

Die Pflichten eines *Weißer Wächter*

von Jonas Gehring

Ein Beitrag für den Splittermond-Abenteuerwettbewerb 2017

(Für Abenteurer des 2. Heldengrades | 4-6 Abenteurer)

Kapitel 1: Aufruhr in der Welt(haupt)stadt – Der Weg nach Ioria

I Auf dem Weg

Das Abenteuer lässt sich gut nach dem (inoffiziellen) Abenteuer „*Der goldene Kompass*“ unterbringen, in dem der Gnom Anseh Pirol die Abenteurer bittet ihn als Protectoren nach Pash Anar – genauer nach Tiakabir in Pashtar – zu begleiten, wo er neben besagtem goldenen Kompass auch einige andere Artefakte veräußern möchte.

Der kürzeste Weg von Gondalis nach Tiakabir führt natürlich an der Insel Galonea und damit an Ioria vorbei. Als die Gefährten sich der Insel nähern dreht der Steuermann bei in Richtung Hafen von Ioria (sollte einer der Abenteurer steuern, weißt er die Gefährten auf Folgendes hin:); auf Nachfrage (oder eine **Wahrnehmungsprobe gegen 20**) erfährt die Gruppe, dass der Steuermann ein Notsignal ausgemacht zu haben glaubt und als ehrenvoller Seemann natürlich Hilfe leisten muss, will und wird (ihn zu überreden, dies nicht zu tun, wäre nur mit Waffengewalt möglich [Werte s. Anhang] und bedürfte eines triftigen Grundes).

II Ankunft der Abenteurer in Ioria

Als man sich dem Hafen der Metropole nähert, ist klar, dass etwas nicht stimmt. Eine **Wahrnehmungsprobe gegen 20** verrät schnell: im Hafen ist es viel zu ruhig, in bzw. vor der Stadt viel zu laut (auch wenn in Ioria durch die zahlreichen Pilger immer viel los ist). Eine **Wahrnehmungsprobe gegen 25 + Länderkundeprobe gegen 20** verrät darüber hinaus, dass der Bewahrer-Orden tatsächlich den Notstand über die Weltstadt verhängt hat, da sich zahlreiche Gardisten an sämtlichen (bisher ersichtlichen) Toren stationiert haben; unter ihnen auch einige *Weißer Wächter*.

Über die *Weißer Wächter* verrät eine weitere **Länderkundeprobe gegen 25** (es empfiehlt sich den Zielwert nicht anzugeben):

-1 EG: Der betreffende Abenteurer verwechselt die *Weißten Wächter* mit der *Brigade der Unheiligen*, die die organisierte Kriminalität im Gifaosviertel Iorias kontrollieren.

0 EG: Die *Weißten Wächter* bilden den Gardeorden Iorias, der einer Stadtwache gleichkommt, auch wenn die Regeln ungleich strenger als im *Bund der Bewahrer* sind.

1 EG: So dürfen die Weißten Wächter keinen Besitz haben und auch nur die frommsten werden überhaupt aufgenommen. Ihre Grundsätze sind die Bewahrung von Wissen, Gerechtigkeit, Mut und Tapferkeit.

2+ EG: Derzeit dienen die Weißten Wächter unter ihrer Anführerin Revenya Darea vor allem in der *Inneren Stadt* Iorias, die das Kristallorakel, das Manteion, die Himmelstreppe und das Portal der Weisheit (Mondportal) umschließt.

Nichtdestotrotz hält man weiter auf den Hafen Samutias zu, der – wie in Ioria üblich – voller Schiffe verschiedenster Nationen und Handelsgüter ist. Nach einer Weile – es ist kein Hafenmeister in Sicht, der das Schiff der Gefährten einweisen könnte – findet man einen Stellplatz und geht vor Anker. Anseh Pirol geht umgehend von Bord, um sich nach dem Stand der Dinge zu erkundigen. Auch nach einer Weile kehrt er nicht zurück.

Sollte ein Abenteurer ihm gefolgt sein, sieht er, wie Pirol am Ende des Kais von Gardisten der Stadtwache angeführt von einem *Weißten Wächter* abgeführt wird. Sollte die Wachen zur Rede stellen erfährt er lediglich, dass gegen Anseh Pirol ein Haftbefehl vorliege und er sich für alles Weitere an die Behörden wenden müsse.

III Es kostet 2 Lunare im Hafen anzulegen...

War es bisher unmöglich, den Hafenmeister oder sonst irgendjemanden der Beamten aufzufinden, so tritt, kaum, dass die Gefährten ihren Kahn verlassen – ein schwächtiger Mann an sie heran, mit den Worten:

„He, ihr da! Es kostet 2 Lunare mit eurem Schiff im Hafen anzulegen. Und ich muss eure Namen wissen!“

Durch Drohen (hierfür genügt eine einfache **Probe auf Anführen gegen 20**), Nachfragen (**Probe auf Redegewandtheit gegen 25 bzw. 27-30, falls zuvor gedroht wurde**) oder eine

Charmeoffensive (**Probe auf Redegewandtheit gegen 25**) können die Abenteurer erfahren, dass er *Aithan Aichinos* ist, der stellvertretende Hafenmeister. Sollte 1+EG erzielt werden oder ein weiterer Gefährte dieselbe Probe ablegen und bestehen, gibt Aithan darüber hinaus bekannt, dass er momentan das Sagen habe, da alle höheren Beamte (Verwaltungsbeamte wie auch Militär) in die Innere Stadt beordert worden seien. Mehr wisse er nicht nur, dass die Verantwortung für den Hafen jetzt bei ihm liege, weshalb er auf den 2 Lunaren und den Namen der Gefährten bestehen.

Geben die Gefährten ihm Geld und Namen, ist er für weitere Auskünfte zu haben:

- Ja, der Notstand wurde ausgerufen.
- Nein, er weiß nicht, warum - oder was genau damit verbunden ist.
- Ja, zur Inneren Stadt geht es die Hauptstraße entlang.
- Nein, er kann sie nicht begleiten (offenkundig).
- Anseh Pirol wurde von 5 Männern der Stadtwache und einem Weißen Wächter abgeholt (mehr weiß er nicht)

IV Die Hafenmeisterei und ihre Anwohner

Wie auch immer die Gefährten vorgehen sollten, so beschreiten sie schließlich den Weg in Richtung innere Stadt (bei einer Metropole dieser Größe immerhin 15 km), der von ihrem Anleger natürlich erst einmal an der Hafenmeisterei vorbeiführt. Unterwegs lassen sich einige verwirrte Gesichter an Deck verschiedenster Schiffe erspähen, die sich alle dasselbe zu fragen scheinen: Was geht hier vor?

Vermutlich denselben Gesichtsausdruck auf ihren Gesichtern tragend kommen die Gefährten zur Hafenmeisterei und der sich direkt daneben befindenden Hafenkneipe „*Zur lahmen Schildkröte*“ (eine Anspielung auf das Wappen des Bunds der Bewahrer, das von einer Schildkröte mit Kristall auf dem Rücken geziert wird), die eine auf dem Rücken liegende Schildkröte über dem Eingang ziert. An beiden Orten lässt sich eine kleine, aber bunte, Ansammlung von Leuten finden (die eine ist nur etwas angeheitert): kurzum ein beliebter Ort für eine Informationssuche, falls die Gefährten Selbiges beabsichtigen.

An der Hafenmeisterei finden sich hauptsächlich Kapitäne und/oder Schiffseigner, die (verständlicherweise) wissen wollen, wann sie endlich ablegen dürfen; die Stimmung ist entsprechend gereizt. Erkundigen sich die Gefährten plump nach der allgemeinen Lage, werden sie natürlich unwirsch abgewiesen. Niemand hier geht mit seinen Angelegenheiten hausieren.

- Nach einer bestanden **Probe auf Redegewandtheit gegen 25/oder einer enormen Bestechungssumme (5+1W6 L)** gibt der angesprochene Kapitän (*Ahmat Ashurbeh*, ein Handelsfahrer aus *Tiakabir*) preis, dass er in seiner über 20-jährigen Kauffahrerkarriere noch nie erlebt hat, dass der Notstand in Ioria ausgerufen wurde.

Der Schiffseigner *Trogan Kulmak* aus *Elorica* (**Probe s.o.**) weiß zu berichten, dass die ganze Sache vermutlich noch Tage dauern wird, da eine Abriegelung der Stadt nur vom Bewahrer-Orden veranlasst werden kann und auch nur dann, wenn das Kristallorakel bedroht ist.

- Unter den Versammelten befinden sich hauptsächlich Handelsfahrer, die, sobald sie merken, dass keine Wache in der Nähe ist, das Weite suchen werden. 4 sind jedoch gestandene Männer und erfahrene Haudegen, die bei einer Drohung nicht lange fackeln und ihre Waffen ziehen (**Werte wie Räuber GRW**). Sollten wenigstens 2 von ihnen die Gesundheitsstufe *Verletzt* erreichen, werden auch sie versuchen, zu fliehen.

Die Hafenkneipe „Zur lahmen Schildkröte“: Der hier versammelte Haufen ist deutlich vielfältiger gemischt: Unter die üblichen Trunkenbolde, die regelmäßig im Hafengebiet herumlungern, haben sich einige zerknirschte Kauffahrer, Kapitäne, aber auch ein paar Hafenbeamte gemischt, die die Abwesenheit ihres Chefs für einen vorgezogenen Feierabend nutzen. Hier ist entscheidend, an wen sich die Gefährten wenden:

- Sprechen sie einen der Kauffahrer oder Beamten (identifizierbar durch eine **Länderkundeprobe gegen 15**) an, werden sie barsch abgewiesen, da Alkohol die allgemeine Stimmung noch mit Reizbarkeit würzt. Hier würde eine Runde Freibier natürlich weiterhelfen (1W6 Lunare) (s. 2.). Die Gefährten können aber auch hier auf die Methode Erst-Schlagen-Dann-Fragen verfallen, was natürlich unweigerlich eine ausgewachsene Kneipenschlägerei nach sich zieht (s. 1.).

- Sprechen sie einen der Einheimischen (identifizierbar durch eine **Länderkundeprobe gegen 15**) an, werden sie auf offene Ohren und redselige Gemüter stoßen. Die betreffenden Gestalten (Arico Paxenos sowie die Brüder Egidis und Urianos Velydis) verraten recht schnell, was sie wissen (s. 2.).

1.) Sollte es zu einer Schlägerei kommen, kann sich die Kneipe, die aufgrund ihrer Lage nur einen Ein-/Ausgang besitzt, schnell zur Todesfalle entwickeln. Die Gefährten befinden sich am Tresen, an dem sie ihren Fauxpas begingen, und müssen eine Distanz von immerhin 10m bis zur Tür überbrücken. Natürlich schlagen sich die Trunkenbolde und angeheiterten Ehrenmänner auch untereinander, aber zumindest 3 der Angesprochenen und 3 Weitere auf dem Weg zur Tür werden sich um die Gefährten kümmern, wobei alle Angreifer aufgrund ihres Blutalkoholgehalts einen Malus von 3 auf alle Handlungen erhalten (**Werte wie Räuber GRW**).

2.) Sollte – egal in welcher Zielgruppe – ein gewisser Grad der Redseligkeit erreicht werden, erhalten die Abenteurer folgende Informationen:

- Schon seit heute Morgen (seit ca. 8 Stunden) befindet sich Ioria im Ausnahmezustand.
- Seither versucht der Orden der Weißen Wächter (recht erfolgreich) die Innere Stadt und (weniger erfolgreich) mit Hilfe der Stadtwache und mehrerer Kompanien des Heeres die äußeren Bezirke Iorias abzuriegeln.
- Von den Beamten – so sie denn angesprochen wurden – lässt sich außerdem erfahren, dass wohl niemand genau weiß, was geschehen ist, da sonst nicht jeder höhere Beamte (einschließlich ihres Chefs) zum Rapport in die Innere Stadt beordert worden wäre.
- Von den Einheimischen – so sie denn angesprochen wurden – weiß Arico Paxenos zu berichten, dass etwas bei den Behörden im Argen liegt: Der Bund der Bewahrer scheint den Weißen

Wächtern nicht mehr voll zu vertrauen – wie seine Schwester meinte.

V Es ist ein kleiner Schritt für einen Vargen, aber ein großer Schritt für einen Zwerg

Allmählich lässt man das Hafengebiet hinter sich und kommt auf die große Hauptstraße gen Ioria. Normalerweise wäre hier alles voll von Pilgern, Arbeitern, Hausierern und Trickbetrügnern, aber nach dem Vorfall in der Stadt ist die Straße erstaunlich leer; lediglich ein paar Bettler am Wegesrand sind noch übriggeblieben, die auch bei unserer kleinen Schar nicht müde werden, um Almosen zu bitten.

Sollten sich die Abenteurer ein Herz nehmen und der armen Seele eine **Tagesration oder 5 Telare** überlassen, wird ihnen Hareon (mit der Mutter aller Alkoholfahnen) verraten,

- dass der Bund der Wahrer in letzter Zeit wohl seine Pflichten vernachlässigt hat.

Gegen eine weitere **Tagesration oder weitere 5 Telare** führt er näher aus,

- dass die *Weißten Wächter* nur auf Geheiß des *Bunds der Wahrer* solche Maßnahmen ergreifen und der Bund der Wahrer nicht gerade bekannt dafür ist, ihre Angelegenheiten den *Weißten Wächtern* anzuvertrauen. Der *Bund der Bewahrer* hegt schon länger ein starkes Misstrauen gegen die *Weißten Wächter*.

Mehr kann Hareon nicht erzählen, aber wenn die Gefährten ihm 2 Tagesrationen oder 10 Telare überlassen haben, rät er ihnen sich bei der Stadtmauer an Semyahel zu halten, seinen „Kollegen“.

VI Hat da nicht gerade ein Ast geknackt?

Grundsätzlich gilt:

Die *Stadtwache* befolgt nur Befehle. Lediglich die *Weißten Wächter* wissen (z.T.), weshalb der Notstand ausgerufen wurde.

Sofern einer der Abenteurer bei **Länderkunde einen Wert von über 15 oder jemand eine entsprechende Probe gegen 20 besteht**, wird klar, dass der Weg in die innere Stadt zunächst durch das Händler- und anschließend durch das Pilgerviertel führt. Jeder der beiden Bezirke ist so groß wie eine Kleinstadt, aber – an normalen Tagen – abgesehen von den Menschenmassen, die sich auf den Straßen und Gassen vorwärtsschieben, leicht zu durchqueren. Nur ist dies kein normaler Tag.

Sobald man nur noch 30-50m vom Haupttor entfernt ist, kann man 30 Wachen ausmachen. Eine **Wahrnehmungsprobe gegen 20** lässt erkennen, dass es sich um 12 Gardisten der Stadtwache, 15 Soldaten aus einer iorischen Heereskompanie und 3 Weiße Wächter handelt. Sollte einer der Abenteurer bereits in Ioria gewesen sein, weiß er, dass sich unmittelbar hinter dem Haupttor eine Garnison der Stadtwache befindet, die an normalen Tagen mit ca. 30 Mann besetzt ist.

1.) Haben die Gefährten sich des Bettlers Hareon angenommen, so halten sie natürlich nach dessen ‚Kollegen‘ Semyahel Ausschau. Trotz der Wachen und der großen Ansammlung von Leuten, die in die Stadt wollen und ebenfalls vor verschlossenen Toren stehen, ist es nicht schwer, ihn am Wegesrand an die Stadtmauer gelehnt sitzend aufzufinden, wo er die Gefährten natürlich prompt um ein paar Telare anhaut.

Geben sie ihm ebenfalls ein paar Telare oder eine Tagesration Essen und teilen ihm mit, dass sie von Hareon kommen, so wird er sich kurz argwöhnisch umschaun, feststellen, dass die Wachen allesamt mit den Pilgern, Arbeitern und anderen Leuten beschäftigt sind, und den Gefährten verraten, dass es 30m weiter ein kleinen ‚Bach‘ (Kloake trifft es besser) gibt, dessen Gitter in der Mauer eine lose Strebe hat.

Die Kloake zu finden ist nicht schwer, jedoch ist das Gitter recht schmal... Zunächst einmal verrät eine erfolgreiche **Handwerkprobe gegen 20**, welche Strebe locker ist. Ansonsten muss jede Einzelne ausprobiert werden, was Zeit kostet und Aufmerksamkeit erregen kann (entschließen sich die Gefährten bis zum Einbruch der Nacht zu warten, spielt dies keine Rolle.) Bei einem Patzer hört eine der patrouillierenden Wachen auf der Mauer allerdings ein lautvernehmliches ‚Klong‘ gefolgt von einem ‚Platsch‘: der betreffende Abenteurer hat die Strebe gefunden, entfernt und ist rückwärts ins Wasser gefallen.

a) Zum einen können die Abenteurer die Luft anhalten und in die Jauche tauchen. Anschließend erfordert das Hindurchzwängen durch die recht enge Lücke eine **Akrobatikprobe gegen 20**.

→ Weiter bei ‚Weiß jemand, wo wir sind?‘

b) Zum anderen können die Gefährten versuchen, die Wache davon zu überzeugen, dass sie lediglich in die Böschung gefallen seien und gerade versuchen wieder

herauszuklettern (**Redegewandtheit gegen GW um 7 erschwert; die Wache wehrt mit Entschlossenheit aktiv ab**)

Sollten die Gefährten entdeckt werden und die Wache überzeugen können, wird diese 3 Kollegen vorbeischicken, die den Gefährten aus der Grube helfen und sie bis zum Tor begleiten, aber natürlich nicht hereinlassen; fortan hängt allerdings eine Laterne an der Mauer über eben jener Stelle, sodass die Wachen vom Tor aus sehen können, wenn nochmal jemand ‚ausrutscht‘.

→ Weiter bei ‚Du knotest das falsch!‘

Sollten die Gefährten entdeckt werden und die Wache nicht überzeugen können, schlägt diese Alarm, sodass 12 Wachen angeführt von einem Weißen Wächter angerannt kommen, bevor auch nur einer der Abenteurer aus der Jauche gestiegen ist. Gegenwehr ist zwecklos und zieht nur Blessuren (2W6 Schaden) nach sich.

→ Weiter bei ‚Sie haben das Recht zu schweigen‘

2.) Die Gefährten sich natürlich auch in die Schlange am Haupttor einreihen und Einlass begehren. Bereits auf dem Weg zu den Wachhabenden lassen sich, sollten die Gefährten anhören, einige Gesprächsfetzen aufschnappen:

... gehört, dass es einer von ihnen gewesen sein soll, der...

... -treppe endet; da beim Manteion in der inneren Stadt...

... Leise! Einer der *Weißen Wächter* guckt gerade...

... dein Onkel?! Dann haben sie ihn bestimmt hier ins Verließ gebracht...

... Infiltriert?! Das glaubst du doch selbst nicht, oder?...

Am Tor angelangt erfahren die Gefährten, dass seit heute Morgen (seit ca. 12 Stunden) der Ausnahmezustand in Kraft ist und alle Ein- und Ausgänge der Stadt geschlossen wurden. Niemand darf mehr in die Stadt bzw. aus ihr heraus, der nicht die ausdrückliche Genehmigung des *Bunds der Bewahrer* oder eines *Weißen Wächters* hat.

Die Genehmigung eines *Weißer Wächter* werden sie nicht vorzeigen können, da 3 von ihnen am Tor wachen und den Schwindel bemerken würden, aber eine Genehmigung des *Ordens der Bewahrer* zu fälschen, wäre möglich: Dazu ist etwa 1 Stunde Zeit (unter den gegebenen Umständen) nötig sowie eine erweiterte **Probe auf Edelhandwerk gegen 25 (3FP)**. Hier ist nicht nur entscheidend, ob, sondern auch wie, die Probe gelingt:

- Gelingt sie knapp, kann zwar die Stadtwache am ersten Tor, nicht jedoch der *Weißer Wächter* am zweiten Tor überzeugt werden; Dieser lässt sie verhaften.

→ Weiter bei ‚Sie haben das Recht zu schweigen‘

- Gelingt sie mit mindestens 1 EG, kann die Stadtwache und der *Weißer Wächter* überzeugt werden; Man zieht ungehindert in die äußeren Bezirke ein.

→ Weiter bei ‚Weiß jemand, wo wir sind?‘

Analog zum Fälschen verläuft es mit Lügen. Die Stadtwache kann mit einer **Redegewandtheitsprobe gegen GW (um 5 erschwert)** überzeugt werden, der *Weißer Wächter um 10 erschwert*.

VII Du knotest das falsch!

Sollten die Abenteurer die Mauer überwinden müssen, können sie...

- ... zum einen versuchen, die Wachen zu bestechen (50 Lunare) oder sie mit **Redegewandtheit gegen GW (um 5, falls sie am Gitter erwischt wurden, um 9 erschwert)** zu überzeugen versuchen, dass sie in wichtigem Auftrag des *Bunds der Wahrer* unterwegs sind. In beiden Fällen würden sie kurz nach dem ersten Torbogen, aber noch vor dem Zweiten, vor einem *Weißer Wächter* stehen, der sich definitiv nicht bezirren lässt. Sollten sie versuchen, ihn zu überreden oder ihn gar mit Geld zu bestechen, wird er den Alarm auslösen und sie wegsperren lassen (ein Kampf ist nicht möglich. Die Wachen umstellen sie sofort mit Hellebarden; ein Aufbegehren zöge schmerzhaft Wunden (2W6) nach sich).

→ Weiter bei ‚Sie haben das Recht zu schweigen‘

- ... zum anderen sich entscheiden den ‚inoffiziellen Eingang‘ zu nehmen. D.h. man bewegt sich ein Stück die Mauer entlang und hält Ausschau nach einem günstigen Ort, um ein (mind. 15m langes) Seil mit (eventuell improvisierte m)

Haken zum Wehrgang hinaufzuschleudern. Nehmen sich die Gefährten Zeit, um den Einbruch der Dunkelheit abzuwarten und die Patrouillen zu analysieren (**Straßenkundeprobe gegen 20**), so wirkt sich das positiv auf ihr Vorhaben aus:

- Operieren sie weder im Schutze der Dunkelheit noch mit Kenntnis der Wachtzeiten, so ist zunächst eine **Heimlichkeitsprobe gegen 25** des Werfers von Nöten, bevor er dann das Seil schleudern kann: der Wurf gelingt, sofern er die Meisterschaft ‚*Starker Wurfarm*‘ hat, ohne Probleme, ansonsten ist eine **Probe auf Athletik/Wurfaffen gegen 20** nötig, um das Seil sicher zu verankern.

- Warten die Gefährten auf die Dunkelheit und beobachten die Patrouillen und Wachwechsel für wenigstens 30 Minuten (dann ist es auch dunkel), so sinkt die **Heimlichkeitsprobe auf 15**.

- Warten sie nur die Dunkelheit oder nur die Wachwechsel ab, so ist eine **Heimlichkeitsprobe gegen 20** nötig.

Um die Mauer mit Hilfe des Seils zu erklimmen ist eine **Probe auf Athletik gegen 15** nötig (ohne Seil **gegen 30**). Oben angekommen muss jeder Abenteurer eine **Heimlichkeitsprobe gegen 20** ablegen, um nicht von einer Zufallspatrouille erwischt zu werden. Sind die Wachwechsel bekannt oder bewegt man sich im Schutze der Dunkelheit, **entfällt die Heimlichkeitsprobe**.

Sollten die Abenteurer beim Versuch, das Seil zu schleudern, oder beim Klettern erwischt werden, wird umgehend Alarm ausgelöst und die Gefährten sehen sich binnen weniger Augenblicke umstellt.

→ Weiter bei ‚Sie haben das Recht zu schweigen‘

VIII Weiß jemand, wo wir sind?

Um sich in den äußeren Bezirken zurecht zu finden, ist eine **Straßenkundeprobe gegen 20** nötig. Bestehen sie die Probe nicht, so biegen sie an der nächsten Ecke falsch ab und müssen umgehend eine **Heimlichkeitsprobe gegen 20** ablegen, um nicht von einer Stadtwache nahe der Garnison entdeckt zu werden, an der sie gerade vorbeilaufen. Sollte die Stadtwache sie entdecken, wird sie die Verfolgung aufnehmen. Dies führt zu einer **vergleichenden Probe auf**

Athletik. Sollten sie erwischt werden, können die Gefährten versuchen, sich mit einer **Probe auf Redegewandtheit gegen den GW (um 5 erschwert - akt. Abwehr mit Entschlossenheit)** herauszureden. Scheitert dies, so werden sie in die Garnison zur Amtsstube des wachhabenden Offiziers gebracht.

→ Weiter bei ‚Was machen Sie denn hier?‘

Entkommen die Abenteurer oder haben sich erfolgreich orientiert, geht es weiter mit *Kapitel 2 – Der Weg in die Innere Stadt.*

IX Sie haben das Recht zu schweigen

Wurden die Gefährten erwischt, so werden sie K.O. geschlagen und abgeführt. Hat sich einer der Abenteurer als Magiekundiger zu erkennen gegeben, so werden die Gefährten in Zelle 4 (s. Lageplan) gesperrt, deren Bannrunen das Wirken von Magie verhindern; falls nicht, so landen sie in Zelle 3, die immerhin ein sehr raffiniertes Schloss besitzt.

Ausbruch:

- a) Aus der Zelle 4 lässt sich nur mittels einer **Probe auf Schlösser & Fallen gegen 17** entkommen, da Runen in den Wänden verhindern, dass Magie gewirkt werden kann.
- b) Aus der Zelle 3 lässt sich mittels einer **Probe auf Schlösser & Fallen gegen 27** oder **mittels Magie entkommen** (z.B. indem man den Schließmechanismus (**gegen 20**) schmilzt -> Feuermagie. Oder indem man die Zylinder des Schließmechanismus in die richtige Schwingung (**gegen 20**) versetzt -> Bewegungsmagie). Sollte Magie gewirkt werden, so müssen die Wachen (Werte s. Stadtwache) eine **Wahrnehmungsprobe gegen 25** ablegen, um etwas zu bemerken. Bemerkten die Wachen etwas und erwischen den Übeltäter auf frischer Tat, sperren sie ihn in Zelle 5.

Den Gefährten wurde sämtliche Rüstung und Ausrüstung genommen wurde. Hinzu kommt, dass sie von Zelle 3 aus nur bis zur Tür von Zelle 5 sehen können; von Zelle 4 aus können die Türen zu Zelle 3 und 2 gesehen werden. Neben jeder Tür hängt eine Fackel.

Gehen sie, nachdem sie ihre Tür geknackt haben, einfach den Gang entlang, werden die Wachen sich auf sie stürzen. Ein Kampf ist möglich, aber sinnlos; am Ende werden sie in Zelle 1 gesperrt, die Magie resistent ist und ein sehr gutes Schloss besitzt (**Schw. 30**); außerdem saßen

ihnen die Wachen gegenüber. Dann hilft nur ein vorgetäuschter Notfall oder eine Charmeoffensive (o. Ä.) -> **Darbietungsprobe gegen GW.**

Schleichen sie sich an die Wachen heran, so können sie in Zelle 5 einen älteren Alben erspähen, der – ebenfalls seiner Habe beraubt – in einem einfachen Gewand auf einer der Pritschen sitzt. Kaum bemerkt der alte Alb sie, bittet er sie (im Flüsterton), ihn zu befreien.

Befreien die Abenteurer ihn (**Schlösser & Fallen gegen 17**) so gibt sich der alte Alb als *Assiar Blütenkelch* zu erkennen und verspricht ihnen zu helfen, so gut er kann. Erreichen sie unbemerkt die Wachen, können sie folgendes Gespräch belauschen:

Asher: „Das ist doch zum verrückt werden!“

Ocias: „Was genau? Das wir wieder zum Wachtdienst eingeteilt wurden und nicht wie alle anderen diesen Mistkerl suchen dürfen? Oder, dass die Herren Strahlemänner unsere Quartiere belegen?“

Asher: „Ich bin mit der Gesamtsituation unzufrieden! Und was soll das überhaupt für ein Befehl sein, den von Umstadt die ganze Zeit ins Feld führt, wenn einer mal fragt, warum genau wir wie die Bekloppten durch die Straßen und engen Gassen laufen, auf der Suche nach etwas, das – ja – nach was suchen die eigentlich?“

Ocias: „Auch wieder eine Frage, die der Chef mit >> Auf Geheiß des Bunds der Bewahrer unserer ruhmreichen Stadt ergeht der Befehl, alle verfügbaren Kräfte für die Such nach abtrünnigen Individuen auszusenden<< beantworten würde. Wie das schon klingt...“

Asher: „Aber wirklich. ‚Abtrünnige Individuen‘ – unnütze, ‚Beschreibung‘ eines Gesuchten, die ich je gehört habe. Sind wir denn nicht alle auf der Flucht vor irgendwas?“

Ocias: „Nur, weil Du deine Furie von Weib meidest, solltest du nicht von dir auf andere schließen.“

Das Gespräch wendet sich wieder Belanglosigkeiten zu. Nach einer bestandenen **Probe auf Heimlichkeit gegen 20**, kann um die Ecke zum Wachtposten gespäht werden (bei Scheitern

landen sie in Zelle 1 -> S. 12). Dort lässt sich ein Tisch mit 4 Stühlen, einer Laterne und Spielkarten erkennen, an dem 2 Wachen sitzen – ohne Waffen, aber in Kettenrüstung. An den Wänden hängen 2 Fackeln und in einer Ecke liegen 2 Strohbälle.

- 1.) Die Gefährten können versuchen, die Wachen zu überrumpeln, indem sie sich anschleichen (**Probe auf Heimlichkeit gegen 20**) und sich auf die überraschten Wachen stürzen. Darauf entbrennt ein Handgemenge mit einem **stark negativen Umstand von 5** für die Wachen.
- 2.) Es kann versucht werden, mit Feuermagie die Fackeln an den Wänden oder die Laterne auf dem Tisch zu einem Brand zu verstärken (**Schw. 20**) oder mit Bewegungsmagie die Laterne vom Tisch in die Strohbälle zu stoßen (**Schw. 20**). In beiden Fällen würden die Wachen vor Schreck aufspringen und ohne Weiteres nach oben rennen, um Wassereimer zu holen. In diesem Fall könnten die Gefährten die 2 Hellebarden an sich nehmen, die an der Wand lehnen.
- 3.) Haben die Gefährten Assiar Blütenkelch befreit, so bietet er ihnen seine Hilfe an, indem er alle Fackeln und Laternen verdunkelt. Die Gefährten können unbemerkt nach oben gehen. Die Wachen sehen sich erst nach den Lampen und anschließend nach den Zellen um; ein bisschen Zeit haben sie.

X Die linke oder die rechte...?

Kaum am Fuße der Treppe im Erdgeschoss angekommen, stellt sich natürlich die Frage: Wohin jetzt? Die Gefährten haben nur wenig Zeit bis die beiden Wachen ihr Fehlen bemerken, sodass gerade noch genug Zeit bleibt, um sich nach links oder rechts zu wenden...

Es kann vor jeder Tür durch eine **Probe auf Wahrnehmung gegen 20** festgestellt werden, ob jemand drinnen ist.

Archiv: Überall stapelweise Papier. Sämtliche Regale und Kommoden quillen über davon. Eine **Wahrnehmungsprobe gegen 15** fördert recht schnell ein Dekret zu Tage, in dem man das Dekret nachlesen kann (s. Anhang). Ansonsten lassen sich in dem Archiv nur nutzlose Akten finden, einschließlich der frischangelegten Akten unserer Abenteurer, welche man vielleicht verschwinden lassen sollte.

Mannschaftsunterkünfte: Vor den Abenteurern erstreckt sich ein langgezogener Raum mit 10 Stockbetten, in denen jeweils 2 Männer übereinander schlafen. Eine **Probe auf**

Wahrnehmung gegen 15 verrät schnell, dass es sich hier um iorische Soldaten handelt, die in der Garnison der Stadtwache untergebracht wurden. Wollen die Gefährten sich weiter umsehen erfordert dies eine **Probe auf Heimlichkeit gegen 15**, um die Schlafenden nicht zu wecken. Außer 1 Laterne, 1 Dolch und Untergewändern an jedem Bett, lässt sich allerdings nichts Brauchbares finden.

Waffenkammer: Vor den Gefährten erstreckt sich ein großer Raum, voll mit Hellebarden, Armbrüsten, leichten Ketten und – auf einem Abstelltisch in einer Ecke – ihrer Habe. Eine **Probe auf Wahrnehmung gegen 20** fördert über dies hinaus noch 5 Bolzen für die Armbrüste, 3 leichte Lederrüstungen in einem alten Schrank oder 5 Pfeile und einen zerbrochenen Bogen in einem verstaubten hinteren Regal zutage. Scheitert die Probe katastrophal, stößt der betreffende Abenteurer ein Regal um: Die 2 Wachen aus der Wachtstube kommen nachsehen.

Wachtstube: Die Gefährten müssen zunächst eine **Heimlichkeitsprobe gegen 20** ablegen, um nicht entdeckt zu werden (falls sie scheitern, fragt eine der Wachen, wer sie sind. Können sie sich nicht herausreden, weiter bei -> ‚Was machen Sie denn hier?‘). In einem großen Raum, der mit einem Tresen beginnt, sitzen in einem Eck zwei übermüdete Wachen auf ihrem Posten. Die Wachtstube ist ansonsten verlassen und es lässt sich nichts Nützliches finden, ohne von den Wachen bemerkt zu werden.

Amtsstube: s. Was machen Sie denn hier?

XI Was machen Sie denn hier?

Die Gefährten finden sich in der (großen und großzügig eingerichteten) Amtsstube der Garnison wieder. Hinter einem schweren Eichentisch sitzend blickt den Gefährten (und der Stadtwache, so sie denn von ihr hereingebracht wurden) der wachhabende Offizier der Stadtwache Iorias (Bezirk - Händlerviertel), *Anselm Casimir Wamboldt von Umstadt* (Werte wie Raubritter GRW – aber nur mit Langschwert), entgegen und fragt:

„Was machen sie denn hier? Der Notstand wurde ausgerufen. Alle Bürger haben sich nach Einbruch der Dunkelheit in ihren Häusern aufzuhalten.“

Die Abenteurer können lügen (eine **Probe auf Empathie gegen 20** verrät, dass er keinerlei Vorbehalte hat; Die Abenteurer sind ihm nicht bekannt) **Probe auf Redegewandtheit gegen**

GW akt. Abwehr mit Entschlossenheit. Scheitern sie -> weiter bei ‚Sie haben das Recht zu schweigen‘. Bei wiederholtem Aufenthalt landen sie in Zelle 1) Bei einem kritischen Erfolg ist *von Umstadt* sofort von der Redlichkeit ihres Treibens überzeugt und wünscht ihnen noch einen schönen Abend, aber natürlich nicht ohne den Gefährten mitzuteilen:

„Machen Sie sich keine Sorgen. Der flüchtige Verräter wird bald gefasst sein und der Notstand aufgehoben werden“

Fragen ihn die Gefährten nach *Ansah Pirol*, so wird er ihnen wahrheitsgemäß antworten:

„Pirol sagen Sie? Meines Wissens sind alle Magiesensitiven zum Kristallorakel gebracht worden. Aber was haben Sie mit einem Meralischen Kleinhändler zu schaffen?“

Hier können sich die Gefährten wieder mit **Redegewandtheit gegen GW** herausreden.

EP: Wenn sie alle nötigen Informationen aus der Hafenmeisterei/Hafenkneipe erhalten haben – 4 EP. Wenn sie dem Bettler Geld/Essen überlassen haben – 2 EP. Wenn die Gefährten durch den Geheimgang oder über die Mauer unerkannt in die Stadt gekommen sind – 4 EP. Wenn sie über das Gefängnis in die Stadt gekommen sind – 6 EP. Haben sie am Tor oder von den Wachen Infos gesammelt, erhalten sie 1 EP (Tor) bzw. 2 EP (Verließ).

Kapitel 2: Aufruhr in der Welt(haupt)stadt Ioria – Der Weg in die Innere Stadt

I Schmatzt da nicht jemand...?

Sind die Gefährten schließlich aber auf dem richtigen Weg durch das Händlerviertel, so wartet nach einer Weile bereits die nächste Herausforderung auf sie: an der nächsten Straßenbiegung vernehmen die Gefährten ‚leisen Kampflärm‘ (nach **einer Wahrnehmungsprobe gegen 20**). Gelingt die Probe, können sich die Gefährten kampfbereit machen; gelingt sie nicht, so treffen sie völlig ahnungslos auf einen recht seltsamen Anblick: Vor den Gefährten kämpfen eine Handvoll tapfere Recken (Werte wie Räuber GRW) mit 1 Oger, machen dabei aber so gut wie keinen Lärm.

Haben die Gefährten den Kampf wahrgenommen, sind sie bereits kampfbereit und dürfen einen Angriff ausführen, sobald sie in Reichweite sind; falls nicht, wird die Initiative ausgewürfelt und sie müssen erst noch die Waffen ziehen. Bereits nach dem ersten Angriff wird man aber

feststellen, dass der Oger schon einigen Schaden erlitten hat (er ist bereits auf der Stufe *Angeschlagen*), aber auch einer der Recken sieht ziemlich mitgenommen aus (*Verletzt*).

Helfen die Gefährten den Männern, den Oger zu besiegen, so werden diese ihnen auf Nachfrage verraten, dass sie der Yiraku-Sekte angehören (Sekte in Ioria, die das Joronsviertel beherrscht) und diesen Oger über die Kanäle und unterirdischen Tunnelsysteme in die äußeren Bezirke gebracht haben, der in dem ganzen Chaos heute aber entkommen ist. Sie mussten ihn wieder einfangen oder töten, ohne dass die Stadtwache Wind davon kriegt.

Sollten die Abenteurer den Alb *Assiar Blütenkelch* mitgenommen haben (aus dem Verließ), so werden die Sektenmitglieder – nun da sie Zeit haben sich unsere Gefährten anzusehen – ihn erkennen und sofort Kampfhaltung einnehmen. *Assiar Blütenkelch* ist nämlich der Anführer der *Brigade der Unheiligen*, die (bisher) größte kriminelle Untergrundorganisation Iorias im Gifaosviertel. Egal wie die Gefährten reagieren – sobald sie sich zu *Assair* umdrehen, bemerken sie, wie die Reichweite der nächsten Laterne zu sinken scheint:

Es wird immer dunkler... und dunkler... um *Assiar* herum wabern Schatten... als aus der Gruppe der Sektenmitglieder der erste Dolch geflogen kommt, ist die Schattenwolke schon wieder in Auflösung begriffen. *Assiar* ist verschwunden.

Der Erzfeind der Yiraku-Sekte ist wieder auf freiem Fuß!

Sollten die Gefährten die Sektenmitglieder durch eine **Probe auf Redegewandtheit oder Diplomatie gegen 25** überzeugen können, dass sie rechtschaffen sind und/oder darüber hinaus die Wunden der Sektenmitglieder versorgen, so werden die Sektenmitglieder die Abenteurer zu ihrem Anführer bringen. Warum die Yiraku-Sekte einen Oger in die Stadt geschleust hat, wissen sie nicht.

→ Weiter bei ‚Aquila Paxenos und die Yiraku-Sekte‘

Sollten die Gefährten die Sektenmitglieder nicht überzeugen können oder schlichtweg nicht mit ihnen gehen wollen, so stehen sie mitten im Händlerviertel (eine **Probe auf Länderkunde/Straßenkunde gegen 25** verrät, dass dies weder das Gebiet der *Yiraku-Sekte* noch der *Brigade der Unheiligen* ist; anscheinend wollten beide expandieren...). Eine weitere **Straßenkundeprobe gegen 20** weist den Weg zur inneren Stadt (scheitert die Probe

katastrophal, laufen sie 3 Männern der
Stadtwache in die Arme – Werte s. Anhang).

→ Weiter bei ‚Du? – Ja. – Das Seil ist zu kurz‘

II Aquila Paxenos und die Yiraku-Sekte

Nach einigen raschen Biegungen und dem Durchschreiten mehrere enger Gassen erreichen die Abenteurer und die 5 Sektenmitglieder einen unscheinbar aussehenden *Laden für allerlei Kraut und Balsam*. Der Laden sieht schon ziemlich heruntergekommen aus – so, als sei er schon längst dichtgemacht worden, aber die Sektenmitglieder halten unbeirrt darauf zu und, nach einem geheimen Klopfzeichen, wird ihnen geöffnet.

Ein Zwerg führt die Gruppe in die hinteren Räume des verwinkelten und schummrig beleuchteten Ladens. Nach gefühlten 12 Zwischenräumen und Fluren, die unmöglich alle zum selben Gebäude gehören können, erreichen sie einen besser beleuchteten Raum, in dem – von 2 Vargen flankiert – eine Frau an einem behelfsmäßigen Schreibtisch sitzt und sagt:

„Willkommen in meinem Bescheidenen Heim. Ich habe euch bereits erwartet.“
Und fokussiert sie dabei argwöhnisch.

“Ich habe bereits viel von euch gehört. Doch bitte...”

Und sie deutet auf kleine Schemel vor ihrem Schreibtisch.

„Erzählt mir von eurem Vorhaben und weshalb genau ihr in die innere Stadt wollt.“

Hier schlägt die Stunde der Diplomaten:

Da die Abenteurer von Vertrauten hergebracht wurden, ist die Einstellung von Aquila leicht positiv, sodass alle **Proben auf Redegewandtheit oder Diplomatie einen Bonus von 3** erhalten.

- a) Da man sich unter Kriminellen befindet, die sich allerdings eher als Vertreter der Entmündigten sehen, kann ruhig die Wahrheit erzählt werden. Sollte man Aquila aber überzeugen wollen, sie in die innere Stadt zu schleusen, ist eine **Probe auf Redegewandtheit gegen 25** nötig. (Während des Notstands ist das eine heikle

Angelegenheit; noch dazu jetzt, wenn ihr Erzfeind wieder frei ist... <- Der Oger war als Geheimwaffe gegen die *Brigade der Unheiligen* gedacht).

- b) Eine **Probe auf Diplomatie gegen 20**, um mehr über den Notstand und Anseh PiroI zu erfahren, lässt die Yiraku-Anführerin sagen:

„Anseh PiroI? Der Gnom aus Gondalis? Klar kenne ich den! Einer meiner besten Kunden. Mit dem seid ihr hergekommen? Dann wird das schwierig. Ihr werdet in die innere Stadt müssen, aber da drin patrouilliert nicht die Stadtwache, sondern die *Weißten Wächter*. Mit denen würde ich mich nicht anlegen. Zumal jetzt...“

Wer hier nachsetzt erfährt:

„Der Notstand wird eigentlich nur ausgerufen, wenn eines der Artefakte gestohlen wurde oder eines der Heiligtümer bedroht ist. Aber wäre das der Fall, hätten mich meine Kontakte in der inneren Stadt informiert. Nein – da muss irgendwas im Busch sein. Irgendwas Großes.“

Scheitern die Proben, werden die Abenteurer auf die Straße gesetzt. Scheitern sie katastrophal, ziehen die Varge ihre Streitkolben (Werte wie Räuber GRW) und ‚bitten‘ die Gefährten nachdrücklich zu gehen. Sollten die Abenteurer einen Kampf provozieren, erscheinen aus Geheimgängen 6 kampfbereite Sektenmitglieder (Werte wie Räuber GRW) und stellen sich ihnen.

III Du? – Ja. – Das Seil ist zu kurz...

Haben die Abenteurer Aquila überreden können, sie in die innere Stadt zu schleusen, so führt sie sie am Tor vorbei direkt auf die Mauer zu. Angekommen, bewegt diese sich auch schon auf einer 2m² großen Fläche zur Seite. Dahinter steht ein verhutzelter alter Mann, der gefühlte 100 Jahre alt ist und kein Wort spricht, sie aber hereinbittet und durch einen Geheimgang auf der anderen Seite der Mauer wieder herausführt. Eine **Probe auf Arkane Kunde gegen 15** verrät, dass es sich hierbei um einen Meister der Bewegungsmagie handeln muss, da er die ‚Tür‘ scheinbar ohne Mühe geöffnet hat. Er und Aquila kehren aber, sobald die Gefährten drüben sind, unvermittelt um und Aquila wünscht ihnen noch alles Gute. Herauskommen müssen sie alleine.

→ Weiter bei ‚Das ist eine ziemlich lange Treppe‘

Sind die Gefährten auf sich allein gestellt, stellen sich, als sie die Mauer zur inneren Stadt erreichen, dieselben Probleme wie vor der Mauer zu den äußeren Bezirken: Die Tore sind verschlossen (an jedem Tor stehen 5 *Weißer Wächter*), auf den Mauern patrouillieren *Weißer Wächter* und entlang der Mauer hängen Laternen und Fackeln, die jeden Winkel gut ausleuchten. Hinzu kommt, dass allmählich die Morgendämmerung hereinbricht. Bestechung oder Überreden helfen hier nicht weiter; ersteres führt sogar zu einem direkten Angriff der Wächter (Werte s. Anhang).

a) Versuchen die Gefährten es erneut mit einem Seil (die Mauer ist nicht höher), so greifen dieselben Bedingungen wie an der äußeren Mauer:

- Operieren sie ohne Kenntnis der Wachtzeiten, so ist zunächst eine **Heimlichkeitsprobe gegen 25** des Werfers von Nöten, bevor er dann das Seil schleudern kann: der Wurf gelingt, sofern er die Meisterschaft ‚*Starker Wurfarm*‘ hat, ohne Probleme, ansonsten ist eine **Probe auf Athletik/Wurfaffen gegen 20** nötig, um das Seil hinauf zu werfen. Allerdings fällt es direkt wieder herunter -> b)

- Beobachten sie die Patrouillen und Wachwechsel für wenigstens 30 Minuten liegt **die Heimlichkeitsprobe bei 17**.

Sollten die Abenteurer beim Versuch, das Seil zu schleudern, erwischt werden, wird umgehend Alarm ausgelöst und die Gefährten sehen sich binnen weniger Augenblicke von den *Weißer Wächter* umstellt.

→ Weiter bei ‚Ich habe hier das Kommando!‘

b) Eine **Probe auf Arkane Kunde gegen 15** verrät schnell, dass die Mauer durch Runen gegen physische Einwirkungen geschützt ist: das Seil prallt an einer unsichtbaren Barriere ab. Eine weitere **Probe auf Arkane Kunde gegen 20** offenbart einen ‚Bogen‘ nicht weit vom Tor entfernt. Durch einen gezielten ‚Stoß‘ (**Bewegungsmagie gegen 25**) kann er geöffnet werden.

Sollte einer der Abenteurer das ‚Tor‘ allerdings näher untersuchen, so kann er einen raffinierten Schließmechanismus hinter der ‚Tür‘ erkennen, der per Hand aber nur von der anderen Seite geöffnet werden kann. Ein gezielter ‚Feuerstoß‘ (**Feuermagie gegen 25**) oder ‚magischer Schlag‘ (**Kampfmagie gegen 25**) kann diesen Mechanismus allerdings auch von dieser Seite der Mauer öffnen.

→ Weiter bei ‚Das ist eine ziemlich lange Treppe‘

Scheitern die Gefährten, sodass sie von *Weißten Wächtern* umstellt werden, ist ein Kampf aussichtslos und sie werden abgeführt.

→ Weiter bei ‚Ich habe hier das Kommando!‘

IV Das ist eine ziemlich lange Treppe...

Haben die Gefährten es in die innere Stadt geschafft, müssen sie eine **Probe auf Straßenkunde gegen 20** ablegen, um den Weg in Richtung Himmelstreppe und Kristallorakel zu finden, und eine **Probe auf Heimlichkeit gegen 18**, um nicht von den *Weißten Wächtern* entdeckt zu werden, die hier überall patrouillieren.

Gelingt dies nicht, werden die Gefährten von *Weißten Wächtern* verfolgt und zu ihrem Vorgesetzten gebracht.

→ Weiter bei ‚Ich habe hier das Kommando!‘

Haben die Gefährten die Himmelstreppe erreicht, verrät eine **Probe auf Handwerk gegen 20** schnell, dass diese Treppe niemals in der Lage wäre, Ströme von Pilgern zu tragen, wenn sie nicht magisch verstärkt würde. Eine **Probe auf Arkane Kunde gegen 20** verrät, dass in jede Stufe eine Rune eingearbeitet wurde, die jede Stufe enorme Lasten tragen lässt.

Nähern sich die Gefährten dem Ende der Treppe, verrät eine **Probe auf Wahrnehmung gegen 20**, dass die Runen nicht mehr blau, sondern rot schimmern...

Eine **Probe auf Arkane Kunde gegen 20** zeigt, dass der Notstand auch auf die Beschaffenheit der Stufen Auswirkungen hat: eine magische Alarmanlage. Betritt ein Lebewesen die Stufen, ertönt ein schrilles Alarmsignal. Bis zum Ende der Treppe sind es noch 15 Stufen – zu weit zum Springen.

- a) Die Abenteurer können behelfsmäßig ein Seil mit einem Speer nach oben schleudern, um sich am Fels hoch zu ziehen. Das erfordert eine **Probe auf Wurfaffen gegen 20/Meisterschaft *Starker Wurfarm***.
- b) Durch eine **Probe auf Arkane Kunde gegen 20** lässt sich eine Rune so bearbeiten, dass man weitergehen kann. Dies dauert aber eine Weile...

Gelingt es, befinden sich die Gefährten auf einem Plateau.

→ Weiter bei ‚Ravenya Darea‘

Schlägt der Speerwurf oder die Runenarbeit kritisch fehl, erhebt sich von oben eine Stimme mit den Worten:

„Keine Bewegung! Legt eure Waffen nieder, wenn ihr Leben wollt“

Leisten die Gefährten Folge, kommen 12 Weiße Wächter und führen sie vor die ‚Stimme‘. Leisten die Gefährten Widerstand, aktiviert sich eine weitere Rune auf jeder Stufe: die Gefährten werden sofort bewusstlos.

→ Weiter bei ‚Ravenya Darea‘

V Ich habe hier das Kommando!

Die Gefährten sind auf die eine oder andere Art beim Versuch, in die innere Stadt einzudringen, erwischt worden. Die *Weißen Wächter* bringen sie umgehend vom Pilgertor zu ihrem Vorgesetzten. Nach einem langen Marsch erreicht man am Fuße der Himmelstreppe die *Weiße Feste*, das doch unscheinbare Hauptquartier des *Ordens der Weißen Wächter*.

Vor den Abenteurern steht ein etwa 1,70m großer Mann, der, obwohl ein Stück kleiner als die *Weißen Wächter*, die die Gefährten herbrachten, deren unumwundenen Respekt genießt. Eine **Probe auf Empathie gegen 20** verrät:

- Die *Weißen Wächter*, die die Gefährten her eskortierten, haben nicht Respekt vor dem Mann, sie haben Angst.
- Der *Weiße Wächter* vor ihnen ist nicht das Oberhaupt des *Ordens der Weißen Wächter*, auch wenn er seine untergeordnete Stellung gut zu verbergen weiß...

Der *Weiße Wächter* vor ihnen begrüßt sie mit den Worten:

„Mein Name ist Nereus Selanee und ich habe hier das Kommando!“

Zu den anderen *Weißten Wächtern*:

„Wegtreten! Ab hier komme ich allein zu recht.“

- „Aber wir haben Befehl, alle Eindringlinge direkt zu Ra...“

„Schweig! Ich habe euch einen direkten Befehl erteilt. Wegtreten!“

Die 10 *Weißten Wächter* entfernen sich wieder Richtung Pilgertor und Nereus fährt fort:

„In Ioria herrscht der Ausnahmezustand. Es ist daher jeder Person untersagt, sich nachts auf den Straßen aufzuhalten. Es ist ebenfalls verboten, widerrechtlich zum Kristallorakel vordringen zu wollen. Es tut mir leid, aber darauf steht die Todesstrafe.“

Völlig unvermittelt wird sein Gesicht ernst, dann starr vor Konzentration. 3 Gefährten werden von einer *Schadenswelle* getroffen, ein weiterer von einem *Flammenstrahl* (Werte s. Anhang): ein Kampf entbrennt. Haben sich die Gefährten zum Kampf aufgestellt und schaffen es, ihn am Zaubern zu hindern, so wird er zunächst mit seinem Varangasstab kämpfen, ergreift aber, sobald er die Gesundheitsstufe *Verletzt* erreicht, die Flucht, indem er eine Flammenwand zwischen sich und den Abenteurern entstehen lässt.

VI Ravenya Darea

Haben die Gefährten Nereus besiegt, werden sie von *Weißten Wächtern*, die den Kampf bemerkt haben, umstellt. Die *Weißten Wächter* salutieren allerdings plötzlich, als hinter den Gefährten (am Fuße der Himmelstreppe) ihre Anführerin auftaucht.

Haben sie den Aufstieg geschafft und sind entdeckt worden oder versuchen, sich dem Kristallorakel zu nähern, werden sie zu Ravenya Darea gebracht, der Anführerin des *Ordens der Weißten Wächter*.

„Was geht hier vor sich?! Meine Männer haben euch bei dem Versuch, das Heiligtum zu entweihen, ertappt. Ergibt euch und euer Leben wird geschont!“

Zögern die Gefährten, rücken 20 *Weißte Wächter* allesamt einen Schritt vor und begeben dich in Kampfhaltung. Haben sie Folge geleistet, tritt Ravenya einen Schritt vor und fährt fort:

„Ich bin Ravenya Darea, Anführerin der Weißen Wächter. Und wer seid ihr?“

- allgemeine Vorstellungsrunde

„Was wollt ihr hier?“

(Sie durchschaut jede Lüge)

- Ansah Pirol holen
- Antworten auf allerlei Fragen

„Nun, versucht, es mal von meiner Warte aus zu betrachten...“

Nach einer kurzen Pause:

„Es gab kein Sakrileg. Es ist auch kein Artefakt entwendet worden. Jedoch gibt es in unseren Reihen einen Verräter, der sich von den Regeln und Idealen des Ordens abgewandt hat. Deshalb hat der Bund der Bewahrer einen Diebstahl inszeniert, um den Notstand ausrufen zu können. Wir hatten gehofft, dadurch den Verräter aus der Reserve zu locken...“

„Bisher sind aber nur Kleinkriminelle in unser Netz gegangen, bis wir Eindringlinge in der inneren Stadt wahrnahmen. Ich dachte, der Verräter versucht, die Situation auszunutzen, um tatsächlich ein Artefakt zu stehlen; und nun steht ihr hier.“

Da sich Ansah Pirol tatsächlich in Gewahrsam befindet, genügt eine **Probe auf Redegewandtheit gegen 20**, um Ravenya davon zu überzeugen, dass man tugendhaft ist (Je mehr Hinweise die Gefährten gesammelt haben, um für sich zu argumentieren, desto besser -> Probe erleichtert oder entfällt).

Kaum ist Ravenya überzeugt meint sie:

„Nun gut. Folgt mir“

Bis sie den Vorhof des Manteion erreichen, redet keiner ein Wort.

„Ich werde euch euren Freund überlassen. Er scheint in Ordnung zu sein. Morgen früh wird der Notstand aufgehoben; Dann könnt ihr die Stadt verlassen. Bis dahin aber-“

Plötzlich fegt ein Stoß 12 Weiße Wächter bei Seite (tot).

→ Weiter bei ‚Showdown‘

VII Showdown

Zunächst ist nur ein Schatten erkennbar, aus dem aber alsbald der Weiße Wächter *Nereus Selanee* tritt, der mit seinen Händen bereits einen Feuerball formt. Die übrigen 8 Weißen Wächter und ihre Anführerin Ravenya Darea (Werte wie Garnisonspräfekt) begeben sich augenblicklich in Kampfstellung.

Nereus Selanee ruft mit wutverzerrter Stimme:

„Niemals! Seit ich von diesem Kompass erfahren habe, habe ich alles darangesetzt, ihn in die Finger zu bekommen. Ihr habt mich zum letzten Mal aufgehalten, Darea.“

Und ein Feuerstrahl fliegt auf die Anführerin zu, die aber behände zur Seite springen und sich abrollen kann. Der Kampf beginnt. Erreicht Selanee die Gesundheitsstufe „Schwer verletzt“ (er ist [wieder] vollkommen gesund und sein Fokuspool ist [wieder] unverbraucht), wird er versuchen zu fliehen, aber nur wenn es keine Möglichkeit gibt, den Kompass an sich zu reißen.

EP: Haben die Gefährten die Hilfe der Yiraku-Sekte erhalten - 3 EP. Haben sie es unerkannt in die innere Stadt geschafft - 4 EP. Haben sie alle Hinweise sammeln und vorlegen können – 3 EP. Schaffen sie es Nereus Selanee zu besiegen und zu verhaften – 4 EP.

Epilog

Nachdem Nereus Selanee besiegt wurde und man sich einigermaßen gesammelt hat, fragt sich natürlich jeder, was es denn mit diesem Kompass auf sich hat. Auf Anfrage wird Ansh PiroI wahrheitsgemäß antworten, dass er zwar wisse, dass es sich um einen magischen Kompass handle, mit dem man sich in der Anderswelt orientieren könne, aber das sei kein Grund für Hochverrat.

Der goldene Kompass, den er von einem Dalmarischen Flüchtling erhielt, hat aber noch eine weitere Eigenschaft: Er ist der Schlüssel zu einem uralten Kerker – wie die Priester des Kristallorakels nach tiefgehendem Studium erklären können. Die Priester nehmen den Kompass in ihre Obhut. Ravenya Darea bedankt sich im Namen der *Weißen Wächter* bei den

Abenteuern. Der *Bund der Bewahrer* entlohnt jeden Abenteurer mit 50 Lunaren und vermerkt die Gefährten auf der Liste derer, die sich um das Kristallorakel verdient gemacht haben (Ansehen +1).

Anhang

Die Stadtwache (auf der Mauer):

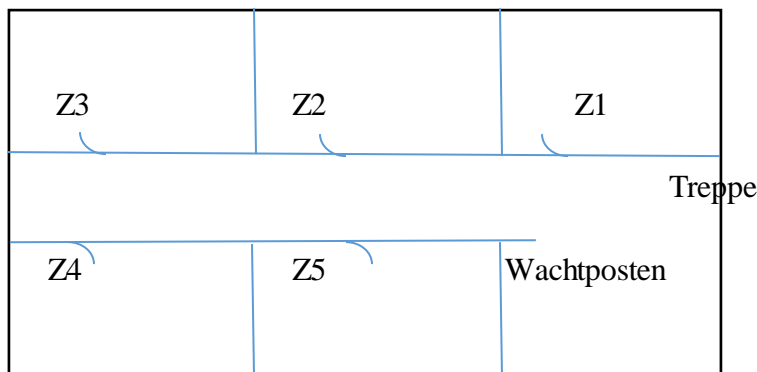
AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL
 1 4 3 4 2 4 2 2
GK GSW LP FO VTD SR KW GW
 5 7 9 8 23 2 22 22
Waffen Wert Schaden WGS Reichw. INI Merkmale
 Körper 13 1W6 8 Ticks - 7-1W6 Stumpf
 Leichte Armbrust 16 2W6+6 10Ticks 25 m 7-1W6 Durchdr. 4, Zweihändig
Typus: Humanoider
Monstergrad: 2 / 1
Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 10, Entschlossenheit 10,
 Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 14
Meisterschaften: Schusswaffen (I: Schnellschütze I), Zähigkeit (I: Starker Schildarm)
Merkmale: Taktiker
Beute: Leichte Armbrust (20 Lunare), Leichte Kette (12 Lunare)

Die Stadtwache (allgemein):

s.o.
Waffen Wert Schaden WGS Reichw. INI Merkmale
 Körper 13 1W6 8 Ticks - 7-1W6 Stumpf
 Hellebarde 14 3W6+3 13Ticks - 10-1W6 Zweihändig, lang, wuchtig
s.o.

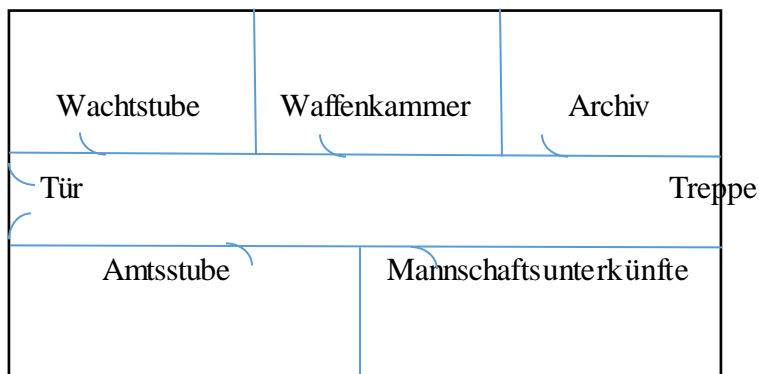
Garnison der Stadtwache am Haupttor in den äußeren Bezirken:

Kerker:



Z 2+3 = Zelle 2+3: 2 Pritschen, 1 Eimer mit Wasser, 1 leerer Eimer, gutes Schloss.
Z 4+5: 2 Pritschen, 1 Eimer mit Wasser, 1 leerer Eimer, magieresistent, leichtes Schloss.
Z 1: 2 Pritschen, 1 Eimer mit Wasser, 1 leerer Eimer, gutes Schloss, magieresistent.
Wachtposten: 1 Tisch; 4 Stühle darum herum; 2 Fackeln an den Wänden; 1 Laterne auf dem Tisch; Hellebarden lehnen an dem Mauervorsprung zum Gang.
Treppe: Eine Wendeltreppe führt nach oben.

Erdgeschoss:



Tür: Ein- und Ausgang.

Treppe: Eine Wendeltreppe führt nach unten.

Archiv: Tür ist verschlossen (**Schw. 20**). Darin sind stapelweise Akten, Schriftsätze und Urkunden.

Unterkünfte: Unverschlossen. Schlafsaal für ca. 20 Mann (10 Betten sind mit schlafenden Soldaten belegt).

Waffenkammer: Gut verriegelte Tür (**Schw. 25**). Drinnen sind an Ständern Hellebarden und Lederrüstungen aufgereiht; an Halterungen an den Wänden hängen leichte Armbrüste.

Amtsstube: Unverschlossen. Einige Regale an den Wänden voll mit Büchern und Karten; ein schwerer Eichentisch am Ende des Zimmers. Hinter dem Tisch sitzt der Präfekt.

Wachtstube: Unverschlossen. Tresen mit Durchgang. Einige Tische mit Stühlen; Akten und Papiere auf manchen Tischen. 2 Wachen sitzen völlig übermüdet an einem Tisch weiter hinten.

Dekret:

Auf Geheiß des Bunds der Bewahrer unserer ruhmreichen Stadt ergeht der Befehl, alle verfügbaren Kräfte für die Such nach abtrünnigen Individuen auszusenden. Zu diesem Zwecke sind Gardisten der Weißen Wächter auch zu allen Garnisonen der äußeren Bezirke entsandt worden. Ihnen ist jede Unterstützung angedeihen zu lassen, die das Aufspüren und Ergreifen der Verräter nötig erscheinen lassen. Höchste Priorität hat daher die Abriegelung der Stadt, weshalb mit sofortiger Wirkung der Notstand in Kraft tritt. Zu Ihrer Unterstützung haben wir jedem Garnisonspräfekten Kontingente des Heeres zugeteilt, die auf Abruf bereitstehen und für die Dauer des Notstandes jedem Garnisonspräfekten direkt unterstellt sind.

Weißer Wächter

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL

3 5 4 5 2 6 3 3

GK GSW LP FO VTD SR KW GW

5 9 10 15 24 2 26 23

Waffen Wert Schaden WGS INI Merkmale

Körper 15 1W6 8 Ticks 6-1W6 Stumpf

Varangasstab 16 3W6+1 13 Ticks 6-1W6 Lange Waffe, Wuchtig, vielseitig [bei 2-händiger Führung -> Schaden+3]

Typus: Humanoider

Monstergrad: 3 / 2

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Anführen 13, Athletik 10, Entschlossenheit 13, Heimlichkeit 8, Tierführung 7, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 18, Stärkungsmagie 14

Zauber: Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Sicht verbessern; II: Eiserner Aura, Heilung stärken

Meisterschaften: Stabwaffen (I: Ausfall;

II: Gezielter Treffer [SR bis 2 wird ignoriert];

III: Auf Abstand halten [lösen aus dem Kampf mit langer Waffe möglich]), Zähigkeit (I: Rüstungsträger I, Starker

Schildarm I*; II: Rüstungsträger II, Schmerzresistenz I)

Merkmale: Schmerzresistenz, Taktiker

Beute: Varangasstab (14 Lunare), weißes Fell (11 Lunare)

Assiar Blütenkelch (Dämmeralb)

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL

3 2 4 2 4 3 3 5

GK GSW LP FO VTD SR KW GW

5 9 7 18 17 2 22 18

Waffen Wert Schaden WGS Reichw. INI Merkmale

Körper 13 1W6 8 Ticks - 8-1W6 Stumpf

Magie (Schatten – MYS+INT):

Schw. Kosten RW

14 Schattenspiel (Kontrolle von Schatten):

15 K1 5m

14 Dunkelheit (verschlechtert Lichtverhältnisse):

18 K4V1 5m

14 Schattenmantel (hüllt in Schatten):

18 K4V1 Zauberer

Typus: Humanoider

Monstergrad: 1

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 8, Entschlossenheit 13, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 14

Meisterschaften: Heimlichkeit (I: leise Treter);

Merkmale: Taktiker

Beute: keine

Nereus Selanee (Weißer Wächter)

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL

3 5 4 5 5 6 3 5

GK GSW LP FO VTD SR KW GW

5 9 10 20 24 2 26 23

Waffen Wert Schaden WGS INI Merkmale

Körper 15 1W6 8 Ticks 6-1W6 Stumpf

Varangasstab 16 3W6+1 14 Ticks 6-1W6 Lange Waffe, Wuchtig, vielseitig [bei 2-händiger Führung -> Schaden+3]

Typus: Humanoider

Monstergrad: 3 / 2

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Anführen 15, Athletik 10, Entschlossenheit 16, Heimlichkeit 8, Tierführung 7, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 18

<u>Magie (Schatten):</u>	Schw.	Kosten	RW
14 <u>Schattenmantel (hüllt in Schatten):</u>	18	K4V1	Zauberer
(Feuer):	Schw.	Kosten	RW
16 Feuerstrahl (2W6+5 Schaden)	VTD	K5V2	10m
16 Flammenwand (Durchgehen=8W6 Feuerschaden)	27	K16V4	5m
16 Feuerball (2W10 Feuerschaden)	27	15V6	25m
(Kampf):	Schw.	Kosten	RW
14 Magischer Schlag (1W6+1)	VTD	3	5m
14 Schadenswelle (2W6+3 bei 3 Gegnern)	24	12V4	Zauberer
Meisterschaften: Stabwaffen (I: Ausfall;			
II: <u>Gezielter Treffer [SR bis 2 wird ignoriert];</u>			
III: Auf Abstand halten [lösen aus dem Kampf mit langer Waffe möglich]),			
Zähigkeit (I: Rüstungsträger I, Starker			
Schildarm I*; II: Rüstungsträger II, Schmerzwidestand I)			
Merkmale: Schmerzresistenz, Taktiker			
Beute: Varangasstab (14 Lunare), weiße Fellrüstung (4 Lunare)			
