



# Strassengeflüster

„Und seit wann taucht dieses... Wesen... in Euren Träumen auf, Emiilja?“ Arianus versuchte seiner Stimme einen möglichst ruhigen, beiläufigen Ton zu verleihen. Die angesprochene war aber offensichtlich zu sehr mit sich zu beschäftigt, um die überspielte Erregung des Mönchs überhaupt zu bemerken.

„Seit etwa zwei Wochen. Ihr wisst, Ehrwürdiger, ich würde davon in unseren Therapiestunden nicht sprechen, wenn mir die Träume nicht so zusetzen würden.“ Arianus musste lächeln, die alte Wirtin Emiilja war eine Schwerenöterin, der so einiges „zusetzte“: „Ja gut, fahrt fort – oder besser, beschreibt mir noch mal die äußere Erscheinung der Kreatur.“ Emiilja schloß die Augen, bevor sie fortfuhr: „Nun ja, es ist eine aufrechtgehende Kreatur mit dem Kopf eines Stieren. Aber die Augen... sind menschlich. Und sie tut mir nichts an. Sie steht einfach da und ... beobachtet mich.“

Als könnte sie meine Gedanken lesen! Und sie besucht mich in meinen Träumen... jede Nacht. Steht und starrt. ... Arianus, Ihr müsst mir helfen, diese Kreatur auszutreiben!“

*Den Teufel werd' ich tun, dachte Arianus bei sich, ich werde der Kreatur helfen, sich im Tageslicht zu zeigen.* Er verschrieb der alten einen Beruhigungstee, verdonnerte sie zu einer Folgesitzung am nächsten Sartag, und verwies sie ihres Weges (freilich, nicht ohne eines Segensspruches der Silbernen Flamme). Dann setzte sich Arianus nachdenklich an seinen Schreibtisch, notierte ein paar eilige Zeilen, und fasste den Entschluss, die alten Archive in der Stadtbibliothek aufzu-suchen. *Großvater hatte recht. Die Minotauren sind nicht tot – sie haben nur lange gewartet.*

Illustration © Boris Vallejo, tronche.com



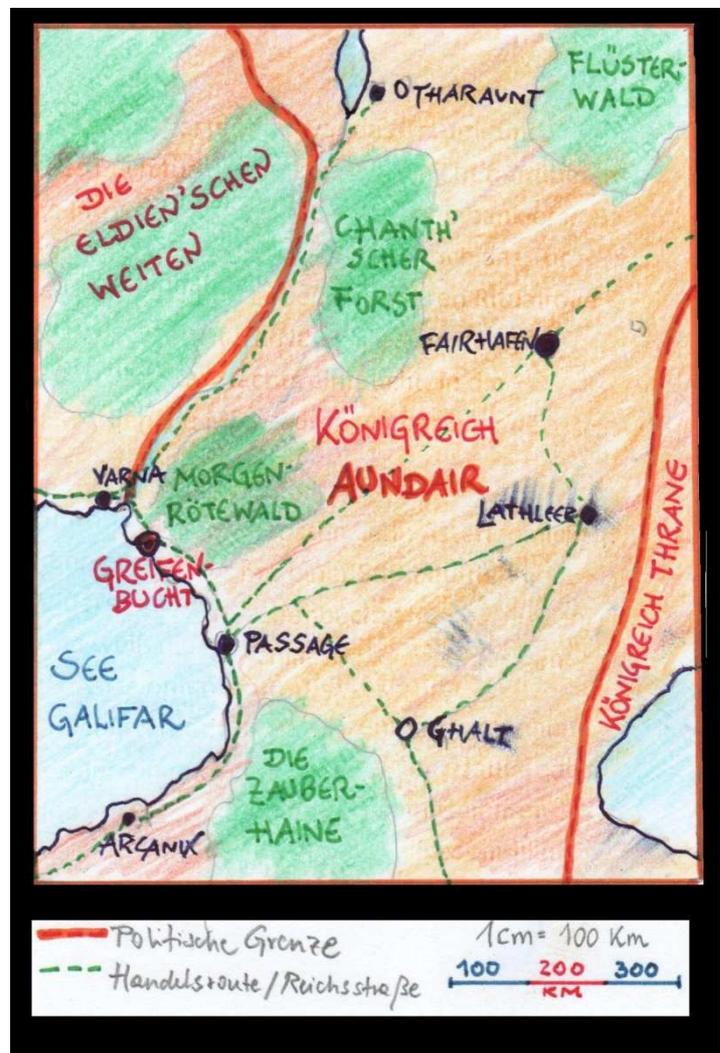
# Abenteuerhintergrund und -übersicht

AUNDAIR, im Jahre 998 unseres Königs. Die kleine Stadt GREIFENBUCHT liegt am See Galifar, und stellt eine willkommene Zwischenstation auf der unwirtlichen Handelsstrasse zwischen der Aundair'schen Reichsstadt PASSAGE und dem Handelstützpunkt VARNA in den Eldien'schen Weiten dar. Ungewöhnlich für einen Ort mit lediglich 300 Einwohnern beherbergt er gleich zwei Banken. Dies ist das Erbe eines königlichen Sondererlasses während des Letzten Krieges, der ausgesuchten Finanziers am See Galifar mittels einer REICHSLIZENZ das steuerfreie Führen ihrer Bank genehmigte – einen Vorteil, den die Nutznießer auf ihre Kunden zu übertragen wußten. Unter vorgehaltener Hand wurden die Bankhäuser Greifenbuchs so zu einer Art Steueroase der Mächtigen – ein Umstand, der sich bis in den heutigen Frieden gehalten hat.

Regionalkarte (vgl. Eberron Campaign Guide S. 66)

Was aber die wenigsten Einwohner des beschaulichen Küstenortes wissen: ihr Geburtsort wurde vor knapp 200 Jahren auf den Überresten einer minotaurischen Kultstätte erbaut, lange nachdem ein Sturmtrupp Eldien'scher Druiden die Kultstätte anno 576 ausgemerzt hatte.

Zwei Wochen bevor unser Szenarium einsetzt hat sich ein später Nachfahre dieser Kultisten im Kellergeschoss der alten Mühle am GRÄBERHÜGEL der Stadt eingemistet (siehe Stadtkarte S. 14, Gebäude Nr. 11). ASTERION, ein aus dem östlich benachbarten Königreich THRANE geflohener Minotaure, ist dem Ruf seiner untoten Ahnen gefolgt, die seit 400 Jahren hinter einer magisch verschlossenen Spiegeltür in den (größtenteils unerschlossenen) Räumen unter der Mühle auf ihre Wiederkehr warten. Asterion fehlt nur mehr ein Schritt, um die Tür zu öffnen – ein Öffnungsritual. Sollte Asterion seine Ahnen befreien, werden sie Greifenbucht wieder zur Kultstätte ändern.



Wie viele seiner Ahnen beging Asterion seine Kultpraktiken in Thrane unter dem geheimen Schutzmantel der Kirche der Silbernen Flamme, in deren Namen (wenngleich niemals offiziell) die Minotaurene auf blutigen Opferaltären das untüchtige Volk der Umgebung von dessen Makeln „reinigten“. Gewiss, die Kirche der heutigen Zeit weiss kaum noch über die alten Minotaurenriten – und die, die darüber bescheid wissen, schweigen darüber lieber. Das gilt auch für den in Greifenbucht ansässigen Mönch Arianus, der wie sein Großvater vor ihm die Gläubigen der Silbernen Flamme vor Ort pastoral betreut. Als sich die Sorgen der örtlichen Bevölkerung um das unheimliche Auftauchen eines Minotauren in ihren Träumen häuft, ahnt Arianus, was bevorsteht, hält aber still.

Was steht nun bevor, und was deutet darauf hin? Nun, wie viele Kabbalisten seines Volkes ist Asterion ein **TRAUMGÄNGER** – er ist in der Lage, in die nächtlichen Träume sämtlicher Kreaturen in 500 Schritt Umgebung „einzutauchen“, um so mehr über ihre Ängste, Hoffnungen, und Erinnerungen zu erfahren. Gleichzeitig gibt sich ein minotaurischer Traumgänger dem Beobachteten zu erkennen, und muss (so will es diese alte Magie) in seiner wahren Gestalt in den Träumen der Beobachteten zutage treten.

Asterion freilich weiß diese Gabe für seine Machenschaften zu nutzen: innerhalb kürzester Zeit ist das Traum- und somit Innenleben der Einwohner Greifenbuchs ein offenes Buch für ihn. So kann er nicht nur über die Machenschaften der Drachenhäuser vor Ort, oder die Intrigen der rivalisierenden Kleinbankiers, etwas erfahren – mehr noch, er weiß, an welchem Ort das Ritual versteckt ist, mit dem sich die Tür zu seinen Ahnen öffnen läßt. In unsichtbaren Lettren liegt der Ritualinhalt in einer *anderen* Ritualrolle versteckt, die

ihrerseits als Aundair'sche Reichslizenz des Bankiers Jurian getarnt ist. Nun gilt es, an das gut geschützte Objekt zu kommen, und den schlummernden Irrgarten, in den Asterion des Nachts eintaucht, in wachende Realität zu verwandeln. Bald, schon sehr bald, werden die Minotauren wieder über der Erde und unter der Sonne wandeln.

Jedoch, ohne die Hilfe seiner eingeschlossenen (und längst untoten) Artgenossen kann Asterion nicht offen agieren – jedenfalls noch nicht. Denn ein einzelner Minotaure kann es nicht mit einer ganzen Stadt aufnehmen. Aber er kann verborgen vorgehen, und die Interessen der Widersacher Greifenbuchs für sich nutzen. Hier kommt ihm seine Gabe als Traumgänger wie gerufen, und er weiß die Schwachpunkte der hiesigen Autoritäten schnell für sich zu nutzen. Zunächst bringt er den Stadtbibliothekar **SITHOV** unter seine unheilvolle Kontrolle, und trifft mit ihm eine stille Übereinkunft, jeden Morgen (vor Antritt dessen Bibliothekdienstes) den Briefkasten am Fuße des Gräberhügels nach Anweisungen zu überprüfen. Mithilfe Sithovs Person, der abends gern die Greifenbucht'schen Lokale frequentiert, setzt Asterion so unter den Drachenhäuser-Agenten das (falsche) Gerücht im Umlauf, Jurians Reichslizenz verberge ein der Gegenspionage nützliches Ritual. (In Wahrheit verbirgt es nur einen mächtigen Schutzzauber, der die Lizenz vor fremden Zugriffen schützt.)

Im nächsten Schritt greift Asterion auf seinen einzigen unmittelbaren Gehilfen vor Ort zurück - dem Thrane'schen Hexenmeister **KILLIAN**. Killian ist ein ehemaliges Mitglied aus Asterions (ansonsten verblichener) Abenteuergruppe aus unschuldigeren Tagen während des Krieges in und um Thrane. Killian bietet nun im geheimen Auftrag Asterions den Drachenhäuser-Agenten an, anonyme Söldnerseelen anzuheuern, die für sie

(gegen großzügiges Honorar) die begehrte Lizenzrolle aus Jurians Tresorräumen entwenden, ohne Aufmerksamkeit auf die Agenten selber zu lenken. Diese „Söldnerseelen“ sind niemand anders als die SC – sie sind es, auf die Killian zugeht (siehe **Szene 2**). Und hier setzt auch das eigentliche Abenteuer ein, das sich zunächst nur mal als eindimensionale (wenngleich anspruchsvolle) Auftragsarbeit präsentiert: man breche in die Bank ein, entwende die Lizenz, und verschwinde wieder in die Schatten.

Damit kommt der Stein aber erst ins Rollen. Asterion ist sich bewußt, dass die Drachenhäuser Killian lynchen werden, wenn sich die Lizenz als (für sie) wertlos herausstellt – ein Bauernopfer, das Asterion gerne in Kauf nimmt. Im Gegenzug ist der Besitz der Lizenz äußerst gefährlich – wer im Besitz der gestohlenen Lizenz verhaftet wird, kann standesgerichtlich sofort exekutiert werden (etwas, das Killian den SC verschweigen wird). Asterion setzt also die Agenten unter Druck, und wird versuchen die Lizenz für wenig Geld an sich zu bringen (als Transferpartner werden die

## *Szene 1: Ein heikler Auftrag*

Wenn Sie das Abenteuer nicht direkt in Greifenbucht einleiten wollen, bietet sich an, die SC mit einer heiklen Mission zu beauftragen, die sie schnell an den Ort des Geschehens entsendet. Die SC werden in einem der umliegenden Orte (Passage, Varna, Arcanix, Fairhafen, Ghalt) von einem Händler kontaktiert, der über gute Kontakte und eine enorme Bestechungssumme vom Finanz-Geheimnis Greifenbuchs erfahren hat: der Möglichkeit, ein unbesteuertes, zinsfreies Vermögen dort anzulegen. Er beauftragt die SC, als Händler getarnt nach Greifenbucht zu reisen, um dort zu Testzwecken ein Konto von 1.000 Goldstücken bei *Delacroix & Partner* (Stadtkarte Greifenbucht, Gebäude **Nr. 15**)

SC in Frage kommen) – um im letzten Schritt, schließlich, die untoten Minotauren unter der Grabmühle entfesseln.

Diese Ereignisse stecken den Rahmen des Gesamtabenteuers ab. Wann (und ob) die Spieler(charaktere) entdecken, wie weit sie in die Greifenbucht'schen Intrigen hineingeraten sind, hängt ausschließlich von ihrem detektivischem Gespür und Interesse ab. Eine Gruppe, die strikt nach „Hack'n'Slash“-Stil ihre aufgetragene Mission „erledigt“, dürfte jedoch am Ende böse überrascht werden. Sollte Asterions Plan nämlich aufgehen, wird Greifenbucht von einer Welle untoter Minotauren überrollt, die die kleine Stadt in einen wandelnden Alptraum verwandelt – ein Abbild dessen, was seit Wochen die Träume einzelner Einwohner vorzeichnet. Überlebende wird es kaum geben, nur Opfer. Der Ausgang des Abenteuers ist somit offen. Geschildert werden nur Schlüsselszenen, -orte, und -personen des Abenteuers. Wie and auch wann diese sich am Spieltisch entfalten, wird stark vom Vorgehen Ihrer Spieler abhängen.

anzulegen, um so die hiesigen Kontoführungskosten zu überprüfen. Ebenso sollen die SC in Erfahrung bringen, ob weitere Banken vor Ort günstigere Bedingungen als *Delacroix & Partner* anbieten würden. Für das erfolgreiche Einrichten des Kontos gibt es bei der Rückreise zum Auftraggeber eine stolze Summe von 15.000 Goldstücke, zusätzlich 6.000 für wertvolle Informationen über weitere Bankinstitute vor Ort.

Für die Reise ermitteln Sie Zufallsbegegnungen auf der Straße (bzw. den Wald, falls die SC querfeldein reisen) mit 1W20 pro 10 Kilometer Reisestrecke: auf einer 1-2 kommt es zu einer Begegnung.

Benutzen Sie folgende Tabellen – diese geben Begegnungsgruppen in den ersten beiden *Monster Manuals* an, im Format: „Begegnungsstufe (Seitenzahl des jeweiligen Buches)“. Vergessen Sie niemals, dass

1. keineswegs jede Begegnung feindselig beginnen und enden muss,
2. dass laute oder große Kreaturen schon von weitem zu sehen sind (würfeln Sie auf die *Heimlichkeit* der Kreatur gegen die *Wahrnehmung* der SC),
3. dass nicht jede Kreatur hungrig ist, und sich bei gegebener Intelligenz auch mit einem funkelnden magischen Gegenstand „abspeisen“ lässt, anstatt über die SC herzufallen.

Tabelle 1: Straßen			
1d100	Kreatur	MM 1	MM 2
01-10	Elfen	2 (106)	
11-20	Eladrin	7, 8 (102)	(96-97)
21-40	Zwerge	4 (97)	
41-45	Drow	13, 15 (95)	P2
46-50	Tieflinge	8 (250)	
51-85	Menschen	3, 4, 5 (163)	6-9 (149)
86-00	Halblinge	2, 2, 6 (153)	

Tabelle 2: Hügel			
1d100	Kreatur	MM 1	MM 2
01-02	Copper Dragon		6, 13 (78-79)
		9 (38), 11 (114)	
03-04	Bulette		
05-08	Hill Giant Displacer	15 (41), 13, 17 (122)	
09-10	Beast	13 (70)	
		5, 5, 20 (146)	
11-13	Griffon		
14-17	Wyvern	10 (268)	
		8 (199, 201), 10 (199, 201)	
18-28	Ogres		
29-37	Gnolls	4, 6, 7 (133)	4, 7 (127)
		4, 6, 9, 10 (205)	5 (35), 9 (201)
38-57	Orcs		

		7, 10, 17 (265)	
58-61	Worgs		
62-63	Cockatrice		3 (36)
64-65	Giant Ants		1 (13)
66	Ankheg		4 (11)
		12, 16, 22 (89)	
67-68	Dragonspawn		
69-88	(Hob-)Goblins	1-9 (141), 3 (27, 264)	1, 6, 6, 13 (132)
89-00	Gnomes	3 (134)	8, 10 (129)

### Tabelle 3: Wälder

1d100	Monster	MM 1	MM 2
01-02	Banshrae	12 (25)	
03-04	Cyclops	12, 17 (47)	13 (40)
05-06	Quickling	9 (215)	
07-26	Kobolds	1-6 (169)	
27-30	Spider	11, 15 (247)	
31-34	Hag	9, 10 (150)	
35-36	Basilisk	11, 12 (26)	
37-38	Ghost	4, 8 (117)	
			2, 9, 17 (205)
39-40	Ambush Vine		
41-42	Centaur		12 (30)
43-44	Firbolg		13 (111)
45-49	Ettercap	4 (107)	
50-51	Panther	9 (213)	
52-55	Bear	6, 11 (29)	
56-58	Satyr	8 (228)	
59-63	Boar	5 (35), 4, 9 (205)	
	Green		
64-65	Dragon	12 (80)	
66-69	Purple Worm	18 (214)	
70-72	Minotaur	13, 18 (191)	
73-74	Fomorian	19 (110)	15 (115)
75-83	Gnoll	4, 6, 7 (133)	6 (160)
84-87	Dryad	9 (96), 13 (70)	
88-89	Treant	19 (51)	
90-91	Woodwood		8, 9 (214)
92-93	Unicorn	12 (257)	
94-96	Wolf	3, 5 (264), 6 (233)	
97-99	Owlbear	7, 14 (212)	
00	Ghouls	5, 14, 16 (119)	

Nähere Informationen zur bereisten Region (genauer, dem Königreich Aundair) entnehmen Sie bitte dem *Eberron Campaign Guide* (Seite 66-72) bzw. der Webseite [eberron.wikia.com](http://eberron.wikia.com). Älteres Material finden

Sie auch in *Five Nations* (Seite 13-46), wo insbesondere die Auflistung der für Aundair typischen Vor- und Nachnamen (ebd., S. 31) für spontane NSC-Begegnungen während des Abenteuers besonders dienlich sind.

## *Szene 2: Die SC werden angeheuert*

Entweder setzt das Abenteuer unmittelbar hier ein, oder Szene 2 ergibt sich, nachdem die SC nach ihrer Reise (Szene 1) in Greifenbucht eingetroffen sind. In beiden Fällen müssen die SC eine Entscheidung treffen, in welcher der Gaststätten vor Ort sie sich einquartieren haben. Es bieten sich an:

**1) *Hotel Eden***, Gebäude Nr. 9 im Stadtplan. Preisklasse: teuer. Am Abend speist hier die Halblingsfrau Fepora, die verdeckt für das Haus Cannith ermittelt (vgl. S. 8).

**2) *Strandkajüten Meeresluft***, Gebäude Nr. 7. Preisklasse: billig. Vermietet werden die Kajüten tagweise vom Eladrin *Heiserlich*, der hier am frühen Nachmittag anzutreffen ist, um neue Gäste einzuweisen und den Zustand der Kajüten zu kontrollieren. Billig sind die Kajüten allemal - Gäste werden aber in der Regel Opfer von nächtlichen Strandräubern. Gerüchte über fleischfressende Riesenamphibien, die in der Nacht an Land kriechen, tut Heiserlich als „Kinderkram“ ab.

**3) *Miss Elviras Gute Stube***, Gebäude Nr. 2. Preisklasse: mittelteuer. Mehr zu Elvira erfahren Sie auf S. 8 unter Punkt „B.“.

Asterions Handlanger **KILLIAN** (siehe „Abenteuerhintergrund“) kontaktiert die SC direkt in ihrer Unterbringung, und vermittelt ihnen knapp folgenden Auftragsvorschlag: die SC werden angeheuert, um bei Nacht und Nebel in die Bank Jurians (Gebäude Nr. 14) einzubrechen, um im Tresorraum die Reichs-

Lizenz zu entwenden. Killian setzt dabei auf die Diskretion der SC, und wird nicht verraten, für wen er arbeitet; als Anreiz sollte ein hohes Honorar genügen (was auch immer die SC „üblicherweise“ bekämen, verdreifachen Sie als SL die Summe). Killian sagt auch, dass er die Lizenz Jurians nur vorübergehend „behalten“ möchte, um den Alten Bankier zu erpressen, nachdem dieser vor Jahren seine Mutter geschändet hat und seither nie mehr für die Unterhaltskosten aufkam. Diese Geschichte ist halb wahr. Killian ist tatsächlich ein in Greifenbucht gezeugter Bastard, jedoch ist ihm die Identität seines Vaters gänzlich unbekannt. Skeptischen SC (*Insight* SG 18) entgeht nicht, dass Killian hier ein wenig mogelt. Auf Folgefragen reagiert er aber ungehalten („Zweifelt Ihr an dere Ehre meiner toten Mutter?!?“) und erst nach dem ersten Bier versöhnlich.

Weiters hat Killian dafür gesorgt, dass Nachforschungen der SC nur auf Gerüchte stoßen, wonach Jurians Kontrahent, der Bankier Delacroix (dessen Bank ist Gebäude Nr. 15; vgl. auch Szene 1), die Lizenz entwenden will, um das Ansehen Jurians zu ruinieren und (in Folge) selbst ein Finanzmonopol in Greifenbucht und Umgebung aufzubauen. Auf diese Information bzw. Vermutung stoßen die SC aber nur, wenn sie im weiteren Verlauf des Abenteuers auf ehemalige Angestellte des Jurianschen Credit-Instituts stoßen und diese erfolgreich zu Rede stellen:

**A.** der Pole-Tänzer im Roten Eber (siehe Stadtkarte, Gebäude **Nr. 5**) namens **Kleris**, mit einem starken Hang zum Alkoholismus, welcher ihm auch vor zwei Monaten seine Anstellung in der Jurianschen Credit-Instituts gekostet hat.

**B.** die pensionierte Kassiersfrau **Elvira**, die in ihrer Kaschemme (siehe Stadtkarte, Gebäude Nr. 2) haust, äußerst schwerhörig und cholerisch ist. Elvira leidet unter dem knausrigen Pensionspaket des Jurianschen Credit-Instituts – und hat für den alten Jurian immer ein schlechtes Wort übrig. Elvira tut so, als ob sie die dreckigen Räume im ersten Stock als „Hotelräume“ handhabt – aber nur die naivsten bzw. ärmsten der Durchreisenden dürfte auf diese Notlüge hereinfliegen.

**A.+B.** Beide ehemaligen Angestellten wissen, dass der Tresorraum von Jurians Bank vor einem Jahr vom Ingenieurbüro *Thyssen und Aundair* (Gebäude **Nr. 1**) generalüberholt wurden. Die Gebäudepläne der gesamten Bank, sowie pingelige Aufzeichnungen über die Sicherheitsvorkehrungen des Gebäudes, liegen im Archivgebäude des Ingenieurbüros (Gebäudenr. **1a**). Erbeuten die SC diese Pläne, fällt der Bankeinbruch bei weitem leichter aus (siehe S.10 **Szene 3**).

Zu diesem Zeitpunkt agiert Killian bereits als Mittelsmann der Drachenhäuser-Agenten vor Ort, namentlich der Halbling-Invokerin **Fepora** aus dem Drachenhäuser Cannith, die die Luxussuite im Eden Hotel bewohnt (Gebäude **Nr. 9**), sowie dem Halborkschamanen **Pepe** aus dem Hause Lyrandar, der als armer Wanderer getarnt eine der Strandkajüten (Gebäude Nr. 7) bewohnt. Beide Agenten haben über Umwege vom eigentlichen „Geheimnis“ um die Lizenz Juirans erfahren. Genauer: die Agenten vor Ort haben den Tipp bekommen, dass in der Lizenz ein mächtiges Abschirmungsritual verborgen ist, mit dem

sich das Haus der Neugier des örtlichen Geheimdienstes, den *Königlichen Augen Aundairs* (vgl. *Eberron Campaign Guide*, S. 70), wunderbar entziehen könnte. Schon lange hatten die Drachenhäuser nach einem effektiven Schutzschild gegen die Weissagungs- und Ausspähungsmagie der *Augen* gesucht, und waren in der Forschungshochburg *Arcanix* nur auf taube Ohren gestoßen (oder wie es Pepe im betrunkenen Zustand gerne umschreibt: „Verflucht sei der Arkanisten Loyalität zur Krone!“). Sei das wie es sei, als Killian Pepe und Fepora (unabhängig voneinander) von dem Ritual erzählt – hier gibt er vor, er hätte vom Ritual über Sithov erfahren (vgl. S.4) – rennt er bei ihnen (wohlweislich) offene Türen ein – ein Geschenk der nächtlichen Umtriebe des Traumgängers Asterion, der genau weiß, wer und was Pepe und Fepora sind und wollen.

Pepe und Fepora stimmen Killian zu, ableugbare Aktivposten – in Person der SC – anzuheuern, um das Ritual zu entwenden. Auf diese Ebene im Hintergrund der Mission stoßen die SC allerdings nur, wenn sie entweder Fepora oder Pepe enttarnen können und sie auf ihre tatsächlichen Absichten in Greifenbucht aushorchen können. Erste Indizien darauf sind natürlich, dass beide erst seit kurzem in Greifenbucht wohnen, den Aundair'schen Akzent nicht perfekt beherrschen (obwohl sie vorgeben, „aus der Nähe“ zu stammen), und einigen der hiesigen Leute wie Elvira und Kleris (siehe oben, **A.** und **B.**) ungeheuer sind. Weitere Indizien wie ungewöhnliche Sprachkenntnisse oder Ausrüstungsgegenstände, die auf den tatsächlichen „Beruf“ der Agenten hinweisen (Pepe hat unter seiner Strandbude ein alchemie-betriebenes Dechriffrier-Gerät vergraben), können Sie frei nach Laune in das Szenario einstreuen, damit diese von den SC zufällig oder nach gezieltem Nachforschen gefunden werden.

Nach den konkurrierenden Bankiers und Drachenhäuser-Agenten konzentriert sich die dritte und letzte Ebene des Intrigennetzes auf den Drahtzieher selbst: Asterion. Es gibt im Ort genau zwei Personen, die überhaupt von seiner Existenz unterhalb der Schauerwindmühle am Grabhügel wissen (der Bibliothekar Sithov fällt weg, da er persönlich niemals mit Asterion zu tun hatte):

1. Zunächst mal **Killian**, der sich eher die Zunge abbeißt, als ein Sterbenswörtchen über seinen dunklen Auftraggeber (und früheren Abenteuer-Kompagnion) zu verraten. Zu dumm für Killian, dass die Tochter Elviras, die bei ihrer Oma in der Untermiete wohnt (Gebäude Nr. 2), ein etwas seltsames Hobby hat: sie sammelt Fahndungsbilder berühmter Verbrecher. Wie es der Zufall will, ist auf einem Killian zu sehen (Anlass war eine Überfallserie auf Thrane'sche Postkutschen in den Jahren 984-985), und darüber hinaus wird sein „finst'rer Geselle, der üble Stiermensch Asterion“ auch noch namentlich genannt. Ob und wann Elviras Tochter (sie heißt übrigens Alsine) einschließlich ihrer Sammelleidenschaft den SC unterkommt, könnte unter anderem davon abhängen, wo die SC sich einquartieren, und ob sie dem hiesigen Rotlichtmilieu etwas näher kommen. Alsine arbeitet als Kurtisane im Roten Eber und macht in der Regel jedem Fremden, der die Münzen nur so springen lässt, schöne Augen. Dadurch hat sie sich den Unmut des Pole-Tänzers Kleris (ebenfalls im Roten Eber) zugezogen. Wenn die SC auf keinen der beiden zugehen, lassen Sie als SL die beiden gewalttätig aneinandergeraten – zumindest sollte das für Aufmerksamkeit sorgen. Alsine macht aus ihrer Sammelleidenschaft für Fahndungsbilder auch kein Geheimnis, und wird die zwielichtigen SC gerne fragen, ob es „tolle amtliche Portraits“ von ihnen gibt, oder ob sie an aktuellem Bildmaterial interessiert sind. So oder so, Killians Bild

sollte ihnen unterkommen und schnell ein paar unbequeme Fragen aufwerfen.

2. **Arianus**, der Mönch der Silbernen Flamme. Er bewohnt den Tempel seiner Kirche (Gebäude Nr. 3) und kümmert sich um die hiesigen „Schäfchen“. Das momentan größte Sorgenkind des tattrigen Mönchs ist die gebrechliche Wirtin des Roten Ebers, Emilja, die die vom Minotauren verursachten Alpträume am schlimmsten getroffen haben. Arianus richt den Braten sofort, als diese Träume im Ort vermehrt auftreten, und weiß, dass ein Minotaure nicht weit sein kann. Über die Vergangenheit des Ortes, und den genaueren Aufenthaltsort des Minotauren weiß er jedoch nichts. Verdächtig macht er sich im Ort (und bei den SC) auch erst, als bekannt wird, dass der „Beruhigungstee“ den er den Alptraum-Opfern verschreibt ein Nervengift ist, das zwar relativ harmlos ist, aber lebhaftere Träume stimuliert (Arianus erhofft sich dadurch eindeutige Aufschlüsse über den Aufenthaltsort des Minotauren). Arianus hat sich alarmierende Notizen über seine Gedankengänge zu den neuesten Ereignissen im Ort gemacht, sowie eindeutige Fachliteratur zu den Minotauren und deren „verschollenen Kulturen“ aus der Stadtbibliothek (Gebäude Nr. 10) entwendet und unter seinem Bett versteckt. Das Tagebuch seines Großvaters, das über die Riten der Minotauren sowie über deren dunkle Allianz mit der Kirche berichtet (ersteres finden Sie als Spielerhandout im Titelblatt des Abenteuers), trägt er stets bei sich, und wird es freiwillig nicht hergeben.

Sollten die SC diesen Spuren gar nicht nachgeben, könnten sie das Szenario so gestalten, dass Arianus' eigene Nachforschungen den Argwohn von Killian und Asterion auf sich ziehen, und diese den Alten kurzerhand umbringen. Leider verfährt Killian ziemlich schlampig, und hinterlässt die eben genannten Quellen am Mordort, dem Kämmerlein Arianus' im

Tempel, wo sie auch problemlos gefunden

werden können.

## Szene 3: Der Überfall

Konkrete Gebäudepläne zur Bank Jurians bietet das Abenteuer nicht an – die Kämpfe sollten hier zügig abgewickelt werden, und das geschieht ohne Battlemat umso schneller. Verfahren Sie einfach so, dass sich die SC durch insgesamt 5 Räume wuseln müssen, an deren Ende die massive Eisentür zum Tresorraum wartet. Die Nachtwächter sind allesamt rostfreie Kriegsgeschmiedete. Im ersten Raum lauern 1 Warforged Resounder und 2 Warforged Savage (*Monster Manual 2*, S.206), im dritten lauern 2 Resounder und 3 Savages, im fünften 2 Warforged Anvilpriests (ebenda, S.207) - reduzieren Sie alle TP der Monster um 20, und alle Verteidigungswerte der Monster um 3. An der Eingangstür zum 3. Raum und 5. Raum befinden sich 10 blau glühende Runen. Zwar lassen sich die Türen öffnen, sobald man drei beliebige Runen auf den Türen berührt hat. Werden jedoch nicht die richtigen Öffnungs-Reihenfolgen dabei beachtet – diese erfahren die SC ausschließlich aus den Ingenieursplänen in Gebäude Nr. 1a (siehe Szene 1) – verlieren alle Kreaturen im Raum jeweils die Hälfte ihrer gesamten Heilsschübe.

Auch an der Tresortür in Raum 5 finden sich 10 solche Runen – wer eine falsche Kombination wählt aktiviert eine Giftpfeil-Falle (DMG, S. 89). Die Warforged in Raum 5 sind gegen das Gift immun, und wissen diese Falle im Notfall für sich zu nutzen. Die richtige Runenfolge für die Tresortür findet sich in Jurians Tagebuch im Hauptbüroraum im ersten Stock der Bank. Die ersten beiden Kombinationen kennt Jurian nicht – nur die Kriegsgeschmiedeten

tun das. Im Tresor selber finden sich 10.000 Goldstücke, sowie die Lizenz. Sollten die SC auch nur ein Goldstück an sich nehmen – Killian warnt sie im voraus, das nicht zu tun – schließen sich die Runentüren unaufhaltsam, und alle 5 Räume füllen sich mit Wasser. Diese Falle ist nicht über einen Mechanismus bedingt (sonst wäre sie in den Plänen des Ingenieurbüros verzeichnet), sondern ist das Ergebnis eines teuren Fluches, den sich Jurian erst vor einer Woche geleistet hat; aufheben kann den Fluch nur Jurian selbst, und das einzige annähernde Indiz für die SC auf den Fluch ist das hübsch eingravierte „Everlast – Rostfrei!“ auf den Schulterplatten der Kriegsgeschmiedeten.

Neben der Lizenz und den Goldstücken findet sich noch ein kleiner Tisch, auf dem ein Stapel mit gold eingerahmten Spielkarten liegen (Killian hat dies nicht erwähnt, weil er darüber nicht bescheid weiß). Zuoberst auf liegt eine Karte, auf der Karte ein Minotaure zu sehen ist, der Marionetten in einem Spielzeug-Labyrinth kontrolliert (dies rein zufällig – eine seltene Spielart des *Kartendecks Vieler Dinge*). Wer das Kartendeck berührt oder an sich nimmt, aktiviert die Zauberkräft der obersten Karte: die Zielperson fällt in einen Schlafzustand, aus dem es nicht aufgeweckt werden kann. Die Zielperson ist im Traumgarten des Minotauren gefangen, und wird erst wieder aufwachen, wenn dieser stirbt. Asterion wird auf diese Art sehr viel über die SC in Erfahrung bringen können, und über jeden ihrer Schritte im voraus informiert sein.

## Szene 4: Eine gefährliche Transaktion

Ab dem Überfall verläuft das Abenteuer weniger vorhersehbar. Killian verspricht den SC, zwei Tage nach Übergabe der Lizenz ihr Honorar zu geben. Zu dumm nur, dass bereits nach dem ersten Tag die Übergabe an einen der beiden Drachenhäuser-Agenten mit tödlichem Ausgang für ihn endet.

Am Morgen des zweiten Tages nach dem Überfall findet der Stadtbibliothekar Sithov im vereinbarten Briefkasten (am Fuße des Grabhügels) weitere Instruktionen. Diesmal ist er angewiesen, eine von Asterion gefälschte schriftliche Nachricht an die SC weiterzugeben. Asterion läßt ihnen so *im Namen Killians* eine schriftliche Veranlassung sowie 500 Goldstücke zukommen. In der Veranlassung erklärt er, wer im momentanen Besitz der Lizenz ist (Fepora oder Pepe), wie gefährlich dieser Besitz für diese ist (wird man im Besitz der gestohlenen Lizenz verhaftet, kann man sofort exekutiert werden), sowie dass die SC dem Besitzer die 500 Goldstücke geben sollen, mit dem Ultimatum dass die „örtlichen Behörden“ bis zum Abend des Tages verständigt würden, so der Besitzer nicht bereit wäre, die Lizenz an die SC zu veräußern. Killian (d.h., Asterion) schreibt noch, dass die SC die Lizenz zur Grabmühle bringen sollen, legt einen Schlüssel für die Eingangstüre bei, und fordert sie auf, die Lizenz am unteren Ende der Kellertreppe liegenzulassen; würden sie das tun, würde 10 Minuten später in der Urnenkammer (Gebäude **Nr. 11a**) ihre Belohnung von 10.000 Goldstücken warten. Sollte die Lizenz bis Abend nicht dort sein, würde er – Killian – die SC an die örtlichen Behörden verraten. Die Nachricht Killians (bzw. Asterions) endet damit, dass er erklärt, sich ein öffentliches Auftreten angesichts der

Brisanz der Situation nicht erlauben zu können.

Die Frage ist nun, ob die SC die Schriftrolle in den Keller der Grabmühle tragen oder nicht. Tun sie es nicht, macht Asterion seine Warnung über eine weitere Veranlassung an Sithov wahr, und setzt die örtlichen Behörden auf die SC an (inklusive detaillierter Personenbeschreibung – die noch von Killian zu dessen Lebzeiten stammt – sollten die SC bereits das Weite gesucht haben). Die genaue Handhabe dieses Handlungsstranges ist Ihnen als SL selbst überlassen.

Sollten die SC hingegen dem Vorschlag „Killians“ (Asterions) zustimmen, und die Lizenz am vereinbarten Ort hinterlassen, platzt der Deal wie folgt. Anstatt dass 10 Minuten später der vereinbarte Reichtum in der Urnenkammer auftaucht, hören die SC ein tiefes Grollen aus dem Keller der Gräbermühle: Asterion hat die 10 Minuten mit der erbeuteten „Lizenz“ d.h. Ritualrolle genutzt, um die Spiegeltür zu öffnen und so die Minotauren zu entfesseln. (Das Ritual benötigt 10 Minuten Ausführungszeit.) Die **1W12+10** erweckten Minotauren haben dieselben Spielwerte wie Asterion (siehe nächster Absatz), bekommen aber noch das Template „Mummy Champion“ verpasst (DMG, S.180).

Sollten die SC hingegen den Keller der Mühle erforschen wollen, bevor sie die Lizenz auf den Kellerstufen erforschen, kommt es zu einer Begegnung mit Asterion. Zunächst hören sie nur seine Stimme aus dem Dunklen – soviel ist klar, es ist keine menschliche Stimme, schon gar nicht Killians. Dennoch wird Asterion alles versuchen, damit diese letzte „Transaktion“ möglichst einfach vonstatten geht – er

garantiert ihnen erneut die Belohnung in der Urnenkammer, sollten sie ihm die Ritualrolle übergeben. Weigern sich die SC,

kommt es jetzt zum Kampf. Asterion ist als „Savage Minotaur“ (MM S. 191) zu führen – mit folgenden Anpassungen:

1. +3 Felder Geschwindigkeit
2. + 60 Trefferpunkte
3. 2 Standard-Handlungen pro Runde, 2 beiläufige Aktionen
4. Ist Asterion „stunned“ oder „dazed“, verliert er statt dessen seine nächste Standardhandlung und gibt jedem Gegner „combat advantage“
5. Zusätzliche Begegnungsmacht:

#### ←Kabbalistische Totenwelle

(Begegnung, läßt sich wieder auf wenn das erste mal *angeschlagen*)

**Reichweite:** Close Burst 5

**Angriff:** +13 gg. WIL

**Bei Treffer:** Ziel ist *benommen* (Rettungswurf beendet) und erleidet 4W8 nekrotischen Schaden.

Der Untergrund der Mühle enthält zwei lange Gänge mit 10 Fuß weite, sodass Asterion selbst im sperrigen Keller seine Sonderangriffe sehr wohl einsetzen kann.

Der Bodenplan des Kellers ist in etwa dem Spielbrett von *Trivial Pursuit* nachempfunden.

## Coda: Ein Shadowrun auf Eberron

Das Abenteuer versteht sich als Hommage an Bernhard Hennens DSA-Abenteuer *Das Jahr des Greifen 1: Der Sturm*, sowie als Versuch, das Genre *Shadowruns* auf Eberron zu übertragen. Letzteres versteht sich als Reflexion auf eine Aussage von Mike Mearls, der die „Kerngeschichte“ (engl. „core story“) des idealen Eberron-Abenteurer einmal wie folgt begründete:

„Die Helden sind unabhängig Operierende, die von mächtigen Händlerfamilien Aufträge zum Infiltrieren exotischer Schauplätze annehmen, eine rivalisierende Organisation besiegen, und sich in Sicherheit bringen können, bevor der jeweilige Schauplatz entweder explodiert, in sich zusammenfällt, oder einem Vulkanausbruch zum Opfer wird. Kurz gesagt, es ist wie

Krieg der Sterne – nur ohne Weltraum.“

Eine überlegenswerte Aussage, die im Schlusssatz das Vorhergehende nicht ideal zuordnet. Viel eher als *Star Wars* scheint es überlegenswert, dass ein Eberron-Abenteurer bei den Grundprämissen eines Shadowruns Anleihen nimmt.

Die Grundprämisse bzw. „Kerngeschichte“ eines Shadowruns sind sehr einfach – die Charaktere werden über anonyme Drittpersonen von rivalisierenden Megakonzernen (oder einer ihrer vielen kleineren Kontrahenten) angeheuert, um in den Schatten abseits der Öffentlichkeit und Überwachungskameras ein gefährliches Gut kapern, ein Forschungsprojekt sabotieren, eine Zielperson vorübergehend „extrahieren“ (d.h. entführen) – sprich,

etwas dass anonyme „Runner“ auszuführen vermögen, wozu die öffentlich agierenden Megakonzerne sich zu schade sind. Diese Prämisse überträgt sich auf das Mearls'sche Eberron recht einfach, sobald man den Drachenhäusern Khovaires die Rolle der Megakonzerne überträgt. Man vergesse nie, dass die größten Gewinner des Letzten Krieges auch die größten Verlierer des neuen Friedens sind: die Rüstindustrie. Und diese besteht nun mal aus den Drachenhäusern: „Wenige Einrichtungen profitierten vom Letzten Krieg so sehr wie das Drachenhaus Cannith, (...) das allen politischen Kontrahenten Waffen und Ausrüstung lieferte, aber niemandem allein loyal war.“ (*Forge of War*, S. 62). Mit dem Frieden beginnt ein erneutes, unterschwelliges Kräfteressen zwischen den Königreichen und den Drachenhäusern – nicht länger sind erstere die Marionetten von letzteren. In dieses Machtspiel geraten die Spielercharaktere als „ablegbare

Aktivposten“ hinein, die einiges an schmutziger Arbeit erledigen können, ohne den Argwohn auf ihre (verborgenen) Auftraggeber zu lenken.

Wer mehr über die rivalisierenden Organisationen – genauer, die fünf Königreiche und die zwölf Drachenhäuser Khovaires – erfahren möchte, sei die Webseite [eberron.wikia.com](http://eberron.wikia.com) empfehlen. Diese Seite enthält aufschlussreiche Informationen zu den Königreichen **Aundair** und **Thrane**, den **Drachenhäusern**, und der Religion der **Silbernen Flamme**, die im Abenteuer eine Rolle spielen. Die Webseite stellt auch eine solide wie kostenlose Basis jeglicher Konvertierungsarbeit des Abenteurers in andere Kampagnenwelten dar. Versteht man erst einmal, was es mit den eben genannten politischen usw. Organisationen auf sich hat, ist es ein leichtes, Entsprechungen für diese auf den Welten Faerun, Graufalk oder Golarion zu finden.



# Greifenbucht, Im Jahre 998 YK



LEGENDE:

- 1 Ingenieurbüro *Thyssen und Aundair*
- 1a Archiv-Haus des Büros
- 2 *Miss Elviras Cute Stube*
- 3 Tempel der Silbernen Flamme

- 5 Gasthaus *Zum Roten Eber*
- 7 Strandkajüten *Meeresluft*
- 9 Hotel *Eden*
- 10 Stadtbibliothek
- 11 Die Mühle am Gräberhügel
- 11a Urnenkammer
- 14 Juriansches Credit-Institut
- 15 Bankinstitut *Delacroix und Partner*