

Illusionen!

Ein Earthdawn Abenteuer für den 1.– 3. Kreis

Von Robert Meyer

robert@starfish-rules.de

(Feedback jederzeit willkommen)

<u>1. Hintergrundinformationen.....</u>	<u>3</u>
<u>2. Das Kaer.....</u>	<u>4</u>
<u>3. Karte des Kaers.....</u>	<u>5</u>
<u>4. Der Anfang.....</u>	<u>6</u>
<u>5. Vorfälle.....</u>	<u>8</u>
<u>6. Die Kranken im Nordost Viertel.....</u>	<u>8</u>
<u>.....</u>	<u>10</u>
<u>7. Das versalzene Feld.....</u>	<u>10</u>
<u>8. Die tote Illusionistin.....</u>	<u>11</u>
<u>9. Der Einbruch.....</u>	<u>13</u>
<u>10. Die toten im Gefängnis.....</u>	<u>14</u>
<u>11. Der Dämon.....</u>	<u>15</u>
<u>12. Schluss.....</u>	<u>15</u>
<u>13. Lose Fäden.....</u>	<u>16</u>
<u>14. Anhang.....</u>	<u>16</u>

Dieses Abenteuer hat leichte Ähnlichkeiten mit dem Earthdawn Roman „Das vergessene Kaer“ – dennoch können Spieler die das Buch bereits gelesen haben das Abenteuer mitspielen.

Auf Werte für die NSC's wurde größtenteils verzichtet, da der Spielleiter sie passend für seine Heldengruppe verteilen sollte. Abhängig von der Anzahl und Art der Spieler. Ideal ist es, wenn sich in der Gruppe sowohl ein Illusionist als auch ein Dieb befinden, allerdings ist es kein Muss und es bleibt dem Spielleiter überlassen die jeweiligen Situationen anzupassen.

1. Hintergrundinformationen

Das Abenteuer spielt in einem noch verschlossenen Kaer. Die Heldengruppe befindet sich in dem Kaer, deshalb eignet sich das Abenteuer in erster Linie gut für eine neue Gruppe (wo lernt man sich besser kennen, als im eigenen Kaer).

Was die Spieler nicht wissen, und herausfinden sollen, ist, dass das Kaer von einem Dämonen infiltriert wurde, der jetzt Zwiebrucht und Streit in dem Kaer säht. Aufgabe der Helden ist es die Vorfälle die von dem Dämonen verursacht werden aufzuklären und diesen schließlich unschädlich zu machen.

Der Dämon kontrolliert einen Illusionisten des 8. Kreises, der im Magistrat des Kaers sitzt und von dort die Saat des Dämons ausbreitet.

Wo das Kaer liegt spielt für das Abenteuer keine Rolle, ebenso die Zusammensetzung der Gruppe, wobei es äußerst vorteilhaft sein kann, wenn sich ein Illusionist in der Heldengruppe befindet.

Die Helden werden vom Magistrat der Garde des Kaers zugeteilt, und müssen sogleich die Nachforschungen beginnen.

Was die Helden bereits von vorneherein wissen, ist, dass es im Kaer zurzeit eine gewisse Unruhe gibt, weil der Magistrat anscheinend darüber nachdenkt die Tore zu öffnen und dadurch im Kaer unterschiedliche Meinungen heraufbeschworen werden.

2. Das Kaer

Das Kaer trägt den Namen Lopos. Es umfasst alles in allem ca. 1000 Namensgeber und hat einen Durchmesser von etwa einem Kilometer. Die Rassen die es im Kaer gibt sind in erster Linie von den Spielercharakteren abhängig. Es gibt also alle Rassen die die Spieler Charaktere spielen, und in jedem Fall: Menschen, Zwerge, T'Skrang und Elfen.

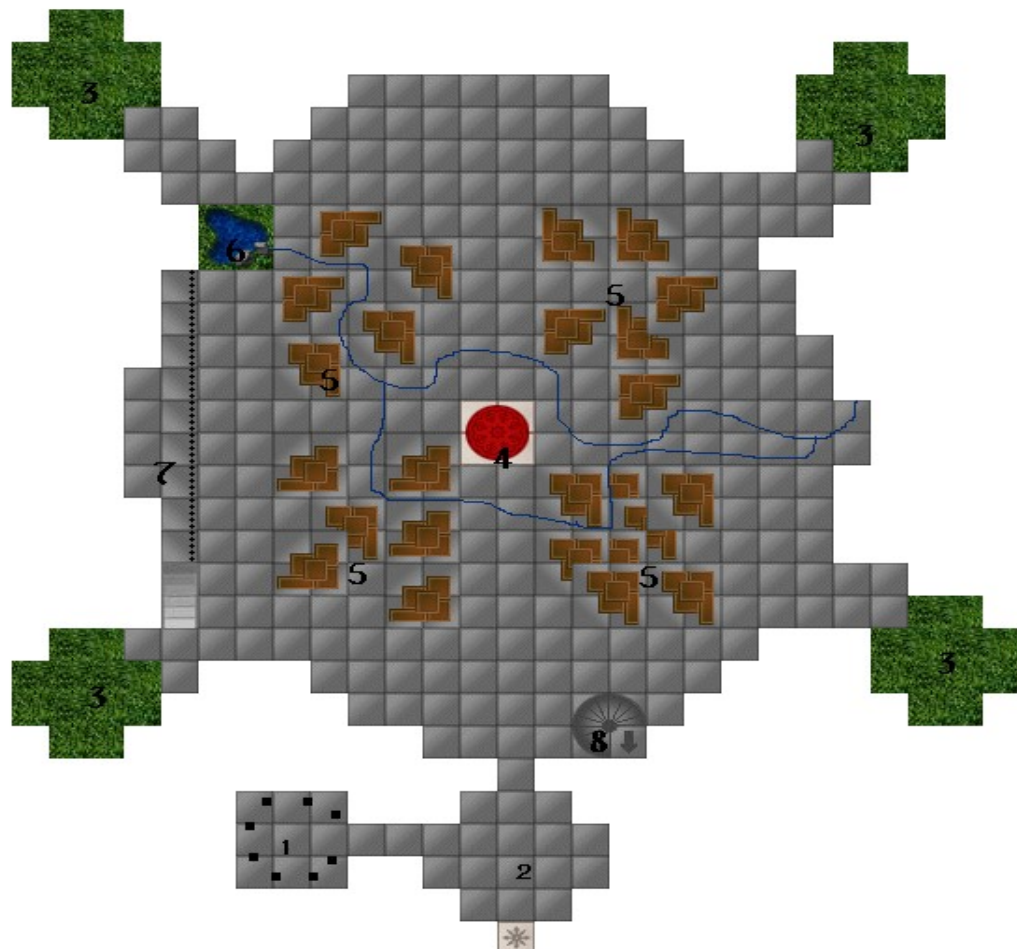
Was die Charaktere glauben zu wissen, ist, dass es bis jetzt keine größeren Angriffe von Dämonen auf das Kaer gab, zumindest offiziell nicht. Inoffiziell ist es so, dass der Magistrat sehr wohl um etliche Dämonenangriffe auf das Kaer weiß, sie jedoch um die Bewohner nicht weiter zu beunruhigen vertuscht. Außerdem ist es so, dass die Verteidigung des Kaers bereits unter der Last des Alters und den Angriffen leidet (Anders wäre es dem Dämon auch nicht gelungen in das Kaer einzudringen). Das Besondere des Kaers ist, dass es sowohl einen Frischwasser Zufluss gibt, als auch ein unterirdisches Salzbergwerk. Der Unterirdische Fluss, der durch das Kaer führt ist sowohl für die Versorgung des Kaers mit frischen Wasser verantwortlich, als auch als Abwasser Abfluss. Er nimmt den Unrat der sich in der Stadt sammelt mit sich.

Das Kaer wird geleitet von einem Magistrat der aus 4 Personen besteht: einem Menschen, einer Zwergin, einem Elfen und einem T'skrang. Bei diesen handelt es sich ausnahmslos um Adepten höherer Kreise, bis auf die Zwergin, die eine Garlen Questorin ist.

Die Versorgung des Kaers wird von den Bauern die die Pflanzgärten bewirtschaften übernommen. Es herrscht eine Art Kommunismus im Kaer, das allen eine gewisse Ration an Essen und Trinken zuerkennt. Die Zuteilungen erfolgen von Lagerhäusern aus, von denen sich jeder Bürger des Kaers seine Ration holen kann.

3. Karte des Kaers

es in jedem Pflanzgarten einen Stall mit Nutztvieh. Jeder Pflanzgarten versorgt den Stadtteil, an dem er



- 1) Tempel der Passionen: Hier stehen Statuen aller Passionen (auch der Wahnsinnigen – in dem Geschlossenen Kaer weiß man noch nichts von den Auswirkungen der Plage auf die Passionen). Ansonsten kann man hier immer mal wieder betende Kaerbewohner antreffen.
- 2) Der Eingangsbereich des Kaers: Hier ist das Eingangstor des Kaers, das mit vielen Schutzrunen verziert ist. Ansonsten geht es hier nach Westen in den Tempel oder nach Norden in den Wohnbereich.
- 3) Die Pflanzgärten des Kaers: Hier wird die Nahrung für die Bewohner des Kaers gepflanzt. Außerdem gibt
- 4) Das Herz des Kaers: Hier befindet sich das magische Herz des Kaers. Hier ist nicht nur die Schale mit dem wahren Wasser und dem Ball aus wahrer Erde, sondern hier ist auch noch der Ausgangspunkt der magischen Struktur des Kaers, der Schutzvorrichtungen und der Regelung der Beleuchtung. Außerdem schlängelt sich hier unbemerkt von allen Kaerbewohnern der Dämon um den Pfeiler herum, auf dem die Schale steht.
- 5) Dies sind die vier Viertel der Stadt. In jedem wohnen ca. 400 Personen, teils in kleineren Hütten, teils in

Häusern. Die Namensgeber sind relativ gleichmäßig über das Kaer verteilt, bis auf die T'skrang, die zum großen Teil im Nordwestviertel leben, weil sie da am nächsten zum See wohnen.

- 6) Der See: Hier ergießt sich ein kleiner Wasserfall in das Kaer, bildet einen See und läuft dann in mehreren Bahnen durch das Kaer. Im See ist das Wasser sehr sauber und von bester Qualität. Je weiter es sich durch das Kaer schlängelt, desto mehr Unrat nimmt der Fluss. Am Ende ergießt er sich in einen Unterirdischen Abfluss. Über den Fluss hat es der Dämon auch geschafft in das Kaer zu kommen. Allerdings nur mit Hilfe eines Verräters.
- 7) Der Balkon des Magistrates: Hier befindet sich auf einem Balkon über dem Kaer der Magistrat. Sowohl die Ratshalle, die gleichzeitig als Gericht dient, als auch ein Empfangssaal und eine kleine Bibliothek. Unterhalb des Balkons sind die vier Wohnungen die von den jeweiligen Magistraten bewohnt werden.
- 8) Die Rampe zum Salzbruch: Hier windet sich eine breite Rampe nach unten, die in die Salzbrüche führt. Dieses Salzbergwerk wird nach wie vor benutzt und dient nicht nur dem Kaer dazu Salz zu bekommen, um Nahrung zu konservieren, sondern auch als Friedhof. Eine ganze Ebene mit stillgelegten Stollen ist für die Aufbewahrung der Leichen hergerichtet. Das hat zur Folge, dass die Leichen sehr gut konserviert werden und selbst seit Jahrhunderten Tote noch relativ gut erhalten wirken.

4. Der Anfang

Zu Beginn des Abenteuers sollten sie ihren Spielern erst mal die Gegebenheiten des Kaers mitteilen. Da sie bereits seit sie geboren sind in dem Kaer leben, werden sie sich wohl auch auskennen und die wichtigsten Charaktere die im Kaer wohnen kennen.

Dazu gehören sowohl die Magistraten, als auch ihre eigenen Familien usw.:

Der Magistrat:

(genauere Beschreibung siehe Anhang)

Eilen Bergflüsterer – menschlicher Waffenschmied

Indra Salzbrecher – Zwergin, Garlen Questorin

Jendran Fingeldorn – elfischer Illusionist

T'sonoit V'strimon – T'skrang Geisterbeschwörer

(siehe NSC's)

Weisen sie die Spielercharaktere darauf hin, dass im Kaer einige Unruhe herrscht, weil im Magistrat die Diskussion darüber läuft, ob man eine Spähtrupp aussenden soll, der erkunden soll, ob die Plage schon beendet ist, oder nicht. Der Magistrat, der für einen Spähtrupp ist, ist der Geisterbeschwörer T'sonoit V'strimon. Der Magistrat der gegen ein verlassen des Kaers spricht ist Jendran Fingeldorn. Die Beiden anderen Magistrate sind noch unentschlossen. Man kann in den Kneipen und Straßen des Kaers jedoch jede menge Stammtischpolitik aufschnappen, die sich mit diesem Thema beschäftigen. Typische Sätze wären folgende:

Gegen ein Verlassen des Kaers:

- „Wenn wir einen Spähtrupp aussenden, dann können wir die Leute auch gleich so umbringen.“
- „Das Magieniveau ist noch viel zu hoch.“
- „Wenn wir die Tore nur einen Spalt weit öffnen werden sofort die Dämonen in das Kaer strömen.“

Für ein öffnen der Tore:

- „Irgendwann müssen wir den ersten Schritt machen.“
- „Das Magieniveau ist seit Jahren schon gleich hoch, wie lange wollen wir noch warten.“
- „Wenn wir noch ein paar Jahre hier bleiben, dann werden wir bald alle aussehen wie die Zwerge.“
- „Es wird Zeit endlich mal die Sonne zu sehen.“

Nachdem sich die Helden mit den neuesten Gerüchten und Begebenheiten im Kaer vertraut gemacht haben erreicht sie alle nacheinander oder gleichzeitig ein Schreiben:

Werter _____,
im Auftrag des gesamten Magistrates darf ich sie hiermit bitten sich am morgigen Tage, zur neunten Stunde des Morgens, bei der Garde des Kaers einzufinden. Bitte meldet euch beim Gardechef Oberst Columbo Pektor. Sie wurden aufgrund ihrer Fähigkeiten und der ausdrücklichen Empfehlung ihres Lehrmeisters dazu ausgewählt ihren Dienst am Kaer in der örtlichen Garde zu verbringen.
Garlen zum Gruße
Jendran Fingeldorn
Magistrat

Anstelle des Schreibens kann ein Charakter auch ausdrücklich von seinem Lehrmeister dazu aufgefordert werden sich bei der Garde zu melden. Immerhin ist es Zeit sich in seiner Disziplin zu beweisen und sich für das Kaer nützlich zu machen. Sozusagen ein Einberufungsbefehl zur Garde.

Bei der Garde angekommen treffen die Spieler Charaktere zunächst auf zwei sonderbare Gestalten. Die Zwerge Minz und Krunz. Diese beiden sich ständig zankenden Zwerge sind im Augenblick die einzigen Mitarbeiter bei der Stadtwache abgese-

hen von Oberst Pektor. Sie sollen sicherstellen, dass dem Oberst nur wichtige Sachen vorgelegt werden und so sind sie zunächst einmal relativ stur und ignorieren die Spieler indem sie sich gegenseitig von ihren Aufgaben ablenken und sich streiten.
 „Wo hast du schon wieder die Akten hingelegt?“
 „Wieso ich, du solltest sie doch verwahren.“
 „Ja aber ich hab doch dir gesagt du sollst darauf aufpassen.“
 „Warum soll ich auf Dein Zeug aufpassen.“
 „Du hast sie also verloren?“
 „Wieso ich, das waren deine Akten?“
 „Ja, aber ich hab sie Dir gegeben.....“
 usw.

Die Spieler werden schon mit Nachdruck auf sich aufmerksam machen müssen, z.B. vielfaches Räuspern, dazwischen gehen, wiederholtes unterbrechen des Streites, etc. Nach dieser etwas lustigeren Episode werden die Charaktere endlich dem Oberst vorgestellt, der sie zuerst mustert, ihnen einen Schwur abnimmt, dass sie nur im besten Interesse des Kaers handeln und die Helden dann bereits auf den ersten Auftrag losschickt, mit der Anweisung ihm sofort Bericht zu erstatten, sobald sie etwas herausgefunden haben.

Bis hierher kann eigentlich nicht viel schief gehen. Sollten die Charaktere sich tatsächlich weigern der Garde beizutreten, sollte der Spielleiter sie noch mal darauf hinweisen, dass es IHR Kaer ist, für das sie arbeiten sollen. Außerdem sind sie zu diesem Zeitpunkt, abgesehen von ihrer Ausbildung, arbeitslos und ihr Lehrmeister hat ihnen ja bereits frei gegeben.

5. Vorfälle

Während der nun folgenden Nachforschungen werden die Charaktere immer wieder mit Ereignissen konfrontiert die sich im Kaer abspielen. Die Ereignisse beruhen darauf, dass der Dämon der sich im Zentrum des Kaers aufhält Zwietracht zwischen den Bewohnern des Kaers säht, um sich daran zu nähren. Dazu nutzt er die sowieso schon vorhandene Antipathie zwischen den Bauern des Kaers und den Salzbrechern. Dieser Konflikt wird im Laufe des Abenteuers immer mehr Eskalieren, bis zu dem Punkt an dem die Spieler endlich den Dämonen besiegen.

Der Spielleiter kann die Vorfälle während der Nachforschungen der Spieler einbauen um ihnen klar zu machen, dass ihre Aufgabe eilt. Außerdem könnte ihnen nach und nach klar werden, dass der Zorn der Kaer Bewohner nicht natürlichen Ursprungs ist.

1. Vorfall: Üble Nachrede

Es bietet sich an zunächst noch harmlose Vorfälle einzubauen, wie zum Beispiel ein Kaer Bewohner, der über einen anderen schlecht redet. Das kann erst mal eine ganz lustige Episode sein, wenn eine alte Bäuerin über die jungen randalierenden Salzbrecher beschwert. Oder ein Salzbrecher der behauptet, dass ein Bauer seine Frau unzüchtig berührt hätte.

2. Vorfall: Kneipenschlägerei

Auch dieser Vorfall wird noch nicht den Argwohn der Spieler wecken, handelt es sich doch lediglich um eine Schlägerei, zwischen zwei Betrunknen, von denen der eine behauptet der andere hätte sein Bier verschüttet. Natürlich handelt es sich jeweils um einen Bauern und einen Salzbrecher. Sollten die Spieler jedoch nicht eingreifen, so wird sich diese Situation zu einer Massenschlägerei ausweiten in die die Spieler mit hineingezogen werden, ob sie wollen oder nicht.

3. Vorfall: Brandstiftung

Langsam beginnen die Vorfälle das Leben einzelner Kaerbewohner zu gefährden. Die

Spieler kommen an einem Haus vorbei, das gerade beginnt zu brennen. Evtl. können die Spieler noch Schritte hören, die sich schnell entfernen und haben vorher vielleicht schon eine Scheibe brechen hören. Hier hat ein wütender Salzbrecher einen Brandsatz in das Haus eines Bauern geworfen. Die Helden können sich natürlich profilieren indem sie die Familie im brennenden Haus retten und die Flammen löschen. Der Täter wird unerkant bleiben (es sei denn der Spielleiter will die Spieler noch anderweitig beschäftigen). Allerdings wissen die Bauern natürlich ohne Zweifel, dass es sich um einen der Salzbrecher gehandelt haben muss.

4. Vorfall: Mob

Die Spieler treffen auf eine aufgebrachte Menge wütender Bauern, die unterwegs sind Richtung Salzbergwerk um die Salzbrecher herauszufordern. Sollte es den Spielern nicht gelingen diese zu beruhigen, so wird das in einem blutigen Gemetzel enden in dem die Bauern und die Salzbrecher sich gegenseitig niedermetzeln. Allerdings sollte es den Spielern möglich sein den Anführer mit den nötigen Argumenten erst mal davon zu überzeugen wieder an die Arbeit zu gehen. (Hier ist gutes Rollenspiel gefragt).

6. Die Kranken im Nordost Viertel

Der Erste Auftrag führt unser Helden ins Nordost viertel des Kaers. Hier sind laut Oberst Pektor einige Leute an einer seltsamen Krankheit erkrankt. Die Spieler werden schon sobald sie das Viertel betreten merken, dass hier etwas nicht stimmt. Es ist fast niemand unterwegs und ein unangenehmer säuerlicher Geruch hängt in der Luft. Bei den meisten Türen an die die Charaktere klopfen werden sie kaum eine Antwort bekommen. Wenn doch, dann ist

es meist eine erkrankte Person, die ihnen folgendes erklären kann:

- fast das ganze Viertel ist krank
- die Krankheit kam sehr plötzlich
- genauso genommen seit heute morgen
- gestern gab es zum Abendessen Fleischeintopf und Milch
- Ein Paar Leute sind gesund, die sind aber auf dem Feld
- Die Symptome der Krankheit sind: Schwäche, Übelkeit, Durchfall, eine sehr gelbliche Gesichtsfarbe, Fieber
- Das Fleisch wurde ihnen beim Lagerhaus gegeben
- Die Milch holen sie sich selber bei den ihnen zugeteilten Kühen
- Es war bereits ein Arzt hier unterwegs, ein T'skrang namens S'sinoit

Der Schluss liegt nahe, dass es sich um eine Lebensmittel Vergiftung handelt. Allerdings wurde nicht das Fleisch vergiftet, wie man im Lagerhaus nachprüfen kann, sondern die Milch.

Sollten die Charaktere das Lagerhaus aufsuchen und sich die Reste des Fleisches zeigen lassen, so wird ihnen ein sehr hilfsbereiter Lagerist (der sich trotz Krankheit in die Arbeit geschleppt hat) die Reste des Fleisches zeigen und kann auch genaue Auskunft über die Menge, die Ausgabe und Verteilung des Fleisches geben.

Die Spieler können das Fleisch selbst untersuchen, oder es einem Arzt zur Untersuchung geben, daran aber nichts feststellen (Wahrnehmungsprobe gegen unbekannt woraufhin der Spielleiter verlauten lässt: „Das Fleisch sieht sehr schmackhaft aus.“) Irgendwann sollte den Spielern klar werden, dass das die Milch und nicht das Fleisch der Grund für die Vergiftung ist.

Das besondere an der Vergiftung ist, dass es sich um ein Gift handelt, das an die Tiere verfüttert wird, ihnen jedoch nicht schadet. Erst wenn es mit der Milch in den Namensgeberischen Körper gelangt, wirkt es sich in der beschriebenen Weise aus.

Wenn die Spieler die Pflanzgärten aufsuchen, dann werden sie sehen, dass einige

wenige der Bauern auf den Feldern arbeiten. Das sind diejenigen, die das Glück hatten am gestrigen Abend keine Milch getrunken zu haben. Sei es weil sie ihren Durst in der Taverne mit Bier gelöscht haben, oder weil sie keine Lust oder Zeit hatten sich am Abend noch Milch zu holen. Folgende Informationen gibt es für die Spieler hier:

- „Ich war gestern Abend in der Kneipe, hab mir dann zwar noch was zu Essen geholt, aber bin danach gleich ins Bett“
- Die Kühe werden täglich gefüttert, dazu gibt es drei Heuhaufen, von denen einer am Tag verfüttert wird und einer frisch aufgeworfen wird.
- Den Kühen geht es gut (außer vielleicht der Kuh Erna, die vor drei Tagen leichten Durchfall hatte).
- Die Bauern die auf dem Feld sind natürlich in Sorge, weil sie alleine die ganze Arbeit nicht bewältigen können.
- Die Bauern sind ganz allgemein auf die Salzbrecher nicht allzu gut zu sprechen. (hat nichts mit den Krankheiten zu tun, aber wirkt sich später noch aus). „Das waren bestimmt die verfluchten Salzbrecher, wer weiß schon was die für Krankheiten aus ihren Löchern da unten rausziehen.“

Tatsächlich hat der verräterische Magistrat Jendran Fingeldorn das Futtermittel für die Tiere mit dem oben genannten Mittel behandelt. Die Spieler können versuchen das Futter der Tiere zu untersuchen. Es wird in Haufen aufbewahrt und man kann (mit einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe: 7) ein rotes Pulver erkennen, das sich auf dem Gras befindet. Der Zuständige Stallbursche weiß selbst auf mehrmaliges Nachfragen nichts von dem Mittel. Er hatte Glück nichts von der Milch abbekommen zu haben aus dem simplen Grund, dass er Milch nicht mag, weil er Ausschlag davon bekommt.

Die Personen mit denen die Helden hier konfrontiert werden sind durchweg Bauern. Sie handeln und verhalten sich also auch so, dass heißt: Joran, der menschliche Knecht, der die Ställe ausmistet, hat eine relativ derbe Sprache und stinkt nach Mist. Abgesehen davon würde er gerne mal einen Elfen den Stall ausmisten sehen.

Arik, der Bauer der auf dem Feld steht hat einen Kater, weil er den Abend zuvor in der Kneipe ein paar Bier zuviel getrunken hat (was ihn vor schlimmerem bewahrt hat). Alles in allem soll herauskommen, dass die Stimmung im Kaer nicht besonders gut ist (Was dem Einfluss des Dämonen zu verdanken ist).

Bei einer genaueren Untersuchung des Giftes wird den Spielern klar (evtl. mit Hilfe eines Arztes, z. B. S'sinoit), dass es sich um ein besonderes Gift handelt.

Der Arzt kann ihnen auch Auskunft darüber geben, dass es nur wenige Leute im Kaer gibt, denen er zutraut so ein Gift herzustellen. Darunter sind außer ihm selbst nur noch der Magistrat T'sinoit V'stimon (hier wird ganz klar eine Falsche fährt gelegt) und eine Illusionistin Namens Joril Antanaa.

Spätestens jetzt sollten die Helden langsam ihrem Oberst Pektor einen ausführlichen Bericht erstatten. Der will natürlich von Verdächtigungen gegen Magistraten nichts hören und verspricht einige weitere Maßnahmen einzuleiten. Bis dahin hat er allerdings einen anderen Auftrag für die Helden.

Falls die Spieler wirklich nicht darauf kommen, dass die Milch der Grund für die Vergiftung ist, kann der Spielleiter noch weitere Hilfen in Form von Oberst Pektor („Habt ihr schon nachgesehen was die Leute gegessen und getrunken haben.“) oder auch mit dem T'Skrang Arzt S'sionoit (der selber Nachforschungen anstellt, da er den Leuten helfen will.

7. Das versalzene Feld

Sobald die Helden ihren Bericht abliefern hat Oberst Pektor bereits einen zweiten Auftrag für die Spieler.

Diesmal gibt es was Neues in den Pflanzgärten des Südwestviertels. Die Spieler werden von Pektor losgeschickt um sich mit einem Bauern von dort zu sprechen.

Der Bauer heißt Harren Schollengraber und ist ein Zwerg. Außerdem ist er ein rechter Choleriker. Sobald die Helden erscheinen und sich als Gardisten zu erkennen geben wird er sofort loswettern und gegen die Salzbrecher schimpfen. Unter allerlei Vorurteilen, Schimpfwörtern und Verfluchungen werden die Spieler nach und nach erkennen, dass jemand wohl Salz über ein Feld des Bauern gestreut hat. Was natürlich katastrophal für das Pflanzenwachstum ist. Der Bauer hat natürlich auch schon einen Schuldigen bei der Hand. Die Salzbrecher natürlich. Die Spieler werden wohl schnell versuchen diesen unangenehmen Gesellen hinter sich zu lassen.

Allerdings werden sie wohl bei den Salzbrechern nachfragen. Der Vorstand der gerade am Zugang zum Salzschaft sitzt ist ein Mensch mit dem Namen Edan Zwork. Er ist Vorarbeiter der Salzbrecher und hat alle nötigen Informationen. Er gibt auch unverblümt zu, dass sie das Salz über das Feld gestreut haben. Auf Anfragen erklärt der Salzbrecher, dass er lediglich im Auftrag des Magistraten T'sonoit V'strimon gehandelt habe. „Ich kenne mich mit Salz aus, aber nicht mit Feldern und wenn ein Magistrat etwas von einem Verlangt, dann fragt man nicht besonders genau nach.“

Abgesehen davon ist er nicht besonders gut auf die Bauern zu sprechen, vor allem nicht auf den Zwergen Harren Schollengraber.

Selbst Zauber werden nichts anderes aus dem Mann herausbringen, da er tatsächlich der Meinung ist, der Magistrat hat ihm den Auftrag gegeben.

In Wirklichkeit ist jedoch der Verräter Jendran Fingeldorn als T'sonoit verkleidet

(Maskenzauber Illusionist Kreis 1), zu dem Salzbrecher gegangen und hat ihm den Befehl gegeben.

Wenn die Spieler zu Oberst Pektor zurück kehren und ihm diese Geschichte erzählen, und sie ihm noch ein Motiv nennen wird er schon eher einlenken und den Helden gestatten beim Magistrat mit ihren Anschuldigungen vorstellig zu werden. (Ein Motiv ist wohl, dass der Geisterbeschwörer die Leute zum öffnen des Kaers zwingen will, indem er die Nahrungsmittel verringert). Allerdings werden sie dazu keine Zeit haben, da bereits ein neuer Fall vorliegt.

Spätestens in diesem Kapitel sollte die offene Feindseligkeit zwischen den Bauern und den Salzbrechern offensichtlich werden. Sollten die Helden irgendwann eine Pause in einer Taverne einlegen, so kann der Spielleiter hier auch noch eine Kneipenschlägerei einbauen, die die Helden wohl oder übel schlichten müssen. Immerhin sind sie von der Garde.

Die Helden werden früher oder später den Salzbrechern einen Besuch abstatten und dort die Informationen bekommen, ebenso wie die falsche Fährte. Ein Illusionist sollte mit der Möglichkeit vertraut sein, dass man sich mit einem Zauber Maskieren kann womit der Verdacht nicht nur auf den Magistraten V'strimon fällt.

8. Die tote Illusionistin

Sobald die Charaktere zu Pektor zurückkommen wird er sie sofort zu einem neuen Auftrag schicken.

Eine Illusionistin mit dem Namen Joril Anataa (menschlich) hat wohl Selbstmord begangen. Die Helden sollen den Ort aufsuchen, und möglichst ohne großes Aufse-

hen versuchen herauszufinden was dort passiert ist und warum die Illusionistin sich umgebracht hat.

Bei dem Haus angekommen finden sie die Frau, die noch an dem Strick hängt mit dem sie sich erhängt hat. Außer ihrem Grimoir, verschiedenen alchemistischen Geräten und allem was man zum täglichen Leben braucht finden die Helden (Wah: 5) außerdem noch einen Abschiedsbrief:

Der Abschiedsbrief:

Die Angst sie ist da! Sie ist durch die Wände des Kaers gesickert und hat sich eingemischt. Bei allem was ich tue beobachtet sie mich und lauert, bereit zuzuschlagen. Sie hat sich im Herzen des Kaers eingemischt und wird uns alle töten. In jedem Faden den ich webe spüre ich sie. Ich halte es nicht mehr aus, ich muss das beenden, bevor jemand zu Schaden kommt. Ich weiß nicht wie lange unsere Verteidigung noch hält, aber sie ist ganz sicher brüchig geworden. Vielleicht ist es Zeit aufzugeben, solange ich noch Herr meiner Taten bin. Mögen sich die Passionen meiner annehmen.

Joril Anataa

Die Illusionistin hat tatsächlich Selbstmord begangen. Sie war von dem Dämonen mit einem Dämonenmal gezeichnet und hat sich in einer letzten Willensanstrengung selbst das Leben genommen, weil sie nicht länger Sklavin des Dämons sein wollte und nicht noch mehr Unheil über das Kaer bringen wollte.

Die Helden werden wissen wollen, wer die Leiche gefunden hat und es stellt sich heraus, dass es Jendran Fingeldorn war. Hier tritt der Magistrat zum ersten mal direkt an die Charaktere heran um sie in die von ihm gedachten Bahnen zu lenken. Er erklärt den Spielern, dass er zu Joril wollte um mit ihr über geschäftliche Dinge zu reden, da sie beide gemeinsam an der Verteidigung des Kaers arbeiten. Bei fragen nach dem Motiv für den Selbstmord wird er den Spielern nicht weiterhelfen, sondern versichert ihnen, dass Joril wohl schon längere Zeit ziemlich depressiv gewesen sei. Vermutungen über einen Dämon wird er als Hirngespinnste und Panikmache herunterspielen und den Helden sogar die Anweisung geben solche Gerüchte unter keinen Umständen im Kaer zu verbreiten, da sie der Funke sein könnten der die eh schon gereizte Stimmung im Kaer zur Explosion bringen könnte.

Die genauere Untersuchung des Grimoirs der Illusionistin bringt die Spieler da schon weiter. Außer Zaubersprüchen bis zum 5. Kreis enthält das Grimoir auch eine Art Tagebuch von Joril. Dieses Buch wird die Helden aus ihrer scheinbaren Sicherheit reißen, weil es die Arbeit von Joril an den Verteidigungsmechanismen des Kaers beschreibt und somit auch etliche abgewehrte Dämonenangriffe auf das Kaer. Hier sollte den Helden langsam klar werden, dass eventuell ein Dämon im Kaer sein Unwesen treibt. Die Einträge in dem Tagebuch hören plötzlich auf und zwar an einem Termin der schon 5 Jahre zurück liegt. An die-

sem Tag wurde Joril von dem Dämonen befleckt. Allerdings war Jendran Fingeldorn zu diesem Zeitpunkt bereits vom Dämonen gezeichnet und gab das Dämonenmal an Joril weiter. Zusammen ließen sie dann auch den Dämonen über den Unterirdischen Fluss in das Kaer.

Joril hat außerdem für Jendran Fingeldorn das Gift hergestellt, mit dem dieser die Milch vergiftet hat. Allerdings wird man im Haus der Illusionistin keinerlei Hinweise mehr darauf entdecken können, da Jendran bereits sämtliche Beweise entfernt hat, um sie später seinem Rivalen T'sonoit V'strimon unterzuschieben.

Es kann natürlich passieren, dass die Helden bereits früher zu diesem Abschnitt kommen, falls sie die Spur des Giftes hierher verfolgen. Das ändert jedoch nichts an den Ereignissen.

Der Magistrat wird Oberst Pektor anweisen die Leiche zu beseitigen ohne großes Aufsehen zu erregen. Dazu werden Minz und Krunz losgeschickt um die Leiche in die Salzbrüche zu bringen, ohne, dass die Kaerbewohner etwas mitbekommen. Man will nicht unnötige weitere Gerüchte streuen und Unruhe stiften, von daher wird der Selbstmord vertuscht.

Sollten die Spieler das Grimoir nicht lesen können, kann immer noch ein hilfreicher NSC aushelfen. Den Spielern sollte in diesem Abschnitt dennoch langsam dämmern, dass wohl etwas Schlimmeres als politische Auseinandersetzungen im Kaer umgeht.

9. Der Einbruch

Nachdem sich die Indizien gegen den Magistraten T'sonoit V'strimon erhärten empfiehlt Jendran Fingeldorn den Charakteren, natürlich inoffiziell, in das Haus des Geisterbeschwörers einzubrechen um nach eventuellen Beweisen zu suchen. Natürlich weiß er von nichts sollten die Spieler erappt werden. Allerdings kann er den Spielern soweit helfen, dass er ihnen einen Zeitpunkt nennt zu dem der Geisterbeschwörer in einer Sitzung des Magistrats sein wird. Außerdem kennt er das geheime Passwort mit dem die Sicherheitsmechanismen, die das Haus des Geisterbeschwörers beschützen, ausgeschaltet werden können. Es lautet „Jakassa“, was der Name der Tochter des Geisterbeschwörers ist.

Zu diesem Zeitpunkt hat Jendran Fingeldorn bereits die Beweise die er bei Joril entwendet hat im Labor des Geisterbeschwörers untergebracht. Somit ist er natürlich daran interessiert, dass der Einbruch der Helden erfolgreich ist.

Einem Dieb in der Gruppe sollte natürlich die Gefährlichkeit der Aktion bewusst sein. Immerhin ist es kein Pappentier in das Haus eines Geisterbeschwörers einzubrechen. Allerdings dürfte es auch den anderen Charakteren klar sein, dass diese Aktion nicht unbedingt ihre ruhmreichste sein könnte.

Der Spielleiter sollte den Schwierigkeitsgrad des Einbruchs an den Fähigkeiten der Spieler fest machen.

Im Prinzip kann ihnen nicht viel geschehen, da sie ja hochrangige Unterstützung haben. Der Magistrat Jendran Fingeldorn will ja, dass die Spieler die Indizien im Labor des Geisterbeschwörers finden. Von daher wird er sicherstellen, dass sich die Spieler nicht zu schlecht anstellen. Fingeldorn hat das Zugangs Codewort, weil er V'strimon gebeten hat in seinem Labor arbeiten zu dürfen, von daher kann er den Spielern zur Seite stehen (am Besten ohne, dass diese es bemerken).

Die Spieler werden im Labor des Geisterbeschwörers genau die Zutaten entdecken,

die man benötigt, um das Pulver herzustellen, mit dem die Kühe vergiftet wurden.

Außerdem finden die Spieler in dem Haus auch noch einen Beutel mit einem Rest von dem Pulver.

Das sollte den Spielern genügen. Falls sie den Drang danach verspüren noch weitere Dinge im Hause des Geisterbeschwörers zu entwenden, dann sollte der Spielleiter hier größere Schwierigkeiten einbauen. Die Spieler sind nicht hier um sich zu bereichern, sondern um Beweise zu finden.

Falls die Spieler nicht in das Haus einbrechen wollen muss der Spielleiter andere Mittel suchen um die Indizien zu den Spielern zu bringen. Eine Möglichkeit wäre, wenn die Spieler die Möglichen Läden abklappern in denen es die nötigen Zutaten für das Gift gibt. In diesem Fall finden die Spieler heraus, dass Bedienstete V'strimons alle nötigen Zutaten besorgt haben (eigentlich war es wieder mal Fingeldorn in Verkleidung. Das sollte den Spielern an Indizien reichen.

10. Die toten im Gefängnis

Die Indizien, die die Spieler im Hause V'strimons finden sollten nun ausreichen um eine Beschuldigung gegenüber des Magistraten vorzunehmen. Dazu wird Oberst Pektor sie zum Magistrat begleiten und ihnen die Möglichkeit geben ihre Anschuldigungen vorzubringen.

Das wird natürlich schärfste Diskussionen aufwerfen. V'strimon wird natürlich bestreiten irgendetwas von den Beschuldigungen zu wissen und die Spieler sollten dem Magistrat die nötigen Beweise vorlegen, bzw. erörtern.

Das Ende der Diskussion ist, das der Magistrat V'strimon vorerst in Untersuchungshaft ins Gefängnis im Gardehaupthaus gebracht wird. Fingeldorn wird sich bei dieser Diskussion auffällig genug verhalten um evtl. den Verdacht der Spieler auf sich zu ziehen (je nachdem ob sie schon einen Verdacht haben, oder nicht).

Oberst Pektor wird V'strimon, der sich nicht wehren wird, abführen.

Den Spielern ist der Dank des Magistrats (vor allem von Fingeldorn) erst mal sicher. Sie werden sich vielleicht in der Meinung, dieses Abenteuer sei bereits beendet in ihre Quartiere zurückkehren oder sich einen hinter die Binde gießen als Lohn für getane Arbeit.

Dafür wir ihnen jedoch am nächsten Tag (denn ihr Dienst in der Garde ist natürlich noch nicht beendet) ihr Fehler bewusst werden.

Wenn sie gegen Morgen ins Gardequartier kommen finden sie nämlich dort die Leichen von Oberst Pektor und Magistrat V'strimon. Diese wurden in der Nacht von Fingeldorn getötet.

Hinweise finden sich in der Gefängniszelle, in der der Leichnam des Geisterbeschwörers liegt. Er hat nämlich mit Blut noch eine Nachricht an die Wand des Gefängnisses geschrieben. „Das Herz“.

Damit wollte er den Spielern den Tip geben, dass sich der Dämon, im Herzen des Kaers eingeknistet hat. Ansonsten finden sich keine weiteren Spuren (was den Spielereiter nicht daran hindert die Spieler weite-

re Wahrnehmungswürfe machen zu lassen). Sollten die Spieler partout nicht darauf kommen, dass im Zentrum des Kaers wohl etwas ist, das sich lohnen würde näher zu betrachten, kann der Spielleiter auch noch mehrere Hinweise streuen. Vielleicht hat ja der Geisterbeschwörer seine Vermutungen in sein Grimoir geschrieben. Minz und Krunz sind übrigens verschwunden. Sie sind von Jendran Fingeldorn in der Nacht in die Salzstollen gesperrt worden, als sie die Leiche von Joril Anataa dort deponiert. Wenn die Spieler schnell genug die Suche einleiten, dann werden sie sie dort auch finden, und die beiden können bestätigen, dass sie der Illusionist dort eingesperrt hat. Allerdings ist dieser von nun an nicht mehr auffindbar (ausser mit einer gelungenen Anzweiflungsprobe: MW 12). Der Illusionist hält sich nämlich die ganze Zeit in der Nähe der Spieler auf, allerdings mit einem Zauber verhüllt. Er wird sie jetzt auf Schritt und Tritt begleiten, allerdings ohne auf sich Aufmerksam zu machen. Er wird erst aktiv werden, wenn die Spieler tatsächlich den Dämonen entdecken, der sich im Zentrum des Kaers versteckt.

Spätestens jetzt sollten die Spieler ihren Irrtum erkennen. Wenn sie wirklich nicht darauf kommen, dass der Magistrat Jendran Fingeldorn der Verräter ist, so lassen sie einen der anderen Magistraten den verdacht aussprechen, gleiches gilt für den Dämon der sich im Herzen des Kaers versteckt.

11. Der Dämon

Die Entdeckung des Dämons sollte der Höhepunkt des Abenteurers sein. Im Idealfall haben die Spieler entdeckt, dass der wahre Verräter der Magistrat Jendran Fingeldorn ist und sie haben die starke Vermutung, dass ein Dämon sich im Herzen des Kaers eingenistet hat. Entweder gehen die Spieler nun zum Magistrat (zu den 2 Verbliebenen) um dort ihre Erkenntnisse mitzuteilen, oder sie sind so Misstrauisch, dass sie versuchen alleine den Dämonen zu stellen. Das ist jedoch kein Pappenstiel. Der Dämon verbirgt sich hinter einer Illusion, die die Spieler nur mit einer gelungenen Anzweifeln Probe (MW: 9) durchschauen können. Illusionisten können eine Probe auf Halbmagie ablegen, um die Illusion zu erkennen, aber müssen sie dennoch Anzweifeln um sie zu zerstören.

Falls sich die Spieler zu schlecht anstellen, kann der Spielleiter auch den Mindestwurf heruntersetzen, oder die Spieler als Gruppe anzweifeln lassen (die Stufen der Spieler werden addiert), vorausgesetzt sie haben auch während des Abenteurers als Gruppe zusammengearbeitet.

Falls die Spieler den Dämonen alleine angreifen wollen, ohne die restlichen Magistraten einzuweihen, dann müssen sie sich ausserdem noch mit dem Illusionisten Jendran Fingeldorn auseinander setzen.

Wie auch immer, der Kampf sollte die Helden durchaus fordern. Der Spielleiter kann die Werte des Dämons natürlich Anpassen, um die Gruppe nicht vor ein (für sie) unsiegbares Monster zu stellen.

Saar – (niedere Blähform)

GES: 11	WAH: 17	STÄ: 9
WIL: 160	ZÄH: 16	CHA: 13

Initiative: 13	Todessch: 80
Angriffszahl: 2	Verw.schw: NA
Angriff: 10 (2W10)	Niedersch: NA
Schaden:10 (2W10)	Rüstung: 8
Körperl. Wied.: 9	Mag. Wied.: 9

Hirnwurm - St.11 (D10 + D8)
Dämonenmal - St. 11 (D10 + D8)
Dämonenunempfindlichkeit – St. 8 (2D6)

Legendenpunkte Prämie: 900 LP

Der Dämon verfügt über 2 Tentakel mit denen er die Spieler angreift sobald die Illusion seiner nicht Anwesenheit durchbrochen wurde.

Außerdem verfügt er über eine Reihe Illusionisten Zauber, die er jedoch jetzt, da seine Illusion bereits durchschaut ist nicht anwendet. Unter anderem den Zauber Niemand Da!

Der Dämon sieht aus wie eine übergroße Made von ca. 2 Schritt Länge mit 2 Tentakeln an einem Ende. Dort befinden sich auch zwei schwarze kleine Augen.

Ein weiteres Problem wird sich ergeben, sobald die Spieler die Illusion durchschaut hat wird auch der Illusionist Jendran Fingeldorn auf die Spieler losgehen.

Wenn sie klug genug waren die anderen Magistraten zu Informieren, so werden diese gegen den Illusionisten kämpfen, während die Spieler den Dämon attackieren.

12. Schluss

Wenn die Spieler endlich den Dämonen besiegt und den bösen Illusionisten enttarnt haben, dann bleibt ihnen natürlich der Dank des ganzen Kaers sicher. Allerdings bestehen die Magistraten darauf, dass nichts von den Vorfällen an die Öffentlichkeit dringt. Die Spieler werden zu absolutem Stillschweigen verpflichtet, man will ja die armen Bürger der Stadt nicht unnötig verschrecken. Abgesehen davon sind die Spieler natürlich erst mal beim restlichen Magistrat gut angesehen und bekommen wohl das eine oder andere Stück Silber als Dank. Hier kann der Spielleiter seine Phantasie schweifen lassen. Es wären zum Beispiel auch geringere magische Artefakte möglich, die noch in den Kammern des Magistrats verborgen sind. Oder die Spieler werden mit einem Orden ausgezeichnet,

für ihren Einsatz. Ob die Spieler tatsächlich Stillschweigen bewahren, oder ihre Heldenhaften taten in der nächsten Taverne an den Mann bringen, bleibt ihnen selbst überlassen.

Bleibt noch die Frage der Legendenpunkte. Je nachdem wie geschickt sich die Charaktere angestellt haben, oder auch nicht, variieren natürlich die Legendenpunkte. Alles zusammen ist das Abenteuer ca. 500 – 800 Legendenpunkte wert. Haben die Spieler Minz und Krunz gerettet? Haben sie alle Hinweise übersehen und sind nur durch das drängen des Spielleiters auf die Lösung gekommen? Wie haben sie sich gegenüber den Kranken verhalten usw. usf.

13. Lose Fäden

Was bleibt zu tun? Wie geht es weiter?

Es bleibt immer noch zu klären, ob das Kaer nun einen Spähtrupp ausschickt oder nicht. Und wenn das der Fall sein sollte, so dürfte klar sein, wer dazu als erster in Frage kommt. Des weiteren müssen ja wieder 2 neue Magistraten gefunden werden, die sich um die Belange der Stadt kümmern. Und natürlich brauchen etwaige Kandidaten auch Wahlkampfhelfer. Auch bleibt die Frage zu klären, wie der Dämon wohl ins Kaer gekommen ist und ob durch diesen Eingang noch mehr Dämonen gekommen sind oder noch kommen können. Was passiert mit den Grimoirs von Joril Anataa und V'strimon?

14. Anhang

NSCs

Jendran Fingeldorn – Illusionist (5. Kreis) mit Dämonenmal

Der elfische Illusionist ist schon seit langem im Magistrat der Stadt. Er hat das klassische alterslose Aussehen der Elfen und deren Schönheit und Eleganz. Tatsächlich ist er allerdings schon 200 Jahre alt. Seine Haut ist ziemlich blass und er hat schwarzes Haar mit einem violetten Touch. Er trägt normalerweise weite Gewänder in dunklem rot, die nur leicht verziert sind. Fingeldorn war lange Zeit mit der Verteidigung des Kaers beauftragt und wurde eines Tages als er an der Verteidigungsstruktur des Kaers arbeitete von einem Dämonen bemerkt und mit dem Mal gezeichnet. Seit dem wurde der Illusionist immer weiter unter den Einfluss des Dämons gezogen und ließ ihn schließlich ins Kaer. Er versucht sein ganzes Komplott so geheim wie möglich zu halten und den Verdacht auf den Magistraten T'sonoit V'strimon lenken.

Er wird versuchen das Vertrauen der Spieler zu gewinnen, unter anderem auch indem er ihnen beim Einbruch in das Haus des Geisterbeschwörers behilflich ist.

T'sonoit V'strimon – T'skrang Geisterbeschwörer (5. Kreis)

T'sonoit macht den Klischees die man Geisterbeschwörern entgegen bringt alle Ehre. Er ist ziemlich schweigsam und scheint einen seltsamen Humor zu haben. Er hat eine düstere Erscheinung und kleidet sich sehr untypisch für T'skrang in ziemlich dunklen Farben. Seine Haut ist dunkelbraun, wie Leder und fleckig. Er hat die 50 schon hinter sich gebracht und spricht mit einer leisen Stimme. Er vermutet bereits, dass im Kaer etwas nicht stimmt, kann aber noch nicht den Finger darauf legen. Und bevor er keine Beweise hat wird er auch keinerlei Beschuldigungen gegen irgendwen vorbringen.

Eilen Bergflüsterer – menschlicher Waffenschmied

Eilen ist ein relativ durchschnittlicher Mensch, der nur deshalb auffällt, weil er durch die langen Jahre des Waffenschmiedens relativ muskulöse Arme bekommen hat. Er ist eigentlich nicht der typische Politiker und lässt sich eher von seinem gesunden Menschenverstand leiten, als von politischem Intrigenspiel. Seine Haare sind ebenso wie seine Augen braun. Er verhält sich ziemlich zurückhaltend und überlegt lange, bevor er definitive Aussagen macht. Mit seinen 45 Jahren ist er der jüngste Magistrat, was aber seiner Rasse zuzuschreiben ist.

Indra Salzbrecher – Zwergin, Garlen Questorin

Die Questorin Indra Salzbrecher ist wie der Name schon sagt aus einer der Salzbrecher Familien. Sie ist allerdings lange genug im Magistrat um unparteiisch und im Sinne des ganzen Kaers Entscheidungen zu treffen. Sie ist 1,30, blond und immer in eine grüne Robe gehüllt. Wenn ein Spielercharakter stirbt, und der Spielleiter der Meinung ist, dass dieser Charakter verdient weiterzuleben, dann kann sie mit einem kleineren Wunder diesen Helden wiederherstellen.

Colombo Pektor – Mensch, oberster Stadtwächter

Colombo Pektor ist ein großgewachsener und breitschultriger Mensch. Er hat eine dunkle Hautfarbe, schwarzes kurzgeschnittenes Haar und ist meistens sehr korrekt gekleidet. Er trägt in der Regel einen Wappenrock mit den Insignien des Kaers. Er ist höflich aber bestimmt und lässt keine Unklarheiten darüber aufkommen wer das sagen hat. Er ist in erster Linie Gardist und weniger Politiker, trotzdem versteht er, dass die Situation relativ schwierig ist und nicht unbedingt eskalieren sollte, indem Halbwahrheiten oder Informationen im

Kaer grassieren die die Bewohner noch nervöser machen als sie eh schon sind.

Die Helden können Pektor ständig in seinem Büro im Gardehaupthaus antreffen. Er ist ledig und arbeitet praktisch Tag und Nacht. Er isst und schläft auch in seinem Büro und verlässt es eigentlich nur um seiner Arbeit nachzugehen. Er bekommt seine Anweisungen direkt vom Magistrat und hat vor den Magistraten auch genug Respekt. Er führt kommentarlos die Meisten Befehle aus, solange er erkennen kann, dass sie für das Beste des Kaers sind.

Die Einberufung:

Werter _____,
im Auftrag des gesamten Magistrates darf ich sie hiermit bitten sich am morgigen Tage, zur neunten Stunde des Morgens, bei der Garde des Kaers einzufinden. Bitte meldet euch beim Gardechef Oberst Columbo Pektor. Sie wurden aufgrund ihrer Fähigkeiten und der ausdrücklichen Empfehlung ihres Lehrmeisters dazu ausgewählt ihren Dienst am Kaer in der örtlichen Garde zu verbringen.
Garlen zum Gruße
Jendran Fingeldorn
Magistrat

Der Abschiedsbrief:

Die Angst sie ist da! Sie ist durch die Wände des Kaers gesickert und hat sich eingeknistert. Bei allem was ich tue beobachtet sie mich und lauert, bereit zuzuschlagen. Sie hat sich im Herzen des Kaers eingeknistert und wird uns alle töten. In jedem Faden den ich webe spüre ich sie. Ich halte es nicht mehr aus, ich muss das beenden, bevor jemand zu Schaden kommt. Ich weiß nicht wie lange unsere Verteidigung noch hält, aber sie ist ganz sicher brüchig geworden. Vielleicht ist es Zeit aufzugeben, solange ich noch Herr meiner Taten bin. Mögen sich die Passionen meiner annehmen.

Joril Antanaa