



Mord im Kloster

Ein inoffizielles Abenteuer für das Warhammer FRP™ von Karl-Heinz Zapf



Abgelegen in den *Grey Mountains* liegt ein altes Kloster, das sich der Wahrung des Wissens verschrieben hat. In seinen Kellergewölben lagern die unzähligen, namenlosen Schätze aus vielen Kreuzzügen gegen *Araby*, in seinem massigen Turm befindet sich eine Bibliothek, die ihresgleichen sucht. Die umliegenden Dörfer sind arm, da der Unterhalt dieses Klosters sehr viel Gold kostet und die Mönche sich kaum um weltliche Dinge kümmern, sondern völlig weltfremd ihre Wissensschätze hüten.

Doch seit einiger Zeit geschehen grausige Dinge in der Einsamkeit der *Grey Mountains*! Seit einem halben Jahr nun schon verschwinden jeden Monat junge Männer und Frauen aus den umliegenden Dörfern, was zu allerlei Unruhe und Furcht geführt hat... Es wurden Spuren an den Tatorten gefunden, die darauf schließen lassen, dass eine Horde der schrecklichen und monströsen *Beastmen* die Gegend unsicher macht, aber bisher sahen sich die Mönche noch nicht genötigt, nach Hilfe schicken zu lassen, denn das Kloster war von diesen Vorfällen nicht betroffen. Zudem ist es von hohen, wehrhaften Mauern umgeben und kann auf sich gestellt ganz gut einige Zeit auskommen, denn die meisten Mönche üben neben ihrer Beschäftigung in der Schreibstube auch solche Berufe aus wie Schlachter, Bäcker oder Schmied! Allerdings gärt die Saat der Verderbnis tief in den Eingeweiden des Klosters, denn ein junger, adliger Mönch entdeckte vor einem halben Jahr bei seinen Streifzügen durch die gewaltigen Kellergewölbe ein uraltes Buch, gebunden in menschliche Haut, verziert mit unsäglichen Zeichen der Fleischeslust! Getrieben von einem unerklärlichen Verlangen studierte er den alten Folianten bei Tag und Nacht und endlich wusste er, wie er seine immer noch

steigende Lust befriedigen konnte: Im Buch fand er einen alten Vers und ein Ritual, mit dem er eine jener göttergleichen Lustspenderinnen herbeizitieren konnte, die ihm alle seine absonderlichen Wünsche erfüllen würde!

Er vollführte in der Abgeschiedenheit der Kellergewölbe dieses Ritual und rief damit einen *Succubus* des Gottes *Slaanesh* herbei (ein höherer Dämon), der sofort daran ging, ihn in die Freuden der Lust einzuweisen...

Danach war der Mönch ihr willfähriger Sklave und der Gedanke an immer weiteren Lustgewinn brachte ihn dazu, ihr alle abscheulichen Wünsche zu erfüllen, die sie äußerte!

Dazu gehörte bald schon, dass in Zukunft bei einer großen Orgie jeden Monats ein jungfräulicher Mensch bestialisch dem unsäglichen Herren der Lust, *Slaanesh*, geopfert werden sollte.

Der Mönch war klug und wusste, sobald er entdeckt werden würde, wäre es mit seinen Freuden vorbei, daher ließ er sich die geniale Tarnung mit den *Beastmen* einfallen.

Außerdem verführte er noch fünf weitere Mönche dazu, an den blasphemischen Ritualen und Liebesspielen teilzunehmen: Sie alle sind dem *Succubus* mittlerweile völlig verfallen und warten nur darauf, ihn wiederzusehen!

Allerdings widersetzte sich ein Novize den abscheulichen Riten und stürzte sich, ob des Treibens im Kloster wahnsinnig geworden, vom Glockenturm in die Tiefe! Der *Succubus* indes benötigt die Opferungen, um auf dieser Welt bleiben zu können, und hat in der Zwischenzeit noch weitere *Daemonettes* herbeigerufen, um langsam aber sicher das Kloster in Besitz zu nehmen und dann eine gewaltige Orgie und anschließend ein wahres Blutbad für *Slaanesh* anzurichten... Als die Abenteurer auf dem Kloster ankommen, stehen die abtrünnigen Mönche gerade vor einem

Mord im Kloster ist ein Abenteuer, bei dem sich die Spieler in einer für sie völlig fremden Umgebung und mit ungewohnten Gebräuchen zurechtfinden müssen und die an diesem Ort herrschenden, strengen Regeln nicht brechen dürfen!

Es ist wichtig, die gesamte Atmosphäre im Kloster so düster als möglich erscheinen zu lassen und die Mönche scheinen daher alle irgendein dunkles Geheimnis mit sich herumzutragen. Dieses Abenteuer ist teilweise sehr frei vom Spielleiter zu improvisieren, andere Teile sind allerdings starr festgelegt, so daß eine nicht unerhebliche Anforderung an Gruppe und Spielleiter gestellt wird. Die wichtigsten Mönche werden in einer kurzen Übersicht vorgestellt, jene, mit denen die Abenteurer wirklich engeren Kontakt haben, sind im Textverlauf ausführlich erläutert. Im großen und ganzen legt das Abenteuer weit mehr Wert auf stilgerechtes Rollenspiel und gute Interaktion mit den NSC's, wenn auch der Endkampf in den Kellergewölben unter dem Tempel auch erfahrenere Abenteurer eventuell vor Schwierigkeiten stellen dürfte! Der gesamte Text ist natürlich nur eine Anregung und jeder Spielleiter kann ihm wichtig erscheinende Dinge hinzufügen, abändern, auslassen oder das gesamte Abenteuer neu gestalten. Übrigens: Ähnlichkeiten mit dem Film bzw. Buch „Der Name der Rose“ sind absolut nicht zufällig...

Problem: Die Entführung eines Opfers aus einem nahegelegenen Dorf scheiterte kläglich, sie wurden allerdings nicht erkannt, und nun ist Vollmond und sie haben ihrer „Herrin“ kein jungfräuliches Opfer anzubieten!

Daher entschließt sich einer von ihnen zu einem verzweifelten Schritt: Er betäubt eine junge Frau, welche bei den Schaustellern mitreist, die zur Zeit im Kloster weilen, und opfert sie dann dem Dämon. Der *Succubus* ist über alle Maßen erzürnt, dass er kein jungfräuliches Opfer erhalten hat, und zerfleischt das Mädchen bestialisch, dessen verzweifelte Schreie niemand hört! Danach verlangt der Dämon noch mehr Opfer für sich, und sogar die Mönche erkennen, was dies für sie bedeuten wird... In ihrer Verzweiflung bringen sie dem *Succubus* in der folgenden Nacht einen der nichtsahnenden Novizen als Opfer dar, doch der Dämon ist nun unersättlich geworden – jede Nacht verlangt er nun nach Blut, sonst müssen alle im Kloster sterben...

• Überfall der Mutanten •

Die Abenteurer sind in der Nähe der *Grey Mountains* unterwegs, als sie auf dem felsigen Bergpfad vor sich auf einmal schrille Schreie vernahmen können (**INI-Test**, +10% für *Acute Hearing*), die aber rasch verstummen!

Falls sie sich zum Ort des Geschehens bewegen, werden sie völlig überraschend von der Felswand herab von einer schrecklichen Kreatur angesprungen: Es ist ein Mutant, der hier Wache geschoben hat! Die schreckliche Kreatur hat verzerrte, völlig entstellte Gesichtszüge, gerade so, als wäre das Fleisch geschmolzen und dann wieder erstarrt, zudem sondert er eine schleimige, ätzende Flüssigkeit ab!

• Acid-Mutant •

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	23	3	4*	9	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	21	29	29	29	21	11

Skills: Dodge Blow, Street Fighting.

Trappings: Mace.

Mutations: Acid Excretion, Bulging Eyes, Hideous Appearance (*Fear*).

Special Rules: Der Mutant erzeugt *Fear!*

Sobald die Abenteurer dieses Problem beseitigt haben, können sie weitereilen, dorthin, von wo nun nur

noch schreckliche, widernatürliche Geräusche zu vernehmen sind, die sich wie das Zerreißen von Fleisch anhören! Wenn die Gruppe um den Felsvorsprung biegt, bietet sich ihnen ein furchterregender Anblick: Einige verschreckte Maultiere drängen sich unruhig aneinander, möglichst weit weg von dem Mutantenhaufen, der gerade darangeht, einige Menschen zu zerfleischen, die in einfache Kutten gewandet sind. Diese liegen scheinbar besinnungslos am Boden, bewegen sich auf jeden Fall nicht...

Ein wenig abseits steht eine junge, verdrehte Frau in verschlissenen Kleidern und beobachtet die ganze Szenerie mit aufgerissenen Augen!

Es handelt sich um insgesamt fünf Mutanten und sie sind so damit beschäftigt, die Menschen zu zerfetzen, dass sie die Gruppe vorerst gar nicht bemerken werden.

• Skull-Mutant •

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	33	23	3	3	9	40*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2*	29	29	29	29	29	9

Skills: Dodge Blow, Fleet Footed*, Lightning Reflexes*, Street Fighting, Torture.

Trappings: Bastard Sword (**INI -10, D +2**).

Mutations: Flaming Skull Face (*Fear*), Horns (**A +1**), Irrational Hatred (*Elves*).

Special Rules: Der Mutant erzeugt *Fear!*

• Hunchback-Mutant •

M	WS	BS	S	T	W	I
3	23	23	2	2	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	29	29	29	9

Skills: Street Fighting.

Trappings: Dagger (**INI +10, D -2**).

Mutations: Fits, Hunchback.

Special Rules: –

• Giant-Mutant •

M	WS	BS	S	T	W	I
6*	23	13	8*	7*	22	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	19	29	29	9

Skills: Street Fighting, Strike Mighty Blow, Very Resilient*, Very Strong*.

Trappings: Two-handed Woodmans Axe (**INI -10, D +2**).

Mutations: Growth (x4), Irrational Fear (*Wizards*), Pinhead.

Special Rules: Der Mutant erzeugt *Fear!*

• Scorpion-Mutant •

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	33	3	4	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	29	29	29	29	9

Skills: Street Fighting, Strike Mighty Blow.

Trappings: Longbow, Mail Shirt (**1 AP, Body**),

Mace.

Mutations: Plague Bearer (*Green Pox*), Scorpion Tail.

Special Rules: –

• Raven-Mutant •

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	33	4*	5*	12	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	29	29	29	29	29	9

Skills: Dodge Blow, Excellent Vision, Street Fighting, Strike Mighty Blow, Very Strong*, Very Resilient*.

Trappings: Mail Shirt (**1 AP, Body**), Shield (**1 AP on all locations**), Axe.

Mutations: Bestial Face (*Raven*), Bird's Feet, Hypnotic Gaze, Irrational Fear (*Cats*), Wings (*Raven, Medium*).

Special Rules: –

Untersuchen die Abenteurer die Stätte des Massakers, so können sie nun feststellen, dass es sich bei den Gestalten offenbar um Mönche handelt; von den fünf Mönchen ist nur noch einer am Leben, und er ist relativ schwer verwundet. Er trägt, ebenso wie alle anderen, ein Amulett um den Hals, das eine Waage darstellt (**INT-Test**, um zu erkennen, dass es sich um das Symbol von *Verena* handelt, der Göttin des Lernens und Gerechtigkeit). Der Mönch heißt

BRUDER MEINHARD

und die Abenteurer können von ihm erfahren, dass er und seine Brüder mit einigen Büchern aus der Bibliothek zu *Middenheim* unterwegs waren, um in einem Kloster in den *Grey Mountains* die dortigen Mönche über einige schwierige Textpassagen zu befragen und sich ein Buch übersetzen zu lassen. Außerdem wollten gerade seine jüngeren Brüder bei den Mönchen lernen, denn das Kloster ist berühmt für seine Gelehrten und seine umfangreiche Bibliothek...

• Bruder Meinhard •

Bruder Meinhard ist ein älterer, hagerer Mann, der seine Haare kurz geschoren trägt. Er glaubt fest an die Lehren seines Ordens und an seine Göttin *Verena*. Er ist begierig darauf, endlich in den alten Schriften lesen zu können, welche im abgelegenen Kloster von seinen Glaubensbrüdern verwaltet werden...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	13	13	3	3	9	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	30	40	30	40	30

Skills: History, Linguistics, Read/Write, Sing, Story Telling, Theology.

Trappings: Books, Robe, Symbol of *Verena*, Writing Equipment.

Mutations: –

Special Rules: –



Die junge Frau, welche nahe der Stelle des Massakers gestanden hat, hat sich während des Angriffs der Abenteurer schluchzend und zitternd hinter einigen Felsen verkrochen und wird auf Annäherungsversuche zunächst völlig verängstigt reagieren. Ihr Name ist

FRANZISKA BAST

und sie wird vorgeben, von den Mutanten aus ihrem Dorf verschleppt worden zu sein.

In Wahrheit wurde sie von dort verstoßen, da sie ebenfalls einer Mutation unterliegt und war auf der Flucht, ehe sie von der Gruppe aufgegriffen und mitgenommen wurde...

Sie wird zwar keinesfalls zurück in ihr Heimatdorf wollen, wird die Abenteurer aber wohl oder übel begleiten, da sie weiß, wie gefährlich diese Berge sind...

• Franziska Bast •

Franziska ist ein Mädchen, das es im Leben nie leicht gehabt hat. Stets wurde sie von ihren Eltern wegen jeder noch so kleinen Verfehlung hart bestraft, obwohl sie ständig für sie arbeiten musste. Jede noch so kleine Freude blieb ihr untersagt und nur ihre – mittlerweile ziemlich mitgenommene – Stoffpuppe „Sarah“ war ihr stets ein guter Freund. Vor einigen Tagen entdeckten die Dörfler ihres Heimatortes zudem, dass sie ein Mutant ist (das dritte Auge, welches ihr vor einigen Jahren auf der Stirn gewachsen ist, hielt sie bis dahin unter ihrem wild wuchernden Haarschopf verborgen) und jagten sie davon...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	23	23	2	3	9	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	30	30	30	30	40

Skills: Cook, Dance, Musicianship: Flute, Sing.

Trappings: Dirty Clothes, Doll, Flute.

Mutations: Additional Eye, Mane of Hair.

Special Rules: –

Bruder Meinhard wird darauf bestehen, dass ihn die Abenteurer bis ins Kloster

WISSENFELS

begleiten, zum einen, weil er ihren Schutz benötigt, zum anderen, weil er ihnen Dank schuldet und er die Gastfreundschaft des Klosters für sie in Anspruch nehmen möchte.

Es ist nur noch eine Tagesreise bis zum Kloster und er wird durchsetzen, dass seine toten Brüder innerhalb der Mauern des Klosters – also auf geweihtem Boden – bestattet werden!

In der kommenden Nacht könnten sie zudem im Dörfchen

WISSENHOFEN

nächtigen, das unterhalb des Klosters

liegt, denn den Bergpfad bei Nacht zu bewältigen sei wohl nicht besonders klug! Bei der Erwähnung, in das Dorf zu gehen, zuckt Franziska (**INI-Test**) kurz zusammen, fasst sich aber relativ schnell wieder...

Also können die Abenteurer ihre Reise wieder aufnehmen und kommen kurz vor Einbruch der Dunkelheit in dem kleinen Ort an, der am Fuße eines hohen Bergmassivs liegt...

• Besuch in Wissenhofen •

Die kleine und ärmlich wirkende Ortschaft Wissenhofen ist die nächste Station auf der Reise der Abenteurer und sie werden dort bei Einbruch der Nacht ankommen.

Die Häuser ähneln eher primitiven Hütten, was hier am Rande des *Empire* aber auch nicht weiter verwunderlich erscheint, da Überfälle von plündernden *Orcs*, *Goblins* oder schlimmerem Geschmeiß wohl an der Tagesordnung sind!

Ein Abwassergraben verläuft in der Mitte der Dorfstraße und verströmt einen ekelerregenden Gestank.

Die wenigen Einwohner, die noch auf der Straße unterwegs sind, werden sich beim Anblick der Gruppe in die Hauseingänge ducken oder schnellstens in den Hütten verschwinden.

In der Dorfmitte erhebt sich eine einfache Statue der Göttin *Verena* aus Holz (**INT-Test**, um die verwitterte Figur richtig zu identifizieren), direkt daneben befindet sich ein überdachter Brunnen mit einer uralten Winde.

Die Einwohner von Wissenfels sind ängstlich und haben den Glauben daran, dass sie von irgendjemandem in einem – für sie – weit entfernten Reich beschützt werden, längst verloren.

Sie werden die Ankunft der Abenteurer eher als einen Grund zur Beunruhigung sehen, denn als Grund zur Freude...

Egal, an welche Tür die Abenteurer auch klopfen sollten, es wird ihnen niemand öffnen!

Es wäre allerdings auch reinster Wahwitz, den Bergpfad bei Dunkelheit zu nehmen, obwohl weiter oben am Hang ein massiger Umriss zu erkennen ist, bei dem es sich wohl nur im das Kloster handeln kann.

Schließlich taucht jedoch ein Mann in einfacher, verdreckter Kleidung auf und stellt sich schüchtern als

MATTHIAS FUGGER

vor; er ist sozusagen der Dorfschulze von Wissenhofen.

Nervös und stotternd wird er die Abenteurer befragen und versuchen, herauszufinden, was sie hier wollen.

Denn obwohl die Dörfler bisweilen hier durchreisende Mönche gewohnt sind, ist eine so schwer gerüstete Gruppe ein echter Grund zur Aufregung.

„Werte Fremde, ich bin ein einfacher Mann, und... nun, die Leute fragen sich, was so edle Herren wie ihr wohl in unserem Ort suchen? Es gibt eine Horde von Untieren, die schon einige von uns getötet haben und die Leute haben Angst...“

Wird Matthias an dieser Stelle erzählt, dass die Mutanten getötet wurden, so malt sich erst Unglauben, dann aber freudige Erregung auf seinem Gesicht ab.

„Was, wirklich? Aber... das ist ja wunderbar, ganz wundervoll! Das muss ich sofort den anderen sagen...“

Mit diesen Worten dreht er sich um und eilt von Haus zu Haus, wo sich nach und nach die Türen öffnen und verschüchterte Menschen hervortreten, alle einfach gekleidet und von harter Arbeit und zahllosen Entbehrungen gezeichnet.

Die Einwohner von Wissenhofen sind danach zwar immer noch misstrauisch, aber die Tatsache, dass die „Ungeheuer“ endlich tot sind, unter deren Terror das Dorf nun schon einige Wochen leidet, lässt sie ein wenig Zutrauen und neue Hoffnung fassen.

Matthias Fugger wird es sich nun auch nicht nehmen lassen, die Gruppe in seinem Haus unterzubringen und von seiner Frau

GERLINDE FUGGER

bewirten zu lassen.

Zwar ist die Einrichtung einfach und oftmals ausgebeSSERT und einer der Stühle gibt unter einem Abenteurer mit einem lauten Knirschen nach, was die Kinder der beiden, die vom Dachstuhl herunterglotzen, lauthals zum lachen bringt, aber der Eintopf ist einigermaßen schmackhaft und mehr, als sie erwarten konnten...

Matthias zaubert dann noch ein Fässchen mit wässrigem Bier hervor und stößt mit den „Rettern“ Wissenhofens an.

„Liebe Freunde, ihr müsst wissen, bereits drei unserer Dörfler sind von den Monstren entführt und sicherlich aufgefressen worden! Stellt euch das mal vor! Und die arme

HANELORE WUTTKE

ist vor genau einem Monat spurlos verschwunden und nie mehr aufgetaucht...“

Wird Matthias, der innerhalb kürzester Zeit ziemlich betrunken ist, näher hierzu befragt, dann beugt er sich mit VerSchwöreriemene zu einem der Abenteurer hinüber und murmelt:

„Das hängt bestimmt alles mit dem alten Versammlungsplatz zusammen. Mitten im Wald! Ein unheimlicher, von den Göttern verlassener Ort! Keiner von uns geht dahin. Und glaubt mir, obwohl schon vor vielen Jahren ein Cleric des Sigmar hier war und den Platz vom Bösen gereinigt hat, so meinen hier doch alle, dass alle schlimmen Dinge dort ihren Ursprung haben!“

Matthias spielt damit auf einen alten Platz an, der früher von Chaosanbetern als Kultstätte benutzt wurde, dann aber in Vergessenheit geriet und vor einigen Jahren von einem Sigmar-Cleric zusammen mit einigen Soldaten aufgesucht und rituell von den bösen Einflüssen befreit werden sollte!

Dies gelang natürlich nur unvollständig, aber der Ort ist zwar noch äußerst unheimlich und angsteinflößend, doch schon seit Ewigkeiten von jenen vergessen, die hier früher ihre düsteren Rituale abgehalten haben...

Wird Matthias näher über die getöteten Personen befragt, so kann er der Gruppe mitteilen, dass es sich um drei grässlich verstümmelte und angefressene Leichname gehandelt hat, alles Bauern aus Wissenhofen, die den Bergpfad benutzt haben, von dem Mädchen aber bis heute keine Spur mehr gefunden wurde.

Sie ist vor genau einem Monat verschwunden, als der Mond voll, rund und mit einer merkwürdigen rötlichen Färbung am Himmel stand!

„Das arme Ding verschwand einfach aus ihrem Zimmer – wurde aufgebrochen, Fenster, meine ich! Dann fanden wir Spuren, wie von Tieren, die aber auf zwei Beinen liefen...“

Außerdem glaubt Matthias gehört zu haben, dass auch in den beiden ande-

ren Dörfern in der näheren Umgebung des Klosters, nämlich

BERGSTETTEN

und

GRAUFURT

in den letzten Monaten, immer am Vollmond, junge Männer und Frauen verschwunden sind!

Hier ist er aber nicht so sicher, denn der Kontakt zwischen den Dörfern ist eher gering und jede Menge Gerüchte werden in die Welt gesetzt...

„Aber das ist ja jetzt alles vorbei, dank euch, liebe Freunde! Jetzt können wir endlich wieder ruhig schlafen...“

Obwohl der Dorfschulze mittlerweile ziemlich betrunken ist, fällt ihm dann auch noch ein, den Abenteurern von jenen Personen zu erzählen, die bereits heute am frühen Abend durch Wissenhofen gekommen sind.

„Das war ein großer Wagen, ganz bunt bemalt, mit Glöckchen an den Seiten! Wollten bei uns Unterschlupf finden, haben aber die Türen nicht aufgemacht. Das waren nämlich keine Leute, die uns geheuer waren! Taschen- spieler, Gaukler und Diebsgesindel, so

• Die alte Kultstätte •

In einiger Entfernung vom Dorf Wissenhofen liegt im Wald verborgen eine alte Kultstätte, die früher von Anhängern des Chaosgottes *Tzeentch* benutzt wurde.

Es handelt sich dabei um einen künstlich aufgeschütteten Erdhügel, auf dem dunkle, fast schwarze Steinbrocken standen, die mittlerweile aber von einigen Soldaten und einem Cleric des Sigmar umgestürzt wurden, als sie hier die Lichtung vom Einfluss des Bösen säubern wollten!

In der Mitte des Hügels, befindet sich ein großer Steinblock, auf dem dunkle Stellen (getrocknetes Blut) zu sehen ist...

Auf der Lichtung wächst nur seltsam bräunlich, verkümmertes Gras und sehr viel merkwürdiges Unkraut, das die Abenteurer nie zuvor gesehen haben.

Alle Tiere meiden die Lichtung und auch Töne wirken hier, als würde man sich im dichten Nebel unterhalten, verzerrt und gedämpft!

Sowohl der Steinaltar, wie auch die Steinblöcke sind mit allerlei Symbolen geschmückt, die aber nicht zuzuordnen sind (**INT-Test** für Academics, um das Zeichen von *Tzeentch* zu erkennen).

Zudem haben die Abenteurer zunehmend den Eindruck, dass sie Geräusche aus dem Hügel unter sich hören, zu dem es aber keinen Zugang gibt...

Diese Kultstätte hat nichts mit den Geschehnissen in den Dörfern zu tun, aber natürlich haben die abergläubischen Dörfler nur zu schnell eine Erklärung für die Vorkommnisse gesucht und da lag diese Lichtung praktisch auf der Hand...



was wollen wir hier nicht in unseren Häusern! Sagten, sie seien eine Schauspieltruppe – habe sie dann zum Kloster geschickt...“

Er wird die Abenteurer wissend anblicken und dann geheimnisvoll fortfahren: *„Dabei ist erst vorgestern fast wieder ein junges Ding aus Graufurt entführt worden! Elsie, die jüngste Tochter der Bradlers. Irgend jemand – oder etwas – wollte zu ihr ins Zimmer steigen, aber ihre Brüder kamen ihr wohl zur Hilfe und man fand seltsame Fußspuren...“*

Leider weiß Matthias nichts Genaueres über den ganzen Vorfall, denn die Besuche in den anderen Dörfern sind nicht gerade häufig...

Den ganzen Abend über wird Bruder Meinhard Matthias versichern, dass es wohl *Verenas* Wille gewesen sei, der nun endlich den Fluch von Wissenhofen genommen hätte durch die Hände der wackeren Abenteurer!

Später am Abend können die Abenteurer in der Scheune nächtigen, einige von ihnen sogar in der kleinen Küche, wenn sie wollen.

Mit etwas Glück (**INI-Test**, +10% für *Acute Hearing*) können sie Matthias und Gerlinde nebenan flüstern hören, ob dieses Mädchen nicht jene verruchte Person sei, die aus Graufurt verjagt worden ist...

• **Ankunft im Kloster** •

Am nächsten Morgen sieht Wissenhofen immer noch genauso ärmlich aus wie am Abend zuvor, nur dass die Abenteurer nun die Armut der hier lebenden Leute noch besser sehen können. Sollte Matthias hierauf angesprochen werden, so schaut er nur Bruder Meinhard an und meint dann verdrossen, dass die Ernten in dieser harten Erde immer sehr schlecht seien und das Kloster obendrein auch noch jeden Monat seine Abgabe einfordere.

„Mein Sohn, dies hat schon seine Richtigkeit so, oder höre ich da Zweifel in deiner Stimme?“ wird sich Bruder Meinhard vernehmen lassen, woraufhin Matthias sofort versichert, dass er natürlich einsehe, dass die frommen Brüder bei ihren wichtigen Tätigkeiten zu ihrer aller Wohle unterstützt werden müssten.

Ein Blick in seine Augen sagt den Abenteurern allerdings, dass er selbst

von seinen Worten keineswegs überzeugt ist...

Schließlich bricht die Gruppe wieder auf und kommt nach einem steilen Weg, der sich hin und her am Berghang entlangwindet, allerdings sogar relativ breit ist, gegen Mittag am Kloster an, das sich dicht gedrängt an einem Felsüberhang vor ihnen erhebt.

Eine hohe Mauer schließt das gesamte Anwesen ein und die Anlage wirkt so fast wie eine Festung, als ein Hort des Wissens.

Zwei Gebäude sind deutlich über den Mauern zu sehen, nämlich ein wuchtiger Turm, der sich im hinteren Teil des Klosters erhebt und mit einer Wand direkt in den Fels hineingebaut wurde, und ein großes Gebäude mit einem Kuppeldach, das eventuell der Tempel *Verenas* ist, an das wiederum ein kleinerer Glockenturm anschließt...

An der Außenfassade des Mauerwerks rankt sich Efeu und sonstige Kriechpflanzen empor und verdecken fast schon die Statuen, welche zu beiden Seiten des Tores in kleinen Nischen stehen: Es handelt sich dabei um die Darstellung einer Frau, welche ein aufgeschlagenes Buch vor sich hält, sowie die gleiche Frau, mit einem Schwert und einer Waage in der Hand!

Als die Abenteurer ans Tor klopfen oder rufend Einlass begehren, hören sie von drinnen das Gelächter einer Frau und das Klingeln von Glöckchen – seltsame Laute für diesen Ort der Andacht und des Friedens...

Nach geraumer Zeit wird am Tor ein Sichtfenster geöffnet und ein Mann mit einem spärlichen Haarkranz blickt misstrauisch nach draußen.

„Ja! Was kann ich für euch tun?“

Wird der Grund ihres Hierseins von den Abenteurern oder Bruder Meinhard vorgetragen, so hellt sich seine Miene augenblicklich auf und es ist zu hören, wie ein schwerer Riegel bewegt wird.

Langsam öffnet sich das Tor und ein älterer, gebeugter Mann blickt Bruder Meinhard lächelnd an!

„Bruder Meinhard, es ist schön, euch endlich kennenzulernen!“ Er umarmt den Mönch und beide küssen sich förmlich auf beide Wangen.

„Aber habt ihr nicht in eurem Brief geschrieben, ihr bringt noch einige Brüder mit?“

Mit diesen Worten blickt er nachdenk-

lich auf die Abenteurer und als er die zugedeckten Gestalten auf den Maultieren sieht, verdüstert sich sein Gesicht... Sobald er über die traurigen Geschehnisse Bescheid weiß, wird er traurig den Kopf schütteln.

„Ein Glück nur, dass diese gottlosen Bestien nun endlich keine Untaten mehr verüben können. Schlimme Zeiten sind das, wo sogar wir unsere Pforten verriegeln müssen. Aber kommt nun herein, ihr werdet sicher müde, hungrig und durstig sein und euch etwas erfrischen wollen!“

Der Mönch stellt sich mit

BRUDER FREDERICK

vor und geleitet die Abenteurer in den weiträumigen Hof des Klosters.

Mit einem dumpfen Schlag fällt das Tor hinter ihnen ins Schloss...

• Bruder Frederick •

Bruder Frederick ist ein alter, stets gebückt laufender Mönch, der kaum noch Haare auf seinem Kopf hat. Er ist einer der erfahrensten Schreiber und Übersetzer des Klosters und kümmert sich in seiner spärlich bemessenen Freizeit um den großen Kräuter- und Gemüsegarten, den er mit fast ebensolcher Hingabe pflegt wie die Bücher in der Bibliothek...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	19	19	2	2	7	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	30	40	30	40	30

Skills: Cure Disease, Herb Lore, History, Identify Plant, Law, Linguistics, Read/Write, Speak Additional Language: Bretonian, Kilevik, Sing, Theology.

Trappings: Robe, Symbol of Verena, Writing Equipment.

Mutations: –

Special Rules: –

Als die Gruppe langsam den Innenhof überquert, können sich die Abenteurer einen ersten Eindruck von diesem Kloster machen, das ganz den Anschein erweckt, als könne es sich einige Zeit ganz gut alleine versorgen, gerade so, wie eine kleine Festungsanlage (**INT-Test** für *Warriors*).

Bruder Frederick wird sich angeregt mit Bruder Meinhard über Textpassagen aus irgendwelchen Büchern unterhalten, welche den Abenteurern völlig unbekannt sind, und beide scheinen begierig darauf zu sein, ihr Wissen auszutauschen.

Plötzlich entdeckt die Gruppe (**INI-Test**) eine gebückte Gestalt beim Brunnen, die vornübergebeugt Wasser schöpft: Als die Kapuze auf einmal zurückrutscht, sehen sie ein schrecklich missgestaltetes Gesicht, in dem

die Proportionen nicht zu stimmen scheinen! Ein Auge ist glasig und nässt eine gelblich-weiße Flüssigkeit, wirre Büschel von Haar wachsen auf dem ansonsten kahlen, seltsam verformten Schädel und ein großer Buckel wird sichtbar, als die Gestalt sich aufrichtet... Der missgestaltete Mönch verzieht den Mund zu einem schiefen Grinsen und stammelt mit nuschelnder Stimme: „Willkommen, willkommen! Etwas Wasser? Schöner Tag heute. Wie spät ist es, bitteschön, hm?“

Kurz darauf wird Bruder Frederick aufmerksam, bleibt stehen und stellt sich rasch zu den Abenteuern.

„Bring bitte das Wasser weg, Barnabas! Liebe Freunde, Bruder Barnabas hier ist ein wenig... nun, verwirrt, aber ein ebenso treuer Anhänger Verenas wie wir alle innerhalb dieser Mauern!“

• Bruder Barnabas •

Bruder Barnabas ist ein schrecklich missgestalteter Krüppel, der schon als Kleinkind vor den Toren des Klosters ausgesetzt worden ist. Er ist keineswegs dumm, aber meist sehr verwirrt, ist aber ein äußerst aufmerksamer Beobachter. Trotz der angeblichen Gleichheit aller Mönche im Kloster wird er fast nur für die einfachsten und niedrigsten Tätigkeiten eingesetzt, der Versuch, ihn in der Bibliothek einzusetzen, scheiterte kläglich...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	23	13	5*	5*	12	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	30	30	30	30	40	15

Skills: Animal Care, Carpentry, Drive Cart, Fish, Flee!, Game Hunting, Set Trap, Very Resilient*, Very Strong*.

Trappings: Dirty Robe, Symbol of Verena.

Mutations: –

Special Rules: –

Das Kloster ist ein nahezu vierdeckiger Komplex, der von ca. drei Meter hohen Außenmauern umschlossen wird. Links und rechts befinden sich schmucklose, graue Gebäude aus Stein, die zum Beispiel die Schmiede, das Novizenhaus, den Stall, Bäckerei, Brauerei, Pilgerhaus, Apotheke, Lagerhaus und die Schlachtereie beinhalten... Die Gruppe bewegt sich über einen steinernen Boden, der mit großen Steinplatten ausgelegt worden ist, zwischen deren Fugen an manchen Stellen Unkraut wuchert.

Den gesamten mittleren und hinteren Teil des Klosters nehmen der Tempel und ein mächtiger Turm ein, der sich direkt an die Felswand zu schmiegen scheint. Der Tempel besteht aus einem einzigen, großen Gebäude, an das an-

• Die Mönche im Kloster •

Es gibt relativ viele Mönche im Kloster Wissenfels, aber nur wenige spielen eine tragende Rolle...

• Bruder Frederick •

Bruder Frederick ist ein alter, stets gebückt laufender Mönch, der kaum noch Haare auf seinem Kopf hat. Er ist einer der erfahrensten Schreiber und Übersetzer des Klosters und kümmert sich in seiner spärlich bemessenen Freizeit um den großen Kräuter- und Gemüsegarten, den er mit fast ebensolcher Hingabe pflegt wie die Bücher in der Bibliothek...

• Bruder Meinhard •

Bruder Meinhard ist ein älterer, hagerer Mann, der seine Haare kurz geschoren trägt. Er glaubt fest an die Lehren seines Ordens und an seine Göttin Verena. Er ist begierig darauf, endlich in den alten Schriften lesen zu können, welche im abgelegenen Kloster von seinen Glaubensbrüdern verwaltet werden...

• Bruder Barnabas •

Bruder Barnabas ist ein schrecklich missgestalteter Krüppel, der schon als Kleinkind vor den Toren des Klosters ausgesetzt worden ist. Er ist keineswegs dumm, aber meist sehr verwirrt, ist aber ein äußerst aufmerksamer Beobachter. Trotz der angeblichen Gleichheit aller Mönche im Kloster wird er fast nur für die einfachsten und niedrigsten Tätigkeiten eingesetzt, der Versuch, ihn in der Bibliothek einzusetzen, scheiterte kläglich...

• Bruder Nikodemus •

Der blinde Abt des Klosters ist ein warmherziger und gebildeter Mann, der seine Blindheit mittlerweile akzeptiert hat. Er selbst lebte lange Jahre hier im Kloster und ist ein Verfechter des Vorschlags, auch weibliche Mönche aufzunehmen. Er stellt sein eigenes Wohlergehen hinter das seiner Brüder und den Erhalt des Klosters...

• Bruder Waldemar •

Dieser ziemlich dicke und ständig schwitzende Mönch scheint ein umgänglicher und witziger Mensch zu sein, in Wahrheit ist er lange schon der neuen „Herrin“ verfallen. Er spielt seine Rolle als gutmütiger und etwas einfältiger Mönch mit größtem Vergnügen, weiß er doch, dass bald schon alle Klosterbrüder dem Tode geweiht sind...

• Bruder Raimund •

Dieser hagere und wortkarge Mönch ist hauptsächlich in der Backstube anzutreffen, denn Brot ist eines der wichtigsten Nahrungsmittel im Kloster. Bruder Raimund liebt es, in der Backstube zu arbeiten und ist stolz auf seine Tätigkeit als Bäcker, die ihm weit mehr Freude bereitet, als in der muffigen Schreibstube zu sitzen...

grenzend ein ummauerter Säulengang, sowie ein kleiner Glockenturm gebaut wurde; das Gebäude hat zwei Stockwerke und eine große Treppenflucht führt zu einem wuchtigen Portal, dessen Flügel weit offenstehen. Der Tempel wird gekrönt von einer halbrunden Kuppel, die gesamte Außenfront zeigt kunstvolle Steinmetzarbeiten, welche allesamt Verena



oder ihr ergebene Mönche darstellen, die Gerechtigkeit und Wissen unter die einfachen Leute bringen.

Eine große Steineule thront zu beiden Seiten des Eingangsportals, ebenfalls ein Symbol dieser Göttin.

Als sich die Gruppe noch erstaunt umsieht, vernehmen sie erneut das Läuten von Glöckchen und aus einem der Häuser kommt eine lachende junge Frau in schlichter Kleidung gelaufen, die an ihrem Handgelenk ein Armband mit Schellen trägt. Sie wird verfolgt von einem Mann in ihrem Alter, der sie scheinbar fangen möchte; die beiden bleiben abrupt stehen und machen ein (aufgesetzt) betroffenes Gesicht, als sie die Mönche sehen, die junge Frau aber betrachtet die Gruppe nachdenklich und blickt ihr lange nach, was wiederum (INI-Test) ihrem Begleiter nicht so recht zu passen scheint...

Nun können die Abenteurer auch einen hier völlig unpassend wirkenden Wagen entdecken, der an einer der Außenmauern des Klosters abgestellt wurde.

Der Wagen wirkt von Wind und Wetter schon ziemlich mitgenommen und ist leuchtend bunt gemalt: Die Darstellung zeigt einen Helden in Rüstung, der gerade eine Prinzessin vor einem feuerspuckenden Drachen errettet.

Bruder Frederick blickt den beiden kopfschüttelnd hinterher.

„In meiner Jugendzeit hätte der ehrwürdige Abt sicher nicht zugelassen, dass solch ein liederliches Volk in unseren Klostermauern Zuflucht findet. Aber die Wege von

BRUDER NIKODEMUS

sind unergründlich und nun haben diese Leute das alte Pilgerhaus bezogen, das wir schon lange nicht mehr nutzen. Sie bringen nur Unfrieden und Unruhe und unsere jungen Schüler werfen dem Frauenzimmer merkwürdige Blicke zu – wenn ihr versteht, was ich meine...“

Er wirft den Abenteurern (vor allem eventuell unter ihnen befindlichen Frauen) einen wissenden Blick zu und führt sie dann zielstrebig zu einem vereinzelt stehenden Haus.

„Hier lebt unser geliebter Abt, Bruder Nikodemus! Ich werde ihm eure Ankunft melden und wir werden sehen, ob ihr ihn gleich sprechen könnt. Bitte, wartet für einen Augenblick!“

Damit verschwindet der Mönch in dem Gebäude...

• Besuch beim Abt •

Schon kurze Zeit später erscheint der lächelnde Mönch wieder und bittet die Gruppe hinein.

Dort empfängt sie der ehrwürdige Abt des Klosters, Bruder Nikodemus.

Es handelt sich um einen alten Mann mit völlig kahlrasiertem Schädel, der einen grauen Vollbart trägt.

Er sitzt in einem einfachen Stuhl und seine Augen sind milchig-weiß, ein deutliches Zeichen dafür, dass er wohl blind ist.

• Bruder Nikodemus •

Der blinde Abt des Klosters ist ein warmherziger und gebildeter Mann, der seine Blindheit mittlerweile akzeptiert hat. Er selbst lebte lange Jahre hier im Kloster und ist ein Verfechter des Vorschlags, auch weibliche Mönche aufzunehmen. Er stellt sein eigenes Wohlergehen hinter das seiner Brüder und den Erhalt des Klosters...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	19	0	2	2	7	21
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	27	47	47	37	47	37

Skills: Arcane Language: Magick, Cure Disease, Herb Lore, History, Identify Plant, Law, Linguistics, Read/Write, Speak Additional Language: Bretonian, Kilevik, Cathayan, Tilean, Sing, Theology.

Trappings: Robe, Symbol of Verena, Staff.

Mutations: –

Special Rules: –

Als die Abenteurer eintreten, lächelt er freundlich.

„Seid willkommen auf Kloster Wissensfels. Wie ich gerade hörte, ist eure Reise nicht sehr gut verlaufen. Verena sei Dank, dass wenigstens ihr an diesem Ort des Wissens und – so hoffe ich – auch der Weisheit angelangt seid!“

Er winkt einem jungen, dunkelhaarigen und ein wenig verschlafenen wirkenden Burschen und trägt ihm auf, Tee für die Gäste zu bereiten.

„Das ist Bruder Gerhard, ein junger Novize, der zwar erst seit kurzem bei uns ist, den ich aber mittlerweile unentbehrlich finde. Solltet ihr weitere Fragen haben, wendet euch bitte an ihn oder Bruder Frederick hier.“

Bald schon ist der dampfende Tee fertig, ein herbes Gemisch aus allerlei verschiedenen Kräutern.

„Ihr werdet die Regeln unseres Klosters etwas streng finden, aber ich muss euch während eurer Anwesenheit hier bitten, euch möglichst ebenfalls daran zu halten. Dies ist die Bedingung für den Aufenthalt hier. Ebenso merkwürdig mag es euch erscheinen, dass hier nur männliche Mönche leben, wo

unsere weise Herrin doch eine wundervolle Frau ist. Doch dies ist seit alters her so, wenn auch die Debatte über die Aufnahme weiblicher Novizinnen ständig im Gange ist!“

Er lächelt wieder und trinkt von seinem Tee.

„Sobald ihr euren Tee getrunken habt, wird euch Bruder Frederick ins Pilgerhaus führen, wo ihr zusammen mit unseren anderen Gästen untergebracht seid. Fühlt euch frei, euch im Kloster umzusehen und das zu tun, was euch beliebt, solange es nicht den Klostersfrieden stört. Wie gesagt, wenn ihr weitere Fragen haben solltet, bitte wendet euch an Bruder Gerhard!“

Nach dem Tee bringt der alte Mönch die Abenteurer zum Pilgerhaus, wo sie ihre Zimmer beziehen können.

„Na, ruht euch erst einmal ein wenig aus! Ich muss mich sputen, denn ich habe noch im Kräutergarten zu tun...“

Mit diesen Worten verabschiedet sich Bruder Frederick von ihnen, Bruder Wilhelm ebenfalls, denn er wird während seiner Anwesenheit im Haus der älteren Mönche untergebracht...

Mit keinem Wort wird der Abt den Tod eines der jüngeren Novizen erwähnen, der allgemein im Kloster totgeschwiegen wird! Der junge Mann namens

BRUDER FRIEDRICH

stürzte sich eines Nachts vom Glockenturm, keiner hatte eine Erklärung hierfür (obwohl einige Mönche bemerkt haben, dass er in den vorherigen Tagen unruhig, nervös und ängstlich gewirkt hatte).

Sollten die Abenteurer wirklich herausfinden, dass es vor kurzem einen Toten im Kloster gegeben hat, so können sie eventuell auch noch herausbekommen (**FEL-Test**), dass der unglückselige Novize relativ oft mit Bruder Gerhard zusammen war und die beiden sich scheinbar sehr gut verstanden haben...

• Die Klostergebäude •

Das Kloster Wissenfels besitzt für eine Einrichtung dieser Art sehr viele Gebäude, die alle dazu dienen, die Mönche von der Außenwelt nahezu unabhängig zu machen.

Die schmucklosen Steinhäuser sehen nur wenig Tageslicht, bedingt durch die Felswand, aber Teile des Innenhofs

werden durchaus von der Sonne beschienen, so unter anderem der kleine Kräuter- und Gemüsegarten neben der Küche.

Alle Gebäude haben gemeinsam, dass sie extrem kleine Fenster aufweisen, die fast schon wie etwas zu groß geratene Schießscharten wirken.

1 Pfortnerhäuschen: In diesem kleinen Steingebäude, das mit einem Minimum an karger Einrichtung auskommt, versah bis vor einigen Jahren noch der alte Pfortner,

BRUDER DIETRICH

seine wenig aufregende Tätigkeit.

Da jedoch Besucher des Klosters extrem selten sind, hatte der grauhaarige Greis nicht sonderlich viel zu tun – außerdem ließ sein Gehör stetig nach und er hatte oft Schwierigkeiten, Besucher wahrzunehmen, die vorn an das Tor klopfen oder nach ihm riefen!

Irgendwann starb der alte Mönch friedlich im Schlaf, was vor allem Bruder Frederick schwer traf, da der alte Mönch sein bester Freund war und sie oft nächtelang über theologische Themen debattierten...

2 Stall: Dieses große Holzgebäude in unmittelbarer Nähe des Tors beherbergt die wenigen Reittiere der Verena-Mönche ebenso wie die Verschläge der Nutztiere wie Hühner, Ziegen und wenige Kühe. Derzeit befinden sich hier in den großen Boxen ein paar Mulis und die Pferde der Schauspielgruppe. Ein Novize namens

BRUDER WILLIAM

der jüngste Zugang des Klosters, kümmert sich um das Wohlergehen der Tiere im Stall, er ist einer der sechs verblendeten Mönche, die in den Keller gewölben unter dem Turm ihre dunklen Riten abhalten.

Im oberen Bereich des Stalls lagert getrocknetes Heu, der Heuboden ist über eine Holzleiter zu erreichen.

Der Stall ist ein großes, dunkles Gebäude, in dem er vor Tiergeräuschen nur so wimmelt. Falls das Komplott der Kultisten aufgedeckt werden sollte, ist dies der Ort, wo sich Bruder William verstecken würde...

3 Novizenhaus: Dieses zweistöcki-

ge, langgestreckte Haus hat eine Eingangstüre, die direkt in einen langen Korridor führt, von dem beiderseits viele Türen abgehen.

Diese schließen spartanisch eingerichtete Kammern ab, in welchen die jüngeren und erst neu aufgenommenen Mönche, die Novizen, leben, wenn sie nicht gerade irgendwelche Dienste im Kloster zu verrichten haben (und dies ist eher selten der Fall).

Jede Kammer beinhaltet eine Schlafnische in der Wand, die mit ein wenig Stroh ausgelegt ist, sowie einen kleinen Tisch, einen Stuhl und eine Waschschüssel. Die wenigen persönlichen Habseligkeiten der Novizen sind in einer kleinen Truhe untergebracht.

Über der Türe hängt die Abbildung einer Waage... Zwei weitere Novizen sind an den unheiligen Umtrieben im Kloster beteiligt, denn gerade sie sind äußerst unsicher und daher noch leicht zu beeinflussen. Es handelt sich um

BRUDER VOLKHART

und

BRUDER WIELAND

die in letzter Zeit eher kränklich wirken und unaufmerksam sind, was aber noch nicht so sehr aufgefallen ist.

Derzeit leben 11 Novizen im Kloster, die noch nicht die dreijährige Aufnahmezeit hinter sich gebracht haben, welche sie zu „mündigen“ Mönchen im Angesicht von Verena macht.

4 Mönchshaus: Dieses Gebäude sieht dem Novizenhaus sehr ähnlich und unterscheidet sich auch innen nur

• Tagesablauf im Kloster •

Der Tag im Kloster Wissenfels wird nach dem Sonnenaufgang bemessen.

Es gibt feste Zeiten für den Tagesablauf und bei Versäumnissen erwarten die Mönche empfindliche Strafen...

4.40 Uhr Wecken (mit drei Schlägen der Glocke im Glockenturm)

5.00 Uhr Erstes Gebet an Verena

6.00 Uhr Frühstück im Speisesaal

6.25 Uhr Zweites Gebet an Verena

7.00 Uhr Bücherstudium

8.00 Uhr Arbeitszeit (meist in der Schreibstube)

12.00 Uhr Mittagsgebet

12.30 Uhr Mittagessen

13.30 Uhr Arbeitszeit

17.30 Uhr Abendgebet

18.00 Uhr Abendessen

18.30 Uhr Freizeit

20.00 Uhr Nachtgebet, Erbitten des Segens von Verena

20.30 Uhr Nachtruhe

• Kloster Wissenfels •



unwesentlich von dem direkt dahinter befindlichen Bauwerk.

Immerhin sind die hierin befindlichen Wohnkammern ein klein wenig geräumiger und es gibt sogar im Zentrum des Hauses einen großen Kamin, der das gesamte Gebäude bei Bedarf mit ein wenig Wärme versorgt...

5 Badehaus: Dieses einstöckige Gemäuer beherbergt einige große Baderuber, sowie ein Becken mit eiskaltem Wasser. Über dem Becken ist eine Wandmalerei des Gottes *Manann* zu sehen, doch die Farbe und der Deckenbelag haben unter der Feuchtigkeit bereits sehr gelitten...

In unzähligen kleinen Nischen stehen Kerzen, deren Wachs an den Wänden herabgelaufen ist.

Dieses Haus kann im Winter durch einen mächtigen, allerdings völlig schmucklosen Kamin beheizt werden und das gemeinschaftliche Bad stellt somit eine der wenigen „Freizeitbeschäftigungen“ der Mönche dar und obendrein bietet das Badehaus eine der wenigen Gelegenheiten, wo sich die Mönche „privat“, also ohne vorgegebenen Tagesablauf treffen und unterhalten können.

6 Speisesaal: Dieses langgestreckte Gebäude beherbergt als Einrichtung lediglich mehrere drei lange Tafeln sowie einen einzeln stehenden, kleineren runden Tisch und natürlich sehr viele Sitzgelegenheiten.

Die langen Tafeln bieten Platz für alle im Kloster lebenden Mönche, während der einzelne Tisch für den Abt und die ältesten Mönche des Klosters reserviert bleibt. Dieser Raum wird über den Kamin der Küche im angrenzenden Gebäude mitbeheizt und hat an der Decke einen wuchtigen Kerzenleuchter...

7 Küche: Die Küche besitzt mehrere Kochgelegenheiten sowie einige Regale, auf denen das Geschirr gelagert wird. Die Kochutensilien wie Töpfe und Pfannen hängen über dem Kochplatz in der Mitte des viereckigen Raums, in einer kleinen Kammer finden sich die wichtigsten Kräuter und Gewürze für die Essenszubereitung, wenn diese auch nur sehr spärlich eingesetzt werden... Direkt neben der Küche ist der Kräuter- und Gemüsegarten, wo die Mönche und natürlich vor allem der dickleibige

BRUDER WALDEMAR

der auch die Aufsicht über die Küche hat und als Koch fungiert, alle nötigen Pflanzen anbauen, die sie im Kloster benötigen.

Auch Waldemar ist ein heimlicher Anhänger der „neuen“ Göttin, die wundersamerweise mitten im Kloster erschienen ist und in ihm längst vergessenen geglaubte Gelüste wachgerufen hat. Der dicke Mönch ist einer der fanatischsten Anhänger der Kultisten und wird wie ein Wahnsinniger wüten, falls seine neuen Ideale in Gefahr geraten sollten. Er beseitigt die „Abfälle“, welche bei den Orgien anfallen, das heißt, wenn wieder Unschuldige geopfert werden, ist am nächsten Tag wieder eine Fleischbeilage im ansonsten kargen Essen der Mönche, die nicht weiter nachfragen, ob wirklich wieder ein Tier geschlachtet worden ist...

Da sich hinter dem Gebäude in einem kleinen, überdachten Anbau auch die Schlachterei befindet, wo das Blut in großen Fässern gesammelt wird, ist es für den dicken Mönch auch kein Problem, seine widerwärtige Arbeit zu verrichten.

8 Bäckerei: Der Duft von frisch gebackenem Brot umweht ständig dieses kleine Gebäude in der Nähe des Klostereingangs und hier ist in den frühen Morgenstunden

BRUDER RAIMUND

anzutreffen, der mit dem Mehl, welches eigens mehrmals im Jahr ins Kloster gekarrt wird, zu backen.

Da Brot und Bier sozusagen die „Grundnahrungsmittel“ der Mönche darstellen, ist der hagere Mönch eine der wichtigsten Personen im Kloster.

Die Backstube beherbergt lediglich einen großen Ofen und natürlich alle Utensilien, die Bruder Raimund für seine Tätigkeit benötigt.

Zur Zeit lernt er gerade einem der älteren Novizen, nämlich

BRUDER HEINRICH

seine Kunst, aus dem weißen Mehl die wohlschmeckenden und nahrhaften Brotlaibe zu backen...

9 Schmiede: In diesem, in Richtung Innenhof hin offenen, Gebäude arbeitet der Mönch

BRUDER CORNELIUS

ein stämmiger, wohlbeleibter und gutmütiger Geselle, der immer für einen Scherz zu haben ist.

Allerdings ist natürlich nicht immer Arbeit für einen Schmied im Kloster und daher bleibt die Schmiedesse meist kalt. Wenn der Mönch allerdings den Schmiedehammer schwingt, so hallt es weithin über den ganzen Innenhof und Bruder Cornelius führt wieder irgendeine Reparatur aus, um die ihn seine Brüder gebeten haben...

10 Abtshaus: Zwar predigt dieses, für die Verhältnisse des Verena-Glaubens eher sehr strenge, Kloster die Gleichheit aller Brüder untereinander, nichtsdestotrotz bewohnt der jeweilige Abt ein eigenes, kleines Häuschen.

Dieses einstöckige Gebäude ist zwar auch spartanisch eingerichtet, besitzt aber eine eigene kleine Bibliothek mit Lesezimmer, einen relativ gemütlichen Wohnraum und ein Schlafgemach mit einem richtigen Bett. Die Äbte des Klosters werden nach dem Tode eines Abts von allen Mönchen gewählt, die Novizen sind hiervon ausgeschlossen. Meist ist es so, dass der neue Abt immer auch der älteste Mönch des Klosters ist, oder jener, der bereits am längsten hier lebt und arbeitet.

Ebenfalls hier im Haus lebt der persönliche Novize des Abts, der ihm zur Hand geht und allerlei Besorgungen und Botengänge für ihn verrichtet.

Dies ist

BRUDER GERHARD

und er ist es auch, der in seiner Langeweile und Neugier in den Gewölben unterhalb des Klosterturms inmitten aller der Schätze aus unzähligen Kreuzzügen nach *Araby* das verbotene Buch fand und damit das Unheil heraufbeschwor... In seiner kleinen Kammer unter dem Dach hält er unter den hölzernen Bodenbrettern (**INI-Test**, +10% für *Spot Traps*) die *Beastman*-Verkleidung zusammen mit zu Klauen umgearbeiteten Stiefeln versteckt.

Ebenfalls hier versteckt liegt ein in gererbte Menschenhaut gebundenes Buch, das sich bei Berührung warm und schweißnass anfühlt! Auf seinen Seiten finden sich Abbildungen der abscheulichsten und perversesten Art und es dreht sich hauptsächlich um den Liebesakt und die richtige Anbetung

von *Slaanesh*, dem Herrn der Lust...

Allerdings kann ein weiser und willensstarker Mann auch viel Wissen aus dem Inhalt gewinnen (**WP-Test**, ansonsten wird er ebenfalls versuchen, einen *Succubus* zu beschwören), denn es finden sich hier viele Informationen über die Dämonen und die Magie des *Slaanesh*.

Dieses Buch der Dämonenkunde trägt den bezeichnenden Titel „*Die tausend Gesichter der Lust*“...

11 Pilgerhaus: Dieses kleine Gebäude bot früher wandernden Pilgern Unterschlupf für die Zeit, in welcher sie hier im Kloster verweilten.

Doch die Zeit der Pilgerfahrten ist größtenteils vorüber und nun können hier alle jene für eine gewisse Zeit nächtigen, die – aus welchen Gründen auch immer – ihr Weg an die Klostermauern geführt hat.

Natürlich ist auch dieses Gebäude extrem einfach eingerichtet und gleicht sehr dem Novizenhaus: Die Zimmer sind klein und beinhalten lediglich eine Schlafnische im festen Mauerwerk, Tisch, Stuhl und Schränkchen für persönliche Habseligkeiten. Es gibt mehrere Zimmer und die Abenteurer werden hier untergebracht, ebenso die Schauspieler, die bereits vor ihnen ihre Quartiere bezogen haben...

12 Brauerei: Hier befindet sich die Brauerei des Klosters, wo ein kräftiges und gehaltvolles Bier hergestellt wird, das zu fast allen Speisen gereicht wird. Daher liegt hier auch meist ein relativ würziger Geruch in der Luft und das Haus beherbergt fast nur die großen, offenen Zuber, in denen das Bier heranreift.

BRUDER HERWIG

ist dafür zuständig, dass das Bier ordentlich gelingt und der Mönch mit seiner dicken, roten Nase und den stets geröteten Wangen ist selbst das beste Beispiel dafür, wie stark das Gebräu ist, welches er herstellt...

13 Lagerhaus: In diesem einfachen Holzschuppen befinden sich fast alle Vorräte des Klosters, wo sie in Kisten, Fässern und Säcken aufbewahrt werden.



14 Verena-Tempel: Bei weitem das größte Bauwerk im ganzen Kloster und auch das am schönsten gearbeitete Steingebäude.

Eine große Treppenflucht führt zum doppelflügligen Portal hinauf; der Tempel wird gekrönt von einer halbrunden Kuppel, die gesamte Außenfront zeigt kunstvolle Steinmetzarbeiten, welche allesamt *Verena* oder ihr ergebene Mönche darstellen, die Gerechtigkeit und Wissen unter die einfachen Leute bringen.

Eine gewaltige Steineule thront zu beiden Seiten des Eingangsportals, ebenfalls ein Symbol dieser Göttin.

Wie fast alle Tempel *Verenas* im gesamten *Empire*, so ist auch dieses Bauwerk eigentlich lediglich eine gewaltige Halle, in welcher das Echo jeden gesprochenen Wortes oder auch nur der Schritte der Anwesenden deutlich und ehrfurchtgebietend widerhallt.

Mehrere Gebetsbänke befinden sich zu beiden Seiten des Mittelganges, der über sich die Wölbung der Kuppel hat. Hoch oben in den Seitenwänden befinden sich die langen, schmalen Fenster, die nur wenig Sonnenlicht hereinlassen, weswegen Tag und Nacht unzählige kleine Kerzen brennen.

Der Tempel wird dominiert von einer gewaltigen Statue der Göttin *Verena*, die als reife und schöne Frau dargestellt wird, die auf einem Thron sitzt, ein aufgeschlagenes Buch auf den Knien und eine Eule auf der Schulter.

Auf einem der Stuhllehnen steht ein Tintenfass, in dem ein Federkiel steckt. Linkerhand führt eine Tür ab, die in den kleinen Glockenturm führt, während rechts eine weitere Tür zu sehen ist, die in einen überdachten Kreuzgang und den Klostergarten führt. Alle Gebete der Tagesablaufs finden hier im Tempel statt und auch in ihrer freien Zeit halten sich viele der Mönche hier auf, um mit der Göttin Zwiesprache zu halten...

Hinter der Statue *Verenas* befindet sich eine verschlossene Tür, die in die Schreibstube des Bibliotheks-Turmes führt.

15 Glockenturm: Dieser kleine, runde Turm beinhaltet nur eine steinerne Wendeltreppe, die sich steil nach oben windet, wo sie in einer Kammer endet,

• Die Kloster-Kultisten •

Diese Mönche haben ihren Glauben hinter sich gelassen und dienen fanatisch ihrer neuen „Herrin“, was sie letzten Endes sogar dazu bringt, ihre eigenen Brüder im Kloster nur als Fleisch für den Dämon zu betrachten.

Längst haben sie ihre Menschlichkeit hinter sich gelassen und gieren nach immer neuen fleischlichen Genüssen...

• Bruder Gerhard •

Dieser junge und gutaussehende Novize dient dem Abt als persönlicher Helfer und nutzte diese Position aus, um seine eigenen, verdorbenen Ziele zu verfolgen. Ursprünglich war er nur der vom Klosterleben gelangweilte Sohn adliger Eltern, doch durch die Lektüre des verbotenen Buches aus den Kellergewölben und den Umgang mit dem Dämon wurde aus ihm ein lüsterner, wahnsinniger Kultist, der für sein pervernes Vergnügen über Leichen geht...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	33	3	2	7	43
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	33	43	43	33	13	43

Skills: Cast Spells: Slaanesh, Demon Lore, Etiquette, History, Read/Write, Sing, Speak
Additional Language: Arabian, Theology, Torture.

Trappings: Robe, Symbol of Slaanesh, Dagger (**INI +10/D -2**).

Mutations: Blood Substitution: Acid (S 3).
MP: 9

Slaanesh Spells: Acquiescence, Pavane of Slaanesh, Beam of Slaanesh.

Special Rules: -

• Slaanesh-Novize •

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	23	3	3	8	33
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	33	33	33	33	23	33

Skills: History, Read/Write, Sing, Theology, Torture.

Trappings: Robe, Symbol of Slaanesh, Dagger (**INI +10/D -2**).

Mutations: Bulging Eyes, Brightly Patterned Skin, Short Legs, Tail, etc.

Special Rules: -

• Bruder Waldemar •

Der fette Mönch ist den Umgang mit Blut gewohnt und der Gedanke, dass seine „Herrin“ ihn verlassen könnte, treibt ihn zur Raserei...

M	WS	BS	S	T	W	I
2*	41	23	6*	5*	11	33
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	43	33	33	33	13	23

Skills: Cook, History, Read/Write, Sing, Strike Mighty Blow, Theology, Torture.

Trappings: Robe, Symbol of Slaanesh, Specialist Weapon: Butcherknife (**D +1**).

Mutations: Enormously Fat (**M -2, T +1**)*, Resilient (**T +1**), Strong (**S +3**).

Special Rules: *Subject to Frenzy!*

in der an der Decke eine Glocke befestigt ist. Ein Seil befindet sich an einem hölzernen Gestell und hiermit werden die wichtigen Abschnitte des Klosters...

ges eingeläutet. Die Holzverkleidungen des Glockenraums, die normalerweise die Fensteröffnungen bis etwa Hüfthöhe verschließen, weisen an einem Fenster schwere Schäden auf, gerade so, als wäre hier jemand – oder etwas – hindurchgebrochen...

16 Kreuzgang: Dieser Ort soll ein Platz der Erholung und Entspannung sein, aber auch eine Stelle der inneren Einkehr. Der Kreuzgang ist in der Mitte offen, dort befindet sich ein gepflegter Garten, in dessen Mitte eine Statue von *Verena* steht. Die Gänge werden von Säulen gesäumt, an denen die Mönche ins Gespräch vertieft oder in Gedanken versunken vorbeilaufen.

Oftmals setzen sich auch Mönche mit einem Buch hierher, um in völliger Ruhe und Abgeschlossenheit zu lesen... In einer ruhigen Ecke des Kreuzgangs liegt auch der Friedhof des Klosters, auf dem die verstorbenen Mönche bestattet werden (die Äbte werden im Tempel beigesetzt).

Falls die Abenteurer sich den Friedhof genauer ansehen, so können sie feststellen (**INI-Test**), dass sich ein relativ frisches Grab darunter befindet (es dürfte in etwa einen bis maximal zwei Monate alt sein)!

Dies ist natürlich die letzte Ruhestätte des unglückseligen Novizen namens Bruder Friedrich, der von Bruder Gerhard in den Kult eingeweiht wurde und sich nach der ersten Teilnahme an einem Ritual – von Schuld und Angst zerfressen – vom Glockenturm stürzte!

17 Bibliotheks-Turm: Bei diesem Bauwerk kann sich kein Betrachter dem Gefühl der Ehrfurcht und des Erstaunens verwehren!

Der wuchtige Turm, der direkt an den *Verena*-Tempel angebaut ist und mit einer Wand direkt am Felsgestein des Berges endet, ist viele Stockwerke hoch und auch hier finden sich nur kleine, schmale Fenster.

Lediglich in der Schreibstube, die sich im unteren Stockwerk befindet, gibt es große Fenster, damit das Licht für die Schreibarbeiten der Mönche besser ist. Von der Tür im Tempel gelangt man über eine kurze Treppenflucht auch gleich in den Schreiksaal, der mit unzähligen Schreibpulten gefüllt ist, an

dem die Mönche oft den ganzen Tag über arbeiten.

Ab und zu kommt es auch vor, dass ein besonders eifriger Mönch auch des Nachts weiterschreiben möchte, dann werden Kerzenleuchter entzündet, aber dies passiert nicht so häufig...

Eine steinerne Treppe führt vom Schreiksaal zu einer doppelflügligen Tür, die Tag und Nacht verschlossen ist. Lediglich der Abt und der jeweilige Bibliothekar haben Zugang zu den Kellergewölben des Turmes und der gewaltigen Bücherei, die sich in den Stockwerken darüber befindet!

Allerdings ist es ein offenes Geheimnis, dass der derzeitige Bibliothekar,

BRUDER GOTTHOLD

dem Bier der Klosterbrauerei sehr zusetzen ist und daher einen tiefen Schlaf hat. Daher ist es auch für die abtrünnigen Mönche kein Problem, ihm in Vollmondnächten den Schlüssel zu stehlen, der normalerweise an einer Kette um seinen Hals hängt, um dann ihre unseligen Riten zu feiern...

• Die Bibliothek •

Die umfangreiche Bibliothek im massigen Turm erstreckt sich über viele Stockwerke und stellt ein wahres Labyrinth an Gängen, toten Enden, hölzernen Brücken, Torgängen, Kreuzungen und verschiedenen Räumen dar. Es ist fast unmöglich, sich hier zurechtzufinden, und nur der Bibliothekar kennt seinen Weg mit schlafwandlerischer Sicherheit...

In den unterschiedlichen Räumen befinden sich unzählige Bücher und Schriftrollen in Holzregalen, meist aber in steinernen Nischen in den Wänden. Die hier befindlichen Bücher sind fast ausschließlich theologischen Inhalts und in allen nur erdenklichen Sprachen geschrieben, so dass die Abenteurer nur sehr wenig mit ihnen anfangen zu wissen dürften.

Allerdings stellen die – meist aufwendig illustrierten – Werke einen unermesslichen Wert dar und es scheint eher erstaunlich, dass so viel Wissen in einem so abgelegenen Kloster verstaubt. In der Tat sind viele der Bücher eher zweideutiger Natur, das heißt, ihre Autoren zweifeln bisweilen die althergebrachten Lehren an und die Oberhäupter des *Verena*-Ordens woll-

ten sie „aus dem Weg“ haben.

Ein Gang durch die Bibliothek, mit ihren unzähligen Gängen und den dunklen, nach Pergament und Staub riechenden Stockwerken ist ein eher unheimliches Erlebnis, denn nur wenig Licht vermag die spinnwebenverhangenen Korridore zu erleuchten, so dass jedes Knarren des alten Holzes das Herz schneller schlagen lässt...

• Die Kellergewölbe •

Weit interessanter ist jedoch der ausgedehnte Keller, der sich unter dem Turm und dem gesamten Keller erstreckt, und der sich ebenfalls nur durch die Wendeltreppe im Turm erreichen lässt, die nach unten vor einer verschlossenen, massiven Holztür endet. Allerdings ist die Treppe nach unten durch eine Steinplatte versperrt, die aber schlecht eingepasst ist, und auch der eiserne Ring, um sie nach oben zu ziehen, kann eventuell entdeckt werden (**INI-Test**, +10% für *Spot Traps*) wenn man an dieser Stelle etwas genauer sucht...

Hier, fast schon vergessen und von den Mönchen eher als unnötige Last betrachtet, lagern wahre Reichtümer, die das Herz eines jeden Abenteurers höher schlagen lassen dürften!

Vor langer Zeit führte das *Empire* und *Bretonia* Krieg gegen *Araby* und statete große Armeen aus, die dort die ungläubigen, schwarzhäutigen Teufel bekämpfen sollten. Auf diesen mächtigen Feldzügen plünderten die Krieger und Ritter viele wichtige Gebäude in dem fremden Land und brachten im Namen der Götter unzählige Schätze mit zurück, die nun in Klöstern und Tempeln lagern und langsam verrotten, bis sie von den Ordensoberen in Zeiten der Not verkauft werden...

Hinter der Tür, deren Schlüssel sich natürlich ebenfalls am Bund von Bruder Gotthold befindet, befindet sich ein langer, feuchter Korridor, in dem das Tropfen von Wasser ständig und entnervend wiederhallt.

Zu beiden Seiten führen unzählige kleinere, oftmals sehr schmale, Korridore ab, in denen huschende Ratten, riesige Spinnen und andere Kreaturen vor dem Fackelschein flüchten...

Alle diese Gänge führen in Kammern, in denen Truhen und Kisten stehen, die alle möglichen Schätze beinhalten.



Reichverzierte Waffen, prunkvolle, mit Edelsteinen besetzte Rüstungen, Kunstgegenstände, Schmuck aller Art, fremdländische Lampen und Leuchter, Zepter, Kronen, Statuen und vieles mehr findet sich, insgesamt ein wahres Vermögen... Allerdings dürfte es den Abenteurern eher schwerfallen, diese Schätze aus dem Kloster zu schmuggeln, denn die meisten davon sind groß und unhandlich. Außerdem werden sie später zur Rechenschaft gezogen, falls etwas fehlen sollte, da die peniblen Mönche natürlich peinlich genau Buch geführt haben über alle jene Dinge, die in den Kellergewölben lagern!

Hier, in diesen dunklen und unheimlichen Kellergängen war es auch, wo die ganze unselige Tragödie ihren Anfang nahm! Der gelangweilte, verwöhnte und vom Klosterleben abgestoßene Novize Bruder Gerhard, der aus einer adligen Familie stammt und von seinem Vater verstoßen wurde, fand ein uraltes Buch, dessen Seiten fast unter seinen Händen zerfielen.

Da er jedoch der fremdländischen Sprache (das Buch stammte ebenfalls aus *Araby*) mächtig war, begann er, zunächst gelangweilt, dann immer faszinierter, in dem uralten, in Menschenhaut gebundenem Folianten zu lesen. Schließlich kannte er den verderbten Inhalt des Buches, in dem es nur um *Slaanesh* und seine perversen Gelüste geht, fast auswendig und beschloss, eines der beschriebenen Rituale in den Kellergewölben auszuüben.

Er stahl sich erneut den Schlüssel vom Bibliothekar und vollführte das Ritual, das einen *Succubus* von *Slaanesh* (einen *Greater Demon*) herbeirief, der sich den kleinen Mönch sofort gefügig machte... Der *Succubus* namens

ZENOBIA

beschworste im Laufe der Zeit noch zwei weitere Dämonen, *Daemonettes*, und sie leben nun in einem abgetrennten Gemach hier in den Gewölben.

• Der Ritualraum •

Es scheint sich bei diesem Raum, der ziemlich weit hinten in den Kellern liegt, um eine Kammer wie alle anderen zu halten, lediglich ein rötlich-grüner Lichtschein und ein wabernder Bodennebel, der ständig zwischen den Türritzen hindurchdringt, beweist das

Gegenteil. Sobald die Tür jedoch geöffnet wird, ist die dahinterliegende Kammer in undurchdringliche Finsternis getaucht, in der leise lustvolle und flüsternde Stimmen zu hören sind und ein süßlich-schwerer Geruch die Abenteurer umschmeichelt (**WP-Test**, ansonsten entsteht *Drowsiness* und der nächste Test mit erfolgt mit **-10**)!

Kein normales Licht vermag diese Dunkelheit zu erhellen und nur magische Lichtquellen werden den Abenteurern hier etwas nützen; nach kurzer Zeit wird eine Gestalt sichtbar, die von einer schimmernden Aura goldenen Lichts umgeben ist!

Diese Frau sieht exakt aus wie die Statue von Verena im Tempel und ist atemberaubend schön; sie kommt lächelnd auf die Abenteurer zu.

„Ihr habt mich aus meinem Gefängnis befreit, liebe Freunde! Sagt, wie kann ich euch danken?“ Sie blickt alle an und in ihren Augen und durch ihre bloße Nähe glauben diese völlig willenlos zu werden (**WP-Test**, ansonsten *Paralyse*)! Im nächsten Augenblick wird Zenobia ihre Maske fallenlassen: Der Raum wird in grelles, rot-grünes Licht getaucht und ringsum an den Wänden befinden sich Wandmalereien perverser und abstoßender Natur, welche zumeist Personen bei widernatürlichem Liebesspiel darstellen.

In der Mitte des Raums befindet sich ein großes, rundes Bett, auf dem zahlreiche Kissen liegen: Das Laken ist von Blut besudelt und Fleischbrocken, teilweise bereits in Verwesung übergegangen, liegen überall umher!

Zwei *Daemonettes* räkeln sich auf dem Bett (**CL-Test**, sonst *Fear*)...

Die Luft in dem Raum ist schwülwarm und Dampfschwaden wallen wie aus dem Nichts um die Abenteurer herum auf. Von der Decke herab hängen unzählige Ketten, die mit Widerhaken versehen sind, und die in einem nicht vorhandenen Wind hin- und herschaukeln und dabei Geräusche verursachen, die wie die lustvollen Schreie von Männern und Frauen klingen...

Auf einigen mächtigen Metalldornen sind halbverweste Leichname aufgespießt, in einigen von ihnen winden sich bereits unzählige fette Maden, während einer davon (falls Bruder Richard getötet worden ist) eindeutig als erst vor kurzem verstorbener, jun-

ger Mönch zu identifizieren ist.

Alle weisen schwere Schnittverletzungen auf und wurden offenbar stranguliert! Hinter dem Bett befindet sich ein Monolith in der Form eines Phallus, der über und über mit abstoßenden Symbolen und von metallenen Verzierungen bedeckt ist – von ihm kommt auch das pulsierende Licht.

• Succubus Zenobia •

Dieser weibliche Dämon sieht aus wie eine überirdisch schöne Frau mit Fledermausflügeln, deren rabenschwarzes Haar ihr bis zu den Füßen herabhängt; aus einer Stelle direkt über ihrem Gesäß wächst ein langer, peitschender Schwanz, der am Ende mit einem schwarzen Büschel Haare bewachsen ist!

Der Succubus ist völlig nackt und allein dieser Anblick reicht schon aus, um dem hartgesottentsten Mann in den schieren Wahnsinn zu treiben.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	55	44	5	5	13	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3*	89	89	89	89	89	89

• Schätze im Gewölbe •

Wenn die Gruppe die Truhen und Kisten aufbricht und durchsucht, so können sie vielerlei wundersame und wertvolle Dinge finden...

W100 Gegenstand

- 01-05** Ein reichverzierter, spitz zulaufender Helm mit verrottetem Tuchbesatz (5 GC).
- 06-10** Eine goldene Gürtelschnalle in Form eines Drachen, mit Edelsteinen als Augen (100 GC).
- 11-15** Eine große Ornamentschale, die aus Gold und Silber eingelegte Einhörner darstellt (200 GC).
- 16-20** Ein goldener, geschwungener Kamm, dessen Knauf eine gewundene Schlange darstellt (25 GC).
- 21-25** Ein mächtiger Sarkophag, der mit Gold und exotischen Symbolen verziert ist (500 GC).
- 26-30** Ein fremdländisches Musikinstrument aus Metall (5 GC).
- 31-35** Eine Maske, die scheinbar einen Dämon darstellt, aus schwarzem Metall mit goldenen Einlegearbeiten (30 GC).
- 36-40** Ein riesiger Kerzenleuchter mit Anhängern aus Kristall (100 GC).
- 41-45** Kunstvoll gearbeitete, allerdings bereits sehr verrottete, fremdländische Möbelstücke (1 GC).
- 46-50** Eine Halskette mit schweren Goldplättchen, in die kleine Halbedelsteine eingesetzt sind (150 GC).
- 51-55** Mehrere Banner, die allesamt Halbmonde oder Sterne in verschiedenen Farbkombinationen zeigen, der teure Stoff ist bereits stark verrottet (1 GC).
- 56-60** Eine Zeremonienrüstung aus leichtem Metall (75 GC).

Skills: Acute Hearing, Ambidextrous, Charm, Demon Lore, Dodge Blow, Excellent Vision, Frenzied Attack, Magical Awareness, Magical Sense, Night Vision, Seduction, Sixth Sense, Strike Mighty Blow, Torture.

Reward of Slaanesh: Ensnaring Tongue, Musk.

Special Rules: Der *Succubus* besitzt eine Aura, die allein durch ihren Anblick alle Menschen in ihrer Nähe zu ihren Sklaven werden lässt, die ihr dann bedingungslos gehorchen (**WP-TEST -10%**, ansonsten kann jeder Abenteurer sie nur anstarren und gehorcht ihr)!

Falls dieser *Greater Demon* des *Slaanesh* angegriffen wird, so zeigt er sein wahres Gesicht: Die Haare verwandeln sich in peitschende Tentakel (**A +1***, **D +2**), der Mund wird zum Maul mit drei Reihen scharfer Zähne, Hände und Füße verwandeln sich in messerscharfe Krallen und er stößt einen gellenden Schrei aus (**CL-TEST** wegen *Fear*, erneuter **WP-TEST**, ansonsten **-10/-1** auf alle Kampfwerte für jene Abenteurer, die den ersten **WP-TEST** nicht geschafft haben)!

Der *Succubus* kann von normalen Waffen nicht verletzt werden!

Der *Succubus* erzeugt *Fear* in seiner Dämonenform.

Er ist *subject to instability*, sobald er die Nähe des Monolithen verlässt.

Ein *Succubus* besitzt die gleiche Fähigkeit zur Gestaltwandlung wie ein *Doppelgänger*!

61-65 Zahlreiche fremdländische Waffen, z. B. Krummschwerter oder Bögen (30 GC).

66-70 Ein Medaillon aus Silber in Form eines Halbmondes (20 GC).

71-75 Ein großer Pokal aus Gold mit ringsum eingesetzten Edelsteinen (150 GC).

76-80 Eine Steinstatue, die einen Krieger mit Spitzbart zeigt, der eine fremdländische Rüstung trägt und ein Krummschwert führt (10 GC).

81-85 Ein kunstvoll verarbeiteter Krummdolch in edelsteinbesetzter Goldscheide (200 GC).

86-90 Ein großer Gong (2 GC).

91 Fremdartige Goldmünzen mit dem Konterfei eines spitzbärtigen Mannes und einem Halbmondsymbol (500 GC).

92 Ein Glasflakon aus hauchdünnem, grünem Glas, verziert mit Gold (30 GC).

93 Eine Urne voller Asche, mit fremdartigen Symbolen ringsum (1 GC).

94 Eine Hand aus Gold, Silber und Elfenbein (250 GC).

95 Eine Krone (400 GC).

96 Mehrere, leider bereits stark zerfallene Wandbehänge mit verschiedenen Motiven, aus edelstem Material (10 GC).

97 Eine große Harfe aus Holz, mit Jade- und Elfenbeinlegearbeiten (200 GC).

98 Ein verzierter Rossharnisch, mit Silber geschmückt (70 GC).

99 Kelche, Teller, Besteck aus Silber (150 GC).

100 Ein Beutel voller Edelsteine (750 GC).

MP: 22

Battle Magic 1: Aura of Resistance, Fire Ball, Hammerhand, Steal Mind, Strength of Combat.

Demonic Magic 1: Summon Guardian, Summon Steed.

• Daemonette Lilika •

Die *Daemonette* hat schon viel Gunst in den Augen ihres Meisters *Slaanesh* erlangt, daher besitzt sie auch auf ihrem ohnehin abstoßend-schönen Schädel drei mächtige, vielfach gewundene Hörner...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	57	42	4	3	8	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4*	10	89	89	89	89	89

Skills: Demon Lore, Dodge Blow, Excellent Vision, Night Vision, Seduction, Strike Mighty Blow, Torture.

Reward of Slaanesh: Horns of Slaanesh.

Mutations: Crown of Flesh (Tongues), Rapid Regeneration.

Special Rules: Die *Daemonette* verursacht *Fear*.

Sie besitzt 1 AP on all locations.

• Daemonette Angeliki •

Auch diese *Daemonette* wurde von ihrem Meister belohnt, sie allerdings mit einem Gesicht, das dem eines der *Keeper of Secrets* entspricht...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	57	42	4	6*	6	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3*	10	89	89	89	89	89

Skills: Demon Lore, Dodge Blow, Excellent Vision, Night Vision, Seduction, Strike Mighty Blow, Torture.

Reward of Slaanesh: Face of a Keeper of Secrets (*Terror*).

Mutations: Crest, Strong (S +3).

Special Rules: Die *Daemonette* verursacht *Fear*.

Sie besitzt 1 AP on all locations.

Im Falle eines doch recht wahrscheinlichen Kampfes werden die *Daemonettes* in jedem Falle versuchen, den *Succubus* zu schützen, falls ihr wirklich Gefahr drohen sollte!

Alle drei *Demons* möchten sich eigentlich vorerst nur an den Abenteurern ergötzen und mit ihnen spielen, so wie eine Katze mit einer Maus spielt, bevor sie sie tötet!

Spätestens in der nächsten Nacht jedoch werden sie mit Ketten an den Monolithen gefesselt und rituell während eines orgiastischen Liebesaktes hingerichtet... Sobald der *Succubus* jedoch getötet werden sollte, unterliegen die beiden *Daemonettes* sofort den Regeln für *instability*, da ihre treibende und bindende Kraft verschwunden ist. Der Tempel des falschen Gottes muss danach mit einem langwierigen Ritual von den Mönchen gesäubert werden, aber dennoch scheint einem beim Betreten der Kammer ständig andauernd jemand etwas zuzuflüstern...



• Die Nacht im Kloster •

Sobald die Abenteurer schließlich ihr Quartier im Pilgerhaus bezogen haben, können sie im Kloster schalten und walten, wie es ihnen beliebt.

Sie werden bald schon feststellen, dass es sehr viele ältere Mönche gibt und auch solche, die geistig oder körperlich etwas zurückgeblieben scheinen: Letztere wurden irgendwann von den Eltern vor den Klostermauern ausgesetzt und stammen zumeist aus den umliegenden Dörfern. Sie dienen dem Kloster, so gut sie eben können, denn sie haben keinen anderen Platz, und daher gilt diesem Ort und seinen Bewohnern ihre uneingeschränkte Loyalität...

Auf jeden Fall kann die Gruppe die Klosteranlage kennenlernen, nur die Tür zum großen Bibliotheks-Turm bleibt ihnen verwehrt.

Irgendwann wird schließlich das junge Mädchen, das sie bereits bei ihrer Ankunft bemerkt haben, beginnen, sie wenig auffällig zu beobachten und macht dabei einem der Abenteurer (mit dem höchsten **FEL-Wert** und einer einigermaßen gepflegten Erscheinung) schöne Augen...

Sie stellt sich schließlich mit

THEA GLOCKAUER

vor und verweist auf die Aufschrift auf dem Schaustellerwagen.

„Ihr müsst wissen,

ANSGAR GLOCKAUER

ist mein Vater. Na ja, eben der von der 'berühmten Schauspieltruppe Glockauer', die schon vor Emperor Karl-Franz persönlich gespielt hat!“

Sie lächelt scheu: „Das ist natürlich Unsinn, aber die Leute glauben ja ohnehin alles, was man ihnen erzählt!“

Jedenfalls wird Thea einen – oder mehrere – Abenteurer begleiten und dabei über dieses langweilige Kloster meckern oder einige Geschichten aus dem Leben der Schauspieltruppe zum Besten geben.

Insgesamt sind es sechs Schausteller, darunter ihr Vater und ihr Bruder

EGON GLOCKAUER

sowie ein paar Komparsen.

Sie weiß zu berichten, dass ihr Vater als Dank für die freundliche Aufnahme noch heute abend ein kleines Stück aufführen möchte, das mit *Verena* zu tun haben soll!

Natürlich geht es Thea nur um egoisti-

sche Motive, denn sie möchte einmal eine bekannte Schauspielerin bei Hofe sein und sucht daher verzweifelt nach Kontakten oder Männern mit Geld.

Sie ist ein flatterhaftes, leichtlebigen junges Mädchen und dies wird ihr noch heute Nacht zum Verhängnis werden...

• Thea Glockauer •

Dieses junge, hübsche Mädchen bietet mit seinen langen, leicht gelockten Haaren, den großen Augen und dem sommersprossigen Gesicht wirklich einen schönen Anblick. Der Anschein von Naivität und Unschuld täuscht jedoch, denn Thea ist eine berechnende Person, die vor allem auf ihren Vorteil bedacht ist...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	23	21	2	2	7	42
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	44	29	34	31	31	42

Skills: Acrobatics, Acting, Charm, Cook, Dance, Disguise, Drive Cart, Fleet Footed*, Mime, Musicianship, Public Speaking, Sing, Wit.

Trappings: Cheap Jewelry, Colorful Clothes.

Special Rules: –

Es wird nicht allzu lange dauern, bis Ihr Bruder auftaucht und Thea möglichst schnell von den Abenteurern wegbringen möchte, da er nur zu gut weiß, was sie (wieder einmal) vorhat.

Da sein Vater ein wenig weltfremd ist und die Augen vor der Tatsache verschließt, dass seine eigene Tochter ihn baldmöglichst verlassen will, hat er beschlossen, selbst dafür zu sorgen, dass Thea keine Dummheiten macht!

Er wird vorgeben, sie müsse noch mit den anderen zusammen für das Theaterstück proben und habe daher keine Zeit, was sie widerwillig und schmolzend zur Kenntnis nimmt, aber dennoch auf eine Reaktion seitens der Abenteurer wartet...

• Egon Glockauer •

Der junge Mann sieht seiner Schwester wirklich sehr ähnlich und trägt sein langes Haar meist zu einem Zopf gebunden. Er fühlt sich für seinen nun doch schon alten Vater verantwortlich und möchte seine Schwester unbedingt davon abhalten, eine Dummheit zu begehen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	51	3	3	9	42
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	44	34	34	34	34	42

Skills: Acrobatics, Acting, Ambidextrous, Comedian, Clown, Contortionist, Dance, Disguise, Drive Cart, Haggle, Juggle, Mime, Public Speaking, Sing, Specialist Weapon: Throwing Knives, Wit.

Trappings: Average Clothes, Throwing Knives.

Special Rules: –

Über kurz oder lang werden die Abenteurer auch die anderen Mitglieder der Schaustellergruppe kennenlernen, da sie ja im gleichen Gebäude

untergebracht wurden: als da wären:

HANS

der dicke, freundliche Freund von Egon,

ELISE

die etwas verbrauchte Geschichtenerzählerin und

KONRAD

ein ehemaliger Zauberlehrling, der unglücklich in Thea verliebt ist und so ziemlich alles anstellen würde, um sie für sich zu gewinnen.

Und dann ist da natürlich noch der Anführer der kleinen Truppe, nämlich Ansgar Glockauer, der etwas weltfremde Schauspieler...

• Ansgar Glockauer •

Ansgar ist ein älterer Mann mit ergrautem Schnauzbart und einem runzligen, stets lächelnden Gesicht. Er liebt seine Arbeit und hat sein ganzes Leben der Schauspielerei gewidmet, weswegen er aber leider viele „wichtigere“ Dinge übersieht, die aber zum Glück sein Sohn für ihn erledigt...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	23	21	2	3	8	32
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	34	38	39	36	37	34

Skills: Acting, Animal Care, Blather, Comedian, Clown, Dance, Disguise, Drive Cart, Etiquette, Heraldry, Hypnotise, Jest, Lip Reading, Mime, Mimic, Public Speaking, Read/Write, Sing, Speak Additional Language: Cathayan, Tilean, Bretonian, Kislevik, Story Telling, Wit.

Trappings: Average Clothes, Hat.

Special Rules: -

• Das Theaterstück •

Nach Sonnenuntergang, als eigentlich schon längst die Nachtruhe im Kloster eingeleitet sein sollte, findet das angekündigte Theaterstück der Schaustellertruppe auf dem Innenhof vor dem Tempeleingang statt.

Der Treppenaufgang wurde zu einer Art Podest umfunktioniert, was mehr recht als schlecht funktioniert, und auch die Abenteurer können Zeugen einer Geschichte werden, die davon handelt, wie *Verena* die Kunst des Lesens und Schreibens den Menschen nahebrachte.

Dabei werden die Schauspieler, die ziemlich schnell die Kostüme wechseln, scheinbar von einigen magisch erzeugten Effekten unterstützt, so zum Beispiel einem sanften Licht, das von der Schreibfeder der *Verena* ausgeht, oder Geräuschen, die scheinbar aus dem Nichts kommen (dies ist natürlich Konrad zu verdanken, der wieder einmal sein Bestes gibt).

Aus den Reihen der Mönche ist des öfteren ein staunendes „Aaah“ oder „Ooooh“ zu vernehmen und im großen und ganzen scheint die Darstellung des Stücks bei ihnen auf Gegenliebe zu stoßen...

Vor allem Thea, die als *Verena* kaum noch zu erkennen ist und wirklich atemberaubend schön aussieht, lenkt aller Augenmerk auf sich!

Bruder Gerhard, der junge Novize des Abts, scheint bei ihrem Anblick besonders verwirrt zu sein (**INI-Test**), wird er darauf angesprochen, so sagt er, er stelle sich *Verena* genauso vor, wie sie von der jungen Frau verkörpert werde.

In Wahrheit hat sich in seinem kranken Hirn natürlich längst die Überzeugung festgesetzt, dass sie das neue Opfer für die „Herrin“ sein wird und er wird Thea zu diesem Zwecke heimlich nach der Aufführung abpassen und einen Treffpunkt mit ihr vereinbaren, um sie dann unter einem Vorwand in die Gewölbe zu locken und dort rituell zu opfern! Da der Versuch, ein jungfräuliches Opfer aus Graustetten zu entführen, diesmal an der erhöhten Wachsamkeit der Dorfbewohner scheiterte, ist er bereit, irgendein beliebiges Opfer zu wählen, solange er nur auch diesen Monat in die lustspendenden Segnungen der „Herrin“ kommt...

Die Abenteurer können den Rest des Abends je nach Lust und Laune verbringen, doch Bruder Frederick rät ihnen, früh zu Bett zu gehen, da sie alle am nächsten Morgen bereits um 4.40 Uhr wieder aufstehen müssen.

„*Na ja, so schön dieses Theaterstück auch war, deswegen ist es recht spät geworden und wir werden wohl morgen ziemlich müde sein beim ersten Gebet. Ich wünsche eine angenehme Nachtruhe!*“ Mit diesen Worten verabschiedet sich der alte Mönch und auch fast alle anderen Klosterbewohner ziehen sich auf ihre Kammern zurück...

• Träume in der Nacht •

In dieser Nacht, in der die arme Thea einem bestialischen Ritual zum Opfer fällt, schläft einer Abenteurer sehr unruhig (jener mit dem niedrigsten **WP-Wert**).

Er wälzt sich unruhig von einer Seite auf die andere und hat dann folgenden, unheimlichen Traum: Der Abenteurer sieht Thea in ihrer Verkleidung als die

Göttin *Verena* auf der Bühne stehen, doch wirken alle Farben und Lichtquellen seltsam verzerrt und unwirklich! Die gesamte Szenerie ist in rotes Licht getaucht und die Schatten der Mönche auf den Mauern des Klosters wirken wie verkrüppelte Monstren, die sich windend und zuckend umherbewegen.

Thea kommt lächelnd zu dem Abenteurer und nimmt seine Hand, woraufhin sie zu fliegen beginnen und ein goldener Schein die beiden einhüllt.

„*Ich bin Verena*“, sagt die strahlende Gestalt neben ihm, als sie durch einen wolkenverhangenen Himmel jagen!

Plötzlich zuckt ein Blitz auf und die Szenerie ändert sich mit einem Schlag: Der Abenteurer befindet sich nun in einem Gemach, in dem sich unzählige nackte Menschen tummeln und der Fleischeslust huldigen!

Verena steht mit einem vor Abscheu verzerrten Gesicht inmitten der Leiber.

„*Dies muss ein Ende haben!*“ flüstert sie und winkt den Abenteurer zu sich.

Als er vor ihr steht, lächelt sie ihn an und offenbart drei Reihen spitzer Zähne in einem gewaltigen Maul!

Ihre Haare verwandeln sich in Peitschen, die auf ihn zuschnellen, ihn umschlingen und immer näher an diese Ausgeburt des Bösen heranzerren...

Unzählige, vom Schweiß glitschige Leiber drängen sich an ihn und...

...er erwacht völlig nassgeschwitzt in seinem Bett (**CL-Test** oder **1 Insanity Point**)!

• Ein neuer Morgen graut •

Als die Abenteurer bereits früh geweckt werden, um am regulären Klosterbetrieb teilzuhaben, fällt ihnen im Tempel auf, dass Thea nicht bei ihnen ist und ihr Bruder einen etwas verwirrten und nachdenklichen Eindruck macht. Früher oder später werden sie dann auch erfahren, dass das Mädchen heute Morgen nicht auf ihrem Zimmer und ihr Bett unbenutzt war!

Thea ist spurlos verschwunden...

Zunächst wird dem noch keine große Bedeutung beigemessen, wenn auch ihr Bruder Egon die Abenteurer beharrlich ausfragt und bisweilen sogar verdächtigt, dass sie etwas mit ihrem Verschwinden zu tun haben!

Sollten sich die Abenteurer auf die Suche nach Thea machen, so können sie



eine interessante Entdeckung machen (**INI-Test**, +10% für *Excellent Vision*): Eine Blutspur führt nämlich vom Tor des Klosters weg in Richtung des Bergpfads (hier wurde die Leiche Bruder Gerhard zu schwer und er musste sie hinter sich herschleifen)!

Folgen die Abenteurer ihr, so kommen sie ohne Probleme zu einer kleinen Schlucht nahe dem Weg, wo die Spur abrupt endet. Doch am Boden der nicht allzu tiefen Schlucht scheint ein dunkler Gegenstand zu liegen (**INI-Test**, +10% für *Excellent Vision*)...

Entschließen die Abenteurer sich, hinabzuklettern, so erweist sich dies ohne geeignete Ausrüstung doch als relativ halsbrecherisch (**DEX-Test**, +20% für *Scale Sheer Surface*)!

Bei einem Sturz kann sich die betroffene Person vielleicht noch rechtzeitig fangen (**DEX-Test** und **1W3 Damage** ohne *Toughness* und *Armour*), ansonsten fällt sie ein gutes Stück tief auf einen Felssims (**1W6 Damage** ohne *Toughness* und *Armour*).

Unten in der Schlucht findet der Abenteurer einen völlig blutdurchtränkten Sack, in dem sich der verstümmelte Oberkörper von Thea befindet, der scheinbar an der Hüfte zerissen wurde! Unzählige tiefe Fleischwunden bedecken den Oberkörper, die wohl von spitzen und sehr scharfen Gegenständen verursacht worden sind, aber alle nicht tödlich waren.

Der grauenhafteste Anblick ist jedoch ihr einstmals hübsches Gesicht, das nun grässlich entstellt ist: Die Augen sind herausgeschnitten worden und die Zunge ragt – bläulich und geschwollen – aus dem Mund!

Der Hals ist übersät mit dunklen Striemen, die darauf schließen lassen, dass der Tod wohl letzten Endes durch Erdrosselung eingetreten ist (**CL-Test** oder **1W3 Insanity Points**)...

Wenn die Abenteurer den Sack samt Inhalt übrigens nicht noch bis zum Mittag dieses Tages finden, so werden sich Wölfe darüber hergemacht haben und sie können dann bestenfalls noch den blutdurchtränkten Sack entdecken. Wird der schreckliche Fund zurück ins Kloster gebracht, so entsteht dort eine große Aufregung und manche Mönche behaupten, dies sei die Strafe für die Lasterhaftigkeit des Mädchens und die Sendboten des Bösen hätten sie nun zu

sich geholt! Ihr Vater und ihr Bruder sind völlig verzweifelt und klagen jeden an, der am letzten Abend mit ihr zusammen gewesen ist...

Der Abt fasst schließlich einen folgenreichen Entschluss: „*Ruhe, liebe Brüder, bitte lasst Ruhe einkehren! Dieses schreckliche Vorkommnis bedarf der Klärung und daher bitte ich euch zunächst einmal, wieder an eure Arbeit zurückzukehren!*“

Zögernd und das Zeichen gegen das Böse schlagend geben die Mönche nach und der Abt bittet die Abenteurer zu sich in sein Haus.

„*Liebe Freunde, diese Geschichte ist wahrlich schrecklich! Ich weiß nicht, welche Rolle ihr oder die Schausteller selbst in dieser Tragödie spielt, doch da ihr Bruder Meinhard so trefflich gerettet habt, will ich euch vorerst vertrauen. Bitte, stellt Nachforschungen an, doch bringt nicht noch mehr Unruhe unter meine Brüder.*“

Er lässt sich von Bruder Gerhard, der heute noch verschlafener wirkt als sonst und tiefe Augenringe hat (**INI-Test**), Tee einschenken und fährt dann fort: „*Natürlich sollt ihr eigentlich nur dafür sorgen, dass nichts noch etwas geschieht, denn wir erwarten ohnehin Besuch von Brüdern, die schon seit einem Tag hier sein sollten, um die Vorkommnisse in den Dörfern zu untersuchen. Diese werden die traurige Angelegenheit ganz sicher schnell lösen können!*“

Er entlässt die Abenteurer, gibt ihnen aber noch den Rat, unauffällig und im Hintergrund zu bleiben, denn da solch ein schrecklicher Vorfall noch nie im Kloster stattgefunden hat, können es seiner Ansicht nach nur die Personen von außen sein – sie eingeschlossen – die für diese ruchlose Tat in Frage kommen...

Wird nun das Kloster untersucht, so können die Abenteurer eventuell folgende Entdeckungen machen:

■ Am Hauptportal des *Verena-Tempels* befindet sich ein Blutwischer, so, als habe jemand mit einer blutigen Last den Torflügel aufgestoßen (hier ist Bruder Gerhard mit dem blutigen Sack in der Tat entlangestreift).

■ Hinter dem Haus des Abts hängt eine gewaschene Mönchskutte zum Trocknen auf einer Schnur, die dun-

kelrote Flecke aufweist (wird Bruder Gerhard danach befragt, so wirkt er erschrocken und beteuert, dass dieses Blut von der Schlachtereirei stamme, wo er gestern Bruder Waldemar zur Hand gegangen sei, was dieser auch bestätigt).

■ Ein Mönch hat Thea nach der Vorstellung zuerst ins Haus gehen sehen, sie verließ es aber kurze Zeit darauf bereits wieder und ging in Richtung Kreuzgang (dort hat sie sich dann mit Bruder Gerhard getroffen).

■ Bruder Barnabas meidet die Nähe der Abenteurer, wo er nur kann (dies liegt aber nur daran, dass er Angst hat, er bekommt wieder einmal die Schuld am ganzen Geschehen, wie so oft)...

Sollten die Abenteurer den Zugang zum Bibliotheksturm erbitten, so kann dieser Bitte lediglich der Abt zustimmen, was er nach kurzem Zögern auch tun wird.

Allerdings wird Bruder Gotthold, der Bibliothekar, ständig bei ihnen sein und in keinster Weise seine Missbilligung verhehlen, die er bei der Führung der Gruppe durch den gigantischen und verwinkelten Turm empfindet.

Spätestens bei dieser Gelegenheit können die Abenteurer auch feststellen, dass dieser Mönch wohl dem Klosterbier sehr zugetan ist, denn mehr als einmal bleibt er im Turm zurück und trinkt aus einer dickwandigen Flasche, wenn er glaubt, es beobachtet ihn niemand (**INI-Test**).

Es gibt keinerlei Möglichkeit für die Abenteurer, die Kellergewölbe zu betreten, und Bruder Gotthold wird sie auch davon abhalten, die Treppe, die ja nach unten hin durch die Steinplatte auf Bodenhöhe abgeschnitten wird, genauer zu untersuchen!

Im flackernden Licht der einzigen Öllampe, die obendrein noch der Mönch bei sich trägt, und bei der Eile, die er gerade an dieser Stelle an den Tag legt, ist es eher unwahrscheinlich, dass die Gruppe bereits jetzt diesen geheimen Weg nach unten findet.

Die Mönche hüten dieses Geheimnis auch gut, denn würde erst einmal in der „Welt draußen“ bekannt, welche Schätze sich hier befinden, so wäre das Kloster nicht mehr sicher und Räuber,

Halsabschneider und Banditen würden es unsicher machen...

Zudem ist der jeweilige Abt durch ein altes Abkommen dazu verpflichtet, Stillschweigen über die Kellergewölbe und ihren Inhalt zu bewahren, über die aber alle Mönche im Kloster Bescheid wissen, wenn auch nur die wenigsten wirklich bereits dort gewesen sind!

Insgesamt wird nämlich die Aufbewahrung der geraubten Schätze und Kleinodien aus *Araby* im gesamten Kloster eher als Last, denn eine ehrenvolle Aufgabe gesehen...

• Ein neues Opfer •

In der kommenden Nacht werden die verderbten Mönche dem nun uner-sättliche *Succubus* bereits wieder ein neues Opfer bringen müssen, und zwar

BRUDER RICHARD

der jüngste Neuankömmling im Kloster. Bruder Gerhard ist sich relativ sicher, dass dieser Novize noch jungfräulich ist und obwohl er zu Anfang niemals seine Gefährten im Kloster verraten und auf so schreckliche Weise geopfert hätte, ist er nun in seinen Taten an keinerlei Moral mehr gebunden. Zu tief sitzt in ihm der Dorn der Verderbnis und zu groß ist das Verlangen nach neuen fleischlichen Genüssen, die er und seine Brüder immer nur dann erlangen können, wenn die „Her-rin“ ein neues Opfer erhält!

Bruder Richard ist am nächsten Morgen ebenfalls spurlos verschwunden, doch diesmal sind keine offensichtlichen Hinweise auf einen Mord mehr zu finden, denn der Leichnam hängt – auf einen Haken aufgespießt – im Gemach in den Kellergewöben...

Allerdings können die Abenteurer bei nun näherer Befragung verschiedener Mönche einige neue Informationen erhalten:

■ Bruder Richard war der jüngste Klosterbewohner und gerade erst 15 Jahre alt; er kam vor drei Wochen an und hatte sich noch nicht richtig an das strenge Klosterleben gewöhnt. Er arbeitete oft in der Schreibstube.

■ Bruder Gerhard unterhielt sich in seiner spärlichen Freizeit gerne mit dem Neuankömmling, meist im Kreuzgang oder dem Tempel.

■ Bruder Gotthold ist dem Klosterbier mehr zugetan, als es gut für ihn ist

und hat einen sehr tiefen Schlaf, was die anderen Mönche an seinem lautstarken Schnarchen erkennen können.

■ Es gibt geheime Gewölbe im Kloster, doch die Mönche dürfen nicht darüber sprechen.

■ Falls die Abenteurer noch einmal

• Die Inquisition •

Am nächsten Tag treffen bereits zwei Personen im Kloster ein, die Verena selbst geschickt zu haben scheint, was sich aber bald schon als Trugschluß herausstellt: Es handelt sich um Wolf-Ansgar Burmeister und Adam Rauschenbach, die beide selbstgefällig und mißtrauisch bis zur Paranoia sind und den Abenteurern mit ihren von Vorurteilen bestimmten Handlungen eher in die Quere kommen, als eine Hilfe zu sein...

• Wolf-Ansgar Burmeister •

Der Inquisitor trägt eine weiße Robe mit zurückgeschlagenem Kapuzenüberwurf, so daß sein verkniffenes und mißtrauisches, kantiges Gesicht zu sehen ist. Seine schwarzen Haare sind sehr kurz geschoren und auf der Robe prangt ein mächtiger Kriegshammer, der von einer feurigen Aurora umgeben ist...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	53	53	4	4	12	73
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	53	73	63	73	73	53

Skills: Acute Hearing, Authority, Demon Lore, History, Law, Magical Awareness, Public Speaking, Read/Write, Sixth Sense, Theology, Torture, Wit.

Trappings: Robe, Symbol of Sigmar, Magical Warhammer (kein **INI**-Verlust, Bane Weapon gegen Chaos Creatures, **D +3**), Multiple Spell Ring (Aura of Protection, Zone of Steadfastness, Dispel Lesser Demon).

Special Rules: –

• Adam Rauschenbach •

Der Witch Hunter ist eine hagere, asketisch wirkende Gestalt, die trotz ihrer drahtigen Erscheinung sehr muskulös wirkt. Er trägt einen weiten Schlapphut auf dem stets glattrasierten Gesicht, aus dem stechend graue Augen blicken. Bei ihm ist sein verwildert aussehender War Dog „Greiff“...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	63	63	6*	6*	13	73*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	53	53	43	43	73	43

Skills: Acrobatics, Animal Training: Dog, Charm, Dodge Blow, Escapology, Fleet Footed*, Heal Wounds, Hypnotise, Identify Undead, Immunity to Poison, Lightning Reflexes*, Marksmanship, Public Speaking, Ride: Horse, Shadowing, Silent Move Rural/Urban, Sixth Sense, Specialist Weapon: Duelling Pistol, Net, Lasso, Throwing Weapons, Strike Mighty Blow, Torture, Very Strong*, Very Resilient*.

Trappings: Sleeved Mail Coat + Metal Breastplate (2 **AP**, **Body**/1 **AP**, **Arms**), Metal Leggings (1 **AP**, **Legs**), Symbol of Sigmar, Magical Sword (Mighty Strike), Spell Ring (Fireball).

Special Rules: –



den Bibliotheksturm aufsuchen sollten, so können sie am Fuße der Steintreppe (**INI-Test**, +10% für *Excellent Vision*) das Ende einer dünnen Kette sehen, die scheinbar im Gestein verschwindet; dies ist die Novizenkette (mit Waagensymbol) von Bruder Richard, der sich gewehrt hat, bevor er die Treppe hinabgezerrt worden ist und beim Schließen der Steinplatte wurde sie eingeklemmt!

• Weg in die Dunkelheit •

Nun steht den Abenteurern der Weg offen, in den Kellergewölben nach dem Raum zu suchen, in dem die finsternen Rituale abgehalten werden.

Doch die weit verzweigten Gänge und Tunnel sind vollgestellt mit allerlei Truhen, Kisten und vielen Gegenständen und zudem gibt es viele Kammern, so dass es einige Zeit dauern kann, bis die Gruppe den erwünschten Raum findet. In jedem Fall werden sie bei ihrem Aufenthalt hier unten von den nun völlig verzweifelten abtrünnigen Mönchen überfallen werden!

Die Kultisten werden sich in dunklen Seitentunneln versteckt halten und völlig überraschend (**INI-Test**) angreifen! Bruder Gerhard hält sich im Hintergrund und wendet die verderbte Magie an, die ihm vom *Succubus* geschenkt wurde... Wenn die wahnsinnige Schar, die fortwährend „*Blut für die Herrin, Fleisch für die Herrin!*“ brüllt, besiegt worden ist, können die Abenteurer bei einer Durchsuchung der Toten verschiedene leichte Mutationen feststellen, die ihnen bei den diversen Orgien und Ritualen zu Ehren von *Slaanesh* zuteil geworden sind!

Danach können sie zu der Ritual-Kammer vordringen und dem Spuk im Kloster (hoffentlich) ein Ende bereiten...

• Verena sei Dank •

Sobald die Kellergewölbe von ihren grauenhaften Bewohnern befreit wurden, sind die Mönche überglücklich und dankbar, wenn auch beschämt darüber, dass jemand aus ihrer Mitte sich solch dunklen Pfaden zuwenden konnte... Der Abt persönlich wird den Abenteurern seinen Dank aussprechen und sie alle erhalten ein Empfehlungsschreiben, das ihnen Zugang zu den Bi-

bliotheken der *Verena*-Tempel im gesamten *Empire* Zugang verschaffen – oder zumindest erleichtern – sollte!

Außerdem bekommt jedes Gruppenmitglied aus den „mageren“ Klosterersparnissen noch 30 *Goldcrowns* für ihre redlichen Bemühungen...

Auch die verbliebenen Schausteller bedanken sich und fragen, ob die Abenteurer sie eventuell begleiten können und wollen, da sie bald schon wieder aufbrechen, um diesem traurigen Ort den Rücken zu kehren.

Falls die Abenteurer das Buch in der Kammer von Bruder Gerhard nicht gefunden und mitgenommen oder zerstört haben, so wird schon bald ein neuer Novize es finden und das Werk des Fleischeslust fortsetzen...

Aber intelligente Abenteurer werden diesen schändlichen Umtrieben dann sicher ein für alle Mal ein Ende bereiten, oder?

Experience Points:

Als Standardwert können alle Abenteurer **100 EP** erhalten; hinzu kommen noch bis zu **50 Punkte** für gutes Rollenspiel im Verlauf dieses Abenteuers!

Falls das Buch jedoch nicht gefunden und vernichtet wurde, werden jedem Abenteurer **30 Punkte** abgezogen...