

NR. 2  
EREAHREIT

# Die Totenmaske

FANPRODUKT

Ein D&A 5-GRUPPENABENTEUER  
FÜR 3 - 5 HELDEN/HELDINNEN



**DORP**  
www.die-dorp.de



# Impressum



**Erdacht und geschrieben von:** Markus Heinen

**Lektorat der DSA4-Version:**  
Michael „Scorpio“ Mingers, Janine Ohlef

**Lektorat der DSA5-Version:**  
Vanessa Heinen

**Cover, Innenillustrationen  
und Karten:** Markus Heinen

**Layoutdesign:**  
Markus Heinen

**Satz:** Thomas Michalski

**Testspielrunden:**  
Janine, Matthias, Thomas und Achim  
sowie  
Christine, Annette, Nico und Andi

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,  
THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene  
Marken der Ulisses Spiele GmbH.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses  
Spiele GmbH ist eine Verwendung der genannten  
Markenzeichen nicht gestattet.

Diese Website enthält nicht-offizielle  
Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge  
und zur Welt Dere.

# Inhalt

Inhalt.....	3
Einleitung.....	4
Kapitel I: Ankunft in Havena und ein Mord.....	6
Kapitel II: Auf der Suche nach dem Mörder .....	10
Kapitel III: Wieder unter den Lebenden .....	16
Dramatis Personae .....	20
Handout: Der Brief an Basilio.....	23
Spielerkarte: Insel in der Unterstadt .....	24
Spielerkarte: Zordan Andersins Haus .....	25



# Einleitung

## Einführung

„When you have eliminated the impossible whatever remains however improbable must be the truth.“  
Sherlock Holmes (*The Sign of Four*)

Das vorliegende Abenteuer ist als Kurzabenteuer konzipiert, geeignet für Cons oder einen Abend zu Hause. Dahingehend hat es sich, ohne große Einführung der Charaktere, in den bisherigen Testrunden auch bewährt. Zeitlich relativ unabhängig kann das Abenteuer dabei eigenständig gespielt oder als Aufhänger für weitere Abenteuer oder eine Kampagne genutzt werden.

In der albernischen Stadt Havena müssen die Helden einen Mord aufklären und die Unschuld eines alten Freundes beweisen.

### Filme zur Inspiration:

Mord an der Themse (1979)  
Sherlock Holmes (2009)

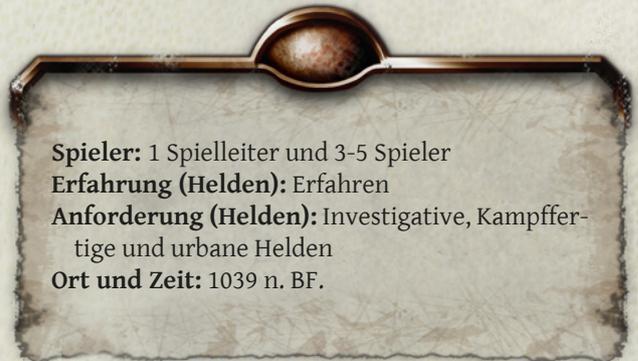
### Kürzel:

DSA5 – Das Schwarze Auge Regelwerk: 5. Edition  
AMA – Aventurische Magie  
HVG – Havena – Versunkene Geheimnisse



Wenn immer dieses Symbol im Text auftaucht, ist dies ein Hinweis dafür, dass die Handlung an der entsprechenden Stelle entweder schwieriger oder einfacher gestaltet werden kann.

Wenn die Spieler an bestimmten Stellen im Abenteuer wahre oder unwahre Gerüchte oder Aussagen erfahren, sind diese mit einem + (wahr) oder - (falsch) gekennzeichnet.



**Spieler:** 1 Spielleiter und 3-5 Spieler  
**Erfahrung (Helden):** Erfahren  
**Anforderung (Helden):** Investigative, Kampferfahrig und urbane Helden  
**Ort und Zeit:** 1039 n. BF.

### Auswahl der Helden

Besonders geeignet sind natürlich eher urban geprägte Helden, wie etwa Streuner oder Geweihte. Aber auch Kämpfer und eher wildnisleibige Charaktere stellen kein allzu großes Problem dar.

Vorsicht ist nur bei magischen Helden geboten, da in Havena ein Magieverbot herrscht und man Magiern, Elfen, Druiden, Hexen und anderen, offensichtlich zauberkundigen, Lebewesen vorsichtig bis feindselig entgegentritt.

Ob die Helden sich erst in Havena kennen lernen oder zusammen angereist sind, spielt keine große Rolle. Um den Reiz der Stadt aber zu bewahren, ist es natürlich am besten, wenn sie nicht direkt aus der Gegend stammen. Am besten eignen sich gerade frisch generierte Helden, die zu ersten Mal aus ihrer Heimat fort sind, um neue Länder zu entdecken und Abenteuer zu erleben. Vielleicht ist dies ihr erstes oder zweites Abenteuer.

## Das Abenteuer: Die Totenmaske

### Hinter Ymras Schleier: Was bisher geschah Die Expedition ins Regengebirge

Bereits einige Zeit vor dem Eintreffen der Helden in Havena unternahm der Entdecker und Forscher *Henricus von Rommilys* mit dem Händler und Forscher *Zordan Andersin* eine Reise in den Süden ins Regengebirge, um dort nach alten Echsenruinen zu forschen.

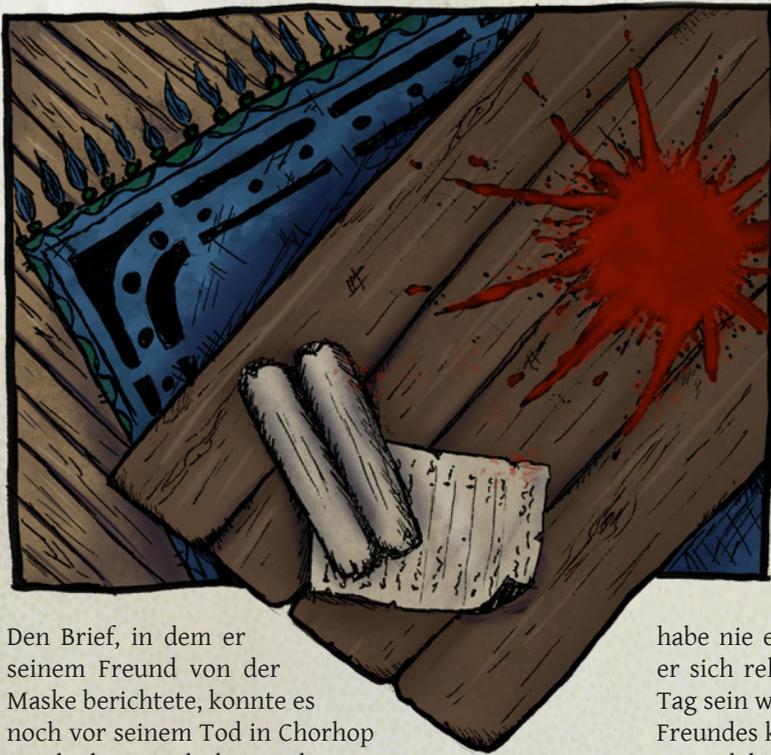
Sie wurden auch schnell fündig und entdeckten eine alte Echsenpyramide. Während *Henricus* sich dafür aussprach, sich Zeit zu nehmen den Fund genauer zu untersuchen und sich auch mit der Hesindekirche und Akademien in Verbindung zu setzen, hatte *Zordan* eher den Profit im Sinn, um schnellstmöglich größtmöglichen Gewinn aus der Sache zu schlagen.

Schließlich einigte man sich darauf, dass man mit der jetzigen Expedition nicht in der Lage war, die Pyramide angemessen zu untersuchen und man zurückkehren wollte, um Geldgeber für eine größere Expe-

dition zu finden. Jedoch wurden einige Vorstöße in die Pyramide unternommen und bei einem solchen fand sich auch eine Maske, die man mit einigen anderen Gegenständen mitnahm, um den Erfolg der Expedition zu belegen und um weitere Ausgrabungen zu rechtfertigen.

Während *Henricus* ein unheimliches Gefühl beschlich und er die Maske lieber von einem Fachkundigen Magier untersuchen lassen wollte, drängte *Zordan* darauf sie mitzunehmen, um sie an mögliche Geldgeber einer neuen Expedition zu verkaufen. Als Finder nahm *Henricus* die Maske aber an sich und verfasste einen Brief an seinen alten Freund *Magister Basilio Rikvardt*.

Auf dem Rückweg starb *Henricus* jedoch an einem Schlangenbiss (Ob dies nun der Wahrheit entspricht oder ob er von *Zordan* ermordet wurde bleibt, dir als Meister überlassen. Auf den weiteren Verlauf der Geschichte hat es keinen großen Einfluss).



Den Brief, in dem er seinem Freund von der Maske berichtete, konnte es noch vor seinem Tod in Chorhop anschicken. Nach dem Tod Henricus nahm nun Zordan die Maske an sich, in dem Glauben niemand anders wüsste davon und kehrte in seine Heimatstadt Havena zurück, um alles Weitere zu regeln.

Nach seiner Ankunft in Havena leitete Zordan nun alles in die Wege, um einen Käufer für die Maske und vor allem einen Gönner für eine weitere Expedition zu finden. Da nun Henricus nicht mehr daran beteiligt war, hoffte er die Schätze allein bergen zu können und sie zu verkaufen. Allerdings erreichte ihn schon bald ein Brief Basilios, in dem dieser sich wegen der Maske erkundigte. Just zu jenem Zeitpunkt trat auch ein ominöser Käufer mit ihm in Kontakt, der bereit war, die Maske für einen hohen Preis zu erstehen und eine weitere Expedition zu unterstützen. Zordan sah sich nun dem Dilemma gegenüber, dass es nun doch einen Mitwisser über die Maske gab und er sie nun nicht so einfach verkaufen konnte. Deshalb unterrichtete er Magister Basilio in einem Antwortschreiben über den tragischen Tod seines Freundes und bestellte ihn gleichzeitig nach Havena, um mit ihm alles Weitere zu klären. Die Maske erwähnte er in jenem Brief wohlweislich nicht, da er bereits einen Plan ausgeheckt hatte, wie er die ganze Sache endgültig lösen könnte.

#### Zordans Plan

Mit der Aussicht auf ein letztes großes Geschäft und dem Wunsch aus Havena fortzugehen und sich endgültig zur Ruhe zu setzen, entwickelte Zordan einen Plan zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Seine eigene Ermordung.

Dazu ließ er von seinem Diener und Leibwächter Muktar einen Bettler ausfindig machen, der ihm zum einen ähnlich sah und den niemand vermissen würde, wenn dieser an seiner Stelle sterben sollte während er fortan ein sorgenfreies Leben weit ab von Havena, führen könnte. Als Sündenbock für den Mord sollte Magister Basilio herhalten, der in wenigen Tagen in der Stadt eintreffen würde und als Magier und Fremder ein perfektes Opfer darstellte.

## Fatas Buch: Was passieren könnte Kapitel I: Ankunft in Havena und ein Mord

Etwa zeitgleich mit Magister Basilio treffen auch die Helden in Havena ein. Der Zauberer ist mit mindestens einem der Helden bekannt (Eventuell ein Studienkollege oder Freund aus Jugendtagen, dies ist ganz dir als Spielleiter überlassen, aber zumindest sollten sie sich bereits gut kennen) man verabredet sich für den Abend in einer Taverne, da Basilio vorher noch etwas zu erledigen hat.

Er möchte sich mit Zordan treffen, dabei können die Helden ihn schon begleiten.

Am Abend ist Basilio jedoch sehr aufgebracht, da das Gespräch nicht so verlaufen ist, wie er es sich erhofft hatte. Zordan bezichtigte ihn der Lüge und behauptete es

habe nie eine solche Maske gegeben. Schließlich wird er sich relativ früh zu Bett begeben um am nächsten Tag sein weiteres Vorgehen zu planen. Den Brief seines Freundes kann er den Helden dabei gezeigt haben, aber er wird ihn wieder an sich nehmen. Jedoch behält er ihn nicht für lange, da Zordan ihn in der Nacht von seinem trainierten Äffchen stehlen lässt und auch den Bettler an seiner Stelle ermordet und in seinem Haus zurücklässt.

Am nächsten Morgen werden die Helden durch das Pochen der Gardisten geweckt, die Magister Basilio abführen weil dieser unter Mordverdacht steht. Dieser bittet die Helden seine Unschuld zu beweisen, da sein einziges Beweismittel, der Brief seines Freundes, verschwunden ist.

#### Kapitel II: Auf der Suche nach dem Mörder

Die Helden können nun mehreren Spuren nachgehen, um dem wahren Mörder zu finden und um Basilios Unschuld zu beweisen. Dabei dürfen sie allerdings nicht allzu viel Zeit verlieren, da Zordan ansonsten seine Plan und den Verkauf der Maske vollenden kann.

Man kann sich an die Fersen von Muktar, dem Diener, heften oder auch Nachforschungen über den Toten selber anstellen.

#### Kapitel III: Wieder unter den Lebenden

Letztendlich führen die Spuren in der Nacht in die Unterstadt von Havena, wo Zordan sich auf einer kleinen Insel mit dem Käufer der Maske trifft.

Dies stellt auch das Finale dar, in dem die Helden den Verkauf verhindern können, den totgeglaubten Zordan stellen und ihn der Wache übergeben. Damit sollte auch die Unschuld Magister Basilios geklärt sein.



# Kapitel I: Ankunft in Havena und ein Mord

## Ankunft der Helden und Vorgeplänkel

### Die Reise nach Havena

Die Helden werden sicherlich bereits einige Tage zusammen gereist sein, sei es nun auf dem Landweg oder per Schiff und haben sich in dieser Zeit auch schon kennengelernt.

### Über den Landweg

Entweder von Osten her durch das Garether Tor und über die Garether Straße, die direkt zum Halsplatz führt oder aber von Norden her durch das Nordtor oder das Nostrianer Tor. Bei letzteren beiden wird man wohl am neuen Königspalast vorbeikommen und einen guten Eindruck vom Reichtum der Oberstadt bekommen.

### Einfahrt in den Hafen

Sollten die Helden mit dem Schiff nach Havena kommen, so bietet sich ihnen bereits von Bord aus ein imposanter Anblick über die Stadt. Da Havena im Delta des großen Flusses liegt, muss man diesen erst ein kurzes Stück hinauffahren, ehe man den Hafen erreicht. Dabei passiert man auch den Leuchtturm an der Mündung des großen Flußes, ehe man nach einigen Meilen erst Havena erreicht. So bekommen die Charaktere auch einen ersten Überblick über die versunkene Unterstadt und die wiederaufgebaute Prinzessin-Emer-Brücke, bevor sie in den Hafen einlaufen und dort anlegen.

Bei dieser Reiseroute ist es möglich vom Kapitän oder anderen Seeleuten auf dem Schiff bereits einiges über Havena in Erfahrung zu bringen.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nachdem ihr das Delta des Großen Flusses durchquert habt, bietet sich euch ein imposanter Anblick: vor euch liegt Havena, die berühmte Hafenstadt Alberbias. Während sich euer Schiff langsam durch die versunkene Unterstadt bewegt, könnt ihr noch einen kurzen Blick auf ein, zwei Ruinen eben dieser werfen, bevor ihr in den Hafen einlauft. Auch wenn die Stadt bereits bessere Zeiten gesehen hat, herrscht immer noch ein reges Treiben an den Liegeplätzen. Ladungen werden gelöscht oder Schiffe neu beladen, damit sie mit der nächsten Flut zum Auslaufen bereit sind. Während ihr noch staunend den Hafen beobachtet ertönt hinter euch die Stimme des Kapitäns:

„So meine Herrschaften, wir sind da...Havena.“

### Was wissen die Helden über Havena:

**Probe auf Geographie -1 oder Geschichtswissen -1** (Ortskundige Helden ohne Aufschläge)

**QS 1:** Stadt an der Mündung des Großen Flusses. Berühmt für ihr Magieverbot, die versunkene Unterstadt und Efferd als Hauptgott.

**QS 2:** 599 n BF: Der Rat der Kapitäne verhängt das bis heute gültige Magieverbot. 702 n BF: Havena wird durch die große Flut, im Allgemeinen als Zorn Efferds angesehen, fast vollständig zerstört.

**QS 3:** Benannt nach Kapitän Arbolan Havena. In der versunkenen Unterstadt sollen sich in Nahemas altem Turm noch immer mächtige Artefakte befinden.

**QS 4+:** Genaue Kenntnisse über den derzeitigen Ältestenrat, den Rat der Kapitäne sowie relativ genaue derzeitige militärische Stärke.

Die Unterstadt von Havena wurde in der Großen Flut vom 16. Ingrimm 702 BF zerstört. Ein schweres Beben erschütterte die ehemalige Weststadt und die darauf folgende Flutwelle verschlang einen Großteil Havenas. Nur der relativ kleine Ostteil blieb verschont. Dieser bildet heute die Altstadt Havenas. Die versunkene Weststadt kommt flächenmässig dem heutigen Havena gleich. Bei Flut ragen nur vereinzelte Dachstühle und Mauerreste aus dem Wasser, bei Ebbe können auch schon mal kleinere Inseln entstehen auf denen Ruinen stehen. Gut zu erkennen sind aber immer noch die Überreste des ehemaligen Fürstenpalastes und Nahemas Turm, die aus den Fluten ragen.

### In der Stadt

Havena ist für sein Magieverbot bekannt. Galt dies früher noch für jedwede Ausübung von Magie und Alchemie, so hat man es inzwischen dahingehend gelockert, das Heilmagie erlaubt ist. Das Verbot geht auf die tyrannische Herrschaft der Magier vor über 400 Jahren zurück. Auch wenn man Magiekundigen heute nicht mehr ihren Stab bei der Einreise abnimmt, so werden dennoch offensichtlich magische Artefakte und alchemistische Erzeugnisse und Zutaten konfisziert und bis zur Abreise sichergestellt. Generell tritt man Magiern hier offenkundig misstrauisch bis feindselig gegenüber. Verstöße werden, je nach ihrer Schwere, mit Verbannung, Anklage und empfindlicher Bestrafung bis hin zur Todesstrafe geahndet.





## Begegnung mit Magister Basilio

### Die Stadt und Ankunft von Magister Basilio

Nachdem sich die Helden eine Unterkunft gesucht haben, können sie sich ruhig ein wenig die Zeit nehmen die Stadt zu erkunden. Neben den zahlreichen Tavernen, vor allem im Hafenviertel, gibt es aber noch mehr in Havena zu entdecken. Bekannt und kaum zu verfehlen sind vor allem das Immanstadium, der direkt südlich daran anschließende Stadtpark und natürlich der Königspalast.

Ob und wie viel Zeit du deinen Helden gibst um die Stadt zu erkunden, bleibt dir überlassen, jedoch sollten sie Magister Basilio nicht zu spät antreffen. Dieser wird in jedem Fall auch zeitig in der Stadt eintreffen, ob er nun allerdings vor oder nach seinem Gespräch mit Zordan auf die Helden trifft, ist deine Entscheidung. Allerdings bietet es sich an, dass ein oder mehrere Helden ihn bereits zu dem Treffen begleiten, um schon mit Zordan bekannt zu werden.

### Vor dem Treffen mit Zordan

Magister Basilio ist auch gerade erst in der Stadt angekommen und noch guter Dinge. Er freut sich natürlich einen alten Bekannten unter den Helden anzutreffen. Entweder hat er bereits ein Zimmer in der gleichen Unterkunft wie die Spieler oder er nimmt sich auch dort eines. Man verabredet sich für abends auf einen Umtrunk, da Magister Basilio noch etwas zu erledigen hat. Sollten die Helden genauer nachfragen so winkt er zunächst ab, erzählt dann aber von einem Händler namens Zordan Andersin, mit dem er über eine Expedition reden möchte, an der sein Freund Henricus von Rommily teilgenommen hatte und auf der dieser umgekommen sei, nicht aber ohne vorher noch einen Brief an ihn zu schreiben und ihn darin um seine Hilfe zu bitten. Es geht wohl um ein vermeintlich magisches Artefakt, das sie auf dieser Expedition gefunden haben. Magister Basilio kann den Helden den Brief bereits hier zeigen, wird ihn aber auch wieder an sich nehmen. Wenn ihn die Helden

### Havena

*Einwohner:* ca. 30.000 Menschen, einige Dutzend Elfen und Zwerge, einige Necker

*Herrschaft / Politik:* Residenz von Kronprinz Finnian ui Bennain; die Verwaltung obliegt Stadtvogt Ardach Herlogan, dem Ältestenrat und dem Rat der Kapitäne

*Garnisonen:* 3 Schwadronen des Fürstlichen Leibregiments Niamad Bennain (Schwere Reiterei), 2 Banner Seekrieger, 1 Banner Söldner, 80 Stadtgardisten, 20 Gardisten des Stadtvogtes

*Tempel:* alle Zwölfgötter außer Firun (zwei Efferdtempel, als Schutzgott der Stadt)

*Wichtige Gasthöfe:* Taverne ‚Esche und Kork‘ (Q3/P3/S12 - Immankneipe), Herberge ‚Drachenschiff‘ (Q3/P3/S18 - solide Herberge am Hafen, beliebt bei Seeleuten), Taverne ‚Schatzinsel‘ (Q3/P3 - Treffpunkt für Schatzsucher), das Vergnügungsschiff ‚Rethis‘ (Q4/P3)

*Besonderheiten:* verfluchte Unterstadt, Magieverbot, gefährliche Hafenzufahrt (tückische Sandbänke)

*Stimmung in der Stadt:* Sehr efferdtreu, kaufmännisch und freiheitsliebend. Man ist misstrauisch gegenüber Magie und dem Boronkult. Die besten Tage sind allerdings schon länger vorbei. Seit dem Abfall Albernias und dem Kampf mit den Nordmarken macht sich auch in Havena eine missmutige Stimmung gegen den Rest des Reiches breit, von dem man sich im Stich gelassen fühlte und steht dem Mittelreich und der Kaiserin zwiespältig gegenüber.

Eine ausführliche Stadtbeschreibung mit allen wichtigen Örtlichkeiten und Persönlichkeiten Havenas findet sich in der Spielhilfe HVG.

begleiten wollen, wird er zunächst abwinken, da es sich um eine Privatangelegenheit handelt und er ungern mit zu vielen fremden Menschen dort erscheinen möchte. Sollten die Spieler aber darauf beharren ihn zu begleiten, so lässt er sich doch überreden.

### Das Gespräch

Die Beschreibung des Hauses findest du auf Seite 13ff.

In Zordans Haus werden sie von seinem Diener und Leibwächter, dem Moha Muktar, empfangen, der sie in dessen Büro geleitet. Schon jetzt fällt auf, das sich überall Kunstgegenstände von den verschiedenen Reisen und Expeditionen befinden und auch Zordans Arbeitszimmer ist voll damit. Beim Betreten füttert dieser gerade ein kleines Moosäffchen, welches auf einer Stange neben dem wuchtigen Schreibtisch hockt.

Zordan begrüßt die Besucher zunächst freundlich und wird ihnen auch Rede und Antwort über die Expedition und den Tod von Henricus stehen, doch sobald die Rede auf den Brief kommt, blockt er immer mehr ab.

Über den Tod seines Kompagnons gibt er an, dass dieser, wie er berichtet, an einem Schlangenbiss starb. Als Magister Basilio den Brief und die Maske erwähnt winkt Zordan ab. Den Brief hält er für eine Fälschung und behauptet nichts von einer solchen Maske zu wissen.

#### Probe auf Menschenkenntnis -2:

QS 1: Zordan Andersin ist weniger Entdecker als Geschäftsmann, der mit seinen Expedition zu aller erst Gewinn machen möchte

QS 2: Er scheint nicht erfreut über den Besuch Magister Basilius und der Helden zu sein und wird schnell aufbrausend.

QS 3: Bei der Behauptung, dass er noch nie etwas von dieser Maske gehört habe, geschweige denn sie überhaupt gefunden zu haben, lügt Zordan. Allerdings lässt sich ihm im Moment nichts nachweisen. Ob dies nun auch bei dem Tod Henricus der Fall ist, bleibt dir als Meister überlassen.

Das Gespräch endet auf jeden Fall mit einem Streit und Zordan lässt seine Gäste von seinem Diener hinauswerfen. Zordan sollte sich dabei ungewöhnlich laut und aggressiv verhalten, so das bereits jetzt einige Nachbarn hellhörig werden, um zu sehen was im Haus vorgefallen ist.

### Nach dem Gespräch

Treffen die Helden Basilio nun zum ersten Mal, so ist er ein wenig überrascht und wütend, aber seine Stimmung hellt sich auch schnell ein klein wenig auf. Auf Nachfrage wird er ihnen den Grund seines Aufenthaltes in der Stadt und, sollte keiner der Spieler dabei gewesen sein, den Verlauf des Gespräches erzählen. Er wird sich noch ein wenig mit ihnen unterhalten, dann aber früh zu Bett gehen, um am nächsten Morgen sein weiteres Vorgehen in der Sache zu planen.

### In der Nacht

Helden die ein Zimmer direkt neben Magister Basilius bewohnen können in der Nacht ein leises Geräusch von dessen Fenster hören (**Sinnenschärfe -6: mind. QS 2**). Sollten sie aber nachschauen, können sie jedoch zunächst nichts entdecken. Magister Basilio scheint fest zu schlafen und bekommt von alle dem nichts mit.

Das Geräusch stammt von Zordans Moosäffchen welches darauf trainiert ist kleinere Diebstähle auszuführen: in diesem Fall den Brief Magister Basilius. Erkennen kann man den kleinen Einbrecher während der Nacht nicht, allerhöchstens sind Geräusche vom Fenster zu hören.



## Am Morgen des nächsten Tages

### Von Gardisten geweckt

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am nächsten Morgen werdet ihr durch das laute Trampeln von schweren Stiefeln geweckt. Als ihr aus euren Zimmern schaut seht ihr, wie ein paar Gardisten gerade den sichtlich verwirrten Magister Basilio abführen. Als ihr euch nach dem Grund erkundigt, erklärt man euch das besagte Person unter dem Verdacht steht, einen Bürger der Stadt ermordet zu haben. Während Magister Basilio an euch vorbeigeführt wird, wendet er sich euch kurz zu.

„Ich habe keine Ahnung was hier passiert...ihr müsst mir helfen. Irgendjemand versucht mich reinzulegen.“ Dann wird er auch schon von zwei kräftigen Gardisten weitergezerrt. Der zuständige Wachhabende beäugt euch nun etwas misstrauisch.

„Sagt, kennt ihr diesen Mann etwa genauer?“ Ohne wirklich eine Antwort abzuwarten fährt er fort:

„Nun, in diesem Fall wäre es wohl besser, wenn ihr mich auch einmal auf die Wache begleiten würdet.“

### Auf der Wache

Die Spieler können ruhig zugeben Magister Basilio (einige vielleicht auch nur flüchtig) zu kennen. Allerdings sollte auch schnell klar werden, dass sie augenscheinlich nichts mit dem Mord zu tun haben, den man ihm vorwirft. Hier können einige andere Anwesende aus der Kneipe als Zeugen fungieren. Nach ein paar allgemeinen Befragungen dürfen sie dann auch wieder gehen, Magister Basilio hingegen wird die nächste Zeit allerdings in einer Zelle verweilen müssen, bis die Sache restlos aufgeklärt ist. Hierbei deutet sich jedoch an, dass man sich unter den Gardisten einig ist, den Täter gefunden zu haben.

#### Gilia Delvenstein

**Position/Profession:** Hauptfrau der Garde

**Geschlecht:** weiblich

**Alter:** 48 Jahre

**Aussehen/Verhalten:** Bequem und gönnerhaft, kam vor ein paar Jahren durch gute Verbindungen an den Posten und füllt ihn nur so weit wie nötig aus.

Weiteres Wissenswertes zur Stadtgarde findet sich in HVG ab Seite 107.

Als gute Freunde ist es den Helden kurz möglich mit Magister Basilio, natürlich unter Aufsicht eines Gardisten, zu reden. Dieser wird noch einmal eindringlich seine Unschuld beteuern (die Wahrheit lässt sich mit einer **Probe auf Menschenkenntnis** bestätigen) und die Helden bitten, ihm zu helfen und seine Unschuld zu beweisen. Seine Hauptanliegen dabei sind den wahren Mörder Zordans zu finden und eventuell auch seinen Brief auffindig zu machen. Die Helden können nun noch bei den Gardisten durch **Proben auf Überreden** einige Informationen über die angebliche Tat erlangen.

### Folgendes können die Charaktere herausfinden:

- Der Händler Zordan Andersin wurde heute Morgen von seinem Diener Muktar ermordet aufgefunden. Dieser verständigte sofort die Stadtwache, welche Zordan erschlagen an seinem Schreibtisch vorfand. Muktar war es auch, der ihnen von dem gestrigen Streit berichtete und sie auf Magister Basilio verwies.
- Zordan wurde wohl mit einem stumpfen Gegenstand der Schädel eingeschlagen.
- Der Brief, der unter anderem Gegenstand des Streites gewesen war, scheint verschwunden. Er findet sich nicht bei den persönlichen Sachen Magister Basilios, die von den Gardisten mitgenommen wurden.
- Ein Zeuge aus dem gegenüber liegenden Haus will mitten in der Nacht noch eine Gestalt gesehen haben, die das Haus verließ. Dabei schwört er Stein und Bein, dass diese Person einen spitzen Magierhut und einen Stab gehabt hätte. *(Das er eine Person gesehen hat stimmt wohl, die Sache mit dem Hut und Stab entspricht aber nicht der Wahrheit, dies hatte er erst angegeben, nachdem er erfahren hatte es sich bei dem verhafteten Verdächtigen um einen Magier handelte.)*
- Türe und Fenster im Arbeitszimmer, welches sich im ersten Stock seines Hauses befindet, waren verriegelt, so zumindest die Aussage Muktars der neben Zordan den einzigen Schlüssel zum Haus besitzt.
- Muktar selber hatte an jenem Abend frei und war in einer Taverne. Als er zurückkehrte, war alles dunkel und ruhig und er nahm an, sein Herr habe sich zur Ruhe begeben. Erst als er ihn am nächsten Morgen wecken wollte, stellte er fest, dass er nicht in seinem Zimmer war. Als er im Arbeitszimmer nachsah, fand er ihn erschlagen an seinem Schreibtisch vor.
- Muktar ist schon seit längerem ein Bürger der Stadt und auch hier ansässig. In Zordans Dienste trat er vor mehreren Jahren im Süden und folgte ihm, hauptsächlich der Bezahlung wegen, nach Havena. Es gab keine Anzeichen für einen Streit zwischen den beiden und mit Zordans Tod erlischt auch sein Stellung und recht gute Bezahlung.

Sicherlich können die Helden, sofern sie ihm nicht schon im Gespräch mit Magister Basilio und Zordan begegnet sind, einen Blick auf Muktar, den Leibwächter, persönlichen Diener und Gehilfen Zordans werfen. Sollte einer oder mehrere der Helden bei dem Gespräch Basilios und Zordans zugegen gewesen sein so wird Muktar ihnen einen finsternen Blick zuwerfen, ehe er die Wachstube verlässt.

# Kapitel II: Auf der Suche nach dem Mörder

Ab hier könnte sich das Ganze ein wenig auffächern, da es nun darauf ankommt, welche Spuren die Spieler verfolgen und welche Orte untersucht werden. Auch ist es möglich, dass sich eine entsprechend größere Gruppe aufteilt, um schneller voranzukommen. In diesem Fall

ist eben dein Geschick und ein wenig Improvisation gefragt. Unter den verschiedenen Abschnitten sind noch einmal kurz die Hinweise aufgelistet, welche die Spieler finden und welche zur Lösung des Mordes beitragen können.

## Spurensuche

### Verfolgung Muktars I

Natürlich ist es zunächst naheliegend, Muktar zu verfolgen (**Probe auf Verbergen**), da dieser auch auf der Wache zugegen war, als Magister Basilio verhaftet wurde. Wenn er nun die Wache verlässt, achtet er noch nicht auf irgendwelche Verfolger und wird zunächst ein bis zwei von Zordans Handelspartnern besuchen, mit denen dieser des Öfteren Geschäfte gemacht hat, um sie vom Ableben seines Herrn zu unterrichten. Nach einigen Lebensmitteleinkäufen wird er dann zum Haus zurückkehren.



**Hinweise:** Keine verwertbaren.

### Verfolgung Muktars II

Nach der Rückkehr zu Zordans Haus (siehe beim entsprechenden Abschnitt - egal ob er dort nun die Helden vorgefunden hat oder nicht) wird er auf jeden Fall vorsichtiger sein und auch auf mögliche Verfolger achten. Nachdem Muktar im Haus für etwas Ordnung gesorgt

hat, wird er wieder in der Stadt gehen. Diesmal führt ihn sein Weg direkt ins verruchte Viertel Orkendorf. Lass deine Spieler ruhig ein paarmal mit Erfolg auf **Verbergen** oder später **Vergleichsprobe: Verbergen -2 gegen Sinnesschärfe** würfeln, während sie Muktar einige Zeit verfolgen. Dabei gelangen die Helden unwissentlich immer tiefer ins Viertel, ehe es dem Moha doch gelingt seine Verfolger abzuschütteln: weitere Aufschläge, verdecktes Würfeln, aufdringliche Bettler, eine Bande von zerlumpten Gestalten, welche die Spieler um etwas Geld erleichtern möchten oder eine Frau in Nöten sind nur einige Möglichkeiten Muktar entkommen zu lassen.

Wenn du es deinen Spielern noch etwas schwieriger machen möchtest, kann Muktar, nachdem er seine Verfolger bemerkt hat, diese in eine verrufene Taverne locken. Dort ist es ein Einfaches dem Wirt ein paar Münzen zustecken damit dieser mit ein paar seiner Stammkunden die Spieler ein wenig beschäftigt. Sei es nun mit einer harmlosen Kneipenschlägerei oder einem Kampf. Da sich nur die wenigsten Gardisten in das verkommene Viertel wagen, besteht auch kaum die Gefahr in einer Zelle zu landen.

#### Kneipenschläger

MU 12 KL 9 IN 10 CH 9

FF 10 GE 10 KO 10 KK 12

LeP 25 SK -1 ZK 0 AW 5

GS 8 INI 7+W6

**Waffenlos:** AT 10 PA 5 TP TP 1W6+1 RW kurz

**Albernisches Entermesser:** AT 11 PA 5 TP TP 1W6+3

RW mittel

**Waffenvorteil:** Gegen Dolche, Fechtwaffen und Schwerter erhält das Albernische Entermesser einen Bonus von +1 PA. Droht der Verlust der Waffe durch einen Patzer oder ein Entwaffnungs-Manöver, würfele mit 1W6. Bei 1-2 wurde die Waffe nicht fallengelassen, allerdings

können bis zum Ende der nächsten KR keine AT ausgeführt werden.

**Waffennachteil:** Paraden gegen Zweihandwaffen sind mit dem Albernischen Entermesser um 1 erschwert. Das Albernische Entermesser kann nicht zweihändig geführt werden (DSA5 Seite 266).

RS/BE 0/0

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeiten:** Finte I, Kneipen-Kopfstoß, Wuchtschlag I

**Kampfverhalten:** Attackiert den nächsten Gegner.

**Flucht:** Individuell; Spätestens nach Verlust von 50% der Lebenspunkte

**Schmerz +1:** 19 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Wirt (Aelfwin Lughaid)  
MU 12 KL 10 IN 11 CH 9  
FF 11 GE 10 KO 11 KK 12  
LeP 27 SK 0 ZK 0 AW 5  
GS 8 INI 11+W6

Waffenlos: AT 11 PA 5 TP 1W6+2 RW kurz  
Knüppel: AT 10 PA 5 TP TP 1W6+2 RW mittel  
RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Kampfverhalten: Attackiert den nächsten Gegner.

Flucht: Individuell; Spätestens nach Verlust von  
50% der Lebenspunkte

Schmerz +1: 20 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder  
weniger

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erst zu spät bemerkt ihr dass ihr euch unvorsichtiger Weise immer tiefer in das verrufene Viertel Orkendorf hineingewagt habt. Von Muktar ist nun auch nichts mehr zu sehen und etwas ratlos steht ihr in einer Gasse. Ein paar Bettler recken euch die Hände entgegen und bitten um eine milde Gaben während einige andere Bewohner euch misstrauisch beäugen. Hinter euch hört ihr plötzlich eine schnarrende Stimme.

„Na, wat haben wir denn hier? En paar Fremde, die sich verlaufen haben?“ Ein dreckiges Lachen ertönt von den umstehenden Gestalten.

Durch geschicktes Nachfragen (**Proben auf Einschüchtern** oder **Überreden** und unter Mithilfe von etwas Kleingeld oder auch ein paar gepanschten Bieren) in ein oder zwei der heruntergekommenen Kaschemmen können die Helden erfahren, dass Muktar in den vorigen Wochen bereits des Öfteren hier unterwegs war. Vor allem schien er sich für einen Bettler mit Namen Ulf dan zu interessieren. Üblicherweise sitzt dieser an einem Platz am Rande der Fürstenstraße oder verdient sich ab und zu als Schaueremann am Hafen ein Zubrot. Seit gestern hat ihn jedoch niemand mehr gesehen. Davor war Ulf

dan allerdings guter Dinge und sprach hin und wieder von einem erquicklichen Nebenverdienst, der ihm einige an Dukaten einbringen würde.

**Hinweise:** Der verschwundene Bettler Ulf dan mit dem sich Muktar traf.

#### Die Taverne

Wenn die Helden sich dazu entschließen zu ihrer Unterkunft in der Taverne zurückzukehren, um dort nach dem verschwundenen Brief zu suchen, werden sie ihn allerdings auch dort nicht auffinden. Das Einzelzimmer, welches Magister Basilio bewohnt hatte, ist nicht sonderlich groß und selbst nach einer gründlichen Suche findet sich keine Spur des Briefes. Alle anderen persönlichen Sachen Basilios befinden sich zudem auf der Wache in Verwahrung.

Das Fenster des Zimmers war nur angelehnt, allerdings scheint es unwahrscheinlich, dass der Brief hinausgeweht wurde, da in den letzten Tage kein starker Wind getobt hatte.

Das Fenster ist nicht verriegelt, da Zordans Moosäffchen es in der Nacht entriegelt hatte, um dort einsteigen zu können. Es ist auch nicht mit einem Schloss oder ähnlichem versehen, sondern nur mit einem einfachen Riegel, der für das geschickte Äffchen kein Problem darstellt. Das Zimmer befindet sich im ersten Stock und das Fenster führt auf den Hinterhof hinaus.

**Probe auf Sinnesschärfe +8:** Nur im aller günstigsten Fall kann es den Helden gelingen, ein paar feine Haare zu finden die sehr wahrscheinlich nicht von Basilio stammen.

**Probe auf Tierkunde +4** (Helden aus dem Süden oder mit entsprechender Kenntnis **Tierkunde +2**)

QS 1: Die Haare stammen von einem Tier

QS 2: Die Haare stammen sehr wahrscheinlich von einem Affen

QS 3: Die Haare stammen mit hoher Wahrscheinlichkeit von einem Moosaffen



Weitere Möglichkeit herauszufinden, von wem die Haare stammen, gibt es ansonsten nur noch in *Nechs Menagerie* (HVG Seite 17), einer Tierhandlung in der man neben allen normalen Haustieren auch durchaus exotische Exemplare erstehen kann. Um von dem Laden zu wissen und ihn zu finden, ist eine **Probe auf Gassenwissen +4** notwendig.

Sei als Spielleiter vorsichtig, wenn du deinen Helden bereits so früh einen wichtigen Hinweis an die Hand gibst. Ungefährlicher ist dieser Fund nur, wenn keiner der Helden Magister Basilio vorher zu Zordan begleitet hat und auch nichts von dessen Moosäffchen weiß. Um sicher zu gehen, kannst du die Sinnesschärfeprobe auch weglassen. Demnach finden sich hier keine verwertbaren Hinweise, da es für manche Spieler frustrierend sein kann zu merken das man absichtlich nichts finden soll.

**Hinweise:** Haare die eventuell einem Kleinaffen zugeordnet werden können

### Stadthaus

Hier können die Helden durch Nachforschungen (**Probe auf Überreden +2** oder bei Helden mit entsprechender Stellung **Probe auf Rechtskunde**) Zordans Testament auffindig machen. Dieses wurde wenige Tage nach seiner Rückkehr aus dem Süden aufgesetzt. Im Falle seines Todes erhält demnach sein Diener Muktar eine Ablöse für seine treuen Dienste und soll die Ausführung von Zordans letztem Willen überwachen. Sein gesamter Besitz geht an einen alten Handelspartner von den Zyklopeninseln namens Prytakus Syränkopis. Über diesen ist hier allerdings nichts Weiteres herauszufinden und eine Reise verbietet sich schon aufgrund der knappen Zeit.

**Rigan Fianno**

**Position/Profession:** Archivar

**Geschlecht:** männlich

**Alter:** 56 Jahre

**Aussehen/Verhalten:** Strenger Archivar der keine Unordnung duldet. Sehr korrekt und ordnungsliebend.

**Hinweise:** Zordans Testament, aufgesetzt wenige Tage nach seiner Rückkehr von seiner letzten Expedition aus dem Süden

### Zordans Leiche

Der verstorbene Zordan wird nicht im Borontempel aufgebahrt, sondern im Haus der göttlichen Woge, dem neuen Efferdtempel (HVG Seite 23). Gemäß der Tradition der Stadt soll er am nächsten Tag verbrannt und mit einem kleinen Floß dem Großen Fluss anvertraut werden.

**Eghina Maegharin**

**Position/Profession:** Bewahrerin von Wind und Wogen

**Geschlecht:** weiblich

**Alter:** 42 Jahre

**Aussehen/Verhalten:** Braunes Haar, beleibt, sprunghaft und eher pragmatisch eingestellt, als den mystischen Lehren zugetan.

Ihn vorher noch einmal zu sehen und gar zu untersuchen, bedarf schon einer guten Ausrede (**Probe auf Überreden +2**) oder der Überzeugungskraft eines Geweihten. Dann jedoch lässt sich von einem einigermaßen versierten Helden, mittels einer **Probe auf Heilkunde Wunden**, recht schnell feststellen, dass man schon recht kräftig zuschlagen muss, um diese Wunden zu verursachen. Das Gesicht ist fast unkenntlich. Augenscheinlich wurden ihm sowohl von vorne, als auch von hinten Schläge verpasst.

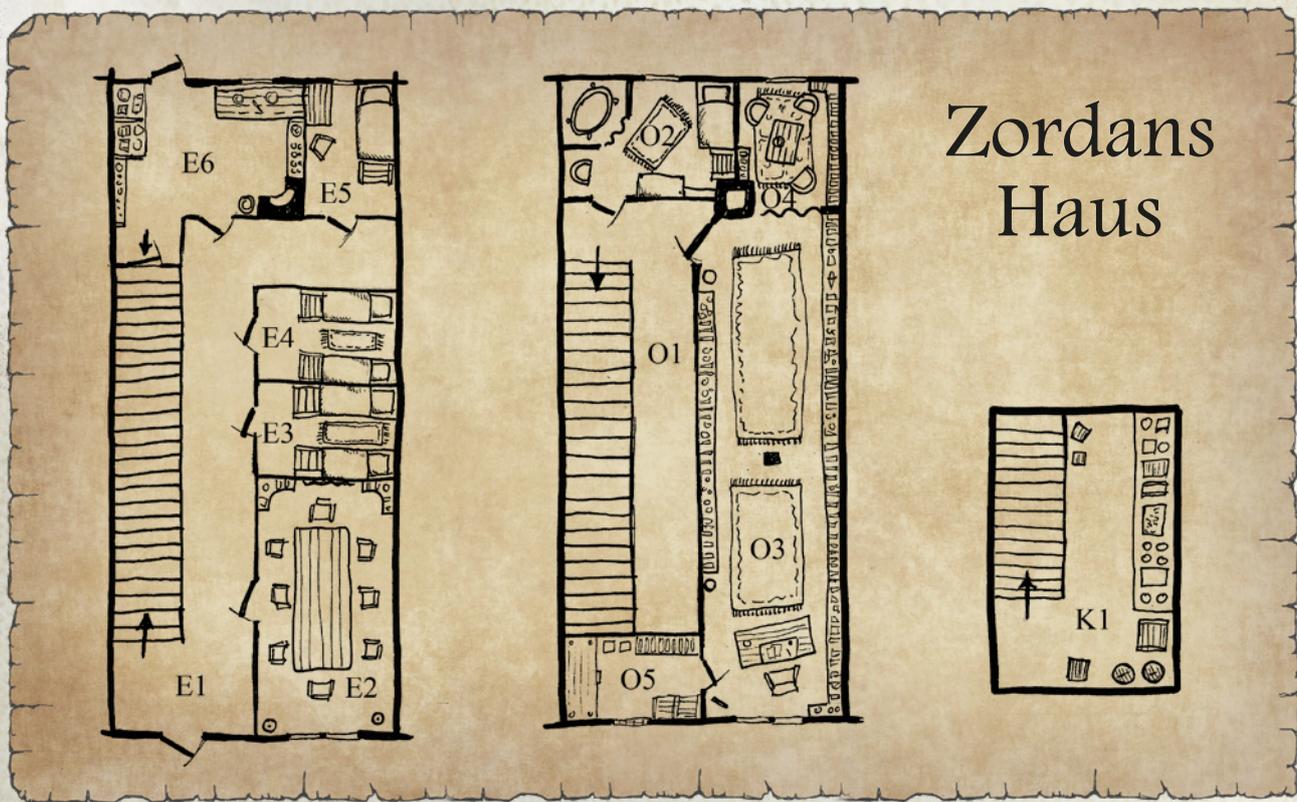
Mit einer **Probe auf Sinnesschärfe** oder wenn bei der vorherigen Untersuchung der Leiche mindestens QS 2 erreicht wurde, lässt sich zudem herausfinden, dass die Finger des Toten Schwielen aufweisen wie man sie eher bei der hart arbeitenden Bevölkerung findet, wie zum Beispiel Hafenarbeitern, aber nicht unbedingt bei einem Händler.

**Hinweise:** Ungereimtheiten bezüglich Zordans Tod, vorsätzliches Unkenntlichmachen der Leiche durch Schläge ins Gesicht, Schwielen an den Händen

### Zordans Haus

Zordans Haus liegt im kleinbürgerlichen Viertel Unterfluren, wo sich gut verdienende Handwerker und Händler niedergelassen haben.

Das Haus selbst ist ein schmales, einstöckiges Fachwerkhäus, welches rechts und links an identische Wohnhäuser grenzt und auf den ersten Blick nur eine Türe zur Straße hin offenbart. Nach hinten raus befindet sich noch ein kleiner, aber kaum gepflegter Garten mit einem Plumpsklo, einem kleinen Kräuterbeet und einem Apfelbaum. Über eine niedrige Mauer kommt man rechts und links in die Nachbargärten, die von ähnlicher Größe sind und gegenüberliegend in einen kleinen, realtiv unbelebten Fußweg zwischen den Hinterhöfen.



## Zordans Haus

### Nachbarn

Wenn sich die Helden in der näheren Umgebung ein wenig umhören, so werden sie von den meisten Bewohnern nur zu hören bekommen, dass man sehr bestürzt über den Mord an Zordan sei und man hoffe, dass dem Mörder die gerechte Strafe zukomme. Natürlich konnte hinter so einem feigen Mord nur ein Magier stecken. Gesehen hat man allerdings nicht viel, nur den Streit am Tage zuvor (bei dem die Spieler eventuell auch anwesend waren) haben die meisten mitbekommen und natürlich ist ihnen dabei auch Magister Basilio als Magier im Gedächtnis geblieben. Lediglich ein oder zwei Bewohner wissen darüber hinaus etwas mehr.

### Aussagen der Nachbarn

- Gehört hat man nicht viel, aber in der Nacht konnte eine Gestalt beobachtet werden, die heimlich das Haus verließ. Dies war etwa in der Praiosstunde nach Mitternacht (so gegen 1:00 Uhr), also lange nachdem Magister Basilo sich zur Ruhe begeben hat. Muktar kam, nach eigenen Angaben, erst danach zurück. (+)
- Die Person die mitten in der Nacht noch bei Zordan war, hatte einen spitzen Hut und einen Stab bei sich. (-)
- In den letzten beiden Tagen hatte Zordan immer mal wieder Besuch von einem ärmlich aussehenden Mann. (+)

### Einbrechen

Wenn die Helden auf eigene Faust versuchen wollen in das Haus einzubrechen, sollten sie vorsichtig sein, da sich das Wohnhaus in einer belebten Gegend befindet und neugierige Nachbarn nach den Ereignissen der letzten Nacht bei weiteren verdächtigen Gestalten sicherlich die Büttel rufen würden. Die Vordertüre ist gut einsichtig, durch die Hintertür könnte man allerdings einigermaßen ungesehen ins Haus gelangen.

Wenn die Helden versuchen sollten durch die Vordertüre ins Haus zu gelangen, benötigen sie eine **Probe auf Schlösserknacken -2** um das Türschloss zu öffnen. Die QS geben an, wie lange die Helden für dieses Vorhaben benötigen und wie hoch die Gefahr ist, dabei entdeckt zu werden. Würfel hierzu als Meister mit einem W6.

**QS 1:** Die Heldin schafft es die Türe zu öffnen, benötigt aber etwas Zeit dafür. Die Gefahr von Nachbarn entdeckt zu werden beträgt 1-4 auf einem W6.

**QS 2:** Die Heldin schafft es die Türe zu öffnen aber sie benötigt einen kurzen Moment. Die Gefahr von Nachbarn entdeckt zu werden beträgt 1-2 auf einem W6.

**QS 3:** Die Heldin schafft es innerhalb kurzer Zeit die Tür zu öffnen und ungesehen einzudringen.

### Gun Eochaid

**Position/Profession:** Schiffbauer

**Geschlecht:** männlich

**Alter:** 50 Jahre

**Aussehen/Verhalten:** Beleibt, Halbglatze, sehr lokalpatriotisch eingestellt. Traut Fremden und Magiern im Allgemeine kaum über den Weg.

### Aife Glen

**Position/Profession:** Perückenmacherin

**Geschlecht:** weiblich

**Alter:** 35 Jahre

**Aussehen/Verhalten:** Kurzrasierte Haare, sammelwütig und arbeitet meist bis spät in die Nacht.

Für magiebegabte Helden stellt die Türe mit einem **FORAMEN -2** kein Problem dar. Sollte einer der Spieler das Schloss auf magische Spuren untersuchen, so wäre schon ein **ODEM -4** von Nöten, um etwaige Spuren eines Spruches vom letzten Tag erkennen zu können. Bei Gelingen der Probe findet sich aber keine Einwirkung von Magie, weder an der Außentür noch an irgendwelchen anderen Türen im Haus.

An der Hintertür reicht eine einfache **Kraftaktprobe**, um die Türe zur Küche einzutreten oder eine gelungene **Probe auf Fingerfertigkeit**, um sie zu entriegeln.

### Erdgeschoss

**E1:** Ein langer Flur. Linkerhand führt eine Treppe nach oben. Rechterhand befinden sich drei Türen und am Ende des Flures zwei weitere. Abgesehen von zwei Bildern, die die Stadt Havena, zeigen findet sich nichts Interessantes im Flur.

**E2:** Ein geräumiges Esszimmer, in dessen Mitte sich ein massiver Holztisch befindet, der Platz für acht Personen bietet. Abgesehen von einem Fenster zur Straße findet sich auch hier nicht viel.

**E3 & E4:** Gästezimmer mit jeweils zwei Betten, ansonsten sind auch sie leer.

**E5:** Muktar's Zimmer. Neben einem Bett, einem kleinen Tisch samt Stuhl und einer Truhe findet sich nicht viel. Die Truhe ist nicht verschlossen. In ihr befindet sich nur ein weiterer Satz Klamotten und ein wenig Geld (etwa fünf Dukaten in verschiedenen Münzen). Außerdem hat diese Zimmer ein kleines Fenster nach hinten raus.

**E6:** Die Küche. Rechterhand neben der Türe befindet sich die Feuerstelle. Eine weitere Türe führt nach hinten raus. Sie ist nur mit einem Riegel von Innen versperrt. Des Weiteren gibt es auch hier noch ein kleines Fenster nach hinten raus. Links, neben der Türe zum Flur befindet sich noch eine Türe in den Keller hinunter.

### Keller

**K1:** Der Keller umfasst nur einen einzigen Raum, der als Lager für Vorräte und einige Werkzeuge genutzt wird.

### Obergeschoss

**O1:** Direkt gegenüber der Treppe befindet sich eine Türe, eine weitere befindet sich rechter Hand. Der Flur hinunter führt in eine Sackgasse, allerdings können die Helden mit einer **Probe auf Sinnesschärfe** erkennen, dass hier einmal eine Türe in ein Zimmer geführt haben muss.

**O2:** Zordans Zimmer. Rechts stehen ein Bett und ein Schrank mit den persönlichen Sachen Zordans. Links befindet sich ein kleiner abgetrennter Bereich, hinter dem ein Waschzuber steht. Sollten sich die Helden diesen genauer anschauen, so erkennen sie, dass sich an den Rändern ein Schmutzrand befindet, ganz so als ob in letzter Zeit jemand sehr Schmutziges ein Bad genommen hat. Dies erklärt sich daraus, dass Zordans Doppelgänger Ulfdan sich hier gesäubert hatte, bevor er ermordet wurde. Auch hier findet sich ein Fenster, das nach hinten raus zeigt.

**O3:** Den größten Teil nimmt Zordans Arbeitszimmer ein, wobei der hintere Teil durch einen Vorhang abgetrennt ist. Am anderen Ende befindet sich ein großer, massiver Schreibtisch. An den beiden Seiten ziehen sich

Regale entlang, die mit Büchern und vor allem Kunstgegenständen gefüllt sind. Die meisten Bücher sind Standardwerke über die Geographie Aventuriens und einige versunkene Kulturen. Die Kunstgegenstände sehen zwar auf den ersten Blick wertvoll aus, aber eine **Probe auf Handel** offenbart, dass es sich um gut gemachte Fälschungen handelt, die wohl nur Kunden beeindrucken sollen. Auf dem Schreibtisch findet sich der bereits getrocknete Blutfleck des ermordeten „Zordan“, sowie einige unwichtige Papiere, welche die Kosten von alten Expeditionen auflisten.

Neben Zordans Schreibtisch steht außerdem ein kleiner Käfig mit einer Stange, in dem sich ein zahmes Moosäffchen befindet. Nach Zordans Ermordung wurde dieser Käfig allerdings umgestoßen, von dem Tier fehlt jede Spur. Hinter dem Schreibtisch bietet ein Fenster einen Ausblick auf die Straße. Links neben dem Schreibtisch können die Helden mit einer **Probe auf Holzbearbeitung -2** oder **Sinnesschärfe -2** eine Geheimtüre finden, die in einen kleinen Nebenraum führt. Mit einer gelungenen **Probe auf Schlösserknacken** oder einem **FORAMEN** lässt sie sich öffnen.

**O4:** In dem kleinen abgetrennten Bereich stehen drei Stühle und ein kleiner Tisch, samt einem weiteren Fenster. Offensichtlich wird dieser Raum für private Unterredungen genutzt.

**O5:** In diesem gut gesicherten Raum verwahrt Zordan die wirklich wertvollen Gegenstände auf, die er entweder selbst behalten oder noch verkaufen möchte. Der Wert der einzelnen Gegenstände lässt sich mit **Proben auf Handel** bestimmen. Außerdem beinhaltet der Raum einen gut gesicherten Schrank, in dem die wichtigen Unterlagen verwahrt werden und der mit **Schlösserknacken -6** oder einem **FORAMEN -4** geöffnet werden kann. Darin finden sich zwar Unterlagen über die letzte Expedition, aber keine Verweise auf eine Maske, wobei aber einige Blätter zu fehlen scheinen. Jedoch können sich ein paar andere wertvolle Sachen finden lassen. Ob und wieviel liegt im Ermessen des Spielleiters. Mögliche andere wertvolle Dinge finden sich im Anschluss. Zudem solltest du den Spielern auch nicht zu viel Zeit einräumen, alles zu durchstöbern, da Muktar bald schon wieder zurückkehren wird. Die meisten Kisten sind auch noch mal separat verschlossen und erfordern einzelne Proben auf **Schlösserknacken**, um sie zu öffnen.

- Geld im Wert von etwa 15 Dukaten
- Eine Holzmaske der Utulus von den Waldinseln (Wert etwa zwischen 3 und 5 Dukaten bei entsprechenden Sammlern)
- Ein verzierter Waqqif, eher ein Schmuckstück als eine wirkliche Waffe (Wert etwa 10 Dukaten)
- Ältere Schmuckstücke: Ohringe, Ketten, Ringe und ähnliches (Wert irgendwo zwischen 2 und 7 Dukaten, je nach Schmuckstück)
- Kleinere Räucherdämonen aus Hôt-Alem (Wert etwa 5 Silber pro Stück)
- Verschieden Felle von Tieren aus dem Süden (Wert zwischen 5 und 10 Dukaten)
- Kleinere bis mittlere Steinstatuen die verschiedenen Götter und Götzen aus allen Regionen des Südens darstellen (Wert zwischen 5 Silber und 3 Dukaten)

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade als ihr dabei seid, die oberen Stockwerke des Hauses zu durchsuchen, vernehmt ihr ein paar verdächtige Geräusche an der Haustüre. Ein Blick durch das Fenster hinunter zur Straße und ihr erkennt Muktar, der offensichtlich zurückgekehrt ist und gerade die Türe öffnet. Der untere Fluchtweg ist euch somit versperrt. Nun heißt es schnell handeln, um nicht auch in einer Zelle zu enden.

Muktar wird die Helden überraschen, wenn sie die oberen Stockwerke untersuchen.

Mit einer **Probe auf Sinnesschärfe** ist es möglich ihn gerade noch zu entdecken, wie er die Türe öffnet und das Haus betritt. Entweder wird Muktar dabei feststellen, dass die Vordertüre nicht mehr verschlossen war oder aber, wenn die Spieler unvorsichtig genug waren, die nicht verriegelte Küchentüre vorfinden. Vielleicht vernimmt er aber auch ein Geräusch aus dem oberen Stockwerk wahr, welches ihn misstrauisch werden lässt. Sollten die Helden jedoch vorsichtig genug gewesen sein und keine Spuren hinterlassen haben, die auf ihre Anwesenheit schließen lassen, so wird Muktar zunächst in der Küche und in seinem Zimmer für ein wenig Ordnung sorgen. In beiden Fällen sollten die Spieler also die Möglichkeit haben sich ungesehen aus dem Haus zu schleichen. Einen Kampf mit Muktar sollte sie in diesem Fall vermeiden, da die Nachbarn bei Kampfgeräuschen recht schnell die Gardisten rufen würden.

### Flucht aus dem Haus

Eigentlich gibt es nur zwei Möglichkeiten ungesehen aus dem Haus zu entkommen: entweder versuchen die Helden mit einer **Probe auf Verbergen** ungesehen und schnell die Treppe hinunter zu kommen, um dann nach vorne aus der Haustüre zu entwischen oder sie versuchen aus den Fenstern im oberen Stockwerk zum Garten hinaus zu entkommen. Neben **Proben auf Verbergen** stehen in diesem Fall auch **Proben auf Klettern -3 und Körperbeherrschung -2** an.

### Probe auf Verbergen

**QS 1:** Die Helden werden, von Muktar oder von Nachbarn, dabei beobachtet wie sie aus dem Haus zu fliehen versuchen.

**QS 2:** Die Helden können zwar ungesehen aus dem Haus entkommen, haben aber verätherische Spuren hinterlassen.

**QS 3:** Die Helden können ungesehen und ohne weitere Spuren zu hinterlassen aus dem Haus entkommen.

Sollte einer oder mehrere Helden jedoch in die unglückliche Situation gelangen, von Muktar gestellt zu werden, so sollten sie schon eine besonders gute Ausrede parat haben oder gut zu Fuß sein, um nicht eine oder mehrere Nächte in einer Zelle zu verbringen. Denn mit diesem Einbruch könnte sich für die Gardisten doch eine Mittäterschaft der Helden aufdrängen.

**Hinweise:** Auffälliger Schmutzrand am Waschzuber. Fehlende Unterlagen über die letzte Expedition. Der leere Käfig des Moosäffchens, obwohl angeblich alle Fenster und Türen verschlossen waren

### Wo versteckt sich eigentlich Zordan?

Früher oder später werden sich die Helden diese Frage sicherlich stellen, denn sobald sie dahinter gekommen sind, dass Zordan Andersin nicht wirklich tot, ist werden sie versuchen wollen sein Versteck ausfindig zu machen. Theoretisch würde dies der Lösung auch zugutekommen, aber die Helden auch um ihr Finale auf der Insel bringen. Außerdem muss sich Zordan auch nur einen Tag lang versteckt halten. Er muss also nicht allzu lange abwarten, da er glaubt, die Zeit würde für ihn spielen. Anbieten würde sich hierfür eine Unterkunft im verrufenen Viertel Orkendorf, da sich nur die Wenigsten hier hin trauen. Möglich wäre auch ein Lager am Hafen. Allerdings würde dies, wenn es nicht geheim ist, in den Unterlagen Zordans geführt werden und findigere Helden könnten darauf kommen, einen Blick darauf zu werfen. Im Endeffekt bleibt es dir als Spielleiter überlassen, wo du Zordan für die Dauer des Tages unterbringen möchtest.

### Verfolgung Muktars III

Die Helden sollten nun genügend Indizien gesammelt haben, um Muktar abends noch einmal verfolgen zu wollen. Sein Weg wird ihn diesmal schnurstracks zum Hafen führen, wo er ein kleines Ruderboot besteigt, um zunächst Zordan einzusammeln und dann zum geheimen Treffpunkt in der versunkenen Unterstadt aufzubrechen. Hier ist nun schnelles Handeln gefragt, da sich ansonsten die Spur Muktars und Zordans verlieren würde. Ein Boot will besorgt werden und die Verfolgung aufgenommen.

### Probe auf Verbergen:

**QS 1:** Die Helden verlieren Muktar am Hafen kurz aus den Augen und können nur durch Nachfragen erfahren, dass er mit einem kleinen Ruderboot abgelegt hat.

**QS 2:** Die Helden erreichen den Hafen und sehen gerade noch, wie Muktar mit einem Ruderboot ablegt.

**QS 3:** Die Helden erreichen den Hafen mit Muktar und können beobachten, wie er ein kleines Ruderboot besteigt, um damit abzulegen.



# Kapitel III: Wieder unter den Lebenden

## Auf zur Insel



Nachdem die Helden es nun geschafft haben Zordans Plan aufzudecken, gilt es nun noch diesen selbst zu ergreifen um Magister Basilios Unschuld zu beweisen.

### Ein Königreich für ein Boot...

Eine Fahrt in die Unterstadt zu organisieren ist nicht ganz so einfach, wie es zunächst vielleicht den Anschein hat. Die meisten Fischer und Matrosen der Stadt haben kein gesteigertes Interesse daran, vor allem des Nachts, in die verfluchte Unterstadt zu rudern.

Neben allerlei unheimlichen Geschichten über Monster, unheimliche Kulte und Schmuggler, sind es vor allem die Behörden selbst, die mit Verboten Schatzsucher, Glücksritter und Schmuggler davon abhalten wollen, sich in der versunkenen Unterstadt herumzutreiben.

### Gerüchte:

- In der Unterstadt treiben die „Nebelgeister“ ihr Unwesen. Angeblich handelt es sich dabei um die Geister dort verstorbener Schmuggler, die immer noch ohne Ziel ihre Waren umherfahren (-), allerdings gibt es eine lebendige Gruppe Schmuggler, die sich dieses Namens bedient – **HVG Seite 105.**
- Unheimliche Kulte praktizieren auf einigen Inseln ihr Unwesen (+)
- Es gibt einige dämonische Ungeheuer in der Unterstadt (+)
- Fischmenschen wohnen in den Tiefen der Unterstadt (teilweise wahr, es gibt einige Necker in der Unterstadt. Möglicherweise können aber auch Serpenticos krakonische Begleiter für die letzten Sichtungen verantwortlich sein)
- Die gesamte versunkene Unterstadt ist verflucht und wer dort stirbt, dessen Seele gelangt direkt zu Charyptoroth (-)
- Eine große Drachenschildkröte soll des Öfteren in der Unterstadt gesichtet worden sein (+), dabei handelt es sich um das efferdheilige Wesen Lata – **HVG Seite 110**

**Branwen „die Hexe“**

**Position/Profession:** Schatzsucherin der Unterstadt

**Geschlecht:** weiblich

**Alter:** 32 Jahre

**Aussehen/Verhalten:** Rotes Haar, grüne Augen, unschuldige, betörende Erscheinung und Kennerin der Unterstadt. Bereit die Helden für 100 Silbertaler zum Ziel zu bringen. **HVG Seite 67 und 130.**

### Kleiner Krakenmolch

MU 15 KL 6 (t) IN 13 CH 8 FF 12 GE 11 KO 17 KK 17

LeP 150 AsP – KaP INI 12+1W6 VW 6 SK 1 ZK 6 GS

2/9 (an Land / im Wasser)

**Fangarm:** AT 13 TP 1W6+8 RW lang

**Biss:** AT 10 TP 3W6+6 RW kurz

**RS/BE:** 1/0

**Aktionen:** 4 (max. 1 x Biss, max. 3 x Fangarm)

**Vorteile/Nachteile:** Dunkelsicht II

**Sonderfertigkeiten:**

Verbeißen (Biss; der Krakenmolch führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat er sich festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Jede KR richtet der Verbeißen-Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status „Fixiert“. Die Verteidigung des Molches sinkt, während er beißt, auf 0. Der Krakenmolch

kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen.

Dieser Angriff ist um 2 erschwert.)

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** übernatürliches Wesen, nicht humanoid

**Kampfverhalten:** Der Krakenmolch versucht zu Kampfbeginn, mit 1W3 Fangarmen ein Opfer zu umklammern und an sein Maul zu führen. Anschließend beißt er es solange, bis es stirbt. Mit den anderen Fangarmen versucht er, die restlichen Gegner abzuwehren.

**Flucht:** Sobald der Krakenmolch 3 Fangarme oder 30 % seiner LeP am Rumpf verloren hat, flieht er.

**Sonderregeln:**

**Tentakel abschlagen:** Um einem Krakenmolch ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 12 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.

Aber wo die Verlockung des Goldes ist, da findet sich auch immer ein Waghalsiger, der etwas riskiert. So gibt es unter den Fischern den ein oder anderen, der gegen eine entsprechende Summe bereit ist, die Helden in die Unterstadt zu rudern. Solch ein Führer hat auch den Vorteil, dass die Helden sich nicht erst selber zurecht finden müssen.

Natürlich können seefahrerisch geschulte Helden auch ein eigenes Boot ergattern, um Zordan und Muktar zu folgen. Dabei solltest du nicht nur einige **Proben auf Boote & Schiffe** verlangen, sondern auch die ein oder andere **Orientierungsprobe**.

Allzu lange sollten die Spieler allerdings nicht brauchen, um einen Weg in die Unterstadt zu finden, da ansonsten die Gefahr besteht, dass Zordan und Muktar entkommen könnten. Sollte dieses Problem auftreten, so könnte sich ein Schmuggler oder waghalsiger Schatzsucher als erfah-

rener Führer anbieten, um den Helden den entscheidenden Hinweis zu geben oder sie sogar direkt zur Insel zu bringen. Alternativ können die Spieler auch von einem Fischer oder Hafendarbeiter die Information erlangen, dass sich Muktar über die Unterstadt informiert und hierbei insbesondere für eine relativ ungefährliche Passage zu einer bestimmten kleinen Insel Interesse gezeigt hat.

### Gefahren bei der Verfolgung

Neben Nebel und Überresten alter Ruinen, die sich direkt unter der Wasseroberfläche befinden (eventuell Aufschläge auf die entsprechenden Proben), gibt es aber auch noch andere Gefahren mit denen du die Verfolgung aufregender gestalten kannst.

- Schmuggler und Schatzsucher: Normalerweise versuchen diese Leute anderen Personen aus dem Weg zu gehen um unentdeckt ihren Tätigkeiten nachzu-



gehen. Natürlich könnte solch ein Boot dazu dienen, die Helden kurzzeitig von Zordan und Muktar abzulenken und um diesen einen Vorsprung zu geben, falls die Helden zu sehr aufschließen.

- Von Zeit zu Zeit verirren sich kleinere Krakenmolche in die Unterstadt. Ein solcher könnte für kurze Zeit das Boot der Helden beschäftigen, ehe er sich wieder zurückzieht.
- Irrlichter und andere Geistererscheinungen können ebenfalls für Ablenkung sorgen

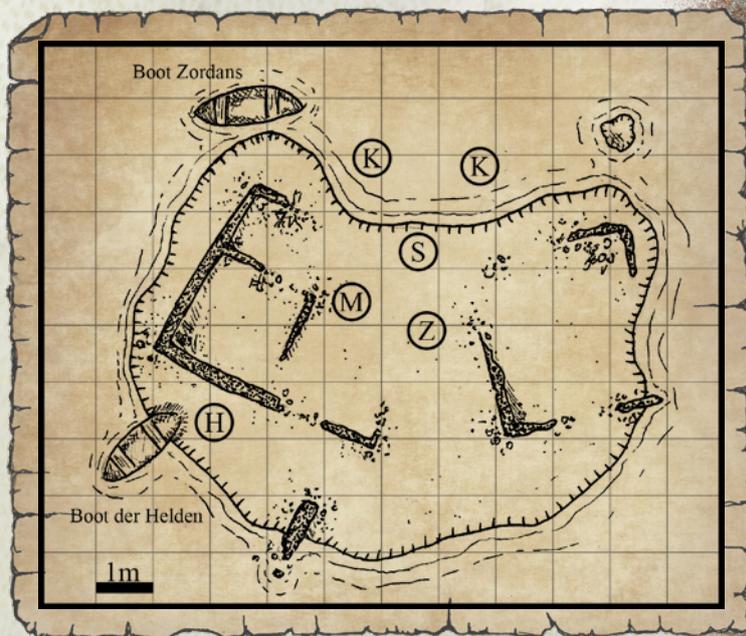
Trotz aller Widrigkeiten sollte es den Helden gelingen, Zordan und Muktar zu folgen, um kurz nach ihnen an dessen vereinbarten Treffpunkt zur Übergabe, einer kleinen Insel mit Resten verfallener Gebäude, zu erreichen.

## Ankunft auf der Insel

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid bereits einige Zeit unterwegs, nur das Platschen der Ruder ist in der Stille der Nacht zu vernehmen, während ihr euch langsam euren Weg durch die unheimliche Unterstadt bahnt. Der langsam aufziehende Nebel macht die Verfolgung nicht gerade leichter und ihr glaubt bereits schon die Spur wieder verloren zu haben, als ihr vor euch die Umrisse einer kleiner Insel entdeckt. Gedämpftes Licht scheint zu euch herüber, in dessen Widerschein drei Gestalten zu erkennen sind. Flugs beeilt ihr euch euer Boot so leise wie möglich an Land zu bringen.

Wenn die Helden mit ihrem Boot die kleine Insel erreichen, sind Zordan und Muktar bereits dort und auch eine geheimnisvolle dritte Gestalt. Mit einer einfachen **Probe auf Sinnesschärfe** hören die Helden heraus, das Zordan mit dieser Person über den Kaufpreis der Maske verhandelt.



Die oben abgebildete Karte soll dir als Meister nur zur Orientierung dienen, um einen Überblick über die einzelnen Personen zu haben. Eine Karte ohne die Anmerkungen für die Spieler findet sich in den Handouts am Ende.

**H:** Die Helden gelangen ungesehen hinter einigen Mauerresten eines verfallenen Hauses auf die Insel.

**M:** Muktar sieht sich von Zeit zu Zeit um und ist auch ansonsten recht angespannt.

**Z & S:** Zordan, welcher mit Serpentico über den Preis der Maske verhandelt und gerade zu einer Einigung zu gelangen scheint.

**K:** An diesen Stellen werden später die Krakonier auftauchen die Serpentico zur Hilfe kommen.

Jetzt heißt es schnell handeln um Zordan lebend zu stellen und die Maske zu erlangen, denn sobald es zum Kampf kommt, wird jeder der Beteiligten versuchen zu entkommen.

**Muktar:** Sobald die Helden angreifen, wird auch der Moha seine Waffe ziehen und sich in den Kampf stürzen.

**Zordan:** Wird versuchen zu entkommen, entweder mit dem Geld oder der Maske im Idealfall mit beidem.

**Serpentico:** Hier ergeben sich mehrere Optionen. Entweder wird er versuchen mit einem Sprung ins Wasser zu entkommen, sei es mit oder ohne die Maske oder er wird sich den Helden entgegen stellen. Dann fungiert er als magisch begabter Gegner für die Helden. Zudem beherrscht er den Zauber **FISCHFLOSSE** mit der Zaubererweiterung **Große Tiere (AMA Seite 128)** mit dem er sich in eine Wasserschlange verwandeln kann. In dieser Form kann er auch ins Kampfgeschehen eingreifen.

**Krakonier:** Entweder nach dem rettenden Sprung Serpenticos ins Wasser oder kurze Zeit später nach einem entsprechenden Befehl, tauchen zwei bis drei dieser Gegner aus dem Wasser auf, um in den Kampf ein zu greifen.

## Krakonier

MU 13 KL 11 IN 12 CH 10

FF 12 GE 12 KO 14 KK 13

LeP 30 AsP – KaP –

SK 2 ZK 2 AW 6

GS 6/9 (an Land / im Wasser) INI 12+1W6

**Entermesser:** AT 12 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

**Waffenvorteil:** In beengter Umgebung erleidet der Träger nur Abzüge von -2 Auf AT und PA.

**Waffennachteil:** Paraden gegen Zweihandhieb-  
waffen sind um 1 erschwert.

**Fischspeiß:** AT 12 PA 7 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE 0/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Wasserlebewesen

**Sonderfertigkeiten:** **Festnageln**, Unterwasser-  
kampf, Wuchtschlag I

**Größenkategorie:** mittel

**Kampfverhalten:** individuell; Krakonier kämp-  
fen lieber im Wasser als an Land, da sie dort  
den meisten Zweibeinern überlegen sind.

**Flucht:** individuell

**Sonderregeln:**

**Nervenzentrum:** Krakonier verfügen über ein Nervenzentrum, dessen Verletzung sie sofort töten kann. Wird gegen das Nervenzentrum ein Schaden von 1-10 SP angerichtet, ist der Krakonier die gleiche Anzahl an KR *Handlungsunfähig*. Sind es mehr als 10 SP, stirbt er binnen 1W6 KR (und ist bis dahin auch *Handlungsunfähig*). Das zielgenaue Treffen dieser Zone wird als Fokusregel im **Aventurischen Kompendium** vorgestellt.

**Aquatisches Lebewesen:** Krakonier können nur einen Tag lang ohne die vollständige Benetzung ihrer Haut mit Wasser überleben. Überschreiten sie diese Zeit, werden sie *Bewusstlos* und sterben innerhalb von 1W6 Minuten.



Schlussendlich sollte es den Helden gelingen zumindest die Maske zu ergattern und Zordan habhaft zu werden. Was aus Muktar und Serpentico wird, ist dir als Meister überlassen. Für die Auflösung des Abenteuers sind die beiden nicht von Belangen. Möglich ist es Serpentico entkommen zu lassen, um ihn als wiederkehrenden Gegner der Helden auftauchen zu lassen.

## Rückkehr und Belohnung

Mit der Maske im Gepäck und dem lebendigen Zordan im Schleptau können die Helden nun zur Garde zurückkehren. Angesichts der erdrückenden Beweislast, immerhin lebt der vermeintliche Tote noch, wird Magister Basilio auch sofort wieder freigelassen. Den gestohlenen Brief Basilios hat Zordan zwar bereits vernichtet, aber dieser ist als Beweismittel nun auch nicht mehr von Nöten.

Was die Maske angeht, so können die Helden sie entweder der Stadtobrigkeit übergeben oder aber Magister Basilio überlassen. In beiden Fällen sollte sie in sicherer Verwahrung sein.

### Was hat es mit der Maske eigentlich auf sich?

Dies ist sicherlich eine Frage die sich nicht nur die Helden früher oder später stellen werden. Für das Abenteuer selber ist es eigentlich unerheblich. Die Maske ist in erster Linie ein MacGuffin (ein Gegenstand, der dazu dient, die Handlung auszulösen und voranzutreiben ohne selbst von besonderem Interesse zu sein). Allerdings kannst du als Spielleiter gerade am Schluss die un-

heimlich Präsenz der Maske hervorheben und sie möglicherweise auch als Aufhänger für weitere Abenteuer benutzen. Dabei sind dir keine Grenzen gesetzt.

### Der Mühen Lohn

Zum Abschluss erhält jeder Held **15 Abenteuerpunkte** und spezielle Erfahrungen nach Ermessen des Spielleiter. Geeignet sind hier vor allem: *Verbergen* und *Boote & Schiffe*.



# Dramatis Personae

## Magister Basilio Rikvardt

**Erscheinung:** Junger Magister, mit zauseligem Bart und leicht verklärtem Blick, so als ob er mit seinen Gedanken stets woanders ist.

**Hintergrund:** Für das Abenteuer ist es egal woher Magister Basilio stammt. Am besten natürlich auch aus einer Stadt oder einem Dorf der Helden, so dass er schon früher mit einem der Charaktere bekannt war. Hat aber fast sein gesamtes Leben in seiner Studierstube verbracht.

**Funktion im Abenteuer:** Ein alter Bekannter von mindestens einem der Helden. Er kommt nach Havena, um mehr über den Tod seines Freundes Henricus und den Verbleib der Maske zu erfahren. Der Sündenbock für Zordans Tod und hat durch seine Profession vor allem in Havena einen schweren Stand.

**Darstellung:** Jung und was die weite Welt angeht noch recht unerfahren.

**Zitate:** „Äh...ja, ja natürlich bin ich Magier? Ich hoffe doch das dies kein Problem sein wird?“

„Alter Freund, ihr hier? Was hat euch hierher verschlagen?“



**Magister Basilio Rikvardt**  
MU 11 KL 13 IN 11 CH 12  
FF 12 GE 10 KO 9 KK 9  
LeP 23 AsP 32 KaP -  
SK 1 ZK 1 AW 5  
GS 8 INI 11+1W6  
**Sozialstatus:** frei  
**Magierstab:** AT 10 PA 7 TP TP 1W6+2 RW lang  
RS/BE 0/0  
**Aktionen:** 1  
**Sonderfertigkeiten:** Schrift: Nanduria-Zeichen,  
Schrift: Zhayad-Zeichen  
**Vorteile/Nachteile:** Zauberer / Persönlichkeits-  
schwäche: Weltfremd  
**Kampfverhalten:** Wenn möglich Flucht, anson-  
sten attackiert er den nächsten Gegner.  
**Flucht:** Individuell; spätestens nach einer Stufe  
Schmerz  
**Schmerz +1:** 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder  
weniger

## Zordan Andersin

**Erscheinung:** Ein Mann im fortgeschrittenen Alter, aber immer noch rüstig genug um mit auf Reisen und Expeditionen zu gehen, auch wenn er sich dann mehr mit deren Organisation beschäftigt. In Havena ist er in einfache, aber dennoch edle Stoffe gekleidet

**Hintergrund:** Obwohl er versucht in der Maske des ehrbaren Händlers und Entdeckers aufzutreten, macht er unter der Hand Geschäfte auf dem Schwarzmarkt und verscherbelt skrupellos die edelsten Stücke aus seinen Expeditionen an den Meistbietenden. Allerdings hat er nun mittlerweile einen Punkt im Leben erreicht, an dem er sich zur Ruhe setzen und Havena den Rücken kehren möchte.

**Funktion im Abenteuer:** Der Auslöser und Hauptinitiator. Durch seinen vorgetäuschten Tod will er nicht nur ungehindert die Maske verkaufen, sondern auch aus der Stadt verschwinden, ohne das zu viele Fragen gestellt werden.

**Darstellung:** Zunächst freundlich, erst im Verlauf offenbart sich der hinterhältige Charakter Zordans.

**Zitate:** „Hmmm, wertlos. Vielleicht bekommt ihr noch ein paar Heller für das Material...aber ich würde es euch für einen Silber abkaufen. Immerhin seid ihr ein alter Freund und als Geschenk wird es sich sicherlich gut machen.“



**Zordan Andersin**  
MU 13 KL 13 IN 11 CH 12  
FF 10 GE 9 KO 9 KK 9  
LeP 23 AsP - KaP -  
SK 1 ZK 0 AW 5  
GS 8 INI 11+1W6  
**Sozialstatus:** frei/Bürger Havenas  
**Dolch:** AT 9 PA 6 TP TP 1W6+1 RW kurz  
RS/BE 0/0  
**Aktionen:** 1  
**Sonderfertigkeiten:** Hehlerei, Verhandlungsgeschick, Weg des Händlers, Werte schätzen  
**Vorteile/Nachteile:** Einkommen II / Schlechte Eigenschaft: Goldgier  
**Kampfverhalten:** Wenn möglich Flucht, ansonsten attackiert er den nächsten Gegner.  
**Flucht:** Versucht beim ersten Anzeichen eines Kampfes zu fliehen, wenn dies nicht möglich ist, verteidigt er sich mit seinem Dolch.  
**Schmerz +1:** 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

## Muktar

**Erscheinung:** Glatzköpfiger etwa zwei Schritt großer Moha, gebaut wie ein Andergaster Steineichenschrank.

**Hintergrund:** Seit etlichen Jahren Zordans Leibwächter und Diener auf Reisen und in Havena.

**Funktion im Abenteuer:** Zordans Muskeln, Augen und Ohren während er sich selbst versteckt hält.

**Darstellung:** Der Mann fürs Grobe und wahrscheinlich auch derjenige, mit dem die Helden öfters aneinander geraten werden.

**Zitate:** *\*grimmig dreinschau\** „Ja? Was wollt ihr hier?“



**Muktar**  
 MU 13 KL 10 IN 12 CH 9  
 FF 11 GE 11 KO 13 KK 14  
 LeP 31 AsP - KaP -  
 SK 1 ZK 1 AW 6  
 GS 8 INI 12+1W6  
**Sozialstatus:** frei/Bürger Havenas  
**Kunchomer:** AT 12 PA 9 TP TP 1W6+4 RW mittel  
 RS/BE 0/0  
**Aktionen:** 1  
**Sonderfertigkeiten:** Diener, Drohgebärden, Aufmerksamkeit, Beschützer, Finte, Wuchtschlag  
**Vorteile/Nachteile:** Eisern / Schlechte Eigenschaft: Aberglaube  
**Kampfverhalten:** Wenn möglich Flucht, ansonsten attackiert er den nächsten Gegner.  
**Flucht:** Individuell; spätestens nach Verlust von 75% der Lebenspunkte  
**Schmerz +1:** 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

## Serpentico

**Erscheinung:** Bis auf die glatten, nach hinten gekämmten Haare, absolut haarlos. Mit einigen schuppenähnlichen Tätowierungen im Gesicht, die ihm ein unheimliches Aussehen verleihen.

**Hintergrund:** Schlangenkultist, der im Auftrag Al'Gortons nach Artefakten des 10. Zeitalters sucht. Der unheimliche dritte Mann und einer jener Mächte, die die Maske nur zu gerne in die Hand bekommen würden.

**Funktion im Abenteuer:** Der geheimnisvolle Käufer der Maske. Bis zum Schluss werden die Helden keinen Hinweis auf ihn haben, da er sich in der Unterstadt gut versteckt hält und erst beim Verkauf der Maske auftritt. Er kann auch als Gegner für magiebegabte Helden herhalten, wenn es zum Schluss zum Kampf kommen sollte.

**Darstellung:** Unheimlich und mit stechendem Blick wird er im Endkampf alles tun, um die Maske in die Hände zu bekommen.

**Zitate:** „...“ *zischende Laute von sich gebend*



**Serpentico**  
 MU 12 KL 14 IN 12 CH 10  
 FF 13 GE 13 KO 10 KK 10  
 LeP 25 AsP 34 KaP -  
 SK 1 ZK 1 AW 7  
 GS 8 INI 13+1W6  
**Sozialstatus:** frei/Bürger  
 Mengbillas  
**Dolch:** AT 10 PA 5 TP TP 1W6+1 RW kurz  
**Magierstab:** AT 11 PA 9 TP TP 1W6+2 RW lang  
 RS/BE 0/0  
**Aktionen:** 1  
**Zauber:** Armatrutz 10, Blitz dich find 8, Fulminictus 10, Schlangeneruf 12, Schuppenhaut 13, Serpentalis 10, Vipernblick 9, Wasseratem 10  
**Sonderfertigkeiten:** Gedankenschutz, Lieblingszauber, Stechender Blick  
**Vorteile/Nachteile:** Giftresistenz I, Zauberer / Kälteempfindlich, Persönlichkeitsschwäche: Unheimlich  
**Kampfverhalten:** Wenn möglich Flucht, ansonsten attackiert er den nächsten Gegner.  
**Flucht:** Individuell; spätestens nach zwei Stufen Schmerz  
**Schmerz +1:** 19 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



**Serpenticos Schlangenform**

**Größe:** 6,00 bis 10,00 Schritt

**Gewicht:** 150 bis 250 Stein

**MU** 14 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 13

**FF** 8 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 18

**LeP** 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

**VW** 3 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 2

**Biss:** AT 10 TP 1W6+2 RW kurz

**Würgen:** AT 15 TP 1W6+2 RW kurz

**RS/BE** 1/0

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeiten:** Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Klammergriff (Würgen), Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss)

**Talente:** Einschüchtern 10, Klettern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 16, Willenskraft 8

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Tier, nicht humanoid

☞ **Ulf dan**

**Erscheinung:** Ähnlich aussehend wie Zordan

**Hintergrund:** Bettler in Havena, der sich auch immer mal wieder am Hafen beim Löschen der Ladung von Schiffen verdingt.

**Funktion im Abenteuer:** Wegen seiner Ähnlichkeit mit Zordan das perfekte Opfer für dessen Plan.

☞ **Henricus von Rommilys**

**Erscheinung:** Forscher um die 30.

**Hintergrund:** Ein alter Freund Basilios.

**Funktion im Abenteuer:** Partner Zordans der von diesem bei seiner Expedition unterstützt wird. Erst zu spät merkt er, dass Zordan eher auf Profit denn auf Wissen aus ist. Stirbt bei der Rückkehr aus dem Dschungel, aber kann noch einen Brief an seinen alten Freund Basilio abschicken.



## Handout: Der Brief an Basilio

Mein treuer Basilio,

wie ich dir bereits schrieb stiessen wir durch Zufall auf eine alte Pyramide der Achaz, vom Dschungel überwuchert und von der Zeit vergessen. Ihre Erforschung wird wohl mehr Zeit und Geld in Anspruch nehmen, so dass wir überlegen eine größeren Expedition auf die Beine zu stellen und hierhin zurück zu kehren.

Doch bereits erste Untersuchungen förderten unermessliche Schätze für die Wissenschaft zu Tage. Unter anderem eine Maske, die wir in einem der Räume tief im Inneren der Pyramide fanden. Sie besteht aus grün-bläulich schimmernden Steinen, allerdings scheint auch noch ein anderes Material verarbeitet worden zu sein.

Wenn dich dieser Brief erreicht befinden wir uns bereits auf der Rückkehr. Ich hoffe mit dir über unseren Fund dann genauer sprechen zu können.

Zordan möchte sie so schnell wie möglich verkaufen aber ich möchte zuerst deine Meinung dazu zu hören.

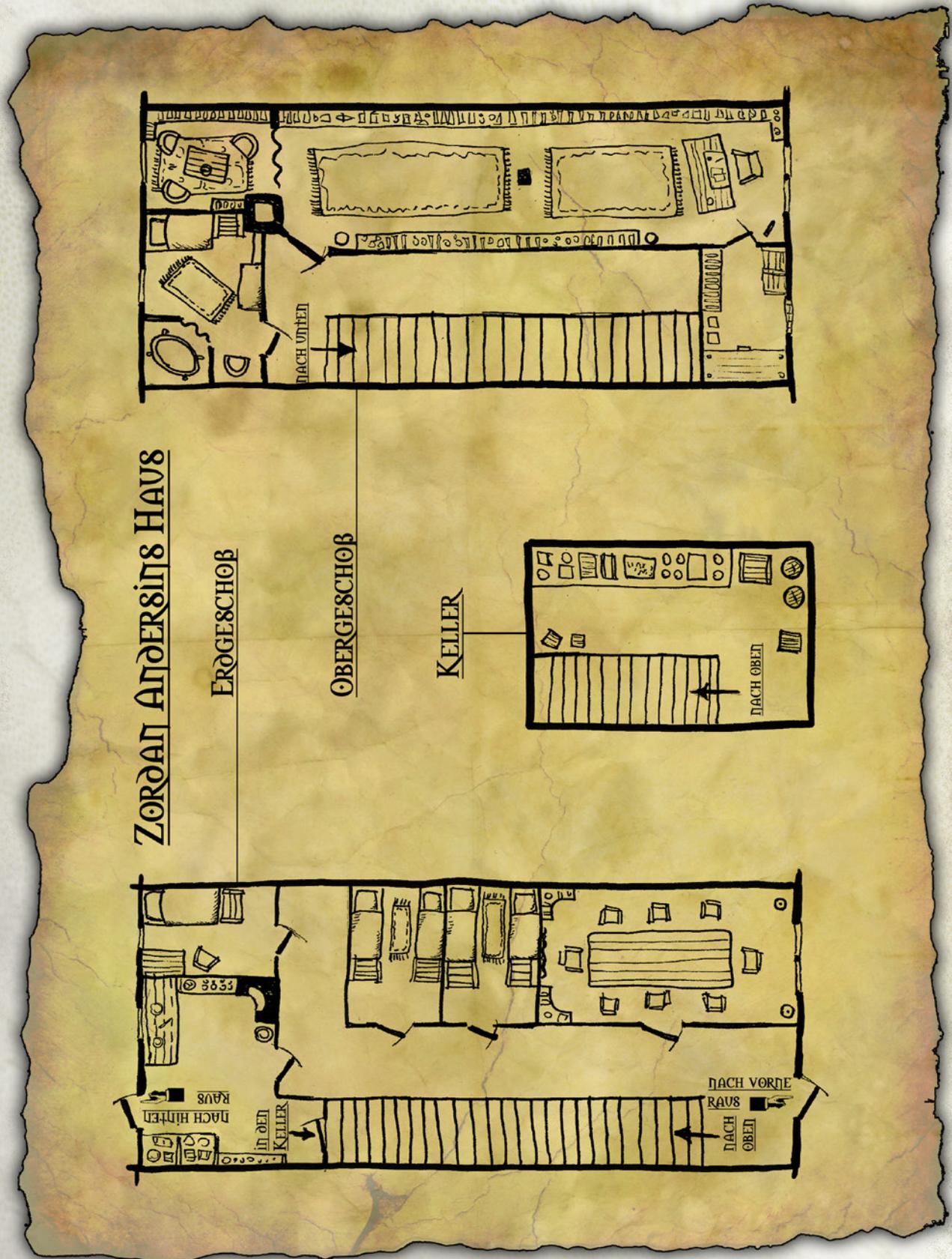
Aber alles weitere wenn wir uns dann sehen, leider kommen wir nicht so schnell voran da ich mich in letzter Zeit nicht besonders wohl fühle

Henricus von Rommilys





Spielerkarte: Zordan Andersins Haus



## Ort und Zeit

Havena -  
1039 BF

## ANFORDERUNGEN

Gesellschaftstalente  
Körperliche Talente  
Kampftalente



## DIE TOTENMASKE

In Havena werden die Charaktere in einen Mordfall verwickelt und müssen einem alten Freund helfen, der zu Unrecht verdächtigt wird. Der Umstand, dass es sich dabei um einen Magier handelt macht die Sache nicht einfacher.

Doch steckt hinter dem Verbrechen vielleicht noch eine viel gefährlichere Geschichte?

FANPRODUKT