

DER ORDEN DES HEILIGEN GOLGARI



Rabenkrächzen

*Ein Abenteuerszenario für 3-5 erfahrene Helden und einen erfahrenen Meister
Von Elias Moussa, mit Dank an Oliver Baeck und Stefan Küppers*



Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	2
Der Auftakt.....	3
Der Diebstahl.....	5
Der Einstieg der Helden.....	6
Waffengeklirre!.....	7
Nachtruhe.....	8
Unterwegs.....	9
Das Gasthaus.....	10
Schatten der Vergangenheit.....	11
Sieg der Gerechten.....	12
Unterwegs II.....	14
Stätte des Trostes – Boronia.....	15
Ruhestörung.....	16
Geläutert.....	17
Die Weihe.....	18
Getrocknete Tränen.....	19
Anhang.....	20

DAS SCHWARZE AUGE und **AVENTURIEN** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions. Copyright (c) 1997. Alle Rechte vorbehalten. Dieser Text enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und zur Welt „Aventurien“. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieses Dokument darf nur zu privaten Zwecken verwendet werden. Veröffentlichungen bedürfen der Zustimmung der Autoren.





Vorwort

Das nachfolgende Abenteuerszenario führt die Helden vom Koschgebirge über Umwege in die Nähe des Schlachtfeldes der 3.Dämonenschlacht, genauer gesagt zu dem Boronheiligtum Boronia, rechtzeitig zur Einweihung des Borontempels durch den Raben v. Punin höchstpersönlich. Im Mittelpunkt steht folglich die Boronkirche sowie natürlich die Helden, welche verhindern müssen, dass die Gebeine einer Boronheiligen in die falschen Hände gelangen.

Es soll dem interessierten Spielleiter und Spieler ermöglichen, die Geschehnisse, welche im Artikel zur Weihe Boronias geschildert werden und auch diejenigen Ereignisse, welche dazu führten, durchzuspielen. Durch die Nähe zu den Schwarzen Landen und den wenigen, aber harten Kämpfen sind denn auch etwas erfahrenere Helden für diese Aufgabe geeignet. Ganz und gar ungeeignet für das Abenteuer sind Charaktere aller Art, die eher der „Unterhaltungsbranche“ angehören, wie z.B ein Schelm. Man sollte sich auch schon kennen und bereits einige Abenteuer und Gefahren gemeinsam ausgestanden haben und sich somit einigermaßen zu vertrauen.

Die Charaktere sollten die Auseinandersetzung mit dem Geschenk Borons an die Menschen, dem Tod, nicht zu sehr scheuen und die erforderliche Ernsthaftigkeit an den Tag legen. Sie werden dafür am Ende auch schön belohnt werden. Es ist kein geschlossenes Abenteuer, sondern bietet dem Meister genügend Frei –und Spielraum, das Abenteuer nach belieben und gefallen in die Länge zu ziehen, ja, es ist gar eine Grundvoraussetzung, dass der Spielleiter das Abenteuer noch weiter ausgestaltet.





Der Auftakt

Es begann vor mehr als einem Jahrzehnt, als der damalige Grossmeister der Golgariten Lucardus von Kémet zusammen mit dem Raben von Punin beschlossen, einen Teil der Gebeine der Hl. Etilia (Siehe Anhang) in einer Nacht und Nebel Aktion nach Garrensand zu schaffen, dem Hauptkloster des Ordens im Koschgebirge, und tief unter der Erde aufbewahren. Nur die höchsten Geweihte des Herrn Borons wussten davon, auch der Grossteil der Ordensmitglieder wusste nicht, was sie zu Garrensand beschützten.

Über die Gründe dieser Verlegung der Gebeine in den Kosch wird zwar einiges gemunkelt (unter anderem, dass man die Gebeine in Punin nicht mehr sicher wusste, doch was der frischgegründete Orden des Heiligen Golgari mit diesen Gebeinen wollte, ist ebenso wenig bekannt, wie den wirklichen Beweggrund des Rabens v. Punin, einen Teil der Gebeine in den Kosch zu bringen.

Seit dem ist viel Zeit vergangen und der Bethanier wurde vernichtet, wenngleich er seine Erben hinterliess. Auch der ehemalige Ordensgrossmeister Lucardus von Kémet hatte mittlerweile die Seite gewechselt und dem Schwarzen Drachen von Warunk so manch Ordens – und Kirchengheimnis verraten.

Bisher hatte Rhazazzor den Worten rund um die Gebeine nur wenig Gewicht beigemessen, doch seit einigen Tagen plagten ihn wieder intensive Alpträume (die er mit einem Grossteil der Bevölkerung der Warunkei teilte) und Thargunitoth, die Dame im Leichengewand weissagte ihm, dass die Gebeine von höchster Wichtigkeit für ihn wären. So beauftragte er die Magierin und Paktiererin Mirona ya Menario, ihm die Reliquien der Heiligen zu beschaffen.

Sogleich reiste diese in Begleitung einer Leibgarde und eines Magus aus dem Kaiserreich Galottas, einen hohen Lolgramoth-Paktierer, der den Dämon Ra`uha-ton aus Lolgramoths Domäne beschwören sollte, welcher wiederum die Gebeine entwenden sollte, in Richtung Koschgebirge...

Tief unten im Süden wälzte sich auch Amir Honak, der Patriarch von Al`Anfa, unruhig in seinem Seide bezogenen Bett hin und her, denn das Schreiben, welches ihm sein Leibdiener so eben überbracht hatte, war überaus beunruhigend. Er wurde über die Pläne Mironas in Kenntnis gesetzt, denn bereits seit längerer Zeit hat er einige Agenten seines Imperiums in den Schwarzen Landen stationieren lassen, unter anderem um Widerständler mit geweihten Boronstatuen und kundigem Wissen zu unterstützen.





So war es denn nicht verwunderlich, dass er drei seiner Agenten im Norden den Auftrag gab, die Gebeine um jeden Preis vor dem Zugriff des Schwarzen Drachens zu beschützen und wenn möglich, in sicherer Gefilde, sprich Al`Anfa, zu bringen.

Und dann war da noch ein Hohepriester des Namenlosen, welcher stets verhüllt und mit güldener, konturloser Maske vor seinen Zirkel trat, der ohne Begründung einen seiner Jünger ins Koschgebirge entsandt, die Gebeine einer „Leichenbuhle“ dem Zirkel zuzuspielen...





Der Diebstahl

Unterdessen hatte Mirona und ihre Schergen das Gebirge erreicht und erfahren, dass die Gebeine in wenigen Tagen in einer Kutsche und eskortiert von einigen Golgariten, das Kloster in Richtung Boronia verlassen würde, wo sie als machtvolle Reliquie zum Schutze der zwölgötterlichen Lande verweilen sollen.

So liess die den Magus aus dem Dämonenkaiserreich den Dämon beschwören und lauerte mit ihren Schergen die Kutsche an einer geeigneten Stelle auf.

Der Diebstahl gelang ohne grösseren Probleme, der Dämon fuhr in die Körper der Kutsch –und Reitpferde der Golgariten ein und hetzte davon. Kein Golgarit konnte sich länger auf seinem Pferd halten, welches wie wild durchgingen und so blieb die Eskorte, manch einer hatte ernste Brüche erlitten, zurück und nachdem man einsah, dass eine Verfolgung erfolglos wäre, machten sie sich sogleich in Richtung Garrensand auf, um den Frevel zu melden.

Die Kutsche aber führte der Dämon getreu dem Befehl zu seinem Meister zurück. Nachdem der Dämon wieder in seine Domäne zurückfand, liess Mirona dem Magus aus Transylien die Kehle durchschneiden und machte sich sogleich in Begleitung ihrer Söldner in Richtung Osten auf.

Dabei begegneten sie den Agenten der Hand Borons, welche das Ende des dämonischen Überfalles auf die Kutsche noch ansichtig wurden, und keinen Herzschlag später entbrannte der Kampf zwischen den beiden Parteien, zu welcher die Helden schlussendlich stossen werden.





Der Einstieg der Helden

Die Gründe, warum es Ihre Helden ins Koschgebirge verschlagen hat, kennt wohl niemand besser als Sie und so bleibt dies auch Ihnen überlassen.

Es sollte etwa Spätnachmittags sein, als die Helden gerade die Ausläufer des Gebirges in Richtung Angbar verlassen und auf die Überreste einer umgekippten Kutsche im Strassengraben stossen. Das schwarze Ebenholz ist an manchen Stellen gesplittert und in der Nähe der Kutsche findet sich die Leiche eines Mannes in der Blüte seines Lebens, der Kleidung nach zu urteilen eines Magiers, dessen Kehle durchgeschnitten worden war (Es handelt sich dabei natürlich um die Leiche des Lolgramoth-Paktierers und Agenten Galottas, den Mironas Schergen hier liegen gelassen haben). Nähert man sich dem Leib, bemerkt man, dass dieser hin und wieder noch zuckt, wie ein Huhn, dessen Kopf man abgeschlagen hat und das sich immer noch weigert einzugestehen, dass es Tod ist (die Nachwirkungen des Lolgramothpaktes).

Die Leiber der toten Kutschpferde liegen ebenfalls, noch angespannt, am Boden liegend, ihre Mäuler noch vollem vertrockneten, blutigen Schaum, als seien sie zu Tode gehetzt worden (was ja auch der Fall war).

Unweit des Strassengrabens findet sich auch noch die Überreste eine Beschwörerkreises, den halbverwischten Zeichen nach zu deuten wurde hier ein Dämon aus Lolgramths Domäne beschworen (in der Mitte des Kreises fliegen immer noch ein Schwarm dicker, schwarz-ölig glänzender Fliegen umher – Die derische Form des Dämonen).

Alles deutet auf einen Überfall durch Banditen hin, es gibt keine weiteren Spuren und so werden sich die Helden wohl rätselnd und in Gedanken versunken wieder aufmachen (hoffentlich vergessen sie nicht die Leiche borongefällig zu bestatten), mehr können sie hier nicht tun.





Waffengeklirre!

Kein Stundenglas später, Praios Antlitz neigt sich schon nahe an Dere`s Rund, können sie in einem kleinen Wäldchen neben der Strasse Kampflärm ausmachen. Kurz bevor der erste Held den Kampfplatz erreicht, kann er noch das kräftig gesprochene „Teleport!“ vernehmen – Mirona hat den Ort, allerdings ohne Gebeine, verlassen.

Die Szenerie, welche sich den Helden offenbart, gleicht einem gemeinen Raubüberfall. Zwei Männer und eine Frau, der Kleidung nach zu urteilen Reisende wie die Helden selbst, erwehren sich ihrer Haut gegen eine Übermacht von 7 gut ausgerüsteten Banditen (einer liegt bereits leblos am Boden). Die drei Reisenden verteidigen sich verbissen, scheinen auf lange Sicht hin aber ganz klar unterlegen. Die Helden werden also wahrscheinlich in den Kampf eingreifen, und zwar auf Seiten der Reisenden.

Nachdem die Helden das Gefecht für sich entscheiden konnten (Kein Söldner sollte überleben!), werden die drei Südländer als Vitariés, Khalid und Marbonia, Reisende aus Kaufherren bzw. –frauen aus Chorhop. Ein entsprechend kundiger Held wird auffallen, dass der Dialekt der drei tatsächlich darauf schliessen lässt, dass sie aus dem Süden stammen. Dem erfahrensten Kämpfer in Ihrer Gruppe könnte auch ihr Kampfstil auffallen, defensiv, aber unheimlich präzise, als würden sie sich mit aller Kraft zurückhalten, nicht zu viele Tote zu verursachen.

Werden sie auf die Kutsche angesprochen, so wird Khalid, der alles andere als auf den Kopf gefallen ist, bestätigen, dass sie von dem Überfall auf ihre Reisekutsche fliehen konnten, ihre Häsher sie aber eben hier eingeholt hatten. Weiterhin werden sie den Helden äusserst glaubhaft die Geschichte auftischen, dass sie auf dem Weg zum Traviafest eines befreundeten Händlers in Gareth wären und sie ein äusserst kostbares Geschenk als Mitgift mit dabei hätten, auf das die gemeinen Banditen es wohl abgesehen hätten. Näheres werden die Helden über dieses Geschenk allerdings nicht erfahren.

Khalid wird sich bei den Helden bedanken und vorschlagen, dass sie doch das Nachtlager teilen könnten (mittlerweile sollte der Abend nicht mehr fern sein, ausserdem ist vielleicht der eine oder andere Held verletzt. Und wer weiss, vielleicht gibt es ja noch mehr Räuber in der Gegend).





Nachtruhe

Es wird ein geselliger Abend, bei welchem vor allem Khalid allerlei Anekdoten zum Besten geben wird, allein Marbonia sitzt still vor sich hin starrend am Rande des Lagerfeuers, unter ihrem Reisemantel die Schatulle mit den Gebeinen verbergend. Vitariés hingegen wird aus seinem Reiserucksack Geschirr zaubern und etwas Nahrhaftes, südländisch scharf Gewürztes zubereiten. Dabei sollte es ihm gelingen, unbemerkt ein wenig Schlafpulver ins Essen zu mischen – man hat nicht vor, mit den Helden auch noch den weiteren Tag zu verbringen.

So wird sich denn auch Khalid (dem die Helden mittlerweile nicht mehr misstrauen sollten) für eine Nachtwache melden. So begibt sich denn ein jeder zu seiner Schlafstätte und es dauert nicht lange, bis kräftiges Schnarchen die anderen Geräusche des nächtlichen Waldes übertönt.

Khalid seinerseits wird abwarten, bis die Helden tief in Borons Armen ruhen (ein allfällig wachender Held übermannt ebenfalls urplötzlich die Müdigkeit). Nachdem er sich versichert hat, dass alle Helden fest schlafen, weckt er seine Gefährten, und so verlassen sie sogleich zusammen mit den Gebeinen und all ihren Habseligkeiten den Rastplatz in Richtung Perricum, wo sie sich einschiffen wollen, um in ihre Heimat zu gelangen.

Wenn die Helden am nächsten Morgen von der aufgehenden Sonne geweckt werden und der Morgennebel sich langsam verzieht, finden sie ihren Rastplatz verlassen vor. Einzig auf einem grösseren Stein sitzt, die Helden mit ruhigem, ernstem Gesicht beobachtend, ein braunhaariger Mann in einem weissen Wappenrock gekleidet, auf welchem das Wappen des Ordens des Heiligen Golgari prangt (ein schwarzes gebrochenes Rad, darüber ein schwarzes Schwingenpaar). An seiner Seite baumelt ein Rabenschnabel, auf seinem Schoss ruht ein einfaches Langschwert.

Der Mann im weissen Wappenrock begrüsst die Helden freundlich und stellt sich als „Bruder Yandor, Ritter vom Orden des Heiligen Golgari“ vor und berichtet, dass er zu der Eskorte einer Kutsche seines Ordens gehört, welche „eine hochheilige Reliquie der Boronkirche in einer schwarzen Schatulle“ aufbewahrte. Diese Schatulle wurde von Al`Anfaner Agenten entwendet.

Dabei hege er einen starken Verdacht, dass es sich bei den Agenten um die ehemaligen Nachtgefährten der Helden handelt (er kann sie alle genauestens beschreiben!).

Die Helden sollten Yandor glauben und ihm soweit vertrauen, dass sie seinen Auftrag annehmen, diese heiligen Reliquien im Namen der Puniner Boronkirche zurück zu gewinnen und ihm auszuhändigen. Er selber würde zurück nach Garrensand reisen, um seinen Vorgesetzten davon zu berichten und die Helden dann wieder zu Pferd einholen. Er weiss auch zu berichten, dass die Agenten auf dem Weg nach Perricum wären um sich einzuschiffen und wahrscheinlich auf der Reichsstrasse reisen. Die Helden sollten also unverzüglich aufbrechen.





Unterwegs

Wie Sie die Reise gestalten (In „**Stolze Schlösser, dunkle Gassen**“ finden Sie Beschreibungen und Anregungen der mittelreichischen Landen), bleibt ganz Ihnen überlassen, die Verfolgungsjagd wird kurz vor Rommilyls auf einem alten Schlachtfeld der Kaiserlosen Zeit enden. Streuen sie aber immer wieder Hinweise ein, dass den Helden verrät, dass sie auf der richtigen Spur sind.

Die Agenten der Hand lassen sich nicht aufhalten und reisen zügig gen Perricum, den Helden immer eine Nasenlänge voraus.

Mirona hat unterdessen einige Schläfer im Mittelreich aktiviert und weitere Söldner angeheuert und heftet sich ebenfalls an die Spuren der Al`Anfaner, wobei sie nichts von den Helden weiss und auch diese noch nicht ahnen, dass noch eine weitere Partei mitmisch.





Das Gasthaus

Am Abend vor dem Treffen der drei Parteien auf dem ehemaligen Schlachtfeld vor Rommilys übernachteten die Helden und Mirona unter dem gleichen Dach im gleichen Gasthaus. Die Helden sollten spüren, dass in dem überfüllten Gasträum eine unheimliche Präsenz anwesend ist, sie sollten Mirona aber weder zu Gesicht bekommen, noch ansprechen können.

Des Nachts, wenn alle drei Parteien sich noch einmal stärken, tritt der Namenlose wieder auf den Plan und schickt jeder Partei Träume. Dabei nimmt er ihnen voraus, dass am morgigen Tag ein wichtiges Gefecht geschlagen werden würde, welches nur sie, als Gesandte und Lieblinge Thargunitoths bzw. Borons gewinnen werden. In jedem Traum werden den Parteien Honig ums Maul geschmiert, was das Zeug hält, und jeder wird gestärkt und zuversichtlich morgens aufstehen (Auch wenn er nicht regeneriert hat!)

An dieser Stelle müssen sie den Traum jedes Ihrer Helden einzeln ausspielen und mit dem betreffenden Spieler z.B in ein Nebenzimmer gehen.

Den Traum können sie nach belieben gestalten, folgendes sollten Sie aber beachten:

- Sie sind das Mittel des Agenten des Namenlosen, jeden in Sicherheit zu wiegen – Hochmut kommt vor dem Fall.

- Er wird auch Zwietracht zu säen suchen zwischen den Helden, so dass jeder Held seinen eigenen Traum hat in dem er als besonderer Gesandte, Liebling, Streiter seiner Gottheit für die gerechte Sache ist, denn es ist allein ihm zu verdanken, dass sie am morgigen Tage den Sieg davon tragen werden. Aus diesem Grund erscheint in jedem Träume Boron oder Etilia (zumindest in einem Traum sollte „sie“ erscheinen, damit die Helden wissen, um wessen Reliquien es hier geht), um sie zu ehren.

- Die Träume sind meist in Prüfungsform „gestellt“, welche die Helden bestehen müssen, damit sie gelobt werden.

- Sie dienen aber auch als Mittel, um den Helden den Hintergrund der Geschichte näher zu bringen

- Wenn möglich sollten sie die Helden Szenerien aus dem Hintergrund nachspielen lassen, z.B den Überfall der Kutsche vereiteln oder dem gemeuchelten Magier das Leben retten. Ihr Held steckt also im Körper eines Beteiligten, Golgariten, Söldner, Al`Anfaner usw.

Sollten Sie in Ihrer Spielrunde auch Helden mit „dunklen“ Vergangenheiten haben, können Sie auch diese aufgreifen und z.B den Mord an einem Gardisten nochmals durchspielen, den Ihr Held vor langer Zeit einmal verübt hatte (dafür eignen sich auch Spielmomente aus anderen Abenteuer).





Schatten der Vergangenheit

Nach diesen aufmunternden Träumen werden die Helden sicherlich zuversichtlich den Al`Anfaner nachjagen und sie tatsächlich einholen. Richten sie es so ein, dass die Al`Anfaner (zu Pferd oder zu Fuss, je nachdem wie Ihre Helden reisen) abseits der Reichsstrasse zu flüchten versuchen werden, bis sie die Helden jedoch stellen. Gerade wenn die Helden die Vitariés und Marbonia zur Rede stellen wollen, erscheint Mirona in Begleitung weiterer Totschläger (ihre Anzahl können Sie, je nach Verfassung und grösser der Heldengruppe, selbst festlegen) an den Ort des Geschehens. Dieser ist, wie bereits angedeutet, ein ehemaliges Schlachtfeld aus dem Erbfolgekrieg kurz vor Rommilys (was die Helden allerdings leidlich wissen können) und somit beherbergt er so manche Gebeine Gefallener...

Es sollte zu einer Art Pattsituation kommen, bei der jede Partei versuchen wird, die andere auf ihre Seite zu ziehen und somit gegen den gemeinsamen Feind zu kämpfen. Dabei weiss aber jeder, dass er seinem „Bündnispartner“ nicht trauen kann, da dieser ihn übers Ohr hauen wird. Ein jede Partei will die Gebeine der Heiligen Etilia um jeden Preis haben. Mirona wird auch nicht davor zurückschrecken, Nephazzim in ihre gefallenen Söldner fahren zu lassen oder eben die Skelette der Gefallenen während dem Erbfolgekrieg wieder auferstehen zu lassen (all dies ist für sie durch den Pakt mit Thargunitoth ziemlich erleichtert).

Auch hier wissen Sie wohl am Besten, wie Ihre Helden agieren werden, so können Sie den Kampf völlig frei gestalten am Ende sollte allerdings folgende Situation sein:

- Die Helden befinden sich im Besitz der Schatulle mit den Gebeinen
- Vitariés und Khalid finden den Weg zu seinem Herr, Marbonia allerdings überlebt bewusstlos den Kampf
- Mirona gelingt auch hier wieder die Flucht





Sieg der Gerechten

Nachdem die Helden das Gefecht für sich entscheiden konnten (und sie Marbonia fesseln, wenn auch noch nicht verhören, konnten), tritt Bruder Yendor wieder auf den Plan. Wie aus dem Nichts reitet er auf einem Schimmel auf die Helden zu, steigt ab und gratuliert sie zu ihrem Sieg und demjenigen der gerechten Sache. Für einen Augenblick lang wird er auch die Strenge in seinem Gesicht weichen und seine Augen unverhohlen gierig auf der Schatulle ruhen (was einem aufmerksamen Held nicht entgehen mag).

Ohne weiteren Umschweife wird er die Herausgabe der Reliquien fordern und die Helden sollten eigentlich keinen Grund sehen, seiner Bitte nicht folge zu leisten. Doch kaum wollen sie mit der Schatulle herausrücken, als von weitem her mächtiges Hufgetrampel zu vernehmen ist und sich eine komplette Schwinge schwer gerüsteten Golgariten (11 Reiter auf schwarzen Pferden) unter wehendem Ordensbanner den Helden und Bruder Yendor nähert. Dieser wird immer nervöser und drängt die Helden, ihm die Schatulle auszuhändigen.

Die Helden werden nun wohl hin und hergerissen sein, und in dem Augenblick wird Yendor für einen Augenblick lang die Beherrschung verlieren und Ihre Helden anherrschen. Seine Augen blitzen wütend und gefährlich auf – einem scharfsinnigen Held fällt allerdings auf, dass nur das linke wirklich aufblitzt, während dem das rechte die Helden weiterhin starr und unbeweglich fixiert (Yendor hat anlässlich seiner Weihe zum Jünger des Namenlosen seinem finsternen Herrn sein rechtes Auge geopfert und trägt nun ein Glasauge, das sollte nachfolgend die Anschuldigen Eberwulfs untermauern).

Der vorderste Golgarit löst sich von der Schwinge und prescht in gestrecktem Galopp heran, in der Rechten schwingt er einen Rabenschnabel, in der Linken hält er ein weisses Schild auf welchem das Wappen des Ordens prangt. In folge dessen sollte nun ein Kampf zwischen dem Schwingenführer Eberwulf v. Aschenfeld, denn um den handelt es sich bei dem Golgarit zu Pferd, und Bruder Yendor kommen, bei welchem Yendor schlussendlich mit zertrümmerter Schädeldecke zu Boden bleiben wird. Die restlichen Golgariten werden an die Helden treten und ihnen zu verstehen geben, dass sie sich aus dem Kampfe herauszuhalten haben (eine Weisung, welcher die Helden sicherlich ob der waffengewaltigen und ehrfürchtigen Übermacht nur zu gerne fügen werden).





Nach dem Kampf wird der Golgarit Eberwulf v. Aschenfeld sich kurz und knapp vorstellen, den Helden ihr Missverständnis erklären. Man wird die Herausgabe der Gebeine der Hl. Etilia fordern, auch hier sollte es keine weiteren Probleme geben. Er wird die Helden nach dem Geschehenen ausfragen und nach kurzer Rücksprache mit seinem Adjutanten wird Eberwulf die Helden dazu „einladen“ mit ihm, seiner Schwinge, den Gebeinen der Hl. Etilia und der gefangen genommenen Marbonia nach Boronia zu reisen, wo die Gebeine für die Einweihung des Borontempels durch den Raben v. Punin gebraucht werden. Sie sollen dabei selbst Rapport bei Gernot v. Mersingen, dem Kriegsherr des Ordens und dem Raben v. Punin ablegen und das Geschehene schildern, auf dass über das weitere Schicksal Marbonias entschieden werden könne...





Unterwegs II

Sollten die Helden keine eigene Pferde besitzen, so wird Eberwulf in dem nächsten Dorf einige für die Helden auftreiben können (wer würde die Bitte eines so gestrengen und götterfürchtigen Mannes schon ausschlagen), so dass die Gruppe ziemlich zügig vorankommt.

Die Reise mit einer Schwinge Golgariten ist bereits ein ganz besonderes Erlebnis für die Helden und doch bleibt es ganz Ihnen überlassen, wie genau Sie diese schildern. Es ist wohl unnötig zu betonen, dass niemals ein gemütlicher Plauderton aufkommen wird, sondern dass man sich fast um jedes Wort mit einem Golgariten schlagen muss. Die Bevölkerung, der die Reitergruppe begegnet, ziehen sich beim Anblick der Golgariten am liebsten sofort in ihre Häuser zurück oder verbeugen sich tief, meiden jeden Augenkontakt mit den schweigsamen Ritter und wagen es kaum, ein „Boron zum Grusse“ hervor zu stammeln.

Schildern Sie den Helden, wie ihnen all die Erzählungen über diesen unheimlichen Kriegerorden des Borons in den Sinn kommt, der sich scheinbar auch nicht scheut, gefallene und ehrlose Rondrageweihete in seinen Reihen aufzunehmen.





Stätte des Trostes - Boronia

Nach einigen weiteren Tagesritten erreicht die Gruppe schliesslich Boronia. Eine ausführlichere Beschreibung dieses Boronheiligtums finden Sie im *Aventurischen Boten 84 und 99*.

Zum Zeitpunkt, als die Helden Boronia erreichen, herrscht dort reges Treiben und unverhältnismässig viele Leute tummeln sich herum. Wie es scheint, sind der Rabe von Punin und Gernot v. Mersingen bereits eingetroffen, denn vor einem grossen, schwarzzüchernem Zelt stehen vier grimmig dreinblickende Golgariten wache, das Banner des Ordens flattert knatternd im Winde. Eberwulf wird sich sogleich in Begleitung zweier weiterer Golgariten und mit den Gebeinen in Richtung Zelt machen, während dem es den Helden freigestellt wird, was sie tun.

Sie erreichen Boronia am Vorabend der Tempelweihe haben also genug Zeit, sich auszuruhen und die Stätte genauer in Augenschein zu nehmen.

Die Gestaltung der folgenden Stunden sie ganz Ihnen überlassen, so können die Helden bereits Bekanntschaft mit dem Kriegsherrn Gernot v. Mersingen oder dem darpatischen Komtur Boronian v. Mersingen schliessen, allein der Rabe v. Punin, die Ordensgrossmeisterin Borondria und Aedin zu Naris, dem Sprecher des Schweigenden Kreises und Hüter Boronias, werden sie nicht zu Gesicht bekommen. Marbonia wird wahllos an einen Holzpfehl gekettet, anscheinend will man erst am morgigen Tage über sie richten.





Ruhestörung

Als der Abend anbricht, können die Helden erfahren, dass sich die Gebeine der Hl. Etilia im noch zu weihenden Tempel befinden, genauso wie der Rabe v. Punin und Aedin, die sich in einer Nebenkammer des Tempels in Meditation auf die bevorstehende Weihe vorbereiten.

Was nun folgt, können sie im Artikel nachlesen: Mirona tritt wieder auf den Plan und diesmal hat sie noch ein paar Freunde mehr eingeladen – Teile der Untoten Heerscharen begleiten sie.

Was nun ausbricht in Boronia könnte man gut mit heilloser Verwirrung, Panik und Chaos umschreiben. Sämtliche anwesenden Mitglieder des Ordens des Heiligen Golgari scharen sich um ihre Grossmeisterin, Kriegsherr oder Komtur und verteidigen mit Waffengewalt die Heilige Stätte (die Kämpfer unter ihrer Heldengruppe werden sich hier besonders „geborgen“ fühlen). Etilianer, Marbiden, Noioniten und andere Borongeweihte versuchen entweder die anwesende Zivilbevölkerung zu beruhigen und in Sicherheit zu bringen, oder flehen in stummen Gebeten den Bewahrer des Jenseits um Hilfe an.

Dieser letzte Angriff der Warunker auf die heilige Stätte Boronias, ehe diese ihren geweihten Tempel erhält, können sie nach belieben und nach dem Geschmack ihrer Heldengruppe ausgestalten, wobei Sie den Artikel über die Weihe Boronias als Vorlage nehmen können.

Folgende Dinge werden im Artikel nicht explizit erwähnt und beziehen sich voll und ganz auf ihre Heldengruppe:

- Die Gefangen genommene Marbonia befindet sich gefährlich Nahe des Angriffs der unseligen Kreaturen, so dass ein Held, der sich nicht in vorderster Front befindet, sich ihrer erbarmen und sie freilassen sollte, ihr vielleicht gar eine Waffe in die Hand drücken, damit sie sich und den zwölgötterlichen Tempel verteidigen kann.
- Der Kampf ist äusserst brutal und blutig (auf Seiten derjenigen, die noch Blut bzw. Adern besitzen), es sollte den kämpfenden Helden schon auffallen und unheimlich werden, mit welcher Stille, Ruhe und Grimmigkeit die Golgariten auf ihre Feinde eindreschen.
- Die Golgariten und Helden werden schlussendlich den Angriff zurückschlagen können, wobei auch dieses dritte Mal Mirona im letzten Augenblick die Flucht gelingt (Gönnen Sie es dabei den Helden ruhig, dass sie es sind, die ihr schwer zusetzen, ehe sie sich mit einer Anrufung Thargunitoths in einen halb skelettierten, struppigen Rabenvogel verwandelt und in die Lüfte erhebt, ihrem Herrn von ihrem Versagen zu berichten).





Geläutert

Während all dem Tumult draussen denkt Marbonia keinen Augenblick lang daran, den Angriff der Warunker abzuschlagen. Immerhin hat sie immer noch einen Auftrag zu erfüllen. So sollte sie denn auch einem oder zwei Helden (vorzugsweise eher Nicht-Kämpfer) auffallen, wie sie sich in die Gemäuer des fertig gestellten Tempels schleicht. Die Helden werden ihr sicherlich folgen, und so treten sie nur wenige Herzschnitte nach ihr in die Tempelhallen ein. Sie können dabei gerade beobachten, wie sich diese über die geöffnete Schatulle mit den Gebeinen beugt und dann schlagartig in die Knie fällt. Treten die Helden näher, können sie sehen, dass Marbonias Gesicht Tränen überströmt ist und ihr Schluchzen erfüllt die Gemäuer der Tempelhalle.

Marbonia ist absolut nicht ansprechbar und wird kurz darauf von einer Noioniten fortgebracht. Al`Anfa wird sie nie mehr zu Gesicht bekommen.

Hier sollte es den Helden langsam dämmern, dass diese Gebeine wahrlich von Boron gesegnet sind...





Die Weihe

Nachdem der Angriff abgeschlagen werden konnte, Marbonia in die Obhut der Noioniten gebracht und das Gröbste aufgeräumt wurde, wird die Weihe des Tempels und seines Hüters wie geplant am darauffolgenden Tag des Angriffs vollzogen (dessen genauen Ablauf Sie im Artikel über die Weihe Boronias nachlesen und nacherzählen können), bei dessen Gelegenheit die Helden zum ersten Mal den Raben v. Punin und Aedin v. Naris zu Gesicht bekommen werden.

Die besondere Belohnung dieses Abenteuerszenario aber ist weder glorreicher Ruhm noch schnöden Mammons, sondern etwas viel eindrücklicheres. Lesen Sie den Bericht des Fredo Laubegast und Sie werden sicherlich verstehen.

Es sollte einigen Ihren Helden vergönnt sein, die mysteriöse Frau (ob es sich dabei wirklich um eine Erscheinung Etilias handelt, lassen wir einmal offen...) nicht nur zu betrachten, sondern auch für einen Wimpernschlag lang, der dem betroffenen Held wie eine Ewigkeit vorkommt, ihren Blick zu kreuzen. Sollte er jemals Sorgen, Ängste, Trauer oder Selbstzweifel gehabt haben, dieser Blick entschädigt ihn für alle Strapazen und Wunden, die er je erlitten hat. Eine alveranische Güte und Sanftheit strahlen ihre unergründlichen Augen aus und er Held fühlt sich geborgen und verstanden. Er fühlt sich wie Fredo der Dorfbüttel...und doch ganz anders.





Getrocknete Tränen

Der Tempel des Herrn Boron ist geweiht, das Heiligtum zu Boronia hat ihre erste grössere Prüfung bestanden, die Pläne verschiedenster Drahtzieher wurden dank der Mithilfe der Helden durchkreuzt, einige Ihrer Helden haben Seite an Seite mit dem Kriegsherr Gernot v Mersingen oder gar mit der Ordensgrossmeisterin Borondria gekämpft, die Gebeine eine bedeutenden Heiligen der Boronkirche wurden von unheiligem Zugriff bewahrt und finden ihren angestammten Platz in Punin wieder. Marbonia wird vorerst von den Noioniten behandelt, denn immerhin ist sie gerade dabei, ihre gesamte Weltsicht umzukrempeln und wird dann dem Orden des Heiligen Gulgari beitreten.

Indessen bietet das Szenario auch einen guten Einstieg für eine Kampagne in den Schwarzen Landen, im Auftrag der Boronkirche z.B.

Der Rabe v. Punin wird am darauf folgenden Tag Boronia wieder in Richtung Punin verlassen, während dem die Grossmeisterin der Gulgariten mit ihrem Gefolge in Richtung Garrensand aufbrechen wird. Man ist doch zu neugierig, woher die Al`Anfaner ihr Wissen über den Transport der Gebeine hatten...

Die Spieler können sich **300 AP`s** für die Mühen aufschreiben, ausserdem haben ihre Helden *besondere Erfahrungen in Götter und Kulte* gemacht. Viel wichtiger als diese regeltechnische Belohnungen sind allerdings die aventurischen, die Boronkirche wird sich die Namen der wackeren Streiter gut merken und was kann es in einem Heldenleben für eine grössere Belohnung geben, als in die Augen einer leibhaftigen Alveranierin geblickt zu haben?





Anhang

Die „Hand Etilias“

Zur Geschichte dieser Teile der Gebeine der Hl.Etilia steht mehr im Titel „Der Auftakt“ dieses Szenario.

Die „Hand Etilias“, drei zierliche weisse Fingerknochen, welche als Teil der Reliquien der Hl.Etilia in Garrensand aufbewahrt wurden (die restlichen Reliquien werden in Punin aufbewahrt, siehe dazu auch „**Das Königreich Almada**“ S.45), liegen auf schwarzem Samt gebettet in einer Schatulle aus Ebenholz und gelten als einer der höchsten und wichtigsten Reliquien der Puniner Kirche, quasi das Kleinod des Tempelschatzes zu Punin.

Ob es sich bei den Knochen wirklich um einen Teil der leibhaftigen Überreste der Hl.Etilia, Mutter der Halbgöttin Marbo, handelt, sei einmal dahingestellt, das Ende des Abenteuers deutet zumindest daraufhin...

Die Warunker

Der Verweser von Warunk, der schwarze Drache Rhazazzor, beauftragte Mirona ya Menario („**Unter der Dänonenkron**e“ S. 93f) damit, die Gebeine der Hl. Etilia nach Warunk zu schaffen, denn es wurde ihm in einem seiner zahlreichen Alpträume geweissagt, dass diese noch von grossem Vorteil für ihn sein könnten. Der gefallene Golgaritengrossmeister Lucardus von Kémet offenbarte dem Schwarzen Drachen auch den Aufbewahrungsort der Gebeine - Garrensand, Hauptkloster der Golgariten. Die Warunker repräsentieren die wirklich böse Seite und sind die fassbaren Hauptgegenspieler der Helden während dem ganzen Abenteuer, die verderbte, ewige Gegenspielerin Borons ist auf ihrer Seite.

Mirona ya Menario, Nekromantin, Brabaker Beschwörerin der 14.Stufe und Thargunitoth-Paktiererin im Dritten Kreis der Verdammnis

Eine attraktive Frau Mitte Dreissig und kahlem Schädel, stets schwarz gewandet („**Unter der Dänonenkron**e“ S.93f), die Hauptgegnerin der Helden.

Warunker Söldner & Schläfer der Schwarzen Lande

INI: 9 AT: 13 PA: 12 TP: 1W+4 (Schwerter, Hiebaffen oder ähnliches)

RS: 3 LeP: 35 AuP: 40

KO: 14 MU: 14 GS: 8 MR: 4

Nephazz-Besessene

AT/PA: +2

RS: +3





Kämpfer des endlosen Heerwurmes

Die Kämpfer des endlosen Heerwurmes sind Untote in verschiedensten Stadien der Verwesung (*Entsetzen Probe, siehe „Unter der Dämonenkrone“ S.10f*). Stichwaffen und ähnliches richten nur den halben Schaden an.

AT: 12 **PA:** 9 **LeP:** 33

TP: je nach Waffe

GS: 5 **MR:** 6

Skelette

Skelette können nur mit Hieb Waffen wirksam bekämpft werden, Schwerter und Säbel richten den halben, Stichwaffen überhaupt keinen Schaden an. Wer zum ersten Mal einem wandelnden Skelett gegenübersteht, muss eine MU+2 Probe (evtl. noch erschwert um die Totenangst) schaffen, um nicht davonzurennen.

AT: 8 **PA:** 2 **LeP:** 30

TP: je nach Waffe

GS: 5 **MR:** 5

Der Lolgramothpaktierer im Vierten Kreis der Verdammnis, Agent Galottas

Auch wenn die Helden nur noch seinen Leichnam zu Gesicht bekommen werden, soll er hier doch noch ganz kurz erwähnt werden. Seine Aufgabe war (für welche er von Mirona angeheuert wurde), den **Dämon XY** zu beschwören, der die Gebeine entwenden sollte. Als Agent Galottas hatte er aber auch den Auftrag, Mirona und ihre Schergen auszulöschen und die Gebeine seinem Herrn zu bringen, damit dieser ein mögliches Druckmittel gegen den Verweser von Warunk in den Händen hätte. Leider kam es nicht mehr dazu, da Mirona ihm keine Sekunde lang traute, und sobald er seine Arbeit verrichtet hatte, wurde ihm die Kehle aufgeschlitzt.

Über seine Vergangenheit ist nichts bekannt, nicht einmal sein Name, in seiner Rechten findet sich allerdings das Siegel der Dunklen Hallen zu Brabak...

Er ist der Verratene, der selbst verraten hätte und repräsentiert die Tatsache, dass die Heptarchen, würden sie Hand in Hand zusammenarbeiten, viel erreichen könnten (da dies aber nicht der Fall ist, wird es ihnen auch diesmal nicht gelingen, ihre gut durchdachten Pläne zu vollenden und zum Erfolg zu führen – natürlich auch dank der Helden).





Die Agenten der Hand Borons

Die drei Agenten der Hand Borons, Vitariés, Khalid und Marbonia, sind bereits seit längerem im Namen des Patriarchen von Al`Anfa innerhalb der Schwarzen Lande aktiv und wurden so auf die Pläne Mironas aufmerksam. Nachdem sie den Patriarchen davon unterrichteten, reisten sie Mirona in Richtung Kochgebirge nach, primär mit dem Auftrag, die Gebeine der Heiligen Etilia vor dem Zugriff der Heptarchen zu schützen, sekundär aber natürlich auch, um sie dabei gerade dem alananer Ritus in die Hände zu spielen.

Sie alle genossen die ausgezeichnete Ausbildung eines jeden Agenten der Hand Borons, wurden sorgfältig ausgewählt und sind bestens geschult im Umgang mit jeder erdenklichen Waffe, sie sollten also nicht als einfaches Schwertfutter der Helden enden. Und doch werden zwei der drei ihr Leben in diesem Abenteuer lassen, Vitariés und Khalid werden von ihren Helden niedergestreckt. Allein Marbonia wird überleben, auch wenn sie Al`Anfa wahrscheinlich niemals wieder sehen wird.

Vergessen Sie aber nicht, dass die Al`Anfaner nicht durch und durch „böse“ sind, sondern einfach eine andere Sichtweise des Boronkultes pflegen, somit also sehr wohl zu den Zwölfgöttergläubigen Aventuriern zu zählen sind. Sie repräsentieren in diesem Abenteuer eben diese Grauzone, dieses Zwischen Gut und Böse sein, sind also sowohl Feinde als auch Verbündete der Helden (Je nachdem wie sich diese anstellen), die Unergründlichkeit Borons.

LE: 10 LeP mehr als Ihr bester Held

AT: 2 Punkte höher als Ihr bester Held

etc.

Bewaffnet sind sie alle mit dem, was Sie gerade für nötig halten, scheuen Sie sich also nicht davor, einige schmutzige Tricks anzuwenden. An Kampf Sonderfertigkeiten sollte es ihnen auch nicht mangeln, doch gehen Sie damit sparsam um, sonst könnte sich der Kampf sehr schnell zum Nachteil der Helden gereichen.





Bruder Yendor, Ritter vom Orden des Heiligen Golgari, Agent des Namenlosen

Wo auch immer man den Zwölfen Schaden zufügen kann, sind die Agenten des Namenlosen nicht weit. Auch in diesem Fall hat ein Hohepriester des Guldernen Wind von der Sache bekommen und entsendet einen Agenten, um die Gebeine für den Zirkel zu gewinnen. Immerhin handelt es sich dabei ja um eine Reliquie einer Heiligen und Mutter einer Halbgöttin...und was sagt man sich doch nicht über alveranische Gegenstände, sind Heilige, Halbgötter und gar Götter nicht an einen solchen gebunden und kann man sie nicht so vernichten, zerstört man einen solchen Gegenstand?

Die Helden werden die Hälfte des Abenteurers eigentlich dem Namenlosen zu arbeiten, da sich der Agent als Golgarit tarnen wird, das Vertrauen der Helden erschleichen und sie dann im Auftrage „Borons“ die Gebeine aus den Händen der Al`Anfaner erretten schicken wird. Erst im letzten Augenblick wird er durch einen richtigen Golgariten enttarnt und zu seinem grausamen Herrn geschickt. Versuchen Sie ihn als richtigen Golgariten darzustellen, der doch durch und durch falsch ist, streuen Sie Kleinigkeiten ein, so dass die Helden später bei seiner Enttarnung sich an den Kopf greifen und sagen „das hätten wir doch merken müssen“.

Der Agent repräsentiert die unheimliche, unfassbare, aber durch und durch böse und zerstörerische Macht, die grosse dunkle Spinne in ihrem Netz, welche die Fäden spinnt und in den Händen hält. Es sollte den Helden klar werden, dass der Namenlose fast überall seine Finger im Spiel hat und man immer auf der Lauer sein sollte.

Werte erübrigen sich hier, da es zu keiner direkten Konfrontation mit dem Geweihten kommen sollte.





Die Golgariten

Die echten Golgariten (also nicht der getarnte Agent des Namenlosen) tauchen erst gegen Ende des Abenteuers wirklich auf, auch wenn sie eigentlich dessen Anfang sind. Denn sie bewahrten in ihrem Hauptkloster zu Garrensand im Namen des Rabens v. Punin die Gebeine der Hl. Etilia seit der borbaradianischen Invasion auf (eine Tatsache, dass die Helden nicht erfahren dürfen! Sollten sie Fragen stellen, was die Gebeine denn im Kosch zu verlieren haben (und nicht wie normalerweise in Punin), dann stossen sie auf eine schweigsame Wand).

Sie sind die einzig wahren Verbündeten der Helden und werden alles daransetzen, die Gebeine sicher an ihren Bestimmungsort zu geleiten und im finalen Akt den Raben v. Punin schützen und Boronia verteidigen.

An besonderen Persönlichkeiten wäre da der Schwingenführer Eberwulf v. Aschenfeld zu nennen, der den falschen Golgariten enttarnt und zusammen mit den Helden gen Boronia reist. In Boronia selbst werden die Helden auch Bekanntschaft mit dem darpatischen Komtur Boronian v. Mersingen machen können, auch der Kriegsherr der Golgariten (der oberste Feldherr) und Landgraf der Trollzacken Gernot v. Mersingen („**Stolze Schlösser**“ **S.138**) wird an der Zeremonie anwesend sein. Und nicht zu vergessen wäre da noch die Ordensgrossmeisterin Borondria („**Unter der Dämonenkron**e“ **S.40**), welche die Helden aber vor allem von der Ferne und in (Kampf-)Aktion erleben werden.

