

# Blutmond

von Benjamin Hoppe

Ein Beitrag für den Splittermond-Abenteuerwettbewerb 2016

## Überblick

Die Abenteurer werden von einem befreundeten Gelehrten kontaktiert. Einer seiner Kollegen erlitt kürzlich einen schweren Nervenzusammenbruch und hat seitdem furchterregende Visionen einer bevorstehenden Katastrophe: Der Zerstörung eines zweiten Mondes, des Duster- oder Blutmondes. Die angefertigten Bilder der Vision führen die Abenteurer auf eine Reise nach Termark zu einer vergessenen Burg am Schwarzen Berg, in der ein Kult der Jesavis seit Jahrhunderten einen zweiten Mondfall und damit die endgültige Befreiung ihrer Göttin vorbereitet.

## Hintergrund

In den Legenden von Lorakis taucht immer wieder eine gefallene Göttin auf, die einst von den anderen Göttern gefangen genommen wurde. Nur wenigen Gelehrten ist bekannt, dass diese Legenden einen wahren Kern haben. In Dragorea ist die Gefallene als Iosaris oder Jesavis bekannt und hat viel von ihrer einstigen Macht eingebüßt. Die beiden Siegel ihres Gefängnisses bildeten der Blaue Mond und der Dustermond. Mit der Zerstörung des Blauen Mondes, des heutigen Splittermondes konnte die Gefallene einen Teil ihrer Macht wiederherstellen. Seitdem versuchen ihre Anhänger im Verborgenen, gejagt von den Dienern der übrigen Götter, auch das zweite Siegel zu brechen und die Göttin zu befreien.

Einer jener Anhänger war Liupold von Isafest, ein talentierter Zauberer aus Zwingard. Jahrzehntlang suchte er nach Wegen, um das Siegel zu schwächen und seine Göttin zu befreien. Endlich, im hohen Alter und dem Tode nahe, entdeckte er ein Ritual, das das Siegel langsam beschädigen konnte, doch würde er dafür hunderte von Jahren benötigen, da das Ritual nur bei einer bestimmten Mondkonstellation, die alle vier Jahre eintrifft, durchgeführt werden kann. Damit die anderen Götter den Befreiungsversuch nicht bemerken würden, musste das Siegel langsam geschwächt werden, durfte der Schaden nicht zu groß werden. Es waren also viele Rituale notwendig.

Damit Liupold seine Arbeit fortsetzen konnte, nutzte die Gefallene ihre Macht und verwandelte ihn in einen Schattenweber. Damit er nicht gestört wurde, zog er mit seinen Dienern in das Land, das später die Termark werden würde, wo er nahe des Schwarzen Berges seine Festung errichten ließ, die er ganz seiner Göttin weihte. Aufgrund seiner Astrologischen Kenntnisse richtete er das Heiligtum, das am Fuße eines zwölf Meter tiefen Brunnenschachts lag, so aus, dass der volle Dämmermond zum Zeitpunkt des Rituals direkt über der Öffnung des Schachtes liegt.

Gut einhundertfünfzig Jahre später wurde die Termark besiedelt und immer wieder kamen Abenteurer in die Nähe der Festung. Die meisten dieser Leute endeten als Opfergabe an Jesavis. Gelegentlich ließ er durch seine untoten Diener auch Bewohner der Stadt Telin, am Fuße des Schwarzen Berges entführen.

Kurz vor dem Jahr 952 glaubte sich Liupold am Ziel seiner Forschungen. Er beschloss, das Ritual durch ein möglichst großes Opfer zu verstärken und so den Zerfall des Siegels herbeizuführen. Die Gefallene beeinflusste die Orks der nahen Blutgrasweite zu einen gewaltigen Heereszug, der nahezu die komplette Termark zerstörte und Tausende tötete. Liupold selbst sorgte für die Mure, die den Fluss Ivar staute und die Stadt Telin in dessen Fluten versenkte.

Zu Liupolds Leidwesen war das Opfer jedoch nicht groß genug. Zwar wurde das Siegel schwer beschädigt, es brach jedoch nicht. Zwölf Jahre zuvor hatte die Termark einen größeren Teil seiner Bevölkerung verloren, nachdem Afaia Erabil nach einer Prophezeiung des Orakels von Ioria, nach der ein großes Unheil über die Länder Dragoreas kommt, ihre Anhänger hinaus aufs Meer geführt hatte. Ohne diese Abwanderung wäre das Siegel womöglich gebrochen.

Einer dieser Anhänger war ein junger Mann namens Darius Farina, dessen Eltern überzeugte Anhänger Jesavis' waren und der als Kind mehrfach zu Gast auf Liupolds Burg war, sich jedoch von den Schrecken, die er dort erlebte, abwandte.

Langsam, mit der Geduld eines Unsterblichen setzte Liupold die Rituale alle vier Jahre fort, bis der Morkai-Priester Timon von Drynfurt in einer Drachlingsruine im Kynhold alte Aufzeichnungen entdeckte, wie die Gefallene einst gefangengesetzt wurde. Auch wenn Jesavis sofort versuchte, den Priester zu töten, war der Schutz Morkais groß genug, dass dieser mit dem Leben, wenn auch mit zerrüttetem Geist, davon kam und seine Schreckensvision weitergeben konnte.

### **Einstieg ins Abenteuer**

Geeignet sind Abenteurer des dritten Heldengrads, die in der Wildnis überleben können oder sehr religiös sind. Die Ausbildungen Mystischer Krieger, Priester des Wissens, Kundschafter und Entdecker sind besonders empfehlenswert. In den Städten der Termark und im Finale haben allerdings auch Abenteurer, die auf Heimlichkeit spezialisiert sind, wie der Schurke oder die Schattenklinge, die Möglichkeit zu glänzen.

Das Abenteuer beginnt in Arwingen im Jahr 992, kann aber in jeder beliebigen Stadt nahe der Kristall- oder Albensee starten.

### **Ein Gelehrter mit Sorgen**

Die Abenteurer erhalten eine Einladung eines befreundeten Gelehrten, zum Beispiel Asmus Jalander vom Zirkel der Zinne in Arwingen, der sie bittet, sich schnellstmöglich in einer wichtigen Angelegenheit mit ihm in seinem Haus zu treffen. Dort angekommen erleben sie den Gelehrten ungewöhnlich beunruhigt und er legt ihnen nach kurzer Begrüßung unverzüglich mehrere Zeichnungen vor.

Das erste Bild zeigt eine Burg mit drei Türmen und schwarzen Mauern irgendwo in den Bergen. Das zweite Bild zeigt einen runden Brunnenschacht, dessen Wände wie bei Theaterlogen geöffnet sind und sich über drei Etagen erstreckt. Über und neben den Öffnungen sind als Verzierung die Fratzen von Dämonen, Gargylen und anderen Monstern in den Stein gehauen.

Das dritte Bild zeigt den Brunnenschacht von unten. Die Perspektive ist die einer liegenden Person, über die sich mehrere Kuttentragende Gestalten beugen. Über diesen befindet sich der rote, volle Blutmond, der scheinbar direkt über den Brunnenschacht steht.

Das vierte Bild zeigt erneut die Burg, aus der ein heller Energiestrahel schießt, der den vollen Blutmond trifft und zerbrechen lässt.

*(Zum Vorlesen oder Nacherzählen):*

Diese Zeichnungen wurden von Timon von Drynfurt angefertigt, einem befreundeten Priester des Morkai. Der arme Timon erhielt vor ein paar Monaten eine erschreckende Vision seines Gottes, als er im nördlichen Kynhold eine alte Drachlingsruine erkundete. Unglücklicherweise konnte er die Bilder nicht ertragen. Seitdem redet er nur noch unverständliches Zeug von dieser bevorstehenden Katastrophe, doch die Worte scheinen völlig aus dem Zusammenhang gerissen zu sein. Mit viel Mühe und Magie konnten wir ihn soweit beruhigen, dass er in der Lage war, seine Schreckensvision als Bilder zu zeichnen. Einige von diesen habt ihr vorliegen.

Ich habe lange in der Bibliothek nach Hinweisen auf diese Burg gesucht und auch immer wieder Reisende in den Gasthäusern der Stadt gefragt, ohne eine Spur zu finden. Dann endlich traf ich vor wenigen Tagen am Hafen einen alten Afali, der die Burg erkannte. Sie liegt in der Termark, nahe des Schwarzen Berges.

Wie ihr sicherlich wisst, ist die Termark vor vierzig Jahren von einem gewaltigen Heereszug der Orks aus der Blutgrasweite überfallen, geplündert und weitestgehend zerstört worden. Die Afali haben ihre alte Heimat bereits zwölf Jahre zuvor verlassen, doch der Alte war sich sicher. Einen solchen Ort vergesse man nicht, erklärte er mir. Er glaubt, dies könnte nun tatsächlich die prophezeite Katastrophe sein, wegen der die Afali einst aufs Meer gezogen sind.

Ich bitte euch daher, reist in die Termark, findet diesen Ort und verhindert, dass diese Katastrophe wirklich eintritt.

Der Gelehrte hat bereits mit den Afali eine Vereinbarung getroffen, dass diese die Abenteurer nach Trisnar, der alten Hauptstadt der Termark und letzte noch existierende Hafenstadt des Landes, bringen, auch wenn diese in ihrer früheren Heimat nicht gerne gesehen sind.

Weiterhin stellt er den Abenteurern für ihre Reise zweihundert Lunare für Ausrüstung und Proviant zur Verfügung. Daneben erhalten sie Informationen aus den Bibliotheken seiner Organisation.

### **Alternativer Einstieg**

Wenn der Spielleiter darauf verzichten möchte, die Abenteurer anzuheuern, kann er Timon von Drynfurt auch umkommen lassen und stattdessen einem Priester oder Mystischen Krieger der Gruppe, der vorzugsweise Morkai oder Yonnus folgt, eine göttliche Vision beschern. Durch Timons Stoßgebet in den Ruinen, als er seinen Fund machte, wurde der Gott auf die Pläne Jesavis' und ihrer Anhänger aufmerksam.

Ebenso können die Abenteurer bei einer Expedition in eine Drachlingsruine Wandmalereien entdecken, die von der Gefangennahme der Gefallenen erzählen. Da dieser Ort ein Heiligtum der Gefallenen ist, haben sie dort eine kurze Vision der Burg Liupolds.

Beide Varianten haben jedoch den Nachteil, dass die Abenteurer den Standort der Burg selbst ermitteln müssen. In der zweiten Variante weiß Jesavis zudem sofort, dass ihre Pläne in Gefahr sind und wird die Abenteurer sofort nach Verlassen der Ruine von ihren Kultisten jagen lassen.

### **Hintergrund: Die Afali und die Termark**

Im Jahre 940 sandte die Königin Xiraba Erabil ihre älteste Tochter Afalia nach Ioria, um dort einen Orakelspruch zu erhalten. Dieser Spruch warnte Afalia vor einem „Unheil zu Lande und Luft, das die Reiche jenseits der See verheeren“ sollte. Während Afalia diesen Spruch als Aufforderung verstand, das Festland zu verlassen, deutete ihre Mutter diesen lediglich als eine Warnung, auf die man sich vorbereiten müsse. Zwischen Mutter und Tochter kam es zum Zerwürfnis, das fast in einem Bürgerkrieg endete, der nur durch den Auszug der Anhänger Afalias, der Afali, wie sie sich fortan nannten, verhindert wurde. Mit Hilfe albischer Söldner kaperten sie die Schiffe der Flotte und verließen das Land. Seitdem hat ein Großteil der Afali nie wieder das Festland betreten. Die anderen suchen fieberhaft nach der prophezeiten Rettung, ein Geheimnis, das „Schlüssel und verschlossen“ ist.

Zwölf Jahre nach dem Auszug der Afali fielen die Orks über die Termark her und viele Dragoreer glauben, im Gegensatz zu den Afali, dass damit die Prophezeiung eingetroffen sei.

Während ihre alte Heimat nach der Zerstörung langsam aber sicher wieder aufgebaut wird, leben die Afali ein Leben als Nomaden, die in Clans und Großfamilien von Hafen zu Hafen segeln und selbst eigene schwimmende Städte, bestehend aus dem Zusammenschluss zahlreicher Schiffe, irgendwo auf dem Meer besitzen. Sie sind als wehrhafte Händler, aber immer häufiger auch als Diebe bekannt. Jedoch achten die meisten ihre religiöse Hingabe.

Abenteurer können eine Probe auf Länderkunde mit Schwierigkeit 20 ablegen, um diese Informationen zu erhalten.

## **Mit den Afali über das Meer**

Die Afali sind im Hafen von Arwingen nicht schwer zu finden. Fünf große, bunt angestrichene Schiffe, die scheinbar aus verschiedenen, „herkömmlichen“ Schiffstypen zusammengebaut wurden, liegen miteinander vertäut am äußersten Pier.

Darius Farina, ein Mensch Ende sechzig mit wettergegerbter Haut und grauen Haaren, die er unter einem bunten Kopftuch teilweise verbirgt, empfängt die Abenteurer freundlich, aber durchaus mit etwas Anspannung in der Stimme. Wie das Kopftuch ist auch seine Kleidung sehr bunt und hat mehrere Flicker. Darius ist ein stämmiger Mann, der für sein Alter in herausragender Verfassung ist. Neben ihm sind noch fünfzehn weitere Personen auf diesem Schiff, darunter seine Frau Doria,

das Oberhaupt der Großfamilie, drei ihrer Töchter mit Ehegatten und die insgesamt sechs Enkelkinder, zwischen zwei und neun Jahren alt. Die Abenteurer, die von den Kindern neugierig begutachtet werden, erhalten in der Kajüte jeder eine Hängematte, in der sie schlafen können. Am nächsten Morgen verlässt die Familie mit der Morgenflut den Hafen von Arwingen. Die Reise nach Trisnar dauert knapp drei Wochen. Nachts werden die Schiffe miteinander vertäut. Bei ruhiger See vertreiben sich die Afali die Zeit mit dem Erzählen von Geschichten oder dem Werfen von Wurf Pfeilen auf eine Zielscheibe.

### **Über ihren Zielort, die rätselhafte Burg am Schwarzen Berg, kann Darius den Abenteurern folgendes erzählen:**

*(Zum Vorlesen oder Nacherzählen)*

Die Burg ist kein angenehmer Ort. Ich war dort als Kind mit meinen Eltern und die Bilder, die mir euer Freund gezeigt hat, haben sofort wieder die alten Alpträume meiner Kindheit hervorgerufen. Meine Erinnerung ist über die Jahre verschwommen, aber ich habe keinen Zweifel, dass es dieselbe Burg ist. Meine Eltern gehörten einem religiösen Kult an. Sie lehrten mich, niemanden zu trauen und keine Freundschaften zu schließen, da alles und jeder mich verraten oder zumindest ausnutzen würde. Ihre Göttin Jesavis sei einst von den eifersüchtigen Göttern betrogen, eingesperrt und dem Großteil ihrer Macht beraubt worden. Einen Teil davon soll sie durch den Mondfall zurückerhalten haben. In der Burg lebte damals der Großmeister, ein steinalter Mann, der mir immer unheimlich war. Ich erinnere mich auch an den Schacht aus der Zeichnung. Dort wurden nachts Rituale abgehalten. Als ich älter war, durfte – oder musste – ich daran teilnehmen. Ich kann mich kaum an Details erinnern, aber sie trugen alle Masken und Kutten, wie auf dem Bild und... und es gab dort andere, Bauern oder Reisende. Ich denke, sie haben sie umgebracht, geopfert.

### **Ereignisse auf See:**

- \* Flaute: Ohne Wind ist ein Vorwärtskommen deutlich schwieriger. Die Afali müssen rudern und sich von der Strömung treiben lassen. Die Fahrt verlängert sich um 1W6-1 Tage, wenn keine Windmagie zur Unterstützung eingesetzt wird.
- \* Gegenwind: Der Wind dreht und die Segel müssen gerefft werden. Das Schiff muss gerudert werden. Die Fahrt verlängert sich um 1W6+1 Tage, wenn keine Windmagie zur Unterstützung eingesetzt wird.
- \* Rückenwind: Der Wind meint es gut mit den Abenteurer. Die Fahrt verkürzt sich um 1W6-1 Tage.
- \* Händler: Ein Handelsschiff kreuzt den Weg. Die Abenteurer haben die Möglichkeit, Ausrüstung und andere Waren zu kaufen oder tauschen.
- \* Afali-Schiffe: Eine andere Afali-Familie kreuzt mit ihrem Schiffsverbund den Weg. Die Schiffe werden zu einem großen Verbund vertäut, es werden Waren und Geschichten ausgetauscht.
- \* Piraten: Drei Schiffe der gefürchteten Schädelkorsaren versuchen, die Schiffe abzufangen. Die Afali versuchen, einen Kampf zu vermeiden und versuchen zu entkommen. Dabei versuchen sie, den Verbund zusammen zu halten. Sollten sie nicht gemeinsam entkommen, stellen sie sich dem Kampf. Um zu ermitteln, ob die Schiffe entkommen, würfelt der Spielleiter mit Seefahrt 14 gegen eine Schwierigkeit von 20 für die Piraten. Für die Afali sollte einer der Spieler mit Seefahrt 16 gegen eine Schwierigkeit von 25 würfeln (Die Schwierigkeit ist für die Afali erhöht, da sie versuchen, den Verbund zusammen zu halten). Abenteurer mit der Fertigkeit Seefahrt können unterstützen. Sie legen eine Probe gegen Schwierigkeit 15 ab, jeder Erfolgsgrad gibt einen Bonus von einem Punkt auf die Hauptprobe. Zu Beginn der Jagd haben die Piraten einen Rückstand von fünf Erfolgsgraden. Wenn dieser Vorsprung aufgebraucht ist, kommt es zur Schlacht (Nutzen Sie die Werte der Söldner, siehe Anhang, für die Piraten). Sobald die Afali zehn Punkte Vorsprung erreicht haben geben die Piraten die Jagd auf.

Wenn der Spielleiter die Ereignisse zufällig bestimmen möchte, wirft er einen W10 mit folgendem Ergebnis:

1 Flaute, 2-3 Gegenwind, 4 Rückenwind, 5-6 alles ruhig, 7-8 Händler, 9 Afali, 10 Piraten  
Es sollte pro Reiseweche nur einmal gewürfelt werden.

## Trisnar

Die Afali setzen die Abenteurer etwa drei Meilen nördlich von Trisnar an Land und stechen sofort danach wieder in See, da ein Anlegen im Hafen aufgrund ihrer Vergangenheit ein zu großes Risiko darstellt. Die Küste ist karg und steinig, nur wenige Pflanzen wachsen hier. Das Land ist hügelig und steigt schnell zu einem Gebirge, den Rudakar, an. Weiter südlich, auf der anderen Seite der Bucht von Trisnar erhebt sich der Nachtwall, der die Termark von der Blutgrasweite trennt. Am Ende der Bucht fließt der Arkenir ins Meer, an dessen Ufer die alte Hauptstadt liegt. Doch vom einstigen Glanz haben die Orks nichts mehr übrig gelassen. Viele Gebäude sind nur noch Ruinen, in denen einige wenige ärmere Bewohner der Stadt hausen. Die wenigen intakten Gebäude sind hingegen zu wahren Festungen ausgebaut worden, die von zahlreichen wehrhaften Gestalten bewacht und bewohnt werden. Der Hafen ist am besten ausgebaut. Hier sind mehrere Fluss- und Hochseeschiffe vertäut. An den Pieren wird Handel betrieben, hauptsächlich Erze aus dem Inland und wichtige Nahrungsmittel, die über die See importiert werden.

An jedem Handel verdient die Gilde der Freien Händler mit, ein Zusammenschluss von Schmugglern und Dieben, die die Macht in der Stadt darstellen.

Die Abenteurer erregen sofort die Aufmerksamkeit der Bewohner. Alle wollen sie um ihr Geld und ihre Ausrüstung erleichtern, doch nicht alle sind bereit, etwas im Tausch dafür zurückzugeben. Neben einen halbwegs geschützten Platz in einer leerstehenden Ruine können die Abenteurer auch in einem Gasthaus unter Kontrolle der Gilde unterkommen. Hier sind die Preise jedoch 25% höher, als es normalerweise der Fall wäre.

## Orte und Personen in Trisnar

**Die alte Stadtmauer und die Stadttore:** Trisnar wird von einer acht Meter hohen Mauer umgeben, die von drei Toren, je eines im Norden, Westen und im Osten zum Hafen, unterbrochen ist. Die Mauer hat zahlreiche Schäden, die teilweise nur notdürftig repariert wurden und einem geübten Kletterer nur ein geringes Hindernis bieten. Der Stein ist an vielen Stellen durch Brände geschwärzt, so dass zahlreiche helle, reparierte Abschnitte besonders deutlich werden. Auf dem Wehgang und an den Toren sind ständig Wachen postiert, die von der Gilde der Freien Händler abgestellt wurden, eine Aufgabe, die niemand besonders gerne übernimmt.

Die Stadtseite der Mauer zeigt auf erschreckende Weise, wie improvisiert die Reparaturen vorgenommen wurden. Ganze Passagen bestehen lediglich aus einer dünnen Steinwand, die mit Holz verstärkt wurde und einem ernsthaften Angriff nicht lange standhalten werden.

**Das Hafenviertel:** Im Osten zur See und im Südosten zum Arkenir liegt der Hafen, an dem täglich dutzende Schiffe festmachen und ihre Ladung löschen oder laden. Die meisten Schiffe fahren den Arkenir hinauf bis Garstal oder sogar bis nach Zwingard und haben meist Erze und Metalle aus den Bergen geladen, die hier auf Hochseetaugliche Schiffe verladen werden. Außerhalb der Stadtmauer gelegen ist der Hafen nur durch die See geschützt. Ein Haupttor und zahlreiche kleinere Durchgänge bieten Zugang zur Stadt. Direkt hinter dem Haupttor liegt der Marktplatz, an dessen Rand zahlreiche, gut befestigte Gebäude stehen. Hier haben sich die meisten der einheimischen Banden niedergelassen, Händler, Schmuggler und Diebe, die in der zerstörten Termark ihr Glück suchten oder Nachkommen der Überlebenden des Orkzuges sind. Die Straßen des Hafenviertel werden von den Mitglieder der Gilde kontrolliert.

**Das Gildenhause der Freien Händler:** Im Nordosten der Stadt liegen auf einem Hügel, von dem man ein Großteil der Stadt überblicken kann, die Überreste des alten Königspalastes. Beim Angriff der Orks wurde der Palast fast vollständig zerstört, lediglich der Dienstbotenflügel im Norden und der Stall im Westen blieben einigermaßen intakt und wurden bei der Wiederbesiedlung der Stadt ausgebaut und befestigt. Umgeben von den Trümmern und Grundmauern des alten Palastes hat die Gilde der Freien Händler ihr Hauptquartier aufgeschlagen, von der Sima Goldgris (gerissen, skrupellos), die gnomische Vorsteherin der Gilde über die Stadt und den Handel regiert. Das

Gildenhause ist durch starke Mauern befestigt worden, von innen jedoch eher bescheiden eingerichtet. Der Reichtum der Gilde liegt in der von zahlreichen Fallen gespickten Schatzkammer, die sich in einem verzweigten und teilweise eingestürzten Tunnelsystem unter dem Hügel befindet.

**Das Westviertel:** Im Westen der Stadt stehen fast ausschließlich Ruinen und einfache Hütten aus Holz, die bei starkem Wind immer mal wieder zusammenfallen. Hier leben die ärmsten Bewohner Trisnars, die meist für ein paar Münzen oder eine warme Mahlzeit den ganzen Tag am Hafen schufteten. Nachts sollte man die Gassen jenseits der Hauptstraße meiden, wenn man nicht mit einem Messer im Rücken enden will.

**Die Herberge „Zum Rächer“:** Am Rande des Hafenviertels liegt direkt an der Hauptstraße zum Westtor die Herberge „Zum Rächer“, ein Verbund aus sechs Wohnhäusern, die zu einer Zweistöckigen Herberge ausgebaut wurde und einer der wenigen Orte ist, an dem Ortsfremde eine sichere Unterkunft in der Stadt finden. Der Schankraum ist gleichzeitig ein kleines Museum: Zahlreiche Artefakte aus der Vergangenheit der Termark, wie Waffen, Rüstungen, aber auch kleinere Kunstgegenstände sind hier ausgestellt. Der Wirt, Vadan Blutaxt (Zwerg, grimmig, mitteilend) hat als junger Mann den Angriff der Orks nur knapp überlebt und zieht bis heute immer wieder mit einigen Gefährten hinaus in die Berge, um Orks zu jagen.

Nur den wenigsten ist bekannt, dass sich unter der Herberge ein Keller- und Tunnelsystem befindet, das über die Jahre bis hinter die nördlichen Stadtmauern ausgebaut wurde. In diesem Labyrinth aus Gängen liegt ein Tempel der Jesavis mit zahlreichen Kellerzugängen in den Ruinen oder in Gebäude, die von Kultisten bewohnt werden. Blutaxts Hass auf die Orks und seine jährlich stattfindende Jagd sind lediglich Tarnung für seine Reisen zu Liupolds Burg. Eine Reise, die der Zwerg in diesen Tagen einmal mehr vornimmt.

In Blutaxts Abwesenheit wird die Herberge von anderen Kultisten geführt.

### **Nachforschungen**

Die Abenteurer haben die Möglichkeit, in Trisnar weitere Informationen über ihr Ziel und über die Termark im Allgemeinen zu erlangen. Sie müssen dabei jedoch vorsichtig sein, wenn sie nicht die Aufmerksamkeit des Jesavis-Kultes auf ihr wahres Ziel aufmerksam machen möchten.

Jeder Abenteurer, der sich in der Stadt ein wenig umhört, kann eine Straßenkundeprobe mit Schwierigkeit 20 ablegen. Alternativ kann der Spielleiter die Nachforschungen ausspielen und die unten stehende Tabelle als Orientierung für seine Antworten nutzen.

-5 Erfolgsgrade: Der Abenteurer hat die Burg am Schwarzen Berg einmal zu oft direkt angesprochen und so den Kult alarmiert. Dieser schickt seine Mörder aus, um die Abenteurer bei nächster Gelegenheit auszuschalten.

-3 Erfolgsgrade: Die Abenteurer haben die Aufmerksamkeit des Kults geweckt, der sie fortan im Auge behält, aber noch nichts gegen sie direkt unternimmt.

Erfolg: Niemand, der den Schwarzen Berg auf der Suche nach Erz bestiegen hat, ist jemals wiedergesehen worden. Als die Orks angriffen, haben diese einen gewaltigen Steinschlag mittels Magie ausgelöst, der den Fluss Ivar staute und die Stadt Telin überflutete.

Weiterhin stellt der Abenteurer fest, dass die meisten Termarker keine hohe Meinung von den Göttern haben. Sie fühlen sich von diesen im Stich gelassen und viele äußern sich recht herablassend über sie.

1 Erfolgsgrad: Es gibt alte Geschichten von Seen, Bachläufen und Wasserfällen, die am Schwarzen Berg liegen sollen. Angeblich liegen dort verborgene Schätze in seinen Höhlen.

Der Glaube an die Götter ist durchaus noch vorhanden, jedoch sind es oft dunkle Abwandlungen der bekannten Ideale der jeweiligen Gottheit, zumindest aber wird die Gottheit weit strenger dargestellt, als im übrigen Dragorea. So wird teilweise versucht, durch Menschenopfer die Götter gnädig zu stimmen.

2+ Erfolgsgrade: Auch wenn allgemein angenommen wird, dass orkische Magie für die Überflutung von Telin verantwortlich sei, gibt es allerdings auch Geschichten, nach denen die Orks einen großen Bogen um den Schwarzen Berg gemacht haben sollen.

Die in Dragorea geächtete Göttin Jesavis hat in der Termark durchaus einige Sympathisanten, auch wenn sie selbst hier nicht offen verehrt wird.

## Infiltration des Kults

Mit dem Wissen um die Beliebtheit Jesavis' in der Termark können die Abenteurer versuchen, sich als Anhänger der Rachegöttin auszugeben, um so Zugang zum Kult zu erlangen – vorausgesetzt, der eigene Glaube lässt ein derartiges Täuschungsmanöver zu. Dank Darius wissen die Abenteurer, wer ihr Gegner sein wird und es ist nicht zu weit hergeholt zu vermuten, dass der Kult noch immer sein Unwesen am Schwarzen Berg treibt, auch wenn ihnen wahrscheinlich nicht klar ist, dass Liupold noch immer der Großmeister ist.

Die Aufmerksamkeit des Kults zu wecken ist dabei vergleichsweise einfach. Es reicht in den Tavernen Trisnars ein paar Andeutungen fallen zu lassen, dass die Abenteurer wegen ihres Glaubens in der Heimat verfolgt werden, um als zukünftige Rekruten in Betracht gezogen zu werden.

Ihr Vertrauen zu gewinnen ist hingegen schwieriger und Bedarf einiges an Zeit. Um ihre Rolle glaubwürdig spielen zu können, muss jedem Abenteurer eine Probe auf Geschichten und Mythen mit Schwierigkeit 25 gelingen, bevor sie in den Tempel unter der Stadt geführt werden. Hier wird ihnen eine letzte Prüfung gestellt. Sie müssen Jesavis ein Opfer bringen und jedem wird eine Person vorgeführt, die sie töten müssen. Die Opfer sollten den Abenteurern während ihres Aufenthalts in Trisnar bereits begegnet sein, zum Beispiel die Schankmaid aus der Taverne, die sie häufig besucht haben. Sollten sie sich weigern, sind sie aufgefliegen und sollen ihrerseits geopfert werden (Werte für Kultisten befinden sich im Anhang). Des Weiteren muss eine Probe auf Überleben mit Schwierigkeit 25 gelingen, um aus dem unterirdischen Labyrinth wieder zu entkommen.

Bestehen sie die Prüfung, werden die Abenteurer in den Kult aufgenommen. Sie erfahren, dass in wenigen Wochen ein wichtiges Ritual in der Burg des Großmeisters stattfinden wird, zu dem der größere Teil des Kultes in kleineren Gruppen reisen wird. Die Abenteurer haben die Ehre, daran teilzunehmen und brechen wenige Tage später auf.

## Reisen in der Termark

Die Abenteurer können Trisnar auf dem Landweg oder mit einem der Schiffe den Arkenir entlang verlassen. Die Schiffe werden flussaufwärts gerudert und transportieren Nahrung von der Küste nach Garstal. Die Abenteurer können als Ruderer anheuern oder für 2 Lunare pro Person als Gäste mitfahren. Die Ufer des Arkenir sind fruchtbar und grün. Zahlreiche kleine Siedlungen und sogar einige einzelne Höfe liegen zwischen großen Feldern am Ufer. Die Reise mit dem Schiff dauert fünf Tage, zu Fuß sind es sieben, bis die geschwärzten Mauern von Garstal erreicht werden.

Garstal ist eine der wenigen Städte, die den Orks mit Fels- und Feuermagie erfolgreich Widerstand leisten konnte und heute die größte Stadt der Termark. In den umliegenden Bergen gibt es zahlreiche Minen, in denen Eisen, Silber und Thaumarium, ein tiefblaues Metall mit magischen Eigenschaften, abgebaut werden. Beherrscht wird die Stadt von der selbsternannten Königin der Termark, Madira Krajnaris und ihren Anhängern.

In Garstal endet die Flussreise. Den weiteren Weg müssen die Abenteurer zu Fuß zurücklegen.

Verlassen die Abenteurer Trisnar auf dem Landweg folgen sie einer einstmals gut ausgebauten, aber seit Jahrzehnten kaum gepflegten Straße entlang des Nordufers des Arkenir. Während die Ufer noch grün und fruchtbar sind, beginnt nur wenige hundert Meter jenseits der Straße eine öde Steinwüste, mit wenigen, meist verformten, alten Bäumen. Furchenartige Gräben ziehen durch die hügelige Landschaft und ermöglichen es so, Raubtieren und anderen Jägern sich über große Strecken ungesehen den Siedlungen in Flussnähe zu nähern. Dass dies nicht immer karges Land war, bezeugen die Mauern manch eines zerstörten Hofes, der gelegentlich in den Hügeln auftaucht. Tiere sind selten. Am häufigsten trifft man auf Bergziegen und Felshühner. In Flussnähe gibt es wenige Weiden, wo Schafe und Rinder gezüchtet werden.

Von Garstal aus geht es schließlich entlang der Ufer des Ivar in Richtung Schwarzen Berg, der bald am Horizont gut erkennbar ist. Nur mit Mühe kann man hier noch Spuren der alten Straße nach

Telin entdecken. Auch Dörfer, sowohl bewohnte als auch Ruinen, werden immer seltener. Die meisten Leute, die hier leben sind Ziegenhirten, die Fremden gegenüber sehr misstrauisch sind.

## Ereignisse auf der Reise:

**Ein Opfer für die Götter:** Die Abenteurer erreichen ein Dorf, in dem sie sehr freundlich empfangen werden. Die Bewohner fragen nach Neuigkeiten aus der Welt, dem Ziel ihrer Reise und laden sie zu Bier, Wein und einem leckeren Ziegenbraten ein. Unglücklicherweise ist die Gastfreundschaft nur vorgetäuscht. Wein und Bier enthalten ein Schlafmittel (Einnahme 3/ Schlafend/ 5 Stunden). Der Spielleiter legt eine Giftprobe mit Wert 12 gegen den Körperlichen Widerstandes eines jeden Abenteurers ab, der von dem Schlafmittel getrunken hat. Der Abenteurer kann mit Zähigkeit eine aktive Abwehr versuchen. Ist die Giftprobe erfolgreich, fällt der Abenteurer in tiefen Schlaf. Ist die ganze Gruppe betroffen, wacht diese zum Einbruch der Nacht an Pfählen gefesselt wieder auf. Im Licht der Fackeln haben sich die Dorfbewohner um sie herum versammelt, während der Dorfpriester laut Hekaria anruft und diese bittet, die Abenteurer als Opfer anzunehmen, damit dem Dorf eine gute Ernte gewährt wird. Um sich zu befreien ist eine Probe auf Fingerfertigkeit mit Schwierigkeit 25 notwendig. Alternativ können sie versuchen, die Dörfler von der Opferung abzubringen, indem sie den Priester von dem falschen Weg überzeugen, den er eingeschlagen hat oder die Dorfbewohner gegen den Priester aufwiegeln. Im ersten Fall legt ein Abenteurer eine Probe auf Redegewandtheit mit Schwierigkeit 25 (der Geistige Widerstand des Priesters) ab, die anderen Abenteurer können unterstützen. Der Priester kann mit Entschlossenheit 15 eine aktive Abwehr versuchen. Die Abenteurer erhalten einen Abzug von sechs Punkten auf ihre Probe, da der Priester ihnen gegenüber feindlich eingestellt ist.

Im zweiten Fall kommt es zwischen den Abenteurern und den Priester zu einem Wortduell des Glaubens. Die Spieler bestimmen einen Wortführer, der die Probe auf Redegewandtheit oder Anführen mit Schwierigkeit 25 ablegt. Der Priester würfelt seine Probe mit dem Fertigkeitswert 15 gegen den Geistigen Widerstand des Wortführers. Die Seite, die als erstes Fortschrittspunkte in Höhe der Willenskraft seines Kontrahenten (Der Priester hat Willenskraft 5) Vorsprung ansammelt, gewinnt die Unterstützung der Menge. Auch hier erhalten die Abenteurer einen Abzug von sechs Punkten aufgrund der feindlichen Haltung der Menge. Sollte das Ereignis „Der vergessene Tempel“ bereits stattgefunden haben, erhalten sie jedoch einen Bonus von zwei Punkten auf ihre Proben.

Sollte nur ein Teil der Gruppe von dem Schlafmittel betroffen sein, versuchen die Dorfbewohner die übrigen Abenteurer zu überwältigen.

Die Abenteurer können die Pläne der Dorfbewohner durchschauen, wenn ihnen eine Empathieprobe mit Schwierigkeit 20 gelingt. Reisen die Abenteurer als Teil des Jesavis-Kults, wird dieses Ereignis nicht eintreten.

**Der vergessene Tempel:** Wenige Meter neben der Straße liegt die Ruine eines Yonnus-Tempels (wählen Sie gegebenenfalls eine andere dragoreische Gottheit, wenn ein Priester oder gläubiger Abenteurer in der Gruppe vertreten ist), der beim großen Orkzug zerstört wurde. Das Innere ist voller Schutt und teilweise von Moosen überwachsen, doch die Statue des Yonnus ist fast unversehrt – lediglich der Kopf ist abgetrennt, offenbar durch einen Schwerthieb, und liegt wenige Meter entfernt am Boden. Folgen die Abenteurer dem Blick des Kopfes, entdecken sie die Knochen eines Menschen in Priesterroben, der teilweise unter einem Schutthaufen begraben liegt. Im Schädel des Priesters steckt noch immer eine primitive Axt, wie sie die Orks benutzen.

Wenn die Abenteurer den Priester würdevoll bestatten, erhalten sie eine kleine Gunst des Gottes. Für soziale Proben, bei denen der Glaube eine Rolle spielt, erhalten sie einen Bonus von zwei Punkten.

**Angriff von oben:** Die Abenteurer wandern nahe der Berge direkt durch das Jagdrevier zweier Wyvern, die zur Abenddämmerung die Eindringlinge angreifen. Die Abenteurer können eine vergleichende Wahrnehmungsprobe gegen die Heimlichkeit der Wyvern ablegen, um einer Überraschung zu entgehen.

**Wyvern:**



AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	5	4	8	0	9	1	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
8	6/18	16	10	26	4	33	24
Waffen		Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale	
Biss		22	3W6+3	13	6-1W6	Durchdringung 2, Wuchtig	
Klaue		20	2W6+4	10	6-1W6	Umklammern	
Schwanz		20	1W6+5	9	6-1W6	Scharf 2	

Typus: Monster, Reptil

Fertigkeiten: Akrobatik 18, Athletik 20, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 19, Wahrnehmung 20, Zähigkeit 18

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umklammern, Umreißen [Schw.23], Rundumschlag), Heimlichkeit (I: Leisetreter; II: Überraschungsangriff II)

Merkmale: Dämmersicht, Fliegend, Gift (Blut 3/ Blutend / 60 Ticks; nur Schwanz), Koloss 3 (Biss, Klaue, Schwanz), Taktiker

Beute: Leder (75 Lunare, Jagdkunst gg 25); Gift (25 Lunare, Alchemie gg 25)

### Orks:

Der große Orkzug liegt zwar bereits vierzig Jahre in der Vergangenheit, doch kleinere Gruppen durchziehen die Termark bis heute und überfallen Wanderer und kleinere Siedlungen.

Die Anzahl der Orks sollte das anderthalbfache der Zahl der Abenteurer entsprechen (aufgerundet).

Angeführt werden sie von einem Elitekrieger.

### Ork-Elitekrieger:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	3	3	6	4	6	4	6
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	9	14	30	27	1	26	26
Waffen		Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale	
Körper		21	1W6+2	7	7-1W6		
Streithammer		23	2W6+3	11	7-1W6	Scharf 2, Vielseitig	

Typus: Humanoider, Ork

Fertigkeiten: Akrobatik 17, Anführen 19, Athletik 19, Entschlossenheit 20, Heimlichkeit 14, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 20, Schutzmagie 20, Stärkungsmagie 22

Zauber: Schutz I: Magische Rüstung, II: Eiserne Aura, Windschild, III: Gleißender Schild; Stärkung I: Aura der Entschlossenheit, II: Schmerzen widerstehen, III: Widerstände erhöhen, IV: Aura der Lebenskraft

Meisterschaften: Hieb Waffen (I: Verteidiger, II: Schmetterschlag, III: Klingentanz); Anführen (I: Herausforderung, II: Schlachtplan Angriff)

Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Schmerzresistenz, Taktiker

Beute: Streithammer (16 Lunare), Lederrüstung (8 Lunare)

### Orkkrieger:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

1	3	2	5	2	6	2	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	8	10	14	22	1	24	19
Waffen	Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale		
Körper	12	1W6+1	6	8-1W6			
Streitkolben	16	1W6+5	9	8-1W6			

Typus: Humanoider, Ork

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 14, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 19, Stärkungsmagie 12

Zauber: Stärkung I: Lebenskraft stärken, II: Schmerzen widerstehen

Meisterschaften: Hieb Waffen (I: Berserker, Vorstürmen, II: Rundumschlag, Schmetterschlag); Zähigkeit (II: Schmerzwiderstand I)

Merkmale: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 1, Taktiker

Beute: Streitkolben (8 Lunare)

## Am Schwarzen Berg

Am Fuße des Schwarzen Berges liegt die überflutete Stadt Telin, dessen Turmspitzen noch leicht aus den schäumenden Fluten des Ivars herausragen, der als Wildwasser aus den Bergen ins Tal fließt und sich längst ein neues Flussbett geschaffen hat. In den stillen Nächten ist noch immer die Mitternachtsglocke des überfluteten Tempels meilenweit zu hören.

Die Abenteurer befinden sich nun vollständig in Feindesland. Das Gebiet rund um den Berg wird von Liupold und seinen Spähern kontrolliert. Um unentdeckt zu bleiben, müssen sich die Abenteurer heimlich bewegen und das unübersichtliche, hügelige Land zu ihrem Vorteil nutzen.

Lassen Sie die Spieler einen Anführer bestimmen. Dieser legt eine Probe auf Überleben mit Schwierigkeit 25 ab. Gelingt die Probe, können die Abenteurer einer Entdeckung entgehen.

Bewegen sich die Abenteurer offen in Richtung Burg oder werden entdeckt, sendet ihnen Liupold einen Trupp seiner untoten Tongkieba-Soldaten entgegen.

### Tongkieba-Soldat:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	3	1	4	0	5	1	0
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	9	0	24	2	21	20
Waffen	Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale		
Körper	15	1W6+1	6	9-1W6	Umklammern		
Klingen	17	1W6+3	8	9-1W6	Scharf 2		

Typus: Untoter

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 8, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 4, Wahrnehmung 3, Zähigkeit 11

Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten, Umklammern), Klingenwaffen (I: Vorstürmen)

Merkmale: Betäubungsimmunität, Dunkelsicht, Furchterregend (25), Giftimmunität, Schmerzzimmunität, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Beute: keine

Die Tongkieba sind untote Menschen, deren Körperöffnungen zugenäht und denen Klingen in die Arme implantiert wurden. Trotz ihrer Blindheit können sie Lebewesen spüren und diese angreifen. Obwohl sie nicht sehr intelligent sind, stürzen sie sich nicht planlos auf ihre Gegner, sondern gehen einigermaßen taktisch vor, um den Auftrag ihres Meisters zu erfüllen.

Die Tongkieba patrouillieren die Gegend rund um die Burg, daher können auch unentdeckte Abenteurer ihnen begegnen. So bekommen diese bereits einen kleinen Vorgeschmack, was sie in der Burg erwartet. Ein Trupp besteht aus sechs bis acht Soldaten.

Die Burg zu finden ist vergleichsweise einfach, da der Kult unfreiwillig hilft. Bald schon entdecken die Abenteurer verschiedene kleinere Gruppen an Kultisten, die zur Burg reisen. Die Gruppen bestehen meist aus sechs bis acht Personen, die bereits Kutten und Masken tragen und aus allen Völkern stammen. Nahe der Burg schließen sich teilweise die Reisegruppen zusammen. Hier haben die Abenteurer noch einmal die Möglichkeit, sich als Kultisten getarnt in die Burg einzuschleichen, Voraussetzung dafür ist jedoch, dass sie die Spuren des Kampfes, besonders die Leichen der Kultisten beseitigen können.

Sollten die Abenteurer eine Reisegruppe belauschen (oder sich bereits erfolgreich als Kultist ausgegeben haben), können sie bereits verschiedene Informationen erhalten:

- Das Ritual soll um Mitternacht unter dem vollen Blutmond stattfinden. Die Abenteurer sollten die Burg so erreichen, dass sie noch eine weitere Nacht und den Tag davor Zeit haben.
- Ein großes Opfer soll das Siegel zerstören. Die Kultisten spekulieren, dass der eine oder andere aus ihren Reihen sich opfern wird und von Jesavis das Leben zurückerhält, sobald ihre Macht wiederhergestellt ist.
- Der Proviant muss gespart werden, da er für die gesamte Reise reichen muss. Es ist unter den Kultisten bekannt, dass der Großmeister nie isst.
- Anhänger aus dem ganzen Land und sogar einige aus Selenia und Mertalia werden erwartet.

## Die Burg der Jesavis

Am dritten Tag der Reise seit Telin kommt inmitten der zerklüfteten Schluchten am Südwesthang des Schwarzen Berges die Burg in Sicht. Wie auf der Zeichnung hat sie drei Türme, die die Burg im Osten, Westen und Süden begrenzen, während sie im Norden direkt im Fels des Schwarzen Berges endet. Wie der Berg ist auch die Burg komplett aus schwarzem Stein. Am Tag sieht man auf der etwa zwanzig Meter hohen Wehrmauer Wachen zu zweit patrouillieren. Die Burg hat ein vergleichbar kleines Tor an der Südostseite, gerade breit genug, dass ein Ochsenkarren bequem hindurch passt. Um die Burg herum führt ein Wassergraben, der zehn Meter breit und fünf Meter tief ist. Am Tor führt eine Zugbrücke über den Graben, die jedoch nur heruntergelassen wird, wenn Kultistengruppen die Burg betreten oder verlassen möchten. Direkt über dem Torbogen ist die Fratze eines Dämons in den Stein gehauen.

Durchquert man das Tor kommt man auf den großen Hof. Hier fällt sofort zentral der Brunnenschacht und die gleich daneben befindliche Wendeltreppe auf, die zum Heiligtum führen. Es gibt nur zwei größere Gebäude: Das Haupthaus an der Felswand und ein größeres Holzgebäude an der Westmauer, das als Stall für Reittiere dient.

Als Kultist getarnt werden die Abenteurer sofort von einem der untoten Diener in das Haupthaus geführt und zu ihren Zimmern im zweiten Stock geführt.

Das Hauptgebäude hat neben dem Erdgeschoss zwei Obergeschosse und drei Untergeschosse. Von der Eingangshalle führen zwei Treppen nach oben, wo jeweils eine Galerie die Stockwerke einleitet. Zwei Gänge führen von der Galerie zu den Zimmern, in denen die Kultisten untergebracht werden. Am Ende der Gänge befinden sich einfache Steintreppen, die bis in die Untergeschosse führen, wo das Heiligtum, die Laboratorien Liupolds und die Kerker sich befinden.

**Wohnräume:** Die Räume sind für Gruppen bis zu acht Personen eingerichtet. Vier Hochbetten stehen an den Wänden, zwei an jeder Seite. Aus dem Fenster haben die Abenteurer einen guten Ausblick auf den Hof. Ansonsten sind die Räume leer. Dafür, dass sie nur alle vier Jahre genutzt

werden, sind sie sehr sauber. Auffällig sind arkane Symbole direkt über der Tür (siehe unten), die dort, wie in allen Räumen und Gängen, in den Stein gemeißelt wurden.

**Salon:** Der Salon dient als Aufenthaltsraum für die Kultisten. Neben einer langen Tafel mit Platz für achtzig Personen befinden sich hier ein gutes dutzend Sessel, sowie ein Schrank mit Schriftstücken, hauptsächlich Geschichtsbücher, die die „wahre“ Geschichte der Götter und der Gefallenen darstellen.

**Laboratorien:** Liupolds Laboratorien befinden sich im erste Untergeschoss, das für Besucher nicht zugänglich ist. Es sind drei große Räume, in denen sich unzählige alchemistischen Zutaten, Tränke und Mixturen, sowie diverse Bücher über Alchemie, Anatomie und auch Magietheorie befinden. Neben klassischen Werken aus diesem Themenbereich befinden sich dort auch unbekannte oder lange verschollen geglaubte Werke von Forschern, sowie viele Aufzeichnungen von Liupolds eigenen Forschungen. In diesen Räumen, die an jeder Treppe von vier untoten Tongkieba-Soldaten bewacht werden, hält sich der Schattenweber nahezu ständig auf. In jedem der drei Räume befindet sich hinter einem Bücherregal ein Zugang zu einem Geheimgangsystem, das bis außerhalb der Burg reicht.

**Außentreppe:** Am Ende der Burgflügel befinden sich die Außentreppe, die vom Heiligtum im dritten Untergeschoss bis hinauf zum zweiten Obergeschoss reichen, wo die Gäste des Großmeisters untergebracht sind. Nur über diese Treppen sind die Untergeschosse zu erreichen, während das Heiligtum noch durch die Wendeltreppe am Brunnenschacht zu erreichen ist. Wer die Treppe hinauf oder hinab steigt, passiert zahlreiche Wandnischen, in denen sich Statuen von dämonischen Kreaturen befinden.

**Gargyl-Statue:**

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	3	5	1	5	2	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	4/10	10	10	28	7	40	24
Waffen		Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale	
Körper		19	2W6+6	10	7-1W6	Durchdringung 3	

Typus: Felswesen, Konstrukt

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 12, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 14

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen, Vorstürmen; II: Rundumschlag)

Merkmale: Betäubungsimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 4, Fliegend, Giftimmunität, Schmerzimmunität, Resistenz gegen Felsschaden 5

Beute: keine

Die Gargyl-Statuen befinden sich in den unterirdischen Bereichen der Außentreppe, in der Eingangshalle, im Heiligtum, sowie in den Stockwerken der Wendeltreppe im Brunnenschacht. Sie sind zusätzliche Wachen, die auf Personen reagieren, die nicht hierher gehören. Sie sind jedoch leicht zu täuschen. Eindringlinge, die die Masken und Kutten des Kultes tragen, werden als zugehörig eingestuft und ignoriert – es sei denn, der Großmeister gibt den Befehl zum Angriff. Die Flugfähigkeit der Gargylen ist auf den Treppen sehr eingeschränkt.

**Kerker:** Im zweiten Untergeschoss befinden sich etwa zwanzig Zellen, in denen Gefangene aller Völker, sowie Tiere und andere Kreaturen in lebenden oder untoten Zustand gehalten werden. Die meisten dieser Gefangenen sind – oder werden – Opfer von Liupolds Experimenten.

In der Mitte des Kerkergeschosses befindet sich ein großer Raum, der als Folter- und Verwandlungskammer genutzt wird. Hier entstehen die Tongkieba-Soldaten, wenn Liupold seine Truppen aufstocken möchte.

**Das Heiligtum:** Der Tempel der Jesavis befindet sich im dritten Untergeschoss und ist entweder über die Außentreppe oder über die Wendeltreppe rund um den Brunnenschacht zu erreichen. Der Schacht hat einen Durchmesser von zehn Metern an dessen Boden sich ein mit arkanen Symbolen versehener Ritualkreis befindet (siehe unten).

Die Wendeltreppe ist zum Ritualkreis hin offen und mit einem massiven Steingeländer versehen. Auf Höhe der Untergeschosse, in vier und acht Metern Höhe, befinden sich zwei Zwischenetagen, auf denen sich die Kultisten während des Rituals versammeln. An der Nordseite unterhalb der Treppe befindet sich eine Statue, die Jesavis als Menschenfrau darstellt. Das Heiligtum jenseits des Ritualkreises ist ein großer, offener Raum, der von Säulen gestützt wird. Die Wände und Säulen sind auch hier mit dämonischen Fratzen und Gargyl-Statuen versehen.

### **Die Burgmauern und der Stall:**

Die Burgmauern sind gut zwanzig Meter hoch und werden durch einen Wehgang mit Zinnen gekrönt. An verschiedenen Stellen führen Steintreppen hinab in den Hof. An den Treppenabsätzen befinden sich kleine Kammern in der Mauer, die ursprünglich als Waffen- und Wachkammern geplant waren, jetzt aber leer sind, da die untoten Soldaten keine Ruheräume benötigen und ihre Waffen bei sich haben.

Der Stall ist ein größeres Holzgebäude an der Westmauer, der nur genutzt wird, wenn Gäste in der Burg sind. Da in der bergigen Gegend nur wenige Kultisten mit Reit- oder Lasttieren zur Burg kommen, ist er weitestgehend leer.

### **Arkane Symbole**

Jeder Raum, Gang und Treppe der Burg mit Ausnahme der Laboratorien ist mit arkanen Symbolen versehen, die über Türen und Fenstern in den Stein gemeißelt sind. Die Symbole sind problemlos als Zauber zu identifizieren.

Um den Zauber näher bestimmen zu können, ist eine Probe auf Arkane Kunde mit Schwierigkeit 30 erforderlich.

-5 Erfolgsgrade: Der Zauber stärkt den Heilungsprozess aller Personen in der Burg.

Knapp Misslungen: Der Zauber scheint einen besseren Fokusfluß innerhalb der Burg zu ermöglichen, doch er ist zu komplex, als dass der Abenteurer ihn wirklich versteht

Erfolg: Der Zauber hat Elemente von Todesmagie, ähnlich dem Lebensraub. Jedoch scheint der aktive Zauber den Abenteurern (und Kultisten) nicht zu schaden.

1 Erfolgsgrad: Der Zauber speichert Lebensenergie in den Mauern der Burg.

2 Erfolgsgrade: Die gespeicherte Lebensenergie wird in Fokus umgewandelt.

3+ Erfolgsgrade: Der Zauber nimmt jegliche verbrauchte Lebensenergie (regeltechnisch gesprochen jeglicher erlittener Schaden) auf und wandelt sie in Fokus um.

Dieser Fokus wird im Ritualkreis gesammelt und soll während des Rituals freigesetzt werden. Wann immer ein Lebewesen oder eine Kreatur verletzt wird, leuchten die Symbole grün auf. Alle fünf Schadenspunkte ergeben einen Fokuspunkt.

## **In die Burg hineinkommen**

Es gibt drei Wege in die Burg hinein: Als Kultist getarnt durch das Haupttor, heimlich über die Mauer klettern oder durch den Geheimgang, der in einer Felsspalte des Schwarzen Bergs endet und den die untoten Soldaten nutzen.

Um die Mauer zu erklettern ist lediglich eine Probe auf Athletik mit Schwierigkeit 15 nötig, da es viele Vorsprünge gibt, die das Klettern erleichtern. Um dabei unentdeckt zu bleiben ist eine vergleichende Heimlichkeitsprobe gegen die Wahrnehmung der Untoten nötig.

Der Eingang zum Geheimgang ist nur zu entdecken, wenn die Abenteurer einer Patrouille unbemerkt folgen können. Wenn sie ohne diese Hilfe aktiv nach Geheimgängen suchen, ist eine Probe auf Überleben mit Schwierigkeit 25 notwendig, damit sie in der richtigen Gegend suchen.

## **Den Kult ausschalten**

Die Abenteurer haben bei Ankunft an der Burg noch 30 Stunden Zeit, bis das Ritual um Mitternacht durchgeführt wird. Um den Kult auszuschalten sollten die Abenteurer jedoch nicht bis zur Durchführung des Rituals warten, da sie ansonsten gegen den gesamten Kult gleichzeitig kämpfen müssen. Zu diesem Zeitpunkt stehen bis zu 160 Kultisten, 40 Tongkieba-Soldaten und bis zu zehn Gargyle ihnen entgegen. Das Ritual steht und fällt mit dem Großmeister. Stirbt dieser vor Vollendung des Rituals, ist die Gefahr abgewendet – zumindest bis Jesavis einem neuen Großmeister das Ritual beibringt. Liupold hat jedoch immer mindestens acht seiner Wachen in unmittelbarer Nähe.

Die einzige andere Möglichkeit das Ritual zu verhindern ist, das Heiligtum zu zerstören, zum Beispiel durch einen Einsturz des Brunnenschachts.

Beachten Sie beim Kampf gegen den Kult immer eins: Oberstes Ziel ist, dem Großmeister ausreichend Zeit zu erkaufen, um das Ritual durchzuführen. Die Abenteurer müssen nicht besiegt werden, das eigene Überleben ist zweitrangig. Wenn das Ritual durchgeführt und Jesavis befreit wird, so glauben die Kultisten, wird sie ihnen ihr Leben zurückgeben.

## Das Ritual

Eine Stunde vor Mitternacht versammelt sich der gesamte Kult um den Ritualkreis. Der Großmeister und die zwanzig höchstrangigsten Kultisten befinden sich direkt am Boden, die übrigen nehmen auf der Wendeltreppe Platz. Etwa eine halbe Stunde lang wird Jesavis durch Gesänge gepriesen, bis sich die Kultisten eine kleine, blutende Wunde verursachen. Damit spenden sie Fokus, um den Zauber zu verstärken, der das Siegel beschädigen und sogar brechen soll. Zehn Minuten vor Mitternacht steht der Blutmond direkt über den Schacht und aus der Mitte des Kreises baut sich ein Energiestrahler auf, der Richtung Mond schießt. Von diesem Zeitpunkt an nimmt das Siegel in jedem Fall Schaden – ob es um Mitternacht genug sein wird, bleibt dem Spielleiter überlassen. Bedenken Sie aber, dass ein zweiter Mondfall die Spielwelt komplett auf den Kopf stellen wird.

## Nachspiel

Wenn das Ritual erfolgreich verhindert und der Großmeister tot ist, werden die Abenteurer zu gejagten. Jesavis ist nicht umsonst eine Rachegöttin und so wird sie ihre Kultisten auf der ganzen Welt auf die Abenteurer ansetzen. Da sie besonders stark in der Termark vertreten ist, sollten die Abenteurer das Land schnellstens verlassen, bevor sie zu vielen Kultisten und Orks, die von der Göttin zu einem Angriff beeinflusst werden, entgegen treten müssen. Der schnellste Weg ist hierbei das Mondportal von Aldentrutz, das sich weniger als 50 Meilen vom Schwarzen Berg entfernt befindet. Glücklicherweise stehen die Abenteurer unter dem Schutz der übrigen Götter, was es Jesavis erschwert, ihren Aufenthaltsort zu ermitteln.

Abenteurer, die den Kult erfolgreich aufgehalten haben, sollten 15 Erfahrungspunkte erhalten. Weiterhin kann der Spielleiter für jedes gespielte Ereignis auf der Reise weitere 3-5 Punkte vergeben.

## Anhang:

### Liupold von Isafest, Schattenweber und Großmeister des Ordens der Jesavis

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
5	2	4	2	7	2	7	7
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	6	7	53	30	0	33	37
Waffen		Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale	
Kampfstab		15	1W10+2	9	6-1W6	Defensiv 2, Lange Waffe, Zweihändig	

Typus: Untoter

Fertigkeiten: Akrobatik 5, Athletik 4, Entschlossenheit 18, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 9, Schattenmagie 20, Todesmagie 26, Arkane Kunde 26, Naturkunde 25

Meisterschaften: Schattenmagie (II: Kind der Schatten, Schützende Schatten), Todesmagie (II: Nekromant, III: Meister der Untoten)

Zauber: Schatten I: Dunkelheit, II: Schattenpfeil, Schattenwand, III: Lichtbann,; Tod I: Schwächeanfall, II: Fluch der Schmerzen, III: Lebensraub, Untote Erheben, IV: Todesfluch, V: Verdorren

Merkmale: Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz, Furchterregend (25), Giftimmunität, Konzentrationsstärke, Resistenz gegen Schattenschaden 5, Taktiker, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Beute: Kampfstab (4 Lunare), zahlreiche Bücher

#### Attentäter des Kults/ Söldner/ Pirat:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	4	3	4	2	5	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	9	8	27	2	21	19
Waffen		Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale	
Körper		13	1W6	8	7-1W6	Stumpf	
Leichte Armbrust		16	2W6+6	10	7-1W6	Durchdringung 4, Zweihändig	
Streithammer		18	2W6+3	14	7-1W6	Scharf 2, Vielseitig	

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 9, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 14, Stärkungsmagie 13

Meisterschaften: Hieb Waffen (I: Berserker, Vorstürmen, II: Schmetterschlag), Schusswaffen (I: Schnellschütze I), Zähigkeit (I: Starker Schildarm I)

Merkmale: Taktiker

Beute: Leichte Armbrust (20 Lunare); Leichte Platte (25 L), Rundschild (5L), Streithammer (16L)

Tauschen Sie beim Attentäter den Wert für Heimlichkeit gegen den für Zähigkeit und die Meisterschaft Starker Schildarm I gegen Überraschungsangriff I

#### Durchschnittlicher Kultist:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	2	4	2	5	2	3	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	6	7	30	22	0	23	24
Waffen		Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale	
Langschwert		16	1W6+4	8	6-1W6	Scharf 2	

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 3, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 12, Kampfmagie 23, Schutzmagie 21

Zauber: Kampf I: Geschoss verzaubern, III: Blitzschlag, Leichtes Ziel, Schadenswelle, IV: Kettenblitz; Schutz I: Gedankenschutz, II: Windschild, III: Magischer Panzer  
 Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Ausfall), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Kampfmagie (I: Eiserner Konzentration, II: Herz des Zerstörers, III: Blutbad); Schutzmagie (I: Eiliger Schutz)  
 Merkmale: Konzentrationsstärke, Taktiker  
 Beute: Langschwert (10L), Leichtes Leder (5L)

## Karten:

