

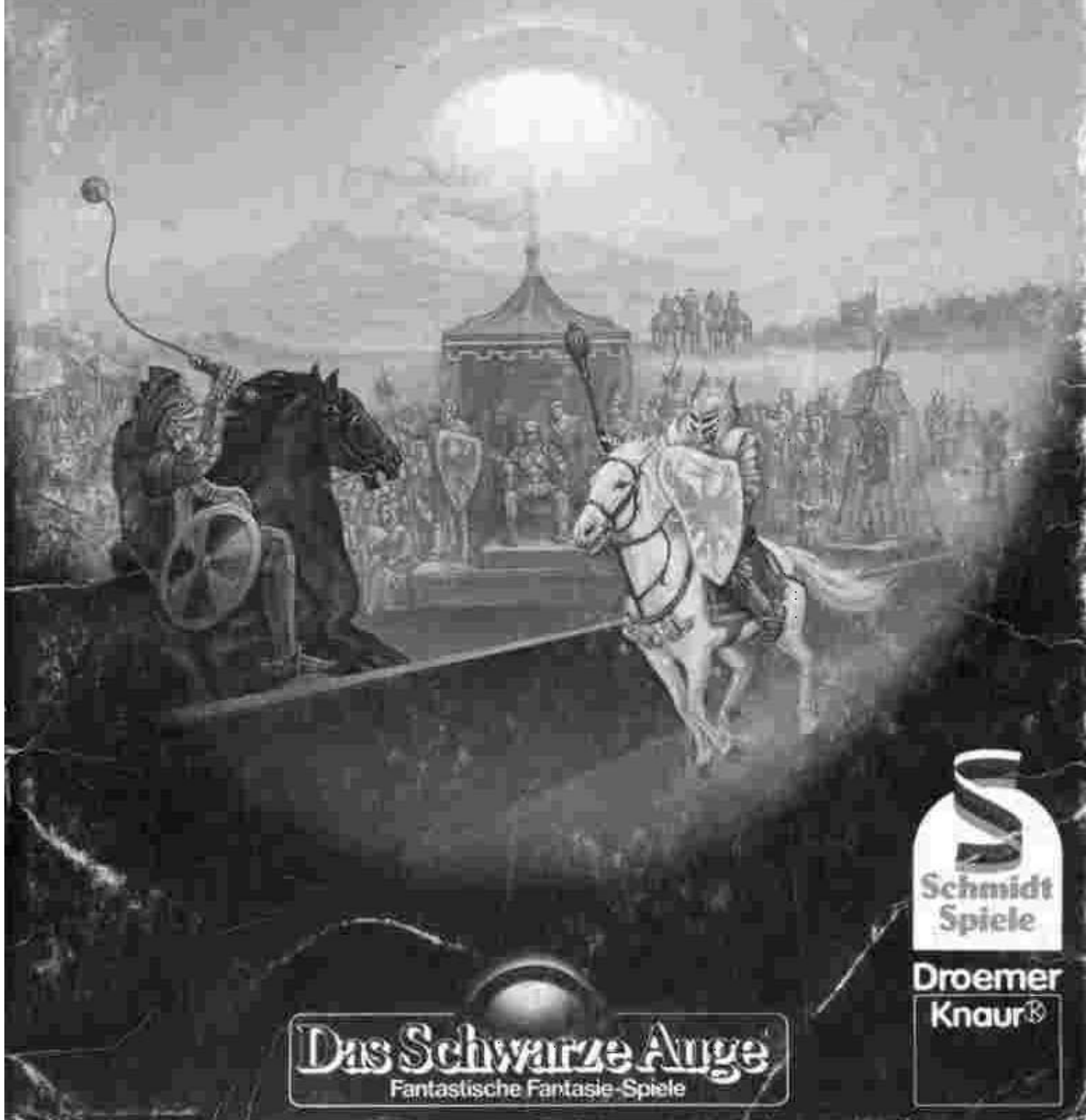
Die Verschwörung von Gareth

oder das Turnier in der Kaiserstadt
Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 3-5 Helden

ERFAHRUNGSTUFEN

7-12

ABENTEUER 1



Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

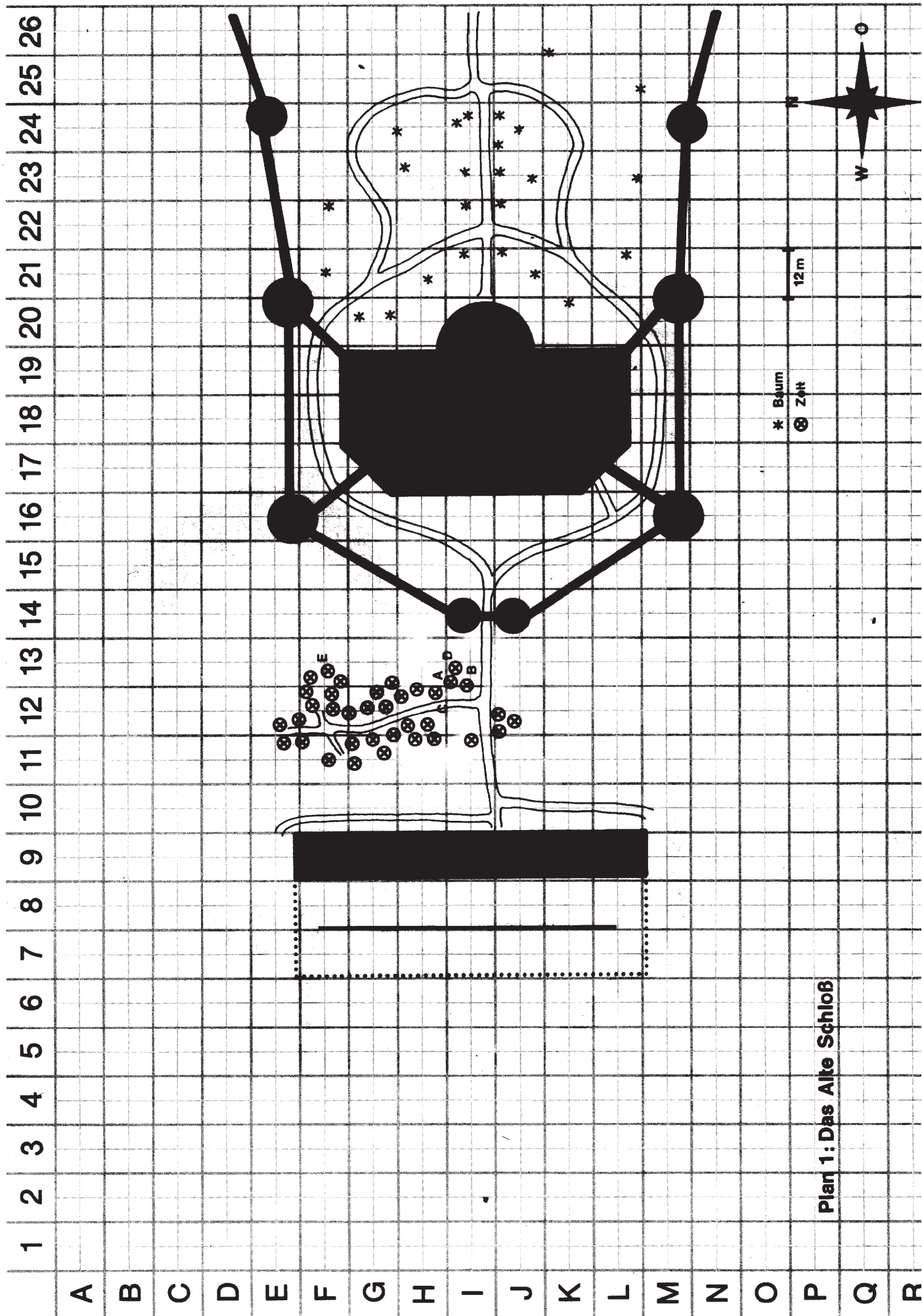
S
Schmidt
Spiele

**Droemer
Knaur®**

Der Plan des Schicksals

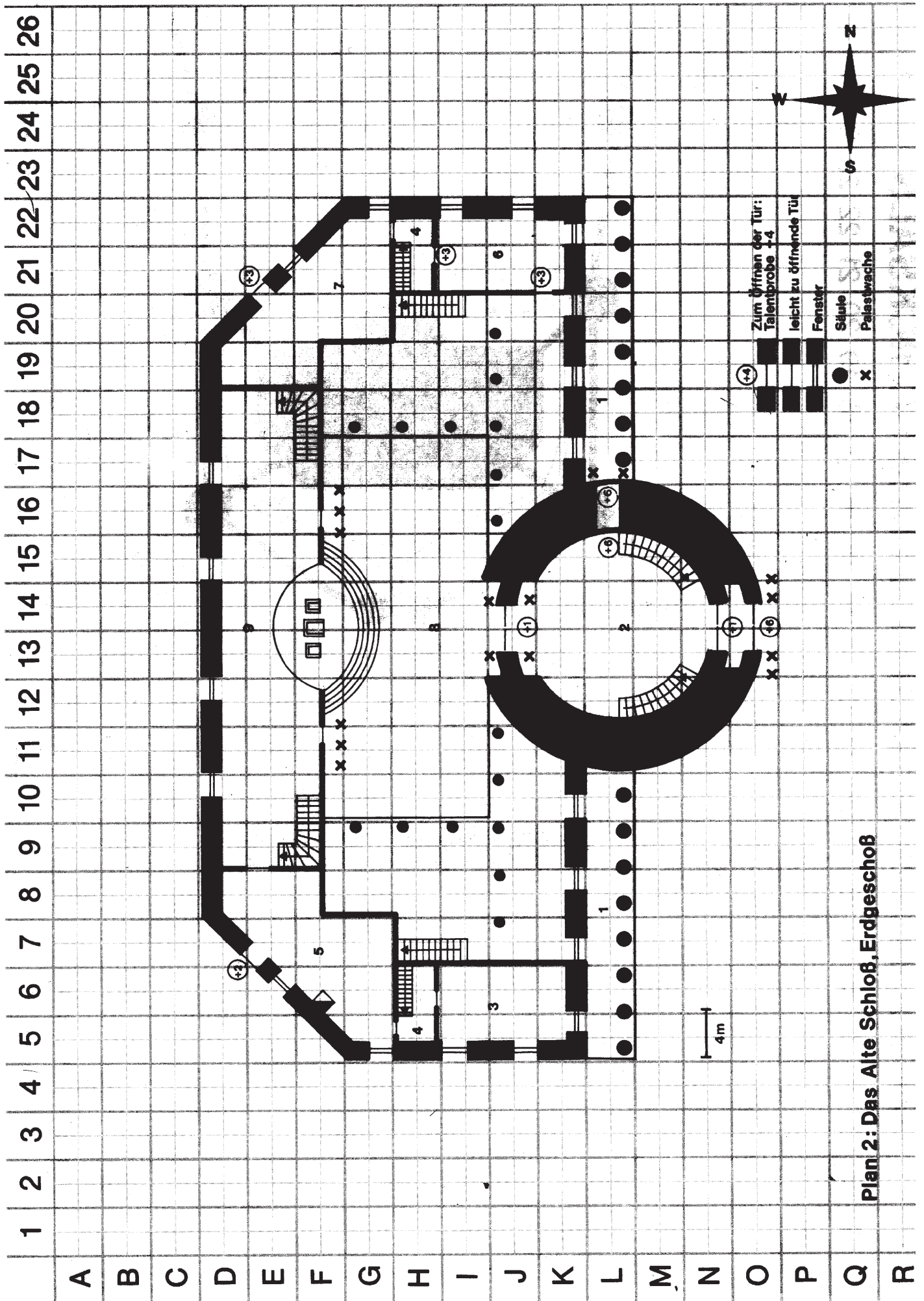
(zum Herausnehmen)

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



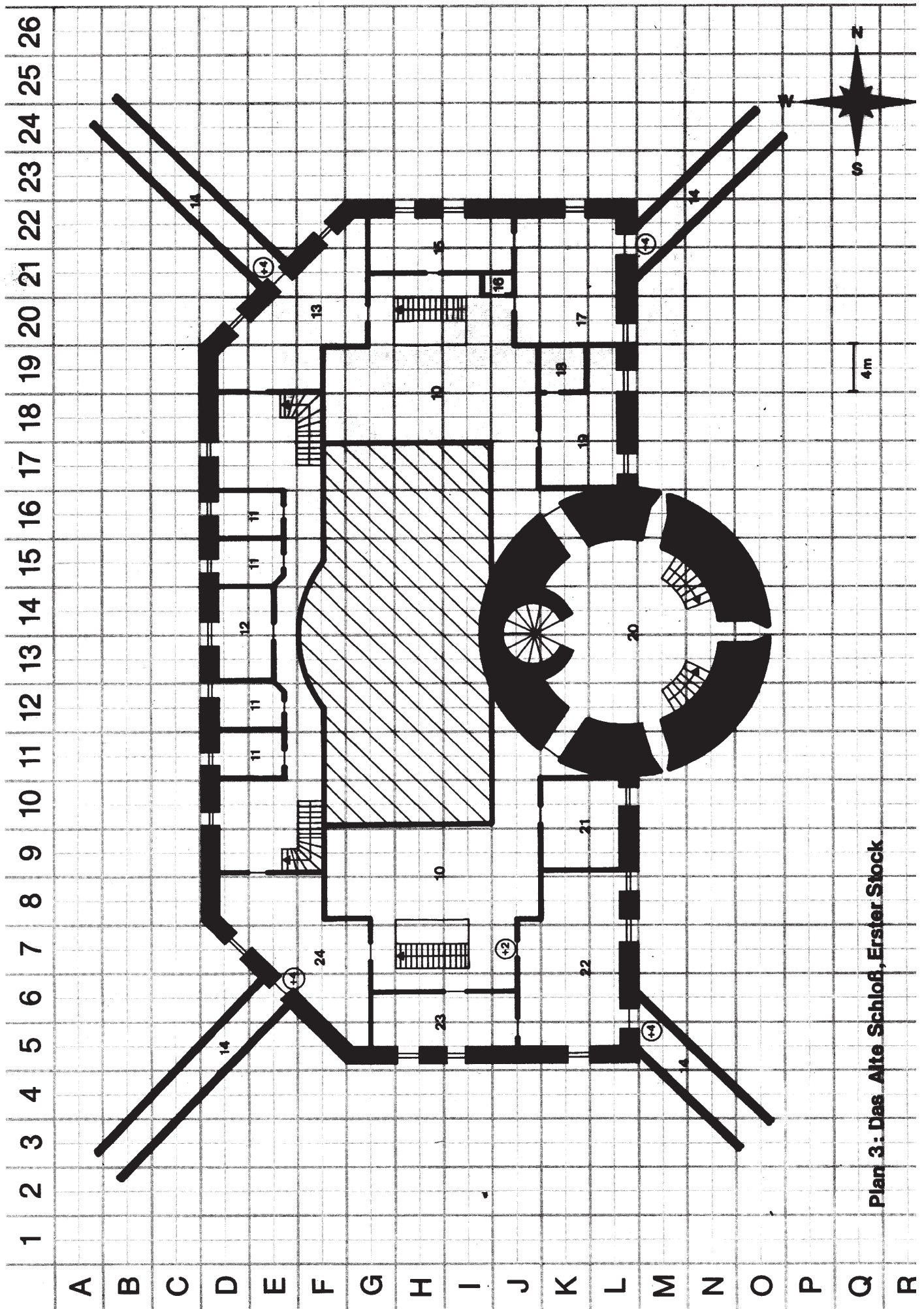
Plan 1: Das Alte Schloß

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



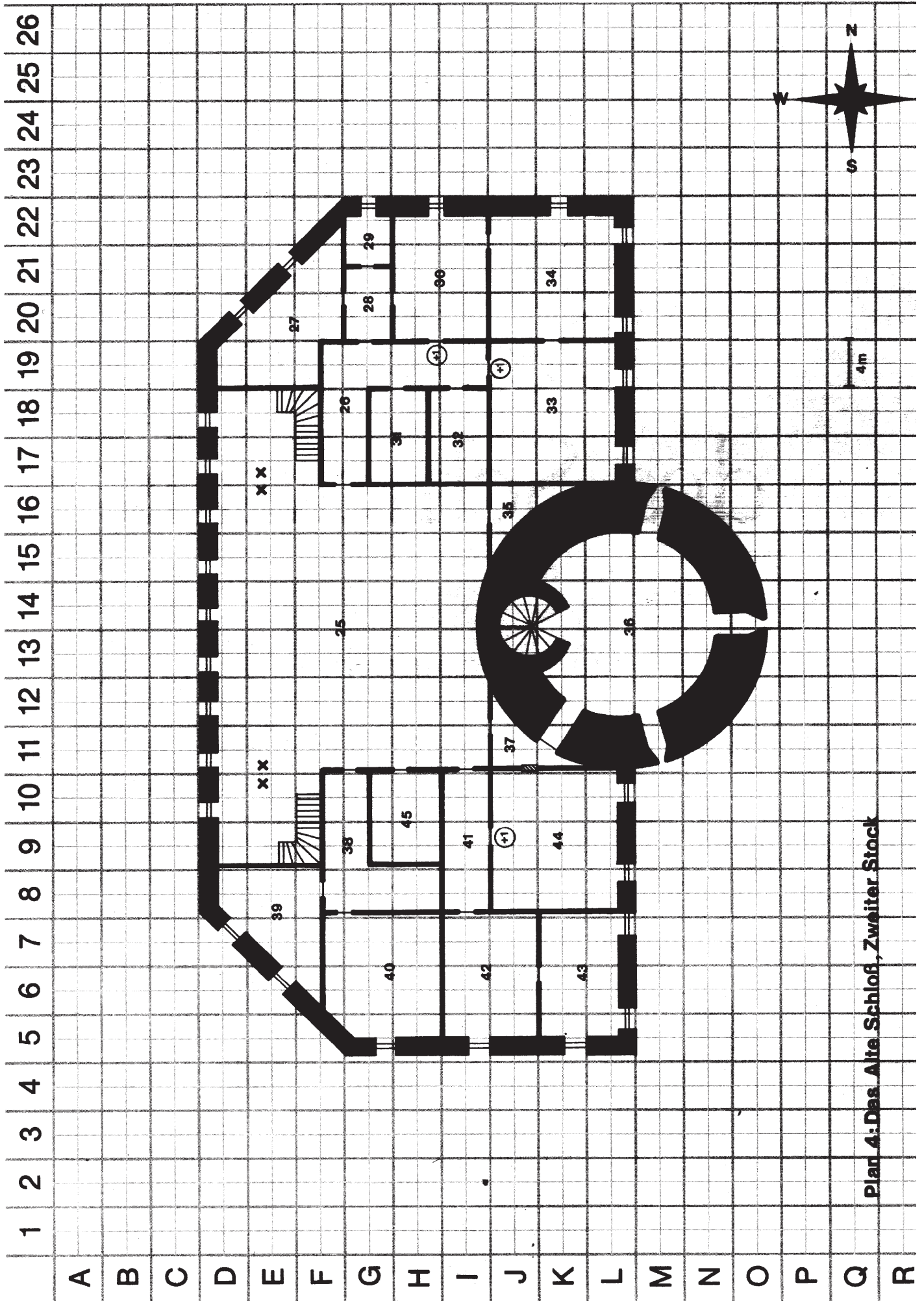
Plan 2: Das Alte Schloß, Erdgeschoß

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



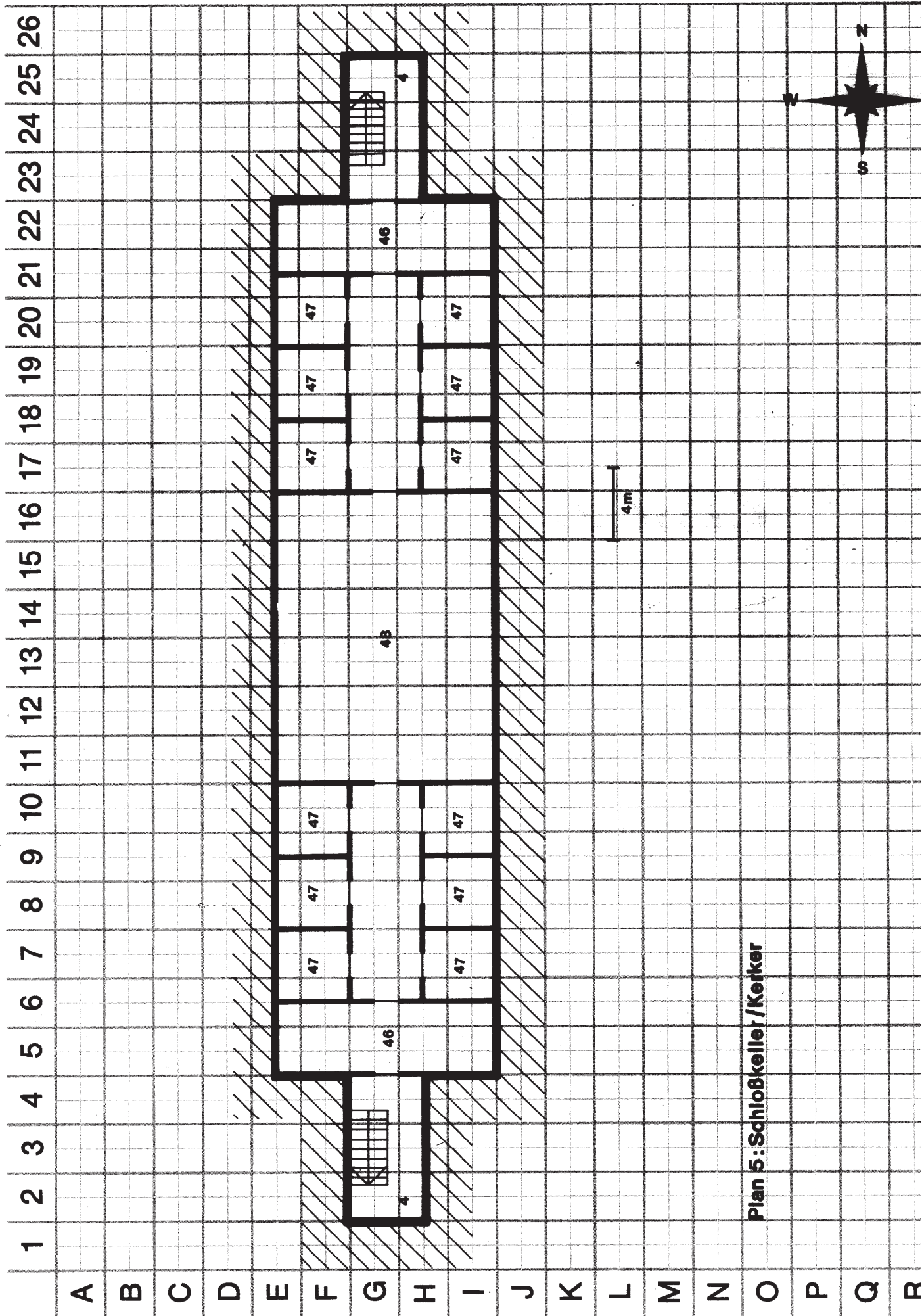
Plan 3: Das Alte Schloß, Erster Stock

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



Plan 4: Das Alte Schloß, Zweiter Stock

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



Plan 5: Schloßkeller / Kerker

Die Verschwörung von Gareth

von Reinhold H. Mai und Andreas Blumenkamp

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 7–12
für den Meister und 3–5 Helden
ab 12 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Joachim Fortmann

© 1985 Droemersch Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Claus D. Biswanger
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30022-2

Inhalt

Einführung	6	Fünfter Turniertag	28
Vorwort	7	Kurzer Weihegottesdienst	28
Vorgeschichte	8	Handwaffenkämpfe	28
Das Abenteuer (Meisterinformation)	11	Bardenwettbewerbe	29
Teil I		Sechster Turniertag	30
Der Ablauf des Turniers	13	Kurzer Weihegottesdienst	30
Zeittafel	13	Zweihändergefechte	30
Erster Turniertag	14	Bardenwettbewerbe	30
Die Eröffnungsfeier	14	Ball im Thronsaal des Alten Schlosses	30
Die Parade der Turnierkämpfer	16	Letzter Turniertag	31
Die Tjoste	16	Kurzer Weihegottesdienst	31
Der Eröffnungsball	16	Gestampfe	31
Zweiter Turniertag	17	Schlußbankett	32
Kurzer Weihegottesdienst	17	Teil II	
Bogensützenwettbewerbe	17	Die Schauplätze der Handlung	33
Bardenwettbewerbe	20	Die Zelte der Teilnehmer	33
Ringkämpfe	21	Das Alte Schloß	36
Dritter Turniertag	22	Erdgeschoß (Raum 1–9)	37
Kurzer Weihegottesdienst	22	Erster Stock (Raum 10–24)	41
Wurf Wettbewerbe	22	Zweiter Stock (Raum 25–45)	45
Imman-Spiel	23	Schloßkeller (Raum 46–48)	49
Festbankett im Thronsaal	25	Nachwort	50
Vierter Turniertag	25	Das Spiel ohne »Ausbau-Regeln«	51
Kurzer Weihegottesdienst	25	Anhang	52
Ringstechen	26	Zwischen den Seiten	
Bardenwettbewerbe	26	Die Pläne des Schicksals	28/29
Ringkämpfe	26		

Einführung

Das Schwarze Auge ist ein Fantasie-Rollenspiel. Dieses neue Rollenspiel-System ist Anfang der achtziger Jahre entstanden und im Jahre 1984 erstmals veröffentlicht worden.

Erfahrene Rollenspiel-Experten haben **Das Schwarze Auge** entwickelt. Da die Gattung der Rollenspiele in Europa noch kaum bekannt war, wurde zunächst ein einfaches Regelsystem geschaffen, das Rollenspiel-Anfängern einen problemlosen Einstieg in diese neue Spiellegattung ermöglicht.

Diese einfachen Grundregeln des **Schwarzen Auges** sind im *Abenteuer-Basis-Spiel* enthalten. In dieser Schachtel haben wir alles zusammengefaßt, was Sie benötigen, um das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** kennen- und spielen zu lernen; sowohl als Held als auch als Meister des Schwarzen Auges.

Für alle Schwarze-Auge-Spieler, die von ihrem System nun mehr erwarten, ein intensiveres Spielerlebnis suchen, steht das *Abenteuer-Ausbau-Spiel* zur Verfügung. Dieses Ausbau-Spiel enthält eine Fülle von Zusatzregeln und Regelerweiterungen, die alle so angelegt sind, daß sie schon von der ersten Erfahrungsstufe an eingesetzt werden können – wenn die Spieler das wollen. Natürlich ist es günstiger, die zusätzlichen Regeln erst bei Spielern höherer Erfahrungsstufen zu verwenden. Die neuen Regeln sind auch so angelegt, daß sie sowohl einzeln als auch in beliebiger Kombination in das Spiel einfließen können – je nach Wunsch der Spieler und nach den Möglichkeiten des Meisters.

Das *Abenteuer-Ausbau-Spiel* enthält weiter eine große vierfarbige Landkarte Aventuriens und ein Buch, in dem dieser Kontinent ausführlich dargestellt und beschrieben ist.

Neben diesen beiden Regel-Sets gibt es eine Zubehör-Schachtel – Die *Werkzeuge des Meisters* –, deren Inhalt das dreidimensionale Rollenspiel ermöglicht. Mehr als 120 Helden- und Monsterfiguren können auf Bodenplänen ins Spiel gebracht werden und jede nur denkbare Spielsituation optisch verdeutlichen.

An weiterem Zubehör gibt es noch die *Würfel des Schicksals* und einen *Zusatzblock* mit den Schwarze-Auge-Formularen.

Die Reihe der Abenteuer-Bücher zum **Schwarzen Auge** wird ständig ausgebaut. Alle Abenteuer-Bücher sind auf der Titelseite deutlich gekennzeichnet: Für welche Erfahrungsstufen ist dieses Abenteuer gedacht, und wie viele Spieler können sich beteiligen? Als weitere Unterscheidung haben wir zwei Kennfarben eingeführt: ein blaues Dreieck und ein gelbes Dreieck. Alle Abenteuer-Bücher mit dem blauen Dreieck sind für die Regeln des *Abenteuer-Basis-Spiels* gedacht. Die Abenteuer mit dem gelben Dreieck sind für die zusätzlichen Regeln des *Abenteuer-Ausbau-Spiels* vorgesehen. Das heißt, diese Abenteuer enthalten bereits alle Angaben, die durch die Regelerweiterungen notwendig werden. Natürlich können die Ausbau-Abenteuer auch mit den Basis-Regeln gespielt werden, die nicht benötigten Angaben läßt man dann einfach weg. Umgekehrt ist es auch möglich, die Basis-Abenteuer mit den Ausbau-Regeln zu spielen – der Meister muß sich dann nur die benötigten Werte zusammensuchen, zum Teil kann er sie auch selbst entwickeln.

Sie sehen, **Das Schwarze Auge** ist ein offenes System. Alle Neuauflagen werden überarbeitet und verbessert; viele Anregungen und Vorschläge von begeisterten Spielern haben uns diese Arbeit erleichtert. Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für die aktive Mitarbeit bedanken.

Auch weiterhin hoffen wir auf die Mitarbeit aller begeisterten Schwarze-Auge-Spieler.

Wir wünschen Ihnen nun mit dem **Schwarzen Auge** viel Vergnügen.

Sollten Sie Fragen zu unserem Spiel haben oder regelmäßig über Neuerscheinungen informiert werden wollen, so schreiben Sie uns bitte:

Das Schwarze Auge
Postfach 1165, D-8057 Eching

Vorwort

Das Abenteuer »Die Verschwörung von Gareth« ist ein Teil der Fantasie-Spielserie **Das Schwarze Auge**. Dieses Rollenspiel ist auf der geheimnisvollen Welt »Aventurien« angesiedelt.

Zugang zu dieser Welt voller Abenteuer und Gefahren erhält man über das *Basis-Spiel Das Schwarze Auge*. Dieses *Basis-Spiel* enthält alle Regeln und Utensilien, die zum Spielen erforderlich sind.

Ebenfalls empfehlenswert ist das *Ausbau-Spiel*, das Ihnen weitere Informationen über Aventurien und die dort lebenden Helden an die Hand gibt, verbunden mit zusätzlichen Regeln für detailfreudigeres Spiel.

»Die Verschwörung von Gareth« ist als Fortgeschrittenen-Abenteuer konzipiert und mit besonderem Augenmerk auf die neuen Heldentypen und Regelerweiterungen des *Ausbau-Spiels* angelegt. Alle Heldentypen (Abenteurer, Krieger, Magier, Streuner, Druiden, Geweihte, Elfen und Zwerge) sind zugelassen. Eine Ausnahme bilden nur die Waldelfen, die die großen Städte der Menschen meiden. Wegen des speziellen Hintergrundes dieses Abenteuers (Turnier) ist es natürlich für Krieger besonders gut

geeignet. Eine Gruppe von 3 bis 5 Helden, zu der 2 Krieger gehören, ist die optimale Abenteuer-Besetzung.

»Die Verschwörung von Gareth« kann ohne weiteres auch von Helden niedrigerer Stufen gespielt werden. In diesem Fall muß der Meister die Gegenspieler der Helden mit niedrigeren Werten versehen. Eine Besonderheit dieses Abenteuers ist der Verweis auf *Talent-Proben*. Falls Sie das im Ausbau-Spiel beschriebene Talentsystem nicht verwenden wollen, können Sie die Talentproben durch die altbewährten Eigenschaftsproben ersetzen. Sie wählen dann eine Eigenschaft, die zu dem jeweils geforderten Talent paßt.

Hinweise hierzu finden Sie auch im Nachwort.

Im übrigen gilt für »Die Verschwörung von Gareth« der gleiche Grundsatz wie für alle anderen Abenteuer des Schwarzen Auges: *Spielfreude und Spannung gehen vor Regeltreue!* Als Meister müssen Sie vor allem für ein unterhaltsames Spiel sorgen. Wenn Ihnen dabei eine unserer Regeln im Weg ist, ändern Sie sie ab oder lassen Sie sie weg.

Vorgeschichte

(wird den Spielern vom Meister vor Spielbeginn erzählt oder vorgelesen)

Um euch herum klingen die Rufe der Knappen und das Wiehern der Pferde. Noch immer treffen neue Teilnehmer für das große Turnier ein, das alljährlich hier am kaiserlichen Hof in Gareth stattfindet.

Es ist das erste Mal, daß ihr an diesem großartigen Ereignis teilnehmen könnt, und obwohl ihr euch bereits seit zwei Tagen in der Kaiserstadt aufhaltet, staunt ihr noch immer über die Pracht der weitläufigen Schloßanlagen, die sich über ein Gebiet erstrecken, das ein ganzes Dorf beherbergen könnte, und über die Scharen hochberühmter Krieger und anderer Helden aus ganz Aventurien, die sich hier zusammengefunden haben.

Schon bei der Zuweisung eures Zeltplatzes seid ihr einem dieser legendären Helden begegnet: Raidri Conchobair, den man auch den *Schwertkönig* nennt und von dessen Kampf gegen die *Blutzwillinge* die fahrenden Sänger seit Jahren erzählen. Natürlich heftete sich *Odilbert*, der Barde eurer Gruppe, augenblicklich an Raidris Fersen – in der Hoffnung, Stoff für eine neue Ballade zusammenzutragen. Denn während des Turniers findet gleichzeitig ein Wettbewerb in den höfischen Künsten statt. Hier wird nicht nur der beste Schwertkämpfer, sondern auch der begabteste Balladensänger Aventuriens ermittelt.

Natürlich haben den Titel *Sängerkönig* bisher immer Elfen gewonnen, deren Sprach- und Sängentalent sie geradezu dazu prädestiniert, aber trotzdem strömen die jungen menschlichen Sänger jedes Jahr nach Gareth, in der Hoffnung, doch einmal den Sieg zu erringen.

Bei *Odilbert* ist es nicht anders. Und tatsächlich – schon am ersten Abend in Gareth stürzte er aufgeregt in euer Zelt und verkündete, er habe einen Liedstoff gefunden, der ihn unsterblich machen werde, auch wenn er mit dem *Schwertkönig* gar nichts zu tun habe.

Als ihr näheres erfahren wolltet, tat er nur sehr geheimnisvoll und forderte euch auf, abzuwarten, bis er sein Lied im Thronsaal vortrage. Diese Sensation werde ihm niemand streitig machen. Nun, ihr habt ihm seinen Willen gelassen und lieber eure Pferde versorgt oder euch im Zweikampf trainiert. Schließlich

werdet ihr, wenn das Turnier morgen endlich beginnt, gegen einige der bekanntesten Schwerthände des Reiches antreten müssen, wenn auch nicht gegen den *Schwertkönig* selbst, der, als fünffacher Grobsieger bei diesem Turnier, das Amt des Marschalls übernommen hat und über die Einhaltung der Turnierregeln wacht.

Ihr habt euch auf dem Jahrmarkt vor den Toren der Schloßanlage umgesehen und dem Training der Imman-Spieler in der großen Arena zugeschaut. Selbstverständlich gehört auch ein Imman-Spiel – der Nationalsport des Kaiserreiches – zum Turnierprogramm. Unter den Zuschauern beim Training habt ihr sogar den jungen Kronprinzen Brin entdeckt, dessen fröhlicher Übermut und jugendliche Frische auf seine Umgebung ausstrahlten. Nur *Odilbert* wirkte seltsam bedrückt, als ihr ihm von der Begegnung erzählet. Aber vielleicht hatte er auch nur Probleme mit seiner Ballade. Ein paar Zeilen konntet ihr aufschnappen, als ihr vom Jahrmarkt zurückkehrtet:

*Es bangt der Fuchs um seinen Erben –
es lacht der Rab' in seinem Nest.
Der junge Fuchs soll balde sterben
auf einem großen Minnefest.
Tanderadei . . .*

Inzwischen wurden die letzten Vorbereitungen auf dem Turnierplatz getroffen, alle Zelte der Teilnehmer sind aufgebaut. Die ersten Schilde hängen bereits an den Pfosten vor den Zelten. Ihr seht unter anderem einen prächtigen Raben auf silbernem Grund und drei goldene Löwenköpfe auf grünem Feld. Und über all dieser Pracht weht das Banner des kaiserlichen Hauses mit dem Wappen derer von Gareth: ein blutroter Fuchs auf einer silbernen Scheibe vor schwarzem Feld.

Jetzt erscheint auch Fürst Cuanu Ui Bennain, der Herrscher der traditionell aufrührerischen Provinz Albernia an der Westküste des Reiches, aus der auch der *Schwertkönig* stammt. An seiner Seite reitet seine Tochter Emer, eine blonde Schönheit von dreizehn Jahren, die im Laufe des Turniers mit Prinz



Brin verlobt werden soll, um die Bande zwischen dem kaiserlichen Haus und Albernia zu festigen.

Gerade habt ihr den Fürsten und sein Gefolge bestaunt, das unter dem himmelblauen Banner Albernias, drei silbernen Kronen, an euch vorbeigeritten ist, da geht plötzlich ein erschrecktes Raunen durch die Menge. Ihr seht euren treuen Gefährten Odilbert,

den Barden, auf euch zuwanken, das Gesicht vor Schmerz entstellt, die Hände gegen den Leib gepreßt. Zwischen seinen Fingern quillt dunkles Blut hervor. Ihr eilt ihm entgegen, aber jede Hilfe kommt zu spät. Seine letzten Worte sind: »Mein Lied . . . der Rabe . . . Mordkomplott . . . rettet . . .«. Dann haucht er in euren Armen sein Sängerleben aus.

Das Abenteuer (Meisterinformation)

Willkommen am kaiserlichen Hof von Gareth, verehrter Meister des Schwarzen Auges. Wie Sie schon der Einleitung entnehmen konnten, kommen wir aus einem besonderen Anlaß zusammen: Es gilt, das kaiserliche Turnier zu feiern. Diesmal hat das Fest sogar noch eine politische Komponente: Man wird die Verlobung zwischen dem vierzehnjährigen Kronprinzen Brin von Gareth und der Prinzessin Emer Ni Bennain von Albernia bekanntgeben. Die Vermählung in einem Jahr soll die wichtige Provinz fest mit dem Reich verbinden. Ihre Helden werden sicher keine Gelegenheit ungenützt lassen, sich in diesem großartigen Wettstreit Ruhm und Ehren zu erwerben, von den Siegespreisen ganz zu schweigen.

Aber für Sie als Meister stellt sich die Sache ganz anders dar. Sie wissen nämlich, daß das gesamte Turnier nur als Kulisse für ein anderes, das eigentliche Abenteuer dient. Die Aufgabe der Helden besteht darin, ein heimtückisches Mordkomplott zu verhindern, ohne dabei selbst zu Opfern der Verräter zu werden, wie es bei dem unglückseligen Odilbert der Fall war. Aber am besten erzählen wir Ihnen die Geschichte von Anfang an:

Es ist allgemein bekannt, daß Kaiser Hal nicht zu den tüchtigsten oder energischsten Herrschern des Reiches gezählt werden kann. In Anbetracht der Unfähigkeit Hals ist es kein Wunder, daß die eigentliche Staatsmacht bei seinen Beratern liegt, insbesondere beim Grafen Rabenmund, in dessen Charakter sich Skrupellosigkeit mit nicht zu unterschätzender Gerissenheit vermischt. Graf Rabenmund ist mit dem Kaiserhaus verwandt und nimmt den zweiten Platz auf der Thronfolgeliste ein, direkt hinter Prinz Brin, dem einzigen Nachkommen Kaiser Hals. Um so unerfreulicher ist für Rabenmund die Aussicht auf eine Vermählung des Prinzen mit Prinzessin Emer, denn dann könnte er seine Thronhoffnungen endgültig begraben. Um diese Wendung der Dinge zu vermeiden, hat der Graf einen teuflischen Plan gefaßt:

Zusammen mit Kunibald, dem Herzog zu Ehrenstein, und einem der Köche des Palastes, dem Albernianer Cirnan, will er den Kronprinzen während des großen Abschlußballs am Abend des letzten Turniertages vergiften. Der Koch Cirnan, ein engstirniger Mensch, dem sein Heimatland Albernia über alles geht, war für den Mordanschlag leicht zu gewinnen. Graf Rabenmund brauchte ihm nur in düsteren Farben auszumalen, daß durch die Hochzeit die »Knechtschaft« Albernias für immer besiegelt würde.

In Wirklichkeit liegt dem Grafen nichts an der Unabhängigkeit Albernias, und den Koch will er nach der Meucheltat auf der Stelle hinrichten lassen – damit er nichts ausplaudern kann.

Der Barde Odilbert jedoch wurde zufällig Ohrenzeuge einer Beratung, die die Verschwörer im Zelt des Herzogs Kunibald zu Ehrenstein abhielten. Odilbert sagte sich sogleich, daß es ihm niemals gelingen würde, bis zum Kaiser vorzudringen, um ihn zu warnen. Gleichzeitig beflügelte ihn die Vorstellung, er könne als der Barde, der mit seinem Lied den Prinzen rettete, in die Geschichte eingehen. So begann Odilbert seine Ballade zu dichten; dabei bediente er sich der Wappentiere von Mördern und Opfer als Symbole: Der »junge Fuchs« ist also Prinz Brin, der Rabe Graf Answin von Rabenmund.

Unglücklicherweise hat Odilbert beim Komponieren seiner Ballade nicht die nötige Vorsicht walten lassen. Herzog Kunibald schnappte eine Strophe auf, erkannte sofort ihre brisante Bedeutung und ließ Odilbert von seinen Männern niederstechen. Das Ende des bedauernswerten Sängers konnten die Helden miterleben . . .

Die Aufgabe der Helden ist klar: Sie müssen den Mord verhindern, ohne selbst zu Opfern Rabenmunds oder Kunibalds zu werden. Da sie bei Spielbeginn nicht mehr in der Hand haben als einen vagen Verdacht und ein paar rätselhafte Verse, können sie den Grafen natürlich nicht öffentlich beschuldigen. Es kommt vielmehr darauf an,



daß sie heimlich agieren, um nicht den Verdacht der Mörder zu wecken. Nach und nach sollten sie den geplanten Ablauf des Anschlags aufdecken, indem sie mit offenen Augen ihre Umgebung beobachten und geschickte Fragen stellen.

Wichtig ist dabei vor allem, daß die Helden sich ihrer Umgebung entsprechend verhalten. Als Meister sollten Sie dafür sorgen, daß die Helden nie vergessen, wo sie sich befinden: am kaiserlichen Hof von Gareth! Rüdes Verhalten und offene Gewalt sind fehl am Platze und können zu Verbannung oder Kerkerhaft führen. Das gleiche gilt übrigens für alle Helden, die innerhalb des Palastgebäudes mit einer Waffe erwischt werden. Ein schwerer Dolch ist wohl die größte Waffe, die ein Held unbemerkt – im Stiefelschaft – in den Palast schmuggeln kann. Das Tragen von Waffen ist nur der kaiserlichen Palastwache und den Mitgliedern der kaiserlichen Familie gestattet – zu der auch Graf Answin von Rabenmund gezählt wird.

Über die Mordgeschichte dürfen wir natürlich das Turnier – den eigentlichen Grund für die Anwesenheit der Helden in Gareth – nicht vergessen. Die Helden sollen ruhig an den Turnierveranstaltungen teilnehmen. Sie können Preise und Abenteuerpunkte gewinnen und nebenher ihre Unter-

suchungen anstellen. Falls Ihnen als Meister die Verhinderung des Mordanschlags als Abenteuerthema zu kompliziert erscheint – dann verzichten Sie einfach auf diesen Handlungsstrang. Veranlassen Sie ein fröhliches Turnier, in dessen Verlauf die Helden die neuen Kampfregeln aus dem *Ausbau-Spiel* einüben können.

Der folgende Text ist in zwei Hauptabschnitte unterteilt: Zunächst folgt eine Beschreibung des Turnierablaufs mit Zeittafel der verschiedenen Ereignisse und näheren Erläuterungen. Daran schließt sich die gewohnte Beschreibung der Handlungsschauplätze an: das Alte Schloß mit dem Thronsaal und Graf Answins Gemächern, der Schloßküche, Herzog Kunibalds Zelt, in dem sich die Verschwörer treffen und so weiter.

Da auch die Meisterinformationen zu den einzelnen Örtlichkeiten teilweise wichtige Mitteilungen über den *Spielablauf* enthalten, sollten Sie sich zunächst einmal mit dem kompletten Abenteuertext vertraut machen, bevor Sie Ihre Spielerrunde zusammenrufen.

Im Anhang finden Sie eine Liste aller wichtigen Meisterfiguren und Turniergegner der Helden.

Teil I

Der Ablauf des Turniers

Meisterinformationen:

Die folgende Zeittafel ist der wichtigste Teil dieses Abenteuerbuches; sie soll zur ständigen Orientierung des Meisters dienen. Der gesamte Inhalt des Buches ist – wie gesagt – mehrfach gegliedert. In der Zeittafel sind alle drei Teile (Turnierverlauf, Mordverschwörung und Raumbeschreibungen) in einen Zusammenhang gebracht. Der offizielle Turnierplan bildet den Rahmen, er dient zur zeitlichen Einordnung. Gleichzeitig kann der Meister der Zeittafel entnehmen, wann die Mörder ihre Aktivitäten entfalten – und auf welchem

Schauplatz diese Handlungen stattfinden. Der Turnier-Terminplan ist eine *Allgemeine Information* und kann den Spielern bei Spielbeginn vorgelesen werden. Alle weiteren Informationen sind geheime *Meisterinformationen*. Sie wurden der Übersichtlichkeit halber beim Druck grau unterlegt.

Markieren Sie die Zeittafel durch ein Lesezeichen! Sie werden diese Seiten während des Spiels immer wieder aufschlagen müssen, um sich dort zu orientieren.

Zeittafel

Allgemeine Informationen:

Erster Spieltag (Vortag des Turniers):

Erster Turniertag:

10.00: Gottesdienst. Die Priester der Zwölfgötter unter Leitung des Praios-Priesters weihen die Waffen der Teilnehmer und segnen die Veranstaltung (Ort: Turnierplatz).

11.30: Parade aller Teilnehmer an den Kampfwettbewerben vor der kaiserlichen Familie.

14.00: Beginn der Tjoste (Lanzengang)

20.00: Eröffnungsballett im Thronsaal des Alten Schlosses.

Zweiter Turniertag:

10.00: Kurzer Weihgottesdienst

11.00: Beginn der Bogenschützenwettbewerbe

16.00: Beginn der Bardenwettbewerbe im Thronsaal des Alten Schlosses.

17.00: Beginn der Ringkämpfe auf dem Jahrmarktsplatz.

Meisterinformationen:

Erster Spieltag (Vortag des Turniers):

Nachmittag: Ankunft Cuanu Ui Bennains, Fürst von Albernia, und seiner Tochter Emer.

Odilberts Ermordung und Aufbahrung im Zelt der Helden (siehe auch *Zelt A*, Seite 33).

Erster Turniertag:

Informationsmöglichkeit für die Helden beim Hesinde-Priester Yitskok.

Abend: Wichtige Informationen für die Helden durch die Höflinge Odilon und Sylvette (siehe auch Seite 17).

Zweiter Turniertag:

Auf dem Jahrmarkt Informationsmöglichkeiten für die Helden (siehe Seite 21 f.).

Dritter Turniertag:

- 10.00: Kurzer Weihegottesdienst
- 11.00: Beginn der Wurfwettkämpfe
- 16.00: Beginn des Imman-Spiels um die Kaisertrophäe
- 20.00: Festbankett im Thronsaal des Alten Schlosses

Vierter Turniertag:

- 10.00: Kurzer Weihegottesdienst
- 16.00: Beginn der Bardenwettkämpfe im Thronsaal des Alten Schlosses.
- 17.00: Beginn der Ringkämpfe auf dem Jahrmarkt.

Fünfter Turniertag:

- 10.00: Kurzer Weihegottesdienst
- 11.00: Beginn der Handwaffenkämpfe
- 16.00: Fortsetzung der Bardenwettkämpfe im Thronsaal des Alten Schlosses.

Sechster Turniertag:

- 10.00: Kurzer Weihegottesdienst
- 11.00: Beginn der Zweihändergefechte
- 16.00: Letzte Runde des Bardenwettkampfs im Thronsaal des Alten Schlosses.
- 21.00: Krönung des siegreichen Barden
- 21.30: Ball im Thronsaal des Alten Schlosses

Letzter Turniertag:

- 10.00: Kurzer Weihegottesdienst
- 11.00: Beginn des »Gestampfes«
- 13.00: Feierlicher Dankgottesdienst
- 15.00: Großes Schlußbankett unter freiem Himmel mit Verleihung der Preise an die Turniersieger und Bekanntgabe der Prinzenverlobung.

Dritter Turniertag:

Nachmittag: Falsche Palastwache trägt den Helden die gefälschte Liedstrophe Odilberts vor (Täuschungsmanöver Graf Answins, siehe Seite 23f.).

Spätnachmittag: Die Übergabe des Giftes kann nicht stattfinden.

Graf Answin versucht, Fürst Cuana verdächtig zu machen (siehe Seite 25).

Vierter Turniertag:

Morgen: Die Helden belauschen durch die Zeltwand, daß Graf Answin von Rabenmund sie überwachen läßt.

Die Efferd-Priesterin bietet den Helden an, einen Kontakt zu Hof-Alchimisten herzustellen (Seite 25).

Die Übergabe des Giftes (Seite 28), das von nun an im Zelt Herzog Kunibalds aufbewahrt wird.

Fünfter Turniertag:

Sechster Turniertag:

Später Nachmittag: Treffen der Verschwörer im Zelt Herzog Kunibalds. Übergabe des Giftes an den Koch Cirnan.

Letzter Turniertag:

Der Koch Cirnan mischt das Gift in das Essen des Prinzen

Anschlag auf den Prinzen. Unmittelbar nach seinem Tod beschuldigt Answin den Koch Cirnan des Mordes und erschlägt ihn, bevor er sich dazu äußern kann.

Erster Turniertag

Die Eröffnungsfeier

Allgemeine Informationen:

Der erste Tag des großen Turniers beginnt feierlich mit einem Gottesdienst, der von den für den Palast zuständigen Priestern und Priesterinnen aller Zwölf-

götter unter Leitung des Praios-Geweihten abgehalten wird.

Spezielle Informationen:

Die Feier findet auf dem Turnierplatz vor der Tribüne statt. Die achtzig Meter lange Tribüne ist um den



vier Meter hoch ragenden Mittelteil mit der Kaiserloge stufenförmig abgesetzt. Rechts und links von der Kaiserloge befinden sich die Plätze der hohen Würdenträger, ganz außen sitzen die Teilnehmer des Turniers und der Bardenwettkämpfe.

Über der kaiserlichen Loge weht das Fuchsbanner. Dasselbe Wappen ziert auch die Frontverkleidung der Loge. Die Plätze der höheren Fürsten sind ebenfalls durch Wappen gekennzeichnet, man erkennt die Löwenköpfe Herzog Kunibalds zu Ehrenstein und den Raben Graf Answins.

Meisterinformationen:

Der Eröffnungsgottesdienst ist eine der langweiligen Turnierveranstaltungen. Teilnahme ist jedoch Pflicht. Außerdem bietet er eine gute Gelegenheit, den Prunk des Kaiserhauses zu beschreiben und die verschiedenen Geweihten-Typen vorzustellen. Nach Beendigung des Gottesdienstes vergeht etwa eine halbe Stunde, in der die Utensilien der Priester vom Platz getragen werden. Während dieser Periode können die Helden Kontakt mit den Geweihten des Palastes aufnehmen und sie um Hilfe bitten. Wirklich weiterhelfen kann ihnen allerdings nur der Hesinde-Geweihte Yitskok.

Yitskok ist ein alter Priester, der die Belange seiner Göttin schon seit Jahrzehnten im Palast vertritt und ein gewisses Mißtrauen gegenüber Fremden entwickelt hat. Er besitzt aber die folgenden nützlichen Informationen, die er nach und nach weitergibt. (Die Reihenfolge der Informationen bleibt dem Meister überlassen – ebenso ihre Vollständigkeit.)

1. Es ist eine durchaus gebräuchliche Methode, in Balladen das Wappentier einer Person als Symbol für ihren Träger zu verwenden.
2. Eine Reihe von Adligen führt den Löwen im Wappen und läßt ihn auch auf die Uniformknöpfe ihrer Soldaten prägen. Die einzigen Soldaten mit Uniformknöpfen dieser Art, die sich zur Zeit im Palastbereich aufhalten, sind die des Herzogs Ehrenstein.
3. Graf Rabenmund ist ein alter Rivale des Fürsten Ui Bennain und ist wenig erbaut von der bevorstehenden Verlobung.
4. Graf Rabenmund trägt einen Raben im Wappen.
5. Der Fuchs ist das Wappentier des Kaiserhauses.
6. Herzog Kunibald zu Ehrenstein gilt als enger Vertrauter Graf Rabenmunds.

Die Parade der Turnierrkämpfer

Allgemeine Informationen:

Sobald der Turnierplatz freigegeben ist, erschallen Fanfaren, die Parade beginnt.

Spezielle Informationen:

Die Teilnehmer bewegen sich in Viererreihen in östlicher Richtung an der Tribüne vorbei. Der Kaiser ist dabei nicht allzu aufmerksam, aber ein gut beobachtender Held kann bemerken, wie Fürst Cuanu und Graf Answin giftige Blicke tauschen.

Meisterinformationen:

Die Parade ist eine schöne Gelegenheit, einmal die diversen Turnierteilnehmer vorzustellen. Sie finden eine Teilnehmer-Liste im Anhang. Beschreiben Sie die einzelnen Wappen, geben Sie den Spielern aber keine Aufschlüsse über die Kampfwerte der anderen Turnierteilnehmer.

Die Tjoste

Allgemeine Informationen:

Die Tjoste – der Lanzengang – ist der erste und eindruckvollste Teil der Turnierwettkämpfe. Er findet im Innern eines durch Seile abgetrennten Bereichs von 16 m Breite und 88 m Länge statt, in dessen Mitte eine 80 m lange und 1,5 m hohe Holzwand die Kampfstätte in zwei Bahnen teilt.

Spezielle Informationen:

Zugelassen zu diesem Turnier sind nur Krieger, da die Turnierordnung für die Tjoste volle Ritterrüstung vorschreibt. An den beiden Schmalseiten der Turnierbahn sind jeweils 8 Zelte aufgebaut, vor denen an Stangen die Wappen der teilnehmenden Ritter aufgehängt werden. Grundsätzlich nehmen mehr als sechzehn Ritter an diesem Ereignis teil; die zu Beginn nicht vertretenen Teilnehmer rücken nach, wenn ein Ritter durch Sturz ausscheidet.

Der Marschall bestimmt zu Beginn der Tjoste einen Ritter, im allgemeinen einen Turnierneuling, der als erster das Recht zur Herausforderung erhält. Dieser tippt mit der Lanze auf einen Schild seiner Wahl.

Die anschließende Tjoste dauert an, bis einer der Streiter vom Pferd geworfen wird. Der Verlierer scheidet aus, und der Sieger erhält das Recht, einen neuen Gegner herauszufordern. Im Turnier werden Lanzen mit stumpfen Spitzen verwendet, die normalerweise keinen ernstlichen Schaden hinterlassen. Trotzdem stehen Heilkundige bereit, um sich eventueller Verwundeter anzunehmen.

Meisterinformationen:

Die Regeln, nach denen eine Tjoste gespielt wird, finden Sie in den Ausbau-Regeln (erweiterte Kampfregeln). Die Krieger unter Ihren Helden sollten ruhig an der Tjoste teilnehmen. Falls ihnen Ritterrüstung und Streitroß fehlen, sollte ihnen ein wohlwollender, reicher Adliger begegnen, der ihnen die erforderlichen Dinge leiht. (Er hat Gefallen an ihnen gefunden und möchte ihnen eine Chance geben.)

Auf Seite 53 in diesem Buch finden Sie eine Abbildung, die sechzehn Wappen zeigt. Die dazugehörigen Ritternamen stehen ebenfalls im Anhang. Die Helden sollen auf das Schild ihrer Wahl tippen. Dann schlagen Sie nach, *wen* die Helden herausgefordert haben, und tragen die Tjoste aus. Ein Held, der Turniersieger werden will, muß vier Herausforderungen aussprechen und viermal gewinnen. Besonders schön wäre es natürlich, wenn sich in der Endrunde Ihrer Tjoste zwei Ihrer Helden gegenüberstünden.

Der Eröffnungsball

Allgemeine Informationen:

Am Abend des ersten Turniertags haben die Helden zum erstenmal Gelegenheit, das Innere des Alten Kaiserschlosses zu betreten.

Spezielle Informationen:

Der gewaltige Thronsaal ist mit Gästen aus allen Teilen des Reiches und vielen Mitgliedern des Hofstaats gefüllt. Trotzdem ist das Prunkstück des Saals, ein gewaltiges, in den Boden eingelegtes Mosaik des kaiserlichen Wappens, nicht zu übersehen.

Meisterinformationen:

Der Ball bietet eine günstige Gelegenheit, mit verschiedenen wichtigen Gestalten des Abenteurers ins Gespräch zu kommen und Informationen zu sammeln. Außerdem haben die Helden hier die Chance, die Bekanntschaft von Mitgliedern des Hofstaats zu machen, die ihnen später einmal von Nutzen sein können. (Die genaue Beschreibung des Ballsaals und der übrigen Räumlichkeiten des Schlosses finden Sie im Teil II.)

Der Ball erfordert von den Helden besonderen Takt und Feingefühl. Falls die Spieler-Helden sich nicht von allein zu benehmen wissen, sollten Sie *Diplomatie-Proben* auswürfeln lassen. Helden, denen diese Probe mißlingt, werden von ihrem Gesprächspartner stehengelassen und für den Rest des Abends gemieden.

Mögliche Gesprächspartner der Helden:

Odilon, ein junger Edelmann und Krieger der 4. Stufe. Der gutaussehende Bursche, aus einer ländlichen Grafschaft, hält sich für Rahjas Geschenk an die leidende Weiblichkeit und ist, besonders hübschen Heldinnen gegenüber, nach einer gelungenen Talentprobe auf Minnekünste, gern bereit, aus seinen Erfahrungen am Hofe zu plaudern. Odilon besitzt die folgenden Informationen, die jedoch unter einer Menge Süßholz verborgen liegen und durchaus nicht alle der Wahrheit entsprechen:

1. Es gibt nur zwei Albernianer unter den Dienstboten des Hofes: einen Stallburschen namens Dunchan – »der Bursche hat es faustdick hinter den Ohren« – und einen Koch – »ein Einfaltspinsel, wie er im Buche steht«. Der Koch heißt Cirnan.
2. Graf Answin ist höchst verärgert über die bevorstehende kaiserliche Verlobung.
3. Prinz Brin ist ein verwöhnter Bengel, eine echte Plage für alle Schloßbewohner.
4. Fürst Cuanu und seine Tochter wohnen im 2. Stockwerk der kaiserlichen Etage, während Graf Answin, sehr zu seinem Ärger, im ersten Stock, auf der Südseite untergebracht wurde.

5. Graf Answin von Rabenmund und Fürst Cuanu Ui Bennain sind sich spinnefeind.
6. Dem Kaiser ist kürzlich geweissagt worden, daß ihm von einem Elf eine große Gefahr droht.

Sylvette, eine Hofdame aus Fürst Cuanus Gefolge, ist ebenfalls zu einem Gespräch bereit. Männliche Helden können ihr, durch überzeugendes Rollenspiel oder mit Hilfe erfolgreicher Talentproben in Minnekünsten, Informationen entlocken. Heldinnen erreichen dasselbe durch Überredungsproben. Sylvette besitzt folgende Informationen:

1. Die Verlobung zwischen Prinz Brin und Prinzessin Emer war Cuanus Idee.
2. Fürst Cuanu ist ein treuer Freund des Kaiserhauses, auch wenn er Kaiser Hal eher skeptisch gegenübersteht.
3. Graf Answin ist nach dem Kronprinzen der zweite auf der Thronfolgeliste.
4. Prinz Brin ist ein netter junger Mann.
5. Fürst Cuanu wohnt im 2. Stockwerk, auf der Südseite.

Graf Answin und Herzog Kunibald lassen sich nicht auf ein Gespräch mit den Helden ein.

Zweiter Turniertag

Kurzer Weihegottesdienst

Allgemeine Informationen:

Der Weihegottesdienst wird vom Praios-Geweihten des Hofes auf dem Turnierplatz abgehalten.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Keine. (Der arrogante Priester läßt sich nicht zu einem Gespräch mit den Helden herab.)

Bogenschiützenwettbewerbe

Allgemeine Informationen:

Es sind Wettschießen mit dem Kurz-, dem Langbogen und der Armbrust angesetzt.

Spezielle Informationen:

Am östlichen Ende des Turnierplatzes sind 5 Zielscheiben aus geflochtenem Stroh aufgestellt, mit einem Durchmesser von jeweils 180 cm.

Meisterinformationen:

Jeder Teilnehmer hat für jeden Wettbewerb 3 Pfeile (bzw. Bolzen) zur Verfügung, die er nacheinander auf eine der Zielscheiben abfeuern muß. Ein Treffer in der Mitte der Scheibe zählt 100 Punkte. Um das 5 cm durchmessende Mittelfeld liegen neun konzentrische Ringe. Der innere Ring hat eine Breite von 7,5 cm, alle anderen Ringe sind jeweils 10 cm breit. Jeder Ring zählt von innen nach außen 10 Punkte weniger als sein Vorgänger. Der innere Ring ist 90 Punkte wert, der äußerste nur noch 10 Punkte. Nach Abfeuern aller drei Pfeile wird die erreichte Punktzahl vom Meister und seinen Gehilfen notiert und der Schütze mit der höchsten Punktzahl zum Sieger ausgerufen. Bei Gleichstand zweier Kontrahenten an der Spitze wird der Wettkampf zwischen diesen beiden wiederholt, bis ein Sieger feststeht.

Beim Wettbewerb im Kurzbogenschießen feuern die Teilnehmer aus 40 m Entfernung auf die Zielscheiben, bei den beiden anderen Wettschießen







aus 60 m. Der Schütze kann auf das Mittelfeld zielen und legt eine entsprechende Geschicklichkeitsprobe ab (sehr kleines Ziel, sehr weit entfernt), also eine GE-Probe + 8 für Kurzbogen und Armbrust, GE-Probe + 10 für den Langbogen. Der Zuschlag auf die Probe sinkt mit jedem Ring (von innen nach außen) um 1 Punkt; mit steigendem Abstand vom Mittelfeld wird es immer leichter, zu treffen. Mißlingt die Probe auch für den äußersten Ring, hat der Schütze die Scheibe ganz verfehlt.

Ein Beispiel: Um das Zentrum der Scheibe zu treffen, muß dem Schützen eine GE-Probe + 8 gelingen. Es schießt der Elf Lauriel. Lauriels GE-Wert beträgt 14. Er würfelt eine Neun. Neun plus 8 (Zuschlag auf die Probe) ergibt 17. Lauriel hat seinen GE-Wert um 3 Punkte verfehlt, also schlägt sein Pfeil im 3. Ring von innen ein. Dieser Ring bringt Lauriel 70 Punkte ein.

Wenn Sie als Meister das Bogenschießen als echten Wettkampf gestalten wollen, müssen die Helden gegeneinander antreten, und Sie steuern noch ein paar Teilnehmer aus dem Anhang bei. Falls Sie das Wettschießen abkürzen wollen, nennen wir Ihnen hier die Ergebnisse der besten Meisterfiguren. Mit diesen Resul-

taten müssen Sie dann die Ergebnisse der Helden vergleichen.

Langbogenschießen:

1. Ungolf vom Berg, Krieger; 270 Punkte
2. Lilia, Elfe; 250 Punkte
3. Lauriel, Elf; 240 Punkte

Kurzbogenschießen:

- Lilia, Elfe; 280 Punkte
 Hitta vom Berg, Kriegerin; 240 Punkte
 Lauriel, Elf; 230 Punkte

Armbrustschießen:

1. Hauberk, Zwerg; 230 Punkte
2. Ungolf vom Berg, Krieger; 220 Punkte
3. Odilon, Krieger; 210 Punkte

Bardenwettbewerbe

Allgemeine Informationen:

Am Nachmittag des zweiten Turniertags finden im Thronsaal die ersten Bardenwettkämpfe statt.

Spezielle Informationen:

Die erste Disziplin ist Singen und Musizieren. Jeder Barde darf drei Lieder oder Musikstücke vortragen. Er beginnt mit einem Punktwert von 50. Pro Lied



muß er eine Talentprobe auf Singen und Musizieren ablegen. Bei Gelingen erhöht sich sein Punktestand um 5, außerdem darf er bei der nächsten »Sangesprobe« eine 1 vom Würfelresultat abziehen. Eine verpatzte Probe senkt den Punktestand um 7(!) und erschwert die nächste Probe durch einen Aufschlag von + 1. Abzüge und Aufschläge auf die Würfelwürfe werden jeweils miteinander verrechnet. Die Punktwerte der Barden werden für die zweite Runde der Wettbewerbe am übernächsten Tag festgehalten.

Meisterinformationen:

Sollten Sie in Ihrer Spielerrunde ein paar besonders musikalische Spieler haben, bietet sich dieser Teil besonders zum breiten Ausspielen an. Während der Bardenwettbewerbe ergibt sich für die Helden die Möglichkeit, sich unauffällig im Innern des Schlosses umzusehen, da die Zugangstreppe der Balkone unbewacht sind. (Siehe dazu die Raumbeschreibungen in Teil II.)

Ringkämpfe

Allgemeine Informationen:

Turnierteilnehmer ohne besondere musikalische Ambitionen finden während der Bardenwettbewer-

be Zerstreuung bei den Ringkämpfen auf dem Jahrmartgelände.

Spezielle Informationen:

Der Jahrmarkt erstreckt sich über ein Gebiet von etwa 2000 m² unmittelbar vor dem Haupttor des Palastes. Hier wimmelt es von Jahrmarktsattraktionen: Wahrsagerinnen, Glücksspielbuden, Puppenspielern, Kuriositäten-Schaubuden und so weiter. Hauptereignis dieses Tages sind jedoch die Ringkämpfe.

Meisterinformationen:

Die Ringkämpfe finden in einem durch Seile abgetrennten Ring von etwa 4 × 5 m Größe statt. Es wird nach den im *Ausbau-Spiel* beschriebenen Regeln für waffenlosen Kampf gerungen. Alle Griffe und Schläge sind erlaubt. Ein Kampf verläuft ohne Unterbrechungen so lange, bis einer der Kontrahenten sich geschlagen gibt. Adlige lehnen das Kämpfen mit bloßen Händen als pöbelhaft ab, darum gehören die Ringkämpfe auch nicht zum »offiziellen« Turnierprogramm.

Im Ring steht der »Champion von Gareth«, Hal-dur *Knochenbrecher*, ein Streuner der 8. Stufe. MU: 12, GE: 14, KK: 15, LE: 57, RS: 0. Waffenloser Kampf: TAW 14. Er ist nur mit einem Len-

denschurz bekleidet und bereit, es mit jedem aufzunehmen, der sich mit ihm messen will.

Um den Ring drängen sich Schaulustige und schließen Wetten auf die Kämpfe ab. Die Buchmacher, die ständig um den Ring streifen und Wetten annehmen, sind Kompagnons des Champions, der für seinen Einsatz im Ring 20% des Gewinns kassiert. Sollte einer der Helden Haldur besiegen, erhält er 3 Dukaten. Außerdem wird er zum neuen Champion von Gareth ausgerufen und von den Buchmachern gedrängt, an Haldurs Stelle zu kämpfen. Er kann dann von anderen Helden gefordert werden. Falls der Held diese Chance ausschlägt, werden die Kämpfe unterbrochen.

Der Jahrmarkt bietet auch Gelegenheit, Informationen über die zwielichtigen Geschäfte der Verschwörer zu sammeln. Das erfordert allerdings Geschick im Umgang mit den weniger hochgeborenen Bewohnern Gareths.

Die Helden sollten irgendwann einem *alten Mütterlein* begegnen, das ihnen wichtige Informationen liefern will, wenn sie ihm in einen abgelegenen Teil des Jahrmarkts folgen. Dort werden die Helden jedoch von den vier mißratenen Söhnen der Alten erwartet. Die vier springen mit gezogenen Säbeln aus ihren Verstecken. Den Helden bleiben zwei Möglichkeiten: Sie können sich ergeben oder sich zur Wehr setzen. Wenn sie sich ergeben oder im Kampf unterliegen, werden sie um ihre gesamte Barschaft erleichtert. Anschließend erhalten sie von den Räubern »zum Dank« die Information vom Ende dieses Abschnitts. Wenn sie sich zur Wehr setzen, haben die vier Räuber

den ersten Schlag frei (sie würfeln ihre Attacken, die Helden *keine* Parade), von der nächsten Runde an wird normal gekämpft. Die Alte greift übrigens in den Kampf ein. Sie ist keineswegs gebrechlich, sondern eine höchst agile Streunerin der 9. Stufe und trägt einen schweren Dolch unter ihrem Umhang.

Die Werte für die Streunerin:

MUT: 13	ATTACKE: 15
LEBENSENERGIE: 56	PARADE: 12
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 1W + 5
GESCHWINDIGKEIT: GST 1	AUSDAUER: 71
Monsterklasse: 30	

Die Werte für einen Räuber:

MUT: 12	ATTACKE: 13
LEBENSENERGIE: 40	PARADE: 11
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1W + 5
GESCHWINDIGKEIT: GST 1	AUSDAUER: 53
Monsterklasse: 20	

Die Helden sollten durch die Begegnung mit der Alten auf jeden Fall die folgende Information erhalten. (Falls sie der Alten nicht in die Falle folgen, spricht die Frau gegen eine kleine Bezahlung): Einer der Soldaten Herzog Kunibalds hat sich vor etwa einer Woche mit einem Alchimisten von zweifelhaftem Ruf in Verbindung gesetzt, angeblich auf direkte Anweisung seines Herrn. Man sagt, er habe ein ganz besonders raffiniertes Gift in Auftrag gegeben. Die Frau weiß nicht, wann das Gift geliefert werden soll, aber sie ist sicher, daß die Übergabe noch nicht stattgefunden hat.

Dritter Turniertag

Kurzer Weihegottesdienst

Allgemeine Informationen:

Der Weihegottesdienst wird vom Ingerimm-Geweihten des Palastes am Morgen durchgeführt.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Keine. (Der Geweihte, ein Zwerg, befaßt sich nicht mit höfischen Intrigen.)

Wurfwettbewerbe

Allgemeine Informationen:

Die verwendeten Waffen sind Dolch, Speer und Wurfbil.

Spezielle Informationen:

Die Entfernung für das Dolchwerfen beträgt 10 Meter, für die anderen beiden Wettbewerbe 20 Meter. Diesmal wird auf große Holzscheiben geworfen.

Meisterinformationen:

Das Verfahren ist identisch mit der Abwicklung der Schießwettbewerbe am vorigen Turniertag. Für eilige Meister, die auf einen Wettkampf mit vielen Beteiligten verzichten wollen, geben wir wieder unsere hausinterne Siegerliste bekannt.

Dolchwurf:

1. Rust, Streuner; 250 Punkte
2. Elsa, Streunerin; 230 Punkte
3. Silbertann, Elf; 220 Punkte



Speerwurf:

1. Silbertann, Elf; 260 Punkte
2. Hitta, Kriegerin; 250 Punkte
3. Gesa, Kriegerin; 220 Punkte

Beilwurf:

1. Rukus, Zwerg; 240 Punkte
2. Hitta, Kriegerin; 230 Punkte
3. Rust, Streuner; 190 Punkte

Imman-Spiel

Allgemeine Informationen:

Ein fester Bestandteil des Turniers ist das Spiel der zwei besten Imman-Mannschaften Aventuriens um die Kaisertrophäe unter den Augen Seiner Majestät.

Spezielle Informationen:

Die Imman-Arena liegt vor den Toren des Palastes. Das Spielfeld ist vom Oval der übereinanderliegenden Sitzreihen eingefasst. Die Zuschauerreihen werden an der nördlichen Schmalseite vom Eingang unterbrochen und im Süden von der klobig in das Oval hineinragenden kaiserlichen Loge.

Das rechteckige Spielfeld ist 137 m lang und 82 m breit. Imman ähnelt dem Feldhockey; es gibt zwei Mannschaften von je 15 Spielern, die versuchen, mit

Holzschlägern einen Korkball ins gegnerische Tor zu befördern. Der Ball darf auch in der Luft geschlagen, auf dem Schläger balanciert und mit der Hand gestoppt werden. Die Spieldauer beträgt 2 Stunden inklusive Halbzeitpause. In diesem Jahr stehen sich die *Rebellen von Gareth* und die *Prem-Piraten* gegenüber. Das Spiel endet übrigens mit einem knappen Sieg der Rebellen (13:12). Es gibt vier längere Spielunterbrechungen, in denen verletzte Spieler ausgewechselt werden.

Meisterinformationen:

Sie können für die Helden Treffen mit allen Meisterfiguren dieses Abenteuers arrangieren, denn das Spiel will niemand versäumen. Sollten sich die Helden inzwischen schon beim Grafen Rabenmund verdächtig gemacht haben – etwa weil sie den falschen Leuten ihre Fragen stellten –, so können Sie einen kleinen Anschlag auf die Helden veranstalten, zum Beispiel einen Messerstich im allgemeinen Getümmel...

Auf jeden Fall sollte es während des Spiels zu der folgenden Begegnung kommen: Ein Soldat aus dem Gefolge Herzog Kunibalds spricht die Helden an. Ein Offizier der Palastwache habe ihm



aufgetragen, den Helden etwas mitzuteilen: Die Untersuchungen der Wache haben einen seltsamen Liedfetzen aus Odilberts Ballade zu Tage gefördert:

*Die dreifach Kron' aus Silberstein
drückt dem Fuchs den Schädel ein.
Auf daß die Küste ohne Last,
das ist der Buhlschaft ganze Hast.*

Kunibalds Soldat fragt die Helden, ob sie mit diesen Versen etwas anfangen können. Die Strophe ist natürlich eine Täuschung, das die Aufmerksamkeit der Helden auf Fürst Cuanu lenken soll.

Wenn die Helden auf den Trick hereinfallen und sich nun auf den alberninischen Fürsten konzentrieren, sind sie eine Weile vor den Nachstellungen Rabenmunds und Kunibalds sicher. Die beiden Verschwörer stellen zufrieden fest, daß ihr Plan funktioniert hat.

Lassen sich die Helden nicht irreführen, nimmt das Turnier für sie allmählich eine gefährliche Wendung. So könnte möglicherweise während ihrer Abwesenheit jemand in ihr Zelt eindringen und ihre Waffen und Rüstungen sabotieren.

Gegen Ende des Spiels können die Helden beob-

achten, wie ein anderer Soldat Herzog Kunibalds eine hitzige Auseinandersetzung mit einem Bürger hat. Beide Seiten sind dabei sichtlich bemüht, trotz ihrer Aufregung kein Aufsehen zu erregen. Falls einem Helden eine Schleichprobe gelingt, kann er das Gespräch belauschen. Er erfährt, daß der Streit mit einem Pulver zu tun hat. Der Herzog hat offenbar das Pulver bei dem Bürger bestellt, und der Soldat sollte es heute abholen. Der Bürger, anscheinend ein Alchimist, wenn auch nicht als solcher erkennbar, konnte die benötigten Ingredienzien nicht rechtzeitig auftreiben und versucht, den Soldaten auf den nächsten Tag zu vertrösten, worauf der Uniformierte seinem Gesprächspartner unerhört plastisch beschreibt, was ihn erwartet, wenn das Pulver nicht rechtzeitig in den Händen des Herzogs ist.

Sollten die Helden auf die Idee verfallen, die beiden Männer zu stellen, um sie womöglich zu verhören und zu einem Geständnis zu zwingen, tritt sofort ein Trupp Stadtgardisten auf den Plan (6 Mann), der die Auseinandersetzung zwischen den Helden und den beiden Verdächtigen mit Waffengewalt beendet. Anschließend werden Helden und Schurken aus der Imman-Arena geworfen – allerdings aus unterschiedlichen Toren.

Die Werte eines Soldaten Kunibalds:

MUT: 13 ANGRIFF: 13
LEBENSENERGIE: 32 PARADE: 13
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNKTE: 1 W + 5
GESCHWINDIGKEIT: GST 1 AUSDAUER: 45
Monsterklasse: 25

Die Werte eines Stadtgardisten:

MUT: 12 ANGRIFF: 12
LEBENSENERGIE: 30 PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNKTE: 1 W + 4
GESCHWINDIGKEIT: GST 1 AUSDAUER: 42
Monsterklasse: 18

Festbankett im Thronsaal

Allgemeine Informationen:

Als Abschluß des Tages findet im Thronsaal ein Festbankett statt.

Spezielle Informationen:

Den Helden wird eine überraschende Ehrung zuteil: Sie dürfen am kaiserlichen Tisch Platz nehmen, zusammen mit einigen Turniersiegern, den Gästen aus Albernia und der kaiserlichen Familie, einschließlich des Grafen Answin von Rabenmund.

Meisterinformationen:

Daß die Helden bei diesem Anlaß am Tisch der kaiserlichen Familie Platz nehmen dürfen, ist auf

den Einfluß Graf Answins zurückzuführen, der sie unter Beobachtung halten will. Insbesondere ist er daran interessiert, festzustellen, ob sein Täuschungsmanöver vom Nachmittag Früchte trägt.

Während des Essens lenkt er geschickt das Thema auf die kulinarischen Spezialitäten Albernias, zu denen insbesondere Fischgerichte zählen. Fürst Cuanu und Prinzessin Emer greifen das Thema gerne auf, und als Graf Answin erwähnt, daß der Hof auch einen albernianischen Koch hat, bietet Fürst Cuanu sofort an, mit Hilfe seines Hofmagiers eine Nachricht in seine Heimat zu schicken, damit rechtzeitig zum großen Abschiedsmahl zumindest für das junge Paar und seine Eltern eine echte albernianische Fischspezialität zubereitet werden kann. Dies ist natürlich ganz in Graf Answins Sinn, da es ihm so nach geglücktem Anschlag noch leichter fallen dürfte, den Verdacht auf die Albernianer zu lenken. Außerdem kann er damit rechnen, daß der Geschmack des Giftes in der für den Prinzen ungewohnten Mahlzeit untergeht und auch die ersten Anzeichen seiner Wirkung zunächst auf eine normale Magenverstimmung geschoben werden.

Gleichzeitig kann er damit den Verdacht der Helden von sich auf Graf Cuanu lenken, dessen plötzliche Bereitwilligkeit, einen Fisch aus seiner Heimat herbeizuschaffen, verdächtig erscheinen muß.

Vierter Turniertag

Meisterinformationen:

Beim Aufwachen können die Helden durch die Zeltwand einen leisen Wortwechsel hören:

»Das ist ihr Zelt. – Also, du behältst den Eingang im Auge, und wenn die Burschen herauskommen, verfolgst du sie. Vergiß nicht, dem Grafen heute mittag Bericht zu erstatten!«

Falls die Helden schnell nach draußen spähen, sehen sie zwei Männer des Grafen Answin, die sich von ihrem Zelt entfernen. Es hat keinen Sinn, die Männer zu überwältigen und zu verhören, denn Alwins Soldaten fürchten die Rache des Grafen mehr als jede Drohung der Helden.

Kurzer Weihegottesdienst

Allgemeine Informationen:

Der Weihegottesdienst am vierten Turniertag wird von der Efferd-Geweihten des Palastes ausgeführt.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Die Efferd-Geweihte Hilsunde ist eine freundliche Dame mittleren Alters, die den Helden aufmerksam zuhört und ihnen ihr Mitgefühl über den Tod ihres Kameraden in bewegten Worten ausdrückt. Zwar glaubt sie nicht daran, daß hinter der Geschichte mit der Verschwörung wirklich etwas steckt, sie bietet den Helden jedoch an, für sie Kontakt mit dem Hofalchimisten aufzunehmen, falls sie irgend etwas finden sollten, von dem sie annehmen, es sei Gift. Hilsunde macht dieses Angebot zwar hauptsächlich, um die Helden zu beruhigen und ihre wilden Verdächtigungen entkräften zu können, bevor sie irgendein Unheil anrichten, aber wenn sich herausstellt, daß die Helden tatsächlich ein gefährliches Gift gefunden haben, ist sie durchaus bereit, den Kontakt mit dem

Alchimisten aufrechtzuerhalten und die Helden z. B. mit einer harmlosen Mixtur desselben Aussehens zu versorgen, damit diese das Gift vertauschen können.

Ringstechen

Allgemeine Informationen:

Das Ringstechen ist ein Geschicklichkeitswettbewerb für gute Reiter.

Spezielle Informationen:

Für das Ringstechen sind über den Turnierplatz 10 unterschiedlich hohe Stangen verteilt, an denen jeweils ein 10 cm durchmessender Ring hängt. Aufgabe der Teilnehmer ist es, mit dem Pferd den Platz in beide Richtungen abzureiten und dabei die Ringe mit der Lanzenspitze zu durchstoßen und abzureißen. Es muß im Galopp geritten werden. Jeder Ring zählt zehn Punkte, es startet jeweils ein Teilnehmer allein.

Meisterinformationen:

Jeder Teilnehmer legt zwei Reitproben ab, eine für die ersten fünf Ringe, eine für die zweiten fünf. Mißlingt eine der beiden Proben, scheidet der Teilnehmer aus, auch wenn er etwa schon einige Ringe gesammelt hat. Sind beide Reitproben gelungen, muß danach für jeden Ring, der aufgespießt werden soll, eine Geschicklichkeitsprobe + 2 abgelegt werden.

Die hausintern Bestplatzierten:

1. Heilke von Ungram, Streunerin; 80 Punkte
2. Linnart von Hartweil, Krieger; 70 Punkte
3. Bibernell, Rondra-Geweihte; 60 Punkte

Bardenwettbewerbe

Allgemeine Informationen:

Disziplin: Erzählen, Ort: Thronsaal.

Spezielle Informationen:

Jeder Teilnehmer darf zwei Geschichten erzählen.

Meisterinformationen:

Der Barde beginnt den Wettbewerb mit den aus dem Musikanten-Wettstreit mitgebrachten Punkten, die bei geglückter Probe im *Legenden* erzählen um 20 erhöht, bei mißglückter Probe um 25 gesenkt werden. Ein Erfolg in der Probe für die erste Geschichte bringt einen Abzug (– 1) für die zweite Probe, ein Mißerfolg einen Zuschlag (+ 1). Hier bietet sich wieder die Gelegenheit, das Alte Schloß zu erkunden, wobei allerdings damit

zu rechnen ist, daß Graf Answin die Helden beobachten läßt und bei deren Versuch, in die nicht öffentlichen Räume des Palastes einzudringen, die Wachen alarmiert. In diesem Fall tauchen 5 Minuten, nachdem die Helden den Thronsaal verlassen haben, drei Palastwachen auf. Die Wächter sind jedoch friedfertig gestimmt und akzeptieren alle einigermaßen plausiblen Gründe, die die Helden für ihren Aufenthalt im verbotenen Teil des Palastes vorbringen. (Die Verhinderung des Mordkomplotts ist *kein* plausibler Grund.) Sie können die Helden eine Überredungsprobe ablegen lassen. Ausgesprochen tölpelhafte Helden werden zunächst von den drei, nach 5 Kampfrunden von weiteren 6 Wachen angegriffen, überwältigt und in den Kerker geworfen.

Werte für eine Palastwache:

MUT: 13	ATTACKE: 13
LEBENSENERGIE: 32	PARADE: 13
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 1 W + 4
GESCHWINDIGKEIT: GST 1	AUSDAUER: 42
Monsterklasse: 18	

Ringkämpfe

Allgemeine Informationen:

Auch am vierten Tag des Turniers haben weniger poetisch interessierte Turnierteilnehmer wieder die Möglichkeit, sich auf dem Jahrmarkt bei den Ringkämpfen zu vergnügen.

Spezielle Informationen:

Inzwischen hat eine Frau den Champion vom Thron gestoßen und ist an seine Stelle getreten: Albasta »Würgerin«, eine Streunerin.

Meisterinformationen:

Als die Helden den Ring erreichen, trägt Albasta gerade einen Kampf mit einer Herausforderin aus. Würfeln Sie mit einem W 6, bei 1–4 gewinnt Albasta, bei 5 o. 6 Zephana. Kampfeslustige Heldinnen (oder Helden – nicht vergessen, in Aventurien herrscht vollständige Gleichberechtigung) können die Siegerin herausfordern.

Die Werte der Ringerinnen:

Albasta »Würgerin«: Streunerin der 8. Stufe
MU: 11, GE: 15, KK: 13, LE: 53, RS: 0. Waffenloser Kampf: TAW 13
Zephana »Todesengel«, Streunerin der 8. Stufe
MU: 10, GE: 14, KK: 15, LE: 48, RS: 0. Waffenloser Kampf: TAW 15



Beide Ringerinnen sind mit einem doppelt um die Brust geschlungenen Schal und einem Lendenschurz bekleidet.

Falls die Helden sich von den Attraktionen des Damenringkampfs losreißen, können sie beobachten, wie derselbe Soldat, der am Vortage mit dem Alchimisten gestritten hatte, diesen wieder trifft und eine kleine Tonflasche in Empfang nimmt. Gleichzeitig wechselt ein prall gefüllter Geldbeutel den Besitzer. Nach Beendigung dieser Transaktion verschwindet der Alchimist wieder in der Menge, während der Soldat sich auf den Weg zurück ins Schloß macht.

Sollten die Helden versuchen, den Soldaten anzuhalten, um ihm das Fläschchen abzunehmen, sehen sie sich plötzlich von vier bedrohlichen Gestalten in Lederrüstung mit gezückten Schwertern umgeben, die Anstalten machen, die Helden abzudrängen, während der Soldat mit der Flasche hastig aufs Schloß zu eilt. Die vier Männer sind Soldaten Herzog Kunibalds, die den Helden gefolgt sind, und jetzt eingegriffen haben, um ihren Kameraden zu beschützen.

Die Werte eines Soldaten:

MUT: 10	ATTACK: 12
LEBENSENERGIE: 42	PARADE: 12
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 1 W + 5
GESCHWINDIGKEIT: GST 1	AUSDAUER: 55
Monsterklasse: 20	

Die Soldaten Herzog Kunibalds versuchen, die Helden zu töten. Sollte es dazu kommen, daß ein blutiges Ende der Helden nahe scheint, nähert sich zufällig eine Streife der Stadtwache, die den Soldaten schnell den Garaus macht. Die verletzten Helden werden zurück in den Palast gebracht, wo sich ein Heiler um sie kümmern kann. Schwer verwundete Helden haben wahrscheinlich nichts mehr zu befürchten, da sie keine Gefahr mehr darstellen dürften.

Gelingt es den Helden, ihre Gegner zu besiegen, was voraussetzt, daß sie sie erschlagen, da diese vier sich nicht ergeben und auch nicht fliehen (sie stehen unter dem Einfluß einer Droge, die den Überlebenswillen lähmt – eine bei den Truppen Graf Answins und Herzog Kunibalds häufige Erscheinung), können sie die Leichen untersuchen. Dabei stellen sie nicht nur fest, daß es sich um Soldaten Herzog Kunibalds handelt, sondern finden auch den Mörder Odilberts: einer der Soldaten trägt unter dem Lederwams eine Uniformjacke, an der ein Knopf fehlt – der, den Odilbert in der Hand hatte (siehe Teil II: Zelt A).

Falls die Stadtwache oder die Helden den Angriff durch die Soldaten Herzog Kunibalds bei Hof melden, erklärt dieser, es habe sich um verkleidete Banditen gehandelt, die bereits vor Tagen eine Gruppe seiner Männer überfallen und ausgeplündert hätten; er bedankt sich bei den Helden oder der Stadtwache dafür, daß sie die Gauner zur Strecke gebracht haben.

Fünfter Turniertag

Kurzer Weihegottesdienst

Allgemeine Informationen:

Der Gottesdienst dieses Turniertages wird vom Rondra-Geweihten des Palastes abgehalten.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Der Rondra-Priester Adram, ein breitschultriger, aber nicht sonderlich großer Mann mit bulligem Äußeren, ist ein Vertrauter Graf Answins, auch wenn er mit dem Mordkomplott nichts zu tun hat. Er ist davon überzeugt, das Beste für das Kaiserreich zu tun, wenn er Graf Answin hilft, an die Macht zu kommen. Er hört sich bereitwillig alles an, was die Helden ihm mitteilen, fragt auch interessiert nach, hinterbringt aber alles, was er erfahren kann, sogleich dem Grafen.

Handwaffenkämpfe

Allgemeine Informationen:

Der vierte und fünfte Tag des Turniers sind den Zweikämpfen zu Fuß vorbehalten. Am vierten Tag werden die Kämpfe mit Einhandwaffen ausgetragen.

Spezielle Informationen:

Die Zweikämpfe finden innerhalb des eingezäunten Bereichs statt, und wie bei der Tjoste sind die Zelte mit den Schilden der Teilnehmer aufgebaut.

Meisterinformationen:

Die bei diesem Turnier benutzten Waffen sind stumpf bzw. aus Holz, so daß keine bleibenden Schäden entstehen. An Stelle von Lebenspunkten verlieren die Kontrahenten sogenannte Kampfpunkte, die durch etwas Ruhe und Nahrung leicht wiedergewonnen werden können. Jeder Kämpfer



beginnt seinen Zweikampf mit so viel Kampfpunkten, wie er momentan an Lebenspunkten aufzuweisen hat. Ein verlorener Kampf kostet auf Grund der damit verbundenen Erschöpfung auch 5 echte Lebenspunkte. Ein gewonnener Kampf kostet ebenfalls Lebenspunkte, aber nur 3.

Wie bei der Tjoste stehen am Rand des Feldes die Zelte der Teilnehmer, die durch einen Schlag gegen das vor dem Zelt aufgehängte Schild zu einem Zweikampf aufgefordert werden. Im Gegensatz zum Duell hat hier der Herausforderer die Wahl der Waffen, da der Kampf mit der Waffe ausgetragen wird, mit der das Schild des Herausgeforderten berührt wurde. Alle Kämpfe werden in Lederrüstung durchgeführt. Der Kampf wird geführt, bis einer der Kontrahenten zu Boden geht. Dies geschieht, wenn seine Kampfergie auf 10 Punkte abgesunken ist. Ein Teilnehmer scheidet aus, sobald er drei Kämpfe verloren hat.

Bevor ein Teilnehmer eines der Zelte am Feldrand beziehen darf, untersucht ein Helfer des Marschalls die Waffen auf ihre Ungefährlichkeit. Es ist jedoch möglich, daß später Helfer des Grafen Answin echte Waffen einsetzen, um die Helden einem »Unfall« auszusetzen. Ein Held gewinnt, wenn er 4 Kämpfer aus dem Anhang besiegt.

Bardenwettbewerbe

Allgemeine Informationen:

Der vorletzte Tag der Bardenwettbewerbe ist Scharaden und Theaterszenen vorbehalten.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Jeder Teilnehmer des Wettbewerbs beginnt mit der aus den beiden vorherigen Runden erzielten Punktzahl.

Das Programm jedes Barden besteht aus einer beliebigen Mischung von Scharaden und Spielszenen, insgesamt jedoch höchstens sechs Teilen. Für Scharaden ist eine Talentprobe im »Legenden erzählen« vonnöten, für Spielszenen eine »Verkleidungsprobe«. Jede erfolgreiche Probe erhöht die Punktzahl um 5 Punkte, jede mißglückte Probe senkt die Punktzahl um 7 Punkte. Außerdem führen geglückte bzw. mißglückte Proben, wie gehabt, zu Abzügen bzw. Aufschlägen von 1 auf die jeweils nächste Probe.

Für Versuche der Helden, sich in die anderen Räume des Schlosses einzuschleichen, gilt dasselbe wie am vierten Turniertag.

Sechster Turniertag

Kurzer Weihegottesdienst

Allgemeine Informationen:

Dieser Gottesdienst wird vom Firun-Geweihten des Hofes abgehalten.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Der Firun-Geweihte Alvar ist nicht nur so grimmig und nüchtern wie sein Schutzgott, sondern auch so abweisend. Aus ihm ist nichts Nützliches herauszubringen.

Zweihändergefechte

Allgemeine Informationen:

Die Zweikämpfe zu Fuß gehen am sechsten Turniertag mit dem Einsatz der Zweihänderwaffen zu Ende.

Spezielle Informationen:

Siehe Handwaffenkämpfe.

Meisterinformationen:

Die Gefechte mit Zweihänderwaffen laufen nach exakt demselben Modus ab wie die Handwaffenkämpfe am Vortag. Auch die Gefahren für die Helden sind identisch.

Bardenwettbewerbe

Allgemeine Informationen:

Die Bardenwettbewerbe werden durch eine Vorstellung der Gauklerkünste der Teilnehmer beendet.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Die Barden beginnen diese Runde mit der an den Vortagen gewonnenen Punktezahl. Die Gauklerkünste bilden deswegen den Abschluß der Wettbewerbe, weil sie das Publikum besonders erheitern. Ihr Wert bei der Punktvergabe ist eher gering. Die Vorführung eines Barden umfaßt drei Gaukeleien: üblicherweise ein Wahrsagetrick, etwas Jahrmarktszauberei und ein bißchen Akrobatik oder eine Bauchrednernummer. Jeder dieser Vortragsteile erfordert eine Gaukelprobe, die bei Gelingen 5 Punkte einbringt, bei Mißlingen 5 Punkte kostet (Abzug). In diesem speziellen Fall hat eine Probe keinen Einfluß auf die nachfolgenden Proben. Sieger und »König der Barden« für das nächste Jahr ist der Teilnehmer, der am

Schluß der Veranstaltung die höchste Punktzahl aufweist.

Hausinterner Sieger: Elu Silbersang, Elf: 95 Punkte.

Für Versuche der Helden, sich fortzuschleichen, gilt dasselbe wie am Vortage.

Während der Zweihänderwettkämpfe sind Graf Answin von Rabenmund und Herzog Kunibald nirgendwo zu sehen. Sie treffen sich nämlich in Kunibalds Zelt (Zelt E) mit dem Koch Cirnan, um ihm das Gift zu übergeben und letzte Einzelheiten des Anschlags zu besprechen. Sie sind allein, da sie nicht von ihren Soldaten belauscht werden wollen.

Falls sich die Helden an das Zelt anschleichen, können sie die Unterhaltung ohne Schwierigkeiten mitanhören. Sie haben nur zwei Möglichkeiten zu handeln: Sie überwältigen die drei Verschwörer. Die drei können sich vor dem Kaiser angesichts der drückenden Beweislast nicht herausreden. Wie soll Graf Answin erklären, warum er sich heimlich mit dem Koch des Kaiserhauses trifft?

Die Helden können aber auch andere Turnierteilnehmer als Zeugen herbeirufen – auch diese können dann das Verschwörergespräch belauschen.

Ball im Thronsaal des Alten Schlosses

Allgemeine Informationen:

Zum Abschluß der Bardenwettbewerbe und bevorstehenden Ende des Turniers wird im Thronsaal ein Ball gegeben.

Spezielle Informationen:

Während des Schlußballs ist der Aufenthalt in allen nichtverschlossenen Räumen im Erdgeschoß und ersten Stock des Alten Schlosses gestattet.

Meisterinformationen:

Dies ist die letzte Gelegenheit der Helden, sich im Schloß zu bewegen. Dank des Gedränges beim Schlußball genügt eine einfache Versteckprobe, um den Beobachtern Graf Answins zu entweichen. Außerdem sind die Palastwachen an diesem Tag besonders heiter gestimmt und verweisen Helden, die sie an Orten antreffen, zu denen sie keinen Zutritt haben, nur freundlich, aber bestimmt, zurück in den Thronsaal.



Letzter Turniertag

Kurzer Weihegottesdienst

Allgemeine Informationen:

Der Weihegottesdienst des letzten Turniertages wird von der Tsa-Geweihten des Hofes gehalten.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Es ist zwar sehr ungewöhnlich, die Tsa-Geweihte ausgerechnet am letzten Turniertag einen besonderen Weihegottesdienst abhalten zu lassen, aber der Kaiser beabsichtigt damit, den guten Willen der Göttin des Neubeginns für die Verbindung zwischen Prinz Brin und Prinzessin Emer zu erlangen, die beim Schlußbankett am Nachmittag dieses Tages verkündet werden soll. Die Tsa-Geweihte, eine rothaarige Schönheit mit Namen Ariste, hört eventuelle Fragen und Bitten der Helden zwar an, fühlt sich aber außerstande, ihnen zu helfen.

Sie ist jedoch zuversichtlich, daß Tsa den Prinzen beschützen wird.

Gestampfe

Allgemeine Informationen:

Den Abschluß des Turniers bildet ein bewaffnetes Scharmützel zahlreicher Turnierteilnehmer, das sogenannte »Gestampfe«.

Spezielle Informationen:

Für das Gestampfe wurde der Turnierbereich auf 24 m verbreitert.

Meisterinformationen:

Das Gestampfe ist die nicht von Regeln eingegengte Darstellung eines Gefechts zwischen zwei Reitertrupps. Die beiden Trupps beginnen das Gestampfe an entgegengesetzten Enden des Feldes und preschen auf ein Signal des Marschalls aufeinander zu, um sich in der Mitte des Feldes ein zähes Gefecht zu liefern. Die Waffen der Teilnehmer sind wie bisher stumpf oder aus Holz, trotzdem sind beim Gestampfe ernsthafte Verwundungen nicht auszuschließen, insbesondere bei den Helden, sollten sie an diesem Teil des Turniers Gefal-

len haben. Graf Answin und Herzog Kunibald haben jedenfalls keine Bedenken, die Helden mit echten Waffen zu attackieren, insbesondere hier, wo durch das Getümmel ein Unfall überhaupt nicht auffällt.

Schlußbankett

Allgemeine Informationen:

Das Turnier endet mit einem festlichen Bankett unter freiem Himmel auf dem Turnierplatz, bei dem die Turniersieger vom Kaiser persönlich ihre Siegestrophäen erhalten.

Spezielle Informationen:

Die Siegestrophäen:

Tjoste:

1. Platz: Ein Streitroß (zuverlässig) aus dem kaiserlichen Stall
2. Platz: 50 Dukaten
3. Platz: 20 Dukaten

Wettschießen – Langbogen – Kurzbogen – Armbrust (3 Wettbewerbe):

1. Platz: je 20 Pfeile (Bolzen), die für einen Schuß um eine Entfernungsklasse weiter als normal fliegen, ohne an Genauigkeit einzubüßen.
2. Platz: 20 Dukaten
3. Platz: 10 Dukaten

Wurf Wettbewerbe, Beil, Dolch, Speer (3 Wettbewerbe):

1. Platz: je eine besonders gut gearbeitete Waffe. (Vorzüge: siehe oben – Pfeile und Bolzen)
2. Platz: 20 Dukaten
3. Platz: 10 Dukaten

Ringstechen:

1. Platz: 60 Dukaten
2. Platz: 40 Dukaten
3. Platz: 20 Dukaten

Einhandwaffen:

1. Platz: Eine unzerbrechliche Einhandwaffe nach Wahl
2. Platz: 50 Dukaten
3. Platz: 20 Dukaten

Zweihandwaffen:

1. Platz: Eine Barbarenstreitaxt mit den Werten:
TP: 2W+4; Gewicht: 180; Preis 400;
Angriff: – 1; Parade: – 2; Bruchfaktor: 3



2. Platz: 50 Dukaten
3. Platz: 20 Dukaten

Bardenwettstreit:

Es wird nur der 1. Platz ermittelt.

Der »König der Sänger« erhält zeit seines Lebens eine Leibrente von 20 Dukaten im Monat und wird von Kaiser Hal als Hofsänger in seine Dienste genommen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden zu diesem Zeitpunkt noch nichts gegen die Ermordung des Prinzen unternommen haben, besteht kaum noch Hoffnung, diesen zu retten.

Die Speisen und Getränke sind bereits zubereitet und aufgetragen, auch der vergiftete Fisch für Prinz Brin, und nach der Verleihung der Preise beginnt das Festmahl.

Wie das Mahl verläuft, hängt jetzt ganz davon ab, wie Ihre Helden sich im Laufe der letzten sechs Tage verhalten haben. Daher überlassen wir die Ausgestaltung dieses Höhepunktes des Abenteurers vertrauensvoll Ihren erfahrenen Meisterhänden...

Teil II

Die Schauplätze der Handlung

Die Zelte der Teilnehmer

Allgemeine Informationen:

Die aus allen Teilen Aventuriens angereisten Teilnehmer werden für die Dauer ihres Aufenthalts auf einem großen Zeltplatz zwischen der Turniertribüne und den Palastmauern untergebracht.

Spezielle Informationen:

Die Teilnehmer wohnen in eigenen Zelten, die sie zum Turnier mitgebracht haben. Nur besondere Gäste, wie die Delegation Fürst Cuanas oder Graf Answin von Rabenmund, wohnen im Alten Schloß.

Meisterinformationen:

Das durchschnittliche Teilnehmerzelt beherbergt 4 Personen auf einer Grundfläche von ca. 12 m². Einzelne Adlige werden von Soldaten begleitet (nicht mehr als 6), die in einem gesonderten Zelt, neben dem ihres Herrn, schlafen.

Generell ist das Leben auf dem Zeltplatz ziemlich abwechslungsreich. Solange keine Turnierkämpfe stattfinden, ist immer irgend etwas los. Tagsüber streifen die Turnierteilnehmer durch das Lager, auf der Suche nach Bekannten oder Partnern für einen kleinen Trainingskampf, abends sitzen sie um die vielen Lagerfeuer, tauschen Geschichten aus und hören den Barden zu, falls diese nicht im Alten Schloß ihre Künste vortragen. Die Reittiere der Turnierteilnehmer sind in Ställen der Palastwache, in einem angrenzenden – nicht abgebildeten – Teil der Palastanlage, untergebracht.

Von besonderem Interesse für die Helden sind die fünf Zelte auf diesem Platz, die auf dem Plan des Schicksals mit A bis E gekennzeichnet sind. Es handelt sich dabei um ihr eigenes Zelt, die drei benachbarten und das Zelt des Herzogs Kunibald. Sollten noch andere Zelte in Ihrem Abenteuer eine Rolle spielen, können Sie diese ruhig nach Belieben auf dem Plan ansiedeln. Alle Zelte sehen mehr oder weniger gleich aus, da sie eigentlich nur zum Schlafen dienen; sie werden erst durch ihre Bewohner interessant.

Zelt A

Allgemeine Informationen:

Dies ist das Zelt der Helden.

Spezielle Informationen: Größe und Ausstattung des Zeltes ist den Helden überlassen.

Meisterinformationen:

Nach dem Schock, verursacht durch den plötzlichen Tod ihres Kameraden, haben sich die Helden wieder etwas gefaßt und Odilbert zurück zu ihrem Zelt gebracht, wo sie ihn auf seinen Schlafsack gelegt haben.

Sobald die Delegation aus Albertainia sicher im Alten Schloß untergebracht ist, trifft ein Offizier der Palastwache mit drei Soldaten ein, um den Tod des Barden zu untersuchen. Der Leutnant ist nicht sehr erfreut über diese Störung der Turniervorbereitungen und will die Sache so schnell wie möglich zu Ende bringen. Nach einer kurzen Vernehmung der Helden in ausgesprochen barschem Ton und einer oberflächlichen Untersuchung der Leiche zieht die Palastwache wieder ab, nicht ohne die Helden vorher darauf aufmerksam zu machen, daß sie keinerlei Recht haben, auf eigene Faust nach dem Mörder ihres Freundes zu suchen. Die Palastwache hat kein Interesse an weiterem Blutvergießen. Das Ergebnis der Untersuchung fällt wie erwartet aus: Der Barde wurde in einem Handgemenge von einem unbekannten Turnierteilnehmer, der wahrscheinlich aus dem Osten stammt, mit einem Kurzsword erstochen.

Etwa eine Stunde nach Abzug der Wache erscheinen drei Boron-Geweihte, die den Leichnam an sich nehmen und zu ihrem Tempel in den Außenbezirken der Stadt schaffen, wo er nach den Riten der Zwölfgötter bestattet werden wird. Sollten die Helden vor Eintreffen der Priester selbst eine nähere Untersuchung ihres Freundes durchführen, finden sie Spuren von Blut an seinem Dolch



und in seiner verkrampften Hand einen abgerissenen Uniformknopf, der mit einem geprägten Löwenkopf verziert ist.

Zelt B

Allgemeine Informationen:

Das südlich von dem der Helden gelegene Zelt beherbergt drei Turnierteilnehmer aus den nördlichen Grenzgebieten des Reiches.

Spezielle Informationen:

Das Zelt ist 11 qm groß und beherbergt Waffen und Schlafsäcke seiner drei Bewohner.

Meisterinformationen:

Die drei Bewohner dieses Zeltes sind vom Tod des Barden Odilbert betroffen und drücken den Helden ihr Mitgefühl als erste aus.

Es handelt sich um Linnart von Hartweil, einen Krieger der 6. Stufe, Heilke von Ungram, eine Streunerin der 9. Stufe, und Bibernell von Hengisford, eine Rondra-Priesterin der 7. Stufe. (Werte siehe Anhang).

Heilke von Ungram hat einen Teil der Ballade Odilberts gehört, war allerdings nicht sonderlich davon angetan und hat den Text wieder vergessen. Sie ist jedoch bereit, sich noch einmal auf das Lied zu konzentrieren. Nach ein paar Minuten erinnert sie sich, daß es um einen verräterischen Löwen und einen jungen Fuchs ging. Von dieser Auskunft und generellen Sympathiebezeugungen abgesehen, sind die Bewohner dieses Zeltes jedoch nicht bereit, den Helden bei ihren Untersuchungen zu helfen.

Zelt C

Allgemeine Informationen:

In dem westlich angrenzenden Zelt wohnen zwei Zwerge.

Spezielle Informationen:

Das 8 qm große Zelt beherbergt nur die Schlafsäcke und Ausrüstungen seiner beiden Bewohner.

Meisterinformationen:

Die Bewohner dieses Zeltes sind Babro, Sohn des Tungil, ein Zwerg der 9. Stufe, und Gin, Sohn des Nasulf, ein Zwerg der 10. Stufe.



Babro und Gin hatten keinerlei Interesse an den Ergüssen des Barden Odilbert und haben, wenn sie zufällig in Hörweite seiner Gesangesübungen waren, bewußt nicht hingehört. Sie sind demnach nicht in der Lage, den Helden zu helfen. Hier finden die Helden also keine Unterstützung, es sei denn, einer von ihnen ist ein Zwerg und ihm gelingt eine Überzeugungsprobe +1. In diesem Fall sind die beiden bereit, während der nächsten Tage die Augen und Ohren offenzuhalten und den Helden ihre Beobachtungen mitzuteilen, soweit es ihre Chancen im Turnier nicht beeinflußt. In diesem Fall können Sie die beiden Zwerge als Informanten benutzen, wenn die Helden nicht weiterkommen.

Zelt D

Allgemeine Informationen:

Das letzte Zelt, das an das der Helden angrenzt, liegt in nördlicher Richtung und wird von drei Elfen bewohnt.

Spezielle Informationen:

Das Zelt ist 20 qm groß und enthält nur die Hängematten und Ausrüstung seiner Bewohner.

Meisterinformationen:

Die Bewohner dieses durch seine Größe auffallenden Zelts sind der Elf der 11. Stufe Ancoron, die Elfe der 10. Stufe Calenloth und der Elf der 11. Stufe Oiodin.

Ihrer arteigenen Vorliebe für Musik und Sprache entsprechend haben die Elfen Odilbert natürlich interessiert gelauscht, wenn er an seiner Ballade feilte. Da sie aber nur gelegentlich anwesend waren, wenn der Barde übte, ist auch ihre Version seines Liedes lückenhaft (Odilbert war sich der Tatsache bewußt, daß er neben ein paar Elfen wohnte, die natürlich seine Konkurrenten sein würden, und hatte daher sorgsam darauf geachtet, daß sie nichts Wichtiges mithören konnten.) Die einzige interessante Passage, die sie aufschnappen konnten, lautet:

*Dem Füchslin frühen Tod zu bringen
sind Rab und Leu in einem Bund.
Von Gift und Trug muß er euch singen,
des tapfren Barden laut'rer Mund.*

Die Elfen sind übrigens der festen Überzeugung, daß der arme Odilbert mit derlei Reimkunst nicht die Spur einer Siegeschance besessen hätte . . .

Zelt E

Allgemeine Informationen:

Das Zelt des Herzogs Kunibald zu Ehrenstein steht etwas abseits von den übrigen Zelten der Turnierteilnehmer, am nordwestlichen Rand des Zeltplatzes.

Spezielle Informationen:

Das Zelt ist 17 qm groß und beherbergt Schlafstelle und Ausrüstung des Herzogs Kunibald. Besonders auffällig ist die Tatsache, daß Kunibald nicht, wie fast alle Turnierteilnehmer, auf einem Schlafsack nächtigt, sondern ein Kastenbett in seinem Zelt stehen hat.

Meisterinformationen:

Das Kastenbett dient einerseits dazu, die gelegentlichen Rheumabeschwerden des Herzogs zu lindern, andererseits aber auch als Versteck für dessen Wertsachen und vom Abend des vierten bis zum Nachmittag des sechsten Turniertages als Aufbewahrungsort der Giftflasche, die einer von Kunibalds Soldaten durch einen Alchimisten der Stadt besorgt hat.

Das Bett enthält ein Geheimfach (Talentprobe +1/Zwergeninstinkt 9). Das Schloß ist eine Spezialanfertigung, zu dessen Öffnen eine Talentprobe in »Schlösser & Fallen öffnen« notwendig ist.

Das Schloß wurde von einem Handwerker mit Talentwert 14 in dieser Kategorie angefertigt. Den Schlüssel trägt Herzog Kunibald an einer Silberkette um den Hals. Versuche, den Bettkasten aufzubrechen, führen mit Sicherheit zum Eintreffen von ein bis drei Soldaten des Herzogs, die im nebenan liegenden Zelt beschäftigt waren.

Der Bettkasten enthält einen Beutel mit 25 Golddukaten, eine schwere goldene Halskette im Wert von 50 Dukaten und ein besonders fein gearbeitetes Schwert mit Ziselierung in Form des Wappens derer zu Ehrenstein. Dieses Schwert ist in der Lage, einmal am Tage für etwa 10 Minuten wie eine Fackel zu leuchten, allerdings nur in den Händen eines Mitglieds der Familie zu Ehrenstein. Der Wert des Schwertes für die Familie des Herzogs liegt bei gut 200 Dukaten. Für jeden anderen hat es einen Wert von nicht mehr als 16 Dukaten. Außerdem enthält das Geheimfach vom Abend des 4. bis zum Nachmittag des 6. Turniertages eine kleine Tonflasche mit einem rostbraunen Pulver, vom Aussehen her an Paprika erinnernd. Dieses Pulver ist das Gift Harizan, ein tödliches Gemisch aus der getrockneten Leber eines tropischen Hais und dem Gift der in der Khom-Wüste lebenden Sandnatter. Dieses Mittel ist ausgesprochen selten und teuer, da es seine tödliche Wirkung nur eine Woche lang behält, bevor es völlig harmlos wird.

Das Alte Schloß

Spezielle Informationen:

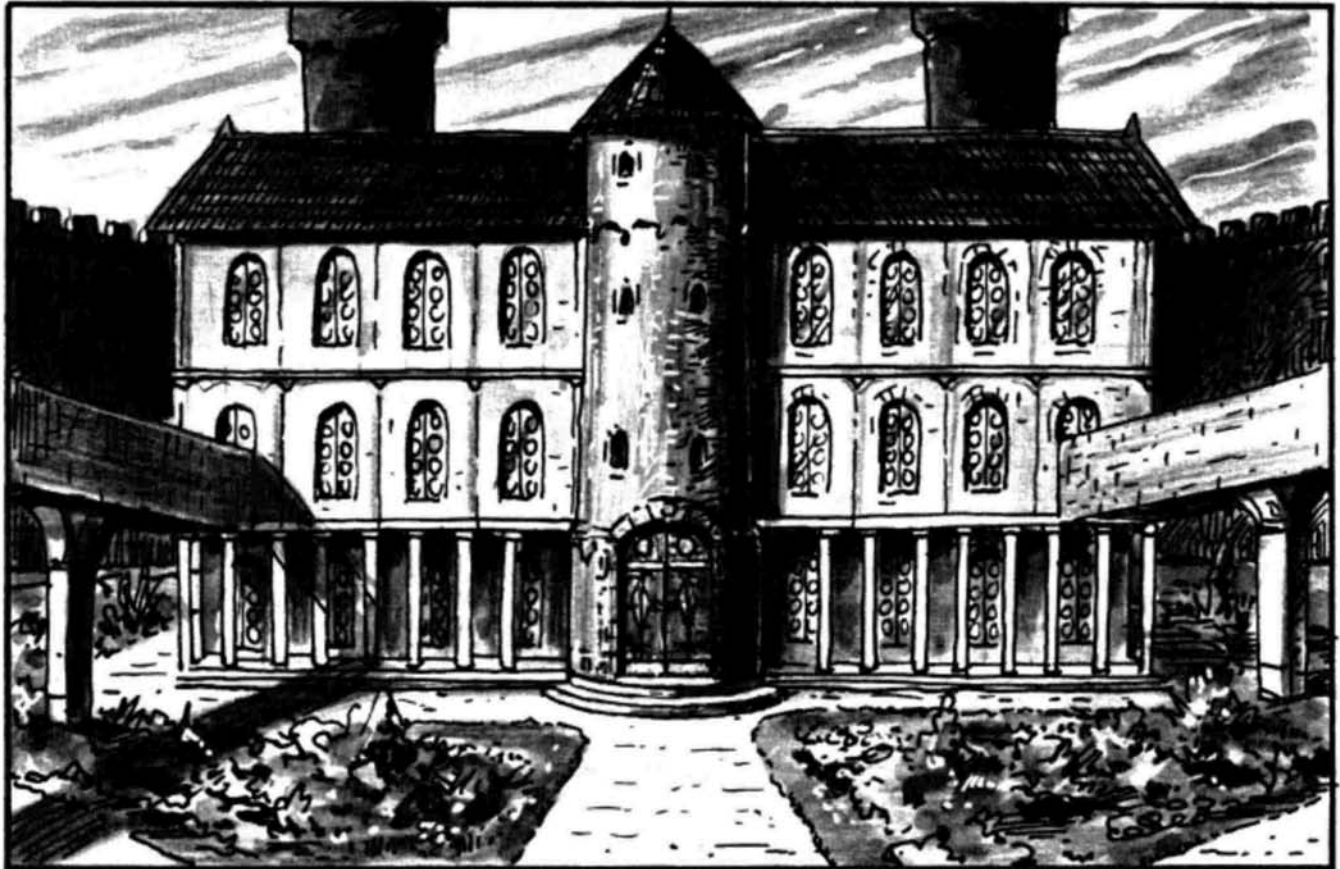
Das Alte Schloß ist das Stammhaus der Dynastie von Gareth und wird zur Zeit nur noch für offizielle Anlässe und als gelegentliche Residenz der kaiserlichen Familie benutzt. Während des größten Teils des Jahres hält der Kaiser sich im Neuen Schloß auf, das gut drei Kilometer entfernt in westlicher Richtung inmitten einer riesigen Parkanlage liegt. Während des alljährlichen Turniers residiert der Kaiser allerdings immer im Alten Schloß.

Die Entwicklung des Alten Schlosses aus einer normalen Provinzburg zum Kaiserschloß ist an der Baustruktur noch zu erkennen. Noch immer ragt, in der Mitte der Schloßfront, drei Stockwerke hoch der alte Bergfried empor. In den letzten Jahrzehnten wurde das Schloß allerdings grundlegend umgebaut, und an den Bergfried grenzt jetzt ein dreimal so breites Haupthaus. Die dicken Turmmauern wurden an mehreren Stellen durchbrochen, so daß der alte Turm jetzt mit dem Palast verbunden ist.

Im Gegensatz zum Bergfried ist das Haupthaus großzügig mit zwei Meter breiten und drei Meter hohen Fenstern versehen, die durchweg mit bunten Butzenscheiben ausgestattet sind. Die Fenster enden im allgemeinen etwa 50 cm über dem Boden und reichen bis knapp unter die hohen Decken (3,6 m) der drei Stockwerke.

Das Schloß liegt umgeben von einer Parkanlage. Die vier Ecken des Gebäudes sind durch Brücken mit den Ecktürmen der inneren Festungsmauern verbunden. In diesen Ecktürmen der alten Burgmauer wohnen und arbeiten jetzt Beamte des Hofes.

Die im Innern des Palastes eingesetzten Wachen sind sämtlich Krieger der 5–8. Stufe. (Sie finden die Werte zweier typischer Palastwachen im Anhang.) Die Standorte der festen Wachtposten sind auf dem Grundrißplan durch ein X markiert. Außerdem sind einige Türen des Palastes mit einem Wert (z. B. +3) versehen. Die Zahl gibt den Zuschlag auf die Talentprobe »Schlösser öffnen« für die betreffende Tür an.



Das Erdgeschoß

Raum 1: Säulengang

Allgemeine Informationen:

Zu beiden Seiten des Bergfrieds zieht sich je ein 24 m langer und 4 m breiter Säulengang hin.

Spezielle Informationen:

Der Gang wird begrenzt von je acht 1,5 m dicken Säulen, die das vorspringende Obergeschoß tragen. In der Schloßfassade hinter den Säulen befinden sich je vier Fenster.

Meisterinformationen:

Die Eingangstür in der Seite des Bergfrieds ist ein Nebeneingang des Schlosses und wird ständig von 2 Palastwachen gesichert. Die Tür besteht aus eisenbeschlagenem Eichenholz. Während der Nacht, wenn der Haupteingang verschlossen ist, werden die Schloßbewohner durch die Nebentür eingelassen.

Raum 2: Eingangshalle

Allgemeine Informationen:

Die Eingangshalle des Schlosses ist von kreisrunder Form, mit einem Durchmesser von 16 m. Sie enthält

zwei nach oben führende Treppen und ein vier Meter breites, bewachtes Doppelportal im Westen. Dem Portal gegenüber liegt auf der Ostseite der Haupteingang.

Spezielle Informationen:

Der Boden der Halle ist aus poliertem schwarzem Marmor gearbeitet, ebenso wie die beiden nach oben führenden Treppen. Die Mauern bestehen aus Granit, der aber nur gelegentlich zwischen prächtigen Wandbehängen zu erkennen ist. Der Raum wird von vielen Kerzen in silbernen Haltern beleuchtet. Das Portal im Westen der Halle besteht aus kunstvoll geschmiedeter Bronze und trägt das kaiserliche Wappen, mit Wappenmantel, Wappenträgern, Krone und Motto. Zu beiden Seiten des Portals steht je ein Mann der Palastwache. Vier Wachen stehen außen vor dem Eingangstor.

Meisterinformationen:

Die Treppen führen in die oberen Stockwerke des Bergfrieds und zu den Gemächern der Gäste aus Alberrnia. Durch das West-Portal gelangt man in den Thronsaal (Raum 8). Die Palastwachen fragen

die Helden bei ihrem Auftauchen nach ihrem Begehren und weisen sie zurück, wenn die Helden keine guten Gründe für ihren Wunsch, den Palast zu betreten, vorbringen können. Das gilt natürlich nicht, wenn der Thronsaal ohnehin gerade für die Öffentlichkeit zugänglich ist, weil dort ein Fest oder ein Bardenwettbewerb stattfindet. Die Palastwachen verstehen keinen Spaß und werden ziemlich unangenehm, wenn die Helden versuchen, in Räumlichkeiten einzudringen, in denen sie nichts verloren haben.

Raum 3: Speisekammer

Allgemeine Informationen:

Die Tür im Westen dieses Raumes ist verschlossen. Der Raum ist 11 mal 6 m groß mit einem Fenster in der Ost- und zwei Fenstern in der Südwand und einer Tür in der Westwand. Er enthält einige Regale voller Lebensmittel.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Es handelt sich um die Speisekammer des Schlosses. Die hier lagernden Lebensmittel sind für das Festbankett am Abend des dritten bzw. am Nachmittag des letzten Turniertages sowie für die regelmäßige Verköstigung der Palastwache, des Schloßpersonals und der kaiserlichen Familie bestimmt.

Raum 4: Kellertreppe

(zweimal vorhanden)

Allgemeine Informationen:

Ein vier Meter breiter und sechs Meter langer Raum ohne Fenster und mit zwei Türen, jeweils einer im Westen und im Osten, sowie einer nach unten führenden Treppe.

Spezielle Informationen:

Der Raum wird von einer einzelnen Fackel an der Außenwand beleuchtet. Er ist sauber, aber nüchtern. Wände und Treppe bestehen aus unverkleidetem Granit.

Meisterinformationen:

Diese Treppe führt zu dem gefürchteten Schloßkerker hinunter.

Raum 5: Schloßküche

Allgemeine Informationen:

Ein ziemlich verkanteter, vieleckiger Raum mit einem Fenster in der Süd- und einem Fenster in der schrägen Südwestwand sowie je einer Tür in der Südwestwand, der Ost- und der Nordwand. Die Südwestwand enthält außerdem eine große Kochstelle und einen Backofen. Der Raum steht voll mit Tischen und Regalen.

Spezielle Informationen:

Zwischen fünf Uhr morgens und 21 Uhr abends arbeiten hier ständig vier bis acht Köche. Auf eindringende Fremde reagieren sie zunächst überrascht, dann verärgert und weisen die Helden in rauhem Tonfall wieder hinaus.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden nicht schnell genug auf die Aufforderung zu verschwinden reagieren, kommen zwei bis drei der Köche mit Hackmessern drohend auf sie zu. Die Köche lassen sich jedoch nicht auf einen Kampf ein, sondern verlassen sich ganz auf ihren bedrohlichen Anblick und die Tatsache, daß Fremde innerhalb des Schlosses keine Waffen tragen dürfen.

Die Türen in der Ost- und der Nordwand sind unverschlossen. Die Tür in der Südwestwand führt über einen Kiesweg zu den Unterkünften des Küchenpersonals und ist während der Arbeitszeit der Köche offen, ansonsten jedoch verschlossen. Einer der mittags hier beschäftigten Köche ist der Verschwörer Cirnan, der besonders durch sein von Sommersprossen übersätes Gesicht auffällt. Solange er noch nicht über das Gift verfügt, leugnet er jede Verwicklung in das Mordkomplott strikt ab. Sobald er das Gift erhalten hat, trägt er das Fläschchen ständig bei sich und ist deswegen so nervös, daß er bei einigermaßen hartem Verhör sofort alles gesteht. Graf Answin weiß nichts von dieser Nervenschwäche seines Komplizen und würde ihn mit Sicherheit ständig unter Bewachung halten, wenn er es wüßte.

Raum 6: Waffenkammer

Allgemeine Informationen:

Die Türen dieses Raumes sind verschlossen. Der Raum ist 11 mal 6 m groß, mit einem Fenster in der Ost- und zwei Fenstern in der Nordwand, einer Tür



in der Südwand und einer Tür in der Westwand. Er enthält Wandhaken und Regale voller Rüstungen und Waffen.

Spezielle Informationen:

Es handelt sich hier, wie man aus den an der Wand hängenden Rüstungen und Uniformen erkennen kann, um die Waffenkammer der Palastwache. Hier sind Waffen aller Art vorhanden, ebenso wie diverse Rüstungen und Schilde.

Meisterinformationen:

Falls die Helden es schaffen, in diesen Raum einzudringen, hindert sie nichts daran, sich mit den hier zur Verfügung stehenden Waffen auszurüsten. Sie müssen jedoch damit rechnen, mit Waffengewalt festgehalten und in den Kerker geworfen zu werden, wenn irgend jemand sie innerhalb des Schlosses mit diesen Waffen erwischt. Es ist möglich, sich mit Hilfe der ebenfalls vorhandenen Uniformen als Palastwachen zu verkleiden. Um diese Verkleidung durchzuhalten, ist bei jeder Begegnung mit Hofmitgliedern eine Verkleidungsprobe fällig, sowie eine Verkleidungsprobe +2 bei Begegnungen mit echten Palastwachen. Beide Türen dieses Raumes sind verschlossen.

Raum 7: Wachraum

Allgemeine Informationen:

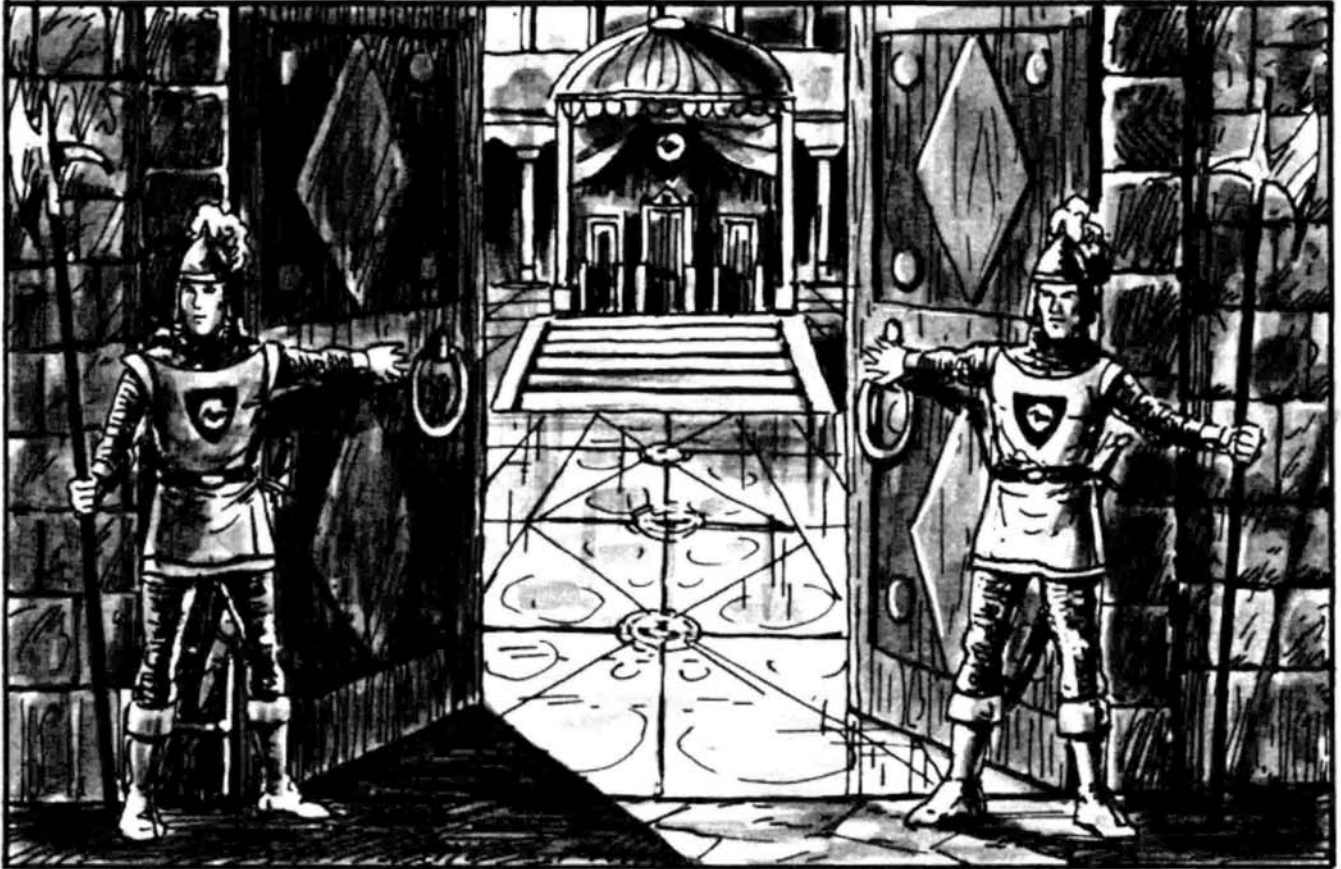
Ein großer, unregelmäßig geformter Raum mit einem Fenster in der Nordwand, einem Fenster und einer Eisentür in der Nordwestwand sowie einer eisenbeschlagenen Holztür im Osten. Der Raum enthält einen Tisch und mehrere Holzpritschen.

Spezielle Informationen:

Tagsüber besteht eine Chance von 50% (1–10 auf W 20), daß sich 1 W 6 Palastwachen hier aufhalten. Nachts halten sich mit Sicherheit 2 W 6 Palastwachen hier auf (mindestens 4). Nachts schlafen alle anwesenden Wachen, tagsüber schläft die Hälfte der anwesenden Soldaten, während die übrigen am Tisch sitzen und trinken oder Karten spielen.

Meisterinformationen:

Dies ist die Unterkunft der Palastwachen. Der Raum enthält insgesamt 16 strohbedeckte Pritschen, zu der jeweils eine Feldkiste mit Reserveuniformen, Metallputzmittel, Stiefelfett, Pfeife, Tabak und ein Beutel mit 1 W 6 Silbertalern gehören. Die Palastwachen reagieren ausgesprochen ungehalten auf das Eindringen Fremder in ihre



Unterkunft und befördern alle Eindringlinge schnurstraks in den Schloßkerker, ohne sich auf irgendeine Diskussion einzulassen. Alle hier anwesenden Palastwachen haben Schild und Schwert griffbereit. Wache Soldaten tragen Lederrüstung, schlafende Soldaten nur einen Lendenschurz.

Raum 8: Thronsaal

Allgemeine Informationen:

Ein großer, säulengetragener Saal mit einer Galerie. Unterhalb der Galerie ist der Saal 3,5 m hoch, in der Mitte beträgt die Deckenhöhe 7 m.

Das auch im Innern des Saales von zwei Palastwachen flankierte Doppelportal des Eingangs liegt in einer 12 m breiten und 2 m tiefen Wandnische; gegenüber liegt in einer weiteren, halbrunden Nische eine Empore mit drei Thronsesseln. An beiden Seiten der Empore befinden sich normalgroße Türen, vor denen je drei Mann der Palastwache aufgebaut sind. Eine weitere, unbewachte Türe gibt es in der Nordwand. Der Raum wird durch zahllose Kerzen erleuchtet. An der Süd- und der Nordwand befinden sich zwei Treppen, die hinauf zur Galerie führen.

Spezielle Informationen:

Der Boden des Saales besteht aus spiegelglattem Parkett, dessen Mitte ein gewaltiges kaiserliches Wappen aus mosaikartiger Einlegearbeit ziert. Die Säulen der Balkone bestehen aus rotem und weißem Marmor. Die Ebene der Empore liegt etwa einen Meter über dem Saalboden. Fünf Stufen führen auf die Empore mit den drei, in Gold und Edelsteinen ausgeführten und mit schwerem Samt gefütterten Thronsesseln. Im mittleren und größten Sessel sitzt Kaiser Hal, mit seiner Gattin Alara zur Linken und seinem Sohn, dem Kronprinzen Brin, zur Rechten. Hinter ihnen erhebt sich eine Kuppel, die bis zur 7 Meter hohen Saaldecke reicht und mit einem großen kaiserlichen Wappen verziert ist.

Meisterinformationen:

Der Thronsaal wird nur zu zeremoniellen Anlässen benutzt und ist außerhalb dieser Zeiten leer und unbeleuchtet.

Raum 9: Zugang zum Obergeschoß

Allgemeine Informationen:

Eine 40 m lange und gut 8 m breite Halle, mit breiten

Marmortreppen zum ersten Stock an beiden Seiten und vier Fenstern in der westlichen Wand. Die Ostwand enthält zwei Türen zu beiden Seiten einer bis zu 4 m in die Halle reichenden, halbrunden Ausbuchtung. Eine weitere Tür befindet sich in der Süd- wand.

Spezielle Informationen:

Der Boden dieser Halle besteht aus schwarz-weiß-

roten Parkettfliesen, während die Wände mit wert- vollen Wandteppichen in Gold- und Silberstickerei behangen sind.

Meisterinformationen:

Die Halle dient der kaiserlichen Familie und dem festen Hauspersonal als Verbindung zwischen dem Erdgeschoß und dem 1. Stock. Sie ist keinem Fremden zugänglich.

Erster Stock

Raum 10: Balkon des Thronsaals

Allgemeine Informationen:

Der über die Treppen vom Erdgeschoß aus zu errei- chende Balkon hat einen sehr stark verwinkelten Grundriß.

(Die genauen Abmessungen siehe auf dem Plan zwis- chen den Seiten 28/29.)

Spezielle Informationen:

Zur Beleuchtung dienen zahlreiche Fackeln an den Wänden.

Zum Thronsaal hin ist der Balkon durch ein 1 m hohes Geländer aus Bronze gesichert. Der Balkon- boden besteht aus dem gleichen Parkett wie der Bo- den des Thronsaals, die Wände sind mit Holz getä- felt. Zwei Treppen führen aus dem Thronsaal auf den Balkon.

Meisterinformationen:

Da die Balkone nicht bewacht werden, bietet sich den Helden die Gelegenheit, von hier aus den Rest des Palastes zu erkunden.

Raum 11: Dienstbotenquartier

(4mal vorhanden)

Allgemeine Informationen:

4 mal 6 m großer Raum mit mehreren einfachen Holzbetten, Tisch, Schemeln und kleinen Holz- truhnen.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Die Dienstbotenräume enthalten keine bemer- kenswerten Gegenstände. Nachts schlafen in je- dem Raum 2–3 Mägde oder Diener.

Raum 12: Unterkunft des Haushofmeisters

Allgemeine Informationen:

Ein 8 mal 6 m großer Raum mit einer Tür in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist gediegen möbliert: Bett, Schrank, Schreibtisch, Lehnstuhl, Kerzenleuchter und so weiter.

Meisterinformationen:

Hier lebt der Haushofmeister des Alten Schlosses, ein Abenteurer der 5. Stufe mit hohen Talentwer- ten im Händlerbereich und in »Lesen und Schreiben«.

Raum 13: Schloßbibliothek

Allgemeine Informationen:

Ein großer, mehreckiger Raum mit zwei Fenstern und Türen in der Nordwest-, der Süd- und der Ost- wand.

Spezielle Informationen:

Der Boden des Raumes ist von einem dicken Tep- pich bedeckt, und vor einem Kamin stehen vier schwere Ledersessel. An allen Wänden stehen Regale mit Büchern und Schriftrollen.

Meisterinformationen:

Dieser Raum dient dem Kaiser und seinen Gästen zur gelegentlichen Entspannung. Die Bücher und Schriftrollen enthalten unter anderem eine Ah- nentafel der kaiserlichen Familie, aus der die Stel- lung des Grafen Answin in der Thronfolge er- sichtlich ist. Nur die Tür in der Nordwestwand ist verschlossen.



Raum 14: Durchgang zum Eckturm (4mal vorhanden)

Allgemeine Informationen:

Die Tür zum Gang ist verschlossen. Es handelt sich um einen 2 m breiten und etwa 12 m langen, oben offenen Gang, der vor einer verschlossenen Eichentür endet.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Die Ecktürme des Schlosses sind wegen der geringen Bedeutung für das Abenteuer nicht näher beschrieben. Es handelt sich um die Unterkünfte und Arbeitsräume der folgenden Beamten (im Uhrzeigersinn von Nordwest nach Südwest): Hofastrologe, Hofheiler, Hofarchitekt, Hofalchimist.

Raum 15: Schreibstube

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 12 m lang und 4,5 m breit mit je einer

verschlossenen Tür im Süden und Osten und zwei großen Fenstern in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Es handelt sich um die Schreibstube, wie aus den 12 im Raum aufgestellten Schreibpulten und den Wandregalen mit leeren Pergamentrollen leicht ersichtlich ist.

Meisterinformationen:

Keine. (Die Schreibstube im Alten Schloß wird seit Jahren nicht mehr benutzt.)

Raum 16: Abstellkammer

Allgemeine Informationen:

Ein kleiner, fensterloser Raum.

Spezielle Informationen:

Die Kammer enthält einige Papierdekorationen, wie sie auf Festen verwendet werden.

Meisterinformationen: keine

Raum 17: Ahnengalerie

Allgemeine Informationen:

Ein rechteckiger Raum von 6 m Breite und gut 9 m Länge mit zwei Türen in der Westwand.

Spezielle Informationen:

An den Wänden hängen großformatige Gemälde, die recht häßliche Personen zeigen. Die nördlichere Tür ist unverschlossen.

Meisterinformationen:

Hier sind Gemälde vieler Kaiser des Neuen Reiches versammelt, ebenso wie die Porträts der Fürsten von Gareth des Alten Reichs.

Raum 18: Bad für Schloßgäste

Allgemeine Informationen:

Ein gekachelter, quadratischer Raum, 4 mal 4 Meter groß, mit einer Tür in der Südwand. Er enthält eine Messingbadewanne in der Mitte des Raumes.

Spezielle Informationen:

An der Decke des Raumes, etwas südlich des Kamins, in der Nordwand, befindet sich ein mit einer Schraubvorrichtung verschlossenes Rohr. Über dem Kamin hängt ein großer Wasserkessel.

Meisterinformationen:

Der Wasserkessel dient zum Erhitzen des Badewassers, das durch das Rohr in der Decke aus einem Wassertank auf dem Schloßdach gepumpt wird. Wird der Verschluß geöffnet, dringt Wasser in den Raum: in Form eines dicken Strahls, soweit die Helden dagegen keine Vorsorge getroffen haben. Nachdem etwa 20 l Wasser ausgeströmt sind, versiegt das Wasser automatisch.

Raum 19: Quartier der albernianischen Hauptleute

Allgemeine Informationen:

Ein 4 mal 6 m großer Raum mit einer Tür in der Mitte der Westwand und einer Nische auf der Nordseite, beleuchtet von Fackeln an den Wänden.

Spezielle Informationen:

Der Raum enthält neben anderen Möbeln zwei bequeme Betten. Vor jedem Bett steht eine unverschlossene Truhe mit der Ausrüstung von Soldaten.

Meisterinformationen:

In einer der beiden Truhen liegt ein Beutel mit 3 W 6 Silbertalern. Während der Turnierveranstaltung ist dieser Raum leer und verschlossen. Zu anderen Zeiten halten sich hier 2 Hauptleute des Fürsten Cuanu auf, die auf Eindringlinge und Kampfalarm sofort reagieren. Die Soldaten sind Krieger der 12. Stufe.

Die Werte für einen Hauptmann:

MUT: 13	ATTACKE: 15
LEBENSENERGIE: 52	PARADE: 15
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 1 W + 6
GESCHWINDIGKEIT: GST 1	AUSDAUER: 67
Monsterklasse: 30	

Raum 20: Turmzimmer

Allgemeine Informationen:

Die genauen Abmessungen entnehmen Sie bitte dem Plan. Das Zimmer enthält zwei Treppen, die nach unten führen, und eine Wendeltreppe, über die man zum 2. Stock gelangen kann.

Spezielle Informationen:

Im Turmzimmer sind provisorisch 10 Soldaten untergebracht: die Begleitung des Fürsten Cuanu. Im Raum sind 10 Feldbetten aufgestellt, daneben stehen einige Feldkisten, auf denen mehrere Schwerter liegen.

Meisterinformationen:

Während der Turnierveranstaltungen ist dieser Raum leer und unverschlossen. Zu anderen Zeiten halten sich hier 1 W 6 Soldaten des Fürsten Cuanu auf, die als Krieger der 5. Stufe zu behandeln sind.

Die Werte für einen Soldaten:

MUT: 11	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 38	PARADE: 11
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 1 W + 5
GESCHWINDIGKEIT: GST 1	AUSDAUER: 52
Monsterklasse: 20	

Raum 21: Aufenthaltsraum für Schloßgäste

Allgemeine Informationen:

Ein 8 mal 6 m großer Raum mit einer unverschlossenen Tür in der Westwand, einem Fenster in der Ostwand und einem Kamin in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Der Boden ist mit einem dicken, flauschigen Teppich ausgelegt, die Wände sind holzgetäfelt. An der Westwand steht ein Regal mit verschiedenen Brettspielen und Musikinstrumenten. Ansonsten ist der Raum mit einem Eichentisch und 4 Ledersesseln ausgestattet.

Meisterinformationen: keine

Raum 22: Graf Answins Arbeitszimmer

Allgemeine Informationen:

Ein nicht ganz rechteckiger Raum von 6–8 m Breite und gut 14 m Länge mit zwei Türen in der West- und einer Tür in der Ostwand sowie einem Fenster in der Süd- und zwei Fenstern in der Ostwand. Vor den Fenstern in der Ostwand stehen ein großer Schreibtisch und ein schwerer Ledersessel.

Spezielle Informationen:

Bis auf die nördlichere Tür in der Westwand sind alle Türen verschlossen. Boden und Wände sind holzgetäfelt. An der Westwand steht ein Regal mit Büchern und Schriftrollen.

Meisterinformationen:

Dies ist Graf Answins Arbeitszimmer, und es spiegelt seinen Charakter wider: Die Texte im Regal befassen sich mit Staatsführung und sind sämtlich von machiavellistischer Prägung, und obwohl er hier häufig Bittsteller empfängt, ist sein Sessel die einzige Sitzgelegenheit.

Die oberste rechte Schublade des Schreibtisches besitzt ein durch ein Schloß (Talentprobe +4) gesichertes Geheimfach; eine Giftnadelfalle (Talentprobe +1) bildet die zweite Sicherung (zwei Talentproben!). Im Innern dieses Faches befindet sich eine Schnupftabaksdose, deren Inhalt den Schnupfenden für 5 Minuten unsichtbar werden läßt, was allerdings mit einem starken Niesreiz verbunden ist, der jede Minute eine Schleichprobe notwendig macht, und ein Fläschchen mit unverdünntem Schlangengift. Falls das Gift in Herzog Kunibalds Zelt abhanden kommt, benutzt Graf Answin dieses Gift für den Anschlag. Er greift jedoch nur ungern zu diesem Mittel, da das Gift sehr leicht zu identifizieren ist, einen strengen Beigeschmack hat und möglicherweise bis zu ihm zurückverfolgt werden könnte.

Tagsüber besteht außerhalb der Turnierveranstaltungen eine Chance von 20%, daß Graf Answin

sich hier aufhält. Auf das Eindringen ungebetener Gäste reagiert er, indem er diese sofort eigenhändig der Palastwache übergibt und in den Kerker werfen läßt.

Raum 23: Graf Answins Schlafzimmer

Allgemeine Informationen:

Ein 4,5 mal 12 m großer Raum mit je einer verschlossenen Tür in der Nord- und Ostwand, zwei Fenster in der Südwand und einem offenen Kamin in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum enthält ein großes Bett, mehrere Hocker, Kleiderschränke und eine Kommode. Der Boden ist mit Teppichen ausgelegt. Die Schränke enthalten teure, allerdings recht geschmacklose Kleidungsstücke. Die Kommode ist nicht eingeräumt.

Meisterinformationen:

Dies ist Graf Answins Schlafkammer. Er hält sich nur nachts hier auf. Der Graf verfügt über einen tiefen Schlaf, und bei einigermaßen leisem Verhalten der Helden (Schleichprobe –1) besteht keine Gefahr, daß er aufwacht. Da er dies weiß, hält er seine Schlafzimmertür verschlossen. Sollte er aufwachen und Eindringlinge in seinen Räumen bemerken, verhält er sich ruhig, bis diese sein Schlafzimmer verlassen haben, um danach die Palastwache zu alarmieren.

Raum 24: Speisezimmer

Allgemeine Informationen:

Ein mehreckiger Raum mit je einer Tür in der Nord-, Ost- und Südwestwand und einem Fenster in der Südwestwand. Er enthält einen großen Eichentisch mit 8 Stühlen und einen offenen Kamin, ebenfalls an der Südwestwand.

Spezielle Informationen:

Die Wände dieses Raumes sind holzgetäfelt, der Boden mit Teppichen ausgelegt. In einer Ecke steht ein reich gefüllter Getränkeschrank.

Meisterinformationen:

Hier nehmen die kaiserliche Familie und deren Gäste die meisten Mahlzeiten ein. Außerhalb der Essenszeiten ist der Raum leer, die Türen sind nicht verschlossen.



Zweiter Stock

Raum 25: Kleiner Saal

Allgemeine Informationen:

T-förmiger Saal. Genaue Abmessungen siehe Plan. Fünf Türen führen in den Raum, zwei in der Süd- wand, zwei in der Ostwand und eine in der Nord- wand. Durch zwei Treppen im westlichen Teil kann man in die unteren Schloßetagen gelangen.

Spezielle Informationen:

Im Kleinen Saal halten sich tagsüber zwei, nachts vier Palastwachen auf. In der Mitte des Raumes sind viele Sessel und ein paar Tische zusammengeschoben, ansonsten enthält der Saal keine bemerkenswerten Gegenstände.

Meisterinformationen:

Im Kleinen Saal ließ sich der Kaiser früher gelegentlich private Schauspiel- und Gauklervorstellungen geben. Seit seiner Übersiedlung ins Neue Schloß wird dieser Saal nicht mehr genutzt.

Die Wachen im Kleinen Saal sind zuverlässige, hervorragend ausgebildete Krieger; sie sind mit Säbeln bewaffnet.

Die Werte für einen Soldaten:

MUT: 14	ATTACK: 14
LEBENSENERGIE: 40	PARADE: 12
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 1 W + 5
GESCHWINDIGKEIT: GST 1	AUSDAUER: 50
Monsterklasse: 20	

Raum 26: Korridor zu den kaiserlichen Gemächern

Allgemeine Informationen:

Abmessungen siehe Plan. Der Gang ist mit Kerzen beleuchtet; fünf Türen führen zu den kaiserlichen Gemächern, eine hinaus in den Kleinen Saal.

Spezielle und Meisterinformationen: keine

Raum 27: Wohngemach der Kaiserin

Allgemeine Informationen:

Großer Raum mit verwinkeltem Grundriß. Es gibt eine Tür in der Ostwand und zwei große Fenster in der Nordwestwand.

Spezielle Informationen:

Die Kaiserin empfängt gern ihre engsten Freundinnen in ihrem Wohngemach. Das Zimmer ist gediegen möbliert und verfügt über zahlreiche Sitzgelegenheiten. Ein paar goldene Kerzenständer und mehrere kleine Gemälde an den Wänden sind die einzigen Wertgegenstände.

Meisterinformationen:

Während des Turniers findet die Kaiserin selten Gelegenheit zu einem Plausch mit den Freundinnen. Falls die Spieler dringend auf irgendwelche Informationen angewiesen sind, können sie sie bekommen, indem sie das Gespräch der Kaiserin belauschen. Sollten die Helden auf den unseligen Einfall kommen, in das Zimmer einzudringen und das Kränzchen zu stören, ruft das markerschütternde Geschrei der Damen sofort die gesamte Palastwache auf den Plan.

Raum 28: Ankleideraum der Kaiserin

Allgemeine Informationen:

6 mal 4 m großer Raum mit Türen in allen vier Wänden.

Spezielle Informationen:

Alle Wandflächen sind von Schränken und Spiegeln verdeckt. Die Schränke enthalten eine Unmenge prächtiger Gewänder für alle Anlässe.

Meisterinformationen: keine

Raum 29: Zimmer der Kammerzofe

Allgemeine Informationen:

4 mal 4 m großer Raum mit einer Tür in der Süd- und einem Fenster in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Das Zimmer ist äußerst schlicht möbliert (Bett, Schrank, Hocker usw.) Die Tür ist niemals verschlossen. Während der Nachtstunden schläft die Kammerzofe in diesem Raum.

Meisterinformationen:

Falls die Helden die Zofe behutsam wecken und ihr von ihrem Verdacht erzählen, kann die Zofe ein Treffen mit der Kaiserin arrangieren. Sie rät den Helden davon ab, den Kaiser direkt anzusprechen, da ihnen dieser nicht glauben wird.

Raum 30: Das Schlafzimmer der Kaiserin

Allgemeine Informationen:

8 mal 10 m großer Raum mit je einer Tür in der West-, Ost- und Südwand und einem großen Fenster in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Neben einigen Kommoden, in denen die Kaiserin Schmuck aufbewahrt, enthält der Raum ein großes Himmelbett. Die Tür in der Ostwand ist niemals verschlossen, die Tür in der Südwand ist immer verschlossen, und die Tür in der Westwand ist verschlossen, wenn die Kaiserin sich nicht im Schlafzimmer aufhält.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden die schlafende Kaiserin behutsam wecken und ihr von ihrem Verdacht erzählen, wird sie ihnen Glauben schenken und gemeinsam mit den Helden einen Plan entwickeln, wie die Mörder zu überführen seien.

Die Kommoden der Kaiserin enthalten Ringe, Ketten und Armreifen im Wert von vielen 1000 Dukaten. Falls sich die Helden am kaiserlichen Schatz vergreifen und man bei ihnen Juwelen der Kaiserin findet, werden sie vermutlich ihr Heldenleben in den tiefsten aventurischen Kerkern beschließen.

Raum 31: Bad der Kaiserin

Allgemeine, Spezielle, Meisterinformationen:

Luxuriöses Bad mit großem Marmorbecken.

Raum 32: Bad des Kaisers

(siehe Raum 31)

Raum 33: Wohngemach Kaiser Hals

Allgemeine Informationen:

12 mal 10 m großer Raum mit je einer Tür in der Nord- und in der Westwand und zwei großen Fenstern in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Luxuriös möblierte Wohnstube. Kaiser Hal hält sich während des Turniers nur selten in seinem Gemach auf, da er zahlreichen Verpflichtungen nachkommen muß.

Meisterinformationen:

Falls die Helden bis in den Wohnraum des Kaisers vordringen und Seine Majestät hier antreffen, verhält sich der Kaiser äußerst still. Er hört sich alles an und geht zum Schein auf alle ihre Vorschläge ein. Allerdings glaubt er ihnen kein Wort und ist davon überzeugt, daß die Helden es auf sein Leben abgesehen haben.

Sobald sich eine Gelegenheit bietet, alarmiert der Kaiser die Wachen und läßt die Helden in den Kerker werfen. Nach Beendigung des Turniers will er ihnen den Prozeß machen.

Raum 34: Schlafgemach Kaiser Hals

Allgemeine Informationen:

10 mal 10 m großer Raum mit je einer Tür in der West- und in der Südwand und zwei Fenstern in der Ost- und einem weiteren in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Beide Türen sind nie verschlossen. Das Schlafzimmer ist großzügig ausgestattet. An den Wänden stehen Schränke zum Bersten voll mit prunkvoller Garderobe. Das riesige kaiserliche Himmelbett ist ganz mit dunkelblauem Samt verkleidet.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden in das Zimmer des Kaisers eindringen und dieser in seinem Bett liegt, stellt er sich schlafend. Wenn die Helden ihn aufwecken, verhält er sich still – aus Angst um sein Leben. (Nähere Informationen zum Verhalten des Kaisers siehe *Meisterinformationen*, Raum 33.)

Raum 35: Gerümpelkammer

Allgemeine, Spezielle, Meisterinformationen:

In der finsternen Kammer werden defekte Möbel aufbewahrt.

Raum 36: Turmzimmer

Allgemeine Informationen:

Raum mit rundem Grundriß. Eine Tür auf der Südwestseite und eine Wendeltreppe, über die man hinab in den ersten Stock und hinauf zur Turmkrone steigen kann.

Spezielle und Meisterinformationen: keine

Raum 37: Durchgang zu Raum 25

Allgemeine Informationen:

Dreieckiger Raum mit zwei Türen.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

In der Südwand des Raumes ist eine Geheimtür verborgen, durch die man unbemerkt in das Wohngemach der Schloßgäste eindringen kann. Wenn die Helden die Wand gründlich absuchen, sollten sie die Geheimtür finden.

Raum 38: Korridor zu den Gemächern des Prinzen

Allgemeine Informationen:

Gewinkelter Flur mit Türen in der West-, Süd- und Nordwand.

Spezielle und Meisterinformationen: keine

Raum 39: Wohnraum Prinz Brins

Allgemeine Informationen:

Raum mit unregelmäßigem Grundriß, Fenstern in der Südwestwand und einer Tür in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist mit zierlichen Möbeln ausgestattet. In offenen Regalen an den Wänden wird Spielzeug aus der Kinderzeit des Prinzen aufbewahrt. Während des Turniers hält der Prinz sich nur selten in seinem Wohnraum auf.

Meisterinformationen:

Zum Spielzeug des Prinzen gehört eine kleine Armee aus silbernen Soldatenfigürchen (Wert 150 Dukaten). Jede der 100 Figuren ist 4 cm hoch. Nachdem der Prinz die Helden kennengelernt hat, schenkt er ihnen die Figuren aus Dankbarkeit. Sollten die Helden die Figuren stehlen und mit ihnen erwischt werden, erwartet sie lebenslange Kerkerhaft.

Prinz Brin hört sich den Bericht der Helden mit großem Interesse an. Er hat Graf Answin nie leiden mögen, und das unheimliche Mordkomplott regt seine jugendliche Phantasie an.

Falls die Helden nicht an diese Möglichkeit denken, schlägt der Prinz vor, daß er den Grafen auf-

fordern wird, von seinem Fisch zu kosten, um so seine spektakuläre Entlarvung einzuleiten. Falls ein Spieler von sich aus diesen Plan entwickelt, erhält er vom Meister auf der Stelle 25 AP.

Raum 40: Schlafzimmer des Prinzen

Allgemeine Informationen:

10 mal 10 m großer Raum mit einer Tür in der Nord- und einem Fenster in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Luxuriöses Schlafzimmer mit Himmelbett und mehreren Schränken, die die Garderobe des Prinzen enthalten. Die Zimmertür ist verschlossen, wenn der Prinz sich nicht in seinem Schlafraum aufhält.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den schlafenden Prinzen behutsam wecken, ist er bereit, sie anzuhören. (Nähere Informationen zum Verhalten des Prinzen siehe *Meisterinformationen*, Raum 39.)

Raum 41: Korridor

Allgemeine, Spezielle, Meisterinformationen:

4 mal 12 m großer Korridor mit je einer Tür in der Süd-, Nord- und Ostwand. Der Raum wird von Fackeln erleuchtet.

Raum 42: Ankleideraum der Prinzessin Emer

Allgemeine Informationen:

8 mal 10 m großer Raum mit je einer Tür in der Nord- und in der Ostwand und einem Fenster in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Die Einrichtung besteht fast nur aus Schränken mit der Garderobe der Prinzessin. Wenn die Prinzessin sich nicht in ihren Räumen aufhält, ist die Tür zum Korridor abgeschlossen.

Meisterinformationen:

Falls die Helden in Anwesenheit der Prinzessin in den Raum eindringen, wird diese sie für Einbrecher halten. Erklären Sie den Helden, daß die Prinzessin nach Atem ringt und gleich um Hilfe schreien wird. Für die Helden kommt es darauf an, Emer blitzschnell zu ergreifen und ihr den

Mund zuzuhalten (Geschicklichkeitsprobe + 3). Anschließend können sie versuchen, der Prinzessin vom geplanten Attentat zu erzählen. Je nachdem, was die Helden zu diesem Zeitpunkt vorzutragen haben, wird Emer ihnen vertrauen oder nicht. Eine gelungene Charisma-/Überzeugungsprobe der Helden wäre hier gewiß hilfreich. Ist die Prinzessin erst einmal gewonnen, wird sie die Helden nach Kräften unterstützen.

Raum 43: Schlafraum der Prinzessin

Allgemeine Informationen:

6 mal 10 m großer Raum mit einer Tür in der West- und Fenstern in der Ost- und Südwand.

Spezielle Informationen:

Prunkvoll ausgestattetes Schlafzimmer mit Himmelbett, Schränken und Kommoden.

Meisterinformationen:

Eine Kommode enthält den Schmuck der Prinzessin, Wert: 100 Dukaten. Die Prinzessin hat einen leichten Schlaf und erwacht, wenn nicht allen Helden, die den Raum betreten, eine Schleich-/Geschicklichkeitsprobe + 10 gelingt. (Wie sich die Prinzessin nach dem Erwachen verhält, entnehmen Sie bitte den *Meisterinformationen* zu Raum 42.)

Raum 44: Wohn- und Schlafraum Fürst Cuanus

Allgemeine Informationen:

12 mal 10 m großer Raum mit einer Tür in der West- und zwei Fenstern in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum dient dem fürstlichen Gast als kombinierter Wohn- und Schlafraum und enthält die entsprechende Möblierung. Die Zimmertür ist verschlossen, wenn der Fürst nicht anwesend ist.

Meisterinformationen:

Unter der Matratze des Bettes hat ein früherer Gast einen Beutel mit 10 Dukaten und 20 Silbertalern versteckt und dort vergessen. Die Helden können das Geld mitnehmen, ohne eine Anschuldigung befürchten zu müssen. Cuanus Zimmer ist durch eine Geheimtür von Raum 37 zu erreichen. Diese Tür ist vom Zimmer des Fürsten aus weder zu entdecken noch zu öffnen.

Wenn es den Helden gelingt, den Fürsten in seinem Zimmer aufzusuchen und sie sich taktvoll und geschickt verhalten, ist Cuanu bereit, sie anzuhören, und läßt sich – je nach der Qualität ihrer Argumente – überreden, ihnen bei der Entlarvung der Attentäter zu helfen.

Raum 45: Abstellkammer

Allgemeine Informationen:

Fensterlose Kammer, 6 mal 8 m groß, mit einer Tür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Dieser Raum dient als Aufbewahrungskammer für Requisiten, die von Fall zu Fall bei kulturellen und anderen Aufführungen im Kleinen Saal benötigt werden.

Meisterinformationen:

Füllen Sie den Raum nach Belieben mit den diversen Dingen, die man im Fundus eines Varietés oder Theaters finden kann.

Kleine Gedankenhilfe für »diverse Dinge«: Denken Sie daran, wie die Bühne ausgestattet sein könnte usw.

Schloßkeller

Raum 46: Kerker, Wachraum

(zweimal vorhanden)

Allgemeine Informationen:

Ein 4 mal 8 m großer, rechteckiger Raum mit je einer verschlossenen Eisentür in der Nord- und der Süd- wand.

Der Raum enthält einen Tisch, drei Stühle und einen Wandhaken mit einem Schlüsselbund.

Spezielle Informationen:

Hier halten sich zu jeder Zeit drei Palastwachen auf (Krieger der 7. Stufe mit Kettenhemd und Schwert).

Meisterinformationen:

Die Wachen haben die Aufgabe, Gefangene zu versorgen und den Kerkertrakt in Ordnung zu halten.

Gegen eine Bestechungssumme von 1 W 6 Silber-



talern besorgt einer der Wachtposten den Gefangenen ein Stück Papier und etwas Holzkohle als Schreibmittel und befördert die geschriebene Nachricht – keiner der Wachtposten kann lesen oder schreiben – an einen noch in Freiheit befindlichen Turnierteilnehmer.

Raum 47: Kerker, Zelle (zwölfmal vorhanden)

Allgemeine Informationen:

Ein 4mal 4 m großer Raum mit einer Rückwand aus Fels und drei Wänden aus Eisengittern mit einer verschlossenen Gittertür in der Frontwand.

Spezielle Informationen:

Die Zelle enthält eine Holzpritsche und einen Nachtopf.

Meisterinformationen:

Zur Zeit sind sämtliche Zellen des Kerkertrakts leer, wenn man von Bewohnern wie Ratten, Spinnen, Asseln und ähnlich greulichem Getier absieht.

Raum 48: Kerker, Folterkammer

Allgemeine Informationen:

Ein 12 mal 16 m großer Raum mit Felswänden im Westen und Osten und Eisengittern mit je einer verschlossenen Eisentür im Norden und Süden. Der Raum enthält allerlei Folterwerkzeug.

Spezielle Informationen:

Die Folterkammer enthält unter anderem Dauerschrauben, eine Streckbank, eine Eiserne Jungfrau, eine Garotte, ein Rad, Kohlenbecken, Peitschen und Zangen.

Meisterinformationen:

Der Folterknecht wohnt außerhalb des Alten Schlosses und wird nur dann gerufen, wenn ein spezieller Anlaß sich ergibt. Soweit die Helden kein klares Verbrechen verübt haben (etwa, indem sie irgend etwas aus dem Palast gestohlen haben), bleibt ihnen die Folter erspart. Die Nähe der Folterkammer eignet sich jedoch sehr gut dazu, die Helden zum Nachdenken anzuspornen, wie sie aus ihrer mißlichen Situation wieder entkommen können.

Nachwort

Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Mordkomplott zu durchkreuzen. Die eleganteste ist sicherlich die, das Gift aus Herzog Kunibalds Zelt zu entwenden und dafür ein harmloses, aber gleich aussehendes Pulver zurückzulassen. Allerdings ist dazu einiges Geschick notwendig. Eine andere Möglichkeit wäre die, den Koch dazu zu bringen, alles zu gestehen, und das Gift dem Kaiser bzw. der Palastwache auszuliefern. Sicher fallen Ihnen mit etwas Überlegung noch andere Methoden ein.

Machen Sie den Helden das Leben nicht zu schwer, denn dieses Abenteuer ist für sie – wie Sie gewiß bei der Lektüre schon bemerkt haben – ohnehin nicht leicht zu bewältigen. Sollten die Helden einmal in den Kerker geworfen werden, halten Sie sie nicht zu lange dort fest. Falls den Spielern nicht schnell ein guter Fluchtplan einfällt, werden die Helden vom gut gelaunten Kaiser begnadigt.

Wenn die Helden es schaffen, Prinz Brins Leben zu retten, erhält jeder von ihnen 100 AP. Die Teilnahme an Turnierkämpfen wird mit 20 AP pro Wettbewerb belohnt, ganz gleich, ob die Helden gewonnen oder verloren haben. Ein Held, der in einer Disziplin den ersten Platz belegt, bekommt für diese großartige Leistung noch einmal 20 AP. Wenn Sie dieses Abenteuer zum Beginn einer von Ihnen konzipierten Spielserie (Kampagne) machen wollen, bieten sich viele Möglichkeiten: Die Helden haben sich mit Graf Rabenmund einen der mächtigsten Männer Aventuriens zum Feind gemacht. Bis zur Hochzeit in einem Jahr kann durchaus ein weiterer Mordanschlag auf den Prinzen oder gar die Prinzessin verübt werden . . .

Vergessen Sie nicht, daß im nächsten Jahr wieder ein Turnier stattfindet.

Das Spiel ohne »Ausbau-Regeln«

»Die Verschwörung von Gareth« kann auch ohne die *Ausbau-Regeln* gespielt werden. In einem solchen Fall müssen die Talentproben generell durch Eigenschaftsproben ersetzt werden. Für einen findigen Meister tut sich hier ein weites Feld auf.

Die folgenden Vorschläge sind deshalb auch nur als Anregung zu verstehen. Wenn Sie der Meinung sind, eine bessere Lösung gefunden zu haben, dann verwenden Sie Ihre Lösung.

Tjoste

Beide Gegner attackieren (würfeln) gleichzeitig. Gelingt eine Attacke (oder sogar beide), so darf der Getroffene parieren. Mißlingt die Parade, ist eine Geschicklichkeitsprobe + fällig. Mißlingt auch diese Probe, so stürzt der Held vom Pferd.

Dieser Waffengang wird so lange wiederholt, bis ein Held aus dem Sattel geworfen wird. Heben sich die beiden Gegner gleichzeitig aus dem Sattel, folgt der nächste Gang.

Eröffnungsball

Wird ganz normal mit Charismaproben abgewickelt.

Bogensützenwettbewerbe

Werden mit den Basis-Regeln abgewickelt.

Bardenwettbewerbe

Diese Wettbewerbe könnten »echt« durchgespielt werden. Das heißt, die Spieler singen, erzählen und dichten. Dafür werden dann Punkte vergeben, entsprechend den Vorgaben im Text.

Ringkämpfe

Der Mutigere der beiden Gegner beginnt. Er würfelt seine Attacke. Gelingt die Attacke, darf der Gegner parieren. Falls die Parade mißlingt, muß der Angreifer eine Kraftprobe ablegen. Gelingt die Kraftprobe, wird der Gegner auf den Rücken geworfen. Dieser kann noch einen Befreiungsversuch unternehmen – eine Geschicklichkeitsprobe. Mißlingt die Probe, so siegt der Angreifer.

In allen anderen Fällen ist der weniger mutige Held mit seiner Attacke an der Reihe.

Ringstechen

Statt der beiden Reitproben legt jeder Teilnehmer zunächst eine Geschicklichkeitsprobe + 2 ab. Für jeden Ring müssen dann eine weitere Geschicklichkeitsprobe + 2 und ein Attackewurf + 3 durchgeführt werden.

Handwaffenkämpfe

Werden mit den Basis-Regeln durchgeführt.

Anhang

Die wichtigsten vom Meister geführten Personen (Meisterpersonen)

Hinweis: Die ersten 16 Personen sind Ritter, die an der Tjoste und den anderen Waffengängen des Turniers teilnehmen und von den Helden herausgefordert werden können. Ihre Wappen sind auf der gegenüberliegenden Seite abgebildet und mit einer Nummer versehen.

Wenn die Helden einen dieser Kämpfer herausfordern, soll der Spieler mit einer Lanze (oder einem Bleistift) auf das Wappen seiner Wahl tippen.

1 Graf Answin Garbit Hildebald von Rabenmund, Krieger der 14. Stufe

MU: 14; KL: 14; CH: 13; GE: 13; KK: 16; LE: 71;
RS: variabel; AT: 16; PA: 16; GST 1; AU: 87;
MK: 42

TAW: Reiten 14; Fernkampf 12

Wappen: schwarzer Rabe, rot bewehrt, auf silbernem Grund

2 Herzog Kunibald Frankward zu Ehrenstein, Krieger der 10. Stufe

MU: 11; KL: 11; CH: 10; GE: 14; KK: 14; LE: 66;
RS: variabel; AT: 14; PA: 14; GST 1; AU: 70;
MK: 34

TAW: Reiten 12; Fernkampf 12

Wappen: 3 gestutzte Löwenköpfe, 2 über 1, in Gold, auf grünem Feld

3 Fürst Cuanu Ui Bennain, Krieger der 16. Stufe

MU: 13; KL: 15; CH: 13; GE: 14; KK: 16; LE: 87;
RS: variabel; AT: 18; PA: 16; GST 1; AU: 103;
MK: 47

TAW: Reiten 15; Fernkampf 13

Wappen: 3 silberne Kronen, 2 über 1, auf himmelblauem Grund

4 Linnart von Hartweil, Krieger der 6. Stufe

MU: 14; KL: 12; CH: 11; GE: 13; KK: 12; LE: 51;
RS: variabel; AT: 13; PA: 11; GST: 1; AU: 64;
MK: 24

TAW: Reiten 10; Fernkampf 9

Wappen: senkrechte, weiße Hand auf rotem Grund

5 Ungolf vom Berg, Krieger der 6. Stufe

MU: 14; KL: 11; CH: 12; GE: 12; KK: 13; LE: 48;
RS: variabel; AT: 13; PA: 11; GST: 1; AU: 61;
MK: 23

TAW: Reiten 9; Fernkampf 9

Wappen: Löwenkopf im Profil, rot, auf schwarzem Feld

6 Hitta vom Berg, Kriegerin der 10. Stufe

MU: 15; KL: 12; CH: 12; GE: 14; KK: 13; LE: 62;
RS: variabel; AT: 15; PA: 13; GST 1; AU: 75;
MK: 32

TAW: Reiten 10; Fernkampf 11

Wappen: Löwinnenkopf im Profil, rot, auf schwarzem Feld

7 Odilon aus der Mark, Krieger der 4. Stufe

MU: 13; KL: 11; CH: 13; GE: 14; KK: 12; LE: 42;
RS: variabel; AT: 12; PA: 11; GST 1; AU: 53;
MK: 19

TAW: Reiten 12; Fernkampf 10

Wappen: Blaues Burgtor mit zwei Türmen auf gelbem Grund

8 Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluß, Krieger der 8. Stufe

MU: 1; KL: 11; CH: 10; GE: 14; KK: 14; LE: 56;
RS: variabel; AT: 14; PA: 12; GST 1; AU: 70;
MK: 27

TAW: Reiten 11; Fernkampf 12

Wappen: Fisch, diagonal, silbern, auf blauem Feld

9 Gelda von Albenhus, Kriegerin der 7. Stufe

MU: 1; KL: 12; CH: 13; GE: 12; KK: 14; LE: 53;
RS: variabel; AT: 15; PA: 10; GST 1; AU: 67;
MK: 26

TAW: Reiten 12; Fernkampf 9

Wappen: weißer Schwan mit rotem Krönchen auf grünem Grund

10 Gräfin Franka Salva Galahan, Kriegerin der 12. Stufe

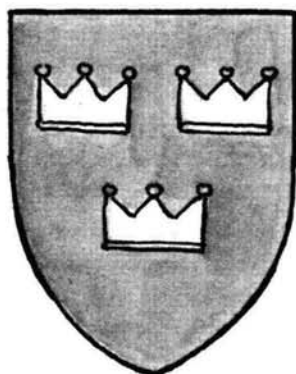
MU: 14; KL: 13; CH: 13; GE: 15; KK: 15; LE: 71;



1



2



3



4



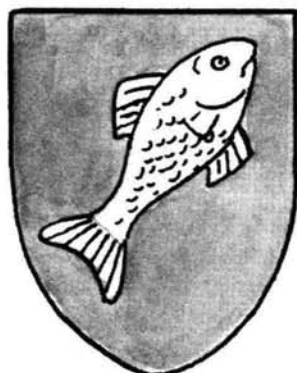
5



6



7



8



9



10



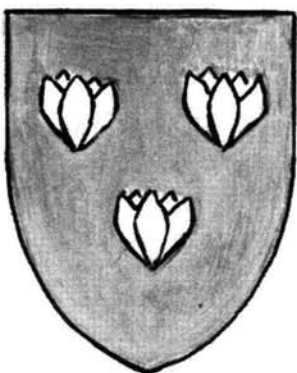
11



12



13



14



15



16

RS: variabel; AT: 17; PA: 14; GST 1; AU: 86; MK: 37
TAW: Reiten 14; Fernkampf 11
Wappen: 3 Wiesel (waagrecht übereinander), weiß, auf grünem Grund

- 11 **Harika von Kurkum**, Kriegerin der 6. Stufe
MU: 13; KL: 11; CH: 13; GE: 13; KK: 15; LE: 52; RS: variabel; AT: 14; PA: 10; GST 1; AU: 67; MK: 23
TAW: Reiten 11; Fernkampf 8
Wappen: Frauenkopf (Rondra), golden, auf blauem Grund

- 12 **Bedia Alfaran**, Kriegerin der 3. Stufe
MU: 13; KL: 10; CH: 13; GE: 11; KK: 13; LE: 40; RS: variabel; AT: 12; PA: 8; GST 1; AU: 53; MK: 16
TAW: Reiten 10; Fernkampf 7
Wappen: zwei gekreuzte silberne Schwerter auf rotem Feld

- 13 **Erktor Han**, Krieger der 2. Stufe
MU: 12; KL: 9; CH: 9; GE: 11; KK: 13; LE: 33; RS: variabel; AT: 11; PA: 8; GST 1; AU: 46; MK: 13
TAW: Reiten 6; Fernkampf 4
Wappen: Adler (schwarz mit rotem Schnabel) auf weißem Grund

- 14 **Ojas**, Kriegerin der 19. Stufe
Diese Kämpferin ist die Königin der Amazonen, die auf dem Turnier inkognito auftritt. Ob Sie als Meister das Geheimnis der Königin lüften wollen, bleibt Ihnen überlassen. Der wahre Name Ojas' ist *Yppolita*. Einzelheiten über diese außerordentliche Frau erfahren Sie im Abenteuer *Die Göttin der Amazonen*. Ojas/Yppolita trägt nur einen Kampf aus – sie hat es nicht auf den Turniersieg abgesehen. Vermutlich dürfte es ein Kampf werden, der dem Herausforderer lange im Gedächtnis bleiben wird.

Yppolitas Werte:

MU: 15; KL: 16; CH: 16; GE: 16; KK: 19; LE: 78; RS: variabel; AT: 18; PA: 17; GST 1; AU: 97; MK: 54

TAW: Reiten 16; Fernkampf 13

Wappen: 3 goldene Krokusblüten, 2 über 1, auf blauem Grund

- 15 **Derya Benoin**, Kriegerin der 3. Stufe
MU: 12; KL: 9; CH: 8; GE: 13; KK: 14; LE: 36; RS: variabel; AT: 12; PA: 9; GST 1; AU: 50; MK: 15

TAW: Reiten 8; Fernkampf 7

Wappen: schwarzer Stierkopf mit goldenem Nasenring auf rotem Grund

- 16 **Blasius, Fürst von Eberstamm**, Krieger der 1. Stufe

MU: 12; KL: 8; CH: 8; GE: 9; KK: 13; LE: 30; RS: variabel; AT: 10; PA: 8; GST 1; AU: 43; MK: 10
TAW: Reiten 4; Fernkampf 2

Wappen: schwarzer Keilerkopf mit gelben Haaren auf grünem Grund

Die folgenden Meisterpersonen spielen ebenfalls eine Rolle, können aber nicht zu Tjoste oder Waffenkampf herausgefordert werden.

- 17 **Seine Allergöttlichste Magnifizienz, Hal von Gareth**, Kaiser des Neuen Reiches, König von Albernia, König von Aranien, Großfürst von Almada, Fürst von Gareth, Fürst der Tulamiden, Oberhäuptling der Nivesen, Herr der Weltmeere, Beschützer des wahren Glaubens, Ewiger Vater der Völker usw.

Krieger der 4. Stufe

MU: 12; KL: 11; CH: 11; GE: 12; KK: 12; LE: 44; RS: 1; AT: 12; PA: 9; GST 1; AU: 56; MK: 19

Wappen: laufender roter Fuchs vor silberner Scheibe auf schwarzem Grund

- 18 **Prinz Brin von Gareth** (14), Abenteurer der 0. Stufe

MU: 9; KL: 11; CH: 12; GE: 9; KK: 7; LE: 25; RS: 1; AT: 8; PA: 6; GST 2; AU: 32; MK: 11

Wappen: wie Kaiser Hal

- 19 **Prinzessin Emer Ni Bennain** (13) Abenteurerin der 0. Stufe

MU: 7; KL: 12; CH: 12; GE: 8; KK: 5; LE: 23; RS: 1; AT: 5; PA: 5; GST 2; AU: 28; MK: 12

Wappen: wie Fürst Cuanu mit Zinnenrand in Gold

- 20 **Heilke von Ungram**, Streunerin der 9. Stufe

MU: 10; KL: 12; CH: 13; GE: 15; KK: 11; LE: 46; RS: 2; AT: 14; PA: 14; GST 1; AU: 58; MK: 30

TAW: Reiten 12; Fernkampf 12

- 21 **Bibernell von Hengisford**, Rondra-Geweihte der 7. Stufe

MU: 11; KL: 13; CH: 13; GE: 12; KK: 14; LE: 44; RS: 3; KE: 22; AT: 14; PA: 12; GST 1; AU: 58; MK: 27

TAW: Fernkampf 12

22 **Babro, Sohn des Tundril**, Zwerg der 9. Stufe
MU: 11; KL: 11; CH: 11; GE: 12; KK: 15; LE: 75;
RS: 3; AT: 14; PA: 12; GST 2; AU: 90; MK: 29
TAW: Fernkampf 12
Wappen: Rundschild, Eisenfaust natur auf
schwarz-gold gespaltenem Feld

23 **Gin, Sohn des Nasulf**, Zwerg der 10. Stufe
MU: 12; KL: 11; CH: 11; GE: 14; KK: 14; LE: 64;
RS: 3; AT: 14; PA: 14; GST 2; AU: 78; MK: 31
TAW: Fernkampf 8
Wappen: Rundschild, silberne Streitaxt auf rotem
Grund

24 **Ancoron**, Elf der 10. Stufe
MU: 15; KL: 14; CH: 12; GE: 14; KK: 13; LE: 48;
AE: 39; RS: 2; AT: 15; PA: 13; GST 1; AU: 51;
MK: 34
TAW: Fernkampf 15

25 **Calenloth**, Elf der 6. Stufe
MU: 10; KL: 13; CH: 11; GE: 14; KK: 11; LE: 42;
AE: 31; RS: 2; AT: 13; PA: 11; GST 1; AU: 53;
MK: 25
TAW: Fernkampf 12

26 **Oiodin**, Elf der 7. Stufe
MU: 11; KL: 12; CH: 11; GE: 14; KK: 12; LE: 41;
AE: 39; RS: 2; AT: 13; PA: 12; GST 1; AU: 53;
MK: 26
TAW: Fernkampf 13

Zwei typische Soldaten

(Palastwache, Leibwache der Adligen)

1. Hauptmann

MU: 13; LE: 45; RS: 3; AT: 15; PA: 12; TP: 1 W + 6;
GST 1; AU: 62; MK: 30; AU: 62; MK: 30

2. Soldat

MU: 11; LE: 38; RS: 4; AT: 12; PA: 12; TP: 1 W + 5;
GST 1; AU: 52; MK: 20

Abkürzungen:

AE = Astralenergie, AT = Attacke, AU = Aus-
dauer, CH = Charisma, GST 1 = Geschwindig-
keitstabelle 1, KE = Karmaenergie, KK = Körper-
kraft, KL = Klugheit, LE = Lebensenergie, MK =
Monsterklasse, PA = Parade, RS = Rüstungs-
schutz, TP = Trefferpunkte

Gruppen-Abenteuer

Die Verschwörung von Gareth
oder
das Turnier in der Kaiserstadt

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

**Droemer
Knaur®**

**S
Schmidt
Spiele**

„Das Schwarze Auge“ – ein neues Spielerlebnis!

„Das Schwarze Auge“ ist ein Inbegriff für fantastische Fantasie-Rollenspiele. Als Mitspieler begeben Sie sich in ein Land der Fantasie, genannt „Aventurien“. Dort beginnt das Spiel. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle einer Spielfigur. In die eines Abenteurers, eines Zaubers, eines Zwerges... Die „Helden“, wie sie in Aventurien genannt werden, spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander. In der Gruppe erleben sie Abenteuer und kämpfen gegen die Mächte des Schicksals. Sie ziehen aus für das Gute. Etwa, um die Tochter des Kalifen aus der dämonischen Gewalt von finsternen Monstern zu befreien, oder einen Schatz zu finden, auf dem „Molcho“ sitzt, das scheußlichste Ungeheuer aller Zeiten. Die Wege zum Ziel sind gefährlich, und nur der „Meister des Schwarzen Auges“ – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Gefahren auf die Helden warten. Ob sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel erreichen, das hängt von ihren Ideen ab. Von ihrem Mut, ihrer Geschicklichkeit – von ihrem Glück. Fantasie und Kreativität kommen bei den Spielen des „Schwarzen Auges“ voll zu ihrem Recht.



Die Welt des „Schwarzen Auges“

In Aventurien, dem fantastischen Land des „Schwarzen Auges“, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Beginnen Sie mit dem „Abenteuer-Basis-Spiel“, das die Grundregeln und ein erstes Abenteuer enthält. Zusätzliche Regeln für erfahrene Spieler, eine farbige Landkarte und die Geschichte Aventuriens

finden sie im „Abenteuer-Ausbau-Spiel“. Die „Abenteuer-Bücher“, mit fertig vorbereiteten Abenteuern, sind in zwei Stufen unterteilt: Die „Basis-Abenteuer“ (blaue Kennfarbe) für die Erfahrungsstufen 1-10 und die „Ausbau-Abenteuer“ (Kennfarbe gelb) ab der 11. Erfahrungsstufe. Für beide Kategorien gibt es **Solo-** und **Gruppen-Abenteuer**. Das Zubehör-Set „Die Werkzeuge des Meisters“ ermöglicht das dreidimensionale Spiel mit Figuren. Ein „Zusatz-Block“

mit allen im Spiel benötigten Formularen und ein „Würfel-Set“ vervollständigen das Service-Angebot.

Zum Inhalt dieses Buches

„Mein Lied... der Rabe... Mordkomplott... rettet...“. Dann haucht der Barde sein Leben aus. Euer Kamerad ist tot; ermordet inmitten des ausgelassenen Treibens, das dem großen Turnier in Gareth vorausgeht. In die Kaiserstadt seid ihr doch gekommen, um an dem großen Turnier teilzunehmen. Weshalb ermordet? Von wem? Ihr kennt nur ein paar Zeilen der Ballade, aus der euer Freund ein so großes Geheimnis gemacht hat. Mußte er wegen dieses Liedes sterben? Droht auch euch Gefahr? Wißt auch ihr zuviel? Wer ist der heimtückische Mörder? Der finstere Ritter dort oder der verschlagene Kerl da? Oder wird es etwa euer Gegner morgen im Turnier sein? Euch fröstelt in der hellen Sonne...

„Die Verschwörung von Gareth“ ist ein Gruppen-Abenteuer, bestimmt für 3-5 Helden der Erfahrungsstufen 7-12. Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als „Meister des Schwarzen Auges“ eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Dieses Abenteuer der „Ausbau-Stufe“ enthält bereits alle Informationen, die für die Verwendung der zusätzlichen Regeln aus dem „Abenteuer-Ausbau-Spiel“ notwendig sind. Dieses Abenteuer kann aber auch nur mit den einfacheren **Basis-Regeln** gespielt werden.



ISBN 3-426-30022-2



01793



4 002998 017936