiosgeweihten und

der Traviapriesterin. An seiner Statt hat Tarina ihre älteste Tochter Dalina gedrängt mitzukommen, in der Hoffnung, der Junkerssohn könnte auf das Mädchen aufmerksam werden. Bastard hin oder her, Tarina ist sich sicher, daß Junker Virian seinem Sohn die Anerkennung nicht länger verweigern würde, wenn der eine Familie gründen würde. Dalina indes spielt nicht wie geheißen mit, statt vor dem jungen Edelmann zu kokettieren, zieht sie es vor, sich den größten Teil des Abends mit Mutter Xarinda und Aurelian zu unterhalten. Und auch Ferin zeigt an dem blassen und schüchternen Mädchen keinerlei Interesse, er hält sich lieber an die Helden und lauscht deren Erzählungen.

Der Junker wird nicht müde, von seiner kühnen Ahnfrau Gunelda, seiner älteren Schwester zu berichten, die im Dienst des Reiches auf Maraskan gegen die Aufständischen kämpfte, und die für ihren Heldenmut vielgerühmt wurde. Auch erzählt er von den Kämpfen gegen die Oger im Jahr 10 Hal, an denen er teilgenommen hat. Befragt, ob er auch gegen den gegenwärtigen Feind ins Feld gezogen sei, wechselt Virian hastig das Thema.

Im Verlauf des Mahles erwähnt der Junker gegenüber Mutter Xarinda und Aurelian, daß er plane, sein Land einem religiösen Orden zu vermachen. Er liebäugelt mit dem Orden des Heiligen Travinian, fürchte aber angesichts der dunklen Zeiten möge es sich für seine Untertanen als besser erweisen, einem Rondaoder Praiosorden anvertraut zu werden.

Sollte Ferin der Plan seines Vaters noch nicht bekannt gewesen sein, hält er sich ausgezeichnet, er verzieht nicht eine Miene. Junker Virian, auf seinen Sohn und dessen Erbrecht angesprochen, fügt nur hinzu, daß für ihn gesorgt werde, er den zwölfgöttlichen Kirchen aber weit größere Pflichten entgegenbringe.

Schatten in der Nacht

Bevor sie zu Bett gehen, teilt Jenos den Gästen mit, daß sie ihre Schuhe/Stiefel vor die Türen stellen sollen, damit Padraig sie reinigen kann.

In dieser Nacht haben die Helden finstere Träume. Wahrträume, wie sich herausstellen wird. Mit Ausnahme von Traum 2 rühren sie vom Einfluß jener unheiligen Macht her, die das Tal, bislang von den meisten unbemerkt, bereits fest in ihren Fängen hält.

Es steht dir frei, weitere Träume zu ersinnen.

Die namenlosen Wesenheiten haben beschlossen, sich Cellas zu entledigen, da sie zu recht fürchten, daß diese sich dem Inquisitor oder den Helden anvertrauen und das Geheimnis des Kultes verraten könnte.

Ferin vollzieht die blutige Tat, doch um Verwirrung zu stiften und seine Spuren zu verwischen, sendet die Yal 'Ayshag einem der Helden – bevorzugt jenem, der die Vertrauensperson der Hochgeweihten Praiadne ist – einen düsteren Traum.

Am nächsten Tag wird sich der Held mit erschreckender Klarheit an diesen Traum erinnern und in Zweifel geraten, ob es sich nicht vielmehr um Erinnerungen als um ein Traum handelt.

Zugleich wird eine der namenlosen Kreaturen, jene, die zuvor Cella kontrolliert hat, Aurelian heimsuchen und sich in seinem Kopf festsetzen. Es braucht eine gewisse Zeit, bis der Daimonid so weit Kontrolle über sein Opfer bekommen hat, daß es ein willenloses Werkzeug ist. Das wird in etwa der Fall sein, wenn es zum Aufstand kommt (s.u.).

Traum 1

Jemand klopft an deiner Tür. Es ist Cella. Sie sagt, daß sie dich sofort sprechen müsse. Ein schreckliches Geheimnis belaste ihr Gewissen und sie müsse sich jemandem anvertrauen. Ihr Blick ist flehentlich. Als du sie hereinbittest, nimmt sie auf der Bettkante Platz. Noch immer ruhen ihre Augen auf dir, ihre Augen sind wie dunkle Seen, die dich gefangen zu nehmen scheinen. Du spürst, daß du deinen Blick nicht mehr abwenden kannst, fühlst, wie sich deine Sinne trüben.

Dann erhebt sie sich wieder und nimmt dich bei der Hand. Ohne daß du etwas dagegen tun kannst noch willst, folgst du ihr in den Stall. Plötzlich verschwimmt ihre Gestalt vor deinen Augen, verformt sich zu einem Zerrbild des Grauens. Lederartige Schwingen wachsen aus ihren Schultern, ihr Antlitz die Fratze eines Dämonen. Spannenslange Krallen schießen auf dich zu, mit unmenschlicher Kraft packt dich das Dämonenwesen und umklammert dich. Du windest dich voller Verzweiflung in ihrem ehernen Griff, versuchst freizukommen, vergeblich. Du kannst deinen Blick nicht von dieser Unkreatur abwenden. Blindlings tastest du umher, deine Finger finden den Stiel einer Mistgabel.

Hastig greifst du danach, schwingst die wenig taugliche Waffe mit der Kraft der Verzweiflung. Tief dringen die Spitzen der Forke in den widernatürlichen Leib der Dämonin. Schwarze Flüssigkeit quillt aus ihren Wunden, sie bäumt sich auf, windet sich in Agonie, dann bricht sie zusammen. Einige Male zuckt ihr Körper noch, dann ist alles still.

Du fühlst wie Ekel und Anspannung dich übermannen, dir wird schwarz vor Augen und du brichst ohnmächtig zusammen.

Traum 2

Du befindest dich wieder in Rommilys, im Amtssitz der Hochgeweihten, und stehst vor jenem imposanten Gemälde der ersten Dämonenschlacht, das dich schon bei eurem ersten Besuch fasziniert hat. Erneut ruht dein Blick auf der Darstellung Praios in seiner Herrlichkeit. Das Bild ist von einer Macht durchdrungen, die dich, nun da du Muße hast, es genauer zu betrachten, erbeben läßt. Plötzlich scheint es dir, als würden sich die Gestalten auf dem Bild bewegen, die Heere der Menschen rennen mutig gegen die feindlichen Stellungen, Alveraniare fahren im Gefolge ihrer göttlichen Herrscher auf Dere hernieder. Und auf einmal ist dir, als würde Praios selbst zu dir sprechen. Er bedeutet dir niederzuknien, damit du durch seinen Geist erleuchtet wirst. Voller Staunen, aber auch voller Göttervertrauen läßt du dich auf die Knie fallen und die Alveraniare, schattengleiche Kreaturen mit rauchgleichen, rußfarbenen Schwingen fahren durch Mund und Nase in deinen Kopf. Dich überkommt ein Würgen, du hustest und ringst verzweifelt nach Luft, dann schwinden dir die Sinne und alles um dich ist dunkel.

Traum 3

Du schläfst schlecht und wälzt dich auf deinem Lager hin und her. Schreckliche Alpträume quälen dich und mehrfach schreckst du schweißgebadet hoch. Doch wenn du dich daran zu erinnern versuchst, was du geträumt hast, kannst du dich nicht darauf besinnen. Schließlich, der Morgen dämmt schon, fällst du endlich in einen tiefen, traumlosen Schlaf.

Der zweite Tag

Ein schreckliches Erwachen

Cella! Cella!“ Schriell gellen die Schreie des Stallknechts Padraig über den Hof und wecken jäh jeden, der noch in den Federn liegt. „Cella! Cella liegt da draußen im Stall. Cella ist tot! Tot!“

Im Stall, bietet sich ein Bild des Grauens: Die Magd wurde von einer Mistforke durchbohrt, der Stoß war so fest, daß der Angreifer sie regelrecht an die Stallwand genagelt hat. Augenblicklich fällt Held A sein nächtlicher Traum ein. Und in der Tat ist alles so, wie er es in der vergangenen Nacht geträumt hat ...

Als die Helden den Junker sehen wollen, treffen sie auf seinen Leibdiener Jenö, der bleich und übermäßig wirkt. Er versucht die Helden davon abzuhalten, in die Gemächer des Junkers vorzudringen. Sein Herr, so sagt er, sei nicht mehr er selbst, sein Verstand sei umnebelt. Schließlich aber gibt er dem Drängen Aurelians nach. Es ist, wie Jenö es beschrieben hat. Der Junker sitzt auf seinem Bett und wiegt sich wie ein krankes Kind hin und her, wobei er unzusammenhängende Silben brabbelt. Auch auf Anruf reagiert er nicht und es macht nicht den Anschein, als erkenne er jemanden. Eine etwaige magische Untersuchung fördert nichts zutage. Virian ist ebenfalls das Opfer einer Attacke der Schwarzschilder geworden, doch sollte es dem Dämoniden nicht gelingen, dem Junker fal-

sche Gedanken einzupflanzen. Bevor dies geschehen konnte, fiel Virian dem Wahn anheim.

Ferin ringt sichtlich mit seiner Fassung, als man ihm die bösen Nachrichten überbringt, Tränen schießen in seine Augen. Er gesteht den Helden nach einer Weile, daß er und Cella ein Paar waren und daß er sie heiraten wollte. Sein Vater aber, dem er sich vor drei Tagen anvertraut hatte, wies ihn unwirsch zurück und verbot ihm klipp und klar, sich unter seinem Stand zu vermählen. Insbesondere diese Äußerung machte Ferin bitter, verweigert sein Vater ihm doch in allen anderen Dingen seine Anerkennung und damit den Stand, den er von Geburt einnimmt.

Aurelian spendet Ferin nach Kräften Trost und fordert ihn schließlich auf, sich seinen Pflichten zu stellen, da er, nun da sein Vater nicht in der Lage ist, seinen Aufgaben als Herr der Domäne nachzukommen, dies übernehmen muß.

Ferin willigt nur zögerlich ein. Er bittet die Helden inständig, Schweigen über den wahren Zustand seines Vaters zu bewahren. Er hofft, daß sein Vater den Schock, der seinen Geist getrübt hat, überwindet, bevor man die Dörfler einweihen muß. Öffentlich wird verkündet, daß der Junker von Unwohlsein geplagt wird.



Untersuchungen

Es liegt bei Held A, ob er sich seinen Gefährten anvertraut oder nicht. Im tröstlichen Licht des Tages betrachtet sollten die Helden schnell zu dem Schluß kommen, daß er nicht der Mörder sein kann. Seine Füße bzw. Schuhe sind nicht beschmutzt, was der Fall gewesen wäre, wenn er in den Stall gegangen wäre. Auch weist sein Nachtgewand keine Spuren des Kampfes oder von Blut auf, was angesichts der Wunden, die man Cella zugefügt hat, wenig wahrscheinlich ist.

Es ist abzunehmen, daß der Mörder unter den Bewohnern des Herrenhauses zu finden ist, denn das Tor ist des nachts fest verschlossen und der Wache ist nichts aufgefallen. Eine genaue Untersuchung fördert jedoch nicht den mindesten Beweis zutage, der die Helden auf die Spur des Mörders führen könnte. Ferin hat fein säuberlich alle Spuren verwischt.

Eine magische Interrogation wäre denkbar, empfiehlt sich aber zum einen wegen Aurelians Anwesenheit nicht, zum anderen bedarf es schon eines handfesten Verdachtes, um einen an sich unbescholtenen Bürger des Reiches einer solche Untersuchung zu unterziehen. Bremse gegebenenfalls den Eifer der Helden diesbezüglich und lasse sie Rechtskunde-Proben machen. Insbesondere Magier der reichstreuern Schulen wissen, daß eine solche Untersuchung zumindest anrüchig wäre. Doch selbst wenn sich die Helden nicht davon abbringen lassen, schadet es nichts: Ferins Geist ist durch den Daimoniden vor Hellsichtzaubern geschützt, und das auf besonders perfide Weise. Der Daimonid ist in der Lage, Hellsichtzauber zu erkennen und dem Zaubern den vorzugaukeln, der Zauber täte die gewünschte Wirkung – indes er genau das erfährt, was das Unwesen ihm mitzuteilen wünscht.

Das Mädchen Travina

Wiewohl der grausame Mord an Cella die Helden beschäftigt wird, sollten sie nicht ihre Aufgabe vergessen, die sie hierher geführt hat. Sollten die Helden keine Anstalten machen, Travina aufzusuchen, ermuntert sie Aurelian dazu.



Sie finden Travina auf einer Bergwiese bei ihren Ziegen (das gilt im übrigen auch, wenn die Helden sie bereits zuvor aufgesucht haben).

Das Mädchen hockt verträumt im Gras und blickt den ziehenden Wolken nach. Travina ist ein hübsches und freundliches Mädchen, gerade 17 Lenzjahre alt. Daß sie schwanger ist, ist deutlich zu erkennen.

Sie begrüßt die Helden freundlich, wenn auch ein wenig schüchtern. Bei einem der Gefährten (bevorzugt ein stattliches, blondes und männliches Exemplar ...) stutzt sie einen Moment, ihn blickt sie immer wieder an, als erinnere er sie an jemanden.

Travina antwortet bereitwillig auf alle Fragen, die man ihr stellt. Im wesentlichen bestätigt sich durch ihre Aussage das, was Mutter Xarinda den Helden bereits erzählt hat. Wiewohl Travina es in andere, weniger wohlgesetzte Worte kleidet, ein wenig umständlich erzählt und allerlei Umschweife macht. Auch

hier gilt, daß Hellsichtzauber keinen Aufschluß darüber geben, ob das Mädchen lügt oder nicht. Travina ist zutiefst überzeugt davon, daß ihre Vision wahr ist. Für alles andere sorgt der Daimonid in ihr.

Als sich die Helden verabschieden wollen, nimmt Travina oben genannten am Arm und flüstert ihm zu: „Ich wollte es erst nicht glauben, aber, Ihr müßt mir glauben, hoher Herr, der Bote des Götterfürsten ..., er ... er glich Euch bis aufs Haar ...“

Letzteres ist nichts anderes als ein übler „Scherz“ der Daimoniden, wie der mörderische Traum in der vergangenen Nacht.

Was die anderen Dörfler derweil tun

- ❖ Wiewohl alle schockiert über den Mordfall sind und dieser das Gesprächsthema ist, haben sich doch die meisten Dörfler nach der ersten Aufregung an ihr Tagwerk gemacht.
- ❖ Mutter Xarinda trifft die nötigen Vorbereitungen für Cella Beerdigung, deren Leichnam man im Traviatempel aufgebahrt hat. Ferin und Athina halten dort die Totenwache, während Padraig und Alrik, ein Landarbeiter der Mendans, ein Grab ausheben.
- ❖ Leandra kümmert sich um Edril, dessen Rücken von heftigen Striemen verunziert ist, Resultat der „Strafaktion“ einiger Dörfler, die Edril vor zwei Tagen aufgelauert und ihn verprügelt haben, um ihm sein untraviagefälliges Verhalten auszutreiben. Sollten die Helden just zu diesem Zeitpunkt bei Leandra auftauchen, steht sie ihnen bereitwillig zu dieser Geschichte Rede und Antwort, sobald Edril sich getrollt hat. Sie hat keine Ahnung, wer ihm das angetan hat. Wohl ist sie der Auffassung, daß Edril eine Zurechtweisung verdient hätte, so wie er seine Familie behandelt, doch ist sie empört darüber, wie übel man dem Mann mitgespielt hat. Edril beteuert, nicht zu wissen, wer ihn gezüchtigt habe.
- ❖ Caril Mendan schläft einen Rausch aus. Arvid trägt Sorge, daß die Arbeiten auf seinen Feldern vorangehen. Tarina gibt ihren Töchtern eine Lektion in Etikette, was bei beiden höchst unterschiedlich fruchtet. Nach einer halben Stunde schleicht sich Dalina unter einem Vorwand davon, um Mutter Xarinda zuzusehen.

Bei Rana und Taleb Kätner

Der Hof wirkt verlassen, niemand arbeitet auf den Feldern, kümmert sich um das Vieh oder bestellt den Garten. Einige Hühner flattern umher, die sich augenscheinlich aus ihrem Gehege befreit haben, doch macht niemand Anstalten, sie einzufangen.

Im Haus treffen die Helden auf Rana, die damit beschäftigt ist, Wolle zu kämmen, um sie zum Spinnen vorzubereiten. Sie sieht verhärtet und übernächtigt aus, tiefe Schatten liegen unter ihren Augen, außerdem verunziert ein blauer Fleck ihre Wange. Ihr Ehemann liegt im Nachbarraum und schläft seinen Rausch aus. Im Dorf geht das Gerücht, daß Taleb seine Frau schlage. Allerdings streitet Rana das ab, wenn man sie darauf anspricht. Allerdings wirkt sie nervös und fahrig. Laß die Helden getrost in dem Glauben, daß Rana bei ihrem Mann wenig zu lachen hat. Tatsächlich sind es die nächtlichen Rituale, die ihr den Schlaf rauben.

Bestehen die Helden darauf, mit Taleb zu sprechen, rappelt dieser sich widerwillig hoch. Auch er hat schwarze Ringe unter den Augen und ist offensichtlich arg verkatert. Er reagiert auf die Fragen der Helden mürrisch, ja unverschämt. Auf seine Frau angesprochen, erwidert er aufbrausend, daß das seine Angelegenheit sei.

Die Zweite Nacht

Am Abend werden die Helden Zeuge einer unschönen Szene. Taleb bezichtigt Edril, ihm ein Huhn gestohlen zu haben. Taleb hat den heftig torkelnden, kaum zu einer Gegenwehr fähigen Edril gepackt und macht Anstalten, ihm für seine Missetat die Finger einzeln abzuschneiden. Die Aufruhr hat eine größere Menge angezogen, die die Kontrahenten umringen. Edril bettelt lallend um Gnade und beteuert, daß er das Huhn vor seinem Haus gefunden habe (was der Wahrheit entspricht). Falls die Helden es nicht tun, greift Aurelian ein und beendet die abscheuliche Szene. Edril wirft

sich seinen Rettern regelrecht zu Füßen, dankbar stammelt er schwer Verständliches.

Sollten die Helden Taleb gefangen nehmen wollen, wird dieser sich heftig wehren, er flucht götterlästerlich, spuckt und tritt nach Leibeskräften – auch wenn er schlußendlich den kampferprobten Gefährten kaum etwas entgegensetzen hat.

Als alles vorbei ist, zerstreut sich die Menge allmählich und die Helden haben den unguuten Eindruck, daß etliche Leute unzufrieden über den Verlauf der Dinge sind.

Der dritte Tag

Wie sich die Ereignisse weiterentwickeln, hängt im wesentlichen davon ab, wie die Helden agieren.

Folgendes wird unabhängig von ihrem Wirken geschehen:

- ❖ Rana erkennt, daß Travinias „Niederkunft“ unmittelbar bevorsteht. Sie informiert Ferin. Als dann machen sich beide daran, das notwendige Ritual unter Anleitung der Yal' Ayshagh vorzubereiten.
- ❖ Ferin kümmert sich darum, daß weitere Dörfler unter die Kontrolle der Daimoniden geraten. Vier weitere Trollkopfer werden von den Unkreaturen besessen.
- ❖ Am Nachmittag findet Cellas Grablegung statt (s.u.)
- ❖ Am Abend kommt es zu weiteren Ausschreitungen. Beeinflußt von den Daimoniden erheben die Dörfler ihre Waffen gegen die Helden und versuchen diese gefangenzunehmen (s.u.)

Die Helden ihrerseits können entweder im Dorf weiter ihren Nachforschungen nachgehen. Dann entwickelt sich die Geschichte wie folgt beschrieben.

Sollten sie aber ihre Untersuchung in die Umgegend ausdehnen, kann es sein, daß sie zuerst auf die verborgene Höhle stoßen, die als Kultstätte dient (s.u.).

Die Beerdigung

Am späten Nachmittag findet Cellas Beerdigung statt. Der Zustand des Junkers hat sich nicht gebessert. Sein Fehlen bei der Zeremonie überrascht die Dörfler sichtlich und es gibt einiges Gerede. Insbesondere Athina ist darüber aufgebracht und läßt sich darüber aus, daß der Junker oder sein Sohn in die Sache verwickelt seien. Nur mühsam gelingt es ihren Freunden, die Aufgebrachte davon abzuhalten, sich auf den trauernden Ferin zu stürzen. Dieser zeigt sich tief betroffen und entsetzt über den Ausbruch der Landarbeiterin, will aber nichts davon wissen, als einer der Gardisten die Frau festsetzen will. Die Dörfler sind sehr überrascht über diesen Akt der Gnade, den sie kaum von Ferin erwartet hätten. Sie ahnen ja nicht, daß Ferin in diesem Moment beschlossen hat, Athina in ein willenloses Opfer der Daimoniden zu verwandeln, um sich ihrer zu bedienen.

Ein Ausbruch des Hasses

Nach Einbruch der Dämmerung kommt es zu einem weiteren Zwischenfall. Athina stürmt wutentbrannt auf

einen der Helden zu, als dieser gerade einen der Dörfler befragt, und bezichtigt ihn lautstark des Mordes an ihrer Schwester. Sie behauptet, daß Padraig den Helden dabei beobachtet hätte, wie er gemeinsam mit Cella in der fraglichen Nacht den Stall betreten habe. Zum Beweis schwenkt sie ein zerrissenes, blutiges Nachtgewand (das in der Tat besagtem Helden gehört und von Ferin entwendet und präpariert wurde). Sollten sich die Helden wundern, wieso Athina, für deren Festsetzung sie höchstselbst gesorgt haben, frei herumläuft: Aurelian hat sie unter Einfluß des Daimoniden freigelassen!

Die eilig herbeilaufenden Dörfler lassen sich von Athinas Hass schnell anstecken. Schon werden die ersten Knüppel und Forken geschwenkt und die Situation spitzt sich merklich zu, angeheizt von Athina und den anderen von Daimoniden beherrschten Bauern. Auch Mutter Xarinda gelingt es nicht, die aufgebracht Dorfbewohner zu beruhigen. Schließlich kocht die Stimmung über und es kommt zu einer offenen Attacke auf die Helden. Wenn du möchtest, kann Aurelian schon in dieser Situation in Erscheinung treten und spektakulär die Seiten wechseln.

Die Dorfbewohner werden versuchen, die Helden gefangenzunehmen und in das Verlies des Herrenhauses zu bringen. Wiewohl die Bauern mit ihren improvisierten Waffen kaum adäquate Gegner für die Helden sind, sollte die schiere Übermacht, der entfesselte Zorn, mit der sich der Mob auf sie stürzt, die Gefährten zumindest in Breddouille bringen. Wenn du möchtest, können auch einige der Soldaten sich an der Hatz beteiligen (ansonsten greifen sie auf Seiten der Helden ein, werden aber überwältigt). Es liegt an dir und am Geschick der Helden, ob es ihnen gelingt, sich der wütenden Meute zu entziehen. Ihre einzige Chance ist die Flucht, wobei die aufgebracht Dörfler nicht nachlassen werden, in dieser Nacht die Umgegend zu durchstreifen, um ihrer doch noch habhaft zu werden. Erst gegen Morgen läßt die Suche nach.

Sollten die Helden einen der Bauern erschlagen, verläßt der Daimonid in Form eines schwarzen, etwa falkengroßen Schatten den Sterbenden, stürzt sich auf den Helden und fährt ihm durch Mund oder Nase in den Kopf, um sich dort einzunisten. Der Held nimmt einen temporären Verlust von –2



auf KL hin, ist für kurze Zeit zu keiner planvollen Handlung fähig und ringt nach Luft. Es ist für seine Gefährten schwer, den Überfall (der Übernahme des Helden durch den Daimoniden, nicht der Folgen!) zu beobachten. Es bedarf einer Sennschärfe-Probe +9 für diejenigen, die sich in der Nähe des Kampfes befinden und zufällig in diese Richtung gucken (ggf. auswürfeln).

Wird einer der Helden gefangen, bringt man ihn auf die Burg. Ferin macht keine Anstalten, sich den Anweisungen des Praisogeweihten zu widersetzen, gleich was der Held zu seiner Verteidigung vorbringt. Man sperrt den Unglücklichen in den Keller. Sollte es sich um einen Zauberkundigen handeln, wird Aurelian entsprechende Vorkehrungen anordnen, um ihn am Zaubern zu hindern. Das Kettenhemd des Junkers und ein Knebel tun da gute Dienste. Die Tür der Zelle ist festgefügt, außerdem wird der Gefangene sachkundig gebunden. Aurelian ordnet an, daß die Schmiedin ihn in Ketten schlagen soll, doch ist dies erst am nächsten Tag möglich, da Arila erst passende Fesseln anfertigen muß.

Gefangen!

Gegen Mitternacht kommen Aurelian, Taleb, Ferin (du kannst den Sohn des Junkers auch aussparen, wenn du möchtest, daß deine Helden noch länger über das Geheimnis des dunklen Kultes spekulieren) und vier daimoniden-besessene Bauern in das Gefängnis. Einer der Bauern trägt eine Kasette aus schwarzem Holz mit silbernen Beschlägen.



Aurelian öffnet die Truhe mit einem diabolischen Lächeln. Ein dunkler Schein entströmt der Kasette, schwärzer als der tiefste Schatten, dunkler als eine lichtlose Nacht. Das dunkle Gebilde verharrt einen Augenblick, formt Pseudopoden aus, hier eine Schwinge, dort eine Kralle. Dann geht alles ganz schnell. Mit der Geschwindigkeit eines Blitzes teilt sich der Schatten auf (Zahl der noch nicht besessenen Gefangenen) und fährt in Ohren, Nasen und Münder der Helden. Lidschläge vergehen, da ihnen die Sinne schwinden. Ihre Erinnerung verschwimmt, bizarre Visionen daimonischer Kreaturen versetzen sie in Angst und Schrecken. Sie spüren, wie sich die finsternen Unkreaturen in ihrem Kopf bewegen, gräßliche Schmerzen rauben ihnen die Sinne, die, in die die Ungeheuer durch Mund oder Nase eingedrungen sind, ringen heftig nach Atem. Aurelian und seine Schergen lassen ihre Opfer gefesselt zurück. Sie wollen die Helden so lange gefangen halten, bis die Daimoniden sie endgültig unter Kontrolle haben.

Jeder Held verliert 2 Punkte KL. In der Nacht finden sie kaum Schlaf, immer wieder werden sie von gräßlichen Alpträumen heimgesucht. An eine Regeneration (ASP und LE) ist nicht zu denken. Genauere Informationen über die Daimoniden findest du im Anhang.

Die Flucht

Es gibt folgende Möglichkeiten, wie den gefangenen Helden die Flucht gelingen kann:

- ❖ Es gelingt ihnen, ihre Fesseln zu lösen (Entfesseln-Probe +3). Versuchen sie die Flucht erst nachdem man sie in Ketten gelegt hat (am Mittag des auf ihre Gefangennahme folgenden Tages), sieht es allerdings düster aus. Die Tür läßt sich mit einer einfachen Probe auf Schlösser-Knacken oder einem FORAMEN (3 ASP) überwinden.
- ❖ Ihre Gefährten dringen heimlich in das Herrenhaus ein. Auch wenn Ferin alles daran tun wird, dies zu verhindern, kann er doch nicht überall sein. Und das Ritual, auf dessen Höhepunkt die Daimonid-Mensch-Hybriden „geboren“ werden, bedarf noch einiger Vorbereitungen, die Rana nicht allein vollziehen kann
- ❖ Der Junker hat einen lichten Moment – vielleicht nach einem Besuch von Mutter Xarinde. Jenos setzt ihn von der Gefangennahme seiner Gäste in Kenntnis und er eilt in den Keller, um sich selbst ein Bild zu machen. Mit einigem Verhandlungsgeschick kann es den Gefangenen gelingen, den Junker davon zu überzeugen, sie freizulassen.
- ❖ Jenos selbst, dem Ferin nie geheuer war, und der sich so seine Gedanken über den plötzlichen Wahnsinn seines Herrn macht, läßt die Helden frei.

Blutige Schrecken

Rana und Ferin wollen noch heute nacht das Ritual vollziehen, in dem die Daimonid-Mensch-Hybriden das „Licht der Welt erblicken“. Zu diesem Zweck bringen sie mit einigen Getreuen Travina unter Mithilfe des Daimonids in die Höhle. Um die Helden und noch übriggebliebenen rechtschaffenen Dörfler in Atem zu halten, entfesseln die Daimoniden ein wahres Niederhöllentheater in Trollkopf. Von Yal' Ayshagh besessene Bauern werfen sich blutigierig auf ihre Nachbarn, es kommt zu schrecklichen Greuelthaten. Der rote Hahn flammt auf und legt die Schmiede in Schutt und Asche. Selbst Mutter Xarinda bleibt von den Ausschreitungen nicht verschont. Es entwickelt sich eine schreckliche Hatz, die blutige Opfer fordert. Vornehmlichstes Ziel aber sind die Helden – so diese sich überhaupt noch nach ihren vorherigen Erlebnissen in das Dorf vorwagen ...

Ein bißchen mehr Brisanz gefällig?

Der Traviatempel ist ein Hort der Sicherheit inmitten des wachsenden Chaos. Hierher können sich infizierte Helden zurückziehen, um den nächtlichen Einflüsterungen der Daimoniden zu entrinnen, hierher kann man einen Teil der Dörfler verbringen, um sie vor der Besessenheit zu retten.

Ein sicherer Hafen – zumindest so lange, wie der Tempel geweiht ist. Sollten die Helden so geschickt vorgehen, daß es ihnen gelingt, sich und einen großen Teil der Dörfler im Tempel in Sicherheit zu bringen, so daß es dir partout nicht gelingen will, die Atmosphäre wachsender Bedrohung zu vermitteln, steht es dir frei, sie ihrer Zuflucht zu berauben. Das wäre zum Beispiel ein fulminanter Auftritt für den besessenen Aurelian, wenn er unvermittelt den Altar entweiht oder die Dörfler schlicht den Roten Hahn aufs Dach setzen. Sei aber vorsichtig, bevor du diesen Schritt tust, der Tempel ist weit und breit die einzige Zuflucht, die sich den Helden und den bedrängten Dörflern bietet. Einmal entweiht, sind sie quasi hilflos den Attracken der Daimoniden ausgeliefert. Das solltest du nur einer noch sehr kampff- und willensstarken Truppe zumuten.

Auf der Spur des dunklen Kultes

Die Höhle

Das Ritual, in dem Ferin und seine Halbschwester Rana den unheiligen Wesenheiten ein Tor in die dritte Sphäre öffneten, wurde in einer gut verborgenen Höhle etwa 2 Meilen vom Dorf entfernt, vollzogen.

Entweder stoßen die Helden bei ihren Untersuchungen zufällig oder mittels Hellsicht-Magie auf diese Stätte.

Ein OCLUS ASTRALIS offenbart eine schwache Bündelung magischer Energie an einem Punkt in den Bergen, unweit des Tals, hervorgerufen durch das Portal in die siebte Sphäre, das durch das Ritual geöffnet wurde, und dessen Reststrahlung noch immer zu spüren ist.

Oder aber sie hegen einen Verdacht gegen Ferin bzw. Rana und folgen deren Spuren (div. Spuren-Lesen-Proben unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades).

Die Spur führt durch ein lichtiges Wäldchen zu einem Geröllhang. Eine Wildnisleben-Probe offenbart, daß an dieser Stelle Vorsicht angebracht ist, da laute Geräusche und unbedachte Bewegungen einen Steinerschlag auslösen können. Um den Hang zu überqueren, bedarf es insgesamt dreier Kletter-Proben +3. Mißlingen diese, gibt es eine 20%ige Chance, daß sich ein Steinerschlag löst. Geschieht dies, verlange Körperbeherrschungs-Proben +5, um sich von dem rutschenden Hang zu retten. Ein Patzer führt dazu, daß der Held von der Lawine mitgerissen wird. Er erleidet üble Hautabschürfungen, Verstauchungen und im schlimmstenfall sogar einen Bruch (2 W6+4 SP, bei voller Punktzahl Arm- oder Beinbruch). Ein einfaches Scheitern endet mit 1W6 +3 SP. Kommen die Helden glimpflich davon, erleiden sie 2 SP durch Abschürfungen.

Dunkle Kulte

Schließlich gelangen die Gefährten auf ein Plateau, das von Sträuchern und Gräsern bewachsen ist. Eine Sinnenschärfe-Probe +4 offenbart den erfolgreichen Helden, daß sich hinter einem Busch der Eingang zu einer natürlichen Höhle befindet. Der Einstieg ist kaum 3 Spann hoch und 5 Spann breit. Aus dem Eingang schlägt den Gefährten süßlicher Leichengeruch entgegen. In der Grotte ist es tiefschwarz.

Unweit des Einstiegs erwartet die Helden ein schrecklicher Anblick: Aufgespießt auf einen Pfahl hängen die schaurigen Überreste eines Leichnams. Das tote Fleisch hängt in Fetzen von den Knochen, das Antlitz ist zu einer Maske des Grauens erstarrt (TA-Probe, bei Mißlingen AG +2 für W20 SR). Es handelt sich um den Söldling, dem das Maultier gehörte, das die Helden, kurz bevor sie nach Trollkopf kamen, gefunden haben. Eine genauere Untersuchung führt zutage, daß

der Pfahl aus frischem Eichenholz geschnitzt ist, das noch grün ist (Magiekunde-Probe +6, für anerkannte Kundler der Dämonologie und von Hexenritualen +2): Manche Rituale mit Blutmagie, insbesondere solche, die von Hexen vollzogen werden, erfordern frisches Holz, das zu einem bestimmten Zeitpunkt geschlagen werden muß). Außerdem stellen die Helden fest, daß der Mann völlig blutleer ist ...

Der Eingang weitet sich zu einem unregelmäßigen Höhlenkessel, der an seiner höchsten Stelle knapp 9 Spann mißt. Häufiger jedoch ist es nötig, seinen Weg geduckt fortzusetzen. Der Boden ist größtenteils mit lockerem Schutt bedeckt (das macht Schleich-Versuche so gut wie unmöglich!) bisweilen blitzt blanker, unregelmäßiger Fels hindurch. Durch einen schmalen Durchschlupf (RA-Probe) gelangt man in einen 7 ½ Spann hohen, leicht abschüssigen Gang von 5 Schritt Länge, der in eine weitere Höhle führt. Dort finden die Hel-



den einen unheimlichen Kultraum vor.

Ein improvisierter Altar aus schwarzem Basalt steht inmitten eines Heptagrammes, das offenkundig mit Blut auf den felsigen Boden gezeichnet worden ist, den man zuvor sorgfältig von allem Schutt befreit hat.

In den Altar ist eine Zeichnung geritzt, die einen liegenden, gesichtslosen Mann zeigt. Die Ritzen der Zeichnung sind mit getrocknetem Blut gefüllt. Hier findet sich auch das Fragment, nach dem Ferin die Invokation vorgenommen hat. Es ist auf Bosparano verfaßt. Außer-

dem finden sich diverse andere Kultgegenstände (Räucherwerk- und -schalen, Ritualkerzen, ein silberner Dolch, sieben Kutten aus schwarz gefärbter Wolle), die das Zeichen des Namenlosen, aber auch Symbole unbekannter Herkunft und Bedeutung tragen. Es sind dies Symbole, die Rana selbst erdacht hat, um ihre Kraft zu fokussieren, ähnlich einem Magus, der eine eigene Thesen entwickelt. Ohne sie ist die Bedeutung der Symbole nicht zu ergründen. Sollten die Helden so dumm sein, die Kultgegenstände zu entweihen oder mitzunehmen oder ansonsten deutliche Spuren ihres Besuchs hinterlassen, bleibt das nicht unbemerkt. In diesem Fall werden Rana, Ferin und die Yal' Ayshag alles daran setzen, der Helden mithilfe der Dörfler habhaft zu werden – lebend oder tot!

Angriff!

Sollten die Helden nicht bereits von Daimoniden angegriffen worden sein, nutzen selbige diese Gelegenheit, um sie zu attackieren. Das gilt auch, wenn noch nicht alle Helden infiziert sind.



Vier der unheiligen Kreaturen haben sich in der Grotte versteckt. Als sie der Helden gewahr werden, entschließen sie sich zum Angriff: Plötzlich verlöschen alle Lichter, gleich ob gewöhnliche Fackeln, Laternen oder magisches Licht. Mit einem Mal ist es stockfinster. Ein kalter Luftzug fährt durch die Höhle und der Atem der Helden gefriert vor ihren Mündern. Dann spürt einer eine leichte Berührung an seiner Stirn. Fledermäuse? Wohl kaum, denn allein die leise Berührung des todbringenden Schattens läßt einem schier das Herz stocken. Hier, an dem Ort, wo man sie gerufen hat, sind die Daimoniden noch weit gefährlicher, als man sie bereits kennengelernt hat.

Die Helden haben nur wenig Zeit, um dieser gefährlichen Situation zu entfliehen. Entweder sie stürzen augenblicklich aus der Höhle (Orientierungsprobe +4, sonst rennt der Held blindlings an eine Wand) oder sie stellen sich einem ungleichen Kampf. Alle Attacken und Paraden sind um 4 erschwert, zudem sind die Unkreaturen nur äußerst schwer zu verletzen (siehe Anhang).

Ein Ende mit Schrecken ...?

Spätestens, wenn das Ritual begonnen hat, sollten die Helden Rana und Ferin auf die Spur gekommen sein.

Sieben in dunkle Kutten gehüllte Kultisten, die allesamt unter der Kontrolle der Yal' Ayshagh stehen, haben sich um den düsteren Altar versammelt, auf dem Travina liegt. Sie ist nackt und befindet sich in tiefer Bewußtlosigkeit. Unter der prall gespannten Haut ihres vorgewölbten Bauches wimmelt es, als befänden sich hunderte Kreaturen darin.

Rana, die in eine dunkle Kutte gehüllt ist, ist bereits in Trance versunken. Sie inkantiert eine düstere, disharmonische Melodie, in die ihre Mitverschwörer nach und nach einfallen.

Ferin steht schweigend vor dem Mädchen. Er zeichnet mit seinem Ritualdolch Symbole auf Travinas Leib. Wo die Klinge die Haut trifft, zeichnet sich eine feine Linie Blutes ab. Travinas Bauch pulsiert, das Mädchen windet sich in ihrer Trance hin und her, ihr Gesicht verzerrt sich zu einer Maske des Schmerzes. Wieder und wieder stemmt sich etwas aus ihrem Leib gegen die schützende Bauchdecke, als suche es sie zu durchstoßen. Schauder überziehen in kürzer werdenden Abständen Travinas Leib: Wehen!

Das Mädchen windet sich vor Schmerzen, Schweiß überzieht ihren Leib, die Haare hängen ihr wirr ins Gesicht. Plötzlich bäumt sie sich auf, ihre Augen sind weit aufgerissen, starrem schreck-erfüllt auf das, was da gerade ihrem Leib entspringt. Es ist ein schwarzglänzendes, ledriges Ei unter dessen weicher aber zäher Hülle aberdutzende von Kreaturen wimmeln!

Spätestens jetzt sollten die Helden eingreifen. Die Kultisten kämpfen bis zum bitteren Ende, wobei die einfachen Dörfler zwar mit erbarmungsloser Wut und ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben auf die Helden einstürmen, aber dennoch kaum adäquate Gegner für sie darstellen – wären da nicht die Daimoniden, die alles daran setzen, die Helden unter Kontrolle zu bekommen. Würfele verdeckte MR-Proben. Schildere bei Mißlingen dem Helden, wie er sich auf einen der Namenlosen Jünger stürzt, dann aber ein jäher Kopfschmerz ihm die Sinne raubt und seine Klinge kraftlos niedersinkt. Oder wie er die rettende Parade abbricht. Der Finalkampf sollte auf diese Weise einiges an Dramatik gewinnen. Sei aber nicht zu streng, schließlich sollen die Helden schließlich obsiegen. Gib ihnen eine Chance, die Kontrolle – wenigstens für einige Augenblicke – wiederzuerlangen. Vergiß nicht, die Zwölfe sind mit den Helden – und das solltest du auch sein. Es hängt viel von deinem Fingerspitzengefühl ab, den Helden die Brisanz der Situation zu vermitteln, ohne sie aber zu

Die Daimoniden konzentrieren sich völlig darauf, in die Helden einzudringen. Dies sollte ihnen binnen 10 KR auch gelingen. Schaffen die Helden es vorher, aus der Höhle zu fliehen, entrinnen sie ihrem Schicksal – für diesmal.

Auch wenn alle Helden nach dieser Attacke einen Daimonid in sich tragen (was nicht zwingend erforderlich ist. Es sei deiner Einschätzung überlassen, ob alle durch die Yal' Ayshagh besessen sein sollen), ist das kein Grund, aufzugeben. Wiewohl nunmehr alle mit der fremden Wesenheit in ihrem Kopf zu kämpfen haben, die alles daran setzt, sie zu kontrollieren, bleiben den Helden immerhin zwei Tage, um sich den Einflüsterungen der Yal' Ayshagh zu widersetzen. Möge Phex ihre Würfelhand leiten. Wohl aber versuchen die Kreaturen Kontakt zu ihren unheiligen Brüdern aufzunehmen. Gib den Helden eine MR-Probe, um dies einstweilen zu vereiteln. Selbst wenn diese mißlingt, ist den Helden bewußt, daß ihre Gegner gewarnt sind.

willenslosen Zuschauern in einem Finalkampf werden zu lassen, die das Gefühl haben, selbst nicht agieren zu können.

Die gefährlichsten Gegner sind jedoch Ferin und Rana. Zwar sind beide durch das Ritual und etwaige vorherige Aktionen schon geschwächt, dennoch verfügen sie über den Beistand und damit einen Teil der Macht ihres dunklen Herrn.

Gleich ob die Helden zu Anfang des Rituals oder weit früher angreifen, die Geburt des Yal' Ayshagh-Eis läßt sich nicht aufhalten (es sei denn, sie töten die unschuldige Travina!).

... oder ein Schrecken ohne Ende?

Die dunklen Kultisten sind hoffentlich geschlagen und die besessenen Dorfbewohner festgesetzt. Doch sind damit die Probleme der Helden noch lange nicht beseitigt.

- ❖ Da wäre zuerst einmal das Ei. Bis zum endgültigen Schlüpfen der Brut werden weitere W6/2 Tage vergehen. Allerdings läßt sich das Ei und vor allem die unheiligen Kreaturen zu diesem Zeitpunkt noch leicht zerstören. Öffnet man das Ei und setzt die noch nicht ausgereiften Zwitter-Daimoniden dem Sonnenlicht aus, vergehen diese augenblicklich.
- ❖ Etliche der Dörfler, Aurelian und womöglich auch einige Helden sind immer noch von den Yal' Ayshagh besessen und ihren Einflüsterungen mehr oder minder ausgeliefert. Es sollte entsprechend geschulten Helden gelingen, aus Ferins Manuskript einen Exorzismus abzuleiten. Mutter Xarinda kann ihnen dabei eine wichtige Hilfe sein – wenn sie noch lebt. Allerdings werden die Helden kaum in der Lage sein, allein alle Besessene auf diesem Wege zu befreien, zu krafraubend und zeitaufwendig ist diese Methode. Am naheliegendsten ist es, die Helden (Achtung! Ein Besessener kann nur mit einer 1 bei der MR-Probe den Versuch wagen, sich selbst zu befreien!) und ggf. Aurelian von ihren Peinigern zu befreien und alsdann mit Travina, Mutter Xarinda und Aurelian, sowie Ferin und Rana nach Rommils zu reisen, dort Bericht zu erstatten und den Rest Bannstrahlern und der Praioskirche zu überlassen. Aurelian, einmal von seinem Daimoniden befreit, wird alles daran setzen, daß man mit Trollkopf gnädig verfährt. Er hat an eigenem Leibe erfahren müssen, wie leicht es auch die reinste Seele ereilen kann, ins Verderben zu fallen.
- ❖ Travina ist seit ihren Erlebnissen in der Höhle vom Wahnsinn gezeichnet. Auch bei den anderen Trollkopfern sitzt der Schreck über das Erlebte tief. Es wird noch Dekaden

dauern, bis diese Ereignisse wenn nicht vergessen, so doch wenigstens verdrängt sein werden.

- ❖ Eine Verwicklung des Junkers in die Mächenschaften seines Sohnes ist nicht nachzuweisen. Ob

der Junker geistig umnachtet bleibt, liegt bei dir. Alsdann fällt das Lehen zurück an die Krone Darpatiens, das ruhmreiche Geschlecht derer von Trollkopf ist nicht mehr.

Der Mühen Belohnung

Um einige Erfahrung reicher, lassen deine Helden dieses dunkle Kapitel hoffentlich erfolgreich hinter sich. In Punkten ausgedrückt sind das 300 AP für jeden. Wie üblich kannst du bis zu 50 Punkte für gutes Rollenspiel vergeben. Insbesondere überzeugendes Darstellen der Besessenheit, aber auch behutsames Vorgehen bei den Ermittlungen sind Zusatzpunkte wert. Desgleichen solltest du dich aber nicht scheuen, Punkte abzuziehen, wenn die Helden sich wie die Axt im Walde benehmen.

Spätfolgen des Abenteurers ist ein permanent um 1 Punkt erhöhter AG für alle Helden, die durch einen Daimoniden besessen waren. Alle anderen müssen eine um 4 erleichterte AG-Probe absolvieren. Gelingt diese, steigt auch ihre AG um 1. Durch 2 Monde intensiver seelenkundlicher Betreuung und einer abschließenden einfachen AG-Probe sinkt der Wert wieder auf seinen ursprünglichen Wert. Mißlingt die Probe, bleibt es dabei.

Jeder Held erhält einen freien Steigerungsversuch auf Götter/Kulte und Magiekunde. Helden, die entsprechend überzeugend agiert haben, kannst du einen Steigerungswurf auf Bekehren/Überzeugen gewähren.

Anhang

Personae Dramatis:

Vater Aurelian, Geweihter des Praios



Vater Aurelian ist ein noch junger Geweihter von 23 Jahren, hochgewachsen aber schlaksig (1,91, 78 Stein, kurzes, dunkelblondes Haar, braune Augen) und mit einem Gebrest behaftet, ist er doch extrem kurzsichtig, was ihn von vornherein für einen Einsatz an der Front verbietet. Dafür verfügt er über eine wunderschöne, wohltonende Stimme, Vater Aurelians Predigten, so heißt es, können Steine zur Einsicht bringen.

Für einen Praiospriester ist Aurelian sehr aufgeschlossen und weltoffen, auch wenn diese Tugenden nicht so weit gehen, daß er jegliche Form des Einsatzes von Magie gutheißen würde. Allerdings ist er als Rommilys Inquisitorius mit der engen Zusammenarbeit mit der dort ansässigen Hellsicht-Akademie vertraut, eine Allianz, die im Mittelreich ihresgleichen sucht.

Aurelians Part ist es zum einen, die Nachforschungen der Helden, wenn es Not tut, in gewisse Bahnen zu lenken. Er duldet keinerlei Übertretung der Gesetze, weder der göttlichen noch der weltlichen. Er duldet keine scharfen Verhörmethoden ohne begründeten Verdacht, keine Durchsuchungen ohne handfeste Indizien. Wenn es sein muß – gleich ob durch Taten der Helden oder der Dorfbevölkerung begründet – wird er mit der ganzen Machtfülle seines Inquisitorenamtes auftreten.

Zum anderen aber, und das dürfte sich für die Helden als weit prekärer erweisen, ist Aurelian der erste der Gruppe, der Opfer einer Daimonidenattacke wird. Verschlagen wie die Daimoniden zu agieren verstehen, werden sie diese ihre Trumpfkarte erst zu einem Moment ausspielen, an dem die Helden ohnedies in der Patsche stecken ...

Die Familia des Burgherrn

Junker Virian

Junker Virian (53 Jahre, schütterer, silberner Haarkranz, blaue Augen, faltiges Antlitz, dicklich, 1,76) ist der unangefochtene Herrscher von Trollkopf. Ein jährliches Salär aus fürstlicher Kasse sorgte bislang dafür, daß der Junker trotz des nur kleinen Lehens in den Bergen ein passables Auskommen hatte, es ist der Krone in Rommilys wichtig, die Trollzacken in treuen Händen zu wissen. Ob allerdings die Zahlungen weiter fließen werden, nun da die fürstliche Kasse längst nicht mehr so üppig ge-

füllt ist wie gewohnt, weiß allein der Fürstliche Cämmerer. Virian ist ein in Ehren ergrauter Kämpfer, der sich trotz seines fortgeschrittenen Alters nicht scheute, sich den Feldzügen gegen Borbarad anzuschließen. Wiewohl ihm dort das Glück nicht hold war: Er wurde von den schwarzen Schergen gefangengenommen. Durch den mutigen Einsatz eines Draconiters wurde er aus den Fängen des Bösen gerettet. Doch lud der Junker dabei schimpflichste Schuld auf sich. Als sich der Drachenritter den Verfolgern entgegenstellte, rannte Virian voller Furcht blindlings davon, statt seinem Retter beizustehen. Der Ritter mußte sein selbstloses Opfer mit dem Leben bezahlen. Dieses Unrecht lastet mehr und mehr auf Virians Gewissen, doch er fürchtet sich, seine Sünden zu gestehen. Um zumindest einen Teil seiner Last von seiner Seele zu nehmen, hat er sich entschlossen, seinen gesamten Besitz der Kirche zu vermachen. Virian gebärdet sich mißtrauisch, er blockt sogar bei teils harmlosen Fragen unwirsch ab oder wirkt nervös. Selbiges Verhalten mag (und soll) die Helden ihrerseits aufmerksam und für eine Weile auf eine falsche Fährte locken.



Der zweite dunkle Fleck auf des Junkers Kerbholz ist sein unehelicher Sohn, ein Makel, der insbesondere im tief traviagläubigen Darpatien sticht. Virian verweigert Ferin die Anerkennung, weil seine Mutter, Isella Kätner, nicht von adeligem Blut war. Und doch überblickt der Junker nicht annähernd das Ausmaß seiner Schuld: Denn Isella vollzog in jener Nacht, da sie Virian verführte, ein heidnisches Ritual, um das Kind, das ihrer Verbindung entspringen würde, ihrem Gott anzudienen. Jetzt, Jahre später, geht die Saat auf. Ferin hat sich der dunklen Seite zugewandt.

Ferin, Virians Bankert

Ferin ist der uneheliche Sohn von Junker Virian und Isella Kätner, der Mutter von Rana, und damit Ranas Halbbruder. Wiewohl der Junker ihm bislang die Anerkennung als sein Sohn verwehrt hat, hat er ihm doch immerhin ermöglicht, in Rommilys bei diversen Privatgelehrten zu studieren. Die Kriegerlaufbahn stand dem Jüngling aufgrund seiner Behinderung, einem Klumpfuß, nicht offen. Virian hofft jedoch, daß sich Ferin genügend Kenntnisse aneig-



nen konnte, um sich als Ministerialer bei Hof zu etablieren. Ferin hat sich der Rechtskunde, der Philosophie und der Staatskunst und Diplomatie gewidmet. Indes seine Studien aufgrund den beschränkten finanziellen Mitteln, die ihm zu Gebote standen, kaum von solcher Güte waren, daß er sich mit den Sprößlingen aus hochadeligem Haus je hätte messen können, zumal mit dem Makel seiner unehelichen Geburt behaftet und ohne Fürsprecher bei Hof ausgestattet. Dies alles verbitterte Ferin mehr und mehr. Zutiefst enttäuscht suchte er nach Wegen, sich sein Erbe auf anderem Wege als dem offiziellen zu sichern. Er suchte nach dunklem Wissen, vergeblich, denn solches liegt in Rommilys nicht wohlfeil auf der Straße. Bis er bei seinen Nachforschungen auf eine fahrende Dienerin des dunklen Gottes traf, die ihm einen Weg aufzeigte, wie er seine Wünsche erfüllen könnte. Durch ihr Wirken wandelte sich das Sehnen des Jünglings in boshafte Gier, sein Streben nach Anerkennung wurde zu Skrupellosigkeit. Inbrünstig wandte sich Ferin jenem Kult zu, der ihm alles verhielt, wonach er so sehnlichst beehrte.

Als Ferin aus Rommilys zurückkehrte, offenbarte seine Halbschwester sich ihm als Gleichgesinnte. Ferin war über alle Maßen entzückt und begierig darauf, sich mit ihr auszutauschen. Allerdings fand seine Begeisterung eine erste Ernüchterung, als er feststellen mußte, wie weit sich Ranas Glaube (s.u.) von der reinen Lehre unterschied. Nichtsdestotrotz bewundert er die Macht, über die seine Halbschwester verfügt, die sich seit ihrer Jugend dem Dienst am Widersacher der Zwölfe geweiht hat. Umgekehrt bewundert Rana Ferins Gelehrtheit. Sie weiß, daß sie ohne ihn nie in der Lage gewesen wäre, daß Fragment seiner Bestimmung gemäß zu nutzen.



Ferin steht die Macht eines niederen Geweihten des Namenlosen zu Gebote. Der Junkerssohn ist im übrigen nicht mit dem namenlosen Zirkel in Rommilys im Bunde, ja, er ahnt nicht einmal, daß dort ein Geheimbund des dunklen Gottes existiert. Dergal Brandner (Hochgeweihter der Namenlosen Gemeinde in R.) indes weiß über den „Neuling“ Bescheid ...

MU: 12 **KL:** 15 **IN:** 13 **CH:** 12 **FF:** 13 **GE:** 12 **KK:** 11
AG: 3 **HA:** 5 **RA:** 3 **TA:** 3 **NG:** 7 **GG:** 5 **JZ:** 4
LE: 46 **KE:** 25 **MR:** 5 **AT/PA:** 11/9 (Dolch) **Stufe:** 4

Herausragende Talente:

Selbstbeherrschung: 7, Bekehren/Überzeugen: 7, Etikette: 6, Lügen: 8

Jeno, Leibdiener des Junkers

Wenig gibt es über den unscheinbaren 40-jährigen Diener (1,68, schwächling, schütteres, mittelbraunes Haar mit grauen Strähnen, gestutzter Vollbart, graue Augen) zu berichten. Er dient im Haushalt des Junkers seit er 8 Jahre alt ist. Jeno ist u.a. für die Gastung der Helden verantwortlich, sorgt dafür, daß ihre Zimmer aufgeräumt sind und sie alles nach ihrem Behagen vorfinden. Mithin hat Jeno tagsüber ungestörten Zugang zu den Gemächern der Gefährten. Zwar wird er dies nicht ausnutzen, aber ein wenig die Paranoia der Helden zu schüren, kann ja nicht schaden ...

Jeno ist seinem Herrn treu ergeben und weigert sich schlicht zu glauben, daß der Junker einmal fehlen könne. Er versucht seinem Herrn möglichst allen Unbill vom Leibe zu halten, und das schließt auch allzu neugierige Helden ein. Vornehmlich dient Jeno dazu, die Nachforschungen der Gefährten hier und da durch seine bloße Anwesenheit zu behindern oder sie auf die ein oder andere falsche Fährte zu locken, wenn er allzuviel Aufhebens darum macht, ihnen hier oder dort Zugang zu gewähren.

Cella, Magd und Köchin

Cella ist jung, überaus hübsch (17 Jahre, hüftlanges, glattes, dunkles Haar, blaue Augen, 1,69, zierlich) und gilt als sehr gläubig. Zumindest bis sie Ferin in die Fänge fiel. Ferins Herr entflammte nach seiner Rückkehr bald für die Schönheit in seines Vaters Haushalt. Doch wollte Cella nichts davon wissen, Travia mit dem Bastard des Junkers zu freveln. Ferin ließ sich von ihrer Ablehnung nicht beirren, sondern griff zu seinen dunklen Kräften, um sich das Mädchen gefügig zu machen. Als er die Alptraumkreaturen beschwor, bewegte er eine davon, Cella in Besitz zu nehmen. Seitdem ist die Magd sein willfähiges Opfer. Zwar hat sie keine Erinnerung mehr an den Angriff des Daimoniden, sehr wohl aber fühlt sie sich unwohl, wann immer sie sich mit Ferin zu einem Stelldichein trifft. Sie mutmaßt, daß er sie verzaubert habe. Bevor sie sich den Helden anvertrauen kann, ermordet Ferin sie jedoch, gewarnt von jener unheiligen Kreatur, die das Mädchen in Besitz genommen hat.

Padraig, Stallknecht

Padraig (24 Jahre, 1,87, stämmig, blonde Haare, blaue Augen) dient seit seinem zwölften Lebensjahr im Haushalt des Junkers. Padraig ist aufgrund eines Fiebers, das er als Zehnjähriger hatte, geistig zurückgeblieben. Er ist von freundlichem Gemüt und hellauf begeistert, als die Fremden auftauchen, die ihm Geschichten aus der großen weiten Welt erzählen können und er kann gar nicht genug davon bekommen.

Ansonsten kann er den Gefährten kaum von Nutzen sein, weder soll es ihnen gelingen, ihn als Spitzel einzuspinnen, noch weiß er sonst etwas beizutragen, um Licht in die Geheimnisse von Trollkopf zu bringen.

Lissara, Küchenmädchen

Die kleine Lissara (1,31, 10 Jahre, hellblond, blaue Augen) ist das jüngste Mitglied in der Familia des Junkers. Sie geht Cella in der Küche zur Hand, dreht den Bratenspieß, putzt Gemüse etc.

Die Dorfgemeinschaft

Mutter Xarinda

Die mütterlich wirkende Mittdreißigerin (früh ergrautes, mittelblondes Haar, braune Augen, 1,62, 70 Stein) betreut die Gemeinde von Trollkopf seit nunmehr 15 Jahren, seit sie ihre Novizenzeit im Kloster zu Dergalsumd absolviert hat. Xarinda ist in Trollingen geboren und um nichts in der Welt möchte sie woanders wirken als hier. Sie ist der Göttin zutiefst ergeben, eine getreue Dienerin der Zwölfe. Allerdings ist die allzeit freundliche und hilfsbereite Geweihte mit zwei Makeln behaftet, die dem unheiligen Treiben in Trollkopf Vorschub geben, sie ist nicht mit übergroßer Schlaueit gesegnet und zudem leichtgläubig. So ist zu erklären, daß sie den Beteuerungen ihres Schützlings Travina nur zu gerne Glauben geschenkt hat und genaugenommen auch gar nicht hinterfragen will, ob ihre Vision wirklich göttergesandt war.

Arvid Mendan, Freibauer

Die Mendans sind die wohlhabendste Familie Trollkopfs, einmal abgesehen von Junker Virian, sind sie doch Freibauern und bewirtschaften das größte Gut neben dem des Burgherrn. Arvid Mendan (44 Jahre, früh ergrautes, dichtes Haar, stämmig, 1,85, prächtiger Alrikbart), das Oberhaupt der Familie, ist zudem ein weitgereister Mann, bringt er doch zweimal im Jahr – zur Phex- und zur Herbstmesse – die Erträge seines Gutes auf den Markt nach Rommilys.

Mendan ist ein Opportunist, wie er im Buche steht, und jederzeit gerne bereit, sich in den Dienst der Praioskirche zu stellen, indem er krude Gerüchte und falsche Anschuldigungen über seine Mitmenschen auf den Lippen trägt.

Er ist insbesondere Leandra nicht wohl gesonnen, hält er die Kräuterfrau und Heilerin doch insgeheim für eine Hexe, die Unheil für sein Vieh und seine Ernte bedeutet.

Tarina Mendan, seine Frau

Tarinas (36 Jahre, 1,71, gelockte Haare, braue Augen) hervorstechendste Eigenschaft ist ihre Blasiertheit. Sie stammt aus der Mark Rommilys und ist die Tochter eines Kleinhändlers, Joleg Allweid, der die Güter der Bauern im Auftrag auf den Markt zu Rommilys bringt. Dort lernte Arvid sie auch kennen, als sie ihren Vater begleitete. Arvid und Joleg wurden schnell handelseinig und die Heirat arrangiert. Nur wider-



willig folgte Tarina ihrem Gemahl in die „Provinz“, und sie läßt keine Gelegenheit aus, den Dörflern zu zeigen, daß sie etwas besseres ist.

Ihr ist der Rummel um Travina ein Dorn im Auge, steht seitdem doch das Mädchen im Mittelpunkt des dörflichen Interesses. Deshalb ist sie auch gerne bereit, allerlei Gehässigkeiten über sie zu verbreiten, darunter das Gerücht, daß Travina heimlich mit einem merkwürdigen Kerl auf der Bergwiese treffen würde.

Caris, der erstgeborene Sohn

Caris (20 Jahre, blonde Locken, graue Augen, 1,87, muskulös aber Ansatz zu einem Bierbauch, gutaussehend) ist ein Tunichtgut, wie er im Buche steht. Statt sich für die Geschicke des Gutes zu interessieren, frönt er lieber dem Müßiggang, ist ein dorfbekannter Trinker und Raufbold. Seine Eltern haben ihn vor zwei Jahren nach Rommilys gesandt, wo er im Haus einer mit ihnen bekannten Händlerin zwei Lehrjahre einlegen sollte, doch statt sich dem Willen seines Eltern zu fügen, schlug Caris um so schlimmer über die Stränge, bis die Händlerin ihn schließlich wutentbrannt aus ihrem Haus jag-

te. Ohne Geld blieb ihm nichts anderes übrig, als nach Trollkopf zurückzukehren, wo er es nur um so schlimmer trieb. Er versprach Friedlinde die Ehe, um sie dazu zu bewegen, sich mit ihm einzulassen. Als sie ihm eröffnete, daß sie schwanger sei, jagte er sie kurzerhand davon. Wiewohl sich alle im Dorf sicher sind, daß er der Vater von Friedlindes Ungeborenem ist, schreckt er nicht davor zurück zu verbreiten, daß Friedlinde sich im Flüchtlingslager gegen Geld angeboten habe und daß das Kind daher stamme.

Dalina, Arvid und Salena

Die Schwestern Dalina (16 J.), Salena (9 J.) und ihr Bruder Arvid (12 J.) sind die jüngeren Kinder der Mendan-Familie. Dalina überlegt, ob sie dem Ruf der Göttin folgen und sich Mutter Xarinda als Novizin andingen soll, ihre Mutter aber will sie nach Kräften davon abbringen, das Bettelleben einer Traviageweihten anzustreben. Sie trachtet danach, eine gute Partie für das Mädchen zu finden, das leider eher nach dem Vater gerät und nicht gerade eine Schönheit, dafür aber von freundlichem Wesen ist. Salena hingegen ist ihrer Mutter wie aus dem Gesicht geschnitten und gerät auch sonst ganz nach ihrem Vorbild. Es mutet schon befremdlich an, wenn das Mädchen mit blasierter Miene wie eine Edeldame über den staubigen Dorfplatz stolziert. Über Arvid gibt es wenig zu berichten, er ist ein typischer Knabe seines Alters, immer zu Streichen aufgelegt, sehr zum Mißfallen seiner Mutter macht er sich dabei auch gerne mit der restlichen Dorfjugend gemein.

Alwido und Frenja Sippligen, Verwalter des Junkergutes

Die beiden Schwestern verwalten den Gutshof des Edlen, zu dem auch eine Meierei und die Mühle gehört, die alle Trollkopfer gegen Gebühr nutzen müssen. Drei Mägde und Knechte gehen ihnen dabei zur Hand, außerdem sind die Leibeigenen dienstverpflichtet. Es sind hart arbeitende, bescheidene Frauen, die ihr Handwerk verstehen. Insbesondere Tarina Mendan läßt an den beiden kein gutes Haar. Mal sind sie ihr zu bäurisch, dann argwöhnt sie, daß sie den Junker betrügen, dann daß sie des Junkers Vieh widerrechtlich auf ihren Weiden oder auf der Allmende grasen ließe. Die Schwestern nehmen sämtliche Anfeindungen mit Gelassenheit, wissen sie doch, daß der Junker ihnen voll vertraut. Ihr Verhältnis zu den restlichen Dörflern allerdings ist gespannt, sind sie doch dafür verantwortlich, die Bauern zu Spann- und Frondiensten einzuteilen und anzuhalten. Und welcher Leibeigenene fühlte sich da nicht ungerecht behandelt ...

Die Köhlers

Travian Köhler, Bauer, seine Frau Mirana und Travina

Die Köhlers sind rechtsschaffende, einfache Leute, treu im Glauben und sittsam. Sie müssen hart für ihr bescheidenes Auskommen arbeiten und fügen sich doch gerne in den Willen der Götter, die ihnen ihren Platz zugewiesen haben. Travian und Mirana sind sehr stolz auf ihre Tochter, die sie für eine von den Zwölfen Auserwählte halten. Sie lassen keine Anfeindung gegen das Mädchen gelten und verteidigen sie mit Löwenmut gegen jeglichen Verdacht oder üble Nachrede.

Travina, ein hübsches Mädchen von 17 Jahren, ist die einzige Tochter des Paares, nachdem ein Zwillingsspärchen vor 15 Jahren tot zur Welt kam und Mirana seitdem nicht mehr von Tsa gesegnet wurde. Sie ist ebenso fromm wie ihre Mutter, dabei leicht zu beeinflussen und ein wenig einfältig, aber herzensgut und sympathisch.

Der Augenschein bestätigt, was Mutter Xarinda und Leandra bereits berichteten, sie ist im fünften Mond schwanger. Ob die Helden auf eine genauere Examination bestehen, bleibt ihnen überlassen. Allerdings wird Aurelian nicht hinnehmen, daß ein jeder das Mädchen begaffen und betasten darf, sondern sich selbst bzw. einem Medicus die Untersuchung vorbehalten.

Über Vision berichtet Travina, daß ihr vor einigen Monden ein Alveranier erschienen sei, ein Mann mit goldenen Haaren, in eine lange, weiß-goldene Robe gekleidet. Sein Haupt sei von einem güldenen Schein umkränzt gewesen und seine Augen seien wie flüssiges Gold gewesen. Er habe ihr gesagt, SEIN Auge ruhe wohlwollend auf ihr und sie genieße SEINE besondere Liebe. Sie solle von ihm SEINE höchste Gnade empfangen und SEIN

Kind gebären. Auch intensive Untersuchungen – selbst via RESPONDAMI – führen zu keinem anderen Ergebnis, als daß das Mädchen die Wahrheit spricht. Sie glaubt fest daran, daß ihre Vision wahr ist, alles andere richtet der Daimonid.

Die Kätner, Taleb, Rana, Perainian und Birana

Oberflächlich betrachtet, handelt es sich bei den Kätner um gewöhnliche Bauern, wie Dutzende andere hier im Dorf. Doch verbergen sie ein düsteres Geheimnis. Rana Kätner ist Oberhaupt und Geweihte eines eigenartigen Kultes, einer kruden Mischung aus Satuarienkult, alter Peraineverehrung und Anbetung des Götterfeindes. Eine abtrünnige Hexe aus den Trollzacken brachte die Sippe mit dem ketzerischen Glauben in Berührung, schon Ranas Mutter und deren Mutter waren treue, ja fanatische Jünger des glückverheißenden, aber finsternen Kultes.

Fernab von allen Quellen, aus denen Wissensdurstige üblicherweise schöpfen, woben die Kätner-Frauen unter Einfluß ihres dunklen Gottes ihre ganz eigene Form der Macht, gespeist von Lebenskraft, den Kräften der Borbaradianer nicht unähnlich.

Rana hat ihrem Gott kein Opfer in der sonst bekannten Form dargebracht, allerdings trägt sie zwischen den Schulterblättern ein rotes Mal, das einem lidlosen Auge gleicht.

Wiewohl Rana eine ungebildete Dörflerin ist und ihrem Halbbruder an Schlaueit und Ränke niemals das Wasser wird reichen können, ist sie dennoch die gefährlichere Gegnerin der beiden. Sie verfügt



über eine weit engere Bindung an den Namenlosen und dementsprechend über größere Macht. Sie vermag Schadzauber zu wirken, die selbst gestandenen Recken gefährlich werden können. Außerdem versteht sich die Geweihte zu verstellen. Sei es um Mitleid zu heischen (schließlich wird die arme Frau von ihrem Gemahl mißhandelt ...), sei es, um die harmlose, begriffsstutzige Bäuerin zu mimen. Rana verfügt auf diesem Gebiet über einiges Talent.

Ob ihrer Vorsicht blieben die Umtriebe der Kultisten weitgehend unbemerkt. Einzig Leandra mutmaßt, daß Rana nicht dem Pfad des Zwölfgöttlichen Glaubens folgt, hegt aber keinen Verdacht, daß sie sich einem finsternen Kult zugewendet haben könnten. Sollte Rana je auch nur vermuten, Leandra könnte eine Ahnung haben, wird sie nicht zögern, die Hebamme als Hexe zu denunzieren, um sich ihrer zu entledigen.

Ist Rana einmal überführt, wird sie sich hartnäckig weigern, ihrem falschen Glauben abzuschwören und ihre dunklen Geheimnisse preiszugeben. Ihr Glaube verleiht ihr – möglicherweise sehr zum Entsetzen der rechtgläubigen Helden – große Kraft, er hilft ihr zu lügen, zu schweigen und auch hartnäckigste Befragungen durchzustehen. Mit einem Lächeln haucht sie schließlich ihr Leben auf der Folter aus.

Taleb ist nichts weiter als ein willfähiges Werkzeug, der, betört von seiner Frau, an ihren dunklen Umtrieben Anteil hat. Der Namenlose sorgt insofern für seine Schäfchen, als daß es den Kätner, wiewohl Taleb kaum Zeit auf seinen Feldern zubringt, ihr Auskommen haben. Kätner Scholle bringt gute Erträge, das Vieh gedeiht, auch ohne daß Taleb sich viel darum schert. Das bequeme Leben gefällt ihm so sehr, daß es ihm egal ist, daß es ihn einst seine Seele kosten wird.

Anders als seine Frau kann Taleb kaum auf den Beistand des dunklen Gottes hoffen, bloßer Mitläufer, der er ist.



Nach den jüngsten Vorkommnissen ist Taleb zunehmend mulmig geworden. Ein Menschenopfer, eine Beschwörung, das sind doch andere Kaliber, als Fruchtbarkeitsrituale, Beherrschungszauber oder einem mißliebigen Nachbarn das Pech an den Hals zu wünschen.

Seine wachsenden Gewissensbisse versucht Taleb im Schnaps zu ertränken - mit schwindendem Erfolg.

Die beiden Kinder des Paares (**Perainian, 5 und Birana, 3 Jahre**) sind noch zu klein, um auch nur zu ahnen, daß ihre Eltern auf den Irrweg eines falschen Glaubens geraten sind. Die Kinder werden, wenn ihre Eltern gefangen, verurteilt und gerichtet sind, in die Obhut des Rommilysers Waisenstiftes gegeben. Wenig später wird Dergal Brandner (s. *TS 7, TS-CD, www.rommilys.de*) dort vorstellig werden und anerbieten, den armen Würmern in Ermangelung eigenen Nachwuchses ein gutes Zuhause zu geben ...

Rana

MU: 14 **KL:** 12 **CH:** 15 **FF:** 11 **GE:** 10 **KK:** 10

AG: 2 **HA:** 4 **RA:** 2 **NG:** 6 **GG:** 4 **JZ:** 4

LE: 53 **KE:** 48 **MR:** 9 **AT/PA:** 11/9 (Stumpfe Hieb Waffen) **Stufe:** 8

Zauberfertigkeiten:

Rana vermag mit Lebensenergie eingeschränkt (etwa 5-8 Zauber) Magie zu wirken, ähnlich wie die Anhänger Borbarads. Ganz ähnlich sind auch ihre Zauber ausgestaltet. Es sei dir überlassen, eine Auswahl zu treffen, bestehende Zauber ggf. abzuändern, um deinen Helden eine ganz besondere Überraschung zu bieten oder eigene Zaubersprüche zu verwenden.

Herausragende Talente:

Selbstbeherrschung: 9, Bekehren/Überzeugen: 9, Betören: 7, Lügen: 9, Menschenkenntnis: 7, Pflanzenkunde: 6, Götter/Kulte: 6, Magiekunde: 5, Gefahreninstinkt: 6

Taleb

MU: 11 **KK:** 14 **LE:** 44 **AT/PA:** 12/10 (Kampfstab) **MR:** 2

Ein paar andere Dörfler

In Trollkopf leben etwa 80 Leute. Alle aufzuzählen, wäre weder besonders spannend noch reichte der Platz. Handwerk gibt es nicht besonders viel: die Schmiedin Arila, Alidan, der Zimmermann, Jedwige, die Küferin und Silan, der Töpfer. Die restlichen Leute leben von der Landwirtschaft, die meisten sind Leibeigene des Junkers oder arbeiten für die Mendans.

Leandra, Hebamme und Heilerin

Die sicherlich an die 50 Sommer zählende Heilerin (1,58, langes rotes Haar mit ersten grauen Strähnen, grüne Augen, energisches Auftreten, vertrauenerweckend) lebt seit gut 12 Jahren in Trollkopf, wo sie hofft, in der Abgeschiedenheit der Sichel ihren Lebensabend verbringen zu können. Woher sie kommt, hat sie nie jemandem gesagt. Leandra, eine gebürtige Bornländerin, die ihre Heimat verlassen mußte, nachdem eine Patientin, die Gattin eines Adligen, allen Bemühungen zum Trotz starb und der Mann ihr Rache schwor, ist eine fähige Heilerin, eine Magiedilletantin, wie so viele ihrer Profession. Ihre Begabung hat ihr, wo auch immer sie sich zeitweilig niedergelassen hat, Anerkennung, aber auch Mißtrauen eingebracht, und mehr als einmal mußte sie Hals über Kopf ihr Heim verlassen, weil sie ein übelwollender Nachbar als Hexe bezichtigt hat. Einmal gar ist sie in die Hände der Inquisition gefallen, vermochte jedoch zu entfliehen. Entsprechend ängstigt sie das Auftauchen des Geweihten sehr, wiewohl sie sich alle Mühe gibt, nicht die Beherrschung zu verlieren. Sobald es jedoch brenzlich zu werden droht, packt Leandra ihre Siebensachen und macht sich davon, in die Berge.



Die Geweihten des Namenlosen und der Traviatempel

Die Helden mögen sich darüber wundern, wie es Rana und Ferin möglich ist, die Bewohner so lange zu täuschen, insbesondere wie es geschehen kann, daß sie den Traviatempel unbehelligt betreten können.

Nun, mag es auch im Kleinen Zwölfgöttlichen Brevier anders vermerkt sein, es ist ein Irrtum zu glauben, daß die Geweihten des dreizehnten Gottes allesamt zu Asche zerfielen, sobald sie die Schwelle eines Tempels der Zwölfe zu überschreiten trachten. Die Geweihten des Namenlosen leben oft jahrelang unerkannt unter uns, als treusorgende Mütter, wohlbeleumundete Händ-

Leandra genießt in Trollkopf hohes Ansehen, man achtet sie und ihr unfraglich hohes Können. Was Leute wie Tarina Mendan nicht davon abhält, bei passender Gelegenheit ihre dummen Verleumdungen über die Heilerin zu verbreiten.

Die Heilerin wohnt in einer Hütte unweit des Dorfes. Ihre Hütte gleicht der von den vielen anderen Kräuterfrauen, die man landauf, landab findet, Kräuterbündel, die von der Decke hängen, ein Kessel, um Tränke und Salben zuzubereiten, Tiegelchen, seltsam riechenden Tinkturen etc. etc. finden sich auf den Wandborden und über dem Kamin. Sicherlich findet sich auch die ein oder andere Seltsamkeit wie ein Katzenschädel oder ein eingetrockneter Frosch, der den Verdacht nährt, man hätte es mit einer Hexe zu tun.

Athina, Cellas rachsüchtige Schwester

Athina ist Cellas einzige Verwandte, sie arbeitet als Landarbeiterin auf dem Gut der Mendans. Cellas grauenhafter Tod trifft Athina zutiefst, und sie will nicht eher ruhen, bis der schreckliche Mord gesühnt ist.

Athina glaubt zunächst, daß Junker Virian hinter der Mordtat steckt, weil er nicht wollte, daß sein Sohn eine Frau, die weit unter seinem Stand ist, freit. Später dann, als willenloses Werkzeug der Daimoniden, ist sie fest davon überzeugt, daß einer der Helden der Mörder ist. Sie stachelt die Menge zu einem Ausbruch blinden Hasses auf.

Friedlinde, Carins ehemalige Geliebte

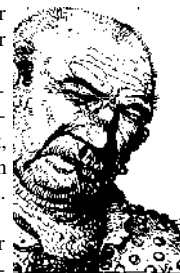
Von ihrem Liebhaber schmählich sitzen gelassen, wartet ein schweres Schicksal auf Friedlinde, denn mit einem Bankert wird es ihr nicht eben leichter fallen, ihr Leben zu meistern. Dementsprechend verzweifelt ist sie, und wird sicher versuchen, einen der Helden für sich oder zumindest dafür zu gewinnen, sie mit sich nach Rommilys zu nehmen. Derweil sich Mutter Xarinda schon dafür stark gemacht hat, daß Friedlinde und ihr Kind Aufnahme in Junker Virians Familia finden.

Edril, der Saufbold

Edril ist ein dorbekannter Trunkenbold und Tunichtgut, der das wenige, was seine Frau Falina und seine Kinder Nirko, Delin und Eldira erwirtschaften, auf den Kopf haut. Auch wenn Mutter Xarinda Jerko Wagenschmied untersagt hat, Edril Bier oder Schnaps auszuschenken, gelingt es ihm immer aufs neue, an Alkohol zu kommen.

Immerhin kann Edril den Helden möglicherweise interessante Informationen liefern. Denn angesichts dessen, daß Edril die meiste Zeit einen Vollrausch hat, geben sich weder Ferin noch Rana in seinem Beisein jedwede Mühe, ihr Treiben vor ihm zu verheimlichen. Wer glaubt schließlich einem Säufer?

Du kannst Edril einsetzen, wenn die Helden nicht mehr weiterwissen. Oder wenn du eine gezielte Fehlinformation verbreiten willst.



Jerko und Arila Wagenschmidt, Freibauer, Bauer und Grobschmiedin.

Die zwar nicht besonders großgewachsene aber breitschultrige und muskulöse Schmiedin (38 J., 1,66, 90 Stein, rotblonde, kurze Haare, blaßblaue Augen, Sommersprossen) führt die Dorfschmiede in nunmehr vierter Generation. Sie erledigt die allfälligen Reparaturen, fertigt Sensen, Pflugscharen, Hufeisen, Rad- und auch Faßreifen und was sonst noch so anfällt. Ihr geht Delin als Lehrjunge zur Hand. Ihr Gemahl Jerko (37 J., 1,79, blonde Haare, Vollbart, graue Augen) beackert ihre eigene Scholle, nicht besonders groß, aber immerhin ist er ein Freibauer. Außerdem braut er sein eigenes Bier und brennt einen trefflichen Trollbirmenschnaps. Wenn Festtag ist, wird die gute Stube ihres Hauses leer geräumt und zu einer provisorischen Schenke umfunktioniert. Für Trollkopfer hat das Paar es zu einigem Wohlstand gebracht. Sehr zum Bedauern der beiden ist ihnen bislang der ersehnte Nachwuchs verwehrt geblieben. Nun denken sie darüber nach, ob sie Delins Eltern ein Säckel zustecken sollen, um den Knaben an Sohnes statt in ihr Haus aufzunehmen.

Die Namenlose Gemeinde

Zu Ranas kleiner Gemeinde gehören außer Ferin, ihrem Gemahl und ihr selbst die 21-jährige jüngere Schwester des Töpfers Silan, Alidana, die sich von Ranas Zauberkraft erhofft, daß sie Carin Mendan für sich gewinnen kann. Alidana war entsetzt über die blutige Invokation der Daimoniden, doch bevor sie auch nur einen Zweifel äußern konnte, war sie schon von einem der Yal' Ayshagh besessen

Außerdem gehört Jiliska Tersappen, eine Holzfällerin, deren Familie vor Jahren nach Trollkopf kam, um sich dort niederzulassen, zu dem Geheimbund. Ihre Vorfahrin Thelea war jene Hexe, die den unheiligen Glauben nach Trollkopf brachte. Als Thelea die erhoffte Tochter versagt blieb und ihr Sohn keinerlei Begabung zu Magie und Spiritismus erkennen ließ, nahm sie Ranas Mutter als Ziehtochter an und unterwies sie in ihren dunklen Künsten. Jiliska neidet Rana ihren Einfluß und würde sich gerne selbst an die Spitze des Kultes setzen, zumal sie in geringem Maße magisch begabt ist und sich berufen fühlt. Daß Rana ihr zudem verweigert hat, sie in die tieferen Mysterien einzuführen, hat ein übriges getan. Sie verbringt einige Zeit mit

Die Yal' Ayshagh

Diese Unkreaturen des Namenlosen, dämonengleiche Wesenheiten, und doch anders, als alles, womit die Helden bislang zu tun hatten, sind die eigentlichen Gegner der Helden. Ferin und seine Halbschwester haben diese Geißel herabbeschworen. Der Jokerssohn fand der Truhe seiner Ahnin den maraskanischen Dolch und entdeckte das uralte Fragment, das für Generationen im Griff der Waffe verborgen war. Ferin erkannte sogleich, daß er einen ebenso brisanten wie machtverheißenden Fund gemacht hatte. Frustriert durch seine Lage, enttäuscht von seinem Vater, gelangweilt durch sein Dasein sah Ferin eine Chance, sein Schicksal auf diese Weise in für ihn glücklichere Bahnen zu lenken. Er verbrachte Wochen des Studiums, um das Geheimnis des Schriftstücks zu entschlüsseln. Wiewohl es ihm gelang, das Ritual nachzuvollziehen, erkannte der in den okkulten Wissenschaften nur mäßig geschulte nicht, daß die Zeremonie nur unvollständig beschrieben ist. Zwar ist er in der Lage, die daimonischen Wesenheiten zu rufen und ihnen einen Zugang zu dieser Sphäre zu verschaffen, nicht jedoch, sie zu beherrschen oder sie zu bannen.

Die Daimoniden trachten danach, solche ihrer Art zu schaffen, die aus der Verbindung mit einem Wesen der dritten Sphäre, einem Menschen, stammen. Diese Abkömmlinge würden nicht länger durch Sonnenlicht verletzlich sein, zudem hätten sie eine Bindung an beide Sphären, d.h. sie wären durch Bannrituale nur noch schwerlich anzugreifen. Travina wurde als Opfer erwählt, die Dämonenbrut zu empfangen. Einer der Yal' Ayshagh nahm Besitz von ihr, dann verbrachte man sie in die finstere Höhle, in der Rana und Ferin auch das Beschwörungsritual vollzogen hatten. Dort wurde das Mädchen in einer weiteren unheiligen Zeremonie „geschwängert“ und mit der falschen Erinnerung versehen, daß ein Alveraniar sie besucht habe. Die „Geburt“ der Wesenheiten steht unmittelbar bevor!

Die Yal' Ayshagh zählen zu einer seltsamen Spezies der 7. Sphäre. Sie gehören dem Gefolge des 13. Gottes an, wenn man das Chaos der Niederhöllen überhaupt in solch menschlichen Kategorien fassen kann. Eigentlich dämonischer Natur, sind sie dennoch leicht an die dritte Sphäre zu binden. Dazu benötigen sie eines Wirtes. Einmal mit selbigem verschmolzen, vermag Magie sie nicht mehr zu erkennen.

Zwei Tage dauert es, bis der Yal' Ayshagh vollständige Kontrolle über sein Opfer bekommt. Zuvor bleibt dem Besessenen noch bei jeder Aktion, die der Daimonid vereiteln will bzw. bei jeder Tat, die er gegen seinen Willen ausführen soll, eine Probe auf MR. Beachte dabei dem eventuell gesenkten Wert durch den KL-Verlust. Der Daimonid ist in der Lage, seinem Opfer falsche Erinnerungen einzuprägen und ihn vor magischer Befragung zu schützen. Das Bewußtsein der Wirte wird mehr und mehr vom blutrünstigen Wesen der Yal' Ayshagh geprägt, sie neigen zu Grausamkeit und Boshaftigkeit.

Wie ein Nebelstreif sind die Daimoniden körperlos. Wiewohl

Leandra, um ihr einige (vermeintliche?) Geheimnisse zu entlocken und sich von ihr unterweisen zu lassen. Leandra tut das als Spinnerei ab und meidet es, mit Jiliska allzuviel Zeit zu verbringen. Sie will nicht, daß das Gerücht geht, daß sie sich eine Hexenschülerin genommen habe.

Allerdings sind Jiliskas Aussichten seit dem Auftauchen Ferins geringer denn je geworden, den Zirkel eines Tages zu übernehmen.

Letzte im Bunde ist Eldira, Edrils Tochter, die gerade 16 Jahre alt geworden ist und sich an ihrem Tsatag dem Namenlosen geweiht hat (Novizin, keine KE, aber es mag sein, daß der Namenlose ein Stoßgebet erhört). Ihr ganzes Streben gilt der Rache an ihrem Vater, der ihr und der Familie soviel Leid zugefügt hat. Haß ist ein guter Nährboden für die Lehren des Erzbösen und so findet Rana in ihr eine ebenso gelehrige wie zum Äußersten bereite Gefolgsfrau. Es ist augenfällig, daß Ranas Zirkel vornehmlich aus Frauen besteht, ein Erbe der satuarisch geprägten Herkunft des Kultes

magische Waffen ihnen Schaden zufügen können, sind sie schwer zu treffen und erleiden nur die Hälfte des ausgewürfelten Schadens. Geweihte Klingen fügen ihnen immerhin den gewohnten Schaden zu. Kampf magie vermag die Wesen zwar zu treffen, doch sind sie so sehr mit ihrem Wirt verbunden, daß er zwei Drittel des Schadens erleidet. Ein Exorzismus – magisch wie religiös, mag helfen. Doch kosten beide Kraft und Zeit – von beiden werden die Helden schwerlich genug haben.

Immerhin sollte es einem Magier/einem Geweihten nach intensivem Studium (6 h) und einer Magiekunde-Probe bzw. Götter-Kulte-Probe (jeweils +10, bei Praios- und Hesindeweihten oder in der Dämonologie bewanderten Antimagiern +6) gelingen, einen Exorzismus aus dem auf Bosparano verfaßten Dokument abzuleiten.

Zwei Schwächen haben die Schattenwesen:

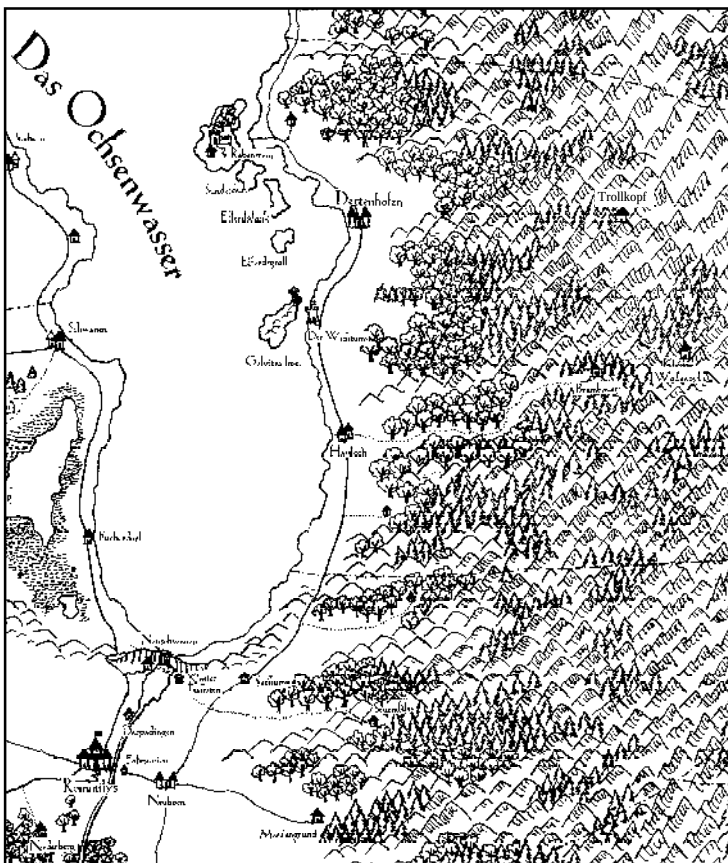
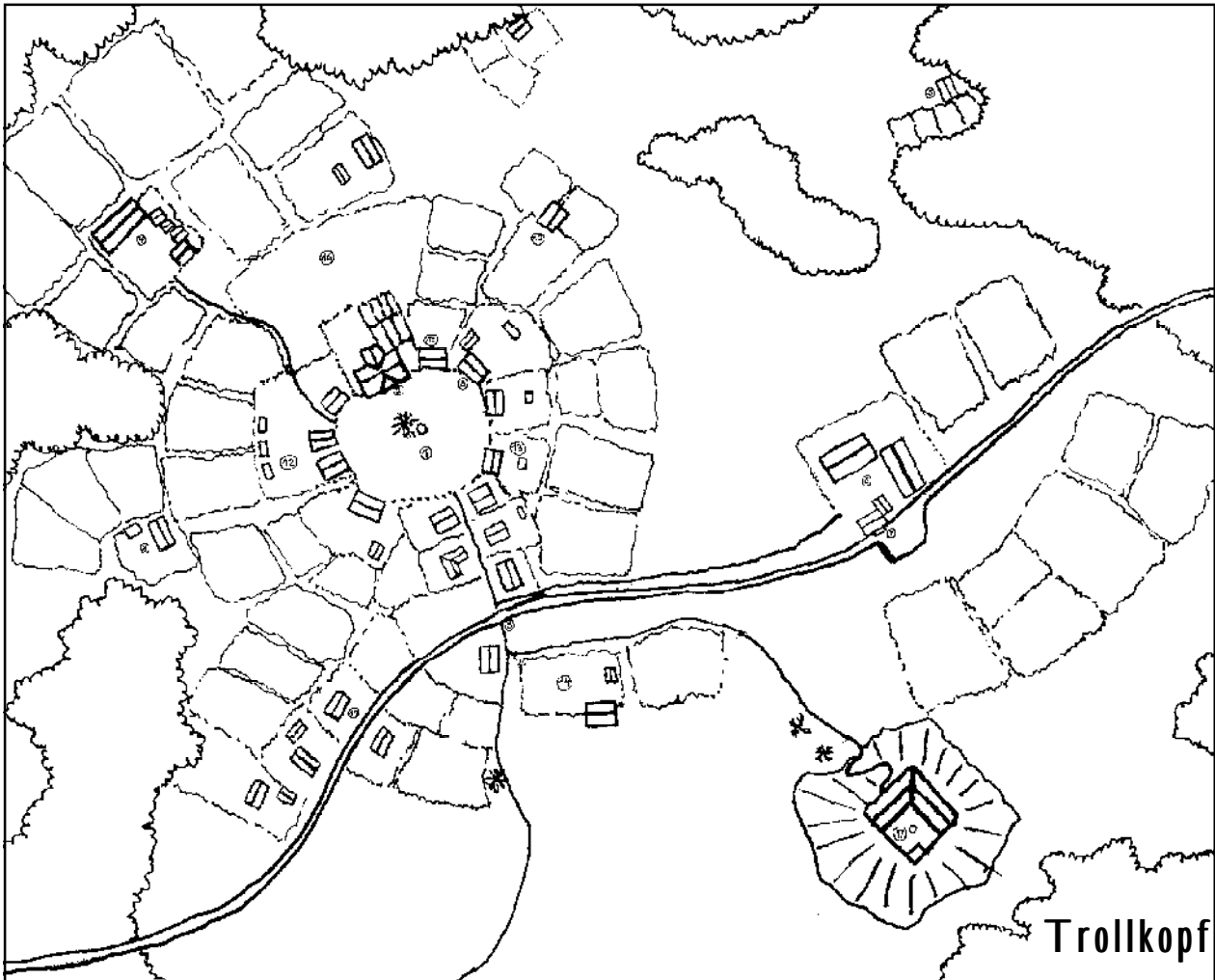
Zum einen das Sonnenlicht, das tödlich für sie ist. Setzt man einen der Daimoniden dem Tageslicht aus, vergeht dieser sofort. Indes dies nicht ganz einfach zu bewerkstelligen ist, so lange selbiger sich im Schädel seines Opfers verbirgt ... Immerhin setzt selbst die schiere Präsenz des Tageslichtes den Wesenheiten so weit zu, daß sie des tags nicht in der Lage sind, ihre Opfer vollständig zu kontrollieren. Allerdings rauben die Wesenheiten ihren Opfern die Erinnerung daran, daß sie besessen sind, so vollständig, daß diese nicht von selbst auf die Idee kommen werden, sich des „Parasiten“ am Tag zu entledigen.

Nur im äußersten Notfall wird sich der Yal' Ayshagh in der Zeit zwischen Sonnenauf- und -untergang rühren, beispielsweise wenn sein „Leben“ oder das der Brut gefährdet sind – um den Preis von W6 LE. Tagsüber solltest du außerdem den Helden auch dann MR-Proben gestatten, wenn der Daimonid sich bereits vollständig festgesetzt hat, des nachts, vor Ablauf der Frist, sind diese um 2 erschwert. In Tempeln können die Daimoniden keine Macht über ihre Opfer ausüben. Es bleibt allerdings der Erinnerungsverlust. Auch tötet es sie nicht, wenn man ihr Opfer an einen geheiligten Ort verbringt (in Trollberg ist das allein der Traviatempel), ihr menschlicher Wirt schützt sie davor. Sollte allerdings ein Wirt im Tempel getötet werden (Obacht, das kann eine Entweihung des Tempels bedeuten!), hat der Yal' Ayshagh keine Chance, sich ein neues Opfer zu suchen. Der Schatten vergeht wie Rauch, der im Wind verweht, nachdem er den Leichnam seines Wirtes verlassen hat.

Immerhin können die Helden den Tempel als sicheren Hafen nutzen und dort zumindest einen großen Teil der Dörfler in Sicherheit zurücklassen. Allerdings kann es so auch leicht geschehen, daß sich die Gefährten mit ihren Schutzbefohlenen in einer Belagerungssituation wiederfinden – und ein Traviatempel ist alles andere als eine Festung ...



Karten



- 1: Marktplatz mit Brunnen und Dorflinde
- 2: Traviatempel
- 3: Schmiede
- 4: Gut der Mendans
- 5: Haus der Heilerin Leandra
- 6: Gutshof des Junkers
- 7: Mühle und Mühlteich
- 8: Haus der Kätner
- 9: Furt
- 10: Haus der Köhler
- 11: Haus von Edril dem Säufer
- 12: Haus des Zimmermanns Alidan
- 13: Haus der Küferin Jedwige
- 14: Haus des Töpfers Silan
- 15: Haus von Friedlindes Bitzmann
- 16: Allmende
- 17: Schloß Trollkopf