

Gelegenheit macht Dämonen

Anforderungen Meister: mittel bis hoch
Anforderungen Spieler: mittel

Empfohlene Anzahl der Helden: 4-6

Ort und Zeit: Die Umgebung um das Dorf
Polsch in Weißtobrien am 29. Rahja eines
beliebigen Jahres der neuen Zeit.

**Ein DSA-Gruppenabenteuer von Aurora
Steffens**

feydiundra@web.de

Gelegenheit macht Dämonen

Das Abenteuer

In **Gelegenheit macht Dämonen** werden die Helden während den namenlosen Tagen auf einen Boronsanger gelockt und kämpfen dort gegen wahrlich namenlose Gegner, bis sie von einer Gruppe Borongeweiten gefunden und auf deren Kloster in der Nähe gebracht werden. Doch auch hinter den dicken Klostermauern sind sie nicht sicher vor dem Schrecken der namenlosen Tage. Einen Schrecken, der nicht zuletzt auf ihre eigene Kappe geht.

Was bisher geschah

Vor vielen hundert Jahren lebte die fromme Borongeweite Viryunika in der Nähe eines kleinen, nordtobrischen Dorfes in der Nähe von Perainefurthen. Eines Tage brach eine schwere Pest in diesem Dorf aus. Die Borongeweite pflegte jeden einzelnen Kranken und salbte und beerdigte jedes Opfer. Über $\frac{3}{4}$ der Dorfbevölkerung wurde hinweggerafft, doch egal wie fordgeschritten die Pest zur Todeszeit war, die junge Borongeweite beerdigte jeden Toten. Das letzte Opfer war ein junges Mädchen. Auch sie wurde von der Borongeweiten gesalbt, doch als die Stille die Tote beerdigen wollte, fehlte ihr ein Leichentuch. Da sie das Mädchen nicht ohne in die Ewigkeit betten wollte, betete sie zu Boron und Boron selbst stieg von Alveran herab, um der jungen Geweiten ein Leichentuch zu geben. Jahre nach dem Tod der Geweiten, wurde ein Boronkloster auf dem Hügel ihrer Behausung errichtet.

Wenige Jahre später gruben fanatische Gläubige das letzte Opfer der Pest aus ihrem Grab und entnahmen ihr das Leichentuch der Viryunika. Doch es geriet über Unwege zurück in den Besitz des Klosters und wird seit dem in der Crypta des Boronangers aufbewahrt.

Ort und Zeit der Handlung

Das Abenteuer findet in dem Dorf Polsch westlich von Perainefurthen statt – in Weißtobrien. Es beginnt am 29. Rahja und spielt zwischen den Jahren, während den namenlosen Tagen.

Das Jahr ist frei wählbar, da das Abenteuer kaum von politischen Ereignissen beeinflusst wird.

Das Abenteuer beginnt

Die Helden finden sich am Abend des 29. Rahja in dem Dorf Polsch ein. Da sie wissen, dass sie keine befestigte Stadt mehr vor den namenlosen Tagen erreichen können, beschließen sie hier zu bleiben.

Denn in ganz Aventurien ist bekannt: Zwischen den Jahren kommt von Überall das Unheil hervor! Kein Stern ist zu dieser Zeit am Himmel zu sehen. Diese namenlose Sternenleere sorg dafür, dass die Götter kaum Einfluss auf Dere haben. Während diesen Tagen sitzen die Fesseln des Namenlosen lockerer und seine Diener verbreiten Albträume und Schrecken auf Dere.

Die Auswirkungen kennt jeder Aventurier und deswegen bleibt jeder Aventurier zu dieser Zeit im Haus, wickelt keine Geschäfte ab, fällt keine Urteile und trägt keine Waffen.

Das Dorf Polsch ist ein kleines weißtobrisches Dorf mit wenigen Einwohnern – hauptsächlich Bauern.

Im Gasthof *Der nimmerleere Krug*, dem einzigen Gasthaus in Polsch, kommen die Helden unter. Hier bekommen sie Betten und Essen für die Zeit zwischen den Tagen.

Der letzte Tag vor den namenlosen Tagen beginnt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr verlasst das Wirtshaus, um ein letztes Mal vor den namenlosen Tagen die milde Luft des aufkommenden Sommers zu genießen. Praios' Schild scheint warm und sanft auf euch hernieder. Während ihr durchs Dorf schlendert, kommt ihr zum Dorfteich. Hier hat die große Waschung begonnen. Ein Ritual zum zweiten Festtag der Hesinde. Die Dorfbevölkerung wäscht erst ihre Kleidung und dann sich selbst mit eiskaltem Wasser und reibt Stoff und Haut mit feinem Sand sauber. Einige Kinder spielen im Wasser, bis sie von ihren Eltern an den Anlass dieses Rituals erinnert werden.

Hier müssen sich die Helden überlegen, ob sie an diesem Ritual teilnehmen, oder das neue Jahr beginnen, ohne sich vorher von allem Schmutz des Alten reingewaschen zu haben.

So geht der letzte Tag des alten Jahres recht ereignislos zu Ende.

Gegen Abend, wenn das schützende Schild Praios' Dere für fünf Tage verlässt, sitzen die Helden im gut gefüllten Wirtshaus und genießen den einfachen, aber wohlschmeckenden Eintopf. Der Wirt geht von einem Tisch zum nächsten und gibt jeder Person eine kleine Kerze. Sie soll zwischen den Jahren im Fenster stehen und wie die Hoffnung durch diese finstere Zeit leuchten.

So beginnen die namenlosen Tage um Mitternacht.

Kurz nach Mitternacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gelangweilt sitzt ihr im Wirtshaus, habt euren Eintopf gelehrt und fröhnt dem Bier, als es plötzlich an der Tür des Wirtshauses pocht. Der Wirt blickt wie versteinert zur Tür, rührt sich jedoch nicht. Es klopft ein weiteres Mal und eine zarte Stimme ertönt: „Ich brauche Hilfe, so helft mir doch.“

Stotternd ruft der Wirt: „W... Wir lassen niemanden herein während den namenlosen Tagen! Verschwinde!“

Doch die zarte Stimme gibt nicht auf.

Blicken die Helden durch ein Fenster, werden sie eine junge Frau in der Kleidung der Boroni vor der Tür stehen sehen.

Sie wird weiterhin klopfen und um Hilfe bitten. Richtet ein Held das Wort an sie, wird sie erklären, dass sie eine Geweihte des Borons ist und ganz dringend Hilfe braucht. Fragen die Helden, worum genau es geht, wird die Geweihte folgendes antworten:

„Ich bin noch nicht lange eine Geweihte des Herren Boron und meine Aufgabe in diesen Tagen ist es, über die Ruhe der Toten zu wachen. Doch was musste ich feststellen, als ich vorhin den Anger des Ewigen betrat? Die Toten graben sich aus ihren Gräbern und ich kann sie nicht daran hindern. Ich bitte euch, helft mir, ihre Ruhe zu bewahren!“

Reichen flehende Worte und die Göttergläubigkeit der Helden nicht aus, um der Geweihten helfen zu wollen, sei erwähnt, dass es sich um eine herausragend schöne Borongeweihte handelt. Ihr schwarzes Gewandt

liegt ganz eng an ihrem wohlgeformten Körper und betont so all ihre Reize.

Entscheiden sich die Helden, der Borongeweihten auf den Anger zu folgen, wird der Wirt ihnen folgendes hinterher rufen:

„Wenn ihr das Wirtshaus einmal verlasst, werden wir euch nicht mehr hinein lassen. Niemand im Dorf wird euch während den namenlosen Tagen Unterschlupf gewähren!“

Doch trotz der Warnung sollten die Helden das Wirtshaus verlassen. Sei es aus Göttergläubigkeit, aus Vernarrtheit in die junge Geweihte oder schlichtweg aus Langeweile.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Worte des Wirtes hallen in euren Ohren nach, während ihr das Wirtshaus hinter euch lasst. Ihr lauft die leeren Straßen des Dorfes entlang. Über euch der pechschwarze Himmel und um euch die absolute Leere – wer zu dieser Zeit außer euch unterwegs ist, wird sicher nichts Gutes im Schilde führen.

Der Boronsanger

Der Boronsanger liegt nicht weit vom Dorf im Efferd. Vom Dorfrand brauchen die Helden etwa fünf Minuten, um zu ihm zu kommen. Umschlossen ist der Anger von einer niedrigen (keinen Schritt hohen) Steinhauer. Der Eingang ist ein hoher Steinbogen, an deren höchsten Punkt ein Rabe hockt und jeden mustert, der diesen geweihten Ort betritt.

Der Boronsanger ist sehr groß, wenn man bedenkt, dass er allein für das Dorf da zu sein scheint. Am höchsten Punkt des Angers thront eine Crypta. Ihr Grundriss ist fünfeckig und sie liegt tief im Boden. Nur ihr kuppelförmiges Dach ist zu sehen.

In die Crypta hinein führt eine kurze Treppe mit langen Stufen. Von jeder Treppenstufe geht eine Säule in die Höhe, die zusammen ein kurzes Vordach stützen. In der Crypta gibt es keine Fenster, nur einen kaum erkennbaren Steinaltar in der Mitte der Crypta, auf dem ein schmutziges, altes Leinenbündel liegt (das Leichentuch der Viryunika). In jeder Ecke der Crypta steht eine Säule, auf der ein Rabe sitzt. Der Eingang ist türlos und befindet sich an einer geraden Seite der fünfeckigen Crypta. In die zwei gegenüberliegenden Seiten sind jeweils

eine schwere, verschlossene Holztür eingelassen.

Sauber aufgereiht stehen Grabstein um Grabstein und um einigen Wenigen ist die Erde frisch aufgewühlt.

Fragen die Helden, nach ihrer genauen Aufgabe, wird die junge Borongeweihte den Helden folgendes erklären:

„Das Wichtigste ist, dass die Untoten nicht die Crypta entweihen. Sobald wir feststellen, dass wir sie nicht am Hervorkommen hindern können, müssten wir unsere ganze Kraft zum Schutz der Crypta einsetzen. Egal was passiert: Die Crypta MUSS geschützt werden!“

Wenn die Helden nach dem Warum fragen, wird die Geweihte verständlichlos mit einem „Aber das ist doch die Crypta“ antworten. Ob es in der Crypta besondere, heilige Artefakte oder wichtige Gebeine gibt, weiß die junge Frau nicht. Wird sie nach ihrem Namen und ihrer Herkunft gefragt, wird sie sagen, dass sie aus einem Boronkloster aus der Nähe ist und Brina Schattendunst heißt. Auf weitere Fragen wird sie nicht eingehen und auf die Dringlichkeit ihrer Bitte hinweisen.

Was nun folgt ist ein *Survival Horror*. Zwei Nächte und einen Tag werden die Helden die Schrecken der namenlosen Tage am eigenen Leib erfahren. Wichtig ist es, diesen Schrecken und die Hilflosigkeit der Helden stets aufrecht zu erhalten, ihnen zwischendurch aber auch Erfolgserlebnisse zu gönnen, um ihnen nicht den letzten Mut zu nehmen.

Mögliche Ereignisse sind in Modulen beschrieben, die je nach Bedarf benutzt oder abgewandelt benutzt werden können. Wichtig ist der stete Horror! Weiter sei erwähnt, dass es keinen Beschwörer oder direkten Schuldigen für all die furchtbaren Erlebnisse gibt! Allein die namenlosen Tage sind für all das verantwortlich.

Modul 1: Die ersten Untoten

Sobald sich die Helden auf dem Boronsanger gesammelt haben, werden die ersten, frisch aus den Gräbern gekletterten Untoten und Skelette angreifen (Werte siehe MGS). Wenn die Helden ein paar Kämpfe geschlagen haben, werden sie feststellen, dass die Anzahl der Untoten viel zu hoch ist, um jeden Einzelnen anzugreifen. Brina

selbst wird bei den Kämpfen nicht teilnehmen. Sie wird sich von der Gruppe lösen, um die Toten „auf Borons Weise“ am Auferstehen zu hindern.

Erkennen die Helden die Übermacht der Untoten, werden sie sich hoffentlich daran erinnern, dass das Wichtigste der Schutz der Crypta war. Sobald sie die Crypta erreichen, werden sie sehen, dass die ersten Untoten versuchen, die Crypta zu betreten. Diese sollten jedoch einfach zurück zu schlagen sein.

Blicken die Helden nun zurück auf den Anger, werden sie schockiert über die große Menge an Untoten und Skeletten sein, die über der letzten irdischen Ruhestätte hinwegschlurfen. Solange die Helden keine große Aufmerksamkeit erregen, werden sie nicht angegriffen.

Den Helden sollte schnell klar sein, dass die Crypta am Besten zu verteidigen ist, wenn sie verbarrikiert wird. Wenn sie da nicht von alleine drauf kommen und solange vor dem Eingang der Crypta gegen heranschlurfende Untote kämpfen, bis sie erschöpft sind, wird die Borongeweihte irgendwann erscheinen, und den Helden vorschlagen, dass sie die Crypta ja verbarrikadieren können. Finden die Helden nichts Geeignetes, wird Brina vorschlagen, die große Steinplatte zu nehmen, die in der Mitte der Crypta steht. Haben die Helden ihre Zweifel daran, wird Brina sie beruhigen und weiter dazu ermutigen. Denn es ist Brinas Absicht, die Helden dazu zu bewegen, die Crypta zu entweihen. Eine Zerstörung des Altars würde dieses bewirken.

Wichtig ist, dass Brina nie selbst die Crypta betritt. Sobald die Helden den nicht zu erkennenden Altar zerstören, wird Brina verschwinden (sie wird behaupten, weiter gegen die Untoten zu kämpfen) und ab dann nicht mehr aufzufinden sein.

Modul 2: Eine steinerne Überraschung

Sobald die Crypta von den Helden entweicht wird, wird auch in der Crypta das Namenlose einziehen. Wenn sich die Helden nach langen Kämpfen gegen die Untoten oder nach klugem, schnellen Handeln in der verbarrikierten Crypta zur Ruhe setzen, wird eine *Intuitionsprobe* verbunden mit einer

Sinnenschärfeprobe auf Sicht +4, wegen dem Erscheinen verschiedenster Geister Dämmerlicht sie darauf aufmerksam machen, beschäftigen, die ihm die grausamsten Geschichten über ihre Tode erzählen. Vielleicht erzählt sogar einer der Geister etwas sehr Grausames über den in Zweifel gezogenen Krieger.

Daten zu Gargülen finden Sie im MGS.

Modul 3: Albträume

Nach den Kämpfen werden die Helden müde und erschöpft sein. Die Crypta können sie kaum mehr verlassen, denn die Untoten laufen so dicht über den Anger, dass die Helden keine Chance des Entkommens sehen.

Doch befreiend und erholend ist der Schlaf nicht, der die Helden irgendwann übermannt: Sie werden von den schlimmsten Albträumen geplagt. Passen Sie die Albträume den Helden an.

Irgendwann werden die Helden so gequält von den Albträumen sein, dass sie lieber übermüdet wachen, als in ständiger Angst zu schlafen.

Beispiele für Albträume:

Ein praiosgläubiger Held wird von einem Irrhaken angegriffen, der ihm immer wieder entgegen brüllt, dass der Held nichts ist und nichts kann ohne die Hilfe seines Gottes. Dass er noch nie aus eigener Kraft etwas erreicht hat und dass er jetzt, wo der Götterfürst einmal nicht über ihn wacht, gleich absolut hilflos und verlassen seinem Tot entgegen lebt.

Ein anderer Held (vielleicht ein scheuer Zauberer) sieht in seinen Träumen einen seiner Kameraden (einen Krieger) und sieht, wie dieser kämpft und mordet und wie ihm die Lust und das Vergnügen dieses Gemetzels aus den Augen lacht. Schüren Sie diese Zweifel und Befürchtungen, die nach diesem Traum im scheuen Zauberer aufkommen, sodass dieser immer negativer auf den Krieger reagiert.

Ist ein Held ein Medium, kann man ihn gut mit

Der nächste Tag

Obwohl die Nacht vorbei ist, ist Praios' Schild nicht am Himmel zu sehen - dicke, schwere Wolken hängen am Himmel und geben keinem Sonnenstrahl die Chance, auf Dere hernieder zu scheinen.

Die Untoten haben sich in ihre Gräber zurück gezogen und den Helden steht der Weg frei, die Gegend zu erkunden.

Nur sollte ihnen der Weg nicht allzu frei stehen, damit sie den Boronsanger bzw. die Gegend darum nicht einfach hinter sich lassen. Es wäre auch sehr waghalsig, während den namenlosen Tagen durch fremdes Gebiet zu laufen, denn zu diesen Tagen ist jedes Gebiet Feindgebiet und das Fremde das Gefährlichste. Zur Beschäftigung des Tages hier ein paar Module:

Modul 4: Namenlose Raserei

Wollen die Helden den Boronsanger verlassen, werden sie von einem Rudel Wölfen angegriffen. Diese eigentlich zu dieser Jahreszeit recht harmlosen Geschöpfe verhalten sich während den namenlosen Tagen wie blutrünstige Monster. Sie greifen die Helden direkt an, jagen sie sogar und wollen nur ihr Blut. Ein Naturmagier o.ä., der sie mit Hilfe von *Tiergedanken* anschaut oder sie mit Hilfe von *Sanftmut* beruhigen will, wird feststellen, dass in ihnen die reine Gier nach Blut tobt und sie nicht zu beruhigen sind.

Modul 5: Ein verschlossenes Dorf

Kommen die Helden ins Dorf, wird nirgendwo jemand zu sehen sein, wird hinter keinem Fenster ein Schatten sein und wird niemand auf ihr Klopfen oder Rufen reagieren. Selbst streunende Katzen und Hunde lassen sich nicht blicken. Was der Wirt sagte, hält er ein: Den Helden wird nirgendwo Unterschlupf gegeben.

Modul 6: Hungrige Harpyien

Kommen die Helden zurück aus dem Dorf oder laufen sie um den Boronsanger, werden sie von

einem Schwarm von 5 Harpyien angegriffen. Mit einer *Sinnenschärfe Probe +3* werden ihre Flügelschläge zu erlauschen sein.

Auch Harpyien kämpfen sehr intelligent und stürzen sich auch gerne auf einem ohnmächtig am Boden liegenden Helden, um diesen zu verspeisen, wovon die restlichen Helden diese aber schnell abbringen können sollten.

Auch die Harpyien sind im MGS zu finden.

Modul 7: 1001 Schlangen

Ziehen sich die Helden nach dem Harpyienangriff zurück, wird ein Held von einer Schlange gebitten. Wählen sie einen Helden, der keinen Gefahreninstinkt hat, damit er die Attacke nicht hervorsehen kann.

Der Held wird den Biss spüren, wird die Schlange bei einer gelungenen *Institutionsprobe* noch sich hinfortwinden sehen und dann das taube Schmerzgefühl des Bisses fühlen, das sich langsam im Bein ausbreiten wird. Die Vergiftung wird nur bei einer meisterlich gelungenen *Heilkunde Gift-Probe* zu heilen sein, ansonsten breitet sich das Gift weiter im Körper des Helden aus und wird ihm langsam das Laufen schwerer machen und den Verstand benebeln.

Dieser Zustand wird solange oder zumindest in abgeschwächter Form anhalten, bis die Helden später im Kloster der Boroni geheilt werden.

Kurz nach dem Schlangenbiss werden die Helden von einem Dämon angegriffen. Ein Dämon bestehend aus tausend sich bewegenden Schlangen, die sich zu einem riesigen Schlangenkörper formen.

Kämpfe gegen Dämonen sind immer herausfordernde Kämpfe für einen Meister, denn Dämonen kämpfen chaotisch. Mal greift er an, mal greift er nicht an. Mal stürzt er auf einen Helden und ein ganz anderer Held erhält den Schaden, mal verschwindet der Dämon einfach, dann taucht er aus einer ganz anderen Richtung wieder auf, greift mehrfach in einer Runde an oder pariert mehrfach.

Das Besondere an diesem Dämon ist, dass er aus tausend Körpern besteht. Das heißt, es ist eine Leichtigkeit für ihn, sich zwischendurch in zwei etwas kleinere Schlangen zu teilen und so mehrere Helden anzugreifen. Auch teilt er sich zwischendurch unter dem Schwerthieb eines Kämpfers, um sich vor der Waffe wieder neu zu

bilden in den Helden ins Gesicht zu beißen.

Dämon der tausend Schlangen

Biss: INI 23+1W6 AT 17 PA 15

TP 1W6+6 DK N

LeP 35

AuP unendlich

RS 4

MR 10 GS 10

Sonderfertigkeiten: Doppelangriff, Gezielter Stich (Biss)

Modul 8: Einst waren sie große Helden

Hinter den verschlossenen Türen in der Crypta befinden sich lange Gänge, die in kleinen Gruften enden. Hier ruhen wichtige Tote, Großgrundbesitzer, einige berühmte Krieger der Gegend und die ehemaligen Äbte des Boronklosters.

Im Laufe der Nächte werden einige der Krieger zu falschem Leben erwachen und werden gegen die Helden ziehen. Bestimmen Sie selbst die Anzahl und die Stärke der toten Krieger, aber lassen Sie sie eine Herausforderung sein!

Modul 9: Nirgendwo Ruhe...

Lassen Sie neben den großen Aktionen auch ständig Kleinigkeiten im Hintergrund geschehen, die die Helden daran erinnern, dass der Schrecken überall sitzt. Lassen Sie schwarze, riesige Schatten über den Boronsanger huschen. Lassen Sie komplette Bäume anscheinend grundlos in sich zusammen fallen.

Sehr wirkungsvoll ist es auch, wenn Sie etwas Riesiges auf dem Dach der Crypta landen lassen. Die Helden hören das Aufschlagen auf dem Dach, sehen Steine rieseln, fühlen die Erde beben und trauen sich sicher nicht, zu schauen, was es ist. Kurze Zeit später hebt das Unbekannte wieder ab und die Helden sind wieder sich selbst und ihren Vorstellungen überlassen.

Die Rettung in Schwarz

Am Morgen des zweiten namenlosen Tages wird eine Reitergruppe von Borongeweihten zum Anger kommen. Sie werden die Helden einladen oder auch streng bitten (kommt auf das Verhalten der Helden an), den Geweihten aufs Kloster zu folgen. Eine Brieftaube vom Dorf brachte dem Kloster die Nachricht von einigen Recken, die die namenlosen Tage auf dem Boronsanger

verbringen und die Dorfbewohner baten die Klosterinsassen, sich diesen anzunehmen.

Die wahrscheinlich von den letzten Tagen sehr mitgenommenen Helden werden sich sicher über die medizinische und leibliche Versorgung, die im Kloster auf sie wartet, freuen. Werden sie pflichtbewusst darauf hinweisen, dass eine Borongeweihte sie gebeten hat, die Crypta zu beschützen, werden die wortkargen Geweihten erklären, dass das nun nicht mehr nötig sei und die Mutigen den Anger ruhigen Gewissens verlassen können.

Das Kloster zur schwarzen Schwinge

Das Kloster „Zur schwarzen Schwinge“ ist drei Stunden Ritt vom Boronanger entfernt.

Es liegt auf einem Hügel und ist von einer massiven Mauer umzogen. Außen an der Mauer lehnt ein kleiner Stall neben dem Tor. Innerhalb der Mauern ist es recht klein: Ein steinernes Haupthaus, das am hinteren Ende in einen rund gebauten Tempel übergeht, ein altes Fachwerkhaus als Nebengebäude, ein kleiner Gemüse- und Kräutergarten und ein Toilettenhäuschen.

Beherbergt sind im Kloster 15 Geweihte und Novizen sowie einige Angestellte und einen Stallknecht.

Innerhalb der Klostermauern ist es sehr still. Die Geweihten und auch die Novizen gehen langsam und andächtig und wechseln kaum Worte miteinander.

Nach der Ankunft im Innenhof werden die Pferde zum Stall und die Helden zum Abt gebracht.

Das Büro des Abtes befindet sich im ersten Stock des grauen Hauptgebäudes. Die Gänge, die zu ihm führen, sind kahl, kalt und leer.

Im Büro erwartet sie Abt Tobius Niederraum. Er sitzt an einem großen, alten Schreibtisch. An den Wänden stehen einige große Bücherregale und hinter dem Schreibtisch ist eine Reihe Fenster, an deren Seiten schwarze Vorhänge weilen.

Wie auch das restliche Kloster ist dieses Zimmer sehr einfach bis hin zu karg eingerichtet.

Der Abt Tobius Niederraum, ein alter Mann mit strengem Blick, lichtem, weißen, Haar, keinem Bart und einer kaum benutzen, rauhen Stimme, wird die Helden zu sich bitten und sie über ihren Aufenthalt auf dem Boronanger befragen.

Er wird deren Geschichte nicht groß hinterfragen oder kommentieren, den Helden aber verbieten, zum Boronanger zurück zu gehen. Sie sollen die restlichen Namenlosen Tage im Kloster verbringen. Sei dies, weil er befürchtet, sie können noch mehr Schaden anrichten oder weil sie nicht in weitere Gefahren geraten sollen.

Danach wird den Helden ihr Schlafgemach im ersten Stock des Nebengebäudes gezeigt. Hier reihen sich Zimmer neben Zimmer. Die letzten beiden sind für die Helden vorbereitet worden. Ihre Doppelbetten sind hart und außer einem kleinen Tisch und einem Hocker am jeweiligen Fenster sind die Räume leer.

In den anderen Zimmern kommen Bedienstete, Novizen und einige Geweihte unter. Nur wenige Geweihte schlafen wie der Abt im Hauptgebäude.

Im Erdgeschoss des Nebengebäudes befindet sich ein größerer Aufenthaltsraum sowie Wasch- und Arbeitsräume.

Im Kloster nichts Neues

Nun werden auch hier im Kloster teilweise schreckliche, teilweise eher lächerliche Dinge geschehen. Auch hierzu werden einige Module vorgeschlagen, die in beliebiger Reihenfolge benutzt werden können. Wichtig ist beim Anordnen und Anreichern mit eigenen Ideen, dass die Aktionen im Kloster erst dramatisch und grausam sind und dann immer lächerlicher und unwichtiger werden.

Hintergründe

Der Stallknecht Perko Eichenhorn verliebte sich vor einiger Zeit in die schöne, eifrige Borongeweihte Brina Schattendunst. Doch diese ignorierte all seine Bemühungen und schenkte all ihre Aufmerksamkeit und Zuneigung dem Ewigen.

Dies versetzte den Stallknecht in Zorn und er begann immer mehr der Stimme gehör zu schenken, die ihm seit einiger Zeit zu bequatschen begonnen hat.

Diese Stimme war die Stimme eines Laraans, der sich einen Spaß daraus machte, den Leidenden zu verführen.

Und dies gelang ihm schließlich: Perko Eichenhorn bat den Laraan, Brina für die unerwiederte Liebe und ihre Gottesvernarrtheit zu bestrafen. Denn hätte Brina ihr Leben nicht dem Schweigsamen geopfert, wäre sie sicher offener für weltliche und somit für Perkos Genüsse.

Perko war bereit, alles für diese Rache zu geben.

Der Laraan war erfreut über diesen durchaus schlechten Handel für den Stallknecht und verwandelte sich zu den namenlosen Tagen in die schöne Borongeweihte, reizte ihre körperlichen Reize in seiner Gestalt etwas aus und lockte so die Helden, etwas verwerfliches zu tun: Sie sollten unwissend die Crypta des Boronangers entweihen.

So schadet der Laraan dem Ansehen der jungen Geweihten und zankt gleichzeitig eine Gruppe Helden. Sicher nicht die Bestrafung, die der Stallknecht sich vorgestellt hat, aber eine, die dem Dämon gefällt.

Nachdem die Helden von den Borongeweihten vor ihrem Todeskampf gerettet wurden, bemerkte der Laraan das unauffällige Artefakt, freute sich über diesen unerwarteten Fund, nutzt die Gelegenheit und beginnt ein Ritual mit Hilfe des Tuches vorzubereiten, um ein Portal zur Dämonenwelt zu erschaffen.

Doch er befürchtet, dass die Helden die Wichtigkeit des Leichentuches entdecken, wenn sie im Kloster ankommen. Deswegen sucht er das Kloster mit einigen Grausamkeiten heim, um die Aufmerksamkeit der Helden vom Boronanger wegzulocken.

Seine Übergriffe aufs Kloster verbindet der Laraan gleich damit, falsche Fährten zu legen und Zwietracht zu sähen – genau so, wie es Dämonen mögen.

Im Kloster werden die Helden auch die Borongeweihte Brina Schattendunst kennen lernen. Sie wird ein klein wenig anders aussehen, als der Laraan in ihrer Gestalt. Ihre Haare werden blond, nicht schwarz sein und ihre sekundären Geschlechtsmerkmale werden nicht

so ausgeprägt sein. Sie ist eine fromme, brave Geweihte, die ihr Leben komplett dem Herren Boron geweiht hat.

Sprechen die Helden sie auf die erste namenlose Nacht an, wird sie dazu nichts wissen. Auch eine Zwillingsschwester, die eine andere Haarfarbe hat, hat Brina nicht.

Modul 2_1: Ein toter Novize

Kurz nach der Ankunft der Helden im Kloster wird der tote Novize Lorwan im Stall aufgefunden. Lorwan war dort, um seine Lieblingsstute zu streicheln, als ein Schlag in den Nacken ihn umbrachte. Während dem Mord sitzt der Stallknecht im vorderen Teil des Stalls, der von den Pferdeboxen durch eine Holzwand getrennt ist, und poliert Sättel und Geschirr – das tut er immer während den namenlosen Tagen.

Perko Eichenhorn ist ein junger, etwas grob aussehender Mann. Er ist schlank, hat kurzes, schmutzigblondes Haar und einen 3-Tage-Bart. Er ist ungedulden und unruhig.

Mit einer gelungenen *Fährtensuchen Probe* können Fußabdrücke im Mist um der Leiche gefunden werden. Kombinieren die Helden und vergleichen sie Schuhe, werden sie schnell feststellen, dass nur einer im Kloster solch dicke Stiefel trägt: Der Stallknecht Perko. Doch dieser streitet die Tat ab. Keine Menschenkenntnis-Probe und auch kein Blick in die Gedanken wird diese Tat entdecken, denn sie wurde tatsächlich nicht von ihm, sondern vom Laraan in seiner Gestalt verübt.

Schaut ein Magiekundiger in die Erinnerungen der Pferde, wird er die Gestalt von Perko den Schlag ausüben sehen.

Äußern die Helden ihren Verdacht gegenüber der Borongeweihten, werden diese den Stallknecht zu einer Befragung zum Abt bringen. Dieser dürfen die Helden nicht beiwohnen. Sie werden nur erleben, dass Perko nach der Befragung zurück in den Stall gelassen wird. Denn er ist nicht der Täter – darüber ist sich der Befrager (der Abt) sicher.

Modul 2_2: Blutige Klostersverzierung

Am Morgen des dritten Namenlosen Tages wird höchstwahrscheinlich der Stallknecht eine widerliche Entdeckung machen: in regelmäßigen Abständen sind tote Kleintiere mit Nägeln an die

Außenmauer des Klosters gehämmert. Bei den Nägeln handelt es sich um Perkos Nägel zum Beschlagen der Pferde und zufällig werden seine Nägel leer sein, was Perko sehr verwundert wird, da er sich sicher ist, dass er noch genügend Nägel auf Lager hatte. Doch wie im Modul zuvor wird wieder nicht Perko der Täter sein.

Modul 2_3: Der verdächtige Abt

Doch nicht nur der Stallknecht soll bei diesen Aktionen den Verdacht auf sich ziehen, auch der Abt sollte zur allgemeinen Verwirrung verdächtig wirken. Sein striktes Ausgehverbot für die Helden, was im Verlaufe der Aktionen auch gerne verschärft werden kann, könnte den Helden das Gefühl geben, der Abt wolle nicht, dass sie sich irgendwo einmischen.

Weiter können Sie ihn sich verdächtig verhalten lassen, wenn einzelne Walpurgasbotschaften ihn erreichen.

Modul 2_4: Vom Essen und Scheißen

Dreimal am Tag gibt es im großen Essenssaal im Erdgeschoss des Hauptgebäude ein einfaches, aber wohlschmeckendes Mahl. Lange Holztische ziehen sich durch den Saal, an denen an langen Bänken die schweigsamen Gläubigen sitzen.

Bei einer dieser Mahlzeiten werden die Helden Pferdedung und -mist statt einfacher Kost vorfinden. Der Koch ist entrüstet, die Geweihten lautlos erschrocken und der Abt seltsam interessiert. Doch wer dahinter steckt, ist weder mit Magie noch durch Nachforschungen zu entdecken.

Modul 2_5: Das Gemälde

Von der Sage um Viryunikas Leichentuch erfahren die Helden, wenn sie die Klosterbibliothek erkunden, einen Geweihten fragen, oder den Tempel betreten.

Denn über dem dortigen Altar hängt ein riesiges Gemälde von Viryunika, die in ihrem einen Arm ein totes Mädchen hält und den anderen Arm gen Himmel streckt, um aus Borons Händen ein weißes Bündel zu erhalten - das Leichentuch der Viryunika.

Modul 2_6: Blutige Schmierereien

In der Nacht auf den vierten namenlosen Tag wird ein Unbekannter die Außenwände des

Tempels mit teilweise recht albernen Sprüchen (z.B.: Boron ist 'ne Quasselstrippe, Nieder mit den Stummen, Kein Gott ist Entgültig) in Kusliker Zeichen beschmieren. Halten die Helden Wache, werden sie durch das Fenster einen Schatten im Hof beim Beschmieren beobachten können, werden diesen Schatten aber nicht verfolgen können, da er schnell und lautlos verschwindet.

Untersuchen die Helden die Schmierereien, können sie mit einer gelungenen *Heilkunde Wunden Probe* feststellen, dass es sich um Blut handelt.

Modul 2_7: Das Scheißhaus brennt!

Lassen Sie das Scheißhaus brennen. Der unangenehme Geruch wird schnell den ganzen Innenhof durchwabern.

Nicht nur die gesamte Klosterschaft wird angelaufen kommen, auch der Abt selbst wird sich das Geruchsspektakel anschauen. Nur wird er sofort wieder im Hauptgebäude verschwinden. Folgen die vielleicht misstrauischen Helden dem Abt, werden sie ihn hinter seiner Bürotür hektisch in einem Buch blättern hören. Sprechen sie ihn auf sein Verhalten an, wird er hauptsächlich schweigen.

Löscharbeiten können erfolgreich verrichtet werden und bei einer Untersuchung der Umgebung, kann mit einer *Fährtsuchen Probe +4* ein brauner Stofffetzen an der Klostermauer in der Nähe des Lokus gefunden werden. Zwischen Mauer und den beiden Gebäuden verlaufen jeweils ein schmaler Gang bis hin zum Tor. Da der Lokus, wie auch die Gärten gegenüber des Tors an der Klostermauer liegt, ist von ihm aus der Gang leicht zu erreichen. Der Stofffetzen hängt gleich zu Beginn des Ganges. Folgen die Helden dem Gang, wird der Erste ein Paar Fußspuren im Staub erkennen. Der Zweite wird gleich zwei Paar Fußspuren sehen und der Dritte sogar drei Paar... Bei einer gelungenen *Klugheit Probe* wird der Erste die gut zu erkennen vor ihm verlaufenden Spuren als die Schuhabdrücke des Stallknechtes erkennen können.

Spätestens jetzt sollte den Helden klar werden, dass Perko trotz seiner Unschuld eine Schlüsselfigur zur Lösung der Vorkommnisse sein muss. Bei einer hochnotpeinlichen

Befragung oder durch Einsetzen von Magie wird Perko alles erzählen. Sehr zögerlich, verunsichert und immer wieder versichernd, dass die Vorkommnisse im Kloster niemals sein Wunsch oder seine Absichten waren.

Der Abt wird Perko daraufhin in Gewahrsam nehmen.

Modul 2_8: Weiße Schwingen

Nun sind viele Fakten aufgedeckt. Kombinieren die Helden in Richtung Wichtigkeit des Leichentuches, werden sie vielleicht gleich zum Boronsanger aufbrechen. Tun sie dies nicht, folgt nun ein kleiner Anstoß. Wichtig ist, dass die Helden erst am Nachmittag des letzten namenlosen Tages aufbrechen. Bis dahin sollten sie mit diversen Modulen und eigenen Ideen beschäftigt werden. Denn der Laraan plant die Durchführung des Rituals auf die letzte namenlose Nacht.

Erst wird das Kloster von einer Heuschreckenplage heimgesucht. Überall zirpen, krabbeln und kriechen die unnachgiebigen Wesen. Ein aufmerksamer Held (*Sinnenschärfe Probe +5*) wird im Laufe des Kampfes gegen die Plage oder dem Verkriechen vor ihr ein dumpfes Aufschlagen eines kleinen Körpers auf dem Klosterhof hören: Eine weiße Brieftaube, übersät von Heuschrecken, die eine Nachricht für das Kloster bei sich trägt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Euer Hochwürden,
wir sandten eine Brieftaube zu Euch. Doch so ungeschützt wie sie in diesen Tagen ist, befürchten wir, sie erreichte Euch nicht. Sie enthielt Nachricht von einer Gruppe junger Recken, die während den namenlosen Tagen unser Dorf verließen und auf dem Boronsanger wüteten. Wir baten euch um eure Hilfe und da in den vergangenen Tagen kaum mehr ein Laut vom Anger zu vernehmen war, dachten wir, unsere Nachricht hätte euch erreicht. Doch nun beobachten wir wieder namenloses Tun auf diesem ehrenwerten Boden und bitten erneut um Hilfe.

Möge Praios dieses weiße Geschöpf den Weg zu euch finden lassen.

Im stillen Gruß,
Alrik Wirrsinger

Aufbruch zum Boronsanger

Nach dem Lesen dieser Nachricht sollten die Helden in Richtung Boronsanger aufbrechen. Der Abt wird ihnen den Ausgang gewähren, sie sogar darum bitten, wenn sie nicht selbst drauf kommen.

Der Weg zum Kloster ist lang, beklemmend still und düster. Praios' Schild geht unter, auch wenn der wolkenbedeckte Himmel sie in den vergangenen Tagen keinmal Dere hat bescheinen lassen.

Die Reise vergeht ereignislos und dauert bis zum Abend.

Finale

Der Boronsanger liegt nun wiedervor den Helden. Vereinzelt Untote schlurfen zwischen den Gräbern auf und ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet den Boronsanger durch das steinerne Tor und schreitet auf die Crypta zu. Als ihr näher kommt, sehr ihr, dass eine Reihe Ghule wie Soldaten aufgestellt am Eingang des entweihten Gebäude stehen. Sie stinken nach Verwesung, aus ihren Mäulern tropft die Fäulnis und langsam setzen sie sich in Bewegung - auf euch zu.

Sechs Ghule wurden vom Laraan gerufen, um diesen vor möglichen Störenfrieden bei seinem Ritual zu beschützen. Dank der namenlosen Tage können die Ghule auch tagsüber ihr Unwesen treiben, denn die dicke Wolkendecke wird Praios' Schild ein Durchdringen nicht ermöglichen.

Während dem Kampf gegen sie, werden die Helden bemerken, dass in der Crypta etwas vor sich geht.

Die Werte der Ghule sind im MGS zu finden.

Der Laraan hat den Boden der Crypta mit einigen Kreidemalereien versehen. Ein Zauberkundiger, dem eine *Magiekunde-Probe + 2* gelingt, wird erkennen, dass es sich bei der Malerei um ein

Portal handelt. In der Mitte des Portals liegt das Leichentuch- unscheinbar und weiß.

Bemerken die Helden das, werden sie sich nicht weiter mit dem Kampf gegen die Ghule aufhalten wollen sondern lieber den Dämon an der Beendigung seines Rituals hindern wollen. Dafür brauchen sie Geschick und gute Ideen, aber schlussendlich sollte ihnen das gelingen.

Innerhalb der Crypta wird sich der Laraan verzweifelt zu verteidigen versuchen, aber lieber die Ghule gegen die Helden schicken als selbst zu kämpfen.

Der Laraan zeigt sich hier in seiner wahren Gestalt. Er ist annähernd menschenähnlich. Kopf und Hals sind zu einem gewaltigen Buckel verwachsen, aus dem fünf gebogene, rote Hörner ragen. Aus den Winkeln des breiten Maules hängen ständig lange Speichelfäden herab.

Werden die Helden den Ghulen zu sehr zusetzen, wird der Laraan in den Kampf eingreifen.

Der Laraan kämpft mit seinen Krallen. Sobald er unter seinen Fingernägeln Haut eines Helden haben, weil er einen Held verletzt hat oder wenn er irgendwie anders an eine stoffliche Komponente eines Helden kommt, wird er sich in diesen verwandeln und so für Verwirrung sorgen. Diese Verwirrung nutzt der Laraan gerne für Würgeangriffe.

Laraan

INI 12+1W6 **PA** 6 **LeP** 40 **RS** 4

Krallen: **DK** N **AT** 14 **TP** 1W6+2

GS 8 **MR** 21 **GW** 10

Besonderheiten: Gezielter Angriff/Würgegriff (letzter macht einmalig 2W20 SP(A))

Merkt er, dass die Helden die Überhand gewinnen, wird er fliehen und den Helden vielleicht in einem der nächsten Abenteuer begegnen. Vielleicht schaffen es die Helden aber auch ihn zu besiegen.

Letzte Aktionen

Nachdem der Laraan verschwunden ist und die Ghule erschlagen sind, können sich die Helden auf das hereintretende Ende der namenlosen Tage freuen. Denn beenden, geht gerade die Sonne am klaren Horizont auf und wärmt den

Helden die geschundene Haut. Der erste Praios hat begonnen und damit beginnt wieder das geordnete Leben, streng bewacht von seinem gleißend hellen Auge.

Die Dorfbewohner werden den ersten Praios mit einem großen Festschmauß auf dem Dorfplatz feiern und die Helden auch nach einigem Misstrauen und vielem guten Zureden oder dem Erscheinen eines Borongeweihten daran teilhaben lassen.

Das Leichentuch wird fortan im Kloster aufbewahrt werden. Ein neuer, gut erkennbarer Altar wird in der Crypta errichtet und sie wird neu geweiht.

Abt Niederraum bedankt sich persönlich bei den Helden und belohnt sie mit einem festen Händedruck.

Der Lohn der Mühe

Je nach Ausgestaltung und Umfang des Abenteuert können die Helden 300 bis 400 Abenteurpunkte erhalten. Dazu eine spezielle Erfahrung in *Götter und Kulte (Dämonologie)*, *Sagen und Legenden* und anderen häufig benutzten Talenten.