



Sintflut

Ein DSA-Gruppenabenteuer für den Meister und 2-4 Helden niedriger bis mittlerer Erfahrung

von Elea Brandt

„Und da die sieben Tage vergangen waren, kam das Gewässer der Sintflut auf Erden. [...] Und das Gewässer nahm überhand und wuchs so sehr auf Erden, daß alle hohen Berge unter dem ganzen Himmel bedeckt wurden.“
(1. Moses 7; Vers 10 und 19)

Komplexität (SL/Spieler): mittel/mittel

Erfahrung (Helden): niedrig bis mittel

Basierend auf: DSA 4.0

Ort: Albernische Küste (Baronie Fuxwalden an der albernischen Westküste zwischen Arvun und Kellun)

Zeit: im Tsa des Jahres 1034 BF (41 Hal)

Anforderungen: Interaktion, Talenteinsatz

Genre: Mysterienabenteuer, Burgabenteuer

Klappentext: Eigentlich hatten die Helden in der kleinen Burg Mondfels an der albernischen Küste nur Schutz vor einem Unwetter gesucht, doch als eine heftige Sturmflut von gigantischem Ausmaß die Festung von der Zivilisation abschneidet, bleibt den Helden nichts anderes übrig als auszuharren. Bald müssen die Helden begreifen, dass das Junkerpaar offenbar ein düsteres Geheimnis hütet: Nachforschungen werfen immer mehr Fragen auf – bis den Helden die schreckliche Wahrheit dämmert...

Besonderer Dank geht an meine beiden Testspieler Florian und Jakob

Inhaltsverzeichnis

Was zuvor geschah	2
<i>Die Familie von Sturmfels</i>	3
<i>Gero und Larissa</i>	3
<i>Die schreckliche Wahrheit</i>	3
<i>Verzweifelter Wunsch</i>	3
Das Abenteuer im Überblick	5
<i>Zum Abenteuer</i>	5
<i>Der Einstieg ins Abenteuer</i>	5
<i>Die Handlung</i>	5
<i>Die Wahl der Helden</i>	6
<i>Die Wahl des Zeitpunkts</i>	6
1. Kapitel: Das Unwetter	7
<i>Reise am Meer</i>	7
<i>Burg Mondfels</i>	7
<i>Zum Abendbrot</i>	8
<i>Das Unwetter</i>	9
<i>Am Morgen danach</i>	11
2. Kapitel: Mitgehangen, mitgefangen	12
<i>Wo ist Daire?</i>	12
<i>Rattenplage!</i>	12
<i>Jeder auf seine Art</i>	12
<i>Aufräumarbeiten</i>	13
<i>Das Ende des Tages</i>	13
3. Kapitel: Ein altes Geheimnis	15
<i>Eine unruhige Nacht</i>	15
<i>Mord!</i>	15
<i>Nachforschungen</i>	16
<i>Im Laufe des Tages</i>	17
<i>Anschläge</i>	18
<i>Das Familienporträt</i>	18
<i>Konflikte</i>	18
4. Kapitel: Die Nacht des Schreckens	20
<i>Unruhiger Schlaf</i>	20
<i>Die Situation eskaliert</i>	20
<i>Efferds Zorn</i>	21
<i>Unerwartete Rettung</i>	21
5. Kapitel: Überstanden	24
<i>Rückkehr nach Aroun</i>	24
<i>Die Mondsteingrotte</i>	24
<i>Ein Ende mit Schrecken</i>	24
Dramatis Personae	26
Anhang	27

Balken, Zierleisten und Textkisten stammen aus dem DAS-Fanpaket (www.ulisses-spiele.de). Weitere Abbildungen in Text und Anhang sind selbsterstellt.

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Content Notes für dieses Abenteuer: Naturkatastrophe, Inzest, Mord, Kinderlosigkeit, Alkoholismus, evtl. Kindstod

Was zuvor geschah

„Wenn die Götter uns strafen wollen, erhören sie unsere Gebete.“

- unbekannt, aus dem *Albernischen*¹

Das Abenteuer, das die Helden bestreiten, spielt in einem kleinen, entlegenen Küstenstreifen im albernischen Grenzland zwischen Arvun und Kellun auf dem Landsitz eines dortigen Kleinadligen. Die Helden werden dort unfreiwillig Opfer einer Katastrophe, die kaum irdischen Ursprungs sein mag, und decken einige alte, gut gehütete Geheimnisse auf...

Die Familie von Sturmfels

Das Haus von Sturmfels zählt mitunter zu den zahlreichsten Adelsgeschlechtern des Mittelreichs und so scheint es nicht verwunderlich, dass sich ein Zweig jener Familie auch vor vielen Generationen im garthisch-albernischen Grenzland niedergelassen hat. Als die Baronie Fuxwalden 1000 BF der Grafschaft Windhag zugesprochen wurde, wurde das damalige Familienoberhaupt *Radomar von Sturmfels* zum Baron des neuen Lehens ernannt. Zwar gehört Fuxwalden seit 1028 BF offiziell wieder dem Königreich Albernia, doch der Familie Sturmfels wurde gestattet, ihren Landsitz zu behalten und fortan anstelle der Baronswürde den Titel „Junker“ zu tragen. Das Leben an der windigen und bisweilen auch von Piraten heimgesuchten Küste ist zweifelsohne nicht immer leicht gewesen, doch besaßen die Sturmfelser stets den Ruf bescheidener, aufrechter und arbeitsamer Leute. Das Leben fernab der großen Städte, nahezu isoliert in ihrer kleinen Festung am Meer, führte im Gegenzug zu starken, familiären Banden – doch niemals hätte es sich *Valpo von Sturmfels*, der Jüngere (*961 BF; †1022 BF) träumen lassen, dass sich zwischen seinen einzigen Kindern *Gero* und *Larissa* mehr als geschwisterliche Gefühle entwickeln könnten...

Gero und Larissa

Fern von anderen sozialen Kontakten, ohne Freunde und Gleichaltrige, begannen sich Bruder und Schwester, beide trennte im Alter nur ein Jahr, ineinander zu verlieben. Gewiss verheimlichten die beiden ihre inzestuöse Beziehung vor ihrem Vater und dem Personal so gut es möglich war, doch als ihre Eltern gestorben waren, sahen die beiden ihre Chance gekommen. Sie entließen alle Bediensteten der Burg und schickten sie weit fort, Larissa gab sich einen neuen Namen und sie baten vor dem Traviageweihten *Vater Eslam* aus Arvun um ihre Vermählung. Selbst unwissend, wen er da traute, nahm der Ge-

weihte die Eheschließung vor und verblieb als geistiger Beistand und Chronist auf Burg Mondfels.

Die schreckliche Wahrheit

Gero und Larissa waren fest davon überzeugt, nun endlich am Ziel ihrer Wunsch angekommen zu sein: Sie waren zusammen, mussten ihre Gefühle nicht mehr länger verbergen und niemand ahnte etwas von der Blutschande, die sie über ihre Familie gebracht hatten. Einzig dem Traviageweihten Vater Eslam, der die Chronik der Familie führte, fielen Ungereimtheiten auf: Wohin war das Familienporträt der Sturmfelser verschwunden, das in den Aufzeichnungen erwähnt wurde? Wieso hatte die Hochzeit in derart kleinem Rahmen stattgefunden und weshalb waren davor alle Bediensteten entlassen worden? Warum gab es Seiten der Chronik, die offenbar herausgetrennt worden waren? Eslam begann Nachforschungen anzustellen und recht bald stieß er auf die schreckliche Wahrheit: Er hatte den Ehesegen einer Verbindung zwischen Bruder und Schwester gespendet! In den Chroniken hielt Eslam seine Befürchtungen fest und ebenso seine Vermutung, dass aus der Ehe zwischen Gero und Thalya, wie Larissa sich nun nannte, aus eben diesem Grund keine Kinder erwachsen. Vater Eslam konfrontierte das Paar mit seinem Verdacht und drohte, seinem Heimattempel von der Blutschande zu berichten, sollten die beiden dem Treiben nicht sofort ein Ende bereiten. Aus Angst davor, ihren Liebsten zu verlieren und eine Strafe zu erwarten, ermordete Thalya den Traviageweihten, indem sie ihn eine Treppe hinunterstieß. Der alternde Mann überlebte den Sturz nicht.

Verzweifelter Wunsch

Auch nach dem Tod des Traviageweihten wollte sich der Kindersegen für Gero und Thalya nicht einstellen, die Junkerin erlitt abermals eine Fehlgeburt. In ihrer Verzweiflung sah sie nur noch einen einzigen Ausweg und wandte sich an den einen Gott, den sie nun noch um Hilfe anflehen konnte: den Dreizehnten. Sie flehte um ein gesundes Kind – und ihre Gebete wurden erhört, allerdings forderte das Rattenkind einen Preis. Er verlangte, dass Thalya die „Mondsteingrotte“, das geheime Heiligtum des Efferd in den Höhlen unfern von Burg Mondfels, aufsuchen solle, sobald ihr Sohn die Hälfte seines 13. Lebensjahrs erreicht habe. Am 3. Tag der Sternenleere kam tatsächlich Thalyas und Geros Sohn *Vitus* zur Welt, ein starkes und gesundes Kind, doch es gab niemanden auf der Burg, der vergessen konnte, in welcher unheiliger Zeit der Knabe geboren worden war. Jeder auf der Burg nahm die unheimliche Präsenz wahr,

¹ Oscar Wilde, gefunden auf: www.zitat-service.de/quotation/show/1422

die von dem Kind ausging. Ängste, Sorgen, Alpträume – Vitus' Amme *Daire* war die Erste, der die boshafte Aura des Kindes beinahe den Verstand kostete. Zweimal versuchte sie ihr Mündel aus Verzweiflung zu töten, doch beide Versuche misslangen. Während sich auch der Wachmann *Glarik*, getrieben von Alpträumen und Visionen, in den Alkohol flüchtete, ignorierte Thalya die Ängste und Befürchtungen der Bediensteten nach wie vor und ließ ihrem Sohn alle erdenkliche Liebe angedeihen, immerhin war er das Wunschkind, das sie und ihr Mann sich all die Jahre ersehnt hatten. Dennoch, auch Thalya konnte die Umstände von Vitus' Geburt nicht verleugnen und so vergab sie *Daire* nicht nur die Tötungsversuche an ihrem eigenen Sohn, sondern bemühte sich auch nach Kräften, keine Hinweise auf Vitus' Natur

nach außen dringen zu lassen – jenes Geheimnis sollte für immer auf Burg Mondfels sicher sein! Dennoch konnte Thalya natürlich nicht vergessen, welcher Gang ihr noch bevorstand, um dem Namenlosen für sein Geschenk zu danken. Bis zuletzt zögerte sie das Unvermeidliche hinaus, doch im Boron des Jahres 41 Hal tat Thalya, wie ihr geheißen, und führte ihren Sohn zur „Mondsteingrotte“. Was genau sich dort ereignet hat, weiß Thalya nicht, sie besitzt keine Erinnerung, doch ahnt sie, dass dieser Ort mittlerweile mitnichten mehr ein Heiligtum Efferds ist. Bis heute hat Thalya das Ausmaß ihrer Ketzertaten nicht begriffen und ahnt nicht, dass die Götter gewillt sind, sie, Gero und ihren Sohn für ihre Frevel an den Zwölfen zu strafen...

Das Abenteuer im Überblick

Zum Abenteuer

„Sintflut“ ist ein auf Ambiente aufgebautes Abenteuer, das darauf abzielt, den Helden und ihren Spielern ein gewisses Gefühl der Beklemmung, der Unsicherheit und der Spannung zu vermitteln – Action oder aggressive Kampfsequenzen sind weniger vorgesehen. Als Meister liegt es an Ihnen, die entscheidenden Passagen mit der nötigen Atmosphäre zu untermalen, die zahlreichen Textblöcke „zum Vorlesen oder Nacherzählen“ sollen als Hilfe dienen, sind aber natürlich nicht obligat. Es kann außerdem nützlich sein, entsprechende Musik zu verwenden (z.B. den Soundtrack zu „Silent Hill“, „Pans Labyrinth“ oder anderen Mystery- und Horrorfilmen oder das Album „Into the dark“ von Erdenstern) oder dem Spieltisch mit Kerzen oder düsterem Licht eine entsprechende Stimmung zu verleihen. Aber natürlich wissen Sie am besten, ob Ihre Spieler Freude an einer solchen Atmosphärik haben oder sie eher als lächerlich empfinden.

Der Einstieg ins Abenteuer

Eher zufällig geraten die Helden in das Abenteuer hinein – sie sind schlichtweg zur falschen Zeit am falschen Ort. Da dieser Ort sehr abgelegen an der Küste Albernias liegt, brauchen Sie natürlich einen sinnvollen Grund, warum die Helden diesen ungewöhnlichen Weg einschlagen. Im Folgenden finden Sie einige Vorschläge:

- Die Helden haben einen Händler, Magier, Geweihten oder Adelsspross über die unsichere Straße nach Arvun und weiter nach Kellun eskortiert und sind nun auf dem Rückweg Richtung Arvun.
- Mit dem Schiff wollten die Helden z.B. von Grangor, Bethana, Belhanka oder sogar von Mengbilla aus nach Norden reisen, z.B. nach Havena, Nostria oder gar Thorwal, doch der heftige Sturm spülte die schiffbrüchigen Helden direkt vor der Burg Mondfels an die Küste (in diesem Fall müssen Sie den Einstieg zu Beginn des Abenteuers natürlich etwas anpassen).
- Die Helden haben in Havena oder Grangor davon Wind bekommen, dass in Arvun eine Schmugglerbande zu Gange sein soll. Sie boten dem dortigen Stadtherrn ihre Hilfe an, doch bei der Übergabe des Schmugglergutes konnte einer Beteiligten fliehen. Die Helden erfahren von seinen Kameraden, dass sich der Kerl vermutlich nach Kellun abgesetzt hat und folgen ihm dorthin.
- Die Helden waren in Kellun zu einer Hochzeit oder einer anderen Feierlichkeit bei einem Bekannten oder Verwandten eines Helden eingeladen und wollen nun über Arvun und den großen Fluss ins Mittelreich zurückkehren.

Die Handlung

Die Helden werden an der Klippenstraße von einem hereinbrechenden Unwetter überrascht und suchen Schutz auf Burg Mondfels, wo sie Junker Gero von Sturmfels und seine Frau Thalya freundlich aufnehmen. Die Sturmflut nimmt außergewöhnliche Formen an, sodass die Helden am kommenden Morgen feststellen müssen, dass die Festung von den Wassermassen komplett von der Außenwelt abgeschnitten wurde. Wenig erfreut über diese Wendung bleibt den Helden nichts anders übrig, als auf der Burg zu verweilen, bis das Wasser zurückgeht. Doch schon binnen des ersten Tages zeigt sich, dass auf Burg Mondfels einiges nicht mit rechten Dingen zugeht: Die Bewohner scheinen so manche absonderliche Eigenart zu besitzen, einige Helden werden nachts von Alpträumen geplagt, der Sohn des Hauses, Vitus, scheint mit Ratten zu sprechen, die mohische Köchin wird ermordet und so mancher Bediensteter spricht von einem „bösen Fluch“.

Des Nachts erscheint einem Helden der Geist des Traviageweihten Vater Eslam und überlässt ihnen eine herausgerissene Seite aus der Familienchronik mit der flehenden Bitte, das Geheimnis endlich ans Licht zu bringen und dem Frevel ein Ende zu setzen. Außerdem wird die mohische Köchin *Sateh* von Vitus im Namen des Dreizehnten getötet, da sie über Visionen und Rituale eine Ahnung dessen erhalten hat, was in den Mauern vor sich geht. Gehen die Helden der Sache auf den Grund, so stoßen sie bald auf einige merkwürdige Dinge: Thalya scheint auf einem alten, im Keller versteckten Familienporträt erstaunliche Ähnlichkeit mit der verschwundenen Schwester des Junkers zu haben, keiner der Bediensteten weilt länger auf der Burg als die Ehe des Junkers andauert und Vitus von Sturmfels scheint in den namenlosen Tagen zur Welt gekommen zu sein. Außerdem existieren Andeutungen eines geschändeten Heiligtums – vielleicht die so genannte Mondsteingrotte, ein heiliger Ort des Efferd?

Als Thalya begreift, dass die Fremden drohen, ihr Geheimnis zu entlarven und womöglich Vitus als Mörder der mohischen Köchin anprangern werden, versucht sie sie zu beseitigen – doch vergebens. Recht bald wird den Helden klar, dass es sich bei der Beziehung von Gero und Thalya um einen Fall von Blutschande handeln muss und ebenso müssen sie befürchten, dass Thalya in ihrem verzweifelten Kinderwunsch Mächte angerufen hat, die ihr nun zum Verhängnis werden.

In der dritten Nacht allerdings, in der Vitus versucht, einen der Helden zu töten, bricht die Sturmflut mit unverminderter Härte über die Burg herein und die

Helden können nicht verhindern, dass Thalya erneut die Hilfe des Dreizehnten erfleht. Der Geist des ruhelosen Vater Eslam verhilft den Helden letztlich zur Flucht aus der dem Untergang geweihten Burg und es gelingt ihnen, sich vor der hereinbrechenden Sturmflut in Sicherheit zu bringen. Das Schicksal des Junkers, seiner Frau und ihres möglicherweise verfluchten Sohnes bleibt ungewiss, doch den Geist Vater Eslams vermögen die Helden zu erlösen, indem sie im Traviatempel zu Arvun endlich die Wahrheit über das inzestuöse Ehepaar, über den Tod Vater Eslams und das möglicherweise entweihte Heiligtum berichten.

Die Wahl der Helden

Besonders gesellschaftlich orientierte Helden mit einer gewissen Freude am Lösen mysteriöser und düsterer Rätsel dürften in diesem Abenteuer eine gute Wahl sein, doch auch andere Professionen sind denkbar. Da die Queste weder auf Kampfsequenzen, noch auf machtvollen magischen Gegnern basiert, sind weder gute Kämpfer noch magiebegabte Charaktere vonnöten. Eher abzuraten ist sogar von magischen Professionen, die einen raschen Weg aus der von Wasser eingeschlossenen Burg finden würden: Ein Elementarist mit DSCHINNENRUF, ein Graumagier mit TRANSVERSALIS, ein Elf mit ADLERSCHWINGE oder eine Hexe, die bereit ist, ihren Besen im Notfall auch als Transportmittel zu nutzen, um nur einige Beispiele zu nennen. Als Meister wissen sie selbst am besten, was Ihre Helden können, im Zweifelsfall sollten Sie auf magische Charaktere viel-

leicht gleich ganz verzichten, da auch ein RESPONDAMI, IMPERAVI oder BLICK IN DIE GEDANKEN die Ermittlungsarbeit sehr stark vereinfachen würde. Auch Swafnir- oder Efferdgeweihte dürften einen schnellen Weg aus der Krise finden und das Abenteuer damit empfindlich abkürzen. Da die Helden zufällig am Ort des Geschehens landen, könnten sich auch Exoten wie Achaz, Orks oder Elfen als Teil einer reisenden Gruppe integrieren lassen, solange sie am Knobeln und Nachforschen ein gewisses Interesse haben. Etwas Fingerspitzengefühl ist zudem bei Helden mit dem Nachteil „Meeresangst“ gefragt, da sie in diesem Abenteuer besonders gefordert sein können. Dies kann einerseits eine spielerische Herausforderung darstellen, andererseits kann eine solche Angst, vor allem auf hohen Werten, den entsprechenden Charakter auch deutlich lähmen. Zuletzt sollten sie vielleicht davon absehen, Helden mit tierischen Begleitern (z.B. Hund, Pferd, Katze) zuzulassen, sofern diese nicht flug- oder schwimmfähig sind, da diese das Abenteuer unter Umständen nicht überleben.

Die Wahl des Zeitpunkts

Das Abenteuer spielt im Tsa des Jahres 41 Hal, allerdings kann das Abenteuer in Bezug auf die Jahreszahl auch nach vorne oder hinten datiert werden. Einzig der Monat muss aufgrund von Vitus' Geburt gleichbleiben. Die Angaben der Tagebücher datieren die Sturmflut auf den 15. Tsa.

1. Kapitel: Das Unwetter

Reise am Meer

„Bist du je am Meer gestanden,
schmecktest salzig-kalte Gischt?
Sahst die Wellen heftig branden,
wenn der Wind hat aufgefrischt?
Weiße Klippen, schroffe Küste
und der Möwen Schrei im Wind -
wer von himmen scheiden müsste,
niemals neue Heimat find'!
Oh Herr Efferd, lass dich preisen,
ewig sind dir Wind und Meer.
So möge nach Albernia reisen,
wer dir will zollen Dank und Ehr.
- Efferdwin ui Sidech, albernische Heimatlieder, um 800 BF

Die Klippenstraße

Wie bereits angedeutet, geraten die Helden zufällig in das Geschehen (Vorschläge für den Einstieg s. **Einstieg ins Abenteuer**, S.5). Sie haben an jenem 15. Tsa gerade ihre Reise entlang der Straße am Meer der Sieben Winde angetreten und ziehen nach Norden gen Arvun.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Der Tag schien wie geschaffen für eure Reise: Für diese Jahreszeit erstaunlich warm scheint das Praiosmal vom blauen Himmel auf euch herab, nur harmlose Schäfchenwolken treiben am Firmament vorbei und ein leichter, aber doch schneidender Westwind trägt vom Meer her den Geruch von Fisch und Salz in eure Nasen und fährt spielerisch durch euer Haar. Hoch oben über den Klippen seht ihr die Möwen kreischend ihre Kreise ziehen und ihr erkennt die eine oder andere trutzige Burg, die auf den Felskuppen thront, viele hundert Schritt über euren Köpfen. In regelmäßigen Abständen passiert ihr kleine Fischerdörfer, wo euch der Duft von am Stock gebratenen Grangorellen zum Verweilen einlädt und wo euch die Fischer freundlich grüßen. Der Tag neigt sich bereits dem Ende, die Sonne beginnt hinter den hohen Klippen zu verschwinden, als ihr am westlichen Horizont immense Wolkenberge erkennen könnt, die sich dort auftürmen. Naht etwa ein Sturm?

Der drohende Sturm

Eine *Wettervorhersage*-Probe +4 (+2 für Helden mit der SF „Meereskundig“) lässt die Helden erahnen, dass ein Unwetter heraufzieht und dass das Wetter in Küstengebieten oft innerhalb weniger Minuten drastisch umschlagen kann. Die Wellen beginnen bereits höher zu schlagen und der Wind frischt auf, lange kann es nicht mehr dauern. Es scheint also klug, nach einem Unterschlupf zu suchen. Die Helden haben noch keine Meile hinter sich gebracht, als bereits ein heftiger Platzregen einsetzt, der Wind wird immer stärker und reift zu einem regelrechten Orkan heran, der die Wellen immer höher auftürmt. Viel Zeit bleibt offenbar nicht mehr. Mit einer *Wildnisleben*-Probe +2 oder einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 fällt den Helden unter Umständen auch auf, wie

erstaunlich still es geworden ist: Kein Kreischen einer Möwe, kein Quaken einer Ente... es ist totenstill.

Wettermeisterschaft

Der Versuch eines Magiers oder Druiden, das aufziehende Unwetter mittels Wettermeisterschaft unter Kontrolle zu bringen, wird kläglich scheitern - da die Sturmflut göttlicher Herkunft ist, kann sie keine Magie der Welt bannen.

Unterkunft?

Ein Held mit gutem Auge (*Sinnenschärfe*-Probe +3) kann nach einer Weile allerdings Lichter in der Ferne erspähen. In der Tat erkennen die Helden eine kleine Burg, die unterhalb der Felsen in eine schmale Bucht hineingebaut wurde. Da das Unwetter in Kürze in vollem Umfang über die Helden hereinbrechen dürfte, sollten sie die Chance ergreifen und dort um Unterkunft bitten.

Burg Mondfels

Die Burg von außen

Burg Mondfels ist eine kleine, trutzige Festung aus dunklem Stein in albernischem Stil mit einem quadratischen Bergfried im Norden und einem daran anschließenden, mit Zinnen geschmückten Palas. In Richtung des Meeres ist ein Burghof vorgelagert mit niedrige Stallungen und einem Grundwasserbrunnen. An den Ecken des Palas zeugen kleine Erker und Türmchen vom albernischen Einfluss und über dem Bergfried weht ein Banner heftig im Wind, vermutlich das der dort ansässigen Familie. Die Burg ist von Marschland umgeben und schmiegt sich eng an eine felsige Steilwand im Hintergrund, sie ist quasi in den Stein hineingebaut. Die Klippenstraße ist mit Bohlen befestigt, um festen Tritt zu ermöglichen (s. auch **Anhang A1**).

Freundliches Obdach

Als die Helden ziemlich durchnässt am Burgtor klopfen, wird ihnen zügig Einlass gewährt. Der hochgewachsene Wachmann mit dem schulterlangen Haar und dem braunen Schnauzbart wirkt zwar irritiert, Fremde zu sehen, macht aber keinen misstrauischen Eindruck. Er stellt sich als *Glarik Cermuir* vor, ehemaliger Weibel der Stadtgarde von Arvun und Torwächter von Burg Mondfels. Er weist die Helden an, am Torhaus zu warten, während er sich beim Junker erkundigt, ob die Helden Unterkunft erhalten könnten - allerdings macht er ihnen durchaus Hoffnung, dass man sie bei diesem „Sauwetter“ wohl kaum wieder vor die Tür setzen würde.

Alkohol, du böser Geist...

Kommen die Helden dem Wachmann Glarik näher, fällt ihnen vielleicht mit einer *Sinnenschürfe*-Probe der beißende Gestank nach Alkohol in seinem Atem auf. Auch seine Stimme hat den einen oder anderen fallenden Unterton...

Die Burg von innen

Für die Festung eines einfachen Junkers ist Burg Mondfels recht stattlich, sie dokumentiert das einstige Ansehen der Familie in Fuxwalden bis vor einigen Jahrzehnten. Die Helden betreten die Burg durch das einzige **Burgtor (1)**, das von zwei kleinen Wachtürmen, mehr Erkern, gesäumt wird. Üppige Sicherheitsvorkehrungen gibt es nicht, lediglich ein Fallgitter, dessen Mechanismus aber schon arg eingerostet ist. Der **Burghof (2)**, den man über einen Wehrgang auf der Mauer quasi umrunden kann, ist aufgrund des Regens sehr schlammig, rechter Hand erkennen die Helden neben den niedrigen **Stallungen (3)** einen in Stein gemauerten Brunnen. An die Stallungen schließt sich auch eine kleine, aber offenbar unbenutzte Schmiede, ein Hühnerverschlag und ein Lagerschuppen an. Linker Hand befindet sich der **Bergfried (4)**, ein solider dreistöckiger Turm mit einem Zinnenkranz um das spitze Ziegeldach, üppig mit einigen Erkern verziert. Der Bergfried wird kaum genutzt, es befindet sich eine fast leere Wafenkammer und eine unbenutzte Wachstube darin. An den Bergfried schließt sich der **Palas (5)** an, in dem sich eine große Eingangshalle, Speisesaal, Küche und die Kammern der Bediensteten befinden. Auffällig ist ein schönes Mosaik in der Eingangshalle, das Efferd inmitten seiner Wogen darstellt. Während er in der rechten Hand seinen Dreizack hält, trägt er in der linken Hand eine Kugel aus bläulich-weißem Stein – mit einer *Götter/Kulte*-Probe identifizieren ihn die Helden als Mondstein, den heiligen Stein Efferds. Die Familie des Junkers und das Kindermädchen bewohnen den dreistöckigen **Wohnturm (6)**, in dem sich deren Gemächer, sowie eine kleine Bibliothek und ein Bad befinden.

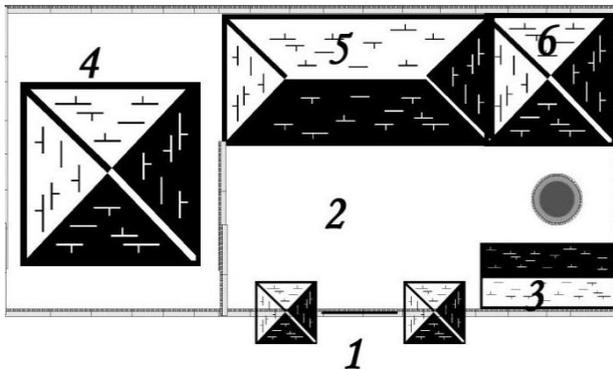


Abbildung 1: Burg Mondfels im Detail, s. auch Anhang A2

Junker von Sturmfels

In der Tat werden die Helden eingelassen und Junker Gero von Sturmfels empfängt die Helden persönlich in der Eingangshalle des Palas, während der

Sturm draußen immer lauter um die Mauern braust. Gero ist ein stattlicher Mann in den Dreißigern mit gepflegtem, braunem Haar und einem ordentlich rasierten Vollbart. Er lädt die Helden ein, ihm und seiner Familie beim Abendbrot Gesellschaft zu leisten – es sei sicher genug für alle da. Zudem ist Gero ehrlich an Neuigkeiten aus aller Welt interessiert, schließlich sind er und seine Familie in ihrer Burg meist recht abgeschnitten vom Rest der Welt und auf die Informationen und Geschichten von Reisenden angewiesen.

Zum Abendbrot

Die Familie

In der Tat führt der Junker die Helden bereitwillig in den Speisesaal und stellt ihnen seine Familie und die Belegschaft vor. Details zur Familie von Sturmfels und den wichtigsten Mitgliedern des Personals finden Sie im **Dramatis Personae** (S.26).

- **Thalya von Sturmfels:** Des Junkers Gemahlin, eine schlanke, zierliche Frau Mitte dreißig, recht hübsch mit weichem, braunem Haar und blauen Augen. Auffällig ist der Leberfleck auf der Wange, rechts von ihrer Nase.
- **Vitus von Sturmfels:** Ihr gemeinsamer Sohn, ein blasser Knabe von etwa sechs Jahren mit braunem Haar und dunklen Augen, der den Blickkontakt und das Gespräch mit den Fremden eher scheut. Seine Mutter beschreibt ihn als recht schüchtern.

Thalya heißt die Helden sehr freundlich willkommen und spricht ihnen ihr Mitleid dafür aus, dass sie zu so ungastlichen Witterungsbedingungen in Fuxwalden verweilten – sonst sei das Wetter hier wundervoll. Vitus spricht, wie erwähnt, gar nicht, blickt meist zu Boden und wirkt nervös.

Die Belegschaft

Des Weiteren lernen die Helden auch die anderen Bewohner der Burg kennen, deren Anzahl für so ein üppiges Bauwerk eher spärlich erscheint.

- **Glennir Vesselbeck:** Der Majordomus und Verwalter der Burg. Er kümmert sich um die Koordination des Personals und ist zudem Chronist der Familie von Sturmfels. Glennir ist ein ältlicher Herr Mitte fünfzig, der aufgrund eines Rückenleidens sehr gebückt geht und wegen seines vollständig ergrauten Haares älter wirkt, als er wirklich ist. Den Helden fällt rasch auf, dass es stumm ist.
- **Ailill und Ainsel Vesselbeck:** Glennirs Töchter im Alter von achtundzwanzig und sechsundzwanzig Jahren sind zwei schlanke, eher magere junge Frauen von unauffälliger Erscheinung mit jeweils langem braunem Haar und freundlichen Augen. Sie erfüllen den Gästen beflissen jeden Wunsch, halten sich sonst aber zurück.

- **Daire Aranol:** Die Amme und Hauslehrerin des kleinen Vitus, eine magere und blasse Frau mit eingefallenen Augen und gehetztem Blick, die ziemlich zerstört wirkt. Mit den Helden wird sie kaum ein Wort sprechen.

- **Sateh:** Die mohische Köchin, eine ältere Dame mit dunkler Haut und einem festen schwarzen Zopf, wird sich nur rasch blicken lassen und sich dann wieder um die Arbeit kümmern. So weit entfernt von Meridiana ist der Anblick der Waldmenschfrau durchaus exotisch und dürfte einige Fragen bei den Helden aufwerfen.

- **Glarik Cermuir:** Den Wachposten haben die Helden bereits zuvor zu Gesicht bekommen, er redet nicht viel, scheint aber tatsächlich ein gewisses Alkoholproblem zu haben.

Während des Abendessens können die Helden natürlich die Gelegenheit ergreifen, mit einigen Anwesenden das eine oder andere Wort zu wechseln. Folgende Gesprächsinhalte sind möglich:

- Der Junker und die Junkerin werden sich recht ungezwungen mit den Helden unterhalten und vor allem Junker Gero wird die eine oder andere Frage zur aktuellen politischen Lage in Garetien oder Albarnia stellen – so weit ab von allen Informationsquellen ist er durchaus froh zu erfahren, was andernorts geschieht. Vor allem Informationen über das Ende des Bürgerkriegs und aktuelle Konflikte zwischen Albarnia, den Nordmarken und Garetien interessieren ihn (s. dazu **Am großen Fluss** und **AB 136 „Am seidenen Faden“**).

- Vitus wird kein Wort mit den Helden wechseln, laut seiner Mutter sei er gegenüber Fremden immer sehr schüchtern. Den Helden kann aber durchaus der durchdringende, kalte Blick seiner dunklen Augen auffallen, der ihnen bis ins Mark zu gehen scheint und der überhaupt nicht zu einem sechsjährigen Knaben zu passen scheint.

- Falls sich die Helden nach dem Ursprung des Namens „Burg Mondfels“ oder nach dem auffälligen Efferdmosaik in der Eingangshalle erkundigen, können Sie Ihnen die Legende von der „Mondsteingrotte“ (S.17) auch schon an dieser Stelle erzählen.

- Erkundigen sich die Helden nach der Herkunft Satehs, erzählt ihnen die Junkerin, die Dame habe einen befreundeten Händler aus ihrer Heimat nach Norden begleitet, weil sie im Süden als Sklavin gehalten worden sei. Da sie eine recht passable Köchin sei, habe das Ehepaar sie vor einigen Jahren in seinen Dienst genommen. Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +10 mag den Helden aber auffallen, dass die Junkerin hier offenbar nicht ganz die Wahrheit gesagt hat. Auch die restliche Belegschaft, die im Lügen wesentlich schlechter ist, zweifelt offenbar an dieser Geschichte...

Schamanismus

Sateh ist in Wahrheit eine Schamanin der Tocamuyac. Als Thalya und Gero jahrelang kinderlos blieben, ließ die Junkerin nichts unversucht und holte die mohische Schamanin aus Chorhop zu sich auf die Burg. Obwohl ihre Rituale keine Effekte erzielt haben, behielt Thalya sie als Köchin, als solche war sie auch zur Tarnung angestellt worden. Die restliche Belegschaft der Burg ahnt nur, warum Sateh auf die Burg kam, die Wahrheit kennen sie nicht. Allerdings wissen sie, dass die Moha auf ihrer Kammer immer wieder seltsame Rituale durchzuführen scheint. In der Tat ist Sateh auch prophetisch bewandert und hat das Unheil, das über die Familie hereinbrechen wird, bereits vorhergesehen, es aber bei Andeutungen belassen. Zudem hat sie durch das Ritual *STIMME DES NIPAKAU* auch von der Schande erfahren, die Thalya und Gero über die Familie gebracht haben und ahnt etwas von der Schändung des Heiligtums, obwohl sie Efferd und die Zwölfe allgemein nicht verehrt. Aus diesem Grund will Thalya vermeiden, dass die Moha die Burg wieder verlässt – und diese weiß nicht, an wen sie sich wenden soll...

- Bezüglich des stummen Majordomus klärt man die Helden auf, dass er vor Jahren an einer schweren Krankheit gelitten habe, die auch seine Kehle befallen habe, seither könne er nur noch unter großen Anstrengungen sprechen und vermeide es daher.

Lassen Sie durchaus den Eindruck entstehen, dass, abgesehen von dem recht bodenständigen Junkerpaar, jeder Bedienstete auf Burg Mondfels eine gewisse Eigenheit zu besitzen scheint, die nicht unbedingt freundlich wirkt, sondern eher etwas unheimlich. Gut möglich, dass die Helden beschließen, gleich weiterzuziehen, sobald sich das Unwetter legt.

Das Unwetter

Zorn der Götter?

Das Abendbrot neigt sich gerade dem Ende zu, als das Unwetter draußen seine volle Macht entfaltet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Das Unwetter, das über Burg Mondfels hereinbricht, ist so gewaltig, wie ihr es selbst noch nie erlebt habt. Geschichten habt ihr gelesen und gehört von haushohen Wellen und mächtigen Stürmen, die ganze Städte verwüstet und Landstriche entvölkert haben, doch selbst Teil einer solchen Katastrophe zu sein, habt ihr euch niemals träumen lassen. Der Sturm heult um die Burg, wie ein wildgewordenes Untier, zert an den Türen und Fensterläden, reißt sie aus den Angeln, Wellenberge türmen sich auf und branden krachend gegen die Felsen und gegen die Mauern der Burg und ihr habt das Gefühl, jede neue Welle breche neue Steine aus dem

Gefüge. Der Regen prasselt unaufhörlich hernieder, das Wasser im Burghof beginnt zu steigen und ehrfurchtsvoll richtet ihr ein Gebet an Efferd und die Zwölfe, sie mögen euch verschonen...

Bisher hatten ja schon Sturm und Regen an den Mauern der Burg gezerrt, doch was nun losbricht,

mag selbst den Helden widerderisch erscheinen. Im Folgenden finden Sie einige beispielhafte Situationen, die Sie nach Belieben einstreuen können. Machen Sie den Spielern die unzählbare Gewalt dieser Sturmflut bewusst, möglicherweise auch, indem die Helden selbst kurzzeitig in Gefahr geraten.

- **Blitzeinschlag:** Ein heftiger Schlag gefolgt vom Bröckeln alten Steines lässt die Helden zusammenfahren. Ein Blick aus dem Fenster verschafft ihnen Gewissheit: Ein Blitz hat in die Turmspitze des Bergfrieds eingeschlagen, dank des heftigen Regens erlischt das Feuer im Dachstuhl aber schnell wieder.
- **Das Dach ist weg:** Gerade suchen die Helden nach einem sicheren Ort, als eine heftige Sturmböe über ihre Köpfe hinwegsaust und Teile des Daches einfach mit sich reißt, sodass der heftige Regen auf die Helden herabprasselt. Sie können *Ausweichen*-Proben verlangen um festzustellen, ob einer der Helden von einem herabstürzenden Ziegel oder einer Schindel getroffen wird (1W+2 Ausdauer-SP).
- **Der Hof wird geflutet:** Ein erbärmliches Wiehern aus den Stallungen ist zu hören. Das Wasser steigt immer höher und dringt mittlerweile auch in den Burghof und die Stallungen ein. Bevor die nächste Flutwelle bricht, sollten sich die Helden sputen, die Reittiere in Sicherheit zu bringen.
- **Fliegende Geschosse:** Durch den heftigen Wind werden Balken, kleinere Steine und Äste zu gefährlichen Geschossen, die den Helden, wenn sie im Freien unterwegs sind, durchaus gefährlich werden können. Die fliegenden Äste und Steine richten bis zu 1W+4 echte TP an und ihnen kann nur mit einer *Ausweichen*-Probe +5 entkommen werden.
- **Rettungsaktion:** Das Hausmädchen Ailill versucht verzweifelt, einen Wurf Kätzchen aus dem Stall zu retten, an denen ihr Herz hängt, allerdings droht sie von den Wassermassen eingeschlossen zu werden und zu ertrinken – die Kätzchen mit ihr.

Sicherheitsmaßnahmen

Natürlich können die Helden versuchen dabei zu helfen, zu retten, was zu retten ist. Sobald das Wasser steigt, müssen die Pferde aus den Stallungen geholt werden, Risse und Ritzen im Mauerwerk werden so gut es geht gestopft und Frauen und Kinder werden in den oberen Geschossen des Palas gebracht, so weit wie möglich weg vom Wasser. Auch kann es sinnvoll sein, Vorräte aus den Kellern zu „retten“. Honorieren Sie gute Einfälle der Helden!

Die Flutwelle

Schon von weitem dürften die Helden erkennen, wie sich am Horizont eine wahre Wand aus Wogen in den Himmel erhebt und auf die Küste zurollt. Eine Welle von derartigem Ausmaß, dürften selbst seeskundige Helden noch nie gesehen haben – Spekulationen, dass hier höhere Mächte am Werk seien, sind durchaus angebracht. Lassen Sie Ihre Helden beratschlagen, was zu tun ist, aber machen Sie den Spielern den Zeitdruck klar, unter dem diese Entscheidung gefällt werden muss: Bis zum Eintreffen der Flutwelle bleiben ihnen vielleicht zehn Minuten...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Beinahe reflexartig richtet ihr den Blick hinaus aufs Meer und euch überkommt ein eiskalter Schauer, als ihr in eine Wand aus Wasser blickt, die euch langsam entgegen rollt, von Horizont zu Horizont, gekrönt von Schaum und Gischt. Gegenüber dieser unvorstellbaren Macht wirkt ihr so klein, so winzig, so machtlos – und so verloren...

Abermals können Sie an dieser Stelle gute Einfälle der Helden honorieren. Es könnte zum Beispiel sinnvoll sein, sich sicherheitshalber ein schwimmendes Brett oder Fass zu suchen, um sich daran festzuhalten, ebenso könnten sich die Helden in die höhergelegenen Stockwerke des Palas zurückziehen und hoffen, dort von den Wassermassen verschont zu bleiben. Auch ein Gebet an Efferd oder einen der anderen Zwölfe kann in dieser Situation kaum schaden.

- Befinden sich die Helden im **Burghof**, in den Stallungen oder im Erdgeschoss, wenn die Welle brandet, werden sie von den gigantischen Wassermassen gnadenlos erfasst. Ohne geeignetes Hilfsmittel (z.B. ein festes Tau, ein schwimmendes Objekt etc.) benötigen die Helden eine *Schwimmen*-Probe +12, um nicht unterzugehen und von dem immensen Sog hinaus aufs Meer gezerrt zu werden. Mit entsprechenden Hilfsmitteln können Sie die Probe um bis zu 4 Punkte erleichtern.
- In den **höheren Etagen** des Palas und des Wohnturms bemerken die Helden lediglich den gigantischen Ruck, als die Welle brandet, und spüren, wie Putz und Staub von der Decke rieselt und alles zu wackeln scheint.

Die Ruhe nach dem Sturm

Die Flutwelle stellt den Höhepunkt des Unwetters dar. Regen, Wind und Gewitter werden zwar die ganze Nacht weiter anhalten, doch das Schlimmste ist überstanden. Dennoch ist es sehr wahrscheinlich, dass sich die Helden bis zum Morgen nicht aus der Burg herausrauen...

Am Morgen danach

Schäden über Schäden

Das Junkerehepaar und der Majordomus bemühen sich gleich in den Morgenstunden – es schüttet immer noch wie aus Kübeln –, sich ein Bild von der Zerstörung zu machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Ein Blick in den Burghof offenbart euch das Ausmaß der Zerstörung. Kniehoch steht das Wasser über tiefem Schlamm, die Welle hat das Tor aus den Angeln gerissen und immer noch strömt gleichmäßig Meerwasser in den Hof. Auch die Stallungen und die Wachstube am Tor stehen unter Wasser, das Holz der Türen ist nass und morsch und überall riecht es nach Fisch, nach Salz, nach Schlamm und nach Algen. Die Mauern haben tiefe Risse abbekommen, der Dachstuhl des Bergfrieds ist verkohlt und viele Dächer weisen Löcher auf. Ihr wollt euch gar nicht ausmalen, wie viele Dukaten nötig sein werden, um die Schäden auszubessern...

Gero und Thalya sind sichtlich entsetzt aufgrund der Schäden, die das Unwetter angerichtet hat und auch die Bediensteten sind verzweifelt – wie soll es weitergehen? Für die Helden wird allerdings eine andere Tatsache sehr viel bedeutsamer sein...

Abgeschnitten

Werfen die Helden einen Blick von den Zinnen hinunter werfen, offenbar sich ihnen die wahre Katastrophe: Die Landzunge, auf der sich Burg Mondfels befindet, ist komplett von Wassermassen umgeben, die Burg ist sozusagen von Meer und steiler Felsküste eingeschlossen. Die beiden Boote sind durch die Flutwelle an den Klippen zerschellt, Teile der Küste und der Klippenstraße scheinen unter der enormen Wucht der Flutwelle einfach weggebrochen zu sein – beinahe erscheint es den Helden, als thronten sie auf einer Insel! Das Wasser geht zwar, allem Anschein nach, langsam zurück, doch einen Tag wird es mindestens dauern, bis der Landweg wieder gangbar ist.

Schwimmen oder Klettern

Gewiss könnten die Helden auf den Gedanken kommen, die Distanz durch Schwimmen zu überbrücken, allerdings tun sich dabei einige Schwierigkeiten auf: Durch die Felsen in Ufernähe und das viele Wasser sind starke Strömungen entstanden, die einen nicht allzu erfahrenen Schwimmer leicht erfassen und aufs Meer hinausziehen könnten (*Schwimmen* +12). Zudem regnet es nach wie vor und das Meer ist unruhig, selbst wenn man die Stromschnellen und Strudel umgehen könnte, wäre das Unterfangen riskant (*Schwimmen* +10). Ganz abgesehen davon, dass die Helden in einem solchen Fall natürlich ihre komplette Ausrüstung und ihre Pferde, so sie diese besitzen, zurücklassen müssten. Auch die Idee, über die Steilwände zu klettern, birgt enorme Risiken: Die Felsen sind steil und glitschig, ohne Hilfsmittel ist ein Aufstieg kaum zu schaffen (*Klettern* +12). Abgesehen davon, dass die Helden auch in diesem Fall ihre Ausrüstung zurücklassen müssten...

Panik!?

Angesichts dieser unschönen Lage bricht auf Burg durchaus ein wenig Panik aus, vor allem die beiden Dienstmädchen bekommen es mit der Angst zu tun und tragen mit ihrer Hysterie nicht unbedingt positiv zur Stimmung auf der Burg bei: Was, wenn das Wasser zu Neige geht? Wenn die Vorräte erschöpft sind? Wenn noch eine weitere Sturmflut anrollt? Junker Gero versucht die Lage ein wenig zu entschärfen: Er schätzt, dass der Weg morgen oder spätestens in zwei Tagen wieder begehbar sein sollte – das Wasser würde ja wieder zurückweichen – und dass ihre Vorräte bei entsprechender Rationierung sicherlich reichen würden. Zur Trinkwasserversorgung bliebe ja noch der Brunnen...

Weitere Probleme

Im Laufe des Vormittags werden sich – mit oder ohne Hilfe der Helden – weitere Schäden auftun.

- Der **Keller** ist komplett voll Wasser gelaufen, die Vorräte sind zum Großteil nicht mehr essbar. Etwas Pökelfleisch, einige Konservengläser und eine Kiste Äpfel, die ganz oben im Regal stand, sind allerdings noch intakt. Auch die Küche wurde weit weniger in Mitleidenschaft gezogen, dort befindet sich noch etwas Mehl, Gewürze, Brot und ein paar Eier.
- Das **Brunnenwasser** ist komplett untrinkbar, da sich Schlamm, Sand und Salz darin festgesetzt haben, es ist also sinnvoll, Eimer und dergleichen aufzustellen, um Regenwasser aufzufangen. Außerdem kann es bei manchen Burgbewohnern zu Bauchschmerzen oder „flinkem Difar“ kommen, wenn sie verunreinigtes Wasser trinken (1-5 auf W20 für jede Person pro Tag, 1-10 für Helden mit dem Nachteil „Krankheitsanfällig“). Für diese bedeutet das einen Abzug von -1 auf GE, KO und KK, sowie von -3 auf körperliche Talente für die Dauer von W6 Stunden.
- Einige Personen könnten in der Nacht **Wunden** davongetragen haben, aufgrund der schlechten hygienischen Situation ist es unausweichlich, sie sofort zu reinigen, um Wundbrand vorzubeugen.
- Gero weist die Bediensteten nichtsdestotrotz an, mit den **Aufräumarbeiten** zu beginnen: Aus dem Keller muss gerettet werden, was gerettet werden kann (viele alte Familienerbstücke lagern dort), die Dächer müssen neugedeckt oder mit Stroh gestopft werden, damit es nicht reinregnet, und vielleicht lässt sich vor dem Tor ein kleiner Damm ausheben, der die Wassermassen etwas zurückdrängt. Den Helden wird er, als Gäste, natürlich keine feste Aufgabe zuweisen, ist aber sehr erfreut, wenn sie dennoch mitanpacken – vor allem, wenn sie aufgrund ihrer Ausbildung oder Herkunft gewisse Talente mitbringen (vor allem *Holzbearbeitung*, *Baumeister* oder ganz allgemein *Wildnisleben* können von Vorteil sein).

2. Kapitel: Mitgehangen, mitgefangen

Modularer Aufbau

Die Handlungselemente, die im Laufe des Tages eingebaut werden können, sind in erster Linie modular zu verstehen: Je nachdem, an welchen Stellen Ihre Helden Nachforschungen anstellen, nachfragen oder womit sie sich beschäftigen, werden andere Elemente möglicherweise im Vordergrund stehen. Wichtig ist, die Helden auf die entsprechende Spur zu locken: So mancher scheint der Meinung, dass es auf der Burg nicht mit rechten Dingen zugeht, dass gar ein „Fluch“ oder eine „Strafe der Götter“ das Unwetter heraufbeschworen hat. Auch Hinweise auf das Rattenkind und das Efferd-Heiligtum dürfen Sie mit Bedacht streuen. Sind Ihre Spieler am Ende des Tages richtig paranoid, haben Sie Ihre Aufgabe gut gemacht!

Wo ist Daire?

Suchaktion

Während Gero und Glarik die Aufräumarbeiten koordinieren und durchführen, sind Thalya und die Dienstmädchen nach wie vor auf der Suche nach Vitus' Hauslehrerin Daire, die seit dem gestrigen Abend verschwunden ist. Man fürchtet das Schlimmste... Einer der Helden kann im Laufe des Tages der Suche ein Ende setzen: Er findet Daires Leiche im Wasser treibend. Sehen sich die Helden die Leiche näher an, fällt ihnen auf, dass die Hauslehrerin offenbar nicht in erster Linie ertrunken ist, sondern aus großer Höhe herabgestürzt – ihre Glieder sind zerschmettert und die Knochen gebrochen. Man bahrt sie fürs Erste im Bergfried auf.

Mögliche Nachforschungen

Ein wenig seltsam hat die gebrechliche Frau ja durchaus gewirkt, verwirrt und verängstigt – vielleicht können die Helden den Gedanken, dass ihr Tod nicht zwangsweise ein Unfall gewesen sein müsse, nicht ganz von der Hand weisen. Kommen die Helden jetzt oder später auf die Idee, ihre Kammer unter die Lupe zu nehmen, werden sie nur bei intensiver Suche fündig: In einer losen Diele unter dem Bett finden sie das Tagebuch der Amme (einige Auszüge daraus finden sich in **Anhang B**). Zusammengefasst können die Helden den Einträgen entnehmen, dass Daire offenbar große Angst hatte, von Alpträumen geplagt wurde und in den vergangenen sechs Jahren wohl zweimal versucht hatte, ihr Mündel zu ermorden. Allerdings finden die Helden keine Hinweise darauf, warum das Kindermädchen auf der Burg geblieben ist, statt sie zu verlassen, und warum niemand auf diese Mordversuche reagiert hat... Die Junkerin wird den Einträgen keine große

Beachtung schenken, sondern den Helden erzählen, dass Daire vor sechs Jahren aus dem Noionitenkloster im Windhag auf die Burg Mondfels gekommen sei. Sie habe früher Stimmen gehört, Alpträume gehabt und unter Wahnvorstellungen gelitten, doch habe sie als geheilt gegolten und die Junkerin wollte ihr eine Chance geben. Bisher habe es auch noch keine Auffälligkeiten ihrerseits gegeben... Auf die Mordversuche an Vitus angesprochen, bagatellisiert Thalya die Vorfälle, es seien lediglich „Unfälle“ gewesen und Daires verwirrter Geist hätte die Erinnerungen wohl verzerrt.

Was ist geschehen?

Die Helden könnten vermutlich nur mutmaßen, wie Daire ums Leben kam. In der Tat hat sich die Hauslehrerin aus freiem Willen in den Tod gestürzt, um sich von ihren Sünden reinzuwaschen. Gegen Ende ihres Lebens kann sie wahrlich als Wahnsinnig bezeichnet werden...

Rattenplage!

Beim Mittagessen ertönt auf einmal ein spitzer Schrei aus der Küche und nur wenige Augenblicke später erkennen die Helden die Ursache desselben. Eine ganze Horde Ratten strömt aus der Küche in den Speiseraum und „entert“ den Esstisch. Kreischend suchen die Hausmädchen, das Junkerehepaar und der Majordomus das Weite, nur Vitus wirkt von den Ratten unbeeindruckt, streichelt sogar die eine oder andere oder nimmt sie auf den Arm... Mit vereinten Kräften können die Helden die Biester zurückschlagen. An sich sind die Ursachen der Rattenplage schnell gefunden, durch das Wasser wurden die Biester aus dem Keller nach oben vertrieben. Ein wenig unheimlich ist es dennoch – und vor allem abergläubische Helden dürften die Rattenplage als böses Omen ansehen.

Jeder auf seine Art

Der betrunkene Wachmann

Glarik ist den Helden im Laufe des Tages keine große Hilfe. Immer wieder sieht man ihn an der Flasche hängen und die letzten Branntweinreserven vernichten. Lauschen die Helden seinem betrunkenen Geschwätz, stellen sie fest, dass er offenbar immer wieder das gleiche wiederholt: „Das ist die Strafe.“ – „Sie kommen uns holen“ – „Wir sind alle verdammt“. Fragen die Helden genauer nach, wird er nur in kryptischen, lallenden Worten antworten, wirklich hilfreich ist er nicht. In klaren Momenten wird er den Helden höchstens zu verstehen geben, dass auch sie verdammt wären und keine Chance

hätten zu fliehen. Außerdem berichtet er den Helden, dass Sateh das Leid schon lange vorausgesehen hätte...

Die Schamanin

Sateh wird schon in den Morgenstunden versuchen, mit den Helden Kontakt aufzunehmen. Ihr Garethi ist leider nur sehr schlecht und auch sonst spricht sie keine andere Sprache, sofern die Helden also kein Mohisch können, dürfte sich die Konversation schwierig erweisen. Gestikulierend und mit Händen und Füßen versucht Sateh den Helden klar zu machen, dass eine schlimme Bedrohung die Burg heimsuchen wolle und dass böse Mächte (sie nennt sie „Großer Satuul“, was etwa einem Dämon oder einer vergleichbaren bösen Entität entspricht) die Burg fest im Griff hätten. Auch erwähnt sie einen schrecklichen Frevel, der Ursprung all dieses Übels sei. Wörtlich berichtet sie den Helden, das „Tabu“ sei entweiht worden und habe den Zorn der „Großen Tapams“ geweckt. Beim letzten Satz wird sie die Helden zum Efferdmosaik führen und bei den Worten „großer Tapam“ darauf deuten...

Verständnisproblem

Im Verlauf wird davon ausgegangen, dass die Helden von Sateh keine Details, sondern lediglich Andeutungen erfahren. Sollte also ein Held mit Kenntnissen des Mohischen oder entsprechenden magischen Fertigkeiten anwesend sein, müssen Sie die Gegebenheiten etwas ändern. In diesem Fall sollten Sie den Tod der Moha vorziehen, sodass sie bereits in der Nacht des Sturms stirbt (s. Abschnitt „Mord!“, S.15) und das oben genannte Gespräch gar nicht mehr zustande kommt. Einer der anderen Bediensteten erinnert sich, dass Sateh in der Tat davon gesprochen hätte, dass „die großen Satuul“ sie und ihr Tapam vernichten wollten und dass ein schlimmer Frevel stattgefunden habe. Auch von der Schändung des Tabu hat sie gesprochen.

Der Majordomus

Aufgrund seines Alters und seiner Zipperlein eignet sich der alte Glennir für die körperlichen Arbeiten nur bedingt, er wird sich deswegen vor allem darauf konzentrieren, eine Bestandsaufnahme zu tätigen und die Schäden zu sichten. Sollten sich die Helden bezüglich der seltsamen Vorkommnisse und Gerüchte auf der Burg an ihn wenden, verweist er sie (stumm) auf das Archiv der Burg.

Stumm?

Verdichten sich die Hinweise auf das Rattenkind, könnten die Helden bezüglich des stummen Majordomus misstrauisch werden. Genaue Nachforschungen bringen aber zu Tage, dass er tatsächlich noch eine Zunge besitzt, aber eine schwere Kehlkopfentzündung mit Mühe überlebt habe und seitdem nur unter Qualen und heiser sprechen könne. Ob ihn das entlastet ist aber die andere Frage...

Aufräumarbeiten

Was ist zu tun?

Im Prinzip lässt sich die Situation nur dadurch entschärfen, dass man versucht, den Keller auszuräumen und Wertsachen zu retten, das Dach zu decken oder Risse in den Mauern zu stopfen (s. auch Abschnitt „Weitere Probleme“, S. 11), Junker Gero führt hier das Kommando.

Ein Gespräch mit dem Junker

Der Junker erscheint den Helden vermutlich recht sympathisch, er ist eher schweigsam, aber offenbar entspricht das seiner Art. Bisweilen haben die Helden aber auch das Gefühl (*Menschenkenntnis*-Probe +4), dass sich hinter seiner ruhigen Fassade eine gehörige Portion Sorge verbirgt, an sich aber auch kein Wunder nach dieser Katastrophe.

Seltsames Kind

Der kleine Vitus beteiligt sich nicht an den Aufräumarbeiten, die Helden können ihn immer wieder durch die Burg stromern sehen. Seelenruhig schlendert er durch den Schlamm oder über die Mauern, ohne von seinem Schicksal wirklich beeindruckt zu sein. Einer der Helden, der sich an den Aufräumarbeiten in den Stallungen und im Hof beteiligt, kann im Stall auf Vitus stoßen und bemerkt, wie der Junge offenbar Selbstgespräche führt...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Der Knabe hat sich auf einem der durchweichten, nassen Strohballen niedergelassen, den Blick zu Boden gerichtet. „Nein, ich habe keine Angst“, hörst du ihn sagen – es ist das erste Mal, dass du die Stimme des Jungen vernimmst. Sie ist wunderschön, klar und hell, doch du vermisst den kindlichen Klang darin. „Er hat versprochen, dass er Mama und Papa beschützt. Er hat es mir versprochen. Uns wird nichts passieren. Ich vertraue ihm.“ Ein Geräusch lässt ihn zusammenzucken und du siehst, wie eine Ratte über einige Holzlaten hastig das Weite sucht. Er hat dich gesehen. Langsam klettert Vitus von seinem Strohballen, wirft dir einen kurzen Blick zu und ohne ein Wort verlässt er den Stall.

Riesenspringegel

Durch die Springflut hat sich neben den Ratten auch anderes Getier in die Burg eingeschlichen, zum Beispiel widerliche Riesenspringegel, die im Hof einen der Helden anfallen (s. **ZBA**, S.88-89).

Das Ende des Tages

Trostlos

Die Helden konnten tatsächlich dazu beitragen, dass die Schäden an der Burg etwas gemildert werden können, doch nach wie vor sieht es ziemlich trostlos aus. Immer wieder hat es im Tagesverlauf geregnet und frischer Wind hat neue Wellen ans Ufer getragen – nach wie vor sieht es nicht so aus, als ginge

das Wasser zurück. Im Gegenteil, eine Probe auf *Wettervorhersage* +2 lässt erahnen, dass heute Nacht ein weiteres Unwetter bevorsteht...

Totenruhe

Daires Leichnam wird fürs Erste im Bergfried aufgebahrt, da der Friedhof außerhalb der Burg liegt und damit nicht erreichbar ist, bis die Flut zurückgegangen ist.

Zusammenfassung

Der erste Tag dient im Grunde nur der Bestandsaufnahme und sollte die Helden etwas neugierig machen, was dort hinter den Mauern schwelt. Nur Aberglaube oder vielleicht doch ein düsteres Geheimnis, dass mit der heftigen Sturmflut in Verbindung steht? Vor allem Helden mit den Nachteilen „Aberglaube“ oder „Neugier“ dürften mittlerweile interessiert sein, mehr über die Hintergründe dieses vermeintlichen „Fluchs“ oder der Schändung des vermeintlichen Heiligtums zu erfahren. Sollten die Helden schon am ersten Tag auf die Idee kommen, das Burgarchiv zu durchstöbern, können Sie sofort zum entsprechenden Abschnitt des nächsten Kapitels (s. Abschnitt „**Nachforschungen**“, S.16) springen und diesen vorziehen.

3. Kapitel: Ein altes Geheimnis

Eine unruhige Nacht

Sturm und Regen

In der Nacht wird den Helden sehr schnell klar, dass abermals ein Unwetter tobt, allerdings deutlich weniger heftig als in der Nacht davor. Es bleibt dennoch die Befürchtung, dass sie die Burg nach wie vor nicht verlassen können...

Alpträume

Eine weibliche Heldin wird in dieser Nacht von einem seltsamen Alptraum geplagt. Sollte es in Ihrer Gruppe nur Männer geben, wird ihnen das Hausmädchen Ailill von diesem Traum erzählen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Um dich herum ist Dunkelheit, doch im Moment hast du dafür keinen Blick. Du spürst, wie du zitterst, wie du das Laken unter deinen Fingern umklammerst. Gleich ist es soweit. Der Druck auf deinem Bauch ist fast unerträglich, die Wehen werden immer heftiger, doch die unbändige Vorfreude auf dein erstgeborenes Kind lässt dich die Schmerzen ertragen. Du fühlst die Bewegungen des Ungeborenen in dir, weißt, dass es gleich soweit ist. Gleich wird sein Kopf zu sehen sein und du wirst den ersten Schrei deines Kindes hören... Du presst, ein letztes Mal, mit aller Kraft – doch alles, was du vernimmst, ist dröhnende, schmerzhaft Stille. Kein Schrei. Nichts. Du beugst dich nach vorne, setzt dich auf, zitternd, voller Angst – doch was du vor dir siehst, ist kein Kind. Es ist eine kleine, verkrüppelte Gestalt, kaum einem Menschen ähnlich, verwachsen und entstellt. Es atmet nicht. Es wird niemals atmen. Blinde Wut und tiefe, grausame Verzweiflung überschwemmt dich und irgendwo aus der Schwärze um dich herum vernimmst du die Stimme eines Mannes: „Keine Sünde bleibt ungesühnt.“ Schweißgebadet fährst du aus deinem Traum hoch.

Eine unheimliche Begegnung

Ein weiterer Held (es eignen sich besonders Personen mit „Schlafstörungen“ oder „Medium“) findet in dieser Nacht keinen Schlaf. Etwa gegen Mitternacht steht er auf, um noch einmal den Abort aufzusuchen und sich ein wenig die Beine zu vertreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Die Burg ist still, fast totenstill, doch nach wie vor heult der Sturm um die Mauern, die Wellen branden mit lautem Krachen gegen die Felsen und heftiger Regen trommelt auf das Dach. Es ist stockfinster, nur die Kerze in deiner Hand erleuchtet den Flur vor dir. Irgendwo quietscht eine Ratte und du fragst dich, ob du nicht doch hättest im Bett bleiben sollen. Doch was ist das? Am Ende des Ganges erkennst du eine Gestalt, die sich dir langsam nähert. Du vernimmst keine Schritte auf dem steinernen Boden, kein Geräusch. Im flackernden Licht deiner Kerze erkennst du schließlich einen glatzköpfigen, älteren Mann in einer fast bodenlangen Kutte, der so in die Pergamente vertieft ist, die er mit sich trägt, dass er dich gar nicht bemerkt. Du hast ihn noch

nie auf dieser Burg gesehen. „Das darf nicht sein“, hörst du den Mann fiebrig murmeln. „Es darf nicht. Es ist Schande, es ist Frevel...“ Plötzlich blickt er auf und scheint dich anzusehen, doch seine leeren Augen können dich nicht fixieren. „Es ist zu spät“, haucht er leise und seiner Stimme wohnt tiefe Verzweiflung inne, „es wird niemals ans Licht kommen, niemals. Die Wahrheit ist zerstört, vernichtet, für jedermann verloren. Niemand kann die Sünde aufhalten. Niemand. Ich habe versagt...“ Mit traurigem Blick wendet sich der alte Mann ab und tritt weiter den Gang hinunter, nur wenige Meter – und plötzlich ist er verschwunden, wie vom Erdboden verschluckt. Nur ein einziger Fetzen Pergament segelt langsam zu Boden...

Dem Helden sollte durchaus bewusst sein, dass er soeben einem Geist begegnet ist – doch wessen Geist ist ihm vermutlich unklar (nur, wenn die Helden bereits im Archiv waren oder nähere Nachforschungen angestellt haben, können sie auf Vater Eslam schließen). Bei genauer Nachfrage können Sie auch erwähnen, dass die Kutte der eines Priesters sehr ähnlich gewesen sei, allerdings eher bescheidener gewirkt habe ohne große Verzierungen und dergleichen. Das Pergament, das zu Boden gefallen ist, ist stark zerrissen und vergilbt, doch einige Zeilen lassen sich rekonstruieren (s. **Anhang C**):

14. Boron 33 Hal

Ich habe mich entschieden, es gibt keinen anderen Weg. Ich kann diesen Frevel und meinen eigenen Fehler nicht länger ertragen. Ich entsende Nachricht an den Tempel zu Arvon in der Hoffnung, dass man mir meine Unwissenheit vergeben möge und...

Mord!

Erwachen mit Schrecken

Schon in den frühen Morgenstunden werden die Helden unter Umständen von lauten Schreien geweckt. Die beiden Dienstmädchen Ailill und Ainsel haben die mohische Köchin Sateh tot in ihrer Kammer aufgefunden – jemand hat ihr die Kehle mit einem Messer durchgeschnitten. Selbiges liegt immer noch neben dem Bett auf dem Boden. Entsetzen macht sich breit, denn dass es sich um Mord handelt ist völlig klar und ebenso offensichtlich ist, dass einer der Anwesenden der Mörder gewesen sein muss, denn man war ja vollkommen von der Außenwelt abgeschnitten. Obwohl dieser Verdacht nicht laut ausgesprochen wird, ist den Helden bewusst, dass man sie gewiss verdächtigt. Die Blicke des Majordomus und der Hausmädchen sprechen Bände und der hitzige (und betrunkene) Glarik wird sie sofort als Mörder anprangern. Der Junker schlichtet den Streit allerdings und schickt Glarik fort mit

dem Hinweis, dass gegenseitige Anschuldigungen nicht die Antwort sein könnten.

Hinweise

Am Tatort finden sich keinerlei Spuren, die auf einen Täter hindeuten. Das Opfer schlief offenbar, als es angegriffen und sofort getötet wurde. Der Schnitt ist nicht tief, aber dank des scharfen Messers war er tödlich. Die Helden könnten auf den Gedanken kommen, dass der Mörder blutige Kleider besitzen müsste und könnten befahlen, die Kleiderschränke der Burgbewohner zu durchsuchen. Leider werden sie dabei nicht fündig, die Kleider wurden offenbar entsorgt.

Noch mehr Dramatik?

Sollten Ihre Helden Ihre Schlafkammer nachts nicht explizit verschlossen haben, ist es möglich, dass Vitus, der im Namen der Dreizehnten die potentiell gefährliche Sateh getötet hat, ein in Blut getränktes Kleidungsstück seiner Eltern im Schrank der Helden versteckt hat, um den Verdacht auf sie zu lenken. In diesem Fall wird der entsprechende Held bzw. die Heldin unter Bewachung gestellt oder in einer der Kammern eingesperrt (der Kerker ist ja geflutet).

Nachforschungen

Konfrontation

Erzählen die Helden dem Junkerpaar von ihrer Begegnung dieser Nacht, reagieren die beiden mit Staunen, von Geisterscheinungen auf der Burg sei ihnen nichts bekannt – und sie behaupten, sich keinen Reim darauf machen zu können, wen die Helden da gesehen hätten (eine *Menschenkenntnis*-Probe +8 im Falle der Junkerin und +2 im Fall des Junkers belehren die Helden aber eines Besseren).

Wer war der Geist?

Die Dienstmädchen können den Helden bei dieser Frage helfen, sie wissen, dass es sich möglicherweise um Vater Eslam gehandelt haben könnte, ein Travia-Geweihter der bis vor gut sieben Jahren hier auf der Burg gelebt hätte, ein guter Vertrauter des Junkers und seiner Ehefrau gewesen war und die Chronik der Burg geführt hätte. Vor sieben Jahren im Boron 33 Hal sei er aber verstorben. Erkundigen sich die Helden nach der Todesursache, erzählen ihnen die Mädchen, dass Vater Eslam ein Problem mit der Hüfte gehabt und deswegen gehinkt habe. Offenbar war er dadurch auf der Treppe des Wohnturms gestürzt und habe sich das Genick gebrochen. Ein schrecklicher Unfall. Dass sein Geist in der Burg umginge, sei aber auch dem Personal neu...

Das Burgarchiv

An dieser Stelle sollten die Helden auf die Idee kommen, das Burgarchiv und die dortigen Chronik näher in Augenschein zu nehmen, auch um mehr über Vater Eslam zu erfahren. Folgende Informationen können die Helden dadurch erhalten, die ihnen interessant erscheinen könnten.

- Der Pergamentfetzen der Helden scheint aus der Chronik herausgerissen worden zu sein, zumindest trägt er Vater Eslams Handschrift.
- Vater Eslam verstarb, nach den Aufzeichnungen, am 14. Boron 33 Hal – dem Tag, an dem jener Eintrag verfasst wurde, den die Helden gefunden haben. Ob es ein Zufall ist, dass sein Unfall genau zu dem Zeitpunkt passierte, als er einen Frevel ans Licht bringen wollte?
- Bei genauem Hinsehen (*Sinnenschärfe*-Probe +6) erkennen die Helden, dass einige Seiten offenbar aus der Chronik entfernt wurden. Diese liegen alle etwa sieben Jahre zurück.
- Gero und Thalya vermählten sich vor zehn Jahren (Travia 31 Hal), zeitgleich wurden alle damaligen Bediensteten der Burg entlassen und neue eingestellt, nämlich eben jene, die bis heute als Personal auf Sturmfels geblieben sind, d.h. der Majordomus Glennir, seine Töchter Ailill und Ainsel und der Wachmann Glarik. Einziger der Koch Meredin war durch Sateh ersetzt worden, der Koch selbst habe die Burg nach dem Tod seines Vaters auf eigenen Wunsch verlassen. Es erscheint den Helden gewiss seltsam, dass Gero offenbar beschlossen hatte, alles Personal seines Vaters bei seiner Hochzeit zu entlassen. Was steckt dahinter?
- Gero und Thalya erlitten offenbar zwei Fehlgeburten, bevor Vitus geboren wurde. Die Formulierung zu dessen Geburt könnte die Helden aufhorchen lassen: „Die Geburt des Stammhalters Vitus von Sturmfels wird auf den 1. Praios des Jahres 1028 BF (35 Hal) festgesetzt.“ Nirgends steht, dass der Knabe wirklich am ersten Praios zur Welt kam.
- Die Aufzeichnungen lassen erahnen, dass Geros Eltern bereits vor vielen Jahren verstorben sind und dass seine jüngere Schwester Larissa als Schriftgelehrte nach Gareth gegangen sei. Andere Verwandte gibt es nicht.
- Erstaunlicherweise gibt es weder einen Stammbaum noch irgendwelche Informationen über Thalyas Familie oder ihre Herkunft. Danach befragt erzählt Thalya, sie stamme aus der Gegend um Kyn doch und sei die Tochter eines reichen Winzers namens *Halman Rottmeister* gewesen, der kurz nach ihrer Hochzeit 31 Hal verstorben sei. Da sie aus einer bürgerlichen Familie stamme, habe man ihren Stammbaum nicht in die Familienchronik aufgenommen. Sie und Gero hätten in erster Linie des Geldes wegen geheiratet, doch sie lernten sich schnell lieben.

Lügen?

Thalya hat diese Geschichte über ihre Herkunft schon derart verinnerlicht, dass sie keine Schwierigkeiten hat, sie glaubwürdig darzustellen. Sie berichtet sogar Details von ihrer Kindheit auf den Weinbergen und dass ihr Bruder Erlwin im albernischen Bürgerkrieg in der Schlacht am Großen Fluss gefallen sei. Ihr Onkel Sindar habe den Weinberg von ihrem Vater übernommen. Sollten die Spieler gezielt *Menschenkenntnis*-Proben würfeln wollen, gehen Sie davon aus, dass diese aufgrund von Thalyas Routine in dieser Geschichte um 12 Punkte erschwert ist. Auch „Fangfragen“ zum Thema Weinanbau oder Winzerei kann sie gezielt beantworten, sie hat sich mit dem Thema befasst.

- Suchen die Helden aufgrund von Satehs Äußerungen nach Aussagen über ein Heiligtum, stoßen sie auf die „Mondsteingrotte“, die von den Herren der Burg Mondfels seit Jahrhunderten gehütet wurde. Auf Nachfrage kann man ihnen berichten, wo diese Höhle liegen müsse, doch zu erreichen ist sie natürlich im Moment nicht.

Die Mondsteingrotte

Ailill und Ainsel kennen die Geschichte von der Mondsteingrotte von ihrem Vater. Angeblich soll ein Seefahrer vor vielen hundert Jahren vor der Küste Schiffbruch erlitten haben und sei an Land gespült worden. Er habe geglaubt, sein letztes Stündlein habe geschlagen, doch Efferd verschonte sein Leben und ließ ihn in einer wunderschönen Höhle voll bläulich-weiß schimmernder Mondsteine erwachen. Der Seemann war so fasziniert von der Höhle, dass er es nicht wagte, auch nur einen Stein zu entfernen und beschloss, dieses Heiligtum – denn nur ein solches konnte es für ihn sein – fortan mit seinem Leben zu beschützen. Er nahm die Tochter des Burgherrn zur Frau und gab der Festung fortan den Namen „Burg Mondfels“. Aufgrund seiner Abgeschlossenheit und als Konsens der Familie des Seemanns wurde die Mondsteingrotte als Heiligtum nie sonderlich bekannt und blieb immer ein kleines, wohl gehütetes Geheimnis...

Im Zuge dessen sind den Helden vermutlich einige Fragen und Ungereimtheiten aufgefallen. Welchen Frevel wollte Vater Eslam aufdecken? Hat man ihn beseitigt? Was hat es mit Vitus' Geburt und seinen seltsamen Anwandlungen auf sich? Was versucht das Junkerehepaar geheim zu halten? Und wieso hat Sateh davon gesprochen, dass das Tabu, womit nur die Grotte gemeint sein konnte, entweiht wurde?

Spitzeln und belauschen

Die Helden können auch versuchen, das Junkerpaar über den Tag hinweg zu belauschen oder ihre Kammer zu durchsuchen, wenn beide anderswo sind.

- Sind die Helden hartnäckig genug, können sie ein Gespräch zwischen den Eheleuten mitverfolgen. Gero wirft seiner Frau vor, sie greife zu Mitteln, die nicht sein dürften, doch Thalya widerspricht ihm mit den Worten: „Denk an uns – und denk an unseren Sohn.“ Sie fürchtet, dass man sie drei auseinander

reißen würde, wenn „sie es erführen“ und dass sie schließlich schon so viel auf sich genommen hätten, um zusammen sein zu dürfen. In Thalyas Augen erkennen die Helden eindeutig verzweifelte Hingabe, Gero seinerseits scheint dabei wesentlich skeptischer. Brauchen die Helden unter Umständen noch einen Schubs in die richtige Richtung hören sie, wie Gero seine Frau „Larissa“ nennt.

- In der Kammer der Eheleute könnten die Helden Thalyas Tagebuch unter ihrem Kopfkissen ausfindig machen, allerdings scheint sie ihre Aufzeichnungen zu verschlüsseln, die Helden können die Einträge nicht lesen. Da sie den entscheidenden Schlüsselsatz nicht kennen, dürfte dies auch ein Ding der Unmöglichkeit sein. Ein ODEM offenbart, dass es sich nicht um einen CRYPTOGRAPHO handelt und auch ein XENOGRAPHUS hilft nicht weiter, es ist schließlich keine fremde Sprache.

- Beobachten die Helden Thalya oder auch Vitus etwas genauer, fällt ihnen vielleicht ein Detail auf: Dem Knaben fehlt der kleine Finger der rechten Hand. Thalya hingegen trägt stets Spitzenhandschuhe, um den gleichen Makel zu verdecken. Während Vitus' fehlender Finger aber eher nach einem Geburtsfehler aussieht, ist der Thalyas definitiv abgeschnitten worden. Konfrontieren die Helden sie damit, wird sie behaupten, dies sei ein Geburtsmal, das sie an ihren Sohn weitergegeben habe.

Im Laufe des Tages

Der Stoff geht zur Neige

Nach der Ermordung Satehs ist Glarik vollkommen am Boden zerstört. Seine Alkoholvorräte sind aufgebraucht und der Entzug macht ihm bereits zu schaffen. Immer wieder hören die Helden ihn davon sprechen, er würde einfach ans Festland schwimmen...

Misstrauen

Auch die bisher recht offenen Hausmädchen trauen sich mittlerweile nicht mehr, mit den Helden zu reden, offenbar halten sie sie für Satehs Mörder. Sie geben sich wortkarg, wenn sie etwas gefragt werden, und gehen den Helden aus dem Weg.

Mitanpacken

Nach wie vor gibt es einiges zu tun und so mancher Held wird lieber mitanpacken, als herumzusitzen und Panik zu schieben. Auch am zweiten Tag sind immer noch die gleichen Tätigkeiten aktuell: Dach reparieren, Wasser aus dem Keller schöpfen, Wertsachen bergen, Ratten verjagen, Mauerrisse stopfen und so weiter.

Rattenbiss

Etwa ab der Mittagsstunde wird bekannt, dass der Majordomus Glennir fiebrig in seinem Zimmer liegt, offenbar hat ihn eine Ratte gebissen und die Verletzung entzündet sich. Die Hilfe heilkundiger Helden ist hier gefragt.

Regeltechnisch

Mit Proben auf *Heilkunde Wunden* oder *Heilkunde Krankheiten* erkennt ein versierter Held sofort, dass sich der Rattenbiss offenkundig entzündet hat, vermutlich ist brackiges Wasser oder Dreck in die Wunde geraten. Derzeit kann man nicht mehr tun, als die Wunde auszuwaschen, gut zu verbinden und das Fieber zu senken. Heilmagie kann die verlorenen Lebenspunkte zurückgeben, nicht aber den Krankheitsverlauf stoppen.

Anschläge

Zu viel Wissen ist tödlich

Sobald Thalya ahnt, dass die Helden Nachforschungen anstellen, zum Beispiel weil sie sie im Burgarchiv überrascht hat, wird sie versuchen, die Helden zu beseitigen. Sie will nicht riskieren, dass ihr Geheimnis entdeckt und ihr ihr Sohn und ihr Mann entrissen werden.

„Unfälle“

Demzufolge wird Thalya im Laufe des Tages einige Anschläge planen, die wie Unfälle aussehen sollen...

- Ein Held wird beim Aufräumen von hinten gestoßen und ins Wasser geschubst, er rettet sich mit Mühe vor dem Ertrinken. Als er sich umsieht, ist niemand mehr zu sehen. Bedrohlichere Formen kann dies unter Umständen annehmen, wenn die Helden beim Reparieren des Daches helfen...
- Ein Held, der im Keller arbeitet, wird abends dort eingesperrt – Thalya hofft, dass das Wasser weit genug steigen wird, um den Helden zu ertränken.

Gerne können Sie sich weitere Gemeinheiten ausdenken, um Ihren Helden zu schaden. Thalya wird sich dabei große Mühe geben, selbst unentdeckt zu bleiben und wird stets behaupten, nicht am Tatort, sondern in der Küche gewesen zu sein.

Das Familienporträt

Unerwarteter Fund

Sorgen Sie dafür, dass wenigstens einer der Helden dem Junker dabei hilft, weitere Wertsachen aus dem Keller nach oben zu schaffen (Gero kann sie evtl. auch direkt darum bitten). Unter Umständen können sie das Ganze damit einläuten, dass das Wasser weiter steigt und ein weiterer Raum „evakuiert“ werden muss, dafür wird die Hilfe jeder verbliebenen Hand gebraucht. Einer der Helden stößt bei seiner Arbeit auf ein großes, altes Porträt, das vom Wasser bisher

weitgehend verschont geblieben ist, weil es in einem Schrank verstaut war.

Überraschende Ähnlichkeit

Bei dem Gemälde handelt es sich um ein altes Familienporträt der Familie von Sturmfels. Es zeigt das Familienoberhaupt, offensichtlich nicht Gero, dessen Ehefrau und zwei Kinder, einen Knaben und ein Mädchen. Der Junge könnte tatsächlich Gero sein, zumindest weist er eine gewisse Ähnlichkeit auf, doch das Mädchen besitzt das gleiche auffällige Muttermal auf der Wange wie Thalya... Spätestens jetzt dürfte den Helden ein Verdacht kommen, worin der Frevler des Junkerpaars bestehen könnte.

Konflikte

Erneute Konfrontation

Wollen die Helden aufs Ganze gehen und dem Junkerpaar ihre Vermutungen unterbreiten, wird Thalya so verhalten wie möglich reagieren, doch eine *Menschenkenntnis*-Probe +4 offenbart, dass sie sich ertappt fühlt. Gero ist ein noch schlechterer Lügner, bei ihm genügt eine einfache *Menschenkenntnis*-Probe. Bleiben die Helden hartnäckig, wird vor allem Thalya aufbrausend reagieren und die Helden fortjagen. Sie wird sich die Wahrheit nicht entlocken lassen, kann aber Andeutungen fallen lassen, z.B. dass die Helden keine Ahnung von wahrer Liebe hätten, dass sie eine Menge durchgemacht hätte und dass sie sich ihre Familie nicht wegnehmen ließe.

Die Reserven sind alle

Spätestens beim Abendbrot äußert sich, dass Glarik mit der Situation mittlerweile völlig überfordert ist und seit er keine Alkoholvorräte mehr hat, wird er immer verzweifelter. Er ist reizbar und aggressiv und könnte bei einem falschen Wort auch einen der Helden angehen oder sich an einer Heldin vergreifen wollen, um sich „abzureagieren“. Für Glarik können sie prinzipiell auf alle Würfe einen Modifikation von -2 anrechnen, wegen seines Entzugs.

Glarik

Schwert: INI 9+W6

AT 14 PA 12 TP 1W+4 DK N

Raufen: 9+W6

AT 12 PA 13 TP 1W+1

LeP 32 AuP 30 KO 13 MR 4 RS 2 (Gambeson)

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Linkhand, Wuchtschlag, Niederwerfen, Bornländisches Raufen (Block, Halten, Knie, Niederringen, Schwitzkasten, Tritt)

Nahrung wird knapp

Die Tatsache, dass die Köchin tot ist und die Nahrungsmittel knapp werden, trägt auch nicht positiv zum Klima bei – man geht davon aus, dass die Vorräte, wenn man sie gut rationiert, noch zwei Tage reichen könnten.

Zusammenfassung

Am zweiten Tag sollten die Helden dem Geheimnis, das Gero und Thalya hüten, allmählich auf die Schliche kommen. Ist es wirklich möglich, dass Junker und Junkerin in Wahrheit Bruder und Schwester sind? Haben sie deshalb das komplette Hauspersonal geändert, damit niemand davon erfährt? Hat Vater Eslam vielleicht eben dieses Geheimnis aufgedeckt und musste deswegen sterben? Und was hat haben die Umstände von Vitus Geburt und die Mondsteingrotte mit all dem zu tun?

4. Kapitel: Die Nacht des Schreckens

Unruhiger Schlaf

Schnelle Entscheidung

Sollten die Helden bereits am Vorabend beschließen, die Junkerin und den Junker mit den Vorwürfen zu konfrontieren oder beschließen, Vitus zu töten, können Sie die Träume und Vitus' Mordversuch auch auslassen und die Flutwelle bereits früher auftreffen lassen.

Auch in dieser Nacht heult wieder der Sturm ums Schloss, stärker als in der Nacht zuvor, Regen trommelt aufs Dach und die Wellen branden mit enormer Wucht gegen die Felsen.

Alpträume

Abermals werden bis zu zwei Helden von Alpträumen geplagt. Der erste Traum eignet sich besonders für Helden mit dem Nachteil „Meeresangst“.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Ein langer Gang liegt vor dir, offenbar unterirdisch, kein Licht dringt herunter. Der Boden unter deinen nackten Füßen ist nass und glitschig, auch von den Decken tropft das Wasser. Doch was ist das? In der Ferne vernimmst du ein Rauschen, es wird lauter, immer lauter, dröhnt in deinen Ohren – und plötzlich siehst du die Wassermassen, die sich durch den schmalen Gang in deine Richtung walzen. Verzweifelt drehst du dich um und läufst, läufst so schnell du kannst. Deine Seite sticht, deine Lungen brennen, doch das immer lauter werdende, tödliche Rauschen hinter dir treibt dich an. Der Gang scheint nicht zu enden, kein Ausweg, keine Rettung – und mit einem Mal spürst du, wie dich die Woge erfasst und fortreißt. Du ringst nach Luft, doch das eisige Wasser flutet in wenigen Augenblicken deine Lungen. Du greifst nach Halt, doch fasst ins Leere. Ein letzter, verzweifelter Versuch, an die Oberfläche zu schwimmen, doch der Sog ist zu mächtig. Du spürst, wie dir die Sinne schwinden, sich dein Körper verkrampft im verzweifelten Ringen nach Luft. Und in dem Moment fährst du aus dem Schlaf hoch.

Der zweite Traum passt zu dem Held, der zwei Tage zuvor Vitus im „Selbstgespräch“ mit einer Ratte erwischt hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Ruhelos wandelst du nächstens durch die Gänge von Burg Mondfels, die lediglich vom flackernden Licht deiner Kerze erhellt werden. Kein Laut dringt an dein Ohr, überall herrscht bleierne Stille. Doch plötzlich lässt dich ein Geräusch zusammenfahren. Eine einzelne Ratte huscht an deinen Füßen vorbei und verschwindet im Dunkeln, du willst dem Biest noch einen Fußtritt verpassen, doch es ist schneller. Du hast kaum einen Meter zurückgelegt, als eine weitere Ratte aus einem Loch hervorhuscht, noch eine, noch eine – es werden immer mehr! Sie kriechen aus allen Löchern, aus jeder Ritze, klettern durch die Fenster herein – wie ein Strom ergießt sich die Masse aus haarigen, quietschenden Leibern über den Gang. Und du bist mitten darin. Du trittst um dich und versuchst, die Biester mit dem Licht und der Hitze deiner Kerze zu vertreiben, doch erfolglos. Wie

Motten scheinen sie von dem Licht angezogen und plötzlich spürst du ein Brennen an deiner rechten Wade: eine der Ratten hat dich gebissen. Der Schmerz wird heftiger, ein weiteres Tier hängt an deinem Bein, noch eines, noch eines... Warmes Blut rinnt über deine Haut, es zieht noch mehr Ratten an, die sich in deinem Fleisch verbeißen, dir die Haut von den Knochen nagen und dich zu Fall bringen. Stechender, brennender Schmerz, warmes Blut und ein Strom aus haarigem Fell ist das letzte was du siehst, bevor alles dunkel wird...

Nächtlicher Besuch

Ein dritter Held erwacht des Nachts von einem ungewöhnlichen Geräusch, ohne recht zu wissen, was ihn geweckt hat. Doch als er die Augen öffnet, erkennt er neben seinem Bett eine Gestalt: den Knaben Vitus mit einem Messer in der Hand. In letzter Sekunde kann er reagieren und dem Jungen die Waffe abnehmen – ungewöhnlich für einen Sechsjährigen setzt Vitus sich heftig zur Wehr und beginnt mit einem Mal derart zu kreischen, dass er die gesamte Burg aufweckt.

Verschlossen

Haben die Helden ihre Kammern sicherheitshalber verschlossen, findet die Szene trotzdem statt. Vitus hat den Ersatzschlüssel des Majordomus aus dessen Kammer gestohlen.

Die Situation eskaliert

Nicht mein Sohn...!

Sobald Junker und Junkerin, aufgeschreckt von den Schreien ihres Sohnes, die Kammer erreichen, nimmt Thalya Vitus sofort in Schutz. Auch wenn der Held es mehrfach beteuert, verzweifelt leugnet Thalya die Schuld ihres Sohnes. Sichtlich hysterisch und verzweifelt behauptet sie immer wieder, er sei geschlafwandelt und habe sicherlich niemandem schaden wollen. Vitus schweigt zu allen Vorwürfen und erwidert noch nicht einmal die heftige Umarmung seiner Mutter.

Tod dem Rattenkind?

Besonders skrupellose Helden könnten auf den Gedanken kommen, das Kind einfach in „Notwehr“ zu töten. An und für sich müssen sie dieses Ereignis nicht aufhalten, Vitus' Überleben ist nicht von Bedeutung, machen Sie den Helden aber klar, was es bedeutet, einen sechsjährigen (vielleicht geistig verwirrten?) Knaben zu töten...

Nieder mit den Verrätern

Dringen die Helden in besonderem Maße auf den Junker und seine Frau ein, unter Umständen auch unter Berücksichtigung ihrer Nachforschungen, platzt es letztlich aus Thalya heraus. Sie schreit die Helden an, dass sie kein Recht hätten, ihre Familie

zu zerstören, dass es „sein Wille“ sei, dass sie zusammen wären und dass niemand das Recht hätte, ihr Glück zu trüben. Sie will eben dem herbeigeeilten, aber immer noch vom Entzug gebeutelten Glarik und ihrem Ehemann eben befehlen, die Helden zu beseitigen, als sich Vitus plötzlich aus ihrem Griff löst...

Efferds Zorn

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Langsam tritt Vitus ans Fenster heran und blickt hinaus aufs Meer. Er wendet euch den Kopf zu und mit einem Mal glaubt ihr, Angst in seinem Blick zu sehen. Zum ersten Mal sieht er dem Kind, das er sein sollte, ein wenig ähnlich. Mit ausgestreckter Hand deutet er hinaus aufs Meer und haucht leise: „Es ist soweit.“

Die zweite Sturmflut

Werfen auch die Helden einen Blick hinaus aus dem Fenster, dürfte sie der Anblick, der sich ihnen bietet, erschauern lassen. Im Dunkel der Nacht hat sich am Horizont eine Sturmflut aufgetürmt, die so gigantisch ist, dass sie kaum derischen Ausmaßes sein kann. Zwei Wellen rollen auf die Burg zu, eine höher als die andere. Es bedarf nur weniger Vorstellungskraft um zu begreifen, dass vor allem die erste Welle – doppelt so groß wie letzte – die kleine Burg komplett zerstören und das Leben aller Burgbewohner gefährden könnte.

Guter Rat ist teuer

Folgende Handlungselemente geschehen in unmittelbarer Abfolge, der Zeitdruck sollte für Spieler und Helden spürbar sein. Die ersten Wellen krachen bereits ans Festland und die Burg beginnt bereits unter der Wucht zu beben...

- Glarik packt die reine Verzweiflung, ohne auf Zureden und Warnungen zu hören stürzt er sich in die Fluten und will ans Festland schwimmen.
- Die Hausmädchen Ailill und Ainsel schicken verzweifelt weinend Stoßgebete zum Himmel.
- Vitus klammert sich um die Hüfte seiner Mutter und wenn die Helden genau lauschen, hören sie, wie er immer wieder das gleiche Mantra wiederholt: „Er hat es versprochen. Er hat es versprochen.“

Es gilt zu handeln

Machen Sie den Helden eines klar: Abzuwarten und Tee zu trinken ist die falsche Taktik und könnte sie alle das Leben kosten. Irgendetwas muss geschehen und zwar schnell, den Helden bleiben höchstens noch 10 Minuten bis zum Aufprall der Monsterwelle. Honorieren Sie gute Einfälle Ihrer Spieler, um der drohenden Katastrophe zu entgehen – im Folgenden nur einige Beispiele.

- Die Helden könnten versuchen, eine ausgehängte Tür, eine Tischplatte oder ein anderes Holzelement als „Schwimmbrett“ oder provisorisches Boot zu benutzen, um nicht sofort unterzugehen.

- Man könnte sich mit festen Tauen an Felsen oder Bäumen festbinden in der Hoffnung, dass diese der Wucht standhalten werden.

- Eine Flucht an besonders hoch gelegene Orte, zum Beispiel einen hohen Felsen, einen Baum oder den Bergfried könnte ebenfalls sinnvoll sein, um zu überleben.

- Mit Strohhalmen oder kleinen Röhrchen könnten die Helden darauf hoffen, auch unter Wasser Luft schnappen zu können.

- Letztlich schadet auch ein Gebet nicht, denn Efferd hat es mit seiner Strafe ja nicht auf die Helden, sondern auf Gero, Thalya und Vitus abgesehen. IN der Tat können Sie ein Gebet der Helden damit belohnen, dass Ihnen Vater Eslam augenblicklich erscheint und ihnen vor Aufprall der ersten Welle Hilfe anbietet.

Natürlich ist es den Helden überlassen, ob sie nur ihre eigene Haut retten oder auch versuchen, die Bediensteten in Sicherheit zu bringen.

Beim Rattenkind!

Thalya hingegen sieht nur eine Möglichkeit, ihr Leben und das ihrer Familie zu retten.

Zum Vorlesen und Nacherzählen: Verzweifelt reißt Thalya die Fensterläden auf. Die salzige Gischt und der heftige Regen benetzen ihr Gesicht, doch sie scheint keinen Anstoß daran zu nehmen. Mit verzweifelter Geste breitet sie die Arme aus und schreit gegen den Sturm an: „Oh Guldener, erhöre mein Flehen, so wie du es früher schon erhört hast! Du hast mir meinen Sohn geschenkt, meine Familie, entreiß sie mir nicht heute in dieser Nacht! Erhöre mein Flehen – rette unser Leben!“ Und plötzlich blitzt kalter Stahl in ihrer Hand.

Sofern die Helden Thalya nicht aufhalten, wird sie sich ohne zu zögern den Ringfinger ihrer linken Hand abtrennen und dem Rattenkind opfern...

Unerwartete Rettung

Vater Eslam

Die Helden bangen bereits um ihr Leben und schicken verzweifelte Stoßgebete zum Himmel, als sich vor ihnen eine Gestalt manifestiert: ein älterer Mann in einer langen Kutte, der erstaunlich unreal erscheint und den einer der Helden sofort als Vater Eslam wiedererkennt. Möglicherweise rettet er einen der Helden sogar aus einer äußerst misslichen Lage, zum Beispiel indem er ihn mithilfe eines Stocks aus dem Wasser zieht.

Zum Vorlesen und Nacherzählen: Mit wohlwollendem Lächeln betrachtet euch der Geist des verstorbenen – oder gar ermordeten? – Traviageweiheten. „Habt Dank“, vernehmt ihr seine Stimme, „ihr habt aufgedeckt, was ich für verschollen hielt. Ihr habt den Frevel enthüllt, den ich nicht zu verhindern vermochte. Ich flehe euch an, tragt diese Kunde hinaus und berichtet meinem Tempel in Arvun, auf dass mein ruheloser Geist endlich seinen Frieden finden möge. Doch zuvor – folgt mir! Uns bleibt nicht viel Zeit!“

Der Aufprall der ersten Welle

Zum Vorlesen und Nacherzählen: Mit einem Mal geht ein derart heftiger Ruck durch die Burg, dass Boden und Wände erzittern. Mauern splittern, Türen bersten – und mit einem Dröhnen und Rauschen stürzen Wogen von eiskalten, salzigen Wassermassen herein, die den Gang in wenigen Augenblicken fast komplett unter Wasser setzen. Ihr kämpft euch mit aller Kraft voran durch die kniehohen Fluten, doch immer mehr Wasser drängt von außen hinein und mit einem Mal wird euch der Boden unter den Füßen weggerissen und eisiges Wasser füllt eure Lungen...

Je nachdem, wo sich ihre Helden zum Zeitpunkt der Katastrophe aufhalten, können Sie die Auswirkungen der Flutwelle unterschiedlich gestalten:

- Möglicherweise haben es die Helden geschafft, sich (und evtl. auch die anderen Burgbewohner) an einen höher gelegenen Ort zu bringen, zum Beispiel auf einen hohen Felsen oder den Bergfried. In diesem Fall erkennen sie mit Schrecken, wie die Burg unter ihnen von der gigantischen Welle komplett überspült wird. Durch den gewaltigen Aufprall der Welle allerdings beginnt der Turm bedenklich zu bröckeln, vermutlich wird er in Kürze einstürzen...
- In tieferen Gefilden erwischt es die Helden wesentlich heftiger. Die Welle dringt durch alle Ritzen, Fenster und Türen und jeder Gang füllt sich sofort mit kaltem Salzwasser. Verlangen Sie von Ihren Helden *Schwimmen*-Proben (zwischen +2 und +8 erschwert), um nicht von dem schrecklichen Sog unter Wasser gedrückt oder, noch schlimmer, hinaus aufs Meer gezogen zu werden.

Möglicherweise erkennen die Helden sogar, wie Thalya oder Gero von den Fluten erfasst und mitgerissen werden. All ihre verzweifelten Schreie nützen ihnen nichts, in wenigen Augenblicken versinken sie in den Wassermassen.

Flucht vor den Fluten

Der Geist Vater Eslams führt die Helden zielstrebig zu einer geheimen Tür in der Rückwand des Palas, verborgen im Stein, die in einen Gang im Felsen führt. Allerdings steht in diesem Gang das Wasser bereits hüfthoch und es ist alles andere als leicht, sich voranzukämpfen, zumal der heftige Sog die Wassermassen hinaus aufs Meer zieht. Warum niemand von diesem Gang gewusst hat, können die Helden nicht sagen. Haben sie die Bediensteten bei sich, kennen auch diese den Gang nicht und fragen

sich selbst, warum man nicht schon früher eine Flucht vorgeschlagen hat.

Der geheime Fluchttunnel

In der Tat hatte Geros Vater, ein paranoider und recht misstrauischer Mann, den Gang immer für sich behalten, um Eindringlinge fernzuhalten, die er mehr als alles andere fürchtete. Ungünstigerweise vergaß er vor seinem Tod, dieses Geheimnis an seine Kinder weiterzugeben. Vater Eslam war bei seinen Nachforschungen über den Tunnel gestolpert und hatte ihn für sich behalten, um im Zweifelsfall über einen Fluchtweg zu verfügen, den das Ehepaar nicht kannte. Leider nützte ihm dieser nicht mehr.

Das Wasser kommt!

Die Helden hasten den stockfinsternen, leicht ansteigenden Gang hinunter (sie können höchstens noch eine Lampe oder Fackel organisieren) und sollten versuchen, so viel Raum wie möglich zwischen sich und die Fluten zu bringen. Verlangen Sie von Ihren Helden *Athletik*- und *Körperbeherrschung*-Proben, um nicht auf dem unebenen Weg zu stolpern. Der Zeitdruck muss absolut spürbar werden! Helden mit „Dunkelangst“ oder „Raumangst“ dürften zudem enorme Schwierigkeiten haben, nicht in Panik zu verfallen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen: Das Rauschen in euren Ohren wird lauter, immer lauter – es erinnert dich auf grausame Weise an jenen Traum, der dich vergangene Nacht quälte. Das Wasser kommt näher, immer näher, dröhnend bahnt es sich seinen Weg und plötzlich spürt ihr, wie euch der Boden unter den Füßen weggerissen wird und euch eiskalte, salzige Wellen erfassen. Ihr ringt verzweifelt nach Luft, immer wieder wird euer Kopf unter Wasser gedrückt und völlige Dunkelheit umfängt euch, als die letzte Laterne erlischt. Gurgeln in euren Ohren, Wasser, das eure Lungen füllt, Salz auf eurer Haut – soll dies wahrlich der letzte Augenblick eures Lebens sein...?

Lassen Sie die Helden etwa in der Mitte des Texts *Schwimmen*-Proben würfeln und entscheiden sie anhand der TaP*, was mit dem Helden geschieht:

- 0-2 TaP*: Der Held wird von den heftigen Wassermassen unter Wasser gedrückt und verliert möglicherweise für einen Moment das Bewusstsein (5W6 AuP).
- 3-5 TaP*: Der Held schafft es gerade so, sich über Wasser zu halten, schluckt aber eine Menge brackisches, salziges Wasser und ringt nur mit Mühe um Luft (3W6 AuP).
- 5-9 TaP*: Der Held kann sich mit Mühe über Wasser halten, doch es erfordert immense Anstrengung, sich Kopf oder Glieder nicht an den Felswänden zu stoßen (2W6 AuP).
- 10 und mehr TaP*: Der Held schafft es dank seiner hervorragenden Schwimmen-Fähigkeiten, über Wasser zu bleiben, doch aufgrund des heftigen Sogs schafft auch er es nicht, seine Bewegungen zu koordinieren.

Zum Vorlesen und Nacherzählen: Du ringst ein letztes Mal nach Luft, als dunkle Wassermassen über deinem Kopf zusammenschlagen und dich vorwärts zeren. Deine Lungen brennen, dein Körper schreit verzweifelt nach Luft. Kälte durchdringt deinen Leib, verkrampft deine Eingeweide – und plötzlich ertönt das laute Rauschen brechenden Wassers. Du glaubst, weiches Sternenlicht zu erkennen, spürst, wie du auf Boden aufschlägst und mit einem Mal füllt eiskalte, aber unheimlich erleichternde Nachtluft deine Lungen und du nimmst einen tiefen Zug...

In Sicherheit

Die Helden dürften einen Moment brauchen, bis sie sich wieder zurechtfinden. Sie liegen auf einem Felsplateau nördlich von Burg Mondfels, einige Meter oberhalb des tobenden Meeresspiegels. Ein Blick zur

Burg offenbart die schreckliche Wahrheit: Die Wellen haben Mondfels komplett dem Erdboden gleichgemacht, der Bergfried ist unter der heftigen Gewalt der Welle zerborsten und die Helden können sich sicher sein, dass niemand, der zurückgeblieben ist, die Katastrophe überlebt hat. Zwar tobt immer noch der Sturm und hohe Wellen branden gegen die Felsen, doch die verheerende Macht der Sturmflut scheint gebannt. Fürs Erste dürften die Helden zu erschöpft sein, um sich über ihren weiteren Weg Gedanken zu machen und werden sich wohl erst einmal, trotz des ungemütlichen Schlafplatzes, schlafen legen. Damit die erfolgreichen Helden nicht über Nacht erfrieren, wird ihnen Vater Eslam noch mit einigen Decken aushelfen...

5. Kapitel: Überstanden

Rückkehr nach Arvun

Das Wasser ist fort

Zu ihrer Überraschung stellen die Helden am kommenden Tag fest, dass das Wasser offenbar, wie von Zauberhand, über Nacht zurückgewichen ist und der Bohlenweg nach Norden wieder freigelegt ist. Als sei nie etwas gewesen....

Wind bekommen

Die Helden haben sich kaum aufgerafft und das Ausmaß der Zerstörung an Burg Mondfels aus der Ferne in Augenschein genommen, als sich ihnen bereits Reiter aus der Ferne nähern. Es handelt sich um eine Patrouille aus Arvun, die von der ersten Sturmflut erfahren hat und ausgeschickt wurde, nach dem Rechten zu sehen. Man bietet den Helden (und den Bediensteten) an, sie nach Arvun zu begleiten und ihre Geschichte anzuhören.

Von Frevel und Zorn

In Arvun dürften die Helden ihre Geschichte an zweierlei Orten wiedergeben dürfen: Zum einen vor dem Stadtherrn, zum anderen im Traviatempel, um damit Vater Eslams letzten Wunsch zu erfüllen. Man reagiert mit Entsetzen und Sorge auf die Schilderungen der Helden und sollte unter den Helden nicht die eine oder andere vertrauensvolle Person weilen (z.B. ein Adliger, Krieger, Geweihter oder Magier), wird man ihnen an offizieller Stelle vielleicht gar nicht glauben und lieber eigene Nachforschungen anstellen, was sie ereignet haben soll. Im Traviatempel hingegen lauscht man ihren Worten mit Hingabe und ist durchaus bereit, die Geschichte der Helden zu glauben und dankt ihnen dafür. Vater Eslams Schicksal sei zwar tragisch, doch hätten die Helden dazu beigetragen, einen schrecklichen Frevel ans Tageslicht zu bringen. Die „Sturmflut vom Mondfels“ möge fortan jedem Gläubigen eine Warnung sein, sich mit falschen Mächten einzulassen...

Die teure Ausrüstung

Sollten Ihre Helden teure Ausrüstungsgegenstände oder gar Pferde bei sich gehabt haben, sind diese natürlich nach der Sturmflut fort. Bezüglich der Ausrüstung könnten die Götter ein Einsehen mit den Helden haben, und einzigartige Stücke des Inventars (zumindest solche, die nicht durch das Wasser zerstört wird, wie Waffen, Artefakte, Magierstab oder Gold) ans Ufer schwämmen, wo die Helden es finden können. Um Ihre Spieler nicht allzu sehr zu kränken, können Sie zudem dafür sorgen, dass Ihnen bestimmte Ausrüstung vom Traviatempel erstattet wird – man ist dort schließlich mildtätig und die Helden sind Opfer einer schrecklichen Katastrophe geworden. Kleider, einfache Reise-Ausrüstung, Musikinstrumente, Schreibutensilien oder Ähnliches kann der Tempel den Helden zurückerstatten – und da der Vorsteher zufällig Bruder

eines Pferdezüchters ist, bietet man den Helden für diesen potentiellen Verlust auch eine Entschädigung an. Für den Fall, dass Sie weitere Abenteuer in der Gegend um Arvun und Havena planen, könnte der Traviatempel auch Interesse daran haben, die Helden für eine Eskorte oder einen anderen Auftrag anzuwerben, um sie wieder in eine bessere finanzielle Lage zu bringen.

Die Mondsteingrotte

Bericht im Efferdtempel

Bezüglich der Mondsteingrotte sind die Helden unter Umständen auch gut beraten, im Efferdtempel von den Entwicklungen zu erzählen. Man kennt das Heiligtum natürlich, Geweihte pilgern bisweilen dorthin, wenn sie einen Ort der Ruhe und der Einkehr suchen, um ihrem Herrn Efferd nahe zu sein. Zwar können die Helden nur mutmaßen, was mit dem Heiligtum geschehen ist, doch die Zeichen lassen nichts Gutes erahnen. So die Helden das wünschen, können sie die Geweihten natürlich dorthin begleiten, um sich ein Bild von der Lage zu machen.

Vor Ort

Erreichen die Helden den Ort, an dem laut Aufzeichnungen des Efferdtempels zu Arvun die Mondsteingrotte zu finden sein sollte, müssen sie entsetzt feststellen, dass diese nicht mehr begehbar ist: Durch die Sturmflut hat sich der Meeresspiegel offenbar ein Stück angehoben und die recht tief gelegene Grotte komplett unter Wasser gesetzt. Eine Begehung ist daher nicht mehr möglich. Man bedauert im Tempel, dass dieser wunderschöne heilige Ort von den Fluten verheert wurde, stellt Efferds Ratschluss in dieser Angelegenheit aber nicht in Frage.

Ein Ende mit Schrecken

Fazit

Die Helden können nur vermuten, dass weder Gero noch Thalya (respektive Larissa) oder Vitus das Unglück überlebt haben, doch mit Sicherheit wissen sie es nicht. Auch können sie nur mutmaßen, welchen Ursprungs die Flut gewesen ist und was mit dem Heiligtum in der Mondsteingrotte geschehen ist. Sollte es ihnen nicht gelungen sein, die Bediensteten aus der Burg zu schaffen, dürften auch diese umgekommen sein.

Ausblick

Sollten Sie dieses Abenteuer zur Grundlage weiterer Handlungsstränge machen wollen, könnten Sie Vitus' Schicksal durchaus weiterspinnen, sofern er nicht eindeutig zu Tode gekommen ist. Es ist nicht gänzlich unwahrscheinlich, dass der Junge dank seines „Gönners“ überlebt hat und an die Küste gespült wurde. Gut möglich, dass die mildtätige Fischerfamilie nicht ahnt, was es mit dem armen Jungen auf sich hat, den sie an Kindesstatt annehmen – und möglicherweise hat der Namenlose noch seine Pläne mit Vitus von Sturmfels.

Erfahrungen

Vergeben Sie für den Abschluss dieses Abenteuers **250 AP**, weitere **50 AP** können Sie verteilen, wenn die Helden das Geheimnis um Gero und Thalya vollständig aufgeklärt und/oder die Bediensteten sicher aus den Fluten gerettet haben. Speziell Erfahrungen erhalten Ihre Helden z.B. auf die Talente **Schwimmen, Menschenkenntnis, Götter/Kulte** oder Handwerkstalente, die sie beim Wiederaufbau der Burg eingesetzt haben.

Dramatis Personae

Gero von Sturmfels

Der Junker ist ein junger Mann in den mittleren Dreißigern mit etwa kinnlangem, braunem Haar und einem gepflegten, sorgfältig gestutzten Vollbart. Seine Gesichtszüge und seine Sprache verraten eindeutig mittelreichische und nicht albernische Wurzeln, doch an seiner gewählten Ausdrucksweise bemerkt man die gute Erziehung. Er wirkt freundlich, zugewandt, interessiert und herzlich, scheint aber kein allzu gesprächiger oder aufdringlicher Mensch zu sein, sondern hält sich eher zurück. Er liebt seine Larissa (bzw. Thalya) abgöttisch und würde alles tun, was sie von ihm verlangt, allerdings scheut er davor zurück, jeden nötigen Weg zu gehen, auch wenn er über Leichen führt. Dass sich Larissa dem Rattenkind anvertraut hat, weiß Gero nicht mit Sicherheit, aber er ahnt, woraus der unerwartete Kindersegen resultierte. Welchen Preis der Namenlose allerdings verlangt hat, hat ihm Larissa verschwiegen.

Alter: 34 **Größe:** 1,78 Schritt **Haarfarbe:** braun

Augenfarbe: braun

LeP: 29 **AuP:** 31 **MR:** 4

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Adliger und kompetenter Schwertkämpfer

Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile:

KK 15; gut aussehend; Schlafstörungen

Herausragende Talente und Gaben: Schwerter 11, Reiten 9, Überreden 4, Staatskunst 8

Thalya von Sturmfels

Ehemals Larissa von Sturmfels. Schon als Kind galt Thalya als aufbrausend und hysterisch, diese Eigenschaften hat sie auch als Frau nicht abgelegt. Sie ist lediglich ein Jahr jünger als ihr Ehemann und recht ansehnlich, besitzt ebenfalls braunes, langes Haar, das leichte Wellen wirft, und blaue Augen. Auffällig ist ein größerer Leberfleck neben ihrer Nase. Thalya ist sehr gefühlsbetont und lässt ihren Emotionen sehr viel Raum, gleichwohl, ob dies Hass, Liebe, Rache oder Verzweiflung sein mag, obwohl sie in Gesprächen mit Fremden einen sehr kontrollierten und abgeklärten Eindruck macht. An moralischen Schranken stört sie sich nur wenig, für ihre Familie – ihren Ehemann Gero und ihren Sohn Vitus, die sie über alles liebt – würde sie jeden erdenklichen Schritt gehen. Sie ist berechnend und eiskalt, auch den Tod einer Person nimmt sie billigend in Kauf, wenn es notwendig erscheint. Bis heute will sie nicht wirklich wahr haben, dass sie mit ihrer Bitte an den Namenlosen, ihr ein Kind zu schenken, etwas losgetreten hat, das auch für sie zu groß ist...

Alter: 33 **Größe:** 1,72 Schritt **Haarfarbe:** braun

Augenfarbe: blau

LeP: 29 **AuP:** 30 **MR:** 4

Kurzcharakteristik: kompetente Lügnerin und Intrigantin

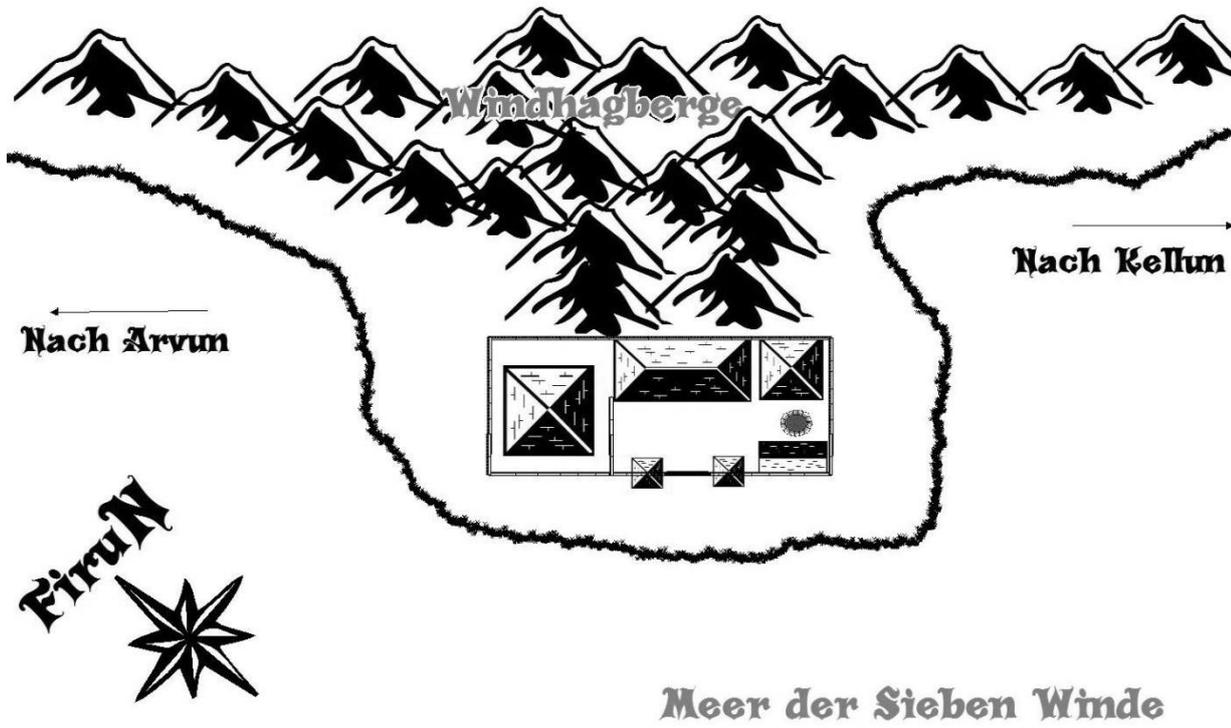
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile:

CH 14; gut aussehend; Rachsucht 8

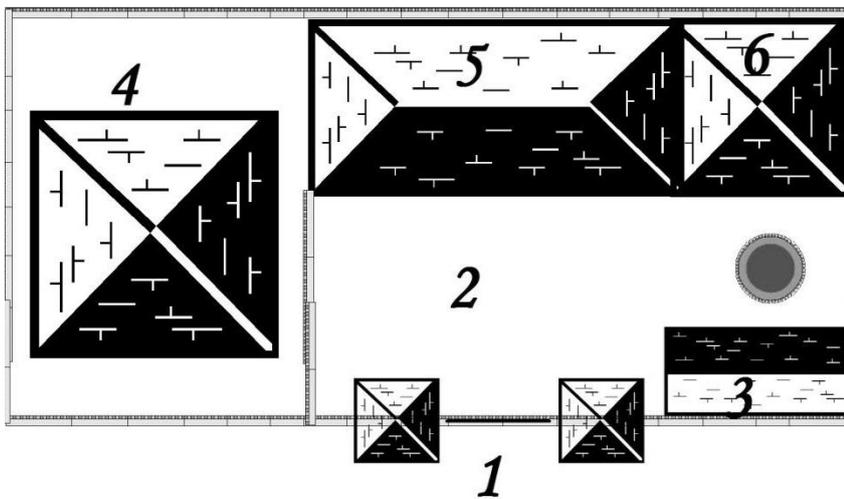
Herausragende Talente und Gaben: Überreden 10, Menschenkenntnis 8, Betören 7, Hauswirtschaft 9

Anhang

A1: Burg Mondfels und Umgebung



A2: Burg Mondfels



Anhang B: Daires Tagebuch

Der erste Eintrag:

11. Rondra 35 Hal,

Heute habe ich mich in Burg Mondfels heimisch eingerichtet, man hat mir eine großzügige Kammer im Wohnturm zugewiesen, direkt neben den Kammern der Herrschaften. Der Junker und seine Frau scheinen mir rechtschaffene und freundliche Menschen zu sein und mein Mündel, der kleine Vitus, ist ein wirklich niedlicher Knabe. Er ist am 1. Praios dieses Jahres geboren und damit erst sechs Wochen alt, er ist das erste Kind des Ehepaars und offenbar hatten sie sich sehr nach Nachwuchs gesehnt. Die Burg liegt direkt am Meer und es mangelt mir an nichts, ich bin mir sicher, ich kann hier schnell heimisch werden.

Der letzte Eintrag:

14. Tsa 41 Hal,

Es ist soweit, ich spüre es. Bald ist es vorbei. Bald wird es ein Ende haben. Mögen mir die Götter gnädig sein! Nacht für Nacht träume ich von den Wassermassen, die mich zermalmen, von den Ratten, die in Scharen über mich herzufallen drohen... das alles muss ein Ende haben! Zweimal habe ich versucht, ihn zu töten! Zweimal wurde es mir verwehrt! Die Götter seien meine Zeugen, ich tat, was ich konnte! Ich bin keine Sünderin! Das Böse ist gewachsen und jetzt ruft es den Zorn der Götter herab! Oh mögen die Zwölfe mir gnädig sein...

Weitere interessante Einträge:

27. Efferd 36 Hal,

Schon wieder eine schlaflose Nacht, ich frage mich, woher all diese Alpträume kommen – früher hatte ich solche Beschwerden nie! Und diese Bilder! Ratten, Blutbäche, Tod, Verderben... Wieso drängen sich mit diese Dinge auf? Vielleicht drohe ich krank zu werden. Ich werde den Junker bitten, ob ich in Arrun einen Medicus aufsuchen darf.

2. Peraine 38 Hal,

Was um Alverans Willen geschieht mit mir? Das Aufstehen ist mir verhasst und das Einschlafen ebenso, das Essen schmeckt mir nicht mehr wie früher und ich beginne, dieses Kind, das ich zu lieben geschworen habe, aus tiefster Seele zu hassen! Allein beim Blick in seine dunklen Augen überkommt mich Hass und Abscheu! Seit ich die Umstände seiner Geburt kenne, will ich dieses Balg nicht mehr sehen, ich kann nicht mehr! Ich muss fort von hier – diese Arbeit zehrt mich auf! So freundlich mir Junker und Junkerin gewogen sein wollen, ich ertrage das nicht mehr!

5. Peraine 38 Hal,

Beinahe. Beinahe habe ich es vollbracht. Sein Kopf war schon unter Wasser, immer länger, ich sah, wie sich seine Haut blau verfärbte, wie seine Bewegungen langsamer wurden... Wäre die Junkerin nicht just in diesem Moment ins Bad gekommen, wäre es endlich zu Ende gewesen. Ich bin mir sicher, dass sie ahnte, was ich zu tun im Begriff war, dass keine Unachtsamkeit, kein Unfall Ursache gewesen war, sondern mein gezielter Wille – doch sie bedachte mich mit nichts als einem entsetzten Blick. Keine Worte. Keine Bestrafung. Ich begreife es nicht. Und wieder beginnt ein neuer Tag und wieder bin ich gezwungen, mich diesem Balg zu nähern. Bei den Göttern, wie ich ihn hasse!

9. Firun 39 Hal,

Oh bei den Göttern, ich kann nicht fassen, dass ich es schon wieder habe tun wollen! Ein kleiner Knabe, ein Kind, vier Götterläufe alt – wie konnte ich nur daran denken? ICH bin das Monster – nicht er! Ich denke, ich sollte die Junkerin darum bitten, die Burg für einige Zeit verlassen zu dürfen. Ich brauche Zeit für mich. All die Träume machen mich verrückt, ich traue mich kaum noch zu schlafen und dieses drastische Gefühl der Angst lässt mich nicht mehr los! Oh ihr Götter, ich habe solche Angst...

Anhang C: Ein Stück Wahrheit

14. Boron 33 Hal

Ich habe mich entschieden, es gibt keinen anderen Weg. Ich kann diesen Frevel und meinen eigenen Fehler nicht länger ertragen. Ich entsende Nachricht an den Tempel zu Arvun in der Hoffnung, dass man mir meine Unwissenheit vergeben mög-

Zum Abschluss

Hat dir und deiner Gruppe dieses Szenario gefallen? Hast du Kritik oder Verbesserungsvorschläge?
Schick mir gerne dein Feedback per Mail an elea.brandt@posteo.de

Dieses Szenario ist für dich und deine Gruppe vollständig gratis. Wenn du dich trotz-dem mit einer kleinen Summe bedanken willst, kannst du das über Paypal tun: <http://paypal.me/eleabrandt>

Danke! <3