Schwarze Schafe

Seelenhirten 13

Fanprodukt

Seelenhirten 13: Schwarze Schafe

Terror, Täuschung, Transzendenz

Inhalt

Vorwort 3

Apostaten – Schrecken ohne Namen 3

Triechenko Corino Kallandez, der Drogenbaron von Mengbilla 4

Perizel al'Balam sâba Mordai, selbsternannte Mawdliya des All-Einen 6

Der Scharfrichter 8

Prytaner - Die Rattenfänger 10

Graf Cassian Umbardo ya Tuandes, Logenmeister vom Orden der Goldenen Maske zu Horasia 11

Nequintus, Hohepriester des Schlafenden Gottes in Al'Anfa 13

Mutter Aschrael vom ‚Stift der Göttlichen Unterweisung am Svellt' 15

Ägidäre - Die Schattenspieler 17

Ivanja della Dracolla, Dunkle Paladina und selbsternannte Tutorin an der Universität zu Methumis 18

Kurjaga Wodjareff, Immenmutter und Bienenkönigin einer Norbarden-Sippe 20

Der Versehrte, Hochprophet und Rattenkönig von Gareth 22

Anhang: Neue Dunkle Wunder 24

Impressum

Autor
Kai Lemberg

Lektorat
Lena Richter, Josch K. Zahradnik, Andreas Gruner

Layout & Cover
Daniel Bruxmeier

Illustrationen
Janina Robben

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.
Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

Vorwort

„Als ihr den Tempel erreicht, tritt eine Priesterin mit seligem Lächeln an euch heran. »[Name der Gottheit] zum Gruße. Wie kann ich Euch helfen, wehrte Recken?«“

Wirklich? Warten Geweihte in ihrem Tempel, bis sie einem Haufen dahergelaufener Vagabunden (die sich auch noch als Helden betrachten) sekundieren können? Nein, natürlich nicht. Es gibt ja noch einzelne, außergewöhnliche Götterdiener, die durch die Lande reisen, in heiliger Mission, auf Pilgerfahrt oder Seelenfang.
Aber was ist eigentlich das Hauptmetier der übrigen Geweihten? Womit befasst sich eine Geweihte den lieben langen Tag (oder in der Nacht), wenn sie nicht gerade mit der Seelsorge der Gläubigen beschäftigt ist?
Das mehrteilige Traktat mit dem Titel **Seelenhirten** liefert Anregungen für Geweihte der Zwölfgötter, die mitten im Leben stehen. Für Götterdiener, die ihren Dienst als Teil der Gesellschaft leisten und Anteil haben am Alltag der Gläubigen – ihrer Schäfchen.
Alle hier vorgestellten Figuren dienen zur freien Verwendung im Spiel. Ihr weiteres Schicksal kann nach eigenem Ermessen gestaltet werden.

Aufbau

Seelenhirten präsentiert in mehreren Teilen jeweils drei Geweihte zu jeder Kirche des zwölfgöttlichen Pantheons. Dazu kommen eventuell Vertreter der „Halbgötter“-Kirchen. Außerdem wird jeweils ein Minderpaktierer des erzdämonischen Widersachers vorgestellt.

Der hier vorliegende Auftakt der geplanten Serie ist dem Gott ohne Namen gewidmet und startet daher mit der Nummer 13. Und da es eigentlich nie genug Schurken und Schergen geben kann, werden von den Dienern des Namenlosen gleich drei mal drei Vertreter vorgestellt.
Nach einem einleitenden, inneraventurischen Text folgt jeweils die **Vita** als Biographie der Person. Der **Habitus** umfasst Auftreten, Motivation und Ziele der Figur. Im **Modus Operandi** wird das mögliche Verhalten bei Konflikten vorgestellt. Das **Profil** liefert einen Überblick über relevante Spielwerte, während unter **Agenda** Vorschläge für den Einsatz im Spiel umrissen werden.

Ein Wort zur Regelkonformität

Die **Seelenhirten** basieren auf den DSA4.1-Regeln. Auf eventuelle Abweichungen wird Bezug genommen. Eine Adaption für DSA5 ist möglich, wenn ausreichend Interesse und das erweiterte Regelwerk für Geweihte und Götterdiener vorliegen.
Bei den Liturgien und Schwarzen Gaben sind neue Anrufungen höherer Mächte hinzugekommen. Sie werden im Text umrissen und im Anhang regeltechnisch ausgeführt. Außerdem können die Diener des Namenlosen auf universelle Liturgien zurückgreifen, die auch sonst fast jedem Götterdiener zugänglich sind.
Über Lob und Kritik freue ich mich sehr. Auch Hinweise auf inhaltliche und regeltechnische Fehler nehme ich gerne entgegen.

Apostaten – Schrecken ohne Namen

"Wisse, der Weg zu SEINEM Reich wird nicht ohne Opfer sein. Nichts von dieser Welt hat Bestand und wir müssen bereit sein, uns von Vertrautem loszusagen, um SEIN Vertrauen zu verdienen. Denn jeder Verlust befreit uns auch von Beschränkungen.
Bedenke, dass in der Zerstörung des Bestehenden eine reinigende Kraft liegt. Denn jedes Ende birgt auch den Keim für etwas Neues. Es ist wichtig, die Welt zu befreien, von all dem Falschen, Hässlichen und Törichten, das uns die Sicht nimmt auf die Wahrheit – rein und herrlich! Wenn die Menschen den Schleier der neidischen Götter durchschauen, bestehend aus Lüge, Falschheit und Niedertracht, dann offenbart sich ihnen SEINE wahre Gestalt und SEINE unbändige Liebe. Und erst dann werden sie wahrhaft frei sein und ungezügelt leben, denken und handeln können ..."

—Aus einem Brief von Sephirim Isyahadin Laescadir an einen Schüler

Keine andere Fraktion hat die Vorstellungen vom ‚Kult des Namenlosen‘ so stark geprägt wie die fundamentalistischen *Apostaten*. Dabei handelt es sich um einzelne Gläubige oder kleine, eng miteinander verflochtene Zellen, erfüllt von grimmigem Glauben oder flammendem Eifer an den Namenlosen. Bereitwillig opfern sie ihrem Gott Menschenleben, eigene Körperteile und bei Bedarf sogar ihr Leben.

Apostaten streben nach der Herrschaft des Namenlosen, der Schwächung der Zwölfgötter oder einfach dem Zusammenbruch von Ordnung, Welt oder Sphären. Für ihre Ziele setzten die Gläubigen sich über derische Gesetze und Moralvorstellungen hinweg; sie hoffen, dass ihr Namenloser Gott sie zum Dank am Ende aller Zeiten über ihr unwürdiges Dasein erheben wird. Die *Apostaten* sind die aufopferungsvollen Diener des Namenlosen, die mit Feuereifer für ihren Glauben kämpfen, opfern und morden. Dabei fußt ihr brennender Glaube nicht allein auf Überzeugung; oft sind *Apostaten* geprägt von einer persönlichen, tiefsitzenden Bitterkeit. Diese Fraktion besteht aus Individuen, die im Schatten leben und sich nach tiefer Bedeutung für ihr Leben sehnen.
Doch für die wahrhaft hohen Diener des Namenlosen, die Ägidäre (siehe Seite 17), sind die Fundamentalisten nicht mehr als Werkzeuge; je nach Bedarf bedienen sie sich der *Apostaten* als Bauernopfer, Fliegenfänger oder Märtyrer. Nicht selten erblühen Kabale, Zirkel und Verschwörungen des Namenlosen, nachdem *Apostaten* Furcht und Schrecken verbreitet haben. Denn Angst macht beeinflussbar und die Menschen suchen in schweren Zeiten nach einem mächtigen Verbündeten, der ihnen Schutz verspricht. Und wo ist es sicherer als im Auge des Sturms?

Triechenko Corino Kallandez, der Drogenbaron von Mengbilla

„Ich hatte dir doch befohlen, dass du die Plantage niederbrennen lässt.“ Triechenko zuckte unweigerlich zusammen, als die Stimme seiner Mutter ihn aus seinen Träumereien riss. Scheu sah er von seinem Frühstück auf. Seine Mutter stapfte wutentbrannt auf ihn zu. Sie trug noch ihre Reithose und die Stiefel, in der Rechten hielt sie die Reitgerte. ‚Ich dürfte nie mit dreckigen Schuhen den Saal betreten‘, schoss es dem Jungen durch den Kopf. Da war seine Mutter auch schon heran und hieb mit der Gerte nach seinem Teller. Pastete und Fruchtfleisch spritzten Triechenko ins Gesicht.

„Deine Pläne, Purpurmohn anbauen zu wollen, sind töricht und dumm. Was hast du dir nur dabei gedacht? Was, wenn der Rat der Gilden davon erfährt? Oder die Priester von Al‘Bor? Was, wenn die Sklaven dem Rauschmittel verfallen? Ich gebe dir noch eine letzte Gelegenheit, das Zeug loszuwerden. Es ist gefährlich. Und es ist gottlos.“

„Nein!“, brüllte Triechenko. Er sprang auf und packte seine Mutter mit beiden Händen an der Kehle. Sein Gesicht war eine Fratze aus Wahnsinn und Wut. „Der Mohn ist nicht gottlos. Oh nein! Er hat mir die Augen geöffnet. Durch den Mohn spricht ER zu mir. Und SEINE Stimme ist so süß und so mächtig.“

Seine Hände schlossen sich fester um ihren Hals, wie Schraubstöcke. Die Daumen fanden den Kehlkopf und drückten zu. Panisch versuchte seine Mutter, seinen Würgegriff zu sprengen, doch Triechenko hielt ihr mühelos stand. ‚Wie alt und schwach sie doch ist. Und wie stark und mächtig ich doch bin‘, dachte Triechenko. ‚Wie habe ich mich ihr je unterordnen können? Sie ist nur ein törichtes Weib. Doch die Zeit der Demütigung ist vorbei. Endgültig vorbei.‘

Schließlich erschlaffte der Körper seiner Mutter. Triechenko lockerte seinen Griff und die Frau fiel tot zu Boden. Als er aufsah, fiel sein Blick auf Marboto. Der muskulöse Leibsklave seiner Mutter stand im Eingang. Ein Lächeln umspielte seine Lippen und Stolz lag in seinem Blick. Stolz auf Triechenko! Auch er hatte vom Mohn gekostet.

„Heute ist ein guter Tag, Marboto!“, wandte Triechenko sich an den Hünen „ Du hast einen neuen Herrn. Schon bald werde ich auch das Haus Kallandez dominieren und danach ganz Mengbilla. Uns steht Großes bevor! Und nun schaffe die Leiche fort. Und lass es wie einen Unfall aussehen.“

Triechenko ließ sich wieder in seinen Stuhl sinken und stocherte in den Resten des Frühstücks herum. Endlich war seine Zeit angebrochen!

Vita

Triechenko wurde als zweitjüngstes von vier Kindern im Jahr 1019 BF geboren. Seine Familie, die Kallandez, gehören seit Langem zu den angesehenen Mitgliedern der ‚Gilde der Traumkrauthändler‘ von Mengbilla. Als sein Vater, ein Bruder des Familienoberhauptes *Nimeria Kallandez*, der Alkoholsucht erlag, war Triechenko fünf Jahre alt. Zusammen mit seinen Geschwistern und der verwitweten Mutter wurde er auf ein Herrenhaus außerhalb von Mengbilla abgeschoben, um die ausgedehnten Besitzungen der Familie zu betreuen. Auf den weitläufigen Plantagen schuften etlichen Sklaven, die von einer kleinen Privatarmee aus Söldnern und Sklavenaufsehern bewacht werden.

Im Alter von fünfzehn Jahren kam Triechenko mit Purpurmohn in Kontakt, der in dem Jungen den Glauben an die Allmacht des PURPURNEN GOTTES und einen maßlosen Ehrgeiz geweckt hat. Seit dem plötzlichen Tod seiner Mutter (offiziell nach einem „Reitunfall“) fühlt sich Triechenko zum neuen Plantagenherrn berufen. Den Anspruch seiner Geschwister ignoriert er dabei, da seine älteste Schwester die Familie in Al’Anfa und Mirham vertritt, während die Zweitgeborene an der *Academia Horasiana* zu Vinsalt studiert. Triechenkos jüngerer Bastardbruder ist mit seinen zwölf Jahren (noch) keine Konkurrenz.

Alliierte

Die Familie Kallandez ist reich und verfügt über etliche gedungene Handlanger, die für Geld beinahe alles tun würden.

Leibdiener und -wächter ***Marboto*** (*1000 BF, hünenhaft mit nussbrauner Haut, kahlgeschoren, Eunuch, meist leicht bekleidet) ist seinem Herrn und dem Purpurmohn bis in den Tod treu. Er ist Triechenkos wichtigste Stütze.

Sklavenaufseher ***Olrik Mycanor*** (*990 BF, ungepflegt mit schmuddeliger Kleidung, kaut ständig auf irgendwas herum, grausam zu den Sklaven) musste sich schon als Kind in den Straßen von Mengbilla durchkämpfen. Kurz war er im Horasreich als Straßenräuber berüchtigt, bevor er fliehen musste und bei der Familie Kallandez eine Anstellung fand. Er ist der Mann fürs Grobe – skrupellos, brutal, grausam.

Leibmagierin ***Shadaja De‘Lazar*** (*983 BF, übergewichtig, geöltes Haar, teure, aber in die Jahre gekommene Gewänder, zynisch) war nie sehr ehrgeizig. Nach ihrer Ausbildung in Al’Anfa ist sie zufrieden, wenn sie ihren Sold in Alkohol und Rauschkräuter investieren kann. Vom Purpurmohn hat sie aber bisher die Finger gelassen.

Waldmenschen-Schamanin ***Watu-Wan*** (Alter unbekannt, runzelige, dürre Frau, hält sich einen Alligator als ‚Vertrauten‘) lebt zurückgezogen im nahen Sumpf. Die Familie Kallandez, aber auch Sklaven und Aufseher, nutzen sie gelegentlich als Giftmischerin, Geisterbeschwörerin oder Zauberweberin. Je nach Auftrag und Auftraggeber verlangt die Greisin als Entlohnung Gold, Gefälligkeiten oder exotische Geschenke.

Habitus

Triechenko ist ein kluger, junger Mann mit großen Ambitionen. Er hat eine teure Ausbildung genossen, bisher aber kaum Lebenserfahrung gesammelt. Daher sind die Vorstellungen, wie der Mengbillaner seine hochtrabenden Pläne verwirklichen will, manchmal von gefährlicher Naivität.

Seine Garderobe richtet Triechenko nach der aktuellen Mode, was ihn bisweilen übertrieben geckenhaft erscheinen lässt. Der Junge ist mollig und nicht besonders attraktiv, kann bestimmte Damen jedoch mit seinem markanten und großspurigen Auftreten für sich gewinnen. Für eine längerfristige Beziehung konnte Triechenko

jedoch noch keine seiner Gespielinnen begeistern.
Zu Ehren seines PURPURNEN GOTTES lässt Triechenko auf einigen Plantagen Purpurmohn anbauen. Was er nicht für eigene Zwecke zurückhält, vertreibt er nach ganz Aventurien. Der Mohn soll ihm nicht nur Entrückung und Reichtum bescheren. Wenn Triechenko seine Stellung als Plantagenbesitzer gefestigt hat, will er erst die Familie Kallandez zum PURPURNEN GOTT bekehren. Danach strebt er die Macht im ‚Hohen Rat der neun Gilden' von Mengbilla an, um sich zum Großemir krönen zu lassen. Wer ihm dabei in die Quere kommt, den will Triechenko mit Purpurmohn gefügig machen. Wenn das nicht klappt, schreckt der Mengbillaner auch vor Mord nicht zurück, solange er sich nicht selbst die Finger schmutzig machen muss.

Modus Operandi

Triechenko ist es gewohnt, seine Probleme von Untergebenen lösen zu lassen. Vor allem der, ebenfalls dem Purpurmohn verfallene, Leibdiener *Marboto* ist dem jungen Mengbillaner ein wichtiger und loyaler Gehilfe. Und natürlich helfen auch die großen Ressourcen an Geld und Söldnern der Familie Kallandez dabei, Hürden zu überwinden. Ist er zu einer eigenen Entscheidung gezwungen, neigt Triechenko zu forschen Initiativen und frechen Bluffs, um seine Gegenüber zu überrumpeln und jedes Anzeichen von Unsicherheit zu überspielen.
Nachdem der Junge im Mohn-Rausch den kleinen Finger und Ringfinger seiner linken Hand geopfert hat, erwählte der PURPURNE GOTT ihn zu seinem Geweihten. Triechenko beherrscht keine Liturgie, aber durch die Mirakel des PURPURNEN GOTTES, dreiste Lügen und unverschämtes Glück konnte der Junge sich bisher aus jedem Schlamassel herauswinden.

Markante Zitate

„Sei so gut, kümmere du dich darum, ja? Ich muss mich etwas ausruhen. Halte mich einfach auf dem Laufenden, in Ordnung?"

„Ihr wisst wohl nicht, mit wem Ihr es zu tun habt!"

„Ich will, dass sie leiden für das, was sie mir angetan haben. Hast Du gehört, Marboto? Lass sie leiden!"

Werte

Konzept: dreister und hochmütiger, aber unerfahrener Drogenbaron – ein Schurke am Anfang seiner Karriere
Kompetenz: meisterlicher Lügner, erfahrener Handelsherr, durchschnittlicher Kultist
Seelentier: Maus (findig, frech, feige)
Größe 172 Schritt **Haarfarbe** schwarz
Geboren 17. PHE 1023 BF **Augenfarbe** hellbraun
Beziehungen ansehnlich **Finanzkraft** sehr groß **SO** 13
MU 11 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 11
Rapier **INI** 9+W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** W+3**DK** N **BF** 2
LeP 28 **AuP** 28 **KaP** 18 **MR** 3 **RS** 1 **WS** 6 **Aw.** 7 **GS** 8
Vor- & Nachteile: Ausrüstungsvorteil 10, Gebildet 5, Glück, Soziale Anpassung, Verbindungen 15 (zur Gilde der Traumkrauthändler), Vom Schicksal begünstigt / Eitelkeit 7, Narzissmus 10, Verwöhnt 8, Sucht (Purpurmohn), Verpflichtungen gegenüber Familie und Besitz
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Berufsgeheimnis (Anbau von Purpurmohn), Ortkenntnis (Heimatplantagen), Spätweihe (Namenloser Kult)
Wichtige Talente: Menschenkenntnis 9, Überreden 15 (Feilschen & Lügen 17), Pflanzenkunde 8, Ackerbau 5, Alchimie 7, Handel 10
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis 5, keine Liturgien, aber Mirakel sind möglich, z. B. bei Selbstbeherrschung, Menschenkenntnis, Überreden und Überzeugen

Agenda

- Eine Bekannte der Helden nimmt sich das Leben, während sie auf Entzug vom Purpurmohn ist, oder verzweifelte Eltern eines Drogenopfers heuern die Gruppe an. Die Helden können die Spur des Mohns bis zu den Plantagen der Familie *Kallandez* zurückverfolgen und versuchen, das Unheil an der Wurzel zu packen. Die Helden werden vielleicht überrascht sein, mit dem „kleinen Trieschenko" einen selbstgefälligen, naiven Jüngling vorzufinden, wo sie vielleicht einen mächtigen und finsteren Widersacher erwartet haben. Doch der PURPURNE GOTT braucht keine klauenbewehrten Monster oder blutrünstige Paktierer, um Chaos zu säen. Ihm reichen Hochmut und Habgier, um Sterbliche zu verführen.
- *Aypal-Tinka-Ce*, die Amme von Triechenko, hat ihn umsorgt, seit er ein Säugling war. Seit ‚ihr Junge' dem Purpurmohn verfallen ist, hat sich das Verhältnis der beiden dramatisch verschlechtert. Die üppige Frau macht den schlechten Einfluss von Marboto auf den Jungen dafür verantwortlich. Sie heuert die Helden an, um Triechenko zu retten und von seiner Sucht zu kurieren.
- Alternativ könnten Triechenkos ältere Geschwister Zweifel am Unfalltod ihrer Mutter hegen und die Helden anheuern, um den Todesfall zu untersuchen.
- Der junge Triechenko hat ein hochrangiges Mitglied aus der *Gilde der Traumkrauthändler* mit Purpurmohn berauscht, um ihn gefügig zu machen. Als der Rausch der Droge nachlässt, läuft der angesehene Mengbillaner Amok. Daraufhin engagieren Geweihte der Boron-Kirche die Helden, um die Quelle des gefährlichen Mohns zu finden und auszumerzen. Bei ihren Nachforschungen stoßen die Helden bald auf eine Mohn-Plantage – und auf Dutzende süchtige Sklaven und Aufseher, die immer verbissener um die Ernte ringen. Ein kleiner Funke genügt, um einen Aufstand zu entfachen, der schnell zu einem Flächenbrand ausarten kann und Hunderte Unschuldige bedroht – und die Helden sind mittendrin.
- Es war kein Zufall, dass Triechenko vom Purpurmohn abhängig geworden ist. Die schöne und erhabene Utulu-Frau *Nequa*, eine hochrangige Geweihte des PURPURNEN GOTTES, hat den Jungen süchtig gemacht, um Kontrolle über die Plantagen der Familie zu erringen und den Handel mit Purpurmohn zu fördern. Kurz nachdem der Junge seine Mutter getötet hat, erscheint sie auf der Plantage, um die Kontrolle zu übernehmen. Die Geweihte kennt die Liturgie PURPURNE SAAT (siehe **Anhang** Seite 24), die Purpurmohn, Purpurlotos, Rattenpilze oder andere Pflanzen des PURPURNEN sprießen lässt. Doch der neunmalkluge PHEX sendet seinem treuen Diener *Palandus Asceppo* eine warnende Vision. Da der heimliche Phex-Geweihte nicht eingreifen kann, ohne seine Tarnung zu gefährden, beauftragt er die Helden damit, den NAMENLOSEN UMTRIEBEN ein Ende zu bereiten.

Perizel al'Balam sâba Mordai, selbsternannte Mawdliya des All-Einen

„Wer, wenn nicht ER, wird den Tod überwinden und gestärkt daraus hervorgehen, nachdem SEINE schändliche Brut IHN so feige verraten hat?
Wer, wenn nicht ER, ersinnt solche perfiden Ränke, dass die Göttlichen sich aufreiben in kleinlichem Gezänke, bis ER zurückkehren wird?
Wer, wenn nicht ER, vermag uns zu erlösen von Hunger, Leid und Tod des sterblichen Seins und uns zu erheben zu SEINER Göttlichkeit am Tag der letzten Schlacht?
…
Welch weitsichtiges Kalkül, die Glyphen SEINES Namens zu verbergen in den Tiefen der Welt, als Pfeiler SEINER Macht.
Welch meisterhaftes Blendwerk, dass selbst die Alten mit dem Dritten Auge die Splitter SEINES Namens nicht zu erspähen vermögen.
Welch triumphaler Einzug in das Schattenreich hinter den Sternen, als ALL-EINER Herr über das Diesseits und das Jenseits.
Welch lustvolle Buhlschaft, den Samen SEINER Rache als Dämonenbaum am Urgrund der Schöpfung zu säen, auf dass SEINE Macht stetig wachse.
Welch huldvolle Erhabenheit, die Versuchungen der ruchlosen Fürsten der Unterwelt auszuschlagen und sich ein eigenes Gefolge zu schaffen unter den Jenseitigen.
Welch lasterhafte Barmherzigkeit, SEINEN treuen Dienern SEINE jenseitige Gefolgschaft zu Seite zu stellen, als willfährige Boten SEINER Macht.“

—Auszug aus ‚Die Neun Offenbarungen des All-Einen‘ von Aschram al'Eligor, neuzeitlich

Vita

In glücklicheren Tagen, vor bald 40 Jahren, war Perizel die geschätzte ‚Erste Ehefrau‘ eines angesehenen Mawdli in Rashdul. Ihr umsichtiger Mann gestattete seiner gescheiten Gattin nicht nur die Haushaltsführung, sondern ließ sich von ihr in schwierigen Fragen beraten und zu theologischen Diskussionen herausfordern. Doch das Glück endete, als der Mawdli sich aufgrund seines gestiegenen Ansehens eine zweite Frau nahm. Diese war eifersüchtig und beklagte sich bei ihrem Mann über die vorlaute Perizel. Als sie ihm schließlich drohte, ihn anzuprangern, weil er Perizel erlaubte, sich wie ein Mann zu gebaren, musste der Mawdli seiner ersten Frau entsagen. Da Perizel ihrem Mann keine Kinder geschenkt hatte, ließ er sich von ihr scheiden und verbannte sie aus seinem Haus. Die entehrte Perizel rächte sich blutig: Bevor sie ihre bisherige Heimat in Brand steckte, erstach sie ihren Gatten, seine Frau und schließlich sogar deren Neugeborenes.
Nachdem sie alles verloren hatte versuchte Perizel sich eine Zeitlang als Predigerin des Rastullah in Rashdul durchzuschlagen, wurde als Weib aber nicht ernst genommen. Also veröffentlichte die gelehrte Frau religiöse Traktate unter männlichem Pseudonym. Wahre Erleuchtung erfuhr Perizel aber erst, als sie bei ihren Studien auf die ‚Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen‘ stieß. Das Buch offenbarte ihr, dass der All-Eine-Gott identisch ist mit dem gefürchteten Feind der Zwölfgötter, den sie nicht bei seinem *Wahren Namen* zu nennen wagen.
Nach Perizels Überzeugung war der All-Eine einst der König der Unterblichen und das Diesseits war ein Paradies für die Sterblichen. Aus Neid und Missgunst wurde er dann aber von den anderen Göttern verraten und ins Jenseits verbannt, zu den Geistern und Dämonen. Seither wartet der All-Eine darauf, aus seiner Verbannung zurückkehren zu können. Um die Wiederkehr vorzubereiten, verbarg der All-Eine vor Äonen die Fragmente seines *Wahren Namens*, damit treue Gläubige sie finden können. Mit jedem dieser Namenssplitter kann ein Aspekt des All-Einen ins Diesseits gerufen werden. Und jeder dieser Aspekt manifestiert sich als mächtiger Dämon im Diesseits, der dem Beschwörer einen Wunsch erfüllt. Perizel machte es sich zur Lebensaufgabe, mindestens einen Namenssplitter des All-Einen zu finden, um ihrem Gott zu Diensten zu sein und vielleicht sogar das Volk der Novadi zum wahren Glauben bekehren zu können.

Habitus

Perizel ist inzwischen über 60 Jahre alt. Die kräftige Novadi hat ihre gesamte Körperbehaarung dem All-Einen geopfert. Die *Wahren Namen* der Dämonen, die dem All-Einen dienen, hat sie sich in violetten Glyphen unter die Haut stechen lassen. Diese Stigmata verbirgt sie meist unter einem weiten, indigoblauen Kaftan mit passendem Burnus, dem traditionellen Gewand der Wüstenbewohner. Mit einem Turban bedeckt sie nicht nur ihren Kopf gegen die Sonnenglut, sondern verhüllt auch ihr Gesicht bis auf einen schmalen Schlitz um die Augen herum. In dieser Verkleidung gibt Perizel sich als *‚Aschram al'Eligor‘*, eremitischer Beschwörer, Rechtsgelehrter und Mystiker, aus.

Unter diesem Namen veröffentlicht Perizel auch ihre Auslegungen der 99 Heiligen Gesetze und andere Schriften. Derzeit arbeitet sie an ihrem Lebenswerk: „Die Neun Offenbarungen des ALL-EINEN“. Darin mischt die Novadi ihre Erkenntnisse aus den ‚13 Lobpreisungen‘ mit den Lehren des RASTULLAH sowie Legenden über den Dämonensultan, Pyrdacor und den Stammvater der Tulamiden, *Rashtul al'Sheik*. Dabei vertritt Perizel unter anderem die Theorie, dass der ALL-EINE im Jenseits, in das er verbannt wurde, neun Dämonen unterworfen hat, die seinen Geweihten zu Diensten sind. Diese Entitäten seien völlig verklärt als RASTULLAHS Ehefrauen in die Legenden eingegangen. Von fünf dieser Dämonen kennt sie die *Wahren Namen* und kann sie beschwören. Die ‚*Schneidende Zunge Bah'Donna*‘ ist vor knapp 20 Jahren zuletzt durch die Wüste gefegt. Einer weiteren Entität ist die Novadi bereits auf der Spur (siehe *Agenda*). Die letzten beiden Dämonen haben sich Perizel noch nicht offenbart.

Auf der Suche nach dem *Tridekarion* des ALL-EINEN geht die Novadi methodisch und entschlossen vor. Sie weiß, dass ihr nur wenig Zeit bleibt, um noch zu Lebzeiten einen Teil des seit Äonen verschollenen *Wahren Namens* aufzuspüren. Verzögerungen aus Rücksicht auf Schwächere oder moralische Bedenken kann sie sich daher nicht leisten. Verbündete, die ihre Pläne nicht rigoros vorantreiben, würde Perizel jederzeit ohne Bedenken opfern, wenn sie sich davon einen Vorteil verspricht.

Modus Operandi

Ihre karmalen Fähigkeiten als Geweihte des ALL-EINEN beschränkt Perizel fast ausschließlich auf die HERBEIRUFUNG DER DIENER DES HERRN. Die Novadi kennt die *Wahren Namen* von fünf Dämonen. Wenn es die Situation erfordert, ruft sie ohne zu zögern das *Kind des Namenlosen* Atesh'Seruhn, das *Dämonenross* Ghon'chmur, das *Ungesehene Grauen* Grakvaloth, den *Feuerteufel* Ivash oder den *Willen zur Macht* Maruk-Methai. Angst vor den Kreaturen der Niederhöllen kennt Perizel dabei nicht. Ihr Schutzherr ist immerhin kein geringerer als der ALL-EINE. Und dieser gewährte ihr den GENIUSSEGEN (siehe **Anhang** Seite 24), mit dem seine Dienerin ihre Entschlossenheit, Ausstrahlung und Willensstärke festigt.

Markante Zitate

(jeweils gefolgt von wahnsinnigem Gelächter)

„Ihr werdet schon sehen, dass ich Recht habe! Ihr alle werdet es sehen!! Und dann werdet Ihr bereuen, mich nicht ernst genommen zu haben!!!“

„Eure Moral und Gesetze haben keine Macht über mich! Ich diene nur dem ALL-EINEN!! Und nur ihm steht es zu, über meine Taten zu urteilen!!!“

„Er hat sich für uns geopfert! Doch er wird zurückkehren!! Und dann wird er die Grundfesten der Schöpfung erschüttern und ich werde unsterblich sein!!!“

Werte

Konzept: gefährliche Kombination aus Dämonologin und Fundamentalistin
Kompetenzen: meisterliche Beschwörerin, kompetente Gelehrte
Seelentier: Perlbeißer (aggressiv, lauernd, penetrant)

Größe 160 Schritt **Haarfarbe** kahl
Geboren 23. HES 986 BF **Augenfarbe** schwarz
Beziehungen gering **Finanzkraft** hinlänglich **SO** 9
MU 15 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 10
Säbel **INI** 11+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** W+3**DK** N **BF** 2
LeP 27 **AuP** 32 **KaP** 28 **MR** 4 **RS** 1 **WS** 6 **Aw.** 7 **GS** 9
Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrte), Hitzeresistenz, Schwer zu verzaubern / Jähzorn 6, Rachsucht 9, Raumangst 6, Vorurteile gegen Andersgläubige 8, Speisegebote (wie ein Novadi)
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Novadi, Tulamide), Nandusgefälliges Wissen, Spätweihe (Namenloser Kult)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 7, Tanzen 10, Lehren 7, Menschenkenntnis 9, Schriftlicher Ausdruck 10, Überzeugen 12 (Schriftliche Rhetorik 14), Götter & Kulte 12 (Rastullah 14), Magiekunde 10, Philosophie 9, Rechtskunde 13, Sagen & Legenden 11, Sternkunde 9
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis (14); Herbeirufung der Diener des Herrn, Geniussegen

Agenda

- Perizel lässt den Achaz-Kristallomanten *Shar-Shar-Squai* aus Selem durch das Dämonenross *Ghon'chmur* entführen, damit er sie zum Sphinx-Monument in der Nähe von *Tsh'Awah* führt. Dort hofft die Geweihte, Hinweise auf einen Teil des *Tridekarion* zu erhalten. Die Helden werden beauftragt, den verschleppten Echsenmenschen unversehrt zu seinem Stamm zurück zu bringen.
- Die Novadi vermutet in den Gewölben der *Pentagramm-Akademie* von Rashdul noch alte Schriftrollen mit dem *Wahren Namen* von *Altijar,*[1] dem *Herrn der Ränke*, den sie für eine Art dämonischen Herold des ALL-EINEN hält. Unter dem Vorwand, dem Despoten *Hasrabal von Gorien* schaden zu wollen, beauftragt sie die Helden damit, in die Magieakademie einzudringen und die Dokumente zu stehlen.
- Der Tafelberg der Gorischen Wüste gilt als einer der lebensfeindlichsten Orte des Kontinents. Um dort „Erleuchtung“ zu finden, heuert Perizel die Helden als Fremdenführer und Geleitschutz für eine Expedition an. Hinter dem spirituellen Bestreben verbirgt sich die Suche nach einer Glyphe des *Tridekarions*, die hier angeblich von einem „unbezwingbaren Wächter“ behütet werden soll.
- In einer beliebigen tulamidischen Stadt läuft den Helden ein kleines Mädchen in die Arme. Die Kleine fleht um Beistand gegen eine böse Zauberin, die sie verfolgt. Sekunden später biegt eine Magierin um die Ecke und feuert einen Flammenstrahl auf das Kind. Wenn die Helden dieses Schauspiel hinterfragen, erfahren sie, dass es sich bei der Jägerin um *Sanktura Offricia* handelt, eine Abgesandte der *Pfeile des Lichts*. Sie hat das Mädchen als Schülerin der Ketzerin *Perizel al'Balam* identifiziert, die sie seit Jahren verfolgt. Doch die Sache ist perfider, als es scheint: das hilflose Mädchen ist durch *Atesh'Seruhn* okkupiert und dient nur als Lockvogel, um das ungesehene Grauen *Grakvaloth* auf die Fährte der magiebegabten Jägerin zu bringen. So geraten die Helden unfreiwillig in das Duell zweier Zauberinnen.

[1] Vgl. **Wege der Zauberei** Seite 225 & **Das Jahr des Greifen** (Seitenzahl variiert je nach Ausgabe)

Der Scharfrichter

„Im Morgengrauen dieses Windstags wurden wir ins Haus der Tuchhändlerin Habgut gerufen. Deren Koch Galfrik hatte bei seinem Dienstantritt mehrere Leichen entdeckt. Wir fanden schließlich fünf Tote im Haus. Vier der Gemordeten sind geköpft worden, darunter die Hausherrin und ihr Gemahl, weiter die Magd Madalin sowie eine Schwester des Herrn Habgut, die offenbar seit Längerem zu Gast war. Es gibt nur wenige Kampfspuren. Nur zwei der Opfer weisen neben der Enthauptung weitere Verwundungen aus. Wir vermuten daher, dass die Opfer überrascht wurden oder der Angreifer ein sehr geschickter Kämpfer ist. Auch Zauberwerk können wir nicht ausschließen.

Im Weinkeller fanden wir außerdem die Leiche einer jungen Frau in der regenbogenfarbenen Tracht einer Tsa-Geweihten. Ihre Identität konnte noch nicht geklärt werden. Die Frau war mit Stricken rücklings um ein Fass gebogen, bis sie mit dem Mund ihre Zehen erreichen konnte. Ihr Gesicht war schmerzverzerrt. Neben ihrem Rückgrat waren Knochen in Armen und Beinen gebrochen, als wollte der Mörder sie biegsamer machen. Es war wie eine Perversion der gewundenen Eidechse, des Heiligen Symbols der Tsa-Kirche. Da der Keller die meisten Geräusche schluckt, kann die Frau hier Stunden vergeblich geschrien haben.

Die vier Kinder der Familie sind unversehrt. Von den Vorkommnissen der Nacht erfuhren sie erst beim Aufwachen am Morgen. Die jüngste Tochter (Mirella, 5 Jahre alt) berichtet allerdings, dass sie in der Nacht durch ein Geräusch geweckt wurde. Als die nachsah, traf sie im Flur einen riesigen Mann, mit einem gezackten Schwert (Ein Rondrakamm?) und rotem Gesicht (Rot vom Blut der Erschlagenen?). Als er das Mädchen bemerkte, hat er ihr befohlen, wieder schlafen zu gehen. Seine Stimme sei dabei so eindringlich gewesen, dass sie seiner Aufforderung ohne zu zögern nachgekommen ist. Ihre Geschichte klingt fantastisch, trotzdem halte ich die Aussage für glaubhaft.

Wir haben die Stadttore schließen lassen und einiges verdächtiges Gesindel in Arrest genommen. Die Ermittlungen dauern an.“

Aus dem Bericht eines Hauptmanns der Stadtwache von Elenvina, neuzeitlich

Vita

Der Mann, der hier als ‚der Scharfrichter‘ bezeichnet wird, hat weder einen Namen noch eine Geschichte. Sein früheres Leben hat er mit der Liturgie Namenloses Vergessen ausgelöscht, die er regelmäßig auf sich selbst anwendet.

Den einzigen Hinweis auf die Vergangenheit des Mannes liefert vielleicht sein Schwert, ein brünierter Rondrakamm. Die Waffe lässt sich zurückverfolgen bis zu einem jungen, hünenhaften Rondrianer aus dem Bornland, der seit der *Dritten Dämonenschlacht* als verschollen gilt. Doch welche Umstände mögen einen tadellosen Streiter der *Göttlichen Leuin* in die Arme des Dreizehnten getrieben haben? Welche schrecklichen Erinnerungen müssen die verlorene Seele gequält haben, dass er Namenloses Vergessen als Ausweg für sich wählte?

Habitus

Mit seinen breiten Schultern und einer Größe von fast zwei Schritt ist der Scharfrichter eine imposante Erscheinung. Eine blonde, fast weiße Haarmähne umrahmt sein markantes Gesicht. Der Scharfrichter ist eine attraktive Erscheinung, doch seine Augen wirken tot und sein Blick bleibt leidenschaftslos. Seine Miene verrät keine Gefühle, gleichgültig ob der Scharfrichter sich in Gesellschaft befindet oder grausam mordet.

Der Scharfrichter hat einen Hang zu dunkler, meist schwarzer Kleidung, und scheut auch violette Töne nicht. Wenn es seiner Mission dienlich ist, legt er aber auch gerne die Gewandung eines Geweihten der Zwölfgötter-Kirchen an, die ihm oft Tür und Tor öffnet.

In einer fortwährenden Visionssuche offenbart der Dreizehnte dem Scharfrichter seine Opfer. Meist handelt es sich um Geweihte der Zwölfgötter, willensschwache Verräter oder potenzielle Bedrohungen für Namenlose Kulte. Diese werden emotionslos und effizient hingerichtet; mal heimlich und heimtückisch, mal blutig und brutal, ganz so wie sein Gott es ihm befiehlt. Sind zur Erfüllung einer Mission weitere Morde erforderlich, zögert der Scharfrichter keine Sekunde. Mit unnötigen Tötungen hält er sich aber nicht auf.

Reue kennt der Scharfrichter bei seinem blutigen Handwerk nicht; die Gesichter seiner Opfer werden mit seinen Erinnerungen fort gewischt. (Genau wie die Gesichter möglicher Ermittler oder Verfolger aus seinem Gedächtnis gelöscht werden.) Doch auch wenn seine Morde den Mörder nicht belasten, hat er eine panische Angst vor Geistern der Verstorbenen. Vielleicht liegt darin auch ein Hinweis auf die Ereignisse, die ihn einst in die Arme des Dreizehnten getrieben haben.

Modus Operandi

Der Scharfrichter ist ein hervorragender Kämpfer; dabei kennt er nicht das geringste Ehrgefühl oder Respekt vor seinem Gegner. So scheut er sich nicht, Gifte oder Fernwaffen einzusetzen, wenn sie ihm zur Verfügung stehen. Seine Handlungen richtet er nur danach aus, was das effektivste Vorgehen zum Erreichen seiner Ziele ist, ohne sich mit unnötiger Grausamkeit aufzuhalten. Nur bei den in einer Visionssuche offenbarten Opfern wird das Morden wie ein makabres Kunstwerk zelebriert, als Sakrament für den Dreizehnten.

Gegen eine ganze Heldengruppe hat der Scharfrichter alleine einen schweren Stand. Aber wenn er die Initiative hat, sollte er den Helden gehörig zusetzen können. Mit dem Waffenfluch macht er die Kugeln seiner Balestra zu perfiden Mordinstrumenten gegen Geweihte. Ein schwer berechenbarer Zauberkundiger wird wohlmöglich ohne Umwege mit Pech & Schwefel niedergestreckt und ein Kämpfer mit Namenlosem Vergessen zum Verbündeten gemacht. Mit der Liturgie Schakal im Schafspelz (siehe **Anhang** Seite 25) hat der Dreizehnte seinem Scharfrichter darüber hinaus ein Mittel an der Hand gegeben, um für einige Tage die Gestalt eines Opfers anzunehmen. Doch egal in welcher Gestalt, sein fehlender Schatten droht den Mörder immer zu entlarven.

Markante Zitate

„Du bist auserkoren, dem DREIZEHNTEN als Opfer zu dienen. Wehre dich nicht. Dein Schicksal ist unausweichlich."

„Ich bin nicht deinetwegen hier. Spiel nicht den Helden, dann geschieht dir nichts."

„Ich wollte nachsichtig mit euch sein, weil ihr es nicht besser wisst. Ihr seid nur Schafe, behütet von Wölfen, die ihr als Götter verehrt. Aber wenn ihr mir weiter im Weg steht, werden ihr sterben."

Werte

Konzept: fanatischer Serienmörder ohne Gewissen
Kompetenz: brillanter Kämpfer und kompetenter Geweihter
Seelentier: Schakal (zäh, wild, verbissen)
Größe 196 Schritt **Haarfarbe** weißblond
Geboren 23. RON 1003 BF **Augenfarbe** eisblau
Beziehungen minimal **Finanzkraft** gering **SO** 7
MU 17 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 13 **FF** 10 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 17
Rondrakamm **INI** 17+W6 **AT** 21 **PA** 18 **TP** 2W+3
DK NS **BF** 1
Balestra **FK** 22 **TP** 2W+2
TP+ 2/1/0/0/-1 **Entfernung** 10/20/30/50/60
LeP 40 **AuP** 36 **KaP** 24 **MR** 6 **RS** 5 **WS** 8 **Aw.** 16
Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Geweiht, Schnelle Heilung / Angst vor Geistern 12, Moralkodex (Namenloser Kult 6), Stigma (kein Schatten), Wahnvorstellungen
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland), Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Halbschwert, Hammerschlag, Klingensturm, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung (Garether Platte), Sturmangriff, Waffenmeister (Anderthalbhänder; Gezielter Stich -4, Ausfall -2, Klingensturm -4), Wuchtschlag
Wichtige Talente: Anderthalbhänder 19, Armbrust 14, Körperbeherrschung 15, Gassenwissen 9
Wichtige Liturgien: *Rondra* (Liturgiekenntnis 9): 12 Segnungen, Ehrenhafter Zweikampf, Göttliches Zeichen, Heiliger Befehl, Schutzsegen II (gegen Geister und Elementare), Segen der stählernen Stirn, Thalionmels Schlachtgesang, Visionssuche
Namenloser (Liturgiekenntnis 12): Namenlose Kälte, Namenlose Raserei, Namenloses Vergessen, Pech & Schwefel, Schakal im Schafspelz, Waffenfluch

Agenda

- Am wahrscheinlichsten lernen die Helden den Scharfrichter als skrupellosen Mörder kennen, der eine Person aus ihrem Umfeld umgebracht hat oder vielleicht das Leben eines Gruppenmitglieds bedroht. Eventuell dient der Scharfrichter auch gerade einem einflussreichen Geweihten des DREIZEHNTEN als Handlanger.
- In einem Boron-Kloster, in dem Kriegsveteranen therapiert werden, verschwindet der Abt. Die Helden finden ihn völlig entkräftet in einem Sarg, in dem er lebendig begraben wurde. Ein hellblonder Hüne hat ihn dort eingesperrt und gedroht, ihm den Seelenfrieden zu rauben, wenn der Abt nicht das Versteck von einigen ketzerischen Auszügen aus dem ‚*Codex Corvinus*', dem heiligen Buch der *Nemekathäer*, preisgibt. Der Abt wiederstand, doch sein Entführer (seit kurzem Patient im Kloster) ist unauffindbar. Nur eine gehäutete Frauenleiche wird entdeckt. Tatsächlich hat der Scharfrichter die Gestalt einer Pflegerin angenommen, nachdem der Abt gefunden wurde. Ein Katz-und-Maus Spiel entbrennt, in dem der Scharfrichter seine Mission zu erfüllen trachtet, bevor die Helden seine Maskerade durchschauen und ihn entlarven.
- Während die Helden den Scharfrichter verfolgen, um ihn unschädlich zu machen, begegnen sie seiner jüngeren Schwester, einer Bronnjarin. Sie will ihrem sterbenden Vater einen letzten Wunsch erfüllen und den seit der Dämonenschlacht verschollenen Rondra-Geweihten zu ihm bringen. Was werden die Helden tun, wenn sie feststellen, dass ihr gewissenloser Mörder einst ein Held war? Helfen sie, den Scharfrichter zu seinem Vater zu bringen, um dessen letzten Wunsch zu entsprechen? Versuchen sie den Abtrünnigen auf den rechten Pfad zurück zu führen und seine Seele zu retten? Oder richten sie den Mörder gnadenlos für das, was er geworden ist?

Prytaner – Die Rattenfänger

„Ich bin hier nicht sicher! Sie beobachten mich. Sie verfolgen mich. Sie sind überall. Das Blumenmädchen an der Ecke gehört zu ihnen, ebenso wie der Medicus, der dein Bein bandagiert hat, und der Schließer vor meiner Tür. Vielleicht gehört dein Nachbar zu ihnen, ohne dass du ihn je verdächtigen würdest. Vielleicht ist deine Schwester eine von ihnen, ohne dass du es ahnst. Oder vielleicht sogar eines deiner Kinder!
Du kannst es nicht wissen, weil du sie nicht erkennst. Sie sind keine fleischgewordenen Monster, wie die Seelenbündler aus dem Osten. Ihre Abscheulichkeit ist nicht offenkundig, sondern tief verborgen in ihren Herzen, hinter einer makellosen Maskerade. Sicher gibt es einige, die sich selbst verstümmeln, um ihren Gott zu ehren. Sei es aus religiöser Hingabe oder im Zustand göttlicher Entrückung. Doch wie könntest du sie unterscheiden von den Verunglückten, Erkrankten oder Kriegsversehrten? Nein, so dumm sind sie nicht, dass sie sich leichtfertig offenbaren. Sie sind schlau! Sie sind gerissen! Sie sind durchtrieben!“
Aus einem Verhörprotokoll der Inquisition, 6. Hesinde 992 BF, zwei Tage, bevor der Befragte sich in seiner Zelle selbst aufgeknüpft hat.

Die pragmatischere Fraktion innerhalb der Kirche des Namenlosen bilden die *Prytaner*. Oft sind die Anhänger dieses Zweiges Mitglieder des reichen Bürgertums, der gebildeten Mittelschicht oder des niederen Adels, die mit ihrer persönlichen Situation unzufrieden sind. Diese Menschen verlangt es nicht nach einer neuen Weltordnung; die *Prytaner* streben einfach nach einer Änderung der aktuellen Verhältnisse - zu ihren Gunsten natürlich. Meist sehnen sie sich einfach nach mehr Einfluss, Anerkennung oder Freiheit.
Eine Sekte der *Prytaner* ist eine kleine, autonome Gemeinschaft, ins Leben gerufen von einem besonders charismatischen Idol oder einem entschlossenen Anführer. Dieser Gründer rekrutiert neue Mitglieder durch viel Bestätigung und Zuneigung oder nutzt persönliche Schwächen aus. Die Bindung an sich und die Gemeinschaft erfolgt dann über eine Mischung aus körperlicher oder emotionaler Misshandlung, gepaart mit überschwänglicher Belohnung für wünschenswertes Verhalten. Ohne ihr Idol fehlt einer *Prytaner*-Sekte meist der Zusammenhalt und sie zerfällt schnell wieder.
Der Glaube an den Gott ohne Namen ist beim Sektenführer und seinen Anhängern in der Regel weniger tief verwurzelt. Meist nutzen sie die Religion als Mittel zum Zweck, um ihrer Herrschsucht und Egomanie Ausdruck zu verleihen. Oft wird der Namenlose auch nicht direkt verehrt. Den Anhängern wird gerne eine vermeintlich vergessene oder fremde Gottheit präsentiert, die sich subtil in ihr bisheriges Götterbild einfügt.
Das macht die *Prytaner* aber nicht weniger gefährlich. Gerade dadurch, dass sie weltliche und religiöse Aspekte vermischen, finden *Prytaner* schnell Gleichgesinnte mit ähnlichen Überzeugungen und Zielen. So werden Verschwörungen und politische Intrigen zu einem idealen Nährboden für Kulte des Namenlosen Gottes.

Graf Cassian Umbardo ya Tuandes,

Logenmeister vom Orden der Goldenen Maske zu Horasia

„Mit zufriedenem Lächeln betrachtete Cassian das Meer bunter Masken und farbenfrohen Gewänder unterhalb der Empore; der Ball war in vollem Gange. Dann blieb sein Blick an einem besonders bunten Vogel hängen, einer schillernden Gestalt, einem eitlen Pfau. ‚Horas-Kaiser! Pah! Sohn des Falken! Lächerlich! Ein dummer Junge, nichts weiter. Bald ist er wahrhaftig ein purpurner Prinz. Und dann wird er nach meiner Pfeife tanzen! ', ging es Cassian durch den Kopf. ‚Nach ***unserer*** *Pfeife', verbesserte er sich im Stillen.*

Cassian taxierte die unmittelbare Umgebung des Horas. Er erspähte drei Gestalten mit Fliederblüten, dem geheimen Erkennungszeichen seines Ordens an diesem Abend. Der fette Kerl musste Signorino Roufont sein, der persönliche Astrologe seiner Majestät. Die Hünin in der Robe der Imperialen Garde war zweifellos Celaria, die alte Hundsfott. Und dann war da natürlich noch Yassep, der zweite Kammerdiener. Die Schlinge zog sich enger. Cassian lächelte zufrieden.

Dann mischte sich eine weitere Person in den Reigen um den Horas und nahm sofort Raum ein. Cassian erkannte den verfluchten Prinz Ralman und sein Gesicht hinter der goldenen Maske verzog sich angewidert. Der arrogante Comto Protector scharwenzelte um den Horas herum wie ein räudiger Köter um einen Knochen. Es musste doch einen Weg geben, um Zwietracht zwischen Vormund und Mündel zu säen.

Ein dröhnendes Lachen, misstönend wie ein durchgehender Ochsenkarren, riss Cassian aus seinen Grübeleien. Verächtlich ließ er seinen Blick über eine Gruppe Zecher und Zocker schweifen, die sich um den verlotterten, rotnasigen Comto Marschall Maldonaldo da Brasi gescharrt hatte. Beim Anblick des feisten Trunkenboldes keimte eine Idee in Cassians Kopf: ‚Der alte da Brasi ist bekannt dafür, dass er gerne völlt und prasst. Und er ist ein enger Vertrauter von Prinz Ralman. Es ist sicher ein leichtes, dem Comto Marschall Bestechlichkeit und Unterschlagung in die Schuhe zu schieben. Und wenn er fällt, gelingt es vielleicht, auch den Comto Protector straucheln zu lassen…'

Cassians Miene hellte sich wieder auf. Er würde auch diese Hürde überwinden. Er würde sein Ziel erreichen.

Vita

Die Familie *ya Tuandes* verehrt seit Generationen den Güldenen Gott und ist unter seiner Schirmherrschaft zu Macht und Einfluss im Reich des Horas gelangt. Doch die Konflikte der letzten Jahre haben auch von dieser Dynastie einen hohen Blutzoll gefordert. Das verwitwete Familienoberhaupt *Cassian* zählt zu den letzten Nachkommen ihres edlen Geschlechtes. Der Nobile ist sich dieses Umstandes wohl bewusst und hat mit *Aldoro* (*1023 BF, schlank und hoch gewachsen, markante Gesichtszüge, rücksichtslos & selbstgefällig) und *Rahjena* (*1025 BF, langes, dunkles Haar, sportliche Figur, tulamidischer Einschlag, standesbewusst und geltungssüchtig) zwei potenzielle Erben adoptiert. Beide Kinder stammen aus gläubigen Familien. Sie sind dem Güldenen treu ergeben und warten begierig auf ihre Ordination.

Zusammen ist die junge Familie an den Hof des Horas gezogen. Während Aldoro und Rahjena ihre Ausbildung erdulden, Kontakte knüpfen und nach geeigneten Hochzeitspartien Ausschau halten, spinnt Cassian langsam und bedächtig ein Netz aus Spitzeln und Handlangern um den Horas. Ziel ist es, bei dem jungen Kaiser Zweifel an der zwölfgöttlichen Ordnung zu säen und seinen Geist zu öffnen für den wahren Glauben an den Güldenen Gott. Zu diesem Zweck rief Cassian den geheimen ‚Orden der Goldenen Maske' in Leben. Für diese Gemeinschaft rekrutiert er aber keine intriganten Adligen, sondern Lehrer, Diener, Wächter und Sekretäre im Umfeld des Horas-Kaisers. Menschen, die immer in der Nähe des Horas sind, ohne aufzufallen. Menschen, die es gewohnt sind zu gehorchen. Menschen, die sich nach Achtung sehnen und leicht zu beeindrucken sind. Menschen, die den künftigen Monarchen im richtigen Moment bestärken oder in Frage stellen können, ohne sich aufzudrängen. Menschen, die ihren Namenlosen Zweifel bis an das Ohr des Horas-Kaisers tragen können.

Habitus

Das Herrschen liegt *Cassian Umbardo ya Tuandes* im Blut. Er ist willensstark, souverän, bestechend – und er ist herzlos. Den gewöhnlichen Menschen, die sich von Gefühlen leiten lassen, fühlt er sich moralisch und geistig überlegen. Und er erwartet nicht mehr von ihnen, als dass sie sich seiner natürlichen Autorität unterordnen.

Der Horasier ist ein großer, fast asketischer Mann mit hageren Zügen und einer langen, scharfen Nase, die wie eine Haifischflosse aus seinem Gesicht ragt. Wenn er sich unbeobachtet wähnt, zeigt sich die Verachtung in seinen Zügen, mit denen er seine Mitmenschen betrachtet. Doch im Beisein Anderer gönnt Cassian sich solche Schwächen nicht; jede Geste ist perfekt einstudiert, jede Miene kontrolliert, die maßgeschneiderte Garderobe sitzt stets makellos.

Bei den geheimen Treffen seines Ordens verhüllt Cassian sich stets mit einer weiten, purpurnen Robe und verbirgt sein Gesicht hinter einer vergoldeten Maske, sodass keiner seiner Mitverschwörer ihn identifizieren könnte.

Modus Operandi

Cassian ist einer erfahrener Politiker und Intrigant. Bestechung, Erpressung, Verschwörung, Verleumdung und Betrug gehören für ihn zum Alltag. Bei Bedrohungen instrumentalisiert Cassian gerne die rigide Strafverfolgung im Horas-Reich, indem er in der Vergangenheit seiner Feinde ein Verbrechen ausgräbt oder ein Delikt fingiert.

Seine Mitverschwörer und Widersacher plagt Cassian mit Namenlosem Zweifel und demonstriert die Macht des Güldenen Gottes mit Der Goldenen Hand. Wer sich einer direkten Anweisung widersetzt, wird mit einem Heiligen Befehl gefügig gemacht. Seine Weihe als Geweihter des Güldenen Gottes verbirgt der Machtpolitiker im Seelenschatten.

Die Konspiranten und Aspiranten vom geheimen ‚Orden der Goldenen Maske' bindet Cassian mit einem Großen Eidsegen an

sich, in der speziellen Variante NAMENLOSE ÄGIDE (siehe **Anhang** Seite 24). Dadurch wird nicht nur die Loyalität der Ordensmitglieder gegenüber ihrem Anführer gestärkt, Cassian spürt darüber hinaus sofort, wer wann seinen Eid bricht. Über alte Decknamen, die teils seit Generation weitervererbt werden, hält Cassian mittels GÖTTLICHER VERSTÄNDIGUNG losen Kontakt zu anderen Namenlosen Kabalen.

Markante Zitate

„Eure horaskaiserliche Magnifizenz, darf ich Euch meinen bescheidenen Rat anbieten?"

„Ihr seid ein weiser Mann, Comto Protector, und ein treuer Diener unseres verehrten Horas-Kaiser. Doch wenn ihr wirklich im Sinne des jungen Kaisers handeln wollt, solltet Ihr Folgendes bedenken…"

„Geh mir aus den Augen, du nichtsnutziger Lakai, bevor ich dich zerquetsche wie ein lästiges Insekt."

Werte

Konzept: der klassische, skrupellose Machtpolitiker
Kompetenz: meisterlicher Politiker und Intrigant
Seelentier: Fleckenhai (hungrig, starrsinnig, gerissen)
Größe 186 Schritt **Haarfarbe** graumeliert
Geboren 14. PRA 985 BF **Augenfarbe** giftgrün
Beziehungen sehr groß **Finanzkraft** groß **SO** 15
MU 15 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 15 **FF** 13 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 10
Stockdegen **INI** 11+W6 **AT** 10 **PA** 12 **TP** W+3 **DK** S **BF** 4
LeP 26 **AuP** 28 **KaP** 32 **MR** 4 **RS** 1 **WS** 6 **Aw.** 7 **GS** 8
Vor- & Nachteile: Adlig (Graf), Geweiht, Guter Ruf 8, Verbindungen am Hof des Horas 23, Wohlklang / Arroganz 10, Eitelkeit 7, Moralkodex (Namenloser Kult), Rachsucht 5, Verpflichtungen gegenüber Familie & Besitz
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich), diverse Talentspezialisierungen, Ortskenntnis (Horasia)
Wichtige Talente: Sinnenschärfe 7 (Lauschen 9), Etikette 14 (Horas-Hof 16), Menschenkenntnis 13 (Hoaraser 15), Überreden 12 (Lügen 14), Überzeugen 14 (Bekehren 16), Heraldik 11 (Horas-Adel 13), Staatskunst 15 (Intrigen 17)
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis 13: Heiliger Befehl, Göttliche Verständigung III, Goldene Hand, Großer Eidsegen (Namenlose Ägide), Namenloser Zweifel, Seelenschatten

Agenda

- Cassian ist stets in ein Dutzend Intrigen verstrickt, um Mitverschwörer seines Ordens in die richtige Position zu bringen, Konkurrenten zu schwächen oder neue Verbündete zu gewinnen. Die Helden können dabei leicht als Handlanger eingespannt oder selbst zur Zielscheibe werden.
- Ein Mitglied vom ‚Orden der Goldenen Maske' gerät ins Visier des Directoriums. Unter dem Druck will es den Orden verlassen, fürchtet dabei aber (zu Recht) um sein Leben. Dem Directorium kann der Aussteiger nicht trauen, da der Logenmeister des Ordens deutlich gemacht hat, dass die Organisation bereits infiltriert wurde. Also braucht er Helden, die ihn schützen, bis er sein Wissen über den Orden meistbietend verhökert hat und sich absetzen kann.
- Haben die Helden sich schon um den Horas verdient gemacht, spannt der Adlerorden sie ein, um eine Verschwörung aufzudecken. Sie sollen einen Orden infiltrieren, der angeblich im Umfeld des Horas-Kaisers agieren soll. Doch Cassian wittert die Falle. Er schickt den Helden einen Mitverschwörer als Kontakt (vorzugsweise die Person, die den Adlerorden auf sich aufmerksam gemacht hat). Gleichzeitig lässt Cassian dem Directorium anonym einen Tipp zukommen. Kurz nachdem bei dem Treffen die Kontaktperson an *Purpurbiltz* stirbt, stürmen Handlanger des Directoriums den Ort, um die Helden als Hochverräter zu verhaften. Um ihre Unschuld beweisen zu können, müssen die Helden sich der Festnahme widersetzen. Falls sie doch inhaftiert werden, verhilft ihnen der Adlerorden zur Flucht, der ansonsten offiziell jede Verbindung zu den potenziellen Verrätern leugnet.
- Die jüngste Generation der *ya Tuandes* ist mindestens ebenso durchtrieben wie das Familienoberhaupt, aber sie sind weniger erfahren. Während der gutaussehende Verführer *Aldoro* aus morbidem Vergnügen Jagd auf die Jungfräulichkeit junger Hofdamen macht, inszeniert sich seine Schwester *Rahjena* als aufrechte Stütze der Gesellschaft – und vernichtet jeden, der ihr dabei in die Quere kommt. Die Opfer der beiden könnten auf Heldenhilfe angewiesen sein, entweder um ihre Ehre zu retten, oder um sich zu rächen. Wer sich aber mit einem Mitglied der Familie *ya Tuandes* anlegt, bekommt es mit allen zu tun.

Nequintus, Hohepriester des Schlafenden Gottes in Al'Anfa

„Der Tod ist gerecht? Lächerlich! Hat Uthars Pfeil nicht unserer Schwester Jesabella die Tochter genommen, bevor das Mädchen erblühen und sich bewähren konnte? Und duldet nicht derselbe ‚Unfehlbare Schütze' den selbstgerechten Usurpator Oderin, obwohl seine Zeit schon lange abgelaufen sein sollte?
Der Tod kommt zu uns allen? Eine Lüge! Hat der Götterfürst nicht seinen Lakaien Tar Honak über die Sterblichkeit erhoben, bis ein Madakind eingeschritten ist und dem Treiben ein Ende bereitete? Und bleibt nicht die Thorwaler-Hexe Tula vom Todesraben Golgari verschont, obwohl sie die Diener des Todesgottes bekämpft?
Das Sterben ist die sanfte Erlösung vom Leid des Lebens? Falsch! Wo war denn die sanfte Marbo, als die Mutter unseres Bruders Vitario monatelang dahin gesiecht ist, bevor er ihrem Leid mit eigenen Händen ein Ende bereitet hat?
Boron schenkt uns gnädiges Vergessen? Eine Irrlehre! Schreckst Du, Schwester Abaque, nicht jede Nacht aus dem Schlaf hoch, weil dich der Traumbote Bishdariel an das schreckliche Massaker am Szinto vor fast 30 Götterläufen erinnert?
Der Schlaf bringt uns Frieden? Unsinn! Meiden wir nicht das Bett, wenn Probleme uns belasten, statt uns vertrauensvoll in Borons Arme zu begeben?
Sehen wir der Wahrheit ins Gesicht: Der Götterfürst Boron und sein ganzes Gefolge sind selbstsüchtig, kaltherzig und falsch!
Einst wandelte der ‚Schlafende Gott' über das Land und hatte Mitleid mit den Sterblichen. Voller Barmherzigkeit offenbarte er ihnen das Geheimnis der Unsterblichkeit. Doch da packt Boron die Eifersucht. Er trachtete danach, seinen göttlichen Bruder zu morden. Weil der Unsterbliche aber nicht getötet werden konnte, legte Boron Schlaf über ihn. Und in seiner Bosheit sprach Boron einen Bann, dass die Erinnerung an den ‚Schlafenden Gott' getilgt werden aus der Welt. Und vergessen war sein Name!
Betet, Brüder und Schwestern! Betet, das der ‚Schlafende Gott' sich wieder erheben möge. Betet, dass er Borons Tyrannei über das Totenreich ein für alle Mal bricht. Betet, dass er uns erlöst vom sterblichen Sein."

—Aus einer Predigt vom Hohepriester Nequintus, Al'Anfa im Jahr 1037 BF

Vita

Nequintus wurde als Bastardsohn eines wohlhabenden Boron-Geweihten in der Verwaltung von Al'Anfa und seiner Haushaltssklavin vom Volk der Waldmenschen geboren. Der Vater erkannte den Sohn an, aber Nequintus musste sich einen harten Konkurrenzkampf mit seinen Geschwistern liefern. Als sich bei der Initiation mit zwölf Jahren herausstellte, dass der Junge nicht zum Boron-Geweihten geeignet war, stand Nequintus eine Zukunft als kleiner Beamter bevor. Der Junge lehnte sich dagegen auf und lief von zuhause fort, um in der Straßen von Al'Anfa selbst sein Glück zu suchen. Doch die ‚Schwarze Perle' ist nicht gnädig und Nequintus landete völlig verarmt in der Gosse. Als der Junge sich schließlich das Leben nehmen wollte, verschmähte der Totenrabe ihn. Am Tiefpunkt seines Lebens verfluchte Nequintus den Totengott BORON und sein Gefolge.

Doch dann nahm sich ein Händler aus der weit entfernten Stadt *Sidor Meralis* des Jungen an. Der Fremde verschaffte Nequintus Unterkunft und Verpflegung, kleidete ihn neu ein und statte ihn mit Barschaft aus. Gleichzeitig lehrte er Nequintus, seinen angeborenen Charme und seine Überzeugungskraft gewinnbringend einzusetzen und weihte ihn zu einem Priester des GESICHTSLOSEN GOTTES.
Einige Jahre später residiert Nequintus in einer al'anfanischen Villa und verkehrt in den höchsten Kreisen. Als Tarnung für die Anbetung des GESICHTSLOSEN GOTTES hat er den Kult vom ‚Schlafenden Gott' ins Leben gerufen. Angeblich wurde sein Gott vom neidischen Boron in ewigen Schlaf gehüllt und sein Name mit Vergessen belegt, weil er den Menschen das Geheimnis der Untersterblichkeit enthüllt hatte.

Habitus

Nequintus ist ein gutaussehender, vor Jugend strotzender Halbmoha mit schwarzem, krausen Haar und dunklen Augen. Teure, bis zum Nabel offene Seidenhemden und seidene Pluderhosen ergänzt er mit protzigem Goldschmuck. Hinter einer Fassade der Unbekümmertheit verbirgt der sonst so charismatische Sektenführer einen sorgsam unterdrückten Jähzorn, der schnell in Gewalt gegen seine Jünger ausarten kann.
Für seine Sekte rekrutiert der charmante Nequintus junge Leute aus der dekadenten Oberschicht von Al'Anfa. Er sucht nach Menschen, die so gelangweilt sind, dass sie alles für einen besonderen Rausch opfern würden. Doch in der Perle des Südens wird dieser beeinflussbare Personenkreis auch von anderen Kulten und Sekten umworben. Nequintus wählt daher jedes potenzielle Mitglied persönlich aus. Dabei hilft ihm die Liturgie SEELENSPIEGEL (siehe **Anhang** Seite 24), die das Seelentier seines Gegenübers offenbart.
Um sich das Vertrauen eines Aspiranten zu erschleichen und eine persönliche Beziehung zu schaffen, investiert der Sektenführer viel Zeit und Engagement. Gerne nutzt er dabei sexuelle Avancen; eine Präferenz für ein bestimmtes Geschlecht hat Nequintus nicht. Die Macht des Gesichtslosen demonstriert er währenddessen mit GÖTTLICHEN ZEICHEN, die ihn kurz erhabener erscheinen lassen oder Schatten verdunkeln. Dann sät Nequintus Misstrauen in die Allmacht Borons, indem er von verschwiegenen Lohnmagiern Untote und Geister vorführen lässt. Er schürt die Ängste seiner Jünger vor dem Alter und der Vergänglichkeit der Seele, unterstützt von SCHLEICHENDEM VERFALL. Schließlich schwört Neqintus die Sektenmitglieder auf seinen Gott und sich als Erwählten ein. Denn nur der ‚Schlafende Gott' kenne das Geheimnis wahrer Unsterblichkeit und vermöge seine Diener mit EWIGER JUGEND UND SCHÖNHEIT zu segnen. Bis zur Wiedererweckung des Gottes wird aber nur auserwählten Gläubigen diese Ehre zuteil.

Modus Operandi

Nequintus wird jeden direkten Konflikt vermeiden. Statt mit einer offenen Klinge greift er seine Feinde mit Intrigen, Verleumdungen und Betrug an. Droht trotzdem eine offene Konfrontation, bedient er sich gedungener Söldner und Meuchler.

Für die Helden dürfte es schwer werden, Nequintus auf seinem Schlachtfeld zu schlagen. Unter seinen Jüngern befinden sich Mitglieder der einflussreichsten Familien von Al'Anfa. Und in der Stadt des Schweigens hat der Sektenführer korrupte Priester in Schlüsselpositionen bestochen, um sich die ‚Kirche des Gekrönten Raben' vom Leib zu halten. Daher wird kaum jemand es wagen, gegen ihn vorzugehen oder ihm gar öffentlich die Stirn zu bieten. Das könnte die Helden in Versuchung führen, den Sektenführer auf „inoffizielle" Weise unschädlich zu machen. Ein gefährlicher Pfad ...

Markante Zitate

„Unsere Gemeinschaft wird sehr enttäuscht sein, wenn du dich von uns abwendest. Wir lieben dich. Ich liebe dich! Empfindest du denn nicht dasselbe?"

„Wie konntest du mir das nur antun? Du hast mich bitter enttäuscht! Dabei hatte ich so viel Hoffnung in dich gesetzt. Du warst meine Favoritin. Aber du hast versagt. Geh mir aus den Augen! Verschwinde! Ich will dich nicht mehr sehen."

„Wenn das alles wäre, verehrte Herrschaften, bitte ich Euch, mich zu entschuldigen. Madahra, geleite die Herrschaften doch bitte nach draußen. Guten Tag!"

Werte

Konzept: charismatischer Sektenführer mit guten Verbindungen
Kompetenz: meisterlicher Menschenkenner und Verführer
Seelentier: Al'Anfaner Katze (eitel, verwöhnt, geschmeidig)
Größe 165 Schritt **Haarfarbe** kahl
Geboren 22. BOR, Jahr unbekannt **Augenfarbe** grün
Beziehungen groß **Finanzmittel** ansehnlich **SO** 10

MU 15 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 15 **FF** 13 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 11
Basiliskenzunge **INI** 11+W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** W+2**DK** H **BF** 4
LeP 24 **AuP** 31 **KaP** 38 **MR** 2 **RS** 0 **WS** 5 **Aw.** 8 **GS** 8
Vor- & Nachteile: Geweiht, Gutaussehend, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (zu Granden und reichen Fanas) / Arroganz 7, Eitelkeit 7, Jähzorn 10, Moralkodex (Namenloser Kult), Verpflichtungen gegenüber der Sekte
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Al'Anfa), Ortskenntnis (Al'Anfa)
Wichtige Talente: Gaukeleien 7 (Taschenspielertricks 9), Betören 16, Gassenwissen 12, Menschenkenntnis 15, Schriftlicher Ausdruck 10 (Poesie 12), Überreden 14, Überzeugen 15, Götter/Kulte 14 (Boron & Schlafender Gott 16), Heilkunde Seele 13
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis 13: Ewige Jugend, Exkommunikation, Göttliches Zeichen, Prophezeiung, Schleichende Fäulnis, Seelenspiegel

Agenda

- Eine wohlhabende Fana-Familie sorgt sich um den ‚schlechten Umgang' ihrer Tochter. Das Mädchen lebt seit Wochen in der Villa eines exzentrischen Lebemannes (gemeint ist natürlich Nequintus) und hat den Kontakt zur Familie abgebrochen. Aufgabe der Helden ist es, die Tochter aus dem Haus zu entführen. Diese hat sich inzwischen aber völlig dem ‚Schlafenden Gott' hingegeben und wehrt sich mit allen Mitteln gegen ihre „Befreiung". Gelingt es den Helden trotzdem, das Mädchen zu verschleppen, droht sie mit Selbstmord und tritt in den Hungerstreik. Die Helden müssen sich etwas einfallen lassen, um ihr die erlittene Gehirnwäsche auszutreiben.
- Einem jungen Boron-Geweihten ist zu Ohren gekommen, dass es bei einigen jungen Granden in Mode gekommen ist, sich im Rausch zu „Mutproben" herausfordern, bei denen Leichen geschändet werden. Damit wollen sie gegen die Dogmen der *Kirche des Gekrönten Raben* aufbegehren. Die Helden sollen sich bei einer solchen Orgie einschleichen, um die Frevler aufzuspüren. Bei ihren Nachforschungen stoßen sie auf den charismatischen Nequintus – und auf eine Mauer des Schweigens.

Mutter Aschrael

vom ‚Stift der Göttlichen Unterweisung am Svellt'

„Ich kann einfach keinen Zusammenhang zwischen dem Mädchen und dem ‚Feldzug zur Befreiung des Svelltbundes' herstellen. Dreimal bin ich tief in ihren Geist eingedrungen, aber es gibt in ihrer Vergangenheit keinen Hinweis auf einen Ork-Schamanen, der ihren Geist manipuliert haben könnte, oder auf negative Kontakte mit Thorwalern, die sie zu ihrer Tat bewogen haben könnten. Da ist nur diese alte Frau, die das Mädchen innig liebt und gleichzeitig abgrundtief hasst. Vermutlich ihre Mutter. Und die wird ja wohl kaum ein Interesse daran haben, dass ihre knapp 14 jährige Tochter einen Mord begeht, um die Befreiung des Svelltlandes von den Orks zu verhindern! Wie dem auch sei, ich komme zu dem Schluss, dass der Mord an der Hetfrau doch etwas Persönliches gewesen sein muss. Die Auswirkungen sind trotzdem weitreichend. Die Ottas, die den Svellt hinunter bis Lowangen schiffen wollten, haben sich in Windeseile zerstritten. Vielleicht ist es besser so. Vermutlich war dieser ‚Feldzug zur Befreiung des Svelltbundes' ohnehin nur ein Vorwand, um die freien Handelsstädte plündern zu können und nebenbei ein paar Orks das Fell zu gerben."

—Aus den Notizen von Janinka Borow,
Maga vom Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva, 1036 BF

Vita

Bevor das Svelltland im Jahr 1010 BF von den Schwarzpelzen überrannt wurde, lebte die junge ‚Mutter Aschrael' als strenggläubige Lowanger Dualistin mit ihrem Mann und fünf Kindern in geordneten Verhältnissen. Doch der Dritte Orkensturm nahm der Frau ihre Familie, ihre Heimat und ihren Besitz. Mit ihren beiden ebenfalls verwitweten Schwestern floh Aschrael ins „Auge des Sturms" – die Menschenstadt *Phexcaer* mitten im Orkland.

Das Leben in der gesetzlosen Stadt war hart und in ihrem Kummer verfiel Aschrael im ‚Güldenen Tempel' dem „Göttlichen Brot", das damals aus Profitgier mit Rauschpilzen versetzt war. Verzweiflung und Drogenrausch ließen Aschrael endgültig mit den Zwölfgöttern brechen. Am persönlichen Tiefpunkt wurde der VERHÜLLTE DAIMON auf die Frau aufmerksam. Die mysteriöse Gottheit half Aschrael, ihre Sucht zu überwinden und weihte sie zu seiner Dienerin.

Inzwischen hat Aschrael auch ihre Schwestern zum VERHÜLLTEN DAIMON bekehrt, und die drei Frauen sind ins Svelltland zurückgekehrt. Sie haben ein verlassenes Wehrgehöft nahe Lowangen bezogen und wieder aufgebaut. Dorthin führt Mutter Aschrael immer wieder Waisen, die sie in den Ansiedlungen des ehemaligen Städtebundes aufliest. Kaum eines dieser Kinder eignet sich zu einem Geweihten des VERHÜLLTEN DAIMON, aber mit göttlicher Kraft sowie einer Mischung aus Zuckerbrot und Peitsche formen die drei Schwestern über die Jahre loyale Gefolgsleute für ihren Gott. Mutter Aschrael hofft, dass diese ergebenen Jünger bald die fragilen Machtstrukturen im Svelltland infiltriert haben und sie zur heimlichen Königin des einstigen Städtebundes erheben.

Habitus

Mutter Aschrael ist eine knöcherne, wettergegerbte Frau mit verhärmtem Gesicht. Ihr dunkles Haar ist von grauen Strähnen durchzogen und zu einem strengen Dutt hochgebunden. Die Kleidung ist vor allem zweckdienlich und robust. Ein Hang zum Pragmatismus gebietet ihr, die wichtigsten Habseligkeiten immer in den vielen Taschen ihrer Lederweste oder ihres langen, wetterfesten Mantels mit sich zu führen.

Für ihren Glauben und ihre Ziele würde Mutter Aschrael jedes ihrer Kinder opfern und sogar ihre Schwestern verraten. Fehler toleriert sie weder bei sich noch bei ihrem Mitmenschen; gerade bei den Waisen werden Ungehorsam und Nachlässigkeiten mit NAMENLOSER KÄLTE vergolten. Im Gegenzug lullt die Geweihte des VERHÜLLTEN DAIMON ihre Zöglinge gelegentlich mit DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG in den Schlaf oder unterstützt sie mit einem HANDWERKSSEGEN bei besonderen Aktionen. Dieser Wechsel zwischen Zuneigungsbekundung und Misshandlung bricht den freien Willen der Kinder, bis sie die INITIATION in die Kirche des VERHÜLLTEN DAIMON für sich annehmen.

Während die Herangewachsenen langsam die Gesellschaft der Menschen am Svellt unterwandern, sucht Mutter Aschrael einen Weg, die Orks vom Glauben an den VERHÜLLTEN DAIMON zu überzeugen. Sie hofft, mit den Schwarzpelzen eines Tages eine Namenlose Armee aufzubauen, die über die angrenzenden Reiche herfällt. Doch alle Versuche, einzelne Orks zur Anbetung eines goldenen Bullen zu bekehren oder den VERHÜLLTEN DAIMON als den Ahnen des BRAZORAGH zu etablieren, wurden von Schergen des *Aikar Brazoragh* blutig niedergeschlagen.

Wichtige Verbündete

Aschraels Schwester ***Malika*** (*985 BF, beleibt und behäbig, penibel, bieder gekleidet) ist nur unwesentlich jünger und die strengste Kritikerin der „Mutter". Auch sie hat ihr Leben dem VERHÜLLTEN DAIMON geweiht, hält aber Aschraels Ambitionen für anmaßend.

Die jüngste Schwester ***Nakiraka*** (*990 BF, hager und verhalten, aschblond, die Kleidung stets schmuddelig) wird von ihren Schwestern behandelt wie eine Dienstmagd. Ihr Glaube an den VERHÜLLTEN DAIMON ist nicht mehr als ein Lippenbekenntnis. Als einzige empfindet sie echte Zuneigung für einige Kinder. Offen gegen ihre Schwestern zu rebellieren würde sie allerdings nicht wagen.

‚Großväterchen' **Bardo** (*967, vernarbtes Gesicht, rüstiger Fechter, leidenschaftlicher Spieler) war Straßenräuber in Phexcaer. Zu alt geworden für das Leben in der gesetzlosen Stadt, schloss der erfahrene Haudegen sich den Schwestern an. Nun lehrt er die Waisen ein paar Kniffe im Straßenkampf sowie urbane Spionage und Sabotage. An den VERHÜLLTEN DAIMON glaubt er nicht, behält diese Meinung aber für sich.

Modus Operandi

Mutter Aschrael ist gnadenlos, geradeheraus und bei der Wahl ihrer Mittel nicht zimperlich. Sie lebt in einem gesetzlosen Land, wo neugierige Schnüffler ihres Lebens nicht sicher sein können. Probleme mit Fremden lässt sie daher kompromisslos durch [*Anzahl der Helden +W6*] ihrer Kinder mit Pfeil und Bogen lösen. Sie ist sich aber auch nicht zu schade, selbst Hand anzulegen und einem Durchreisenden im Schlaf den Schädel einzuschlagen, wenn sie ihm misstraut.

Markante Zitate

„Alrik, Nella, Fabrin, Rohalina, Wazlaf, Aldarele, kommt her zu mir. Sofort!“

„Du bist Teil dieser Gemeinschaft, dieser Familie! Aber in einer Familie müssen alle ihren Beitrag leisten. Und manchmal bedeutet das auch, ein Opfer zu bringen.“

„Das ist eine Familienangelegenheit. Ihr habt damit nichts zu schaffen!

Werte

Konzept: scheinheilige Waisenamme entpuppt sich als kaltblütige Kultistin
Kompetenz: kompetente Bäuerin und Geweihte des Verhüllten Daimon
Seelentier: Schreckkatze (unbeugsam, unverwüstlich, unberechenbar)
Größe 169 Schritt **Haarfarbe** braun
Geboren 9. TRA 983 BF **Augenfarbe** braun
Beziehungen gering **Finanzkraft** gering **SO** 7
MU 12 **KL** 14 **IN** 12 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 13
Stoßspeer **INI** 9+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 2W+2 **DK** S **BF** 3
LeP 32 **AuP** 32 **KaP** 24 **MR** 4 **RS** 3 **WS** 8 **Aw.** 5 **GS** 6
Vor- & Nachteile: Gefahreninstinkt, Zäher Hund / Jähzorn 8, Moralkodex (Namenloser Kult), Unangenehme Stimme, Verpflichtungen gegenüber dem *Stift der Göttlichen Unterweisung*
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Svelltland), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Stift und Umgebung), Spätweihe (Namenloser Kult), Sumpfkundig
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 8, Lehren 9, Menschenkenntnis 10, Überreden 12, Überzeugen 8, Fährtensuche 9, Fallen stellen 7, Wildnisleben 10, Ackerbau 9, Heilkunde Krankheiten 10, Schnaps brennen 7, Viehzucht 8, Gefahreninstinkt 9
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis 9; Des Einen bezaubernder Sphärenklang, Handwerkssegen, Initiation, Namenlose Kälte, Namenlose Raserei, Ordination

Agenda

- Während die Helden das Svelltland bereisen, werden sie von Mutter Aschrael beauftragt, ein entflohenes Waisenmädchen zu finden. Dabei weist die ehrwürdige Mutter darauf hin, dass die Entflohene schwer traumatisiert ist und zu absurden Lügengeschichten neigt. Ein passabler Fährtensucher unter den Helden kann das Mädchen schnell aufspüren. Doch die Elfjährige fleht darum, nicht an Mutter Aschrael ausgeliefert zu werden. Sie berichtet von körperlichen Züchtigungen, Demütigungen und Misshandlungen im Waisenhaus der Mutter. Und dann, mit zwölf Jahren, werden die Kinder einem Verhüllten Daimon geopfert! Eine solide *Menschenkenntnis* enthüllt, dass die Erzählungen des Mädchens arg überzogen sind (gerade was die angeblichen Opferungen angeht), aber sie sind hoffentlich ausreichend für die Helden, um sich den ‚Stift der Göttlichen Unterweisung‘ einmal näher anzuschauen.
- Um ein paar Ork-Kinder in die Finger zu bekommen, lässt Mutter Aschrael einen Hinterhalt inszenieren, bei dem nahe Tiefhusen eine Handvoll Svelltland-Orks und ihre Orkfrauen von Pfeilen niedergeschossen werden. Nur eine schwangere Frau und drei Kleinkinder überleben den Angriff. Als die Tiefhusener von dem Massaker erfahren, fürchten sie Vergeltung durch die Orks. Da bietet Mutter Aschrael großherzig an, die Überlebenden aufzunehmen. Die Helden werden beauftrag, die Orkfrauen heimlich zum ‚Stift der göttlichen Unterweisung‘ zu überführen. Dabei werden sie von einer Ork-Bande aufgespürt, die den Vorfall gerne nutzen würden, um einen neuen Beutezug im Svelltal zu rechtfertigen. Mutter Aschrael nimmt diesen Krieg bereitwillig in Kauf, um die jungen Orks in die Hände zu bekommen. Die Helden stehen zwischen den Fronten.
- Nahe Gashok bitten verzweifelte Svelttaler Dualisten die Helden darum, ihre verschwundenen Kinder zu finden. Es stellt sich heraus, dass ein junger Geweihter des Verhüllten Daimon die Kinder mit Des Einen bezaubernder Sphärenklang eingesammelt hat, um sie dem ‚Stift der Göttlichen Unterweisung‘ zuzuführen. Aufgabe der Helden ist es, die Kinderschar aufzuspüren, ihren Entführer auszuschalten und die Kinder durch die Wildnis zu ihren Eltern zurück zu führen.
- Eine Welle der Verbrechen erschüttert Lowangen: Raubmorde, Einbrüche und Brandstiftungen verängstigen die Bevölkerung. Die engagierten Helden müssen sich etwas einfallen lassen, um die Täter aufzuspüren. Schließlich entlarven sie eine Bande von elternlosen Kindern, zwischen acht und vierzehn Jahre alt. Die Brut geht methodisch vor, kundschaftet ihre Ziele sorgfältig aus und beseitigt Zeugen rücksichtslos. Und sie sind so gut gedrillt, dass sie ihre Ausbilder nicht ohne Weiteres preisgeben.

Ägidäre – Die Schattenspieler

"Sollen die Fürsten der Niederhöllen sich doch laben an den Seelen der Eilfertigen, der Verzweifelten und der Unbeherrschten. Unwürdig sind die Dämonenknechte, um SEINE Gnade zu erfahren, und unreif sind ihre besudelten Seelen für SEINE Herrlichkeit. Einfältig sind die Buhlen, die ihre Seelen hingeben für Dämonenkraft. Als wären sie Kinder, die mit dem Feuer spielen; nicht ungefährlich in dem, was sie tun, indes nichtsahnend über die Konsequenzen ihrer Handlungen.
Nein, die Seelenbündler sind unsere Feinde nicht. Zu kurzsichtig sind ihre Ambitionen und zu schnell ausgebrannt ist ihre Seelenkraft. Vielmehr betrachte ich die Dämonenknechte als Werkzeuge für unsere Sache, die leicht zu beeinflussen und in gefällige Bahnen zu lenken sind. Wie wilde Tiere lassen sich einige mit viel Geduld zähmen. Manche können wahrscheinlich sogar dressiert werden, wie Tanzbären, solange wir sie an der kurzen Leine halten. Dann aber, wenn ihre Dienstbarkeit erschöpft ist, gehören sie ausgelöscht. Dann gehören sie zertreten wie lästige Wanzen, damit sie in ihrer Narretei und Selbstüberschätzung nicht noch mehr Unheil heraufbeschwören."
—Auszug aus einer abgefangenen Depesche in der Warunkei, 1025 BF

Es gibt unzählige Kulte, die im Verborgenen den GOTT OHNE NAMEN anbeten. Sie durchziehen alle Ethnien und jede gesellschaftliche Schicht. Und es sind nicht nur Menschen, die den NAMENLOSEN verehren; Vertreter der Trolle, Krakonier, Elfen, Grolme und vieler anderer Spezies huldigen dem GOTT OHNE NAMEN. Einige Sekten erblühen nur kurz, teils vom NAMENLOSEN selbst inspiriert, bis sie ihren Zweck erfüllt haben. Andere Anbeter geben ihren Glauben von Generation zu Generation weiter. Es müssen Hunderte sein, die ihn verehren. Tausende. Zehntausende. Doch unter all diesen Verehrern gibt es nur eine Handvoll Geweihte, die vom NAMENLOSEN wahrhaftig erwählt wurden. Diese elitären Weiheträger verfügen über große Macht und geheimes Wissen. Einige treiben diskret die äonenumspannenden Ränke ihres Gottes voran. Andere belauern ein bestimmtes Ziel über Jahre, Jahrzehnte oder Jahrhunderte, bis ihre Zeit gekommen ist. Wieder andere sind dazu berufen, neue Anhänger zu bekehren, und leiten aus dem Schatten heraus Dutzende autonomer Zirkel. Gemein ist ihnen allen einzig ihre bedingungslose Treue zum GOTT OHNE NAMEN.

Ein Ägidär hält sich gern im Hintergrund und zieht im Verborgenen die Strippen. Wo direktes Eingreifen erforderlich ist, greift er gerne auf kompetente Gefolgsleute zurück, die zwar wertvoll, aber letztlich entbehrlich sind. Das macht ihn als Initiator schwer fassbar. Einen Ägidär zu entlarven, kann zu einer Lebensaufgabe ausarten. Ist ihre wahre Natur dann enttarnt und wurden ihre Pläne vereitelt, neigen die mächtigen Geweihten zur Flucht, wie Ratten, die ein sinkendes Schiff verlassen. Dies tun sie nicht aus Furcht; kein Sterblicher kann die Aufmerksamkeit des NAMENLOSEN erregen, wenn er kein Rückgrat hat. Wenn es dem NAMENLOSEN GOTT gefällt, einen seiner Diener für ein Versagen zu bestrafen, wäre ohnehin der schnelle Tod durch Heldenhand für diesen die eindeutig bessere Alternative. Ein Ägidär rettet sein Leben, weil er sich für zu wichtig in den Plänen seines Gottes hält, um von einigen dahergelaufenen Abenteurern erschlagen zu werden. Es ist weit effektiver, sich zurückzuziehen, seine Kräfte zu sammeln und einige Zeit später gestärkt neu anzufangen.

Ivanja della Dracolla,

Dunkle Paladina und selbsternannte Tutorin an der Universität zu Methumis

„Verehrte Frau Mutter,

es war nicht leicht, die von Euch anempfohlene Schwesternschaft ausfindig zu machen. Das zu Eurer Zeit genutzte Verbindungshaus steht seit Jahren leer und meine Kommilitonen konnten mir nicht einmal die Existenz der Gemeinschaft bestätigen. Für einen Förderkreis von Studentinnen geben sich die Frauen erstaunlich geheimnisvoll. Dann aber sprach mich eine faszinierende junge Frau an, die sich als Tutorin der Schwesternschaft zu erkennen gab. Sie behauptet, Euch aus Eurer Studienzeit an der Akademie zu kennen, obwohl sie kaum älter als ich sein kann. Jedenfalls erklärte sie mir, dass die ‚Schwesternschaft der Gebundenen Göttin' nur Aspirantinnen akzeptiert, die bereits im Quadrivium ihrer Fakultät lernen. Doch für mich wollte sie eine Ausnahme machen. Ihr könnt Euch vorstellen, wie erfreut ich war.

Inzwischen habe ich den Initiationsritus abgeschlossen. Über meine Mutprobe will ich mich nicht äußern, nur so viel: Noch immer bekomme ich Herzklopfen, wenn mich meine Wege an der ‚Akademie des Magischen Wissens' vorbeiführen oder ihre Adepten mich anstarren, als wüssten sie genau, was ich getan habe. Doch ich muss zugeben, dass die Aufregung mich seltsam erregt hat…."

—Auszüge eines Briefes an die Comtessa Cosseïra
von ihrer jüngsten Tochter Amalina,
gefunden in den Archiven der Agentur Nanduria
im Jahr 1035 BF

Vita

Vor über 400 Jahren wütete ein monströser Vampir im Lieblichen Feld und saugte Dutzenden Menschen den Lebenssaft aus ihren Adern. In Methumis gelang es schließlich dem späteren Hesinde-Heiligen *Argelion Schlangentreu,* den animalischen Blutsauger zu stellen und in einen steinernen Sarkophag zu bannen. Dieser Erz-Kerker wurde tief unterhalb der neu gegründeten ‚Akademie des Magischen Wissens zu Methumis' verborgen.

Was Argelion nicht ahnte war, dass sein Feind kurz vor seiner Vernichtung eine junge, wissbegierige Frau namens Ivanja zu einer Vampirin erhoben hatte. Die junge Unsterbliche nistete sich im Dachstuhl der großräumigen Bibliothek ein. Wenn sie sich nicht an Novizen, Adepten und Studenten in Methumis labt, studiert die Vampirin den Bücherschatz der Akademie und anderer Antiquariate der Stadt. Schnell wandte sie sich dabei geheimen Lehren und verbotenem Wissen zu. Über Handlanger erweitert sie den „Giftschrank" der akademischen Bibliothek. So geriet sie an die Aufzeichnungen des *Astonius Graubart*, die Schmähschriften des *Donation Alrik von Terilia,* die berüchtigten *Chroniken von Ilaris* sowie das Testament des *Rohafan von Pailos.* Ihre Lehren bekehrten Ivanja zum Ältesten der Äonen – dem Ersten Gott, der ohne Namen bleiben musste, weil vor ihm niemand war, der ihm einen Namen hätte geben können. Die Vampirin weihte ihre Existenz diesem Namenlosen Gott und machte sich zu seiner *Dunklen Paladina.*

Nach der Gründung der *Herzog-Eolan-Universität* im Jahr 1008 BF etablierte die Vampirin die *‚Schwesternschaft der Gebunden Göttin'* in Anlehnung an die etablierte ‚Schwesternschaft der Mada'. Dort nimmt Ivanja Studentinnen auf, die (wie sie selbst) über kein magisches Talent verfügen, und unterstützt sie sowohl schulisch wie finanziell oder bei Problemen mit aufdringlichen jungen Männern und stoischen Lehrern. Alles, was die Schwestern dafür tun müssen, ist, der Vereinigung nach dem Studium gewogen zu bleiben, mit gelegentlichen Spenden oder „kleinen Gefälligkeiten". Insgeheim sät Ivanja aber in „freien Diskussionen" die Saat des Zweifels am Zwölfgötter-Glauben, indem sie die ‚Gebundenen Göttin' (deren Name nie erwähnt wird) als Opfer der Machenschaften von Praios, Hesinde, Phex und der übrigen Götter inszeniert.

Habitus

Seit 400 Jahren hat Ivanja die Gestalt einer hübschen Frau Anfang zwanzig, mit blassem, weichen Gesicht, kurzem blonden Haar und katzengrünen Augen. Die Vampirin kleidet sich eher bieder; meist trägt sie eine schmucklose, dunkle Sutane. Obwohl sie nicht von Praios verflucht ist, möchte sie den Gott nicht herausfordern und meidet nach Möglichkeit die Sonne. Solche „Schrullen", wie ihr Wunsch nach Verschwiegenheit, ihre Alterslosigkeit und die Wirkung seltener Dunkler Wunder erklären die Mädchen ihrer Schwesternschaft sich damit, dass Ivanja eine eigeborene Hexe sein muss.

Ivanja ist eine gebildete Frau mit guter Menschenkenntnis und einem düsteren Charme. Es fällt ihr leicht, die Schwachstellen bei den jungen Studentinnen der Universität zu finden und so passende Mitglieder zu rekrutieren. Zur Initiation vollzieht Ivanja mit den Anwärterinnen die Bluttaufe (siehe **Anhang** Seite 25). Bei diesem Ritual trinkt die Vampirin etwas Blut der Initiantin und lässt sie im Gegenzug ihr purpurrotes Blut kosten. Dadurch schafft Ivanja eine mystische Beziehung, die es ihr erlaubt, ihre Dunklen Wunder über beliebige Distanz auf die Schwestern zu wirken.

Modus Operandi

Der größte Trick der Vampirin ist es, die Menschen glauben zu machen, dass es die Vampirin nicht gibt. Daher wird sie Probleme ihrer Schwesternschaft aussitzen oder durch Handlanger lösen lassen. Nur in großer Bedrängnis wird sie direkt eingreifen und damit Gefahr laufen, ihre wahre Natur zu offenbaren.

Ihre übernatürlichen Kräfte als Vampirin ergänzt Ivanja mit Dunklen Wundern vom Ältesten der Äonen. Im Schatten einer Hellsicht-Akademie schützt Schwindende Zauberkraft sie vor magischer Spionage - und wer könnte die Wirkung schon von Antimagie oder den Entzauberungen der Kirchen unterscheiden? Die Tiergestalt einer Ratte, Spinne oder Fledermaus eröffnet ihr auch schwer zugängliche Orte. Und mit der Herbeirufung der Diener des Herrn entfesselt die Vampirin wahrhaftig Mächte der Niederhöllen.

Markante Zitate

„Der Philosoph Rashman Ali lehrt uns, dass der Geist nicht vollkommen ist und sich stetig im Wandel befindet. Ich frage euch, ist es weise, die Jahrtausende alten „Annalen des Götteralters“ rein dogmatisch zu akzeptieren, wie die Kirchen es tun? Ist es nicht viel eher weise, die alten Schriften im modernen Kontext neu zu interpretieren?“

„Oh, wie könnte ich der Allweisen Herrin freveln, meine fromme Schwester. Sandte sie uns nicht ihren weisen Sohn, der uns lehrt: ‚Nur was Du selbst durchdacht hast, versteht Du‘? Was kann also falsch daran sein, die Lehren der Mutter der Weisheit zu hinterfragen? Immerhin sind ihre Worte doch unfehlbar und es liegt an uns, ihren Willen richtig zu deuten. Habe ich nicht recht?“

„Bleibt doch zum Essen. Ihr wärt eine willkommene Bereicherung meiner Tafel.“

Werte

Konzept: hinter einer kultivierten Fassade lauert ein wahres Monster
Kompetenz: brillante Gelehrte und Vampirin
Seelentier: Da die Vampirin dem Namenlosen ihre Seele geopfert hat, gleicht ihr Seelentier nur noch einem flatternden Schatten, der als Vampirfledermaus interpretiert werden kann (grausam, gefährlich, geheimnisvoll)

Größe 176 Schritt **Haarfarbe** dunkelblond
Geboren 7. HES 600 BF **Augenfarbe** grün
Beziehungen ansehnlich **Finanzkraft** hinlänglich **SO** 9

MU 17* **KL** 17 **IN** 13 **CH** 20* **FF** 14 **GE** 17* **KO** 18* **KK** 18*

Ringen **INI** 17+W6 **AT** 19 **PA** 15 **TP** W+2 (A) **DK** H **BF** --
Raufen mit Orchidee **INI** 17+W6 **AT** 18 **PA** 11 **TP** W+2 **DK** H **BF** 3

LeP 36 **AuP** - **KaP** 40 **MR** 6 **RS** 0 **WS** 9 **Aw.** 18 **GS** 11*

Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Altersresistenz*, Breitgefächerte Bildung, Dämmerungssicht*, Gebildet V, Gutes Gedächtnis, Herausragender Geruch*, Verbindungen (zu hochrangigen Adligen und Beamten in Methumis) / Arkanophobie 8, Neugier 12, Rachsucht 10*, Lichtscheu*, Wahrer Name
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horas-Reich), Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Herzog-Eolan-Universität), Spätweihe (Namenloser Kult), Aufmerksamkeit*, Ausweichen III, Kampfreflexe*, Wuchtschlag*
Waffenloser Kampf: Griff, Halten, Klammer, Knie, Niederringen, Schmutzige Tricks, Versteckte Klinge, Wurf, Würgegriff*
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 15, Schleichen 18*, Sich verstecken 16, Sinnenschärfe 17, Körperbeherrschung* 15, Gassenwissen 11, Lehren 14, Menschenkenntnis 12, Schriftlicher Ausdruck 15, Überzeugen 13, Geschichte, Götter & Kulte, Philosophie und Sagen & Legenden 15+, weitere Wissenstalente 10+, ein Dutzend Sprachen und Schriften mindestens auf halber Komplexität, Heilkunde Seele 10
Wichtige Liturgien: Bluttaufe, Gott der Götter, Herbeirufung der Diener des Herrn, Prophezeiung, Schwindende Zauberkraft, Tiergestalt (Ratte, Schakal, Spinne oder Vampir-Fledermaus)
Übernatürliche Gaben:* Sikaryan-Gespür, Ruf des Vampirs 14
Verwundbarkeiten:* Hesinde, Peraine und Rahja
Besonderheiten:* Regeneration II (+2W6 LeP pro KR), Resistenz gegen profane, elementare und geweihte Angriffe, Immunität gegen Gifte und Krankheiten
* Veränderungen durch den Vampirismus (für Regeln und Anmerkungen zu Vampiren siehe *Wege der Götter* Seite 290 ff.)

Agenda

- Bei einem Feuer in den Stallungen der Rondra-Fakultät der *Herzog-Eolan-Universität* stirb eine Studentin. Die Hohe Rectorin *Adilgunde von Westenende* vermutet eine ausgeuferte „Mutprobe“ und beauftragt die Helden, der Sache nachzugehen. Die Gruppe kann ermitteln, dass die Verstorbene offenbar bei der *Agentur Nanduria* gearbeitet hat, um die ‚Schwesternschaft der Gebundenen Göttin‘ auszuspionieren. Weitere Nachforschungen blockiert eine einflussreiche Advokatin, die während ihres Studiums an der Universität Mitglied der Schwesternschaft war, mit juristischen Finessen. Lassen sich die Helden davon nicht abschrecken, werden ihre Zeugen unter Druck gesetzt und „Unfälle“ bedrohen ihr Leben. Wenn die Helden auch diese Schwierigkeiten meistern, tritt ihren Ivanja selbst entgegen.
- Nach Jahrhunderten stöbert Ivanja den Sarkophag ihres einstigen Erschaffers auf. Um die Grenzen ihrer Unsterblichkeit auszuloten, experimentiert sie mit dem darin gefangenen Erz-Vampir. Sie entführt junge Scholaren der Zauberschule (deren Blut magisch potent ist) und opfert ihren Lebenssaft auf dem steinernen Sarg. Mit wissenschaftlicher Akribie hält sie die Reaktionen des Erz-Vampirs und seinen Verfall bis zur nächsten Fütterung fest. Doch was passiert, wenn es der Kreatur gelingt, zu erwachen und seine Fesseln zu sprengen?

Kurjaga Wodjareff,

Immenmutter und Bienenkönigin einer Norbarden-Sippe

„Die Norbarden haben mich freundlich aufgenommen und ihr Essen mit mir geteilt, wie es bei ihrem Volk Sitte ist. Doch jetzt, inmitten ihrer Gemeinschaft, spüre ich den Argwohn, mit dem sie mich betrachten. Die Kinder halten im Spiel inne, wenn sie mich bemerken, und die Erwachsenen tuscheln miteinander und zeigen dabei auf mich. Ich könnte schwören, dass mein Gepäck durchsucht wurde, und immer steht jemand wie zufällig bei meinem Pferd, als würden sie es bewachen. Doch im direkten Gespräch mit mir bleiben sie höfflich und zuvorkommend.

Ihre Zibilja hat mir erzählt, dass wir zusammen zu den Bienenstöcken ihrer Großmutter reisen. Eine große Ehre für mich! Dort trifft die Sippe ihre alte Immenmutter und einen Mann, der für die Zukunft der Sippe eine große Rolle spielt. Vielleicht ist es ja der ‚Blinde Bornjar', wie Ihr vermutet habt, und wir erfahren endlich, wer sich hinter diesem Namen verbirgt! Ich halte Euch auf dem Laufenden."

—Nachricht an das ‚Archiv Z' der Nordlandbank aus dem Jahr 1035 BF; befindet sich in einem Geheimfach im Buchrücken der Seffa Manich der Wodjareff-Sippe, seit der Verfasser an Hunderten Insektenstichen gestorben ist.

Vita

Der Glaube der Wodjareff-Sippe wurde schon vor langer Zeit korrumpiert: Wie alle Norbarden wissen sie, dass ihre Schutzgöttin MOKOSCHA sich in einem Götterkrieg aufgeopfert hat. Wie einige Norbarden ahnen sie, dass die religiöse Anlehnung an HESINDE und das übrige Zwölfgötter-Pantheon notwendig war, um der Verfolgung durch deren Priester zu entgehen. Doch nur die Wodjareff-Sippe glaubt, dass Mokoscha im Götterkrieg einen Gefährten hatte, den BRUTKÖNIG. Während MOKOSCHA in der Lebenskraft ihres Volkes aufgegangen und seither allgegenwärtig ist, opferte der BRUTKÖNIG sich in höheren Sphären und schenkte den Norbarden so eine Freiheit des Geistes, die sich andere Völker nur erträumen können.[2] Und es kann kein Zufall sein, dass die heiligen Zahlen der Norbarden, sechs und sieben, zusammen die Zahl des Gottes ergeben, der von den Zwölfgöttern geächtet wird.

In diesen Glauben wurde Kurjaga hineingeboren – in einer sternlosen Nacht während der Namenlosen Tage vor über siebzig Jahren. Das gelehrige, magiebegabte Kind wurde zur Zibilja ausgebildet, doch schon damals zweifelte niemand daran, dass Kurjaga vom BRUTKÖNIG für Höheres erwählt war. Mit 13 Jahren wurde das Mädchen eine Geweihte ihres Gottes. Mit 16 wählte sie sich einen Mann und gebar ein Jahr später ihr erstes Kind, eine Tochter. Von da an begann Kurjaga, die Geschicke ihrer Meschpoche mitzugestalten. Mit großem Geschäftssinn und größerer Skrupellosigkeit machte sie die Wodjereffs zu einer wohlhabenden Gemeinschaft. Durch geschickte Heiratsvermittlung ihrer sechs Söhne und sieben Töchter mehrte sie den Einfluss der Sippe bei den übrigen Norbarden.

Die Lenkung der Sippe hat Kurjaga inzwischen abgetreten: Ihre Schwester ist die Muhme der Wodjareffs, beraten von einer von Kurjagas 13 Enkelinnen als Zibilja. Währenddessen dient Kurjagas älteste Tochter der Sippe als erste Immenmutter. Als zweite Immenmutter ist es Kurjaga damit erlaubt, die Sippe zu verlassen. Sie bereist den Norden, tauscht sich mit anderen Norbarden-Sippen aus und widmet sich der Verfeinerung ihrer magischen und karmalen Fertigkeiten. Das alles dient ihr zur Vorbereitung auf den nächsten großen Schritt: Kurjaga will *Bite Barvedis* als *Mutter der Immenmütter* im Mokoscha-Tempel zu Festum beerben. Damit würde sie zur einflussreichsten Mokoscha-Priesterin aller Norbarden werden.

Habitus

Kurjaga ist eine kleine, zierliche Frau mit dunklem Teint und runzeligem Gesicht. Das lange Haar links und rechts des breit ausrasierten Scheitels ist nach über siebzig Jahren völlig ergraut. Trotz ihres Alters ist der Blick aus den bernsteinfarbenen Augen klar und stechend, die Haltung der Norbardin ist aufrecht und stolz.

Auf ihren Reisen kleidet Kurjaga sich in wetterfestes Wildleder mit Fellbesatz. Pelzmütze und Wendemantel entsprechen der norbardischen Tradition. Immer an Kurjagas Seite ist ihr dritter Ehemann *Bardog* (* 978 BF, kahlköpfig, beherzt, robust), der sie als Berater, Beschützer und Vollstrecker unterstützt. Neben seiner Molokdeschnaja sticht er auf Befehl seiner Frau mit dem *Hadschalek* zu. Dabei handelt es sich um eine Art Panzerhandschuh aus Chitin, der in einen langen, dünnen (und meist vergifteten) Dorn ausläuft – wie der Stachel einer Hornisse.

Die Norbardin ist eine kluge, weltoffene Frau. Nach Art ihres Volkes steht ihr ganzes Handeln und Streben im Dienst MOKOSCHAS, des BRUTKÖNIGS und ihrer Meschpoche. Die Götter danken Kurjaga ihre Hingabe mit Wohlstand und Geltung. Gerade der BRUTKÖNIG inspirierte seine Priesterin immer wieder zu lukrativen Geschäften und offenbarte günstige Gelegenheiten, auch wenn viele dieser Unternehmungen weder legal noch moralisch sind.

Von steigender Beliebtheit ist der hochprozentige Kartoffelschnaps, den die Sippe als „Wodja" verkauft. Auch die exklusiven Honigerzeugnisse von Kurjagas Bienenschwärmen sind heiß begehrt, nicht nur, weil sie von exquisiter Qualität sind, sondern auch, weil sich sonst kaum eine Sippe von ihrem Vorrat trennt. Haupteinnahmequelle der Wodjareffs bleibt aber der Schmuggel mit dem Bernstein des Hohen Nordens, vorbei an der Praios-Kirche. Außergewöhnliche Steine werden dabei allerdings zuerst Kurjaga vorgelegt. Sorgsam extrahiert die Immenmutter eventuelle Einschlüsse, um zu ergründen, was der Sonnengott in seinem Lichtgefängnis eingesperrt sehen will.

Expeditionen ins Ewige Eis werden von der Norbardensippe gegen die Aussicht auf eine Gewinnbeteiligung durch Geldmittel und Ausrüstung unterstützt. Bei vielversprechenden Unternehmungen bieten die Norbarden auch ein Familienmitglied als Führer an, einerseits um ihre Investition zu schützen, andererseits als Spion und gegebenenfalls als Raubmörder.

[2] Zum Glauben der Norbarden vgl. **Wege der Götter** Seite 212 & **Land des Schwarzen Bären** Seite 122

Modus Operandi

Fremden gegenüber bietet Kurjaga wenig Angriffsfläche. Sie ist gesellig und freundlich und frei von Vorbehalten gegenüber andern Spezies, Kulturen oder Religionen. Ungehalten wird sie, wenn ihre Sippe oder ihre Geschäfte bedroht werden. In dem Fall droht dem Feind GÖTTLICHE STRAFE oder ein Wespenschwarm in NAMENLOSER RASEREI. Verrat aus den eigenen Reihen ahndet Kurjaga mit einem UNAUSSPRECHLICHEN FLUCH (siehe **Anhang** Seite 25), einer Variante des SIPPENFLUCHS, bei dem der Verfluchte von seinen Mitmenschen geächtet, gemieden und missachtet wird.

Markante Zitate

„Das Wichtigste im Leben sind Ehrlichkeit, Anstand und Fleiß. Familie! Man darf nie vergessen, woher man kommt."

„Ihr steht tief in unserer Schuld. Und jetzt sagt Ihr, dass Ihr eure Schulden nicht begleichen könnt? Nun, das bringt uns in eine unangenehme Lage. Aber vielleicht können wir uns anderweitig einig werden…"

„Warum so garstig? Wir sind doch alle zivilisiert. Wir können uns einigen. Ich werde euch ein Angebot machen, das ihr nicht ablehnen könnt."

Werte

Konzept: fürsorgliche Sippenmutter, skrupellose Geschäftsfrau und „Patin" der Norbarden
Kompetenz: meisterliche Zibilja und Geweihte des Brutkönigs
Seelentier: Hornisse (räuberisch, giftig, umtriebig)
Größe 163 Schritt **Haarfarbe** grau
Geboren 3. Namenloser Tag 959 BF **Augenfarbe** bernstein
Beziehungen ansehnlich **Finanzkraft** ansehnlich **SO** 10
MU 15 **KL** 14 **IN** 16 **CH** 17 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 11
Dschalek* **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** W+1* **DK** N **BF** 2
*ein norbadischer Dolch, der gerne in Gift getränkt wird.
LeP 31 **AuP** 33 **AsP** 30 **KaP** 36 **MR** 7 **RS** 6 **WS** 8 **Aw.** 7 **GS** 7
Vor- & Nachteile: Geweiht, Halbzauberer, Innerer Kompass, Kälteresistenz, Prophezeien / Arroganz 10, Höhenangst 7, Neugier 8, Schlafstörungen I, Seffer Manich, Verpflichtungen
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Norbarden, Bornland), Geländekunde (Steppe, Sumpf, Wald), Tanz der Mada, diverse Zauberzeichen
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 12, Lehren 11, Menschenkenntnis 15, Schriftlicher Ausdruck 12, Überreden 14 (Feilschen 16), Überzeugen 13,Wildnisleben 10, Götter/Kulte 14, Schätzten 13, Handel 13, Heilkunde, Seele 15, ein halbes Dutzend Sprachen des Nordens, Prophezeien 12
Wichtige Rituale: Ritualkenntnis 15; alle bekannten Rituale einer Zibilja,
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis 18; die meisten Dunklen Wunder, außerdem die Zwölf Segnungen, Göttliche Strafe, Sippenfluch (Unaussprechlicher Fluch)

Agenda

- Mit dem Erstarken des alten alhanischen Erbes wächst auch Kurjagas Interesse an den mystischen Relikten ihres Volkes. Geduldig hält sie Ausschau nach dem *Kaiserschwarm*, dem *Bernsteinreif* oder der *Schwarmseele*.[3] Gut möglich, dass sie die Hilfe verwegener Abenteurer braucht, um zum Beispiel Hinweisen im alten Tobrien nachzugehen.
- Die Sippe der Wodjareff ist in allerlei dubiose Geschäfte verstrickt: Sie hehlen für die *Walsach-Piraten*, fangen und verkaufen Goblin-Sklaven an Bronnjaren, vertreiben Rauschmittel oder Gift und schmuggeln alles Erdenkliche zwischen dem Bornland, dem ehemaligen Glorania, dem Svelltland und dem Mittelreich. Die Sippe handelt mit dem verfluchten *Reelias* auf den *Bäreninseln* und hatte beim Verschieben von *Theriak* an die gefallenen Heptarchen ihre Finger im Spiel. (Allerdings wesentlich diskreter als die räuberischen ‚Ragaschoffs') Noch heute kennt die Meschpoche einzelne aktive Fördertürme für ‚Sumus Blut'. Seit Kurzem investieren die Norbarden ihre Gewinne in Kreditgeschäfte mit verarmten Bronnjaren, die den Pfeffersäcken in Festum den Zins nicht gönnen. Dieses ganze umtriebige Gebaren verschafft der Norbarden-Sippe Neider und Konkurrenten, die dem Treiben vielleicht mit Heldenhilfe Einhalt gebieten wollen.
- Kurjaga ahnt, dass Großes bevorsteht in Aventuriens Norden. Sie ist bereit, bei diesen Umwälzungen für die Interessen des BRUTKÖNIGS einzustehen. Bei allen anstehenden Ereignissen im Norden können Kurjaga und ihre Meschpoche als Antagonisten eingesetzt werden - ob beim Erwachen des Bornlandes und dem damit verbundenen Erstarken alter Mächte oder bei der ewigen Suche nach den legendären Schätzen des Nordens, wie dem *Ersten Schwarzen Auge*, dem *Polardiamanten*, dem *Zitadellenschlüssel des Eises* oder den Frostkerkern äonenalter Entitäten.

[3] vergl. **Land des Schwarzen Bären** Seite 161f & 185, **Wege der Götter** Seite 211 sowie die Romane **Herr der Legionen & Herrin des Schwarms**

Der Versehrte, Hochprophet und Rattenkönig von Gareth

„Diese Bettler sehen doch alle gleich aus. Schon, als ich ein Kind war, hockte so einer da. Einmal hat der Alrik ihm einen Streich gespielt. Hat einen Kuhfladen vom Dach fallen lassen. Direkt in die Opferschale. Platsch, hat das gespritzt. Leider ist er inzwischen verstorben. Der Alrik meine ich, nicht der Bettler. Wurde unter 'ner Kuh begraben. Der arme Kerl. Aber war schon 'ne lustige Geschichte, irgendwie…"

„Wenn du ihm eine Münze gibst, sagt er dir die Zukunft. Für einen Kreuzer bekommst du ein gutes Omen. Für einen Heller ist es was Schlechtes. Und wenn du ihn betrügen willst, verwünscht er dich, dass du dir die Beine brichst. Und egal, was er sagt, es wird auf jeden Fall passieren."

„Eigentlich lebt er in der Dämonenbrache. Er kommt nur in die Stadt, um sich ein Kind auszusuchen, das er mitnimmt in die Brache und dort verspeist."

„Ach, lasst ihn doch in Ruhe. Er ist nur ein armer, alter Krüppel, dem das Leben übel mitgespielt hat. Was gibt euch das Recht, über ihn zu urteilen? Vielleicht ist er ja ein Kriegsheld, den ein Dämon halb zerfleischt hat. Schon mal daran gedacht?"

„Der Alte da? Die alte Ruthard sagt, es ist der gute Kaiser Hal. Er wacht von hier aus über seine Familie, und wenn es Probleme gibt, eilt er ihnen zu Hilfe. Aber das kann gar nicht sein. Ich hab ihn nämlich mal gesehen, den Kaiser Hal. Vor vielen Jahren, als er durch die Stadt prozez… prozisier… als er spazieren gegangen ist. Und da hatte er zwei gesunde Arme und Beine und Augen und alles. Nicht wie der da!"

„Ich habe ihn noch nie schlafen sehen. Ist doch komisch, oder? Ich meine, jeder schläft doch irgendwann. Beim Essen kann ich's ja verstehen. Ich meine, wer will schon sehen, was so einer isst. Aber schlafen? Nee, das ist komisch."

„Der Alte ist mir unheimlich. Es heißt, er spricht mit den Ratten, und die wispern ihm allerlei Geheimnisse ins Ohr, die in der so Stadt passieren."

—Gerüchte aus den Straßen von Gareth, gehört 1040 BF

Vita

Niemand kennt seinen Namen oder seine Geschichte. Niemand weiß, woher er seine Verletzungen hat oder warum er so entstellt ist. Niemand kann sagen, woher er gekommen ist oder seit wann er da ist. Er ist einfach ein alter, verkrüppelter Mann mit Lumpen am Leib. Als wäre er schon immer hier gewesen, sitzt er da, mit seinem Opferschälchen vor sich, und hofft auf eine barmherzige Spende.

Habitus

Der Körper des Versehrten ist dürr und ausgezehrt. Unzählige Narben sowie frische Schürfwunden und blaue Flecken künden vom harten Leben in der Gosse. An der linken Hand sind von Daumen sowie Mittel- und Ringfinger nur Stumpen übrig. An der rechten Hand sind der kleine und der Ringfinger abgetrennt. Das rechte Bein endet kurz unterhalb des Knies in einem Stumpf. Der verbliebene linke Fuß steht in widernatürlichem Winkel ab und ist aller Zehen verlustig. Nur mit einer Krücke kann der Versehrte vorwärtshumpeln. Eine schmutzige Augenbinde verbirgt zwei leere Höhlen. Der Mund ist ein Trümmerfeld mit wenigen verbliebenen Zahnruinen. Die linke Gesichtshälfte ist von Brandnarben entstellt, das Ohr wurde von den Flammen komplett verzehrt. Auf der anderen Hälfte des Kopfes wachsen ein paar dünnen, graue Haarsträhnen und struppige Bartstoppeln. Es ist ein erbärmlicher Anblick. Und doch ist die jämmerliche Gestalt einer der mächtigsten Geweihten des Rattenkindes.

In Gareth, der größten Metropole des Kontinents, kann man den Versehrten überall antreffen, wo Bettler geduldet werden. Still sitzt er da, an einer Straßenecke oder an eine Hauswand gelehnt, inmitten der Menge und doch ungesehen von den meisten Leuten. Er lauscht dem Treiben der Stadt und dem Flüstern ihrer Bewohner. Er nimmt die fremdartigen Gerüche der Reisenden und die vielsagenden Ausdünstungen der Vorbeieilenden auf. Er spürt das lebendige Pulsieren in den Straßen und das unterschwellige Rumoren in den Gassen.

Manchmal kommen die Menschen zu ihm, werfen ihm eine Münze vor die Füße und fragen ihn um Rat. Manchmal spricht er von sich aus scheinbar willkürlich Leute an. Er erzählt ihnen von ihrer Zukunft, als würde er das Schicksal jedes einzelnen kennen. Und es heißt, seine Vorhersagen gehen immer in Erfüllung.

Modus Operandi

Der Versehrte beherrscht alle Dunklen Wundes seines Gottes und hat einige Liturgien anderen Kirchen korrumpiert. Als SCHICKSALSWEBER (siehe **Anhang** Seite 26) kann er einem Menschen Glück oder Pech mit auf den Weg geben. Verräter an seinem Gott verdammt er mit einem ANATHEMA, sein FLUCH WIDER DIE UNGLÄUBIGEN lässt selbst fremde Tempel einstürzen und sein GOTT DER GÖTTER hebt so ziemlich jedes Wunder anderer Geweihter auf. Trotzdem wird der Versehrte sich wimmernd zusammen kauern und um Gnade flehen, wenn er angegriffen wird. (Obwohl sein Quieken einer HERBEIRUFEN DER HEERSCHAREN DES RATTENKINDES entspricht und binnen Augenblicken über Hundert Ratten zu Hilfe eilen.) Dabei hat er keine Angst vor dem Tod. Doch wer den Versehrten töten will, muss sich überwinden, einen Wehrlosen zu erschlagen. Damit hat dieser Mörder unweigerlich den Weg zur dunklen Seite eingeschlagen. Eine Gruppe von „Helden" dieses Kalibers wird hoffentlich umdenken, wenn sie den Versehrten kurz nach seinem Märtyrertod wieder in den Straßen von Gareth antreffen. Dann hat er seine sterbliche Hülle hinter sich gelassen, und in der linken Augenhöhle reicht ein purpurner Wirbel in unermessliche Abgründe.

Auch wenn der Versehrte blind ist, hat er einen guten Riecher für die Persönlichkeit seiner Mitmenschen, und seine Strategie ist sehr subtil: Seine Vorhersagen basieren auf Prognosen, Suggestion und echter Prophetie. Dabei schürt der Krüppel bei seinem Publikum schwelende Ängste, Kleinbürgertum, Neid und Misstrauen gegenüber Nachbarn, Geweihten und Würdenträgern. Dies tut er zum Beispiel, indem er vor deren versteckten Absichten warnt. Unterstützt wird er dabei vom *Rattenpack*, einer Rotte Straßenkinder im Alter zwischen 7 und 13 Jahren. Sie heizen Argwohn und Paranoia der Bevölkerung mit bösartigen Streichen an. Der Versehrte hält sie bei Laune mit Verständnis, kleinen Geschenken und dem Versprechen, dass sie nach ihrem 13. Lebensjahr rasant aufsteigen. Dabei ahnen sie nicht, dass dieser Aufstieg bis in die höchste Sphäre reicht und per SEELENBANNUNG erfolgt.

Über die Jahre hat der Versehrte ein feinmaschiges und weitreichendes Netz aus Falschheit und Intrigen gesponnen. Doch selbst er weiß nicht, wann sein Gott ihm eingeben wird, dass der richtige Zeitpunkt gekommen ist, um das Kartenhaus einstürzen zu lassen und die Stadt ins Chaos zu reißen.

Markante Zitate

„Für wen trägst du deine Last? Für die Götter? Die Zwölf, mein Freund, treiben doch nur ihr Spiel mit uns! Sie geben uns freien Willen, aber diktieren uns ihre Regeln, um ihn zu beschränken. Sie geben uns Instinkte, aber sie erwarten, dass wir diese unterdrücken. Und dann verlassen sie uns und schauen zu, wie wir an ihren Dogmen zerbrechen. Die Zwölf sind Voyeure! Sie sind Sadisten! Es gibt nur einen Gott, der uns wirklich liebt. Der uns akzeptiert, wie wir sind, mit all unseren Fehlern und Schwächen. Aber selbst seinen Namen zu kennen haben die Zwölf uns verboten."

„Was tust du hier, mein Freund? Weißt du nicht, dass, während du hier durch die Straßen ziehst und deiner Arbeit nachgehst, dein Bruder in deinem Bett deine Frau besteigt? Geh nach Hause, mein Freund. Nimm dir deine Keule und tue, was getan werden muss."

„Bitte, nicht schlagen, hohe Herrschaften. Ich bin unwürdig! Ich flehe Euch an, verschon mein armseliges Leben!"

Werte

Konzept: wehrloser Krüppel mit immenser spiritueller Macht
Kompetenz: vollendeter Prophet, Empath und Geweihter des Rattenkindes
Seelentier: Wolfsratte (hinterhältig, verstohlen, zäh)
Größe 1,67 Schritt **Haarfarbe** kahl
Geboren unbekannt **Augenfarbe** keine
Beziehungen minimal **Finanzkraft** keine **SO** 1
MU 18 **KL** 21 **IN** 20 **CH** 15 **FF** 10 **GE** 8 **KO** 12 **KK** 8
Raufen **INI** 12+W6 **AT** 6 **PA** 9 **TP** W6-2 **DK** H **BF**
LeP 26 **AuP** 27 **KaP** 52 **MR** 6 **RS** 6 **WS** 8 **Ausw.** 16 **GS** 4
Vor- & Nachteile: Altersresistenz, Empathie, Gefahreninstinkt, Magiegespür, Prophezeiungen, Verbindungen (Rattenpack, Obdachlose, Prosituierte & Stricher), Veteran, Wohlklang / Blind, Einbeinig, Einhändig, Widerwärtiges Aussehen
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Gareth), Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Ortkenntnis (Gareth), Spätweihe (Namenloser Kult)
Wichtige Talente: Sich verstecken 15, Sinnenschärfe 17 (Riechen 19), Gassenwissen 20 (Gareth 22), Menschenkenntnis 24, Überreden 21, Überzeugen 24, Götter /Kulte 18, Heilkunde, Seele 17
Gaben: Empathie 21, Gefahreninstinkt 18, Magiegespür 17, Prophezeien 20
Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis 21; alle bekannten Dunklen Wunder und allgemeinen Liturgien. Außerdem hat der Versehrte diverse Liturgien anderer Kirchen korrumpiert.

Agenda

- Bei einem Detektiv- und Intrigen-Plot in Gareth kann der Versehrte als Joker eingesetzt werden, entweder, um die Helden auf eine falsche Fährte zu locken, indem er Misstrauen gegen einen unschuldigen Verdächtigen sät. Er könnte den Helden aber auch wertvolle Tipps zu geben, um sich ihr Vertrauen zu erarbeiten oder um lästige Hintermänner einer Verschwörung zu entlarven.
- Ein geweihter Held oder ein befreundeter Geweihter wird scheinbar grundlos diffamiert und schikaniert: einem Ingerimm-Geweihten wird das Haus angezündet, der Sohn einer Travia-Geweihten wird in Grafites als Bastard verunglimpft, im Tsa-Tempel werden die bunt bemalten Fenster eingeworfen oder ein Phex-Geweihter wird brutal ausgeraubt. Natürlich ist es schwer, den Versehrten als Urheber zu identifizieren. Aber vielleicht gelingt es den Helden ja, ein Mitglied des Rattenpacks zu seinem verkrüppelten „Mentor" zu verfolgen.

Anhang: Neue Dunkle Wunder

Geniussegen

Grad: I
Ziel: P
Reichweite: Berührung
Art: allgemein
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Stoßgebet (15 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* in Spielrunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Empfänger des Segens kniet nieder und die Geweihte legt ihm die Hand auf den Kopf. Dabei spricht sie: *„Herr, Du gibst mit Kraft! Bitte, erfülle auch den hier vor Dir Knienden mit Deiner Entschlossenheit und Deiner Erhabenheit.“*
Auswirkung: Durch die Liturgie werden LkP*/2 gleichmäßig auf Mut und Charisma verteilt. Gleichzeitig steigt die MR um LkP*/4 Punkte.
Anmerkungen: Eine Aufstufung auf mehrere Personen (PP) ist nicht möglich. Bei einer Aufstufung der Wirkung steigt MR immer nur halb so hoch an wie MU und CH.
Bei der Liturgie handelt es sich gewissermaßen um die dreizehnte „Kleine Segnung“. Sie ist auch in anderen Kirchen bekannt und wird von deren Geweihten genutzt, ohne dass sie sich der wahren Herkunft bewusst sind.

Purpurne Saat

Grad: II
Ziel: Z
Reichweite: Berührung
Art: speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: LkP* in Wochen, danach entsprechend den natürlichen Gegebenheiten
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte nimmt sich eine Handvoll einer beliebigen Saat. Dann hält er sich die Faust mit der Saat an die Lippen und flüstert namenlose Verwünschungen. Schließlich schleudert er die Saat von sich.
Auswirkung: Wo die verwunschenen Saatkörner zu Boden fallen, wächst mit natürlicher Geschwindigkeit eine Pflanze, die dem Namenlosen Gott zugesprochen wird, wie Rattenpilze, Purpurmohn, Dämonenkralle oder Bittersüßer Nachtschatten. Welche Pflanze genau erblüht, legt der Geweihte in der Andacht fest.
Das Namenlose Gewächs nährt sich während der Wirkungsdauer von der vorherrschenden Vegetation (die dabei verdrängt wird) und gedeiht unabhängig von der Witterung. Die Liturgie kann also nur da gewirkt werden, wo bereits Pflanzen wachen. Nach Ablauf der Wirkung hängt es von natürlichen Umweltbedingungen ab, ob das Namenlose Gewächs sich hier dauerhaft ansiedeln kann.
Anmerkungen: Die Liturgie kann nicht aufgestuft werden.

Namenlose Ägide

Variante des Großen Eidsegen

Grad: III
Ziel: G + P
Reichweite: Berührung
Art: speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Andacht (etwa eine halbe Stunde)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte legt in einer Predigt die Prinzipien dar, zu denen die Schwörenden sich verpflichten und vollzieht anschließend den Ritus. In dieser Namenlosen Variante hält der Geweihte dem knienden Schwörenden huldvoll seine Hand entgegen, die der Schwörende am Ende ehrerbietig küsst.
Auswirkung: Namenlose Ägide ist die egoistische Variante des Großen Eidsegens: Nur der Konspirant schwört seine Treue gegenüber dem Geweihten und ihrer gemeinsamen Verschwörung (meist die Mitgliedschaft in einem verbotenen Kult oder das Mitwirken an einer geheimen Operation).
Die göttliche Macht stärkt die Loyalität des Schwörenden und erleichtert es ihm, in der Not dem Geweihten beizustehen. Die reguläre Erhöhung der *Selbstbeherrschung* um LkP*+5 aus dem Großen Eidsegen hilft dem Konspiranten auch, um jeden Versuch, ihn zum Verrat zu bewegen, abzuwehren.
Bricht der Schwörende schließlich doch sein Wort, wird er zum *Eidbrecher* oder, nach Spielleiter-Entscheid, sogar zum *Frevler*. (Namenlose Segnungen lassen sich nur erschwert auf den Sünder wirken und ein Geweihter des Namenlosen erleidet Erschwernisse bei seinen Mirakel-Proben. Vor allem werden Eidbrecher und Frevler aber durch ihr schlechtes Gewissen geplagt (**Wege der Götter** 254).) Außerdem spürt der Geweihte augenblicklich, wenn sein Mitverschwörer ihn verrät. So kann der Geweihte in Ruhe entscheiden, ob er flieht oder Gegenmaßnahmen einleitet.
Anmerkungen: Die Liturgie kann nicht aufgestuft werden. Der Geweihte kann maximal seinen LkW/3 an Konspiranten auf sich einschwören. Die Liturgie muss dazu jeweils einzeln gewirkt werden.
Will der Geweihte einen weiteren Mitverschwörer in seine Namenlose Ägide aufnehmen, muss er einen anderen Konspiranten von seinem Schwur entbinden oder die Liturgie zeigt keine Wirkung. Der Entbundene spürt allerdings nicht automatisch, dass er aus dem „Inneren Kreis“ der Verschwörer ausgeschlossen wurde.

Seelenspiegel

Grad: III
Ziel: P
Reichweite: Berührung
Art: allgemein
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen)
Wirkungsdauer: augenblicklich
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte muss sein Opfer kurz

berühren, zum Beispiel durch einen Handschlag, eine Umarmung oder ein Kopftätscheln. Dabei ruft er im Stillen seinen Herrn an.
Auswirkung: Der Geweihte erkennt das Seelentier seines Gegenübers und kann daraus eventuell Rückschlüsse auf dessen Charakter ziehen. Dabei zeigt sich das Seelentier als geisterhafte Erscheinung neben seinem Träger oder, bei kleineren Tierarten, auf dessen Schulter sitzend.
Anhand der Haltung des Seelentiers kann der Geweihte darüber hinaus etwas über die aktuelle Gefühlslage seines Gegenübers erfahren (ist dieser ängstlich, aggressiv, fröhlich, traurig usw.).
Schließlich erkennt der Geweihte auch die Kompetenzen der Person, zum Beispiel „ein meisterlicher Zuckerbäcker" oder „ein erfahrener Bernsteinsucher" usw.
All diese Erkenntnisse erleichtern direkt anschließende gesellschaftliche Talentproben um LkP*/2.[4]
Anmerkungen: Die Liturgie kann nicht aufgestuft werden. In allen Kirchen ist die Anrufung einzelnen Geweihten bekannt, aber nur die Diener des NAMENLOSEN erinnern sich noch an ihren wahren Ursprung.

Schakal im Schafspelz

Grad: IV
Ziel: G + P
Reichweite: Berührung
Art: speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Zeremonie (eine Nacht)
Wirkungsdauer: LkP* Tage
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte segnet eine Schale mit Öl. Damit reibt er den Leichnam eines frisch Verstorbenen ein. (Der Tod darf nicht länger als zweimal 12 Stunden zurück liegen; meist handelt es sich um ein Mordopfer des Geweihten.) Dann schneidet der Geweihte den Torso vom Scheitel über den Rücken bis zum Steiß auf und zieht der Leiche in einer langwierigen Prozedur die Haut ab. Dabei lobpreist er seinen Namenlosen Herrn. Anschließend kauert der Geweihte sich im Schatten zusammen und legt die abgelöste Haut wie eine Decke über seinen nackten Körper.
Auswirkung: Während der nächsten Stunden überzieht die Haut des Opfers den Körper des Geweihten. Am nächsten Morgen erhebt sich der Geweihte in der Gestalt des Verstorbenen. Dabei verfügt er nicht nur über Hautfarbe und Gesichtszüge seines Opfers, der Geweihte übernimmt auch Augenfarbe und Stimme des Toten. Die Veränderung geht sogar so weit, dass sich Größe und Statur des Geweihten anpassen(die Grenzen legt der Spielleiter fest.) Es ist mit dieser makabren Maskerade also auch möglich, einen Vertreter des anderen Geschlechts oder einer anderen Spezies zu imitieren.
Die Spielwerte des Geweihten bleiben gleich, ausgenommen sind Vor- und Nachteile, die auf Äußerlichkeiten beschränkt sind. Die Kraft des Geweihten erhöht sich nicht, wenn er in die Haut einen muskelbepackten Kriegers schlüpft, aber er wird bei den meisten Menschen auf Misstrauen stoßen, wenn seine Erscheinung die eines Orks ist.

[4] Für die Interpretation eines Seelentiers gelten die Anmerkungen aus dem *Liber Cantiones* Seite 149 bzw. *Liber Cantiones Deluxe* Seite 234. Eine große Liste an Seelentieren bieten **Granden, Gaukler und Gelehrte** Seite 205f und **Krieger, Krämer und Kultisten** Seite 207f.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer wird die gestohlene Hülle spröde und rissig. Binnen weniger Stunden platzt die Haut auf und schält sich vom Körper des Geweihten, wodurch dieser wieder seine ursprüngliche Gestalt annimmt.
Anmerkungen: Die Liturgie kann nicht aufgestuft werden.

Unaussprechlicher Fluch

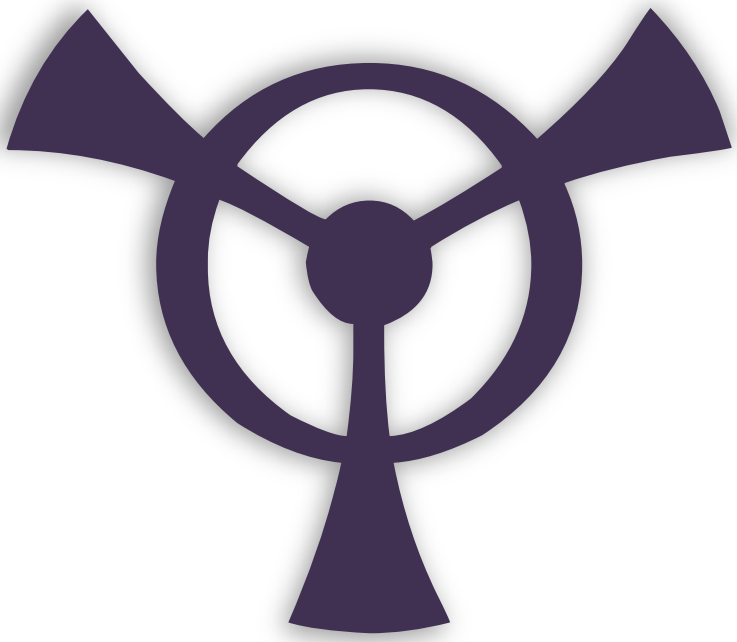
Variante des Sippenfluchs

Grad: IV
Ziel: P
Reichweite: Berührung
Art: speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Zeremonie (mehrere Stunden)
Wirkungsdauer: LkP* Monate
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte klagt einen auszustoßenden Kultisten des Verrates oder eines ähnlich schweren Verbrechens an. Die Mitverschwörer verwünschen darauf den schlechten Charakter des Missetäters, prangern seine Unfähigkeiten an und bezichtigen ihn weiterer Vergehen und Verfehlungen. Nach einer ganzen Flut von Beschimpfungen verurteilt der Geweihte den Beschuldigten zum Ausschluss aus der Gemeinschaft.
Auswirkung: Der verurteilte Kultist wird aus der namenlosen Gemeinschaft und der Gesellschaft ausgegrenzt: Andere Menschen meiden seine Nähe, grenzen ihn von Versammlungen aus oder feinden ihn offen an. Keiner will den Verbannten mehr anhören, Kaufleute und Schankwirte jagen ihn fort und selbst Freunde und Familie fühlen sich unbehaglich in seiner Nähe.
Für die Wirkungsdauer erleidet der Verfluchte die Nachteile *Randgruppe, Übler Geruch* und *Unangenehme Stimme.* Alle gesellschaftlichen Proben sind dadurch um mindestens 6 Punkte erschwert.
Anmerkungen: Bei der Aufnahme in ein namenloses Kabale müssen die Aspiranten meist etwas Blut hinterlegen, damit der Unaussprechliche Fluch auch ohne ihre Anwesenheit gewirkt werden kann. Die Liturgie wird gerne genutzt, wenn ein Verräter mundtot gemacht werden muss, ein Mord aber unangenehme Aufmerksamkeit erregen würde.

Bluttaufe

Grad: V
Ziel: G + P
Reichweite: Berührung
Art: speziell (die Liturgie steht nur den Dunklen Paladinen den NAMENLOSEN, also geweihten Vampiren, zur Verfügung)
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Gebet (eine Spielrunde)
Wirkungsdauer: permanent
Symbole, Gesten, Gebete: Die Vampirin ritzt sich und ihrer Jüngerin die Haut auf, meist die Handfläche oder das Handgelenk. Sie legt die blutenden Schnitte aufeinander und spricht: *„Mein Blut zu deinem Blut. Mein Geist zu deinem Geist. Meine Gedanken zu deinen Gedanken."* Dann trinkt die Vampirin etwas Blut ihrer Jüngerin, während diese etwas vom purpurnen Blut der Vampirin kostet.
Auswirkung: Fortan kann die Vampirin jede ihr bekannt Liturgie mit dem Ziel P, PP oder PPP über beliebige Distanz auf ihre Jüngerin wirken. So übermittelt sie zum Beispiel mittels Göttlicher

Verständigung Botschaften oder erteilt telepathisch einen Heiligen Befehl.
Anmerkungen: keine

Schicksalsweber

Grad: V
Ziel: P
Reichweite: Sicht
Art: speziell
Herkunft: Namenlos
Ritualdauer: Stoßgebet (15 Aktionen)
Wirkungsdauer: LkP* Stunden
Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte fixiert den Empfänger der Liturgie und zischelt entweder eine positive oder negative Vorhersage.
Auswirkung: Der Empfänger wird entweder gesegnet oder verflucht.
Bei einem Segen glänzt der Empfänger während der Wirkungsdauer durch besonderes Geschick. Talentproben werden bereits bei zwei Erfolgen zum *spektakulären Erfolg*. Bereits eine 1 oder 2 führt bei einer Eigenschafts-Probe zu einem *Glückswurf* und im Kampf zu einer *Glücklichen AT* bzw. nach einem erfolgreichen Bestätigungswurf zu einem *Kritischen Treffer* oder einer *Glücklichen PA*. Gleichzeitig kann der Spielleiter bis zu LkP*/4 Proben automatisch zu einem besonderen Erfolg erklären.
Bei einem Fluch wird der Effekt ins Gegenteil verkehrt, entsprechend dem Nachteil *Tollpatsch*. Dem Empfänger unterlaufen also mehr Patzer. Außerdem kann der Spielleiter bis zu LkP*/4 Proben automatisch zu einem Patzer erklären.
(Ein verantwortungsvoller Spielleiter wird die automatischen Erfolge oder Patzer hoffentlich sorgsam nutzen, um seine Spieler mit neuen Herausforderungen zu konfrontieren oder die Dynamik seiner Geschichte zu steigern, und nicht um seine Spieler zu schikanieren oder gar umzubringen.)
Anmerkungen: Angeblich ist die Liturgie nur eine Vorstufe der mächtigen Anrufung KAUSALKNOTEN, die nur den *Augen des Namenlosen* zur Verfügung steht. Der Legende nach können die mächtigen Diener des NAMENLOSEN damit scheinbar willkürliche Ereignisse miteinander verbinden und damit Kettenreaktionen in Gang bringen, die das Schicksal ganzer Reiche beeinflussen können.