

Der Brandstifter im Mäuseturm

Vor ungefähr einer Trideade erreichte der Feuerhexer Spaleny Warogast. Die Stadt und ihre Möglichkeiten gefielen ihm auf den ersten Blick. Er suchte nach einem geeigneten Unterschlupf. Den Mäuseturm fand er besonders einladend. Die Turmbewohner der unteren Stockwerke schüchterte er mit Hilfe seiner Zauberkräfte ein. Er lässt sie gerne weiterhin hier wohnen, denn sie helfen ihm bei der Tarnung seines Verstecks. Wer vermutet schon einen Brandstifter in einem von Obdachlosen besetzten Turm?

Vom Mäuseturm zieht Spaleny aus um in Warogast Feuer zu legen und sich an dem entstehenden Chaos zu berauschen.

Im Mäuseturm

Folgende Änderungen gegenüber der Beschreibung des Mäuseturms sind für dieses Abenteuer wichtig:

Spaleny fand den Mäuseturm als er dem Säufer Anjo folgte. Er hatte von Anfang an vor, dessen Haus für sich zu beanspruchen und war ganz begeistert als er feststellte, wohin ihn der Säufer brachte. Die Gerüchte über den Mäuseturm scheren ihn nicht, im Gegenteil. Sie tragen noch zur Qualität seines Verstecks bei. Spaleny nahm den Turm mit Hilfe seiner Zauber und brachialer Gewalt in Besitz. Die eingeschüchterten Kinder und Säufer dürfen ob seiner Gnade gern hier bleiben, solange sie ihn nicht behelligen. Seitdem zieht er von hier zu seinen Brandstiftungen aus. Die Opfer sind ihm dabei völlig egal...

Die Illusion im dritten Stock des Turms bemerkte und durchschaute Spaleny schnell. Die Tür am oberen Ende konnte er jedoch nicht öffnen. Daher ließ er sich im dritten Stock nieder. Er hat sich ein Matratzenlager zurecht gemacht.

Spaleny ist Holica bis jetzt nicht begegnet.

Vierter Stock

Es wird irgendwann zu einer Konfrontation von Spaleny und Holica kommen. Vielleicht zufälligerweise gerade dann als die Abenteurer den Turm betreten?

Spalenys Anschläge

Immer wieder zieht der Pyromane los, um irgendwo in der Stadt Feuer zu legen. An folgenden Orten hat er bisher zugeschlagen:

- vor acht Tagen:
Die Billigkneipe „Pre Spalene“ brannte aus. Die Nachbarn munkeln, dass der Wirt **Pitny Rezim** wieder zu viel seines Selbstgebrannten getrunken hatte und dann vergessen hat, die Kerzen zu löschen...
- vor sechs Tagen:
Der Hasenstall des Bauern **Farmar** brannte ab. Auch das Haupthaus des Bauern wurde von Spaleny in Brand gesteckt. Zwischen den Ascheresten fand man eine recht große Glasscherbe. Der Bauer behauptet, er habe eine Person gesehen, die einen brennenden Ball in den Stall geschickt hat. Er kann eine ungefähre Personenbeschreibung geben: ein Mann, ungefähr so groß wie er selbst.
- vor vier Tagen:
bei dem Alchimisten **Lekaren** explodierte das Experimentierlabor. Er hat einen brennenden Wolf gesehen, der durch sein Labor rannte und alles in Brand steckte. Lekaren erlitt

schwerste Verbrennungen und ist seit dem Brand nur selten ansprechbar.

- vor zwei Tagen:
eine Küche, in der die Armen gespeist werden, ging in Flammen auf. Es gab mehrere Tote und Schwerverletzte... Überlebende berichten von einem in Flammen stehenden Mann, der mitten im Feuer stand und alles in Brand setzte.
- heute: Spaleny zaubert einen Feuerregen am Marktplatz (s.u.)
- übermorgen: wer weiß das schon?

Spurensuche

Orte der Anschläge

Spaleny's Versteck ungefähr zu ermitteln sollte nicht besonders schwierig sein. Die meisten Brände legt er nicht allzu weit vom Mäuseturm, aber weit genug, dass dieser nicht in Gefahr gerät. Das heißt, sie fanden zwischen 100 bis 300 Metern weit weg statt. Zeichnet man die Brandstellen in eine Karte ein stellt man recht schnell fest, dass sich ein Kreis um den Mäuseturm herum bildet.

Zeugenaussagen

Je mehr Personen man befragt, desto genauer wird das Bild des Attentäters.

Die Suche nach einem Motiv macht Ermittlern die Sache jedoch nicht leichter. Zu unterschiedlich sind die Stellen, an denen es gebrannt hat. Man wird hier keinerlei Zusammenhänge finden können, da es keine gibt. Spaleny geht völlig wahllos bei der Auswahl seiner Ziele vor.

Nachbarn des Mäuseturms

Die Nachbarn des Mäuseturms bemerkten vor einigen Tagen nachts flackerndes Licht in der dritten Etage. Sonst gibt es dort nur in einzelnen Nächten Licht im vierten Stockwerk. An die gespenstischen, aber doch regelmäßigen Lichter im ersten und zweiten Stock sind sie gewöhnt...

Aussagen der Turmbewohner

Die Kinder und Anjo sind eingeschüchtert von Spaleny und gehen ihm aus dem Weg. Sie wissen nicht, was er tut, haben jedoch bemerkt, dass er gerne mit Feuer zu spielen scheint. Er ist erst seit etwa zehn Tagen hier.

Der Anschlag auf dem Marktplatz

Als Höhepunkt seines bisherigen Schaffens hat sich der Pyromane einen Anschlag auf den Marktplatz vorgenommen. Er platziert sich auf einem Häuserdach und ruft seine beiden Feuerwölfe zu sich. Diese hetzt er von verschiedenen Seiten auf den Marktplatz. Sie sollen Chaos verbreiten und Marktstände in Brand setzen. Zur selben Zeit zaubert er einen Feuerregen mitten auf den Marktplatz. Sofort bricht eine Panik auf dem Platz aus. Hoffen wir, dass die Abenteurer erfolgreich eingreifen können. Wenn möglich, sollte Spaleny in dem Chaos entkommen können, wobei er ein paar mit Mühe und Not zu verfolgende Spuren hinterlässt. Die Gruppe soll ihn ja noch finden, am besten im Mäuseturm...

Abenteuermöglichkeiten

- Der Anschlag auf den Marktplatz wäre ein guter Zeitpunkt, um die Abenteurer bei einem Einkaufsbummel zu überraschen. Wenn sie ihn ausfindig machen, können sie ihn über die Dächer der Stadt verfolgen. Vielleicht sogar durch die Kanalisation bis hin zum Mäuseturm. Seine Feuerwölfe werden versuchen, seinen Rückzug zu decken...
- Die Abenteurer können auch von einem der Geschädigten angeheuert werden, um den Brandstifter zu finden. Vielleicht kann er für den Schaden aufkommen?
- Vielleicht stößt die Gruppe auch durch Zufall auf den Mäuseturm und findet dabei zufällig

- den Feuerteufel, der die Stadt seit einiger Zeit plagt.
- Einer der nächsten Anschläge trifft die Unterkunft der Abenteurer.
- Sie hören zufällig, wie sich zwei Zeugen eines Anschlags über die brennenden Wölfe unterhalten und werden neugierig.

Spaleny, der Brandstifter

Bild: <https://www.wallpaperflare.com/fantasy-art-magician-blue-magic-the-gathering-art-and-craft-wallpaper-csuyr>

Spaleny (Schwarzer Hexer, Mentorin: Ghoschudatta) Gr 18
Volk, Ghoschudatta – mittel (165 cm), normal – 34 Jahre

St 63, Ge 50, Gw 78, Ko 50, In 90, Zt 83
Au 66, pA 66, Wk 22 - B 24
13 LP, 42 AP – LR - SchB+1

Angriff: Magierstab+12 (1W6+1) – Raufen+7 (1W6-3) – Abwehr+15, Res+18/17

Zaubern+18 (Auswahl): Böser Blick, Feuerkugel, Feuerlanze, Feuerschild, Feuerregen, Feuerring, Feuerwand, Flammende Hand, Funkenregen, Hitzeschutz, Todeskeule, Verbotenes Wort, Zündsalz; ein paar Beschwörungszauber, u.a. für seine Feuerwölfe

Die Feuerwölfe

Diese Wölfe sind Dämonen, die der Hexer mittels zweier Knechtschaftsringe zu sich rufen kann. Sie stehen in Flammen und setzen leicht entzündliches Material schnell in Brand. Spaleny nutzt sie häufig, um mehrere Brandherde gleichzeitig an verschiedenen Stellen zu verursachen.

Werte wie Dunkelwolf (BEST, S. 245) mit folgender Besonderheit:

Angriff: Flammen (passiv, 1W6 Feuerschaden)

Bes.: Infrarotsicht; finstere Aura, da finstere Dämonen

Bild: <https://www.pinterest.de/pin/332703491228873902/>