



IMPRESSUM

Autor: Alexander Hartung

Titelbild: Mia Steingräber

Grundrisse: Alexander Hartung

Satz & Layout: Alexander Hartung

Lektorat: Maike Fuhrich
Andreas Hartel

Korrektorat: Maike Fuhrich
Andreas Hartel
Ralf Ludewig
Dirk Schlinke

Copyright © 2024 by Alexander Hartung. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Alexander Hartung.

Mehr Infos zu Spherechild unter www.spherechild.de.

INHALTSVERZEICHNIS

Infiltration 3

Tennerhausen 6

Das Abenteuer 22

Das Grabmal 24

Die Aufträge 25

Der Angriff der Verbündeten 36

Die versteckte Raketenfabrik 39

Anhang 45

INFILTRATION

Im dritten Teil der Kampagne über die Jünger Kelghus – „Infiltration“ dreht sich alles um die Befreiung der belagerten Stadt Tennerhausen, die vom Kelgharen Dorwen Dremic arrangiert wurde, um ein mächtiges magisches Artefakt zu bergen – es handelt sich um die Ketten Kelghus.

HINTERGRUND

Dorwen Dremic hat bei einem Empfang Graf Oweru von Avisaeil kennengelernt. Der Kelghare war überrascht, wie leicht der Adlige zu manipulieren war. Das Reich des Grafen Oweru hatte in den letzten Jahren mehrere Missernten zu beklagen, so dass die wirtschaftliche Kraft der Grafschaft geschwächt wurde. Dorwen überredete den Grafen, die Stadt zurück in die Grafschaft Avisaeil zu holen, notfalls mit Waffengewalt. Mit einigen fingierten Papieren legte Dorwen dem Grafen einen stichhaltigen Beweis vor, dass Tennerhausen schon immer Teil seiner Grafschaft war und daher der Status als freie Handelsstadt unberechtigt sei. Eine Besetzung sei daher legitim.

Außerdem erzählte Dorwen dem Grafen von einem Schatz in Tennerhausen, den er für ihn bergen würde. Tatsächlich würde er sich auf die Suche nach dem etwas Anderem begeben.

Ein paar Tage später greift die Armee des Fürsten, ergänzt mit einigen Söldnern, die Stadt Tennerhausen an.

Das Grab des Kelghomen

Dies war der Moment auf den der Kelghare lange hingearbeitet hatte, denn Tennerhausen ist fast eine Art Sehnsuchtsort für den Orden. Hier soll der Gott Kelghu den ersten Kelghomen Cormas Crifhthun erschaffen haben, also eine gesegnete Kreatur mit gewaltigen magischen Fertigkeiten, von denen nur noch sehr wenige existieren. Dies soll gleichzeitig der Begräbnisort von Cormas gewesen sein.

Als würde diese Heiligkeit nicht ausreichen, soll von diesem Ort eine besondere Macht ausgehen. Jeder Kelghu-Gläubige, der sich in der Nähe der Grabstätte aufhält, wird binnen kurzer Zeit vollständig geheilt. Deswegen wäre diese auch ein strategisch wertvoller Ort für eine Basis des Ordens.

Tatsächlich existiert das Grab in Tennerhausen. Es wurde aber verschüttet, als der Kelghu-Tempel niedergerissen wurde. Jahrzehnte später wurde darauf ein Haus gebaut. Keiner der Bewohner weiß was unter ihnen schlummert. Sie werden aber auch von der Aura nicht betroffen.

Dorwen Dremic in Tennerhausen

Tatsächlich ist Dorwen Dremic von Beginn an in der Stadt und gehört offiziell zu den Zauberern der Armee. Sein Äußeres hat er mit einem Amulett verändert, das ihm einmal am Tag für zwölf Stunden einen Veränderungszauber ermöglicht. Hiermit kann er sich als Bauer, wohlhabender Einwohner oder Soldat ausgeben, damit er sich unauffällig auf die Suche nach dem Grab machen kann, zu dem es nur sehr wenige Informationen gibt.

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Die Charaktere müssen in die belagerte Stadt gelangen und sich dort unter die Bevölkerung mischen. Unter den Augen der Besatzer müssen sie die Chancen der bald kommenden Befreiungs-Armee erhöhen, indem sie den Widerstand stärken und die Besatzer sabotieren.

Am Ende wird sich herausstellen, dass die Besetzung nur ein Ablenkungsmanöver des Kelgharen Dorwen Dremic war. Er sucht in Tennerhausen einen heiligen Ort. Diese Suche wird er unter keinen Umständen aufgeben.

BEGINN DES ABENTEUERS

Die Gruppe kehrt aus dem Dschungel zurück (siehe Kampagnenband 2 – *Die unheilvolle Reise*) und kommt mit dem Schiff am Hafen von Torgen an. Dort erwarten sie drei Helfer des Fürsten, welche die Gruppe mit Hilfe von Luftmagie (fliegend) sofort nach Adirak zurückbringen. Graf Verstal bittet um die Anwesenheit der Gruppe. Auf dem Weg dorthin, erhält eines der Sphärenkinder (oder alle) eine Vision.

Die Vision

Der Charakter sieht Gläubige unterschiedlicher Götter, die friedlich in ein Gespräch vertieft sind. Dann werden sie von einem diffusen Schatten in Ketten gelegt. Die Gläubigen wehren sich eine Zeit lang gegen die Gefangennahme, dann erscheint die Krallenhand Kelghus auf ihrer Kleidung und die verneigen sie sich willig vor ihrem neuen Gott.

Anmerkung für den Spielleiter

Diese Vision deutet auf die Ketten hin, die in Tennerhausen versteckt sind. Anfänglich werden die Charaktere nichts mit der Vision anfangen können.

AUFTRAG

Die Gruppe erfährt von Graf Verstal, dass der Graf von Avisaeil die freie Stadt Tennerhausen mit über hundert Mann besetzt hat. Tennerhausen liegt auf den Grenzen der Grafschaften Thisia, Avisaeil und Voghus.

Graf Oweru von Avisaeil ist ein unberechenbarer, gieriger Mann. Der Graf von Voghus ist ein Feigling und wird sich nicht einmischen.

Graf Verstal hat sofort einen Boten nach Serlen, in die Hauptstadt Gharyms, geschickt. Der Fürst hat einen Rat einberufen, der sich aber nicht einigen kann. Die Berichte aus Serlen machen wenig Mut, weil die Hauptstadt immer mehr dem Chaos zu verfallen scheint, und der Fürst seine Armee zur Aufrechterhaltung der Ordnung braucht.

Tennerhausen ist ein wichtiger Handelsplatz, dessen Ausfall den Handel der Grafschaft Thisia schwer schädigen könnte. Auch fürchtet sich Graf Verstal vor einer völligen Destabilisierung der Region, daher bittet er die Gruppe, die besetzte Stadt zu infiltrieren.

Sie sollen ungesehen in die Stadt kommen und den dortigen Widerstand der Einwohner unterstützen, da seine Armee momentan nicht stark genug ist, um die Belagerung zu brechen.

Die Frist

Die Gruppe hat mit der Ankunft in Tennerhausen 16 Tage Zeit, um die Situation mehr zu den Gunsten Graf Verstals zu verschieben. Im Moment würde seine Armee eine empfindliche Niederlage einstecken. Aber mehr Zeit kann er sich nicht lassen, ohne durch den Handelsausfall schwere Verluste zu erleiden.

Siegepunkte

Jeder Auftrag, den die Gruppe in Tennerhausen erfolgreich erledigt, bringt Siegpunkte. Die Charaktere sollten in der Frist so viele Aufträge wie möglich erledigen, damit der Gegenschlag gelingt. Haben sie nicht genug Aufträge erledigt, scheitert der Angriff.

Anmerkung für den Spielleiter

Die Spieler wissen nicht, wie viel Punkte ein Auftrag bringt und wie viele Punkte sie brauchen, damit der Angriff des Grafen Erfolg hat. Somit können sie nie sicher, ob sie das Ziel bereits erreicht haben.

PROBLEME AUS SOL THU'MA

Tatsächlich hat Drowen die Unterstützung eines Vhoorts der ihm, im Austausch für einige Teleportationszauber, sehr starke Armbrüste und Eisenbolzen gibt.

Der Plan des Vhoort

Der Vhoort agiert von Sol Thu'ma aus. Er ist ein Raketenproduzent, der mit Handgranaten und Teleportationszaubern große Geschäfte machen will. Er schickt Granaten-Rohlinge nach Valcreon, diese werden dort mit einem Teleportationszauber besprochen und wieder nach Sol Thu'ma gebracht.

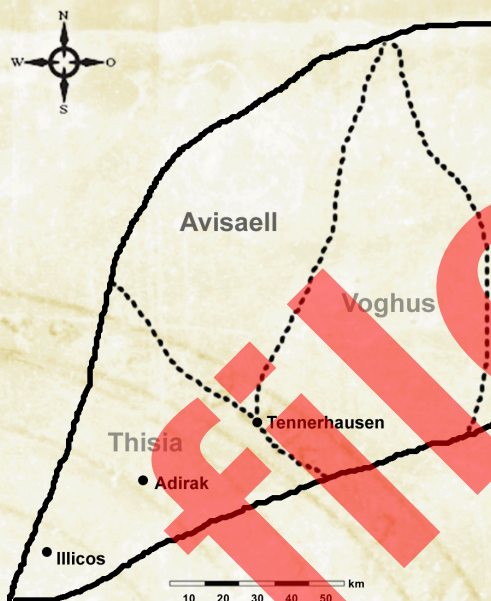
Im Gegenzug stattet er die Armee auf Valcreon mit Armbrüsten und Bolzen aus, die sehr viel mehr Schaden machen. Dies sind tatsächlich auf das technische Entwicklungsniveau von Valcreon herunter reduzierte Raketen.

Außerdem hat dieser Eingriff zu einem Echo geführt, das die Höhle schützt, in der die Ketten Kelghus liegen. Gelingt es der Gruppe nicht die Lieferung der Raketen zu stoppen, wird es schwer die Belagerung zu brechen.

DIE BELAGERUNG

Die politische Situation

Die Region um Tennerhausen ist schon seit 130 Jahren eine unabhängige Handelsmetropole. Die Stadt hat etwa 1400 Einwohner und liegt 70 km nordöstlich von Illicos. Tennerhausen ist berühmt für seine multikulturelle Vielfalt, da unterschiedliche Völker in Tennerhausen leben und Handel betreiben.



Da es um dieses Gebiet immer wieder kriegerische Auseinandersetzungen zwischen den drei anliegenden Grafschaften gegeben hat, entschloss sich der damalige regierende Fürst von Gharym die Region Tennerhausen als eigenständig zu erklären. Er stellte das Gebiet unter seinen Schutz. Trotz kleinerer Auseinandersetzungen konnte die Stadt ihre Unabhängigkeit bis heute erhalten.

Der Moment des Überfalls

Der Überfall kam für die Bevölkerung überraschend. Die Stadt ist zwar mit einer fünf Meter hohen Mauer umgeben, war aber zu dieser Zeit nicht auf einen solchen Angriff vorbereitet. Die 80 Stadtwachen wurden von dem Angriff überrascht. Tennerhausen wurde in der Nacht des 28. Tages im zweiten Mond des Jahres 684 eingenommen und von diesem Moment an von der Außenwelt abgeschnitten.

Von den 80 Stadtwachen haben nur zwanzig den Angriff überlebt. Diese befinden sich in Gefangenschaft. Die Söldner verloren bei der Attacke auf Tennerhausen 72 von ihren ursprünglich 140 Männern.

DIE LAGE IN TENNERHAUSEN

Innerhalb der Stadt haben die feindlichen Truppen die Kontrolle übernommen. Bei der ersten Attacke töteten die Besatzer einen großen Teil der ansässigen Stadtwachen. Die Überlebenden wurden gefangen genommen und eingekerkert. Selbst wenn die Gruppe die Gefangenen befreien könnten, würde deren Stärke nicht ausreichen, um die Besatzungstruppe zu besiegen.

Die Besatzer haben weiterhin die wichtigsten Stadtoberhäupter, inklusive dem Bürgermeister Ayesio Arnam, sowie alle bekannten Zauberer in den Kerker eingesperrt. Die Tore der Stadt wurden geschlossen und werden nur selten geöffnet.

Alle Waffen, außer einigen Gebrauchswerkzeugen, mussten abgegeben werden. Niemand darf eine Waffe mit sich führen. Bei Razzien wurden auch viele versteckte Waffen gefunden.

Verhaltensregeln in Tennerhausen

Die Eroberer haben der Bevölkerung strenge Verhaltensmaßregeln auferlegt:

- Mit Einbruch der Dunkelheit darf sich kein Bewohner mehr auf der Straße befinden. Weiterhin ist es den Einwohnern verboten, Versammlungen abzuhalten oder sich in größeren Gruppen zu treffen.
- Der Handel mit anderen Städten ist verboten. Aus Tennerhausen hinaus dürfen nur einige ausgewählte Bauern und Holzfäller. Um zu garantieren, dass diese Arbeiter nicht flüchten, stehen deren Familienangehörigen während der Arbeitszeit unter Bewachung. Sollte einer der Arbeiter nicht mehr zurückkehren, wird dessen Familie bestraft.
- Die Tore nach Tennerhausen sind verbarrikadiert und bewacht. Kein Fremder darf passieren.
- Die Besatzer sind alle in einheitlicher Kluft gekleidet. Sie unterscheiden sich von der anderen Bevölkerung durch ihre blauen Uniformen der Grafschaft Avisaeil. Sie laufen mindestens zu dritt durch die Stadt.
- Die meisten Besatzer haben ihren Wohnsitz in der gut bewachten Kaserne aufgeschlagen. Sie haben auch andere Gebäude besetzt, weil der Platz nicht ausreicht hat.

Die Stimmung in Tennerhausen

Die Bürger sind merklich von der Besetzung getroffen. Sie gehen so wenig wie möglich vor die Tür und halten ihre Fensterläden geschlossen. Fremde werden misstrauisch behandelt.

Viele Geschäfte sind geschlossen oder verwüstet. Der große Markt findet nicht mehr statt, weil keine Händler oder Waren nach Tennerhausen eingelassen werden. Auf dem kleinen Markt verkaufen einige Bauern noch ihre restlichen Vorräte. Die Preise haben sich verdoppelt.

Auf dem großen Markt werden im Laufe der Besetzung sechs Personen hingerichtet, die entweder einen Soldaten angegriffen haben und zum Widerstand gehören sollen.

Der Plan des Kelgharen

Der Kelghare Dorwen Dremic nutzt die Besetzung als Vorwand, um ein mächtiges Artefakt zu suchen – die „Ketten Kelghus“. Es ist in einem Haus verborgen, das einem ehemaligen Xehil-Priester gehört hat. Dieser hat das Artefakt für so gefährlich erachtet, dass er es im Keller vergraben hat. Darüber hat er mehrere permanente Schutzzauber und einen mehrschichtigen Steinboden gelegt.

Zuerst lässt sich Dorwen alle Aufzeichnungen des Xehil-Ordens zu Graf Owera bringen, wo er diese intensiv studiert. Weiterhin lässt er alle Stadt- und Baupläne aus dem Archiv von Tennerhausen mitschicken. Nach acht Tagen glaubt er den entscheidenden Hinweis gefunden zu haben und begibt sich in die besetzte Stadt. Dies ist ein Tag, bevor Graf Verstals Truppen angreifen.

Mit ihm kommen zwei Wagenladungen Lampenöl, das er in der Kaserne einlagert. Damit soll die Stadt niedergebrannt werden und die Bürger in einem blutigen Ritual zu Ehren Kelghus geopfert werden.

Obwohl sich Dorwen gut auf die Bergung des Artefakts vorbereitet hat, dauert es zwei Tage, bis er die Schutzmechanismen durchbrochen und dieses endlich in den Händen halten kann.

Die Ketten Kelghus

Das Artefakt stammt aus der Zeit vor der Verbannung Kelghus und gilt als verschollen. Die rostige Kette muss einem intelligenten Lebewesen für einen Tag umgelegt werden. Nach Ablauf dieser Zeit ist es ein williger Jünger Kelghus, selbst gegen dessen Willen - es bricht jede Kreatur.

Sieg oder Niederlage

Das Schicksal der Stadt ist somit eng mit dem Kelgharen Dorwen verknüpft. Hat er das Artefakt, ist die Stadt für ihn wertlos. Er wird die Besatzer alles verbrennen lassen und weiterziehen, ohne dass ihn jemand aufhalten kann.

Gewinnen die Truppen von Graf Verstal, können sie den Kelgharen entdecken und das Ausgraben verhindern.

Die Rolle von Graf Verstal

Der Graf lässt den Überfall auf den Xehil-Tempel von seinen besten Männern analysieren. Sie finden schließlich auch die Aufzeichnungen über das Artefakt. Zusammen mit den Informationen seiner Spione bei Graf Owera, kann er sich zusammenreimen, was wirklich hinter der Besetzung steckt. Er hat keine andere Wahl, als Tennerhausen fünf Tage früher anzugreifen, um zu verhindern, dass das Artefakt gefunden wird. Er stellt seine Truppen zusammen und lässt seine Magier eine Methode entwickeln, das Artefakt zu finden.

Anmerkung für den Spielleiter

Graf Verstal weiß nicht, dass das Artefakt vor solchen Zaubern geschützt ist. Erst wenn der Kelghare die Schutzzauber bricht, finden die Magier des Grafen das Artefakt.

DIE BESATZER

Die noch achtzig lebenden Besatzer tragen die Kluft der Grafschaft Avisaeil. Sie setzen sich aus Söldner zusammen, die den Auftrag haben, Tennerhausen so lange wie möglich zu halten und von der Außenwelt abzuschneiden. Weiterhin sollen die Schätze der Stadt unauffällig geraubt werden und dem Grafen übergeben werden. Befehlshaber ist General Pratoc.

Graf Owera, das Oberhaupt der Grafschaft Avisaeil, behauptet den anderen Grafen und dem Fürsten gegenüber, dass es sich bei der Gruppe von Besatzern um Räuber handelt (wovon die Besatzer nichts wissen), welche zur Tarnung die Kleidung seiner Armee übergezogen haben.

Die Hierarchie

Die Armeehierarchie ist relativ flach. Ganz oben steht General Pratoc. Er hat drei Offiziere, Hauptmann Khaniro, Hauptmann Udebi und Hauptmann Sondjak. Diese drei Offiziere haben jeweils 22 Mann unter sich und sind für die unterschiedlichen Schichten verantwortlich.

Khaniro besetzt mit seinen Männern die Schicht von 0-8 Uhr, Udebi von 8-16 Uhr und Sondjak von 16-24 Uhr.

Die Aufgaben jeder Schicht

Jede Schicht mit 22 Soldaten hat folgende Posten zu besetzen:

- 12 Wachtürme mit einem Soldaten
- Zwei Soldaten an den Eingängen zur Kaserne
- Zwei Soldaten an den Toren.
- Zwei Patrouillen mit je drei Soldaten - eine Patrouille in der Stadt, eine weitere davor.

Nach ihrer Schicht haben die Soldaten acht Stunden Ruhe, dann acht Stunden Bereitschaft, bevor sie wieder ihre Schicht anfangen. Bei der Bereitschaft sind sie in der Kaserne, bleiben aber wach, angezogen und bewaffnet.

Patrouillen

Zu jeder Tages- und Nachtzeit patrouilliert eine Gruppe von je drei Soldaten, durch die Viertel. Jeder Soldat hat eine Pfeife dabei, die er im Alarmfall nutzt. Dann kommen die Männer der Bereitschaft und die anderen Patrouillen sofort zu dieser Stelle. Die durchschnittliche Ankunftszeit einer Patrouille bei Alarm beträgt 1W6 Runden. Jede Runde kommen 1W6 weitere Soldaten von der Bereitschaft hinzu.

Wachwechsel

Die Wachwechsel sind um 0 Uhr, um 8 Uhr und um 16 Uhr. Dann rücken die Männer aus der Kaserne und begeben sich zu ihren Positionen an den Wachtürmen, den Kaserneneingängen und den Patrouillen. Wenn die Posten mit den neuen Leuten besetzt sind, rücken die bereits dort gewesenen Soldaten ein.

Die Besatzer untereinander

Die Soldaten innerhalb einer Schicht kennen sich, was es unmöglich macht, sich in eine solche Truppe einzuschmuggeln. Die anderen Männer sind größtenteils auch bekannt. Um die Zugehörigkeit deutlich zu machen, tragen die Soldaten an der rechten Schulter noch ein Abzeichen. Ein „K“ für Hauptmann Khaniro, ein „U“ für Hauptmann Udebi und ein „S“ für Hauptmann Sondjak.

Die Magier

Ursprünglich waren es sechs Zauberer, davon haben aber nur drei überlebt. Die Kampfmagier verstärken die Drei-Mann-Patrouillen in der Stadt und unterstehen dem jeweiligen Offizier.

TENNERHAUSEN

WICHTIGE ORTE IN TENNERHAUSEN

- 1a – Wirtshaus Tanne
- 1b – Wirtshaus Fort
- 1c – Wirtshaus Stadtmauer
- 1d – Wirtshaus Eber
- 1e – Wirtshaus Rotsand
- 1f – Wirtshaus Flosse
- 2a – Herberge Zum Theater
- 2b – Herberge Markteck
- 2c – Herberge Tennerruhe
- 3 – Mühle
- 4 – Händlergilde
- 5 – Rathaus mit Bürgeramt
- 6 – Kleiner Marktplatz
- 7 – Wachtürme
- 8 – Stadttore
- 9 – Park mit Teich
- 10 – Bürgerpark
- 11a – Gemischtwaren
- 11b – Gemischtwaren
- 11c – Gemischtwaren
- 12 – Waffen- und Rüstungshandel
- 13 – Schmied
- 14a – Lebensmittelhändler
- 14b – Lebensmittelhändler
- 15a – Bäcker
- 15b – Bäcker
- 15c – Bäcker
- 16 – Schneider
- 17 – Schmuck-, Gold- und Edelsteinhändler
- 18 – Dhea-Tempel
- 19 – Lederwaren und Sattlerei
- 20 – Spirituosen
- 21 – Kräuter- und Gewürzhandel
- 22 – Frisör / Barbier
- 23 – Holzverarbeitung
- 24 – Pfandleiher
- 25 – Wäscherei
- 26 – Wachkaserne mit Gefängnis und Waffenlager
- 27 – Freibühne
- 28 – Theater
- 29 – Gärtner
- 30 – Alte Ruine
- 31 – Statue von Graf Tenner
- 32 – Schule
- 33 – Viehhandel mit Gehege
- 34 – Maurer
- 35 – Wachdienste



5m 15m 25m