

Mahatsch am Abgrund

Ein Earthdawn Abenteuer

**Für 4-8 Charaktere
des 5. bis 8. Kreises**

Inhaltsangabe

Die Handlung	3
Die Situation	5
Was nun?	7
-Grattak	8
-andere Gardisten	10
-Quasu	11
-Kalamas	12
-Stadtrat	14
-Andere Bürger Mahatschs	14
Ereignisse	16
-Situation 1	16
-Situation 2	17
-Situation 3	18
-Situation 4	20
Anhang	21
-Beschreibung der Kanalisation	21
-Beschreibung der Gräfte	22
-Beschreibung der Mine	23
-Die Insel	24
-Der Turm	25
Werte	27
-Orkbrenner	27
-Borids Männer	27
-Borid Rotbart	28
-Bolkor Falkenklau	30
-Eldrian Riskona	32
-Eldrion Riskona	33
-Thorgal Odd	34
-Shur'zor	36
Neue Zauber	37
Kanalisationkarte	39
Gräftekarte	40
Minenkarte	41

Editorial und Copyrights

Das hier vorliegende Abenteuer darf zum privaten Gebrauch beliebig vervielfältigt, ausgedruckt und weitergegeben werden. Jegliche kommerzielle Nutzung bedarf der Erlaubnis der Autoren.

Geschützte Marken und Namen wurden nicht als solche kenntlich gemacht. Das Fehlen einer solchen Kennzeichnung bedeutet nicht, daß es sich um einen freien Namen im Sinne des Markenrechts handelt! Eine Anbringung solcher Kennzeichnungen in kopierten Dateien oder Texten ist erlaubt.

Idee, Texte und Buch: Javen

Satz, Layout, Grafiken: Sturmfalke

Alle Namen und Handlungen sind frei erfunden. Jegliche Übereinstimmung mit lebenden oder toten Personen ist rein zufällig.

Die Handlung:

In dem Abenteuer "Mahatsch am Abgrund" geht es um einen Geisterbeschwörer, der seine neuen Zauber, die er entwickelt hat, an die Theraner verkaufen will. Die Stadt Mahatsch dient ihm als Versuchsort. Das Abenteuer ist an Mahatsch nicht unbedingt gebunden. Es kann auch eine andere Stadt treffen, doch es sind einige Bedingungen an die Stadt geknüpft:

Sie sollte nicht allzu groß und unabhängig von Throal sein, am Schlangenfluß liegen und von einer Mauer umgeben sein (Mahatsch hat zwar normalerweise keine Mauer, doch das habe ich für dieses Abenteuer geändert). Falls es noch nicht bekannt sein dürfte, Mahatsch liegt am Fuße der Throalberge ca. vier Tagesritte von Märkteburg entfernt.

Der Geisterbeschwörer Borid Rotbart (Zwerg) ist in den Besitz eines Turms in der Stadt und einer naheliegenden Insel gekommen, indem er dessen Vorbesitzer und Erben durch einen Unfall ins Jenseits beförderte. Seitdem lebt er in der Stadt und führt hier im Verborgenen seine Experimente durch und wartet auf den Tag, wo er sie den theranischen Spionen, die sich schon in der Stadt aufhalten, vorführen kann. Im großen und ganzen geht es darum, eine Stadt so schnell wie möglich und mit den geringsten Mitteln einnehmen zu können. Besonders die Theraner wären daran interessiert, große Belagerungen und einen großen Verbrauch von Ressourcen zu vermeiden. Deswegen hörte man sich Borids Angebot auch an, als er an sie heran trat. Doch man wollte einen Beweis, daß es auch klappen würde mit den Zaubern. Also suchte sich Borid eine Stadt aus in Barsaive, an die er seine Experimente ausprobieren konnte. Seine Wahl fiel auf Mahatsch und so bezog er hier mit seinen Männern Stellung.

Die Idee, die er hatte, um eine Stadt einzunehmen, ist eigentlich relativ simpel. Sie besteht aus zwei Teilen. Als erstes entwickelte er ein Zauber, der es ihm ermöglichte untotes Leben auf einem Friedhof entstehen zu lassen. D.h. auf einen Schlag klettern Hunderte Kadavermenschen, Ghule und Geister aus ihren Gräbern und terrorisieren die Stadt. Der Geisterbeschwörer hat natürlich die Kontrolle über die Untoten und kann ihnen auch einfache Befehle geben. Doch da das wahrscheinlich nicht reichen wird, experimentierte er noch mit Egelratten. Er züchtete sie und entwickelte ein Zauber, mit dem er Hunderte von ihnen seinen Willen aufdrängen kann. Sie befolgen alle seine Befehle und suchen sich Unterschlüpfen in der Kanalisation einer Stadt, bevor sie dann auf Befehl zuschlagen und die

Bewohner der Stadt zu mordlustigen Bestien machen. Das würde eine Stadt von innen heraus zerstören und die Theraner bräuchten dafür fast keinen Finger krumm zu machen. Doch bevor Borid seinen Plan in die Tat umsetzen kann, mußte er noch einige Vorbereitungen treffen. Seine Zauber funktionieren bisher nur theoretisch und er muß sie in der Praxis erst einmal testen und zwar in kleineren Feldversuchen.

Dazu hat er sich mit seinen Lakaien auf einer naheliegenden Insel einquartiert, zu der noch ein Turm in der Stadt gehört. Der Turm und das Anwesen auf der Insel gehörten früher einer reichen Kaufmanns Familie, die vor nicht allzu langer Zeit bei einem Schiffsunglück umkamen.

Er ließ ein paar Wochen verstreichen, ehe er die Insel und den Turm erwarb. Kontakte zu den Bewohnern Mahatsch vermied er und nach außen hin stellte er sich so da, daß die Insel sein Ruhesitz sei und im Turm ging er seinem Hobby der Astronomie nach. Er hoffte dadurch die Neugierde der Bewohner erst einmal befriedigen zu können, um in Ruhe seinen Experimenten nachzugehen. Doch es mußten noch einige Vorbereitungen getroffen werden, damit er seine Pläne auch verwirklichen konnte.

Er mußte still und heimlich seine Arbeit verrichten können, ohne die Aufmerksamkeit der Bewohner auf sich zu ziehen. Doch er brauchte völlige Bewegungsfreiheit für seine Versuche. Deshalb plante er ein Tunnelsystem unter dem Turm zu graben, welches ihn mit der Kanalisation, dem Friedhof und der Insel verbinden sollte. Der Aufwand für die Kanalisation und den Friedhof war nicht so groß, da die Kanalisation eh an den Kellerräumen vorbei lief und man auch mit ihr bis in die Nähe des Friedhofs kam. Dann war es nicht mehr weit bis zu den unterirdischen Grüften, wo die reicheren Bewohner Mahatsch ihre letzte Ruhestätte fanden und finden werden. Dort wollte Borid sein Lager aufschlagen, um den Zauber zu testen und zu perfektionieren.

Der Tunnel zur Insel war dagegen alles andere als leicht zu realisieren, da die Insel immerhin knapp einen Kilometer weit weg lag und der Tunnel natürlich unter dem Fluß entlang führen mußte. Für die ganzen Arbeiten an den Tunneln brauchte Borid gute Männer und deshalb ließ er seine Beziehungen spielen und engagierte 12 Zwerge, denen Kontakte zum geächteten Haus Erud nachgesagt werden. Sie waren gut und für die richtige Menge an Silber stellten sie keine Fragen und konnten ihre Klappe halten, jedenfalls wurden sie Borid so beschrieben. Sie trafen einen Monat nach Borid in Mahatsch ein und er stellte mit seinen Leuten den Kontakt zu ihnen her. Doch da ihm klar war, daß die Klopfgeräusche in Mahatsch nicht ignoriert werden würden, wies er die Zwerge an eine verlassene Silbermine außerhalb Mahatschs zu erwerben. Nachdem die Zwerge die Mine kauften verbreiteten sie das Gerücht, daß in der alten Mine Silber gefunden wurde. Zwar erstaunte das die meisten Leute, da die Mine eigentlich schon seit Jahren leer steht, weil sie angeblich kein Silber mehr enthielt, doch warum sollten man eine leere Mine kaufen und dann jeden Tag wie wild in den Stollen arbeiten? Borids Plan schien aufzugehen. Zwar hörte man die Klopfgeräusche aus der Kanalisation, doch viele glaubten die Geräusche würden aus der Mine kommen, da ja auch einige Stollen bis fast an die Stadt reichen und es deswegen nur hallt. So konnten die Zwerge einigermaßen in Ruhe ihre Arbeit verrichten und gruben einen Tunnel von der Mine zur Kanalisation, durchbrachen eine Kellerwand, um den Turm mit der Kanalisation zu verbinden und schafften auch eine Verbindung zu den Grüften. Der Tunnel zur Insel war der weitaus schwierigste Teil ihres Auftrages und kostete auch die meiste Zeit. Insgesamt waren sie mehrere Monate mit dem Graben beschäftigt.

Borid quartierte sich in der Zwischenzeit unter dem Friedhof in den Grüften ein. Er pendelte immer zwischen dem Friedhof, wo er an dem Untotenzauber arbeitete, und dem Keller seines Turms, wo er mit den Egelratten experimentierte. Die Tage und Wochen vergingen und er führte seine ersten Versuche durch. Er ließ Kadavermenschen aus den Grüften steigen und setzte die Egelratten in der Kanalisation aus, wo sie sich fleißig vermehrten. Doch die Bürger und Gardisten von Mahatsch merkten bald, daß irgendetwas ungewöhnliches vorging in ihrer Stadt und der Plan von Borid drohte aufzufliegen. Der Argwohn der Leute gründete sich auf mehrere Ereignisse, die Borid so nicht geplant bzw. bedacht hatte:

- 1.** Die Kanalisation war weitaus belebter, als Borid das eigentlich annahm. Er hatte nur mit Ratten und anderem Getier gerechnet, mußte aber dann erkennen, daß sich dunkle Gestalten in der Kanalisation aufhielten, die ebenfalls etwas zu verbergen hatten. Die Kanalisation haben sich nämlich zwei rivalisierende Banden als Unterschlupf gesucht. Durch die Egelratten kam es nun immer wieder zu Todesfällen und plötzlichen blindwütigen Angriffen mitten in der Stadt.
- 2.** Die Versuche auf dem Friedhof blieben auch nicht ganz unbemerkt. Der Friedhofswärter merkte etwas von den Aktivitäten seiner "Bewohner" und verbreitete so gleich das Gerücht, daß die Toten wieder zum Leben erwacht seien, um sich an den Lebenden zu rächen. Er ist zwar ein alter, seniler Mann, doch einige glaubten ihm und befürchteten nun, ein Dämon sei für alles verantwortlich.

3. Aufmerksamkeit erregte ebenfalls das Verschwinden von vielen Hunden und Katzen, wofür Borids Lakaien verantwortlich waren, da Borid die Tiere für Versuche an den Egelratten benötigte.
4. Als die Lage schon ziemlich gespannt war, beschlossen auch noch zu allem Übel zwei Jungen aus Mahatsch eine Mutprobe zu bestehen, um ihren Freunden zu zeigen, daß sie wahre Helden sind. Sie liehen sich ein Ruderboot aus und wollten damit auf Borids Insel, wo der Zutritt eigentlich strengstens verboten war. Sie kamen nicht wieder zurück. Ihr Boot wurde gut vertäut an der Insel gefunden, doch von ihnen fand man keine Spur. Borid vermutete, daß wohl einige Kreaturen, die er auf der Insel aussetzte, damit etwas zu tun hatten.
5. Außerdem sind da natürlich immer noch die Klopfgeräusche, die immer mehr Leute beunruhigten, da sie aus der Kanalisation zu kommen scheinen, dort, wo auch die Toten und Wahnsinnigen herkommen.

Borid wußte, es war nur eine Frage der Zeit, bis irgendetwas hinter sein kleines Geheimnis kommen würde. Also mußte er sich was überlegen, wie er die Aufmerksamkeit der Bürger und Gardisten auf etwas anderes lenken konnte und so sorgte er für ein Ablenkungsmanöver im großen Stil.

Einer von Borids Leuten hatte Kontakte zum Orkbrennerstamm der Whargenschädel.

Diese nahm er auch wahr und schloß ein Geschäft mit ihnen ab. Die Brenner sollten Karawanen und Reisende vor Mahatsch überfallen und dann einige Zeit später sogar Scheinangriffe auf die Stadtmauer machen. Die Bürger der Stadt sollten glauben, daß ein Angriff der Orks nur eine Frage der Zeit war. Einige würden wahrscheinlich fliehen oder sich auf ein Angriff der Orks vorbereiten, doch dann hätten sie genug Probleme, als sich um die merkwürdigen Vorkommnisse der letzten Zeit zu kümmern.

Borids Plan schien aufzugehen. Nachdem die ersten Angriffe stattfanden und sich schnell das Gerücht verbreitete, daß eine große Anzahl Orks des schlimmsten und brutalsten Stammes überhaupt vor der Stadt lagerten, waren die Bürger einer Panik sehr nahe.

Die Tage vergingen. Borid experimentierte weiter, die Zwerge hatten den Tunnel zur Insel nun fast fertig gegraben und stündlich wuchs die Zahl der Brenner und damit die Angst der Bürger. Doch nicht jeder hatte die Vorkommnisse der letzten Zeit in Mahatsch vergessen. Entweder ist es jemand vom Stadtrat, der Richter Quasu oder der "Primus" Bele Flachshaar persönlich, jedenfalls wird beschlossen eine Gruppe von Adepten zu beauftragen die Geschehnisse zu untersuchen.

Die Situation:

Und so kommen die Charaktere ins Spiel. Sie sollten am besten zwei Wochen später in Mahatsch eintreffen, um ihren Auftraggeber zu kontaktieren und Einzelheiten zu erfahren. Lesen Sie folgendes vor, wenn die Charaktere in der Nähe von Mahatsch sind:

Es ist nun nicht mehr weit. Über den nächsten Hügel und dann müsstet ihr Mahatsch eigentlich schon sehen können. Doch merkwürdiger Weise ist nicht viel los auf dem Handelsweg. Eigentlich müsste so dicht an einer Stadt ein reges Treiben von Händlern und Reisenden stattfinden. Als ihr den Hügel rauf reitet, liegt die Stadt ruhig vor euch, aber irgendwie zu ruhig. Doch plötzlich wird eure Aufmerksamkeit auf ein kleines Wäldchen vor euch gelenkt. Am Rande des Handelsweges seht ihr etwa zehn Orks, die gerade einen umgestürzten Wagen durchsuchen und einen an einem Baum gefesselten Zwerg mißhandeln.

Diese Orks (Werte siehe Anhang) sind natürlich vom Stamm der Whargschädel und haben eine Freude daran die noch verbliebenen Reisende auf diesem Handelsweg zu überfallen und auszuplündern. Der Zwerg wurde ziemlich übel zugerichtet und erholt sich nur langsam von den Mißhandlungen. Er stellt sich als Ramiron vor und erzählt den Charakteren, daß seit ca. einem Monat die Brenner die Stadt regelrecht belagern und schon viele Händler dadurch pleite gegangen sind. Es war wohl auch für ihn das letzte mal, daß er diesen Weg bestritten hat. Es ist einfach zu gefährlich. Wenn die Charaktere nun nach Mahatsch weiterreiten, kommen sie vorher durch das Orkviertel bzw. die 'Lehmgrube' vor der Stadtmauer.

Ihr seht vor euch schon das Stadttor. Bei den Vorkommnissen der letzten Wochen ist es nicht verwunderlich, daß es geschlossen ist. Links und rechts von euch könnt ihr schäbige und dreckige Hütten sehen und der Gestank, der hier in der Luft liegt, erinnert euch an eine tote Tundrabestie. Kein Zweifel, ihr seid im obligatorischen Orkviertel, welches viele Städte säumt und ein Dorn im Auge der Stadtväter ist. Ihr bemerkt die feindlichen Blicke, die euch zugeworfen werden und ihr seid heil froh, als ihr das Stadttor endlich erreicht. "Die stecken doch mit denen unter einer Decke", Ramiron guckt mißmutig auf die Orks am Wegesrand. Dann öffnet sich das Tor und ihr betreten die Stadt.

Besonders Zwerge und Elfen werden mit offener Feindseligkeit im Orkviertel begrüßt. Man spuckt vielleicht vor ihnen aus oder wirft hinterrücks ein Stein nach ihnen. Gehört ein Ork der Gruppe an, so wird er eher neugierig von den Bewohner betrachtet und es werden auch keine Übergriffe auf die Kameraden des Orks stattfinden.

Wird Ramiron gefragt, wie er das eben meinte, so erzählt er ihnen mit wütender Stimme, daß es doch wohl auf der Hand liegt, daß die Orks im Viertel mit den Brennern gemeinsame Sache machen. Schließlich wurden die von den Brennern bisher verschont.

Nachdem die Charaktere in der Stadt sind, bemerken sie eine sehr starke Präsenz von Gardisten auf der Stadtmauer, ebenso wie am Tor. Sie werden gefragt, was sie in der Stadt wollen und ist ein Ork in der Gruppe, muß er sich einer intensiveren Befragung unterziehen.

Nachdem sie nun die Formalitäten hinter sich gebracht haben, trennt sich Ramiron von ihnen und die Charaktere werden wohl nun ihren Auftraggeber aufsuchen.

Lesen sie das folgende vor, wenn die Charaktere durch die Stadt gehen. Ich gehe davon aus, daß sie schon mal in Mahatsch waren.

Es hat sich eigentlich nicht viel verändert zum letzten Mal, als ihr hier wart. Doch es ist viel ruhiger geworden. Früher tobte hier das Leben und nun ist es wie ausgestorben. Fast die einzigen, die hier noch rumlaufen sind Gardisten. Sonst könnt ihr noch Leute sehen, die gerade dabei sind Fenster und Türen zu zunageln, als ob sie einen Sturm erwarten. Andere laden gerade aus einem Wagen Lebensmittel und Waffen, die für mehrere Wochen reichen dürften.

Beschreiben sie den Weg zum Auftraggeber weiter in diesem Sinne. Insgesamt sieht es so aus, als ob sich die Bewohner auf eine wirklich große Katastrophe vorbereiten und den Gardisten nicht allzu viel Vertrauen entgegenbringen dieses Problem zu lösen.

Sind die Charaktere bei ihrem Auftraggeber angelangt, so wird er sie umgehend empfangen. Er scheint erleichtert zu sein, daß die Charaktere endlich da sind und besteht darauf, daß sie sich erst einmal ordentlich stärken nach der langen Reise, bevor er mit ihnen das Geschäftliche bespricht.

Wie ich sehe, seit ihr gut hergekommen. Ich hatte da so meine Befürchtungen. Nun ja, wir haben zur Zeit ein paar Probleme mit Brennern vor der Stadt, wie ihr vielleicht schon festgestellt habt. Aber deshalb seit ihr nicht hier, denn wir hatten in der letzten Zeit Probleme ganz anderer Art und einige befürchten sogar, ein Dämon könnte dafür verantwortlich sein.

Nun ich persönlich glaube das zwar nicht, aber wir wollen der Sache auf den Grund gehen. So, nun ja ihr wollt natürlich wissen, worum es geht. Also, es fing so vor drei oder vier Monaten an. Da gab es die ersten Todesfälle in der Kanalisation. Kurz darauf mußten die Gardisten dann Bürger aus Notwehr umbringen, weil sie durch die Stadt liefen und jeden angegriffen haben, der ihnen zu nahe kam. Ich kann schon verstehen, daß da viele glauben ein Dämon wäre in der Kanalisation, doch bisher haben wir nichts entdeckt. Die Klopfgeräusche verstärken natürlich noch ihre Angst.

Falls die Charaktere fragen, was er denn damit meint, geht er näher darauf ein.

Ach die Geräusche kommen aus der alten Silbermine außerhalb der Stadt und hallen nur durch die Kanalisation. Na ja, aber so was schürt nun mal die Angst der Bewohner.

Als ob das nicht genug wäre, gibt es auch noch Gerüchte, daß es auf unserem Friedhof spukt.

Ich meine, so was gibt es wohl mal in jeder Stadt, doch bei uns kommt alles auf einmal. Ich hab das natürlich alles als Hirngespinnst abgetan und hätte das auch gar nicht weiter erwähnt, doch gestern haben wir den Friedhofswärter dann tot in seiner Hütte aufgefunden. Nun traut sich keiner mehr auf den Friedhof und als dann auch noch die Brenner kamen, da sind sowieso viele abgehauen und die Stadt ist jetzt wie ausgestorben. Diejenigen, die noch da sind, haben sich in ihren Häusern verschanzt und warten darauf, daß alles vorbei ist.

Ich weiß nicht bei welcher Passion wir in Ungnade gefallen sind, doch das ist einfach zuviel, was wir verkraften können. Ihr merkt, wir haben viele Probleme und ich hoffe, daß ihr einige von ihnen lösen könnt.

Also ich möchte, daß ihr herausfindet was der Grund ist für die Toten und Wahnsinnigen in der Kanalisation und auf dem Friedhof.

Die Charaktere merken, daß ihr Auftraggeber ziemlich verzweifelt ist und er sehr an der Stadt zu hängen scheint und es unerträglich für ihn ist zu sehen, wie sie immer mehr zur Geisterstadt wird. Was das Honorar angeht, so sollte das jeder Spielleiter selber entscheiden.

Ich schlage 500 Silberstücke sofort und noch einmal soviel nach Erledigung des Auftrages vor.

Außerdem könnten die Magier vielleicht einen Zauber umsonst bekommen und die Krieger dürfen ein Schwert oder die Rüstung verstärken lassen. Ihr Auftraggeber hat ihnen vollste Bewegungsfreiheit zugesagt und auch die Gardisten wurden informiert zu kooperieren.

Was nun?

Mehr Informationen können sie von ihrem Auftraggeber nicht bekommen. Er verweist sie an Grattak, den Kommandanten der Gardisten.

Nachdem sich die Charaktere um eine Schlafmöglichkeit gekümmert haben, werden sie wahrscheinlich mit ihren Nachforschungen beginnen wollen. Ich habe als nächstes Gerüchte, Behauptungen und Stellungnahmen zu den Ereignissen von wichtigen Persönlichkeiten und normalen Bürgern in Mahatsch zusammengestellt.

Sollte der Auftraggeber der Charaktere der 'Primus' persönlich sein, so wird das Gespräch wie oben beschrieben ablaufen. Sollten die Charaktere einen anderen Auftraggeber haben und den 'Primus' zu den Ereignissen befragen wollen, so wird er sie nicht empfangen, da er zur Zeit wichtigere Dinge zu tun hat.

Grattak

Grattak ist ein 30 jähriger Ork und Krieger des 6.Kreises. Er macht diesen Job schon ziemlich lange und hat als normaler Gardist angefangen und sich hochgearbeitet zum Kommandanten. Er beantwortet zwar alle Fragen der Charaktere zu gut wie er kann, scheint aber ziemlich ungehalten darüber zu sein, daß sich noch ein paar Besserwisser in seine Angelegenheiten einmischen. Grattak zeigt den Charakteren ziemlich unverblümt, daß er von ihrer Hilfe nichts hält. Er scheint zwar recht angefressen darüber zu sein, daß er bisher noch kein Mord aufklären konnte, ist aber davon überzeugt, daß seine Ermittlungen bald zum gewünschten Ergebnis kommen.

Da es ihm aber befohlen wurde. will er mit den Charakteren zusammenarbeiten und bringt sie auf den neuesten Stand der Ermittlungen.

“Im Moment haben wir natürlich mit den Orks ein gewaltiges Problem und haben deshalb die Ermittlungen zu den Mordfällen und Wahnsinnigen erst einmal eingestellt.

Wir konnten leider bis dato noch nicht viel in Erfahrung bringen, was die Morde angeht. Es sind bisher fünf Tote in der Kanalisation gefunden wurden. Alle sind während eines Kampfes gestorben. Sie hatten alle mehrere Wunden und der Schauplatz des Verbrechens wies auch Spuren eines heftigen Kampfes auf.

Beim Friedhofswärter hingegen scheint es eher so, als ob jemand oder etwas gewaltsam eingedrungen ist in seine Hütte (welche auf dem Friedhof steht) und ihn dann erschlagen hat. Er wies aber auch Spuren von Krallen oder ähnliches auf.

Die Wahnsinnigen liefen mitten in der Stadt Amok und mußten wie gesagt von meinen Gardisten getötet werden.

Soviel zu den allgemeinen Fakten. Kommen wir zur Identität der Opfer. Es ist ja schon sehr ungewöhnlich, daß alle in der Kanalisation gestorben sind. Aber so ungewöhnlich ist es gar nicht, denn die beiden Wahnsinnigen und drei der Ermordeten gehörten höchstwahrscheinlich einer Verbrecherbande an, die hier von Mahatsch aus operieren und die Kanalisation anscheinend als Fluchtweg und Versteck gebrauchen.

Was die beiden anderen Toten angeht, so waren das keine Bürger von Mahatsch. Es waren zwei T'skrang Matrosen. Was die dort unten wollten ist mir leider bis heute schleierhaft.“

Falls die Charaktere keine Fragen mehr haben, wäre es das damit fürs erste. Doch ich könnte mir vorstellen, daß es noch einige offene Fragen gibt. Grattak wird versuchen alle Fragen zu beantworten. Doch falls es zu viele werden, wird er auch ungeduldig und beendet dann die Unterhaltung.

Zu den T'skrang kann Grattak wirklich nicht mehr sagen. Das Schiff, auf dem die Matrosen arbeiteten, hieß "Wellenreiter"; falls die Charaktere danach fragen, doch das wird ihnen wenig nützen, denn das Schiff ist schon lange nicht mehr in Mahatsch.

Doch er kann noch mehr zur Verbrecherbande sagen:

“Ja, also diese Bande scheint schon seit Jahren in Mahatsch ansässig zu sein. Wer die Hintermänner sind, kann ich auch nicht sagen. Wahrscheinlich sind es normale Händler oder Künstler von denen man das am wenigsten erwartet. Wir konnten nur ein paar Helfershelfer gefangen nehmen. Doch die sagten nichts und nachdem sie wieder auf freien Fuß waren, verschwanden sie entweder aus Mahatsch oder sie wurden tot in irgendeiner Gasse gefunden. Die verstehen es schon ihre Spuren zu verwischen.“

Wann geschahen die ersten Morde?

“Nun das muß so drei Monate her sein. Der letzte Mord geschah vor vier Wochen.“

Gab es vor den Morden schon einmal Probleme in der Kanalisation?

‘Früher eigentlich nicht. Vor ca. sechs Monaten aber gab es die ersten Meldungen, daß Kampfgeräusche in der Kanalisation gehört wurden. Wir stiegen natürlich nach unten und fanden auch Blutspuren und kaputte Schwerter, aber keine Leichen. Ich vermute, daß es innerhalb der Verbrecherbande zu Streitigkeiten gekommen ist.‘

Hintergrund:

Was die Gardisten nicht wissen ist, daß sich vor sechs Monaten eine zweite Verbrecherbande die Kanalisation als Unterschlupf gesucht hat und es deshalb zu einem Konflikt zwischen den beiden Banden kam.

Die erste Gruppe ist eine geheime Diebesgilde, die schon seit Jahren von Mahatsch aus operiert und die Kanalisation tatsächlich als Versteck benutzt. Die Anführer der Gilde sind Diebe hoher Kreise, die nach außen hin ein normales Leben führen.

Die zweite Gruppe besteht aus T'skrang Piraten, die ebenfalls die Vorteile der Kanalisation entdeckten und ihre Beute hier verstecken.

Es kam zu einem brüchigen Waffenstillstand zwischen den Gruppen, doch kurze Zeit später kam es zu den Wahnsinnsanfällen einiger Bandenmitglieder. Diese mußten dann natürlich von den eigenen Leuten getötet werden und ein neuer Streit entbrannte, denn beide Banden beschuldigen sich gegenseitig mit den Vorfällen etwas zu tun zu haben. Im letzten Monat ist es dann ruhiger geworden, weil beide Gruppen die Kanalisation jetzt eher meiden und Borid die Egelratten nun besser unter Kontrolle hat.

Was will der Friedhofswärter gesehen haben?

‘Nun, der Friedhofswärter sprach von komischen Geräuschen und einem Verwesungsgestank. Außerdem will er frisch beerdigte umher wandeln gesehen haben.

Ein paar Bürger, die in der Nähe des Friedhofes wohnen, wollen auch Geräusche und Bewegungen auf dem Friedhof bemerkt haben. Wir sind der Sache zwar nachgegangen, haben aber nichts gefunden. Eigentlich habe ich das alles nur als Humbug abgetan. Aber jetzt, wo Chelon tot ist weiß ich auch nicht genau, was ich glauben soll. Es war die letzten Wochen auch ruhig auf dem Friedhof, jedenfalls haben wir keine Meldungen mehr erhalten, doch gestern fanden wir ihn dann tot.‘

Hintergrund:

Der Friedhofswärter war Borid schon immer ein Dorn im Auge, da er die ganzen Gerüchte verbreitete. Jetzt, wo die Stadt genug zu tun hat mit den Brennern, da schickte er ein paar Kadavermenschen zu Chelon, um ihn loszuwerden.

Geschahen noch mehr ungewöhnliche Dinge?

“Ähm, eigentlich nicht, das ist ja auch schon genug Ärger für ein paar Monate. Das einzige wäre vielleicht noch die Sache mit den Hunden und Katzen. Seit ungefähr zwei Monaten kriegen wir immer mehr Meldungen, daß Hunde und Katzen verschwunden sind. Aber ich meine, wenn ich mich auch noch darum kümmern müßte. Die Viecher sind gar nicht so dumm. Die haben schon geahnt, was hier los sein würde und haben ne Mücke gemacht.“

Seit wann gibt es diese Probleme?

‘Es fing alles vor drei Monaten an. Ungefähr zwei Wochen später, nachdem man diese Klopfgeräusche in der Kanalisation gehört hat. Da fing es dann an mit den ersten Toten und Wahnsinnigen, den verschwundenen Haustieren und den Erscheinungen auf dem Friedhof. Dann kamen die Brenner vor vier Wochen und haben die Stadt nun regelrecht belagert. Jeden Tag könnte es soweit sein, daß sie angreifen und Hilfe von Throal können wir nicht erwarten, da bei einigen hier die Unabhängigkeit sehr wichtig ist und deshalb wurde noch nicht mal um Unterstützung seitens Throal ersucht.“

Fragen zur Mine oder zu den Zwergen:

“Also, die Silbermine ist eigentlich schon seit Jahren stillgelegt. Die Zwerge scheinen aber tatsächlich was gefunden zu haben, denn ab und zu kamen sie in die Stadt und haben was verkauft. Ich war selbst mit paar Leuten in der Mine und es sah alles ganz normal aus. Wahrscheinlich ist es Zufall, daß die Zwerge gerade zu der Zeit kamen, wo diese ungewöhnlichen Dinge passierten. Ich meine, warum sollten sie auch in der Kanalisation arbeiten? Außerdem war ich selber unten und habe keine Anzeichen dafür entdeckt, zumal das Klopfen schon seit einem Monat nicht mehr zu hören ist. Jedenfalls hab ich es seitdem nicht mehr gehört. Die Zwerge kenne ich nicht weiter. Sie machen einen verschlossenen Eindruck und kommen nicht oft in die Stadt. Ich glaube, es sind insgesamt 12, aber ich hab noch nie alle beisammen gesehen.“

Hintergrund:

Die Zwerge arbeiten nun schon seit geraumer Zeit an dem Tunnel zur Insel. Sie sind nun schon so weit vorgestoßen, daß die Klopfgeräusche nicht mehr durch die Kanalisation hallen. Man kann sie nur noch hören, wenn man in der Kanalisation dicht beim Tunnel ist.

Mehr kann Grattak eigentlich nicht sagen. Aber ich glaube, die Charaktere haben erst einmal genug Anhaltspunkte, denen sie nachgehen können und über die sie vielleicht bei anderen noch mehr erfahren können.

Andere Gardisten

Die anderen Gardisten sagen im Prinzip das selbe. Sie sind ziemlich nervös, was die Brenner angeht und fragen sich ständig, warum sie von den Whargschädeln seit so langer Zeit belagert werden? Eigentlich ungewöhnlich, denn Brenner greifen eher an, als das sie eine Stadt belagern. Als ob sie auf etwas warten...

Falls die Charaktere auf die Idee kommen die Gardisten zu befragen, welche die Wahnsinnigen stoppten, so kann einer von ihnen den Charakteren etwas interessantes erzählen.

“Ja, also diese Typen waren wirklich vollkommen irre. Sie hatten so einen komischen Glanz in ihren Augen und haben auf alles eingepöbeln, was ihnen vor dem Schwert kam.“

Ist ihm was ungewöhnliches aufgefallen?

“Hm, nun das einzige, was ich ein wenig komisch fand, war die Ratte, die bei dem Typen hockte und ihn anknabberte, nachdem ich den getötet hatte. Sie verschwand dann wieder in der Kanalisation. Aber auch die anderen Toten waren von Ratten ziemlich abgenagt wurden. Obwohl was andererseits auch nicht so ungewöhnlich ist, schließlich gibt es in einer Kanalisation nun mal Ratten.“

Befragt man noch andere Gardisten bezüglich der Ratten, so kann man von einem noch die Information bekommen, daß er eine Ratte mit sechs Beinen gesehen hat.

Eine erfolgreiche Probe in *Tierkunde* legt dar, daß es sich um Egelratten handelt.

Außerdem kann man von einem Gardisten noch erfahren, daß es auch noch zwei vermisste Kinder gibt (siehe oben), die auf eine Insel in der Nähe der Stadt wollten. Mehr kann er ihnen dazu auch nicht erzählen, nur das die Insel, sowie auch der Turm in der Mitte der Stadt Borid Rotbart gehören und der seit ca. 4 Monaten in der Stadt ist. Fragen sie ihn nach weiteren Informationen über Borid oder die Vorbesitzer, so wird er ungefähr das wiedergeben, was eingangs erwähnt ist.

Er sollte den Charakteren das mit den Kindern aber nur erzählen, wenn sie ihn direkt nach anderen Verbrechen oder Vorkommnissen in der letzten Zeit befragen, oder wenn sie ihn direkt auf die Insel oder den Turm ansprechen.

Quasu

Quasu ist ein 400 jähriger Obsidianer und der Richter von Mahatsch. Er ist hart, aber gerecht und sein Motto ist *“In der Ruhe liegt die Kraft“*. Er scheint auch nicht sonderlich nervös zu sein oder gar Angst zu haben vor den Brennern oder den merkwürdigen Geschehnissen in Mahatsch. Er empfängt die Charaktere und beantwortet ihnen auch gerne ihre Fragen. Er läßt sich dabei allerdings viel Zeit und könnte damit die Geduld der Charaktere auf eine harte Probe stellen. Falls die Charaktere ihn auf Gerüchte ansprechen, so wird er nicht darauf eingehen, denn er hält nichts davon. Für ihn sind nur klare Beweise von Belang und er hütet sich vor Vermutungen.

Was weiß er über die Morde?

“Hm, also darüber kann ich euch nicht so viel sagen. Da solltet ihr eher mit Grattak oder Kalamas sprechen. Beide waren damit beschäftigt die Morde aufzuklären, bis zur Ankunft der Brenner.“

Die Klopfgeräusche?

“Ach, den Leuten spielt manchmal die Phantasie einen Streich. Sie hören Dinge, die gar nicht da sind. Die sollten sich lieber auf ihre Arbeit konzentrieren, als Gespenstern hinterher zu jagen.“

Die Verbrecherbande?

“An die Hintermänner kommt Grattak leider nicht rann, obwohl ich sie gerne in meinem Gericht sehen würde. Wir konnten bisher nur ein paar unwichtige Handlanger vor Gericht kriegen. Wegen Diebstahl oder anderer kleinerer Delikte wurden sie eingesperrt. Doch als sie wieder auf freiem Fuß waren, verschwanden sie spurlos.“

Borid Rotbart?

“Ich kenne ihn nicht allzu gut. Ich hab ihn kennengelernt, kurz nachdem er eingezogen war. Da besuchte ich ihn mit ein paar Leuten von dem Stadtrat, um ihn hier in Mahatsch willkommen zu heißen. Ich meine ihm gehören ja jetzt die Insel und der Turm und die beiden Ratsmitglieder Karl Beuthauser und Askbar Berger wollten ihn unbedingt kennenlernen. Er machte einen ziemlich kultivierten Eindruck, scheint den Kontakt zu den Leuten hier in Mahatsch aber nicht gerade zu suchen. Im Turm geht er seinem Hobby, der Astronomie nach. Die Insel ist wohl sein Ruhesitz, so wie ich das verstanden habe. Er scheint viel Geld mit Baustoffen in Throal gemacht zu haben. Aber ich versteh nicht, wie man sich schon zur Ruhe setzen kann, wenn man so wenig von der Welt bisher gesehen hat? Aber das versteht ein Obsidianer wohl auch nicht.“

Vorbesitzer?

“Ja, schlimme Sache war das. Der Familie Kolder gehörte die Insel und der Turm, in dem sie ihre Waren lagerten. Sie handelten mit Getreide. Es war der Geburtstag von dem alten Kolder, als das Unglück geschah. Sie machten ein Bootsausflug und dabei sank das Boot aus ungeklärten Gründen. Alle ertranken. Die Insel und der Turm standen dann zum Verkauf und Borid schlug zu.“

Die vermissten Kinder?

“Das macht mich wirklich traurig. Ich kenne die Mutter der beiden persönlich. Sie ist natürlich am Boden zerstört und kann nicht verstehen, warum man ihre beiden Buben nicht findet. Die Ermittlungen wurden jetzt eingestellt. Man vermutet, daß sie in dem Sumpf auf der Insel ertrunken sind. Die Durchsuchung der Insel hat jedenfalls nichts ergeben. Auch Borid und seine Männer haben sich daran beteiligt.“

Hintergrund:

Die beiden Jungen sind aber eigentlich in einer kleinen Höhle auf der Insel ums Leben gekommen. Sie wollten diese Höhle erforschen und träumten schon von Schätzen der reichen Familie Kolder, die sie hier vielleicht finden werden. Doch es hatten sich ein paar Kreischfledermäuse, die Borid ausgesetzt hatte, in der Höhle eingenistet und die Jungen getötet. Bei der Durchsuchung fanden Borids Leute die Leichen und versengten sie in dem Sumpf.

Kalamas

Kalamas ist ein 45 jähriger Mensch und ein Magier des 7.Kreises. Er und Grattak sind für die Aufklärung von Straftaten zuständig. Dabei setzt er meistens seine Fähigkeiten ein, um den Tatort zu untersuchen und tritt auch während des Gerichtsverfahrens als Kläger auf.

Kalamas ist auch mit den Vorbereitungen des Angriffs der Brenner beschäftigt und hat deshalb keine Zeit für Ermittlungen bei den Mordfällen. Er ist aber gerne bereit den Charakteren zu helfen.

Die Mordfälle und die Wahnsinnigen?

‘Leider kann ich euch darüber nicht viel sagen. Wir tappen noch vollkommen im Dunkeln. Ich konnte jedenfalls keine Anzeichen dafür erkennen, daß die Wahnsinnigen unter irgendeinem Zauber standen oder unter Dämonenkontrolle waren.’

Der Friedhofswärter?

‘Ich konnte leider auch nicht herausfinden wer oder was ihn ermordet hat. Magie war wohl nicht im Spiel, jedenfalls konnte ich keine Hinweise darauf entdecken. Und was die Vorkommnisse auf dem Friedhof angeht, so bin ich wohl nicht der richtige dafür. Ein Geisterbeschwörer sollte sich das alles mal angucken, deshalb hatte ich dem Stadtrat ja auch Borid vorgeschlagen.’

Wieso Borid?

‘Nun mein Hobby ist ebenfalls die Astronomie, wie bei Borid. Also wollte ich ihn besuchen und ein wenig darüber plaudern. Na ja er hatte halt nicht so viel Zeit und ich konnte nicht allzu lange bleiben, aber er strahlte eine astrale Präsenz aus, die ich von Geisterbeschwörern her kenne. Also schlug ich dem Stadtrat vor, ihn um Rat zu fragen. Doch sie verschoben das erst einmal, denn die Brenner gehen vor.’

Konnte er etwas ungewöhnliches entdecken, als er im Turm war?

‘Nun, eigentlich nicht, bis auf diesen einen Ork. Es liefen ja einige von Borids Bediensteten im Turm herum. Doch einer von denen war ein wenig merkwürdig. Ich konnte ihn nur flüchtig sehen. Es war glaub ich ein Ork und er lief barfuß herum und ein großer Hund war an seiner Seite. Er war irgendwie komisch.’

Hintergrund:

Bei dem Ork handelt es sich um Bolkor einem Tiermeisteradepten des 8.Kreises. Er half Borid bei den Egelratten und bei der Entführung der Haustiere. Außerdem stellte er den Kontakt zu den Brennern des Whargschädelstammes her und führte auch die Verhandlungen.

Zu den anderen Sachen weiß Kalamas auch nicht mehr als Grattak. Falls die Charaktere freundlich und respektvoll aufgetreten sind, könnte Kalamas ihnen auch zu einem späteren Zeitpunkt helfen, wenn sie die Hilfe eines Magiers vielleicht benötigen. Dann würde er einen seiner Helfer einen Magier des 3 oder 4.Kreises den Charakteren zur Hilfe schicken.

Stadtrat

Bei den Mitgliedern des Stadtrates können die Charaktere nicht viel Neues erfahren. Einige von ihnen sind schon aus der Stadt geflohen und die übrigen sind damit beschäftigt sich auf die Ankunft der Brenner vorzubereiten.

Falls sie mit den Charakteren überhaupt sprechen, so haben sie schon ihre Schuldigen für die ganzen Vorkommnisse. Bei Sandra Soleno z.B. sind die Orks aus der 'Lehmgrube' an allem Schuld und wenn sie das Sagen hätte, würden die nicht so davon kommen. Mit dieser Meinung ist sie aber nicht alleine.

Der einzige, der den Charakteren vielleicht noch etwas Informatives sagen kann, ist Askbar Berger. Er war der Besitzer der stillgelegten Silbermine. Sprechen die Charaktere ihn darauf an, sagt er folgendes:

'Komisch, wirklich komisch. Also ich hätte die Mine sicher nicht stillgelegt, wenn es da noch etwas zu holen gäbe. Aber sie war tot. Ich hab noch Gutachter hingeschickt, aber die meinten auch, daß es da nichts mehr zu holen gibt. Zuerst dachte ich ja an einen blöden Scherz von Maloniel Erzbeißer meinem Konkurrenten hier. Deshalb erhöhte ich ja auch noch den Kaufpreis, doch sie bezahlten ohne zu murren und fingen dann auch an fleißig zu hämmern. Und was soll ich sagen? Nach kurzer Zeit haben sie doch tatsächlich Silber gefunden und hier in der Stadt verkauft.'

Hintergrund:

Das Silber stammt natürlich nicht aus der Mine, sondern wurde von den Zwergen mitgebracht, damit sie auch zeigen konnten, daß ihre Arbeit nicht ganz umsonst war.

Sie hofften damit den Gerüchten den Wind aus den Segeln zu nehmen, um in Ruhe arbeiten zu können und nicht ständig mit blöden Fragen konfrontiert zu werden.

Das Silbererz aus der Mine ist noch irgendwo gelagert und die Charaktere könnten es untersuchen, wenn sie das wollen. Aber nur eine genaue Untersuchung in einem Labor würde zeigen, daß dieses Erz nicht aus der Mine stammen kann.

Andere Bürger Mahatschs

Ich hab jetzt noch mal Meinungen und Gerüchte zu den Vorkommnissen zusammengefaßt. Diese Aussagen können von Händlern, Hausfrauen oder Kindern gemacht werden. Je nachdem wen die Charaktere noch befragen.

Zu den Morden und Wahnsinnigen:

'Ein Dämon, ganz klar ein Dämon. Das paßt doch alles zusammen. Die Untoten auf dem Friedhof, die Toten aus der Kanalisation und dann noch diese Wahnsinnigen. Das ist doch ganz klar das Werk eines Dämons.'

'Wahrscheinlich ist irgendein Experiment schief gelaufen. Das waren doch bestimmt die Theraner. Nur die sind zu so etwas fähig. Wahrscheinlich haben sie Angst, daß wir uns mit Throal verbünden.'

‘Wir sind bestimmt verflucht. Vielleicht sind es die Geister der Beutlhäuser, die sich jetzt an ihren Peinigern rächen wollen. Zwar gibt es hier keine Theraner mehr, aber das wissen die ja nicht. So ein Geist kann das doch nicht unterscheiden oder?’

‘Wahrscheinlich sind wir bei einer Passion in Ungnade gefallen. Bestimmt eine dieser wahnsinnigen Passionen. Von denen hört man ja schlimme Sachen. Ich hab sowieso in letzter Zeit viele Fremde hier herumlaufen gesehen. Einige von denen waren auch in schwarzen Roben gekleidet. Die hatten bestimmt nichts gutes im Sinn. Ich wette, die haben sich irgendwo in der Kanalisation einquartiert.’

Zu den verschwundenen Hunden und Katzen:

‘Die Orks, ganz klar die Orks aus der ‘Lehmgrube‘: Die haben da doch sowieso kaum etwas zu beißen und wurden früher schon dabei erwischt, wie sie Lebensmittel geklaut haben. Außerdem fressen Orks doch alles, was bei drei noch nicht auf ‘em Baum ist.’

Ein kleines Mädchen kann den Charakteren auch noch erzählen, daß sie gesehen hat, wie eines Nachts einige Hunde und Katzen wie hypnotisiert an ihr vorbei gelaufen sind. Die Tiere sind hinter einem Haus verschwunden. Der Weg geht noch weiter Richtung Orkviertel, aber hinter dem Haus befindet sich auch ein Abstieg in die Kanalisation.

Zu den Orkbrennern:

‘Da stecken doch die Orks aus der ‘Lehmgrube‘ hinter. Die sind eifersüchtig auf die Leute, die was gemacht haben aus ihrem Leben und deshalb haben sie Kontakt aufgenommen zu ihren barbarischen Freunden und wollen uns jetzt ausbluten lassen. Aber da haben sie sich getäuscht. Ich bin vorbereitet, die sollen nur kommen. Wir sind schon mit den Theranern fertig geworden.’

‘Ich halt zwar nicht so viel von voreiligen Beschuldigungen, doch es ist schon komisch, daß die ‘Lehmgrube‘ von den Angriffen der Orks verschont blieb, obwohl sie ja außerhalb der Stadtmauer liegt. Es ist überhaupt noch kein Bewohner des Orkviertels Opfer eines Überfalls durch die Brenner geworden.’

‘Man hätte diese Brenner schon nach ihrem ersten Überfall vertreiben müssen. Da waren sie noch nicht so zahlreich. Und wißt ihr was? Diese Orks aus der ‘Lehmgrube‘ hätte man gleich mit vertreiben müssen. So ein Schandfleck für die Stadt. Ich vermute sogar, daß die Orks zusammenarbeiten mit den Brennern. Vielleicht sind die sogar alle verwandt unter einander. Ich meine bei dem großen Wurf einer Orkfrau ist das nicht auszuschließen.’

Will man die Orks in der ‘Lehmgrube‘ zu den Vorfällen befragen, ist es nicht sehr leicht ihr Vertrauen zu gewinnen. Hat man es aber geschafft, machen sie ihrem Ärger Luft und schimpfen auf die Zwerge, die ihnen Vorwerfen Hunde zu essen und mit den Brennern verbündet zu sein. Das wird natürlich alles abgestritten und auch sie haben keine Idee, wer hinter all dem stecken könnte. Warum die Brenner nicht die Orks angreifen ist ganz einfach. Die Whargenschädel hassen nun mal alle anderen Rassen außer die Orks und besonders die Zwerge.

Die Charaktere bemerken, daß auch die Situation in der 'Lehmgrube' gespannt ist. Wenn sie könnten, würden die meisten wahrscheinlich auch am liebsten abhauen. Sie wissen, daß sich der Haß der Bewohner auf das Orkviertel richten wird, wenn die Brenner angreifen. Viele von ihnen finden nun auch keine Arbeit mehr, nicht mal mehr am Hafen.

Zur Kanalisation:

'Ich wußte schon immer, daß da unten der Tod lauert. Ein Teil der Kanalisation mündet ja auch ins alte Kaer und man weiß ja aus Erzählungen, was da für Kreaturen hausen.'

'Wir hatten da schon immer ein Rattenproblem. Auch jetzt sollen ja viele Ratten die Leichen angefressen haben. Und wo viele Ratten sind, da gibt es auch Krankheiten ist ja klar. Doch der Stadtrat tut einfach nichts dagegen, obwohl sogar einige Ratten aus der Kanalisation vor ein paar Monaten rauskamen, als ob sie vor etwas geflüchtet sind.'

Das war es mit den Stimmen und Meinungen hiermit. Sollten die Charaktere auf die Idee kommen das Orakel von Mahatsch zu befragen, so ist es dem Spielleiter überlassen, ob das Orakel sie empfängt. Wenn ja, dann sollten die Informationen auch nur sehr vage sein und mit Metaphern umschrieben werden.

Ereignisse:

In diesem Kapitel haben ich Ereignisse zusammengefaßt, die während der Ermittlungen der Charaktere passieren werden bzw. können. Im Anhang befinden sich dann die Pläne der Kanalisation, der Mine und der Gräfte plus Beschreibungen, außerdem noch die Werte der Gegner und der neuen Zauber.

Situation 1

Am selben Tag, an dem die Charaktere ihre Ermittlungen aufgenommen haben, greifen die Brenner die Mine an und töten fast alle Zwerge. Ein Zwerg konnte sich schwerverletzt bis zur Stadt schleppen und wurde sofort zur Heilerin gebracht. Diese Nachricht verbreitet sich wie ein Lauffeuer in der Stadt, so daß auch die Charaktere schnell davon erfahren müßten.

Der Zwerg ist zur Zeit nicht ansprechbar und die Heilerin läßt auch niemanden zu ihm durch. Nun kommt es auf die Charaktere an, wenn sie den Zwerg nicht bewachen über Nacht, dann wird er ermordet. Falls sie sich entschließen über Nacht zu bleiben, um ihn gleich morgen früh zu befragen, können sie seinen Tod verhindern. Anderenfalls hören sie dann am nächsten Tag von der Heilerin, die bewußtlos geschlagen wurde, daß der Zwerg getötet wurde.

Der Mörder ist der theranische Spion, dessen Werte im Anhang stehen. Der Spielleiter sollte eine Probe in 'Lautloser Gang' machen und dann gucken, ob die Charaktere ihn bemerken.

Falls die Charaktere den Anschlag vereiteln konnten, steht eine Befragung am nächsten Tag nichts mehr im Wege. Der Zwerg ist zwar noch schwach, doch ziemlich bereitwillig alles zu erzählen, was er weiß.

‘Die Orks haben uns mit ein paar Ogern zusammen angegriffen. Wir waren ziemlich überrascht und deshalb hatten wir keine Chance. Sie dachten wohl ich wäre tot und so konnte ich fliehen. ‘

‘Wir waren fertig mit unserer Arbeit an den Tunneln und warteten auf unsere versprochene Belohnung in der Mine. Doch das war wohl ne Falle. ‘

‘Wir sollten nach Mahatsch kommen. Dort trafen wir uns mit einem Menschen namens Salem und dieser gab uns den Auftrag die Mine zu kaufen und eine Verbindung von der Mine zur Kanalisation zu graben und außerdem noch von der Kanalisation zu den Grüften und einen Durchgang zu einem Keller. Der längste Tunnel aber führte aus der Stadt raus ebenfalls in einen Keller. Dafür brauchten wir drei Monate.

Wir bekamen das Geld für den Kauf der Mine und eine Anzahlung. ‘

Mehr weiß der Zwerg auch nicht. Salem war wohl nur ein Kontaktmann, doch wer dahinter steckt, kann er auch nicht sagen. Was das für ein Keller war in der Stadt weiß er auch nicht, nur, daß er wohl in der Mitte der Stadt liegt. Und was den langen Tunnel angeht, so kann er noch sagen, daß es wohl unter dem Fluß entlang ging.

Der Zwerg ist zu schwach, um den Charakteren alles zu zeigen, doch er beschreibt ihnen die Mine und einen Teil der Kanalisation und sagt ihnen auch, wie sie die Geheimtüren zu den Tunneldurchgängen öffnen können.

Hintergrund:

Borid sah es gar nicht ein, warum er so viel Geld an die Zwerge verschwenden sollte. Deshalb beauftragte er die Brenner damit, sich um die Zwerge zu kümmern. Außerdem sollen sie die Mine besetzt halten, damit es keine neugierigen Besucher gibt.

Da die Brenner die ganze Zeit mit dem Ork-Tiermeister verhandeln, wissen sie gar nicht, für wen sie eigentlich die Drecksarbeit machen.

Situation 2

Dieses Ereignis kommt zum Tragen, wenn die Charaktere sich mit der Verbrecherbande auseinandergesetzt haben. Wenn sie Fragen gestellt haben, die Angehörigen der Opfer verhört haben oder wenn sie schon in der Kanalisation herumgeschnüffelt haben.

Dann wird auf sie, während sie durch die Straßen schlendern, plötzlich ein Bolzen geschossen.

Angriff 16 (überrascht) und Schaden 18.

An dem Bolzen hängt eine Nachricht, welche die Charaktere dazu auffordert am Abend zu einem verlassenen Lagerhaus zu kommen, sonst würden weitere ‘Nettigkeiten‘ folgen.

Der Schütze sollte von den Charakteren nicht zu finden sein.

Wenn sie zu dem Lagerhaus gehen, tappen sie natürlich in eine Falle. Die Bande will sie aber nicht töten und deshalb sollte es für die Charaktere schwer gemacht werden, die Falle zu entdecken.

Sind die Charaktere in der Lagerhalle, so steht ein Mensch namens Bischar vor ihnen und fragt sie nach ihrem Interesse an der Verbrecherbande. Nachdem sie ein wenig geplaudert haben, wird Bischar plötzlich zur Seite springen und von oben kommen mehrere Netze getränkt mit Schlafgift herunter. Jeder, der eine Initiativeprobe gegen 12 schafft, kann zur Seite springen. Die anderen werden in den Netzen gefangen und schlafen durch das Kontaktgift sofort ein. Die noch stehenden Charaktere werden aber nun von den versteckten Dieben überwältigt.

Dann werden sie in ein geheimes Versteck in der Kanalisation gebracht, wo sie sich einer intensiven Befragung unterziehen müssen.

Hintergrund:

Die Diebesgilde ist beunruhigt wegen den ganzen Vorkommnissen der letzten Zeit. Das ist nicht gut fürs Geschäft. Sie glauben, daß die Piraten die momentane Schwäche ausnutzen wollen und die Charaktere beauftragt haben die Diebe zu beseitigen.

Können sie die Diebe vom Gegenteil überzeugen, so werden sie trotzdem nicht freigelassen.

Denn ein Zweifel wird immer bleiben und deshalb beschließen die Diebe, daß die Charaktere ihren 'guten Willen' unter Beweis stellen müssen.

Sie sollen herausfinden, wo der Unterschlupf der Piraten ist und diese dann ausrotten. Die Diebe können ihnen sagen, wo die Piraten sich ungefähr immer herumtreiben in der Kanalisation, doch dann müssen sie selber mit ihren Fähigkeiten den Rest erledigen (Stützpunkt der Piraten siehe Karte).

Als Druckmittel könnten die Diebe einen der Charaktere als Faustpfand behalten oder ihnen ein paar magische Gegenstände abnehmen. Die Charaktere müssen selber entscheiden, ob sie sich lieber freikämpfen, den Auftrag annehmen oder lieber abhauen (und dann auf ein paar magische Gegenstände oder einen ihrer Kameraden verzichten)?

Genauso gut kann das auch andersherum passieren, d.h. die Piraten bekommen die Charaktere in die Finger und wollen die Diebe ausgerottet sehen.

Haben sie jedenfalls einer der beiden Parteien geholfen, so könnten sie sich erkenntlich zeigen und ihnen später im Kampf gegen Borid helfen. Außerdem sind sie auch eine gute Quelle für Informationen im Bezug auf die Klopfgeräusche und die Ratten.

Hat man ihr Vertrauen, kann man erfahren, daß sie die Zwerge ein paar mal hier unten gesehen haben und sie können die Charaktere auch an die Orte führen, wo die Zwerge gearbeitet haben.

Außerdem kennen sie das Nest der Egelratten (irgendwo im alten Kaer),

falls die Charaktere vor haben diese auszurotten. Zu den Toten können sie nur erzählen, daß die plötzlich ausgerastet sind und ihre eigenen Leute angegriffen und auch getötet haben.

Situation 3

Die Zeit ist gekommen. Borid will nun seinen Plan in die Tat umsetzen und den theranischen Spionen zeigen, wozu seine Zauber in der Lage sind. Er hat vor seine Zauber zu wirken, um die Stadt so ins Chaos zu stürzen. Wenn die Bewohner dann mit den Untoten und Wahnsinnigen zu tun haben, soll das Tor geöffnet werden, um die Brenner zum Plündern in die Stadt zu lassen. Damit wäre das Schicksal Mahatschs eigentlich so gut wie besiegelt. Kein Stein würde mehr auf dem anderen bleiben und es wäre fraglich, ob Mahatsch sich jemals wieder erholen würde von dieser Katastrophe.

Doch Borid hat andere Pläne. Er will den Spionen nur demonstrieren, daß seine Zauber funktionieren und hat nicht vor die Stadt zu zerstören. Ganz im Gegenteil, denn er will selber 'Primus' von Mahatsch werden und über die Stadt herrschen.

Zu diesem Zweck haben Borid's Männer schon Stellung bezogen, um den 'Primus' und die noch übrigen Mitglieder des Stadtrates während der Gewalt auf den Straßen zu ermorden.

Später würde es dann heißen, daß sie von Wahnsinnigen umgebracht wurden. Doch damit er auch sicher sein kann, daß er zum neuen 'Primus' gewählt wird, will er als 'Retter von Mahatsch' auftreten. Er hat vor die Katastrophe aufzuhalten, wenn sie gerade auf ihrem Höhepunkt ist und scheinbar nichts mehr das drohende Unheil verhindern kann.

Es kommt nun darauf an, wo die Charaktere sich zu diesem Zeitpunkt gerade aufhalten. Das sie das Wirken der Zauber verhindern können ist fraglich und sollte ihnen auch nicht allzu leicht gemacht werden, denn es ist eigentlich ein Bestandteil des Abenteuers. Sollten sie dem Geheimnis und damit Borid schon zu dicht auf dem Fersen sein, so könnte Borid ein paar Männer schicken, um sie mundtot zu machen oder sein Werk schon früher zur Vollendung bringen.

Ich schlage jedenfalls vor, daß die Katastrophe am dritten Tag über Mahatsch hereinbricht. Am idealsten wäre es, wenn die Charaktere schon wissen oder ahnen, daß Borid hinter all dem steckt, aber noch keine Gelegenheit dazu hatten in seinen Turm einzudringen.

Wie eingangs erwähnt kommt es nun darauf an, wo die Charaktere gerade sind, wenn der Sturm losbricht.

Jedenfalls sollten sie es mit Untoten aller Art, Egelratten, von Egelratten befallende Namengeber und eventuell mit Brennern und Oger zu tun bekommen.

Wenn die Katastrophe gerade ihren Höhepunkt erreicht und die Charaktere von der schier Anzahl der Gegner fast überwältigt werden, dann sehen sie Borid oben auf dem Turm stehen, die Arme in die Luft werfend. Falls sie den Turm nicht sehen können, so entfällt dies oder es wird ihnen später davon erzählt.

Plötzlich schreit neben euch jemand auf und ihr seht kurz zu ihm hin. Er hebt den Arm und zeigt auf den Turm. Ihr riskiert einen kurzen Blick und seht Borid oben auf seinem Turm stehen, die Arme in die Luft werfend. Es sieht so aus, als ob er sich sehr stark konzentriert und es scheinen Wellen von Magie von ihm auszugehen.

Er schreit irgendwelche unverständlichen Wörter und plötzlich sacken die Untoten, gegen die ihr eben noch gekämpft habt, zu Boden und scheinen endgültig ihr unnatürliches Leben ausgehaucht zu haben. Aber damit nicht genug, ihr seht, wie Egelratten quiekend wieder in die Kanalisation verschwinden und ihre Wirte sich nun verwirrt an den Kopf fassen und herumfragen, was denn überhaupt passiert ist.

Genauso verwirrt scheinen die Brenner und Oger zu sein, die gerade mit geplünderten Sachen aus Häusern herauskommen oder dabei sind mit Gardisten und Bürgern zu kämpfen.

Für ein paar Sekunden scheint die Zeit still zu stehen und alle gucken nur verwirrt und auch ein wenig ängstlich zum Turm.

Dann plötzlich unterbrechen entsetzliche Schreie die Stille. Ihr seht mehrere Orks und Oger schreiend am Boden liegen. Sie scheinen gebrochene Knochen zu haben. Doch es werden immer mehr. Ein Ork nach dem anderen geht zu Boden. Die meisten scheinen gebrochene Knochen zu haben, doch bei einigen seht ihr auch, daß ihnen bei lebendigem Leib die Haut abgezogen wurde.

Nach einigen Schrecksekunden haben sich die Bürger nun gefangen und stimmen einen Jubelschrei an, der die Schmerzensschreie der Orks darin untergehen läßt.

Als ob sie immer noch unter dem Einfluß der Egelratten stünden, prügeln sie nun auf die verletzten Orks ein und jagen die anderen aus der Stadt raus.

Der Plan von Borid geht auf. Der 'Primus' und die Mitglieder des Stadtrates haben das Zeitliche gesegnet und er wird von den Bürgern frenetisch als Held gefeiert und wird kurze Zeit später zum neuen 'Primus' gewählt. Einige seiner Männer sitzen im Stadtrat und die Theraner waren von der Vorstellung beeindruckt und haben ihm die Zauber abgekauft.

Tja, das alles würde passieren, wenn die Charaktere das nicht zu verhindern wissen.

Wie sie das nun anstellen bleibt ihnen überlassen, doch Hilfe seitens der Mahatscher gegen Borid können sie wohl nicht erwarten. Sie müssen schon Grattak und Kalamas handfeste Beweise vorlegen, um eine Verhaftung zu rechtfertigen.

Entweder haben die Charaktere schon genug Beweise oder sie dringen einfach alleine in den Turm ein und hoffen dort belastendes Material zu finden. Eine andere Möglichkeit wäre natürlich auch, sich Unterstützung von der Diebesgilde zu holen oder von den Brennern.

Denn die Brenner fühlen sich ziemlich betrogen. Man hat ihnen die Plünderung von Mahatsch versprochen und keiner hat sie vor einem mächtigen Hexer gewarnt. Er hat ein paar Dutzend Männer auf dem Gewissen und die Brenner würden sich gerne rächen, besonders, wenn sie erfahren, daß sie eigentlich die ganze Zeit für eben diesen Zwerg gearbeitet haben, und daß alles so geplant war.

Doch es ist natürlich schwierig sich mit den Brennern zu verbünden, besonders, wenn Zwerge der Gruppe angehören. Außerdem würde der Anführer des Clans Morg Zwergenschlächter sofort blind vor Wut, wenn die Charaktere ihm die Wahrheit erzählt haben, zu Borid reiten, um den Turm eigenhändig niederzureißen. Das würde eine erneute Schlacht zwischen Mahatsch und den Brennern nach sich ziehen und das dürfte nicht im Sinne der Charaktere sein. Also ist eine weniger auffällige Aktion sinnvoller.

Situation 4

Das sollte genau nach der Rettungstat von Borid und dem Verschwinden der Brenner passieren. Eine große Anzahl von Bürgern hat sich zusammengerottet und ist immer noch aufgeputscht durch den Sieg. Es werden Stimmen laut, daß einige der Orks aus der 'Lehmgrube' ebenfalls bei den Plünderungen dabei waren und es wird nun beschlossen mit dem Pack ein für alle mal aufzuräumen. Wenn die Charaktere die Meute nicht aufhalten, dann werden sie zur 'Lehmgrube' gehen, die noch verbliebenen Orks (die anderen haben damit wohl schon gerechnet) lynchen und die Hütten verbrennen.

Anhang:

Die Karten der Kanalisation, der Gruft und der Mine folgen zum Schluß. Als erstes gibt's die Beschreibung der Orte auf den Karten und anschließend die Werte der Gegner und eine Beschreibung der neuen Zauber.

Beschreibung der Kanalisation:

- 1.** Hier sind die Zwerge als erstes durchgekommen. Dieser Weg führt direkt zur Mine und ist natürlich durch eine Geheimtür verborgen (Wahpr. 12). Falls die Charaktere von dem verletzten Zwerg Informationen über die Geheimtüren bekommen konnten, ist nur eine Wahrnehmungsprobe von 5 erforderlich. Es muß ein Stein in die Wand gedrückt werden, damit sich die Tür öffnet.
- 2.** Der Durchgang zum alten Kaer. In dem Kaer gibt es eigentlich nichts besonderes, außer, daß sich hier ein Nest der Egelratten befindet. Sonst gibt es die üblichen "Bewohner" eines Kaers (Gargyle, Finsterrochen etc.) Der Eingang zum Kaer ist nur mit ein paar Brettern zugemagelt. Dürfte also kein Problem für die Charaktere darstellen.
Um die Charaktere ein bisschen in die Irre zu führen, könnte man sie natürlich auch einen kleinen Dämon im Kaer treffen lassen, damit sie denken, daß er für alles verantwortlich sei.
- 3.** Hier fand man die Leichen der Diebe und der Piraten. Die zwei toten T'skrang fand man in der Nähe des Versteckes der Piraten (siehe 7).
Es sind auch noch einige Spuren bei den Tatorten zu finden.
- 4.** Die Charaktere können hier die Kadaver einiger Hunde und Katzen finden. Sie weisen allerlei Biß- und Kratzspuren auf. Wenn man danach sucht, kann man auch Verletzungen im Nackenbereich feststellen, was auf Egelratten hindeutet. Doch die meisten Kadaver sind schon so angefressen, daß das nicht mehr festgestellt werden kann.
- 5.** Hier befindet sich der Geheimeingang zum Turm (Wahpr. 12). Haben die Charaktere vorher schon einmal ein Geheimeingang entdeckt, sollte der Mindestwurf gesenkt werden, da sie wissen, wonach sie suchen müssen.
- 6.** Geheimtür zum Gang, der zur Insel führt. Dasselbe wie bei den anderen (Wahpr. 12).
Auch hier sollte der Mindestwurf gesenkt werden, falls die Charaktere vorher schon herausgefunden haben, wie der Mechanismus funktioniert.
- 7.** Hier befindet sich das geheime Versteck der Piraten. Es ist ebenfalls mit einer Geheimtür versehen (Wahpr. 10), die in ein Keller führt. Hier muß nur in einer Nische eine Steintür zur Seite geschoben werden (Stärkepr. 8), um in den Keller zu gelangen.
Sollte es zu einem Kampf bei den Piraten kommen, haben es die Charaktere mit folgenden Gegnern zu tun: Shur'zor (siehe Anhang) und 8 weitere Piraten, wobei mindestens drei von ihnen Adepten des 3 Kreises sind. In dem Versteck der Piraten kann man einen Teil der Beute entdecken, die sie in den letzten Wochen erbeutet haben. Doch die Diebe werden die Sachen sicherlich für sich beanspruchen.
- 8.** Das genaue Gegenstück zu den Piraten. Hier befindet sich das Versteck der Diebe.
Natürlich auch durch eine Geheimtür getarnt (Wahpr. 15). Anders als bei den anderen, muß hier ein bestimmtes Klopfzeichen gegeben werden, damit die Tür von innen geöffnet wird.
Sollte es zu einem Kampf bei den Dieben kommen, haben es die Charaktere mit folgenden Gegnern zu tun: Thorgal Odd (siehe Anhang) und 7 weitere Diebe, wobei mindestens drei von ihnen Adepten des 4 Kreises sind. Es gibt noch einen weiteren Geheimraum (Wahpr. 15), wo ein Teil ihrer Beute versteckt ist. Doch der Raum ist mit Fallen aller Art gespickt.
- 9.** Zu guter letzt befindet sich hier noch mal eine Geheimtür. Sie verbirgt den Durchgang zu den Gräften und ist genauso wie die anderen zu öffnen (Wahpr. 12).

In der Kanalisation können die Charaktere natürlich auf Egelratten stoßen. Auch wenn Borid sie einigermaßen unter Kontrolle hat und ihnen befohlen hat, keine Namensgeber mehr anzugreifen, werden sie sich nur bedingt an den Befehl halten.

Ich schlage vor, daß der Spielleiter in einigen Abständen mit einem W6 würfelt. Bei einer **3-6** passiert gar nichts. Bei einer **2** sehen sie zwar Ratten, doch die greifen nicht an (außer die Charaktere zwingen sie dazu). Bei einer **1** allerdings greifen sie an.

In der Nähe der Nester schlage ich vor mit einem W4 zu würfeln. Bei einer **3** und **4** passiert nichts, bei einer **2** sehen sie wieder nur die Ratten in einiger Entfernung und bei einer **1** greifen sie an.

Stoßen die Charaktere auf eines der Nester, greifen sie auf jeden Fall an und im Gegensatz zu den anderen Situationen, sollten die Charaktere hier es auch schwer haben ohne Verletzungen wieder herauszukommen.

Was die Kämpfe in den engen Gängen der Kanalisation und nachher auch in den Gängen der Gräfte und der Mine angeht, so ist ein Malus für Trolle und Obsidianer wohl unumgänglich. Ich schlage hierfür einen Abzug von 3 Stufen auf alle Talente, die Geschicklichkeit erfordern, ebenso einen Abzug von 3 auf die Körperliche Widerstandskraft, vor.

Beschreibung der Gräfte:

Von den zehn Gräften, die es auf dem Friedhof gibt, hat Borid fünf in Beschlag genommen und hier seine Experimente durchgeführt.

Die Eingänge zu den Gräften liegen oben auf dem Friedhof. Es sind meistens kleine Steingebäude, die mit einem schweren Eisengitter oder einer Holztür gesichert sind (Dietrich 10). Die Schlüssel dafür befinden sich eigentlich beim Friedhofswärter. Doch seit seinem Ableben bewahrt Grattak die Schlüssel auf. Man kommt dann in einen kleinen Raum, wo Angehörige Kerzen anzünden oder Blumen hinlegen. Bei einigen größeren Gräften findet man auch Statuen von Passionen und Altare. Von diesem Raum geht dann eine Treppe in die eigentliche Gruft runter.

Die Gräfte sind untereinander mit Gängen verbunden, um dem Friedhofswärter die Pflege leichter zu gestalten. Jeder Gang endet an einer Holztür, die aber nicht verschlossen ist.

- 1.** Dies ist die erste Gruft, wo Borid sein Unwesen trieb. Hier befindet sich auch der Geheimgang zu der Kanalisation. Sollten die Charaktere diese Gruft betreten, werden sie von **5 Kadavermenschen** angegriffen, die Borid zum Leben erweckte.
- 2.** Hier werden die Charaktere von **5 Ghule** in Empfang genommen, wenn sie die Gruft betreten.
- 3.** In dieser Gruft warten **8 Skelette** auf die Charaktere.
- 4.** Sobald die Charaktere diese Gruft betreten, werden sie von einem **Geist** (Werte siehe Magiebuch S. 89) angegriffen, der durch Borids Zauber beschworen wurde.

5. In dieser Gruft hatte Borid sein Quartier aufgeschlagen. Es ist auch die einzige Gruft, deren Türen verschlossen sind (Dietrich 8). Diese Gruft wird von **2 Steinfalschmensen** (Werte siehe Parlainth-Box) bewacht. Außerdem sind hier ebenfalls noch **5 Kadavermensen**. In der Mitte der Gruft befindet sich ein Knochenkreis, der von mehreren Kerzen umgeben ist. In einer Ecke der Gruft hat Borid ein Schreibtisch aufgestellt, um in Ruhe an seinem Zauber zu arbeiten. Hier kann man auch noch einige Unterlagen entdecken. Ein Geisterbeschwörer kann hier eine Halbmagieprobe ablegen (Mind. 6)

Bei einem *durchschnittlichen Erfolg* erkennt er, daß es Schriften sind, die sich um Geisterbeschwörermagie drehen und das Wirken solcher.

Bei einem *guten Erfolg* entdeckt er außerdem noch Fragmente von Zaubern, wie "Untote Entdecken" und "Skelette beleben" etc.

Bei einem *hervorragenden Erfolg* erkennt man, daß anscheinend versucht wurde ein Zauber zu entwickeln, der alle Untotenzauber miteinander verbindet und gar noch erweitert.

Bei einem *außergewöhnlichen Erfolg* ist man sich sicher, daß nur ein Geisterbeschwörer, der mindestens den 10. Kreis erreicht hat, zu so was in der Lage ist. Außerdem scheint der Zauber alle Arten von Untoten zum Leben zu erwecken. Sogar Geister werden durch den Zauber beschworen.

Wenn es zum großen Finale kommt und Borid die Zauber wirkt, um die Stadt ins Chaos zu stürzen, steht er hier im Knochenkreis und wirkt "Armee der Toten" (siehe Anhang). Danach gibt er den Ratten den Befehl zum Angriff und begibt sich zum Turm zurück, um sich das Schauspiel anzugucken.

Die Unterlagen beweisen natürlich noch nicht, wer hinter alledem steckt. Sollten die Charaktere die Unterlagen zu Grattak oder Kalamas bringen, so würde Kalamas sie gerne noch näher untersuchen. Wenn Borid dann beginnt seine Zauber zu wirken und sich zum Schluß dann als Retter aufspielt, ist es klar, wer der Übeltäter ist. Grattak und Kalamas würden die nötigen Schritte einleiten. Wenn dem Spielleiter das zu einfach ist, könnte ja auch während der Kämpfe auf den Straßen Grattak und Kalamas etwas passieren oder Borid kriegt Wind von der Sache und schickt seine Leute, um die Beweise zu vernichten.

Beschreibung der Mine:

1. Geht man durch das zerstörte Holztor am Eingang, gelangt man über ein paar Treppen in diesen Raum. Das ist so eine Art Vorraum und liegt ein wenig höher, als der Rest der Mine. Hier findet man einige Regale, Kisten und Schubkarren. Alles was man zum Bergbau braucht ist hier zu finden (Spitzhacken, Schaufeln etc.). Doch das meiste davon ist zerstört wurden.
2. Dieser riesige, rechteckige Raum ist in einen Speiseraum und einem Schlafrum (3) unterteilt. Den Speiseraum säumt ein großer Tisch, an dem gut und gerne 30 Leute Platz hätten. Der Boden ist mit einigen Fällen ausgelegt und auch an den Wänden hängen einige Fälle und Teppiche. Sonst ist nur noch ein Schrank in dem Raum, wo das Geschirr aufbewahrt wird. Zur Zeit sieht der Raum ziemlich wüst aus. Stühle sind umgestoßen, Essensreste liegen auf dem Boden und das Geschirr liegt überall teilweise zerbrochen herum. Es stinkt nach Alkohol und Schweiß.

3. Dieser Raum wird als Schlafraum genutzt. Für ca. 20 Personen ist hier Platz. Die Orks haben es sich hier gemütlich gemacht. Man kann eigentlich nichts weiter von Wert hier finden außer ein paar Silberbrocken. Die Orks haben sie überall aus den Gängen gesammelt, wo die Zwerge sie hingelegt haben, um den Anschein zu erwecken, die Mine würde was zu Tage fördern. Man kann insgesamt 10 Brocken finden, die aber nur 20 SS pro Stück wert sind.
4. Dieser Raum dient als Vorratskammer. Hier stehen Regale und Fässer. In den Fässern ist Wasser und Bier. Von dem Bier ist allerdings nicht mehr viel übrig. Die Orks haben schon ordentlich zugelangt. Viele der Waren sind auch verdorben. Man kann aber noch Zwergenproviant für 4 Wochen finden.
5. Von dieser Höhle aus führt eine Geheimtür (Wahpr. 12) in den Gang, der zur Kanalisation führt. Charaktere mit den nötigen Fertigkeiten können erkennen, daß hier anscheinend zu letzt gearbeitet wurde. Dann die Geheimtür zu finden, dürfte nicht mehr schwer sein. Der Mechanismus ist der gleiche, wie bei den anderen. Um aber vor ungebetenen Gästen sicher zu sein, hat Borid hier einige seiner "Lieblinge" ausgesetzt. 10 Kreischfledermäuse (KvB S. 47) bewachen den Geheimgang.
6. Dies ist eine natürliche Höhle, die ein wenig tiefer liegt. Ein kleiner abschüssiger Gang führt von dem Tunnel in die Höhle. Die Zwerge nutzten diese Höhle eigentlich als Müllkippe. Sie haben ihren Unrat einfach nach unten rutschen lassen. Die Orks taten das gleiche mit den toten Zwergen. Seit kurzem hat sich ein Globberog (KvB S. 31) dort unten eingenistet, dem die toten Zwerge nur recht kamen. Um nach unten zu kommen ist keine Probe erforderlich. Man schlittert einfach den Gang nach unten. Doch der Weg nach oben ist umso beschwerlicher, denn es ist sehr glatt. Hat man kein Seil, an dem man sich hochziehen kann, müssen zwei erfolgreiche Kletterproben gegen 10 geschafft werden, sonst rutscht man wieder nach unten.

Die Orks und Oger werden sich höchstwahrscheinlich im Speiseraum und/oder im Schlafraum aufhalten. Es sind insgesamt 8 Orks und 2 Oger. Da die Orks nicht damit rechnen angegriffen zu werden und durch das Bier ziemlich angeheitert sind, dürfte es für die Charaktere nicht schwer werden alle zu überwältigen. Interessantes können sie den Charakteren allerdings nicht erzählen. Sie bekamen den Auftrag die Zwerge zu töten und die Mine zu besetzen. Sie fürchten sich allerdings vor den gefährlichen Kreaturen in der Höhle (siehe 5) und können davon berichten, daß sie nur mit Mühe ihnen entkamen, als sie nach Silber suchten.

Die Insel:

Der größte Teil der Insel besteht aus Sumpf. Auf dem einzigen trockenen Gebiet steht das Anwesen, was die Familie Kolder gebaut hatte und jetzt Borid gehört. Das Anwesen ist zwei stockig und von einer Mauer umgeben. Die meisten Zimmer sind Schlafräume der Männer und Bediensteten Borids. Sonst gibt es noch eine große Küche, Speiseraum, Badezimmer und Lagerräume. Hier ist eigentlich nichts von Wert zu holen. Im Keller befindet sich der Eingang zum Tunnel, der in die Kanalisation führt. Allerdings ist er nicht durch eine Geheimtür gesichert. Borid ging nicht davon aus hier Besuch zu kriegen. Doch für alle Fälle hat er ein Knochenkreuz vor dem Eingang positioniert, durch den jeder muß, um den Keller oder den Gang zu betreten.

Außerdem bewachen ständig fünf von Borids Leuten (Werte siehe Anhang) das Anwesen. Sie werden von mindestens zwei Torhunden begleitet.

Wie oben erwähnt befindet sich auch noch eine kleine Höhle auf der Insel, die von Kreischfledermäusen bewohnt wird.

Der Turm:

Der Turm ist recht groß und überragt alle anderen Gebäude im Umkreis. Zwar hat Borid eigene Räumlichkeiten auf der Insel, doch während seiner Experimente hat er sich öfter im Turm aufgehalten und sich deshalb hier auch häuslich eingerichtet.

Insgesamt hat der Turm drei Stockwerke (zwei Zimmer pro Stock) und zwei Kellerräume.

Außerdem gibt es noch einen großen Balkon im zweiten Stock.

Fangen wir unten an:

Keller

Der Raum, in den die Geheimtür führt, ist vollgestopft mit Käfigen, Fässern und Kisten. In den Käfigen sind Egelratten, Hunde und Katzen. In den Fässern und Kisten sind Lebensmittel. Eine Treppe führt ins Erdgeschoß und es gibt einen Durchgang in einen weiteren Raum. Außerdem wird dieser Raum von einem Torhund bewacht, der sofort anschlägt, falls sich Fremde durch die Geheimtür wagen.

Der zweite Raum scheint Borid als Versuchsraum zu dienen. Hier sieht man überall Blut und Kadaver von Hunden, Katzen und Egelratten.

Falls man sich die Egelratten in den Käfigen und die Kadaver hier ein wenig genauer ansieht (Tierkunde 10) erkennt man, daß sich diese Ratten von den normalen Egelratten ein wenig unterscheiden. Sie sind etwas größer und scheinen nur eine Duftdrüse zu haben.

Hintergrund:

Borid züchtete eine neue Art von Egelratten. Sie können den Geruch, der andere Lebewesen zur Raserei bringt, auch über eine gewisse Entfernung verströmen ohne dicht bei ihrem Opfer sein zu müssen. Das ist für Borids Plan natürlich vorteilhafter.

Erdgeschoß

Das Erdgeschoß besteht eigentlich aus drei Zimmern. Es gibt eine Empfangshalle und zwei weitere Räume. Die Empfangshalle ist nicht besonders groß. Es gibt einen großen Teppich auf dem Boden und einige Bilder hängen an den Wänden und eine Treppe führt in den Keller und in den 1. Stock. Doch den größten Platz nimmt das Eingangsportal ein. Diese große Eingangstür aus massiven Holz ist natürlich fest verschlossen und verriegelt (Dietrich 15, aber nur um das Schloß zu knacken).

Um auch hier vor etwaigen Besuchern sicher zu sein, hat Borid im Eingangsbereich einen Knochenkreis plaziert. Außerdem führen noch zwei weitere Türen in die anderen Räume.

Die beiden anderen Räume dienen als Schlafräume für Borids Leute. In jedem Raum ist Platz für drei Leute. Wo sie sich gerade aufhalten ist abhängig von der Tageszeit. Doch mindestens drei sind immer wach.

1. Stock

Die Treppe führt in den Speiseraum. Hier ist genug Platz für mindestens zehn Namensgeber. Der zweite Raum ist die Küche, wo Borids Leute die Speisen für Borid und seine theranischen Gäste zubereiten.

2. Stock

Dieses Stockwerk besteht aus einem großen und einem kleineren Raum. Der große Raum, wo auch die Treppe endet, ist Borids Schlaf- und Aufenthaltsraum. Er ist einigermaßen luxuriös eingerichtet, da Borid hier die letzten paar Wochen hauptsächlich verbrachte. Neben wertvollen Teppichen, Gemälden, silbernen Kerzenständern etc. findet man hier auch eine große Anzahl von alten Büchern. Es sind zwei Geisterbeschwörer-Grimoires dabei (nicht das von Borid), einige Schriftrollen mit Geisterbeschwörersprüchen (darunter auch die zwei neuen Sprüche) und Bücher über die Plage, die Dämonen und wilde Tiere.

Außerdem findet man hier noch Unterlagen über das Geschäft mit den Zwergen (Kauf der Ausrüstung, des Erzes und der Mine etc.) und eine penible Auflistung aller Ausgaben Borids der letzten Monate (Ausrüstung, Anheuern seiner Männer, der Zwerge und der Orks, Kauf des Turms und der Insel, Kosten für die 'Sterbehilfe' der Familie Kolder etc.)

Ein weiterer Knochenkreis befindet sich in der Mitte des Raumes und eine große, gläserne Schiebetür führt nach draußen auf den Balkon. Eine weitere Tür führt in das zweite Zimmer. Außer Borid schläft aber auch noch Bolkor der Tiermeisteradept in dem Raum. Er hat es sich neben dem großen Bett von Borid auf einer dünnen Matratze mit seinem Torhund gemütlich gemacht.

Beute:

Neben den oben genannten Gegenständen kann man aber noch folgendes im Raum finden.

- wertvolle Roben (insgesamt 500 SS wert)
- Beutel mit Edelsteinen (insgesamt 700 SS wert)
- Beutel mit 80 GS
- Traveler's Mugs (siehe Arcane S. 67)

Der zweite Raum dient als eine Art Gästezimmer. Er ist recht spärlich möbliert und sieht im Gegensatz zum großen Raum eher 'normal' aus. Zur Zeit schlafen hier die beiden theranischen Spione. Sie wollen in Borids Nähe sein, um sicher zu gehen, daß er auch vorankommt mit den Experimenten und sie nicht irgendwie hintergehen will.

Werte:

Orkbrenner

Ges: 6 Str: 7 Zäh: 8

Wah: 5 Wil: 4 Cha: 4

Initiative: 5/4 Körperliche Widerstandskraft: 8

Angriffe: 1 Magische Widerstandskraft: 7

Angriff: 14 Soziale Widerstandskraft: 6

Schaden: 13/12

Rüstung: 5/8 Mystische Rüstung: 1

Niederschlag: 7 Erholungsproben: 3

Todesschwelle: 43 Verwundungsschwelle: 12 Bewusstlosigkeitsschwelle: 35

Normale Laufleistung: 80 Laufleistung im Kampf: 40

Sonderfähigkeit: Nachtsicht

Ausrüstung: Fellrüstung, Reiterschild (kann nicht zusammen mit der Streitaxt benutzt werden), Streitaxt, Breitschwert, Pferd, 20 SS

Legendenprämie: 180

Borids Männer (Menschen und Zwerge)

Ges: 7 Str: 6 Zäh: 6

Wah: 6 Wil: 5 Cha: 6

Initiative: 5 Körperliche Widerstandskraft: 10

Angriffe: 1 Magische Widerstandskraft: 8

Angriff: 12 Soziale Widerstandskraft: 8

Rüstung: 8 Mystische Rüstung: 1

Niederschlag: 6 Erholungsproben: 2

Todesschwelle: 38 Verwundungsschwelle: 10 Bewusstlosigkeitsschwelle: 29

Normale Laufleistung: 90 Laufleistung im Kampf: 45

Sonderfähigkeit: Vielseitigkeit/ Infrarotsicht

Talente	Rang	Attributsstufe	Talenst./ Würfel	Di/ Ka/ Üb/ Ak
Nahkampfaffen	5	7	12/2W10	0 / 0 / 0 / 1
Hieb Ausweichen	4	7	11/W10+W8	0 / 0 / 1 / 0
Nachtreten	4	7	11/W10+W8	0 / 0 / 1 / 0
Entwaffnen	4	7	11/W10+W8	0 / 0 / 1 / 1

Ausrüstung: Fellrüstung, Holzschild, Breitschwert, 2 Dolche, 1 Erholungstrank, 50 SS

Legendenprämie: 200

Anmerkung: Die Zwerge haben genau die gleichen Werte, aber statt der Talente haben sie natürlich Fertigkeiten.

Borid Rotbart (Geisterbeschwörer des 12. Kreises)

Ges: 6 Str: 5 Zäh: 6

Wah: 7 Wil: 7 Cha: 6

Initiative: 7 Körperliche Widerstandskraft: 10

Angriffe: 1 Magische Widerstandskraft: 13

Angriff: 20 Soziale Widerstandskraft: 8

Rüstung: 8 Mystische Rüstung: 14

Niederschlag: 5 Erholungsproben: 2

Todesschwelle: 85 Verwundungsschwelle: 9 Bewusstlosigkeitsschwelle: 64

Normale Laufleistung: 70

Laufleistung im Kampf: 35

Karmapunkte: 30 Karmastufe: 4

Sonderfähigkeiten: Kann Karma für Wahrnehmungsproben ausgeben, kann Karma für Willensstärke bzw. Willenskraft ausgeben

Talente	Rang	Attributsstufe	Talenst./ Würfel	Di/ Ka/ Üb/ Ak
Fadenweben	12	7	19/ W20+2W6	1 / 0 / 0 / 1
Karmaritual	12	-	-	0 / 0 / 0 / 1
Unempfindlichkeit	12	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Lesen/ Schreiben	12	7	19/ W20+2W6	0 / 0 / 0 / 1
Zauberbücher ver.	12	7	19/ W20+2W6	1 / 0 / 0 / 1
Spruchzauberei	12	7	19/ W20+2W6	1 / 0 / 0 / 1
Zaubermatrix	12	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Zaubermatrix	12	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Zaubermatrix	12	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Zaubermatrix	12	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Willensstärke	12	7	19/ W20+2W6	1 / 0 / 0 / 0
Astralsicht	12	7	19/ W20+2W6	1 / 0 / 1 / 0
Angst einflößen	12	7	19/ W20+2W6	0 / 1 / 0 / 1
Verspotten	10	6	16/ W20+W8	0 / 1 / 0 / 1
Mentale Tierkontrolle	12	7	19/ W20+2W6	0 / 0 / 2 / 1
Geisterbann	12	7+5	24/W20+W12+W10	1 / 0 / 1 / 1
Geistersprache	10	7	17/ W20+W10	1 / 0 / 0 / 0
Erweiterte Matrix	11	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Erweiterte Matrix	10	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Gepanzerte Matrix	12	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Arkanes Gefasel	5	7	12/2W10	0 / 1 / 0 / 1
Kreisender Spion	10	7	17/ W20+W10	1 / 0 / 1 / 0
Schutzgeist	10	7	17/ W20+W10	1 / 0 / 1 / 0
Astraltasche	10	7	17/ W20+W10	1 / 0 / 1 / 0
Lebensblick	8	7	15/ W20+W6	1 / 0 / 1 / 1
Gepanzerte Matrix	12	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Beschwören	9	7	16/ W20+W8	1 / 0 / 2 / 1
Beschwörungskreis	11	7	18/ W20+W12	1 / 0 / 2 / 1
Geistwandeln	5	7	12/2 W10	1 / 1 / 0 / 0
Matrixschlag	4	7	11/ W10+W8	1 / 0 / 1 / 1

Fertigkeiten	Rang	Attributsstufe	Stufe/ Würfel
Kreaturenkunde	3	7	10/ W10+W6
Geschichte der Plage	3	7	10/ W10+W6
Dämonenkunde	4	7	11/ W10+W8
Legenden und Helden	3	7	10/ W10+W6
Roben besticken	1	7	8/ 2W6

Zauber im Grimoire: Alle Sprüche bis zum 8. Kreis (aus dem Hauptbuch + Magie Neutralisieren aus dem Magiebuch sowie Herr der Ratten (neuer Zauber))

9. Kreis: Haut Abziehen, Talentblockade

10. Kreis: Durchgang

12. Kreis: Forge Falsemen (Arcane S. 41), Armee der Toten (neuer Zauber)

Zauber in Matrizen: Schmerzen, Nebelschild, Herzbeklemmung, Üble Dämpfe

Erweiterte Matrizen: Knochenbrecher, Gesegnetes Licht

Gepanzerte Matrizen: Haut Abziehen, Talentblockade

Benannte Zauber: Seelenrüstung, Durchgang (damit hat er den Knochenkreis im Turm mit dem auf der Insel und dem in der Gruft verbunden)

Talentkniffe: Fadensicht, Zauberentwurf, Spruchbeschleunigung, Verankerte Zauber, Zauberkombination

Ausrüstung: Silberne Robe, gehärtetes Leder (Kompendium S. 57), Kristallzauberkästchen (ED S. 290) Das Kästchen ist bis auf Rang 5 gewoben und enthält folgende Zauber: Verdorren, Geschoß des Grauens, Windstoß (falls er diese Zauber wirkt, bekommt er einen Bonus von 3 auf sein Spruchzaubereitalent)

Talisman (Totenschädel), 2 Dolche, Stickset, 1 Heiltrank, sein Grimoire ist in der Astraltasche, ebenso wie das Kristallzauberkästchen. Borids Grimoire ist ein Beutel voller Knochenfragmente. Auf diesen Knochen (Dämonenknochen) stehen seine Zauber. Auf den ersten Blick könnte man denken, es wären die Utensilien für ein Knochenkreis. Auf dem Grimoire liegt ein Schutzzauber. Auf jeden, der den Beutel öffnet, wird der Zauber "Herzbeklemmung" gewirkt.

Legendenprämie: 2000

Beschreibung:

Borid Rotbart ist ein 89 jähriger Zwerg, dem man sein hohes Alter auch sehr wohl ansieht. Er achtet aber auf ein gepflegtes Äußeres und schätzt einen luxuriösen Lebensstil.

Viele fühlen sich unwohl in seiner Nähe, was wohl hauptsächlich an seinen stechenden Blick und sein komisches Gekicher liegen mag. Es ist für sein Gegenüber immer äußerst unangenehm, denn man kann ihm einfach nicht in die Augen schauen. Dazu kommt dann noch sein Gelächter, was urplötzlich und ohne erkennbaren Grund aus ihm hervorzukommen scheint. Auf den ersten Blick würde man ihn als komischen, alten Kauz bezeichnen, der es wohl nicht mehr lange machen wird. Aber in Wahrheit ist er ein intelligenter, hinterlistiger Mann, der schon Pläne bis weit in die Zukunft geschmiedet hat und auch den Willen und das Durchsetzungsvermögen besitzt diese zu verwirklichen.

Er ist noch während der Plage in einem Kaer namens Soltar in der Nähe der Brachen zur Welt gekommen. Er war schon immer ein Einzelgänger und interessierte sich schon seit frühester Kindheit für das Reich der Toten und die Dämonen. Er war schon damals seinen Eltern unheimlich und so waren sie auch froh darüber, daß der Geisterbeschwörer im Kaer Borid bei sich aufnahm, um ihn in die Lehren der Geisterbeschwörung einzuweisen.

Nach dem Ende der Plage und kurz bevor das Kaer geöffnet werden sollte, verschwand der alte Geisterbeschwörer spurlos und viele beschuldigten Borid eines Verbrechens. Nun gab es nichts mehr, was ihn hier noch hielt und er zog die nächsten Jahre alleine durch das gefährliche Barsaive. Er ist seitdem nie wieder zu seinem Geburtsort zurückgekehrt.

Im Laufe der Zeit wurde er immer egoistischer und ihm wurde das Schicksal der Namensgeber in Barsaive vollkommen egal. Ob nun Thera, Throal oder eine andere Macht Barsaive regiert, war ihm ebenfalls egal. Wichtig ist ihm nur Geld, Macht und vor allem Wissen.

Gerüchten zu Folge soll er sogar während seiner Reisen durch Barsaive befleckt worden sein. Irgendwie soll er es geschafft haben den Dämon loszuwerden. Aber wie, weiß keiner. Mahatsch zu regieren und über seine Bewohner zu herrschen, diese Idee kam ihm erst recht spät. Zuerst wollte er die Stadt zerstören, doch je länger er sich mit damit befasste, umso besser gefiel es ihm. Wenn es zum Kampf kommt, wird er mit allen Mitteln versuchen, die Charaktere zu töten. Er wird sich nicht so leicht geschlagen geben, doch lebensmüde ist er auch nicht. Falls er merkt, daß er diesen Kampf verliert, wird er sich zurückziehen und auf eine andere Gelegenheit warten. Ein Kampf mit Borid wird zwar schwer werden, doch die Charaktere können ein großen Vorteil für sich nutzen: Da Borid die Knochenkreise auf der Insel und der Gruft mit dem im Turm verbunden hat, ist ein Überraschungsangriff möglich. Er ist einfach davon überzeugt, daß keiner die Knochenkreise entdecken wird, da alle im Moment andere Probleme haben. Sollte er auf die Charaktere aufmerksam werden und erfahren, daß sie ihm auf die Schliche gekommen sind, wird er den Zauber ‘Durchgang‘ neutralisieren.

Bolkor Falkenklau (Tiermeisteradept des 8. Kreises)

Ges: 8 Str: 7 Zäh: 8

Wah: 7 Wil: 5 Cha: 6

Initiative: 7 Körperliche Widerstandskraft: 11

Angriffe: 1 Magische Widerstandskraft: 10

Angriff: 17 Soziale Widerstandskraft: 7

Rüstung: 6 Mystische Rüstung: 4

Niederschlag: 7 Erholungsproben: 5

Todesschwelle: 100 Verwundungsschwelle: 13 Bewusstlosigkeitsschwelle: 84

Normale Laufleistung: 110

Laufleistung im Kampf: 55

Karmapunkte: 30 Karmastufe: 5

Sonderfähigkeiten: Nachtsicht und er kann Karma für Erholungspr., Stärke und Willenskraft ausgeben.

Talente	Rang	Attributsstufe	Talenst./ Würfel	Di/ Ka/ Üb/ Ak
Krallenhand	9	7+3	19/ W20+2W6	1 / 1 / 0 / 0
Magisches Spurenlesen	8	7	15/W20+W6	1 / 0 / 1 / 1
Waffenloser Kampf	9	8	17/W20+W10	0 / 0 / 0 / 1
Tiere Bändigen	8	6	14/ W20+W4	1 / 0 / 1 / 1
Tierfreundschaft	8	6	14/ W20+W4	1 / 0 / 0 / 1
Abrichten	7	6	13/ W12+W10	1 / 0 / 0 / 1
Tieranalyse	7	7	14/ W20+W4	1 / 0 / 1 / 1
Unempfindlichkeit	8	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Katzenpfote	8	8	16/ W20+W8	1 / 0 / 1 / 0
Tierische Sinne	7	5	12/ 2W10	1 / 0 / 0 / 1
Tiere Verschrecken	8	6	14/ W20+W4	1 / 1 / 0 / 1
Stampede	7	5	12/ 2W10	1 / 0 / 1 / 1
Tiere Heilen	8	8	16/ W20+W8	1 / 0 / 0 / 1
Froschsprung	8	7	15/ W20+W6	1 / 1 / 0 / 0
Kälte Ertragen	6	8	14/ W20+W4	0 / 0 / 0 / 0
Blutige Krallen	8	8	16/ W20+W8	1 / 1 / 0 / 1
Gifterspüren	6	7	13/ W12+W10	1 / 0 / 1 / 0
Giftresistenz	5	8	13/ W12+W10	1 / 0 / 0 / 0
Löwenherz	4	5	9/ W8+W6	1 / 0 / 0 / 0

Fertigkeiten	Rang	Attributsstufe	Stufe/ Würfel
Tierkunde	4	7	11/ W10+W8
Botanik	2	7	9/ W8+W6

Ausrüstung: Fellrüstung, Rundschild, Peitsche, Handaxt, Schnitzwerkzeug, Warnbrosche, Heiltrank, 10 SS

Talentkniff: Krallenwerkzeug

Legendenprämie: 800

Beschreibung:

Bolkor ist ein 35 jähriger Ork, der in Kratas als Weise aufwuchs und schon frühzeitig erkennen mußte, daß das Leben eines Namensgebers hier nicht viel zählte. Deshalb verbrachte er auch immer mehr Zeit in der Natur, die er respektierte und schätzte. Eines Tages folgte er dem Ruf der Natur und kehrte Kratas den Rücken. Er durchstreifte die Wälder und Dschungel und versuchte die Tiere vor dem Einfluss der Namensgeber zu beschützen. Seine Reise führte ihn in ein Dorf in der Nähe der Throalischen Berge. Er hatte von Problemen mit einem Wolfsrudel gehört, die anscheinend die Schafe rissen. Er wollte die Wölfe vor den aufgebrauchten Dorfbewohnern schützen.

Doch dazu kam er nicht mehr, denn kurz nachdem er ins Dorf marschierte, wurde es von Orkbrennern des Whargschädelstammes angegriffen und er geriet in Gefangenschaft. Bei den Brennern war auch ein Tiermeister dabei, der das Potenzial Bolkors erkannte und bereit war ihn auszubilden. Zwar war er mit der Lebensweise der Brenner nicht einverstanden und haßte sie regelrecht, nachdem er sah, wie sie manchmal mit ihren Reittieren umsprangen, doch er respektierte seinen Meister und war wissbegierig darauf in die Geheimnisse des Tiermeisteradepten eingewiesen zu werden. Die Jahre vergingen und nachdem sein Meister verstarb, übernahm er an seiner Stelle den Platz als Berater des Stammesoberhauptes bei den Brennern. Er geriet zwar oftmals immer noch mit den Brennern aneinander und wäre wahrscheinlich schon längst seinen eigenen Weg gegangen, doch am Sterbebett seines Meisters mußte er ihm versprechen, daß er seinen Platz einnehmen wird bei den Brennern.

Eines Tages reiste er dann mit einer Gruppe Brenner durch den Servos-Dschungel. Doch unglücklicher Weise kamen sie durch das Territorium eines Dämons und ein heftiger Kampf entbrannte, in dessen Verlauf alle Brenner starben. Bolkor selber war schwer angeschlagen und es war nur eine Frage der Zeit, bis der Dämon ihn endgültig besiegen würde. Aber der Zufall wollte es so, daß Borid zur gleichen Zeit an der Stelle vorbeikam und auf den Kampf aufmerksam wurde. Er konnte den Dämon töten und rettete somit Bolkors Leben.

Seitdem bestritten sie gemeinsam die Reisen und Bolkor wartet auf eine Gelegenheit sich zu revanchieren. Bolkor ist zwar auch nicht immer mit Borids Tätigkeiten einverstanden, doch er sagt dazu nichts. Er befindet sich in einem Gewissenskonflikt. Einerseits verdankt er ihm das Leben, doch andererseits ist er nicht damit einverstanden, was er mit den Haustieren und Egelratten macht. Zwar hat er sich eingeredet, daß die Haustiere es bestimmt besser haben wenn sie tot sind, anstatt weiterhin in 'Gefangenschaft' zu leben, aber insgeheim glaubt er selber nicht daran.

Um das widerzuspiegeln würde ich vorschlagen, daß Bolkor zur Zeit unter einer gravierenden Talentkrise leidet.

Immer an Bolkors Seite befindet sich übrigens sein Torhund, eine Kreischfledermaus und eine Schlange.

Eldrian Riskona (Diebesadept des 6. Kreises)

Ges: 9 Str: 6 Zäh: 5

Wah: 7 Wil: 6 Cha: 5

Initiative: 8 Körperliche Widerstandskraft: 11

Angriffe: 1 Magische Widerstandskraft: 10

Angriff: 16 Soziale Widerstandskraft: 8

Rüstung: 5 Mystische Rüstung: 1

Niederschlag: 6 Erholungsproben: 2

Todesschwelle: 67(65) Verwundungsschwelle: 8 Bewusstlosigkeitsschwelle: 52(50)

Normale Laufleistung: 130

Laufleistung im Kampf: 65

Karmapunkte: 22 Karmastufe: 4

Sonderfähigkeit:

Kann Karma für Wahrnehmung einsetzen, Nachtsicht

Talente	Rang	Attributsstufe	Talenst./ Würfel	Di/ Ka/ Üb/ Ak
Geistesgegenwart	6	9	15/ W20+W6	1 / 0 / 1 / 1
Maske	6	7	13/ W12+W10	0 / 0 / 1 / 1
Schlossgespür	6	7	13/ W12+W10	1 / 0 / 1 / 1
Nahkampfwaffen	7	9	16/ W20+W8	0 / 0 / 0 / 1
Unempfindlichkeit	7	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Projektilwaffen	5	9	14/ W20+W4	0 / 0 / 0 / 1
Hieb ausweichen	6	9	15/ W20+W6	1 / 0 / 1 / 0
Fadenweben	6	7	13/ W12+W10	1 / 0 / 0 / 1
Dietrich	6	9	15/ W20+W6	1 / 0 / 0 / 1
Taschendiebstahl	6	9	15/ W20+W6	1 / 0 / 0 / 1
Lautloser Gang	6	9	15/ W20+W6	1 / 0 / 0 / 0
Überraschungsangriff	6	9	15/ W20+W6	1 / 1 / 0 / 1
Klettern	6	9	15/ W20+W6	1 / 0 / 1 / 0
Fallen entschärfen	6	9	15/ W20+W6	1 / 0 / 1 / 1
Fallen entdecken	6	7	13/ W12+W10	0 / 0 / 1 / 1
Hehlerei	3	5	8/ 2W6	1 / 0 / 0 / 1

Fertigkeit	Rang	Attributsstufe	Stufe/ Würfel
Akrobatik	2	8	10/ W10+W6
Kreaturenkunde	2	8	10/ W10+W6
Dämonenkunde	2	8	10/ W10+W6

Talentkniff: Versteck im Schatten (Magiebuch)

Ausrüstung: Gehärtetes Leder, Kurzschwert +2, 2 Dolche, 3 Wurfmesser, Blasrohr, Kapuzenumhang, Warnbrosche, 5 Phiolen Lähmgift, Treffer Auffangen, 2 kleine Heiltränke, 10 GS, kleiner Beutel mit Edelsteinen

Legendenprämie: 600

Eldrion Riskona (Magieradept des 7. Kreises)

Ges: 6 Str: 5 Zäh: 6

Wah: 7 Wil: 7 Cha: 5

Initiative: 6 Körperliche Widerstandskraft: 8

Angriffe: 1 Magische Widerstandskraft: 10

Angriff: 15 Soziale Widerstandskraft: 7

Rüstung: 4 Mystische Rüstung: 2

Niederschlag: 5 Erholungsproben: 3

Todesschwelle: 60 Verwundungsschwelle: 10 Bewusstlosigkeitsschwelle: 46

Normale Laufleistung: 60

Laufleistung im Kampf: 30

Karmapunkte: 20 Karmastufe: 4

Sonderfähigkeit:

Nachtsicht, Kann Karma für Charisma- und Willenskraftproben ausgeben

Talente	Rang	Attributsstufe	Talenst./ Würfel	Di/ Ka/ Üb/ Ak
Fadenweben	7	7	14/ W20+W4	1 / 0 / 0 / 1
Faden halten	3	7	10/ W10+W6	1 / 0 / 0 / 0
Unempfindlichkeit	6	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Lesen/ Schreiben	7	7	14/ W20+W4	0 / 0 / 0 / 1
Zauberbücher ver.	7	7	14/ W20+W4	1 / 0 / 0 / 1
Spruchzauberei	8	7	15/ W20+W6	1 / 0 / 0 / 1
3 Zauber matrizen	7	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Erweiterte Matrix	7	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Nahkampfwaffen	4	6	10/ W10+W6	0 / 0 / 0 / 1
Fremdsprachen	7	7	14/ W20+W4	0 / 1 / 1 / 0
Willensstärke	7	7	14/ W20+W4	0 / 0 / 0 / 0
Astralsicht	7	7	14/ W20+W4	1 / 0 / 1 / 0
Lippenlesen	6	5	11/ W10+W8	0 / 1 / 1 / 1
Beweisanalyse	7	7	14/ W20+W4	1 / 0 / 1 / 1
Arkane Gefasel	4	7	11/ W10+W8	1 / 1 / 0 / 1
Büchergedächtnis	4	7	11/ W10+W8	1 / 1 / 0 / 1

Fertigkeit	Rang	Attributsstufe	Stufe/ Würfel
Theranische Geschichte	4	7	11/ W10+W8
Theranische Politik	3	7	10/ W10+W6
Magiekunde	3	7	10/ W10+W6

Zauber im Grimoire: Alle Zauber bis zum siebten Kreis aus dem Hauptbuch

Zauber in Matrizen: Magie Neutralisieren, Vernichtender Wille, Levitation

Zauber in Erweiterter Matrix: Schlaf

Talentkniffe: Neutralisation erschweren, Spruchbeschleunigung

Ausrüstung: Teure Kleidung, Stickwerkzeug, Stab, Dolch, gesteppte Lederrüstung, Grimoire, 200 SS, 1 Heiltrank, 2 Erholungstränke, Letzte Rettung, Buch über theranische Politik, wertvolle Brosche (300 SS)

Legendenprämie: 700

Beschreibung:

Die beiden Brüder Eldrian und Eldrion Riskona sind zwei 103 und 104 Jahre alte Elfen. Sie sind in einem Kaer in der Nähe von Vivane geboren und arbeiten schon so lange sie denken können als Spione für die Theraner. Schon ihr Vater hat für die Theraner gearbeitet und so wuchsen sie schon von klein auf in diese 'Familientradition' rein.

Die Theraner erkannten schon früh, daß die Adeptenmagie in beiden stark ist und so erhielten sie eine gute Ausbildung. Sie wurden zu erstklassigen Spionen, die schon in vielen Einsätzen ihr Leben für das Theranische Reich riskiert haben. Zwar fühlen sich beide nicht als Barsaiver und sind dem Theranischen Reich treu ergeben, doch besonders bei Eldrion hat sich in letzter Zeit leichter Widerstand geregt. Nachdem sein Vater bei einem Einsatz ums Leben kam, fragte er sich, ob er überhaupt noch voll hinter dem steht, für was sie eigentlich kämpfen.

Doch diese Gedanken behielt er bisher noch für sich, denn er glaubt nicht, daß sie sein Bruder teilt. Sein Bruder träumt eher davon als Theraner anerkannt zu werden, nachdem sie dem Reich gut gedient haben.

Eldrion ist der ältere von beiden. Er ist ein hochgewachsener, gutaussehender Mann mit langen schwarzen Haaren, die er zu einem Zopf zusammengebunden hat. Er ist eher ruhig und in sich gekehrt und hat immer einen nachdenklichen Gesichtsausdruck.

Eldrian dagegen ist ein sehr verschlagender Typ, der auch eine gewisse Freude dabei empfindet anderen Leuten Schmerzen zuzufügen. Er ist etwas kleiner als Eldrion und geht immer leicht nach vorne über gebeugt. Als attraktiv kann man ihn nicht gerade bezeichnen und er legt auch nicht besonders viel wert aufs äußere Erscheinungsbild. Er hat ein sehr harten Gesichtsausdruck und besonders die lange Narbe unter seinem rechten Augen fällt einem sofort auf.

Für beide ist dieser Auftrag eigentlich eher Routine. Sie sollen nur beobachten, ob das stimmt, was ihnen dieser Borid versprochen hat. Falls seine Zauber das hielten, was er versprach, dann hatten sie noch den Auftrag die Zauber nach Himmelsspitze zu bringen, wo man sie weiterentwickeln wollte. Schließlich war es sehr umständlich die ganzen Egelratten in einer Stadt auszusetzen. Man erhoffte sich einen Zauber entwickeln zu können, der die Fähigkeit der Egelratten nachahmen konnte.

Falls es zu einem Kampf im Turm kommen sollte, werden sie natürlich auf der Seite Borids gegen die Eindringlinge kämpfen. Doch falls es im Verlaufe des Kampfes schlecht aussieht für sie oder sie feststellen, daß Borids Plan aufgefliegen ist, werden sie versuchen sich die Unterlagen von den Zaubern unter den Nagel zu reißen und fliehen.

Thorgal Odd (Diebesadept des 8. Kreises)

Ges: 8 Str: 7 Zäh: 5

Wah: 7 Wil: 5 Cha: 5

Initiative: 7 Körperliche Widerstandskraft: 11

Angriffe: 1 Magische Widerstandskraft: 10

Angriff: 16 Soziale Widerstandskraft: 8

Rüstung: 8 Mystische Rüstung: 3

Niederschlag: 7 Erholungsproben: 2

Todesschwelle: 79 Verwundungsschwelle: 9 Bewusstlosigkeitsschwelle: 60

Normale Laufleistung: 90

Laufleistung im Kampf: 45

Karmapunkte: 40 Karmastufe: 5

Sonderfähigkeit:

Kann Karma für Wahrnehmungsproben ausgeben

Talente	Rang	Attributsstufe	Talenst./ Würfel	Di/ Ka/ Üb/ Ak
Geistesgegenwart	8	8	16/ W20+W8	1 / 0 / 1 / 1
Maske	8	7	15/ W20+W6	0 / 0 / 1 / 1
Waffen Entdecken	8	7	15/ W20+W6	0 / 0 / 1 / 1
Nahkampfwaffen	8	8 + 3	19/ W20+2W6	0 / 0 / 0 / 1
Unempfindlichkeit	9	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Wurfaffen	8	8	16/ W20+W8	1 / 0 / 0 / 1
Hieb ausweichen	8	8	16/ W20+W8	1 / 0 / 1 / 0
Fadenweben	8	7	15/ W20+W6	1 / 0 / 0 / 1
Dietrich	8	8	16/ W20+W8	1 / 0 / 0 / 1
Taschendiebstahl	8	8	16/ W20+W8	1 / 0 / 0 / 1
Lautloser Gang	8	8	16/ W20+W8	1 / 0 / 0 / 0
Überraschungsangriff	8	8 + 3	19/ W20+2W6	1 / 1 / 0 / 1
Waffe Verbergen	4	7	11/ W10+W8	1 / 0 / 1 / 1
Fallen entschärfen	8	8	16/ W20+W8	1 / 0 / 1 / 1
Fallen entdecken	8	7	15/ W20+W6	0 / 0 / 1 / 1
Standhaftigkeit	3	7	10/ W10+W6	0 / 0 / 0 / 0

Fertigkeit	Rang	Attributsstufe	Stufe/ Würfel
Malerei	5	5	10/ W10+W6
Tanzen	1	5	6/ W10
Akrobatik	2	8	10/ W10+W6

Talentkniffe: Versteck im Schatten (Magiebuch), Lightning Throw (Arcane), Pin (Arcane)

Ausrüstung: gehärtetes Leder (Fadenrüstung), teure Reisekleidung, Ring der Genauigkeit (Kompendium), Kurzsword +3 (+2 Stufen vom Ring), 3 Wurfdolche, 1 Handaxt, Ring mit vergifteter Nadel, Umhang mit wertvoller Brosche, 200 SS und Schmuck im Wert von 400 SS

Legendenprämie: 800

Beschreibung:

Thorgal Odd ist ein Mensch Anfang fünfzig von großer, schlanker Statur und nach außen hin mit offenherzigem Auftreten. Aber was nur wenige wissen, er ist ein führendes Mitglied der in Mahatsch ansässigen Diebesgilde.

Als er vor fünf Jahren nach Mahatsch kam, war er noch ein kleiner, unbedeutender Dieb, der es schwer hatte sich in der Gilde zu behaupten. Doch er hat es geschafft und gehört nun zum Führungskreis der Gilde. Nach außen hin mimt er den Maler, der sich mit eher zweitklassigen Bildern über Wasser hält. Doch insgeheim genießt er einen luxuriösen Lebensstil und ist schon für viele Diebstähle rund um Throal verantwortlich. Verschwiegenheit und Geheimhaltung sind die wichtigsten Grundsätze der Gilde. Deshalb kennen sich auch nur die Mitglieder des Führungskreises persönlich, doch jeder mußte ein Bluteid schwören, den anderen nicht zu verraten.

Mahatsch dient schon seit über 10 Jahren der Gilde als Unterschlupf und Hauptquartier. Zwar ist in der Zeit den Gardisten die Anwesenheit einer Verbrecherbande in Mahatsch nicht verborgen geblieben, doch man konnte ihnen weder das Handwerk legen, noch ihre Identität herausfinden.

Doch zur Zeit steht die Gilde vor einem großen Problem. Noch nie sind so viele ihrer Anhänger in so kurzer Zeit ums Leben gekommen. Einerseits liegt das an den Piraten, andererseits an den Egelratten. Doch bei der Gilde ist man der Auffassung, daß beides miteinander zusammenhängt. Deshalb wurde Thorgal Odd mit der Aufgabe betraut, dieses Problem zu lösen.

Sollten die Charaktere von den Dieben gefangen genommen werden, so wird sich ihrer wohl Thorgal Odd annehmen und die Befragung durchführen. Es liegt nun an ihnen Thorgal Odd von ihrer Unschuld zu überzeugen. Doch falls die Charaktere glauben, sie könnten ihn später überführen, so sei gesagt, daß er sich während der ganzen Befragung im Dunkeln aufhält und die Charaktere ihn nie zu Gesicht kriegen werden.

Shur'zor (Bootsmann im 7. Kreis)

Ges: 8 Str: 7 Zäh: 6

Wah: 7 Wil: 6 Cha: 6

Initiative: 6 Körperliche Widerstandskraft: 12

Angriffe: 1 Magische Widerstandskraft: 9

Angriff: 15 Soziale Widerstandskraft: 8

Rüstung: 10 Mystische Rüstung: 2

Niederschlag: 7 Erholungsproben: 4

Todesschwelle: 80(79) Verwundungsschwelle: 10 Bewusstlosigkeitsschwelle: 64(63)

Normale Laufleistung: 110

Laufleistung im Kampf: 55

Karmapunkte: 20 Karmastufe: 4

Sonderfähigkeiten:

Kann Karma für Geschicklichkeitsproben ausgeben, Kann Karma für Nahkampfwaffenangriffe ausgeben

Talente	Rang	Attributsstufe	Talenst./ Würfel	Di/ Ka/ Üb/ Ak
Hieb Ausweichen	7	8	15/W20+W6	0 / 0 / 1 / 0
Nahkampfwaffen	7	8	15/W20+W6	0 / 0 / 0 / 1
Waffenloser Kampf	7	8	15/W20+W6	0 / 0 / 0 / 1
Wurfaffen	7	8 + 2	17/W20+W10	0 / 0 / 0 / 1
Spektakulärer Angriff	8	8	16/W20+W8	0 / 1 / 0 / 1
Netz Werfen	8	8	16/ W20+W8	1 / 0 / 1 / 0
Magische Markierung	7	7	14/ W20+W4	0 / 0 / 1 / 1
Ablenkung	7	6	13/ W12+W10	0 / 0 / 1 / 1
Froschsprung	7	7	14/ W20+W4	0 / 1 / 0 / 0
Weitsprung	4	8	12/ 2W10	0 / 0 / 0 / 0

Ausrüstung: Säbel +2, Dolch (Schwanz), 2 Falkenklauen, verstärkter Lederrüstung +2, Holzschild, Wurmauge, kostspielige Kleidung, Espagra Stiefel, Warnbrosche, verzierte Schwertscheide (50SS), Paradenetz, 80 SS

Legendenprämie: 700

Beschreibung

Shur´zor ist der Anführer der Piraten in Mahatsch. Er ist 47 Jahre alt von recht großer Statur mit grünblauer Haut. Für ein T´skrang hat er einen ziemlich kleinen Schwanz, was ihn innerlich zwar sehr beschämt, er aber öffentlich niemals zugeben würde.

Er ist dafür zuständig, daß die Beute der Raubzüge sicher ins Versteck kommt, und daß das Versteck niemand entdeckt. Für diese Aufgaben waren er und noch 12 andere T´skrang verantwortlich, die tagsüber am Dock arbeiten. Doch zwei von ihnen sind durch die Vorfälle der letzten Wochen ums Leben gekommen. Zwar ist Verstärkung schon unterwegs, doch die werden noch ein paar Tage brauchen, bis sie in Mahatsch sind.

Shur´zor kommt eigentlich aus guten Verhältnissen und wohl niemand hätte gedacht, daß er ein Pirat werden würde. Doch schon seit seiner Jugend packte ihn das Abenteuerfieber und so kehrte er schon frühzeitig seinem Heimatdorf den Rücken.

Er heuerte bei diversen Schiffen an und hielt sich so die Jahre über Wasser. Hier kam er auch das erste mal in Kontakt mit der Disziplin des Bootsmannes.

Zu den Piraten kam er eher gezwungener Maßen. Bei einem Überfall fiel dem Anführer der Piraten Shur´zors Kampffertigkeit und Stehvermögen auf. Die Piraten verschonten Shur´zors Leben und der Anführer war bereit ihn weiter auszubilden. Zwar war er mit der Lebensweise der Piraten zuerst nicht einverstanden, doch mit der Zeit fand er Gefallen an den Adrenalinströßen vor jedem Überfall und dem wilden Schlachtgetümmel.

Mittlerweile hat er den siebten Kreis seiner Disziplin erreicht und ist mit der überaus wichtigen Aufgabe betraut worden die Beute zu bewachen. Zwar ist er damit nicht sehr zufrieden und würde lieber draußen sein auf der Schlange und seine Kampffertigkeiten messen, aber er hofft, daß diese Aufgabe nur von kurzer Dauer ist und erledigt sie nach bestem Gewissen.

Neue Zauber

Herr der Ratten

Geisterbeschwörer, 8. Kreis

Fäden: 3

Reichweite: 120 Schritt

Wirkung: Willensstärke + 6

Wirkschwierigkeit: MW des Ziels

Webschwierigkeit: 11/20

Wirkungsdauer: Rang + 2 Stunden

Beschreibung:

Dieser Zauberspruch ähnelt dem Zauber ‘Herr der Nachtvögel’. Er wirkt zwar nur auf Ratten, hat aber eine viel längere Wirkungsdauer und wirkt auch auf eine größere Anzahl von Ratten (Rang x 10).

Der Zauber ermöglicht es dem Geisterbeschwörer mit Ratten in Verbindung zu treten und sie zu kommandieren. Während der Geisterbeschwörer die Fäden webt, muß er die typischen Laute der Ratten imitieren und macht dann eine Probe in Spruchzauberei gegen die MW der Ratten.

Gelingt sie, kann er mit ihnen in Verbindung treten. Um seinen Befehlen zu gehorchen, muß ihm noch eine Wirkungsprobe gegen die SW gelingen. Allerdings kann der Zauber die Instinkte der Ratten nicht außer Kraft setzen.

Armee der Toten

Geisterbeschwörer, 12. Kreis

Fäden: 10

Reichweite: 1 Meile

Wirkung: Erschafft Untote

Wirkschwierigkeit: 12

Webschwierigkeit: 17/30

Wirkungsdauer: Rang Stunden

Beschreibung:

Dieser Ritualzauber muß in einem Knochenkreis gewirkt werden. Für jeden Faden benötigt man eine halbe Stunde und muß in dieser Zeit jedes mal ein Lebewesen opfern und dessen Blut über einen Knochen gießen (der Knochen muß zu der Art von Wesen gehören, die man zu Untoten machen will).

Nach dem Weben des letzten Fadens muß dem Geisterbeschwörer noch eine Probe in Spruchzauberei gelingen.

Der Erfolgsgrad entscheidet hier, was für Arten Untote erschaffen wurden.

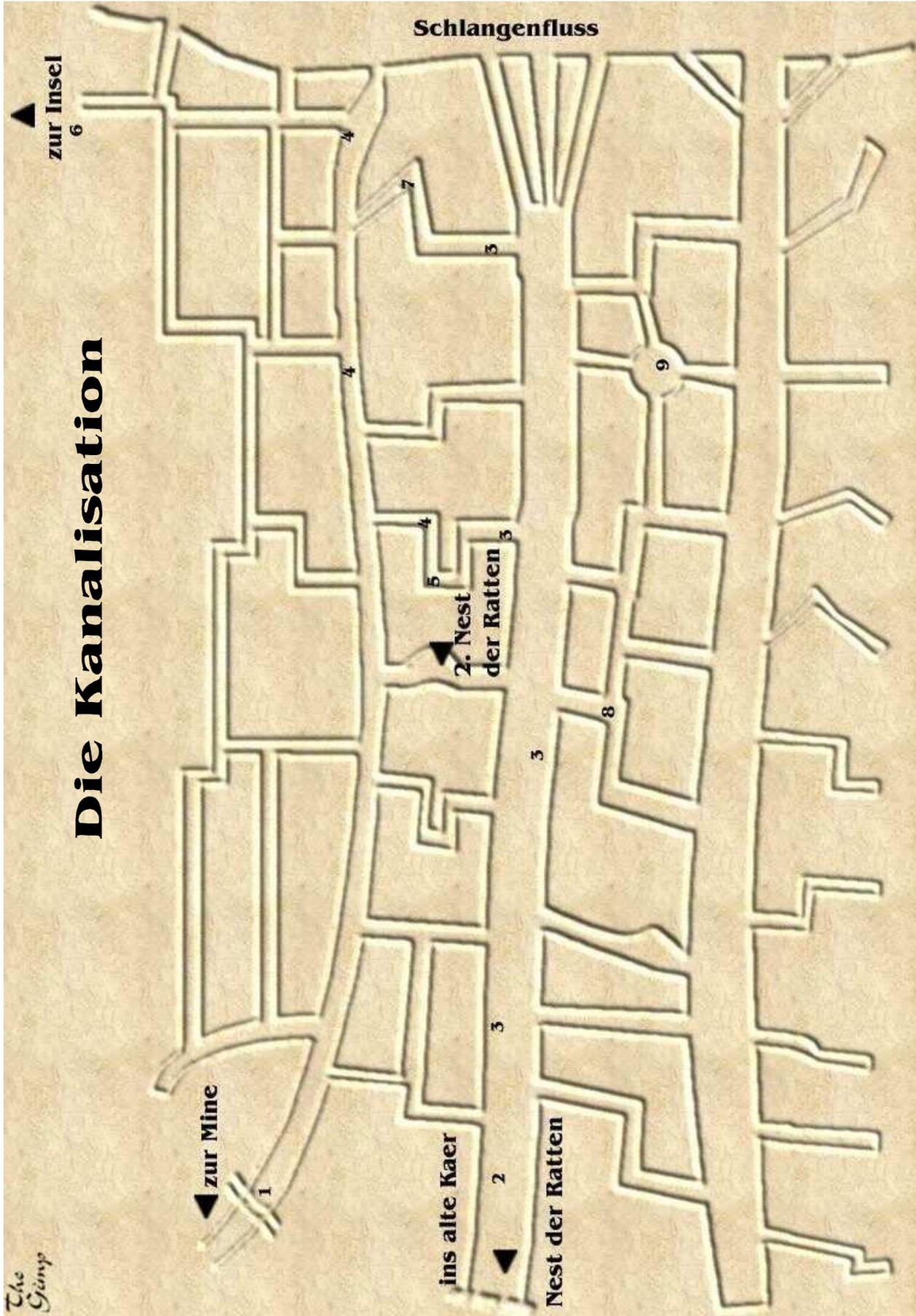
Durchschnittlicher Erfolg: Nur Kadavermenschen

Guter Erfolg: Außerdem noch Ghule

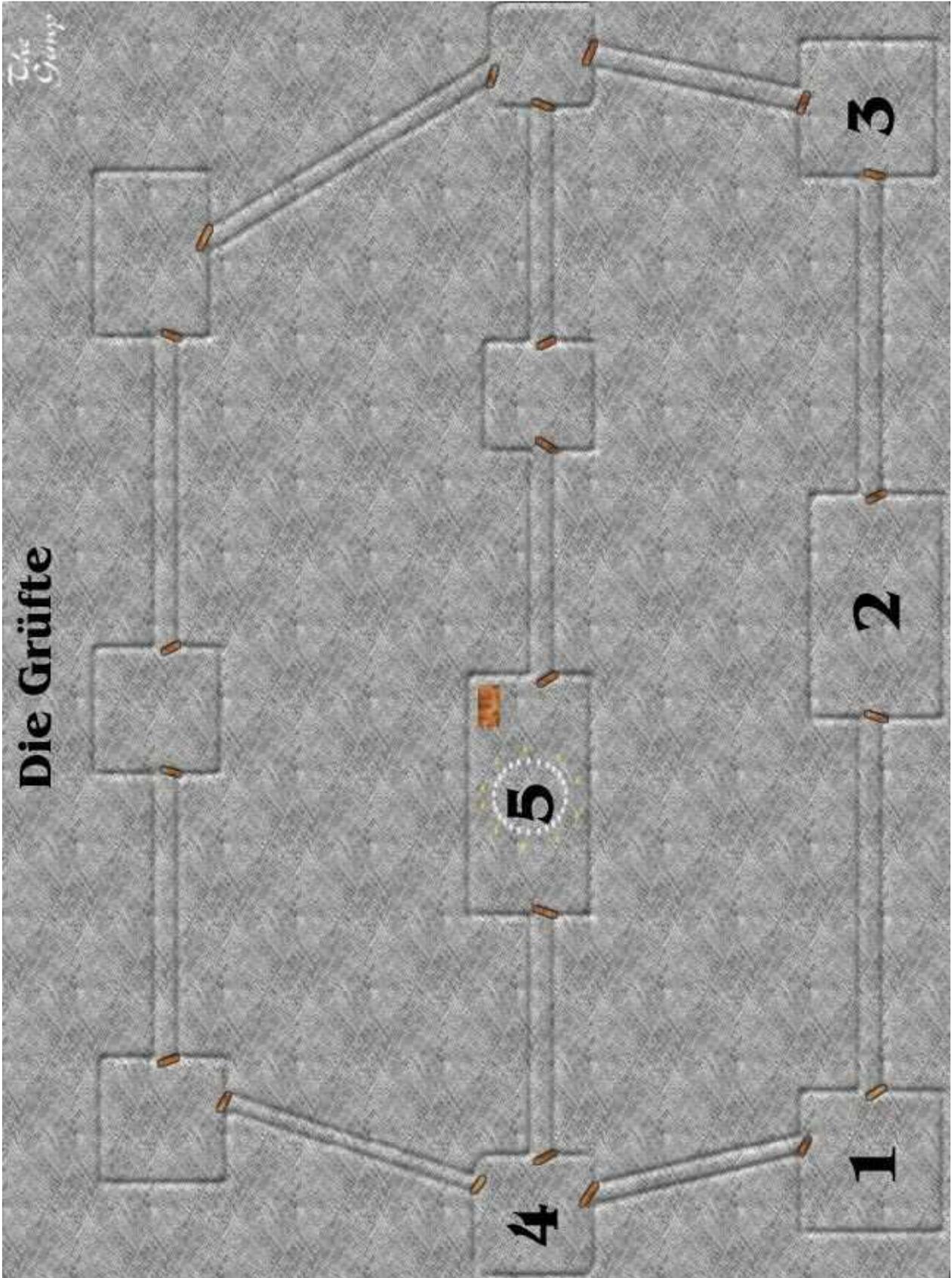
Hervorragender Erfolg: Außerdem noch Geister

Die Anzahl Untoter der einzelnen Arten wird vom Spielleiter bestimmt. Insgesamt können nicht mehr als **Rang x 20** Untote erschaffen werden.

Die Kanalisation



Die Gräfte



Die Mine

