

PROPHET IM EIGENEN LAND

Ein Abenteuer für 3 - 5 Helden und einen Hund

von Gudrun Schürer
pharelis@mnet-online.de

Fürstentum Kosch im Jahr 1014 BF
Anforderungen für den Meister: mittel; für die Spieler: niedrig

Inhaltsverzeichnis

1	Der Anfang	3
1.1	Anwendungshinweise	3
1.2	In aller Kürze	4
1.3	Zeit und Raum	4
2	Im Vorfeld (Meisterinformationen)	6
3	Koscher Wege	9
3.1	Der Überfall	9
3.2	Garrensand	11
3.3	Spurensuche	13
3.4	Leiche im Keller	14
4	Einen Schritt hinten dran	17
4.1	Verschwunden	17
4.2	Feuer	19
5	Auf der Spur	21
5.1	Gestellt	22
5.2	Der Rabe	23
6	Das Ende	26
6.1	Abschied	26
6.2	Was bleibt	27
A	Weitere Meisterinformationen	28
A.1	Karte	28
A.2	Personen in der Reihenfolge ihres Auftretens	29
A.3	Talente und mehr	35
A.3.1	Abkürzungen	35
A.3.2	Talente	36
A.3.3	Sonderfertigkeiten	36

A.4 Die Messe	37
A.5 Zeitleiste	37
A.6 Drei Brüder	37
B Handouts	39

Kapitel 1

Der Anfang

1.1 Anwendungshinweise

Lieber Meister, die klassische Heldengruppe besteht aus einem Krieger, einem Elfen, einem Zwerg und einer Magierin. Letztere würde in diesem Abenteuer nicht allzu viel zu tun haben, allenfalls auf dem Gebiet der Heilung. Ansonsten ist diese traditionelle Zusammensetzung schon recht geeignet, um die vor ihnen liegenden Aufgaben zu meistern. Der Krieger darf auch gerne ein kampferfahrener Waldläufer sein. Neben Zwergen und Elfen sind im Kosch auch einige Hexen ansässig, die hier wenig auffällig und zudem nützlich sein können. Geweihte, insbesondere Borongeweihte, oder Golgariten kommen vermutlich nicht auf ihre Kosten. Als Ausnahme können Einsteigercharaktere gesehen werden, vielleicht ein junger Borongeweihter, der sich dem Orden des Heiligen Golgari anschließen möchte. Rahjaverbundene Charaktere, Gaukler oder gar Schelme bieten zwar einen gewissen Reiz in der besinnlichen Umgebung eines Boronklosters, sind aber dem Fortgang des Abenteuers nicht unbedingt zuträglich. Wenn Sie und Ihre Spielrunde Gefallen an dem beiderseitigen Kulturschock haben, ist dagegen jedoch auch nichts einzuwenden. Abgesehen von Geweihten des Namenlosen und ähnlich finsternen Gesellen sind im Grunde nur Al'Anfanische Rabengardisten und Meuchler der Hand Borons definitiv ungeeignet.

Entgegen der Angabe auf dem Deckblatt ist das Mitführen eines eigenen Hundes nicht zwingend notwendig. An einigen Punkten im Verlauf der Geschichte werden die Helden auf die Spürnase eines entsprechend ausgebildeten Vierbeiners angewiesen sein, es sei denn, ein mehr als kompetenter Fährten-sucher begleitet die Gruppe. Rein zufällig ist in den entscheidenden Augenblicken aber immer ein Hund an der Hand.

Die Anforderungen für dieses Abenteuer liegen für den Meister bei „mittel“, für die Spieler bei „niedrig“. Es ist durchaus als Einsteigerabenteuer geeignet, da fast immer ein Nichtspielercharakter einspringen kann, falls die Fertigkeiten Ihrer Helden mal nicht zur Lösung der Aufgabe ausreichen sollten. Zudem ist der Handlungsverlauf, dem auch ohne Hintergrundwissen gut gefolgt werden kann, ziemlich geradlinig.

Im Wesentlichen wird Talenteinsatz gefordert, ein wenig Kombinationsgabe und ein bisschen Kampfgeschick. Letzteres kommt im Grunde nur im Endkampf zum Einsatz. Hier sollten Sie die Kampfkraft der Gegner an die Ihrer Gruppe anpassen. Am Einfachsten können Sie das durch die Verwendung, bzw. Nicht-Verwendung, der Sonderfertigkeiten der Gegner regeln. Das hat zudem den Vorteil, dass Sie auch noch während des Kampfes die Möglichkeit haben, die Stärke der Gegner zu „justieren“.

Proben auf Talente, Zauber, Liturgien oder Eigenschaften sind im Folgenden *kursiv* gehalten. Der Anhang **Talente und mehr** zeigt eine Übersicht der verwendeten oder vorgeschlagenen Proben.

Personen samt Kampf- und Talentwerten, falls nötig, werden ebenfalls im **Anhang** vorgestellt. Hier finden Sie auch die Werte einiger Tiere.

Das Schweigegebot ist für die Diener des Raben keine Last, sondern ein Bedürfnis. Wenn es die Situation erfordert, wird die Lösung des Problems jedoch sicherlich nicht an der Kommunikation mit oder zwischen den Boronis scheitern. Wenn Sie als Meister des Schweigegebot zu sehr betonen, besteht die Gefahr, dass ein Schelm unter Ihren Spielern (Spielern, nicht Helden!) versuchen wird, sich durch groteskes Mienenspiel oder gar anzügliche Gesten auszudrücken. Das wiederum wird Boron auch nicht gefallen!

1.2 In aller Kürze

In einem ärmlichen Siechenhaus im Kosch liegt ein alter Mann auf dem Sterbebett. Statt seinen letzten Gang über das Nirgendmeer anzutreten, rezitiert er jedoch Liturgien und andere Passagen aus dem heiligen Schwarzen Buch der Boronkirche. Das weckt das Interesse der örtlichen Geweihtenschaft und schließlich gelangt die Nachricht nach Punin. Erst dem Oberhaupt der Boronkirche, dem Raben von Punin, wird die mögliche Tragweite dieser Angelegenheit bewusst: Der Alte spricht von Dingen, die er nicht wissen kann, die er nicht wissen darf und die er vor allen Dingen nicht kundtun soll. Der Rabe schickt umgehend einen Boten zusammen mit einem Ordensritter aus dem Kosch los, um den alten Mann unter Kontrolle zu bringen. In der Zwischenzeit wurde die Kunde jedoch von Vielen vernommen, auch von Agenten des Al'Anfaner Kultes, die natürlich alles daransetzen, ihrerseits des Mannes habhaft zu werden.

Die Helden werden in die Sache verwickelt, als sie den Ordenskrieger Borolf verletzt auf der Straße finden. Der Gesandte des Raben wurde überfallen und entführt. Jetzt gilt es, ihn zu finden und die Täter, Agenten der Al'Anfanischen Stadt des Schweigens, wie sich alsbald herausstellt, dingfest zu machen. Diese jedoch sind immer einen Schritt voraus und hinterlassen eine Spur der Gewalt. Wenn sie am Ende gestellt werden können, stehen die Helden jedoch vor der Erkenntnis, dass sich die Absichten und Mittel von Freund und Feind gar nicht so sehr voneinander unterscheiden.

1.3 Zeit und Raum

Dieses Abenteuer führt Sie mit Ihrer Spielgruppe in das Jahr 1014 BF. Damals wird es im Mittelreich noch als 21 Hal bezeichnet, Brin von Gareth wird auf dem Reichstag zum Reichsbehüter ernannt und von dem Grauen, mit dem der Dämonenmeister in den kommenden Jahren ganz Aventurien überziehen wird, ahnen bislang nur Wenige. Die Baronie Drift im Fürstentum Kosch, genauer gesagt in der Grafschaft Ferdok zwischen der Zollfeste Thürstein und Bragahn, macht in jener Zeit nur wenig von sich reden. Dort liegt am Großen Fluss das Kloster Garrensand, das seit Neuestem dem frisch gegründeten Orden des Heiligen Gulgari als Ordenshaus dient. Dort und in der näheren Umgebung finden die Ereignisse statt, die in den folgenden Kapiteln beschrieben werden.

Derographie Selbst in diesem relativ dicht besiedelten Gebiet sind sich die Kartographen nicht ganz einig über die derographischen Details. Deswegen wird hier nur auf die gesicherten Kenntnisse der de-

rographischen Gesellschaften Bezug genommen,¹ bzw. werden einige noch nicht bekannte Örtlichkeiten ergänzt. Im Anhang finden Sie eine **Karte**, die in erster Linie für Sie bestimmt ist.

So es keinen Gefallen findet, kann dieses Abenteuer auch in das aktuelle Aventurien eingebunden werden. Allerdings muss dann auf die Mitwirkung einiger Personen, mehr oder weniger berühmt oder berüchtigt, verzichtet werden. Da ist zum einen Lucardus von Kémet, der zwischenzeitlich seine Stellung zu Boron überdacht hat und lieber der Gegenseite dient. Wählen Sie für ihn einen Ordenskomtur der Golgariten oder gleich die nachfolgende Großmeisterin des Ordens, Borondria. Auch Bahram Nazir wird sich keinesfalls mehr von Punin in den Kosch aufmachen. Ein hochrangiger Vertreter aus dem Gebrochenen Rad muss dann diese Reise auf sich nehmen. Borolf von Mersingen ist inzwischen ebenfalls andere Wege gewandert. Die aventurische Geschichte hat von ihm allerdings keine Notiz genommen. Ihr ist Genüge getan, wenn für ihn ein Pseudonym verwendet wird. Mit wenig Aufwand ist es auch möglich, an seiner Stelle einen Spielerhelden – einen jungen Borongeweihten – einzubinden. Der Fairness halber sollte diesem am Ende dieses Abenteuers aber freigestellt bleiben, ob er den gleichen Weg einschlägt, wie von Mersingen, oder lieber seinen eigenen geht.

Fatas Im Jahr 1021 BF wendet sich Lucardus von Kémet von Boron ab und wird oberster Feldherr des untoten Drachen Rhazzazor. Seitdem ist er der wohl schlimmste Feind seines ehemaligen Ordens. Gleichwohl hat er ihm zu Anfang mit Leib und Seele gedient. In seiner Stellung als Großmeister wurde er von seinen Kriegern geachtet, bewundert und zum Vorbild genommen. Seit seinem Verrat jedoch erinnert sich kaum einer an den Mann, der er im Jahr 1014 BF gewesen war.

Zur zeitlichen Koordination während des Abenteuers sei eine Zeitleiste empfohlen, auf der die Wegpunkte der Heldengruppe eingetragen werden. Natürlich besteht nicht die Gefahr, dass sie den *showdown* verpassen, aber es erleichtert Ihnen, während der Verfolgung und den Ermittlungen die Zeitangaben anzupassen. Eine Zeitleiste für die Ereignisse, die nicht von den Helden beeinflusst werden, finden Sie im Anhang **Zeitleiste**.

¹Für nicht so gesicherte, dafür detailreichere Kenntnisse ziehen Sie bitte <<http://www.eychgras.de/koschwiki/>> zu Rate.

Kapitel 2

Im Vorfeld (Meisterinformationen)

„Auch wir werden zugrunde gehen, so wir verlieren den Kontakt mit unserem Herrn. So lasst uns Boron loben und preisen, sein Wort verkünden...“

Die Stimme des Alten wurde schwächer, bis sie kaum mehr als ein Flüstern war. „Ein zäher alter Knabe!“, meinte Bartan, der ihm vorsichtig mit einem feuchten Tuch das Gesicht wusch. „Aber lange wird er nicht mehr bei uns bleiben.“

Der Protestlaut aus dem Nachbarbett ging in ein gequältes Keuchen über. „Aber vorher bringt er uns noch alle ins Grab mit seinem endlosen Gefasel!“, ließ sich der Insasse vernehmen, als das Husten schließlich abgeklungen war. Ein schütterer Haarschopf schob sich unter der Decke vor. „So geht das, seit ihr ihn hergebracht habt: Tod, Sterben, Grab, Boron hier und Boron da.“

Als hätte er nur auf seinen Einsatz gewartet, fuhr der Greis, nun wieder deutlich lauter, fort: „Mögen eure Wege von den Schwingen des Stillen begleitet und behütet werden.“

Im Bett gegenüber fing ein etwa siebenjähriger Junge an zu weinen: „Ich will aber nicht sterben!“

„Da hast du’s! Der macht uns noch alle ganz verrückt!“, schimpfte der andere Bettnachbar weiter. Zu dem Jungen gewandt, fügte er hinzu: „Bengel, hör’ auf zu heulen! Wenn du auch noch Krach machst, bist du der erste, der vor Boron tritt.“

Bartan versuchte zu vermitteln. „Der alte Bruchbauer liegt im Sterben. Da ist es wohl natürlich, wenn er zu Boron betet. Das stünde dir übrigens auch wohl an!“

„Hoffentlich kratzt er bald ab!“, kam als Antwort.

„Halt dein Schandmaul! Solche Worte möchte ich hier nicht hören!“. Maula, die Vorsteherin des Siechenhauses, betrat soeben den Krankensaal und gesellte sich zu ihrem Schüler Bartan. „Aber es ist schon seltsam.“, sinnierte dieser. „Der Alte ist gar nicht ansprechbar, kaum, dass ich ein paar Löffel Brei und einen Schluck Wasser in ihn hinein stopfen konnte. Liegt nur da und reißt die Augen auf, als sähe er direkt nach Alveran. Aber er redet klar und deutlich.“

„Schicke Deinen Raben aus, diese rastlose Seele zu fangen.“, murmelte der alte Bruchbauer.

„Das ist der Grabsegen.“, erkannte Maula die Worte. Dann legte sie dem Alten die Hand auf die Brust, um seinen Herzschlag zu prüfen, und roch an seinem Atem. „Vielleicht ein wenig zu früh, aber nicht allzu viel.“, schloss sie ihre Untersuchung ab.

Maula Ginsbrock war eine erfahrene Heilerin, aber hier täuschte sie sich. Trauhelm Bruchbauer lebte immer noch, als der Junge von seinem Onkel aus dem Siechenhaus geholt wurde und auch, als der alte Grantler aus dem Nachbarbett drei Wochen später seinen letzten Atemzug tat. Sein Zustand änderte sich indes nicht. Er lag mit offenen Augen da und rezitierte borongefällige Gebete. Der alte Bruchbauer,

wie er genannt wurde, war inzwischen wieder der einzige Bruchbauer. Die Familie seines Sohnes, bei der er gelebt hatte, war durch ein schreckliches Feuer ausgelöscht worden. Der kleine Weiler Eibelsportfen hatte bei dem Großbrand die Hälfte seiner ohnehin wenigen Einwohner verloren. Die Überlebenden hatten ihre liebe Mühe, zu retten, was noch zu retten war und sich und die ihren durchzubringen. Keiner konnte den Alten auf seinem Sterbebett pflegen. So kam er in das Siechenhaus im nahe gelegenen Riedershöh, einem Dorf auf halbem Wege zwischen Thürstein und Drift. Neben Maula Ginsbrock und Bartan Waglander verrichten hier noch drei weitere Heiler ihren Dienst an den Kranken. Das kleine Spital, so die heruntergekommene Bauernkate diesen Namen verdient, wird von den Angbarer Therbüniten unterhalten.

Als der fromme Bruchbauer weder sterben wollte, noch aufhören zu beten, bat Maula den Borondiener des Umlandes, Seine Gnaden Dappert Rosskopf, an das Krankenbett. Er solle sich ein Bild von dem Alten machen. In der typisch schweigsamen Art seiner Profession hörte dieser eine Weile zu, sprach einige Gebete mit dem Sterbenden und zuckte ansonsten nur mit den Schultern. Seltsam sei das wohl, aber was könne er dazu schon sagen. Ein frommer Mann bereitet sich auf seinen Gang über das Nirgendmeer vor, daran sei doch nichts auszusetzen. Immerhin versprach er, bei nächster Gelegenheit bei dem Geweihten des Boronschreins der Stadt Drift deswegen vorzusprechen. Diese nächste Gelegenheit ließ etwas auf sich warten, aber nach weiteren vier Wochen sprach Seine Gnaden Kaspar Leuenschmied bei Maula vor. Der konnte zwar zunächst auch nicht weiterhelfen, vermutete aber, dass Trauhelm Bruchbauer zumindest ein Laienprediger, wenn nicht gar ein Diener des Raben, gewesen sein müsse. Bei den rezitierten Gebeten handele es sich zum Teil um Liturgien, über die nicht einmal jeder Geweihte verfüge. Falls dem so sei, wäre es wohl nur rechtens, wenn sich die Boronkirche um den Alten kümmern würde. Besonders, da sich die Pflege länger hinzog, als zunächst angenommen. Seine Neugierde war geweckt und er zog Erkundigungen ein. In Wasserhag, dem nächsten Weiler nach Eibelsportfen, fand er ein altes Mütterchen, die Trauhelm bereits als Kind gekannt hatte. Er habe Zeit seines Lebens die wenigen Äcker seines Hofes bearbeitet. Mit Boron hatte er, mit Verlaub, herzlich wenig zu schaffen. Seine Gnaden Leuenschmied entschloss sich trotzdem, dem Borontempel in Nadoret, mit dessen Vorsteher er seit langem in angeregtem Briefkontakt stand, von dem frommen Bruchbauern zu berichten. Auch besuchte er den Alten regelmäßig und machte dabei Aufzeichnungen von dessen Monologen.

Der Nadoreter Tempel sandte ebenfalls einen Geweihten, der genauso verblüfft den Gebeten des Bruchbauern lauschte. Aus dem Mund des Sterbenden hörte er Passagen aus dem Schwarzen Buch, die er für überaus vertraulich hielt. Also wandte er sich an den Tempel in Angbar. Wie eine Stafette wurde die Kunde von Borontempel zu Borontempel weitergereicht und je höherrangig die Geweihten waren, die das Riedershöher Siechenhaus aufsuchten, desto erstaunter waren sie über Trauhelms Kenntnisse. Schlussendlich, inzwischen war schon fast ein halber Götterlauf ins Land gegangen, erreichte die Botschaft auch den Haupttempel in Punin. Der Rabe von Punin, als er sie vernahm, begriff endlich die volle Tragweite der ganzen Angelegenheit: Der Alte gab Dinge von sich, die in keiner Abschrift des Schwarzen Buches zu finden sind, sondern nur in der ursprünglichen heiligen Reliquie, die in der Kammer der Gaben im Gebrochenen Rad unter Verschluss liegt. Neben den borongefälligen Gebeten und Liturgien sind darin auch Geheimnisse der Boronkirche enthalten, von denen selbst die meisten Hochgeweihten keinen Schimmer haben. Bahram Nazir hatte es dann außerordentlich eilig: Er schickte umgehend einen Boten in das Kloster Garrensand, das er nur wenige Monde zuvor dem Golgaritenorden übereignet hatte und nur wenige Wegstunden von Riedershöh entfernt liegt. Dieser bemerkenswerte Bauer muss so schnell wie möglich in die Obhut der Kirche genommen werden, denn ganz offensichtlich wirkt hier ein höherer Wille. Die Golgariten sollen sich für das großzügige Geschenk tunlichst erkenntlich zeigen und sich hurtig zu dem Siechenhaus aufmachen, um den Alten unverzüglich in Gewahrsam nehmen. Abgesehen davon hat der Bauer sozusagen vor ihrer Nase und von ihnen offenkundig unbemerkt äußerst heikle Informationen

in die Welt hinausposaunt. Jetzt sollen sie wenigstens dafür sorgen, dass diese Worte nicht an die falschen Ohren gelangen. Die falschen Ohren sind natürlich die der Spitzel des verhassten Al'Anfaner Ritus. Leider ist es dafür schon zu spät.

Punin und Al'Anfa – die Heimstätten der beiden großen Boronkulte. Ihr ideologischer Zwist beschränkt sich mitnichten auf theologische Dispute. Seien es erbitterte und blutige Kämpfe um Heiligtümer, die jede der beiden Kirchen für sich gewinnen will, seien es hinterhältige Intrigen, die selbst den gerissensten Höfling am Hofe der Horas wie einen Waisenknaben aussehen lassen: Für den Anspruch, die einzig wahre Kirche des Rabengotts zu sein, werden alle Register der großen Politik gezogen. Spionage gehört selbstverständlich dazu. Dass sich jedoch gerade im Kosch zwei gut ausgebildete Agenten aus der Stadt des Schweigens, wie der Al'Anfaner Borontempel genannt wird, aufhalten, ist eine Folge des neu gegründeten Ordens des Heiligen Golgari. Natürlich möchte die Kirche des Gekrönten Raben ein Auge auf den neuen schlagkräftigen Arm ihrer Widersacherin haben. Ironischerweise bekamen Gordo Delazar und Sandro Oran gerade deshalb erst kurz vor den Ereignissen dieses Abenteuer Hinweise auf Trauhelm Bruchbauer. Die Garrensander Golgariten haben nämlich durch eine Verkettung von Zufällen bislang noch gar keine Ahnung.

Der Bote des Raben, Renaldo Tapujo de Cartilla, gehört zu Bahram Nazirs engstem Vertrautenkreis und ist sein Mann für heikle Angelegenheiten. Neben dem Glauben ist die Politik nun mal das zweite Standbein – nicht nur – des Puniner Tempels. Wer in diesem Haifischbecken mitschwimmen möchte, braucht einen schnellen Jäger an seiner Seite. De Cartilla, vordergründig ein einfacher Ordenskrieger im Dienst des Tempels, ist der Schnellste, wenn es darum geht, gewisse Dinge zu „regeln“. Er brach sofort auf, um Kaspar Leuenschmied in Drift aufzusuchen, der ihn auf direktem Weg zu Trauhelm Bruchbauer bringen soll. An seiner Seite reitet Borolf von Mersingen, ein Geweihter aus dem Kloster Garrensand, den durch Zufall ein Auftrag seines Abts nach Punin geführt hatte und der ohnehin den Heimweg antreten wollte. Diesem einfachen Diener des Raben wurde nur mitgeteilt, dass in der Nähe seines Heimatklosters ein von Boron besonders gesegneter alter Mann lebt, mit dem der Rabe unbedingt in Kontakt treten will.

Kapitel 3

Koscher Wege

Was führt die Helden in den Kosch? Entlang des Großen Flusses führt, in Ferdok von der Reichsstraße 6 abgehend, die Straße über Nadoret, Bragahn, Drift, Albenhus und Weidleth nach Twergenhausen, wo sie in den Eisenwald abbiegt. Es gibt Gründe genug, diese Route zu nehmen: Verwandtschaftsbesuche, Geleitschutz für einen Flussegler, vielleicht gar eine Pilgerfahrt. Der Zwölfergang nimmt seinen Anfang direkt am Kloster Garrensand. Auch das Saatfest zur Begrüßung des Frühlings oder das Hasenfest, beide Feste werden nach Koscher Tradition im Peraine gefeiert, mag die Gruppe in die Gegend führen.

3.1 Der Überfall

Die Helden haben die tückischen Wege der Moorbrücker Sümpfe bereits eine Weile hinter sich gelassen. Parallel zur Treidelstraße, die im Vorfrühling häufig sehr matschig ist, führt ein Pfad in kurzes Stück durch ein kleines Wäldchen, wo sie den Schlamm der Straße wenigstens für wenige Meilen hinter sich lassen können. Es ist Phex, es regnet seit Tagen, der Boden ist aufgeweicht und die Reisenden sind vermutlich schlecht gelaunt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mitten auf der Straße liegt ein Pferd. Ihr habt es erst im letzten Moment bemerkt, da der Weg direkt davor über eine Kuppe verläuft. Das Tier lebt. Als es euch hört, hebt es kurz seinen Kopf und lässt ein leises Schnauben vernehmen. Der rechte Vorderlauf der schönen braunen Stute ist gebrochen, aus dem blutigen Fell stakt der zersplitterte Knochen. Sie ist gesattelt und das Leder zeigt tiefe Kerben, wo es über den steinigen Untergrund der kleinen Anhöhe geschleift ist. Das muss ein böser Sturz gewesen sein. Den Reiter entdeckt ihr einige Schritt hinter dem Tier, halb im Unterholz verborgen. Dort liegt reglos ein Riese von einem Mann. Der Boden unter seinem Kopf ist dunkel von Blut.

Falls Ihre Helden zu Pferd unterwegs sind und es womöglich noch eilig hatten, ist eine *Reiten*-Probe angebracht, sobald sie auf der Hügelkuppe angelangt sind. Ansonsten gibt es hier eine Menge zu tun. Als Nächstes sollten sie sich um den Reiter kümmern. Auch er lebt, ist aber bei seinem Sturz übel mit dem Kopf auf einem Stein aufgeschlagen. Die Kopfwunde blutet immer noch, zudem ist sein rechter Arm gebrochen. Der Mann ist bewusstlos und hat viel Blut verloren. Wie schnell er wieder zu sich kommt, hängt von den Fertigkeiten der Helden ab. *Heilkunde – Wunden* ist das Mindeste, was sie tun können. Bekommt er danach Ruhe, wacht er nach W6/2 Stunden auf, reisen sie mit dem Verletzten, wie auch immer, weiter, erlangt er erst nach W6 Stunden sein Bewusstsein wieder (in diesem Fall müssen Sie den Abschnitt **Weiter des Weges** etwas anpassen; beachten Sie auch Ihre Zeitleiste). Mit einem Heiltrank

oder nach einem erfolgreichen *Balsam Salabunde* ist er nach wenigen Minuten ansprechbar, zudem ist auch der gebrochene Arm zumindest wieder ein wenig belastbar. In jedem Fall reagiert er auf Fragen der Helden sehr langsam und antwortet nur mit einem Schulterzucken oder einem gemurmelten „Ich weiß nicht.“ Es wird schnell klar, dass er sein Gedächtnis verloren hat. Er kann sich weder an seinen Namen, noch an sein Reiseziel erinnern.

Der Hüne trägt einen schwarzen Umhang, der beim Sturz zerrissen ist, und darunter ein Kettenhemd. Die Beinkleider sind aus festem schwarz gefärbtem Leder, wie auch Stiefel und Handschuhe. Im Waffengurt steckt ein Kurzsword. Um den Hals trägt er eine Silberkette mit einem Anhänger, ebenfalls aus Silber, der einen stilisierten Raben darstellt. Mit gut zwei Schritt Körpergröße ist der etwa 25-jährige Mann eine beeindruckende Erscheinung. Auch der durchdringende Blick aus den grünen Augen trägt nicht gerade zur Beruhigung seines Gegenübers bei. Haupthaar und Bart sind dunkelblond und sehr kurz. Die Helden können allenfalls erraten, dass es sich bei dem Verunglückten um einen Diener Borons handelt, der auf dem Weg nach Garrensand ist. Sichere Hinweise darauf haben sie bislang nicht, aber vielleicht sind sie ja ohnehin in diese Richtung unterwegs.

Die Gruppe sollte nicht vergessen, dem Leiden des Gauls ein Ende zu bereiten. Sollten sie ihm keinen Heiltrank einflößen oder das gebrochene Bein durch *Tiere besprechen* oder *Balsam Salabunde* auf magische Weise heilen können, bleibt nur noch der Gnadenstoß. Je nach Wesensart Ihrer Helden können Sie eine *Mut-* oder *Selbstbeherrschungs-*Probe verlangen. Für einen Söldner gehört es zum Handwerk, ein verletztes Tier zu töten. Einem horasischen Taugenichts, der seine Erfahrungen mehr in fremden Seidenkissen und weniger im Stall gesammelt hat, könnte das aber durchaus Schwierigkeiten bereiten. Die Helden sollten sich auch überlegen, was sie mit dem Kadaver und dem Sattel des Tieres anfangen.

Der Tatort Ein im *Fährten suchen* erfahrener Held kann einiges entdecken, allerdings hat er dazu auch noch später im Abschnitt **Spurensuche** Gelegenheit.

- (*Sinnenschärfe*-Probe) An dem Sattel des gestürzten Pferdes sind Vorrichtungen zum Befestigen von Satteltaschen. Die Riemen sind zum Teil abgerissen, die Taschen fehlen.
- (Einfache *Fährten suchen*-Probe) Der Reiter war nicht allein, es finden sich die Abdrücke eines zweiten Pferdes, das wahrscheinlich ebenso gestürzt ist.
- (Probe + 3) An einem Felsbrocken sind Fasern eines Hanfseils und der Stamm eines Baums, der wenige Schritte vom Weg entfernt im Wald steht, weist Abriebspuren in etwa einem halben Schritt Höhe auf. Verbindet man beide Punkte, zeigt die weiterführende Linie im rechten Winkel über den Pfad.
- (Probe + 5) Sehr schwache Abdrücke im Moos lassen ahnen, dass mehrere Personen in südlicher Richtung den Weg verlassen haben. Die Spuren sind nur deshalb noch sichtbar, weil sie offenbar etwas Schweres getragen oder mit sich geschleppt haben.
- (Probe + 5) Etwa eine Meile entfernt am südlichen Rand des Wäldchens sind die Hufabdrücke von mindestens drei Pferden. Die Spur führt ins offene Feld und verliert sich sofort im schlammigen Boden.

Meisterinformationen:

Den beiden Boten des Raben wurde eine Falle gestellt. Die Al'Anfaner Agenten haben beide Pferde durch ein über den Weg gespanntes Seil zu Fall gebracht – ein einfacher, aber bewährter Trick. Während Renaldo de Cartillas Reittier sich beim Sturz den Vorderlauf brach, blieb der Gaul von Borolf von Mersingen unverletzt und suchte sein Heil in der Flucht. Borolf selbst wurde aus dem Sattel geschleudert und schlug sich beim Aufschlag den Schädel auf. Mit Renaldo hatten die Attentäter leichtes Spiel. Zwar überstand er den Unfall mit nur ein paar Schrammen, aber der Sturz verschaffte seinen Gegnern genug Zeit, um ihn niederzuschlagen und zu den bereitgestellten Pferden zu schleppen. Sie brachten ihn in das Dorf Driftersmühl, wo sie ihn im Haus eines Kollaborateurs verhören wollen.

Weiter des Weges Nachdem die Helden von der Unglücksstelle aufgebrochen sind, verlassen sie nach etwa einer Meile den Hain. Linkerhand erstrecken sich Felder und Wiesen, zu ihrer Rechten fließt der Große Fluss. Aus dieser Richtung hören sie zunächst aufgeregtes Wiehern, dann kommt auch schon ein Apfelschimmel auf sie zugetrabt, aufgrund von Verletzungen an den Vorderläufen leicht hinkend (die Helden sollten sich darum kümmern). Er läuft schnurstracks auf den Unbekannten zu und stupst ihn mit der Schnauze an. Automatisch tätschelt dieser dem Tier den Hals und krault ihm die Nase, was es mit einem genüsslichen Schnauben quittiert. Augenscheinlich hat es seinen Reiter wiedergefunden.

Der große und kräftige Gaul trägt einen Sattel und Satteltaschen, in einem Halfter steckt ein Rabenschnabel. Der Fremde lässt es sich nicht nehmen, die Sachen selbst zu durchsuchen, die Helden können ihm dabei aber über die Schulter sehen. In den Taschen befindet sich das übliche Reisegepäck: Kleidung zum Wechseln – alles in schwarz, Wasch- und Rasierzeug, Essgeschirr und ein wenig Proviant. Zuletzt zieht er einen versiegelten Brief aus der Tasche, adressiert an „Lucardus von Kémet, Garrensand“. Ein Absender ist nicht angegeben, das Siegel zeigt einen Raben und die Initialen „B.N.“. Nachdem der Hüne das Schreiben eine Zeit lang angestarrt hat, bricht er kurzerhand das Siegel auf und liest den Brief:

Bruder,
warte auf Nachricht von de Cartilla.
Bringe die Person, die er dir nennt, unverzüglich nach Garrensand.
Treffen in wenigen Tagen ein.
Boron mit dir, B.N.

Wieder starrt der Mann lange auf die Nachricht. Die Helden werden sich bereits fragen, ob er überhaupt des Lesens mächtig ist, als er wieder nur mit den Schultern zuckt. „Schätze, ich muss nach Garrensand. In welcher Richtung liegt dieser Ort?“

3.2 Garrensand

Nach etwa drei Wegstunden hat die Gruppe Garrensand erreicht. Das Kloster liegt nahe der Mündung des Flüsschens Unwyn in den Großen Fluss. Über eine Brücke gelangt man in ein Torhaus und weiter in einen Vorhof. Hier wird sich die Identität des Fremden schnell aufklären, er ist hier bestens bekannt.

Wie von Borongeweihen nicht anders zu erwarten, fällt die Begrüßung sehr knapp aus. Mit einem kurzen Kopfnicken ist alles gesagt, auf Fragen geht keiner der Bewohner ein. Im Hof werden den Reisenden die Pferde von einigen ebenso wortkargen Stallburschen abgenommen. Ein Geweihter in schwarzer Kutte führt die Gruppe in das Refektorium, in dem mehrere Borondiener versammelt sind. Nur ein Teil trägt die übliche schmucklose Tracht, fünf der Anwesenden sind in weiße Wappenröcke gekleidet, die auf der Brust das gebrochene Rad mit dem Schwingenpaar der Golgariten zeigt.

Die Situation ist etwas grotesk, denn bislang wurde kein einziges Wort gewechselt und keiner der Klosterbewohner ahnt, dass der Hüne sein Gedächtnis verloren hat. Vermutlich ist die Anwesenheit der Helden der einzige Grund, warum der Abt des Klosters überhaupt das Wort an den Mann richtet. „Willkommen zurück, Borolf. Boron mit dir. Du bist verletzt und bringst Gäste. Erzähle, was geschehen ist!“

Der Angesprochene kniet vor dem Abt nieder und senkt den Kopf. Mehrmals scheint es, als wolle er ansetzen zu sprechen, doch letztendlich kommt kein Wort über seine Lippen. Augenscheinlich ist er mit der Situation deutlich überfordert und die Helden sollten ihm zur Seite stehen. Wenn sie das Wort ergreifen, ernten sie zunächst missbilligende Blicke ob dieser Ungehörigkeit. Angesichts der Umstände wird ihnen jedoch interessiert zugehört. In knappen Worten klärt daraufhin der Abt seinen Ordensbruder über seine Identität auf: Borolf von Mersingen, ein Sprössling des mittleren Hauses. Er ist Diener des Raben und bereits seit sechs Jahren in Garrensand. Aufgrund seiner Ausbildung im Waffengang dient er dem Kloster in eher weltlichen Belangen – in der Klosterwache, als Bote oder Geleitschutz auf Reisen. Zuletzt wurde er zur Überbringung einiger Verwaltungsunterlagen nach Punin in den Tempel des Gebrochenen Rads geschickt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Borolf scheint seine Sprache wiedergefunden zu haben. „Ich habe eine Nachricht an“ – er zieht den Brief aus seinem Umhang und liest den Empfänger ab – „Lucardus von Kémet.“ Ehe ihr euch verseht, steht einer der Golgariten an seiner Seite und entreißt ihm das Schreiben. Ungläubig starrt er auf das gebrochene Siegel und fährt Borolf an: „Was soll das sein?“

„Es tut mir leid, Ehrwürden.“, setzt dieser zu einer Antwort an, als ihm der Abt „Exzellenz!“, ins Ohr zischt. „Exzellenz.“, wiederholt er. „Ich bin auf den Kopf gefallen.“ Ob er die Formulierung mit Bedacht gewählt hat oder ihm ihre Doppeldeutigkeit vielleicht gar nicht bewusst ist, könnt ihr nicht ergründen. Lucardus von Kémet, ein hochgewachsener Mann mit langen schwarzen Haaren, blickt von Mersingen ungehalten an. Der Hüne überragt ihn noch um einen halben Kopf. Schließlich liest er die Nachricht, wendet sich wieder Borolf zu und fragt barsch: „Hat der Rabe ihn dir persönlich gegeben?“

„Er war in meiner Satteltasche. Ich weiß nicht, wer ihn geschrieben oder mir gegeben hat. Ich weiß nicht einmal, ob er überhaupt mir übergeben wurde.“, antwortet der sachlich.

„Du weißt nicht, wer den Brief geschrieben hat?“ Die Stimme des Dunkelhaarigen ist scharf wie ein Rasiermesser. „Bahram Nazir, der Rabe von Punin.“

„B.N., Bahram Nazir: Ja, das passt.“, sinniert Borolf.

Dem Großmeister platzt der Kragen. „Was spielst du für ein Spiel? Wo ist de Cartilla?“, brüllt er. „Für wen arbeitest du?“

Angesichts dieser Andeutungen nimmt der Abt von Mersingen sofort in Schutz. „Ich büрге für diesen Mann!“

„Dieser Mann“, schnappt von Kémet zurück, „kennt Euch nicht einmal!“

Während der Großmeister sichtlich bemüht ist, die borongefällige Gleichmut wiederzuerlangen, lässt der Abt seinen Geweihten ins Dormitorium und die Helden in das Gästehaus bringen. Etwa zwei Stunden später, nach der **Messe** (welche, das hängt davon ab, zu welcher Tageszeit Sie ihre Helden nach Garrensand geführt haben), wird im Refektorium gemeinsam eine Mahlzeit eingenommen. Danach lässt der Abt die Gruppe und Borolf zu einem Gespräch mit Lucardus holen. Soweit die Helden den Geweihten nicht schon wiederhergestellt haben, wurde er von dem Heiler des Klosters mit einem Heiltrank versorgt. Sein gebrochener Arm ist wieder einsatzfähig, zudem sind Schädel und Wangen frisch rasiert.

Von Kémet hat sich beruhigt und befragt die Gruppe nach Spuren am Tatort. Dann trifft er eine Entscheidung: „Offensichtlich hat Boron, gepriesen sei der Schweigsame, euch an diesen Ort geführt. Ich

zähle darauf, dass ihr Seinem Willen auch weiter folgt und euch mit einem meiner Krieger auf die Suche nach weiteren Spuren begeben.“

Den Helden wird wohl nichts anderes übrig bleiben, als sich dem Wunsch des Großmeisters zu beugen. Eine kleine Entschädigung mag das Handgeld von fünf Dukaten sein, das ihnen überreicht wird. Tatsächlich ist der Golgarit auf ihre Hilfe angewiesen. Da sich das Kloster als Ordenshaus noch im Aufbau befindet, ist ein Großteil seiner Leute noch nicht in Garrensand stationiert und die Anwesenden in zahlreiche Verwaltungs- und Organisationsaufgaben eingebunden. Die meisten Geweihten des Klosters haben ihre Stärken dagegen eher im Glauben als in den weltlichen Belangen. Lucardus fehlen schlichtweg die Leute.

Borolf von Mersingen, den der Großmeister bisher keines Blickes gewürdigt hat, tritt schließlich vor und äußert die Bitte, bei der Suche helfen zu dürfen. Auf die misstrauische Frage nach dem Grund, antwortet er: „Ich bin mir sicher, dass Eure Andeutungen unberechtigt sind, Exzellenz. Trotzdem fühle ich mich gedrängt, es Euch auch zu beweisen.“ Voller Entschlossenheit starrt er dem Golgariten mit dem ihm eigenen durchdringenden Blick in die Augen. Dieser zögert zunächst, willigt aber letztendlich ein.

Meisterinformationen:

Nebenbei: Borolfs Gedächtnisverlust bringt ihn selbst, die Geweihten, wie auch die Golgariten in eine Zwickmühle. Von Kémets Verdacht, Borolf könne in den Anschlag verwickelt sein und nur vorgeben, sich an nichts mehr erinnern zu können, mag argwöhnisch sein, ist aber nicht ganz aus der Luft gegriffen. Allerdings ist Boron auch der Gott des Vergessens. Von Mersingen des Verrats zu beschuldigen, ist deswegen eine heikle Sache. Der Ankläger zweifelt offensichtlich an einer von Boron verliehenen Gabe. Ist Borolf unschuldig, wird das auf den Großmeister zurückfallen. Zudem bleibt noch die Frage: Dürfen die Gläubigen denn aufdecken, was der Herr mit Vergessen belegt hat? Andererseits ist der Rabe von Punin, dem diese Angelegenheit sehr wichtig zu sein scheint, bereits auf dem Weg nach Garrensand.

3.3 Spurensuche

Je nach Tageszeit brechen die Helden unverzüglich oder erst am nächsten Morgen auf, um das Waldstück, in dem der Hinterhalt gelegt wurde, erneut zu untersuchen. Falls sie im Abschnitt **Der Tatort** Hinweise übersehen haben, ergibt sich jetzt erneut die Gelegenheit, die Spuren zu entdecken. An ihrer Seite reiten Borolf von Mersingen und ein Golgarit mit dem Namen Asker vom Grimm. Dieser führt einen Hund mit sich, den er, offenbar in einem Anflug von Humor, Grimm genannt hat. Der Winhaller Wolfshund ist kein Schoßtier, was sich die Gruppe besser merken sollte. Haben die Helden ihren eigenen Spürhund dabei, wird Asker das Tier sicherheitshalber nicht von der Leine lassen.

Am Ziel angekommen, lassen sich die Spuren bis zum Waldrand verfolgen. Falls die Helden dabei scheitern sollten, wird Grimms vorzügliche Nase ihnen den Weg weisen. Die Führung bei der Verfolgung querfeldein muss in jedem Fall der Hund übernehmen. Die Witterung des Entführten nimmt er am Sattel der verunglückten Stute auf, welche die Helden entweder im Wald zurücklassen mussten oder geheilt und nach Garrensand gebracht haben. In dem Fall hat Asker die Lederriemen abgeschnitten und mitgenommen. Auch der Hund hat Schwierigkeiten, auf der Fährte zu bleiben. Die Spur ist mittlerweile etwa einen Tag alt (Zeitleiste!). Letztendlich aber führt er die Gruppe in das Dorf Driftersmühl, südlich von Drift und Garrensand gelegen.

Hat einer Ihrer Helden einen eigenen Hund mit geeigneter Jagdhundausbildung, d.h. mit den entsprechenden Werten auf seinem Charakterblatt, überlassen Sie ihm die Aufgabe, die Cartilla zu finden. Dazu sollte er *Fährten suchen*-Proben + 3 ablegen, bis er insgesamt 20 TaP* übrig behalten hat. Für

jede Probe wird eine halbe Stunde veranschlagt. Wenn er allerdings die Spur verliert, also eine Probe misslingt, fängt er wieder bei Null an. Unter Umständen wird er die Gruppe über einige Umwege nach Driftersmühl bringen und die Helden dürfen ruhig das Gefühl haben, deswegen dort zu spät anzukommen (siehe folgenden Abschnitt **Leiche im Keller**). Sollte er völlig versagen, wird Borolf, zufällig oder von Boron geleitet, einen schwarzen Handschuh finden, der während des Ritts aus den Satteltaschen des Opfers gefallen ist und sie auf einen Pfad bringt, der direkt in das Dorf führt.

Driftersmühl ist ein beschaulicher Ort, dessen Name schon auf die große Mühle hinweist, die direkt am Rand des Dorfs steht. Dort haben sich einige Händler und ein Fuhrunternehmen niedergelassen. Wie in einem kleinen Ort üblich, geschieht dort nichts unbeobachtet. Die Gruppe kann leicht erfragen, dass Frantan Aberswälder in seinem Kontor Besuch von drei dunkel gekleideten Reitern hatte. Zwei sind jedoch schon wieder abgereist. Das Haus ist leicht zu finden.

3.4 Leiche im Keller

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür des Kontors ist nicht verschlossen, aber auf euer Rufen hin meldet sich niemand. Der kleine Raum ist nur mit einem Stehpult und zwei Regalen, in denen Geschäftsbücher und Listen aufbewahrt werden, möbliert. Eine Tür gegenüber dem Eingang führt weiter ins Innere. Ohne lang zu Zaudern geht Borolf voran in das dahinter gelegene Treppenhaus. Mit langen Schritten eilt er ins obere Stockwerk. Euch bleibt das Erdgeschoss, in dem nur noch ein Lagerraum mit Mehl- und Getreidesäcken, sowie eine Küche untergebracht sind. Die Treppe führt auch noch tiefer in ein Kellergeschoss. Am Ende seht ihr eine offenstehende Tür.

Den Keller bildet ein einziger niedriger Raum, der Essenvorräte und Werkzeuge enthält. Es riecht würzig nach Schinken oder Speck. Deckenhohe Regale mit eingelegtem Gemüse und getrocknetem Obst bilden einen Gang, den ihr erst durchqueren müsst, bevor ihr den Raum zur Gänze einsehen könnt. Dann habt ihr de Cartilla gefunden: Mit beiden Händen an einem Deckenbalken angebunden, der halb nackte Körper mit Brandwunden übersät, die weit aufgerissenen Augen scheinen die Eisenhaken anzustarren, die neben dem Toten in einer Reihe an dem Balken befestigt sind. Für gewöhnlich dienen sie zum Aufhängen von Geräuchertem.

Der Bote des Raben wurde gefoltert. Auf dem Boden neben der Leiche liegt neben einem Kohlebecken ein Schürhaken. Das Kettenhemd, die Kleidung und den Inhalt der Satteltaschen finden die Helden über den ganzen Raum verstreut. Noch bevor sie ihre Fassung wiedergewonnen haben, kommt Borolf erstaunlich leise die Treppe hinunter. Er schüttelt nur den Kopf, als er den Keller betritt. Im Obergeschoss hat er offenbar nichts gefunden. Wie den Helden auch, bietet sich ihm der schreckliche Anblick unvermittelt, als er das letzte Regal umrundet. Es scheinen Stunden zu verstreichen, in denen er nur auf die Leiche starrt, bis er schließlich „Renaldo“ flüstert. Der Schock hat ihm seine Erinnerung zurückgebracht.

Sehr viel Neues kann der Geweihte trotzdem nicht beitragen. Er war zusammen mit de Cartilla in Punin aufgebrochen. Dieser hatte vom Raben von Punin persönlich den Auftrag, einen alten Mann zu finden, der „von Boron berührt“ worden ist, wenn die Berichte über ihn der Wahrheit entsprechen. Er selbst sollte nach Garrensand, um dem Großmeister die Nachricht zu überbringen, während de Cartilla nach Drift wollte, um dort einen Diener des Raben aufzusuchen, der ihn zu dem Alten bringen könne. Der Auftrag sei dringlich gewesen und so sind sie im Eilritt nach Kosch gesprengt. Immerhin weiß Borolf jetzt wieder, wer der Rabe von Punin ist.

Wie viel Vorsprung die Mörder haben, hängt davon ab, wie lange die Helden bisher gebraucht haben (Zeitleiste!). Nach dem Überfall sind etwa 18 Stunden verstrichen, bevor die Gesuchten das Kontor wieder verlassen haben. Frantan Aberswälder allerdings ist noch hier, konnte sich bis jetzt aber verborgen halten. Als er versucht, zu fliehen, wird Grimm, der mit Asker im Erdgeschoss gewartet hat, auf ihn aufmerksam und schlägt an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hattet noch keine Gelegenheit, die Sachen des Toten zu untersuchen, als ihr aus dem Lagerraum Grimms Knurren und Kläffen und daraufhin polternde Schritte hört. Borolf stürmt sofort die Treppe hinauf. Ihr eilt hinterher und seht noch, wie Asker den Hund von der Leine lässt, der wie der Blitz aus der geöffneten Eingangstür schießt. Nur einen Wimpernschlag später hat er sich im Bein eines Mannes verbissen, der sich soeben am Sattel von Askers Pferd hochzieht. Der Rabenschnabel des Golgariten steckt in einem Halfter, das am Sattel befestigt ist. Der Flüchtige reißt die Waffe heraus und lässt den Kopf schwer auf die Schnauze der Hundes krachen. Unter der Wucht des Schlags bricht Grimm zusammen, der Schurke kann sich losreißen, auf das Pferd schwingen und davonpreschen.

Meisterinformationen:

Grimms Rolle in der vorangegangenen Szene kann natürlich auch von dem Hund der Helden übernommen werden. Dieser hat die Chance, mit Aberswälder einen „echten“ Kampf auszufechten, muss dann allerdings auch den Schaden bei einem Treffer einstecken. Verbeißt sich das Tier und hindert seinen Gegner dadurch drei Kampfrunden lang am Aufsteigen, können die Helden in den Kampf eingreifen.

Wie es weitergeht, hängt von Ihren Helden ab. Verfolgen sie den Kerl zu Pferd, inszenieren Sie eine halsbrecherische Verfolgungsjagd, zunächst über die Dorfstraße und dann querfeldein. Dabei sind natürlich *Reiten*-Proben fällig, die aufgrund des schlammigen Bodens um drei Punkte erschwert sind. Vielleicht hat die Gruppe eine Strategie, wie sie Aberswälder den Weg abschneiden kann. Eine andere Möglichkeit, besonders für geübte Reiter auf einem sehr schnellen Pferd, ist es, den Vorsprung des Händlers von 50 Schritt rundenweise aufzuholen. Nehmen Sie der Einfachheit halber an, eine Runde beträgt 3,6 s, damit entspricht die vom Pferd zurückgelegte Strecke dem für den Galopp angegebenen Wert in Schritt. Dazu zählen Sie die Hälfte der übrig behaltene Talentpunkte der *Reiten*-Proben des Helden, bzw. des Flüchtenden. Misslingt die Probe, rennt das Pferd natürlich trotzdem weiter, verliert aber drei Schritt von seiner „normalen“ Wegstrecke. Ein im *Reiterkampf* erfahrener Verfolger kann Aberswälder sicherlich aus dem Sattel holen, wenn er ihn erreicht hat.

Wenn die Helden Frantan Aberswälder nicht stellen wollen oder können, wird Borolf die Verfolgung aufnehmen und den Spitzel zurückbringen. Die Gruppe kann einstweilen das Haus durchsuchen. Im oberen Stockwerk befindet sich ein Schlafzimmer und ein Schreibzimmer, in dem weitere Geschäftsunterlagen aufbewahrt werden. Konkrete Hinweise sind nicht zu finden, dafür aber zahlreiche Rechnungen und Abschriften von Frachtbriefen, die weder mit Mehl, noch mit Getreide zu tun haben. Aberswälder scheint noch ein zweites Kontor zu führen oder zumindest an einem beteiligt zu sein. Aus den Unterlagen geht hervor, dass über dieses andere Kontor hauptsächlich Seide, nicht weiter benannte Gewürze und gelegentlich Fleischwaren gehandelt werden. Viele der Frachtbriefe zeigen Eintragungen der Häfen von Port Corrad und Mengbilla.

Meisterinformationen:

Bei Ihren Helden sollte es eigentlich schon geklingelt haben. Falls nicht, lassen Sie sie noch einige Stempel des Al'Anfaner Hafens finden oder verlangen Sie eine *Geographie*-Probe. Einmal im Jahr befördert die Seidenkarawane Waren aus Al'Anfa auf dem Seeweg nach Port Corrad und dann über Land weiter nach Mengbilla. Von dort aus erreichen sie über das Meer der Sieben Winde praktisch die gesamte Westküste Aventuriens.

Frantan Aberswälder ist nicht nur ein Spitzel der Al'Anfaner Boronkirche, sondern nutzt seine Beziehungen, um mit lukrativeren Gütern als nur landwirtschaftlichen Erzeugnissen zu handeln. „Gewürze“ und „Fleischwaren“ sind Umschreibungen für Rauschkräuter und Sklaven. Auch im nördlichen Aventurien wird die „Kultur“ der Schwarzen Perle des Südens mitunter geschätzt und mit dem nötigen Kleingeld werden die Frachtbriefe in nahezu jedem Hafen abgestempelt und die Waren weitertransportiert. Tatsächlich ist Aberswälder ein sehr kleiner Knoten in einem losen Netzwerk von Verbindungsleuten, das sowohl von Kaufleuten als auch von der Boronkirche Al'Anfas für Schmuggel und Spionage genutzt wird. Die beiden Agenten hat er das erste Mal gesehen, als sie mit de Cartilla an seine Tür klopfen. Der Händler ist kein geeigneter Zeuge, um das ganze Netz aufzurollen. Er hat gerade mal Kontakt zu ein oder zwei ähnlich kleinen Fischen.

Bei Aberswälder allerdings findet sich ein interessanterer Brief:

Singvogel in Drift.

Außerordentlich selten.

Sind nicht die einzigen Interessenten.

Der Brief trägt keine Unterschrift und ist adressiert an – Frantan Aberswälder, zu hinterlegen in der Hafenmeisterei in Havena. Den Helden sollte schnell klar sein, dass es keinen Sinn hat, dieser Spur nach Havena zu folgen. Die Hinterlegung von Briefen in der Meisterei eines Seehafens ist nicht ungewöhnlich. Die Suche nach der Person, die ihn dort abholen wird, ist die berühmte Suche nach der Nadel im Heuhaufen. Der Händler selbst weiß nicht, an wen das Schreiben gerichtet ist, sondern nutzt im Auftrag der Meuchler einen etablierten Kommunikationsweg. Ihre Helden wissen jetzt aber immerhin, dass hinter der ganzen Angelegenheit weitere Drahtzieher stecken und sie haben eine Spur: Das Städtchen Drift, in dem de Cartilla einen Borongeweiheten aufsuchen wollte.

Die Wege der Gruppe und der Ordenskrieger trennen sich hier vorläufig. Borolf und Asker werden Aberswälder, sei es tot oder lebendig, und die Leiche de Cartillas nach Garrensand bringen und dem Großmeister Bericht erstatten. Was den verletzten Hund Grimm betrifft, so sei sein Schicksal in Ihre Hände gelegt.

Von Mersingen beauftragt die Helden, den Mördern nachzusetzen. Ihr nächstes Ziel ist der Boronschrein in Drift. Von dort aus mögen sie Nachricht nach Garrensand schicken lassen, sobald sie weitere Hinweise gefunden haben.

Kapitel 4

Einen Schritt hinten dran

4.1 Verschwunden

Falls sich die Helden in Driftersmühl nach den Fremden erkundigt haben, bekamen sie eine zumindest grobe Beschreibung der Männer: Südländisch, drahtige Kerle, dunkle Haare, einer trägt einen Vollbart. Sie trugen praktische dunkle Reisekleidung, Beinkleider und Wams, darüber einen Umhang.

Am Ortseingang von Drift kann ihnen ein gelangweilter Büttel bestätigen, dass zwei Männer, auf welche die Beschreibung passt, sich vor Kurzem (bitte befragen Sie hier Ihre Zeitleiste) bei ihm nach dem Boronschrein erkundigt hatten. Dorthin wird sich auch die Gruppe begeben.

Die kleine Kapelle liegt an einer Abzweigung zum Boronanger und ist ein kleines schmuckloses Gebäude. Der Betraum für die Gläubigen ist, bis auf einige Holzbänke und einem kleinen Altar mit der Rabenstatue, leer, was nicht weiter ungewöhnlich ist. Am hinteren Ende des Raums ist durch einen schweren Vorhang ein Teil abgetrennt, dort ist das Allerheiligste. Ein Geweihter ist nicht zu sehen, auch auf Rufen rührt sich nichts. Nach kurzer Zeit jedoch betritt ein Mann den Tempel. Sein Kittel ist mit Blut bespritzt, auch seine Hände sind rot. Zudem kleben noch einige Federn an ihnen. Er geht sofort auf die Helden zu und stellt sich als Jonur Wiesenbork vor. Seine Gnaden Leuenschmied sei außer Haus, er sei der Laienpriester. Ob er den Herrschaften behilflich sein könne? Wiesenbork spricht, wie es sich geziemt, mit gedämpfter Stimme. Als sein Blick jedoch auf seine Hände fällt, gerät er etwas aus der Fassung. Bisher war ihm wohl nicht bewusst, in welcher Aufmachung er in Borons Haus steht. Betreten bittet er die Helden, ihm nach draußen zu folgen. Eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe offenbart ihnen, dass der Akoluth beunruhigt ist.

Wenn die Gruppe nach den Fremden fragt, löst sich die Zunge des Akoluthen in völlig boronungefälliger Weise. Ja, die zwei Männer haben bei Seiner Gnaden vorgesprochen und daraufhin sind sie zu dritt weggeritten. Seine Gnaden hat ihm, gänzlich untypisch, nicht gesagt, wohin sie wollten. Da er immer noch nicht zurückgekehrt ist, mache er sich bereits große Sorgen. Normalerweise hätte er schon nach dem Geweihten gesucht, aber seine Frau ist krank und seine Kleine zahnt, da kann er die Familie unmöglich alleine lassen. Den Bütteln hat er schon Bescheid gegeben, aber das faule Pack hat bislang nichts unternommen. Wie auf ein Stichwort schallt aus dem Haus gegenüber Kindergeschrei. Vor der offenen Tür liegt ein halb gerupftes Huhn.

Meisterinformationen:

Der Laienpriester kann den Helden durchaus sagen, wo sich das Siechenhaus, bzw. der „von Boron berührte“ alte Bruchbauer befinden. Allerdings müssen sie ihm schon einen Hinweis geben, dass sie nach diesem Ort suchen. Die Frage, ob er eine Ahnung habe, wohin Leuenschmied mit den Fremden gegangen sein könne, genügt schon. Außer dem Bruchbauern gibt es in der Gegend nichts Bemerkenswertes, was die Aufmerksamkeit von Auswärtigen wert wäre.

Einen weiteren Hinweis findet die Gruppe in der Kammer des Geweihten, die an der Rückseite der Kapelle angebaut ist. Seine Gnaden hat Aufzeichnungen von den Monologen des Bruchbauern gemacht. Zwar hat er diese den Al'Anfanern, die sich als Gesandte des Puniner Haupttempels ausgegeben haben, übergeben, allerdings nur die Reinschriften. Seine Originalnotizen liegen zum Teil noch in seinem Zimmer. Ein Blick darauf genügt, um das Ziel der Suche de Cartillas und der Agenten offenzulegen.

Eine Durchsuchung der Kammer des Geweihten wird Jonur ablehnen. Das kann er nun wirklich nicht zulassen. Lassen Sie die Helden eine *Überreden-* oder *Charisma*-Probe ablegen. Vielleicht haben sie auch daran gedacht, sich von Borolf von Mersingen ein Empfehlungsschreiben geben zu lassen, Papier und Tinte waren in Aberswälders Haus vorhanden. Von Mersingen ist dem Akoluthen bekannt, die Probe ist dann um drei Punkte erleichtert. Den gleichen Effekt hat der Besuch eines heilkundigen Helden bei der kranken Frau Wiesenbork, die inzwischen bereits recht ärgerlich nach ihrem Gatten ruft. Die Frau hat Gänsepusteln (Probe auf *Heilkunde – Krankheit*), eine unangenehme, aber harmlose Kinderkrankheit. Mit etwas Gulmondtee und einem kalten Wadenwickel kann ihr – und ihrem leicht überforderten Gatten – Linderung verschafft werden. Die Helden können allerdings auch gegen den Willen des Laienpriesters die Kammer durchsuchen. Dagegen wird er zwar vehement protestieren, letztendlich aber nichts unternehmen können.

Der Raum in dem kleinen Anbau entspricht den Erwartungen an die Kammer eines Borongeweihten. Die Einrichtung ist auf das Notwendigste beschränkt: Eine Schlafstatt, ein Tisch mit zwei Stühlen, ein paar Kleiderhaken an den Wänden und eine Kochstelle. Einzig auf einer kleinen Ablage befinden sich private Dinge, hauptsächlich Briefe und andere Papiere. Hier werden die Helden fündig. Sie finden zwei Blätter mit hastig geschriebenen Notizen (welche Sie im Anhang **Handouts** finden). Den Rest seiner Originalaufzeichnungen hat der sparsame Geweihte bereits zum Anzünden des Herdfeuers verwendet. Zeigen die Helden dem Akoluthen die Papiere, erklärt er ohne Umschweife, von wem darin die Rede ist: Vom alten Bruchbauern im Siechenhaus in Riedershöh. Hoffentlich denken sie vor ihrem Aufbruch noch daran, eine Nachricht nach Garrensand schicken zu lassen.

Meisterinformationen:

Die beiden Seiten enthalten neben Bruchstücken von Gebeten und Liturgien eine Passage aus dem Schwarzen Buch sehr pikanter Natur. Sie handelt von den *Kindern der Nacht*, Vampiren, die Boron verbunden sind und angeblich die Nachfahren der Heiligen Etilia sein sollen (diese Zeilen stammen aus *Im Zeichen des weißen Raben*, Daniel Jödemann, Download-Archiv auf <<http://www.daniel-joedemann.de/>>). Zudem gab Trauhelm Bruchbauer einige Äußerungen von sich, die sich durchaus als Visionen oder Prophezeiungen deuten lassen: *Nur Seit' an Seit' werden die Raben gegen die Heulende Finsternis bestehen.* – Eine Andeutung auf das Erscheinen des Dämonenmeisters, dessen Verbindung mit Borons Widersacherin im Osten und der Notwendigkeit des gemeinsamen Wirkens der beiden Boronkirchen? *In Finsternis reitet das Schwingenpaar zu Verspotten den Herrn!* – Sah der Alte die Abkehr Lucardus von Kémets von der Boronkirche voraus? *Ein Nest aus schwarzem Karneol, drei Hüllen aus Endurium, drei Brüder, schwarz gefiedert, schwingen empor von Sternhöhe zu den Sternen.* – Drei schwarz gefiederte Brüder? Mehr dazu lesen Sie im Anhang **Drei Brüder**.

4.2 Feuer

Meisterinformationen:

Seine Gnaden Kaspar Leuenschmied erkundigte sich auf dem Weg zum Siechenhaus bei den beiden Fremden, wohin sie den Bruchbauern zu bringen gedachten. Er ging davon aus, dass der fromme Alte selbstverständlich in ein ordentliches Spital oder eine andere angemessene Pflegestelle verlegt werden würde. Bei der Suche nach einer passenden Unterkunft wäre er auch gerne behilflich, so die Übernahme der Kosten geregelt sei. Die Al'Anfaner sahen sich in Schwierigkeiten, den Geweihten ohne Aufsehen wieder loszuwerden und machten ohne viel Federlesens kurzen Prozess. Seine Leiche warfen sie in den Großen Fluss, das Pferd nahmen sie mit.

Im Siechenhaus versuchten sie zunächst gütlich, den Alten mit sich zu nehmen. Wieder gaben sie sich als Gesandte des Puniner Tempels aus, beriefen sich auf Leuenschmied und versprachen, dem Bruchbauern die beste Pflege angedeihen zu lassen. Maula Ginsbrock jedoch verweigerte ihnen, den Patienten zu transportieren, sein Zustand lasse das nicht zu. Als die Fremden anfangen, ihr zu drohen, bestärkte das die Heilerin nur in ihrer Meinung. Die beiden zogen vorerst unverrichteter Dinge wieder ab.

Nachdem sie einen Blick auf ihr Opfer geworfen hatten, wurde ihnen allerdings klar, dass der Mann tatsächlich heilkundliche Versorgung braucht, wenn er lange genug am Leben bleiben soll, um den beiden Agenten von Nutzen zu sein. Zudem brauchten sie ein geeignetes Versteck in der Nähe. Durch Zufall stießen sie auf eine Kate im Wald, wie sie im Sommer von Hirten oder Holzfällern genutzt wird, den Rest des Jahres aber leer steht.

Sie fassten den Plan, in einem geeigneten Augenblick sowohl den Alten, als auch einen der Heiler zu entführen. Als Ablenkung sollte ein Feuer dienen. Skrupellos genug, wie der Plan war, ging er auch noch schief und das Feuer geriet außer Kontrolle. So stehen die Helden wenig später vor den rauchenden Trümmern des Siechenhauses. Nicht alle Kranken konnten gerettet werden. Diejenigen, die es ins Freie schafften, liegen nun auf dem nassen Boden oder müssen sich um die kümmern, denen es noch schlechter geht. Währenddessen versuchen die Heiler, aus der Ruine zu retten, was zu retten ist. Sie stehen buchstäblich vor dem Nichts.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einer knappen Stunde gelangt ihr nach Riedershöh. Ihr habt schon eine ganze Weile vorher bemerkt, dass etwas nicht stimmt. Hinter dem Nest hängt eine Rauchwolke in der Luft und je näher ihr kommt, desto stärker riecht ihr auch den Qualm. Zwischen den kaum ein Dutzend Häusern des Orts eilen die Leute hin und her. Eine ältere Frau mit einem halben Dutzend Kindern im Gefolge trägt einen hohen Stapel von Decken den Weg hinunter. Auch die Kinder sind mit Decken bepackt. Vor einem Haus steht ein Mann mit nacktem Oberkörper vor einem Waschzuber und versucht, möglichst behutsam, den Ruß von seinen Armen zu waschen. Die Haut unter der schmierigen Schicht ist feuerrot. Wenn ihr ihm eure Hilfe anbietet, winkt er nur müde ab. Zwei Häuser weiter ist ein junges Paar damit beschäftigt, eine Scheune leerzuräumen. Auf eure fragenden Blicke erklärt der Mann: „Das Siechenhaus ist abgebrannt. Jetzt müssen wir zusehen, wo wir die Hungerleider unterkriegen. Wir können sie ja nicht draußen liegen lassen bei dem Wetter.“ „Sei froh, dass alles nass ist!“, mischt sich seine Frau ein. „Bei Trockenheit wären die Flammen am Ende noch auf unsere Häuser übersprungen und wir hätten jetzt alle kein Dach mehr über dem Kopf.“

Nach einer Wegbiegung seht ihr auch die rauchenden Überreste der kleinen Kate, in der offenbar das Siechenhaus untergebracht war. Einige Leute sind dabei, die Trümmer, zu durchsuchen, soweit die Hitze der verbliebenen Glutnester das zulässt. Auf dem Hof davor lagern die Kranken, dazwischen warten Helfer mit üblen Brandwunden an Händen und Armen darauf, dass jemand kommt, um sie zu versorgen. Die Wenigen, die noch auf den Beinen sind und helfen können, wissen kaum, wo sie anfangen sollen. Hinter euch kommt der Mann, den ihr schon im Dorf am Waschzuber gesehen habt, mit einem Eselkarren an. „Hier könnt ihr helfen!“, ruft er euch zu und macht sich daran, eine auf dem nassen Boden vor sich hin zitternde alte Frau auf seinen Karren zu heben.

Die Helden werden ja wohl helfen! Neben kräftig mit anpacken, können *Heilkunde – Wunden*, *Balsam Salabunde*, *Lach dich gesund* (ein Zauber, der vermutlich etwas Befremden auslösen wird) oder auch ein möglichst unbemerkt angebrachter *Hexenspeichel* zum Einsatz kommen. Wenn die Verletzten versorgt sind, gibt es in der Brandruine noch genug zu tun.

Bartan Waglander hat sich zusammen mit einem tapferen Dorfbewohner an die grässliche Aufgabe gemacht, die verkohlten Leichen aus dem Haus zu bergen. Die Helden können helfen, müssen aber eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, die evtl. um den Wert der *Totenangst* erschwert ist. Die Toten sind kaum noch zu erkennen, aber Bartan stellt am Ende fest, dass zwei Leute vermisst werden. Eine davon ist Maula Ginsbrock, deren Statur zu keiner der Leichen passt.

Fragen über die Fremden kann die Gruppe erst stellen, wenn die Nacht hereinbricht und es vorerst nichts mehr zu tun gibt. Waglander ist zwar völlig erschöpft, reißt sich aber aus Dankbarkeit und Respekt vor den fremden Helfern zusammen. Er berichtet von zwei Männern, die Trauhelm Bruchbauer vor ein oder zwei Tagen (siehe Zeitleiste) mitnehmen wollten, von Ginsbrock aber abgewiesen wurden. Die Männer waren Gesandte des Borontempels zu Punin, die vermutlich aufgrund der endlosen Litanei an Gebeten und anderen frommen Sprüchen, die der Alte von sich gegeben hatte, gekommen waren. Seine Gnaden Kaspar Leuenschmied, der Borongeweihte aus Drift, hat dem Gerede des seit Wochen im Sterben liegenden Bruchbauern viel Bedeutung beigemessen. Aber nein, er war nicht in der Begleitung der Fremden. Und ja, der vermisste Kranke könne der Bruchbauer sein. Aber auf eigenen Beinen ist der sicher nicht aus dem Haus gegangen. Ob die Helden denn einen Zusammenhang zwischen dem Feuer, dem Verschwinden Ginsbrocks und den beiden Männer vermuten?

Die Nacht können die Helden Quartier im Haus des Dorfsprechers Vittel Steinbrodt, dem Mann mit dem Eselkarren, finden: Etwas beengt, zusammen mit der gesamten Kinderschar des Dorfes, zwei Ziegen und einem Hund, einer schwarzen Onjaro-Bracke, auf dem Boden der Küche. In dem Ziegenstall wurde ein Patient mit schwerem Dumpfschädel untergebracht. Die sechs Kinder plappern die halbe Nacht, die Ziegen stinken und der Hund schnarcht. Viel Schlaf finden die Helden nicht und regenerieren dementsprechend nur die Hälfte.

Kapitel 5

Auf der Spur

Am nächsten Tag trifft Borolf von Mersingen mit Lucardus von Kémet ein. Fast zeitgleich mit der Nachricht über Leuenschmieds Verschwinden kamen auch die Nachricht über den Fund des toten Boroni weiter flussabwärts, sowie der Rabe von Punin nach Garrensand. Unter dessen strengem Blick konnte sich der Großmeister keinen Fehler erlauben und sandte, ohne sicheres Wissen, dass sich die Attentäter dort aufhalten, alle verfügbaren Leute zu der Fundstelle der Leiche. Sollte sich das Siechenhaus als kalte Spur erweisen, wären die Flüchtigen längst über alle Berge. Für den Fall, dass sie sich jedoch immer noch in der Drifter Gegend befinden, will er sich persönlich um die Sache kümmern. Die Mithilfe der Helden hat er übrigens schon eingeplant.

Nachdem sich die Geweihten ein Bild von der Lage gemacht und, falls nicht schon durch die Nachricht der Helden geschehen, durch die Aufzeichnungen des Drifter Borongeweihten von der Brisanz der Angelegenheit erfahren haben, halten sie mit der Gruppe Kriegsrat.

Meisterinformationen:

Es stellt sich auch die Frage, was das eigentliche Ziel der Al'Anfaner ist. Ihnen sei es verraten, die Helden werden darüber jedoch nur spekulieren können: Da eine Reise zur Stadt des Schweigens mit dem sterbenskranken Mann praktisch unmöglich ist, wollen sie mit ihm zunächst in Albenhus untertauchen. Diese Strecke von etwa 50 Meilen, so hoffen sie, könnte er durchhalten. Dort kennen sie einige Orte, wo sie Unterschlupf finden, und Verbindungsleute, über die sie Al'Anfa verständigen können. Zwar ist jederzeit mit dem Ableben Trauhelm Bruchbauers zu rechnen, aber sie haben mit Leuenschmieds Aufzeichnungen bereits einen unverhofften Trumpf in der Hand. Und jeder Tag, den der Alte noch lebt, bringt ihnen weitere Informationen. Das bedeutet gleichzeitig, dass Maula Ginsbrocks Tage gezählt sind, denn in Albenhus ist sie nicht nur überflüssig, sondern stellt auch eine echte Gefahr dar.

Die Agent rechnen natürlich damit, verfolgt zu werden. Seit sie mit ihren Opfern geflohen sind, ist inzwischen ein ganzer Tag vergangen, aber mit dem pflegebedürftigen Alten haben sie einen Klotz am Bein. An eine rasche Flucht ist deshalb nicht zu denken. Deshalb haben sie bereits im Vorfeld ein halbes Dutzend kampfkraftige Schläger angeheuert, die ihnen den Rücken freihalten sollen.

Falls Ihre Helden nicht selbst die richtigen Schlussfolgerungen ziehen, lassen sie Lucardus folgende Überlegungen anstellen: Mit dem alten Bruchbauern müssen sich die Entführer noch in der Nähe aufhalten, allerdings ist damit zu rechnen, dass sie möglichst bald verschwinden wollen. Der Großmeister kann sich keinen rechten Reim darauf machen, was sie weiter vorhaben, fürchtet aber um Leib und Leben der Opfer. Zudem vermutet er, dass sie Verstärkung bekommen werden, so das nicht bereits der Fall ist. Die Zeit drängt!

Das Aufstöbern der Flüchtigen ist nicht einfach, da es keine direkten Hinweise auf ihren Aufenthaltsort gibt. In der Nähe des Siechenhauses finden sich – mit einer *Fährten suchen*-Probe + 5 – zwar Hufspuren, aber diese verlieren sich sehr schnell in dem aufgeweichten Boden. Mögliche Vorgehensweisen sind:

- Der Einsatz eines Hundes. Haben die Helden keinen eigenen Hund, stellt Vittel Steinbrodt seine Onjaro-Bracke gerne zur Verfügung und begleitet den Suchtrupp. Im Waschhaus des Siechenhauses befindet sich Kleidung von Maula Ginsbrock, die vom Brand verschont geblieben ist, weil sie in einem gemauerten Waschtrog im Wasser gelegen hat. Dem Tier reicht das, um Witterung aufnehmen zu können.
- Eine flächendeckende Suchaktion. Dazu sind natürlich weit mehr Leute nötig, als in Riedershöh zur Verfügung stehen. Die Helden müssen also aus dem umliegenden Weilern und Gehöften Helfer rekrutieren – eine mühsame und zeitraubende Angelegenheit. Bis zum Nachmittag haben sie 3W6 Freiwillige zusammengetrommelt. Diese müssen allerdings auch noch koordiniert werden.
- Die Helden fragen gezielt nach einsamen oder verlassenen Gebäuden. Vittel Steinbrodt fallen drei ein, die in Frage kommen, darunter auch die Holzfällerkate.

5.1 Gestellt

Das Wiehern eines Pferdes verrät den Helden, dass die Kate nicht leer steht. Zu sehen ist nichts. Die Entführer waren vorsichtig genug, weder Feuer noch Licht zu machen und die Tiere sind in einem kleinen Stall neben dem Haus untergebracht. Falls die Gruppe die Hütte noch eine Weile beobachtet, sehen die Helden einen rotblonden Mann zur Tür herauskommen, ins Gebüsch pinkeln und wieder zurückkehren. Dieser Mann passt keinesfalls auf die Beschreibung, die sie von den Al'Anfanern haben. Sie können sich also vorerst nicht sicher sein, ob sie die Agenten überhaupt gefunden haben, sind aber vorgewarnt, dass diese tatsächlich Verstärkung angeheuert haben könnten.

Meisterinformationen:

Es ist wichtig, dass die Helden eine geeignete Strategie entwickeln. Zum einen wissen sie nicht, was sie in der Hütte erwartet, zum andern dürfen sie nicht das Leben der Entführten aufs Spiel setzen. Den Al'Anfanern, obgleich sie ausgezeichnete Kämpfer sind, liegt vornehmlich daran, mit heiler Haut und den Aufzeichnungen Leuenschmieds in ihre Heimat zurückzukehren. Sobald sie sich entdeckt fühlen, werden sie sich des Alten und der unliebsamen Zeugin Ginsbrock entledigen wollen. Maula ist Heilerin, keine Kämpferin. Sie kann den Helden kaum beistehen. Wenn es die Situation erfordert, nehmen die Agenten sie als Geisel und versuchen, sich mit ihrem Leben den Weg freizukaufen.

Die Al'Anfaner werden sich niemals lebend in die Hände der Golgariten begeben, sondern eher bis zum Tod kämpfen. Die angeheuerten Schläger dagegen versuchen zu fliehen, wenn es ihnen zu brenzlich wird, oder geben auf, wenn der Kampf aussichtslos erscheint.

Noch sind die Helden nicht entdeckt worden. Als Strategien bieten sich an:

- Anschleichen (*Schleichen*-Probe), die Kate durch Lauschen (*Sinnenschärfe*-Probe) und Spähen durch die Fenster (*Sich Verstecken*-Probe) ausspionieren und versuchen, die Meuchler und ihre Verbündeten zu überraschen. Diese Vorgehensweise ist allerdings für Trauhelm und Maula nicht ganz ungefährlich.

- Die Attentäter und ihre Schergen durch eine List aus dem Haus locken. Die beiden kennen die Helden nicht, so könnten sie sich als zufällig vorbeikommende Wandersleute durch lautes Reden bemerkbar machen. Borolf und Lucardus sollten sich allerdings nicht blicken lassen.
- Ein Sturmangriff auf das Haus als schlechteste aller Möglichkeiten.

Lassen Sie Ihren Helden freie Hand, aber machen Sie deutlich, dass das Leben zweier Menschen von ihrem Erfolg abhängt. Wie sich die Situation weiter entwickelt, hängt ganz vom Verhalten der Retter ab. Ein Kampf in oder vor der Hütte oder eine Verfolgungsjagd durch den Wald, mit oder ohne Hund, alles ist denkbar. Ob sie die beiden sehr gefährlichen Meuchler Ihren Helden zutrauen oder lieber den Ordenskriegern überlassen, liegt in Ihrer Hand. Es bleiben dann immer noch sechs Mietlinge, die auch mit ihrer Waffe umgehen können.

Sicher ist jedenfalls, dass die Al'Anfaner vielleicht den Helden, nicht aber Lucardus von Kémet entkommen werden. Er wird der Erste sein, der die Toten untersucht und umgehend Leuenschmieds Aufzeichnungen an sich nimmt. Später wird er sie Bahram Nazir geben und was der damit macht, entzieht sich selbst Ihrer Kenntnis.

Meisterinformationen:

Borolf von Mersingen, unerfahren, um nicht zu sagen naiv, in der Welt der Politik, ist vornehmlich um das Wohl der Entführten besorgt und will die Al'Anfaner wegen den Morden an de Cartilla und Leuenschmied zu Rechenschaft ziehen. Nicht, dass er Bedenken hätte, seinen Rabenschnabel einzusetzen, aber weitergehende taktische Gedanken hat er nicht. Lucardus dagegen war sofort klar, dass er die Aufzeichnungen Leuenschmieds sicherstellen muss. Wenn es nicht anders geht, auch über die Leichen der Entführten.

Der Bruchbauer wird überleben, den schließlich bestimmt nur Boron den Augenblick des Todes eines jeden Wesens. Auch Borolf und Lucardus überstehen den Kampf, vielleicht mehr oder weniger schwer verletzt, aber lebend. Gefangene werden nach Garrensand geschafft, wo sie zunächst gründlich verhört werden. Die Mietlinge wissen im Grunde nichts, also werden sie den Drifter Stadtbütteln übergeben und sich letztendlich der Gerichtsbarkeit des Barons stellen müssen.

5.2 Der Rabe

Trauhelm Bruchbauer wird, unter Protest von Maula Ginsbrock (so sie denn noch lebt), letztendlich aber doch mit ihrer Hilfe, nach Garrensand gebracht. Sein Zustand ist nach wie vor unverändert, denn schwächer kann er nicht mehr werden. Immer noch rezitiert er Gebete und Liturgien der Boronkirche.

Obwohl sich Garrensand mit dem Einzug Lucardus von Kémets und der Golgariten zu einem bedeutenden Ort für die Kirche entwickelt hat, ist der Besuch des Raben von Punin doch ein außerordentliches Ereignis. Sowohl den einfachen Geweihten, als auch den Ordenskriegern, ja, sogar dem Großmeister, ist die Anspannung anzumerken. Bahram Nazir wird von einer ungewöhnlich kleinen Delegation von nur vier Ordensrittern begleitet und legt Wert darauf, dass seine Anwesenheit nicht allzu viel Aufsehen erregt. Natürlich erwartet er bereits zunehmend ungeduldig auf die Nachricht von dem Ausgang der Suche. Wenn die Helden, zusammen mit dem Großmeister und von Mersingen, die Entführten und die Leichen ihrer Entführer in das Kloster bringen, ist der Rabe mit dem Ablauf der Ereignisse recht zufrieden.

Seine Erhabenheit spricht zunächst mit von Kémet und lässt dann von Mersingen und die Helden rufen. Er möchte ihre Geschichte bis ins kleinste Detail erfahren. Bei dem Gespräch sollte dem Raben natürlich der nötige Respekt entgegengebracht werden, was den Helden eine *Etikette*-Probe + 3 abverlangt

(für geweihte Helden genügt eine einfache Probe). Sollten sie sich als zu ungehobelt erweisen, hat das außer strafender Missachtung seitens der Würdenträger allerdings keine Auswirkungen, außer dass sie am Ende des Gesprächs Seiner Erhabenheit nicht den Ring küssen dürfen. Schließlich lässt sich Bahram Nazir zum Bruchbauern führen. Er lauscht eine Weile seinen Worten und betet gemeinsam mit ihm und den Anwesenden. Dann schickt er alle hinaus, um mit dem Alten allein zu sein. In dem engen Gang vor der Kammer hat sich fast das ganze Kloster versammelt und wartet darauf, dass der Rabe wieder erscheint.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erst nach einer guten halben Stunde öffnet sich die Tür erneut und Seine Erhabenheit tritt auf den Gang. Alle Versammelten treten respektvoll zurück, um das Oberhaupt der Boronkirche passieren zu lassen. Dieser winkt den Abt zu sich und spricht leise zum ihm: „Golgari hat ihn endlich mit sich genommen.“ Der Abt nickt nur und bedeutet einigen seiner Brüder, ihm in die Kammer zu folgen. Der Rabe muss zwischen euch und Borolf von Mersingen, der euch gegenüber steht, hindurch gehen. Sein Blick bleibt an dem Borolfs hängen. Offensichtlich irritiert ihn das, euch schon bekannte, durchdringende Starren des Geweihten. Statt, wie es sich geziemen würde, das Haupt zu neigen, sieht von Mersingen dem Raben direkt ins Gesicht. Ihr würdet diese Unhöflichkeit vielleicht der Eigenart des Hünen zuschreiben, wenn da nicht seine Hände wären, so fest zu Fäusten geballt, dass die Knöchel weiß hervortreten. Zwischen den beiden Boronis liegt eine Spannung in der Luft, die ihr förmlich knistern hören könnt. Ihr wartet gebannt auf die Entladung, die folgen muss. Aber nichts geschieht, der Rabe wendet sich ab und verlässt den Gang, seine Delegation im Gefolge.

Borolf wird mit keinem sprechen, sondern stürmt nach wenigen Augenblicken ebenfalls davon. Seiner undurchdringlichen Miene war nichts anzumerken, aber die Helden können sich vielleicht denken, was in dem Kopf des Geweihten vorgeht. Nachdem ihm kurz der Wind der großen Politik um die Ohren geweht ist, musste er erkennen, dass sich in der Boronkirche beileibe nicht alles um den Glauben und die Lehren des Herrn dreht. Das Verhalten der Al'Anfaner Ketzer hat ihn schon zutiefst empört. Bislang hat er den Kult zwar als Feind betrachtet, aber immer noch als gläubige Anhänger Borons, die vom richtigen Pfad abgekommen sind. Folter und Mord hat er ihnen nicht zugetraut. Jetzt steigen in ihm die Zweifel auf, ob nicht auch der Puniner Ritus von allzu weltlicher Machtgier befallen ist. Dem offensichtlich von Boron gesegneten Bruchbauern ist in seiner Person weit weniger Aufmerksamkeit entgegengebracht worden, als der Sorge, die Verbreitung von Geheimnissen zu unterbinden. Das lange erwartete, und gerade deshalb doch überraschende, Ableben des Alten kommt da so gelegen, dass sich Borolf unwillkürlich fragt, ob der Rabe nicht etwas nachgeholfen hat. Eine ungeheuerliche Vorstellung!

Eine interessante Frage ist, wo die Originalnotizen Leuenschmieds verblieben sind. Haben die Helden sie in dessen Kammer gelassen? Haben sie sie an sich genommen und behalten? Wahrscheinlich haben sie die Blätter Lucardus von Kémet gegeben. So oder so, der Großmeister wird die Gruppe am gleichen Tag noch zu sich rufen lassen und sie, unter anderem, auf jene Notizen ansprechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Großmeister empfängt euch in seinem Arbeitszimmer und zwar, zum ersten Mal, allein. Keiner seiner Ordensbrüder ist anwesend.

„Zunächst möchte ich euch danken. Ihr habt der Kirche des Herrn einen weit größeren Dienst erwiesen, als es euch bewusst sein mag. Zugleich jedoch muss ich euch *bitten*, über diese ganze Sache Stillschweigen zu bewahren.“

Die scharfe Betonung auf dem Wort „bitten“ macht mehr als deutlich, dass es sich nicht um eine Bitte handelt. Von Kémet sieht jeden von euch an, als wolle er sichergehen, dass ihr die Worte auch verstanden habt. Schließlich fährt er fort: „Ihr habt von Mersingens Benehmen nach dem Dahinscheiden Trauhelm Bruchbauers beobachtet. Ich möchte klarstellen, dass sein Verhalten nicht zu entschuldigen ist! Gleichwohl kann ich seine Beweggründe gut verstehen.“

Wieder blickt er euch an, als warte er auf ein Zeichen, dass ihr ihm folgen könnt, und wählt dann seine Worte mit Bedacht. „Es dürfte euch nicht entgangen sein, dass die Anwesenheit des Raben von Punin aus einem Grund erfolgte, der in scheinbarem Widerspruch zu den Lehren der Kirche steht. Sein Augenmerk galt hier der Geheimhaltung von Wissen, das in den Händen der Feinde der Puniner Kirche zu großem Schaden hätte führen können. Ihr mögt das als unpassend empfinden, da Bruchbauer offensichtlich Borons Segen genoss und seine Person, wie auch seine Worte, unsere ungeteilte Aufmerksamkeit verdienen sollten. Aber seid versichert: Das Andenken Trauhelm Bruchbauers wird in Ehren gehalten werden! Die Aufzeichnungen, die unser verstorbener Bruder über den Mann anfertigte, sind zudem in guten Händen und werden nicht vergessen werden.“ Erneut macht er eine kleine Pause, bevor er weiterspricht:

„Leider kann auch die Boronkirche nicht losgelöst von weltlichen Dingen existieren. Um ihren heiligen Pflichten nachkommen zu können, muss sie ihre Stellung im Gefüge verteidigen. Derart profane Notwendigkeiten sind eine schwere Bürde, die zum größten Teil auf den Schultern des Raben liegt. *Keinem* Sterblichen steht es zu, sich darüber ein Urteil zu erlauben. Ihr habt mich verstanden!“

Ob ihr das als Warnung oder Drohung auffassen wollt, sei euch überlassen. Aber die Haltung und die Stimme des Großmeisters, ja alleine schon der Umfang dieser Ansprache, zeigen, wie ernst es von Kémet ist. Der indes ist immer noch nicht am Ende.

„Ich gebe aber zu und kann auch nachempfinden, dass dieser Zwiespalt Befremden und Zweifel auszulösen vermag, besonders bei tief borongläubigen Menschen. Bei von Mersingen bedurfte es jedenfalls eines Gesprächs, um ihm die Situation klarzumachen. Er hat begriffen und wird sein eigenes Verhalten überdenken.“

Eine Sache möchte ich euch noch ans Herz legen. Es existieren noch weitere Aufzeichnungen von Leuenschmied, die einige bemerkenswerte Äußerungen Trauhelm Bruchbauers enthalten. Es mag eine borongefällige Queste sein, diesen nachzugehen.“

Mit diesen Worten entlässt er euch.

War das eine Aufforderung? Oder der Versuch, wenigstens einen Bruchteil des Wissens des alten Bruchbauers vor dem Vergessen zu bewahren – im Widerspruch zu seinen eigenen Worten? Wie dem auch sei, die Helden halten jetzt jedenfalls die beiden Blätter aus der Kammer des Drifter Geweihten in Händen (falls nötig, hat von Kémet sie herbeischaffen lassen). Die borongefällige Queste nach einem Nest aus Karneol könnte durchaus den Stoff für ein Anschlussabenteuer stellen.

Kapitel 6

Das Ende

6.1 Abschied

Die Grabzeremonie für Trauhelm Bruchbauer wird von Bahram Nazir persönlich geleitet. Auf sein Geheiß hin wurde aber der Tod des Alten nicht kundgetan. Ebenso wenig, wie sein Besuch in Garrensand. Damit sich auch die Helden, die ihm ja nicht verpflichtet sind, an das Gebot halten, spricht er ein *Siegel Borons* über sie aus.

Bei seiner Abreise hat sich das ganze Kloster versammelt. Der Rabe verabschiedet sich persönlich von den Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Abt tritt zu euch und flüstert, ihr möget ihm zu Seiner Erhabenheit folgen.

„Ihr habt Boron und der Puniner Kirche wahrlich einen großen Dienst erwiesen. Seid gedankt. Der Segen Borons sei mit euch.“

Vermutlich können diese wenigen Worte schon als überschwängliche Dankesbezeugung aufgefasst werden. Der Rabe wendet sich von euch ab und winkt Borolf von Mersingen zu sich, der mit steinerner Miene herbeikommt und vor seinem Oberhaupt niederkniet.

„Auch dir möchten Wir danken, mein Sohn. Der Platz für einen solch frommen und wackeren Streiter wie dich sollte an Unserer Seite sein. Komm mit Uns nach Punin!“ Zweifellos ein überwältigendes Angebot! Oder doch eher ein Befehl?

Von Mersingen blickt auf und sieht dem Raben, fast schon dreist, in die Augen. „Mit Verlaub, Euer Erhabenheit. Ich habe Seine Exzellenz von Kémet um Aufnahme in der Orden des Heiligen Golgari ersucht. Er hat eingewilligt.“

Alle warten gespannt darauf, dass der Geweihte weiterspricht, die Gefolgschaft zum Golgaritenorden wieder aufkündigt und das Angebot des Raben annimmt. Aber Borolf schweigt. Bahram Nazir wendet sich abrupt ab, lässt sich auf das bereitstehende Pferd helfen und verlässt das Kloster ohne ein weiteres Wort.

Bevor auch die Helden wieder aufbrechen und ihre eigenen Wege verfolgen, sucht Borolf sie auf, um sich von ihnen zu verabschieden. „Ich verdanke euch mehr, als ihr ahnt. Ihr habt mir geholfen, meinen Weg zu finden, und der führt mich nicht in den Kreis der Würdenträger meiner Kirche. Es heißt, der Orden des Heiligen Golgari baue auch eine Speiche in Tobrien auf. Ich habe die Gewissheit, dass der Herr mir dort meinen Platz vorbestimmt hat. Boron sei mit euch.“

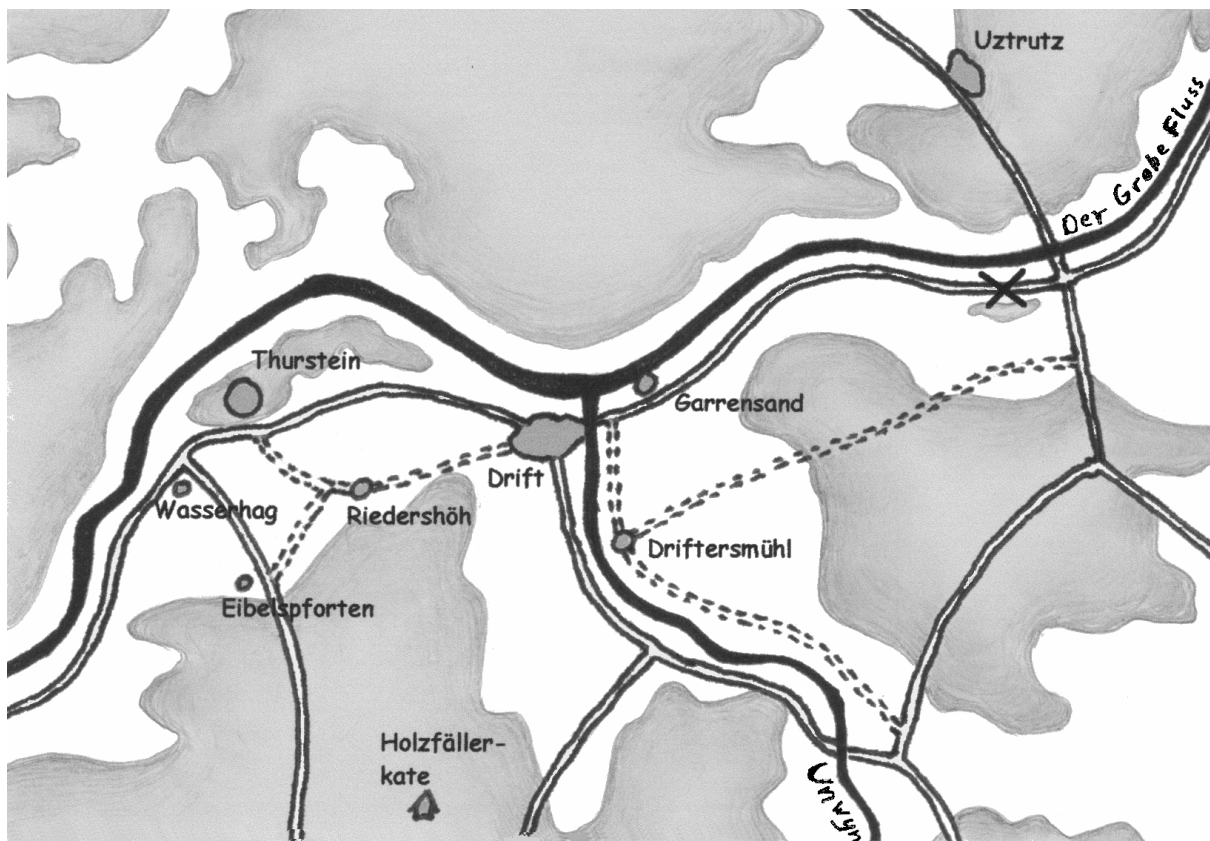
6.2 Was bleibt

Ihre Helden haben sich 250 Abenteuerpunkte redlich verdient. Wenn sie die Hilfe Borolfs nicht überstrapaziert haben, dürfen es auch bis zu 50 Punkte mehr sein. Ein begleitendes Tier erhält üblicherweise ein Viertel der Punkte seines Herrchens. Besondere Erfahrungen hat die Gruppe im Talent *Fährten suchen* gemacht, darüber hinaus sicherlich noch in wenigsten zwei Talenten, die im Abschnitt **Talente und mehr** aufgelistet sind, bzw. deren Einsatz Sie, lieber Meister, von den Helden gefordert haben. Diese haben zudem die *Ortskenntnis Kosch/Baronie Drift* erworben und, nicht zu vergessen, die Bekanntschaft des Raben von Punin und Lucardus von Kémets gemacht. Die Türen des Klosters Garrensand werden ihnen künftig sicher offenstehen.

Anhang A

Weitere Meisterinformationen

A.1 Karte



Die Karte zeigt die Gegend um Drift. Die Stelle, an der die Al'Anfaner Agenten Renaldo de Cartilla und Borolf von Mersingen überfallen haben, ist mit einem Kreuz gekennzeichnet. Ob Sie die Karte den Helden in die Hand geben wollen, sei Ihnen überlassen.

A.2 Personen in der Reihenfolge ihres Auftretens

Bartan Waglander Schüler der Heilkunst im Siechenhaus von Riedershöh. Bartan ist ein schlaksiger siebzehnjähriger Bursche mit kurzgeschorenen dunklen Haaren. Er hat eine gute Hand mit den Kranken. Unter der Anleitung von Maula Ginsbrock hat er bereits in seinem jugendlichen Alter gelernt, Verantwortung zu übernehmen.

Maula Ginsbrock Erste Heilerin des Siechenhauses von Riedershöh. Die resolute 30-jährige lässt sich von nichts und niemand beeindrucken und führt das Siechenhaus mit fester Hand. Von ihrer Statur her eher klein und zierlich, kann die tatkräftige Blondine ordentlich zupacken, wenn es nötig ist, und sich mit überraschend lauter Stimme Gehör verschaffen. Von den Kranken und den Kollegen wird sie aufgrund ihres praktischen Verstands und ihrer Zuverlässigkeit geschätzt, auch wenn sie mit unverblümter Direktheit so manchen vor den Kopf stößt, der ihr zu langsam, zu begriffsstutzig, zu jämmerlich oder zu faul erscheint. Also praktisch jeden. Dabei ist sie ansonsten eine lebenslustige Frau, die gerne lacht und auch dem trübsten Tag noch etwas Positives abgewinnen kann. Sie selbst ist zwar keine Geweihte der Peraine, unterhält aber eine enge Beziehung zum Angbarer Therbünitenorden, schon allein, um diesen immer wieder um Mittel für ihr kleines Spital anzugehen.

Maula Ginsbrock							
MU 13	KL 14	IN 12	CH 11	FF 14	GE 11	KK 12	KO 13
Messer:	IB 10	AT 11	PA 8	TP 1W+1	DK H		
Le 36	Au 40	Ausw. 6	RS 0	BE 0	MR 6		
Sonderfertigkeiten keine							
Rüstung Staßenkleidung							
Talente Körperbeherrschung: 4, Selbstbeherrschung: 8, Sinnenschärfe: 8, Heilkunde – Wunden: 14							

Trauhelm Bruchbauer Sterbender Bauer und Prophet. Tagein, tagaus ist der Alte seiner Arbeit nachgegangen, hat eine Familie gegründet und seinen Lebensabend bei seinem Sohn verbracht. Weshalb ausgerechnet er von Boron auserwählt wurde, auf dem Sterbebett seine Lehren zu verkünden, weiß nur der Schweigsame selbst.

Der Alte ist inzwischen mehr als gebrechlich, nur noch Haut und Knochen, die Wangen eingefallen und die ehemals strahlend blauen Augen liegen tief und glanzlos in ihren Höhlen. Den Schädel zieren nur noch einige vereinzelte silberweiße Haarsträhnen. Zähne hat der Greis schon lange keine mehr. Die meiste Zeit scheint er seine Umgebung kaum wahrzunehmen, auch das Waschen und Füttern lässt er teilnahmslos über sich ergehen. Etwas munterer wird er nur, wenn Seine Gnaden Leuenschmied mit ihm betet. Ansonsten liegt er auf seinem Lager, die Decke bis an das faltige Kinn gezogen, und rezitiert, manchmal flüsternd, manchmal mit erhobener Stimme, borongefällige Predigten. Nur eine Hand umklammert meist den Saum der Decke, um wichtige Passagen mit zornig geballter Faust oder mahnend erhobenem Zeigefinger zu betonen.

Seine Gnaden Dappert Rosskopf Geweihter in der Baronie Drift. Wäre er kein Diener des Raben geworden, hätte er die Schmiede seiner Eltern übernommen, die Statur dafür hat er jedenfalls. Auch das Gemüt. Rosskopf ist ein Mann für's Praktische. Wenn der Herr einen zu sich gerufen hat, muss er begraben und der Grabsegen gesprochen werden. Und der Leichenschmaus schadet auch nicht, schließlich muss auch ein Borongeweihter bei Kräften bleiben. Wer soll denn sonst das Grab ausheben? Über die

verschiedenen Deutungsweisen verstaubter Pergamente sollen sich die Gelehrten in Punin den Kopf zerbrechen!

Seine Gnaden Kaspar Leuenschmied Geweihter des Drifter Boronschreins. Der freundliche kleine Mann, traditionell in eine einfache schwarze Wollrobe gekleidet, der Schädel kahl geschoren, hat die fünfzig bereits überschritten. Viel besser als in das ländliche Städtchen würde er in eine Bibliothek passen, was auch insgeheim immer sein Traum gewesen ist. Aber das Schicksal hat ihn nach Drift verschlagen und er hat sich damit abgefunden. Durch die Nähe zum Kloster Garrensand beschränken sich seine Aufgaben auf das Bestatten der Toten, vornehmlich der Toten aus der ärmeren Bevölkerung. Die reicheren Familien ersuchen den Abt von Garrensand, ihre Angehörigen unter die Erde zu bringen. Leuenschmied lebt bei dem kleinen Schrein am Boronsanger von Drift, zur Unterstützung steht ihm der Akoluth und Totengräber Jonur Wiesenbork zu Seite. Die umliegenden Dörfer und Weiler werden von Seiner Gnaden Dappert Rosskopf betreut, dadurch bleibt ihm viel Zeit für seine theologische Korrespondenz mit den Brüdern und Schwestern der Tempel in Nadoret und Angbar. Im Grunde ist das auch das einzige Vergnügen, das sich der bescheidene Geweihte erlaubt. Als er Trauhelm Bruchbauer kennenlernt, erweckt der sehr schnell sein Interesse. Endlich eine Aufgabe, die auch seinen seit Jahren unterforderten Geist beansprucht. Nicht, dass er sich zu schade für die Grabzeremonien für Bauernknechte und Handwerksgelesen wäre, aber das Rätsel um den Bruchbauern zu lösen, stellt für ihn eine Verlockung dar, der er nicht widerstehen kann.

Gordo Delazar und Sandro Oran Al’Anfaner Agenten, deren Namen die Helden nie erfahren werden. Die beiden sind nicht gerade Mitglieder der Hand Borons, des berüchtigten Geheimdienstes der Al’Anfaner Boronkirche, aber sie haben eine ähnliche Ausbildung genossen. Beide sind um die 30 Jahre alt und dienen der Stadt des Schweigens schon seit ihrer Jugend. Angefangen haben sie als Tempeldiener. Sie fielen durch ihre rasche Auffassungsgabe, ihre Loyalität und ihr Geschick im Umgang mit Waffen auf. Deshalb wurden sie alsbald „speziellen“ Ausbildern zugeteilt. Beide sind nicht geweiht, sondern im Stand eines Akoluthen. Dieser Umstand ist durchaus so gewollt, könnte eine Weihe sie doch bei ihren Aufträgen mitunter in die Zwickmühle bringen. Ihr Einsatzgebiet umfasst, neutral umschrieben, schnelle und unauffällige Problemlösungen. Ihr aktueller Auftrag ist die Beobachtung des Klosters Garrensand, das gerade zum Hauptsitz des neu gegründeten Orden des Heiligen Golgari ausgebaut wird. Der kämpferische Orden hat selbstverständlich das Interesse der Kirche des Gekrönten Raben erregt, die auch prompt ihre Spitzel in den Kosch geschickt hat. Delazar und Oran haben einen hervorragenden Ruf. Sie arbeiten gut und selbstständig, vor allem aber verschwiegen und immer im Sinne und zur Zufriedenheit ihrer Kirche. Da die Golgariten zu dieser Zeit einen kaum einschätzbaren neuen Faktor im Zwist der beiden Boronkirchen darstellen und sich somit der „Auftrag“ nicht recht definieren ließ, sind die beiden Agenten genau die richtige Wahl.

Gordo Delazar							
MU 15	KL 13	IN 14	CH 12	FF 12	GE 13	KK 13	KO 15
Kurzschwert:	IB 15	AT 19	PA 18	TP 1W+2	DK H/N		
Le 38	Au 40	Ausw. 9	RS 3	BE 2	MR 9		
Sonderfertigkeiten Finte, Wuchtschlag, Gezielter Stich							
Rüstung Krötenhaut							
Talente Körperbeherrschung: 10, Selbstbeherrschung: 14, Sinnenschärfe: 10							

Sandro Oran							
MU 16	KL 12	IN 15	CH 13	FF 11	GE 14	KK 14	KO 14
Kurzschwert:	IB 15	AT 19	PA 18	TP 1W+2	DK H/N		
Le 40	Au 40	Ausw. 10	RS 3	BE 2	MR 9		
Sonderfertigkeiten Finte, Wuchtschlag, Gezielter Stich							
Rüstung Krötenhaut							
Talente Körperbeherrschung: 10, Selbstbeherrschung: 14, Sinnenschärfe: 10							

Bahram Nazir Der Rabe von Punin. Er ist bereits seit 976 BF das Oberhaupt der Puniner Boronkirche. Der fast Achtzigjährige ist ein unversöhnlicher Feind der Al'Anfaner „Ketzer“. Ihn als „rüstig“ zu bezeichnen, trifft zwar zu, ist aber der Würde seines Amtes und seiner Person nicht angemessen. Mehr Informationen finden Sie im *Herz des Reiches*, FanPro, 2006.

Renaldo Tapujo de Cartilla Der Bote des Raben. Vordergründig ist de Cartilla ein einfacher Ordenskrieger. Der Vierzigjährige hat aber das Vertrauen Bahram Nazirs, der ihn oft zu „besonderen“ Aufträgen heranzieht. Die Loyalität des geweihten Kriegers zu seiner Kirche und deren Oberhaupt ist bedingungslos. So nimmt er auch Anweisungen, die nicht den Geboten der Zwölfgötter folgen, als notwendig an und führt sie stillschweigend aus. Von seiner besonderen Stellung wissen selbst im Tempel des Gebrochenen Rads nur Wenige. Seine Erscheinung ist eher unscheinbar: Er ist 85 Finger groß und hat braunes kurzgeschorenes Haar und einen ebenso kurzgeschorenen Bart. Sein Wesen ist – selbstverständlich – eher still und freundlich.

Borolf von Mersingen m.H. Ein Geweihter aus dem Kloster Garrensand. Borolf entstammt dem mittleren Zweig des Hauses Mersingen. Das elterliche Gut liegt in der Weidener Baronie Bollinger Heide an der Grenze zum Fürstentum Darpatien. Wie auch das mächtigere ältere Haus (ä.H.) ist der mittlere Zweig eng mit der Boronkirche verbunden. Borolfs Entschluss, ein Diener des Raben zu werden, stand schon im Knabenalter fest, die Entscheidung, seinem Gott als Ordenskrieger zu dienen, fiel, als er mit 14 Jahren bereits die Statur eines darpatischen Jungbullen hatte.

Seine Ausbildung erhielt er als Knappe auf der Burg Mersingen. Das enge Verhältnis der Familie Mersingen zur Boronkirche ermöglichte ihm zeitgleich dazu das Noviziat im Dienste Borons. Die Weihe zum Diener des Raben erhielt er noch vor dem Ritterschlag. Zu dieser Zeit befand er sich bereits im Kloster Garrensand, das durch das Aufblühen der Visaristensekte gerne an der Waffe ausgebildete Novizen aufnahm. Zu seiner Familie hat er nach wie vor Kontakt. Auch wenn die Geweihten alles Weltliche hinter sich lassen sollen, hat keine Kirche Einwände, die Ausstattung eines Krieger nicht aus dem eigenen Säckel zahlen zu müssen. Besonders dann nicht, wenn sich dieses nicht durch die Übereignung der Güter des Geweihten, die ein zweitgeborener Sohn nun mal selten sein Eigen nennen kann, bei seinem Eintritt in die Kirche gefüllt hat.

Borolf hinterlässt bei jedem einen bleibenden Eindruck. Das mag das an der Statur des Kriegers und dem Rabenschnabel an seiner Seite liegen, aber auch an der verstörenden Angewohnheit, sein Gegenüber im Gespräch auf seine Antwort warten zu lassen und ihn dabei unverwandt aus seinen grünen Augen anzustarren. Seine steinerne Miene tut ihr Übriges. So mancher hat sich schon gefragt, ob er den Geweihten unwissentlich verärgert hat oder ob er vielleicht etwas schwer von Begriff ist. Ursprünglich hat sich dieses Verhalten aus der Mahnung seiner Eltern ergeben, sich jedes Wort gut zu überlegen, um den Herrn Boron nicht durch überflüssiges Geschwätz zu beleidigen. Inzwischen ist es ihm allerdings so in

Fleisch und Blut übergegangen, dass sich auch ein einfacher Passant, der nach dem Weg fragt, fühlt, als würde er einem Verhör unterzogen. Angesichts der bärenhaften Erscheinung Borolfs hat sich bisher aber noch jeder eine entsprechende Bemerkung verkniffen.

Nach alter Tradition ist sein Schädel kahl geschoren, obgleich er auf Reisen auf die tägliche Rasur verzichtet. Im Allgemeinen befolgt er das Schweigegebot der Boroniten. Umso überraschender ist es, den weit tragenden Bass aus seinem Mund zu hören, wenn er denn doch einmal spricht. Da er sich zudem nach dem üblichen Schweigen vor dem Sprechen zu räuspern pflegt, ist ihm die Aufmerksamkeit seiner Zuhörer gewiss.

Borolf von Mersingen							
MU 15	KL 12	IN 12	CH 14	FF 10	GE 12	KK 16	KO 16
Rabenschnabel:	IB 11	AT 15	PA 14	TP 1W+5	DK N		
Kurzschwert:	IB 11	AT 14	PA 12	TP 1W+3	DK H/N		
Le 36	Au 40	Ausw. 7	RS 6	BE 4	MR 9		
Sonderfertigkeiten Finte, Gezielter Stich, Reiterkampf, Schildkampf II, Wuchtschlag							
Rüstung Kettenhemd, Kettenhaube							
Talente Athletik: 8, Körperbeherrschung: 10, Selbstbeherrschung: 12, Sinnenschärfe: 8, Orientierung: 6, Götter und Kulte: 10, Heilkunde – Wunden: 7, Reiten 10, Liturgiekenntnis: 6							
Liturgien 12 Segnungen							

Borolfs Pferd Ein Warunker Wallach, der auf den Namen Grimmwulf hört. Der kräftige Apfelschimmel ist ein ausgebildetes Reittier.

Grimmwulf					
Biss:	IB 8	AT 11	PA 8	TP 1W	DK H
Tritt:	IB 8	AT 11	PA 8	TP 1W+2	DK N
Le 60	Au 9/7	LO 13	RS 1	GS 4/12/13	MR 1/8
Sonderfertigkeiten Niederwerfen, Schrecksicher, Geländehindernisse, Sprungsicherheit					

Der Abt von Garrensand Der Deuter Golgaris *Calamun ya Sfaras de Ysarti* wurde erst kürzlich (1014 BF) in das Amt gewählt.¹

Lucardus von Kémet Der Großmeister des Ordens des Heiligen Golgari. Über den charismatischen Anführer ist derzeit (1014 BF) nur wenig bekannt, obwohl er seinen Waffenarm bereits seit mehreren Jahren in den Dienst der Boronkirche gestellt hat. Er ist 92 Finger groß, hat schwarze Haare und schwarze Augen.²

¹Mehr Informationen über Seine Hochwürden finden Sie z.B. unter <http://www.golgariten.ch/calamun.htm> oder <http://golgariten.de/niederlassungen/kosch/kloster-garrensand/>.

²Den Einband der *Pfade des Lichts*, FanPro, 2004, ziert ein Bild von ihm.

Lucardus von Kémet							
MU 16	KL 14	IN 15	CH 16	FF 12	GE 12	KK 14	KO 15
Rabenschnabel:	IB 16	AT 19	PA 15	TP 1W+5	DK N		
Kurzsword:	IB 16	AT 18	PA 16	TP 1W+2	DK H/N		
Le 41	Au 42	Ausw. 10	RS 6	BE 4	MR 12		
Sonderfertigkeiten Finte, Reiterkampf, Schildkampf II, Wuchtschlag							
Rüstung Langes Kettenhemd, Kettenhaube, Kettenzeug							
Talente Athletik: 10, Körperbeherrschung: 10, Selbstbeherrschung: 14, Sinnenschärfe: 10, Menschenkenntnis: 8, Überzeugen: 7, Orientierung: 6, Götter und Kulte: 12, Heilkunde – Wunden: 9, Reiten 12							

Asker vom Grimm Ein Golgarit, wie er im Buche steht. Ernste Miene, finsterer Blick, schweigsam, kahl geschorener Schädel, glatt geschabte Wangen, groß, kräftig, geschwärztes Kettenhemd, weißer Wapenrock.

Asker vom Grimm							
MU 14	KL 13	IN 12	CH 12	FF 10	GE 12	KK 14	KO 14
Rabenschnabel:	IB 10	AT 17	PA 15	TP 1W+5	DK N		
Kurzsword:	IB 10	AT 16	PA 13	TP 1W+2	DK H/N		
Le 41	Au 42	Ausw. 7	RS 6	BE 4	MR 7		
Sonderfertigkeiten Finte, Schildkampf II, Wuchtschlag							
Rüstung Langes Kettenhemd, Kettenhaube, Lederzeug							
Talente Athletik: 7, Körperbeherrschung: 10, Selbstbeherrschung: 12, Sinnenschärfe: 6, Orientierung: 6, Götter und Kulte: 8, Heilkunde – Wunden: 7							

Grimm Ausgebildeter Such- und Wachhund. Der ockerfarbene Winhaller Wolfsjäger mit dem arttypischen Backenbart und 30 Fingern Schulterhöhe bringt immerhin 30 Stein Kampfgewicht auf die Waage. Zudem ist er ständig missgelaunt und kann, außer seinen Herrn Asker, niemanden leiden. Die Helden sollten ihm aus dem Weg gehen.

Grimm							
MU 11	KL 5	IN 4	CH 7	FF 3	GE 11	KK 7	KO 9
Biss:	IB 9	AT 15	PA 9	TP 1W+2	DK H		
Le 25	Au 85	LO 15	RS 2	GS 12	MR 1/1		
Sonderfertigkeiten Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen							
Fertigkeiten Fass I+II, Komm, Laut, Sitz, Such, Wache							
Talente Fährten suchen 28							

Askers Pferd Ein Warunker. Das ausgebildete Reittier stammt aus dem Stall des Klosters, den Namen kennt vermutlich der Stallbursche. Es handelt sich um eine gutmütige Fuchsstute mit einer weißen Bliese und weißen Fesseln.

Warunker Stute

Biss:	IB 8	AT 11	PA 8	TP 1W	DK H
Tritt:	IB 8	AT 11	PA 8	TP 1W+2	DK N
Le 58	Au 9/6	LO 10	RS 1	GS 4/12/13	MR 1/8

Sonderfertigkeiten Niederwerfen, Schrecksicher, Geländehindernisse, Sprungsicherheit

Frantan Aberswälder Händler und Spitzel. Aberswälder ist eher Opportunist als überzeugter Anhänger des Al'Anfanischen Ritus. Der 87 Finger große, etwas untersetzte Mann mit dem schütterten blonden Haaren hat die Konsequenzen, die sich aus seinen Geschäften mit den Südländern ergeben können, nicht gut durchdacht.

Frantan Aberswälder

MU 12	KL 14	IN 12	CH 11	FF 13	GE 12	KK 13	KO 12
Kurzschwert:	IB 10	AT 12	PA 12	TP 1W+2	DK H/N		
Le 36	Au 38	Ausw. 6	RS 1	BE 1	MR 6		

Sonderfertigkeiten keine

Rüstung Lederweste

Talente Körperbeherrschung: 4, Selbstbeherrschung: 6, Sinnenschärfe: 6, Reiten: 4

Jonur Wiesenbork Totengräber und Akoluth in Drift. Ein frommer Mann, der sich um die Pflege des Boronsackers, den Zustand der Kapelle, Frau und Kind, sowie um das leibliche Wohl Seiner Gnaden Leuenschmied kümmert. Da es immer etwas zu tun gibt, trifft man ihn meistens in Arbeitskleidung, mit schmutzigen Händen und ungekämmten dunklen Haaren an.

Vittel Steinbrodt Dorfsprecher von Riedershöh. Vittel ist Bauer, 90 Finger groß, hat blonde Haare und einen Bart der gleichen Farbe. Die Wahl zum Dorfsprecher verdankt er in erster Linie seiner lauten Stimme.

Vittel Steinbrodt

MU 12	KL 11	IN 12	CH 11	FF 10	GE 12	KK 15	KO 15
Haumesser:	IB 10	AT 12	PA 10	TP 1W+3	DK N		
Le 38	Au 42	Ausw. 6	RS 1	BE 1	MR 4		

Sonderfertigkeiten Wuchtschlag

Rüstung Lederweste

Talente Körperbeherrschung: 4, Selbstbeherrschung: 6, Sinnenschärfe: 4, Heilkunde – Wunden: 4

Hasenhatz Steinbrodts Onjaro-Bracke, ein ausgebildeter Jagdhund. Das Tier hat eine Schulterhöhe von 35 Fingern und ein Gewicht von 25 Stein. In seine Ahnenreihe hat sich mindestens ein Schwarzer Olporter eingeschlichen, der dem Tier nicht nur Körpermasse und ein vorwiegend schwarzes Fell vererbt hat, sondern auch eine gehörige Portion Gutmütigkeit.

Hasenhatz							
MU 10	KL 5	IN 4	CH 6	FF 3	GE 12	KK 10	KO 11
Biss:	IB 9	AT 14	PA 8	TP 1W+2	DK H		
Le 23	Au 80	LO 13	RS 2	GS 11	MR 0/0		
Sonderfertigkeiten Gezielter Angriff, Verbeißen							
Fertigkeiten Apport, Fass I, Komm, Laut, Sitz, Still, Such							
Talente Fährten suchen 24							

Mietlinge Ein bunt zusammengewürfelter Haufen, bestehend aus: Torben, thorwalscher Abstammung, rotblond; Alruna, ehemalige Söldnerin, einhändig; Alrik, dunkelhaarig, klein und drahtig; Nette, mit ebensolcher Figur; Han, mit blondem Pferdeschwanz; Thesia, rauflustig, zwei Schneidezähne fehlen.

Mietlinge						
Kurzschwert:	IB 8	AT 12-14	PA 10-14	TP 1W+2	DK H/N	
Schwerer Dolch:	IB 8	AT 12-14	PA 10-14	TP 1W+2	DK H	
Streitaxt:	IB 8	AT 12-14	PA 10-14	TP 1W+4	DK N	
Le 30-35	Au 32-38	Ausw. 6	RS 2	BE 2	MR 4-6	
Sonderfertigkeiten Finte, Gezielter Stich, Wuchtschlag						
Rüstung Lederweste, Lederzeug						
Talente Körperbeherrschung: 4-6, Selbstbeherrschung: 6-8, Sinnenschärfe: 4-6						

A.3 Talente und mehr

Um Ihnen, lieber Meister, das Nachschlagen zu ersparen, damit Sie sich gänzlich Ihren Spielern widmen können, seien hier die in diesem Abenteuer erwähnten Talente und Sonderfertigkeiten kurz aufgeführt. Zunächst aber folgen die Abkürzungen.

A.3.1 Abkürzungen

MU (Mut)	KL (Klugheit)	IN (Intuition)	CH (Charisma)	FF (Fingerfertigkeit)
GE (Gewandtheit)	KO (Konstitution)	KK (Körperkraft)	TaP (Talentpunkte)	INI (Initiative)
AT (Attacke)	PA (Parade)	RS (Rüstungsschutz)	TP (Trefferpunkte)	SP (Schadenspunkte)
LeP (Lebensenergie)	AuP (Ausdauer)	SR (Spielrunde)	KR (Kampfrunde)	

Ein * hinter einer Eigenschaft oder Fertigkeit bedeutet die Anzahl der bei einer Probe übrig behaltenden Punkte.

A.3.2 Talente

in alphabetischer Reihenfolge

Abrichten (MU/IN/CH)	Reiten (CH/GE/KK), BE-2
Etikette (KL/IN/CH)	Schleichen (MU/IN/GE), BE
Fährten suchen (KL/IN/KO o. IN)	Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)
Geographie (KL/KL/IN)	Sich Verstecken (MU/IN/GE), BE-2
Heilkunde – Krankheit (MU/KL/CH)	Sinnenschärfe (KL/IN/IN o. FF)
Heilkunde – Wunden (KL/CH/FF)	Überreden (MU/IN/CH)
Körperbeherrschung (MU/IN/GE), BEx2	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	

A.3.3 Sonderfertigkeiten

Finte Erschwerung der eigenen AT um eine angesagte Zahl von Punkten, die dem Gegner bei seiner PA aufgeschlagen werden.

Gezielter Stich Erlaubt einen Angriff auf einen wenig geschützten Bereich des Gegners. Der eigenen AT werden $4 + RS/2$ des Gegner (+ evtl. Ansage, welche die PA des Gegners erschwert) aufgeschlagen. Der RS des Gegners wird bei einem Treffer ignoriert, die Wundschwelle ist um 2 Punkte gesenkt. Erzeugt automatisch eine Wunde. Anwendbar für Dolche, Fechtwaffen und Speere.

Reiterkampf Voraussetzung: Talentwert (Reiten): 7

Reiten-Proben im Kampf werden nur mit der Hälfte der fälligen Zuschläge belegt.

Bei Schaden an Reiter oder Pferd ist die Probe (mit SF) um die Hälfte der erlittenen SP erschwert. Misslingt die Probe, stürzt der Reiter.

Ein Sturz versucht $2W6 + 4$ TP (A), bei gelungener *Körperbeherrschungs*-Probe $1W6 + 4$ TP (A); wie üblich, wird die Hälfte der erlittenen Trefferpunkte nach Abzug der Rüstungsschutzes ($SP = (TP - RS)/2$) von der Lebensenergie abgezogen. Die Initiative muss dann als Fußkämpfer mit einem Malus von 5 neu bestimmt werden.

Attacken des Reiters gegen Fußkämpfer mit Nahkampfwaffen sind (mit SF) um 3 Punkte erleichtert. Der Fußkämpfer hat auf seine eigenen Attacken auf den Reiter einen Malus von 3, bzw. auf das Pferd einen Bonus von drei. Letzteres ist allerdings ganz und gar nicht rondragefällig.

Übrigens: Die Initiative bei Reiterkämpfen wird durch *Reiten*-Proben bestimmt: $INI = INI\text{-Basis} + TaP^*/2$.

Um das Pferd an den Gegner heranzubringen, muss (mit SF) keine Probe gewürfelt werden.

Schildkampf II Der PA-Wert errechnet sich aus PA-Basis + Modifikator des Schilds + 5. Der Kämpfer verfügt über eine zusätzliche Abwehrreaktion (mit dem Schild) pro KR.

Wuchtschlag Erschwerung der eigenen AT um eine angesagte Zahl von Punkten, die dem Gegner bei Erfolg auf die TP aufgeschlagen werden. Anwendbar bei Hieb- und Schwertwaffen.

A.4 Die Messe

Der Tagesablauf in Garrensand wird in der Regel durch fünf Messen bestimmt.³

Gebet zu Nacht zur neunten Stunde. Danach herrschen bis zur nächsten Messe die *Stunden des Schweigens*, in denen nur gesprochen wird, wenn es sich wirklich nicht vermeiden lässt.

Messe zum Schrei des Raben zwei Stunden vor Tagesanbruch.

Messe zur Rückkehr des Raben zur neunten Morgenstunde.

Lichtmesse zur Praiosstunde.

Fünfte Messe zur fünften Stunde, die wichtigste Zeremonie des Tages.

A.5 Zeitleiste

- 1. Tag** Der Überfall auf de Cartilla und von Mersingen ereignet sich am Nachmittag. Die Agenten bringen den Boten in einem Eilritt von knapp zwei Stunden nach Driftersmühl, wo sie die Nacht verbringen.
 - 2. Tag** Die Agenten sprechen um die Mittagszeit bei Seiner Gnaden Leuenschmied vor und brechen mit dem Geweihten am frühen Nachmittag nach Riedershöh auf, das ungefähr eine Wegstunde entfernt ist. Dort treffen sie jedoch ohne Leuenschmied erst kurz nach Sonnenuntergang ein und verlassen dann das Siechenhaus zur siebten Stunde.
 - 3. Tag - x. Tag** Die Al'Anfaner suchen sich das Versteck und heuern Mietlinge an.
- x+1. Tag** Die Brandlegung und Entführung im Siechenhaus erfolgt zur Morgendämmerung des Tages, an dem die Helden nach Riedershöh kommen. Am späten Vormittag erreichen sie mit ihren Opfern die Kate.

A.6 Drei Brüder

Es waren einst drei schwarze Raben, Brüder aus gleichem Nest,
herrlich, prächtig allesamt,
und Gulgari, Bishdaniel und Nirraven waren ihre Namen.
Doch einer davon flog zu weit jenseits der Sterne, und dort ...

ein unbekannter Geschichtenerzähler auf dem Basar von Rashdul,
ehe ihn Diener der zwei Borontempel zum Schweigen brachten⁴

Nirraven, der *Seelendieb*, neugehörnter Diener Thargunitoths, soll aus dem gleichen Nest stammen wie die Alveraniare Borons? Das wäre, Sie verzeihen den Ausdruck, ein dickes Ei! Aber spricht nicht auch der alte Bruchbauer von *drei Brüdern, schwarz gefiedert*? Sinnlose Worte aus dem Munde eines Verwirrten oder lohnt es sich, dem nachzugehen?

³Angelehnt an die Messen in der erst später gegründeten Ordensburg Boronia: *Pfade des Lichts*, FanPro, 2004.

⁴*Tractatus contra Daemones*, Ulisses, 2008

Es folgen einige Vorschläge, wie aus *Ein Nest aus schwarzem Karneol, drei Hüllen aus Endurium, drei Brüder, schwarz gefiedert, schwingen empor von Sternhöhe zu den Sternen*. ein Anschlussabenteuer hervorgehen könnte:

- Bereits nach wenigen Jahren haben sich zwei der Visionen des Alten bewahrheitet. Grund genug für die Helden, auch der dritten Beachtung zu schenken. Einziger Ansatzpunkt ist das Siechenhaus, wo einer der Heiler oder ein Insasse vielleicht noch mehr von dem Gebrabbel aufgeschnappt hat. Tatsächlich erfahren sie dort von dem gefallenem Bruder Golgaris und Bishdariels. Zudem von einem *Seelensammler*, der für die *Heulende Finsternis* reitet. Gemeint ist damit *Sulman al'Venish*, der Sendbote Thargunitoths, in dessen Körper sich Nirraven während der Schlacht um Kurkum (1019 BF) verankert hat. Die großen Katastrophen, wie den Fall von Kurkum, werden die Helden wohl nicht verhindern, aber vielleicht lässt sich mit dem Wissen um die Herkunft des *Seelendiebs* dem *Seelensammler* die eine oder andere Seele entreißen.
- Ein Auftraggeber aus kirchlichen Kreisen, der sowohl von den Worten des tulamidischen Geschichtenerzählers, als auch von Trauhelm Bruchbauer gehört hat, möchte inoffizielle Erkundigungen einholen. Er schickt die Helden nach Rashdul, wo sie tatsächlich auf die Spur jenes Haimamuds stoßen. Der hatte einen Schüler, der – vielleicht – auch jene Geschichte von den drei Raben kennt und, vor allem, die Quelle, aus der diese Geschichte stammt. Ein unbekanntes Boronorakel? Ein weiterer von Visionen heimgesuchter Prophet? Jedenfalls ist auch die niederhöllische Gegenseite interessiert, schließlich geht es auch um den dämonischen *Seelendieb*. Die Helden müssen den Schüler vor ihnen finden und ihn davon überzeugen, sein Wissen mit ihnen zu teilen. Der jedoch hält sich lieber versteckt.
- Das Nest von Golgari und Bishdaniel wäre für die Boronkirchen ein unvergleichlich wertvolles Artefakt, Nirraven hin oder her. Da lohnt sich schon eine Expedition ins Eherne Schwert, wo es tatsächlich einen Berg mit dem Namen *Sternhöhe* gibt. Nach einer langen und gefährvollen Reise, die wiederum ein Abenteuer für sich ist, finden sie den Ort und müssen feststellen, dass bereits vor ihnen jemand da war. Immerhin entdecken sie noch Hinweise auf die Forscher, die das Nest geborgen haben müssen: Ein Grab unweit der Stelle, dessen Grabschmuck auf den Verstorbenen schließen lässt. Wieder ein Dämonenpaktierer oder gar ein Diener des Raben? Punin oder Al'Anfa? Haben die Helden noch ein Chance, die erfolgreichere Expedition einzuholen? Liegt das Karneolnest vielleicht schon lange in der Kammer der Gaben des Puniner Borontempels? Oder war da gar kein Nest und *Sternhöhe* ist nur eine Metapher?
- Sei es Zufall oder Borons Wille, aber ein zwergischer Schmied tritt just an die Helden mit einem Auftrag heran: Er hat ein Stück Endurium erworben, dass sich partout nicht schmieden lassen will. Ihn plagen deswegen schon Alpträume. Die Helden sollen doch den Weg dieses „blöden Blechstücks“ zurückverfolgen. Natürlich kann er ihnen nur den Händler nennen, von dem er es gekauft hat. Das Endurium, ein Bruchstück eines der drei Eier, beschert aber auch den Helden Träume und Visionen. Parallel zum Weg des Metalls finden sie auch den Weg zu dem, der einst aus dem Ei geschlüpft ist, in welcher Form auch immer.

Anhang B

Handouts

Bruder,
warte auf Nachricht von de Cartilla.
Bringe die Person, die er dir nennt, unverzüglich nach Garrensand.
Treffen in wenigen Tagen ein.
Boron mit dir, B.N.

Der Brief des Raben an Lucardus von Kémet

Singvogel in Drift.
Außerordentlich selten.
Sind nicht die einzigen Interessenten.

Frantan Aberswälders Brief

Heute sehr schwach, schläft immer wieder ein. Habe zunächst mit ihm gebetet. Er scheint mich zu verstehen und spricht meine Worte mit. Murmelt mit leiser Stimme, wenn ich schweige.

Hör das Lied der Schwingen,
sie klingen vom Nirgendmeer!

Die Segnung der Heiligen Noiona! Vielleicht in einem Therbüniten- oder Noionitenspital gehört?

Schicke Deinen Raben aus, diese rastlose Seele zu fangen.

Wie üblich, rezitiert er den Grabsegen. Werde morgen wieder kommen.

Heute wieder schwach, aber sehr erregt. Spricht von Etilia und Marbo. Kenne die Worte nicht. Vielleicht doch nur das sinnlose Geplapper eines verwirrten Geistes?

Und da noch viele waren wie Rohasan und Blut tranken, nahm sich Marbo,
die das Erbe ihrer Mutter in sich trug, ihrer an und lehrte sie, die Kinder der Nacht zu werden,
Hüter über den Schlaf der Menschen, und sie wurden zu Borons Paladinen.

Schreckt aus Halbschlaf hoch und spricht deutlich. Wirkt danach sehr erschöpft.

Nur Seit' an Seit' werden die Raben gegen die Heulende Finsternis bestehen.

Heute wieder ruhiger. Habe bis zum Abend mit ihm gebetet.

Fünf Tage seit meinem letzten Besuch vergangen. Wieder kräftiger. Soll sehr erregt gewesen sein. Die anderen Kranken murren. Konnte verschiedene Gebete erkennen.

Erweckt den Anschein als habe er auf mich gewartet. Packt meine Hand und wiederholt endlos mit lauter Stimme:

In Finsternis reitet das Schwingenpaar zu Verspotten den Herrn!

Frage mich, ob er Visionen hat.

Gebetet, scheint ihn zu beruhigen.

Wieder sehr schwach, murmelt nur leise vor sich. Nur ein deutlicher Satz, danach eingeschlafen.

Ein Nest aus schwarzem Karneol, drei Hüllen aus Endurium,
drei Brüder, schwarz gefiedert, schwingen empor von Sternhöhe zu den Sternen.