

Des Raben Irrwege

Ein DSA-Gruppenabenteuer für den Meister und mehrere Spieler

Anforderungen (Meister/Spieler): Mittel/Mittel

Die Helden sollten stark oder genug sein, um in der Grenze zur Warunkei überleben zu können

Rabenmark/ Winter 1032 BF

von Moritz Oberrießer
H.Aschisch@gmx.at

Dramatis Personae

Allerich von Hintersweil-Mersingen

geb. 989 BF

Der Junker von Hintersweil, der eine klassische Knappenausbildung durchlaufen hat, diente in der kaiserlichen Armee im schweren Kavallerieregiment Raul von Gareth. Das Gut seiner Familie, gelegen nahe Altzoll und der gleichnamigen Baronie zugehörig, ging verloren, und als die Golgariten die Erlaubnis zur Landnahme erhielten, gehörte er zu den Ersten, die sich dem Orden anschlossen, um die Warunkei zurückzuerobern.

Verheiratet mit der Schwester des geweihten Ritters Nirman, die bereits in den Borbaradkriegen fiel, arbeitet er seit seinem Eintritt in den Orden eng mit ihm zusammen und wurde so auch schnell von der Suche nach der Tränenlosen überzeugt. Auch wenn dem eigentlich geradlinigen Soldaten die Methoden, mit denen Nirman und seine Getreuen die Kinder prüfen, gelinde gesagt obskur vorkommen, stellt er die Autorität des Geweihten doch nicht in Frage, geht es doch um Angelegenheiten, die sich ihm als Laie ohnehin verschließen würden.

Nirman von Mersingen-Großböckel

geb. 980 BF

Der jüngste Sohn eines entfernten Seitenzweiges der Familie aus dem Bornland wurde bereits kurz nach der Ordensgründung Knappe seines Großonkels Gernot von Mersingen. Mit 26 empfing er die Weihen des Raben.

Die dritte Dämonenschlacht überlebte er noch beinahe unverletzt, doch im Jahr des Feuers stand er vor Wehrheim.

Was genau ihm dort widerfahren ist, weiß er wahrscheinlich selbst nicht mehr. Er verlor seinen linken Arm, irrte wochenlang durch die Wildermark und fand schließlich ins Kloster Sankta Boronia, wo die Geweihten um Aedin von Naris sich seiner annahmen. Doch während die Geweihten sein Gedächtnis und seinen Geist wiederherstellten, wirkte eine zweite Kraft auf den Golgariten: Die damals im Kloster verborgene Schuppe des Rhazzazor (s. Rückkehr des Kaisers S. 32) hat auch Nirmans Geist mit Visionen des schwarzen Drachen gefüllt.

Scheinbar genesen, kehrte Nirman auf Burg Mersingen zurück, um fürderhin an vorderster Front gegen die schwarzen Horden zu streiten- und , den alptraumhaften Visionen, die er für Zeichen Borons hält, Folge zu leisten und dem Orden zu schaden.

Hatte Rhazzazor noch kaum Interesse an der Nutzung des Geweihten (für ihn war der ebenfalls von der Schuppe verfluchte Knappe Jospet, der die Fingerknochen der Etilia stehlen sollte, von vorrangigem Interesse), änderte sich dies, als nach dem Fall des Drachen Lucardus von Kemet in

Besitz des Kontrollartefakts, einer zweiten Schuppe Rhazzazors, kam.

Mit der Kontrolle über den Geist eines Mitglieds der Familie Mersingen war es Lucardus möglich, den Orden (und die Familie) an einer empfindlichen Stelle zu treffen: Nirman nahm unter falschen Namen Einträge in die berühmt-berüchtigten Mersinger Meisterpläne vor.

Durch die Augen Nirmans erfuhr Lucardus so von dem Bestreben der Golgariten, die sogenannte „Tränenlose“ zu finden (s. Schild 187) und beschloss, die Suche des Ordens zu sabotieren. Seitdem sucht Nirman auf eigene Faust nach dem verheißenen Kind- und auf Geheiß seiner Visionen hat er begonnen, Kinder, die infrage kommen, zu entführen und auf eigene Faust zu prüfen.

Was bisher geschah

Der geweihte Golgarit *Nirman von Mersingen-Großböckel* wurde in der Schlacht auf dem Mythraelsfeld schwer verwundet und irrte wochenlang durch die Wildermark, ehe er das rettende Kloster Sankta Boronia erreichte. Während seines Aufenthalts dort gewann die damals noch dort versteckte Schuppe Rhazzazors die Gewalt über seinen Geist. Wieder auf den Beinen, schloss sich Nirman dem Heer Answins an und kämpfte, scheinbar wieder genesen, erneut um Wehrheim und die Trollpforte.

Der schwarze Drache fiel, ohne ihn behelligt zu haben, doch Jahre später fand das Gegenartefakt, eine weitere Schuppe Rhazzazors, die es dem Benutzer ermöglicht, den Verzauberten Visionen einzugeben, ihren Weg in die Hände von *Lucardus von Kemet*. Dieser benutzte den Ordensritter, der als, wenn auch entferntes, Mitglied des Hauses Mersingen zum engeren Kreis des Großkomturs zählt, um Änderungen und gefälschte Einträge in den berühmten Mersinger Meisterplänen (s.U.) vorzunehmen und so den, von der Familie Mersingen mitgesteuerten, Orden auf einen falschen Pfad zu führen.

Nachdem dieses Werk getan und die Saat ausgebracht war, nutzte Lucardus den Ritter, um ihm Auge und Ohr auf Burg Mersingen zu sein und zu beobachten, wie Teile des Ordens den Anweisungen des Buches Folge leisteten und begannen, kleine Kinder zu entführen (s. U., die Suche nach der Tränenlosen)

Das Abenteuer

Im Auftrag von Großkomtur *Gernot von Mersingen* suchen die Helden im Anspruchsgebiet der Rabenmark nach verschwundenen Kindern. Nachdem die Nachforschungen ins Leere führen und sämtliche Nekromanten, Paktierer und Kriegsfürsten der Umgebung sich zumindest in diesem Fall als unschuldig erwiesen haben, stoßen die Helden bei der Belagerung der Feste Brücken-Hackpfüffel auf die Fährte einiger Ordensritter, die scheinbar mit der Sache zu tun haben. Auf Burg Mersingen werden die Verräter gestellt und die Helden können sowohl die entführten Mädchen befreien als auch die Vernichtung der Mersinger Meisterpläne verhindern.

Auswahl der Helden

Prinzipiell eignen sich alle Heldengruppen, die nicht vornehmlich aus Schwarzmagiern bestehen und somit glaubwürdig von den Golgariten beauftragt werden können. Aufgrund der Nähe zu den schwarzen Landen ist das Abenteuer zumindest für mäßig erfahrene Gruppen ausgelegt, aber auch eine Gruppe von Frischlingen kann das Abenteuer erfolgreich abschließen, wenn sie sich damit zufrieden gibt, herauszufinden, das die ansässigen Paktierer zumindest den relevanten Dreck nicht am Stecken haben. Alternativ ist eine Verlegung der Thematik nach Garrensand möglich, als Verdächtige dienen dann harmloserer örtliche Räuberbanden und die ein oder andere Hexe, als Auftraggeber Abtkomtutur Azzan Vamper, statt der Belagerung der Burg findet eine Orkhatz statt.

Auftakt auf Burg Mersingen

Die beeindruckende Festungsanlage von Burg Mersingen in der Baronie Pulverberg ist derzeit fast verlassen, da die Golgariten ein großes Aufgebot vor der Feste Brücken-Hackpfüffel zusammengezogen haben, die seit einem Monat belagert wird und demnächst gestürmt werden soll.

Falls die Helden nicht aus eigenem Antrieb hier sind, können sie in der ganzen Rabenmark zu hören bekommen, das die Golgariten derzeit auch Soldvolk suchen sollen und auf Burg Mersingen zur Heerfahrt rüsten. Großkomtur *Gernot von Mersingen* allerdings hat andere Pläne für die Helden und wird ihnen früher oder später persönlich über den Weg laufen - immerhin ist dies seine Burg und Fremde sind in diesen Tagen immer ein Risiko, welches man besser höchstpersönlich einkalkulieren sollte.

So die Helden ihm nicht grob unhöflich oder respektlos entgegentreten, wird er seinen Weg kurz unterbrechen und sie bitten, das Mittagssmahl doch mit ihm in der hohen Halle einzunehmen – da derzeit ohnehin kaum zwanzig Personen auf der Burg anwesend seien, wäre es doch unpraktisch, ihnen die Gästezimmer zuzuweisen.

Der beeindruckende Rittersaal der Burg Mersingen ist ein kolossales Beispiel frühneureichischer Architektur – auf Garethi, er ist vornehmlich groß, dunkel und zugig. Die Darstellungen verschiedenster Szenen in den Wandgemälden, die aus allen Epochen des Neuen Reiches stammen, zeigen eine Geschichte des Hauses Mersingen. Die Bilder ziehen sich durch die linke Hälfte des Saales und enden knapp vor dem Scheitelpunkt des Raums hinter dem Thronessel. Die rechte Hälfte des Saales ist noch ungeschmückt – Platz für ein weiteres Jahrtausend. Euch werden Plätze direkt an der Seite des Komturs zugewiesen, außer ihm sind nur noch ein Ordensritter und einiges Gesinde anwesend. Eine große Suppenschüssel steht auf dem Tisch, Großkomtur Gernot schlägt sich eben selbst nach.

„Verzeiht die Umstände, werte Gäste, doch im Krieg muss man mit dem Gesinde haushalten, und die meisten der Burgbewohner sind zur Stunde unterwegs, die Feste Brücken-Hackpfüffel zu stürmen.“

Bei Helden von Adel oder Klerikern wird der Komtur, traviagefällig, ihnen als einfacher Gastgeber die Töpfe füllen, für Gemeine gilt Selbstbedienung. Allzu aufwendige Küche erwarten die Helden am Hof des wichtigsten Grenzwächters des Reiches hoffentlich nicht, die fettige Gänsesuppe treibt allerdings die Kälte und Feuchtigkeit des Boronmondes aus den Gliedern. Nach dem Essen lässt der Komtur Pfeifen und Glühwein bringen.

„Ich will gleich zur Sache kommen, werte Herren und Damen, denn die Angelegenheit ist von hoher Brisanz. In den vergangenen sechs Wochen sind in den Baronien Pulverberg und Devensberg nicht weniger als sechzehn Kleinkinder verschwunden. Die Ordensritter sind vor Brücken-Hackpfüffel momentan unerlässlich, sodass ich euch bitten werde, Nachforschungen anzustellen. Findet heraus, wer die Kinder entführt hat, und bringt sie falls möglich zurück!“

eventuelle Fragen:

Warum kümmern sich die Golgariten nicht selbst darum?

Einerseits sind die meisten Ordensritter derzeit vor der Feste Brücken-Hackpfüffel gebunden, andererseits hat sich in der Vergangenheit bewährt, wenn Leute ohne Ordenstracht in der Rabenmark herumgeschnüffelt hätten – denn es geht in erster Linie darum, herauszufinden, wer die Kinder entführt hat, um sie anschließend befreien zu können. Wenn der Orden selbst Nachforschungen anstellen würde, wären alle Spuren in kürzester Zeit verwischt, fürchtet der Großkomtur.

Wie sieht es mit der Bezahlung aus?

Der Großkomtur bietet 5 Dukaten Handgeld, 25, wenn die Helden herausfinden, wer die Kinder entführt hat, und 100 Dukaten für die Rettung der Kinder.

Für die Rettung aller Kinder oder so vieler wie möglich....

Hier drückt der Komtur etwas herum, doch schließlich wird er den Helden sagen, dass, wenn es ums Geld geht, die Rettung von Lisander von Bregelsaum (s.U.) Vorrang hat. Allerdings wird er

eindringlich an die Helden appellieren, im Fall eines Falles bitte nicht nur auf den jungen Adligen zu achten, sondern so viele Kinder wie möglich zu retten.

Wo und wann hat sich der letzte Vorfall ereignet?

Die letzten beiden Monde über sind sechs Fälle bekannt geworden: Zwei Bauernkinder aus der Nähe von Devensberg, zwei Fälle in Pulverberg, und der Adlige Lisander, dessen Eltern auf dem Weg zur Burg Mersingen waren, sowie das gleichaltrige Kind von dessen Amme.

Wer ist verdächtig?

„Wir sind hier an der Grenze zum Dämonensumpf“

Wenn die Helden nach den Eltern Lisanders fragen, wird Markgraf Gernot sie an Praiodane von Bregelsaum verweisen, die den Helden, immer noch sehr aufgelöst, berichten kann, das weiß vermummte Reiter ihre Kutscher getötet, den Wagen angehalten und die beiden Kinder entführt hätten. Markgraf Gernot wird darauf verweisen, das vornehmlich Lucardus von Kemet in Frage kommt, wenn es darum geht, dem Orden gezielt zu schaden.

Markgraf Gernot kann den Helden Pferde und einen Jagdhund anbieten, und legt ihnen gleichzeitig nahe, ihre Untersuchungen eventuell bei Brücken-Hackpüffel zu beginnen- und sich dort der Belagerung anzuschließen, um Borons Wort weiterzutragen.

Sowohl nach Devensberg als auch Brücken-Hackpüffel ist es eine Reise über die ganze Nacht, Pulverberg können die Helden hingegen gegen Mitternacht erreichen (und somit den Bauern einen ordentlichen Schreck einjagen):

1. Nacht: Pulverberg

Die Einwohner des 200-Seelen-Ortes sammeln sich bereits mit Forken und Mistgabeln am Wegesrand, Laternen auf euch gerichtet. Ein Büttel ergreift das Wort, grimmig einen Speer schwingend. Wenn die Helden nicht offen zum Angriff übergehen (und keine Untoten sind), sind die Leute bald wieder in den Betten. Der Büttel kann berichten, das sein eigener, jüngster Sohn und das erste Kind der Magd Gundilla vor dreiundzwanzig Tagen entführt wurde, in der Nacht, und niemand auf Wache hätte jemand bemerkt - und über seine Wache lässt Büttel Angerschmied nichts kommen, die Helden hätten selbst gesehen, wie aufmerksam die Bürger hier an der Grenze seien. Das in der fraglichen Nacht drei Golgariten auf Pferden das Dorf durchquert haben, wird er nur sagen, wenn explizit nach Golgariten gefragt wird – für ihn stehen sie als Beschützer des Landes außer Verdacht, er hält den Besuch Nirmans für irrelevant, zumal er weis, das die Ritter gen Brücken-Hackpüffel gezogen sind, um die Feste dort einem Schwarzmagier zu entreissen. Auch im nahen Thurm Pulverspitz würde so ein Geselle hausen – dem wären die geschilderten Taten durchaus zuzutrauen.

2. Tag: auf dem Weg zum Thurm Pulverspitz

Auf dem nächsten Weg zum Turm (oder woanders hin) ist eine Begegnung mit einigen Ghulen unumgänglich. Die Anzahl sollte mindestens der der Helden entsprechen, kampfstärke Gruppen sollten einer ganzen Rotte ausgesetzt werde.

INI: 8+W6 PA: 9 LeP: 35 RS: 2 KO: 18

Klauen: **DK** HN AT 11 TP 1W6+2

GS 7 AuP 60 MR 15/10 GW 9

SF: Gezielter Angriff

Ghule übertragen Krankheiten: pro 5 SP 5% Wahrscheinlichkeit, W20: 1-3 Schlafkrankheit, 4-6 Lutanans, 7-10 Paralyse, 11-20 Schlachtfeldfieber.

Bei Gezieltem Angriff gelingt es dem Ghul, sein Opfer zu beißen (1W6+4 TP). Fallen dabei Schadenspunkte an, kommt das Gift des Ghuls zum tragen (mehrmals): Stufe 10, pro KR KK und

GE je -1 für 2W20 KR, fallen GE oder KK auf 0, setzt vollständige Lähmung ein. Die Werte regenerieren nach drei Stunden mit einem Punkt pro SR.

Wer einen Ghulbiss überlebt hat und nicht mit einem Heiltrank, Gegengift oder KLARUM PURUM behandelt wird, verwandelt sich binnen 3 Tagen mit 5% Wahrscheinlichkeit selbst in einen Ghul.

Falls sich die Helden zurückziehen, geraten sie damit unweigerlich in Reichweite des Turms. Der Magier Rohastion wird ihre Ankunft bereits erwarten, insbesondere wenn die Helden auf der Flucht vor Ghulen sind. Sein Turm ist ringsum mit einem Bannkreis gegen Untote umgeben. Er wird den Helden die Pforte öffnen und sie hineinlassen, während die Ghule geifernd vor der Tür lauern – mindestens für die nächsten zwei Stunden.

Unabhängig vom Untotengefolge werden die Helden den verdächtigen Magier unter die Lupe nehmen wollen. Rohastion ya Cramanese kann ein Diplom der Kampfakademie zu Bethana und ein Zweitstudium in Mirham vorweisen, er ist Mitglied der schwarzen Gilde und weist die Vorwürfe der Helden brüsk zurück. Wird er nicht darauf angesprochen, sondern nur ausgehört, wird er es sich nicht nehmen lassen, einem Kollegen (oder einer Person von Stand) zu zeigen, das man selbst im finstersten Tobrien einiges aus seinem Heim machen kann, und auf seine Studien über die Untoten hinweisen. Auf welche Weise man auch immer den Turm durchsucht, man findet weder die Kinder, noch Geheimtüren, ja, nicht einmal einen Verstoß gegen den Codex Albyricus lässt sich der vorsichtige Horasier zu Schulden kommen. Auf Nirman kann er hinweisen, auf Nachfrage lachend, da dieser von ihm Rauschkräuter bezogen hat (bzw. bezieht).

2. Abend: Nach Devensberg

Auf dem Pfad nach Devensberg finden die Helden ein Neugeborenes, das offensichtlich erst vor kurzem hier abgelegt wurde. Dem schlafenden Kleinkind fehlt ein Bein, außerdem ist es blind (was man beim Schlafen nicht merkt). Wenn die Helden das Kind nach Devensberg bringen, werden sie von der gesamten Gemeinde umringt, und die Mutter bricht in Tränen aus.

Zu erfahren ist, das sich die Entführungsfälle hier bereits vor zwei Monden ereignet haben (Markgraf Gernot wird sich später erinnern, das Nirman zu dieser Zeit in Devensberg Wachdienst hatte). Ansonsten sind die Dörfler in Panik ob des Schicksals des kleinen Jungen.

Die Helden können über Nacht in Devensberg bleiben, um am nächsten Mittag in Brücken-Hackpfüffel anzukommen, oder gleich aufbrechen, womit sie beim Eintreffen im Morgengrauen Nirmans Kinderraub in Hackpfüffel ohnehin verpassen und sich vermutlich ein weiteres mal mit Ghulen oder anderen freien Untoten herumschlagen müssen.

3. Tag: Die Festung Brücken-Hackpfüffel

Wen die Helden hier ankommen, herrscht Generalalarm. Markgraf Gernot ist gestern Nacht mit frischen Söldnern eingetroffen, und noch in der selben Nacht sind drei Kinder im zur Festung gehörenden Weiler Hackpfüffel entführt worden – und eines getötet. Markgraf Gernot vermutet den Täter im Heerlager. Allerdings hat der vorbereitete Sturmangriff Vorrang – Die Helden sind herzlich eingeladen.

Von den Zinnen der zweihöfigen Festung kann ein Held beobachten, wie zwei Ordensritter einen Wagen mit vorgespanntem Ochsen vom Heerlager weg auf den Pfad Richtung Pulverberg und Burg Mersingen bringen – und hoffentlich die Verfolgung aufnehmen. Wenn die Helden nicht am Sturmangriff teilnehmen, gestaltet sich die Verfolgung eventuell kürzer als geplant, und Nirman wird Allerich bereitwillig opfern, um zu entkommen. Dieser kann den Helden nicht mehr sagen, als das Nirman streng nach den Meisterplänen operiere – und bestätigt indirekt, das Nirman, er und einige andere Golgariten und Mitglieder des Hauses Mersingen hinter den Entführungen stecken. Wenn die Helden im gut zureden, wird er nicht den Tod im Kampf suchen – andernfalls ziehen sie die Werte eines von Nirmans Spießgesellen zu Rate.

3. Abend: Verfolgung nach Burg Mersingen

Auf dem scharfen Ritt hinauf in die Berge gilt es, nicht auf die Idee zu kommen, der Flüchtige könne ein anderes Ziel als das offensichtliche, nämlich Burg Mersingen, haben. Den auftauchenden Untoten sollte ausgewichen werden. Spätestens, als die Helden jenen Ghul sehen, der am Wegesrand gerade ein schreiendes Kleinkind schon halb verspeist hat, sollten sie so schnell wie möglich dem Karren naheilen. Dummerweise können die Pferde auf dem Gebirgspfad kaum schneller laufen als der Ochse vor Nirmans Karren. In finsterster, mondloser Nacht erreichen die Helden die Burg. Die Mannpforte steht offen

3. Nacht: Finale im Bishdanielsturm

Der Karren steht geöffnet vor dem zweithöchsten Turm der Burg, aus dessen oberen Fenstern schwaches Licht durch die purpurnen Vorhänge scheint. Allerih bewacht die Turmpforte, die Begegnung verläuft wie oben. Wenn die Helden die Wendeltreppe hochstürmen, finden sie im Dachgemach Nirman und drei seiner Gefährten – dabei, ein Kind zu prüfen. Schon hebt Nirman das Messer, um das Blut des auf einen schwarzen, schmucklosen Altar gebundenen Kindes hervorzubringen.

Nirman v. Mersingen-Großböckel

Der Geweihte Ritter hat längst all seine KE verloren, doch ist immer noch ein tödlicher Streiter mit dem Rabenschnabel. Droht er zu unterliegen, wird Lucardus die Kontrolle über den Ritter übernehmen – mittels der Schuppe, notfalls mittels eines bereitstehenden Morcans. Dann springt Nirman den 18 Schritt hohen Turm hinab – erhebt sich und läuft ins Kellergemach des Turms.

Mammuton-Rabenschnabel: INI: 14+1W6 AT: 19 PA: 16 TP: 1W+7 DK: N

LeP: 41 AuP: 40 KO: 15 MR: 11 GS: 5 RS: 6

SF: gängige SF für den Kampf mit Einhand-Hiebaffen, Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung III

Schergen: Tizzo ya Finaldur und Arwin v. Mersingen j.H. sind von Nirmans Geschichte überzeugt und werden für ihn kämpfen (und sterben). Simar ibn Arwin hingegen ist sich seiner Sache nicht so sicher (und wird Hintergründe preisgeben, so die Helden ihn lebend fangen).

Rabenschnabel/Schild: INI: 11+1W6 AT: 16 PA: 16 TP: 1W+4 DK: N

LeP: 36 Aup: 38 KO: 14 MR: 6 GS: 5 RS: 7 MU: 14

Sobald Nirman zum Fenster hinaus ist, ertönt lauter Lärm aus dem Hof: Markgraf Gernot und seiner Leibgarde sind im Eilritt den Helden nachgeritten. Diese können beobachten, wie der gefallene Geweihte erneut in den Turm eindringt – wenn die Helden die Treppe nach unten nehmen, sehen sie einen Geheimgang offen stehen, der weiter in den Berg führt.

Im Kellerraum stapeln sich die Totenköpfe – dies ist eine Gruft. Am Ende des Gewölbes steht eine Gestalt und kritzelt heftig in ein Buch.

Nirman hat 3 Aktionen pro KR unter dem Einfluss der Schuppe und regeneriert bis zu 2W6 LP pro Runde – allerdings auf Kosten seines Sikaryans (3 zu 1), was dazu führt, das er höchstens dreimal seine gesamte Lebensenergie regenerieren kann. Einmal hat ihn bereits der Turmsprung gekostet, nun will Lucardus so viel Schaden wie möglich an den schriftlich festgehaltenen Meisterplänen verursachen. Hat er drei Viertel des Sikaryans und damit fast die ganze Regenerationsfähigkeit verbraucht, wird er versuchen, alles in Brand zu stecken (Kohlebecken und Fackeln), und den Geweihten dann schlicht sterben lassen.

Ausklang: die Helden haben die Meisterpläne hoffentlich gerettet- doch die Familie Mersingen steht vor einem Scherbenhaufen angesichts der offensichtlichen und nicht so leicht zu findenden

Falscheinträge in den Meisterplänen.

Für die Helden bleiben 300 AP (weniger, falls sie zivile Opfer zu verbuchen hatten) und der Mammutonrabenschnabel des gefallenen Geweihten, ein reich verziertes Meisterstück mit BF+1 und TP+2, sowie eine sehr spezielle Erfahrung in *Götter/Kulte*.