

# Arûn

Spielberichte Kampagne II

Henning Ellerweg (he), Lars Fockele (lf), Daniel Karuseit (dk), Martin Iseringhausen (mi),  
Thomas Lenniger (tl)

© 2010 [www.thornet.de](http://www.thornet.de)

## Inhaltsverzeichnis

Das Attentat .....	3
Die Schwimmende Stadt .....	3
Kaltenbach.....	6
Rückkehr in die schwimmende Stadt.....	6
Der Hohekongregat .....	8

# Das Attentat

Wir kommen alle irgendwie nach Südersund, wo zwei seltsame Morde geschehen. Jeder von uns wird auf irgendeine Art und Weise in die Morde verwickelt, wodurch wir uns alle das erste Mal in einer Kneipe bei einem sehr mysteriösen Kerl wiederfinden. Letztlich gibt er uns den Rat, das wir die Sache im Auge behalten sollen zumal etwas grosses ansteht. Danach trennen sich unsere Wege auch schon wieder. Wir gehen den Morden auf weltlichem und magischem Wege nach und finden recht schnell raus, das die Tatwaffe ein magisch besudelter Dolch is, was die Vermutung nahelegt das einige Burka die Attentäter sind. Nach etwas Aufklärungsarbeit finden wir im Westviertel auch eine alte Burka, die über die Vorgänge informiert ist. Diese Frau beherbergt einen vermummten Gast, der kein Wort sagt und mit dem wir uns auch tunlichst nicht unterhalten sollen. Bruder Alaron fällt in Ohnmacht, es stellt sich später heraus das er Versucht hat zu erkennen ob der vermummte über magische Fähigkeiten gebietet. Dabei hat er nichts entdecken können, sondern lediglich in das absolute Nichts gesehen.

Die Kongregation des Lichts (Inquisition) ist zeitgleich mit uns auf diese seltsamen Leute aufmerksam geworden und es wurden parallelen zu einem geschichtlich sehr relevanten Ereignis gezogen, dem ersten Anschlag auf den Kaiser oder auch der Geburtsstunde der Inquisition. Von da an lief alles sehr schnell. Der Kongregat, der an der Aufklärung der Mordfälle arbeitet wurde erschlagen. Wir eilen aus der Stadt heraus und werden von unserem seltsamen Bekannten auf einem Schiff Richtung Norden gebracht. Von dort betrachten wir, wie es in Da'an zu einigen gewaltigen Explosionen kommt. Ein Anschlag auf den Kaiser wurde durchgeführt, genau wie damals. Scheinbar haben sich mehrere Burka mit magischer Energie aufgeladen und sind somit selber zu wandelnden Bomben geworden, mit dem Ziel den Kaiser auszulöschen. Glücklicherweise ist der Kaiser entkommen und kaum jemand ist darüber informiert das er noch lebt, wir sind es.

Auf Befehl des Kaisers nehmen wir unsere Fahrt zur schwimmenden Stadt auf, dabei geschehen merkwürdige Dinge: Alpträume von schrecklichen Tieren, die unser Schiff angreifen, eine starke magische Aura an einem absolut nicht magischen Gruppenmitglied und Burka-Artefakte, die sich im Besitz der Gruppe befinden. *(dk)*

# Die Schwimmende Stadt

01.07.998:

Um in Erfahrung zu bringen, ob die Alpträume von Thonar magischen Ursprungs sind biete ich ihm an eine Nacht nicht zu schlafen und neben ihm zu wachen. Targon möchte sich dazu gesellen, woraudhin es zum Eklat kommt. Der Nord wiegelt einen Teil der Mannschaft gegen den Halb-Burka auf. Erst ein eingreifen des Kapitäns sorgt für Ruhe und in den nächsten Tagen für eine üble Prellung im Gesicht von Thonar. Targon soll auf dem Deck angebunden werden, was er nach kurzer Gegenwehr auch über sich ergehen lässt. In der Nacht kehrt der Alptraum wieder, es sind jedoch keine besonderen Anzeichen von Magie zu entdecken. Thonar macht sich auf den Weg an Deck und möchte dem Kapitän erzählen das er wieder geträumt hat. Mit einiger Überredungskunst kann Lothar ihn geraed noch davon abhalten. Lothar ist klar, wenn der Kapitän von dem Traum erfährt wird er den Kurs nicht weiter halten und im schlimmsten Fall noch Targon töten.

02.07.998:

Der Alptraum wird nun stärker, kurz vor dem Erreichen der Stadt wird das Schiff von riesigen Krakenarmen ins Wasser gezogen.

03.07.998:

Thonar hat angekündigt, dass er bei einem weiteren Traum auf jeden Fall mit dem Kapitän sprechen wird. Lothar versucht Thonar in dieser Nacht wachzuhalten, damit er keinen weiteren Traum hat. Davon hat Thonar recht schnell die Nase voll und droht Schläge an. Kaum dass er richtig eingeschlafen ist träumt er wieder und geht nun auch recht zügig zum Kapitän. Dieser kündigt an bald den Kurs zu ändern.

Auf unsere Anfrage, ein Beiboot zu bekommen um auf eigene Faust die schwimmende Stadt zu erreichen reagiert er sehr interessiert. Allerdings will er sich das Boot recht teuer bezahlen lassen, da wir keine andere Chance sehen willigen wir ein. Schon nach kurzer Zeit stehen wir vor einer dunklen Gewitterwand, wir nehmen alle unseren Mut zusammen und können so und durch den Segen Adons die schwimmende Stadt erreichen. So treiben wir mit den Trümmern unseres Bootes umher.

04.07.998:

Ein Fischerboot gabelt uns auf, nachdem die beiden Burka überzeugt werden konnten nehmen sie auch die beiden Männer Adons an Bord. So erreichen wir die schwimmende Stadt wohlbehalten, allerdings haben wir dabei zahlreiche Ausrüstungsgegenstände verloren und Targon, Lothar und Berick ziehen sich unangenehme fiebrige Gliederschmerzen zu.

05.07.998:

Erste Einkäufe werden getätigt, die drei kränkenden werden mit Suppe und Wadenwickeln versorgt. Der Nord kann nicht an sich halten und sucht den erstbesten Puff auf, leider führen sie dort keine Jungen nach seinem Geschmack...

06.07.998:

Lothar wurde seiner Barschaft beraubt. Immerhin können wir noch erfahren, dass der Besitzer des süßen Salzes ein Lude ist oder ist er der Lude? Auf jeden Fall ein schmieriger Kerl, mit dem Lothar dann auch persönlich auf seinem Schiff spricht. Viel erfährt er nicht dabei, nur dass er sich nicht die Hände schmutzig machen möchte, weswegen er das Haus geschlossen hält. Er erwähnt, dass er einige eigenen Nachforschungen angestellt hat, geht jedoch nicht darauf ein. Zum Abschluss macht er das Angebot, dass wir das Bordell für 10 Librum einen Tag lang in Augenschein nehmen können, was Lothar dankend ablehnt.

Bei einer oberflächlichen Untersuchung des Süßen Salzes stellt sich heraus, dass die gesamte Stadt von einem dunklen Zaubernetz durchwoben ist. Scheinbar wird sie dadurch an ihrem Platz gehalten. Es handelt sich um sehr mächtige Magie, die in ihrer Intensität wohl nur durch den aufgeladenen Dunkelwirker, den ich in Südersund untersucht habe übertroffen wird.

07.07.998:

Der siebte Tag unseres Aufenthaltes auf der schwimmenden Stadt ist zugleich der ereignisreichste. Im wesentlichen erfahren wir einiges von der schweigenden Bruderschaft, dem lokal ansässigen Arzt Marbron, dem örtlichen Adonpriester Wulffson Ries und etwas reimen wir uns zusammen.

-Die schweigende Bruderschaft:

Die Brüder hüllen sich durchaus in Schweigen, da einzige was wir in Erfahrung bringen können ist dass ein Adonpriester zu Rate gezogen wurde, da nicht bei allen Toten des Massakers offensichtliche Todesursachen vorlagen. Sämtliche toten Burka sind auf seltsame Art und Weise gestorben.

-Marbron:

Ein Arzt, der es sich in der schwimmenden Stadt niedergelassen und sich selbst als den besten seines Faches bezeichnet. Als wir ihm von dem Attentat auf den Kaiser erzählen nimmt er allen ernstes an, das nach ihm geschickt wurde. Ausser einigen unbedeutenden Informationen über den Luden hat er nichts weiter zu berichten.

-Zusammengereimtes:

Die verhüllten Burka haben die im Süßen Salz anwesenden Burka nicht getötet, indem sie ihnen die Kehle durchgeschnitten haben. Es könnte durchaus sein, das sie sich mit ihrer Hilfe magisch aufgeladen haben. Ähnlich wie Merimas von Thune es in seinem Arcanum Meerwa in der grossen Senke beschrieben hat. Das würde bedeuten, das sich im odr unter dem Süßen Salz ein gefallener Stern befindet.

-Wulffson Ries:

Der Adonpriester der schwimmenden Stadt ist ein sehr heimlicher Mensch, was wir feststellen als er morgens mit Thonar verschwindet und sich dabei nicht verfolgen lässt.

Nachdem wir unsere Informationen zusammengetragen haben soll Thonar ihn um einen Besuch bei uns bitten. Er erscheint kurze Zeit später und beantwortet auch einige Fragen.

Allerdings beantwortet er keine Fragen die im Zusammenhang mit dem Massaker stehen. Bei seinen Ausflüchten, was es mit dem Süßen Salz auf sich hat werde ich dann langsam skeptisch, eine Andeutung seinerseits das es gefährlich sein würde sein Wissen mit uns zu teilen da dieses Wissen in den falschen Händen schwerwiegendes Unheil auslösen könnte lässt mich weiter aufhocken. Meine Vermutung erhärtet sich, das ich hier einem angehörigen des Ordens der Meriniten gegenüberstehe.

Wir versuchen noch mit ihm zu diskutieren, ob er nicht einige Informationen herausgeben könne oder wie wir ihn davon überzeugen können, das wir nichts unehrenhaftes mit dem Wissen anfangen wollen. Er kündigt an uns am Abend aufzusuchen und uns unter Umständen mehr zu erzählen, allerdings müsse er sich dies genau überlegen und es würde sich auch nicht vermeiden lassen, das es sich dabei um eine unabänderliche Tat mit schwerwiegenden Konsequenzen handeln würde.

Wir sind etwas sprachlos und lassen die Zeit bis zum Abend verstreichen, wobei ich den anwesenden ein wenig über die Meriniten erzähle, da ich weiterhin davon ausgehe das wir es hier mit Meriniten zu tun haben.

Wulffson informiert uns darüber, das er uns erzählen würde was er weiss. Allerdings müssten wir allerdings zustimmen, das er sich auf magischer Weise unserer Verschwiegenheit versichert. Dies soll geschehen, indem ein Geas auf uns gelegt wird, er muss über einige Macht verfügen wenn er so etwas durchführen kann.

Nachdem sich alle der Konsequenzen bewusst sind stimmen wir zu und werden mit einem Karrengespann an einen anderen Ort gebracht, dort werden wir von zwei weiteren Männern empfangen und mit dem Geas versehen. Wie sich herausstellt sind sie alle im Zeichen der Feder unterwegs (es handelt sich also tatsächlich um Meriniten).

Wir erfahren, dass die Meriniten sich um die Überfahrt der Burka gekümmert haben. Allerdings waren sie sich nicht bewusst, um wen genau es sich handelt sonst hätten sie dem Handel auf keinen Fall zugestimmt. Der Lude hat ihnen das Angebot gemacht, das sie das Süße Salz in ihren Besitz bekommen, wenn sie sich darum kümmern eine Gruppe von sechs Personen zu transportieren: Rosengaard -> Süßese Salz -> Südersund. Einer Karte die sie ausbreiten kann ich entnehmen, das im Süßen Salz einige Linien zusammenlaufen, es scheint sich um einen stark magischen Ort zu handeln. Die Möglichkeit den Dingen dort auf den Grund zu gehen hat die Meriniten fasziniert, weswegen sie sich auf den Handel mit dem Luden eingelassen haben. Inzwischen bereuen sie es, einerseits da sie nicht beabsichtigt haben den Kaiser zu töten und andererseits da sich der Lude ihnen in den Weg stellt und ihnen mit offener Feindseligkeit begegnet. Er rät uns, mehr über den Luden in Erfahrung zu bringen kann uns sonst allerdings nichts weiteres berichten. Allerdings ist er

bereit auf unsere Fragen zu beantworten.

Dadurch erfahren wir:

1. Das weder der Graf von Nordersund, noch einer seiner Lakaien in den Diensten der Organisation steht
2. Das es nicht im Interesse der Organisation ist, das der Kaiser umkommt.
3. ... (*dk*)

[...]

## Kaltenbach

01.05.999

Thonar bekommt den Stein als Kette übergeben, allerdings ohne die Konsequenzen zu kennen. Wir beraten uns längere Zeit, was unser nächster Schritt sein könnte. Momentan scheint die einzige Option zu sein, wenn wir nach Nordersund reisen und Benevold einen Besuch abstatten. Wir teilen Sir Krutor unsere Entscheidung mit und können problemlos abreisen, werden sogar aus der Waffenkammer noch ausgestattet.

02.05.999

Gegen abend des Reisetages treffen wir auf Bruder Eckbart, seines Zeichens Septimus. Zumindest ist es das, was er uns mitteilt. Da Gesellschaft in dieser Gegen selten ist, reisen wir zusammen weiter. Wie sich später herausstellen soll ein grosser Fehler...

10.05.999

Gegen Mittag erreichen wir Kaltenbach, wo wir in ein Gasthaus einkehren. Bruder Eckbart verabschiedet sich von uns.

11.05.999

Truppen des Grafen von Kaltenbach wollen uns verhafnen, zunächst wird uns nicht einmal mitgeteilt was gegen uns vorliegt. Nachdem wir in die Gemäuer des Grafen verbracht worden sind, erfahren wir die (konstruierte) Geschichte: Bruder Eckbart wurde die Kollekte gestohlen und seiner Angabe nach haben wir sie ihm entwendet...es folgen sehr schmerzhaftige Stunden. Irgendwie gelingt es uns zu flüchten, nicht jedoch ohne einen Kampf zu gewinnen. Wir versuchen schnellstmöglich nach Nordersund zu gelangen.

12.05.999

Truppen des Grafen suchen nach uns und setzen dazu auch Hunde ein. Wir beschliessen, das es besser ist sich zu trennen da jeder auf seine Art besser unentdeckt reisen kann, zudem auch die Hunde abgeschüttelt werden müssen. Die Taktik geht auf, die Hunde werden aufgeteilt. Ich habe nach einiger Zeit drei Hunde hinter mir, die ich mit dem Beistand von Adon jedoch ausschalten kann. Von da an bin ich auf mich alleine gestellt und versuche mich nach Nordersund durchzuschlagen. (*dk*)

[...]

## Rückkehr in die schwimmende Stadt

26.03.1000

Wir wachen in einem Raum auf. Ursprünglich waren wir sieben Leute, drei von uns fehlen. Anwesend sind: Alaron, Berek, Targon und Lothar Thrunherz. Nach kurzer Zeit stellen wir fest, dass wir uns im Süßen Salz befinden. Anjin hat uns hierher gebracht, nachdem er sich mit Lothar

unterhalten hat. Alle anderen sind vornehmlich überrascht hier zu sein. Wir stellen fest, dass wir zwei Optionen haben: Entweder in Da'An nach Hinweisen über die Pläne von Jelesse Hayden zu suchen, dort könnten wir ein vollständiges Exemplar des Arcanum Catalysis in unsere Gewalt bringen oder hier mit den Meriniten Kontakt aufnehmen. Wir entscheiden uns dafür, zunächst mit den Meriniten Kontakt aufzunehmen. Dazu machen wir uns auf die Suche nach der hiesigen Adonkirche, in der wir uns zunächst einrichten.

In der Nacht bekommen wir Besuch von Rasmus, dem Küster. Der neue Priester, Bruder Grenden, wohnt bei dem Luden, der sich nun Meister Marvin nennt. Ausserdem erfahren wir, wo wir Arnulf und Ismail finden können. Auf dem Rückweg stellen wir fest, dass das Süße Salz nun verschlossen ist. Auf dem Weg zu Arnulf werden wir verfolgt, doch Targon kann den Verfolger einschüchtern. Wir kommen bei Arnulf an und schildern ihm unsere Erlebnisse der letzten Monate.

Miria, eine Merinitin und Burka, erscheint nach einiger Zeit. Wir erfahren hier von dem in Da'An existierenden Exemplar des Arcanum Catalysis und erhalten einen Kontakt: Bruder Septimus Nerreck in der Kirche der ersten Wacht könnte uns weiterhelfen.

27.03.1000

Wir werden von einigen Personen angegriffen, offensichtlich haben Sie unsere Fähigkeiten massiv unterschätzt so dass wir als Sieger aus dem Kampf hervorgehen. Anschliessend suchen wir uns eine verlassene Räucherkerze um aus der Sichtlinie zu gelangen. Da wir davon ausgehen, dass der Lude von Grenden beherrscht wird suchen wir eine Möglichkeit, um unauffällig herauszufinden ob eine Aura auf ihm liegt.

01.04.1000

Die Möglichkeit hat sich ergeben, dazu bestechen wir einen Bewohner der Stadt, um einen Blick auf Marvin zu werfen. Die Vermutung bestätigt sich, Marvin ist bezaubert. Bei dem benötigten Ablenkungsmanöver wird Bruder Berek schwer verwundet.

Nun unterhalten wir uns ausgiebig mit Rasmus über seine Verbindung zu Marvin/Grenden. Leider erfahren wir nicht besonders viel, nur dass der alte Priester schwerlich vermisst wird. Wir schauen noch kurz bei Arnulf vorbei, doch der ist nicht auszumachen.

Der Abend klingt aus, insbesondere für Lothar der sich als Informationssammler versucht. Sein Wunsch nach einer Hure wird postwendend erfüllt, nur dass es sich nicht wie erwartet um die Flamme von Marvin handelt.

02.04.1000

Ismail wartet im Hafen auf uns. Wir informieren ihn über Grenden. Kurze Zeit später treffen wir Miria, von ihr bekommen wir den klaren Auftrag Grenden zu stellen.

08.04.1000

In der Kapelle warten wir auf Grenden. Wir können ihn überwinden, lassen uns jedoch von ihm dazu überreden mit ihm zum Süßen Salz mitzugehen. Wie sich schnell herausstellt ein Fehler, denn dort bewahrt er seine Geheimwaffe auf. Es ist Hayden gelungen, Adonai-Katalysten zu erschaffen. Damit hat Grenden eine ultimative Waffe in der Hand, mit der er jederzeit einen grossen Teil der schwimmenden Stadt vernichten kann.

Wir verschwinden und machen uns auf zur Kirche um die Gelegenheit zu nutzen und den Luden von dem Beherrschungszauber zu befreien. Im ersten Versuch gelingt uns das nicht, doch eine seiner Wachen kauft uns unsere Story ab und schlägt ihn bewusstlos. Wir schaffen den Luden in ein Lagerhaus.

09.04.1000

Der Beherrschungszauber kann gebrochen werden, sofort schmiedet der Lude Rachepläne. Sein ganzes verabscheuungswürdiges Potential wird zur Schau gestellt. (dk)

[...]

## Der Hohekongregat

### 15.04.1000

Nachdem Targon wieder zu aller Überraschung aufgetaucht ist versucht dieser nun mit Tonars und Bereks Hilfe seine alte Ausrüstung sowie Kleidung zurück zu ergattern. Wieder in alter Montur, aber noch gelblich blass wirkend, erspäht der Halbburka neben den Katalysten, Priestern und Wachen noch drei Mönche im Raum des gefallenen Sterns. Hierin befindet sich außerdem eine seltsam anmutende Statue die einen menschlichen Körper, allerdings mit einem Schakalskopf versehen, abbildet. Es braucht einige Zeit, da fällt Alaron hierzu eine geschichtliche Begebenheit ein. Es sollen schakalsköpfige Kreaturen gewesen sein, welche die gefallenen Sterne bewacht haben.

Nach reiflicher Überlegung entschließt sich die Gruppe, nicht direkt in diese Halle vorzugehen, sondern den auf der Karte verzeichneten rückwärtigen Gang zu nutzen, welcher an Targons mutmaßlichen Wiedererweckstätte vorbei führt. Der Gang endet jedoch frühzeitig an einer nicht erwarteten Mauer. Auch hier ist wieder eine Schakalsstatue aufgestellt. Neugierig wird diese untersucht und dessen Speer nach unten gedrückt, was einen Mechanismus auslöst. Die Statue mitsamt benachbarter Mauer dreht sich – und der Durchgang ist frei. Er führt direkt zu einer nicht gleich zu erkennenden Grabstätte.

Mittlerweile ist das Massaker in dem Besprechungsraum aufgefliegen, was die Helden zwingt sich hier zu verstecken. Nur durch Wiederverschließen der Schwenktür auf Seiten der Grabstätte ist dies möglich. Da diese Tür allerdings nur einseitig zu öffnen ist bleibt nur ein Weg „offen“ – vorwärts. Trotz einer gewissen Verlockung diese Grabstätte genauer zu untersuchen, setzt die Gruppe auf Geheiß Targons ihren Weg fort, welcher nun aber durch eine Kluft gefolgt von einer weiteren Mauer behindert wird. Nachdem die Kluft mehr oder weniger gut überquert werden kann, nimmt die Bearbeitung der Mauer etwas mehr Zeit in Anspruch. Sobald sie mit zwei Griffen versehen ist, kann Tonar und Lothar die Mauer beiseite ziehen. Vorsichtig tapst die Truppe in dem, was dahinter liegen mag.

Eine riesige Schakalsstatue erreicht die Blicke der Mannen, beleuchtet von zwei auf mysteriöser Weise selbst entzündeten Kohlebecken. Noch ohne, dass sonst einer die Lage erfassen könnte schreit Bruder Alaron „Rennt! Rennt so schnell ihr könnt!“. Lothar und Berek gelang es noch sich in einen weiterführenden Gang zu retten. Hinter ihnen fiel ein steinernes Tor zu. Auch die beiseite gezogene Mauer ist schon wieder an ihrem alten Ort. Es gibt keinen Ausweg. Targon, Tonar und Bruder Alaron sind gefangen – allein – mit der Statue, bei der ein seltsames Glitzern in den kristallinen Augen zu sehen ist. Das vom ehrwürdigen Bruder erwartete tritt ein; der Steinkoloss kommt in Bewegung und wendet sich den Mannen zu. Jedem ist klar, dass sie nicht unbedingt friedfertige Absichten hat. Doch haben noch alle im Hinterkopf, dass diese Schakalswesen eine Art Wächter der Steine gewesen sein sollen. So versuchen sie, und vor allem Targon, das Schakalswesen mit Worten zu besänftigen. Anfangs scheint es schwer ihr Interesse zu wecken, was durch einen Angriff auf Tonar durchaus deutlich wird. Doch dann fallen Targon doch ein paar Worte der Ursprache seiner Mutter ein. Mit zusätzlichen Zeichnungen auf dem Boden kann dieser dem Ungetüm tatsächlich klar machen, dass sie ebenso den Stein beschützen wollen. So lenkt die Statue ein und kommt wieder zur Ruhe. Der Weg ist nun auch für die drei frei und die Gruppe findet wieder zusammen.

Die Zeit ist nun knapp und der Hohe Kongreat kann jeder Zeit erscheinen. Kurz in die Halle des Steines hineingehorcht ist schnell klar er ist schon da. So werden noch außerhalb der Halle

vorhandene Wachen zur Statue gelockt. Im Klaren, dass sie aus der Situation nicht lebend herausgehen könnten, stürmt die Truppe die Halle. Wie vorher abgesprochen ergreift sich Targon den Hohe Kongreat Torin Malat. Die anderen halten die Umgebung davon ab eingreifen zu können. Schon nach einem kurzen Augenblick sind unsere Helden von allen Seiten umzingelt. In der Notlage verlangen sie vom Kongreaten ein Geständnis und klären die sie umzingelnden Leute über die Missstände auf. Plötzlich verschwinden die drei Mönche, die noch vorher in der Halle die Türe bewacht haben, vor aller anderen Augen. Den anwesenden Priestern ist nun klar, dass hier Dunkelwirker tätig sind. Diese tauchen nun direkt neben den Geiselnemern auf und versuchen Torin Malat aus den Händen Targons zu befreien, was aber zum Glück scheitert. Die Mönche sind wieder verschwunden. In der Hoffnung, die Zeugen haben genug gesehen, was den Hohe Kongreat belastet, lässt Targon von diesem nach Einreden ab. Doch das nutzen die drei als Mönche verkleideten Dunkelwirker um sich Malat zu schnappen und mit Ihm ins Nichts zu verschwinden. Auch der Eingriff eines Priesters konnte dies nicht mehr verhindern. Die Gruppe hat nun kein Verhandlungsmittel mehr und wird sogleich von den Wachen angegangen. Der Priester hält diese jedoch per Befehl davon ab. Er gesteht den Fünf eine Erklärung zu, die er aber in einem offizielleren Rahmen stattfinden lassen will. So werden sie erst in einer Zelle verwahrt.

#### **16.04.1000**

Der Priester des Vortages stellt sich als Quartus Siverin vor und lässt sich von den Erlebnissen der Gruppe berichten. Die Vorkommnisse, an denen bekanntlich Meriniten mitwirkten, werden nicht erwähnt. Der hohe Kirchenmann bestätigt den Plan, die Steine zu zerstören, streitet jedoch ein Mitwissen über die Verstrickung von Leuten aus dem gefallenem Volk ab. Die drei Dunkelwirker, welche dem Torin Malat zur Flucht verhelfen, gaben sich als Tomarier-Mönche aus.

Um der Gruppe zur Unterstützung bei dem Beschützen der Magiesteine zu verhelfen arrangiert der Quartus uns eine Unterredung bei dem Sekundus Pulari, welcher das Amt des Privatsekretärs des Primus von Adon inne hat. Nach einer kleinen und gezielt gelenkten Aufklärung des Sekundus durch Quartus Siverin ist der Gruppe die volle Unterstützung der Kirche zur Seite gestellt. Siverin unterrichtet die Fünf noch über weitere Details zu den Zerstörungsplänen.

So sollen alle Steine zu Vollmond vernichtet werden.

Folgende Steinzerstörungen wurden schon verhindert:

in Daan durch den Ex-Hohe Kongreat

in der Schwimmenden Stadt durch Bruder Grenden

Folgende Zerstörungen sind noch zu verhindern:

im Mondtal(Adontal) durch Septimus Jasnu

in der Oase Merva durch Bruder Relga aus Bitterwind

in der stürmischen See/Sklavenhäfen durch Bruder Echnuk

Jeder der Haupttattäter hat mindestens einen Katalysten in Begleitung *(tl)*