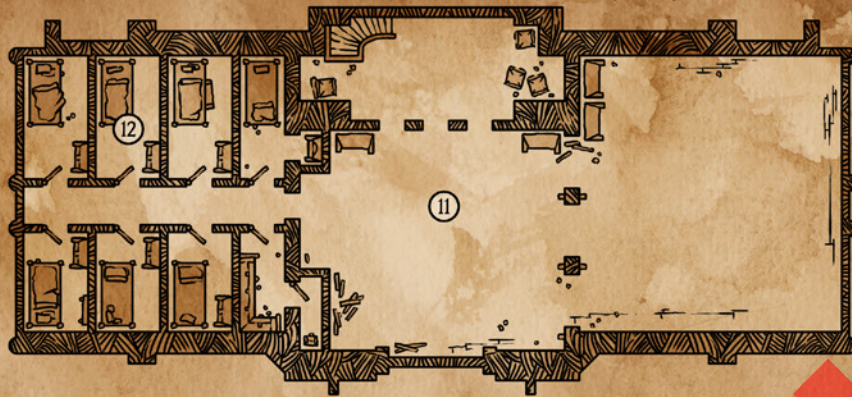
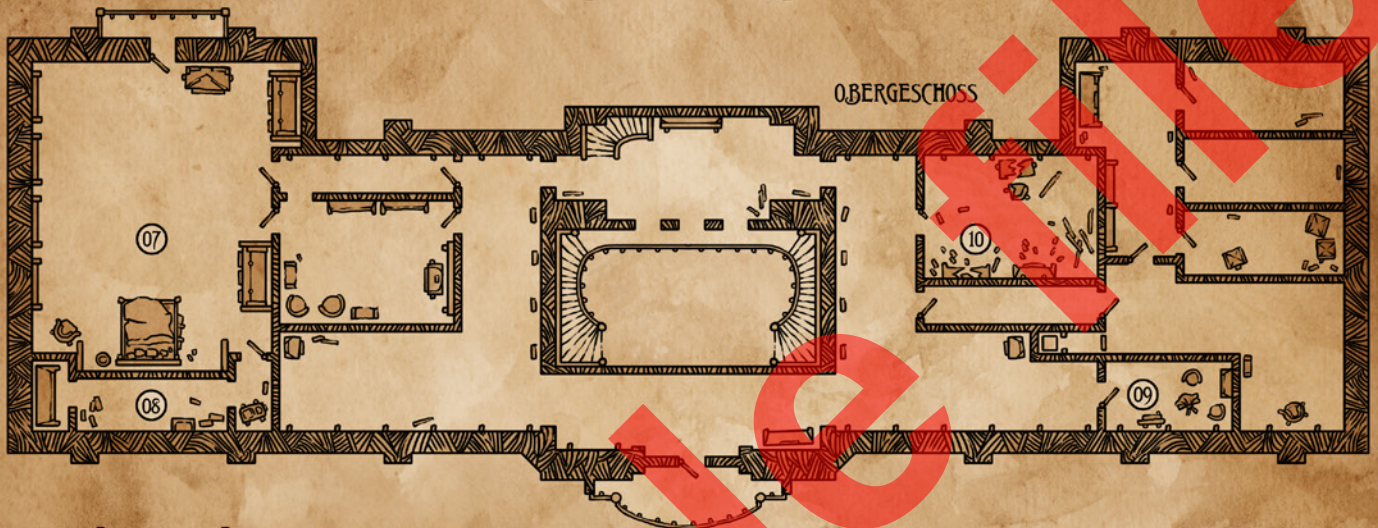


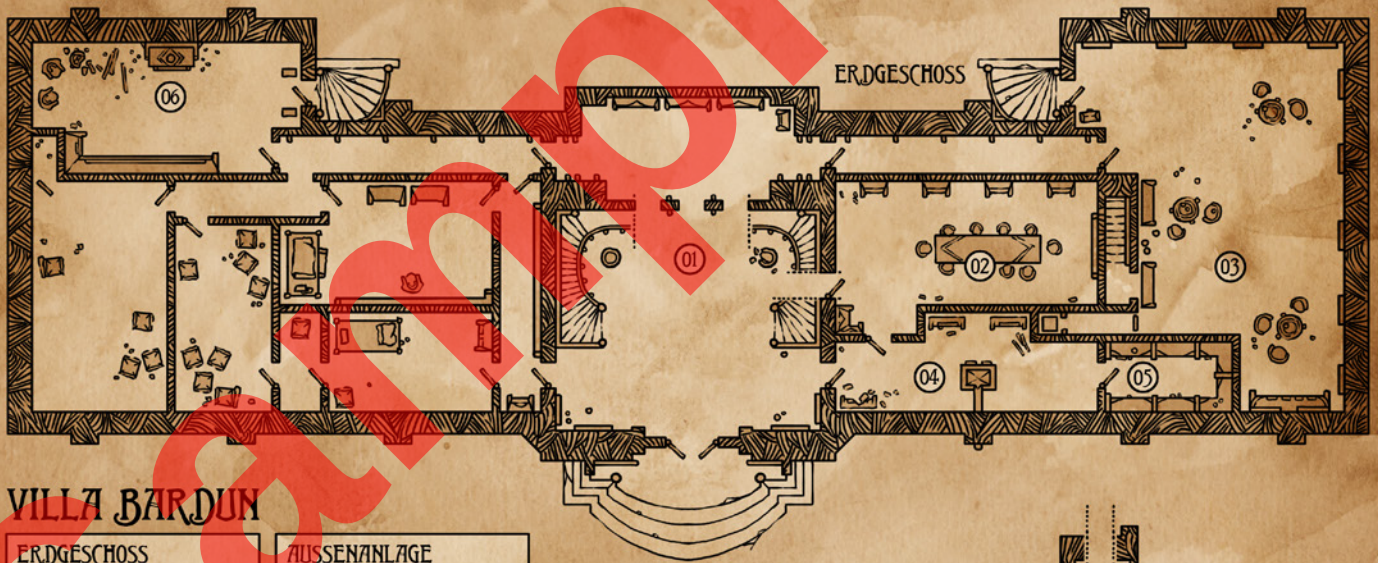
DACHGESCHOSS



OBERGESCHOSS



ERDGESCHOSS



VILLA BARDUN

ERDGESCHOSS

- 01 Eingangshalle
- 02 Speisesaal
- 03 Salon
- 04 Küche
- 05 Vorratskammer
- 06 Wanduskapelle

OBERGESCHOSS

- 07 Schlafgemach
- 08 Kinderzimmer
- 09 Spinn- & Malzimmer
- 10 Arbeitszimmer

DACHGESCHOSS

- 11 Dachboden
- 12 Bedienstetenquartiere

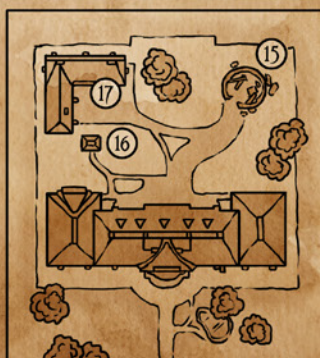
UNTERGESCHOSS

- 13 Keller
- 14 Geheimgang

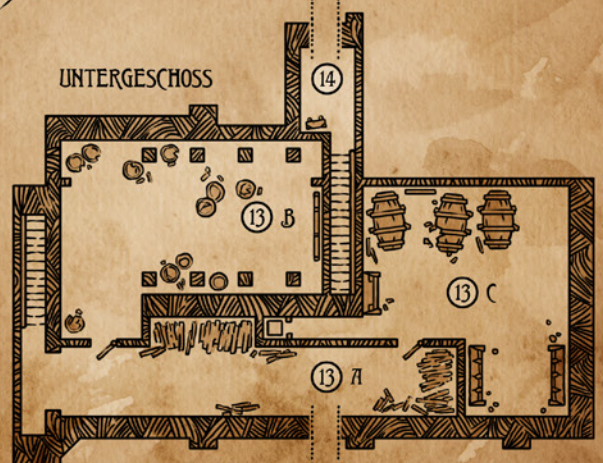
AUSSENANLAGE

- 15 Turmverlies
- 16 Abort
- 17 Stall und Remise

Skizze Brand 21



UNTERGESCHOSS



10 Schritt



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor:innen

Isabell Andersen, Felix Pietsch,
David Schmidt, Wolf-Ulrich Schnurr

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Claudia Waller

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Carl Hassler

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust, Johannes Kaub

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge Balzer, Steffen Brand, Sandra Braun,
Tim Brothage, Tristan Denecke, Carl Hassler,
Dagmara Matuszak, Julia Metzger, Diana Rahföth,
Nadine Schäkel, Robert Schneider,
Elif Siebenpfeiffer, Malte Zirbel

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader,
Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown,
Simon Burandt, Alina Conard, J-M DeFoggi,
Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen,
Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer,
Thomas Engelbert, Simon Flöther, Frauke Forster,
Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst,
Markus Heinen, Nils Herzmann, Nikolai Hoch,
Nadine Hoffmann, David Hofmann, Curtis Howard,
Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank,
Kirk Kading, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Anke Kühn,
Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski,
Julia Metzger, Thomas Michalski, Carsten Moos,
Johanna Moos, Phillip Nuss, Sven Paff, Stefanie Peuser,
Marlies Plötz, Markus Plötz, Stephan Pongratz,
Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt,
Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger,
Eric Simon, Alex Spohr, Anke Steinbacher,
Stefan Tannert, Maximilian Thiele, Katharina Wagner,
Jan Wagner, Ross Watson, Michelle Weniger,
W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin, Kai Woitczyk

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND,
THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalt dieses Werks sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2022

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

In der Kälte der Nacht	5
Die Rache des Besiegten	29
Vier Jahreszeiten	58
Anhang	91



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuers bereits tot.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnitts übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnitts übernehmen.



Diese Abschnitte eignen sich besonders für das Spiel mit den *Panik-Regeln* (siehe Seite 95).

NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

Meisterinformationen: Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als

Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind. ○

Erweiterungsregeln:

Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. beim Zauber **EISKALTER BLICK**^{AMAI094}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

AGÖ – Aventurisches Götterwirken

AGÖII – Aventurisches Götterwirken II

AKO – Aventurisches Kompendium

AMA – Aventurische Magie

AMAI – Aventurische Magie II

AMAIII – Aventurische Magie III

ANK – Aventurisches Nekromanthäum

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Qualität, Preise, Schlafplätze (Q/P/S):

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerlich	sehr billig (50 %)
2	dreckig	billig (75 %)
3	einfach	normal (100 %)
4	gutbürgerlich	teuer (150 %)
5	exquisit	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös	horrend (400 %)

Der Meisterin zum Geleit

Im Zeichen Tijakools, *Eskates'* und des Namenlosen, seid begrüßt! Dieser Band ergänzt die 5. Regeledition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** um drei haarsträubende Abenteuer aus den Genres Grusel und Horror. Die Anthologie enthält drei Szenarien, mit denen Fans von Gespenstergeschichten, Freunde von Untotenangriffen und Liebhaber von dämonischem Chaos ganz auf ihre Kosten kommen werden. Sei jedoch gewarnt: Echter Gruselfaktor erfordert Fingerspitzengefühl, und die in diesem Band enthaltenen Abenteuer entfalten erst in den Händen einer erfahrenen Spielleiterin ihr volles Potenzial für eine unheimliche Horroratmosphäre.

In der Kälte der Nacht ist eine Gruselgeschichte, in der die Helden mit unheimlichen Erscheinungen in einem verlassenen horasischen Landhaus konfrontiert werden. Mit brachialer Waffengewalt ist dem Spuk kaum beizukommen, und ob sie tief in der dramatischen Vergangenheit der Villa Bardun graben wollen oder der von unheilvoller Macht erfüllten *Weißer Frau* auf anderem Wege begegnen wollen, obliegt ganz den „freischaffenden Inspektoren“.

Die Rache des Besiegten führt die Helden nach Meridiana, genauer nach Trahelien, das sich gerade erst vom *Rabenkrieg* erholt. Sie werden in die Pläne eines verbitterten Nekromanten verwickelt, der die Beschwörung der Gefallenen einer großen Schlacht anstrebt, um mit diesen Schrecken und Tod über die Welt der Lebenden hereinbrechen zu lassen. Es gilt rasch zu handeln, um Unschuldige zu schützen und die massenhafte Erhebung der Untoten zu verhindern, ehe es zu spät ist.

Vier Jahreszeiten ist der Name eines beschaulichen kleinen Teehauses an einer Handelsroute im entlegenen Thalusion. Einem Kiesel gleich, der in einen Teich geworfen wurde, ziehen trauervolle Ereignisse der Vergangenheit ihre Kreise, die auch in der Gegenwart noch nicht zur Ruhe gekommen sind. Die Helden werden zu scheinbar willenslosen Werkzeugen einer rätselhaften Macht und durchleben längst vergangene Tragödien wieder und wieder. Gelingt es ihnen, den erz-dämonischen Reigen zu durchbrechen?

IN DER KÄLTE DER NACHT

von Wolf-Ulrich Schnurr

mit Dank an Stefano Cardanobile, Carmen Diehn, Peter Diehn, Nikolai Hoch, Henning Kalk, Johannes Kaub, Sebastian Koss, Charline Lacoste, Horst Resch, Priska Valerius und Sabine Zeitler

»Verzweiflung kann stärker sein als der Tod – so stark, dass sie die Seele eines Verstorbenen in der 3. Sphäre hält, obgleich diese doch empor in die 4. steigen sollte, um dort von Rethon gewogen zu werden und Frieden im Reich jener Gottheit zu finden, der sie in ihrer Zeit auf Deren am nächsten stand. Leicht kann es geschehen, dass von Angst, Verzweiflung und Wut erfüllte Seelen an den Ort ihres Todes oder ihrer unerfüllten Bestimmung gebunden sind, bis sie das Wirken der Diener der Zwölfe befreit und in eines der Paradiese eingehen lässt. Doch fürchte jene Fälle, in denen ein Diener der Widersacher der Zwölfe Einfluss auf eine solche Seele erlangt! Oder gar des Dreizehnten selbst! Groß ist die Macht der höheren Geister, schrecklich ihr Vermögen, den Sterblichen zu schaden, wenn ihre Verzweiflung und Angst vom Hass der Siebtsphärischen gespeist werden.«

—aus *Phantome des Gestern*, neuzeitlich

Stichworte zum Abenteuer: Erforschung eines Geisterhauses, Bekämpfung oder Erlösung eines mächtigen Geistes

Genre: Horror (Spukhaus)

Voraussetzungen: Mut und Bereitschaft, unheimlichen Gegebenheiten auf den Grund zu gehen

Ort: Villa Bardun, Herrenhaus nahe Côntris im Horasreich

Zeit: beliebig ab 1044 BF, Vorgeschichte 1019 BF

Komplexität (Spieler/Meisterin): gering / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampftalente

Körpertalente

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Vor mehr als 20 Götterläufen, während der Namenlosen Tage am Ende des Jahres 1019 BF, nahm sich in der Villa Bardun, einem alten Herrenhaus nahe Côntris im Lieblichen Feld, die Patrizierin ☿Yuliara Bardun das Leben, indem sie sich bei lebendigem Leib verbrannte.

Ihren Mann ☿Rondrberto Bardun hatten missgünstige Gefolgsleute des Hauses Firdayon in Kuslik beschuldigt, ein Galahanist zu sein, also ein Anhänger des damals gegen das Kaiserhaus opponierenden Hauses Galahan. Dies geschah zu Unrecht, denn als Mann des gedruckten Wortes sah Rondrberto sich lediglich der Wahrheit und den Lesern des von ihm gegründeten Periodikums *Kusliker Kurier* verpflichtet.

Nach dem misslungenen Umsturzversuch, der zum Blutkonvent von Arivor 1019 BF führte (siehe Infokasten Seite 6), fiel Bardun dennoch einer Racheaktion der Firdayontreuen zum Opfer: ☿Erlan, ein inzwischen verstorbener Mitglied der Familie Korbmacher in Côntris, hatte aus Neid auf den Aufstieg Barduns und seiner Familie Gerüchte lanciert, nach denen es galahanistische Treffen in der Villa bei Côntris gegeben habe. Rondrberto wurde nach einem Schauprozess hingerichtet. Seine erbberechtigte Tochter ♀Lorinda wurde seiner Witwe Yuliara weggenommen und als vorgebliche Enkelin der Maestra ♀Lutisana Korbmacher von Côntris aufgezogen. Lediglich Erlans Plan, auch das Herrenhaus in Familienbesitz zu bringen, scheiterte daran, dass die ursprünglichen Besitzer, die Kusliker Familie ya Cerrano, gewichtigere Ansprüche hatten.

Yuliara Bardun hat sich nach dem Tod ihres Mannes und dem Verlust ihrer Tochter im freistehenden Turm des Herrenhauses selbst verbrannt, ehe man sie daraus vertreiben und vollends entehren konnte. Der Einzug in eines der Zwölfgöttlichen Paradiese blieb ihr aber verwehrt, da Yuliara ihren Freitod ausgerechnet zu Beginn der Namenlosen Tage wählte. Unter dem Einfluss namenlosen Wirkens wurde aus ihr die Weiße Frau, ein mächtiger Geist mit Fähigkeiten einer Gefesselten Seele und eines Poltergeistes. In dieser Gestalt klammert sie sich seitdem an die 3. Sphäre und geht in der Villa Bardun um, weil ihre Seele sonst zum Namenlosen fahren würde.

Sie vertrieb in den folgenden Jahren erfolgreich alle Personen, die das seit 1020 BF leerstehende Herrenhaus aufsuchten. In ihrer vom Leid verzerrten Wahrnehmung muss es sich bei diesen Eindringlingen um Gefolgsleute des Hauses Firdayon oder zumindest um Profiteure des Unrechts gegen ihre Familie handeln. Durch das Wirken ihrer Geisterkräfte und die namenlosen Kälte, mit der sie sich manifestiert, kamen im Lauf der Jahre einige Unschuldige ums Leben, die das Gebäude nicht schnell genug verlassen konnten.

Nun wollen die heutigen Besitzer, das Kusliker Haus ya Cerrano, die Villa endlich verkaufen. Sie schreiben das Herrenhaus zu einem erstaunlich günstigen Preis aus und finden in dem reichen Händler ♀Leonato Pechstein

einen Interessenten. Dieser schickt seinen Sekretär ♀Argoles nach Côntris, um das Gebäude in Augenschein zu nehmen. Doch bei dieser Besichtigung fällt Argoles der Weißen Frau zum Opfer.

Angeblich, so stellen es die örtlichen Behörden in Côntris dar, sei der Sekretär bei einem bedauerlichen Unfall ums Leben gekommen. Seinem misstrauischen Dienstherrn, der sich zudem gegenüber der Familie von Argoles verpflichtet fühlt, kommt die ganze Sache indes seltsam vor. Er wirbt eine Handvoll Glücksritter an. Es gilt herauszufinden, was wirklich passiert ist und sicherzustellen, dass in der Villa keine weitere Gefahr droht.

Was geschehen wird

In Leonato Pechsteins Auftrag reisen die Helden von Kuslik nach Côntris und untersuchen das Herrenhaus. Dabei stoßen sie auf Hinweise, dass in der Villa Bardun etwas nicht stimmt und die wahre Todesursache des Sekretärs vertuscht werden soll. Schließlich begegnen sie der Weißen Frau und können versuchen, den mächtigen Geist Yuliara Barduns auszutreiben oder zu vernichten. Dies kann ihnen aus eigener Kraft gelingen, wenn sich in der Gruppe Geweihte oder Zauberkundige mit passenden Fähigkeiten befinden. Die Helden können aber auch auf die Hilfe des Traviageweihten ♀Jezcaraldo Manores oder der Magierin ♀Faustina di Midoras zurückgreifen, falls keiner von ihnen zu einem karmalen oder magischen Exorzismus fähig ist.

Die Heldengruppe kann anhand verschiedener Schreckszenen herausfinden, dass der Geist firdayontreue Personen hasst. Nachforschungen in Côntris können aufzeigen, dass die ganze Sache mit dem Blutkonvent

Blutkonvent von Arivor

Als Blutkonvent von Arivor wurde eine Sitzung des horasischen Kronkonvents im Hesindemon 1019 BF bekannt, während der die damalige Fürstin Kusmina Galahan von Kuslik ein Attentat auf die damalige Kaiserin Amene-Horas verüben ließ, um anschließend die Macht an sich zu reißen. Der Plan flog jedoch bereits im Vorfeld auf: Statt Amene wurde eine Illusion Ziel des Angriffs. Die Kaiserin nutzte diesen offensichtlichen Hochverrat, um das Haus Galahan zu entmachten und ihr eigenes Haus, Firdayon, zu stärken. Das Fürstentum Kuslik wurde aufgelöst, Kusmina und weitere Mitglieder ihres Hauses zum Tode verurteilt (wenngleich sich hartnäckige Gerüchte halten, dass die Fürstin erst viele Jahre später verschied) oder verbannt und das Haus Galahan all seiner Privatgüter enteignet. In den Wochen und Monaten nach dem Blutkonvent gab es eine Reihe von Übergriffen Firdayontreuer auf tatsächliche oder angebliche Parteigänger der Galahans, die sogenannten „Galahanisten“ – darunter auch Rondrberto Bardun.



von Arivor und der nachfolgenden Jagd auf angebliche Galahanisten zu tun hat, bei der die Familie Bardun unschuldig auf der Strecke geblieben ist. Falls die Helden die Zusammenhänge aufdecken, können sie den Ruf der Barduns reinwaschen und veranlassen, dass das Herrenhaus der eigentlichen Erbin überschrieben wird, Yuliaras Tochter Lorinda. Diese späte Gerechtigkeit erlöst die Weiße Frau und rettet ihre Seele.

Zur Wahl der Helden

Für das Abenteuer eignen sich sämtliche Arten von Helden, die sich offen im Horasreich bewegen können. Kulturelle Exoten, etwa Angehörige von nord- oder südaventurischen Stammeskulturen, oder moralisch recht eigensinnige Charaktere wie offen praktizierende Schwarzmagier passen weniger gut ins Setting. Mit gewissen magischen oder karmalen Fähigkeiten, vor allem Exorzismen und Werkzeugen zum gezielten Kampf gegen Geister, können einige Szenen des Abenteuers abgekürzt werden, sie sprengen den Plot jedoch nicht.

Das Abenteuer für die Meisterin

In der Kälte der Nacht spielt größtenteils in der Villa Bardun, einem alten Herrenhaus in der Nähe der Kleinstadt Côntris, die am Yaquir zwischen Kuslik und Pertakis liegt. Dorthin gelangen die Helden im Auftrag des Hoteliers Leonato Pechstein, eines Neffen des Gerontokraten ♀ Efferdan von Kuslik.

Das Abenteuer beginnt in Kuslik als Nachforschungsauftrag: Leonatos Sekretär Argoles wurde vor einigen Tagen tot in der Villa Bardun, die er für seinen Arbeitgeber vor dem angedachten Kauf inspizieren sollte, aufgefunden. Leonato Pechstein plant, in dem Gebäude eine Unterkunft für wohlhabende Reisende auf dem Weg von und nach Vinsalt zu schaffen. Der von den bisherigen Besitzern, der Familie ya Cerrano, verlangte Kaufpreis ist sensationell niedrig. Nach dem Tod seines Angestellten ist er unsicher, ob er seinen ursprünglichen Plan weiterverfolgen sollte und will sich Gewissheit darüber verschaffen, was wirklich vorgefallen ist.

Die Ermittler in Côntris wollten den Fall schnell abschließen. Sie stuften Argoles' Tod als Unfall ein und ließen den Leichnam zügig auf dem Boronanger von Côntris beisetzen, statt ihn nach Kuslik zu überführen. Leonato ist misstrauisch und will sich auch nicht dem Vorwurf aussetzen, er hätte den jungen Mann, dessen Mutter er etwas schuldig ist, sehenden Auges in Gefahr geschickt, zumal der günstige Verkaufspreis ihn hätte stutzig werden lassen können. Er bittet die Gruppe, mehr über Argoles' Tod herauszufinden und zu verhindern, dass sich ein solcher Unfall wiederholen kann (denn das wäre schädlich für das Geschäft, das Leonato in Côntris vorschwebt). Zeit ist Gold und Leonato will den Kauf zügig über die Bühne bringen, vorher aber wissen, was tatsächlich vorgefallen ist und ob dies seine Pläne beeinträchtigen könnte.

Der genaue Verlauf des Abenteuers hängt vor allem davon ab, ob die Gruppe – wie Leonato nahegelegt – direkt die Villa Bardun aufsucht, um sich dort auf die Spurensuche zu begeben, oder sich aber zuerst in Côntris umhört. In

der Stadt erfahren die Helden bei der Wache, dass der Körper des Sekretärs anscheinend verbrannt war, obwohl ringsum keine verkohlten Stellen gefunden wurden und in jener Nacht auch niemand Flammen im Herrenhaus beobachtet hat. Dass er bei einem bedauerlichen Unfall ums Leben gekommen ist, wurde anscheinend von Maestra ♀ Lutisana Korbmacher per Semaphor nach Kuslik gemeldet. Falls die Helden gleich in dem leerstehenden Gebäude nächtigen oder es nachts durchsuchen, was ihnen der geizige Pechstein nahelegt – immerhin spart er damit Spesen – werden sie mit handfestem Spuk konfrontiert: der gefesselten Seele der vormaligen Bewohnerin Yuliara Bardun und deren Wirken. Als Weiße Frau versucht sie, die Eindringlinge zu vertreiben oder zu töten, falls sie nicht schnell genug die Flucht ergreifen. So ist es auch dem von Pflichtgefühl gegenüber seinem Arbeitgeber angetriebenen Argoles ergangen, der den dunklen, niederhöllisch kalten Flammen der Weißen Frau erlag.

Während der Durchsuchung der Villa erhalten die Helden aber auch bereits vor dem Auftritt der Weißen Frau Hinweise darauf, was dort vor einem guten Vierteljahrhundert vorgefallen ist und wie dies mit Argoles' Tod zusammenhängen könnte. Eine Reihe von erschreckenden Szenen lässt erahnen, dass Firdayontreue in dem Herrenhaus wüteten und die Familie Bardun auseinandergerissen. Dies kann ein Anreiz für die Spielercharaktere sein, nach den Hintergründen zu forschen.

Für das Abenteuer gibt es im Wesentlichen zwei Lösungswege: Entweder, die Helden finden Mittel und Wege, sich mutig dem Geist zu stellen und diesen zu vernichten. Alternativ können sie nachforschen, wer die Weiße Frau ursprünglich war, weshalb ihre Seele an das Herrenhaus und den dazu gehörenden Turm gefesselt ist, in dem sie sich selbst verbrannte, und wie sie ohne Kampf erlöst werden kann.

Rote Linien

Ein Horrorszenario soll für die Helden zwar Schrecken und Bedrohung bedeuten, bei den Spielern aber kein Unbehagen auslösen oder vorhandene Ängste verstärken. Du solltest mit jedem Spieler individuell besprechen, welche potenziell sensiblen Themenfelder nur angedeutet oder womöglich ganz vermieden werden sollten, weil sie persönliche Empfindlichkeiten oder Ängste berühren könnten. Beispiele für solche Roten Linien in In der Kälte der Nacht könnten sein: Kannibalismus, Gewalt gegen Kinder, Gewalt gegen Tiere, sexuelle Gewalt, detaillierte Gewaltbeschreibungen, Spinnen, Suizid. Mit Ausnahme des Freitods der Weißen Frau Yuliara Bardun durch Selbstverbrennung ist keines dieser Elemente zwingend abenteuerrelevant und kann ausgetauscht oder ersatzlos gestrichen werden. Ihr könnt außerdem ein gemeinsames Signal vereinbaren, mit dem angezeigt werden kann, dass eine Szene oder ein Schockelement einem von euch unangenehm ist und abgebrochen werden sollte.

Lösungswege

- **Aus eigener Kraft:** Gibt es in der Gruppe Charaktere, die den Zauber HEPTAGRAMMA (siehe Seite 91) und die SF *Entschwörung (Geister)* oder die Liturgie EXORISMUS (siehe **Regelwerk** Seite 331) beherrschen, ist mit diesen eine Austreibung der Weißen Frau möglich, ohne dass fremde Hilfe oder Nachforschungen in der Stadt benötigt werden.
- **Mit fremder Hilfe:** Die Magierin Faustina di Midoras und der Traviageweihte Jezcaraldo Manores verfügen beide über die notwendigen Fähigkeiten, Yuliara Bardun dauerhaft aus der 3. Sphäre zu verbannen. In jedem Fall sollten die Helden die Aufmerksamkeit der Weißen Frau von dem jeweiligen Nichtspielercharakter ablenken beziehungsweise diesen verteidigen, während der NSC die Austreibung vorbereitet.
- **Die Erlösung:** Faustina und Jezcaraldo können die Helden darauf hinweisen, dass die Seele des Geistes

wahrscheinlich dem Namenlosen anheimfallen wird, wenn der Geist vernichtet statt erlöst wird und dass eine Erlösung der bessere Weg wäre. Durch Nachforschungen können die Helden herausfinden, dass Yuliara Bardun im Herrenhaus verweilt, weil ihrer Familie großes Unrecht widerfahren ist. Wenn die Helden Lutisana Korbmacher dazu bewegen, einzugestehen, dass ihre angebliche Enkeltochter Lorinda eigentlich Yuliaras Tochter und rechtmäßige Erbin der Villa Bardun ist, wird die Weiße Frau erlöst und verlässt das Herrenhaus.

- **Andere Wege:** Du kennst deine Gruppe am besten und weißt, was den Spielern Spaß macht. Wie im Abschnitt **Auftritt der Weißen Frau** (Seite 21) ausgeführt, liegt es letztlich in deinem Ermessen, welcher der Lösungswege am besten zur Spielrunde passt oder ob ihr ganz anders vorgeht.

Der Auftakt

Der Einstieg in das Abenteuer führt über eine Anwerbung durch den Handelsherrn Leonato Pechstein vor Ort in Kuslik. Sind die Helden bereits in früheren Abenteuern mit dem Haus Pechstein in Kontakt gekommen, können sie auch gezielt und somit ortsunabhängig angeworben werden.

Allgemeine Informationen über die Stadt Kuslik findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 77.

Kuslik: Der Auftrag

Unabhängig davon, ob die Helden Leonato bereits kennen oder sie zum ersten Mal mit ihm in Kontakt kommen, lässt er ihnen durch seinen Hausdiener **Phelippe Rubini** (55, grauhaarig, hager, wortkarg; Etikette 8 (12/13/11), Willenskraft 8 (11/13/11), SK 1) eine Einladung nebst Visitenkarte zukommen:

*Es lädt Euch zur Abendsuppe
der rechtschaffene Handelsherr Leonato Pechstein
in den Palazzo Pechstein, unweit des Großen Marktes
im Stadtteil Am Palast,
heute zur siebten Stunde.*

Das Überreichen von Visitenkarten ist ein altmodischer Brauch, wie Helden aus dem Horasreich wissen, der das Traditionsbewusstsein ihres potenziellen Auftraggebers betont. Phelippe überreicht das Schreiben stets an den Charakter mit dem scheinbar höchsten sozialen Stand, vor allem, wenn dieser ein Horasier ist. Der Hausdiener lässt sich kaum abwimmeln, ehe er nicht zumindest die Zusage hat, dass die Helden zum Gespräch erscheinen werden.

Die Gruppe wird im prunkvoll eingerichteten Speiseraum des Palazzos mit *Zuppa Belhancani* bewirtet, einer mit teuren Gewürzen veredelten Fisch- und Meeresfrüchtesuppe, ehe Pechstein sie zu sich in sein Arbeitszimmer bitten lässt.

Leonato berichtet, weshalb er die Helden als Helfer für geeignet hält. Er schmiert ihnen aber nicht zu viel Honig um den Bart, denn das könnte das Honorar in die Höhe treiben. Bevor er zum Wesentlichen kommt, betont er, dass er auf ihre Diskretion baut: „Darauf kann ich mich verlassen, ja?“, fordert er. Trotz seines Geizes ist er sogar bereit, eine dem Stand der Helden angemessene Schweigegebühr zu bezahlen, die gewährleistet, dass nichts über diese Angelegenheit nach draußen dringt, selbst wenn sie seinen Auftrag nicht annehmen sollten. Je nach sozialem Stand, Profession und Verhandlungsgeschick zahlt Leonato unterschiedlich viel als Basis: 1/5/10/25 Silbertaler für einen sozialen Stand von 1/2/3/4. Mit einer Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* lässt sich das Honorar noch anpassen (siehe **Regelwerk** Seite 208).

Anschließend erklärt Leonato die Details des Auftrages für die freischaffenden Inspektoren, wie er sie tituliert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„In der Kleinstadt Côntris am Yaquir steht ein altes Herrenhaus zum Verkauf, die Villa Bardun. Die Familie Pechstein, sprich ich, möchte dieses erwerben, um darin eine Herberge für wohlhabende Reisende einzurichten, die sich auf dem Weg von Kuslik nach Pertakis oder auch nach Horasia und zurück befinden, meinethwegen auch auf der Pilgerfahrt zum Geronsggrab in Shenilo.

Vor gut zwei Wochen habe ich meinen Sekretär Argoles nach Côntris geschickt, um das Gebäude in Augenschein zu nehmen. Statt eines Berichts von Argoles darüber, ob der von der Familie ya Cerrano angesetzte Kaufpreis angemessen ist, erhielt ich einige Tage später von der Stadtwache von Côntris die Mitteilung, dass mein treuer Angestellter bei einem Unfall

ums Leben gekommen sei. Genauer führte die Nachricht die Umstände seines Todes nicht aus. Daher will ich von Euch in Erfahrung bringen lassen, was wirklich vorgefallen ist: Findet heraus, wie und weshalb mein braver Argoles ums Leben kam. Falls in der Villa Bardun noch immer Gefahr für künftige Gäste besteht, will ich, dass Ihr die Quelle dieser Gefahr versiegen lasst. Also, für einfache Gemüter formuliert: Findet heraus, weshalb mein Sekretär gestorben ist, und sorgt dafür, dass nicht noch einmal jemand aus demselben Grund ums Leben kommen kann. Seid Ihr bereit, diese Aufgabe zu erfüllen?“



Leonato Pechstein hegt Schuldgefühle gegenüber Argoles' verwitweter Mutter Tsajanidra, weil er ihren einzigen Sohn womöglich leichtfertig in tödliche Gefahr gebracht hat. Nach Argoles' Tod hat er sich zwar erkundigt und Gerüchte von einer Weißen Frau gehört, die im Herrenhaus umgehen soll, verschweigt den Helden aber dieses Detail, da er erwartet, dass ernstzunehmende Geisterjäger einen deutlich höheren Sold verlangen könnten. Er räumt aber offen ein, dass ihn der niedrige Preis für die Villa Bardun hätte stutzig machen müssen.

Der geizige Auftraggeber schlägt vor, dass sie direkt die Villa Bardun ansteuern und gleich dort übernachten könnten; das würde die Nachforschungen sicher beschleunigen. Insgeheim hofft er, so höhere Spesen für eine teure Unterbringung in Côntris zu vermeiden.

Der Auftraggeber Leonato Pechstein

Womöglich wollen die Spieler vor dem Treffen Informationen über Leonato Pechstein einholen. Falls die Helden in Kuslik nicht über Kontakte verfügen, die ihnen mehr über ihren Gastgeber berichten können, können sie sich beim Herbergsvater, einer freundlichen Händlerin in der Stadt oder Müßiggängern auf der Gasse umhören. Regeltechnisch wird beides am einfachsten über eine Probe auf Gassenwissen (Informationssuche) +1 abgebildet (+2, falls mindestens ein Held Kontakte in Kuslik hat). Folgendes erfährt die Gruppe:

- ☛ **QS1:** Efferdan Pechstein, auch bekannt als der lächelnde Tyrann, ist der Gerontokrat von Kuslik, also der auf Lebenszeit gewählte Bürgermeister der Stadt. Leonato ist einer seiner Neffen.
- ☛ **QS2:** „Leonato Pechstein wird leicht unterschätzt, weil er nicht sehr ansehnlich ist, aber er ist ein gerissener Verhandlungspartner, der jeden Vorteil für sich nutzt.“
- ☛ **QS3:** „In den vergangenen Jahren hat Leonato hinter den Kulissen die Fäden gezogen, als seine Familie einige Gasthäuser übernommen hat. Er will anscheinend im Berbergungsgewerbe über die Grenzen der Stadt hinaus an Bedeutung gewinnen, und konzentriert sich dabei auf den Kauf geeigneter Gebäude.“
- ☛ **QS4+:** „Leonato Pechstein spekuliert darauf, seinem mittlerweile über 80-jährigen Onkel als Gerontokrat nachfolgen zu können, wenn er sich bis zu dessen Ableben in der Öffentlichkeit gut darstellt.“
- ☛ **Probe misslungen:** „Leonato Pechstein ... Ist der nicht vor ein paar Jahren nach Korelkin verbannt worden?“
- ☛ **Patzer:** Der Held gerät an zwei Schurken (♂ Alborn und ♀ Zylobar, einer schlank und gepflegt

mit blondem Zwirbelbart, der andere kräftig mit buschigen braunen Augenbrauen, die behaupten, Bekannte von Leonato zu sein und ihn direkt zum Palazzo bringen zu können. Stattdessen bedrohen sie in der nächsten, dunklen Gasse den Helden und versuchen diesen auszurauben. Für die Werte der beiden kannst du auf durchschnittliche Räuber aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 259 zurückgreifen. Sie besitzen aber nur Säbel als Waffen.

♣ Leonato Pechstein

Kurzcharakteristik: kompetenter Kaufmann und Mann der Gesellschaft, Auftraggeber der Helden

Aussehen & Hintergrund: Leonato Pechstein ist ein Mann in seinen späten 30ern. Er hat schütteres, über die Glatze gekämmtes und pomadisierendes, dunkles Haar, ein fliehendes Kinn, eine niedrige Stirn und einen gierigen Gesichtsausdruck. Gleichwohl wirkt er nicht ungebildet, sondern eher wie von einer gerissenen Schläue. Sein unvorteilhaftes Aussehen kontrastiert stark mit seiner Kleidung, die erkennbar von preislich gehobener Fertigung ist: eine Weste, die dem Stil nach einer Seeoffiziersuniform nachempfunden wurde, geziert von einer silbernen Uhrenkette hin zur Brusttasche; er trägt ein edles helles Rüschenhemd mit einem aufwändigen Kragen und eine feine, hesindigoblauf gefärbte Tuchhose.

Wichtige Werte: Brett- & Glücksspiel 7 (15/15/11), Etikette 10 (15/11/13), Handel 10 (15/11/13), Rechnen 13 (15/15/11), Überreden 9 (10/11/13), Willenskraft 8 (10/11/13)



Zu Wasser & zu Lande: Anreise

Von Kuslik aus ist Côntris über die Yaquirstraße zu Fuß oder per Kutsche bequem in zwei Tagen zu erreichen, zu Pferde oder auf einem Flussegler auf dem Yaquir etwa innerhalb eines Tages. Der Preis für Kutsche und Segler liegt jeweils bei 5 Silbertalern pro Person.

Auf der Reise sollte in dieser sehr zivilisierten Gegend Aventuriens eigentlich nichts passieren. Die Yaquirstraße ist gut ausgebaut und bewacht. Jedoch kann die Spielleiterin bereits an dieser Stelle des Abenteuers die Magierin Faustina di Midoras (siehe Seite 22) einführen, die später in Côntris erneut auftauchen und der Gruppe mit dem Zauberspruch Heptagramma und der SF Entschwörung (Geister) aushelfen kann.

Die Helden können Faustina entweder kennenlernen, wenn sie am ersten Abend der Anreise in der

Wegherberge Grüne Aue (Q3/P4/S24) übernachten und dort mit der geselligen Zauberin ins Gespräch kommen, oder aber auf dem Einmastsegler *Wind und Wogen*.

Falls die Spielleiterin der Meinung ist, dass die Gruppe die Fähigkeiten der Adepta benötigen wird, sollte Faustina das „Vertreiben lästiger Gespenster“ als eine ihrer nützlichen magischen Fähigkeiten erwähnen und dass sie auf dem Weg nach Côntris sei, wo sie sich Arbeit bei den aufstrebenden Städtern erhofft.

Ist die Gruppe zu Land unterwegs, kann sie direkt zur Villa reisen oder zuerst nach Côntris. Die Villa Bardun liegt in einem Tal ein Stück westlich, zwischen den Straßen von Kuslik nach Côntris (Yaquirstraße) und von Côntris nach Shenilo (Geronsweg). Falls die Helden mit der *Wind und Wogen* auf dem Yaquir reisen, ist der Hafen von Côntris die nächste Anlegestelle.

Villa Bardun: Der Schauplatz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wer auch immer das Herrenhaus einst errichtet hat – derjenige hat einen reichlich ungünstigen Platz gewählt: Die Villa Bardun wurde in einem Tal gebaut, in das sich die Ausläufer eines Sumpfes bis kurz vor das Gebäude erstrecken. Da die Villa im Schatten der umliegenden Talränder liegt, wird es um das Gebäude zudem früh dunkel. Als ihr euch nähert, stinkt es nach verfaulenden Pflanzen und Sumpfgasen. Ein mit schleimigen grünen Algen bedeckter Tümpel reicht bis auf den Hof vor dem Haupteingang. Der Karrenweg von der Überlandstraße her verläuft die letzten paar Schritte entlang dieses stehenden Gewässers. Ein grünlicher Nebel treibt träge von dem sumpfigen Gelände östlich und nördlich des Gebäudes über den Hof. Das zweistöckige Herrenhaus ragt wie ein hohler Zahn aus den Schwaden. Alle Fenster im Erdgeschoss sind zugemauert worden, die meisten im Obergeschoss zugenagelt. Das zweiflüglige Portal aus dunklem Holz steht zur Hälfte offen und wirkt dennoch abweisend.



Die Villa Bardun ist der zentrale Schauplatz des Abenteuers. Eine erfahrene und über Möglichkeiten zur direkten Bekämpfung der Weißen Frau verfügende Heldengruppe muss das Gebäude kein einziges Mal verlassen, um Leonatos Auftrag zu erfüllen. In den Räumen des Geisterhauses sind alle relevanten Hinweise zu finden, um die wahre Ursache für Argoles' Tod herauszufinden (die Weiße Frau Yuliara Bardun hat ihn mit kalten, dunklen Flammen erfroren) und zu verhindern, dass so etwas noch einmal geschieht (Yuliara kann mit einer Liturgie oder einem Zauber vernichtet oder ausgetrieben werden).

Im Folgenden findet die Meisterin eine allgemeine Beschreibung des Gebäudes und einige Informationen zu dessen Geschichte. Für historische Details bietet sich ein Besuch im Traviatempel von Côntris an, wo die Helden neben der Stadtchronik weitere wichtige Dokumente

finden können, etwa den Bauplan der Villa und Lorinda Barduns/Korbmachers Geburtsurkunde.

Beschreibung

Es handelt sich bei der Villa um einen zweiflügligen Bau von gut 70 Schritt Breite und 20 Schritt Tiefe aus dunklen, marmorierten Steinblöcken. In der Mitte des Gebäudes befindet sich ein halbrunder Vorbau, der bis unters Dach reicht. Vier Stufen führen zu einem wuchtigen Portal aus dunklem Holz hinauf. Über den beiden Stockwerken erhebt sich ein Giebedach mit nach vielen Jahren der Vernachlässigung schmutzig-orangeroten, teilweise gesprungenen Ziegeln und etlichen verfallenden Kaminen unterschiedlichen Durchmessers.

Das Herrenhaus ist im Inneren nach einem Vierteljahrhundert des Leerstands eine heruntergekommene Bruchbude, in der staubige alte Möbel unter den drückend dunklen Holzdecken dem Verfall entgegendämmern, aber tagsüber nichts Übernatürliches zu entdecken ist. Sehr wohl aber finden sich Hinweise auf die Vorgeschichte Yuliaras und ihr Schicksal, beispielsweise das lebensgroße Gemälde in der Eingangshalle, das sie mit ihrem Mann Rondraberto und der zweijährigen Lorinda zeigt.

Da alle Fenster im Erdgeschoss zugemauert sind, ist es im Inneren der Villa sehr kühl und auch bei Tag dunkel wie in einer Gruft. Die Helden benötigen bis auf wenige Räume im Obergeschoss, in denen die Fenster offenstehen oder gar zerschlagen sind, stets eine Lichtquelle. Alle auf optischer Wahrnehmung basierenden Proben sind daher entsprechend den Regeln für Sichtmodifikatoren um –1 erschwert (**Regelwerk Seite 348**).

Die Meisterin kann nach Belieben gelegentlich eine Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) verlangen: Bei Misslingen vermeint der betreffende Charakter, ein Flüstern, Knarzen, Seufzen oder eine Stimme aus einem angrenzenden Raum zu hören; bei Gelingen nimmt er einen Luftzug durch undichte Fenster, Risse im Mauerwerk oder angelehnte Türen wahr. Dies bietet sich besonders an, wenn die Spieler abschweifen oder die Stimmung der Charaktere zu gelassen wird.