

Insel der Gerechten

Ein DnD 3.5 Abenteuer für 4 Charaktere der 12. Stufe

Emmert rannte so schnell er nur konnte. Seine Stiefel stapften durch die flachen Pfützen, die der Regen hinterlassen hatte. Händler, Straßenkinder und alte Frauen riefen ihm wüste Flüche hinterher, keiner lauter als seine eigenen panischen Schreie. Links und rechts quollen dicke Nebelschwaden aus den Gassen, griffen nach ihm und wallten ihm nach. Hinter ihm lag die Hauptstraße bereits unter einem dichten Schleier verborgen.

Schnaufend stürzte Emmert zu Boden, zu erschöpft um weiter zu rennen. Der Nebel rollte über ihn hinweg, wie ein gefräßiges Raubtier. Ängstlich versuchte er weiter zu kriechen, aber es war sinnlos. Bucklige Schemen tauchten im weißen Dunst auf. Hinkend schnitten sie ihm den Weg ab, gerade so weit entfernt, dass er sie nicht recht erkennen konnte.

Plötzlich hörte er das Plätschern tänzelnder Schritte hinter sich. Er rutschte im Matsch herum und sah eine junge Frau durch die Nebelwand kommen. Sie war von Kopf bis Fuß in Schichten braunen Leders gehüllt, ihr Kopf lag unter einer weißen Kapuze verborgen. „Ihr habt nichts zu befürchten, Meister Emmert.“ flüsterte sie amüsiert. „Solange ihr nur die Wahrheit sagt. Ihr erinnert euch doch noch daran wie das geht, oder?“

Als sich der Nebel lichtete, waren Emmert, die Frau und die Wichte verschwunden.

In *Die Insel der Gerechten* haben die Spieler ausnahmsweise mal die Gelegenheit, eine Gerichtsverhandlung aus einer anderen Perspektive zu erleben, als von der Anklagebank.

Was zunächst als übliche Detektivgeschichte beginnt, wird die Helden zum Finale in die komplizierten moralischen Wirren der Justiz

stürzen. Kampfkraft und Magie werden ihnen nicht viel weiter helfen, wenn sie es mit dem unbestechlichen Gericht der Insaks-Inseln zu tun bekommen. Aber mit etwas Ausdauer und Kreativität werden sie es schon schaffen, die Mühlen der Justiz zu ihren Gunsten zu drehen.

Hintergrund

Die Inselgruppe, die man Insaks Zähne nennt, war vor Jahrhunderten als Piratennest bekannt. Viele berühmte Kapitäne ließen sich hier nieder, um die Früchte ihrer Raubzüge fernab von Soldaten und Henkern zu genießen.

Doch auch unter einander kam es hin und wieder zu Streitereien. Um unnötige Blutfehden und Kosten zu sparen, entschieden sich die Kapitäne zähneknirschend für ein System, das unter Piraten eher selten verwendet wird: ein unabhängiges Gericht.

Natürlich ist es schwierig auf einer Pirateninsel einen unbestechlichen Richter zu finden. Darum heuerten die Kapitäne einfach ein paar zwergische Geomanten an und ließen sie welche in Stein hauen. Jahrelang hielten unbestechliche Konstrukte in einer geheimen Höhle unter der Hauptinsel Gericht und erstaunlicherweise funktionierte das System. Kein Wunder also, dass die Kapitäne es tunlichst vermieden, ihren Mannschaften davon zu erzählen.

Im Laufe der turbulenten Inselgeschichte ging das Wissen um dieses Gericht vollständig verloren. Nun, beinahe zumindest. Denn jetzt hat wieder jemand eine Gerichtsverhandlung eröffnet. Ziel der Verhandlung ist der letzte Spross der alten Piratengeschlechter und Fürst der Inselgruppe, Igeon Storwar. Er selbst weiß noch nichts von seinem Glück, aber die Ankläger sind bereits eifrig dabei Zeugen zu entführen und Beweise zu sammeln.

Zeit für ein paar eifrige Abenteurer, der Gerechtigkeit etwas unter die Arme zu greifen.

Vorbereitung

Das gesamte Abenteuer spielt auf der Inselgruppe Insaks Zähne. Sie besteht aus einer felsigen Hauptinsel, umgeben von ein paar dünn besiedelten Nebeninseln. Sie liegt irgendwo an einer Küste, etwa eine Tagesreise von der nächsten größeren Stadt entfernt (oder von dort wo sich die Helden gerade aufhalten).

Das Abenteuer wurde für die Vergessenen Reiche geschrieben, daher beziehen sich die vorkommenden Götter darauf. Es sollte aber problemlos an jedes andere Setting anpassen lassen. Mehr dazu findest du im Anhang.

Teil 1: Der Weg ins Abenteuer

Das Abenteuer beginnt damit, dass Fürst Storwar den Helden einen Boten sendet. Er hat erfahren, dass sie gerade in der Gegend sind und möchte ihnen einen profitablen Vorschlag machen. Als Anreiz zahlt ihnen der Bote jeweils 50 Goldmünzen, nur dafür, dass sie mit ihm zur Insel kommen und sich das Angebot anhören.

Mit einer erfolgreichen Probe auf **Informationen sammeln** gegen **SG 15** können die Helden vorher noch ein paar Gerüchte erlauschen:

Insaks Zähne ist eine Ansammlung kleiner Fischerdörfer auf einer kleinen, sturmumtosten Inselgruppe. Sie hat einen eher halbseidenen Ruf und soll ein Tummelplatz für Schmuggler und Schatzsucher sein.

Fürst Igeon Storwar ist der offizielle Herrscher dieser kleinen Provinz. Im restlichen Reich hat er keinen sonderlich guten Ruf, da seine Provinz eher ärmlich ist und man behauptet, dass immer noch den Traditionen seiner Piratenvorfahren frönt.

Die Reise auf die Inseln ist relativ ereignislos (oder auch nicht, je nach Geschmack des Spielleiters). Die Barke, die Fürst Storwar den Helden geschickt hat, ist klein und heruntergekommen. Die „Ehrengarde“, ein

halbes Dutzend vernarbter Schläger, wirkt ebenfalls nicht übermäßig vertrauenserweckend.

Die Inseln sind eine Reihe spitzer aus dem Meer ragender Felsklippen. Mit etwas Fantasie (und schwerem Schielen) ähneln sie in der Tat einer Reihe Reißzähne. Zahlreiche Untiefen und trügerische Strömungen machen die Seefahrt in diesem Gebiet holprig und gefährlich.

Die Hauptinsel ragt in mitten der Zähne als felsiger Hügel aus dem Wasser. Über die zerklüfteten Klippen und kargen Felsschluchten zieht sich eine Siedlung aus schmutzigen Holzhütten. Hoch darüber wacht eine alte, halbverfallene Villa auf der Spitze des Hügel. Umgeben von einem Kranz hoher Steinstatuen überblickt sie die gesamte Insel.

Teil 2: Ankunft auf Insaks Zähnen

Die Siedlung selbst ist so heruntergekommen, wie sie auf den ersten Blick wirkt. Dennoch liegen erstaunlich viele Schiffe verschiedenster Herkunft an den einfachen Holzpielen. Zwischen Fischerkaten, einfache Holzhütten und zwielichtige Kaschemmen drängt sich ein gut besuchter offener Markt.

Händler aller Art preisen lautstark ihre Waren an. Darunter finden sich neben den zu erwartenden Fisch- und Gemeinwaren erstaunlich viele Antiquitäten, Reliquien, Waffen und alte Texte. Überhaupt scheinen viele der Händler nur des Marktes wegen von weither angereist zu sein.

Die Ehrengarde des Fürsten führt die Helden über die schlammigen Straßen den Hügel hoch bis zur Villa des Fürsten. Das alte Gebäude war einst zweifellos der Stolz der Insel, mit seinen hohen Säulen und den kunstvollen Schlachtenfresken auf den Außenmauern. Jetzt aber sind die Säulen von Rissen übersät und die Farben verblasst. Umgeben wird das Gebäude von einem Kranz aus fünf hohen Statuen, die das Gebäude ringsherum überragen. Die beiden zur linken und rechten des Weges zeigen die Göttinnen Umberlee und

Beshaba (die anderen zeigen Waukeen, Tymora und Maske).

Das Innere der Villa ist ähnlich verfallen wie das Äußerere. Die Räume sind hoch, hell und nahezu frei von Mobiliar; die alten Wandteppiche tragen Spuren von Mottenbefall und die wenigen Teppiche zieren ausgebleichte Laufritten.

Fürst Storwar entpuppt sich als hochgewachsener, kultivierter Mittdreißiger. Er empfängt die Helden im Salon, dem höchsten Raum der Villa. Der Salon selbst ist kreisrund, mit einem beeindruckenden hohen Kuppeldach. Seine großen Fenster bieten einen malerischen Überblick über die gesamte Insel. Anders als die sonstige Villa ist er reich möbliert mit einer großen runden Speisetafel in der Mitte. Ahnengemälde, Vitrinen und Wandbehänge zieren die Lücken zwischen den Fenstern.

Fürst Storwar heißt die Helden fröhlich willkommen. Bei ein paar Erfrischungsgetränken erkundigt er sich, wie die Helden die Reise überstanden haben und was sie von seiner Insel halten.

Anschließend wird Mittagsessen serviert (eine einheimische Spezialität: Schildkrötenuaufauf und gekochte Riffkrebse). Dabei erläutert Storwar den Abenteurern den Grund für die Einladung.

Der Job

In den vergangenen zwei Wochen sind mehrere bedeutende Bewohner der Stadt entführt worden. Bisher hat noch niemand Lösegeld verlangt oder auch nur Kontakt aufgenommen; und es gibt auch sonst keinen vernünftigen Grund für die Entführungen. Da die einheimische Wache mit der Angelegenheit völlig überfordert ist, bittet Fürst Storwar die Helden, sich der Sache anzunehmen. Er weiß, dass diese Sache normalerweise etwas unter der Würde solch berühmter Abenteurer ist, aber die Sache ist dem Fürsten so wichtig, dass er den Helden 10.000 Goldmünzen bietet, wenn sie diese Sache aufklären. Er fürchtet, dass die ganze

Angelegenheit sonst noch ein böses Ende nehmen wird, wenn nicht bald jemand etwas unternimmt. Fürst Storwar ist kein besonders reicher Mann, weshalb er den Helden keine höhere Belohnung anbieten kann. Aber natürlich können die Helden alles behalten, was sie von den Entführern erbeuten.

Drei Personen wurden bisher entführt: Enko Sorbrandt, der Hofmeister der Villa Storwar; Anika Zorbrecht, eine bekannte Kunsthändlerin und Emmert Trebbin, ein örtlicher Figureschnitzer. Der Kommandant der Stadtwache in der Stadt, ein Mann namens Anson Krelmer, kann den Helden mehr dazu sagen. Sie finden ihn üblicherweise in der Stadtgarnison am Hafen.

Fürst Storwar vermutet, dass der Umberlee-Tempel etwas mit den Entführungen zu tun hat. Die Priesterschaft versucht schon seit Jahren, seine Herrschaft über die Inseln zu unterminieren. Oder vielleicht bereiten sie auch gerade wieder eines ihrer widerwärtigen Rituale vor, von denen manchmal hinter vorgehaltener Hand gemunkelt wird.

Auf jeden Fall redet er von den Verschwundenen, als wären sie bereits tot. Insbesondere des verschwundenen Enko Sorbrandts gedenkt er feierlich mit einem kurzen Moment des Schweigens, sobald das Gespräch auf ihn kommt.

Nachdem Essen lässt Storwar den Helden ihre Zimmer zeigen (sofern sie angenommen haben). Glücklicherweise gibt es mehr als genügend freie Gästezimmer in der Villa, auch wenn sie ähnlich spartanisch eingerichtet sind, wie der Rest des Hauses.

Teil 3: Auf Spurensuche

Sobald sich die Helden an die Arbeit machen, haben sie verschiedene Möglichkeiten um mehr herauszufinden. Spätestens sobald die Helden

vier Stationen abgeklappert haben, werden sie von der Nebelfrau überfallen (siehe Teil 4).

Gerüchte und Gerede

Natürlich sind die Entführungen das Gesprächsthema Nr. 1 auf dem Markt und in den Kaschemmen der Stadt. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Informationen sammeln (SG 10) können sich die Helden einen guten Überblick verschaffen.

Ein zwergischer Söldner namens Agramm marschiert jede Nacht lautstark am Pier auf und ab und ruft Herausforderungen an „das Nebelweib“ durch die Gegend.

In den Schenken und Wirtshäusern veranstaltet man Wetten darauf, wer als nächstes entführt werden wird.

Eine Bardin namens Ethrea arbeitet an einer großen Ballade über die „Nebelrächerin“ und gibt stets ihre neusten Vermutungen zum Besten, wer hinter den Entführungen steckt.

In einer Schenke namens „Zwergentränke“ hockt Tag und Nacht der Stadtwächter Narath Heig und erzählt zum x-sten Male, wie er vor zwei Nächten fast von der „Nebelhure“ gekascht worden wäre und nur dank seines unglaublichen Mutes und seiner geschickten Schwerthand in die nahe Schenke fliehen konnte. Seither wartet er darauf, dass sie sich traut einen Fuß in den Schankraum zu setzen, damit er ihrem dämonischen Treiben ein Ende setzen kann. Er beschreibt sie als vage menschengroß; ihre schuppige braune Haut und die langgliedrigen Klauenhände sind ihm besonders aufgefallen. Ihr Kopf ist nur ein weißer stoffloser Nebelschleier aus dem tote rote Augen leuchten.

Sollten die Helden Heig fragen, ob er in irgendeiner Verbindung zu Fürst Storwar hat, wird er nervös und ausweichend. Mit etwas Nachdruck (oder einer erfolgreichen Probe auf **Informationen sammeln SG 25**) können die Helden herausfinden, dass er früher Pirat war. Er hat vor ein paar Monaten im Auftrag des Fürsten

Kontakt mit der Schwarzen Hand, einer berüchtigten Piratengruppe, aufgenommen. Es ging um irgendwelche Geschäfte, die der Fürst mit ihnen tätigen wollte.

Die Stadtwache

Hauptmann Krelmer von der Stadtwache ist gerne bereit, den Helden alles mitzuteilen, was er bisher herausgefunden hat.

Die Stadtwache besteht hauptsächlich aus Trunkenbolden, Spielern und sonstigem zwielichtigem Gesindel, das es nicht zum ehrbaren Piraten geschafft hat. Der Hauptmann macht da keine Ausnahme. Er ist mehr an den Feuerbeißer-Kämpfen interessiert, die ein paar seiner Jungs im Hof hinter der Wachstube abhalten.

Feuerbeißer sind einheimische übergroße Eidechsen, die Feuer spucken können und relativ leicht zu zähmen sind. Spielfreudige Helden haben die Gelegenheit, mit einer gut platzierten Wette ein paar Münzen zu verdienen. Maximaler Einsatz pro Spiel sind 20 Goldmünzen und der Höchstgewinn liegt bei 200 Münzen pro Woche. Die Buchmacher sind nämlich eher einfaches Klientel gewohnt.

4 Kampfexen von verschiedenen Züchtern treten gegeneinander an. Zwischen den Kämpfen werden sie von einem betrunkenen Helmpriester (Mitglied der Stadtwache) geheilt. Gekämpft wird immer 1 gegen 1. Die kämpfenden Exen werden zufällig ausgelost und dann kann gewettet werden. Die Quoten sind wie folgt:

a) **Der rasende Ozmar** 1,5:1

Ein behäbiger, aber ausdauernder Kampfkoloss!

b) **Agahan, der rote Vernichter** 2:1

Niemand spuckt soviel Feuer wie er!

c) **Die Kralle** 2:1

Ein wilder Wirbelsturm der Zerstörung!

d) **Schielaug** 5:1

Seine schwächliche Erscheinung täuscht den Gegner!

Spieler, die auf eine der Echsen wetten, können im darauffolgenden Kampf die Echse steuern. Werte der Echsen befinden sich im Anhang. Jede Echse gibt auf, sobald ihre Lebenspunkte unter 10 sinken.

Hauptmann Krelmer hat von Anfang an die Untersuchungen zu den Entführungen geleitet. Folgendes hat er herausgefunden:

- Die Entführungen fanden allesamt nachts und öffentlich vor vielen Zeugen statt. Stets zog urplötzlich seltsamer Nebel über der Insel auf, verschlang das Opfer und verschwand wieder. Mancher will eine maskierte Frau im Nebel gesehen haben, die mit dem Opfer sprach bevor es verschwand.

- Enko Sorbrandt, der Verwalter der Villa Storwar, wurde vor 10 Tagen, spät abends am Hafen entführt. Ein paar Fischer waren dabei, als Enko entführt wurde, konnten aber nichts Hilfreiches berichten.

- Anika Zorbrecht, die Kunsthändlerin, besitzt ein Lager am Ostende der Stadt. Vor 6 Tagen war sie spät nachts vor dem Umberleetempel, als sie vom Nebel verschluckt wurde.

- Emmert Trebbin, der Figurenschnitzer, wurde vor 3 Nächten mitten auf der Hauptstraße entführt. Seine Werkstatt befindet sich am Hafen.

- Es gibt keinerlei verwertbare Spuren oder Hinweise. Arkane oder klerikale Untersuchungen wurden bisher nicht durchgeführt, da keine fähigen Magier verfügbar sind und die Priester sich für die Angelegenheit nicht interessieren.

Die Verschwundenen

Zeit den Entführten etwas genauer auf den Zahn zu fühlen.

Enko Sorbrandt (BS 9)

Enko hat sich um die täglichen Geschäfte des Fürsten und um den Erhalt der Villa gekümmert. Ihm unterstehen die Dienstboten des Fürsten und sein Verschwinden ist ein großer Schlag für Fürst Storwar, der ihn als persönlichen Freund geschätzt hat. In der Stadt weiß kaum jemand etwas genaueres über ihn, da er sich fast nur in der Villa aufhält.

Enko hat eigene Räume in der Villa. Da man natürlich immer noch auf seine Rückkehr hofft, hat man diese bisher verschlossen gehalten. Nur der Fürst selbst hat nach seinem Verschwinden nachgesehen, ob ein Hinweis zu finden ist, wenn auch erfolglos. Den Helden steht es frei, sich selbst umzusehen, aber der Fürst bittet sie, nichts unnötig durcheinander zu bringen.

Der Raum ist groß und durch die großen offenen Fenster hell erleuchtet, so wie der Rest der Villa. Es wäre ein leichtes, von außen in den Raum (oder einen anderen Teil der Villa) einzubrechen, aber diverse Schutzzauber verhindern dies (*Alarmzauber*, gekoppelt mit *Zugang verwehren* auf Rechtschaffen Böse, *Willen SG 20*, ***Suchen SG 31***, ***Mechanismus ausschalten SG 31***). *Elementen trotzen* Zauber halten den Raum und den Rest der Villa trocken und warm.

Sorbrandt ist für einen Verwalter überaus schlampig. Überall liegen zerknitterte Klamotten umher und dicke Dokumentenstapel mit Rechnungen, Handelskorrespondenz und Warenlisten nehmen jeden freien Platz in Beschlag.

Mit einer erfolgreichen Probe auf ***Intelligenz*** gegen ***SG 15*** enthüllen die Papiere nach etwa einer halben Stunde Recherche, dass der Fürst große finanzielle Schwierigkeiten hat (Wunder, oh Wunder). Es hat den Anschein, als ob er sich mit halbseidenem Kunstschnuggel über Wasser hält, auch wenn die Papiere das nicht schlüssig beweisen.

Unter dem Bett gibt es eine versteckte Luke, die mit einer erfolgreichen Probe auf ***Suchen*** gegen ***SG 25*** gefunden werden kann. Sie ist verschlossen aber leicht zu knacken (***Mechanismus***

ausschalten SG 25). Leider verfügt das Versteck über einen Wächter. Sobald die Abdeckung geöffnet wird, entweicht ein riesiger Windelementar, der die Helden in Wirbelsturmform angreift. Damit füllt er knapp die Hälfte des Raumes (9m x 15m). Die herumwirbelnden Blätter sorgen dafür, dass im ganzen Raum die Sicht blockiert ist, wie im Eintrag der Wirbelwindattacke des Elementars beschrieben.

In dem geheimen Verschlag findet sich ein Beutel mit Edelsteinen (Enkos Altersvorsorge: 3000 GM wert) und ein Buch über die weniger legalen Geschäfte des Fürsten.

Laut Buch macht der Fürst Hehlergeschäfte mit diversen Piratenbanden, allen voran der Schwarzen Hand, einer der berühmtesten Piratenbanden dieser Gewässer.

Fürst Storwar zeigt sich ziemlich nervös, wenn die SCs ihn mit dem Buch konfrontieren. Er bietet ihnen 1.000 GM dafür und wird sein Handeln mit der schlechten finanziellen Situation seiner Provinz rechtfertigen. Schließlich profitieren alle seine Untertanen vom Handel mit den Piraten.

Annika Zorbrecht (BS 7)

Annika ist eine der angesehenen Händlerinnen der Stadt. Mit einer erfolgreichen Probe auf Informationen sammeln gegen SG 15 können die Helden herausfinden, dass sie in der Stadt aufgrund ihrer umgänglichen Art recht beliebt war. In ihrer Stammschenke „Zwergentränke“ hält man respektvoll einen Tisch für sie frei und eine Flasche ihres Lieblingsschnapses wartet auf ihre Rückkehr.

Ihr Kontor ist eine umgebaute Scheune am Ostende der Stadt. Nur das große Haupttor führt ins Innere, alle Fenster sind schon vor langer Zeit von innen vernagelt worden. Annikas treuer Hund, Brocken, bewacht immer noch eifrig den Eingang und wartet auf die Heimkehr seiner Herrin. Alle Eindringlinge hält er mit wütendem Knurren fern. Mit einer erfolgreichen Probe auf

Mit Tieren umgehen gegen **SG 20** (oder 3 Schadenspunkten) lässt er sich vertreiben.

Im Inneren findet sich ein mit allerlei Kisten, Fässern und Truhen gefülltes Lager. Darin befinden sich alte Vasen, Tonteller, Statuetten und Wein im Gesamtwert von 2000 GM.

Ein kleines Büro befindet sich in einem abgetrennten Raum. Die Tür dorthin ist verschlossen (**Schlösser knacken SG 28**) und wird von einer Geas-Falle geschützt.

Geas-Falle

magisch; Berührungsauslöser; automatische Wiederaufladung; Zaubereffekt (Geas mit der Pflicht sich dem Kommandanten der Stadtwache zu stellen, Kleriker Stufe 13); Suchen SG 31; Mechanismus ausschalten SG 31.

Im Inneren des Büros finden die SCs einen massiven hölzernen Schreibtisch, ein paar alte Regale und eine große verkorkte Tonvase an der gegenüber liegenden Wand. In den Regalen liegen Seekarten der Region, ein paar Poesiebücher und einige gute Flaschen Schnaps (insgesamt 500 GM wert). Auf dem Schreibtisch liegen Schreibutensilien, eine Öllampe und leere Bögen Papier. In den Schubladen befinden sich allgemeine Geschäftsbücher, aus denen hervorgeht, dass Frau Zorbrecht einen gut gehenden Handel mit Antiquitäten unterhält, die sie vom Umberlee-Tempel bezieht.

Versteckt auf der Unterseite einer der Schubladen (**Suchen SG 20**) befestigt, befindet sich ein leeres Blatt Papier. Mit *Magie lesen* kann man die magische Tinte sichtbar machen, mit der Annika darauf geschrieben hat. Aus dem Text geht hervor, dass sie im Auftrag des Umberlee-Tempels den Fürsten Storwar ausspioniert hat. Sie hat herausgefunden, dass in den letzten Wochen vermehrt dubiose Händler auf den Märkten der Stadt aufgetaucht sind und dass mehr und mehr offensichtlich geraubte Waren

anbieten. Fürst Storwar scheint bei diesen Geschäften gut mitzuverdienen.

Die Vase am Ende des Raumes beinhaltet einen riesigen Wasserelementar, der demjenigen, der die Vase entkorkt, eine Stunde lang zu Diensten ist. Einem Elementar kann befohlen werden, wieder in seine Vase zurück zu kehren, um die verbliebene Zeit zu einem späteren Zeitpunkt zu nutzen. Bei jeder Aktivierung werden aber mindestens 10 Minuten verbraucht, selbst wenn der Elementar weniger lange außerhalb seiner Vase bleibt. Nach Ablauf der Stunde verfließt der Elementar zu einer Wasserpflanze.

Die Vase kann bewegt werden, aber die Helden sollten beachten, dass sie gefüllt knapp 40 Pfund wiegt und über einen Meter hoch ist.

Emmert Trebbin

In den Straßen ist Emmert Trebbin als einer der besten Figureschnitzer der Stadt bekannt. Er schnitzt hauptsächlich Heiligenfiguren für diverse Tempel aus einheimischen Korallen, die an den Riffen rund um die Insel wachsen.

Mit einer erfolgreichen Probe **auf Informationen sammeln** gegen **SG 25** können die Helden außerdem herausfinden, dass er ein passionierter Schatzsucher ist, der stets Geschichten über die in den Riffen gesunkenen Piratenschiffe gesammelt hat.

Trebbins Werkstatt (und Wohnung) ist eine einfache Holzkate am Hafen. Zur Zeit bewacht sein Bruder Ardan die Hütte, da er befürchtet, dass einheimische Strauchdiebe die Gelegenheit nutzen wollen, um sich zu bereichern.

Er empfängt die Helden, da er bereits von ihren Nachforschungen gehört hat. Falls sie ihn danach fragen bietet er den Helden 50 Goldmünzen, wenn sie seinen Bruder sicher nach Hause bringen.

Er verdächtigt ganz offen den Fürsten, seinen Bruder entführt zu haben. Emmert war stets gut mit allen ausgekommen und hatte auch keine

Schwierigkeiten mit den Tempeln, für die er Heiligenfiguren schnitzte.

Vor ein paar Wochen hatte er beim Korallenernten das Schiff gefunden, mit dem der Ur-Großvater des Fürsten, Sirad Storwar, einst vor der Küste gesunken ist. Seither versuchte er den Fürsten davon zu überzeugen, eine Bergung zu versuchen. Aber der Fürst scheute die Kosten und gestattete auch nicht, dass Emmert nach anderen Geldgebern suchte. Falls die Helden danach fragen ist Ardan bereit, den Helden eine Karte mit der Position des Wracks für 250 Goldmünzen zu verkaufen.

Das Innere von Emmerts Hütte offenbart nichts besonderes, außer einem Korallenlager, ein paar halb fertigen Heiligenfiguren für den Umberlee-Tempel und einigen Karten der Inselkette.

Der Umberlee-Tempel

Das *Riffhaus* steht am Westende der Siedlung; eine einzelne steinerne Halle, die direkt in die Klippen gebaut wurde. Eine steinerne Treppe führt vom Eingang hinunter bis zur großen Halle, die knapp unter dem Meeresspiegel liegt. Zu jeder Tages- und Nachtzeit ist der Boden knöcheltief von Meerwasser geflutet. Algen und Unrat treiben vereinzelt darin herum; eine Ablage für Schuhe steht am Eingang bereit. Die Wände der Halle sind geschmückt mit den namenstragenden Brettern von in den Riffen gesunkenen Schiffen.

Weiter hinten im Raum, bei einer großen Korallenstatue der Göttin, ist meist die Hohepriesterin Therea oder zumindest einer der niederen Tempeldiener anzutreffen.

Die Priesterin bietet die üblichen Tempeldienste an, wenn auch etwa 25% über dem üblichen Preis. Sie erweist sich als zynische und arrogante Frau, die nicht viel für unnützes Geschwätz mit Ungläubigen übrig hat.

Zu den Entführungen kann sie nicht viel sagen. Obwohl einer der Vorfälle direkt vor ihrem

Tempel geschehen ist, kann sie sich keinen Reim darauf machen.

Therea vermutet, dass Fürst Storwar hinter der ganzen Sache steckt. Schon lange versucht er, den Zusammenhalt der Gläubigen auf der Insel zu unterminieren. Wahrscheinlich hat er die Entführungen inszeniert, um den Tempel zu diskreditieren. Keiner der Entführten war übermäßig Umberlee-gläubig, aber langsam machen Gerüchte die Runde, dass der Tempel wieder angefangen habe, Menschenopfer durchzuführen (obwohl das schon seit Jahrhunderten nicht mehr gemacht wird).

Daher erklärt sie sich bereit, den Helden eine Belohnung von 500 GM zu zahlen, falls sie die Verschwundenen finden und damit die Unschuld des Tempels beweisen.

Falls die Helden herausgefunden haben, dass Annika Zorbrecht für den Tempel spioniert, gibt sie das zu. Die Verschwundene sollte Storwars Verbindungen zu einer großen Piratengruppe namens Schwarze Hand untersuchen, die sich Gerüchten zufolge auf der Insel breit gemacht hat.

Sie bietet den Helden jeweils 100 GM, wenn sie die Angelegenheit für sich behalten; und außerdem weitere 500 GM Finderlohn, falls sie die Vase mit dem Wasserelementar mitgebracht haben.

Die Tatorte

Alle Tatorte liegen auf öffentlichen Straßen und alle Spuren, die es hier vielleicht jemals waren sind längst zertrampelt worden. Zauber wie *Magie entdecken* und *Arkane Sicht* können keine Restspuren von magischen Auren an den Tatorten entdecken.

Alte Legenden

Die ganze Sache riecht natürlich förmlich nach alten Geistergeschichten und Piratenlegenden, auch wenn das niemand von sich aus anspricht.

Jeder, den die Helden darauf ansprechen, verweist sie an den alten Hergen, den bekanntesten Geschichtenerzähler der Insel.

Hergen lebt in einer kleinen Kate nahe der Villa des Fürsten, wo er seine Zeit hauptsächlich mit Meditation verbringt. Abends zieht er durch die Kaschemmen der Stadt und erzählt den Kindern und Betrunkenen Geschichten für ein paar Münzen und Bier.

Für 5 GM erzählt er den Helden die Geschichte vom Nebelkonzil, einer seiner ältesten und obskursten Inselsagen. Sie ist die einzige der alten Geschichten, die irgendwie zu den Geschehnissen passt.

Der Geschichte zu folge wurden die Inseln einst von fünf Piratenfamilien besiedelt, die sich hierher mit ihren hartverdienten Reichtümern zurückzogen, um ehrbare Händler zu werden. Natürlich kam es schnell zu Streitereien und Fehden zwischen den Familien. Nach vielen blutigen Jahren entschieden sich die Oberhäupter der Familien, ein unabhängiges Gericht ins Leben zu rufen, dass all jene bestrafen sollte, die gegen die Interessen der Inseln handelten.

Wie oder wo das Gericht abgehalten wurde, war stets nur den Familienoberhäuptern bekannt. Unter den gewöhnlichen Bewohnern der Inseln war es stets kaum mehr als ein Gerücht. Aber von Zeit zu Zeit soll die Insel in dichten Nebel gehüllt worden sein, der Menschen von den Straßen und aus ihren Häusern raubte und vor das Gericht bestellte.

Leider ist das Wissen um das Nebelkonzil im Laufe der Zeit verloren gegangen. Vor etwa 50 Jahren brach offener Kampf zwischen den fünf Familien aus. Danach zogen die meisten Überlebenden fort von hier. Fürst Storwar ist der letzte lebende Nachfahr einer der fünf Familien hier auf der Insel. Von den anderen vier gibt es höchstens noch ein paar Nachkommen unehelicher Kinder unter der Bevölkerung.

Die Schwarze Hand

Diese Piratengruppe ist überall an den Küsten dieses Meeres berüchtigt für ihre brutalen Überfälle, ihre schwarze Magie und den Sklavenhandel den sie betreiben (**Wissen (lokales)** oder **Informationen sammeln** gegen **SG 15**).

Mit ein paar dezenten Erkundigungen (**Informationen sammeln** gegen **SG 20**) können die Helden herausfinden, dass die Schwarze Hand die Märkte der Insel seit einigen Monaten mit ihren erbeuteten Schätzen versorgt. Fürst Storwar scheint das zu billigen. Momentan scheinen aber keine Agenten der Gruppe auf den Inseln zu sein.

Magie

Zauber wie *Heiliges Gespräch* können den Helden weitere Informationen geben. Dabei sollte beachtet werden, dass nur die Götter Umberlee, Beshaba, Tymora, Waukeen und Maske genügend Präsenz auf den Inseln haben, um von dem Nebelkonzil zu wissen.

Von den Priestern auf den Inseln ist nur die Umberlee-Hohepriesterin in der Lage den Zauber zu sprechen. Auf Nachfrage ist sie dazu bereit, aber sie muss zunächst in der kommenden Nacht für den Zauber beten.

Einswerden mit der Natur kann die Helden auf ein verborgenes Kammersystem unter der Storwar-Villa aufmerksam machen.

Lügen entdecken und Beherrschungszauber werden die Helden kaum weiter bringen, da sie im Wesentlichen von niemandem in diesem Abenteuer belogen werden.

Ausspähung erweist sich leider auch als nutzlos, da die Verschwundenen an einem Ort sind, der gut gegen Erkenntnismagie gesichert ist.

Teil 4: Intermezzo (evtl. BS XX)

Es dauert nicht lange, dann wecken die Nachforschungen der Helden das Interesse der Opposition. Sobald die Helden erste Fortschritte gemacht haben, oder stecken geblieben sind, wird die Helferin des Konzils sie konfrontieren.

Die Nebelfrau

Antea Jorgen ist die jüngste Tochter der Jorgen-Familie, den letzten Bewahrern des Nebelkonzils. Wie ihr Vater und Großvater wurde auch sie seit ihrer Kindheit zum Helfer des Konzils ausgebildet. Wenn sie nicht im Laden der Familie mitarbeitete, trainierte sie die Kampfkünste, übte mit den alten Artefakten und studierte die alten Rechtstexte. Dies alles hat sie auf Drängen der Älteren mit großem Ernst und Enthusiasmus verfolgt, wohl wissend, dass sie diese Kenntnisse wohl niemals würde anwenden können.

Anders als ihre Vorgänger hat sie nun aber tatsächlich den Ruf des Konzils vernommen. Seit Generationen ist dies zum ersten Mal passiert und so sammelt sie nun seit Tagen mit großer Begeisterung Zeugen für die bevorstehende Verhandlung gegen Fürst Storwar.

Als sie von den Nachforschungen der Helden hört, ist sie beunruhigt. Sie hat von ihren Heldentaten gehört und würde sie eigentlich nur ungern töten müssen, wie es ihre Aufgabe wäre falls die Helden die Verhandlung stören.

Also beobachtet sie die Helden, um zu einem geeigneten Zeitpunkt mit ihnen zu reden. Dazu wartet sie, bis die Helden draußen unterwegs sind, oder noch besser: sich getrennt haben. Dann lässt sie magischen Nebel aufsteigen und konfrontiert sie. Begleitet wird sie dabei von einem halben Dutzend spezieller Nebelelementare, über die sie dank eines alten Artefakts befehligen kann. Anders als der betrunkene Stadtwächter beschrieben hat, handelt es sich bei ihr um eine junge dürre Frau in einer klobigen Lederrüstung, deren Kopf unter einer weißen Kapuzenmaske verborgen liegt.

Sie ist ziemlich nervös, da sie es mit richtigen Helden zu tun hat. Sie tut aber ihr bestes um sich nichts anmerken zu lassen. Sie droht den Helden, sich nicht in die Angelegenheiten des Konzils einzumischen. Überhaupt sollten sich die Helden möglichst schnell von den Inseln entfernen, wenn sie nicht in große Schwierigkeiten geraten wollen. Falls die Helden sie nach den Verschwundenen fragen erklärt sie, dass sie der Gerechtigkeit dienen und schon bald wieder frei gelassen werden.

Sie wird den Helden keine detaillierten Informationen geben. Sobald alle wichtigen Themen besprochen worden sind und kollegiale Drohungen ausgetauscht wurden, teleportiert sie sich fort und der Nebel löst sich auf. Falls die Helden während des Gesprächs übermäßig aggressiv werden, reagiert sie panisch und hetzt ihre Elementare auf sie. Sie kämpft, bis sie auf die Hälfte ihrer Trefferpunkte reduziert wurde und zieht sich dann per Teleport zurück.

Teil 5: Fürst Storwar und der Zugang zum Konzil

Nachdem die Helden einige Nachforschungen angestellt haben, werden sie dem Fürsten wahrscheinlich ein paar weitere Fragen stellen wollen.

Abgesehen vom Fürsten scheint es niemanden zu geben, der vom Verschwinden der Entführten profitieren würde. Er kann sich das auch nicht weiter erklären und bittet die Helden der Sache auf den Grund zu gehen.

Seine Verbindung zur Schwarzen Hand gibt er nur höchst widerwillig zu. Er erklärt den Helden, dass die Inseln schon seit Generationen hohe Schulden bei Geldverleihern aller Art haben. Es gab stets nur wenig Handel und die Fischerei reicht kaum aus, um die Menschen der Region zu versorgen. Die Schwarze Hand verkauft nun ihre Beuteware auf den Märkten der Inseln. Davon profitieren die Bewohner ebenso wie die leeren Kassen der Storwars. Immerhin kommt auch die Belohnung

der Helden aus diesen Geschäften. Er sieht auch keine Gefahr darin, sich mit solch zwielichtigen Gestalten einzulassen. Er versichert den Helden, dass er alles gut unter Kontrolle hat.

Falls die Helden ihn nach dem Nebelkonzil fragen, führt er sie in den Keller der Villa. Sein Großvater, erklärt er, hatte Zeit seines Lebens versucht die Piratenvergangenheit der Familie zu tilgen und dabei sind viele der alten Familiengeheimnisse verloren gegangen.

Im alten Weinkeller befindet sich an einer Wand eine etwa zwei Meter durchmessende Steinscheibe. Sie soll den Durchgang in die alte Ratskammer der Familie und angeblich auch zum Nebelkonzil ermöglichen. Der Vater von Fürst Storwar hat viele Jahre damit verbracht zu versuchen diese Tür zu öffnen, aber erfolglos. Sollte es den Helden gelingen, sichert er ihnen 25% aller Schätze zu, die sich dahinter befinden.

Der Fürst demonstriert, wie die Tür funktioniert. Wenn man mit dem Finger über die Steinplatte fährt hinterlässt man dabei eine schwarze Linie. Sie verschwindet sobald man seinen Finger von der Platte nimmt, oder wenn man die Linie kreuzt. Es sollte den Helden schnell klar werden, dass man ein bestimmtes Symbol mit einer Linie auf die Platte zeichnen muss, um die Tür zu öffnen.

Leider funktioniert keines der den Helden bekannten Zeichen. Sie werden wohl ein paar geschichtliche Nachforschungen anstellen müssen.

Versuche, die Tür zu umgehen, sind zum Scheitern verurteilt. Die Kammern hinter der Tür sind gegen Teleportation und ähnliche Zauber geschützt. Jeder Versuch verursacht beim Zaubern den 6W6 SP und katapultiert ihn quer durch den Keller. Ein Dutzend mächtiger Erdelementare beschützt die Steinwände und das Erdreich rund um die Kammern. Sie regenerieren die Wände und jeder Versuch einen Tunnel zu graben endet damit, dass die Elementare angreifen und die Decke einstürzen lassen.

Teil 6: Das Wrack im Meer (BS 13)

Es ist nicht mehr viel übrig aus der Zeit, als das Konzil noch aktiv war. Die Villa der Storwars ist praktisch leer und von den Häusern der anderen vier Gründerfamilien sind nur noch Grundmauern übrig.

Falls die Helden bereits von Enko Sorbrandts Nachforschungen erfahren haben, wissen sie, dass Fürst Storwars Ur-Großvater mit seinem Schiff vor der Küste gesunken ist. Andernfalls weiß auch der Umberlee-Tempel von dem Wrack.

Auf jeden Fall liegt nahe, dass hier vielleicht Spuren zu finden sind, wie der Zugang zum Konzil geöffnet werden kann.

Sobald die Helden die Position des Wracks kennen ist der Rest eigentlich recht einfach. Die Fischer sind gerne bereit die Helden für einen kleinen Obolus hinauszufahren. Das Wrack liegt in etwa 200 Meter Tiefe, daher werden die Helden wohl mit Magie für Atemluft sorgen müssen. Notfalls können sie im Umberlee-Tempel entsprechende Getränke kaufen.

Der Weg in die Tiefe ist gefährlich. Überall sind starke Strömungen und scharfe Klippen. Die Helden erleiden unterwegs dreimal 2W6 SP (jeweils Reflexrettungswurf gegen SG 16 für halben Schaden).

Im Dunkel der Tiefe liegt das alte Wrack, eingeklemmt in einer tiefen Erdspalte. Der Rumpf ist überwuchert mit Korallen, aber es gibt genügend Löcher um sich einen Weg ins Innere zu suchen.

Leider hat sich ein ganzes Rudel Chuuls im Wrack und in den umliegenden Höhlen breit gemacht. Sobald die Helden auf dem Oberdeck des Schiffs ankommen, fallen 4 erwachsene Exemplare über sie her. Da sie ihr Nest verteidigen, kämpfen sie bis zum Tod. Paralyisierte Helden zerrn die Chuuls sofort zu ihren Höhlen, wo ein Schwarm Jungtiere über sie herfällt (und ihnen 1W6 SP pro Runde zufügt). Diese fliehen aber, sobald die Lähmung nachlässt oder andere Helden zur Rettung herbei eilen.

Falls sich die Helden vor ihrem Tauchgang einen Segen im Umberlee-Tempel abgeholt haben (kostet 100 GM), oder gar einen Priester der Göttin in ihren Reihen haben, greifen die Chuuls nicht an.

Im Inneren des Schiffs müssen sich die Helden einen Weg in die Kapitänskajüte suchen. Dazu müssen sie durch einen engen Durchgang schwimmen. Wenn ihnen dabei kein Reflexrettungswurf gegen SG 12 gelingt, bringt der betreffende Held das morsche Holz zum Einsturz (4W6 SP). Mit etwas harter körperlicher Arbeit kann der Gang danach wieder frei geräumt werden.

In der Kapitänskajüte finden die Helden die Leichen des Ur-Großvaters, sowie von zweien seiner Offiziere. Außerdem befindet sich im Raum ein großer Schreibtisch mit zerstörten Büchern, zwei ruinierten Flaschen Wein und einem Geheimversteck (**Suchen SG 25**). Darin befinden sich ein *Dolch +2* und ein Beutel mit Edelsteinen (500 GM).

Bei den Leichen finden die Helden insgesamt 2 magische Amulette (*Amulett der natürlichen Rüstung +1* und ein *Amulett der Macht des Abgrunds*), 2 magische Ringe (*Schutzring +1* und *verbesserter Schwimmring*), sowie Schmuck im Wert von 450 GM. Am interessantesten ist aber der nicht-magische Siegelring des Ur-Großvaters. Dieser trägt unter einer leicht zu entdeckenden Abdeckung (**Entdecken SG 10**) ein zweites Siegel. Dieses zeigt einen Schädel mit einer Krone.

Das Amulett der Macht des Abgrunds

Aura Starke Veränderung; **ZS** 20

Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 14.000 GM; **Gewicht** –

Auf Befehl verleiht das Amulett dem Träger einmal pro Tag für 30 Minuten einen Verbesserungsbonus von +2 auf alle körperlichen Attribute. Außerdem bewirkt es für die Wirkungsdauer einen magisch verstärkten Sadismus. Der Träger erlangt einen kumulativen

Bonus von +1 auf Angriffswürfe für eine Runde für jeweils 10 Schadenspunkte, die der Träger einem lebenden Ziel zufügt.

Die Auswirkungen des Amuletts sind mit körperlichen Veränderungen verbunden. Dem Träger wachsen für die Wirkungsdauer kleine Hörner, kurze Krallen und ein dünnes schwarzes Rückenfell. Bei regelmäßiger Anwendung des Amuletts halten diese Nebenwirkungen immer länger an. Auch der Sadismus klingt nicht mehr so schnell ab; das kann schließlich zu einem Gesinnungswechsel nach Chaotisch Böse führen.

Voraussetzungen Ring schmieden, Bärenstärke, Ausdauer des Ochsen, Katzenhafte Anmut, Fluch Erschaffer muss böse Gesinnung haben; **Kosten** 7.000 GM

Teil 7: Die Kammern des Konzils

Mit dem gefundenen Symbol lässt sich nun endlich die Tür zu den Kammern unter der Storwar-Villa öffnen. Lass den betreffenden Spieler das Zeichen (Schädel mit Krone) mit einem Stift auf ein Stück Papier zeichnen. Dabei darf er den Stift weder absetzen, noch eine bestehende Linie kreuzen. Wenn das Endergebnis halbwegs erkennbar ist, öffnet sich die Tür.

Eine schmale dunkle Treppe führt in die Tiefe. Eine geschickt getarnte Alarmfalle befindet sich nur wenige Meter hinter der Tür (**Suchen SG 26, Mechanismus ausschalten SG 26**). Offenkundig ist sie relativ neu.

Die Versammlungshalle (evtl. BS 10)

Nach einigen Biegungen mündet die Treppe in eine verzierte Versammlungshalle. Eine große runde Tafel mit fünf hohen Sesseln steht in der Mitte des Raumes. An den Wänden hängen alte Wandbehänge, Seekarten und Piratenflaggen. Alles ist dicht mit Staub und Spinnweben verhangen. Deutliche Spuren auf dem Boden deuten darauf hin, dass erst vor kurzem mehrere Personen hier im Raum hin und her gelaufen

sind. Zwei Durchgänge zur rechten und am gegenüberliegenden Ende des Raumes führen tiefer in den Komplex.

Falls die Helden die Alarmfalle entschärft haben und heimlich die Stufen herunter gekommen sind (**Leise bewegen SG 15**), treffen sie den Halbork Gennard hier an, der gerade versucht im alten Kamin ein Feuer anzuzünden. Andernfalls hat er sich in den Zwinger zurück gezogen und wartet hier auf die Helden.

Versteckt am Sessel der Storwars befindet sich ein gut versteckter Schaltmechanismus (**Suchen SG 30**). Wenn man ihn betätigt, leuchtet ein bisher unsichtbares Pentagramm auf der Tafel auf und beschwört zwei Vrocks, die für 5 Runden unter der Kontrolle des Aktivierenden stehen. Am Rand der Tischplatte gibt es außerdem ein geschickt getarntes verschiebbares Panel (**Suchen SG 28**). Darin befindet sich die letzte (und gefährlichste) Waffe der Storwars, ein Beutel Schwarzes Gold (500 Münzen, siehe Kasten).

Schwarzes Gold

Schwarzes Gold ist ursprünglich eine Erfindung des Mammon, mit der schon so mancher gieriger Händler in die Dienste des Erzteufels gepresst wurde. Mittlerweile ist es auch in verfluchten Schatzkammern aller Art immer häufiger anzutreffen.

Schwarzes Gold sind einfache Goldmünzen, die aber komplett schwarz angelaufen sind. Kein Händler würde sie in diesem Zustand annehmen. Man kann eine Münze aber mit einem Tropfen Blut benetzen, um ihr für eine Stunde einen hübschen goldenen Glanz zu verleihen. Das tückische an dem Schwarzen Gold ist, dass sie anderes Gold „anstecken“ können. Sollten es mindestens 10 Minuten in unmittelbarer Nähe von normalem Gold aufbewahrt werden (die Reichweite beträgt etwa einen Meter, unabhängig von nichtmagischen Barrieren dazwischen), wird das normale Gold ebenfalls schwarz. So kann Schwarzes Gold in kürzester

Zeit die gesamten Goldvorräte eines Helden vernichten. Außer er ist bereit, große Mengen Blut aufzubringen und den Fluch an einen nichtsahnenden Händler weiterzureichen...

Sollten die Helden Gennard hier konfrontieren, versucht er die Helden zu beruhigen und sie dazu zu bewegen, mit ihm in die Konzilskammer zu kommen, wo er ihnen alles erklären kann. Sollten die Helden aggressiv werden, aktiviert er den Schalter am Sessel der Storwars und hetzt die beschworenen Vrocks auf die Helden, ehe er sich in die Konzilskammer zurückzieht. Da seine Waffen momentan dort sind, hat er den Helden nichts direkt entgegen zu setzen.

Die Galerie (BS 12)

Dieser Raum grenzt an die Versammlungshalle. Hier finden sich die Gemälde aller großen Piratenoberhäupter, die sich hier in den vergangenen Jahrhunderten versammelt haben. Am Ende der Galerie liegt eine runde Kammer, in der der Friedensvertrag der fünf Familien in einer gesicherten Vitrine ruht.

Bronnak, der geisterhafte Wächter, wacht von hier aus über die Galerie. Er beobachtet die Helden vom Äther aus. Sobald sie die runde Kammer betreten, lässt er seine geisterhafte Stimme erklingen: „Ihr habt kein Recht, hier zu sein!“ Eine Runde später materialisiert er sich als durchscheinende Spektralgestalt in Tigerform und greift an. Nach fünf Runden zieht er sich wieder in den Äther zurück, falls die Helden ihn bis dahin nicht besiegt haben. Dort heilt er komplett und wartet, bis die Helden den Komplex das nächste Mal durch die Versammlungshalle verlassen wollen. Dann materialisiert er wieder in der Galerie und greift die Helden aus dem Hinterhalt erneut an. Diesmal kämpft er bis zum Ende. Er hat die hässliche Angewohnheit, sich zuerst mit voller Kraft auf physisch schwache Gegner zu werfen, bis diese tot sind, ehe er sich dem nächst stärkeren zuwendet.

Der Durchbruch

Ein Durchbruch in einem der Gänge führt in ein enges Labyrinth natürlicher Tropfsteinhöhlen. Jemand hat mehrere lange zusammengeknotete Seile hier als Wegmarkierung zurückgelassen. Ein Ende ist an einer Fackelhalterung am Durchbruch festgemacht; von dort führt das Seil durch die Höhlen bis zu einer natürlichen Grotte irgendwo in den Riffen am Ostende der Insel. Mehrere erschlagene Chuuls und ein geplündertes altes Schmugglerlager befinden sich auf dem Weg.

Der Zwinger (evtl. BS 11)

Ein dunkel gemauerter Durchgangsraum, der am Eingang zwei große Waffenständer bereit hält. Auf dem Boden befindet sich eine weiße Linie, die den Raum in zwei gleiche Hälften teilt. Sollte sich Gennard hierher zurück gezogen haben, wartet er jenseits der Linie auf die Helden. Er erklärt ihnen, dass ein Kampf unnötig ist. Er würde die Helden gerne in die Konzilskammer führen, wo er und seine Freunde ihnen alles in Ruhe erklären werden. Falls sie zustimmen warnt er sie, dass sie alle Waffen ablegen müssen, ehe sie die Linie überqueren, sonst aktivieren sie die Wächter der Kammer.

Falls die Helden mit Waffen über die Linie treten, verlassen drei geisterhafte Wächter ihr Versteck in den Wänden und greifen alle Bewaffneten im Raum an (und verfolgen sie auch durch den ganzen Komplex). Selbst wenn sie besiegt werden, regenerieren sie sich nach wenigen Minuten (greifen aber niemanden an, der nicht im Zwinger ist).

Die Konzilskammer

Der letzte Raum des Komplexes ist eine große halbrunde Kammer. In fünf Alkoven stehen fünf große steinerne Statuen. Auf fünf runden Plattformen davor stehen drei weitere, menschengroße Statuen.

Hier befinden sich Grennards Freunde: Liana, eine vernarbte Halbfelge in Ritterrüstung, und Petar, einen jungen Mann in Magierrobe. Sie stellen sich als die Gemeinschaft von Fackel und Schild vor, einer Abenteurergruppe aus dem Westen (von der die Helden aber noch nie gehört haben).

Bei ihnen ist Antea Jorgen, die Nebelfrau. Mit abgenommener Kapuze begrüßt sie fröhlich die Helden. Sie erklärt, dass die Statuen auf den Plattformen die Verschwundenen sind. Sie werden hier bereit gehalten für die große Verhandlung, die in Kürze gegen Fürst Storwar abgehalten wird.

Die Abenteurer sind in den vergangenen Monaten stark gegen die Machenschaften der Schwarze Hand und ihrer teuflischen Verbündeten vorgegangen. Dabei haben sie herausgefunden, dass Fürst Storwar ihnen erlaubt seine Insel als Schwarzmarkt zu missbrauchen. Als sie zufällig über das Nebelkonzil stolperten, beschlossen sie, diese alte Gerichtsbarkeit über Fürst Storwars Schicksal entscheiden zu lassen. Mit Anteas Hilfe starteten sie einen Prozess und wählten die ersten Zeugen aus, die dabei aussagen sollen. Der Prozess soll darüber entscheiden, ob die Handlungen Fürst Storwars den Inseln schadet oder nicht. Dazu werden Zeugen aussagen. Die fünf Richter (die übergroßen Statuen in den Alkoven) entscheiden dann und fällen per Mehrheitsentscheidung ihr Urteil.

Jeder der Richter prüft einen eigenen Aspekt. Dadurch sollen alle wichtigen Punkte ausreichend gewürdigt werden:

Der Krieger beurteilt die Aussagen aus strategischer und militärischer Sicht (er ist nicht begeistert davon, dass sich eine große Piratengruppe wie die Schwarze Hand auf der Insel breit macht);

Der Weise prüft die Situation aus Sicht der Geschichte und dem Willen der Gründer des Konzils (ihn verärgert, dass die Schwarze Hand auf den Inseln an Einfluss gewinnt);

Der Händler prüft finanzielle Aspekte (er freut sich über den finanziellen Reichtum, den die Geschäfte mit der Schwarzen Hand bringen);

Der Lauscher achtet auf die Position der einfachen Bürger der Inseln (die Bürger profitieren vom neuen Reichtum, gleichzeitig leiden sie unter dem steigenden Einfluss der Piraten);

Die Blinde zieht schließlich alle Aussagen in ihrer Gesamtheit in Betracht.

Um den Prozess zu beginnen, müssen noch zwei weitere Zeugen herbeigeschafft werden. Aufgrund der Aktivitäten der Helden wollte Antea erst einmal abwarten.

Jetzt liegt es an den Abenteurern zu entscheiden, wie die ganze Sache enden soll.

Teil 8: Rechtsprechung

Die Helden haben nun verschiedene Möglichkeiten, die Geschichte zu beenden.

A) Gehen

Die Helden könnten ihren Auftrag einfach abbrechen und verschwinden. In dem Fall werden Antea und die Abenteurer noch zwei weitere Zeugen entführen und dann ihren Prozess abhalten. Da die Zeugen allesamt nicht übermäßig gut auf Fürst Storwar zu sprechen sind, werden die Richter einstimmig für Schuldig stimmen und den Fürsten zum Tode verurteilen. Es liegt dann an Antea das Urteil zu vollstrecken. Die Zeugen werden nach der Verhandlung wie angekündigt freigelassen.

B) Prozessabbruch

Weder Antea noch die Abenteurer wollen gegen die Helden kämpfen müssen. Aber sie sind auch nicht bereit den Prozess ohne Gegenwehr abubrechen.

Die Abenteurer und Antea haben allesamt Waffen in der Konzilskammer (die Abenteurer haben herausgefunden, dass sie Waffen in extradimensionalen Räumen durch den Zwinger schmuggeln können). Sie sind entschlossen die Kammer bis zum Prozessende zu verteidigen. Sie kämpfen, bis sie insgesamt 130 Trefferpunkte verloren haben. Die verbliebenen Geisterwachen des Komplexes werden von Antea dabei zur Hilfe gerufen.

Sobald die Helden irgendwie versuchen, die Zeugen von ihren Plattformen zu entfernen, erwachen die Richter zum Leben. Sie greifen die Helden ohne Umschweife an und kämpfen bis auch der letzte von ihnen fällt (Werte wie riesige Erdelementare).

Die Zeugen können mit einfachen *Stein zu Fleisch* Zaubern (oder Anteas Hilfe) aus ihrem Los befreit werden.

C) Helfen

Die Helden können sich auch entscheiden, am Prozess mitzuwirken. Sie können bei der Auswahl der verbliebenen Zeugen helfen, oder sogar selbst aussagen.

Die Abenteurer wollen die Umberlee-Hohepriesterin und den betrunkenen Stadtwächter Narath einberufen. Falls die Helden aber auf eine etwas ausgewogenere Auswahl drängen, schlägt Antea Hauptmann Krelmer von der Stadtwache und den Geschichtenerzähler Hergen vor.

So oder so würde es Antea begrüßen, wenn die Helden bei den Entführungen assistieren. Sie müssen nur dafür sorgen, dass die Zeugen nachts allein nach draußen gehen; dann kann Antea sie einsammeln.

Wenn die Helden Krelmer und Hergen beschaffen werden die Richter nur noch 3 zu 2 für schuldig stimmen (der Händler und der Lauscher stimmen für nicht schuldig). Dadurch wird das Todesurteil gegen Fürst Storwar verhindert und Antea vom Konzil beauftragt, die Aktivitäten der Schwarzen

Hand auf den Inseln zu stoppen (wobei ihr die Abenteurer helfen werden).

Wenn die Helden selbst aussagen wollen, müssen sie nur auf eine der freien Plattformen treten. Sobald alle fünf belegt sind, beginnt die Verhandlung. Alle Zeugen werden aus der Starre befreit und vom Gericht aufgefordert, der Reihe nach über Fürst Storwar auszusagen.

D) Den Fürsten warnen

Wenn die Helden Fürst Storwar aufklären, wird er versuchen, die Helden dazu zu bewegen, die Angelegenheit mit Gewalt zu klären. Er weiß, dass seine Wache mit der Angelegenheit überfordert wäre, daher bleiben ihm nur die Helden. Wenn sie sich weigern, wird er fluchtartig die Inseln verlassen. Das wird die Urteilsvollstreckung aber nur hinauszögern.

Und dann ist da noch das Schwarze Gold

Sollten die Helden dem Fürsten (ob wissend oder nicht) einen Teil des Schwarzen Goldes aushändigen, werden Insaks Zähne schon bald der Ausgangspunkt einer wahren Epidemie werden. Dieses Problem zu lösen, ist aber wieder ein ganz anderes Abenteuer...