

# Schatten über Keuzburg

[Bild: Düsteres Keuzburg]

Schwierigkeitsstufe: Mittel, ab Stufe 3  
Spieldauer: ein bis drei Sitzungen  
Anzahl der Spieler: 3-6  
Text und Idee: Sebastian Stammsen  
Probespieler: Katja und Christian Stammsen

Dieses Abenteuer ist nur in Verbindung mit der Spielhilfe „Keuzburg im Suderland“ von Sven „Swidger“ Müller (im folgenden SH) spielbar (Download unter <https://www.aborea.de/?wpdmpo=regionalhilfe-keuzburg-im-suderland>). Es ist hilfreich, wenn die SC Keuzburg bereits aus früheren Abenteuern (z.B. „Der Meisterkoch von Keuzburg“) kennen.

## TEIL 1: EINSTIEG INS ABENTEUER

*„Gerade als ihr die idyllische Stadt Keuzburg durch das südöstliche Stadttor betretet, spielt sich vor euren Augen eine tumultartige Szene ab: Ein Ritter prescht mit gezogenem Schwert und in vollem Galopp auf euch zu. Aus den Seitengassen erscheinen bewaffnete Reiter der Stadtwache, die den Ritter blitzschnell einkreisen. Der*

*Hauptmann [Amand Alvarin] der Stadtwache ruft den Ritter an: „Sir Rhosen, ich verhafte euch wegen Hochverrats! Ergebt euch und vermeidet weiteres Blutvergießen!“*

*Mit schnellen Blicken schätzt Sir Rhosen die Lage ein. Kurz fasst er [den Krieger der Abenteurergruppe] ins Auge. Dann lässt er sein Schwert wieder in die Scheide gleiten. „So sei es. Ich beuge mich der Gewalt.“ Er fügt, wieder mit Blick auf [den Krieger der Gruppe] hinzu: „Das freie Keuzburg wird niemals untergehen!“*

*Mit einem mulmigen Gefühl verfolgt ihr, wie Sir Rhosen von der Stadtwache abgeführt und in Richtung Palast gebracht wird.“*

Durch seine Blicke von einem Krieger zum anderen hat Sir Rhosen den stärksten Krieger der Helden bei seiner Ehre gepackt. Dieser drängt – falls das überhaupt noch nötig ist – die Abenteurer dazu, dem Ereignis auf den Grund zu gehen. Die umstehenden fassungslosen Passanten tauschen verstohlene Blicke aus und flüstern heimlich miteinander. Wenn die SC

genau hinhören (MS 8, Wahrnehmung/List), können Sie folgende Wortfetzen aufschnappen:

- „das wird ja immer schlimmer“
- „ausgerechnet Sir Rhosen soll ein Verräter sein?“
- „wenn ich überhaupt noch einem im Rat vertrauen würde, dann ist es Sir Rhosen“
- „wo soll das bloß noch hinführen?“
- „man müsste wirklich etwas unternehmen“

Sobald die SC bei den umstehenden Keuzburgern nachfragen wollen, erscheinen drei Patrouillen des Weißen Lotos auf dem Platz und alle Passanten suchen verängstigt und eingeschüchtert das Weite.

## TEIL 2: WAS GEHT HIER VOR?

Hintergrund: Vor sechs Monaten erhielt Clausidius Morgenklar Besuch von einem geheimnisvollen Fremden. Es handelte sich um einen mächtigen Schwarzmagier, den Agenten einer unbekannten dunklen Macht, der Clausidius mit einem Bann belegte und seither dessen Handlungen bestimmt. Clausidius brachte seinerseits mit magischen Mitteln König Bertram unter seine Kontrolle und sorgte für seine eigene Aufnahme in den Rat der Ritter. Seitdem steht die Führung Keuzburgs praktisch unter Kontrolle der geheimnisvollen fremden Macht. König Bertram betreibt mit seinen treuen Rittern seitdem konsequente Vorbereitungen, die benachbarten Königreiche anzugreifen und mit Gewalt zu unterwerfen. Rüstungsprojekte wurden aufgelegt und die Geheimpolizei geht ohne Gnade gegen Widerständler vor. Misstrauen und Angst prägen das Klima im einst so idyllischen Keuzburg.

### Die drei Ermittlungsstränge

Versuche der SC, von offizieller Seite Informationen zu erhalten wie etwa eine Anfrage bei der Stadtwache oder gar im Palast werden abgewiesen. Am Areal des Magierturms wird man ihnen gar nicht erst öffnen, gleich wie energisch sie Einlass verlangen. Sollten die SC Keuzburg verlassen wollen (z.B. zu Nachforschungen in Rhosenfeld), müssen sie

befürchten, nicht mehr in die Stadt zurückkehren zu können.

Die SC können mit ihren Nachforschungen an jedem beliebigen Punkt der Stadt beginnen. Entweder als eigene Idee oder als Verweis durch einen Passanten können sie im nächstgelegenen Gewerbe nachfragen. Sollten die SC sich bereits ein wenig auskennen, kann ihr erster Anlaufpunkt der Gebratene Hirsch unweit des Ausgangspunkts sein, hier erhalten sie erneut einen praktischen Stadtplan und machen vielleicht auch schon Bekanntschaft mit der Geheimpolizei (s.u.). Von Punkt zu Punkt können die SC dann weiterverwiesen werden, bis sie genug erfahren haben und auf Unterstützer und Hindernisse stoßen.

Die Helden können bei ihren Ermittlungen drei verschiedene Arten von Auskünften erhalten:

1. Tavernen verzeichnen weniger Reisende und Gäste
2. König Bertram lässt aufrüsten
3. allgemein herrscht ein Klima der Angst

Die folgenden Aussagen sind dabei nur Beispiele und beliebig erweiterbar.

### Auskünfte zur Lage der Tavernen (1.) erhalten die Helden z.B. bei:

- Zur aufgeschüttelten Feder
- Zum Gebratenen Hirsch
- Wilder Gockel

Einfache Auskünfte (ohne Manöver) lauten z.B.:

- „Sir Rhosen wurde verhaftet? Das wird schon seine Richtigkeit haben.“
- „Ich kann euch sagen, warum es hier so leer ist. Seit einigen Monaten bleiben die Leute lieber zu Hause.“
- „In den letzten Wochen sind viel weniger Reisende als sonst um diese Jahreszeit nach Keuzburg gekommen. Es scheint, sie machen alle einen Bogen um unsere Stadt.“
- „Ich weiß gar nicht mehr, wann wir den letzten wandernden Barden hier hatten, der für uns gesungen hat.“
- „In der Stadt hat sich einiges verändert, das kann ich euch sagen.“

Weitergehende Auskünfte (MS 8-10, Einflussnahme/Charisma) lauten z.B.:

- „Es liegt auch an diesen Übungen. Der Weiße Lotos durchkämmt die Stadt immer wieder nach Reservisten. Wen sie erwischen, der wird sofort eingezogen und zu einer dieser Wehrübungen geschleppt. Irgendwo in den Wäldern vor der Stadt üben sie dann so einen militärischen Unsinn.“
- „Ich kann mir nie sicher sein, wie viele echte Gäste in meinem Schankraum sitzen. Es kommen immer mehr Spitzel vom Geheimdienst. Seht ihr den Mann mit dem hohen Mantelkragen, der gerade hereingekommen ist...?“
- „Nehmt es mir nicht übel, aber man muss wirklich aufpassen, mit wem man über was redet. Ich habe selbst gesehen, wie der Geheimdienst mit Hilfe des Schwarzen Lotos einige meiner Gäste abgeführt hat.“
- „Verrat ist die Anschuldigung. Lächerlich. Ich meine, was soll daran Verrat sein, wenn man hier am Tisch sitzt und ein Met trinkt? Und jetzt? Sir Rhosen? Esthion steh uns bei, was sind das bloß für Zeiten...“

Spätestens nach diesen Erkenntnissen sollte den Helden bewusst sein, dass sie sich mit ihren Ermittlungen in Gefahr begeben. Spitzel lauern überall, jederzeit können auch sie sich dem Vorwurf des Verrats ausgesetzt sehen.

#### Bei alten Freunden

Falls die SC Ella und Freddie vom Gebratenen Hirsch bereits kennen (z.B. aus dem Abenteuer „der Meisterkoch von Keuzburg“), können sie alte Freunde wie den Meisterkoch Horatio oder den neuen Lehrling Bran begrüßen. Außerdem bietet sich die Möglichkeit für etwas Dramatik: Mitten im vertraulichen Gespräch taucht eine Gruppe von Geheimdienst/schwarzer Lotos auf und Ella und Freddie decken bzw. verstecken die SC oder schaffen sie zur Hintertür aus der Taverne.

#### Auskünfte zu den Rüstungsplänen Bertrams (2.) erhalten die Helden z.B. bei

- Zur gespannten Sehne (Bögen und Armbrüste)
- Sattlerei Sattelfest (Sattel für die Schlachtpferde)

- Blitzender Harnisch/Klappernde Rüstung (Rüstungen für das Heer)
- Frivoles Nadelöhr (Uniformen/Banner)
- Auf Großem Fuß (Stiefel)
- Ambossfeuer & Blasebalg (Waffen für das Heer)
- Tänzelndes Schwert (Waffen für das Heer)
- Geographin Serena Weitblick (soll geheime Expeditionen an die Grenzen und in die Nachbarländer begleiten, um militärische Karten anzufertigen)

Einfache Auskünfte (ohne Manöver) lauten z.B. (angepasst an das jeweilige Handwerk):

- „Von Sir Rhosens Verhaftung weiß ich nichts. Warum sollte ich mich einmischen?“
- „Ich glaube nicht, dass ich euch helfen kann, ich habe wirklich viel zu tun.“
- „Mein Auftragsbuch für die nächsten Monate ist so gut gefüllt, dass ich sogar neue Gehilfen eingestellt habe, aber jetzt entschuldigt mich.“
- „Ich weiß gar nicht, wie ich meine Liefertermine einhalten soll, ich habe jetzt wirklich keine Zeit für ein Schwätzchen.“
- „Wenn ihr Unterhaltung sucht, geht doch in den Gebratenen Hirsch, da werdet ihr bestimmt fündig.“
- „Seht euch ruhig um, aber ihr werdet entschuldigen, wenn ich mich wieder an die Arbeit mache.“
- „Wenn ihr etwas kaufen wollt, rufe ich gerne nach meiner Frau.“
- „Muss ich erst die Stadtwache rufen, damit ich ungestört arbeiten kann?“

Weitergehende Auskünfte (MS 8-10, Einflussnahme/Charisma) lauten z.B.:

- „Das geht bestimmt schon drei Monate so. Ich weiß gar nicht mehr, wo mir der Kopf steht.“
- „Eigentlich ist es ja schön, wenn der König uns beauftragt, aber diese Schinderei wird mir langsam zu viel.“
- „Wisst ihr eigentlich, wie viel [Ware] der Kanzler bei mir in Auftrag gegeben hat? Damit könnte man eine ganze Armee ausrüsten.“
- „Ich frage mich ernsthaft, was der König mit den ganzen [Waren] anfangen will. Man könnte ja fast meinen, es wäre ein Krieg ausgebrochen“
- „Ich verstehe die Welt nicht mehr. Zuerst kommen ständig diese Aufträge und dann steht auch noch fast jeden Tag der schwarze Lotos vor der Tür.“

- „Der Kanzler lässt uns überwachen. Ständig schickt er seine Leute vorbei, die überprüfen, ob wir auch schnell genug arbeiten. Wenn die Arbeit nicht schnell genug vorangeht, wird man bedroht. Ich habe es selbst erlebt.“
- „Bestimmt hat er auch Spione geschickt, die uns heimlich überwachen. Ihr müsst aufpassen.“

Mehr Informationen haben die Handwerker nicht und keiner wird sich zu Spekulationen hinreißen lassen. Dass der König aufrüsten lässt, dürfte den Helden aber klar geworden sein. Dies kann zusätzlich noch mit entsprechenden Beobachtungen, z.B. einer erhöhten Betriebsamkeit bei den Kasernen oder in den Straßen marschierenden Kompanien, untermauert werden.

#### Allgemeine Gerüchte (3.) erhalten die Helden z.B. bei:

- Barbados dem Barbier
- Marie der Prostituierten
- allen anderen Handwerkern (die nichts mit militärischen Produkten zu tun haben)
- zufällig auf der Straße angesprochenen Passanten

Einfache Auskünfte (ohne Manöver) lauten z.B.:

- mit ängstlichem Blick: „Ich habe keine Zeit.“
- „Ihr solltet aufhören, so viele Fragen zu stellen.“
- „Ich will nicht in eure Machenschaften hineingezogen werden.“
- „Fragt doch die Stadtwache dort, was hier nicht stimmt.“
- „Das Geschäft läuft sowieso schon schlecht, sagt nicht, ihr wollt auch noch einen Rabatt...“
- „Ich habe noch nie erlebt, dass meine Kunden so schweigsam waren wie in den letzten Wochen.“

Weitergehende Auskünfte (MS 8-10, Einflussnahme/Charisma) lauten z.B.:

- „Ich will lieber nicht darüber sprechen. Wer zu viel sagt, dem kann es schlecht ergehen. Die Gefängnisse sind jetzt schon überfüllt mit angeblichen Verrätern.“
- „Wer zu viel redet, wird ganz schnell abgeholt.“
- „Dass sie aber noch nicht einmal vor Sir Rhosen zurückschrecken... Wahrscheinlich werden sie ihn sogar foltern.“

- „Meine Kunden trauen sich ja gar nicht mehr aus dem Haus. Wer will sich denn noch schön machen, wenn man jederzeit verhaftet werden kann?“
- „Das Problem geht von ganz oben aus, sage ich euch. Irgendetwas stimmt mit dem König nicht. Dem Magier habe ich ja noch nie getraut, aber bislang waren zumindest die Ritter vernünftig. Und jetzt? Sogar der Kanzler macht mit...“
- „Überall dunkle Gestalten und dieses Gerede von ‚Keuzburg über alles‘. Das macht mich ganz krank.“
- „Sogar die Priester haben den Verstand verloren. Ich meine, für Hemron habe ich ja noch nie geschwärmt, aber seine Priester waren doch eigentlich immer in Ordnung. Was ich jetzt von deren Predigten höre... Immer nur ‚Keuzburg muss die Führung übernehmen‘ und solcher Unsinn.“

Auch über den Ursprung der Ereignisse gibt es unterschiedliche Theorien, die der SL je nach Gesprächsverlauf einbringen kann:

- eine suderländische Geheimgesellschaft will die Kontrolle übernehmen
- eine längst vergessene Sekte in Zusammenhang mit den Obelisk des Lichts
- Machtspiele im Rat und ein bislang unbekannter Thronerbe (Keuzburg?) ggf. in Verbindung mit den vergessenen Grabkammern
- der von Clausidius Morgenklar immer befürchtete Angriff aus einer anderen Dimension
- Infiltration durch Gzarnael als Vorbereitung einer zweiten Invasion

In diesem Abenteuer selbst wird der Ursprung des Bannes auf Clausidius und König Bertram nicht aufgeklärt, die SC können in einem weiteren Abenteuer ganz nach Geschmack den einzelnen Vermutungen nachgehen (s.u.).

#### Hilfe bei den Ermittlungen

Hilfe erhalten die SC von unerwarteter Seite. An geeigneter Stelle während der Ermittlungen wird einer der SC beiläufig von einem Passanten angerempelt. Der entschuldigt sich und geht bereits seiner Wege, als dem SC auffällt, dass ein

wichtiger Gegenstand fehlt, den er eben noch am Körper trug. Die SC können dem Taschendieb leicht in die nächste Seitengasse folgen. Dort finden sie sich plötzlich von einer Übermacht umstellt. Sigmer, ein stadtbekannter Dieb (SH S. 66), tritt an der Spitze der Diebe auf die SC zu.

*„Wir haben euch beobachtet“, beginnt der Anführer der Diebesbande und hebt beschwichtigend die Arme. „Wir wollen nicht kämpfen, wir wollen nur reden.“ Ohne weitere Umstände erhält [SC] seinen [gestohlener Gegenstand] zurück. Der Dieb fährt fort:*

*„Mein Name ist Sigmer und das sind einige Freunde von mir, die zu den Freien Füchsen gehören. Wir haben gesehen, wie ihr die Leute in der Stadt befragt habt. Ihr müsst aufpassen! Auch der Geheimdienst ist bereits auf euch aufmerksam geworden. Es gibt überall Spitzel. Dennoch trauen wir euch am ehesten zu, mit den Problemen unserer Stadt fertig zu werden. Wir möchten euch gerne unsere Hilfe anbieten. Es sind ernste Zeiten, da müssen alle rechtschaff... äh... nun sagen wir einfach, alle Bürger müssen in diesen Tagen zusammenhalten.“*

Im weiteren Gespräch führt Sigmer aus, dass die Hilfe der Diebe z.B. darin bestehen könnte, die SC ungesehen von einem Ort zum anderen zu bringen, Schlösser zu öffnen, ihnen geheime Zugänge zu zeigen oder sie sicher durch die Tunnel unter der Stadt zu führen. Es bleibt den SC überlassen, sich eine Meinung zu diesem Angebot zu machen. Unabhängig davon, ob sie Sigmer glauben, konkretisiert er sein Angebot:

*„Wir werden euch weiter beobachten, aber nicht eingreifen. Wenn ihr unsere Hilfe benötigt, lasst es uns wissen, indem ihr einfach ein weißes Taschentuch fallenlasst.“*

Spätestens jetzt sollten die SC sicherstellen, dass sie ein solches Tuch auch besitzen, selbst wenn es nur zur Sicherheit ist.

Weitere Hilfe bei Schwierigkeiten können die SC tagsüber von Tom dem Bettler (SH S. 64) oder nachts von Eugen der Nachtwache (SH S. 65) erhalten. Beide sind nicht von dem Bann des Magiers betroffen und haben sich aufgrund ihrer vielen Beobachtungen eine eigene Meinung gebildet, die sie bei entsprechendem Geschick

(Manöver Einflussnahme/Charisma) gerne an die SC weitergeben:

- *„Vollkommen ausgeschlossen, dass Sir Rhosen ein Verräter ist. Ich habe in Keuzburg ja schon einiges erlebt. Und einigen der Ritter würde ich die eine oder andere Schurkerei zutrauen, aber Sir Rhosen? Ich glaube, es hängt mit seiner Vergangenheit zusammen, er hat einmal einen schweren Fehler gemacht und zur Buße verhält er sich jetzt immer mehr als korrekt.“*
- *„Es gibt viele sonderbare Vorfälle, wie ihr ja wisst. Aber wer dahintersteckt, kann ich euch auch nicht sagen. Praktisch jeder aus dem Rat der Ritter kommt in Frage. Wenn ihr dem Geheimnis wirklich auf den Grund gehen wollt, müsst ihr mit Sir Rhosen sprechen. Aber der sitzt ja im Kerker.“*
- *„Unter der Stadt soll es eine Menge alter Tunnel geben, die verschiedene Gebäude miteinander verbinden. Vielleicht können die euch noch nützlich sein. Ich selbst war allerdings nie dort unten.“*

### Hindernisse bei den Ermittlungen

Neben der offenkundigen Angst der Keuzburger müssen die SC sich auch mit handfesten Hindernissen auseinandersetzen. Dies kann zum einen ein Anschlag/Überfall sein, zum anderen eine Auseinandersetzung mit der Stadtwache/dem Geheimdienst bis hin zur Verhaftung der SC.

#### *Anschlag*

Für einen Anschlag auf das Leben der SC gibt es verschiedene Varianten, die vom SL entsprechend dem Spielverlauf eingesetzt werden können:

- Einschüchterung von offizieller Seite durch einen Offizier des Geheimdienstes in Begleitung des schwarzen Lotos (in der Regel 4-6 Soldaten): *„Ihr stellt zu viele Fragen. Wir behalten euch im Auge.“*
- Überfall in der dunklen Gasse durch eine Schar auffällig kampfstarker „Banditen“ (verdeckte Kämpfer des schwarzen Lotos)
- Anschlag in der Nacht durch einen oder mehrere Assassinen, der nach Möglichkeit während des Schlafs mit einem heimtückischen Gift (Stufe 6) zuschlägt und mindestens lebensgefährliche Verletzungen

verursacht, sollten die SC keine Wachen aufgestellt haben (Hilfe bei Vergiftung durch Dr. Illius von Kempenhagen, SH S. 48). Die Vergiftung sollte den besten „Heiler“ unter den SC treffen; der hinzugerufene Arzt stellt fest, dass es sich um das typische Gift der „Gefolgschaft der Schatten“ handelt.

### Verhaftung

Früher oder später führt an einer Verhaftung der SC kein Weg vorbei. Entweder sie führen sie selbst herbei, um mit Sir Rhosen sprechen zu können, oder der SL nutzt sie als spielgestaltendes Element, sobald die Ermittlungen genügend Erkenntnisse erbracht haben.

- eine freiwillige Verhaftung können die SC jederzeit selbst herbeiführen, z.B. durch eine provokative Befragung von Bürgern vor den Augen von Spitzeln oder durch einen Angriff auf die Stadtwache.
- Sollten die SC bei den Ermittlungen zu unbedacht vorgehen oder auch die Ermittlungen festgefahren sein, kann der SL jederzeit für eine Verhaftung sorgen.

### Beispielhafter Ablauf der Ermittlungen

Es gibt viele Möglichkeiten, die SC durch die Ermittlungen zu führen. Eine beispielhafte Reihenfolge kann zur Orientierung dienen:

1. Gebratener Hirsch (Nr. 27)
2. Zur gespannten Sehne (Nr. 1)
3. Sattlerei Sattelfest (Nr. 9)
4. Frivoles Nadelöhr (Nr. 12)
5. Einschüchterung durch Geheimdienst
6. Blitzender Harnisch (Nr. 10)
7. Begegnung mit den Dieben
8. Barbados der Barbier (Nr. 23)
9. Tom der Bettler
10. Überfall durch Banditen
11. Übernachtung im Gebratenen Hirsch mit Anschlag
12. Verhaftung beim Frühstück

### Zusammenkunft mit Sir Rhosen

*„Der Kerker unter dem Schloss ist ein trostloser Ort. Über eine düstere und glitschige Treppe werdet ihr nach unten geführt, wo euch ein modriger Geruch empfängt. Auf dem Weg begegnen euch zahlreiche Wachen, die eine Flucht aus dem Kerker auf den Schlosshof unmöglich machen.“*

*Waren die Treppe und der Vorraum noch mit Steinplatten ausgelegt, sind die Zellen direkt aus dem Fels gehauen und mit rostigen, aber soliden Gitterstäben voneinander getrennt. Ein schmaler Gang in der Mitte führt an den eingekerkerten „Verrätern“ vorbei zu einer leeren Zelle. Die anderen Gefangenen entstammen offenbar alle der gehobenen Gesellschaft, doch in den Augen der meisten zeigt sich nur noch ein gebrochener Wille. Direkt in der nächsten Zelle erblickt ihr Sir Rhosen, der überrascht eine Augenbraue hebt.“*

Die verhafteten SC werden in unmittelbarer Nähe zu Sir Rhosen im Schloss eingekerkert. Durch die rostigen Gitterstäbe ergibt sich die Möglichkeit, mit ihm zu sprechen. Er kann folgende Informationen herausgeben:

- *„Der König ist wie von Sinnen. Bislang wollte er das Suderland immer friedlich einen und Keuzburg als Vorbild für alle anderen Königreiche weiterentwickeln. Aber jetzt will er einen Krieg anfangen. Für viel Geld lässt er Truppen ausheben und ausrüsten, unsere Handwerker kommen gar nicht mehr hinterher, ja uns droht sogar das Erz auszugeben. Und unsere diplomatischen Vertretungen werden nur noch zur Spionage genutzt.“*
- *„Alles hat damit begonnen, dass Bertram Clausidius Morgenklar in den Rat der Ritter berufen hat. Ein Ritter nach dem anderen veränderte sich, bis sie schließlich alle dem König und dem Magier nach dem Mund redeten. Überall gibt es Kriegsvorbereitungen. Ich wusste mir nicht anders zu helfen, als offen gegen den König zu opponieren. Das Ergebnis kennt ihr ja.“*
- *„Man kann niemandem mehr trauen. Überall gibt es Spitzel und der König hat Prämien für Hinweise auf angebliche Verräter ausgesetzt. Aber als Verräter gilt jeder, der bei den Plänen des Königs nicht mitmachen will. So wie ich.“*

Da die SC Sir Rhosen helfen wollen, sollten sie gemeinsam über die nächsten Schritte beraten.

Wie man es dreht und wendet: alle Spuren führen zum Magier. Da auf einen fairen Prozess nicht zu hoffen ist und von Geheimdienst/Wache keine Hilfe zu erwarten ist, bleibt nur, aus dem Kerker auszubrechen (Karte im Anhang) und Clausidius Morgenklar auf eigene Faust zu stellen.

### Ausbruch aus dem Kerker

Mit Hilfe der Diebe wird der weitere Spielverlauf erheblich erleichtert:

Damit es nicht zu leicht wird, sollten weder Sir Rhosen noch die Spieler in einer Zelle sitzen, die einen Lichtschacht zur Straße hat (nur die beiden mittleren südlich gelegenen haben einen). Der Lichtschacht befindet sich in über 3 Meter Höhe, also müssen erst die Insassen (zwei auswärtige widerwillige Händler) dazu überredet werden (MS 10, Einflussnahe/Charisma), den SC zu helfen, indem sie mit Räuberleiter oder auf die Schultern klettern das Taschentuch o.ä. durch das Gitter auf die Straße werfen. Sobald das Taschentuch draußen liegt, dauert es eine bange halbe Stunde, bevor aus dem Gang zwischen den Kerkerzellen unterdrückte Schmerzensschreie ertönen und Sigmer breit grinsend an die Zelle der SC tritt. Mit dem Schlüsselbund der Wachen öffnet er die Türen der SC und von Sir Rhosen. Die Gruppe flüchtet durch einen alten Abwasserkanal, der unter dem Schloss bis in die Stadt führt. In einer Seitengasse in der Nähe des Marktplatzes taucht die Gruppe aus dem Untergrund wieder auf und berät ihr weiteres Vorgehen (s.u.).

Ohne Hilfe der Diebe gilt es, einige Herausforderungen entweder durch Manöver und/oder gutes Spiel zu bestehen:

- Die Zellentüren müssen geöffnet werden, z.B. durch Magie, (selbst angefertigte) Werkzeuge, Kraft, Knacken des Schlosses, eine List gegenüber den Wachen usw.
- Die Wachen müssen ausgeschaltet werden: es befinden sich jeweils nur zwei Wachen im Vorraum des Kerkers, die sich sehr sicher fühlen und höchstens einmal in der Stunde bei den Zellen nach dem Rechten sehen. Ansonsten vergnügen sie sich beim Karten-/Würfelspiel im Vorraum.

- Der Zugang zur alten Kanalisation muss gesucht und gefunden werden. Leicht: Im Boden befinden sich Abflussöffnungen. Sobald das Gitter einmal entfernt ist (MS 10 List/Kraft/Geschicklichkeit) können die SC sich durch den Abfluss quetschen und gelangen schon nach wenigen Metern in die alte Kanalisation, die vom Schloss wegführt. Schwer: Die Abflüsse sind gerade für eine Ratte groß genug, die SC müssen den Vorraum absuchen, bis sie die Geheimtür zur alten Kanalisation gefunden haben (MS 10 Wahrnehmung) und öffnen (MS 10 List/Geschicklichkeit). Die Wachen kennen die Geheimtür nicht.
- Sollten die SC zu lange im Dunkeln tappen, kann eine hilfreiche Ratte erscheinen und einen Hinweis auf den Fluchtweg geben. Verfügt einer der SC über das Rattenamulett (Abenteuer „Der Rattenkönig“), ist sogar eine Unterhaltung mit der Ratte möglich.
- In der Kanalisation kann es zu unangenehmen Begegnungen kommen. Ggf. versteckt sich hier ein Agent der dunklen Macht, die nach Keuzburg greift. Nach einigen Kampfrunden verwandelt sich der Agent in einen Schatten und verschwindet unaufhaltsam (Schattengang, siehe Anhang).

Im Vorraum der Wachen befindet sich nördlich ein Waffenständer mit allerlei Speeren, Schwertern und Schilden. In den beiden Kisten neben der Treppe befindet sich die Ausrüstung der SC und einige Nahrungsmittel. Der Aufgang zur Treppe ist mit einer soliden Tür gesichert, die nur von außen geöffnet werden kann. Der Weg nach oben sollte für die SC nicht in Frage kommen, da dort eine unüberwindbare Übermacht wartet. Nur mit äußerst schweren oder absurden Manövern oder magischer Hilfe lässt sich hier ein Weg aus dem Schloss finden. Südlich hängen die Zellschlüssel an der Wand. Die SC müssen sich entscheiden, ob sie die anderen Gefangenen ebenfalls befreien wollen. Bei den anderen Gefangenen handelt es sich um Bürger der gehobenen Gesellschaft, z.B. Grongsch Glutbart, Erwin Klappbach, Luzilia Weidenstern (alle in der SH).

Die Wachen werden alle acht Stunden abgelöst und spätestens dann wird die Flucht der Gefangenen bemerkt. Truppen des Lotos schwärmen in die Stadt aus und für die SC wird

es sehr schwer, sich an der Oberfläche ungesehen zu bewegen.

#### Rasmaels Rache

Sollten die SC im Abenteuer „Der Meisterkoch von Keuzburg“ bereits Rasmael, dem Hohepriester Ænoras, begegnet sein, kann dieser im aktuellen Abenteuer wieder auftauchen. Rasmael hat noch eine Rechnung mit den SC offen, die er am liebsten diskret in einer dunklen Gasse begleichen möchte. Mit einer beliebigen Anzahl Priestern kann er den SC im unpassendsten Moment auflauern. Dies kann bereits während der Ermittlungen geschehen oder in dem Moment, wo die SC mit Sir Rhosen aus den Tunneln der Kanalisation auftauchen oder auch, wenn sie gerade im Begriff sind, die Mauer zum Areal des Magierturms zu überklettern.

Rasmael und seine Priester sind nicht vom dunklen Bann betroffen, haben aber natürlich die Veränderungen in der Stadt bemerkt und mit großer Sorge verfolgt. Nun haben sie die fixe Idee, die SC könnten in die düsteren Machenschaften verwickelt sein. Es dürfte einiger Überzeugungskraft (MS 10-12 Einflussnahme), prominenter Fürsprecher oder sehr guter Argumente bedürfen, um Rasmael von den guten Absichten der SC zu überzeugen und ihn vielleicht sogar im Interesse Keuzburgs zur Mithilfe zu bewegen.

*„Unter Tausenden würdet ihr diese Stimme wiedererkennen. Das tiefe, raue Schnarren geht euch durch Mark und Bein, als ihr Rasmael den Hohepriester Ænoras in eurem Rücken hört: „Sieh mal einer an, wen haben wir denn da? Die Unrubestifter auf frischer Tat ertappt!“*

#### Wie geht es weiter?

Sir Rhosen schlägt vor, in aller Eile nach Rhosenfeld zu reiten und mit seiner persönlichen Leibgarde zurückzukehren, um den König im Handstreich zu entmachen. Ob die SC dies begrüßen oder nicht, Sir Rhosen wird nicht aufzuhalten sein. Die anderen Gefangenen nimmt er mit, damit sie nicht wieder eingefangen werden und die Pläne verraten können.

Die SC dagegen werden es sich nicht nehmen lassen, die Zeit zu nutzen, um im Magierturm nach dem Ursprung der Bedrohung zu forschen. Mit Hilfe der Diebe können sie leicht unterirdisch bis vor den Turm gelangen, auf eigene Faust ist der Weg schwerer zu finden und vor allem in den Straßen Keuzburgs besteht ständig die Gefahr, erneut gefasst zu werden.

### TEIL 3: IM TURM DES MAGIERS

Der Magierturm befindet sich nahe der südöstlichen Stadtmauer in einem kleinen befestigten Areal (Anlage).

#### Legende Magierturm

1. Magierturm
2. Scheune/Stall
3. Lagerhaus
4. Übungsplatz
5. Unterrichtsräume
6. Wohnräume der Schüler
7. Speisesaal/Küche/Vorräte

Die Zeiten sind unsicher, daher ist das Tor zum Areal ständig geschlossen und im Innern patrouillieren zwei aufmerksame Wachen in unregelmäßigen Abständen; um das zu erkennen, müssen die Wachen zuerst beobachtet werden (MS 8 Wahrnehmung/Intelligenz). Werden die SC von den Wachen entdeckt, lösen sie einen Alarm aus und innerhalb von Minuten haben die SC es mit einer erdrückenden Übermacht des Lotos zu tun. In diesem Fall hilft nur noch die Flucht nach vorn, sprich ein schneller Angriff auf den Magier ohne jede Vorsichtsmaßnahme. Die Wege und weite Teile des Areals sind mit Kies gestreut, was ein lautloses Bewegen auf diesen Flächen fast unmöglich (MS 16 List/Geschicklichkeit) macht.

Trotz der erhöhten Vorsichtsmaßnahmen ist das Areal nicht zur Verteidigung ausgelegt und es bieten sich einige Möglichkeiten für die SC, hineinzugelangen. Die Außenmauer ist 3 Meter hoch und oben mit Glasscherben belegt. Sie kann mit der gebotenen Vorsicht (MS 10 Athletik/Geschicklichkeit) mit einem Seil mit Wurfhaken überklettert werden. Im Süden befindet sich zudem außen ein Baum, dessen Äste über die Mauer ragen, von innen bieten

Bäume im Süden und Norden genauso wie höhere Büsche innen an der gesamten Mauer Sichtschutz vor den Wachen (MS 10 Athletik/List/Natur/Geschicklichkeit). Auch von den außen eng an der Mauer stehenden umliegenden Gebäuden können die SC ggf. mit einem Seil über die Mauer gelangen, sofern sie die Bewohner zur Mithilfe überreden können (MS 8-10 Einflussnahme/Charisma). Einmal auf das Gelände gelangt, müssen die Wachen ausgeschaltet werden. Wenn die SC eine Lösung finden, ohne die Wachen zu töten, sollte das belohnt werden. Sollten die SC Clausidius Lehrling Garion (z.B. aus dem Abenteuer „Der Meisterkoch von Keuzburg“) bereits kennen, können sie ihn schon von außen herbeirufen, wenn sie an der westlichen Mauer seinen Namen rufen. Er kann dann die Wachen ablenken, die Tür zum Turm öffnen o.ä. Sollten sie ihn nicht kennen, müssen die SC sich neben den Wachen auch noch um die beiden Zauberlehrlinge Garion und Gideon kümmern. Sie stehen nicht unter dem Bann, sind aber verängstigt. Sie zu beruhigen ist relativ leicht (MS 8 Einflussnahme), ihnen Informationen z.B. zum Öffnen der Tür oder der Alarmanlage zu entlocken ist schwierig (MS 10 Einflussnahme), sie zum Mitkommen zu überreden ist äußerst schwierig (MS 14 Einflussnahme).

Um in den Turm zu gelangen, muss zunächst die Eingangstür geöffnet werden. Die Tür ist aus schwerem, verstärkten Eichenholz, es gibt verschiedene Vorgehensweisen:

- es gibt einen Schlüssel für die Tür, den die SC von einer der Wachen oder von Garion erhalten können; das Schloss lautlos zu knacken, erfordert ein Manöver List (MS 10)
- gewaltsames Öffnen der Tür (MS 8 Athletik/Kraft) alarmiert durch den Lärm Clausidius Morgenklar, der die SC entsprechend erwartet (s.u.)
- in der Scheune oder im Lagerhaus findet sich geeignetes Werkzeug, um die Tür aufzuhebeln; bei entsprechendem Geschick (MS 10 List/Geschicklichkeit) lässt sich das einigermaßen leise bewerkstelligen
- an der Tür ist eine Falle installiert, die im Innern des Turms Alarm auslöst, wenn die Tür ohne einen Schlüssel geöffnet wird (also auch bei einem Dietrich); dies zu erkennen, erfordert ein Manöver Wahrnehmung/List

(MS 10), die Falle zu entschärfen ein Manöver List/Geschicklichkeit (MS 10)

Der Turm besteht aus mehreren Etagen. Clausidius Morgenklar hält sich gemeinsam mit einem Agenten der geheimnisvollen dunklen Macht in der dritten Etage auf. Besonders starke oder übermütige Abenteurergruppen können in den unteren Etagen auf einen oder zwei Ritter aus dem Rat (siehe SH) oder ähnliche Gegner treffen, ansonsten sind die unteren beiden Etagen verlassen.

In der ersten Etage befindet sich ein Empfangsraum mit repräsentativer Ausstattung ohne weiteres Interesse für die SC. Eine Treppe führt an der äußeren Turmmauer nach oben. Auf dem gesamten Weg müssen die SC sich leise bewegen, wollen sie ihre Gegner nicht vorwarnen (MS 8 List/Athletik/Geschicklichkeit gegen MS 8-12 Wahrnehmung für Clausidius, falls die SC patzen).

In der zweiten Etage befindet sich Clausidius umfangreiche Bibliothek. Bücher füllen nicht nur die Regale bis zur Decke, sondern stapeln sich auch davor in meterhohen Türmen. Auf einem Studierpult in der Mitte des Raumes können die SC mehrere Handschriften und Folianten zu den Themen „geistiger Magnetismus“, „mentale Kontrolle“ oder „magischer Bann“ finden. Ein Manöver Wissen: Magie (MS 8) bestätigt, dass in den Büchern sehr geheimes Wissen gesammelt ist, das in keiner der magischen Schulen gelehrt wird und mit dem alle Entwicklungen in Keuzburg zu erklären sind. Aus der dritten Etage sind bereits Stimmen zu hören:

*„Falls ihr noch Zweifel am Ursprung der seltsamen Vorkommnisse in Keuzburg hattet, so sind sie mit der Entdeckung der Bücher auf Clausidius Studierpult ausgeräumt. Innerlich wappnet ihr euch für den Kampf gegen den Magier, schleicht zur Treppe und lauscht den Stimmen, die von oben herunter dringen. Ihr hört das boshafte Lachen zweier Männer und einzelne Wortfetzen wie „diese Dummköpfe werden uns nicht aufhalten“ oder „morgen das Suderland, übermorgen ganz Palea“. Mit entschlossenen Blicken verständigt ihr euch und greift nach euren Waffen.“*

Wenn die SC bis zu diesem Zeitpunkt unbemerkt geblieben sind, haben sie die Überraschung auf ihrer Seite. Sie stürmen die

Treppe hoch und in der ersten Kampfrunde können ihre Gegner nicht zurückschlagen. Sollten die Gegner vorgewarnt sein, ist es umgekehrt: Clausidius und sein Kumpan (Agent der dunklen Macht) greifen an, ohne dass die SC sich in der ersten Runde wehren können. Ab der zweiten Runde findet der Kampf nach den normalen Regeln statt.

Die beiden Magier sind durch ihre Angriffszauber und vielen MP gefährliche Gegner, werden einen Nahkampf allerdings nicht lange überstehen. Wenn der Kampf gegen sie herausfordernder werden soll, können sie zwei oder mehr Leibwächter o.ä. (Werte entsprechen denen einer Stadtwache) bei sich haben. Diese Begleiter bestreiten dann den Nahkampf, während die Magier geschützt aus dem Hintergrund ihre Zauber wirken können.

Beide Gegner werden äußerst entschlossen und mit allen Mitteln kämpfen. Der dunkle Agent löst sich in einem Schatten auf, sobald er besiegt ist. Hat Clausidius Morgenklar nur noch 5 oder weniger TP übrig, wird er bewusstlos:

*„Mit dem letzten Treffer sinkt Clausidius in sich zusammen wie eine Marionette, der man die Fäden durchgeschnitten hat. Mit einem schrillen Kreischen löst sich ein Schatten von beunruhigender Schwärze aus seinem Körper, kreist für einen Augenblick über euren Köpfen und verschwindet dann durch das Fenster.“*

#### TEIL 4: ENDE

Mit ein wenig Zuwendung (Heilkunst) schlägt der Magier nach einigen Minuten die Augen wieder auf und blickt sich erstaunt um. Clausidius Morgenklar ist von dem fremden Einfluss befreit und kann sich an nichts erinnern. Genauso ergeht es dem König und den anderen Rittern, die sich fühlen, als seien sie aus einem bösen Traum erwacht. Als Sir Rhosen einige Stunden später mit seinen Reitern in die Stadt prescht, wird er bereits vom König erwartet und willkommen geheißen. Alle „Verräter“ werden rehabilitiert und der gesamte Rat der Ritter sowie der König danken den SC. Die SC werden fortan als „Retter Keuzburgs“ geehrt und können im ganzen Königreich mit

großem Wohlwollen und Unterstützung rechnen.

#### Erfahrungspunkte und Belohnungen

Für dieses Abenteuer können die SC zwischen 2.000 und 4.000 Erfahrungspunkte erhalten. Da die Dankbarkeit in Keuzburg überaus groß ist, sollte für jeden SC eine attraktive Belohnung herauspringen, die im jeweiligen Fertigungsbereich einen kleinen Bonus (+1) einbringt. Das kann ein besonderer Ausrüstungsgegenstand oder eine besondere Waffe sein, ein Talisman oder magischer Trank, aber auch eine persönliche Trainingsstunde mit Magier, Ritter, Dieben, Barden usw. Alternativ kann der König auch ein freies Lehen anbieten, um die SC stärker an Keuzburg zu binden.

#### Anknüpfungspunkte

Die Anknüpfungspunkte nach diesem Abenteuer sind vielfältig. Ob die SC sich anderen Geheimnissen Keuzburgs zuwenden, die in der Spielhilfe angelegt sind oder dem Ursprung der dunklen Bedrohung nachspüren wollen, es gibt viele Möglichkeiten.

Als Spuren für den Ursprung der Bedrohung bieten sich an:

- eine suderländische Geheimgesellschaft will die Kontrolle übernehmen
- eine längst vergessene Sekte in Zusammenhang mit den Obelisk des Lichts
- Machtspiele im Rat und ein bislang unbekannter Thronerbe (Keuzburg?) ggf. in Verbindung mit den vergessenen Grabkammern
- der von Clausidius Morgenklar immer befürchtete Angriff aus einer anderen Dimension
- Infiltration durch Gzarnael als Vorbereitung einer zweiten Invasion

Die entsprechenden Spuren können bereits während dieses Abenteuers eingebaut oder erst im Laufe des nächsten entdeckt werden.

**Anhang**

| Name                                       | Seite SH | SG | TP | KB | INI | Schaden | Rüstung | MP | Ausrüstung/<br>Besonderheiten                                                |
|--------------------------------------------|----------|----|----|----|-----|---------|---------|----|------------------------------------------------------------------------------|
| Hohepriester Rasmael                       | -        | 9  | 50 | 3  | +2  | -1      | 1       | 77 | Stab, Spruchlisten 11                                                        |
| Priester Ænoras                            | -        | 7  | 38 | 2  | +1  | -1      | 1       | 52 | Stab, Spruchlisten 7                                                         |
| Horatio                                    | -        | 6  | 40 | +5 | +1  | -1      | 3       | 0  | Klamme Hände, Körperlos, Angst 8                                             |
| Bran                                       | -        | 2  | 14 | +2 | +2  | -2      | 0       | 0  | Küchenmesser                                                                 |
| Ella und Freddie                           | 60       | 3  | 40 | 1  | +1  | +1      | 0       | 0  | Knüppel                                                                      |
| Garion/Gideon                              | -        | 3  | 12 | +1 | -1  | -2      | 0       | 9  | Dolch, Zauberstab, Spruchlisten 3                                            |
| „Banditen“ (= verdeckte Kämpfer des Lotos) | 66       | 6  | 55 | 3  | +1  | +1      | 3       | 0  | Schwert                                                                      |
| Offizier der Geheimpolizei                 | -        | 6  | 50 | 5  | +2  | +1      | 1       | 0  | Säbel                                                                        |
| Spitzel der Geheimpolizei                  | -        | 2  | 18 | 2  | +1  | -2      | 0       | 0  | Dolch                                                                        |
| Soldaten des Lotos                         | 66       | 6  | 55 | 3  | +1  | +1      | 4       | 0  | Schwert & Schild                                                             |
| Assassine                                  | -        | 6  | 36 | 6  | +2  | -2      | 1       | 0  | Dolch, Gift                                                                  |
| Agent der dunklen Macht                    | -        | 10 | 40 | 3  | +0  | +0      | 1       | 66 | Stab, Spruchlisten 13, Schattenklinge, Schattengang, KB gezielte Sprüche +7  |
| Tom der Bettler                            | 64       | 2  | 22 | 0  | -1  | -2      | 0       | 0  | Waffenlos                                                                    |
| Eugen die Nachtwache                       | 65       | 6  | 40 | 4  | +1  | +1      | 3       | 0  | Schwert & Schild                                                             |
| Sigmer                                     | 66       | 5  | 44 | 3  | +1  | +1      | 2       | 0  | Schwert                                                                      |
| Taschendieb                                | -        | 2  | 14 | 2  | +2  | -2      | 1       | 0  | Dolch                                                                        |
| Hauptmann Alvarin                          | 41       | 6  | 75 | 6  | +1  | +1      | 3       | 0  | Schwert & Schild                                                             |
| Schlosswache                               | 66       | 3  | 35 | 2  | +1  | +1      | 3       | 0  | Schwert & Schild                                                             |
| Stadtwatche                                | 66       | 4  | 41 | 2  | +0  | +1      | 3       | 0  | Schwert & Schild                                                             |
| Clausidius Morgenklar                      | 42       | 12 | 44 | 3  | +1  | -1      | 1       | 80 | Stab, Spruchlisten Freie Magie 8, Elementare Magie 5, KB gezielte Sprüche +6 |
| Sir Rhosen                                 | 38       | 8  | 75 | 10 | +1  | +1      | 5       | 0  | Schwert & Schild                                                             |

Agent der dunklen Macht

Schattenklinge: (Rang 5 fremdartige Spruchliste schwarze Magie) schwingt eine schwarze Klinge aus Schatten, die alle Gegner im Umkreis von 1 m/MP trifft, Schadensbonus +1/MP, max. +5

Schattengang: wird er tödlich getroffen, verschmilzt er mit den Schatten und verschwindet.



