

## Kurzfassung

Das Abenteuer spielt direkt im Anschluss an „Der Dämonenfänger“ von Andreas Herman und ist für 3-4 Charaktere Grad 5 gedacht. Da der Bösewicht namens Blackthorne im ersten Teil entfliehen konnte, soll er in diesem Abenteuer zurückgeholt werden. Die Gruppe erfährt, dass er wahrscheinlich in seine Heimatstadt geflüchtet ist und dort starken Rückhalt in der Bevölkerung genießt.

Auf der Reise kommt es zu 3 Begegnungen:

1. Die Abenteurer haben die Gelegenheit eine Hexe zu retten. Hierbei können sie sich entweder eine Freundin oder eine Feindin fürs Leben machen.
2. Ein Druide bittet um Unterstützung einen Anschlag zu begehen. Dabei könnte eventuell ein Mensch sterben. Wenn sie sich entscheiden, das Gleichgewicht durch den Anschlag wiederherzustellen, dann würde dadurch auch einer der Endgegner sterben.
3. Eine Frau wird von Jugendlichen verspottet und mit Steinen beworfen. Hier gilt es das richtige Maß zu finden. Da es sich bei der Frau um die Vertraute von Blackthorne handelt, ist dieser gewarnt, wenn die Abenteurer ihr helfen und länger mit ihr sprechen (er kennt die Abenteurer und zieht die richtigen Schlüsse aus der Beschreibung).

In der Stadt angekommen wird vor den Augen der Gruppe ein Junge angeschossen. Dieser hatte beim Spielen eine Höhle entdeckt in der Blackthorne dunklen Ritualen nachgeht und dort eine Pergamentrolle entwendet.

Die Gruppe muss nun den Jungen beschützen bis ein neutraler Richter in die Stadt kommt. Wenn sie den Jungen und die Pergamente zur Verhandlung bringen, dann wird Blackthorne angeklagt und verliert den Rückhalt in der Bevölkerung. Erst dann kann er ohne Probleme zurückgebracht werden. Die Stadtwache ist vorerst auch auf Blackthornes Seite und würde die Abenteurer gefangen nehmen. Das wäre das Todesurteil für den Jungen.

Blackthorne kann sich der Verhandlung entziehen und flieht in die Höhle. Die Abenteurer folgen ihm und können eventuell die Beschwörung eines Dämons verhindern. Ein mächtiger Untote ist eventuell durch den Anschlag (Druide) gestorben.

Nach dem Kampf gegen den Schützen (Anschlag auf Jungen) und seine Komplizen, ist der Weg frei für die Rückkehr mit Blackthorne.

Zu Blackthorne:

Cyrus Blackthorne hat als 10 jähriger Junge seinen Bruder verloren und gibt sich die Schuld dafür, weil er als großer Bruder nicht helfen konnte. Die beiden hatten im Moor gespielt und waren vom Weg abgekommen. Er würde alles tun, um seinen Bruder wieder von den Toten zurück zu holen. Eine Frau (Begegnung Nr. 3) mit Namen Ceridwen zeigt ihm Wege auf, wie er mit mächtigen Wesen (Dämonen) Kontakt aufnehmen kann – er wird zum schwarzen Hexer.

Aus Angst vor seinen Eltern rennt er von zu Hause fort und heuert auf einem Schiff an. Durch Interaktion des Dämons wird er innerhalb kürzester Zeit zu einem reichen Händler und hat selber ein Schiff. Er sammelt für sich und den Dämon Informationen über Totenbeschwörung etc., um eventuell darüber seinen Bruder zurück zu holen (U.a. knüpft er Kontakte zu den schwarzen Adepten in KanThaiPan; diese unterstützen seine Forschungen, um eine Möglichkeit zu finden ihre Untoten noch mächtiger zu machen. Aus diesem Grund schicken sie ihm 3 Assassinen). Um sein Gewissen zu beruhigen unterstützt er sein Heimatdorf mit finanziellen Mitteln, insbesondere seine Familie und eine Krankenstation. Dies geschieht über Strohmänner.

Kontakt zu dem Dämon stellt er gewöhnlich in der Höhle her. Auf Grund der Nähe zur Unglücksstelle (an der schon zahlreiche Menschen gestorben sind) und den dazugehörigen Emotionen, ist dies hier besonders leicht. Er forscht jahrelang und macht Experimente mit Untoten. Da sein Bruder im Moor konserviert ist, zieht er es vor erst seine Fähigkeiten weiter zu verfeinern. Schließlich soll aus seinem Bruder kein sabbernder Idiot werden. Seinen Wohnsitz hat er in Alba, da er es wegen Schuldgefühlen nicht lange in seiner Heimat aushält (wenn, dann ist er eigentlich nur in der Höhle). Als seine Eltern sterben übernimmt er ihr Haus und verbringt nun auch Zeit in der Stadt.

Als er von einer langen Reise wiederkommt, muss er feststellen, dass das Moor mit Hilfe seiner finanziellen Mittel abgebaut wird. Jetzt ist Eile geboten, da das Moor schon trocken ist.

Der Dämon möchte als Gegenleistung für seine sofortige Hilfe den Dämonenfänger. Hier beginnt der erste Teil des Abenteuers.

Sein Wunsch seine „Schuld“ zu begleichen und seinen Bruder nun doch noch retten zu können leitet ihn und alles andere ist Zweitrangig. Er will die Folgen seines Handelns und auch das unrealistische Vorgehen selber

nicht wahrhaben. Er ist psychisch gestört und nicht zurechnungsfähig.

Ein Beispiel hierfür ist die Beschaffung des Dämonenfängers. Er beauftragt die Assassinen das Artefakt zu stehlen. Diese töten dabei allerdings alle Bewohner des Klosters. Dies hatte er nicht gewollt, nimmt es dann allerdings billigend in Kauf bzw. verdrängt es rasch wieder. Das die Untoten nach der Pervertierung des Artefakts Schaden anrichten könnten wird ebenfalls verdrängt.

*Da die Zusammenfassung recht kurz ist, kann bei Interesse auch der aktuelle Stand des Abenteuers durchgelesen werden. Dazu einfach weiter blättern.*

# Blackthornes Rückkehr

## Vorgeschichte

Das Abenteuer spielt direkt im Anschluss an „Der Dämonenfänger“ von Andreas Herman und ist für 3-4 Charaktere Grad 5 gedacht. Das Artefakt ist wieder in den Händen der Ylathor Anhänger und die Untoten werden von den Ordensrittern und Priestern vernichtet. Blackthorne, der das Artefakt hatte stehlen lassen, konnte allerdings nach Clanngardan in seine Heimatstadt fliehen und die Abenteurer finden nur noch sein verlassenes Palais in Alba vor.

## Einleitung

Aus politischen Gründen können die Ordensritter nicht offiziell nach Clanngardan reisen, um Blackthorne zu stellen. Aus diesem Grund erhalten die Abenteurer den Auftrag ihn dingfest zu machen. Sie bekommen den Hinweis, niemandem zu trauen. Nach genauerem Nachfragen, erfahren sie, dass Blackthorne großen Einfluss hat und das ihm alle Bewohner der Stadt sehr ergeben sind (dazu zählen neben vielen Händlern und Handwerkern auch der Kommandant der Stadtwache; dieser ist sehr streng, würde aber nicht das Gesetz überstrapazieren; d.h. er würde die Abenteurer hart anpacken, sie auch für 1-2 Tage außer Verkehr ziehen, wenn es Blackthorne wünscht, sie allerdings nicht foltern oder töten oder sonst gegen das Gesetz verstoßen)

## Die Reise

Auf der Reise kommt es zu 3 Begegnungen, die einen starken Einfluss auf die weiteren Geschehnisse haben können.

### Die Hexe

Als die Abenteurer abends ihr Lager auf einer Lichtung aufgeschlagen haben, hören sie lautes Knacken aus westlicher Richtung, welches immer näher kommt. Eine junge Frau bricht durch das Unterholz, ihr Gesicht und ihre Arme verkratzt von den Zweigen. Sie ist ganz außer Atem und fleht euch an ihr zu helfen. Sie ist wunderschön, allerdings sieht man der Kleidung an, dass sie zwar stilsicher, aber nicht wohlhabend ist.

Kurze Zeit später stürmen 8 Bauern mit Fackeln und Mistgabeln bewaffnet heran und fordern die Abenteurer auf die „Schlampe“ an sie zu übergeben.

Die junge Frau ist eine Hexe, die einen der Jungbauern beherrscht hatte, um ihn auszunehmen und ihn als Lustobjekt zu benutzen. Leider wirkte der Zauber nicht zuverlässig und der Mann durchschaute die Situation nach einer Woche hemmungslosen Sexes.

Abenteurer retten die Hexe:

Die Hexe bietet den Abenteurern 500GS (Besitz des Bauern) an. Nehmen sie das Geld nicht an, so bietet sie ihren Körper als Bezahlung. Nehmen die Abenteurer auch dieses Angebot nicht an, ist sie sehr überrascht, dass ihr jemand ohne Gegenleistung hilft. Dies ist ein Schlüsselerlebnis in ihrem Leben und sie überdenkt ihre bisherige Einstellung. Auch wenn sie sich nicht entschließen kann mit der Gruppe mit zu reisen, so sucht sie doch immer wieder ihre Nähe (Zauber Person wiederfinden) und so kommt es immer wieder unerwartet zu Hilfestellungen.

Abenteurer retten die Hexe nicht:

20% Chance, dass sie trotzdem fliehen kann und sie haben eine Feindin fürs Leben. Sie will die Abenteurer nicht direkt umbringen, sondern eher durch Intrigen etc. den Ruf der Abenteurer beschmutzen. Die Abenteurer sollen in die Ecke gedrängt werden, damit sie ihre „dunkle“ Seite zeigen und letztendlich als Gesetzlose verfolgt werden. Als Finale möchte sie sie brennen sehen und würde sich in diesem Augenblick offenbaren mit den Worten „Irgendwie kommt mir das bekannt vor. Zu dumm, dass ich gerade weder Zeit noch Lust habe Euch zu retten“, bevor sie mit einem Lachen verschwindet.

### **Der Druiden**

Es ist wieder Nacht und die Abenteurer schlagen ihr Lager im Wald auf. Während der Unterhaltung verwandelt sich plötzlich ein Baum in einen Menschen und ein Druiden steht vor ihnen. Er fragt die Abenteurer, ob sie ihm helfen könnten einen Staudamm zu zerstören.

Die Bewohner der Stadt haben einen Fluss gestaut und umgeleitet, um im Moor Torf abzubauen und eine weitere Mühle und eine Brauerei zu betreiben. Das Moor, ein wichtiges Ökosystem trocknet jetzt aus und der Fluss wird durch Brauereiabfälle verreckt. Durch die zusätzliche Industrie werden weitere Menschen angezogen und das Gleichgewicht der Region wird durch die stark florierende Stadt empfindlich gestört. Der Druiden hat im Vorfeld schon versucht durch friedliche Mittel das Gleichgewicht zu wahren. So hat er z.B. Verhütungsmethoden und bessere Anbaumethoden erklärt. Bei dem Anschlag würde voraussichtlich 1 Mensch (Torfstecher) sterben. Die Abenteurer können dies im Gespräch herausfinden und den Mann vorher warnen. Dabei sollten sie ihre Rolle bei dem Anschlag verschweigen, sonst landen sie eventuell im Gefängnis.

Abenteurer helfen dem Druiden beim Zerstören des Staudammes: Mächtiger Untote („Bossmonster“) in Blackthornes Höhle ertrinkt.

### **Die alte Frau**

Eine alte Frau, die mit schwerem Gepäck reist, wird von Jugendlichen der nahen Stadt (Blackthornes Heimatstadt) mit Steinen beworfen. Was die Abenteurer nicht wissen, ist, dass die Frau die mütterliche Vertraute von Blackthorne ist.

Abenteurer helfen der Frau und kommen ins Gespräch: Blackthorne ist gewarnt, weil er die Beschreibung der Abenteurer erhält und die Abenteurer erkennt.

Sollten die Abenteurer der Frau nicht helfen bzw. sich nicht in ein Gespräch verwickeln lassen, besteht die Chance von 10%/Tag, dass Blackthorne die Abenteurer entdeckt (in der Stadt bzw. in der Nähe der Höhle).

Sollten sie den Jugendlichen ernsthaften Schaden zufügen (schwerer Schaden), dann werden sie von der Stadtwache in Verwahrung genommen und müssen jeweils eine Strafe in Höhe von 150GS zahlen. Die Geschichte verschiebt sich dadurch um 1 Tag, sonst gibt es keine Auswirkungen.

## Der Anschlag

Es ist später Nachmittag und die Gruppe gelangt zur Stadt. Sie können ohne Probleme die Stadttore passieren. Auf dem Marktplatz bemerken sie, dass gerade ein Galgen aufgebaut wird. Auf Nachfrage (oder da sie ein Gespräch mitbekommen) erfahren sie, dass übermorgen Gerichtstag ist und ein neutraler Richter in die Stadt kommt (die befragte Person erzählt von einem Richter, der ja überhaupt keinen Bezug zur Stadt hat und somit ja schwerlich den jeweiligen Hintergrund der Taten beurteilen kann; außerdem würden sie ihre Angelegenheiten lieber selber regeln).

Die Abenteurer haben jetzt noch ein wenig Zeit sich ein Zimmer zu suchen oder die Stadt zu erkunden. Wenn sie sich nach Blackthorne erkundigen, wird mit dem W100 gewürfelt und an Hand folgender Tabelle entschieden, welche Informationen sie bekommen. Mit gelungener *Gassenwissen* oder *Menschenkenntnis* Probe erhöht sich der Wurf um 10 bzw. 20 bei einem kritischen Erfolg. Es ist möglich mehrere Personen zu befragen, dabei wird der Wurf jedes Mal um 20 verringert.

Ergebnis	Resultat
1-10	Der Befragte bzw. ein unbeteiligter Dritte ist stark angetrunken und schlägt euch unerwartet und mit voller Wucht ins Gesicht (1W6-1 schwerer Schaden). „Das kann ich ja gut leiden! Steckt eure Nasen in eure Angelegenheiten, ihr Ärsche“ Ein Passant versucht zu vermitteln. Sollten die Abenteurer mit unangemessener Gewalt reagieren (mehr als 1 Faustschlag), werden sie von der Stadtwache eingesperrt und müssen jeweils 150GS zahlen. Wenn es das zweite Vergehen ist, dann erhöht sich die Summe auf 500GS und sie bekommen eine Verwarnung, dass sie bei erneuten Schwierigkeiten nicht so einfach davonkommen.
11-20	„Was schnüffelt ihr hier rum! Wenn ihr nicht aufhört ehrbare Bürger auszususpionieren, dann werde ich das der Stadtwache melden.“
21-60	

Der zwölfjährige Tristan hat beim Spielen die Höhle von Blackthorne entdeckt, in der dieser Kontakt mit seinem Mentor (Dämon) aufnimmt und seinen dunklen Studien und Experimenten nachgeht. Kurz bevor der Junge entdeckt wird, entwendet er aus Neugier eine Pergamentrolle (die Blackthornes Studien beweisen könnte; allerdings nur in Kombination mit der Zeugenaussage des Jungen).

Tristan wird von 3 Assassinen in die Stadt verfolgt und soll getötet werden bevor er die Möglichkeit hat seine Entdeckung preiszugeben. Die Assassine teilen sich auf und während 1 dem Jungen auf den Fersen ist, eilen die Anderen schon in die Stadt. Einer wartet in der Nähe der Stadttore und der Dritte positioniert sich in einem Haus in der Nähe des Marktes, für den Fall, dass der Junge einen anderen Weg in die Stadt nimmt. Da gerade der Marktwoche ist, ist die ganze Stadt voller fremder Leute und es herrscht dichtes Gedränge.

Der Junge kann den Verfolger im Wald abhängen, da er sich besser durchs Unterholz schlängeln kann und eine bessere Ortskenntnis besitzt. Er nutzt auch nicht das Haupttor, sondern betritt die Stadt durch einen anderen Eingang.

Es ist ein sonniger Tag und die Vögel zwitschern vergnügt vor sich hin. Nachdem Am nächsten Tag auf dem Markt wird vor Euren Augen ein Junge von einem Armbrustbolzen getroffen.

Als er erkennt, dass ihr ortsfremd seid, flackert ein Funken Hoffnung in seinen Augen auf und er übergibt eine Pergamentrolle.

„Bitte...aaahhh...bitte helft mir...es tut so weh...hier nehmt das...in der Höhle im Moor...“

Der Junge bricht bewusstlos zusammen.

Ihr schaut Euch um und stellt fest, dass sich das Gedränge um Euch herum gelichtet hat. Dort wo man vor ein paar Sekunden Schwierigkeiten hatte durchzukommen hat sich jetzt

Die Abenteurer können den Täter nicht entdecken.

Es gilt schnell zu handeln, denn der Assassine vom Stadttor wird vom plötzlichen Tumult alarmiert und kommt näher. Und auch der Schütze läßt nach und ist schnell wieder schussbereit. Sollten die Gruppe zu lange warten kommt außerdem die Stadtwache und sie werden erstmal festgenommen. In diesem Fall würde der Junge sterben und die Abenteurer haben nur noch die Möglichkeit über die wage Beschreibung des Jungen zur Höhle zu gelangen, um Blackthorne dort zu fangen, entführen und nach Alba zu verschleppen. Natürlich mit der Stadtwache im Nacken, die die Verfolgung aufnehmen würde. Allerdings erst nach der Gerichtsverhandlung bei der sie selber angeklagt werden (und aus Mangel an Beweisen freigesprochen werden). Sie werden aber trotzdem aus der Stadt verbannt, da Blackthorne keine Angst hat entdeckt zu werden. Die Assassine würden sie verfolgen und versuchen zu töten.

Aus diesem Grund sollte den Abenteurern die Situation mehrfach verdeutlicht werden: Panik bricht aus, ein Passant zeigt mit dem Finger auf die Abenteurer und ruft Mörder, die Abenteurer hören eisenbeschlagene Stiefel im Gleichschritt heranlaufen etc.. Sollte die Stadtwache schon auf die Abenteurer aufmerksam geworden sein (alte Frau, Entdeckung durch Blackthorne), dann ist schon 1 Stadtwache in der Nähe, die überwältigt werden muss (am besten betäuben). Der Mann hat nicht gesehen, dass es sich um einen Schuss gehandelt hat und geht von einem Messerangriff aus. Aus diesem Grund gelten die Abenteurer als Hauptverdächtige und werden überall in der Stadt gesucht. Ein Versteck innerhalb der Stadt wird zu gefährlich und es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 80%, dass die Abenteurer gefunden werden.

## **Auf der Flucht**

Sollten die Abenteurer die Situation meistern und mit dem Jungen in den Wald fliehen können, dann muss dieser zunächst verarztet werden (Heiler in der Gruppe, Heiltrank, eventuell die Hexe oder der Druiden, wenn die Gruppe vorher hilfsbereit war). Dann müssen sie den Jungen am Leben halten und bis zum nächsten Tag beschützen, um vor den neutralen Richter treten zu können. Mit den Beweisen (Pergamentrollen UND Zeugenaussage) könnte Blackthorne entlarvt werden und würde so seine Macht verlieren. Nur so haben die Abenteurer die Chance, dass sie ihn zurück nach Alba und zu den Ylathor Priestern bringen können ohne von der Stadtwache und den Assassinen verfolgt zu werden.

Im Wald muss die Gruppe immer in Bewegung bleiben, sich tarnen oder mit Überleben (Wald) eine getarnte Unterkunft bauen. Alternativ kann auch ein Hinterhalt geplant werden. Die wahrscheinlich sicherste Methode besteht darin den Richter zu finden und hinter ihm her zu reisen. Auch wenn er den Fall noch nicht besprechen will und sie nicht unter seinem Schutz stehen, werden die Assassine die Abenteurer nicht angreifen vor so vielen Zeugen; zumal die Krieger letztendlich doch eingreifen würden. Da zwei Orte in der Nähe der Stadt liegen, gibt es zwei potentielle Routen für den Richter. Somit liegt die Chance bei 50% das sie ihn auch finden.

## **Die Verhandlung**

Die Abenteurer haben den Jungen beschützt und wollen in die Stadt als der Richter eintrifft. Sollten die Abenteurer bisher unentdeckt geblieben sein, können sie ohne Probleme in die Stadt. Ansonsten müssen sie sich (und den Jungen) verkleiden oder im doppelten Boden eines Händlerkarren etc. einreisen, um nicht von der Stadtwache festgenommen zu werden. Wenn die Abenteurer lautstark rufen, wenn sie in der Nähe des Marktplatzes sind, hören eventuell die Krieger des Richters sie (60%). Da es sich um versuchten Mord und Entführung, wenn nicht sogar Mord handelt, ist der Richter zuständig.

Sie sprechen vor dem Richter und nach Vorlage der Beweise, soll Blackthorne vor Gericht gestellt werden. Die Loyalität der Stadtwache schwankt, sie versuchen Blackthorne zu schützen, greifen die schwer bewaffneten Krieger des Richters allerdings nicht an, obwohl sie in der Überzahl sind. Blackthorne entkommt mit den Assassinen (falls sie noch am Leben sind) und flieht zu der Höhle. Die Krieger des Richters können die Verfolgung nicht aufnehmen, da sie sonst den Richter nicht beschützen können. Die Abenteurer müssen in die Höhle, um dort den Bösewicht zu stellen.

„Stop, wo wollt ihr hin? Ihr habt nicht die Befugnis.... Hiermit ernenne ich euch zu Wachen des Richters auf Zeit. Bringt Blackthorne zurück - tot oder lebendig.“
--

## Die Beschwörung

Der mächtige Untote an dem Blackthorne zahlreiche Versuche vorgenommen hatte ist eventuell schon ertrunken und die Beschwörung des Dämons kann eventuell gestoppt werden. Nach dem Kampf gegen die Assassine (falls sie noch leben) kann Blackthorne gefangen genommen werden. (Die Beschwörung des Dämon sollte auf jeden Fall gestört werden, da es sonst für die Abenteurer extrem gefährlich werden wird. Sollte es im schlimmsten Fall einen Kampf gegen den Dämon, den mächtigen Untoten und 3 Assassine geben, sollte der SL eingreifen. Es ist möglich, dass der Untote jeden außer Blackthorne angreift und es somit zu einem Kampf innerhalb der Gegner kommen kann. Ebenso kann der Dämon mit seiner Zweihandwaffe ohne Rücksicht um sich schlagen und dabei auch die Assassinen und den Untoten treffen.)

Als sein Traum letztendlich zerplatzt, bricht Blackthorne zusammen und fängt an zu weinen. „Aber mein Bruder...so kurz davor...das könnt ihr mir nicht antun.“

Die Abenteurer haben die Möglichkeit die Hintergrundgeschichte zu erfahren. Eventuell ist es möglich die Leiche des Bruders zu bergen und ordentlich zu begraben. Somit könnte Blackthorne dieses Kapitel ein für allemal abschliessen.

Alternativ kann die Gruppe auch versuchen vor der Verhandlung in die Höhle zu kommen (bzw. wenn sie von der Stadtwache verhaftet worden sind und somit der Junge stirbt). Die Chancen sind jedoch mit 20% relativ gering, dass sie es schaffen. Letztendlich brauchen sie Glück, um den Eingang zu finden. Sollte der Köhler durch einen Tipp der Abenteurer noch am Leben sein, kann er befragt werden. Die Chance erhöht sich damit um 10%. Blackthorne ist immer mit den Assassinen in der Höhle.

# Anhang

## Persönlichkeiten

### Cyric Blackthorne (Händler, schwarzer Hexer) Gr 8

Adel, Dämon – groß (185 cm), breit – 40 Jahre

St 40, Ge 64, Ko 86, In 90, Zt7 2

Au 57, pA 79, Sb 78 - Boni

XX LP, XX AP - TR – B 23

ANGRIFF: Dolch+10 (1W6) - ABWEHR+16, RESISTENZ+19/19/18

Handeln, Menschenkenntnis+5

Cyrus Blackthorne hat als 10 jähriger Junge seinen Bruder verloren und gibt sich die Schuld dafür, weil er als großer Bruder nicht helfen konnte. Die beiden hatten im Moor gespielt und waren vom Weg abgekommen. Er würde alles tun, um seinen Bruder wieder von den Toten zurück zu holen. Eine Frau (Begegnung Nr. 3) mit Namen Ceridwen zeigt ihm Wege auf, wie er mit mächtigen Wesen (Dämonen) Kontakt aufnehmen kann – er wird zum schwarzen Hexer.

Aus Angst vor seinen Eltern rennt er von zu Hause fort und heuert auf einem Schiff an. Durch Interaktion des Dämons wird er innerhalb kürzester Zeit zu einem reichen Händler und hat selber ein Schiff. Er sammelt für sich und den Dämon Informationen über Totenbeschwörung etc., um eventuell darüber seinen Bruder zurück zu holen (U.a. knüpft er Kontakte zu den schwarzen Adepten in KanThaiPan; diese unterstützen seine Forschungen, um eine Möglichkeit zu finden ihre Untoten noch mächtiger zu machen. Aus diesem Grund schicken sie ihm 3 Assassinen). Um sein Gewissen zu beruhigen unterstützt er sein Heimatdorf mit finanziellen Mitteln, insbesondere seine Familie und eine Krankenstation. Dies geschieht über Strohmänner.

Kontakt zu dem Dämon stellt er gewöhnlich in der Höhle her. Auf Grund der Nähe zur Unglücksstelle (an der schon zahlreiche Menschen gestorben sind) und den dazugehörigen Emotionen, ist dies hier besonders leicht. Er forscht jahrelang und macht Experimente mit Untoten. Da sein Bruder im Moor konserviert ist, zieht er es vor erst seine Fähigkeiten weiter zu verfeinern. Schließlich soll aus seinem Bruder kein sabbernder Idiot werden. Seinen Wohnsitz hat er in Alba, da er es wegen Schuldgefühlen nicht lange in seiner Heimat aushält (wenn, dann ist er eigentlich nur in der Höhle). Als seine Eltern sterben übernimmt er ihr Haus und verbringt nun auch Zeit in der Stadt.

Als er von einer langen Reise wiederkommt, muss er feststellen, dass das Moor mit Hilfe seiner finanziellen Mittel abgebaut wird. Jetzt ist Eile geboten, da das Moor schon trocken ist.

Der Dämon möchte als Gegenleistung für seine sofortige Hilfe den Dämonenfänger. Hier beginnt der erste Teil des Abenteuers.

Sein Wunsch seine „Schuld“ zu begleichen und seinen Bruder nun doch noch retten zu können leitet ihn und alles andere ist Zweitrangig. Er will die Folgen seines Handelns und auch das unrealistische Vorgehen selber nicht wahrhaben. Er ist psychisch gestört und nicht zurechnungsfähig.

Ein Beispiel hierfür ist die Beschaffung des Dämonenfängers. Er beauftragt die Assassinen das Artefakt zu stehlen. Diese töten dabei allerdings alle Bewohner des Klosters. Dies hatte er nicht gewollt, nimmt es dann allerdings billigend in Kauf bzw. verdrängt es rasch wieder. Das die Untoten nach der Pervertierung des Artefakts Schaden anrichten könnten wird ebenfalls verdrängt.

### Richter Gwydion Pritchard

Der Richter ist vom Hochkönig Tryffin Canhastyr von Darcaer eingesetzt, um Willkür und Korruption vorzubeugen. Zudem soll er die Lage im Land beurteilen und dem Hochkönig berichten. Er ist sehr streng, pedantisch und sehr auf die Einhaltung von Formalien bedacht. Zugleich ist er allerdings auch sehr gerecht. Alle 3 Monate ist der Richter in der Stadt. Kleinere Vergehen werden von dem Stadtbüttel gerichtet, schwere Strafen dürfen allerdings nur von dem Richter verhängt werden. Anklage kann nur während des Aufenthalts in der Stadt erhoben werden. Sollten die Abenteurer versuchen den Richter vor der Stadt oder in einer anderen Stadt aufzusuchen, werden sie von den schwer bewaffneten Kriegern in seinem Gefolge aufgehalten. Es ist auch nicht seine Aufgabe zu Schützen, sondern er kann erst seine Arbeit aufnehmen, wenn eine Straftat begangen und

Anklage erhoben worden ist.

### **Tristan Pugh**

Tristan ist 12 Jahre alt und wird unfreiwillig die Hauptperson in diesem Abenteuer.

Der Junge hat B 24 und Geländelauf XX, allerdings ermüdet er schnell und ist nachts nur noch halb so schnell.

### **Aliena Bowen (Hexe) Gr 5**

### **Maddox (Druide) Gr 3**

### **Ceridwen**

(alte Frau)

### **Stadtwache**

### **Krieger des Richters**

### **Assassine aus KanThaiPan**

Die Assassine sind von den schwarzen Adepten beauftragt Blackthorne zu beschützen und in „auf Kurs“ zu halten. Sie gehen dabei äußerst skrupellos vor. Wenn seine Forschungen in Gefahr sind (z.B. Entdeckung durch Tristan), greifen sie ohne Befehl von Blackthorne ein.

Die Assassine haben EW: Spurenlesen 10 und B 24. Sie besitzen 1 Ring des Sehens in Dunkelheit und 2 Unsichtbarkeitsroben.

### **Mächtiger Untote**

### **Dämon**