

RÄNKESPIELER & RIVALEN

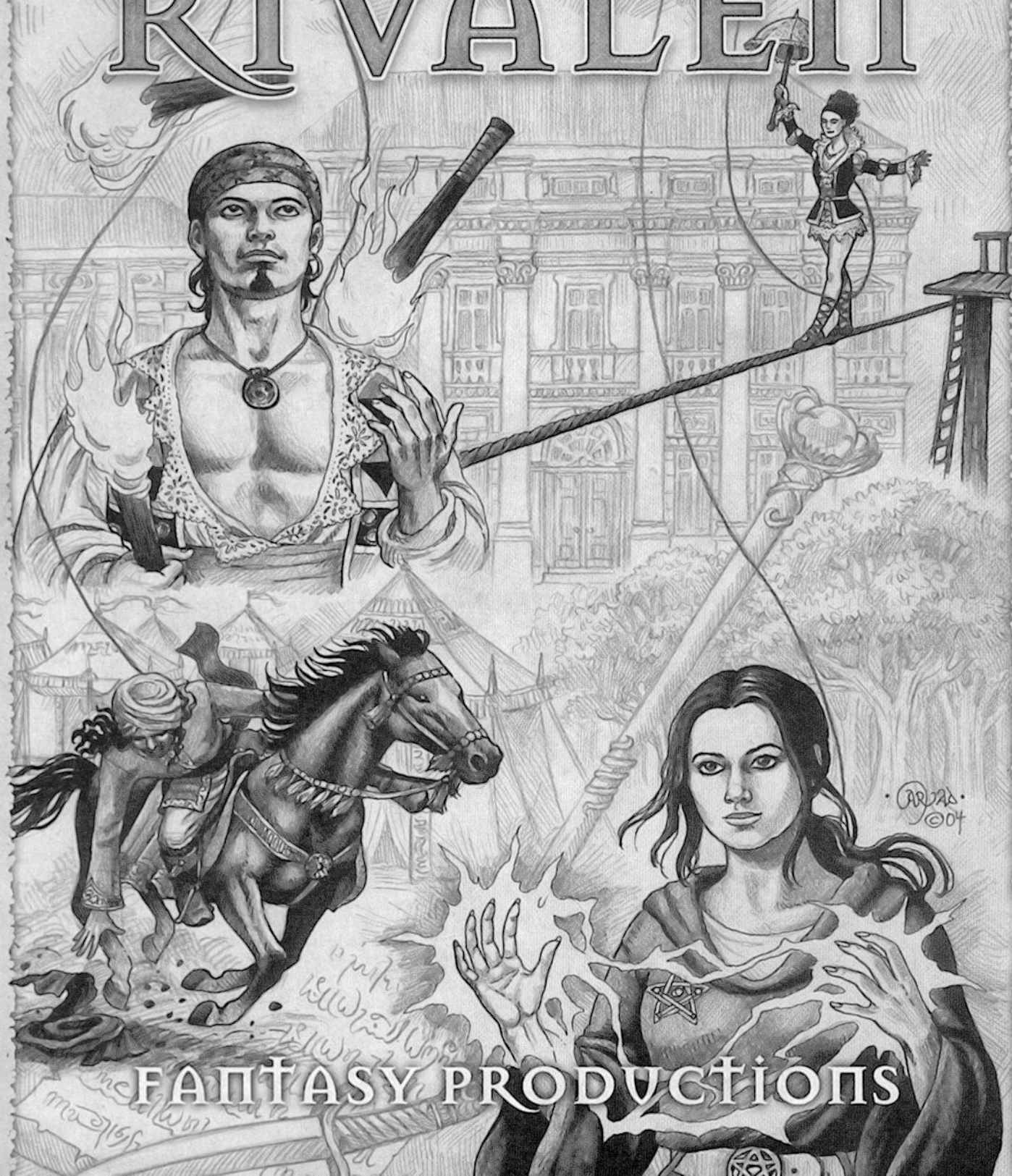


Das Schwarze Auge

13002

Das Schwarze Auge

RÄNKESPIELER & RIVALEN



FANTASY PRODUCTIONS

AVENTURIEN

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



COVERBILD

CARYAD

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

SABINE WEISS,
ZOLTÁN BOROS/AGENTUR KOHLSTEDT

LEKTORAT

FLORJAN DON-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

GESAMTREDAKTION

FLORJAN DON-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

Druckerei KRÜLL, PEUSS

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997, 2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 06 05 04

Printed in Germany 2004
ISBN 3-89064-386-8

Das Schwarze Auge

RÄPKESPIELER & RIVALEN

Ein Hauch von Schmerz
von Mark Wachholz

Artistschuh und rote Bälle
von Armin Bundt

Nach Rastullans Willen
von Ira Bagusat und Tobias Hamelmann

Drei DSA-Gruppenabenteuer
für 3 – 5 Einsteiger-Helden

Diese drei Abenteuer sind die jeweiligen Sieger
des Abenteuer-Wettbewerbs zum jährlichen Spielertreffen
Hannover Spielt! aus dem Jahr 2003.



FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

Ein Hauch von Schmerz	5
PROLOG UND EINFÜHRUNG	5
IM DIENST DER MAGIERSCHAFT	6
DER ERSTE PRÜFUNGSTAG – EINE FLAGGE DER EHRE	9
ANSCHULDIGUNGEN UND WIDERLEGUNGEN	11
DER ZWEITE PRÜFUNGSTAG – SCHRIFTLICHE TESTATE	12
DER DRITTE PRÜFUNGSTAG – HÖHLENMANÖVER	14
NOTWENDIGE UNTERSUCHUNGEN UND ERKENNTNISSE	16
DER LETZTE PRÜFUNGSTAG – DAS FINALE	18
ANHANG	19
 Artistenschuh und rote Bälle	 23
VORWORT	23
VORGESCHICHTE UND ABENTEUER	23
DER EINSTIEG INS ABENTEUER	24
AUF DEM WEG NACH METHUMIS	24
ANKUNFT UND ABSCHIED IN METHUMIS	25
MORD IN DER GALERIE	26
NACHFORSCHUNGEN	27
FESTNAHME DER ARTISTEN	29
DAS FINALE DER KABALE	30
LUDOVIGOS GEMACH	30
SAYAS BOTSCHAFT	30
DER KAMPF DER MAGIERINNEN	32
AUSKLANG – ENTLASTUNG DES ANGEKLAGTEN	33
ANHANG	33
 NACH RASTVLLANS WILLEN	 38
VORWORT	38
HINTERGRUND UND ABLAUF DES ABENTEUERS	38
DIE MITWIRKENDEN	39
EINE UNGEWÖHNLICHE ANWERBUNG	41
IM LAGER DER BENI KHIVAD	42
DIE KÄMPFE BEGINNEN	43
OASENGEFLÜSTER	44
WEITERE PRÜFUNGEN	45
SINDAQA	47
DIE JAGD	48
DIE HÖHLE DER LIEBE	49
DAS RENNEN	50
ENTSCHEIDUNGEN	51
DIE KÜR	51
SCHLECHTE VERLIERER	51
DIE GROßE HOCHZEIT	52
KOPIERVORLAGEN	52



Ein Hauch von Schmerz

VON MARK WACHHOLZ

Ein intrigantes Gruppenabenteuer für den Spielleiter und 3 – 5

(durchaus auch exotische) junge Helden niedriger bis mittlerer Erfahrungsstufen
Mit Dank für Kommentare und Anregungen an Armin Bunde und Michelle Schwefel

Prolog und Einführung

„Mit der Gabe der Kraft gesegnet zu sein bedeutet, sich dem Kampf und der allgegenwärtigen Auseinandersetzung zu stellen. Es bedeutet, die Pforten von Leib und Geist zu öffnen und den Feind mit aller Härte zu vernichten. Unser Körper ist der Zunderschwamm, in den die Kraft unaufhörlich strömt und in ein knisterndes Feuer verwandelt wird. Nicht darin zu vergehen ist das Einzige, was uns die alten Bücher lehren.“

—Xernos Wernigor, Gründer des Kampfseminars Andergast, kurz vor seinem Tod zu Felde, in einer Ansprache an seine drei Lehrlinge

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Immer der Nase nach!“, hatte euch der Bauer mit der Knollen-nase und dem Zwiebelhaar zugerufen, als ihr ihn nach einem Weg zur nächsten Stadt gefragt hattet. Jetzt, nach etwa einer Stunde Reise auf der einzigen ausgebauten Straße im Reich, könnt ihr tatsächlich den verbrannten Kohlengeruch mehrerer Meiler wahrnehmen, der sich durch die merklich kühler gewordene Luft zieht. Der Himmel besteht aus Bändern hell- und dunkelgrauer Wolkenfetzen, die sich in der Ferne mit dem Dunst vermischen. Exemplarisch ist dieser Spätsommer 1026 BF wohl nicht. Jedenfalls nicht in Andergast.

Dieses Abenteuer entführt Sie und Ihre Heldengruppe in das Königreich Andergast mit seiner gleichnamigen Hauptstadt – genauer gesagt, an das altehrwürdige *Kampfsseminar Andergast*, die einzige Magierakademie im Land. Dort laufen soeben die Vorbereitungen für die große Examinatio, die Abschlussprüfungen der höchsten Semester. Wie in den meisten Magierakademien Aventuriens sind auch die Prüfungen am Kampfsseminar Andergast äußerst individuell. Darüber hinaus hat es jedoch seit einigen Jahren eine Rückbesinnung auf alte Traditionen aus den Gründerzeiten der Akademie gegeben. Insbesondere der verantwortliche Prüfungskoordinator Magister *Marbo Morgentau* hat sehr viel Freude an seiner Arbeit und ist bestrebt, die Prüflinge in den praktischen Testaten besonders zu überraschen.

Und in diesem Jahr benötigt er dazu die Hilfe von einige engagierten, möglichst nicht allzu dünnhäutigen Abenteurern: Ihren Helden!

Das Abenteuer

Um Ihnen als Spielleiter auch ein wenig Rätsel in diesem jetzt folgenden kleinen Intrigen-Abenteuer zu gönnen, verzichten wir auf eine umfassende Zusammenfassung der Geschehnisse. Die Geschichte ist nicht so verworren, als dass man sie nicht nach aufmerksamer Erstlektüre nachvollziehen könnte.

Im Groben sei gesagt, dass die Helden vom Kampfsseminar angeworben werden, um bei den dort anstehenden Abschlussprüfungen die 'Herausforderung' für die Prüfungskandidaten darzustellen. Doch bereits nach der ersten praktischen Prüfung wird offenbar, dass Misstrauen, Rivalität und Sabotage in der Luft liegen. Zwar können die Helden Anschuldigun-

gen gegen sich entkräften, doch die Frage, wer hier ein falsches Spiel spielt, bleibt weiterhin unbeantwortet. Schon liegt der erste Kandidat im Koma – und die kommenden praktischen Testate werden nicht harmloser.

Die Suche nach dem Hintergrund der Sabotageakte kann einige verwickelte Verbindungen zwischen den Beteiligten zu Tage fördern. Doch mindestens genauso wichtig für die Helden ist die Frage, ob sie den angehenden Adepten des Kampfsseminars wirklich gewachsen sind ...

Auswahl der Helden

Ein Hauch von Schmerz ist explizit für noch unerfahrene, aber auch 'unverbrauchte' Helden konzipiert. Weder sollten sie allzu viel Gold in der Tasche tragen, noch sich bereits in halb Aventurien einen Namen gemacht haben. Viel eher sind frisch motivierte Haudegen, gewitzte statt verstockte Zauberkundige und generell alle Arten von Helden geeignet, die sich selbstbewusst neuen Herausforderungen stellen. Da allerdings neben den handfesten Aufgaben, die in diesem Abenteuer warten, auch einige Ermittlungsarbeit geleistet werden sollte, ist es ratsam, zumindest einen 'potentiell Neugierigen' oder eine 'Denkerin' in der Gruppe zu wissen.

Darüber hinaus sei hier der Hinweis erlaubt, dass das Abenteuer durchaus auch exotische Charaktere wie Mohas, barbarische Kämpfer oder Novadis vertragen kann. Gänzlich andere Rassen in der Heldengruppe – wie Echsen, Orks oder Goblins – verkraftet es ebenfalls, wenn die Gruppe einen sicheren (also kontaktarmen) Weg in die Stadt Andergast findet. Dass insbesondere die drei letztgenannten Arten von Wesen an der Kette zu führen sind und auf Befehle ihres Herren zu gehorchen haben, versteht sich natürlich von selbst ...

Einstiegsmöglichkeiten ins Abenteuer

Was Ihre Helden ins derzeit triste Königreich Andergast verschlagen hat, hängt in erster Linie von Ihrer Gruppe und deren Vorgeschichte ab. Wie schon im vorhergehenden Abschnitt erwähnt, kann die Gruppe gern an allfälligem Geldmangel leiden, so dass sie auch bereit ist, Aufträge der verschiedensten Art anzunehmen.

Schutz und Bedeckung

- Die Helden werden angeheuert, einen Wagenzug von Händlern nach Andergast zu begleiten. Der Wagenzug besteht aus etwa einem Dutzend Einzelwagen, so dass die Helden nicht das einzige Soldvolk sind.
- Schutz sucht man gegenwärtig nicht nur vor Räubern oder Raubrittern, sondern insbesondere auch vor den Orks, die wieder in größeren Scharen gen Mittelreich ziehen.

Auf der Flucht

- Es mag vorkommen, dass sich die Gruppe nach einem amourösen oder phexischen Abenteuer in Nostria oder Greifenfurt auf der Flucht

vor erzürnten Adligen befindet und ihr Heil im wenig besiedelten Andergast sucht.

Diese Möglichkeit setzt zwar ein spezieller zugeschnittenes Prolog-Abenteuer voraus – um so mehr hätten Sie aber auch die Möglichkeit, die Reise der Helden entsprechend zu lenken. So mag es dann wie ein Zeichen der Götter erscheinen, wenn die Gruppe für eine Weile in einer Magierakademie 'untertauchen' kann.

BESUCH DER MAGIERAKADEMIE

• Die andergastsche Magierakademie kann auch selbst Reiseziel sein. Entweder sollen die Helden einen wichtigen Gegenstand oder eine Botschaft für ihren Auftraggeber überbringen oder abholen, oder sie sind einem mysteriösen Geheimnis (z.B. orkischen Machenschaften) auf der Spur, das sich nur in den Archiven des Kampfseminars weiterverfolgen lässt.

• Je nachdem, ob die Helden offiziell oder gar auf phexische Weise in

die Akademie gelangen, sollten Sie den hier vorgegebenen Anfang entsprechend modifizieren. So könnte den Helden der Aufruf für die Abschlussprüfungen nur ein Vorwand sein, um noch andere, wichtigere Dinge in der Akademie zu erledigen.

Dieser Einstieg ist generell sehr empfehlenswert, um dem Abenteuer eine weitere Handlungsebene hinzuzufügen.

Egal, wie es die Helden nach Andergast verschlägt: Solange sie sich in das zivilisatorische Zentrum des Königreichs – in die Hauptstadt Andergast – begeben, um dort nach neuen Verdienstmöglichkeiten, Sehenswürdigkeiten oder einem interessanten Auftrag Ausschau zu halten, kann das Abenteuer seinen Lauf nehmen.

Für weitere Beschreibungen von Land und Leuten Andergasts seien Ihnen die *Geographia Aventurica* (S. 43f.) und das Abenteuer *Im Bann des Eichenkönigs* empfohlen.

IM DIENSTE DER MAGIERSCHAFT

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Hefiger Regen begleitet euch, seit ihr die Stadt durch das Tor betreten habt. Der ohnehin schon feuchte Boden ist aufgeweicht, überall rinnt Schlamm und anderer Dreck über das unebene Steinpflaster. Kaltes Regenwasser zwingt sich in eure Stiefel, sammelt sich in den Falten eurer Umhänge, trinkt die Fasern eurer Kleidung. Auch die trutzige, schmucklose Burg des Königs ist durch den Regenschauer kaum zu erkennen.

Es dauert eine Weile, bis ihr eine Taverne ausfindig gemacht habt. Aus dem Gasthaus klingt grölendes Gelächter und ab und zu Lautenmusik. Gerade seht ihr die Wirtin einen dampfenden Eintopfkessel am Fenster vorbeitrugen. Ihr biegt um die Ecke des Hauses und haltet auf den Eingang zu – als ihr eine Gestalt mit einem schweren Wetterumhang bekleidet vor der geschlossenen Tavernentür stehen seht, wie sie gerade damit beschäftigt ist, einen Aufruf anzuschlagen.

"Einen Moment, die Herrschaften", sagt er mit junger, männlicher Stimme, ohne sich zu euch umzudrehen, mit zusammengepresstem Mund. "Das hat Vorrang."

Der andergastsche Regen prasselt derweil weiter auf euch ein.

»Die Königlich Andergastsche Lehranstalt des Arkanen Kampfes (zum Trutze wider Nostria) sucht für ihre Examinatio ab sofort: kräftiges Schwertvolk, harte und tugendhafte Gesellen, die sich mit kampfprobiertem Körper und gewitztem Geist als Herausforderung für unsere künftigen Adepten zu stellen bereit sind. Der Verdienst reguliert sich nach Art des eingebrachten Schwierigkeitsgrads, wird jedoch nicht weniger als 20 Dukaten pro Person sowie freie Kost, Logis und Wundbehandlung betragen. Interessenten melden sich umgehend bei Ihrer Spektabilität Aljawa Walsareffnaja.«
[Darunter prangt das Akademiesiegel]

Der Jüngling mit den stahlblauen Augen bedankt sich für die Hilfe, stellt sich als Elvario vom Kampfseminar Andergast vor und greift dann zu seiner Wachstasche, um noch weitere Pergamente an den Häuserzeilen anzubringen. Auf interessierte Nachfragen kann Elvario erklären, dass in einer knappen Woche die Elevensprüfungen des Abschlusssemesters – zu dem er selbst auch gehört – stattfinden werden und die Akademieleitung wie jedes Jahr spezielle Herausforderungen für die angehenden Kampfmagier sucht: "Solltet Ihr interessiert sein, dürfte ich eigentlich nicht mit Euch reden. Besser also, ich gehe jetzt. Gehabt Euch wohl, Herrschaften."

Die unfeine Tour

Die Helden werden natürlich auch ins Trockene gelangen, wenn sie den Studiosus rüpelhaft zur Seite und in den Dreck stoßen. Dieser wird sich zwar mit geballten Fäusten und zornigem Blick wieder aufrappeln, dann aber zähneknirschend nach seinen Utensilien greifen und sein Glück woanders versuchen.

IN DER TAVERNE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Taverne nennt sich spitzfindig 'Zum Ander' Gast' – und es finden sich hier vor allem Durchreisende und Händler, eine

Der Jüngling ist nicht sonderlich geschickt mit Hammer und Eisennägeln, von denen er fünf Stück im Mund hat. Er tut sich sehr schwer, das große, immer wieder zusammenrollende Pergamentstück zu fixieren, während er gleichzeitig versucht, den ersten Nagel an der unteren rechten Ecke einzutreiben.

Je länger es dauert, bis die Helden einschreiten, desto enervierender wird die Situation: Nachdem endlich der erste Nagel eingetrieben ist, versucht der Junge, die gegenüberliegende Ecke der Rolle zu befestigen, doch seinen nassen Händen entgleitet immer wieder das widerspenstige Pergament und rollt sich zusammen. Währenddessen droht die untere Ecke abzureißen.

Plötzlich ist ein lautes "H'tschie!!" zu hören – und die meisten Nägel landen im Schlamm. Der Jüngling fängt an zu husten, fasst sich erschrocken an den Hals und lässt ein unglückliches Röcheln vernehmen, während er in unkontrollierten Verrenkungen zu Boden geht. Erst mit einigen kräftigen Schlägen auf den Rücken kann er den verschluckten Nagel wieder ausspucken.

Natürlich mag Ihren Helden auch schon vorher der Geduldsfaden reißen. Mit einer FF-Probe +2 kann ein Held den Aufruf anbringen. Dann endlich ist Folgendes auf dem Blatt zu lesen:

Handvoll Söldner, ein aufdringlicher Quacksalber und ein Barde, der mit trauriger Miene auf der Kaminbank sitzt und unmotiviert an den Saiten seiner Laute zupft. Ein paar Sitzplätze und ein zünftiges andergastisches Abendessen sind schnell besorgt. Außerdem erfährt ihr vom Wirt, dass die Taverne sogar über ein weiteres Stockwerk mit zwei großen Schlafsälen verfügt, in denen man für vier Heller pro Person die Nacht verbringen kann.

Der Abend in dem Gasthaus kann von den Helden neben einigen unverfänglichen Gesprächen auch genutzt werden, sich über die aktuelle Situation im Allgemeinen und die Akademie im Speziellen zu erkundigen. Folgendes ist zu erfahren:

- »König Efferdan I. hat in seiner Neujahrsansprache am 1. Praios die Andergaster Bevölkerung aufs Höchste gelobt!« (+)
- »Die Liebfelder, von denen ja der König abstammt, werden bald die Armeen verstärken, um Nostria endgültig zu schlagen ...« (-)
- »Die Niederkunft von Königin Varena steht unmittelbar bevor. Egal, ob es ein männlicher oder weiblicher Thronfolger wird, der Name steht schon fest: *Trutzes Nostriacus*.« (+/-)
- »Liebfeldische Spione wollen ein Bündnis mit Nostria schließen, um unseren König zurück ins Horasreich zu holen.« (-)
- »Im Nostrischen haben Adlige den greisen König *Kasimir* entführt – warum, weiß aber niemand.« (+/-)
- »Kurz nach den Namenlosen Tagen haben Nostrier – als Thorwaler verkleidet – versucht, die südlichen Grenzen von Andergast zu überschreiten, um dort Holz zu schlagen.« (-)
- »Als Zeichen des Fortschritts hat der König eine fortschrittliche Rübenpresse aus Gareth kommen lassen, hört, hört!« (+/-) (In Wahrheit ist es eine missverständlich eingesetzte Druckerpresse, wie auch im *Aventurischen Boten* 99 nachzulesen ist.)
- »Die Schwarzpelze rotten sich wieder zusammen und bedrohen die nordöstlichen Grenzen. Der König hat bereits Teshkal verstärken lassen.« (+)
- »In einer Woche sind wieder die Abschlussprüfungen in der Akademie, da wird es wieder ganz schön rumsen!« (+)
- »Die Spektabilität ist eine Elfe aus den Salamandersteinen, die schon mit dem Elfenkönig gesprochen hat!« (-)
- »Die Abgänger des Kampfseminars landen oft im andergastischen Heer. Deshalb wird es großzügig vom Königshaus unterstützt.« (+)

Ansonsten verlaufen der Abend und die folgende Nacht ohne Zwischenfälle. Die Wolken regnen sich bis zur frühen Morgenstunde aus und der nächste Tag verspricht klar und sonnig zu werden.

AUF DEM WEG ZUR HERAUSFORDERUNG

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Sonne lacht am Morgen über Andergast, und das herzhaftes Frühstück hat euch Kraft und Energie für den neuen Tag gegeben. Welche Herausforderung auf euch warten werden, wisst ihr zwar noch nicht, aber der Aufruf des Kampfseminars prangt stadtwweit an Tavernen und Bäumen. Auffällig wenige Leute scheuen sich jedoch darum, was entweder daran liegen mag, dass solch ein Aufruf nichts Ungewöhnliches ist, oder aber, dass ein Großteil der Andergaster schlichtweg mit nicht lesen kann.

Dass die Akademieleitung keinen Herold oder Ausrufer für die Suche nach geeignetem Soldvolk gewählt hat, sondern auf schriftliche Aufrufe zurückgreift, liegt vor allem daran, dass man zum einen gar nicht so viel Aufmerksamkeit mit diesem Vorhaben wecken will, und zum anderen,

dass sich der zuständige Prüfungsleiter Marbo Morgentau trotz aller benötigten Rauheit doch gern Söldner wünscht, die zumindest in Ansätzen 'seine Sprache sprechen'.

DIE AKADEMIE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Im Osten der Stadt erhebt sich um das einfache, zweistöckige Steinhaus eine drei Schritt hohe Mauer mit Eisenkrone, die dem ganzen Areal eher den Eindruck einer Kaserne als einer Magierakademie gibt. In dem schmiedeeisernen Tor, vor dem zwei Wachen mit Zauberstäben stehen, könnt ihr das einfach gearbeitete – aber deshalb nicht minder beeindruckende – zwei Schritt große Zeichen der Akademie bestaunen: ein Pentagramm mit zwei gekreuzten Stäben, in deren Mitte sich eine stilisierte Eichel befindet. Hinter der Mauer hört man lautstarke Anweisungen, worauf wenig später ein aus vielen Kinderstimmen gebrülltes "Ignifaxius Flammenstrahl!" folgt. Wieder und immer wieder.

Erfahrenen Helden-Magiern ist nach dem zehnten "Ignifaxius!"-Ruf klar, dass die Eleven keinesfalls den Zauberspruch richtig wirken, sondern zur Zeit allenfalls Gesten, Intonation und flüssiges Aufsagen des Spruchs üben.

Wenn die Helden den beiden Wachen vom *Ordo Defensoris Lecturia* (abgekürzt ODL, dem *Orden der grauen Stäbe zu Perricum*) erklären, weshalb sie gekommen sind, spricht einer von ihnen unverhohlen einen ODEM ARCANUM und mustert die Gruppe eingängig, um magisch begabte und unbegabte Helden von einander zu unterscheiden. Erstere erhalten kommentarlos ein gelbes Bändchen um den Arm oder den Zauberstab – was insbesondere für erkennbare Gildenmagier eine durchaus peinliche Verfahrensweise sein mag.

Währenddessen hat der andere Gardist vom Innenhof zwei junge Damen mit identischen gestrengen Gesichtszügen (offenbar Zwillinge) geholt und erklärt, weshalb die Helden gekommen sind.

"Folgt uns, wir werden Euch auf direktem Wege zu *Magister Morgentau* bringen." Auf Fragen, wer dieser Magister sei, wie die beiden Jugendlichen denn hießen oder inwieweit 'Kost und Logis' unbegrenzt sind, antworten sie nur beschränkt: Ihr Namen sind *Adepta Hildgard* und *Adepta Brunhild*, Magister Morgentau ist der Leiter der Prüfungskommission in Vertretung Ihrer erkrankten Spektabilität, und Kost und Logis sind auf die Zeit der *Examinatio* beschränkt.

Genauere Beschreibungen der hier genannten Personen finden Sie in den *Dramatis Personae* im Anhang ab S. 20.

HILBERT SPIONIERT

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die beiden Adeptinnen führen euch in den großen, mauerumschlossenen Hof. Rechts und links des Schotterwegs stehen zahlreiche Holzgerüste, die allesamt der körperlichen Ertüchtigung dienen. Weiterhin könnt ihr mehrere Erhebungen ausmachen, die euch an winzige Feldherrenhögel erinnern. Auf einem steht ein Magister, der mit harscher Stimme zur Ordnung ruft, als sich die kleinen Zauberanfänger von eurem augenscheinlich sehr faszinierenden Vorbeimarsch ablenken lassen.

"Das Gaffen ist vorbei, meine Damen und Herren! Noch einmal von vorn: Ignifaxius Flammenstrahl!" Ihr könnt ein kurzes Murren in den Reihen der zehn Schüler hören, dann heben alle ihre rechten Hände, die in schwerfällige Eisenhandschuhe gepackt sind, zur linken Schulter und versuchen, mit ihren Fingern ruckartig auf den Magister zu deuten. "Ignifaxius Flammenstrahl!", tönt es nun schon deutlich müder aus den Kehlen.

Die Innenseite der Akademiemauer weist an mehreren Stellen schwere Schmauch- und Brandspuren auf – zum Teil wahllos,

zum Teil konzentriert auf bestimmte, mit weißen Zielkreisen bemalte Abschnitte. An einem Stück der Mauer wurden wohl vor kurzem Ausbesserungsarbeiten vorgenommen, jedenfalls ist diese Stelle wesentlich neuer. Dann habt ihr mit den beiden blonden Adeptinnen das zweistöckige Haupthaus erreicht und werdet hineingeführt.

Gelingt einem der Helden eine *Sinnenschärfe-Probe*+4, so kann er hinter einem Holzstoß einen Jungen mit krausen schwarzen Haaren und einer Augenklappe entdecken, der die Gruppe sehr genau aus seinem Versteck beobachtet.

Sollte der Held den Entdeckten in irgendeiner Art und Weise öffentlich enttarnen (auffälliges Hinstarren, andere darauf hinweisen etc.) wird eine der Adeptinnen den Jungen hervorzerren: "Pötzblitz, Hilbert! Ich werde bei der Prüfungskommission einen Tadel beantragen. Allen angehenden Adepten ist es untersagt, vorbereitenden Einblick in die Prüfungsaufgaben zu nehmen. Hinfort auf deine Kammer und lerne – sonst fällst du genauso durch wie im letzten Jahr!"

Der Eleve Hilbert gehört zu den fünf Prüflingen in diesem Jahr und ist bereits im Jahr zuvor durchgefallen. Seine genaue Beschreibung findet sich in den *Dramatis Personae* auf S. 22.

DAS ANGEBOt DER AKADEMIE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

"Ach, da trauen sich also doch welche!", kommt sogleich ein Magier mittleren Alters auf euch zu, als ihr in den großen, mit unpoliertem Marmor ausgelegten Saal gebracht werdet. "Das sind ja tatsächlich mehr, als ich erwartet habe." Und nach einem respektvollem Blick auf eure buntgewürfelte Heldenschar: "Hervorragend exotisch, hervorragend. Wenn ich mich Euch vorstellen darf: Magister Marbo Morgentau mein Name. Ich heiße Euch im Namen Ihrer Spektabilität Aljawa Walsareffnaja in der Königlich Andergastischen Lehranstalt des Arkanen Kampfes – zum Trutz wider Nostria – willkommen. Leider kann Ihre Spektabilität nicht selbst erscheinen, da sie ... ähm ... erkrankt ist."

Eine ausführliche Beschreibung des Prüfungsleiters Magister Morgentau finden Sie in den *Dramatis Personae* auf S. 20.

Ihre *Spektabilität Aljawa Walsareffnaja* ist tatsächlich erst vor drei Tagen an "einer schlimmen Form des Hustens" erkrankt und hat sich erbeten, wegen dieser Peinlichkeit nicht an den Abschlussprüfungen teilzunehmen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Magister Morgentau gibt den beiden blondhaarigen Adeptinnen einen Wink, worauf diese die großen Türen des Saals verschließen.

"Bitte folgt mir." Mit diesen Worten geleitet er euch durch einen kargen Korridor, an dessen Wänden berühmte Heerführer und Kämpfer der letzten andergastisch-nostrischen Kriege abgebildet sind – nicht wenige von ihnen in den Trachten der Gildenmagier.

Über eine steinerne Treppe gelangt ihr auf eine Balustrade, von der man einen guten Blick auf den Hof werfen kann. Noch immer schallt ein mehrstimmiges "Ignifaxius Flammenstrahl!" herüber.

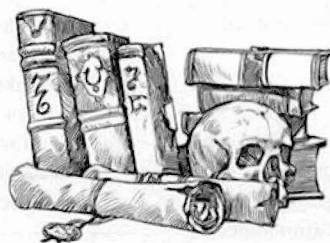
"Dort erziehen wir die Zukunft", sagt der Magister nicht ohne Stolz. "Sie stehen erst am Anfang ihres Weges, aber wir können ihre Schritte lenken. Einige andere Studiosi unserer Akademie ..." – und mit diesen Worten dreht er sich zu euch um – "um genau zu sein, fünf an der Zahl, werden dagegen bereits in der kommenden Woche einen gewaltigen Schritt wagen. Sie haben ihre Ausbildung abgeschlossen und werden mehrere Tage lang ihr Examinatio in theoretischer – und praktischer! – *Magica Combactiva* absolvieren. Diese Prüfungen sind – das sage ich aus eigener Erfahrung – eine große Herausforderung. Nur die Besten werden bestehen können – und nur der oder die Beste wird mit sofortiger Wirkung in den Stand eines Leutnants der andergastischen Armee berufen. Um die Spreu vom Weizen zu trennen, haben wir knifflige Aufgaben in den theoretischen Prüfungen erarbeitet. Doch in den praktischen Testaten ist dieses Jahr eine Besonderheit geplant." Der Magier richtet seine strahlenden Augen wieder in den sonnenbeschiedenen Innenhof. "In diesem Jahr sollen sie mit dem wahren Leben, mit seinen Listen, Tücken und Gefahren, mit seinen unerwarteten Herausforderungen und tödlichen Konsequenzen konfrontiert werden. Aus diesem Grunde habe ich mich dazu entschlossen, ihnen Gesellen wie Euch entgegenzustellen. Wir werden sehen, ob sie mit wirklich motivierten Gegnern ebenso zurechtkommen wie mit den Stroh puppen dort unten auf dem Exerzierplatz."

Magister Morgentau mustert die Helden nun ganz genau und fragt noch einmal jeden einzelnen, ob er sich für fähig halte, eine Woche lang gegen angehende Adepten des Kampfseminars Andergast in ihrer *Examinatio* anzutreten.

"Ich weiß, es ist eine schwere Entscheidung, bei dem Ruf, den das Kampfseminar in ganz Aventurien hat", trällert er mit ernster Mine (die Helden sollten sich möglichst beherrschen und eventuelles Grinsen für später verkneifen), "aber ich wüsste sonst nicht, wie wir diesen fünf hochmotivierten Probanden etwas wirklich Außergewöhnliches entgegenstellen sollen."

Das sollte genug Bauchpinselei für eine junge, erfahrungshungrige Heldengruppe sein, um sie für diesen ungewöhnlichen Auftrag zu motivieren. Wenn die Helden zusagen, weist Magister Morgentau die beiden Zwilling-Adeptinnen an, das Quartier für die 'Herausforderer' vorzubereiten und bereits individuelle Verpflegungswünsche aufzunehmen. Magister Morgentau ist nicht bereit, über die (ohnehin schon hohe) Entlohnung zu verhandeln, lässt jedoch im Bereich der Verpflegung ein wenig mit sich reden.

Während die Helden vielleicht noch überlegen, inwieweit auch 'ausländische' Gerichte hier in Andergast serviert werden, oder innerlich gar schmunzeln, wie leicht doch 20 Dukaten oder mehr verdient sind, bereiten sich in den oberen Kammern des Hauses fieberhaft fünf Aspiranten für den Titel *Adeptus des Kampfseminars Andergast* vor. Da die Helden im Verlauf des Abenteuers mit diesen natürlich gehörig zu tun haben werden, sollten Sie sich an dieser Stelle zunächst die ausführlichen Beschreibungen in den *Dramatis Personae* ab S. 20 zu Gemüte führen.



DER ERSTE PRÜFUNGSTAG – EINE FLAGGE DER EHRE

QUARTIER UND INSTRUKTIONEN

Tatsächlich vergehen noch vier Tage bis zum Beginn der Prüfungen. Die Helden werden im Kellergeschoss einquartiert und erhalten dort einen großen Raum, den sie sich zusammen teilen müssen. 'Sich kennenlernen', vulgo: 'Sich auf die Nerven gehen' ist also vorprogrammiert. Dafür gibt es reichhaltiges Essen sowie zwei Masseusen, die die Körper der Helden sowohl kräftig durchkneten als auch sanft entspannen lassen können.

Gegenüber des Quartiers gibt es einen leerstehenden und mit Sand aufgeschütteten Lagerraum, der den Helden als Übungsplatz dienen soll. Betreut werden sie dabei vor allem von *Brunhild* und *Hildgard*, die zwar sehr genau darauf achten, dass sich niemand in anderen Teilen der Akademie umschaut, sonst aber von Tag zu Tag gesprächiger werden und die Helden zumindest grob über die fünf *Candidati* informieren können (siehe *Dramatis Personae*). Allerdings verlangt Magister Morgentau explizit, dass niemand in irgendeiner Art und Weise Kontakt zu den Prüflingen aufnimmt, um die Chancengleichheit zu wahren. Das ist auch der Hauptgrund, warum die Helden weder genau über den Prüfungsablauf informiert noch auf den jetzt jeden Tag sonnenbestrahlten Exerzierplatz gelassen werden.

Dennoch kann Magister Morgentau folgende Antworten zum kommenden Ablauf geben:

- Die Prüfungen erstrecken sich über eine knappe Woche, wenngleich es nur vier wirkliche Prüfungstage gibt. An drei Tagen finden praktische und schriftliche Testate statt, am letzten Tag ist die große Finalprüfung für den besten der fünf *Candidati*.
- Der Schwerpunkt der *Examinatio* liegt eindeutig bei den praktischen Testaten, so dass die Helden so gut wie jeden Tag benötigt werden. Es stehen aber genug Ruhephasen zur Verfügung, um sich ausreichend erholen zu können.
- Die Prüflinge sind alle im Alter zwischen 19 und 22 Jahren und haben hier in den letzten Jahren eine harte Ausbildung hinter sich gebracht. Jeder von ihnen steht vor der Schwelle, ein fähiger (und auch gefährlicher) Kampfmagier zu werden, so dass man es nicht nur mit 'magiebegabten Kindern' zu tun hat.
- Von den Helden erwartet Magister Morgentau absolute Unparteilichkeit. Sollten sich Unregelmäßigkeiten ergeben (indem einzelne bevorzugt werden), wird sich das sowohl auf das Prüfungsergebnis der *Candidati* als auch auf die Höhe der am Ende auszuzahlenden Dukaten auswirken (bzw. kann gänzlich zum Ausschluss der Helden führen).
- Insbesondere die praktischen Testate folgen bestimmten Regeln, die es unbedingt einzuhalten gilt. In erster Linie betrifft dies die erlaubte bzw. untersagte Anwendung von Magie (bzw. bestimmten Magiespielarten), worauf im Einzelnen dann hingewiesen wird.
- Für Sicherheit der Prüfungsteilnehmer und der Helden ist natürlich gesorgt. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Verletzungen ausgeschlossen sind. Wen hier also in letzter Minute Befürchtungen überfallen, sollte

überlegen, diesen Auftrag vielleicht doch nicht anzunehmen. (Magister Morgentau macht auch noch einmal deutlich, warum man gerade auf erfahrene und motivierte Söldner und Abenteurer und nicht auf Andergaster Handwerker und Bauern zurückgegriffen hat.)

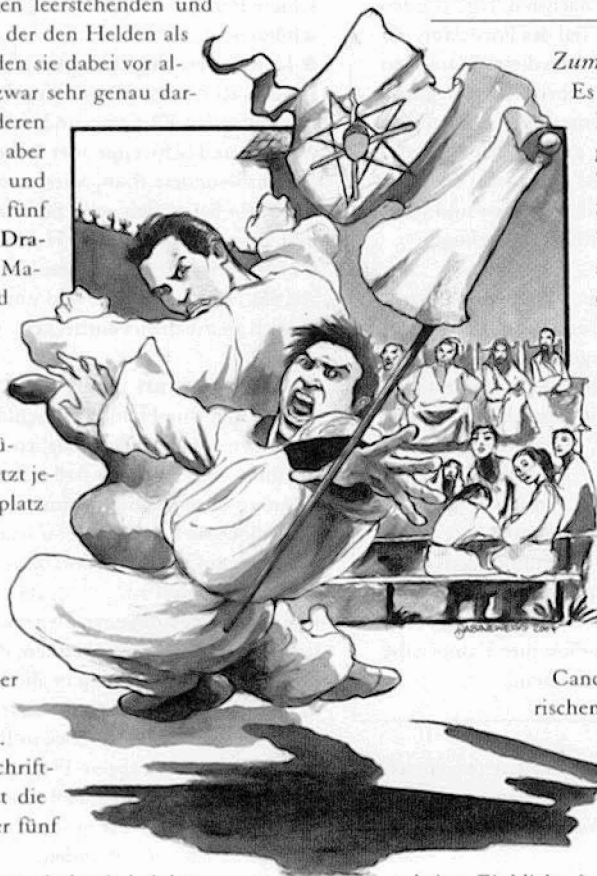
- Für weitere Fragen stehen entweder der Magister selbst, seine Assistentin *Ralka von Andergast* oder in allen praktischen Belangen *Brunhild* und *Hildgard* zu Verfügung.

AUFSTEHEN!

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Es ist früher Morgen, als sich die schwere Holztür eures Zimmers öffnet und Magister Morgentau ein zackig-fröhliches "Hopp! Hopp! Ab jetzt heißt es für den Sold auch etwas zeigen!" verlauten lässt. "Wie angekündigt beginnt heute die Examinatio des Kampfseminars – mit dem ersten Praxis-Testat. Nicht so müde, die Herrschaften – ich will sehen, wer von den Schülern gut vorbereitet ist. Zumindest drei von ihnen sah ich gestern noch auswärtig in der Taverne sich Mut antrinken, weshalb ich das Testat sogleich auf sieben Uhr in der Frühe vorverlegt habe."

Ein freudiges Grinsen zieht sich über das Gesicht des Magisters. Dann dreht er sich um zu seinen Assistenten, die Holzschwerter und Kampfstäbe auf ihren Armen tragen. "Heute werden die *Candidati* ihre profanen körperlich-kämpferischen Fähigkeiten mit dem Kampfstab unter Beweis stellen. Ihr dagegen könnt zwischen Stab und Übungsschwert wählen. Außerdem wird jeder von Euch in diese Leinenhemden schlüpfen, um den Probanden zunächst keine Einblicke in Eure weiteren Fähigkeiten zu ermöglichen. Die Magiekundigen sollten auch ihre gelben Bändchen für diese Zeit ablegen. Alles weitere wird auf dem Kampfplatz geregelt." Der Magister verlässt den Raum und erwartet, dass ihr ihm folgt.



Auf den Hemden ist mehr schlecht als recht das Salzärlen-Wappen des Nachbarstaates *Nostria* gemalt – offenbar sollen die Helden 'den Feind' verkörpern.

Die Übungswaffen sind ungewöhnlich schwer und hart. Auf Nachfragen erklären *Brunhild* und *Hildgard*, dass diese aus dem Wappen- und Wahrzeichen *Andergasts* – der Steineiche – hergestellt wurden. (Lassen Sie sich sagen, welcher der Helden ein Schwert und welcher einen Stab an sich nimmt.)

Dann werden die Helden nach oben geführt – jedoch nicht zum bereits bekannten Innenhof vor dem Akademiegebäude, sondern zum Platz auf der Rückseite des Hauses. Dort findet sich ein Kampfplatz von etwa 20 auf 20 Schritt, in dessen Mitte ein Holzpodest gezimmert wurde, auf dem eine Strohfigur mit der Flagge des Kampfseminars in der 'Hand' steht. Um das Areal befinden sich mehrere Sitzbänke mit einigen Verwandten

der Prüflinge sowie den Schülern und Lehrern der Akademie besetzt. An der nördlichen Kopfseite ist eine kleine Tribüne, auf der bereits drei ernst dreinblickende Magistas und Magister Platz genommen haben.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Morgentau führt euch zu dem Podest und bittet, darauf Aufstellung zu nehmen. Als dies geschehen ist, legt man ein großes Leinentuch über euch, das euch und das Podest vollkommen verhüllt. Jetzt könnt ihr nur noch hören, was um euch herum geschieht.

Kurze Zeit später vernehmt ihr Applaus und Jubelrufe und schließlich die murmelnden Stimmen einiger Jugendlicher. Dann erhebt der Magister das Wort: "Guten Morgen, werte Candidati des Abschlussessemesters. Ich hoffe, ihr habt euch gut auf die kommenden Aufgaben vorbereitet – denn die nächsten Tage werden über eure Zukunft entscheiden. Im ersten Teil des Praxislaufs gilt es, die Flagge unserer Akademie von der Mitte dieses Platzes zu erbeuten und sie mir auf der Tribüne zu überreichen. Jegliche Art von Magie ist sowohl euch als auch euren Gegnern auf das Strengste untersagt. Ebenso scheidet jeder aus, der das Kampfareal verlässt. Die Prüfungskommission wird sowohl das taktische Verhalten als auch die Kampffähigkeiten der Gruppe und jedes Einzelnen beurteilen und bewerten. Aber der Worte genug!"

Ein Augenblick der absoluten Stille vergeht – dann wird das große Leinentuch von euren Köpfen gerissen und ihr blickt mit verkniffenen Augen der Morgensonne entgegen. In ihrem Schein erkennt ihr die Schemen von fünf Gestalten – vier Jungen und ein Mädchen – in strahlend weißen Roben mit dem Akademiesiegel und einfachen Kampfstäben in der Hand, die nun verwirrt und sichtlich aufgeregt miteinander tuscheln.

"Ihr habt genau eine Sanduhrfüllung Zeit", verkündet Morgentau, als er seinen Platz auf der Tribüne eingenommen hat.

"Andergast, auf, auf!", dringt es daraufhin aus fünf jungen Kehlen, als sie noch einmal Haltung annehmen, "Auf, auf, Andergast!", wird ihnen von den Rängen geantwortet. Erwartungsvolle Stille tritt ein. Langsam senken die fünf Studiosi ihre Kampfstäbe und beginnen, sich zu einem Halbkreis zu formen ...

Beschreiben Sie den Helden kurz die Äußerlichkeiten der einzelnen Prüflinge – zu mehr bleibt keine Zeit. Auch wenn man allen ihre Verunsicherung merklich ansieht, kneift keiner von ihnen. Die Aufgabe ist alles andere als leicht.

ZUM KAMPFABLAUF

● Als Spielleiter ist es Ihre Aufgabe, den Kampf einerseits hart, andererseits aber auch fair für die Helden und die Prüflinge zu gestalten. Erfolg und Misserfolg sollten wirklich vom Würfel und von eventuellen Strategien der Helden abhängen. Die entsprechenden Werte der Prüflinge finden Sie wie üblich in den **Dramatis Personae**.

● Fragen Sie auch diverse andere Talente, Eigenschaften und Sonderfertigkeiten ab (Gewandtheit, *Körperbeherrschung*, Körperkraft, Finte), und gehen Sie auch auf spezielle Kampfmanöver oder Tricks ein (mit Sand werfen, Beine wegziehen, Waffen wegnehmen).

● Es ist durchaus vorgesehen, dass einige der Studiosi (z.B. Tycho und Mireia) im Laufe des Kampfes zusammenbrechen oder aufgeben, für die weitere Geschichte ist es wichtig, dass dies bei Hilbert auf jeden Fall geschieht. Sind einzelne Helden 'besiegt', werden sie von den Angreifern nicht weiter behelligt.

● Der Kampf wird von den Prüflingen als absolut ernst betrachtet, sowohl die Kampfstäbe als auch die Holzscherer verursachen 1W+1 TP(A) (alle Teilnehmer haben lediglich einen RS 1). Die Zeit der Skrupel wird für die Helden spätestens nach dem dritten harten Schlag in den Magen oder gegen das Schlüsselbein abgelaufen sein.

● Sollte die AU eines Kämpfers auf 10 oder darunter sinken, ist er für diesen Tag so abgekämpft, dass er nur noch mit großem Willen zu weiteren Gefechten in der Lage wäre (es ist kein Kampf auf Leben und Tod, deshalb werden auch keine 'letzten Reserven' aktiviert).

● Aufmerksame magiekundige Helden können während des Kampfes die Magister auf der Tribüne beobachten, wie sie immer wieder einen ODEM ARCANUM zaubern, um zu prüfen, dass keine Magie angewandt wird.

STRATEGIEN DER PRÜFLINGE

● Anfangs umkreisen alle fünf langsam und in gebührendem Abstand das Podest. Ab und zu geben sie sich Zeichen, deuten auf einzelne Helden und wechseln anschließend die Positionen.

● Bran und Elvario sind die ersten, die Angriffe wagen, aber im allgemeinen von den Helden zurückgeschlagen werden sollten. Allein durch schiere Präsenz können diese auf dem Podest bleiben und so die Flagge schützen.

● In weiteren Angriffen versuchen nun einige der Studiosi, einzelne Helden zu packen (*Raufen*) und vom Podest zu ziehen. In den daraus resultierenden Kämpfen sind sie darauf aus, diese Helden auch zu entwaffnen und Schwerter oder Stäbe aus dem Kampfplatz hinaus zu werfen. Insbesondere Bran, Mireia und Tycho folgen diesem Verhalten.

● Elvario liefert sich recht faire, aber nicht minder gefährliche Kämpfe und versucht, mehrere der Helden auf sich zu lenken.

● Hilbert dagegen agiert planlos und springt immer wieder todesmutig auf das Podest, um dort wild um sich zu schlagen. Entsprechend muss er auch ziemlich viel einstecken.

DAS ERBEUTEN DER FLAGGE

Sollten sich Ihre Helden gut schlagen, spricht nur wenig dafür, den angehenden Adepten den Sieg zu schenken. Doch kurz vor Ablauf der Sanduhr (sie rinnt eine halbe Stunde) ruft Elvario die noch Kampffähigen zusammen und beginnt mit ihnen, in einem Kreis zu tuscheln. Schließlich nicken Sie sich zu – und stürmen dann dicht hintereinander mit großem Geschrei – und ohne ihre Stäbe – auf das von den Helden verteidigte Podest zu.

Erst mit einer gelungenen *Sinnschärfe*- oder *Kriegskunst*-Probe + 5 können einzelne Helden erkennen, dass die Angreifer die langen Kordeln ihrer Roben gelöst haben, es als langes, fest aneinandergebundenes Seil in den Händen tragen und nun links und rechts in hohem Tempo ausscheren, um die Helden etwa in Brusthöhe abzufangen und in die Mitte zur Flagge zu drängen. Helden, die unter dem Seil hindurchtauchen (*Körperbeherrschung*-Probe + 6 oder *Akrobatik*-Probe + 4), lösen sich dabei kurzzeitig aus einer eventuellen Verteidigungsposition. Diesen Moment nutzt Elvario aus, indem er an die Flagge heranspringt und sie aus ihrer Fassung zieht (wenn nicht gute Aktionen der Helden dagegensprechen, sollte ihm das auch gelingen). Sofort springt er wieder hinunter und hetzt ihr zur Tribüne – hinter sich etwaige Verfolger.

Doch dann spielt sich plötzlich folgende Szene ab:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mit flinken Füßen sprintet Elvario mit der Flagge in der Hand zur Tribüne der Magister. In diesem Moment eilt ihm aber Bran von der Seite zu und rammt ihm sein ganzes Körpergewicht in den Lauf. Elvario stürzt, die Flagge der Akademie fällt aus seiner Hand. Mit der linken Faust setzt Bran noch einen harten Schlag nach, dann greift er sich selbst die Flagge und stürmt verbissen auf die Tribüne zu.

Entsprechend der Situation mag dies den Helden noch einmal die Möglichkeit geben, die Flagge von Bran zu erbeuten. Ansonsten bringt dieser sie siegesbewusst zur Tribüne und rammt sie vor Magister Morgentau in den Boden.

Ob nun Sieg oder Niederlage, die Magister machen diverse Notizen

zum Kampfesgeschehen, während eine Seite (Helden oder Prüflinge) zum Sieger erklärt wird. Auf jeden Fall – das ist wichtig für die Motivation – gratulieren die abgekämpften Prüflinge den Helden für den 'fairen Kampf', den sie sich geliefert haben.

DER ERSTE ZWISCHENFALL

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Nach und nach wird damit begonnen, sich um die Angeschlagenen und Verletzten zu kümmern – als plötzlich ein ernster Ruf von Hildgard über den Kampfplatz ertönt: "Meister Morgentau! Hilbert rührt sich nicht!"

Ein Raunen geht durch die Anwesenden. Ungläubig kümmert man sich um den dicklichen Studiosi, doch tatsächlich scheint dieser auch nach mehreren Ohrfeigen und einem Eimer Wasser nicht zu sich zu kommen. Statt dessen wirkt seine Robe seltsam zerfetzt.

Heilkunde Wunden: Hilbert weist einige Verletzungen auf, die beim ersten Durchsehen aber nicht viel schwerer wirken als bei anderen Prüflin-

gen oder Helden. Auch weist er keine ernsthafte Verletzung (an Kopf oder Rumpf) auf.

Beobachten die Helden zu diesem Zeitpunkt die Prüflinge, kann ihnen auffallen, wie jeder von ihnen einen schweigenden Blick dem anderen zuwirft. Insbesondere Bran und Elvario scheinen nicht sonderlich gut aufeinander zu sprechen zu sein. Zur gleichen Zeit kann der Held, der als letztes gegen Hilbert gekämpft hat, eine seltsame Veränderung an seiner Waffe feststellen: Sie weist größere Spuren von Verätzungen auf.

Die Waffen werden den Helden abgenommen. Dann werden alle auf ihre Quartiere geschickt, während man Hilbert in die Spitalräume bringt.

ZWISCHENSTAND

Nach dem ersten Prüfungstag führt natürlich der durchtrainierte Bran die Liste der Studiosi an. Ihm folgt der niedergeschlagene Elvario. Hilbert belegt ganz klar den letzten Platz – wenngleich von der Prüfungskommission noch nicht entschieden ist, ob er ganz aus den Bewertungen herausfällt und dafür Tycho oder Miraia das Schlusslicht bilden.

ANSCHULDIGUNGEN UND WIDERLEGUNGEN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Den restlichen Tag müsst ihr in eurem Quartier bleiben, allerdings gibt es kühle Wässerchen und Verbandszeug, um eure Blessuren auszukurieren. Es ist kurz vor dem Abendessen, als sich die Tür eures Quartiers öffnet und Magister Morgentau und seine Assistentin Ralka mit ernster Mine und einer fast komplett zeretzten Übungswaffe in der Hand hineintreten.

"Ein sehr bedauerlicher Zwischenfall ist eingetreten. Jemand hat mit einem Gift die Waffe bestrichen, um die Prüfungen zu sabotieren. Der junge Hilbert ist so schwer bzw. vor allem schmerzhaft verletzt worden, dass er ohnmächtig zusammenbrach. Sein Zustand ist inzwischen stabil. Allerdings wird er die Prüfungen wohl erst im nächsten Jahr wieder antreten können."

Dann wendet sich Magister Morgentau an den Helden, der die Waffe geführt hatte: "Ihr werdet mir augenblicklich zum Karzer folgen und Rechenschaft ablegen, was Ihr mit dieser Waffe angestellt habt!"

Dennoch wird Magister Morgentau nach einigen Argumenten der Helden einsehen, dass er ihnen nicht so einfach die Schuld zuweisen kann. Angesichts der Tatsache, dass unter den Helden womöglich ein oder zwei, die sich besser in *Alchimie* oder *Pflanzenkunde* und selbst in der *Heilkunde* auskennen könnten, wird er – zähneknirschend – andeuten, dass sie sich die Sache mit Hilbert ja mal selbst anschauen könnten.

HILBERTS GEHEIMNIS

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der sorgenvolle Magister führt euch zum Spital und achtet angestrengt darauf, dass ihr währenddessen nicht allzu viel Einblick in die weiteren Gänge und Räume der Akademie nehmt.

Der dickliche Hilbert liegt schlafend auf einer Holzpritsche. Morgentau erklärt euch, dass seine Wunden magisch geheilt wurden, er bis jetzt aber nicht aufgewacht sei und Ruhe brauche. Neben der Pritsche liegt die Kleidung, die an mehreren Stellen tatsächlich erheblich verätzt ist.

UNTERSUCHUNGEN

● *Alchimie* +4 oder *Pflanzenkunde* +6: Das Gift ist *Goldleim* und wird aus der Naftanstaude und ein wenig Vitriol und gemahlenem Schiefer hergestellt. Es frisst sich durch organisches Gewebe und verätzt die Haut (wie bei Hilbert).

● *Pflanzenkunde* +4: Die Naftanstaude kann in Nordaventurien im Sommer – wenngleich auch selten – gefunden werden. Schon das Ernten des Safts ist eine gefährliche Angelegenheit. Dass die Waffe aus Steineichenholz gefertigt war, ist wohl der Grund, dass sie sich nicht auf Anhieb, sondern erst nach und nach zersetzte.

● Untersucht ein Held den Studiosus genauer, kann er feststellen, dass auch Hilberts Hände Spuren von Verätzungen aufweisen, allerdings keineswegs so stark und auch nicht so frisch wie am Oberkörper. Mit ein wenig Überlegung liegt der Verdacht nahe, dass Hilbert selbst es war, der den Naftanstaude-Saft geerntet hat.

Verständlicherweise wird dies nun erheblichen Protest unter den Helden auslösen. Sie werden argumentieren, dass sie kein Motiv hätten, junge Schüler zu attackieren oder auf irgendeine Art und Weise die Prüfungen zu sabotieren. Auch werden sie glaubhaft machen können, dass sie mit keinem der Prüflinge verwandt sind. Vielmehr kann ihnen vielleicht in den Sinn kommen, dass sich womöglich einer der Aspiranten selbst durch unüberlegte oder sehr geplante Handlungen einen etwaigen Vorteil in den Prüfungen hätte verschaffen wollen.

Diesen Verdacht wird der Magister allerdings strengstens von sich weisen. Er kenne alle fünf seit Jahren. Für sie stellt die Ehre im Kampf eines der höchsten Güter dar. Er kann sich nicht vorstellen, dass einer, nicht einmal der faule Tycho, etwas über die Ehre des Kampfseminars stellen würde: "Natürlich werden sie sämtliche Vorteile im Kampf um den besten Abschluss nutzen, die ihnen angeboren sind oder die sie erlernt haben. Sie haben klare, definierte Ziele." Außerdem sei seines Wissens keiner von ihnen befähigt, ein solches Gift herzustellen.

● Auf die Frage, wer von den Studiosi gut in der Alchimie bewandert sei, gibt Magister Morgentau zurück, dass dies an der Akademie nur oberflächlich gelehrt werde und sicherlich nicht dazu befähige, so etwas wie dieses Gift herzustellen. Allerdings müsse er zugeben, dass Hilbert mit Abstand die besten Noten in diesen 'geisteswissenschaftlichen' Fächern hatte.

HILBERTS STUDIENKAMMER

Im Spital werden die Helden nicht weiter kommen, aber mit etwas Drängen – immerhin fängt der Magister seinerseits zu fragen an, wie es denn um die *Alchimie*-Kenntnisse der Helden bestellt sei – können sie erwirken, Einblick in Hilberts Studierkammer zu nehmen.

Dort findet sich die wirkliche Bestätigung: Der komplette Arm einer Naftanstaupe lugt hinter dem Schrank hervor. Dazu finden sich hier auch Vitriol und zerstampfter Schiefer neben weiteren Ingredienzien, die wiederum die Schlussfolgerung zulassen, dass Hilbert zusätzlich noch ein (verbotenes) Mut-Elixier hergestellt und dieses offensichtlich für den Kampf auch genutzt hat. Die fast leere Flasche findet sie auf dem Tisch – offenbar hatte Hilbert durch den früher angesetzten Prüfungstermin keine Zeit mehr, die Spuren zu beseitigen.

Magister Morgentau ist natürlich äußerst bestürzt, murmelt etwas von

"Irgendwie lag es ja auf der Hand" und entschuldigt sich bei den Helden für seinen voreiligen Verdacht. Diese 'kleine Detektivarbeit' wird er sehr gern mit einem weiteren Dukaten pro Held im Sold vergüten, damit deren Motivation nach diesem bedauerlichen Missverständnis wieder ansteigen mag. Schließlich habe er noch Einiges für die kommenden Tage geplant ... Allerdings möchte Magister Morgentau die Ergebnisse den anderen Prüflingen nicht mitteilen, um diese nicht noch mehr zu 'verunsichern'.

So werden die Helden äußerst freundlich wieder zu ihrem Quartier begleitet – und allein sie selbst mögen noch der Frage nachgrübeln, ob hier nicht noch ein wichtiger Motivationsgrund für Hilberts Taten (die offenbar auf ihn selbst zurückgefallen sind) fehlt. Immerhin hatte der 'Sitzzenbleiber' weitaus mehr zu verlieren als die anderen.

ZWISCHENSTAND

Nach diesen Erkenntnissen wird entschieden, Hilbert zu disqualifizieren. Dennoch bildet er das Schlusslicht der Testate, so dass die restlichen Vier nicht mehr befürchten müssen, als Verlierer das Jahr zu wiederholen.

DER ZWEITE PRÜFUNGSTAG – SCHRIFTLICHE TESTATE

EIN ZWISCHENSPIEL

Für den nächsten Tag teilt Magister Morgentau den Helden mit, dass sie weitgehend frei haben werden, da die Probanden ihre acht Stunden andauernden schriftlichen Prüfungen in Kriegskunst und Taktik, Magietheorie, Magica Combattiva, Magica Controllaria, Magie- und Akademiehistorie sowie Theoretischer Dämonologie (neu im Prüfungsplan seit der Rückkehr des Dämonenmeisters) zu absolvieren haben. Aus diesem Grunde setzt auch der Lehrplan aus. Die Scholaren aller Semester haben sich leise auf ihren Zimmern aufzuhalten, die Magister überwachen die Prüfungen oder achten im Haupthaus auf die Einhaltung des Ruhegebots.

Diese Zeit bietet sich zur freien Gestaltung an, indem entweder spezielle Heldenaktionen ausgespielt werden oder Sie weitere kleine Ereignisse einbauen (z.B. eine Begegnung mit dem Eleven *Jandro*, der eine interessante Beobachtung gemacht hat, oder Magister Morgentau, wie er allein auf dem Hof steht und in den Himmel blickt). Insbesondere haben Sie hier die Möglichkeit, bereits weitere Anreize zur Untersuchung der Vorfälle zu geben, falls Ihre Helden bislang kein weitergehendes Interesse gezeigt haben.

Zu den Aktivitäten außerhalb der Prüfungen steht Ihnen das Kapitel **Notwendige Untersuchungen und Erkenntnisse** ab S. 16 zur Verfügung.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Im Laufe des frühen Nachmittags kommt Magister Morgentau in das Quartier: "Ich habe ein kleines Intermezzo vorbereitet. Ich möchte, dass Ihr mit blanken Schwertern und Fackeln bewaffnet in den Prüfungsraum stürmt und dann die Prüflinge vor die ernst und bedrohlich formulierte Wahl stellt, wessen bis jetzt beschriebene Prüfungsblätter verbrannt werden sollen. Wir werden sehen, ob sie auch auf überrschende Situationen angemessen und mit Erlerntem reagieren können. Magie ist auf Eurer Seite untersagt, was die Prüflinge machen, wird man sehen."

Alle Helden – ob magiebegabt oder nicht – erhalten von dem Magister schartige Kurzscheren, die sie bei dem 'Überfall' benutzen sollen. Wenn ein Held dennoch schnell nach seiner eigenen Waffe greift, wird ihm das niemand verbieten. Magister Morgentau erklärt den Helden auf dem Weg durch das stille Akademiegebäude, dass sie möglichst gut eine Bedrohung schauspielern sollen, auch wenn den Probanden klar sein wird, dass es sich um einen eingeschobenen Praxis-Test handelt.

Und so in etwa geschieht es dann auch: Die Helden reißen die Tür des Prüfungsraumes auf, die Studiosi Bran, Mireia, Tycho und Elvario springen erschrocken hoch. Dann sollten die Helden sie vor die Entscheidung stellen, wessen Arbeiten verbrannt werden sollen (und dabei nicht vergessen, immer schön die Fackeln zu schwenken).

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Eine Weile blicken sich die Schüler gegenseitig an, bis sich Tycho zu Wort meldet: "Bran. Verbrennt die Arbeiten von Bran", sagt er mit vorgestrecktem Kinn.

"Das lag ja auf der Hand!", ruft in diesem Moment Elvario. "Du glaubst wohl, immer mit miesen Tricks anderen das wegzunehmen, was ihnen gehört! Ich stimme dafür, Tychos Arbeiten zu verbrennen!"

Bran und Mireia blicken sehr verunsichert zwischen Elvario und Tycho hin und her – und auch euch wundert dieser doch etwas emotionale Ausbruch.

"Halt, wartet!", ruft schließlich Mireia, "verbrennt meine Arbeiten. Ein wenig Zeit ist ja noch, um alles neu zu schreiben."

"Nein, Mireia!", rufen Bran und Tycho gleichzeitig, "wieso denn?" Weiter kommen sie nicht, denn das Mädchen hebt sehr schnell die Hände zum Mund und ruft "Aeolitus Windgebraus!" Ein kurzer heftiger Windstoß erfasst die Mitte des Raumes und weht euch heftig ins Gesicht. Innerhalb eines Augenblicks sind alle Fackeln im Raum gelöscht. In diesem Moment springen die drei anderen auf euch zu, um nach euren Schwertern zu greifen und laut "Eisenrost und Patina" zu rufen.

Wem nicht unmittelbar ein Ausweichen gelingt, dessen Schwert überzieht sich augenblicklich mit Rost. Innerhalb mehrerer Spielrunden zerfällt es nach und nach.

Doch schon tritt Magister Morgentau mit anerkennendem Nicken in den Raum, deutet Mireia ein kurzes Lob an, notiert sich etwas auf einem Pergament und befiehlt dann in gestrengem Ton, die schriftlichen Testate weiterzuführen. Den Helden aber mag ein letzter giftiger Blick von Tycho in die Runde nicht entgehen ...

EINE WEITERE PRÜFUNG IN DER NACHT

In der folgenden Nacht werden ein bis zwei Helden leise von den blonden Adeptinnen Hildgard und Brunhild geweckt und gebeten, das Quartier zu verlassen. Vier Helden allerdings werden schlafen gelassen (bei vier Helden also die gesamte Gruppe, dann sollte jedoch zumindest ein Held wach werden). Im Türrahmen stehen Elvario, Mireia, Bran und Tycho – sichtlich erschöpft – und ein spöttisch grinsender Magister Morgentau. Dieser erklärt den aufgeweckten Helden, dass eine weitere kleine Zwischenprüfung, eine *Demonstratio* anstehe, in der die künftigen Adepten ihre Fähigkeiten in der Einflussmagie zeigen sollen. Ziel ist es, die anderen mit rein magischen Mitteln (vor allem dem PLUMBUMBARUM) außer Gefecht zu setzen.

Sinnenschärfe-Probe+2: Ein Held, der aus dem Zimmer herausgeholt wurde, kann beobachten, wie Elvario Tycho auf die Schulter tippt und mit ihm den Platz tauscht, um selbst, wie er flüstert, "den vierschrotigen Schwertgesellen" (passen Sie das auf einen Ihrer Helden an) "aufs Korn zu nehmen." Tycho nickt kurz verwundert und postiert sich vor dem vermeintlich leichteren Gegner (z.B. dem 'parfümierten Liebfelder'). Dann wird die Tür von außen geschlossen und die Studiosi sind mit den vier schlafenden Helden allein:

Zum Vorlesen und Nacherzählen für einen Helden:

Ein harter Schlag ins Gesicht und der anschließende Schmerz lassen dich hochschrecken. Im fast völlig dunklen Raum steht vor deinem Bett eine Gestalt, bei der es sich wohl um die Studiosa Mireia handeln muss. Kaum, dass du sie erkannt hast, sitzt ein weiterer Ellenbogenschlag in deinem Gesicht. Ihre Augen blitzen dich herausfordernd an.

Im Idealfall wird sich der Held abwehrend auf die Schülerin stürzen. Sollte er dagegen versuchen, Fragen zu stellen oder beschwichtigend auf sie einzureden, wird Mireia beständig mit weiteren Schlägen und Tritten antworten. Sobald es allerdings droht, zu einem ernsthaftem Kampf zu kommen, springt sie einen Schritt zurück, deutet mit den gespreizten Fingern ihrer Hand auf den Helden und ruft klar die Worte "Plumbumbarum schwerer Arm", worauf der Held augenblicklich eine unerklärliche Schwäche und Demotivation verspürt (senken Sie AT-, PA- und INI-Basiswerte um 9 Punkte – Mireia hat den Zauber sehr gut geübt – abzüglich seiner MR).

Weiteren Angriffen muss sie sich natürlich dennoch erwehren.

Der allgemeine Kampfeslärm weckt nach und nach auch die anderen Helden auf, die sich dann den ebenfalls provozierenden und attackie-

renden Eleven Bran, Elvario und Tycho gegenübersehen. Da diese sich den ganzen Abend auf diesen 'Überraschungsangriff' vorbereitet haben, gelingen ihnen auch die Zauberei äußert gut. Außerdem befinden sich ein BANNBALADIN, mit dem MOTORICUS belebte Gegenstände und notfalls ein DUPLICATUS oder HORRIPHOBUS im Repertoire der Studiosi – allerdings diese mit wesentlich geringeren Werten.

TYCHOS VERSAGEN

Durch die Überraschung und den Einsatz von Magie dürfte der 'Überfall' insgesamt recht gut für die Studiosi ablaufen. Allein Tycho steht unsicher vor seinem Gegner und schleudert ihm einen PLUMBUMBARUM nach dem anderen entgegen, ohne dass dieser Wirkung zeigt. Dementsprechend sollte er sehr schnell von einem Helden niedergedrungen werden können – und nur, wenn die anderen Studiosi ihre Gegner bereits besiegt haben, können sie helfend einschreiten. Beachten Sie allerdings, dass dort, wo Tycho stand, auch Einflussmagie der Helden versagt (siehe unten).

Am Ende dieser kleinen Zwischenprüfung öffnet Magister Morgentau die Tür, schaut sich die Situation an, zu der er sich erneut kurz Notizen macht, und führt dann die vier Studiosi hinaus, um von jedem "Rapport zu erhalten".

Tycho selbst kann sein Versagen nicht fassen und schüttelt ungläubig den Kopf. Immer wieder blickt er in seine leeren Handflächen, als ob er befürchte, dass die Kraft ihn verlassen habe.

EINIGE UNGEREIMTHEITEN

- Sollten sich die Helden über die Ereignisse in der Nacht und insbesondere Tychos komplettes Versagen (aber auch über das etwas feindselige Verhalten während der schriftlichen Prüfungen) austauschen, könnte ein Held seine Beobachtung vom Platztausch Elvarios und Tychos berichten.

- Da zu vermuten steht, dass einer der Studiosi mit unlauteren Mitteln arbeitet, kann ein Magier in der Gruppe mittels eines ANALYS feststellen, dass der Ort, an dem Tycho stand, die sich schnell verflüchtigenden Matrixreste eines EINFLUSS BANNEN (LC 49) aufweist. Es kann allerdings nicht festgestellt werden, wer diesen Zauber gewirkt hat.

- Der Verdacht fällt auf Elvario, allerdings hätte auch einer der anderen (Bran oder Mireia) noch Zeit genug gehabt, um den Zauber zu wirken (und Elvario sich lediglich "unwohl an dem Ort" fühlte).

- Sollte kein Held den ANALYS beherrschen, kann bei Verdacht auch Magister Morgentau dazu überredet werden, der aber erst wieder am nächsten Morgen erreichbar ist und dann nichts mehr feststellen wird.

ZWISCHENSTAND

In den schriftlichen Testaten glänzen vor allem Mireia und Elvario. Zusätzlich konnte sich Mireia durch ihr Verhalten während der Bedrohung durch die Helden wichtige Punkte sichern. Das Kampfestat kostet vor allem Tycho weitere wichtige Punkte, der damit bereits sehr weit abgeschlagen ist. Je nach Verhalten der Helden steht neben Mireia zu diesem Zeitpunkt vor allem Bran an vorderer Stelle.



DER DRITTE PRÜFUNGSTAG – HÖHLENMANÖVER

YLDRICHS GROTTE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Erneut ist es früher Morgen, knapp vor dem ersten Hahnenschrei, als euch Magister Morgentau aus den Federn holt. So langsam habt ihr den Eindruck, dass er euch nicht anders behandelt als seine Zöglinge in der Magierausbildung.

„Aufwachen, die pläsierten Damen und Herren, aber zack! Die Dukaten wollen wohlverdient sein, also raus und zum Morgenappell antreten! Wir werden heute die Stadt verlassen und uns auf die Pirsch begeben. Diesmal seid ihr die Jäger, und die Prüflinge haben sich zu verteidigen. Eure Aufgabe ist es, Gefangene zu machen und ihnen dies hier anzulegen!“

Mit lautem Gepolter wirft der Magister vier Halskrausen aus Eisen auf den Tisch. „Macht Eure Sache gut – für jeden gefangenen Candidatus wird der Verdienst um einen weiteren Dukaten pro Person erhöht.“

Sollten die Helden am ersten Prüfungstag die Studiosi doch eher geschont haben, wird Morgentau noch anfügen: „Und dieses Mal nicht so zimperlich mit den jungen Herrschaften. Wir haben schließlich hohe Anforderungen an unsere Schüler!“

Den bisherigen Kenntnissen zufolge ist es recht wahrscheinlich, dass in der Tat Elvario in den Verdacht der Helden geraten ist, die Prüfung zu manipulieren. Äußern diese den Verdacht gegenüber Magister Morgentau, wird dieser ein wenig nachdenklich: „Wir werden sehen, was der heutige Tag bringt. Ich will ja nicht ausschließen, was Ihr mir erzählt, aber ich bräuchte doch mehr Beweise. Meine Schüler stehen unter sehr großem Druck dieser Tage ...“

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Nach einem eher dürftigen Frühstück verlasst ihr die Stadt. Es wurden euch erneut Übungswaffen zugeteilt, darüber hinaus ist Kampfmagie und kampfunterstützende Magie diesmal uneingeschränkt erlaubt, solange sie nicht tödlich ist. Weitere Waffen werden keine mitgenommen, allerdings darf sich jeder von euch rüsten, wie er möchte. Auch Schilde werden auf Anfrage ausgeteilt. Dazu habt ihr diverse Ketten, Seile und die Praioskrausen mitzuschleppen. Einzelne Beschwerden, warum man denn keine Kutsche oder ähnliches nehme, müssen aufgrund der nicht vorhandenen Straßen alsbald verstummen.

Der Marsch – und Morgentau legt ein zügiges Tempo vor – dauert eine Stunde, in der ihr immer tiefer in die unerschlossenen Wälder Andergasts vordringt. Schließlich wird der Boden sehr uneben, und ihr gelangt an einen kleinen Abhang im Wald, auf dessen anderer Seite ein großer Höhleneingang zu sehen ist.

„Die Grotte des Yldrich“, raunt der Magister. „Unsere einstige Spektabilität Alvisius Wagenberg erschlug hier den namensgebenden Tatzelwurm. In den Gängen der Höhle halten sich jetzt bereits die Schüler auf. Sie aufzuspüren und gefangen zu nehmen ist Eure Aufgabe. Erneut wird die Sanduhr rinnen.“

In der Höhle werden die Helden auf sich allein gestellt sein, es gibt keine Magister, die das Geschehen verfolgen – die Benotungen für die Studiosi erfolgen einfach nach der Reihenfolge, wie sie aus der Höhle

geschleppt werden. Inzwischen sollte zumindest den Spielern klar sein, das ihre Helden Gefahr laufen, das Prüfungsverfahren subjektiv zu beeinflussen. Werden sie z.B. dem möglichen 'Saboteur' unter den Studiosi die gleichen Chancen wie den anderen einräumen? Oder gab es gar einzelne Kontakte zwischen den Helden und einem der Prüflinge, der sich ihr Wohlwollen erarbeiten wollte (oder dies sogar bereits hat)?

Hinweise und Tipps zur Höhlenjagd

● **Atmosphäre:** Gestalten Sie die Hetzjagd durch die Tatzelwurm-Höhle eher düster-atmosphärisch als durch übermäßige Kampfelemente betont. Hier ist es dunkel, verwinkelt und nass. Fackelschein ist zwar hilfreich, andererseits kündigt man sich damit natürlich den Gesuchten an. Die Orientierung ist nicht einfach, doch zum Glück führen die meisten Wege irgendwie wieder auf andere Gänge zurück. An manchen Stellen liegt noch immer ein Duft der Verwesung in der Luft.

● **Das Aufspüren:** Auch sollte sich die Heldengruppe teilen, um den Bewegungsradius zu vergrößern. Die Studiosi jedenfalls sind größtenteils einzeln unterwegs, so dass die Helden ihre Aufgabe kaum 'in einem Streich' erledigen können werden.

● **Verwundungen:** Trotz aller Heimlichkeit wird sich die Härte der Auseinandersetzungen nicht vom letzten Kampf unterscheiden. Wichtig ist, dass zumindest die Helden erneut ordentlich gefordert werden und auch die ein oder andere ärgere Verletzung davon tragen (TP statt TP(A)), wichtig sowohl für die Aufrechterhaltung der Bedrohung als auch für den kommenden Tag ...).

● **Magie:** Obwohl Magie eingesetzt werden kann, sollten Sie die Studiosi jeweils höchstens einen größeren (also teuren) Zauber wirken lassen, denn ihre Astralenergie ist durch den gestrigen Tag schon heruntergesetzt und muss den Prüfungsregularien zufolge auch bis zum letzten Tag reichen.

WICHTIGE SZENEN

Im Laufe der nächsten halben Stunde sollten einzelnen Helden folgende Szenen präsentiert werden, um vor allem weitere Verdachtsmomente zu säen. Nachdem sich in den letzten Tagen nur langsam andeutete, dass hier jemand ein falsches Spiel spielt, werden die Helden am heutigen Tag direkt in die Manipulation der Prüfungen hineingezogen:

Mireia und Tycho munkeln

Sofern ein einzelner Held lichtlos durch die Gänge schleicht, kann er plötzlich die geflüsterte Stimme von Mireia hören: „Bitte, Tycho, nicht hier. Der Augenblick ist denkbar ungünstig. Lass uns diese Prüfungen hinter uns bringen, danach werde ich dir eine Antwort geben.“ – „Mireia, du ...“ – „Nein, sag nichts. Ich will nicht wissen, ob du irgendetwas getan hast oder noch tun wirst. Geh jetzt, ich glaube, ich habe Schritte gehört.“

Je nach *Schleichen*-Fähigkeiten kann der Held diese Chance auch nutzen, die beiden zu überfallen. Tycho wird dabei auf jeden Fall Mireia zur Seite stehen. Die Elevin liefert den Helden einen harten Kampf, Tycho gelingt fürs Erste die Flucht.

Der versteinerte Tycho

Wenn die Helden Tychos Verfolgung aufnehmen, sehen sie einige Zeit später weiter vor sich im Gang eine Gestalt in einer Nische kauern. Auf eventuelle Befehle, herauszutreten, reagiert diese nicht – selbst nicht, als die Helden immer näher kommen. Jederzeit auf einen Überraschungs-

angriff gefasst, stellen sie schließlich fest, dass es sich um Tycho handelt – bzw. um eine in bleicher Farbe und von stählerner Härte verwandelte Statue des Studiosi. Ganz offensichtlich hat hier jemand den PARALYSIS gewirkt.

In diesem Moment können die Helden ein gar nicht so weit entferntes "H'tschie!" vernehmen – und dann verschwinden hastig Schritte in die Tiefen der Höhle ... Aufmerksame Helden können sich erinnern, dass es Elvario war, der ihnen vor ein paar Tagen am Gasthaus in der Stadt mit einer kleinen Erkältung über den Weg gelaufen war.

Tycho wird als einer der ersten herausgetragen (er ist noch genauso schwer) – was für ihn allem Anschein nach aufgrund der bisherigen Misserfolge das definitive Aus in den Prüfungen bedeuten wird.

Der niedergeschlagene Elvario

Kaum, dass die Helden den versteinerten Tycho und eventuell auch schon Mireia als Gefangene zum Höhlenausgang gebracht haben und sich die anwesenden Magister mit ernster Miene ihre Bewertungen notieren, hallen mehrere schmerzhaft Schreie aus dem Inneren der Höhle. Magister Morgentau fragt erschrocken: "Was bei den Göttern ist denn da drinnen los?!" Wenn die Helden den bisherigen Indizien folgen, liegt die Vermutung nahe, dass der potentielle Intrigant Elvario nun wirklich aus dem Ruder läuft ... (Sollten die Helden im übrigen nicht überzeugend darlegen, dass sie die Sache allein in den Griff bekommen werden, wird sich jetzt auch der Magister in die Höhle begeben.)

Recht erstaunt können die Helden nach geraumer Suche in den nun wieder vollkommen stillen Höhlengängen ein leises Wimmern und Stöhnen vernehmen, das dann aber wieder verstummt. Schließlich finden sie nach einer Weile ... Elvario, blutüberströmt in einer Pfütze liegend. Der Candidatus ist bewusstlos, lässt sich aber bei akuter Behandlung aufwecken. Er berichtet äußerst geschwächt und zitterig stotternd, dass er (nachdem Mireia und Tycho außer Gefecht waren) Bran hatte aufsuchen wollen, um gemeinsam die übrige Zeit durchzubringen. Doch dieser stürzte sich ohne weiteren Kommentar auf ihn und schlug Elvario wie wild nieder, der keine Möglichkeit sah, gegen den Wildgewordenen zu bestehen ...

Der Kampf mit dem eiskalten Bran

Die Zeit ist inzwischen abgelaufen, nur ist der letzte noch übrige Studiosus Bran selbst auf mehrmaliges Zurufen nicht zu finden. So nimmt auch Magister Morgentau zunächst noch Abstand, ihm die verdienten Punkte für die bestandene Prüfung zu vergeben.

Eine weitere Suche erfolgt – als Bran plötzlich wie ein Berserker auf einzelne Helden, notfalls auch auf die Gruppe losstürmt und sofort mit seinem Kampfstab attackiert. Erst mit wirklich großem Körpereinsatz oder der schieren Überzahl dürfte es den Helden gelingen, den wilden Studiosi zu stoppen.

Bei einer eingehenderen Untersuchung (entweder durch die Helden mittels eines ANALYSIS oder durch Magister Morgentau), kann festgestellt werden, dass der Kampfstab Brans mit einem Zauber belegt ist (bzw. war): einem EISESKÄLTE KÄMPFERHERZ (Variante *Berserker*; LC 51).

Morgentau erklärt dazu: "Dieser Zauber wird nicht an der Akademie gelehrt. Allerdings bewahren wir einige dieser 'modifizierten' Kampfstäbe – unzugänglich für die Schüler – in der Asservatenkammer auf. Er

muss von dort gestohlen worden sein. Ein solcher Diebstahl wird natürlich – unabhängig von allen Vorfällen – einen sofortigen Ausschluss aus der Akademie zur Folge haben."

Nachdem sich Bran beruhigt hat, beteuert er, nichts über die wahre Natur des Stabes gewusst zu haben. Jemand habe ihm diesen untergeschoben ...

"Alles Weitere werden wir in der Akademie klären.", sagt Magister Morgentau und befiehlt die Rückkehr nach Andergast.

PRAXIS-TESTAT: HEILKUNDE WUNDEN

Gleich nach der Ankunft werden die Helden in ihr Quartier geschickt, wo sie die nächsten zwei Stunden warten sollen – mit der ausdrücklichen Bitte, keine ihrer Verwundungen und Blessuren zu behandeln. In dieser Zeit will Magister Morgentau über den weiteren Verlauf der Prüfungen entscheiden.

Drei Stunden später kommt er in Begleitung von Mireia, Elvario und Tycho – alle drei sichtlich erschöpft – in das Quartier:



Zum Vorlesen

und Nacherzählen:

"Die Abschlussprüfungen werden fortgesetzt. Da bisher keine Entlastungen vorliegen, ist Studiosus Bran zumindest von diesem letzten Testat ausgeschlossen. Und nun an die Arbeit, die Damen und Herren."

Der Magister ist sichtlich ungehalten. Fast scheint es euch, als wäre er wütend darüber, dass jemand seine so schön ausgearbeitete Abschlussprüfung offensichtlich sabotiert.

Auch wenn die Helden skeptisch sind, ihre Wunden von unerfahrenen Händen verbinden und heilen zu lassen, tun die drei Studiosi doch ihr bestes – sowohl in der arkanen wie auch in der profanen Wundbehandlung. Kurios wirkt sicherlich Elvario, der selbst mehrere Verbände am Körper trägt.

Viel eher ist da schon auf die anderen anwesenden Prüfer (u.a. Adeptin *Ralka von Andergast* und Magister *Rufus von der Tann*) zu schimpfen, die nach den *Demonstrationen* der Prüflinge stets kräftig auf die verbundenen Wunden drücken und den entsprechenden Helden knorrig "Tut das weh?!" oder "Ist ein Puckern zu spüren?" fragen. Auch Tychos recht motivationslos gewirkte BALSAM-Sprüche werden immer mit einem ODEM ARCANUM begutachtet und entsprechend bewertet.

Während der Behandlung können Helden mit Erfahrung in *Sinneschärfe* und *Menschenkenntnis* beobachten, dass Mireia sich recht offensichtlich sowohl von Tycho als auch von Elvario abgrenzt, während die beiden ihr oder sich gegeneinander gesenkte Blicke zuwerfen.

Bestimmen Sie als Meister selbst, wie viele LeP den einzelnen Helden wieder zugeführt werden. Seien Sie nicht zu knauserig – der ein oder andere Heiltrank steht durchaus zu Verfügung. Die Helden sollten jedenfalls einigermaßen in Form für das in zwei Tagen anstehende Abschluss-Testat sein.

Recht und Gerechtigkeit

Höchstwahrscheinlich werden die meisten Helden nicht mit der Entscheidung einverstanden sein, ohne wirkliche Untersuchungen Entscheidungen über die Schuld bestimmter Studiosi (und

insbesondere den Ausschluss Brans) zu treffen. Dazu erläutert Morgentau:

“Ich muss das Verhalten der Schüler weitgehend tolerieren, denn sie müssen letztendlich selbst wissen, dass niemand von ihnen auf Dauer gegen die anderen arbeiten kann. Zusammen würden sie die Prüfungen besser meistern, wie sich ja auch schon gezeigt hat. Aber einzig Mireia scheint sich dessen bewusst zu sein. Was mit den Jungs ist, kann ich nicht sagen. Ich sehe einfach kein wirkliches Motiv in ihrem Handeln außer ausgesprochene Dummheit. Das Einzige, was ich nicht tolerieren werde, ist der Einbruch in die Asservatenkammer. Wenn es Bran war, fliegt er. Sollte sich wider Erwarten ein anderer Täter identifizieren lassen, wird Bran natürlich rehabilitiert werden.”

Noch in der Nacht und dem folgenden Tag werden sämtliche Prüfungsprotokolle ausgewertet. Derjenige Studiosus mit den wenigsten Punkten hat die Prüfung automatisch nicht bestanden, alle anderen ja. Als

Auszeichnung werden sie am letzten Tag ihren persönlichen Zauberstab, ein magisches Buch und das Akademiesiegel überreicht bekommen. Der- oder diejenige mit der höchsten Benotung wird sich dann dem Finaltest stellen dürfen, um als Jahrgangsbester die Akademieausbildung zu beenden und sofort mit hohem Rang in die Armee eintreten zu können. Falls der Test bestanden wird ...

ENDSTAND

In der Höhle verliert Mireia wichtige Punkte, so dass eigentlich Bran die Führung übernehmen müsste. Doch dieser wird vorerst von den Prüfungen ausgeschlossen, so dass nun Mireia und Elvario knapp beieinander an der Spitze liegen. Tycho belegt den letzten Platz. Das abschließende *Heilkunde*-Testat meistert Mireia schließlich aber souveräner als die anderen beiden (während Bran durch seinen Ausschluss hier nun wichtige Punkte verliert) und sichert sich letztendlich den ersten Platz bei den Abschlussprüfungen.

POTWENDIGE UNTERSUCHUNGEN UND ERKENNTNISSE

Im Folgenden finden Sie eine Zusammenstellung der wichtigsten Erkenntnisse, die die Helden während des Abenteuers (insbesondere in der zweiten Hälfte, aber seien Sie ruhig flexibel) letztendlich nur auf Eigeninitiative herausfinden können.

Sollten die Helden sich nicht von allein auf ‘nicht gestattete’ Erkundungswege durch die Akademie machen (oder in den letzten Tagen bereits gemacht haben), tritt – allerdings schon recht nahe am Ende – folgende Hilfs-Szene ein:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Es ist mitten in der Nacht, als sich die Tür eures Quartiers öffnet. Herein schlüpfen – auf leisen Sohlen – Hildgard und Brunhild. “Entschuldigt die späte Störung ... aber wir haben eine große Bitte. Wir können nicht mit unserem Bruder Tycho sprechen. Wir vermuten, dass Magister Morgentau eher sein Prüfungsprogramm durchzieht, als wirklich zu klären, wer von den Prüflingen für all diese Vorfälle verantwortlich ist. Wir wollen nicht einmal ausschließen, dass tatsächlich Tycho hinter den Vorfällen steckt. Er ist von anderem Schlag als wir, aber besser der Wahrheit die Ehre geben, als Gefahr zu laufen, Unschuldige büßen zu lassen. Wir gehen ein großes Risiko ein, wenn wir jetzt zu Euch sprechen, aber wenn Ihr eine Möglichkeit seht, als Unbeteiligte mehr zur Lösung dieses Problem beitragen zu können, dann werden wir Euch nicht daran hindern.”

Ohne eure Reaktion abzuwarten, drehen sie sich zueinander um, sprechen gleichzeitig – das können sie wirklich perfekt – “Somnigravis tiefer Schlaf” und sinken gekonnt wie Vinsalter Operndiven zu Boden.

DIE ASSERVATENKAMMER-AFFÄRE

- Es ist leicht festzustellen, dass am Schloss und an der Tür keinerlei Beschädigungen zu finden sind.
- Sollten die Helden selbst in die Asservatenkammer einbrechen (genauso gut könnten sie aber auch darauf drängen, den Tatort offiziell untersuchen zu wollen, was der Magister nach einigem Zögern gestattet),

können sie herausfinden, dass die Tat von langer Hand geplant gewesen sein muss – denn es findet sich unter den angeblich verzauberten Kampfstäben auch einer aus ganz normalem Holz und unverzaubert: ausgetauscht! Somit ist der Täter auf diese Weise nicht dingfest zu machen.

MAGISTER MORGENTAU: GESPRÄCH MIT DER SPEKTABILITÄT

Insbesondere in den Abend- und Nachtstunden mag es einzelnen Helden gelingen, dem Magister unauffällig zu folgen. An einem der Tage begibt sich Morgentau zum Quartier der kranken Spektabilität. Hinter der verschlossenen Tür ist ein ständiges Husten und Keuchen zu hören.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

“Ich habe große Bedenken, jetzt Untersuchungen einzuleiten, Spektabilität, hört man den Magister sprechen. “Andererseits ist es genauso falsch, es nicht zu tun.”

Wieder folgt ein Husten und Röcheln. Und war das nicht gerade ein Schleimbatzen, der hochgewürgt wurde ...?

“Nein, lieber Magister”, antwortet die Spektabilität schwach, “wir alle wissen, dass es von Anfang an meine Entscheidung war, als Ihr hier Eure Lehrtätigkeit begonnen habt. Am Vorabend der Final-Prüfung können wir nicht damit beginnen, allen die Wahrheit zu erzählen. Nach den Prüfungen wird es eine genaue Untersuchung der Vorfälle geben – und ich bin mir sicher, dass Ihr sie objektiv durchführen werdet.”

Was mit diesen Worten der Spektabilität gemeint ist, klärt sich spätestens in der folgenden Szene:

MAGISTER MORGENTAU: DAS TREFFEN MIT MIREIA

Am späten Abend vor der Final-Prüfung kann der Magister dabei beobachtet werden, wie er allein und sich stets in die Schatten flüchtend zu den leerstehenden Räumen hinter dem Spitaltrakt schleicht. In seiner

Hand hält er einen Briefumschlag. Schließlich verschwindet er in einem alten Lagerraum – und dort wartet Mireia auf ihn.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

“Es ist zu gefährlich, sich hier zu treffen!”, flüstert die Studiosa.

“Was, wenn dir einer der Söldner hinterherspioniert?”

“Brunhild und Hildgard genießen mein vollstes Vertrauen. Sie haben mir bis jetzt jeden Fehltritt und jede Gebotsüberschreitung berichtet. Ich habe hier deine Prüfungsergebnisse. Du hast die beste Benotung bekommen.”

Ein kleiner Jauchzer ist von dem Mädchen zu hören, dann fällt sie dem Magister herzlich in die Arme. Sie flüstert ihm etwas ins Ohr, so dass du das fast zwanghafte Bedürfnis hast, näher zu rücken. In diesem Moment lacht der Magister auf: “Ich weiß, dass du mich nicht enttäuschen wirst – das hast du nie. Du hast jetzt schon alles erreicht, was ich mir stets gewünscht habe.”

“Nein”, antwortet Mireia bestimmt, “den Final-Test will ich auch noch bestehen, Vater.”

Der Held kann kaum glauben, was er aus der sicheren Deckung seines Verstecks soeben erfahren hat: Die Candidata Mireia ist in Wirklichkeit die Tochter des Magister Morgentau.

Nein, werter Spielleiter, das ist noch nicht die Antwort nach dem wahren Hintergrund – aber ein wichtiges Detail: Als Mireia als Kind auf die Akademie kam, beschloss Magister Morgentau und die Spektabilität, die verwandtschaftliche Beziehung geheim zu halten, um dem Mädchen eine möglichst unvoreingenommene Ausbildung zu ermöglichen. Aljawa Walsareffnaja vertraute dem Magister darin, objektiv zu bleiben – was dieser auch war.

Im Zuge der letzten Ereignisse erkannte Morgentau tatsächlich, dass einige der Jünglinge versuchten, sich unbotmäßige Vorteile während der Prüfungen zu verschaffen. Doch wenn er selbst nun einen oder mehrere der verdächtigen Aspiranten wie Tycho, Bran oder Elvario verurteilen würde, während seine Tochter sehr gute Ergebnisse erzielte, könnte das mit einer möglichen Enthüllung der Verwandtschaft zu einem großen Skandal führen. Dies ist der Grund, warum Morgentau stets nur sehr behäbig Untersuchungen einleitet, jedoch nicht unkooperativ ist, wenn die Helden sich erbitten, dieses oder jenes zu erforschen ...

GESPRÄCHE MIT DEN CANDIDATI

Die wirkliche Aufdeckung des Hintergrunds kann erst im Zusammenspiel mit Bran, Elvario und Tycho geschehen – sei es durch Beobachtungen oder im Gespräch mit anderen (z.B. dem Joker des Abenteuers, dem Eleven Jandro), durch rigoroses Frage-Antwort-Spiel (möglicherweise auch mit Einsatz von Magie) oder, weil einer der drei den Helden erklären will, was ihn zu bestimmten Handlungen getrieben hat. Belohnen Sie bestimmte Lösungsansätze seitens der Helden individuell, da in diesem Abenteuer keine große Macht gegen sie arbeitet und machtvoll behindert. Der Reiz soll vielmehr darin bestehen, Puzzlestücke zusammenzusetzen und die Hintergründe zu verstehen. Aus diesem Grund ist das Abenteuer so konzipiert, dass es auch ohne eigenständigen Nachforschungen der Helden (der große Haken bei Intrigenabenteuern) weiterläuft und spielbar bleibt – wenngleich die Helden dann die charakterliche Tiefe der handelnden Charaktere kaum erschließen können ...

Folgendes können die Helden im Laufe des Abenteuers auf oben erwähnten Wegen erarbeiten:

- Tycho hatte sich in Mireia verliebt, wartete aber noch immer auf eine Antwort von ihr. In einem Gespräch mit Bran erwähnte dieser dann aber beiläufig, dass Mireia ihm (Bran) in jedem Fall zur Armee folgen wird, wenn er gewinnt.

- Auch Elvario hatte sich seit zwei Monaten heimlich mit Mireia getroffen, da sie eines Nachts in seine Kammer gekommen war und “seine Nähe brauchte”. Mireia erzählte Elvario, dass Tycho ein Verhältnis mit einer Novizin hat (was stimmt), nun aber Mireia ständig drängt, “mit ihm zu schreiten” (was auch stimmt). Sie machte Elvario nun glauben, dass sie nicht wirklich zu Tycho passe (was stimmt) und jemanden suche, der “anders” sei als andere. Dann zählte sie – hinterlistig, wie sie ist – sämtliche Charakterzüge und Wesensarten Elvarios auf, der sich nun wie geschaffen für die Adeptin wähnte. Dass Mireia dennoch ständig Tychos Avancen nachgab und sich mit ihm traf, machte Elvario von Tag zu Tag wütender – auf Tycho.

- Für Bran war Mireia ein Mädchen wie viele: Ob nun Hildgard, Brunhild oder Ralka für ihn schwärmte, war ihm gleich – bis zu dem Tag, als Mireia ihn im Stabkampf besiegte und ihn mit der Behauptung herausforderte, dass er einst unter ihr dienen werde. Das imponierte Bran sehr – und zum ersten Mal empfand er wirklich etwas für ein Mädchen. Mireia aber blieb immer auf Distanz und erzählte ihm ganz unbekümmert von Elvario und seinem herzlichen Wesen und dergleichen mehr. Bran verstand nicht, was an diesem dahergelaufenen Elvario besser war als an ihm – und da er das ganze Leben als Wettstreit betrachtete, erkannte er die Strategie, Elvario während der Prüfungen auszuschalten – als offensichtliche Demonstration seiner überlegenen Fähigkeiten.

Die Schlussfolgerungen aus diesen Erkenntnissen sind eindeutig:

- So stahl Bran Elvario die Flagge.
- So zauberte Elvario während des Nacht-Testats einen EINFLUSS BANNEN gegen Tycho.
- So wollte Tycho die Prüfungsergebnisse von Bran verbrannt sehen und Elvario wiederum die von Tycho.
- So vertauschte Tycho den magischen Stab mit dem EISESKÄLTE KÄMPFERHERZ aus der Asservatenkammer und schob ihn dem Alleskönner Bran unter (um ihn zu kompromittieren).
- So belegte Elvario Tycho mit einem PARALYSIS, um ihm wichtiger Prüfungspunkte zu berauben.
- So stürzte sich Bran in der Dunkelheit der Höhle auf Elvario, um selbiges zu tun.

UND DER ARME HILBERT?

Bei Bedarf wird Hilbert aus seinem Koma erwachen (möglichst auf pfiffige Art und Weise initiiert durch die Helden – ein einfaches Rütteln hilft jedenfalls nicht). Der dickliche Studiosus kann bruchstückhaft die Geschichte erzählen, wie sie die Helden aus den Gesprächen und Beobachtungen der anderen Prüflinge erarbeiten sollten:

Auch ihn hatte Mireia gekannt umgarnt, nur war Hilbert der einzige, der das nicht glauben konnte und sich immer wieder fragte, warum sie ihn scheinbar liebte und nicht einen der ‘besseren’ Jungs? Also spionierte er ihr nach – und entdeckte, dass Mireia sich auch mit den anderen heimlich traf. So schmiedete er einen großen Racheplan, nutzte seine alchimistischen Kenntnisse und bestrich kurz vor der ersten Prüfung eine der Übungswaffen. Es bestand immerhin eine Chance von 4 zu 5, dass die Waffe (auch) die anderen trafe. Dass sie es dann nicht tat, muss der generellen Unglückseligkeit Hilberts zugeschrieben werden ...

SCHULD UND SÜHNE

Es wird nicht ausbleiben, dass die Helden Mireia schließlich zur Sprache stellen. Das Deprimierende daran: Man kann ihr in keiner Weise Schuld zuweisen. In keinem Punkt hat sie gegen die Prüfungsregularien verstoßen.

“Jeder”, so gibt sie nach der Aufdeckung des Hintergrunds mit verkniiftem Mund zurück, “ist für seine Taten selbst verantwortlich. Die Jungs hätten wissen müssen, was ihnen wichtiger ist: das Bestehen der Prüfung oder ihr eigener Stolz. Das ist vielleicht der schwerste Test, mit dem sie konfrontiert wurden – und den sie nicht bestanden haben.”

Gerechtigkeit empfindenden Helden haben tatsächlich keine Handhabe gegen Mireia. Selbst ihr Vater, Magister Morgentau, wird sich zwar sichtlich enttäuscht von seiner Tochter zeigen, doch an den offensichtlichen Fehlritten der anderen gibt es am Ende keine Zweifel. Es gibt nur wenige 'Waffen', die zu einzelnen Testaten explizit ausgeschlossen waren – und die 'Waffen einer Frau' gehörten in der Tat nicht dazu. Mireia wird am kommenden Tag die finale Prüfung absolvieren, und bei Bestehen ... bei Bestehen? Richtig, es sind immer noch die Helden, die als 'Herausforderer' auch für den letzten Test zur Verfügung zu stehen haben.

Eine Heldengruppe gegen eine Adeptin des Kampfseminars Andergast? Vielleicht werden ja Rondra und Hesinde ihr Urteil fällen ...

MÖGLICHE ÄNDERUNGEN

An Mireias erstem Platz ist nichts mehr zu deuteln. Im Folgenden wird auch davon ausgegangen, dass es den Helden gelingt, Tychos Verwicklung in die Asservatenkammer-Affäre aufzudecken und ihn damit von den Prüfungen und der Abschlusszeremonie auszuschließen. Bran dagegen kann rehabilitiert werden und erreicht knapp hinter Elvario den dritten Platz. (Sollten die Helden Tycho nicht entlarven, müssen Sie die folgenden Beschreibungen leicht abändern oder können noch eine kleine Handlung um Brans unverdienten Ausschluss stricken.)

DER LETZTE PRÜFUNGSTAG – DAS FINALE

DIE STABWEIHE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Magister Morgentau lässt euch an diesem Tag lange ausschlafen, bis er schließlich euer Quartier aufsucht und euch bittet, angemessene Kleidung anzulegen. In zwei Stunden werden Mireia, Bran und Elvario ihre Adeptenweihe durchführen – einer der wichtigsten Augenblicke im Leben eines jungen Magiers. Am Abend aber wird das finale Testat für Mireia stattfinden ...

Die Zeremonie findet im Großen Saal der Akademie statt. Alle Magister sind in feierliche Gewänder gekleidet – und eine fast arkane Aura hat sich über die Anwesenden gelegt, nur manchmal unterbrochen von dem schrecklichen Husten und Keuchen aus dem zweiten Stock ...

Viel gibt es für die Helden nicht zu sehen (leise Rituale und die Laudatio des Magisters), doch für jeden ist erkennbar, wie ehrfurchtsvoll sich die drei Adepten während der Zeremonien verhalten. Dann erklingt laut die Stimme des stellvertretenden Akademieleiter Marbo Morgentau:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

"Für Andergast habt ihr diese Hallen betreten, für Andergast werdet ihr sie nun verlassen können. Fürderhin sollt ihr euch bis zum Ablauf dieser Woche einen Magiernamen wählen, der euch gebühren mag. Geht hin in die Welt, um Wissen zu erlangen und Wissen zu mehren, die Kunst zu fördern und weise zu nutzen, wie es von alters her euer Recht und eure Pflicht ist, Adepten der Königlich Andergastischen Lehranstalt des Arkanen Kampfes. Weggetreten!"

DAS GÖTTERURTEIL

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der Kampfplatz ist mit einer dicken Holzwand umgrenzt, Tribüne und Zuschauerbänke wurden entsprechend hochgesetzt, um weiterhin auf das jetzt 50 mal 50 Schritt große Areal zu blicken. Ihr schreitet durch das Tor hinein und findet euch in einem Irrgarten wieder, in dessen Mitte sich ein größerer Freiraum befindet.

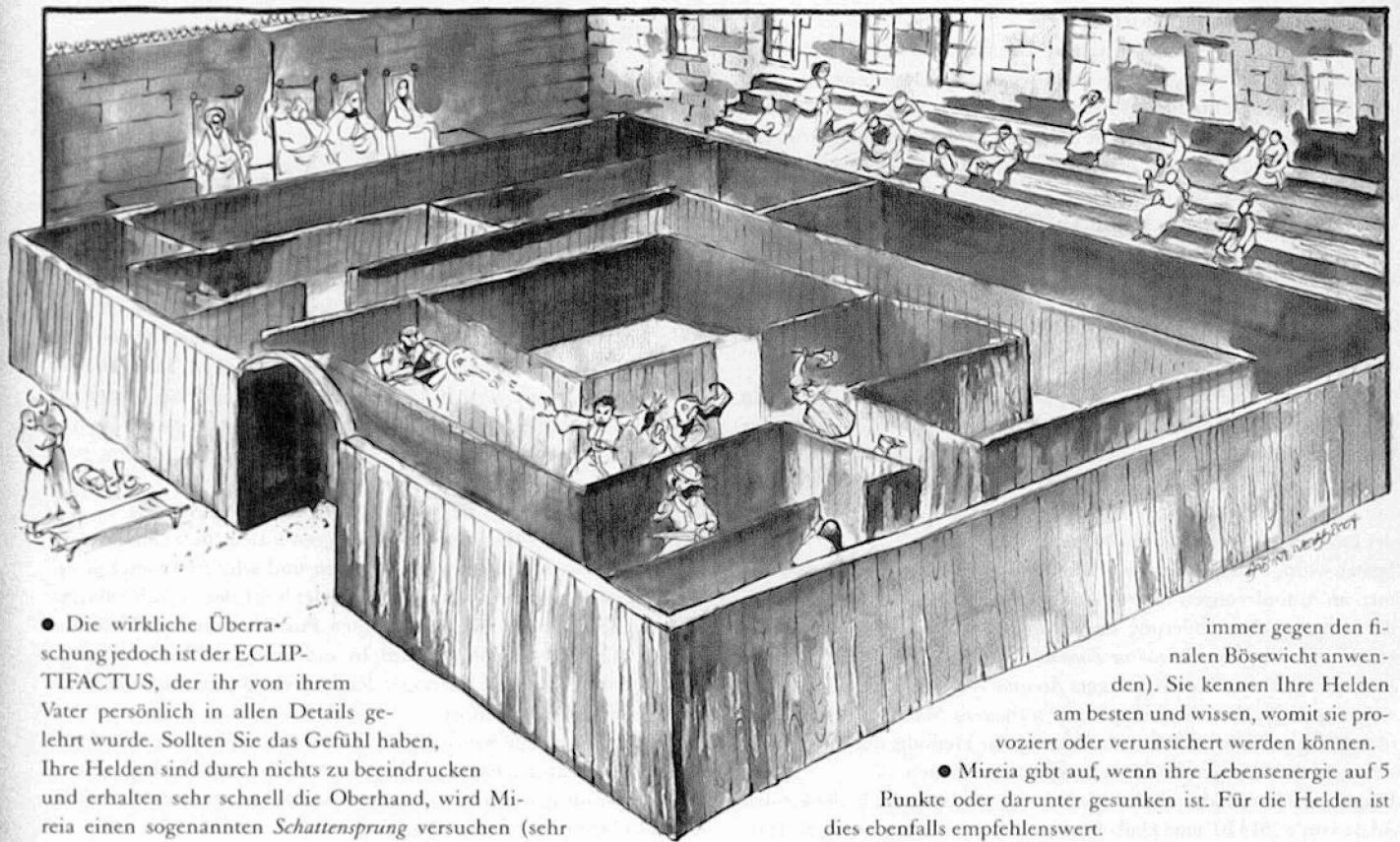
"Ihr könnt Euch positionieren, wo Ihr wollt", erklären euch Hildgard und Brunhild die Regeln. "Die Adeptin Mireia wird man anschließend in die Mitte führen. Auf das Signal des Magisters hin beginnt die Jagd. Sie hat die Prüfung bestanden, wenn sie nach einer ganzen Sanduhrfüllung noch auf den Beinen steht oder Euch vorher alle kampfunfähig gemacht hat. Auf beiden Seiten ist während dieser Prüfung alles erlaubt: scharfe Waffen, Kampfzauber, Körpereinsatz. Schont Euch nicht und schont sie nicht – für die Sicherheit jeder einzelnen Person können wir garantieren: Heilkundige Magier sowie Heiltränke stehen bereit."

Wie sich schon angekündigt hat, war die Adeptin so raffiniert, sich durch ihre hervorragenden Fähigkeiten, aber auch den gezielten Einsatz der Waffen einer Frau den Sieg in der Examinatio zu sichern, ohne dafür zur Rechenschaft gezogen zu werden. Doch die letzte Hürde – Ihre Helden – muss sie ganz allein überwinden ...

Den Endkampf erzählerisch zu beschreiben ist nicht möglich, da nicht einzuschätzen ist, welche Mittel (geistig, körperlich und arkan) Ihren Helden zur Verfügung stehen. Sollten sie sich nicht all zu dumm anstellen, dann spricht sehr viel dafür, dass Mireia gegen die Helden verliert. Allerdings wird sie einen Kampf liefern, der sich gewaschen hat.

Im Folgenden also die Rahmendaten, wie Sie sie zur Ausgestaltung des Finales heranziehen sollten:

- Die Wände des Labyrinths sind etwas über zwei Schritt hoch, man kann also nicht wirklich drüberschauen – allerdings drüberklettern (*Klettern-Probe*). Dies wird Mireia auch beständig nutzen, um die Helden zu verwirren. Empfehlenswert ist, einen Lageplan des 'Labyrinths' zu zeichnen (je nachdem, wie kompliziert und verwinkelt Sie es mögen) und dann Mireia als Figur nur sichtbar zu machen, wenn auch ein Held sie sieht.
- Magiekundige Helden müssen erneut die gelben Bändchen anlegen, damit sie für die Adeptin identifizierbar sind.
- Mireias Astralenergie ist vollständig regeneriert und liegt bei 33 AsP. Sie trägt einen Wappenrock (RS 2) und hat vor der Einnahme ihres (vom Vater spendierten) Zaubertranks noch einen ARMATRUTZ gewirkt, der ihr weitere 2 Punkte RS hinzugibt.
- Sämtliche TP sind richtige TP, keine TP(A) mehr.
- Mireia wird jede Finesse anwenden, um strategisch gut Zauberei einsetzen zu können, insbesondere EISENROST (wichtig!), BLITZ DICH FIND, PLUMBUMBARUM, DUPLICATUS, GARDIANUM (notfalls), IGNISPHAERO (notfalls, wenn die Helden sich nicht aufteilen) und PARALYSIS (ebenfalls sehr effektiv).



● Die wirkliche Überraschung jedoch ist der ECLIP-TIFACTUS, der ihr von ihrem Vater persönlich in allen Details gelehrt wurde. Sollten Sie das Gefühl haben, Ihre Helden sind durch nichts zu beeindrucken und erhalten sehr schnell die Oberhand, wird Mireia einen sogenannten *Schattensprung* versuchen (sehr schwierig und sollte nur aus dramaturgischen Gründen ohne Probleme gelingen): Dann verschmilzt sie mit ihrem Schatten und dieser wiederum mit den Schatten der Wände in der untergehenden Abendsonne. Plötzlich ist Mireia unauffindbar, kann sich aber innerhalb der Schatten bewegen und aus ihm heraus auch Zauber wirken (+7 erschwert!). Um nicht unglaublich zu werden, sollten Sie diese Fähigkeiten eher zur Verwirrung als zum finalen Schlag einsetzen: um zu einem Helden zu schleichen und aus dem Schatten heraus einen EISENSTOß oder einen HORRIPHOBUS zu wirken (weitere Regeln dazu siehe LC 47).

● Trotz Effektivität in der Zauberei wird Mireias Astralenergie bald aufgebraucht sein. Achten Sie dann darauf, dass sie als ausgebildete Kampfmagierin eben nicht nur auf ihre arkanen Fähigkeiten angewiesen ist. Während die Adeptin nicht wirklich persönlich etwas gegen die Helden hat und nur stur ihr eigentliches Ziel – diese Prüfung zu meistern – verfolgt, mag das bei den Helden durchaus anders sein: Wenn diese in ihrem Gerechtigkeitsempfinden glauben, dass Mireia einer Bestrafung entkommen konnte und nun ihr Schicksal in ihren Händen liegt, dann sind sie natürlich persönlich motiviert – und mögen auch Schwachstellen aufzeigen, die die Adeptin nutzen kann (der Trick, den Helden sonst

immer gegen den finalen Bösewicht anwenden). Sie kennen Ihre Helden am besten und wissen, womit sie provoziert oder verunsichert werden können.

● Mireia gibt auf, wenn ihre Lebensenergie auf 5 Punkte oder darunter gesunken ist. Für die Helden ist dies ebenfalls empfehlenswert.

DAS ENDE

Der Sieg gegen Mireia ist ein dramaturgischer. Wie auch immer der Kampf letztendlich in Ihrer Spielrunde ausgeht, haben sich die Helden **150 Abenteuerpunkte** redlich verdient. Für individuelle Leistungen, sei es detektivischer Spürsinn, spannende taktische Kampfstrategien oder malerisches Rollenspiel, können Sie noch einmal bis zu **100 AP** pro Held verteilen. Spezielle Erfahrungen in den Talenten *Magiekunde* (so lange unter einem Wert von 7) und *Menschenkenntnis* sind angebracht, weitere können je nach Aktionen der Helden verteilt werden.

Ob Mireia Morgentau nun verliert oder gewinnt – zur Andergaster Armee wird sie in jedem Fall gehen. Welche Herausforderungen sie dort im Kampf gegen Nostria, die Orks oder andere, noch unbekannte Bedrohungen erwarten, kann die Zukunft zeigen.

Als die Helden jedenfalls von vielen Dankesworten begleitet die Akademie verlassen, hat sich der Himmel verhangen. Noch ein letzter Blick zurück: Wer weiß, wo sie Mireia oder den anderen Adepten eines Tages wieder begegnen werden ...

Dann setzt wieder der kalte Regen ein.

АПНАПГ

DAS KAMPFSEMINAR ANDERGAST

Kampfseminar Andergast

Vollständiger Name: Königlich Andergastsche Lehranstalt des Arkanen Kampfes (zum Trutz wider Nostria)

Repräsentation: Akademie der Großen Grauen Gilde des Geistes

Haupt-Merkmale: Schaden, Einfluss

Ausrichtung: praktisch orientierte Lehranstalt für kämpferische Zauberkundige

Akademieleiterin: Spektabilität Aljawa Walsareffnaja

Größe: klein (9 Magister, 40 Scholaren)

Beziehungen: hinlänglich (gute Beziehungen zum Königshaus seitens der Akademieleiterin, durch den noch weitgehend konservativen Lehrkörper sind auch noch Kontakte zum alten Andergaster Adel vorhanden)

Ressourcen: gering (nur für Lehre, keinerlei Forschung)

Weitere Informationen finden Sie in *Aventurische Zauberer* (S. 85f.) und dem *Lexikon des Schwarzen Auges* (S. 140).

LAGE UND BESCHREIBUNG

Das Haupthaus der Akademie liegt im Osten der Stadt. Es handelt sich dabei um ein einfaches, zweigeschossiges Steingebäude, das von einer drei Schritt hohen Mauer mit Eisenkrone umgeben ist und schon vom Äußeren her eher an eine Kaserne als an eine Magierakademie erinnert. Der einzige Zugang ist ein schmiedeeisernes Tor, auf dem das Akademiesiegel zu sehen ist: ein Pentagramm mit zwei gekreuzten Stäben und einer Eichel (heraldisch Grün auf Silber). Im Hof stehen zahlreiche Holzgerüste, die offensichtlich der körperlichen Ertüchtigung dienen, und die Innenseite der Mauer weist deutliche Schmauch- und Brandspuren auf.

GESCHICHTE

Das Kampfseminar Andergast wurde vor Jahrhunderten vom damaligen andergastischen Hofmagier *Xernos Wernigor* mit seinen drei Lehrlingen gegründet. Die ersten Schüler erhielten eine absolut auf Kampf ausgerichtete Ausbildung, während Fertigkeiten wie das Lesen und Schreiben nur derartig rudimentär gelehrt wurden, dass viele der Magier kaum in der Lage waren, ihren eigenen Namen zu schreiben.

Später wurde von der *Großen grauen Gilde des Geistes* ein Mindestrahmen an Anforderungen für zukünftige Magier festgelegt, so dass es zu der ersten großen Änderung im Lehrplan kam. Als der aus Beilunk stammende Magister *Asmodeos Zornbold* im Jahre 983 BF die Leitung aus den Händen seines Vorgängers *Alvisius Wagenberg* entgegennahm, sorgte er dafür, dass der Lehrplan in stärkerem Maße körperliche Ertüchtigung enthielt, zudem auch die magische Heilung, um den bei derartigen Magie häufigen Unfällen begegnen zu können.

Entgegen allen Widerständen des streng patriarchalisch denkenden Adels wurde 1013 BF eine Halbfelie nordardischer Abstammung als neue Akademieleiterin eingesetzt. Dies ist dem Einfluss der Grauen Gilde zu verdanken: Als der IGNISPHAERO als wertvolle Ergänzung des Lehrplans erworben werden sollte, forderte (und bekam) die Gilde im Gegenzug ein größeres Mitspracherecht in dem bis dahin rein staatlich geführten Kampfseminar. Ihre Spektabilität *Aljawa Walsaraffnaja* öffnete das bis dahin erkonservative Kampfseminar für Frauen und baute im Rahmen der Wirren um die Andergaster Thronfolge die Unabhängigkeit der Akademie weiter aus. Damit ist sie auf dem besten Wege, das provinzielle Kampfseminar langsam aber sicher in eine konkurrenzfähigen Lehranstalt umzugestalten.

LEHRPLAN UND AKADEMIELEBEN

Das Kampfseminar Andergast verfügt über durchschnittlich 9 Lehrpersonen und 40 Scholaren und hat als Hauptzweck seit jeher die Ausbildung von magiekundigen Soldaten. Wegen der notorischen Geldnot des Königreiches werden zwar auch zahlende Schüler von außerhalb akzeptiert, diese sind allerdings in der Minderheit.

Der Ton in der Akademie ist rau, und die Eleven lernen früh, wie sich ein folgsamer Soldat verhalten muss. Sie werden in all den Dingen unterwiesen, die man im Krieg benötigt, wozu auch eine profunde Ausbildung direkt im Felde gehört. Daher verbringen jeweils die Hälfte der Schüler und Lehrmeister einen Teil des Jahres bei der Armee, um dort vor Ort zu lernen und die Kämpfenden zu unterstützen. Seit dem Waffenstillstand zwischen Nostria und Andergast sind die Eleven zwar nicht mehr zu Kriegseinsätzen gegen das Nachbarland gezwungen, aber die Ausbildung im Felde ist aus dieser Zeit noch erhalten geblieben. Der Schwerpunkt liegt eindeutig auf praktischen Fächern, so dass die Absolventen auf theoretischem Gebiet bisweilen Schwächen aufweisen.

Die Abgänger stellten bisher üblicherweise die Leibmagier der adligen Ritter, die nun jedoch die Kosten immer mehr scheuen. In Magierkreisen genießt das Kampfseminar einen eher unterdurchschnittlichen Ruf, da es für das Erlernen von Kampfmagie weit bessere Institute gibt. Die Akademie verfügt über freundschaftliche Beziehungen zu den örtlichen Tempeln von *Rondra* wie auch *Peraïne*, und auch heute besteht noch eine gemeinsame Forschungsarbeit mit den Alchimisten vom *Roten Salamander*.

DRAMATIS PERSONAE

Hier stellen wir Ihnen die wichtigen Handlungsträger dieses Abenteuers und ihre Hintergründe und Motive vor.

Ihre Spektabilität

ALJAWA WAL SARAFFNAJA, AKADEMIELEITERIN

Da die Spektabilität in diesem Abenteuer so gut wie gar nicht in Erscheinung tritt, wird auf eine detaillierte Darstellung verzichtet. Während der Zeit der Abschlussprüfungen tritt sie außer in einem belauschten Gespräch (siehe S. 16) nur durch krankes Husten oder Röcheln in Erscheinung. Sie verlässt ihr Zimmer mit dem Krankenbett nie und soll dem Abenteuer lediglich eine kleine falsche Spur hinzufügen. Tatsächlich ist Aljawa Walsaraffnaja zwar in Hintergrund eingeweiht, hat jedoch mit den aktuellen Vorgängen während der *Examinatio* nichts zu tun (und ist auch kein Opfer irgendeiner Intrige).

MAGISTER MARBO MORGENTAU, LEHRPERSONAL

Erscheinung: Nein, Magister Marbo Morgentau sieht nicht aus wie selbiger. Statt dessen schaut aus dem weiten und schweren Gewand des Magiers ein zum Aufgedunsensein neigender Kopf, der von schnell wandernden Augen, einer mit kleinen roten Pusteln verzierten Nase und krausen Haarresten dominiert wird. In seiner rechten Hand trägt er einen ihm um einen Spann überragenden Magierstab, der mit verschiedenen Edelmetallen verziert ist.

Geschichte: Morgentau wurde in Greifenfurt als dritter Sohn einer traditionsreichen Schuster-Familie geboren, bis seine magische Begabung – etwas später als gewöhnlich – entdeckt wurde. Seine erste Ausbildung genoss er bereits am Kampfseminar Andergast, damals noch unter der berühmten Spektabilität *Asmodeos Zornbold*. Sein Zweitstudium führte Morgentau an die Akademie *Schwert und Stab zu Beilunk* (heute in Gareth ansässig), konnte dieses jedoch bislang noch nicht abschließen: Der plötzliche Tod seiner als Söldnerin herumziehenden Frau und die Zukunft seiner nun mutterlosen Tochter zwangen ihn, das Angebot auf einen Lehrstuhl an seiner Heimatakademie anzunehmen.

Charakter: Magister Morgentau ist Kampfmagier mit Herz und Seele – wenngleich er noch nie im offenen Gefecht gestanden hat. Damit ist er zwar der typische Stubenhocker und Theoretiker, doch hat sich gezeigt, dass er mit seiner motivierten Arbeit als Magister an der Akademie vielen seiner Schüler durchaus praktisches Wissen auf den Weg geben kann. Allerdings tendiert er dazu, bestimmte Projekte übertrieben anzugehen und gelegentlich über das Ziel hinauszuschießen. Die Wahl seines Magiernamens und die Planungen der diesjährigen Abschlussprüfungen mögen da nur zwei Beispiele sein.

Zitate: „Ah, sehr gut, Euer Vorschlag! Ich werde dies gleich für die morgigen Prüfungen noch vorbereiten.“

„Sich mit dem Schild dazwischen zu werfen, war großartig, Herr Krieger! Sagt ... könnt Ihr das wiederholen?“

„Wie soll ich sagen: Die Zaghaftigkeit ist mein Metier wohl nicht.“

Geb.: 979 BF; **Größe:** 1,77; **Haarfarbe:** braun; **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: kompetenter Kampfmagier

Herausragende Eigenschaften: KL 15

Herausragende Talente: Stäbe 14, Selbstbeherrschung 12, Magiekunde 13, Kriegskunst 14, Heilkunde Wunden 15

Wichtige Zauberkünste: Armatutz 16, Balsam 15, Blitz 15, dazu Eisenrost, Fulminictus, Ignifaxius und Plumbumbarum auf 14, Ignisphaero 13, beherrscht außergewöhnlich gut den Ecliptifactus auf 16

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

ELVARIO

Erscheinung: Diesen Studiosus mit den stahlblauen Augen lernen die Helden bereits bei ihrer Ankunft in Andergast kennen. Elvario ist schlank, trägt kurzes schwarzes Haar und hat einen sehr gesunden

Teint, was seine Herkunft aus dem Süden verrät. Er besitzt eine angenehme Ausstrahlung und wirkt manchmal etwas verträumt, im Grunde aber sehr offen.

Geschichte: Der sympathische Studiosus wurde in Dröl geboren und von einem reisenden Andergaster Magier 'rekrutiert'. Seine Eltern sind wohlhabend und können die Ausbildung bezahlen. Dafür schreibt er ihnen auch regelmäßig Briefe, in denen er die negativen Aspekte des Kampfseminars grundsätzlich verschweigt.

Charakter: Elvario kann sich am wenigsten mit dem Konkurrenzdenken auf der Akademie anfreunden und gilt deshalb eigentlich fast allen seinen Kommilitonen als guter Freund.

Zitate: "Ich würde Euch nach den Abschlussprüfungen gern einmal zu einem Bier einladen und von Euren Reisen hören, wertere Söldner."

"Ich bin froh, so gute Freunde gefunden zu haben. Jeder ist auf seine Art eine Bereicherung. Mireia zum Beispiel ..."

Geb.: 1008 BF; **Größe:** 1,82; **Haarfarbe:** schwarz; **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: Studiosus der Kampf magie

Herausragende Eigenschaften: CH 14, KL 13

Herausragende Talente: Stäbe 8, Körperbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7, Magiekunde 7, Heilkunde Wunden 8

Wichtige Zauberkünste: Armatutz 9, Balsam 9, Blitz 9, Fulminictus 8, Ignifaxius 7, Plumbumbarum 6, Duplicatus 6

Kampfstab: INI 9+W6 AT 12 PA 12 TP 1W+1 DK N

LE 28 AE 37 KO 11 RS 1 GS 7 MR 7

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte

BRAN

Erscheinung: Stets ordentlich gestutzte Haare, ein durchtrainierter Körper, ein charmantes und die Mädchen herausforderndes Gesicht – so präsentiert sich Bran. Mit anderen Worten: eine makellose, letztendlich aber auch etwas langweilige Erscheinung.

Geschichte: Bran stammt direkt aus Andergast und ist Sohn eines Helbardiers, der durch eine heldenhafte Tat ehrenvoll aus der Armee entlassen wurde. Aufgrund seiner körperlichen Leistungen hat Bran bereits zwei Semester übersprungen. Er träumt von einer Karriere in der Andergaster Armee, da er damit rechnet, möglichst schnell so weit aufzusteigen, dass Andere die kriegsrische Drecksarbeit machen.

Charakter: Bran ist ein gemäßigter Egoist: Er lässt anderen durchaus Freiraum, nur bei den Dingen, die ihm wirklich wichtig sind, wird er sogar zum 'Kameradenschwein'. Sehr angetan ist er von der Idee, gegen fremdes Soldvolk bei den Prüfungen anzutreten, und bereitet schon einige Strategien vor.

Zitate: "Ihr habt kaum eine Vorstellung, worauf wir hier alles vorbereitet werden."

"Ehrlich gesagt wusste ich nicht, welche Konkurrenz ich fürchten soll. Elvario ist gut, keine Frage, aber er denkt zu wenig an sich. Und Mireia? Sie ist eben, wie alle Mädchen sind."

Geb.: 1009 BF; **Größe:** 1,87; **Haarfarbe:** blond; **Augenfarbe:** graublau

Kurzcharakteristik: Studiosus der Kampf magie

Herausragende Eigenschaften: CH 14, KK 13

Herausragende Talente: Stäbe 10, Raufen 8, Athletik 7, Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung 7, Kriegskunst 7, Heilkunde Wunden 7

Wichtige Zauberkünste: Armatutz 6, Balsam 5, Blitz 9, Eisenrost 7, Fulminictus 9, Ignifaxius 9, Plumbumbarum 8, Gardianum 8

Kampfstab: INI 10+W6 AT 13 PA 13 TP 1W+1 DK N

LE 34 AE 35 KO 13 RS 1 GS 7 MR 6

Wichtige Vor- und Nachteile, SFs: Ausdauernd, Zäher Hund, Hohe Lebenskraft

MIREIA

Erscheinung: Die schmalhalsige Studiosa mit den dunklen, kurzen Strubbelhaaren und dem frechen Grinsen ist das einzige Mädchen bei den diesjährigen Prüfungen, da die einst erkonservative Akademie erst

seit 1013 BF damit begonnen hat, auch weibliche Schüler aufzunehmen. Einzig ihre Augen scheinen nicht ganz zu der Unbekümmertheit zu passen, die sie allgemein ausstrahlt.

Geschichte: Mireias Eltern gehörten zu den wenigen, die die Ausbildung ihrer Tochter finanzieren konnten, weshalb sie es als 'reiches Gör' besonders schwer hatte. Seit sie ein wenig älter und reifer geworden ist und auch sehr gute Leistungen im Unterricht erbringt, wird sie von Magister Morgentau oft vor den Jungs gewarnt, die eine persönliche Beziehung zu ihr egoistisch ausnützen könnten.

Charakter: Mireia ist durch und durch zielstrebig, wenngleich man ihr das nicht immer anmerkt. Sie hat genaue Vorstellungen von dem, was sie will – und der Druck, den sie sich damit letztendlich selbst aufbaut, führt dazu, dass sie auch nicht mehr von ihren Plänen abkommen wird.

Zitate: "Ach, die Jungs sind schon in Ordnung. Uns verbindet mehr als nur die Ausbildung ..."

"Wenn ich ehrlich bin, habe ich Angst, nicht zu Höherem bestimmt zu sein."

"Ein Ignifaxius für die holde Dame!"

Geb.: 1007 BF; **Größe:** 1,67; **Haarfarbe:** dunkelbraun; **Augenfarbe:** dunkelgrün

Kurzcharakteristik: Studiosa der Kampf magie

Herausragende Eigenschaften: CH 14, KL 15, IN 14

Herausragende Talente: Stäbe 7, Körperbeherrschung 7, Schleichen 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 7, Menschenkenntnis 8, Überreden 7, Geschichtswissen 7, Kriegskunst 6, Magiekunde 10, Heilkunde Wunden 8

Wichtige Zauberkünste: Armatutz 10, Balsam 9, Blitz 7, Eisenrost 6, Fulminictus 6, Ignifaxius 6, Plumbumbarum 6, Ecliptifactus 11

Kampfstab: INI 8+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+1 DK N

LE 29 AE 39 KO 12 RS 1 GS 7 MR 9

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Entwaffnen, Finte, Regeneration I, Ausdauernd

TYCHO

Erscheinung: Mit seinen langen, blonden Haaren, den schmalen Augen und der Hakennase hat sich Tycho bis jetzt nicht viele Freunde auf der Akademie gemacht, insbesondere, da er als faul und behäbig gilt. Dies spiegelt sich oft auch in seiner Kleidung wider, die unordentlich oder zumindest nicht mit sonderlicher Sorgfalt angelegt wurde.

Geschichte: Der Sohn unbekannter Eltern stammt wie Bran und Hilbert aus Andergast und hatte bereits in seinem vierten Lebensjahr den Wunsch geäußert, an die Akademie zu wollen. Nach den bravours bestandenen Aufnahmeprüfungen verlor er jedoch von Semester zu Semester immer mehr die Motivation. Seine Leistungen waren allerdings nie so schlecht, dass es zum Rauswurf gereicht hätte. Zudem weiß Tycho seine beiden älteren Schwestern Hildgard und Brunhild hinter sich, die ihre Ausbildung bereits abgeschlossen haben.

Charakter: Tycho steckt in einer Lebenskrise. Er hat das Gefühl, nicht wirklich hierher zu gehören, und will sofort nach der bestandenen Examinatio Andergast verlassen. Er lehnt die meisten der hier Lehrenden und Lernenden ab, ohne selbst genau zu wissen, warum. Möglicherweise ist es nur Fernweh, vielleicht aber auch echte Depression ...

Zitate: "Und wenn schon ..."

"Ich mag Euch nicht, Söldner. Aber ich respektiere, was Ihr macht."

Geb.: 1007 BF; **Größe:** 1,76; **Haarfarbe:** blond; **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: Studiosus der Kampf magie

Herausragende Eigenschaften: MU 14, IN 12

Herausragende Talente: Stäbe 9, Raufen 10, Körperbeherrschung 7, Orientierung 10, Magiekunde 8, Heilkunde Wunden 8, Holzbearbeitung 6

Wichtige Zauberkünste: Armatutz 6, Balsam 8, Blitz 7, Eisenrost 8, Fulminictus 9, Ignifaxius 6, Plumbumbarum 9, Horriphobus 8

Kampfstab: INI 9+W6 AT 11 PA 12 TP 1W+1 DK N

LE 27 AE 37 KO 11 RS 1 GS 7 MR 7

Wichtige Vor- und Nachteile, SFs: Entwaffnen, Regeneration I

HILBERT

Erscheinung: Der etwas dickliche Studiosus fällt durch seine krausen schwarzen Haare und seine Augenklappe auf, die er seit einem Unfall während der praktischen Übungen trägt.

Geschichte: Hilbert stammt aus einem kleinen andergastischen Dorf an der Grenze zum Mittelreich – und wünscht sich dorthin eigentlich während seiner gesamt Ausbildung wieder zurück. Im letzten Jahr ist er durch die Examinatio gefallen und steht nun gehörig unter Druck, da er nicht weiß, wie er die 1.200 Dukaten Schulden je zurückzahlen soll. Hilbert hat den Vorteil, alles Theoretische ein weiteres Jahr gelernt zu haben, doch gerade im Praktischen hapert es. Diesmal hat er sich einige Strategien zurechtgelegt, unter anderem einen nicht zugelassenen Muttrunk – denn die Alchimie liegt ihm durchaus ...

Charakter: Sein mangelndes Selbstbewusstsein gleicht Hilbert vor allem mit Geheimniskrämerei aus. Er hat kaum Freunde, grenzt sich selbst schnell aus und zieht sich in sein Kämmerlein zurück. Dort liest er viel, experimentiert oder stellt sich vor, wie es wäre, wenn ...

Zitate: "Wartet, da hole ich mal besser einen Magister ..."
"Ingifaxius ... ich meine Ignifaxius!"

Geb.: 1005 BF; **Größe:** 1,75; **Haarfarbe:** schwarz; **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: Studiosus der Kampf magie

Herausragende Eigenschaften: FF 13

Herausragende Talente: Stäbe 5, Geschichtswissen 9, Magiekunde 9, Pflanzenkunde 10, Alchimie 11, Heilkunde Wunden 10, Malen/Zeichnen 8

Wichtige Zauberfertigkeiten: Armatrutz 6, Balsam 5, Eisenrost 6, Fulminictus 6, Ignifaxius 6, Plumbumbarum 6, Klarum Puum 7

Kampfstab: INI 6+W6 AT 10 PA 9 TP 1W+1 DK N

LE 28 AE 30 KO 10 RS 1 GS 3 MR 6

Wichtige Vor- und Nachteile, SFs: Aufmerksamkeit

BRUNHILD UND HILDGARD, ADEPTINNEN

Erscheinung: Die beiden Zwillingsschwestern wirken mit ihren identisch gestrengen Gesichtszügen zunächst unsympathisch – auch wenn sie nicht wirklich hässlich oder griesgrämig sind. Die langen blonden Haare und die schmalen schwarzen Augen lassen die Ähnlichkeit mit ihrem Bruder Tycho erkennen. Ihre Kleidung ist ebenfalls streng und ordentlich, vermittelt beiden aber auch eine gewissen Würde. Äußerlich unterscheiden kann man sie kaum.

Geschichte: Hildgard und Brunhild wurden ebenso wie Tycho in Andergast geboren und wuchsen zusammen bei einer Base ihrer (ihnen unbekannten) Mutter auf. Die magische Kraft schien stark in allen drei Geschwistern, und so führte sie schnell der Weg zum Kampfseminar Andergast. Die beide Zwillinge haben vor zwei Jahren ihre Ausbildung beendet und befinden sich zur Zeit im weiterführenden Studium an der Akademie, wo sie gegenwärtig die Abschlussprüfungen für Magister Morgentau mitbetreuen.

Charakter: Auch im Wesen unterscheiden sich die beiden Mädchen kaum. Ehrlich, pragmatisch und zuverlässig sind sie, dazu patriotisch und der Akademie verpflichtet. Sie sind äußerst pedantisch, wenn es um die Einhaltung von Regeln geht – und doch sind sie nicht so verstaubt, als dass sie nicht erkennen könnten, dass ungewöhnliche Situationen mitunter auch ungewöhnliche Maßnahmen erfordern.

Zitate: "Es ist uns nicht gestattet, diese Fragen mehr als oberflächlich zu beantworten."

"Unsere Examinatio war sehr herausfordernd – nicht so gemäßigt wie in diesem Jahr."

"Davon abhalten werden wir Euch wohl nicht, Herr Krieger. Aber dem Magister Morgentau zutragen müssen wir es mit Sicherheit."

"In der Tat mag die Aufklärung der letzten Zwischenfälle nicht allein durch die Akademie bewältigt werden ..."

Geb.: 1004 BF; **Größe:** 1,69; **Haarfarbe:** blond; **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: Adeptinnen des Kampfseminars

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 13

Herausragende Talente: Stäbe 13, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 12, Geschichtswissen 13, Kriegskunst 10, Magiekunde 13, Heilkunde Wunden 14, Lederarbeiten 8

Wichtige Zauberfertigkeiten: Armatrutz 9, Balsam 11, Blitz 9, Eisenrost 11, Fulminictus 9, Ignifaxius 12, Plumbumbarum 8, Duplicatus 12, Gardianum 10, Odem 12, Silentium 11

WEITERE PERSONEN DER AKADEMIE

Neben der Spektabilität Aljawa Walsareffnaja, dem in diesem Abenteuer wichtigen Prüfungsleiter Magister Marbo Morgentau und den fünf Prüfungskandidaten können die Helden unter Umständen noch folgenden Personen begegnen:

Lehrpersonal

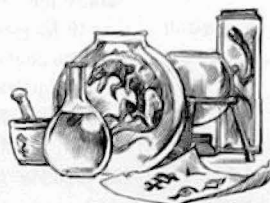
● Magister *Rufus von der Tann*, ein muskulöser Mittvierziger mit farblosem Gesicht, unterrichtet die jüngsten Eleven der ersten zwei Lehrjahre sowohl in Theorie als auch Praxis. Er ist sozusagen der 'erste Schleifer' der Scholaren, aber wird auch schnell zu einem gern aufgesuchten Vorbild und Mentor. Erst wenn die Schüler älter werden, realisieren sie, dass von der Tann nur über sehr begrenzte Fähigkeiten verfügt. Die Helden begegnen dem Magister am Anfang des Abenteuers auf dem Exerzierplatz. In der Prüfungskommission ist er allerdings nur im *Heilkunde Wunden*-Testat zu finden.

● Magistra *Dauidia Schlohweißer* macht mit ihrer langen, weißen Haar-mähne ihrem Namen alle Ehre. Die Endsiebzigerin mit den verkniffenen Augen ist die gute Seele der Akademie und nach über sechzig Jahren der Lehrtätigkeit durch nichts mehr zu erschrecken. Vor der Umstrukturierung durch die Spektabilität 1013 BF war Dauidia als Ausbilderin jahrzehntelang die einzige Frau am Kampfseminar – und unterrichtete zwangsläufig auch nur Jungen. Besonders forsch auftretende männliche Helden können ihr nichts vormachen, während junge Heldinnen automatisch bei der alten Dame einen Beschützerinstinkt auslösen. Magistra Schlohweißer ist neben Magister Morgentau das wichtigste Mitglied der Prüfungskommission.

Scholaren und Adepten

● Adepta *Ralka von Andergast* ist die persönliche Assistentin von Magister Morgentau. Die ernsthafte, sehr beflissene Magierin steht immer dann zur Verfügung, wenn der Magister durch seine derzeitige Auslastung während der Abschlussprüfungen gerade nicht anwesend oder generell nicht zu sprechen ist. Die meisten Aufgaben vertraut sie zwar den Zwillingen Brunhild und Hildgard an, dennoch schaut sie ab und zu vorbei und übernimmt kleinere Organisationsaufgaben während der Examinatio.

● Der Eleve *Jandro* ist ein sehr aufmerksamer junger Schüler im zweiten Semester und noch viele Jahre von seiner Abschlussprüfung entfernt. Er schaut voll Ehrfurcht zu den 'Großen' auf – und sucht auch gern ihren Kontakt. Somit können Sie Jandro als kleinen Joker in dem Abenteuer benutzen, der die ein oder andere – pikante? – Beobachtung gemacht hat, wenn die Helden einmal mehr in der falschen Richtung geforscht haben.



ARTISTENSCHUH UND ROTE BÄLLE

VON ARMIN BUNDT

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 5 EINSTEIGER-HELDEN

Mit DANK AN FRANK BARTELS, DER NACHTRÄGLICH EINIGES UMZUWERFEN, ABER AUCH ZU VERBESSERN WUSSTE.

VORWORT

VORGESCHICHTE UND ABENTEUER (MEISTERINFORMATIONEN)

Dies gelingt
Agenten Ger-

Das vorliegende Abenteuer führt Ihre Heldengruppe nach Methumis ins Liebliche Feld, wo sie am Hof des Herzogs in Intrigen verwickelt werden, deren Urheber letztlich in Mengbilla zu suchen sind.

Yagumil di Triforica, der Direktor des methumischen Gerbelstein-Kontors und höchste Agent der Interessen des mengbillanischen Handelsmagnaten im Horasreich, versucht seit längerem, entscheidenden Einfluss auf Herzog Eolan IV. von Methumis zu gewinnen. Dabei steht ihm insbesondere der Supremar-Cancellario Ludovigo di Yaladan, der engste Berater des Herzogs im Weg. Seinem Konkurrenten versucht di Triforica mit dessen eigener Tochter Clarizia beizukommen. Die verwöhnte Baronessa schätzt er nicht zu Unrecht als vergnügungssüchtig und skrupellos ein. Um seine eigene herausragende Position nicht zu verraten, muss er sie aber über Hintermänner aus Mengbilla anheuern lassen.

belsteins (der seinerseits ebenso unerkannt bleiben will), als Clarizia Ende 1026 BF selbst in die Stadt der 'verbotenen Lustbarkeiten' reist (woran Yagumil aufgrund mancher ihre Neugierde schürenden Randbemerkung bei Hofe durchaus seinen Anteil hat). In den Vergnügungsstätten der askanischen Metropole verprasst die horasische Adlige binnen kürzester Zeit ihre Reisekasse und sieht sich dann einer versiegenden väterlichen Apanage gegenüber. Comto Ludovigo toleriert das Verhalten Clarizias – der er ob ihres Lebenswandels ohnedies schwere Vorwürfe macht – nämlich keinesfalls. Es kommt zum Zerwürfnis zwischen Tochter und Vater. Das Angebot der Mengbillaner, sie bei der Beseitigung ihres Vaters zu unterstützen (zum Preis der Unterstützung späterer Vorhaben 'südlicher Machthaber'), nimmt sie darum nach kurzem Zögern an.



Von den Plänen der Mengbillaner mit der Baronessa bekommt eine dritte Partei Wind: Saya di Zeforika, die erfahrene Borbaradianerin und Dämonologin (verantwortlich u.a. für die Geschehnisse um den Aarenstein, siehe die Abenteuer **Unter dem Adlerbanner** und **Shafirs Schwur**), weilt zurzeit unerkannt in Mengbilla, um dort alte Rechnungen – insbesondere gegenüber ihrem einstigen Mentor Menchal ak'Taran – zu begleichen. Bei ihren Vorbereitungen erkennt sie den verborgenen Plan Gerbelsteins und beschließt, sich die Gelegenheit nicht entgehen zu lassen, den alten Magnaten entweder durch die Erpressung mit dem Wissen um seine Intrige in die Finger bekommen oder durch das Aufhängenlassen derselben zu vernichten.

Mittlerweile ins Horasreich zurückgekehrt, planen Baronessa Clarizia und zwei ihr zur Seite gestellte Agenten statt einer direkten Ermordung Ludovigos, diesem den Mord an Lumino della Tegalliani, dem Geliebten Clarizias anzulasten. Zum einen gerät dadurch Clarizia nicht selbst in den Verdacht, ihren Vater der Erbschaft wegen getötet zu haben, und zum anderen wird dem Cancellario dann eine potentielle Opferrolle genommen, auf die Anhänger oder Gleichgesinnte seiner Politik aufbauen könnten. Darüber hinaus spielt eine alte Familienfehde zwischen den di Yaladans und den della Tegalliani dem Vorhaben der Baronessa und der Mengbillaner in die Hände.

Deren heimliche Begleiterin Saya nimmt nach der erfolgreichen Beherrschung der herzoglichen Hofmaga Pernizia Berlinghan die Rolle ihrer neuen Schülerin an, als die sie nicht nur den Fortgang der Kabale zu verfolgen plant, sondern – nebenbei und soweit als möglich – auch eigene Maßnahmen zur Erweiterung ihres Einflusses am herzoglichen Hof erwägt.

Als die Helden mit der adligen Artistenfamilie da Merinal am Hof zu Methumis erscheinen, finden die Pläne Clarizias gerade ihre Vollen- dung. So plant die Baronessa, die Helden als unabhängige Ermittler gegen ihren Vater einzusetzen, da sie Ermittlungen der herzoglichen Garde gegen den Supremar-Cancellario aufgrund seines Einflusses für

äußerst ungewiss hält. Das Eingreifen der Helden versucht sie dabei dadurch zu provozieren, dass sie den ihnen bekannten und ihren äußeren Reizen verfallenen da Merinal-Sohn Bosper während der Ermordung ihres Verehrers Lumino an den Tatort lockt und der Garde damit als Hauptverdächtigen präsentiert.

Nicht in ihre Rechnungen miteinbezogen hat sie aber Saya, die – überrascht von den letzten Details der Ausführung – sich selber verdächtig macht und (zur Ablenkung) den Helden gegenüber die Intrige der di Yaladan aufklärt. Dass auch Sayas Machenschaften schließlich entdeckt, die Hofmaga Pernizia vor einem Schicksal als dauerhafte Marionette bewahrt und der junge Bosper vom Verdacht des Mordes reingewaschen werden, sollte der Gerissenheit Ihrer Helden zu verdanken sein.

ORT UND ZEIT

Das Abenteuer spielt Anfang des Jahres 1027 BF. Möchten Sie als Meister das Abenteuer zu einem anderen Zeitpunkt stattfinden lassen, so ist dabei insbesondere das Alter des Jünglings Bosper da Merinal zu beachten, der vor dem Herbst 1009 BF nicht geboren ist (vgl. das Abenteuer **Staub und Sterne**).

Seinen Ausgang nimmt das Abenteuer im zentralen Lieblichen Feld nördlich von Methumis, vorzugsweise an der Staats-Straße Bethana-Dröl. Hauptschauplatz ist das Herzogliche Castello zu Methumis, als Nebenschauplatz dient die gesamte Stadt Methumis.

DIE HELDEN

Alle nicht den Interessen der Schwarzen Allianz verpflichteten Charaktere können dieses Abenteuer problemlos bestreiten, wenn auch vor allem in der Wildnis bewanderte Helden wenig Gelegenheit haben werden, ihre Fähigkeiten auszuspielen. Verwiesen sei hiermit ausdrücklich auch auf das Kapitel zu den Exoten in der Box **Schwerter und Helden**.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

AUF DEM WEG NACH METHUMIS

Wichtig für den Abenteuereinstieg ist, dass Sie Ihre Helden über Land nach Methumis locken, und zwar aus nördlicher Richtung. Passen Sie die Motivation an Ihre Heldengruppe an. Denkbar wären insbesondere

- der Wissensdurst gelehrter Charaktere (Methumis bietet die bekannte Universität und eine Magierakademie),
- eine Pilgerreise von Kämpfern zur Thalionmel-Furt nach Neetha, die sie Rast in Methumis machen lässt,
- oder der generelle Wunsch, das Liebliche Feld in Richtung Süden zu verlassen, sei es in die südliche Khôm (über die Kabashpforte), zu den Zyklopeninseln, nach Meridiana und auf die Waldinseln oder auf dem Weg ins Perlenmeer (Seereise um Kap Brabak).
- Vielleicht zwingen auch Verfolger phex- oder rahjafromme Helden (nach einem profitablen oder amourösen Abenteuer) zur eiligen Flucht aus Vinsalt, Kuslik oder Arivor. Inwieweit Sie derartige vorangehende Ereignisse ausspielen, bleibt Ihnen überlassen.

Auf jeden Fall kommt es an einer größeren Straße zur Begegnung mit der Artistenfamilie da Merinal:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure müden Knochen lassen euch die vergangenen Reisestunden spüren, die beginnende Dämmerung kündigt das Ende des Tages an und ihr seht euch nach der abendlichen Unterhaltung und nächtlichen Erholung einer Herberge, als ihr hinter dem nächsten Hügel aus einem Kamin aufsteigende Rauchschwaden ent-

deckt: Eine durchaus schicke Wegstation, von einem Apfelhain umgeben, scheint auf eure Ankunft zu warten.

Als ihr näherkommt, könnt ihr Einzelheiten ausmachen: die mächtige Bosparanie zwischen Straße und Herbergstür, die kleine Schmiede in einem Nebengebäude, Stall und Remise mit der untergestellten Kutsche des Postdienstes Pertakis, den verzierten, wappengeschmückten Kastenwagen und die ihm soeben entstiegenden Personen auf dem Hof sowie das Schild mit dem geteilten Hufeisen und dem Schriftzug *Zum gebrochenen Huf* darunter.

Der Name der Herberge leitet sich vom Besuch des Marschalls Folnor ab, dessen Pferd hier vor ca. 15 Jahren ein Hufeisen entzweitreten hat.

Der Kastenwagen gehört den da Merinals, deren Wappen (ein grüner Artistenschuh mit roter Krempe und drei rote Bälle auf Silber, umgeben von einem blauen Schildrand) die beiden Seiten des Wagens schmückt. Die Artistenfamilie ist gerade damit beschäftigt, zwei Truhen für die Übernachtung in der Herberge abzuladen.

Verwickeln Sie Ihre Helden vorzugsweise bereits bei deren Ankunft auf dem Hof in ein kurzes Gespräch mit den weitgereisten Artisten, und gewinnen Sie bei einem anschließenden Beisammensein in der Wirtsstube die Sympathie der Charaktere für die Familie (deren Beschreibung sich im **Anhang** auf S. 34 findet). Gestalten Sie den Abend dabei nach dem individuellen Geschmack Ihrer Gruppe aus. Auf jeden Fall sollten die

Pläne der Helden in Methumis zum Gespräch kommen, während die da Merinals von ihrem anstehenden Besuch auf ihrem Landgut Casa Merinal südlich der Stadt berichten können und die Helden im gleichen Zuge schließlich persönlich einladen werden, einer artistischen Aufführung – ihren weltberühmten Hochseilakten – über dem Kornmarkt der Herzogen- und Universitätsstadt beizuwohnen. Geplant ist dieses Schauspiel für den ersten Nachmittag nach ihrer Ankunft in Methumis.

OPTIONAL: EIN ÜBERFALL

Für den Fall, dass die Helden auf Ihre Bemühungen, sie mit den da Merinals bekannt zu machen, nicht anspringen oder die da Merinals durch

Taten der Helden davon abgeschreckt werden, diese zu ihrer Aufführung einzuladen, bietet sich ein Überfall am nächsten Morgen an. Das setzt voraus, dass die Artisten noch vor den Helden aufbrechen. An einer besonders unübersichtlichen Stelle werden diese dann von etwa einem halben Dutzend Wegelagerern überfallen, die sie ihrer Barschaft berauben, wenn nicht die Helden im letzten Moment auf den Plan treten. Die Wegelagerer sind verarmte Bewohner des Umlands und lediglich an einfacher Beute interessiert. Einem Kampf mit den Helden wären sie nicht gewachsen, weswegen sie auch eher die Flucht ergreifen, als es auf einen Waffengang ankommen zu lassen.

Die Dankbarkeit der Artisten drückt sich dann in der ausdrücklichen Einladung zu ihrer Aufführung in Methumis aus.

ANKUNFT UND ABSCHIED IN METHUMIS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Je näher ihr der Herzogenstadt Methumis kommt, desto lieblicher erscheint euch das Liebliche Feld. So lenkt ihr eure Schritte über die letzten Hügelausläufer, die es hier so nahe der Küste noch gibt, als ihr vor der Kulisse der sanften See erste Blicke auf euer heutiges Tagesziel werfen könnt. Methumis, östlich der Onjetmündung gelegen, ist von einer Stadtmauer umgeben, deren berühmter bemalter Teil, die Bunten Mauern, zu eurem Bedauern aber zur See gerichtet ist.

Aus dem Häusermeer selbst ragen prägend die Geschlechtertürme des methumischen Adels und vor allem der 'Große Thion', der Turm des alten Herzoglichen Castello in der Stadtmitte, heraus. Weitläufiger als alle innerhalb der Mauern gelegenen Gebäude sind nur die der Stadt nördlich vorgelagerten Schulen Praios' und Horas', Fakultäten der gleichsam weitbekannten methumischen Herzog-Eolan-Universität.

Sofern die Helden nicht zusammen mit den da Merinals weitergereist sind, bleibt ihnen vor deren Ankunft noch Zeit, sich selber in Methumis umzuschauen. Erreichen sie die Stadt schon einen Abend vor den Artisten, bleibt ihnen bis zu deren Auftritt natürlich auch die Quartiersuche nicht erspart, die sie, je nachdem, wie tief sie in ihren Geldbeutel zu greifen bereit (oder fähig) sind, ins noble und von den Geschlechtertürmen dominierte Centurria im Westen, ins mittelständische Merinada im Nordosten oder in das turbulente aber arme Inradella am Hafen führt.

Eine Auflistung der wichtigsten Gebäude Methumis' finden Sie im **Anhang** auf S. 36, etwaige Herbergen mögen Sie nach eigenem Gusto verteilen. Eine Beschreibung der Stadt findet sich ebenfalls im Band **Das Reich des Horas** auf Seite 102ff.

AUFTRIIT DER DA MERINALS

Erreicht die Artistenfamilie da Merinal Methumis getrennt von (und vermutlich nach) Ihrer Heldengruppe, so wird sie einen Boten nach ihnen schicken lassen, um die Einladung zu ihrer Aufführung zu wiederholen. Ob es dazu überhaupt kommen muss, darf aber bezweifelt werden, da sich die Kunde vom Nahen der berühmtesten heimischen Artisten bereits vor ihrer Ankunft wie ein Lauffeuer in der Stadt verbreiten wird.

Noch bevor sie dann das Tor zur eigentlichen Stadt erreichen, bereiten viele Hundert Methumier den weitgereisten und (dennoch) sichtlich von der Anteilnahme ihrer Landsleute gerührten Artisten einen begeisterten Empfang.

Als erstes werden die da Merinals das Herzogliche Castello ansteuern, bevor sie nach kurzer Rücksprache mit dem Haushofmeister der Stadtresidenz auf dem Kornmarkt, umringt von vielen erwartungsvollen Zuschauern, ihre Hochseilakte vorzubereiten beginnen.

Dazu werden an diesem Tag die Stände der Händler auf dem Markt bereits kurz nach dem Mittag abgebaut (was jedoch keiner der Betroffenen den bekannten Artisten übel nimmt). Das Hochseil der da Merinals wird vom Herzoglichen Castello einmal über den Markt zum Magistrat gespannt, während auf dem südlichen Kornmarkt (der von hinten über keine weitere Straße zu erreichen ist) ein einfaches Podest für den Herzog errichtet und weitere Stühle für die Adligen und Patrizier der Stadt aufgestellt werden. Dem einfachen Volk wird zur Verfolgung des Spektakels dagegen der (frei erreichbare) Nordteil des Platzes überlassen.

Zwischen den Vorbereitungen bleibt den da Merinals (die hier ohnehin von einigen Bediensteten des Herzogs unterstützt werden) immer mal wieder etwas Zeit, sich mit den eintreffenden Helden zu unterhalten oder diese methumischen Honoratioren und Hofadligen vorzustellen, die sich vor allem für spannende Reiseberichte aus aller Welt (vulgo: möglichst umfangreich ausgeschmückte Abenteuererlebnisse) interessieren würden. Auf Betreiben der da Merinals dürfen im übrigen auch die Helden auf den herangeschafften Stühlen der hohen Gesellschaft Platz nehmen.

Kurz vor dem tatsächlichen Beginn der Aufführung fährt der Herzog samt Gemahlin in einer leichten Karosse vor dem ihm bestimmten Platz auf dem Podest vor, in seinem Gefolge der größte Teil des höfischen Adels. Die Sympathie des Volkes, das sich mittlerweile bis in die angrenzenden Straßen drängt, für seinen huldvoll winkenden Regenten drückt sich indes in einem Begeisterungssturm aus, der hinter dem für die Artisten nicht zurückstehen muss. Dann endlich kann die Aufführung beginnen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Umbrandet vom Jubel der Menge betreten nun der Patriarch Colon und der Jüngling Bosper die Dachfirste der sich gegenüber stehenden Gebäude – Colon steht auf dem Herzoglichen Castello und Bosper auf dem mittlerweile von der nachmittäglichen Sonne hell beschienenen Magistrat, von wo aus sie in Verbeugungen nochmals gleichermaßen dem Herzog wie seinen einfachen Untertanen ihre Gunst bekunden. Abwechselnd betreten sie nun mit festem Schritt das zwar gespannte, doch nicht gänzlich schwingungsfreie Seil, und manches Raunen ebenso wie gefälliger Beifall geht durchs Publikum, als die Akrobaten auf dem unsicheren Grund Räder schlagen, Salti vollführen und die eine oder andere Gaukelei dazu aufführen.

Der größte Schrecken durchfährt die gebannten Zuschauer (euch mit eingeschlossen), als dem jungen Bosper beim Sprung von seines Vaters Schultern auf das dünne Seil die Knie durchzuknicken scheinen und er in der Höhe zu wackeln beginnt. Statt auf dem harten Pflaster aufzuschlagen, fängt sich der Jüngling jedoch wieder. Und der aufbrandende Applaus, der dem beizziterten Geschick der gefeierten Artisten gilt, fällt noch leidenschaftlicher aus als zuvor.

Lediglich *sinnenscharfen* (Probe +5) Helden entgeht das verschmutzte Lächeln von Vater und Sohn nicht – denn tatsächlich galt dieser vermeintlich unabsichtliche Wackler bewusst der Spannungssteigerung. Wenn es Ihnen gefällt, können Sie die Aufführung der da Merinals natürlich ohne weiteres noch umfassender ausschmücken, doch vergessen Sie dabei Ihre Helden nicht: Diesen sollten Sie (im Hinblick auf die kommenden Ereignisse) einen kurzen Überblick über die Mitglieder des Hofstaats verschaffen und vor allem die Akteure des Abenteuers beschreiben, damit die Helden sie später wiedererkennen. Eine Beschreibung der wichtigsten Personen finden Sie dabei im **Anhang** ab S. 33.

DES HERZOGS BANKETT

An die Aufführung schließt sich im Bankettsaal des Herzoglichen Castello ein dem Hofe Eolans angemessenes Bankett an, mit dem der Herzog 'seine' weitgereisten Adligen wieder in der Heimat willkommen heißt. Wenn die Helden nicht aufgrund ihres hohen Standes ohnehin als hoffähig gelten dürfen und von den da Merinals damit direkt zum Fest des Herzogs eingeladen werden können, wird sich Bosper mit folgender Idee an die ihm (hoffentlich mittlerweile) sympathischen Charaktere wenden: In der bunten Verkleidung von Gauklern oder Artisten und als vermeintlich 'adoptierte Mitglieder' der Familie sollte es ihnen durchaus gelingen, am Bankett des Herzogs teilzunehmen, und das sei – wie Bosper weiter betonen wird – hier im Süden des Reiches immer eine sehr heitere Angelegenheit. Dass der junge da Merinal darüber hinaus mit diesem Streich im Verborgenen auch der von Standesdünkeln nicht freien Hofgesellschaft spottet, wird er dagegen eher verschweigen ...

Ganz gleich, ob die Helden nun auf eine direkte Einladung oder als Teil der Schare Bospers am Festessen teilnehmen, werden sie hier wieder die Gelegenheit haben, mit so manchem Mitglied des Hofes ins Gespräch zu kommen und sich mit dem einen oder anderen Adligen bekannt zu machen. In die Gestaltung des Banketts sollten Sie auf jeden Fall die folgenden, für den Verlauf des Abenteuers bedeutenden Szenen einbauen:

- Colon da Merinal, dem der Ehrenplatz neben dem Herzog gebührt, stellt diesem auch seine ebenso weitgereisten (und womöglich exotischen) Bekannten/Gefährten, die Helden vor.

- Ebenfalls nahe dem Herzog und Colon da Merinal direkt gegenüber sitzt der Cancellario Ludovigo di Yaladan, daneben die Hofmaga Pernizia. Wenn sich der Comto nicht gerade mit der Maga unterhält, beobachtet er mit auffallendem Missmut zwei sich augenscheinlich hervorragend amüsierende Jungadlige – nämlich seine Tochter Clarizia und ihren Liebhaber Lumino. Zum Eklat scheint es dann im Verlauf des Abends zu kommen, als sich Clarizia inmitten der Feierlichkeiten mit einem gefüllten Kelch erhebt und auf "die neugewonnene Freundschaft zwischen den Familien di Yaladan und della Tegalliani" anstoßen lässt. Etliche der Anwesenden wenden ob dieser provokanten Worte ihre Köpfe in Richtung Comto Ludovigos, doch quittiert der Düpierte diese lediglich mit einem hasserfüllten Blick auf Baronet Lumino, bevor der

aufmerksame Herzog ihm erlauben wird, sich nun seinen 'Amtsgeschäften' zu widmen.

- Der Held, der neben dem jungen Bosper sitzt, bemerkt, nachdem er ihn anspricht, dass der junge da Merinal abwesend zu sein scheint. Als er den Jüngling berührt, wendet der seinen Kopf, und der Held vermag am verschwindenden träumerischen Gesichtsausdruck zu erkennen, dass der Junge mit seinen Gedanken woanders war. (Nämlich bei der Baronessa Clarizia, der er – von den Helden unbeobachtet – schon am Nachmittag begegnet ist und die ihn – auch entgegen ihres Verhältnisses zu Lumino – in der Nacht bereits zu erhören versprochen hat.)

- Wachsam und stets alles im Auge habend, hält sich Pernizia 'neue Schülerin' Melina Dossarando (alias Saya) im Hintergrund auf. Abschätzend beobachtet sie dabei vor allem die Helden, bis diese dies erstmals bemerken (eventuell wiederholte *Sinnenschärfe*-Proben). Wenn Sie das Abenteuer zusätzlich beleben wollen, kann Melina/Saya sich auch mit einem verführerischen Blick aus der Affäre zu ziehen versuchen – doch werden etwaige Auswirkungen dieses 'Betörungsversuchs' in der folgenden Handlung nicht berücksichtigt.

- Kühl in sich hineingrinsend verfolgt unterdessen auch Yagumil di Triforica das Geschehen, doch dürfte das den Helden kaum auffallen.

Hochstehende Helden oder solche, die die Gunst eines Mitglieds des Hofes gewinnen, mögen im Verlaufe des Banketts eingeladen werden, in den Gästezimmern des Castello Quartier zu nehmen, anderenfalls müssen sie weiter mit den Herbergen der Stadt Vorlieb nehmen.

VERABSCHIEDUNG

Die da Merinals wollen noch vor Anbruch der Dunkelheit auf ihrem Familiengut Casa Merinal eintreffen und verabschieden sich daher rechtzeitig. Außerdem seien sie von der Gräfin Lutisana nach Thegün eingeladen worden, bevor sie wieder nach Methumis zurückkehren. Der junge Bosper da Merinal bleibt dagegen auf eigenen Wunsch zunächst in Methumis: Er wolle alte Bekannte besuchen, erklärt er.

Tatsächlich hält ihn die Verabredung mit Clarizia am herzoglichen Hofe, wo er ein Gästequartier bezieht. Für das Abenteuer ist es wichtig, dass die Helden noch über Nacht in Methumis bleiben. Halten Sie sie also davon ab, mit den da Merinals weiterzureisen – etwa dadurch, dass es für geplante Universitäts-, Akademie- oder Tempelbesuche an diesem Tag bereits zu spät ist.

Darüber hinaus werden sie im Herzoglichen Castello noch am Abend von einem Mann angesprochen, der sich als Apothekarius Balasius Hermenecca ausgibt (und dazu passend gekleidet ist). Dieser erkundigt sich nach dem Comto Ludovigo di Yaladan, dem er eine wichtige und vor allem eilige Lieferung zuzustellen habe, weitere Angaben macht er nicht. Tatsächlich handelt es sich bei dem Mann um den mengbillanischen Agenten Imaculo, der hier für Clarizia eine falsche Spur auslegt. Den Cancellario wird er dabei bewusst umgehen und stattdessen noch weitere Personen nach dem selben Schema wie die Helden befragen.

MORD IN DER GALERIE

In dieser Nacht wird – während die Helden sich in ihren Gemächern bereits zur Ruhe gelegt (oder zumindest das Herzogliche Castello verlassen) haben – Lumino della Tegalliani in der westlich an das Castello angrenzenden **Langen Galerie** (Gebäude Nr. 11 auf dem Stadtplan, siehe S. 37) ermordet. Während er seine falsche Geliebte Clarizia erwartet, überwältigt und tötet ihn stattdessen dort der gedungene Meuchler Federino Dröler mit drei Dolchstichen in Brust und Hals. Dem hoffnungsvollen Baronet bleibt keine Chance zur Gegenwehr – nicht einmal das zusätzlich verwendete Kukris muss zur Wirkung kommen. Federino flüchtet darauf, um der Garde nicht in die Arme zu laufen, mit der Tatwaffe schnellen Schrittes zum Fähranleger am Onjet, wo ihn sein

Komplize mit einem kleinen Boot erwartet. Am nächsten Morgen kehren beide von Süden her in die Stadt zurück.

Wenige Augenblicke nach dem Mord stolpert indes der gleichfalls von Clarizia in die Galerie am Gesteckplatz gelockte Bosper da Merinal über die am Boden liegende Leiche und erregt durch seinen Entsetzenslaut die Aufmerksamkeit der eben zur nächtlichen Patrouille aufbrechenden Herzogsgardisten (Clarizia hat sich während eines 'Besuchs' bei ihrer Base, der Capitanya Amene, Einsicht in die Wachpläne verschafft). Durch die lauten Zurufe der Gardisten zusätzlich erschrocken, sieht Bosper sich (nicht zu Unrecht) als Hauptverdächtigen des Mordes und entflieht kurzentschlossen mit einem akrobatischen Sprung durch eines

der geschlossenen Glasfenster der Galerie und die nächtlichen Gassen dem Zugriff der Wachen, die ihn beide jedoch noch zu erkennen vermögen.

Vorerst unerkannt bleibt dafür Saya, die den Mord an Lumino durch die hohen Glasfenster von draußen beobachtete und dann in ihrem Versteck (einer Fensternische an der Außenfassade) von den sich überstürzenden Ereignissen überrascht wird. Bei ihrer hastigen Flucht nach dem Schrei des Artisten reißt ihr allerdings an der hölzernen Schranke des Tjostplatzes noch ein Teil ihres Gewands ab.

Die offiziellen Ermittlungen der herzoglichen Garde (die durch das Verbrechen in der unmittelbaren Nähe ihres Wachhauses ohnedies düpiert ist) bzw. die Verfolgung Bospers werden am frühen Morgen von Capitanya Amene di Yaladan, Nichte Comto Ludovigos und Base Clarizias, aufgenommen. Dazu stattet sie dann auch den Helden einen Besuch ab.

AUFTRITT DER GARDE

*Zum Vorlesen oder
Nach erzählen:*

Die Feierlichkeiten des herzoglichen Banketts am Vorabend sind ebenso wenig bereits vergessen, wie ihr ausgeschlafen seid, als es am frühen Morgen laut gegen die Tür eures Quartiers poltert. "Öffnet, im Namen des Herzogs und der zwölfgöttlichen Ordnung, öffnet!", schallt es hinterher. Und tatsächlich verfestigt sich euch der Eindruck, dass die Tür sogleich aufgebrochen würde, wenn ihr sie nicht augenblicklich öffnen solltet.



Vor der Tür wartet ein halbes Dutzend herzoglicher Gardisten. Das Kommando führt die Capitanya Amene di Yaladan selbst, die, sobald ihr aufgetan wird, den Aufenthaltsort Bosper da Merinals zu erfahren fordert. Gestalten Sie den Auftritt der Garde durchaus überfallartig – da die Helden die selten in Methumis weilenden da Merinals offenbar zu kennen scheinen, gehen die Gardisten wie selbstverständlich davon aus, dass sie auch zum möglichen Verbleib Bospers Hinweise geben könnten.

Erst nachdem dieses Missverständnis ausgeräumt ist, gibt Amene über den Grund ihres Besuches, nämlich die Ermordung Luminos Auskunft. Lassen Sie den Helden durch die Gardisten daher nun deren Sicht von den Ereignissen der vergangenen Nacht zukommen, bedrängen Sie sie aber auch mit weiteren Fragen zur Person Bosper da Merinals, seinen möglichen Absichten, Marotten und Verstecken. Sobald sich die Capitanya von den Charakteren keine weiteren nützlichen Antworten mehr erhoffen kann, wird sie die Gardisten wieder abrücken lassen. Gegenüber Helden hohen Standes wird sie sich dabei weit eher für die frühe Störung ihrer Ruhe entschuldigen

als gegenüber offensichtlich niederrangigen Abenteuern.

Nachdem Ihre Charaktere nun aber vom Mord und den gegen Bosper erhobenen Vorwürfen erfahren haben, wollen wir hoffen, dass sie sich als wahre Helden erweisen und an seinem Schicksal auch Interesse zeigen ...

NACHFORSCHUNGEN

Der folgende Abschnitt fasst alle Informationen zusammen, die die Helden bei ihren Nachforschungen zum oder im Umfeld des Mordes an Lumino sammeln können, dazu kommen einige Szenen, die sich im Verlauf der Ermittlungen ereignen werden. Da weder voraussehbar ist, in welche Richtung sich die Helden in welcher Reihenfolge wenden werden, noch der Platz für eine detailliertere Ausarbeitung des Ganzen zur Verfügung steht, sind Sie hier auf Ihre meisterliche Improvisation angewiesen.

Präsentieren Sie den Helden dabei nicht alle Informationen auf einmal, insbesondere wenn es sich um die bei Hofe oder in der Stadt kursierenden Gerüchte handelt. Lassen Sie sie mehrere Stationen ablaufen, manchmal auf Mauern des Schweigens (bzw. der Diskretion) oder auf schlichtes Unwissen stoßen, und bringen Sie letztlich auch die herzogliche Garde gelegentlich wieder ins Spiel. Sei es, dass die Capitanya von den Nachforschungen der Helden erfahren hat und sie ein zweites Mal befragen lässt, sei es, dass der Zufall sie zur gleichen Zeit an den gleichen Ort führt. Die Verwandtschaft zwischen der Capitanya und dem verdächtigen Cancellario mag die Ermittlungen der Garde darüber hinaus als bewusst in eine Richtung gelenkt erscheinen lassen (wahrscheinlich nicht zu Unrecht).

Kalkulieren sie schließlich auch die von den Helden benötigte Zeit für die Nachforschungen, die bei rasanter Ermittlungsarbeit ebenso gut einen wie bei weiter ausgearbeiteten Szenarien mehrere Tage betragen kann – auf jeden Fall sollten die Arretierung Bospers (s.u.) und damit

das sich anschließende Finale am Abend bzw. in der Dunkelheit stattfinden. Und ja: Berücksichtigen Sie bei der Interaktion Ihrer Helden mit den Mitgliedern des methumischen Herzogenhofes auch immer wieder den Sozialstatus der Charaktere.

AM TATORT

Die erste Aufmerksamkeit der Helden dürfte dem Tatort und den direkten Spuren des Mordes gelten:

- Der Leichnam Luminos wird am Morgen nach dem Mord geborgen, und nur wenn die Helden sich beeilen, werden sie ihn (von der Garde bewacht) am Tatort vorfinden. Der junge Adlige wurde mit drei Dolchstichen in Brust und Hals getötet. Untersucht man die Wunden genauer, stellt man nach gelungener *Heilkunde Gift-Probe* +5 fest, dass die Mordwaffe zudem mit Kukris vergiftet war. Zum Tod haben aber bereits die Dolchstiche geführt.

- Eines der hohen Fenster der Galerie ist zersplittert – durch dieses ist in der Nacht Bosper da Merinal geflüchtet. Dass er den Sprung ohne offene Blessuren überstanden zu haben scheint, dürfte vor allem an seinem akrobatischen Können gelegen haben. Der Kommentar der beobachtenden Gardisten dazu: "Wer so behende und geschickt aus dem Fenster zu entweichen vermag? Ein Artist, sage ich Euch!"

- Untersuchen die Helden die nähere Umgebung des Tatorts, können sie – entsprechende Aufmerksamkeit (eine *Sinnenschärfe-Probe* +5) vor-

ausgesetzt – an der Schranke des Gesteckplatzes den Fetzen von Sayas in der Nacht getragenen Gewand erkennen. Der feine, schwarze Stoff ist mit kleinen silbernen Heptagrammen bestickt und stammt daher vermutlich von einer Magierrobe. Weder Pernizia noch Saya/Melina werden die Helden aber mit einem ähnlichen Gewand über den Weg laufen, da Saya die verräterische Robe erst nach dem Bankett angezogen und mittlerweile wieder abgelegt und in einer Truhe verstaut hat.

DER VERDACHT DER BARONESSA

Im Laufe des (ersten) Vormittags, am besten nachdem die Helden bereits erste Nachforschungen angestellt haben, tritt Clarizia an die Helden heran. Die offensichtlich tränengezeichnete Baronessa eröffnet ihnen an einer abgelegenen, stillen Stelle des Hofes Zweifel an der Schuld Bospers. So könne sie sich vor allem keinen Grund denken, weswegen der junge Artist ihren Geliebten hätte töten sollen. Stattdessen verdächtigt sie – und sie wird betonen, wie schwer es ihr falle, dies der engen verwandtschaftlichen Beziehung wegen offen auszusprechen – ihren eigenen Vater, was sie insbesondere an seiner "bedauerlicherweise ausgesprochen engstirnigen Feindschaft" den della Tegalliani gegenüber und an diversen heftigen Streitigkeiten über ihre Beziehung zu Lumino festmacht.

Entscheidend für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es, die Baronessa in dieser Szene für die Helden glaubwürdig darzustellen. Insbesondere den 'Verrat' an ihrem eigenen Vater gilt es zu begründen, obgleich ein bitteres, aber reumütig vorgebrachtes Eingeständnis, den Hass des Vaters durch den "versöhnlich gemeinten" Trinkspruch vom Vorabend womöglich noch geschürt zu haben, die Wirkung mancher Argumente noch übertreffen dürfte. Darüber hinaus wird die Baronessa sich an ihre vermeintliche Götterfürchtigkeit halten, da ja "die Herrin Hesinde als Wächterin über die Wahrheit, der Herr Praios als Bewahrer der Gerechtigkeit und ihre zehn Geschwister es zweifellos missbilligen, sollte ein wahrscheinlich Unschuldiger dieses Verbrechens wegen verurteilt werden."

Sollten Ihre Helden im übrigen über die in dieser Situation leider besonders effiziente Hellsichtmagie verfügen, mag die Baronessa über ihre Hintermänner aus Mengbilla gegebenenfalls und in weiser Voraussicht mit einem PSYCHOSTABILIS-Artefakt (gleich welcher Natur) ausgestattet worden sein.

NACHRICHT VON BOSPER

Bosper bleibt vorerst verschwunden und ist irgendwo in der Stadt untergetaucht. Damit er diese nicht mehr verlassen kann, verstärkt die Stadtgarde alle ihre Posten im Bereich der Tore, des Hafens und des verfallenen Mauerabschnitts im Norden Centurrias sowie ihre Patrouillen auf den Straßen und Märkten.

Zu einem Zeitpunkt, an dem die Helden nicht in ihrem Quartier sind, schiebt er ihnen aber eine Nachricht unter der Tür hindurch:

Bin untergetaucht, doch wie lange mag's unentdeckt
gelingen? Mag mich euch nicht nähern, werdet sicher
überwacht. Doch berichtet meinen Eltern vom
Geschehenen, sie vermögen hoffentlich zu helfen.
Als wär ich noch ein Kind, so hilflos fühl ich mich.
Euch gilt mein Vertrauen.

Ein Freund

Sollten die Helden die Eltern Bospers noch nicht informiert haben, können sie dies nun nachholen. Unabhängig davon, wann die Charaktere eine Botschaft verschicken, kommen die da Merinals in Methumis jedoch erst nach dem Finale an, da die Botschaft sie erst in Thegün oder kurz davor erreichen wird. In Verbindung mit Sayas Botschaft (s. S. 30) wird die Nachricht Bospers später noch einmal aufgegriffen.

WEITERE SPUREN

Neben den Spuren am Tatort (s.o.) lassen sich zu den Hintergründen der Tat und dem Verbleib der Beteiligten noch weitere finden:

- Der als Giftlieferant in Frage kommende und den Helden am Abend zuvor begegnete Apothekarius (der Mengbillaner Imaculo) hat die Stadt am Morgen per Schiff nach Süden verlassen, wie sich am Hafen in Erfahrung bringen lässt. Das Reiseziel der *Brabacuda*, des besagten Schiffes, sei Khunchom gewesen, doch läuft es bis dahin noch mehrere andere Häfen an.

- Der Fährmann am Onjetufer (Nr. 29 auf dem Stadtplan) hat in der Nacht die Flucht Federinos, insbesondere das Ablegen des Bootes mit den beiden mengbillanischen Agenten, beobachtet. Im Idealfall finden die Charaktere dies bei ihm selbst heraus – anderenfalls mag er die Verbindung zwischen seiner Information und dem Mord in der Galerie auch selbst ziehen und dies zu einem geeigneten Zeitpunkt bei der Garde oder direkt bei den Helden, von deren Nachforschungen er gehört hat, berichten.

- Die Mordwaffe und eine Phiole mit einem Rest des Waffengiftes deponiert der verbliebene Agent (Federino) noch am Morgen im Gemach Comto Ludovigos (in der Herzöglichen Kanzlei). Dort sollten die Helden die Gegenstände aber erst im **Finale** finden, halten Sie sie also durch ständig anwesende Leibdiener oder Wachen von einer Durchsuchung des Zimmers bis dahin ab.

SCHWARZMAGISCHE UMTRIEBE?

Auch die Tätigkeiten Sayas in der Verkleidung der neuen Adlata Melina Dossarando hinterlassen einige Spuren, die sich für die Helden jedoch erst im **Finale** zu einem Ganzen zusammenfügen sollten:

Über Ludovigo lässt sich an geeigneter Stelle erfahren, dass er am Abend nach dem Bankett noch die herzogliche Bibliothek aufgesucht, dort die studierende Melina/Saya angetroffen und mit ihr 'gescherzt' hat – eine Beobachtung, die die Helden vor allem der Kokettiere dem Comto gegenüber vom Inhalt ihrer derzeitigen Lektüre ablenken (was ihr auch gelang), eines in Zhayad verfassten Buches, das unter anderem Auszüge aus dem gefährlichen *Arcanum* beinhaltet. Auf Nachfrage (bei den Beobachtern der Szene) lässt sich das Werk auf dem Pult problemlos wiederfinden, darin an einer Stelle, die thargunitothische Besessenheiten und manipulative Dienste ihrer untergeordneten Dämonen behandelt, ein Lesezeichen. Ausgeliehen wurde das Buch vor wenigen Tagen von Pernizia (bereits beherrscht) aus dem Giftschränk der örtlichen Magierakademie. Sollte Melina/Saya befragt werden, wird die vermeintliche Contramagierin antidämonologische Studien im Auftrag ihrer Meisterin vorschieben (was diese freimütig bestätigt) – tatsächlich begründet sich das Studium in der geplanten dauerhaften Beherrschung der Hof-maga.

Dazu wird während der Nachforschungen der Helden auch der 'Star' der herzoglichen Menagerie, der sprechende Rabe *Kalman*, vermisst – seine Voliere ist in einem unbeobachteten Moment geöffnet worden. Tatsächlich hat sich Saya in dem Boronsvogel lediglich ein hervorragendes Paraphernalium für eine Thargunitoth-Beschwörung beschafft.

FAMILIENFEHDE

Die Fehde zwischen den Familien di Yaladan und della Tegalliani, die Clarizia für das (vorgebliche) Motiv ihres Vaters herangezogen hat, lässt sich für die Helden am einfachsten über die Gerüchte erschließen, die zum Teil am Hofe, vor allem aber in der Stadt kursieren (+: wahr; -: falsch; +/-: teilweise wahr):

- Comto Ludovigo di Yaladan ist der erbitterteste Feind der della Tegalliani (+). Deren Geschlecht ist weitverzweigt und das mächtigste in der Stadt (+). Der Cancellario will das natürlich ändern (+). Eine Verbindung seiner hübschen Tochter mit einem Sohn des Tegalliani-Clans

konnte er wegen der Fehdenicht zulassen und hat den jungen Lumino deswegen umbringen lassen (+/-).

- Die alte Fehde ist erst unter Comto Ludovigo wieder aufgeflammt (+), der den Tegallianis jegliche Macht neidet (?).

- Die Macht der methumischen Geschlechter ist an der Höhe ihrer Türme abzulesen (+). Der Turm der di Yaladans steht ausgerechnet direkt neben dem höheren der della Tegallianis, so dass sie jeden Tag aufs Neue an ihre Zweitrangigkeit erinnert werden (+).

- Die Baronessa Clarizia und der Baronet Lumino haben sich seit Jahren von den Zimmern in ihren sich gegenüberstehenden Geschlechtertürmen verheißungsvolle Blicke zugesandt (+). Ich hab's gesehen (?). Der Comto Ludovigo mochte sich dies nicht mehr anschauen und ist deshalb in die Herzogliche Kanzlei umgezogen (+/-).

- Comto Ludovigo ist selbst ein della Tegalliani, der vor etlichen Jahren ausgestoßen wurde und seiner Familie damals Rache schwor (-).

Dazu kommt es während des Abenteuers zu zwei weiteren Zwischenfällen dieser Fehde:

- Am Mittag nach dem Mord geraten bei der ordentlichen Sitzung des *Supremarconsiglio della Ducale*, des Herzogsrates im Blauen Kabinett, der Supremar-Cancellario Ludovigo und der Connetabel Alricio della Tegalliani aneinander. Comto Alricio wirft seinem Gegenüber vor, Mörder oder zumindest Drahtzieher des Mordes an seinem Sohn Lumino zu sein, was dieser nicht auf sich sitzen lässt. Präsentieren Sie den Helden ein kurzes hitziges Wortgefecht der beiden Rivalen, nachdem diese das Kabinett verlassen haben. Sein Ende findet der Streit in einer Duellforderung ('aufs erste Blut', d.h. die erste Verletzung) des verbitterten Alricio gegenüber dem über die Vorwürfe erbosten Ludovigo. Vielleicht wählt der Connetabel dazu dann auch einen der Helden als Sekundanten aus.

- Am selben Nachmittag bricht nach einer anfangs harmlosen Diskussion zwischen zwei Diensthofen der di Yaladans beziehungsweise della Tegallianis in der Stadt eine Straßenschlacht aus. Einige Dutzend Diener und Parteigänger beider Familien prügeln zwischen den beiden Geschlechtertürmen – Palazzi mit angebauten Streittürmen, die sich in unmittelbarer Nachbarschaft der Schule Peraines (Nr. 23 auf dem Stadtplan) an der Kreuzung schräg gegenüberstehen – aufeinander ein. Tote gibt es nicht, doch gehen so manche Fensterscheiben oder Möbelstücke zu Bruch. An dieser Stelle sind vor allem diplomatische Helden gefragt, die eine Eskalation der ganzen Angelegenheit vielleicht zu verhindern vermögen. Anderenfalls treibt die Stadtgarde die Streitenden auseinander.

FESTNAHME DER ARTISTEN

Die entscheidende dramaturgische Wende vor dem Finale stellt das Aufgreifen des verdächtigten Bospo da Merinal dar, denn am Ende gelingt es der Garde doch noch, den jungen Artisten zu erwischen. Im Idealfall findet dies am Abend desjenigen Tages statt, an dem die Helden ihre bisherigen Nachforschungen weitgehend haben abschließen können. Ins Netz geht der Jüngling der aufmerksamen Garde beim Versuch, die Stadt Methumis verkleidet zu verlassen. Nach der Verhaftung wird er in den Schulturm des Wach- und Zeughauses verbracht. Richten Sie es so ein, dass die Helden an ihrem Aufenthaltsort bereits vor der Ankunft der Gardisten am Castello von der Festnahme erfahren und so das letzte Stück des Weges durch die Stadt noch verfolgen können. Der junge da Merinal wirkt verzweifelt und wirft den Helden, wenn er sie sieht,

der, bevor es zu ersten Toten kommt. Etwaige Verletzte werden anschließend von den bestürzten Medici der Peraine-Schule versorgt.

DAS VERHÖR

Ebenso wie die Helden bleibt auch Saya in der Zeit nach dem Mord nicht untätig und bedient sich nach der unangenehmen Erfahrung, beim Beobachten des Mordes fast in die Arme der Garde gelaufen zu sein, anderer Mittel, um hinter die endgültigen Pläne Clarizias zu kommen. Dazu lässt sie die beherrschte Hellsichtmagierin Pernizia die Baronessa zu geeigneter Zeit im Stillen 'verhören'.

Die Hofmaga muss die Adlige dabei noch nicht einmal mit den Saya (die sich von dieser Szene fernhält) wohlbekannten Hintergründen der Tat konfrontieren, sondern lediglich einige scheinbar zufällig haarscharf an diesen vorbeigehende Thesen andeuten – dem BLICK IN DIE GEDANKEN (der der erfahrenen Pernizia auch gegen etwaige Antimagie gelingt) vermag die bange, alle ihre Pläne rekapitulierende und sich passende Lügen zurechtlegende Clarizia ohnehin nichts zu verbergen. Tatsächlich bereitet sich Saya zu diesem Zeitpunkt bereits darauf vor, die Intrige der Baronessa von nun an jederzeit auffliegen lassen zu können. Die beherrschte Pernizia hat von Saya vorerst den Befehl erhalten, über ihre gewonnenen Erkenntnisse nur zu ihr zu sprechen, ebenso wenig wird die verunsicherte Clarizia unter diesen Umständen irgendjemandem von der unangenehmen Szene berichten. Nichtsdestotrotz können die Helden von dem 'Verhör' Kenntnis erhalten, da einer der Bediensteten des Hofes, vorzugsweise die Zofe der Baronessa, das denkwürdige Gespräch aus einiger Entfernung hat mitverfolgen können.

Im Verlauf des weiteren Abenteuers – den genauen Zeitpunkt (der auch im Finale liegen kann) sollten Sie von Ihrer Einschätzung abhängig machen, wie schnell die Helden der einen oder anderen Partei dadurch auf die Schliche kommen könnten – tritt diese Person dann an die Charaktere heran. Obwohl sie vom Inhalt des Gesprächs nur wenig mitbekommen (oder noch behalten) hat, wird sie dabei die offensichtliche Einschüchterung der Baronessa durch die Hofmaga und deren auf das Wirken eines Zaubers hindeutende Konzentration hervorheben. Zitat: "Ja, die hochgelehrte Dame wirkte im Gesicht weit angespannter, als es normal wäre. Und was das zu bedeuten hat, ist doch klar. Ich meine, auch ich habe hier bei Hofe schon den einen oder anderen Magier zaubern sehen, und ebenso sah es aus." Insbesondere in Verbindung mit der Aussage Clarizias nach ihrer Enttarnung (siehe *Sayas Botschaft*) wird dies die Helden letztlich doch noch auf die Spur Sayas führen.

noch einen flehentlichen Blick zu, bevor er im Schulturm verschwindet. Wenig später ist zu erfahren, dass Hofanwalt Ernesto della Piroccoli am Hofgericht eine offizielle Anklage eingereicht und mit dem Verhör des Jungen begonnen hat. Das Gericht soll bereits am nächsten Vormittag tagen.

Für die Helden kann das eigentlich nur eines bedeuten: Es müssen endlich aussagekräftige Beweise her, um den Artisten entlasten und (den wahrscheinlich nach wie vor verdächtigten) Ludovigo überführen zu können. Doch auch bei Clarizia breitet sich im Zuge der Geschehnisse mittlerweile Nervosität aus, weswegen sie ihre Pläne im Folgenden (s.u.) noch einmal ändert.



DAS FINALE DER KABALE

Die Geschehnisse des Abenteuers spitzen sich am Abend und in der Nacht nach der Einkerkung Bospers da Merinals zum Finale hin zu. Baronessa Clarizia, die durch das Zusammenreffen mit der beherrschten Pernizia verunsichert ist und mittlerweile befürchtet, dass Bospers im Verhör des Hofanwalts seine Beziehung zu ihr offenlegen und ihm dazu Glauben geschenkt werden könnte, sieht sich zur Eile gedrängt und versucht, zwischen den Helden und ihrem Vater einen blutigen Konflikt heraufzubeschwören, in dem letzterer den Tod finden soll. Die daraus zweifellos entstehende Unruhe am Hofe böte ihr dann weitere Gelegenheit, sich von allen aus einer eventuellen Aussage Bospers erwachsenden Verdachtsmomenten zu entfernen.

LUDOVIGOS GEMACH

Baronessa Clarizia tritt kurz nach der Arretierung Bospers an die Helden heran, um sich zu erkundigen, ob sie denn mittlerweile Beweise gefunden hätten, die die Schuld oder Unschuld des da Merinals belegen würden. Verneinen sie dies (wovon auszugehen sein dürfte), wirkt sie zunächst betrübt und erkundigt sich dann nach Indizien, die auf eine Verwicklung ihres Vaters in den Mord hindeuten könnten. Da die Helden auch dafür bisher keine eindeutigen Beweise haben finden können, kommen sie eventuell von selbst darauf, dass sie an einer Durchsuchung des Gemachs des Cancellario bislang immer gehindert wurden – andernfalls müsste Clarizia selbst diese Möglichkeit ansprechen, ohne dabei Verdacht zu erregen.

An dieser Stelle bietet sich Clarizia den Helden nun möglichst ungezwungen als Verbündete auf. Um der Wahrheit – „wie auch immer sie aussehen möge“ – auf den Grund zu kommen, verspricht sie den Charakteren, etwaige Dienboten oder Wachen kurzzeitig vom Gemach Ludovigos wegzulocken (durch Verführung, verzweifelter Erbitten von Hilfe oder andere harmlose und vor allem unauffällige Aktionen), damit die Helden den Raum durchsuchen können.

Befinden sich die Helden erst einmal in dem Gemach (das nicht im Castello, sondern im Obergeschoss der gegenüberliegenden Herzog-

Als wenig aussichtsreich schätzt indessen Saya das Vorhaben der Verunsicherten ein und bereitet sich deshalb darauf vor, dem Intrigenspiel der Adligen mit möglichst geringem Aufwand ein Ende zu bereiten und für sich selbst noch das Beste – nämlich die endgültige Beherrschung der Hofmaga Pernizia und damit den Gewinn einer neuen Agentin im verhassten Horasreich – herauszuholen, bevor sie sich erstmal wieder ihrer Rache in Mengbilla zuwenden will.

lichen Kanzlei liegt) und haben sie die dort in einer Schublade des Schreibtisches deponierte Mordwaffe (ein langer, mit getrocknetem Blut verunreinigter Dolch) sowie die kleine Giftphiole mit dem Rest an Kukuris gefunden, hat Clarizia längst dafür gesorgt, dass sich ihr Vater mit zwei Gardisten auf dem Weg zu seinem Gemach befindet – indem sie ihm von Eindringlingen in sein Gemach berichtet, die ihm wohl falsche Beweise für den Mord an Lumino unterschieben wollen ...

Den Helden traut sie dabei durchaus zu, den aufgebrachten Cancellario und seine Wachen in der sich anbahnenden Konfrontation zu erschlagen. Sie beugt allerdings auch für den umgekehrten Ausgang vor, indem sie noch im selben Augenblick zu einem Treffen mit dem in Methumis verbliebenen Federino eilt, damit dieser ihren eventuell siegreichen Vater (und seine Gardisten) am Ende dennoch töten kann – und es so aussehen lassen würde, als hätten die Kombattanten sich gegenseitig den letzten, tödlichen Stich versetzt.

Soweit sollte es jedoch gar nicht erst kommen, da gerade, als die Helden die Beweisstücke gefunden haben, eine Nachricht unter der Tür hindurchgeschoben wird (sollten die Helden den Flur beobachten lassen, wird sie einfach um eine geeignete Ecke herumgeflattert kommen).

SAYAS BOTSCHAFT

Besagte Nachricht (s.o.) stammt von Saya und soll die Helden nun endgültig auf die Spur der Baronessa Clarizia bringen:

Der Zimmerherr ist in der Nähe.
Meidet den Konflikt. Im Garten der Herzogin
trefft ihr das verlorene Kind. Doch nähert euch im
Stillen, anderenfalls wird es die Flucht ergreifen.
Ein Freund

Saya bleibt darin bewusst vage, um eventuelle Hinweise auf die Identität des Verfassers zu vermeiden, und doch deutlich genug, um den Helden den richtigen Weg zu weisen. Durch die Neutralität der Formulierung entstehen dazu zwei (zufällige) Parallelen zur Nachricht Bospers, nämlich die Verwendung des Wortes 'Kind' sowie die Unterzeichnung mit 'Ein Freund'. Eine naheliegende Vermutung dürfte daher die sein, dass der junge Artist aus dem Gewahrsam der Garde ausbrechen konnte, den Helden nachspürte und sich mit ihnen nun – in seiner Not – an einem versteckten Ort besprechen möchte.

Dieser Vermutung widerspricht in erster Linie die sich von der Bospers unterscheidende Schrift dieser zweiten Botschaft (die Saya im übrigen vorsichtshalber der willfährigen Pernizia diktierter). Allein das Nahe-

liegende (und den Helden bei Überlegen durchaus Ersichtliche) liegt oft sehr fern – nehmen Sie Ihren Spielern die Arbeit, diesen Umstand zu entdecken, daher nicht ab. Bei Betrachtung der beiden Briefe und auf Nachfrage ist ihm durchaus auf die Schliche zu kommen. Abgesehen davon ist der Überraschungseffekt im Garten ohnehin der größere, wenn die Helden dort Bospers erwarten, aber stattdessen Clarizia vorfinden. Zumal die Frage, von wem die Nachricht denn dann stammen könnte, sie umso mehr beschäftigen wird.

Bevor es aber dazu kommt, muss noch ein kleines Rätsel gelöst werden: Was ist denn der Garten der Herzogin? Dies sind ganz einfach die von der Herzogin Aifingla den Bürgern Methumis' gestifteten, prächtigen Schanzgärten im Norden Merinadas (Nr. 12 auf dem Stadtplan). Im Bedarfsfall kann dies den Helden wohl nahezu jeder Methumier bereitwillig erklären.

IM GARTEN DER HERZOGIN

Eilen die Helden in der Dunkelheit nun den – manchen Schlossparks zur Ehre gereichenden – Schanzgärten zu, deren Bild von exakt abgegrenzten Blumen- und Buchsbaumbeeten sowie schnurgeraden Kieswegen beherrscht wird, erkennen sie dort von weitem bereits eine schwache Lichtquelle, wie sie vom Schein einer abgedunkelten Blendlaterne stammen könnte. So wie Motten wird dieses Licht vermutlich auch die Helden anziehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch der Lichtquelle langsam nähert, könnt ihr zwei Gestalten ausmachen, die eine erkennt ihr an der Stimme als Baronessa Clarizia, die Stimme der anderen habt ihr noch nie gehört.

Lassen Sie die Spieler die Reaktionen Ihrer Helden auf diese vermutliche Überraschung beschreiben. Sinnvoll wäre vor allem *Sich Verstecken*, was ob der Dunkelheit und hochaufragenden Pflanzen im Garten ohne Probe gelingen dürfte. Ob die Helden es, ohne laute Geräusche zu verursachen, in ihr Versteck schaffen, ließe sich dagegen anhand einer *Schleichen*-Probe feststellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schnell habt ihr euch in aller Heimlichkeit ein Versteck gesucht, um das ungewöhnliche Treffen vor euch durch euer Erscheinen nicht zu unterbrechen, und lauscht nun den Worten der beiden Gesprächspartner.

"... darum habe ich auch eine Begegnung dieser Questadores mit meinem Vater arrangiert, die ihm – Boron möge es fügen – einen kurzen Weg bis vor Rethon bescheiden wird", hört ihr Clarizia, die fortfährt: "Sollte er sich seinem Schicksal aber tatsächlich noch einmal entziehen können, mögt Ihr dem Totenvogel beispringen. Lasst es dann aber so aussehen, als wenn die Stümper sich gegenseitig abgestochen hätten. Bei Euch im Süden ist das doch gang und gäbe, nicht?"

Ihr Gegenüber: "Ihr seid eine Närrin, Baronessa. Welcher Dämon hat Euch geritten, die ganzen Unwägbarkeiten nicht zu bedenken? Was, wenn sich Eure Questadores längst mit Eurem Vater besprochen haben?"

"Oh, da kennt Ihr meinen Vater nicht. Das ist ein Mann der Tat", höhnt wiederum Clarizia.

"Nun ja, unsere Herren in Mengbilla wird das kaum freuen. Ihr seid Euch schon klar, worauf Ihr Euch eingelassen habt, Baronessa? Sollte nach dem ersten Mord für Euch jetzt noch irgendetwas Unvorhergesehenes geschehen, bin ich schneller im Süden, als Euch lieb sein kann. Und der Arm des Alten reicht weit, weit über Mengbilla hinaus ..."

Die Helden können kaum glauben, was sie aus der sicheren Deckung ihres Versteckes soeben erfahren haben: Die Baronessa Clarizia di Yaladan ist in Wirklichkeit eine Agentin mengbillanischer Machthaber und tatsächliche Drahtzieherin des Mordes an ihrem Verehrer Lumino della Tegalliani. Ihr Gegenüber aber scheint ein gedungener Meuchler aus dem Süden zu sein (Federino eben). Auch die gegen Comto Ludovigo gesammelten Beweise sollten den Helden natürlich nunmehr als gefälscht erscheinen.

Wenn die Helden nicht sofort losstürmen, werden sich die beiden Verschwörer indessen mit unterschiedlichen Zielen trennen.

DER MÖRDER

Federino wird im Anschluss an das Treffen durch die Gassen der Stadt noch bis zur Herzöglichen Kanzlei schleichen und dann, wenn er bemerkt, dass Clarizias Plan tatsächlich nicht aufgegangen ist (auch wenn der Grund ein anderer ist), unterzutauchen versuchen. Sollte ihm dies gelingen, werden die Helden ihn so schnell nicht wiedersehen. Stellen sie ihn aber, kämpft er bis zum Tod.

Federinos

Degen:	INI 16+W6	AT 17	PA 13	TP 1W+3	DK N
Linkhand:	INI 14+W6	AT 16	PA 15	TP 1W+1	DK H
Langdolch:	INI 14+W6	AT 16	PA 14	TP 1W+2	DK H
LeP 34	AuP 34	KO 14	MR 5	GS 7	RS 0

Sonderfertigkeiten: beliebig, insbesondere Fechtmanöver sollten durch die SFs unterstützt werden (*Finte, Ausfall, Gezielter Stich* und weitere), dazu *Improvisierte Waffen*

DIE AUFGEFLOGENE BARONESSA

Clarizia wird sich – wenn sie nicht aufgehalten wird – entlang der nördlichen Mauer und vorbei an der Schule Hesindes zum Geschlechterturm der di Yaladan zurückziehen und dort die weiteren Geschehnisse abwarten. Viel wahrscheinlicher dürfte aber sein, dass die Helden nach den Enthüllungen auch die Baronessa stellen werden. Die Reaktion der Baronessa auf die Annäherung der Charaktere hängt dabei natürlich ganz von deren Auftreten ab.

Treten sie ihr zunächst scheinbar nichtsahnend gegenüber, wird sie sich nach dem Erfolg der Helden im Gemach ihres Vaters erkundigen. Sollten sie allerdings auf Clarizia losstürmen, wird sie ungeschickt zu fliehen versuchen. Auf einen Waffengang mit den Helden wird sie sich nicht einlassen.

Konfrontieren die Charaktere die Baronessa – die sie natürlich auffordern wird, sich angesichts dieser Farce zu erklären – mit dem Wissen über ihre Pläne und ihre Verbindung zum mengbillanischen Agenten, wird die verunsicherte Clarizia diese notgedrungen (und abermals unter Tränen) wohl zugeben, sich

dann jedoch ein letztes Mal zu entwinden versuchen, indem sie unter der magischen Beherrschung der Hofmaga Pernizia ("dieser in ihrer größten Prüfung gescheiterten Existenz") gehandelt zu haben behauptet. Tatsächlich sollte dieser verzweifelte Racheakt der Baronessa den Helden zu denken geben – immerhin wissen sie auch durch die Zofe (oder einen anderen Bediensteten) von der ungewöhnlichen Begegnung der beiden. Und selbst wenn die Helden die Lüge Clarizias mittels *RESPONDAMI* oder anderer geeigneter Mittel durchschauen, sollte ihnen dies zumindest die ungeklärte Rolle der Hofmaga in der Kabale nochmals vor Augen und sie selbst damit auf die Spur Sayas führen.

Lassen sich die Helden von vorneherein auf kein Gespräch mit der Baronessa ein, können Sie sie anstatt durch ein Geständnis durch das Tagebuch Clarizias in ihrem Gemach im Geschlechterturm auf dieselbe Spur führen. In diesem ließen sich nicht nur der Hass der Baronessa



auf ihren Vater und die Pläne mit den Mengbillanern (wobei die Namen Gerbelstein oder Triforica natürlich nicht fallen), sondern auch die ein-

schneidende Begegnung mit Pernizia nachvollziehen. Darüber hinaus wird darin auch der Missbrauch Bosper da Merinals offengelegt.

DER KAMPF DER MAGIERINNEN

Nachdem die Helden der Baronessa Clarizia nun auf die Schliche gekommen sind, bleibt noch der letzte Faden des Intrigenspiels – die Verbindung zwischen Saya und Pernizia – aufzulösen. Die Dämonologin hat indessen, während sie die Charaktere mit der Verfolgung der Verschwörer und Aufdeckung derer Pläne beschäftigt glaubt, ihr letztes Schurkenstück vorbereitet: die dauerhafte Beschwörung eines Besessendendämonen in den Körper Pernizias. Ohne Hilfe von außen (sprich: von den Helden) wird die gescheiterte Erzmagierin und manipulierte Hofmagierin dabei diesen Kampf nicht überstehen können.

LETZTE HINDERNISSE

Bevor die Helden der Hofmaga jedoch beispringen können (oder auch erfahren, dass dies im Sinne der Gerechten wäre), müssen sie diese erst einmal finden. Schon vor dem Castello herrscht dabei ein gewisser Aufruhr in der Garde, da Comto Ludovigo das Eindringen in sein Gemach durchaus bemerkt hat und nun alle verfügbaren Gardisten in die gegenüberliegende Herzogliche Kanzlei rufen lässt, um dort nach eventuell noch anwesenden Einbrechern und etwaigen Spuren suchen zu lassen. Inwiefern dies die Helden berührt (und ob sie einfach in das Castello vorgelassen werden), hängt natürlich von ihrem bisherigen Verhalten im Abenteuer ab. Befinden sich die Helden erstmal im Castello, dürften ihre ersten Anlaufpunkte auf der Suche nach den beiden Magierinnen deren (in den Zwischengeschossen gelegene) Gemächer sein. Der großzügigere Raum der Hofmaga weist dabei keine Außergewöhnlichkeiten auf. Anders sieht es jedoch in der kleineren Kammer Melinas/Sayas aus. Neben einer reisefertig gepackten Truhe findet sich hier vor allem ein kleiner, jedoch verlassener Vogelkäfig, auf dessen Boden einige schwarze Federn von seinem unlängst noch hier gefangengehaltenen Bewohner künden, dem sprechenden Raben Kalman. Dazu lassen sich hinreichend versteckt (doch letztlich auffindbar) einige Notizen Sayas aufstöbern, die auf eine bevorstehende Dämonenbeschwörung hindeuten (astrologische Berechnungen und Paraphernalia-Listen). Wo genau im Castello die Beschwörung und damit das große Finale stattfindet, ist Ihnen als Meister überlassen, zwei Bedingungen sollten die Räumlichkeit jedoch erfüllen: Zum einen sollte sie ausreichend Platz für die Ausführung des Rituals bieten und zum anderen in der Nacht verlassen genug sein, damit Saya nicht mit zufälligen Besuchern rechnen muss. Interessante Örtlichkeiten wären daher etwa der Spiegelsaal im Obergeschoss oder die Turmkammer des Großen Thion mit dem berühmten Glockenspiel. Wie die Helden dahinfinden, ob nun durch das Durchsuchen aller Räumlichkeiten des Schlosses oder durch den Hinweis eines zufälligen Beobachters, sollte dementsprechend angepasst werden.

DAS (ENDGÜLTIGE) FINALE

Am Ort des Finales wird sich den Helden in etwa folgende Szenerie bieten: Im Vorderteil des Raumes steht in einem großen Beschwörungskreis die Hofmaga Pernizia, in ihrer Hand der als Paraphernalium gedachte, aber noch lebende und wild flatternde Rabe Kalman, dessen Krallen ebenso wie sein Schnabel zusammengeschürt sind. Im hinteren Teil der Räumlichkeit steht dagegen Saya im Bannkreis der Beschwörerin. Auffallend sind darüber hinaus nur noch weitere thargunitothgefällige Paraphernalia.

Weitere nicht sichtbare Vorsichtsmaßnahmen Sayas sind ein reversalierter BAND UND FESSEL um ihren eigenen Bannkreis, der sie ebenso vor einer eventuell der Beherrschung entweichenden Pernizia wie vor zusätzlichen Eindringlingen schützen soll, und ein oder zwei dauerhaft an Ringe gebundene Zantim, die sie etwaigen Widersachern (den Helden) entgegenwerfen wird. Tatsächlich steht die Beschwörung des Mor-

canen, mit dem Saya die endgültige Kontrolle über Pernizia gewinnen will, unmittelbar bevor – bereiten Sie den Helden also eine auf ihre Fähigkeiten abgestimmte Finalschlacht.

SAYAS VERHALTEN

Die Dämonologin wird sich zunächst auf das Beenden der Beschwörung konzentrieren und sich auf ihre Vorsichtsmaßnahmen verlassen. Eine kurze Unterbrechung des Rituals, um den Helden eventuell einen gebundenen Zant entgegenzuschleudern (kurzes Drehen am Ring und einfacher Befehl), kann sie sich dabei ohne weiteres leisten.

Ist der Morcan erst beschworen, kann sie sich den Helden auch mit allen ihren Kräften widmen, doch gibt es für sie nicht soviel zu gewinnen, dass sie sich dabei verausgaben würde. Spätestens, wenn sie den Kampf ohnehin verloren glaubt, wird sie sich mit dem ihr reichlich bekannten TRANSVERSALIS aus dem Staub (und auf den Rückweg nach Mengbilla) machen.

PERNIZIAS VERHALTEN

Je nachdem, wie schwer Sie Ihre Helden fordern wollen (oder können), wird sich Pernizia den Helden entweder entgegenstellen oder sie zunehmend unterstützen können. So kämpft die herausragende Hellscherin mit dem Fortgang des Finales (und mit der Zunahme der Bedrohung) innerlich immer mehr gegen die Beherrschung durch Saya an. Diese Beherrschung kann dabei durch zweierlei verursacht sein: Zum einen durch einen auf mehrere Tage gewirkten IMPERAVI Sayas, der, je stärker Saya in das Ritual oder einen Konflikt mit den Helden eingebunden ist, immer schwächer wird. Zum anderen kann die Manipulation durch eine 'Halskette der Beherrschung' verursacht sein, ein schmuckloses Artefakt, in das derselbe Zauber gewirkt ist und das zu zerstören die Aufgabe der Helden wäre.

Unabhängig davon, ob Pernizia die Helden bekämpft oder unterstützt, stehen ihr nur begrenzte arkane Mittel zur Verfügung, da Saya sich zur Vorbereitung des Rituals mittels MAGISCHEN RAUBS ihrer Kräfte bedient hat.

FREMDSPHÄRISCHE WESENHEITEN

Zantim stehen pro KR drei Aktionen (davon zwei Angriffe, je einer pro Angriffsart) zur Verfügung. Gewöhnliche (d.h. nicht-magische und nicht-geweihte) Waffen richten nur halbierte Trefferpunkte (vor Abzug des RS!) an.

Werte eines Zant

Prankenhieb:	IB 16	AT 15	PA 8	TP 1W+4	DK N
Biss:	IB 16	AT 12	PA 8	TP 2W+2	DK HN
Schwanzschlag:	IB 16	AT 12	PA 8	TP 1W+2	DK N
(gegen hinter oder neben ihm stehende Gegner)					
	LE 30	RS 3	GS 8	MR 7	GW 13

Der Morcan wird, sobald er beschworen wurde, versuchen, in den Körper Pernizias einzufahren. Das sollte durch die Helden natürlich auf jeden Fall verhindert werden. Da der Morcan als körperloser Dämon nicht unmittelbar zu verletzen ist, muss die Hofmagierin dazu aus dem Beschwörungskreis gezogen werden. Statt der Maga könnte sich der Morcan dann des sprechenden Raben Kalman bedienen und in dessen Körper nach dem Zerreißen der Fesseln vor allem die weniger kampfstarken Charaktere angehen. Besonders makaber wird es, wenn der Dämon aus der Domäne Thargunitoths dann auch noch wilde Flüche gegen die Helden ausstößt.

Ausführlichere Regeln zu den genannten Dämonen ebenso wie zum Kampf gegen dieselben finden sich in der Box Götter & Dämonen.

AUSKLANG – ENTLASTUNG DES ANGEKLAGTEN

Mit dem Geständnis Clarizias, den in ihrem Gemach gefundenen Beweisen und der Aussage des dankbaren Bosper selbst sollte die Entlastung des jungen Artisten am Ende kein Problem mehr darstellen. Stattdessen wird der Hofanwalt Ernesto della Piroccoli gegen die Baronessa Clarizia di Yaladan eine Anklage vorbereiten.

Saya di Zeforika befindet sich nach ihrer Niederlage im Finale auf dem Rückweg nach Mengbilla (wie ohnehin geplant), um sich dort der Rache an ihrem alten Weggefährten Menchal ak'Taran zu widmen (eine Unternehmung, die womöglich in einem kommenden Abenteuer noch beleuchtet wird). Weil die Helden sie zudem als Dämonologin enttarnt haben, kann sie am Hof zu Methumis aber auch Gerbelstein (und di Triforica) nicht als Drahtzieher der Intrige aufdecken – geschweige denn, dass ihr dies durch Pernizia nun noch möglich wäre.

Yagumil wird dadurch zwar weiterhin seine Maskerade als unbescholtener Kontorleiter aufrechterhalten können, sich aber womöglich andererseits an den Helden für das Scheitern seiner Pläne revanchieren wollen. Sollte im übrigen auch der Meuchler Federino entkommen sein, kann er den Helden in einem späteren Abenteuer durchaus wiederbegegnen.

Der lange Zeit von den Helden verdächtigte Comto Ludovigo ist von den Taten seiner Tochter zunächst einmal schockiert und wird wohl noch einige Zeit brauchen, bis er den Verrat seiner Erbin verwunden

haben wird. Die mittlerweile wieder in Methumis eingetroffenen da Merinals, diesmal wegen der Ungeheuerlichkeit der einstigen Vorwürfe gegen Bosper mit der ganzen Familie (einschließlich Signore Ardo) angereist, sind über den Einsatz der Helden in erster Linie hocherfreut und dankbar.

DER LOHN DER MÜHEN

Besonders dankbar wird sich ob der Rettung seiner Base Pernizia der Herzog Eolan Berlinghan erweisen und den Helden gestatten, sich ein Ross aus dem Herzoglichen Stall oder eine besondere Waffe auszusuchen.

Aus den Bibliotheken der Stadt könnten sie sich alternativ ein nicht zu seltenes magisches oder profanes Werk erbitten. Bestimmt der schöne Mammon dagegen ihr Denken, mag er bis zu 100 Dukaten an jeden der Recken austeilen. Mit einem geringeren Betrag zeigen auch die da Merinals ihre Dankbarkeit.

Zum Abschluss des Abenteuers dürften sich Ihre Helden **250 Abenteuerpunkte** redlich verdient haben, dazu kommen **Spezielle Erfahrungen**, die Sie in besonders bemühten Talenten verteilen sollten, darunter vermutlich *Sinnenschärfe* und so manches gesellschaftliche Talent, allen voran die *Etikette*.

АПНАПГ

DRAMATIS PERSONAE

BOSPER DA MERINAL

Der siebzehnjährige Bosper ist ein wohlgebauter und wagemutiger Jüngling aus einer der (wenn nicht der) bekanntesten Akrobatenfamilien Aventuriens – und dazu einer der größten Schrecken bodenständiger Familienväter zwischen Port Corrad im Süden und Norburg im Norden, da seine langen, rotbraunen Haare und der Blick seiner braunen Augen schon unzählige Bürgerstöchter in Verückung haben fallen lassen. Von Geburt an (nur wenige Monate nach den Geschehnissen aus **Staub und Sterne**) wurde er darauf vorbereitet, dereinst das Erbe seines Vaters (dem er auf dem Hochseil ohnedies kaum noch nachsteht) anzutreten.

Wenig bedeutet dem jungen Artisten indessen seine adlige Abstammung, und gerne treibt er – der Natur des fahrenden Volkes folgend – mit der hohen Gesellschaft seine versteckten Späße, während er in höfischen Intrigen gänzlich unerfahren ist. Zum Verhängnis wird ihm dies beinahe im Verlauf des Abenteuers, da er der hübschen, aber falschen Clarizia di Yaladan arglos verfällt und sich dadurch in deren Intrigennetz wickeln lässt.

BARONESSA CLARIZIA DI YALADAN

Die zwanzigjährige Tochter Comto Ludovigos ist eine nicht nur gutauschende, sondern geradezu verführerische Hofdame mit kokettierenden grünen Augen und blonden Locken. Tatsächlich ist die Baronessa, entgegen dem edlen äußeren Anschein, zugleich vergnügungssüchtig, verwöhnt und skrupellos, was sie im Laufe und in der Vorgeschichte des Abenteuers zur Genüge unter Beweis stellt. Besonders kalt nutzt sie die ihr von ihrer Verehrern, darunter Lumino della Tegalliani und Bosper da Merinal, entgegengebrachten Gefühle aus.

Zurückzuführen ist dies zum Teil wohl auf das zerrüttete Verhältnis zu ihrem Vater, dessen Ansprüchen sie seit dem Schlachtentod ihres Bru-

ders Ulim an der Trollpfote immer seltener genügte. Als sie dann dem väterlichen Willen zum Trotz noch eine Liaison mit dem Tegalliani-Sohn Lumino einging, war die Beziehung zwischen ihr und Ludovigo endgültig zerbrochen. Bereits in jungen Jahren avanciert die Baronessa daher zur gefühlkalten Intrigantin. Ihr Mangel an Erfahrung jedoch macht sich zum Ende des Abenteuers hin bemerkbar, wenn sie nervös zu werden beginnt und sich zu unüberlegten Aktionen hinreißen lässt. Die Qualitäten der Baronessa liegen ganz eindeutig nicht im Bereich der Waffenfertigkeiten.

Unterstützt wird die junge di Yaladan seit ihrem Aufenthalt in Mengbilla von den gedungenen Agenten und Mördern **Federino Dröler** (Meuchler, 29 Jahre, 1,84, lange Halsnarbe, mit Degen, Linkhand und weiteren Dolchen (darunter zwei in Drolinas) ausgerüstet) und **Imaculo Alvaranez** (Alchimist und Giftmischer, 45 Jahre, 1,70, dicklich, ausgeprägte Hakennase).

BARONET LUMINO DELLA TEGALLIANI

Ein allseits bewundener und verehrter Adelsprössling ist Lumino della Tegalliani, der Sohn des Connetabels Alricio. Mit seinen einundzwanzig Jahren, den kurzen, schwarzen Haaren, dunkelbraunen Augen und seinem athletischen Körper bietet er schon äußerlich einen wohlgefälligen Eindruck und weiß diesen durch Witz und Wortgewandtheit durchaus mit geistigen Fähigkeiten zu komplettieren. Wenig überraschend ist es daher, dass ihm nicht nur die Herzen vieler Hofdamen zufliegen, sondern dass er in gewisser Weise auch die Rolle des noblen 'Prinzen' einnimmt, der dem Herzogenhof seit dem heldenhaften Tod Thiolan Berlinghans in der Schlacht an der Trollpfote so bitterlich fehlt. Dessen Tragik fällt im Laufe des Abenteuers jedoch auch auf Lumino zurück, da er für eine Intrige sterben muss, deren eigentliches Ziel nicht er, sondern derjenige Mann ist, der ihn sicher am stärksten, vielleicht gar als Einziger hasst.

COMTO LUDOVIGO DI YALADAN, SUPREMAR-CANCELLARIO

Der mächtigste Mann des methumischen Hofes nach dem Herzog selbst ist Supremar-Cancellario Ludovigo di Yaladan, dessen verstorbener Vater Hesindio dieses Amt bereits vor einigen Jahren bekleidet hat. Zu verdanken hat der Comto seinen Posten dabei nicht nur den eigenen Intrigen, sondern auch der Protektion des Herzogs, dem er ein begabter Verwalter und verlässlicher Berater ist. Darüber hinaus wird dem aschblonden Fünfundvierzigjährigen auch bei der Herzogin einiger Einfluss nachgesagt.

Sein ältester Sohn Ulim fiel zusammen mit Prinz Thiolan, dem einzigen Sohn des Herzogs, in der Dritten Dämonenschlacht, während seine Tochter Clarizia ihm mit ihrer Leidenschaft zu Lumino della Tegalliani, mit dessen Familie Ludovigo in Fehde liegt, zu schaffen macht. Das Verhältnis zwischen Vater und (missratener) Tochter ist nurmehr als zerstört zu bezeichnen.

PERNIZIA VON METHUMIS, HOFMAGIERIN

Meisterin Pernizia (die zwar dem Geschlecht der methumischen Berlinghan entstammt, jedoch, da sie vor allem nach ihren arkanen Fähigkeiten beurteilt werden möchte, den Akademiezusatz 'von Methumis' bevorzugt) zählt ganz ohne Frage zu den Koryphäen der aventurischen Magierzunft, obgleich sich seit dem 1. Firun 1022 BF ein düsterer Schatten über ihre bis dahin tadellose Vita gelegt hat: An diesem Tag nämlich versagte die vormalige Leiterin des weißmagischen Ordens der Schlange der Erkenntnis bei der Großen Astralemanation, der schwierigsten aller Prüfungen zur Erzmagierweihe, und wurde nach alter Tradition (ob ihrer 'offenbaren Hybris') aller Ämter entbunden und in den Stand einer Adepta zurückversetzt (siehe *Aventurischer Bote* 79). Vergrämt zog sich die Gescheiterte damals auf die Hofmagierstelle ins heimatische Methumis zurück.

Den Dienst an ihrem Vetter Eolan versieht die herausragende Hellscheerin und Contra-Magierin gewissenhaft, wiewohl sie noch heute wegen der vergangenen Niederlage von Selbstzweifeln gepeinigt wird. Deren Spuren sind auch (und gerade) äußerlich unverkennbar: Die Maga wirkt weit älter, als sie tatsächlich ist (*978 BF), das einst schwarze Haar ist ihr an vielen Stellen ergraut, tiefe Falten durchziehen ihr Gesicht und ihr Körper ist abgemagert.

Ein leichtes Opfer stellt die willensschwache Hofmagierin (trotz ihrer Erfahrung) für Sayas Beherrschung dar (ob nun durch IMPERAVI oder eine 'Halskette der Beherrschung') – wohl erst im Finale wird die bedrohte Pernizia dann ihren Mut wiederfinden und sich dagegen wehren. *Pernizias herausragende Werte:* KL 18; Geschichtswissen 16, Magiekunde 18; Zauber (Merkmale Hellsicht und Antimagie): Analys 18, Blick in die Gedanken 16, Xenographus 17

SAYA DI ZEFORİKA, BORBARADIANERIN



Saya di Zeforika, 979 BF als Nichte des reichen Magnaten Adnan Zeforika in Chorhop geboren, blickt auf ein bewegtes Leben zurück, das vor allem von ihrem Bestreben, sich unter ihren Mitmenschen besondere Geltung zu verschaffen, geprägt ist. Ihr Geliebter verschmähte sie, nachdem ihr ein Kampfzauber die linke Hand forttriss. Die Fraternitas Uthari, der sie lange angehörte, verstieß sie, da sie selbst zu mächtig werden drohte.

Die Borbaradianerin der ersten Stunde ist eine exzellente und vor allem durch keine Pakte gebundene (daher auch mit keinerlei Dämonenmal gezeichnete) Dämonologin und Beherrscherin, der in den Schwarzen Landen allerdings der Makel anhaftet, bei all ihren Plänen erfolglos wie keine andere gewesen zu sein. Dass sie all diese Misserfolge beim Vorgehen gegen das Horasreich (sie-

he die Abenteuer Unter dem Adlerbanner, Shafirs Schwur und Sumus Kelch, letzteres in der Box Fürsten, Händler, Intriganten) dennoch überlebte, wo dem Dämonenmeister sonst ein einziger Fehler zur Tötung seiner Untergebenen reichte, spiegelt dagegen ihre wahre Gefährlichkeit wider, die sich der alten Niederlagen wegen besonders gegen das Horasreich richtet.

Im vorliegenden Abenteuer nimmt Saya nach der Beherrschung Pernizias die Rolle ihrer neuen 'Adlata' Melina Dossarando an, einer angeblich aus Kuslik stammenden Adepta und früheren Ordensschwester, und wird sich stets im Hintergrund zu halten versuchen. Ihr äußeres Erscheinungsbild ist dabei ihr natürliches: Schwarz (nach-)gefärbte Haare umrahmen ein nach südländischer Art geschminktes Gesicht, aus dem bisweilen verträumt, bisweilen berechnend schauende mandelbraune Augen herausstechen. Dazu präsentiert sich Saya als grazile und leichtfüßige Person, während sie die aus Blutulmenholz gefertigte Prothese ihrer linken Hand unter seidenen Handschuhen oder langem Spitzenbesatz an den Ärmeln zu verbergen versucht.

Sayas herausragende Werte: KL 17, CH 16; Betören 13, Magiekunde 18, Sternkunde 17; Zauber (Merkmale Beschörung, Dämonisch (gesamt), Herrschaft): Imperavi 17, Invocatio maior 18, Invocatio minor 18 – magisches Blitz- und Feuerwerk (Blitz, Fulminictus, Ignifaxius, Ignisphero) benutzt seit ihrem Unfall nicht mehr.

DIE FAMILIE DA MERINAL

Die da Merinals gehören seit einigen Generationen zu den bekanntesten Artistenfamilien des Kontinents und treten selbst an den Höfen in Vinsalt, Gareth und Zorgan mit ihrer Spezialität auf: gewagten Hochseilakten. Diesem Ruhm verdanken sie auch ihre Erhebung in den Adelsstand und die Schenkung einer Signorie südlich von Methumis durch den Herzog von Methumia. Im Jahre 1009



BF wäre die Familie beinahe komplett den Mächenschaften des Borbaradianers Liscom von Fasar zum Opfer gefallen (siehe das Abenteuer *Staub und Sterne*). Der zur Zeit des Abenteuers umherreisende Familienzweig geht auf die Verbindung Colon da Merinals mit der Gauklerin Shira Feyoridos zurück:

Familienpatriarch Colon (43 Jahre, 1,79, dunkelbraunes Haar, gepflegter Vollbart), der einst Borbarad den Körper geben sollte, bestreitet noch immer einen Großteil der gewagtesten Hochseilakte. Er ist ruhig und verantwortungsvoll und lenkt die Geschäfte seiner Familie. Seine Gattin Shira (36 Jahre, 1,77, rothaarig, vollbusig) stammt aus Aranien und beherrscht die Geschichtenerzählerei ebenso wie diverse Gaukeleien, die auf ihre Initiative hin mittlerweile auch in die Hochseilakte selbst integriert wurden.

Der wichtigste Partner seines Vaters auf dem Hochseil ist Bosper (s. S. 33), während seine Schwestern Neetya (12, langes dunkelbraunes Haar) und Zoe (10, rotgelockt) sich noch in der artistischen Ausbildung befinden. Nichtsdestotrotz wissen sie das Publikum schon mit einigen Gaukeleien zu erfreuen. Ansonsten halten sie sich noch eng an ihre Eltern. Vielleicht mag es Ihnen als Meister gelingenn die Sympathie der Helden für die Familie auch über die beiden Töchter zu gewinnen.

Colons Eltern Jasper (65) und Rhovania (62) leben mittlerweile zusammen mit seinem Großvater Ardo (84) auf dem Landgut in der methumischen Stadtmark und werden den Helden allenfalls am Ende des Abenteuers noch begegnen.

DER HERZOGENHOF ZU METHUMIS

Den herzoglichen Hof mit seinen über 40 Hofämtern, der bannerstarken Garde und den weit über hundert Dienstboten (die sich dazu nicht nur auf das Alte Castello, sondern auch auf das Sommerschloss Altenarenkis außerhalb der Stadt verteilen) vollständig zu beschreiben, würde den Rahmen des Abenteuers sprengen, daher seien nur die für das Abenteuer bedeutenden Personen kurz vorgestellt:

Herzog Eolan IV. Berlinghan (46 Jahre, 1,78, ergraut, wirkt älter als er tatsächlich ist) ist Regent der gesamten Provinz und als Staatstheoretiker sowie Bildungsmäzen bekannt, während ihm im Intrigenspiel der Großen des Reiches weder größere Ambitionen noch Fähigkeiten nachgesagt werden. Als umsichtiger Vermittler ist er beim Volk jedoch sehr beliebt.

Seine Gemahlin **Herzogin Aifingla** (44 Jahre, 1,75, hellbraune Haare, üppig) ist die älteste Tochter des horasianischen Erzherzogs Hakaan von Firdayon-Bethana und eine eitle Person. Allzu leicht lässt sie sich von **Yagumil di Triforica** (41 Jahre, 1,85, schwarzhaarig, einäugig mit kunstvoller Augenklappe, kräftig), dem Direktor des hiesigen Gerbelstein-Kontors, beeinflussen, der zu den 'amüsanten Gesellschaften' der Herzogin stets geladen ist.

Den größten politischen Einfluss unterhalb des Herzogs haben die Mitglieder des 'Supremarconsiglio della Ducale' (des herzoglichen Rates) inne – insbesondere **Supremar-Cancellario Ludovigo di Yaladan** (s.o.). Dessen Gegenspieler im Herzogsrat ist **Comto Alricio della Tegalliani** (41 Jahre, 1,87, dunkelbraune Haare, muskulös, kriegerisch), der **Connetabel Methumias** (der 'Stabschef' der methumischen Gardetruppen) und Patriarch des größten methumischen Stadtadelsgeschlechts.

Mächtig ist auch des Herzogs jüngerer Bruder **Romin Berlinghan** (44 Jahre, 1,74, schwarzhaarig, beleibt), dem neben der Schatzkammer des Herzogtums (als Supremar-Camerlengo) auch die Stadtgeschäfte Methumis' sowie die umliegende Mark unterstehen. Die (relativ) junge **Supremar-Seneschallya Feodora Firdayon-Torrem** (33 Jahre, 1,69, rothaarig, prachverliebt) verdankt ihr hohes Amt im Rat dagegen vor allem dem großen Namen ihrer Familie.

Eine gewisse Bedeutung im Abenteuer haben darüber hinaus noch folgende (untergeordnete) Hofamtsinhaber: Die **Capitany Amene di Yaladan** (31 Jahre, 1,72, schwarzhaarig, wendig, eisen), Nichte Comto Ludovigos und Base Clarizias, leitet als Anführerin der herzoglichen Garde die Ermittlungen gegen Bosper da Merinal, während der ehrgeizige Hofanwalt **Ernesto della Piroccoli** (28 Jahre, 1,93, dunkelblond, steif und dürr) nach dessen Inhaftierung die Anklage gegen ihn vorbereitet.

Die Hofmaga **Pernizia Berlinghan** und ihre 'Adlata' **Melina Dossarando** (d.h. Saya) wurden bereits weiter oben beschrieben.

DER SCHAUPLATZ: STADT METHUMIS UND HERZOGLICHES CASTELLO

Inmitten der Altstadt liegt die Residenz des methumischen Herzogs: Das Erstlingswerk Meister Grundeons (eines Angroscho), der das Alte Castello einst auf Grundlage altbosparanischer Pläne wiedererrichtete, dient den Regenten von Sikram und Onjet schon viele Jahrzehnte schon als Regierungssitz – ein Status, der erst in jüngerer Zeit durch das ausgebaute, ehemalige Sommerschloss Altenarenkis in Frage gestellt wird (und das auch, weil des Herzogs eigene Universitätsbauten das Alte Castello an Größe und Weitläufigkeit längst übertreffen).

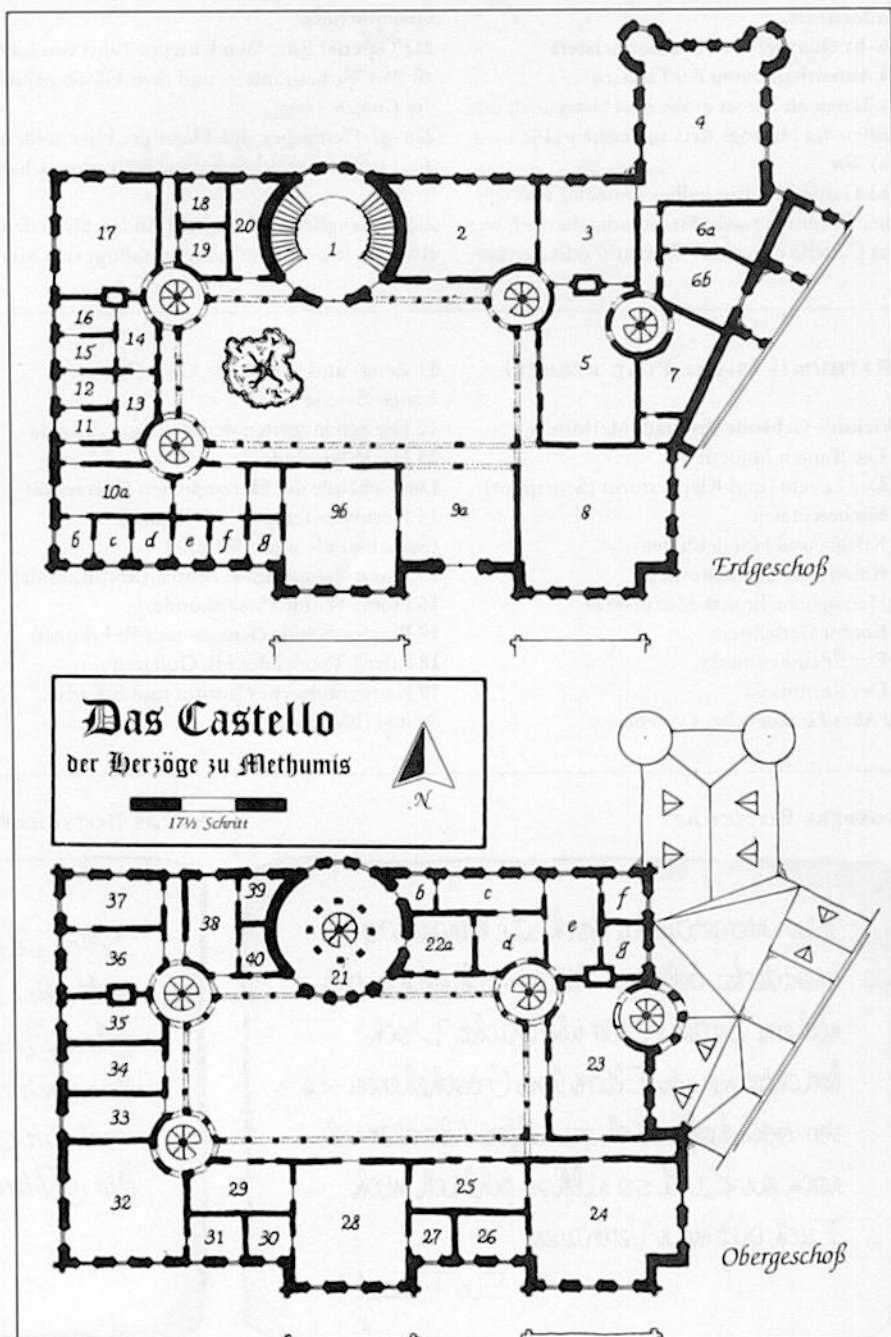
Der Sandsteinbau am Kornmarkt ist zwei Stockwerke (dazu zwei Zwischengeschosse für die Gemächer der Hofämter, der Dienstboten und Wachleute) hoch – gekrönt vom 28 Schritt aufragenden Turm Großer Thion (benannt nach Her-

zog Eolans Vater, beherbergt er ein aufwendiges Glockenspiel in seiner höchsten Kammer). Große Rundbogenfenster, blaue Holzläden und allerlei Steinmetzarbeiten zieren das Gebäude, dessen Innenhof in Pfirsichblütenrosa getüncht ist.

Die Fassade des Schlosstors wird im Norden von der Herzoglichen Kanzlei, dem Amtssitz des Supremar-Cancellario Ludovigo, getreulich gespiegelt, während sich ostwärts zum einen das Wach- und Zeughaus der herzoglichen Garde mit dem Schulturm der Stadt und zum anderen das Gesteck mit der Langen Galerie anschließen. Immer seltener finden auf dem Turnierplatz jedoch noch Lanzengänge statt – die Lanzenreiterei steht vielen Edelmännern längst hinter der eleganten Fechtkunst mit Degen und Rapier hintan.

Im Folgenden findet sich eine Übersicht über die Räumlichkeiten der zwei Hauptgeschosse. Eine Beschreibung auch der Zwischengeschosse (die u.a. das Gemach Pernizias und die Kammer Melinas/Sayas umfassen) und der Kellergewölbe (mit den Küchen- und Vorratsräumen sowie den Quartieren des Gesindes) würde den Rahmen dieses Abenteuers schlicht sprengen.

GRUNDRISS DES CASTELLOS (BESCHREIBUNG UMSEITIG)



BESCHREIBUNG DER RÄUMLICHKEITEN

Erdgeschoss

- 1) Treppenhaus im Glockenturm: Zwei marmorne Freitreppen führen hinauf zum Arkadengang um den Innenhof.
- 2) Schlängensaal: der Thronsaal des Schlosses und einer der schönsten und prächtigsten Räume des Reiches.
- 3) Blaues Kabinett: Hier finden die Sitzungen des Supremarconsiglio della Ducale, des Herzöglichen Rates, statt.
- 4) Menagerie: In großen Volieren trällern bunt gefiederte Vögel aus aller Herren Länder. Am herausstechendsten ist jedoch der sprechende Rabe *Kalman*, dessen Spott und Komplimente die Hofadligen regelmäßig erröten lassen – sei es aus Zorn oder aus Verlegenheit.
- 5) Bankettsaal: In diesem Saal empfängt der Herzog bereits zu Beginn des Abenteuers die da Merinals.
- 6a–b) Quartier des Haushofmeisters
- 7) Aufenthaltsraum der Lakaien
- 8) Tanzsaal: Dieser große Saal bietet auch den Bällen des Herzogs stets ausreichend Platz.
- 9a) Tor
- 9b) Gardesaal: Ein halbes Dutzend herzoglicher Gardisten wacht hier ständig darüber, wer das Castello durch das Tor betritt oder verlässt.

10) Kunstsammlung der Berlinghan: Die wohl wertvollste Sammlung kunstvoller Gemälde, Vasen und Porzellanstatuetten im Horasreich wird in diesen Räumen aufbewahrt.

11–16) Zimmer der Zofen, kleine Salons und Séparées

17) Rauchzimmer: Besonders prächtig ist dieser Salon ausgestattet – ist hier doch die Heimat des bekannten Methumis-Tabaks.

18) Kartenzimmer: eine unscheinbare Kammer mit dafür umso exquisiteren Karten – auch dies ein Verdienst des bildungsbeflissenen Herzogs.

19) Abstellkammer

20) Blumenzimmer: Durch Arkaden in der Westwand lässt sich von hier aus das Treppenhaus einblicken – ein zufälliger Beobachter mag von hier aus vor dem Finale die Magierinnen Pernizia und Saya gesehen haben.

Obergeschoss

21) Galerie: Eine Wendeltreppe führt von hier zu den Turmzimmern und dem Glockenspiel des Großen Thion.

22a–g) Gemächer des Herzogs: Hier sollten die Helden eigentlich gar nichts verloren haben ...

23) Herzogliche Bibliothek: Anders als in den Bibliotheken anderer Adliger verbirgt sich hier

hinter jedem Buchrücken tatsächlich ein geschriebenes Werk. Komplettiert wird die von Bücherregalen dominierte Einrichtung durch einige Lesepulte.

24) Spiegelsaal: Die großflächigen Werke der Silaser Spiegelmacher werfen in diesem Saal jeden Lichtstrahl und jede Kerzenflamme dutzendfach zurück.

25) Zwölfgöttersaal

26) Gesindekammer

27 und 30) Kleine Kabinette

28) Großer Salon: Schwach zeichnen sich in diesem Salon noch Ruß- und Aschespuren ab, seit die Verteidiger des Castellos während des Aufstandes des Fra Praionor 1019 BF hier ein Feuer zum Ölsieden unterhielten (siehe Unter dem Adlerbanner).

29) Theatersaal

31) Abstellkammer

32) Speisezimmer: Wenn nicht gerade Bankette abzuhalten sind, pflegen Herzog und Herzogin hier zu speisen.

33–35) Prinzen gemächer: Seit dem Schlachtentod Thiolan Berlinghans an der Trollpfote sind diese Räume ebenso wie seine Kinderzimmer (36–37) verwaist.

36–37 Kinderzimmer Prinz Thiolans: s.o.

38–40 Gemächer der Herzogin: Diese Räume dürften für die Helden unerreichbar bleiben.

METHUMIS (SIEHE PLAN RECHTS)

Wichtige Gebäude der Stadt Methumis

- 1 Die Bunten Mauern
- 2 Der Leucht- und Klapperturm (Semaphor)
- 3 Fischereihafen
- 4 Kriegs- und Handelshafen
- 5 Kaiserliche Schiffswerften
- 6 Herzogliche Brokat-Manufaktur
- 7 Kontor Gerbelstein
- 8 Der Pflaumenmarkt
- 9 Der Kornmarkt
- 10 Altes Herzogliches Castello

11 Zeug- und Wachhaus, Gestech und Lange Galerie

12 Die Schanzgärten der Herzogin Aifingla

13 Die Volksschule

Die Gebäude der Herzoglichen Universität

14 Hesindes-Tempel und Schule

(Sprachkunde und Alchimie)

15 Praios-Tempel und -Schule (Rechtskunde)

16 Horas-Schule (Staatskunde)

17 Rondra-Schule (Kriegs- und Wehrkunde)

18 Efferd-Tempel des Hl. Gullaran

19 Kartographisches Institut und Efferds

Schule (Nautik)

20 Travia-Schule (Hauswirtschaft)

21 Borons-Schule (Seelenheilkunde)

22 Firuns-Schule (Tier- und Pflanzenkunde)

23 Peraine-Schule (Heilkunde)

24 Die Bibliothek der Universität sowie Tsas

Tempel und Schule (Geburtshilfe)

25 Phex-Tempel und -Schule (Sternkunde)

26 Ingerimm-Tempel und -Schule

(Rechenkunde und Mechanik)

27 Rahja-Tempel und -Schule (schöne Künste)

28 Akademie des Magischen Wissens und

Nandusschule

29 Fähre über den Onjet

BOSPERS BOTSCHAFT

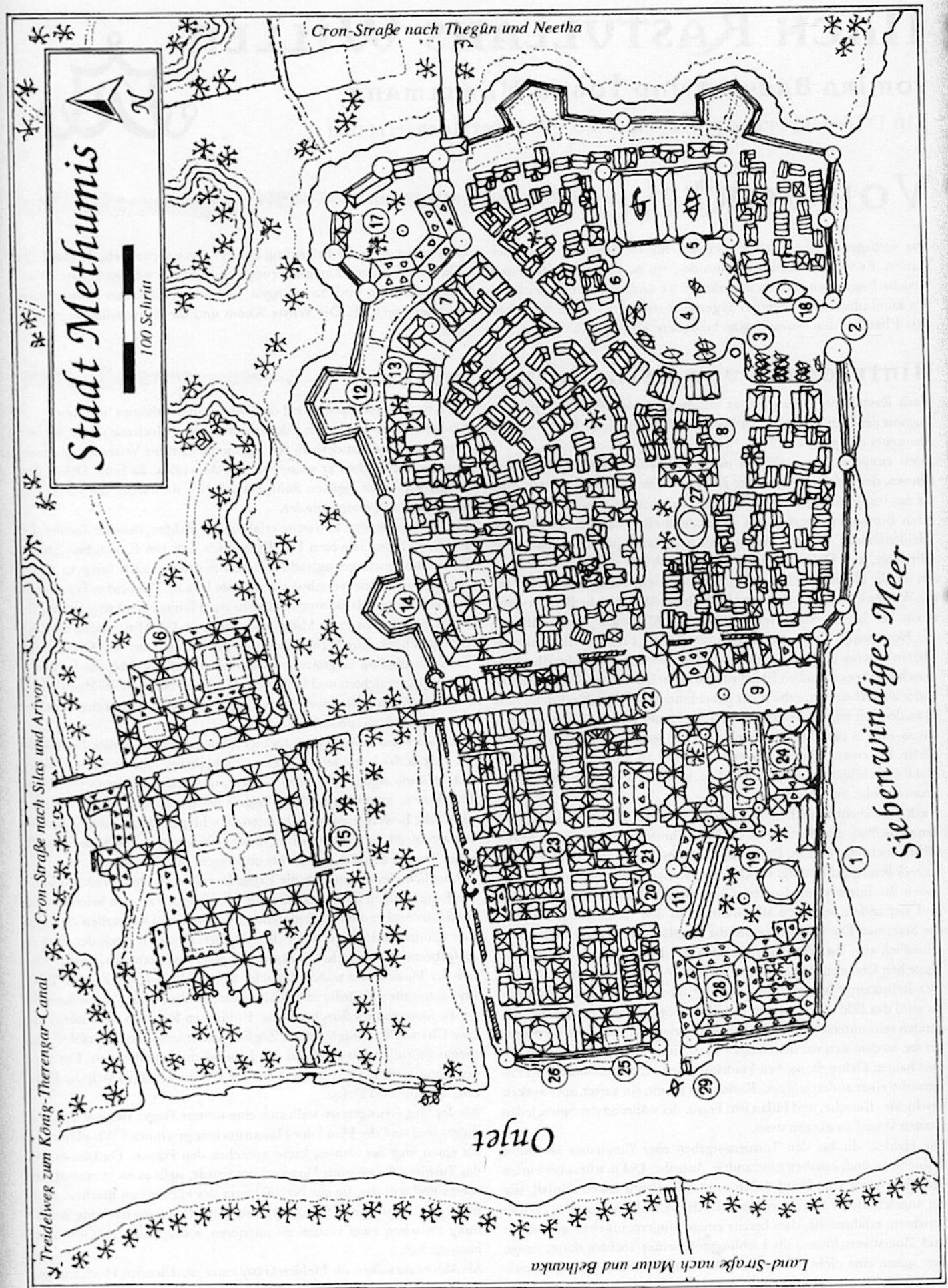
Bin untergetaucht, doch wie lange mag's
unentdeckt gelingen? Mag mich euch nicht
näher, werdet sicher überwacht. Doch
berichtet meinen Eltern vom Geschehenen, sie
vermögen hoffentlich zu helfen. Als wär ich
noch ein Kind, so hilflos fühl ich mich.
Euch gilt mein Vertrauen.

Ein Freund

SAYAS BOTSCHAFT

Der Zimmerherr ist in der Nähe.
Meidet den Konflikt.
Im Garten der Herzogin trifft ihr
das verlorene Kind. Doch nähert
euch im Stillen, anderenfalls wird es
die Flucht ergreifen.

Ein Freund



NACH RASTULLAHS WILLEN

VON IRA BAGUSAT UND TOBIAS HAMELMANN

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 5 EINSTEIGER-HELDEN



VORWORT

Das vorliegende Abenteuer eignet sich für Helden aller Charakterklassen. Es sollten allerdings zumindest ein paar davon tulamidisch/novadisch sprechen können und alle sollten anderen Glaubensrichtungen zumindest nicht aggressiv gegenüber stehen. Es ist zu bedenken, dass Elfen bei den Novadis eine besondere Position einnehmen. An-

sonsten ist auch die Erfahrung der Helden unerheblich, da sämtliche Werte ohne weiteres an die Gruppe angeglichen werden können. Weitere Spielwerte und Anregungen sind dem *Bestiarium Aventuricum* und der Spielhilfe *Die Wüste Khôm* und die *Echsensümpfe* zu entnehmen.

HINTERGRUND UND ABLAUF DES ABENTEUERS

Nach Rastullahs Willen soll es zugehen bei dem Brautkampf beim Stamme der Beni Khivad in der Wüste Khôm, den die Helden in diesem Abenteuer miterleben.

Doch zunächst lernen sie den jungen Almadaner Delqe Al'Terraccq kennen, der auf dem Weg in die Khôm ist. Die Helden begegnen ihm, als das von ihm angeheuerte 'Gefolge' die einsame Gegend nutzt und ihren Brotherren überfällt. Es ist anzunehmen, dass die Helden das 'Heldenübliche' tun und dem jungen Edelmann zu Hilfe eilen. So erfahren sie, dass Delqe auf dem Weg in die Wüste ist, um an den Spielen um die Hand einer Novadi-Schönheit teilzunehmen. Obwohl er für die Wüstensöhne eigentlich ein Ungläubiger ist, hat er die Berechtigung dazu: Vor Jahren rettete sein Vater Jaime Al'Terraccq dem Anführer der Novadisippe das Leben. Als Auszeichnung für diese Tat schlossen Hairan Cherek ben Anram und der Almadaner Zulqu – die Blutsbrüderschaft. Da es zwischen Blutsbrüdern oft üblich ist, die Kinder miteinander zu verheiraten, erhielt der Almadaner schriftlich Nachricht, dass es an der Zeit sei, das Mädchen unter die Haube zu bringen. Abgesehen davon, dass es für Mittelländer eine der rar gesäten Gelegenheiten sein dürfte, bei einem Novadi-'Turnier' zugegen zu sein, wird Delqe den Helden ein lukratives Angebot machen, wenn sie bereit sind, ihn als sein neues Gefolge zu begleiten.

Nach dem abenteuerlichen Weg durch die Wüste erreichen die Reisenden schließlich die Heimatoase der Beni Khivad. Der Almadaner ist natürlich nicht der einzige Bewerber, der dem Aufruf des Sippenführers Cherek ben Anram gefolgt ist. Dreiundzwanzig wackere Novadikrieger haben ihr Interesse an Fatjona Chereksuni bekundet. Bis auf Delqe und vier andere stammen alle Männer aus den verschiedenen Sippen des Stammes. Die Reaktionen auf die 'Ungläubigen' fallen recht unterschiedlich aus. Vor allem aber der Mawdli, der Religionslehrer aus der Sippe ben Chereks, lässt die Fremden seine Ablehnung spüren.

Der Brautkampf beginnt mit einer Art Strohsackschlagen zu Pferde. So wird das Feld der Bewerber gleich zu Beginn halbiert. Aus den folgenden sehr unterschiedlichen Aufgaben gehen verschiedene Gewinner hervor, so dass sich vor dem letzten Spiel vier Favoriten herauskristallisiert haben: Delqe, Berke ben Hadrim, einen rastullahfanatischer Hairanssohn einer anderen Sippe, Karish ben Shafir, ein zarter, aber äußerst geschickter Bursche, und Hilan ben Fessir, der während der Spiele jeden kleinen Vorteil zu nutzen weiß.

Die Helden, die bei den Turnieraufgaben eher Zuschauer als aktive Teilnehmer sind, erhalten eine andere Aufgabe. Delqe stürzt bei einem der Wettkämpfe vom Pferd. Doch es ist offensichtlich kein Unfall, wie der angeschnittene Sattelgurt beweist. Als die Helden dies dem Hairan berichten, erfahren sie, dass bereits einige Ungereimtheiten geschehen sind. Zuerst verschwand die Lieblingszofe seiner Tochter, dann, einige Zeit später, eine nicht unbeträchtliche Menge an Schmuck und Goldstücken. Zudem ging einer der Mitbewerber für den Brautkampf, Mav-

kilah ben Kusrah, spurlos auf dem Weg zum Wettkampf 'verloren'.

Cherek ben Anram wollte jede Unruhe vor der Hochzeit seiner Tochter vermeiden und hat deshalb bislang niemanden ins Vertrauen gezogen. Nun jedoch fürchtet er weitere solcher Anschläge. Er bittet Delqe, den er fast wie einen eigenen Sohn betrachtet – und somit die Helden –, mehr darüber herauszufinden.

Durch verschiedene Hinweise erfahren die Helden, dass die Tochter des Hairans einen Geliebten hat. Es handelt sich um Karish ben Shafir. Doch damit nicht genug, stellt sich heraus, dass der zarte Junge in Wahrheit die verkleidete, verschwundene Zofe Isha ist. Die beiden Frauen lieben sich innig. Als sie vom Vorhaben des Hairans erfuhren, fassten sie einen verwegenen Plan: Mit dem gestohlenen Geld finanzierte Isha ihr Brautgeschenk, ihre Verkleidung und ihr Gefolge, um ihre Geliebte im Turnier endgültig zu gewinnen. Sie wollten auf das Erbe, die Führung der Sippe, verzichten und fortgehen. Natürlich bitten die beiden Frauen die Helden um Stillschweigen und versichern, dass sie mit den anderen Dingen nichts zu tun haben.

Auch der Bruder der Hairanstochter spielt ein falsches Spiel. Nach langer Zeit in das Lager seiner Sippe zurückgekehrt, enterbt und unglücklich in seine eigene Schwester verliebt, magisch begabt und von einer heimlichen, kaltblütigen Boshaftigkeit getrieben, setzt er alles daran, sämtliche Bewerber aus dem Rennen zu schlagen, damit Fatjona unverheiratet bleibt. Es wundert nicht, dass er einen magischen Schrecken für seine Zwecke benutzt, der nachts umhergeht und Pferde tötet.

Schließlich verdichten sich die Ereignisse. Die Helden werden bei ihren Ermittlungen festgesetzt. Gerade noch können sie sich befreien und Schlimmeres bei einem Pferderennen verhindern. Dort stellen sie auch den Bruder und seinen magischen Diener. Doch als nach der letzten Aufgabe ein Patt zwischen Delqe und Karish eingetreten ist, zeigt plötzlich der Mawdli sein wahres Gesicht. Seinen Versuch, die Zofe als Frau und damit für unwürdig zu erklären, können die Helden mit seinen eigenen Aussagen niederschmettern. Fadjin ben Rastafan sieht nur noch eine Chance: Er fordert seinen Zögling Berke und dessen Gefolge auf, diesen Rastullah-Ungefälligen das Lebenslicht auszulöschen. Ein heißer Kampf entbrennt. Auf die Seite der Helden schlagen sich der Hairan, die Zofe und Delqe.

Als der Sieg errungen ist, stellt sich eine weitere Frage: Wer soll nun der Sieger sein und die Hand der Hairanstochter gewinnen? Wir plädieren für einen Sieg der wahren Liebe zwischen den Frauen. Da Isha durch das Turnier offiziell zum Mann erklärt wurde, stellt es nicht einmal ein echtes Problem dar, sie zur Nachfolgerin des Hairans zu machen. Nur in dem Fall, dass die Heldengruppe zu große Probleme hat, eine Beziehung zwischen zwei Frauen zu tolerieren, sollte Delqe als Gewinner hervorgehen.

Als Abschluss sollten die Helden Gäste einer rauschenden Hochzeitsfeier mit allen Feinheiten aus Tausendundeiner Nacht sein dürfen.

DIE MITWIRKENDEN

HAIRAN CHEREK BEN ANRAM

Obwohl der Führer der Sippe bereits 53 Jahre zählt, wirkt er noch sehr agil. Er hat das typische Novadi-Profil mit scharfgeschnittener Nase, und unter seinen buschigen Augenbrauen gelingt ihm der gestrenge Blick der Wüstensöhne ausgesprochen gut. Nach dem Verlust seines Sohnes Mastfar, den er von der Sippe fortschicken musste und der vor seiner Rückkehr schon lange von den Mawdliyat für tot und nicht mehr zur Sippe zugehörig erklärt wurde, ist nun seine einzige Erbin und sein Augenstern seine Tochter Fatjona.

Deshalb hat er mit der Verheiratung auch so lange gewartet. Zum einen stellt er an seinen zukünftigen Schwiegersohn und Erben der Sippenführung hohe Ansprüche, zum anderen gab er den Wünschen seiner Tochter stets nach. Doch ob seines Alters muss er nun handeln. Seine Sympathien gelten Delqe, dem Sohn seines Freundes und Blutsbruders.

Stellen Sie den Hairan als einen Mann dar, der weiß, was er will, und es gewohnt ist, dass seinen Anordnungen Folge geleistet wird. Einzig bei seiner Tochter wird er schwach. Er achtet und verehrt Rastullah, jedoch mit einer deutlich weltoffenen Einstellung zu den Gesetzen. Cherek ist einer der vielleicht ein Dutzend Mitglieder des Stammes, der fließend Garethi spricht.

DIE BENI KHIVAD

sind der unabhängige Stamm, zu dem auch Cherek ben Anrams Sippe zählt. Außer den Chereks gehören ihm zehn weitere Sippen an. Sie zählen je zwischen vierzig und sechzig Personen. Zu ihrem gemeinsamen Anführer haben die Hairani seit Jahren immer den altherwürdigen Halif ben Fatullah gewählt.

FATJONA CHEREKSUNI

Chereks Tochter ist eine wirkliche Wüstenschönheit: Mit ihren achtzehn Jahren ist sie bereits seit vier Jahren heiratsfähig, doch die Ansprüche ihres Vaters und ihre geschickten Schmeicheleien haben ihr die Heirat bislang erspart. Sie ist in tiefer Liebe zu ihrer Zofe Isha entbrannt, und gemeinsam mit ihr heckt sie den wahnwitzigen Plan aus, Isha als Mann getarnt an den Spielen teilnehmen zu lassen. Fatjona ist sich bewusst, dass es nicht nur um ihre Zukunft geht, sondern für ihre Geliebte Lebensgefahr besteht – die Hairanstochter wird also alles Erdenkliche tun, die Helden bei der Entdeckung auf ihre Seite zu ziehen. Fatjona spricht ebenfalls recht gut Garethi, da ihr Vater großen Wert auf ihre Ausbildung legte. In einem Kampf wird Fatjona, falls sie sich einmischen will, von ihrem Vater oder Isha sofort geschützt und aus dem Handgemenge gedrängt.

MASTFAR BEN CHEREK

Mastfar ben Cherek ist der ältere Bruder Fatjonas, der während der Wettkämpfe ein böses Spiel treiben wird. Schon in seiner Jugend erlag der Novadi, den merkwürdigen Ereignisse umgaben, den Reizen seiner eigenen Schwester und gelobte ihr seine ewige Liebe. Da eine solche Verbindung auch unter der Novadis nicht sein darf, sich der Spross Cherek ben Anrams aber weigerte, von seiner Liebe abzulassen, wurde er nach schwerem Streit von seinem Vater von der Sippe fortgeschickt. Jahrelang hörte man nichts von ihm, die Mawdliyat erklärten ihn nach einiger Zeit für tot, und so war der Hairan ohne männlichen Erben und Nachfolger. Erst als der Wettkampf um die Hand Fatjonas unter den Novadis ausgerufen wurde, kam Mastfar plötzlich wieder zur Sippe zurück. Die Freude seines Vaters währte nur kurz, denn sein Sohn hatte sich noch mehr zu seinem Nachteil verändert. Cherek spürt zwar die Börsartigkeit hinter der aufgesetzten Freundlichkeit seines Sohnes, doch seine Familienliebe lässt ihn den Sohn nach so langer Zeit nicht gleich wieder wegschicken. Mastfar kann zwar die Nachfolge nicht mehr an-

treten – er ist schließlich offiziell tot und von den Mawdliyat nicht geduldet –, jedoch ist er stets an der Seite seines Vaters oder Fatjonas zu sehen. Denn in seinem verwirrten und rachsüchtigen Geist verfolgt er einen düsteren Plan.

Mastfar ging nach dem Verlassen seiner Sippe nach Rashdul, wo er von einigen Magiern 'entdeckt' wurde. Der Sohn der Wüste barg starke astrale Kräfte in seinem Körper und wurde daher an der Magierakademie Rashdul aufgenommen. Dort lernte er trotz seines eigentlich bereits zu hohen Alters die Macht des Elementarismus. (Es heißt, dass Hasrabal von Gorien selbst sich der Unterweisung Mastfars angenommen habe – zu welchem Zweck auch immer.) Den jungen Wüstenkrieger interessierte an der Zauberei jedoch vor allem, wie er diese Macht seinem einzigen Ziel zunutze machen konnte: Fatjona für immer für sich zu gewinnen.

Als vollwertiger Magier kehrte Mastfar zurück zu seiner Sippe, als er hörte, dass ein Wettkampf um Fatjonas Hand abgehalten werden sollte, denn es galt, Schlimmstes zu verhindern. Mit seinem irrsinnigen und doch berechnenden Verstand beschloss Mastfar, dass *niemand* diesen Wettkampf gewinnen sollte, damit Fatjona unverheiratet blieb und er sich daran machen konnte, sie letztendlich doch für sich zu gewinnen. Um diesen Plan zu verwirklichen, bedient er sich eines Fließsandgolems, den er mit Hilfe seines Mentors Hasrabalerschaffen hat. Der Golem versteckt sich im Wüstensand und wartet darauf, seinem Herrn unaufhaltsam jeden Wunsch zu erfüllen.

Mastfar ist ein weltoffener, schön anzusehender junger Mann von fast 28 Jahren, der äußerlich seinem Vater sehr ähnelt. Seine freundliche Art wirkt manchmal schon fast anbiedernd, und nur seine kalten Augen zeigen, dass hinter der Fassade mehr steckt. Seine wahre Natur mit dem messerscharfen Verstand, der verblendet durch seinen Wahnsinn und seine fanatische Liebe zu seiner Schwester ist, hält er genauso im Verborgenen wie die Tatsache, dass er ein Magier ist. Dies ist auch der Grund, warum seine rechte Hand bandagiert ist – er hat versucht sich mit einem glühenden Dolch das Gildensiegel herauszubrennen.

Mastfars Werte

MU 12	KL 13	IN 13	CH 12	FF 11	GE 12	KO 10
KK 10	LeP 24	AuP 26	AsP 38	RS 0	MR 6	SO 6
Waqif:	IB 10	AT 12	PA 8	TP 1W+2	DK H	

Herausragende Talente: Säbel, Dolch, Reiten, Schleichen, Überreden, Überzeugen, Alchimie

Herausragende Zauber (Pentagramm-Akademie Rashdul): Dschinnenruf, Elementarer Diener, Staub wandle, Wand aus Erz/Sand

Weitere Zauber: Adamantium, Applicatus, Balsam, Blitz, Fulminatus, Gardianum, Geisterbann, Geisterruf, Manifesto, Meister der Elemente, Odem, Paralysis

DER FLIEßSANDGOLEM

Die Erschaffung eines Fließsandgolems ist nur sehr wenigen Magiern in Aventurien möglich. Einer davon ist Sultan Hasrabal von Gorien, der Leiter der Magierakademie in Rashdul, an der Mastfar den Gebrauch seiner Kräfte lernte. Die weiteren Pläne Hasrabals mit Mastfar mögen sich erst in Zukunft zeigen, doch erschuf er mit ihm zusammen ein solches Ungetüm, das dem Novadi nun als gefährlicher und treuer Diener folgt.

Der Golem besteht aus feinem Sand, der sich fließend verändern und daher auch durch dünne Ritzen gelangen kann. Zu seiner humanoiden Gestalt zusammengefließen, ist er ungefähr zwei Schritt groß. Normalerweise versteckt er sich im Wüstensand irgendwo in der Oase. Da der Boden der meisten Zelte auf Sand gebaut ist, kann er ungesehen durch den Boden in die Zelte oder Lager gelangen, dort zu seiner Gestalt zusammenfließen und sein blutiges Werk verrichten.

Denn Mastfar benutzt den Golem nur zu einem Zweck: Er soll nach und nach die Pferde der Bewerber töten und dabei aufpassen, dass er nicht selber umkommt, schließlich ist er Mastfars verlässlichstes Mittel.

Kleiner Fließsandgolem

IB 13 AT 16 PA 6 LeP 28 RS 2 KL 7 MR 15
TP W6 TP(A) (Ersticken) / 2W6 (Sandstrahl) GS 6 AU 200 GW 14

Bemerkungen: Fließsandgolems sind nur mit magischen Angriffen oder Waffen zu bekämpfen. Sollte jedoch im Endkampf (siehe **Das Rennen** auf Seite 50) Mastfar das Zeitliche segnen oder längere Zeit bewusstlos werden, so wird der an ihn gebundene Golem im Wüstensand verrinnen.

ISHA PAZUNEDSUNI

ALIAS KARISH BEN SHAFIR

Isha ist einundzwanzig Jahre alt. Ihre Eltern kamen bei einer Stammesfehde ums Leben, und da sie keinerlei Besitztümer hat, fand sich bislang niemand, der ihr gegenüber Heiratsambitionen zeigte. Isha bewies sich als Kind bei ihrem Schmuckfest besonders tapfer, weswegen sie genau wie die novadischen Jungen im Reiten und Kämpfen ausgebildet wurde. Eben aus diesem Grund hat Cherek das Waisenkind aufgenommen und als Zofe und Leibwächterin für seine Tochter ausgewählt. Vielleicht wäre er anderer Meinung gewesen, wenn er geahnt hätte, dass Isha noch viel mehr für sein Kind werden würde.

Isha beherrscht Pferd und Waffen sehr gut, und obwohl sie für eine novadische Frau recht groß und drahtig gewachsen ist, ist sie gegen die anderen Männer doch zierlich und wirkt eher wie ein Junge als ein Mann.

Ishas Werte

MU 14 KL 12 IN 14 CH 14 FF 11 GE 15 KO 11
KK 12 LeP 29 AuP 30 RS 0 MR 3 SO 6

Khunchomer:

IB 10 AT 14 PA 12 TP 1W+4 DK N

Herausragende Talente: Akrobatik, Athletik, Reiten, Körperbeherrschung

FADJIN BEN RASTAFAN

Fadjin ist 40 Jahre alt, groß und hager. Er kleidet sich stets göttergefällig in die Gewänder der Wüstensöhne und unterstreicht seinen leicht finsternen Gesichtsausdruck gekonnt durch Kohlestreiche um die Augen.

Der Religionslehrer von Chereks Sippe ist ein absoluter Fanatiker. Schon lange ist es ihm ein Dorn im Auge, mit welcher Nachsicht der Hairan die 99 Gesetze Rastullahs durchsetzt. Nun sieht er seine Chance und wird kompromisslos alles daran setzen, einen rastullahwürdigen Ehemann – und damit nachfolgenden Hairan – einzusetzen. Fadjin ist der Intrigant im Hintergrund, der aufgrund seines Standes enormen Einfluss und genügend Handlanger hat, um den unliebsamen Teilnehmern das Leben schwer zu machen. Bei jeder Gelegenheit hat der Mawdli ein Gesetz des einzig wahren Gottes parat. Er ist ein ausgezeichnete Rhetoriker.

Mit Delqe oder den Helden wird er nur im äußersten Notfall persönlich reden. Obwohl er des Garethi mächtig ist, lehnt er es vollständig ab, diese 'unwürdige' Sprache zu sprechen. Kämpfen wird Fadjin nur, wenn sein Leben in Gefahr ist. Dann benutzt er einen Dolch oder Krummsäbel.

Fadjins Werte

MU 14 KL 16 IN 12 CH 16 FF 11 GE 10 KO 10
KK 9 LeP 25 AuP 27 RS 0 MR 7 SO 10

Dolch:

IB 10 AT 12 PA 8 TP 1W+1 DK H

Herausragende Talente: Überzeugen, Götter/Kulte (Rastullah), Rechtskunde, Selbstbeherrschung, Etikette (Rastullahs Gesetze und Stammesleben der Novadis)

DELQE AL'TERRACQ, FÜR DIE NOVADI DELQE BEN JAIME

Delqe ist der jüngste Sohn des Jaime Al'Terraccq und seinem Vater im Äußeren wie im Wesen sehr ähnlich: großgewachsen, schwarze Haare, stolz geschwungene Brauen und Lippen, kühn blickende Augen, eine ungebändigte Neugier und Lust auf Abenteuer. So war er sofort Feuer und Flamme, als sein Vater den Inhalt des Briefes seines Blutsbruders Cherek verkündete. Von seinem Vater weiß Delqe, dass die novadischen Mädchen wahre Schönheiten sind. Außerdem reizt ihn das Spiel an sich.

Delqe ist ein fröhlicher, ehrlicher aber recht sprunghafter junger Mann, dem es eben auch passieren kann, dass er eine Diebesbande anheuert, um sein Gefolge zu spielen. Lassen Sie sowohl Delqes Ehrgeiz als auch seine pure Freude am Leben immer wieder erkennen. Obwohl er die Helden bezahlt, wird er sie stets gleichwertig behandeln und ihren Ratschlägen Gehör schenken.

Da der junge Händlerssohn seine Zeit von Kindesbeinen an mit den Dingen verbracht hat, die ihm Spaß machten, ist er ein ausgezeichnete Reiter und Kämpfer. Außer dem Novadi hapert es mit Fremdsprachen ein wenig.

Abgesehen davon, dass der junge Almadaner ein rechter Taugenichts ist und einfach Spaß an einem solchen Abenteuer hat, treibt ihn noch etwas Anderes zu der Teilnahme am Turnier. Als glühender Anhänger Rahjas glaubt er fest an die Macht der Liebe, zumal er es bei seinen Eltern erlebt. Sein fester Glaube ist: Wenn er gewinnt, ist es rahjagewollt; dann sind er und die Hairanstochter füreinander bestimmt. Schon aus diesem Grund würde er niemals das Turnier frühzeitig abbrechen. Ein weiterer Grund sind sein almadanischer Stolz und die Familienehre. Würde er sich durch die Vorkommnisse einschüchtern lassen, dann würde er mit seinem Namen die gesamte Familie in den Schmutz ziehen.

Da sich in der Liebeshöhle herausstellt, wie es um Fatjonas Gefühle bestellt ist, erklärt sich von selbst, dass Delqe von einer Heirat gegen ihren Willen Abstand nimmt.

Delqes Werte

MU 14 KL 11 IN 10 CH 14 FF 11 GE 15 KO 12
KK 13 LeP 32 AuP 35 RS 1 MR 3 SO 8

Säbel: IB 11 AT 14 PA 14 TP 1W+3 DK N

Herausragende Talente: Reiten, Körperbeherrschung, Betören, Ablichten

BERKE BEN HADRIJ

Berke ist der Innbegriff eines schönen Novadi: Er besitzt den schlanken Wuchs der Dattelpalme, hat tiefschwarzes Haar und Bart, den kühnen Blick eines Falken, die scharfgeschnittene Nase des Adlers und eine glatte Haut von der Farbe milchigen Tees. Gerade für das Letztgenannte gibt sich der sehr rastullahgefällig lebende junge Mann große Mühe. Auf längeren Ritten durch die sengende Wüstensonne trägt er einen Schleier zum Schutz seiner Haut.

Berkes Vater ist schon lange mit Fadjin ben Rastafan befreundet. Sie teilen ihre religiösen Ansichten und so hatte der Mawdli stets ein interessantes Auge auf die Entwicklung Berkes. In seiner eigenen Sippe hat Berke kein Anrecht auf den Hairanstitel, so dass ihm die Mitgift von Cherek gerade recht käme.

Berke ist sich seiner in die Novaditradition passenden Attribute bewusst. Er ist oft überheblich und sehr reizbar. Spielen Sie ihn als verwöhnten Sohn eines einflussreichen Mannes, dem zum Erreichen seiner Ziele auch unlautere Mittel recht sind. Berke steht unter dem direkten Einfluss des Mawdli und wird alles tun, was dieser anordnet. In seiner unbeherrschten Art könnten ihm dadurch vielleicht einige kleine Hinweise für die Helden herausrutschen.

Das liebste 'Spielzeug' des jungen Mannes sind seine drei abgerichteten Falken.

Berkes Werte

MU 13 KL 11 IN 11 CH 11 FF 12 GE 14 KO 11

KK 11 LeP 28 AuP 30 RS 0 MR 3 SO 9

Khunchomer: IB 10 AT 15 PA 12 TP 1W+4 DK N

Herausragende Talente: Reiten, Körperbeherrschung, Etikette (Rastullahs Gesetze und Stammesleben der Novadis)

HILAN BEN FESSIR

Hilan ist der vierte Bewerber, der es bis zur letzten, entscheidenden Aufgabe schafft. Obwohl er nur als 'Füllcharakter' gedacht ist, sollten Sie seine Funktion nicht zu früh preisgeben. Nutzen Sie ihn, um die Helden auf falsche Fährten zu locken.

Hilan ist vor allem kräftig und ein guter Kämpfer; der gewandte Umgang mit Worten ist wahrlich nicht sein Gebiet. Wenn er spürt, dass er der Unterlegene in einem Wortgefecht ist, wird er rasch aufbrausend. Als sein Vater hörte, dass eine Hairanstochter durch einen Wettkampf verge-

ben werden soll, sah er die Chance für seinen Sohn. Er hat ihm eingepflichtet, dass er alles daran setzen soll, dieses Turnier zu gewinnen.

DIE MITBEWERBER

Die hier nicht genauer beschriebenen Mitbewerber bei dem Wettstreit um Fatjonas Hand sollten von Ihnen nicht unter den Tisch gekehrt werden und als gesichtslose Novadis vorkommen. Je mehr Leben Sie den übrigen acht Novadis einhauchen, umso interessanter und bunter wird der Wettkampf. Geben Sie dem meisten von ihnen die typische Abneigung gegen Fremde mit. Einige sind voller Arroganz, andere nur stolz und werden den Almadaner und die Helden auf Grund ihrer Taten während des Wettkampfes irgendwann zumindest anerkennen.

Die Namen der anderen acht Bewerber lauten: Melekh Al-Ahjan ben Melekh, Omjaid ben Achtev, Yali ben Zuhamid, Tulef ben Nazir, Farzal ben Gaftar, Charef ben Haschnabah, Rezzan ben Muamar, Hazzar ben Khalef.

EINE UNGEWÖHNLICHE ANWERBUNG

Zu Beginn sollten sich die Helden ohne dringendes Ziel auf dem Weg von Kirch nach Yiyimris befinden. Vielleicht bringen sie für gutes Geld dem Scheich der Oase etwas, vielleicht reizt es sie einfach, den Hauch der Wüste zu schnuppen.

Der Weg zwischen den Oasen ist auch für der Wüste Unkundige hinreichend leicht zu finden und führt die Helden am Rande der Khôm, an den Ausläufern des Khoramgebirges entlang. Auf jeden Fall werden sie Augenzeugen der folgenden Szene. Je nach gelungener *Sinnenschürfe*-Probe hören die Helden zunächst nur etwas oder stehen sofort im Geschehen:

Gerade wollen sie um eine der scharfen Kehren der Gesteinsformationen biegen, als laute Stimmen und aufgeregtes Pferdestampfen zu hören sind.

Hinter der Kehre befindet sich der junge Almadaner Delqe Al'Terracq in arger Bedrängnis. Die Leute, die er sich in Punin angeworben hat, sehen hier eine gute Gelegenheit, sich ihres Geldgebers zu entledigen und mitsamt den mitgeführten Brautgeschenken und den Pferden zu verschwinden. Es sollte sich je nach Kampfkraft der Helden mindestens um eine zahlenmäßig gleich große Gruppe an Dieben handeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mehrere unruhige Reit- und Packpferde stehen auf dem Pfad und werden von einem almadanisch gekleideten Jüngling am Zügel gehalten. Ihre Unruhe rührt von einem imposanten, goldfuchsfarbenen Hengst her, der unter seinem Reiter in dem Versuch hin- und hertrippelt, mehreren Männern und Frauen zu entgehen, die nach dem Zügel oder den Beinen des Reiters haschen. Ihr erkennt sofort, mit welcher Leichtigkeit und Präzision der junge Mann sein Pferd dirigiert. Augenscheinlich kommen die am Boden Stehenden nicht schnell genug zu ihrem gewünschten Ziel, denn nun werden Waffen gezogen.

Es sollte davon auszugehen sein, dass sich die Helden spätestens jetzt in das Geschehen einmischen und Delqe zu Hilfe kommen. Das Diebespack wird sich bei entsprechendem Auftreten kampfflos einschüchtern lassen, jedoch versuchen, mit den Pferden, die Delqe ihnen zur Verfügung gestellt hat, zu verschwinden. Kommt es sofort zu einem Kampf, wird der Almadaner sich gekonnt mit einem schlanken Almadanersäbel

beteiligen. Die Diebe werden nicht auf Leben und Tod kämpfen, sondern bei ersten Anzeichen ihrer Niederlage das Weite suchen.

Der junge Mann, dem sich die Helden nun gegenübersehen, ist ein Almadaner, wie er im Buche steht: Sein schulterlanges, gewelltes Haar ist pechschwarz, aus seinem markanten Gesicht sticht seine schmale Nase hervor und ein gepflegtes Spitzbärtchen zielt sein Kinn. Seine blitzenden Augen mustern die Helden, als er sein Wort an sie richtet: "Caballeros und Caballeros, ich darf mich bedanken für diese Rettung!"

Eine schwungvolle Verbeugung schließt sich seinen nicht ganz akzentfreien Worten an.

Die Helden erfahren, wer er ist und was passiert ist. Außerdem berichtet er bereitwillig, dass er sich auf dem Weg zum Stamm der Beni Khivad befindet, deren Heimatoase am nordwestlichen Rande des Wal-El-Khômchra liege. "Ihr müsst wissen, alle jungen Frauen dort sind Graciosas, sagte mir mein Vater. Diese zu sehen, wollte ich mir nicht entgehen lassen. Doch nun habe ich zwar mein Brautgeschenk und den Waqqif des Hairans als Beweis, dass ich der Sohn seines Blutsbruders bin, aber mir fehlen die Leute."

Bieten sich die Helden von selbst an, hat Delqe die Idee, die Helden gegen gutes Geld als sein Gefolge anzuheuern.

DER WEG DURCH DIE WÜSTE

Bis zur Oase Keft sollte die Reise durch die Wüste keinerlei nennenswerte Probleme aufwerfen. Das einzig Zehrende sind bereits jetzt der enorm gesteigerte Wasserverbrauch (mindestens 20 % des Normalbedarfs mehr) und der Wechsel der Temperaturen von sengender Hitze am Tag zu Frost in der Nacht. Die almadanischen Pferde (Yaquirtaler Vollblüter und edel gezogene Warunker) vertragen die Hitze recht gut. Sollten die Helden eigene Pferde haben, haben auch diese einen deutlich gesteigerten Wasserverbrauch und erleiden bei Wassermangel Schaden durch Hitzschlag. Befindet sich gar ein Kaltblut darunter, wäre es ratsam, das arme Tier an der Oase zurückzulassen.

Der Weg führt die Reisegruppe von Keft aus nach Norden, weiter an den Gebirgsausläufern entlang, um dann dem Wadi Yiyila zum Gebirge Wal-El-Khômchra zu folgen. Natürlich könnte man den direkteren Weg quer durch die Wüste nehmen, doch ist dies ohne vertrauenswürdigen Führer eher ein Selbstmordkommando.

Für Sie als Meister bietet die Wüste alle Möglichkeiten: Beschreiben Sie nahezu kitschig schöne Sonnenauf- und -untergänge, die die Sanddünen in allen Rottönen erglühen lassen. Konfrontieren Sie die Helden mit Treibsand oder den Resten einer weniger glücklichen Reisegesellschaft.

Auch ein Rudel Khoramsbestien oder eine giftige Schlange können für Aufregung sorgen. Gestalten Sie den Weg durch die Wüste so schwierig und so lang, wie Sie es für richtig halten und Ihre Spieler Spaß an der Sache haben.

IM LAGER DER BENI KHIVAD

An dieser Stelle sollten Sie nicht mit übertriebenen Beschreibungen sparen. Machen Sie den Helden klar, wie eine Oase mit Novadilager nach der Eintönigkeit der Wüste wirkt.



Der Rand der Oase ist wie abgeschnitten: Steht man noch im unfruchtbaren Wüstensand, beginnen direkt daneben Haine mit Dattel- und Feigenbäumen. Palmen spenden mit ihren großen Blättern den müden Reisenden Schatten. Felder voller Hirse und Melonen umsäumen den Weg.

In der Mitte der knapp zwei Meilen durchmessenden Oase befindet sich ein blau-grün schillernder See. Fast sein gesamtes Ufer wird durch große Filzzelte gesäumt, die die Novadis aus Schaf- und Ziegenhaar herstellen. Aus der Mitte jedes Zelts, das etwa 20 Personen Platz bietet, ragt ein hoher Mittelpfosten hervor, an dem bunte Wimpel flattern. Überall herrscht emsige Betriebsamkeit. Ziegen und Schafe werden in kleineren Herden umher getrieben, Kamele blöken und mehrere Herden der herrlichen Shadif-Pferde laufen umher.

Bevor die Helden jedoch in die Oase hineingelangen, ereignet sich folgendes: Am Rande des Lagers werden die ersten Novadis auf die Fremden aufmerksam und rufen Verstärkung herbei. Sofort schwingen sie

sich auf die Pferde greift nach Reiterlanzen, um wütend schreiend im vollen Galopp auf den Trupp der Ankommenden zuzupreschen. Was wie ein Sturmangriff aussieht, ist allerdings nichts anderes als eine 'Fantasia', eine vorgetäuschte Attacke, um die Fremden zu begrüßen und zu prüfen, wie mutig sie sind. Nichts ahnende Helden sollten an Delqe, dem von dieser Begrüßungsart berichtet wurde, sehen, dass keine Gefahr besteht. Der Almadaner bleibt nämlich ohne mit der Wimper zu zucken mit seinem Pferd stehen. Fliehende Helden oder solche, die ihre Pferde nicht im Zaum halten können, müssen später mit dem Spott der Novadis rechnen. Gegenangriffe sollten aber rechtzeitig von Delqe gestoppt werden.

Nachdem die Helden sich bis zur Sippe des Hairans Cherek ben Anram durchgefragt haben, werden sie von diesem offensichtlich erfreut und mit blumigen Worten Willkommen geheißen. Der Hairan lässt ihnen zwei Zelte zuweisen.

FREMDE IN DER OASE

Dass die Novadis ein eigenes Völkchen und in der Vergabe von Sympathien an 'Ungläubige' eher zurückhaltend sind, ist wohl allgemein bekannt. Besonders offensichtlich magisch begabten Helden wird mit großem Argwohn begegnet. Es kann zu regelrechten Zauberverboten durch einen ungehaltenen Mawdli kommen, an die sich die Helden dann auch tunlichst halten sollten, zumindest, wenn ihre Magie beobachtet werden kann.

Zwerge und Elfen sind äußerst selten. Nicht einmal die Hälfte der Nomaden in ihrem Leben Vertreter der einen oder anderen

Rasse gesehen. Die Spitzohren werden ein besonderes Wechselbad der Gastfreundschaft erleben: Sie gelten als Dschinnis oder andere fleischgewordene Geister. So sind sie in jedem Fall äußerst suspekt. Die Novadis werden ehrfürchtig Platz machen und direkten Augenkontakt vermeiden, um nicht etwa von den Zaubern des Dschinnis verflucht zu werden. Gleichzeitig aber ist die Neugier spürbar und der Wunsch, dieses Wesen zu berühren. Das bringt nämlich Glück. Sollten sie ein wenig Vertrauen gefasst haben, werden die Wüstenbewohner den Elfen immer wieder mit Bitten zur Erfüllung von Wünschen bestürmen. Diese können von der Befreiung einer Haut-

krankheit über den Wunsch, jemanden verliebt zu machen, bis hin zu einem gesunden, schnellen Fohlen reichen.

Solche Frauen, wie die Heldinnen es sind, sind im Leben der Novadis ebenfalls unbekannt. Den allermeisten Novadi-Frauen ist das Tragen von Waffen nicht gestattet, und das Zugesehensein oder gar

Einmischen in Männergespräche wird mit einer Zurechtweisung oder zumindest strafenden Blicken und Ignoranz kommentiert.

Dass die Helden zusätzlich durch ihre Zugehörigkeit zu dem Almadaner bei manchen Minuspunkte, bei anderen Pluspunkte erhalten, fällt ebenfalls ins Gewicht.

DIE KÄMPFE BEGINNEN

Am nächsten Morgen versammeln sich alle vierundzwanzig Teilnehmer und eine große Zahl Schaulustiger an einem großräumig abgesteckten Platz. Fatjona, die zukünftige Braut, ist nicht zu entdecken. Der Hairan eröffnet das Turnier mit einigen salbungsvollen Worten und erklärt die Regeln des ersten Spieles. Alle Reiter werden mit strohgefüllten Säcken ausgestattet und müssen sich innerhalb des abgesteckten Feldes bewegen. Ziel ist es, möglichst viele andere Teilnehmer vom Pferderücken zu schlagen. Ist nur noch die Hälfte im Sattel, sind dies die Gewinner und sie dürfen an den weiteren Spielen teilnehmen.

Das große Sackschlagen ist sicherlich mehr ein Spektakel als ein richtiger Wettkampf. Ziel des Spiels ist es, die Spreu vom Weizen zu trennen. Es ist ein irrwitziges Durcheinander, das während des Spieles auf dem Spielfeld vorgeht. Die kleinen, wendigen Wüstenpferde sind durch den Eifer ihrer Herren aufgepeitscht und springen behende hin und her. Es ist schon eine Kunst, sich bei diesen nicht immer gewollten Manövern auf dem Pferderücken zu halten. Ein ganz anderes Bild bieten Delqe und sein Hengst Espejo. Obwohl man beiden höchste Anspannung ansieht, wirkt ihr Tun diszipliniert und vorberechnet. Wie ein Fels in der Brandung steht der Hengst in all dem Durcheinander da, um wie von der Feder geschleudert plötzlich vorwärts zu schießen oder zu wenden. So ist es kein Wunder, dass Delqe unter den zwölf Gewinnern ist. Während der letzte vom Sattel Gestoßene sich wieder aus dem Wüstensand hochrappelt, sollten die Helden bemerken, dass auch Delqe nicht mehr ganz gerade auf seinem Hengst sitzt. Gerade noch zur rechten Zeit zieht er sich ein wenig aus dem Getümmel zurück, bevor er mit samt seinem Sattel auf dem Wüstenboden landet. Er hat Glück, als 13. den Boden zu berühren. Grinsend wird er sich den Helden zuwenden, sein Pferd an den Zügeln fassen und den Sattel hinter sich herziehend an den Rand des Feldes begeben. Fragen die Helden, ob ihm etwas passiert sei, so wird er zugeben, dass er schon lange nicht mehr so viel Spaß hatte.

BEGRÜßUNG DER KÄMPFER

Nachdem die erste Hälfte der Bewerber ausgeschieden ist, werden die verbliebenen Streiter mitsamt ihrem Gefolge zusammengerufen. Der Scheich Halif ben Fatullah wird einige lobende Worte an die wackeren Kämpfer verlieren und sich dann aus dem Geschehen zurückziehen. Er macht Hairan Cherek ben Anram Platz, der mit interessierten Blicken die Reihe der Bewerber mustert. Aufmerksame Helden können ein leichtes Lächeln auf seinem Gesicht sehen, wenn sein Blick Delqe streift. Danach wird er nur kurz nicken und Fadjin ben Rastafan, den Mawdli, nach vorne bitten.

Dieser erhebt sofort seine Stimme (auf Khôm-Novadisch, versteht sich):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Söhne der Wüste, Kinder Rastullahs und Streiter voll Ehre und Ruhm. Ihr habt es geschafft und euch die Gunst erstritten, um die Hand der wunderschönen Fatjona Chereksuni zu kämpfen, die Perlengleiche, Tochter der Morgenröte und des Oasenwassers, die mit ihren Händen die edelsten Pferde verzaubert und mit ihrer Stimme die Wüstenammer beschämt verstummen lässt. Mit ihr zu-

gleich geht es um die Nachfolge ihres Vaters, des ehrwürdigen und starken Cherek ben Anram, dessen Weisheit und Güte in der ganzen Khôm bekannt sind. Geht mit dem Segen Rastullahs in die nächsten Prüfungen hinein und zeigt euch löwengleich und beständig wie der Wüstensand und doch schnell und listig wie die Schlange.“

Der Mawdli unterbricht kurz seine Rede und schaut in den blauen Himmel, wo zwei gerade noch zu erkennende Khômadler kreisen. „Seht!“, ruft er aus und deutet hinauf. „Rastullah ist mit uns! Und mit ihm seine vierte Braut Rondara! Sie lässt die Herren der Lüfte über den Kämpfen fliegen. So segne ich euch nun in ihrem Namen und erkläre euch alle als würdig im Angesicht Rondaras selbst. Ihr seid die Streiter der Wüste, Söhne Rastullahs, und wie ich es sage, so sagt es Rastullah und so ist es sein Gesetz.“

Kaum hat der Mawdli geendet und seinen Arm wieder gesenkt, beginnt die Menge laut zu jubeln.

Diese Ansprache und vor allem der Segen des Mawdlis ist eine der wichtigsten Szenen in diesem Szenario. Denn Fadjin hat sich soeben für die zukünftigen Ereignisse selber das Wasser abgegraben. Er hat in seiner Begeisterung alle Streiter auf dem Feld zu Söhnen Rastullahs erklärt. Er hat Recht, wenn er sagt, dass seine Worte im Namen des Herrn und seiner vierten Gemahlin gesprochen wurden und somit Gesetz sind. So hat er aber auch Delqe zu einem Novadi im Angesicht Rastullahs erklärt und – noch viel wichtiger – auch die Zofe Isha. Streng genommen ist sie damit keine Frau mehr, sondern ein Mann. Dies konnte Fadjin zwar nicht wissen, er wird die Konsequenzen seiner Ansprache aber am Ende des Abenteuers noch zu spüren bekommen.

Die meisten Novadis gehen nun wieder dem üblichen Treiben in der Oase nach, und die zwölf Bewerber werden sich mit ihrem Gefolge zu ihren Zelten begeben.

DER BITTERE KERN DER DATTEL

Nachdem Delqe sich um sein Pferd gekümmert hat, ruft er die Helden aufgeregt zu sich. Seine Fröhlichkeit ist völlig von ihm abgefallen, als er sie in sein Zelt bittet und dort zu seinem Sattel führt. Wütend und enttäuscht zeigt er ihnen den Sattelturm und damit die Begründung, warum er am Ende des Kampfes mitsamt dem Sattel vom Pferd gerutscht ist. Ohne Mühe kann man erkennen, dass der Haltegurt angeschnitten wurde. Delqe ist sich sicher, wenn er nicht so ein ruhiges Pferd hätte, wäre der Sattelturm schon weit früher gerissen und er nicht mehr im Wettbewerb vertreten. Aufgebracht und vielleicht durch die Helden angestachelt, beschließt er, sofort zum Hairan zu gehen. Die Helden sollen ihn begleiten.

Beim Zelt des Hairans angekommen, werden sie auf Verlangen sofort vorgelassen. Delqe klagt Cherek zuerst sein Leid, zeigt ihm den angeschnittenen Sattelturm und fragt schließlich, ob er wieder abreisen soll. Nur mit Mühe kann der Hairan ihn von diesem Vorhaben wieder abbringen. Er bemüht sich redlich, Delqe und sein Gefolge davon zu überzeugen, zu bleiben und weiter an den Wettkämpfen teilzunehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Hairan setzt sich schwer auf seine Kissen und schenkt euch und Delqe einen Blick, der von Trauer und schweren Lasten auf seinen Schultern erzählt. "Glaubt mir, Delqe ben Jaime, dies ist nicht der einzige Vorfall, der mir zur Zeit zu schaffen macht. Viel mehr ist es die Spitze der Nase eines faulen Kamels, die nach einem langen Sandsturm noch aus dem Boden der Wüste hinausragt. Im süßen Fleisch steckt auch immer der bittere Kern der Dattel und dieser scheint manchmal größer zu sein als der Genuss am Rest der Frucht.

Vor ein paar Monden ist die Lieblingssofa meiner Tochter verschwunden. Von einer Sonne zur anderen war sie plötzlich nirgends im Lager mehr zu finden und niemand fand seitdem eine Spur von ihr. Groß war die Trauer meines Augensterns, meiner lieblichen Fatjona.

Dann wurden mir und meiner Tochter Schmuck gestohlen, Geld und einige andere wertvolle Gegenstände. Auch dies ist nicht die Art, wie die Söhne Rastullahs es von ihrem Führer gelehrt bekommen.

Als nächstes ist Mavkilah ben Kusrah, der Sohn des Hairan Kus-

rah ben Mavkilah, nicht zu den Wettkämpfen erschienen. Sein Vater, ein guter Freund, hat ihn schon vor Tagen mit seinem Gefolge vorgeschickt und als der Hairan vorgestern hier ankam und sein Sohn war noch nicht eingetroffen, ist er vor Sorge fast umgekommen. Auch von ihm fehlt jede Spur. Und nun, Delqe ben Jaime, kommt Ihr mit diesem angeschnittenen Gurt und ich sage Euch: Mir schwant, der Kern der Dattel ist nicht bitter, er ist vergiftet."

Auf Nachfragen der Helden oder Delques kann der Hairan einige der Informationen geben, die im folgenden Abschnitt beschrieben sind. Irgendwann richtet sich der alte Mann auf und schaut Delqe mit seinen klaren Augen hoffnungsvoll an. Er bittet ihn, vielleicht sein 'Gefolge' auf die Spur dieser Vorfälle zu setzen, denn sie können in keiner Weise in die vermutete Intrige involviert sein. Außerdem haben sie als Ungläubige und Fremdländer den Vorteil, dass ihr Nachfragen als lästige Neugier gewertet wird und sie so vermutlich weniger Aufmerksamkeit auf sich ziehen als der Hairan, wenn er mit Nachforschungen beginnt. Die Helden und Delqe können nach der Besprechung wieder zu ihren Lagerplatz gehen und dort das weitere Vorgehen absprechen.

OASENGEFLÜSTER

Es ist anzunehmen, dass sich die Helden nun von sich aus auf die Spur der merkwürdigen Vorfälle machen. In der nächsten Zeit und auch zwischen den einzelnen Wettkämpfen können sich die Helden also detektivisch betätigen.

Das Szenario hat in der Reihenfolge vieler Entwicklungen einen recht geradlinigen Verlauf, nicht jedoch in allen. So kann in keiner Weise vorausgesehen werden, wann die Charaktere wen zur Rede stellen werden, wen sie wann beschatten und wen sie verdächtigen. Daher sollen in diesem Kapitel alle Informationen und Gerüchte, die die Helden durch Nachfragen und Recherchieren herausbekommen können, angegeben werden. Streuen Sie ein paar der Informationen am Lagerfeuer ein, lassen Sie die Helden ein paar Gespräche belauschen, denken Sie sich weitere Informationen aus, die gar nichts mit den Verwicklungen innerhalb dieses Plots zu tun haben – das Oasenleben mit zehn verschiedenen Sippen kann viele Verstrickungen enthalten. Im Laufe des Abenteuers werden zusätzlich einige Vorkommnisse geschildert, die an speziellen Zeitpunkten auftreten.

Das Wichtigste dabei ist, dass Sie nicht vergessen, wo das Szenario spielt. Die Helden sollten jede Menge der Atmosphäre eines Novadi-Lagers mitbekommen: die Dattelspeisen, die Spiele unter den Novadi-Männern, das deutlich andere Frauenbild der Söhne der Wüste, ihre Einstellung zu ihren Pferden, zu Rastullah und dessen Gesetzen. Lassen Sie die Helden unbekannte und orientalische Klänge hören, Tänze sehen, Gerichte verspeisen und immer wieder mit dem Glauben der Novadi und ihren Regeln anecken. Die Helden werden sich sicherlich dabei den ein oder anderen Feind machen, und was aus diesen kleinen Geschichten am Rande der großen wird, dass entscheiden ganz alleine Sie. Füllen Sie die Oase mit Leben, denn wenn irgendwo in der Wüste Leben zu finden ist, dann hier!

Zwei Feinde haben die Helden und Delqe schon sicher: Der Mawdli Fadjin wird die Ungläubigen wo er nur kann schlecht machen und genau schauen, welche Gesetze sie brechen und welche Strafe darauf steht. Dies wird er natürlich nicht persönlich machen, sondern mit Einflüsterungen und Steuerungen anderer Mawdliyat und Novadis. Da die Helden und Delqe andererseits aber unter dem Schutz des Hairan stehen, gibt es auch Novadis, die in solchen Situationen helfen. Dabei sollten die Verbote und Gebote ruhig für Nicht-Wüstensöhne genauso wenig nachvollziehbar sein wie viele andere Dinge dieser Kultur. Der Bruder Fatjonas, Mastfar ben Cherek, sieht die Helden ebenfalls als Bedrohung an. Die weitgereisten Fremden könnten hinter sein Geheimnis kom-

men, denn wahrscheinlich kennen sie sich besser mit Magie aus als die Novadis in der Wüste. Allerdings nimmt er sie vorerst nicht allzu ernst, denn es sind keine Wüstensöhne und -töchter und daher ist er sich sicher, sie mit einer angemessenen Summe an Geld und Gold aus der Oase wegzubekommen. Dass er dabei nicht den Stolz des Almadaners (und hoffentlich auch den der Helden) mit einberechnet hat, bemerkt er spätestens nach dem **Treffen in der Nacht** auf Seite 45. Danach werden nicht nur die Wettbewerber, sondern allen voran auch die Helden auf seiner Abschlusliste stehen, hat er ihnen doch ein Teil seines wahren Gesichtes gezeigt.

DIE INFORMATIONEN

Allgemein:

- Der Hairan und der Mawdli sind schon des Öfteren wegen Glaubensfragen aneinander geraten. Meistens siegt bei solchen Debatten der Hairan, er führt zwar nicht das geschicktere, aber dafür das härtere Wort. Trotzdem lässt sich der Hairan immer gerne von seinem Mawdli beraten.

- Die Tochter des Hairans, Fatjona Chereksuni, gilt als große Schönheit, aber auch als ein wenig eigenwillig. (Von mehreren Personen kann man dabei hören, dass sie schnell unter die Haube gebracht werden muss.) Sie hatte bis jetzt noch keinen Favoriten für sich erwählt, die Männer schienen ihr alle nicht gut genug zu sein.

- Fatjona hat einen nicht unerheblichen Einfluss auf ihren Vater. Je nachdem, wen man fragt, einen schlechten (die Männer), einen guten (die Frauen) oder einen töchterlichen (Väter mit Töchtern).

- Über die verschiedenen Wettkämpfe ist nichts bekannt. Der Hairan, seine Tochter und wahrscheinlich sein Mawdli sind die Einzigen, die etwas darüber wissen. Sie bewahren allerdings Stillschweigen.

- Mastfar ben Cherek ist ein merkwürdiger Mann. Schon in seiner Jugend geschahen hin und wieder seltsame Dinge in seiner Umgebung. (Denken Sie sich ein paar Ereignisse aus, die auf unbewussten Einsatz von Magie hindeuten könnten.)

- Mastfar war lange Zeit abwesend, viele Leute sind nicht sehr glücklich darüber, dass er nun wieder da ist. Keiner erkennt ihn als echtes Sippenmitglied an.

- Falls die Helden fragen, warum denn nicht der ältere Bruder Fatjonas der Nachfolger des Hairans wird: Mastfar hatte vor langer Zeit einige Probleme mit der Sippe, angeblich irgendwas wegen seiner Schwester.

Er hat die Sippe verlassen, und nachdem er nicht wiederkam, wurde er für tot erklärt – und Tote können schlecht eine Sippe führen. (Gerade hier sollte die einleuchtende Logik rastullahgefälliger Gesetzbefolgung durch die Worte der Mawdliyat die Helden verwirren. Zumal durch eine ähnliche Gesetzgebung und die Worte Fadjins am Ende eine Frau zum Mann wird.)

- Mavkilah ben Kusrah und sein Vater Kusrah ben Mavkilah sind enge Freunde von Hairan Cherek ben Anram. Bei genauerem Nachfragen kann man erfahren, dass sie ebenfalls sehr locker mit den Gesetzen Rastullahs umgehen.

- Mavkilah gilt als guter Streiter und harter Wüstensohn. Die Meisten sind davon überzeugt, dass er die Wettkämpfe gewinnen wird. Sehr zum Leidwesen von Fatjona, da sie Mavkilah nicht leiden kann.

- Die Sippe von Berke ben Hadrim ist bekannt für ihre Rechtschaffenheit und ihre Befolgung der Gesetze Rastullahs. Bei genauerem und gezieltem Nachfragen kann man hören, dass das manche ein wenig übertrieben finden.

- Wüstenfalken sind relativ selten. Berke ist stolzer Besitzer von gleich drei dieser Exemplare.

- Zu welchem Stamm der junge Karish ben Shafir gehört, ist keinem bekannt, was natürlich zu Unmengen von Gerüchten führt.

- Das Gefolge von Karish ist sehr merkwürdig, weil der Eine manchmal nicht weiß, was der Andere gerade macht. (Niemand lässt sich auf genauere Äußerungen ein. Für die Novadis ist es aber merkwürdig, dass die paar Wüstenöhne, die Karish mitgebracht hat, nicht richtig zusammenarbeiten. Dies liegt daran, dass es Mietlinge sind.)

- [Quelle: Gefolge von Karish, wenn diese als Mietlinge identifiziert wurden] Karish hat die Leute vor ein paar Wochen in der Oase Shebah angeworben. Auch sie wissen nicht, zu welchem Stamm er gehört, aber er scheint sehr wohlhabend zu sein.

Informationen zu den Diebstählen:

- Zum Diebesgut gehören Schmuck, Gold und Edelsteine. Trotz intensiver Suche fand man keine Spur des Diebes. Da die Tat mitten in der Wüste geschah, weiß keiner so recht, wie so etwas geschehen konnte. Alles wurde in einer Nacht geraubt. An einen Diebstahl durch eine andere Sippe oder anderen Stamm mag niemand glauben, denn die hätten das gesamte Lager überfallen.

- [Quelle: ein Mitglied der Sippe des Hairans Cherek, das sich erst ab dem 3. Tag daran erinnern wird. Sollte es vorher schon mal gefragt werden, so wird es im Nachhinein auf die Helden zukommen.] Die einzige, die in der Nacht des Diebstahls unterwegs war, war die Tochter des Hairans. Sie hat das Lager nicht verlassen. (Was sie auch gar nicht musste,

da sie an einer abgesprochenen Stelle den ganzen Schmuck vergrub, damit Isha ihn später, als die Sippe weitergezogen war, wieder ausgraben konnte.)

- [Quelle: Fatjona, wenn sie auf die Nacht des Überfalls angesprochen wird.] Fatjona war in der Nacht im Lager unterwegs, aber nur aus Unruhe. Ihr ist aber nichts Besonderes aufgefallen.

Informationen zum Verschwinden der Zofe:

- Isha war Fatjona immer treu ergeben. Sie ließ sie keinen Augenblick aus den Augen.

- Auch Hairan Cherek traute Isha und war daher unbesorgt, wenn die Zofe bei seiner Tochter war.

- Das Verhältnis zwischen dem Mawdli und Isha lässt sich als neutral bezeichnen. Die beiden sind sich aus dem Weg gegangen und hatten sonst nichts miteinander zu tun.

Informationen zum Verschwinden von Mavkilah ben Kusrah: gibt es nicht.

Weitere Informationen sind dem Kapitel **Die Mitwirkenden** auf Seite 39ff. zu entnehmen.

DIE SPRACHBARRIERE

Es könnte gut passieren, dass nicht ein einziger Held den khömnovadischen Dialekt oder zumindest die aranisch-balashidische Variante des Tulamidischen beherrscht. Trotzdem kann die Gruppe aktiv das Abenteuer erleben. Zum einen kann Delqe als Dolmetscher fungieren. Der Hairan ist auch bereit, einen weiteren Übersetzer für seine Gäste abzustellen. Zum anderen sind die Helden bereits seit einiger Zeit in der Wüstenregion unterwegs und werden sicher Einiges aufgeschnappt haben. Vielleicht hat einer der Helden noch ein paar Punkte übrig, die er auf den Erwerb der Sprache verwenden möchte. Es wäre aber als Meister auch möglich, die Punkte als Vorschuss zu gewähren, der zum Ende des Abenteuers ausgeglichen wird.

Außerdem werden die Helden immer wieder einmal jemanden finden, der des Garethi mächtig ist und mit dem sie sich ganz normal unterhalten können.

Ganz nebenbei: In einer rollenspielintensiven Runde kann anfänglich auch die erschwerte Kommunikation mit Händen und Füßen eine Menge Spielspaß bereiten.

WEITERE PRÜFUNGEN

DER BRAUTPREIS

Auch die Brautgeschenke zählen zu den Turnieraufgaben. Jeder Teilnehmer tritt einzeln vor und übergibt in offizieller Form sein mitgebrachtes Geschenk, während der versammelte Stamm zuschaut. Üblich sind hier zum Beispiel Pferde, Kamele und reichverziertes Sattelzeug. Auch Gold, Geschmeide und Tuch gehören dazu. Delques Geschenk fällt völlig aus dem Rahmen und sorgt für einige Ausrufe des Erstaunens: Neben den almadanischen Rössern bringt er Stoffe und Gewürze aus fernen Ländern. Für die Novadis ist dies eine Seltenheit, die sie nur bei Raubzügen gegen sehr weit gereiste Handelskarawanen ergattern können. Um die Helden in die Brautpreisübergabe mit einzubinden, wäre Folgendes denkbar: Normalerweise zählen nicht nur die Geschenke, sondern auch deren Darreichung. Je fantasievoller und spektakulärer diese ist, desto besser. Außerdem ist es üblich, dass bei der Geschenkübergabe ein Sprecher von den – blumig ausgeschmückten – Heldentaten des Überbringers erzählt. Diese Rolle müsste einer der Helden übernehmen, während die anderen vorher mit ihm an der Erzählung der Taten feilen und während der Brautpreisübergabe mit Delqe zusammen ein buntes Programm gestalten können.

TREFFEN IN DER NACHT

Noch bevor die Sonne hinter den Dünen an diesem Tage untergegangen ist, kommt ein kleiner Junge zu den Helden. Er überreicht ihnen ein kleines Stück zusammengefaltetes Pergament, auf dem in schwungvollem Garethi geschrieben steht:

Treff mich bitte heute Nacht, wenn der Vollmond
über den Dünen erscheint, am östlichen Rand der Oase
im Palmenhain. Es ist wichtig!

Der kleine Junge will den Helden nicht verraten, woher er den Brief hat, bei allzu großer Bedrängnis zieht er sich schnell zu seiner Sippe zurück.

Am späten Abend kehrt Ruhe ins Lager der Beni Khivad ein. In der Oase ist es durch den Mond, auch wenn dieser noch nicht über den Dünen

erschienen ist, relativ hell. Der Palmenhain am östlichen Ende der Oase ist also recht einfach zu finden. Dort wartet schon Mastfar ben Cherek auf die Helden und unterbreitet ihnen folgenden Vorschlag: Sie und ihr Dienstherr sollen am nächsten Tag die Oase verlassen, dafür zahlt er mit einem Beutel voller Gold. Fragen die Helden nach einer Begründung, so erklärt Mastfar, dass sie keine Novadis sind und daher bestechlich. Die anderen Mitbewerber würden weitaus schlechter ausgehen, denn keiner von ihnen hätte Fatjona verdient. Lassen Sie Mastfar dabei in einer ganz eigenartig verträumten Weise von Fatjona reden und schwärmen, so dass den Helden klar wird, wie Mastfars Gefühle zu ihr sein müssen.

Schlagen die Helden das Geschäft aus, zeigt Mastfar sein wahres und böses Inneres und beschimpft sie, dabei aber immer wieder in liebevolle Worte verfällt, sobald er Fatjona erwähnt. Letztendlich wird er den Helden drohen, dass sie ihr Schicksal damit selbst gewählt hätten, und zurück ins Lager der Sippe verschwinden. Sollten die Helden versuchen ihn aufzuhalten, er um Hilfe ruft – und wird diese auch sehr schnell bekommen, was die Helden in arge Erklärungsnot bringen sollte. Ähnlich verhält es sich, wenn sie in Zukunft versuchen, ihn zur Rede zu stellen. Mastfar wird die Helden, bis auf ein gelegentlich gehässiges Grinsen, ignorieren und erst beim **Rennen** letztendlich greifbar sein.

Bevor die Helden sich danach zur Nachtruhe begeben können, wird sich noch Folgendes ereignen: Die Helden werden auf zwei Gestalten aufmerksam, die sich dem Lager nähern. Beide sind beritten und führen ein drittes Pferd neben sich her. Sie treffen sich am Rand der

Zelte mit einer dritten Gestalt, die kurz mit ihnen ein paar belanglose Worte wechselt und dann das reitlerische Pferd in Empfang nimmt. Wie auch immer sie es anstellen, die Helden sollten mitbekommen, dass sich auf dem Pferd unter einer Decke eine tote Khoramsbestie befindet. Ebenso können sie erfahren, wer die Gestalt ist, die alles in Empfang nimmt. Es handelt sich um einen Novadi namens Dalesh ben Mallah, der zur Sippe des Hairans Mhanach ben Nazir gehört (die keine weitere Rolle spielt). Falls die Helden den

Novadi zur Rede stellen, erzählt er ihnen, dass er die Bestie für seine Gesundheit braucht – eine sehr gute Umschreibung dafür, dass er darunter leiden wird, wenn diese Bestie nicht bis zur Jagd bereit steht. Was die Helden noch nicht herausbekommen werden: Dalesh steht im Dienste des Mawdli Fadjin und die Bestie ist bei der Jagd für Berke gedacht.

Die beiden Reiter gehören zu der Räuberbande, die sich im nahe gelegenen Wadi versteckt (siehe **Gefangen!** auf Seite 49). Sie sollten von den Helden nicht verfolgt werden können.

BELAUSCHTE GESPRÄCHE

Ebenfalls in dieser Nacht, allerdings viel später, können einer oder mehrere der Helden ein Gespräch auf Novadisch mit anhören, das von zwei Gestalten zwischen den Zelten geführt wird. Entweder es ist in der Nähe des Zeltes der Helden, oder aber es wird auf einem weiteren nächtlichen Rundgang, einer Wache oder während der Rückkehr vom Treffen in der Nacht belauscht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Es war nicht genug. Du hast das Pferd falsch eingeschätzt, du Sohn einer unseligen Natter, die im Staub der Oase kriecht. Ras-tullah soll dich strafen, wenn dir das noch mal passiert.“

„Ja, Herr“, druckst leise die andere Stimme, deutlich eingeschüch-tert, „es wird nicht wieder vorkommen.“

„Das hoffe ich!“, zischt es wieder von der ersten. „Noch so ein Fehler und deine Augen sollen vom Wüstenwind verdörren, deine Haut von wütenden Sandkäfern von deinem Körper geschnitten werden und deine Ohren ...“

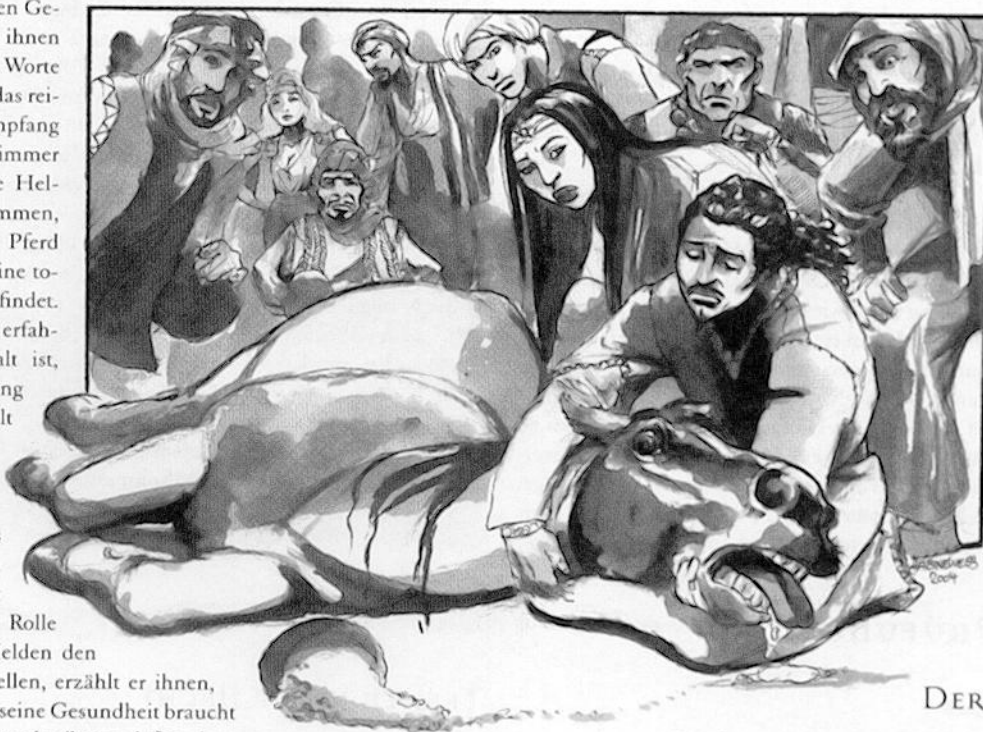
„Ja, Herr“, druckst es wieder von der zweiten Stimme.

„Unterbrich mich nicht“, herrscht die erste Stimme die zweite an.

„Sieh zu, dass du aus meinen Augen kommst, Sohn eines räudi-gen und ungläubigen Bastards.“

Gerade die letzte Stelle des Gespräches sollte den Helden in guter Erinnerung bleiben. Denn mit dieser Aussage lässt sich später zurückver-folgen, wie der erste Sprecher (Fadjin, durch das Flüstern schwer zu erkennen) den Zweiten (Dalesh, nicht zu erkennen) in seinen Händen hat. Ansonsten sollte Dalesh unerkannt entkommen. Fadjin dagegen kann durch die Helden per Verfolgung der Gestalt als Mawdli erkannt werden. Stellt man ihn zur Rede, wird er den Ungläubigen keine Auskunft geben.

Bittet der Hairan um Aufklärung, so wird Fadjin sich eine fadenscheinige Begründung aus-denken und etwas von einem der No-vadis erzählen, der sein Reitpferd neu-lich falsch behan-delt hätte. Diesen Novadi werden die Helden allerdings nirgendwo im La-ger finden. Fadjin wird darauf hin mutmaßen, dass er auf Grund seiner Schande bei Nacht und Nebel ver-schwunden ist.



DER ERSTE MORD

In dieser Nacht lässt Mastfar seinen Fließsandgolem das erste Mal zuschlagen. Er schickt ihn in eines der Pferdezelte, wo der Golem das Pferd eines Bewerbers mit seinen verformbaren Armen und seiner schieren Kraft erwürgt. Da dies alles nahezu lautlos geschieht, wird der Tod des Pferdes erst am nächsten Morgen bemerkt. Dann aber herrscht große Aufregung.

Den merkwürdigen Tod des Tieres zu erklären, gelingt nicht einmal dem zugezogenen Pferdeheiler und den Mawdliyat. Sie stehen alle vor einem Rätsel. Die Novadis sind sich nicht einmal sicher, ob das Pferd krank war oder umgebracht wurde. Sollten die Helden sich den Täter näher anschauen, werden sie feststellen, dass die Nüstern und das Maul des Pferdes voller feinem Sand sind. Außerdem befinden sich merkwür-dige Würgemale am Hals des Pferdes, die vorerst nicht zugeordnet werden können. Der Bewerber, der für einen Novadi einen sehr schlimmen Verlust erlitten hat, tritt noch am selben Tag von dem Wettkampf zu-rück.

Die Sindaqa ist eines der beliebtesten Reiterspiele bei den Novadis und findet am nächsten Morgen statt. Die Kontrahenten reiten im Galopp auf konzentrische Kreise zu, in deren Mitte eine Schlange gezeichnet ist, und versuchen diese mit einem Wurf dolch zu treffen.

Einige Zeit nach der Sindaqa wird Delqe aufgeregt zu den Helden kommen und sie zum Lager bitten. Dort liegt sein Pferd auf dem Wüstensand, es hat Schaum vor dem Maul und atmet schnell und flach. Seine Augen sind trübe und es reagiert kaum auf Delqes Anreden und Streicheln. Nach kurzer Untersuchung kann einer der Helden feststellen, dass das Trinkwasser des Pferdes einen leichten Kräutergeschmack aufweist. Nun ist guter Rat teuer und die Zeit drängt.

Delqes Pferd wurde tatsächlich vergiftet, wenn auch mit keinem sehr starkem Gift (Giftstufe 5). Es handelt sich um einen verdünnten, den Helden unbekannten Kräutersud, der bei dem Pferd Magenkrämpfe ausgelöst hat. Wirkungsvolle Gegenmittel sind entweder Magie oder sehr guter pferdemedizinischer Sachverstand. Auch ein kräuterkundiger Heiler der Novadis kann helfen, wenn er herangezogen wird. Die Frage bleibt, wer das Tier vergiftet hat. Durch Nachforschen können die Helden herausbekommen, dass der Heiler der Novadis das Mittel kennt, das diese Symptome hervorruft. Er wird den Helden mitteilen müssen, dass es ihm während der vergangenen zwei Tage abhandeln gekommen ist. In der Tat hat Dalesh das Mittel während der Sindaqa entwendet und in das Trinkwasser von Delqes Pferd geschüttet.

Der Heiler weiß außerdem zu berichten, dass ihm ein weiteres Mittel abhandeln gekommen ist. Irgendwer hat ihm ein wenig Sandkrötenleim gestohlen, einen starken Klebstoff. Er vermutet hinter beiden Taten den gleichen Dieb, liegt damit aber falsch. Den Sandkrötenleim hat Isha entwendet, da ihr Klebstoff für ihren falschen Bart zur Neige gegangen ist.

Die Stunden danach werden ohne weitere Zwischenfälle vorübergehen. Wenn Sie möchten, können Sie Dalesh aber an einer anderen Stelle zuschlagen lassen. Denn obwohl Delqe das erklärte Primärziel von Fadjin ist, gilt es trotzdem, auch andere Streiter aus dem Weg zu räumen.

In der Nacht wird es dann zu zwei weiteren Vorfällen kommen:

POCH MEHR GESPRÄCHE IN DER NACHT

Wieder werden die Helden Zeugen eines Gesprächs auf Novadisch, das sie per Zufall mitbekommen. In jedem Fall sollte es sich für die Helden schwierig gestalten, die Personen des Gesprächs direkt zu verfolgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich wird (Name des Helden) auf leise Stimmenaufmerksamkeit, die an sein Ohr dringen und durch ihr Wispern unter den anderen Geräuschen des Lagers auffallen. Nur kleinere Satzfragmente sind zu verstehen, kaum ein zusammenhängender Sinn und auch die Stimmen sind kaum auseinander zu halten: "... Rose der Wüste, Juwel aller Oasen, wie sehr ich dich vermisst ... sei leise, überall lauert die Entdeckung ... ich kann nicht mehr ohne dich, es ist so lange her ... war es genug, was ich dir ... es reichte kaum, aber es ist gut, dass du wieder so nahe ... nicht eine Stunde halte ich es ohne dich ... ich will dich sehen ... das ist Wahnsinn ... in der nächsten Nacht am alten Treff..."

Mehr ist nicht zu vernehmen, denn schon entfernen sich die beiden Personen wieder voneinander.

Dies war eine Kommunikation zwischen Fatjona und Isha. Sie haben sich verständigt, in der nächsten Nacht ein Treffen an ihrem alten Treffpunkt zu wagen. Dieser liegt in der Nähe eines Wadis, kaum eine Stunde zu Pferd entfernt. Die Helden können versuchen, zumindest eine der Gestalten zu verfolgen. Dies sollte ihnen aber nur bei Fatjona gelingen, die sie zu den Zelten ihres Vaters wegschleichen sehen. Wird sie zur Rede gestellt, leugnet sie vehement alles und verbittet sich, dass

man ihr nachspioniert. In diesem Fall stellt sich auch der Hairan das erste Mal direkt gegen die Helden, sollten sie seine Tochter zu sehr bedrängen.

ATTENTAT!

Mitten in der Nacht wird Dalesh sich an das Zelt der Helden heranpirschen und unter der Tuchplane zwei gefangene Schlangen (eine Speikobra und eine Klapperschlange) sowie vier Wüstenskorpione hindurch schieben. Nach den bisherigen Misserfolgen will er auf Nummer sicher gehen. Den Helden, die gerade im Zelt schlafen, sollte die Anwesenheit des geschuppten bzw. vielbeinigen Besuches erst nach dem Verschwinden des Überbringers auffallen.

Speikobra

IB 12	AT 12 (Biss) / 10 (Speien)	PA 5	LeP 10	RS 1
TP 1W+1 TP (Biss) / speziell (Speien)		GS 4	AU 20	MR 6 GW 6

Bemerkungen: Das Gift der Speikobra (5/KW) verursacht einmalig 2W20 SP, wenn der Biss der Schlange Schadenspunkte angerichtet hat oder ihr ein Spei-Angriff (erschwert um den RS des Helden) gelungen ist. Sie verfügt über Gift für drei Angriffe, danach dauert es einen Tag, bis sie wieder genügend Gift produziert hat.

Klapperschlange

IB 11	AT 14	PA 4	LeP 9	RS 2
TP 1W+2 TP (Biss)		GS 5	AU 25	MR 5 GW 4

Bemerkungen: Das Gift der Klapperschlange (2/W) verursacht einmalig 2W6 SP, wenn der Biss der Schlange Schadenspunkte angerichtet hat. Sie verfügt über Gift für fünf Angriffe, danach dauert es einen Tag, bis sie wieder genügend Gift produziert hat.

Wüstenskorpion

IB 15	AT 10	PA 12	LeP 5	RS 3	TP 1W
TP (Stich) / 1W-2 TP (Zangen)		GS 3	AU 50	MR 15	GW 4

Bemerkungen: Das Gift des Wüstenskorpions (7/W) verursacht 2W20 SP, verteilt über die gleiche Anzahl Kampfunden, wenn der Stich des Skorpions Schadenspunkte angerichtet hat. Er verfügt über Gift für einen Angriff (und setzt es auch nur ein, wenn der Angriff wirklich SP verursacht hat), danach dauert es einen Tag, bis er wieder genügend Gift produziert hat.

DER ZWEITE MORD

Auch in dieser Nacht lässt Mastfar den Sandgolem wieder zuschlagen. Wieder fließt der Golem bei einem Pferd eines Bewerbers zusammen und erwürgt es. Das tote Pferd wird schon in den frühen Morgenstunden kurz nach Sonnenaufgang entdeckt und sorgt für große Unruhe im Lager.

Die Novadis sind sich jetzt sicher, dass es sich entweder um einen Fluch oder eine merkwürdige Krankheit handelt. Die Angst der Wüstensöhne sollte in den nachfolgenden Tagen vom Mawdli Fadjin aufgegriffen und gegen die Helden und den Almadaner gerichtet werden, denn schließlich kommt es erst, seit sie da sind, zu diesen Vorfällen. Dies nutzt Mastfar natürlich aus und versucht seinerseits noch Öl in dieses Feuer zu gießen.

Die Helden, die den Tatort untersuchen, werden dieselben Spuren finden, wie bei dem toten Pferd der letzten Nacht. Sollten sie zudem den Wettbewerber befragen, dessen Pferd umgekommen ist und der sich ebenfalls aus dem Wettbewerb zurückzieht, so wird er zumindest andeuten, dass man ihn gewarnt hätte, weiter bei dem Kampf mitzumachen. Es ist allerdings nicht aus ihm herauszubekommen, wer es war, der ihn gewarnt hat.

Ab diesem Tage werden Wachen im Lager aufgestellt und Helden, die von diesen entdeckt werden, haben ein paar unangenehme Fragen zu beantworten und machen sich zur Freude Fadjins und Mastfars selber verdächtig.

Die Jagd

Am frühen Vormittag startet der nächste Wettkampf. Bei der Jagd gilt es, drei mächtigen Tieren der Wüste gegenüber zu treten. Die Kontrahenten und ihr Gefolge müssen in möglichst kurzer Zeit eine *Khoramsbestie* und einen *Khômgeier* aufstöbern, töten und ins Lager zurückbringen. Zudem sollen sie eine *Speikobra* lebendig fangen, ein gefährliches Reptil, mit dem die Helden schon letzte Nacht das Vergnügen hatten. Die Jagdgesellschaften sollen spätestens, wenn die Sonne hinter den Dünen verschwunden ist, zurück im Lager sein. Wer bis dahin nicht alle Tiere hat oder zu spät kommt, wird entsprechend bewertet.

Sobald eine *Khoramsbestie* als Jagdbeute aufgezählt wird, sollten die Helden hellhörig werden. Schließlich haben sie vor einer Nacht eine solche erschlagen gesehen. Wenn sie Dalesh zur Rede stellen wollen, werden sie aber feststellen, dass dieser gar nicht im Lager ist. Er wird erst ein oder zwei Stunden nach der Jagd wieder zur Oase zurückkehren. Dann von den Helden befragt, kann er sich kaum erinnern, gestern eine tote *Khoramsbestie* besessen zu haben. Er wird versuchen, sich bestmöglich aus der Affäre zu ziehen. Da die Helden keinerlei Beweise gegen ihn in der Hand haben, wird ihm das gelingen. Die Helden sollten sich Gedanken machen, woher Dalesh wusste, dass bei der Jagd eine *Khoramsbestie* erlegt werden muss, wo doch alle Informationen über die Wettkämpfe streng vertraulich sind (siehe *Oasengeflüster*).

Die Jagd selber ist ein Wettkampf, bei dem es zu den unterschiedlichsten Zwischenfällen kommen kann. Die Jagd zu Pferd auf eine *Khoramsbestie*, die in dieser Gegend selten alleine unterwegs ist, gestaltet sich für ungeübte Reiter sehr gefährlich.

Khoramsbestie

IB 10	AT 13	PA 8	LeP 30	RS 2
TP 1W+3 TP (Biss)	GS 10	AU 100	MR 2	GW 6

Bemerkungen: Manöver *Niederwerfen*, *Anspringen* und *Verbeißen* (siehe jeweils **MBK 71**) möglich. Meist als Meute von W6+2 Tieren unterwegs.

Während der Jagd, gegen Mittag des Tages, kommt es zudem zu einem Sandsturm, der die Helden fast eine Stunde mit dem Zorn Rastullahs überschüttet. Wenn Sie möchten, können Sie es bei diesem Sandsturm zu einer Begegnung mit dem Fließsandgolem (Werte Seite 40) kommen lassen, der ausgeschiedt wurde, ein paar weitere Pferde und Wettbewerber auszuschalten. Wenn sich die Helden gegen die Gestalt, die plötzlich aus dem Sand des Sandsturms auftaucht, zur Wehr zu setzen wissen, wird der Golem nach kurzer Zeit fliehen und sich eine einfachere Beute suchen.

Glücklicherweise lässt sich nach dem Sturm im Wadi relativ schnell ein *Khômgeier* aufspüren, der auf einem Vorsprung an einer Steilwand sitzt und sein Gefieder vom Wüstensand reinigt. Ein gezielter Pfeilschuss streckt den Vogel zwar nieder, lässt ihn aber auf dem Vorsprung liegen, von dem er in einer waghalsigen Kletterpartie geborgen werden muss. Werte für den *Khômgeier* sind hier nicht erforderlich; ein gezielter Pfeilschuss gegen ein kleines Ziel macht den Vogel kampf- und fluchtunfähig.

Genau zu diesem Zeitpunkt kommt eine andere Jagdgesellschaft hinzu, die den Pfeilschuss gesehen hat und nun der Meinung ist, dass die Beute den Ungläubigen nicht zusteht. Es kommt also zu einem Wettklettern, bei dem sich sowohl die Kletterer als auch die unten wartenden Parteien durchaus ernsthaft ins Gehege kommen sollten.

Die *Speikobra* am Nachmittag zu finden, gestaltet sich weniger kompliziert, man entdeckt recht schnell ein sehr großes Exemplar halb unter einem Felsblock in einer Spalte. Nun kommt es allerdings auf den Einfallsreichtum der Helden an, um das Tier lebendig und ohne größere Blessuren auf Seiten der Jäger zu fangen. Die Werte der *Speikobra* finden Sie auf Seite 47.

Sie sollten es so organisieren, dass die Helden ein oder zwei Stunden vor Sonnenuntergang wieder im Lager erscheinen. Dort warten schon Berke und Hilan, beide mit den geforderten Tieren. Es ist schnell zu erfahren, dass Berke schon seit 3 Stunden im Lager weilt und die Aufgabe mit einer unglaublichen Geschwindigkeit erfüllt zu haben scheint. Hilan ist

kurz vor Delqe und seinem Gefolge eingetroffen, der *Novadi* wirkt ein wenig lädiert, hat dafür aber nicht nur die *Speikobra*, sondern auch die *Khoramsbestie* lebend gefangen (und seine Verletzungen deuten darauf hin, dass er sie mit bloßen Händen bezwungen hat). Nach den Helden kommt nur noch Karish rechtzeitig und mit allen drei Tieren ins Lager, die anderen Bewerber sind entweder zu spät, ihnen fehlt eine Jagdbeute oder sie liefern nur eine tote *Speikobra* ab.

Was den Helden auffallen sollte: Nicht nur, dass Berkes *Khoramsbestie* von allen *Khoramsbestien* der Teilnehmer am längsten tot wirkt (auch wenn bei der Hitze der Wüste schlecht Genaueres gesagt werden kann), nein, auch einer seiner Falken fehlt bei seiner Rückkehr. (Er hat diesen zur Jagd auf den *Khômgeier* angesetzt, was der Falke jedoch nicht überlebte.) Zudem sind von der Jagd zwei der Bewerber nicht wiedergekommen. Sie waren alleine unterwegs und wurden vom Golem Mastfars bzw. von den Räufern *Fadjins* erwischt.

Gestohlene Güter

Während des Nachmittags oder kurz nach der Jagd kommt es zu einem weiteren Zwischenfall. Mittlerweile sollte sich unter den *Novadis* der Sippe von Hairan Cherek herumgesprochen haben, dass die Helden den Vorfällen in der Vergangenheit nachgehen. Einer der Männer wird sie ansprechen und auf einen *Novadi* einer anderen Sippe aufmerksam machen. Dieser trägt angeblich einen Schmuckdolch, der zu den Schmuckstücken gehört, die dem Hairan entwendet wurden. Wird der Mann, sein Name lautet Sanzeth ben Hamram, auf den Dolch angesprochen, sagt er den Helden, er hätte ihn vor einiger Zeit in der Oase Shebah gekauft. Ein dortiger Händler für Tuch und Gewürze hätte ihn angeboten.

Sanzeth sagt die Wahrheit. Der Dolch gehört tatsächlich zu den gestohlenen Gütern und wurde von Isha in der Oase gegen Tuch für die Brautgeschenke für Fatjona eingetauscht. Vielleicht wissen die Helden zu diesem Zeitpunkt schon, dass das Gefolge von Karish aus Mietlingen besteht (siehe *Oasengeflüster*) und diese in Shebah angeworben wurden. Diese Verknüpfung sollte den Helden einiges zu denken geben.

Bevor die Sonne aufgeht

Wie sich die Helden hoffentlich erinnern, wird sich diese Nacht Fatjona mit ihrem Gesprächspartner der letzten Nacht treffen. Daher sollten sie damit beschäftigt sein, die Zelte des Hairans und seiner Tochter zu beschatten. Vorher wird sich der Heiler (siehe *Sindaqa*, S. 47) bei ihnen melden. Er hat unweit des Wassers der Oase seinen Tiegel mit Sandkrötenleim wieder gefunden. Er war komplett leer und halb vom Sand bedeckt und wurde offensichtlich von einer Ziege auf der Suche nach Futter ausgegraben. Wenn die Helden den Tiegel in Augenschein nehmen, können sie an den Überresten am Tiegelrand kleine dunkelbraune Haare kleben sehen. Wer sich ein wenig auskennt, kann sie als Barthaare identifizieren. Sollten die Helden (falls sie tatsächlich schon einen konkreten Verdacht haben) Karish suchen, ist er nirgendwo zu finden. Er ist bereits auf dem Weg in die Höhle, um dort auf Fatjona zu warten.

Mitten in der Nacht wird sich das Warten der Helden bezahlt machen, denn Fatjona wird sich auf den Weg in die Wüste begeben. Sie wird mit ihrem Pferd direkt von der Oase aus nach Westen reiten. Selbst fährtenunkundige Helden sollten ihre Spur im Wüstensand beim Mondlicht gut sehen können. Egal, ob sie zu Fuß oder per Pferd die Verfolgung aufnehmen wollen, sie sollten großen Abstand zu Fatjona halten, da die Wüste wenig Deckung bietet.

Nach gut einer Stunde erreichen die Helden Felsen und schroffe Klippen. Mit ein paar *Fährtensuchen*-Proben kann hier die Spur von Fatjona weiterverfolgt werden. Ansonsten findet sich Fatjonas Pferd nach einiger Zeit in einer der Schluchten vor einer natürlichen Höhle wieder. Von der Frau ist keine Spur zu sehen. Neben dem Pferd der Hairanstochter ist noch ein zweites zu sehen, das unschwer als das Pferd von Karish erkannt werden kann.

DIE HÖHLE DER LIEBE

Die Höhle ist nur von außen eine natürliche Öffnung im Felsen. Nach innen hinein sieht man behauene Wände mit verblichenen Bemalungen und Gänge, die weiter in den Felsen hineinführen. Wer auch immer dieses Gangsystem angelegt hat, seinen Sinn und Zweck hat er lange mit ins Grab genommen. Die wenigen Schriftzeichen und Symbole, die noch an den Wänden erkennbar sind, lassen eher auf Echsen als auf Novadis schließen.

In dieser Höhle haben sich Isha und Fatjona schon öfter getroffen. Sie fühlen sich hier sicher, da außer ihnen niemand das Versteck kennt. Zu der Zeit, als die Helden eintreffen, herrscht im Gangsystem der Höhle tiefe Dunkelheit.

Den Plan der Höhle finden Sie am Ende des Abenteuers.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der schwere Rauch von Duftgewürzen steigt euch in die Nase, als ihr vorsichtig in den Raum vor euch schaut. Der Boden ist mit Teppichen und Kissen ausgelegt, an verschiedenen Stellen sind Kerzen in stoffverhangene Steinnischen gestellt und erhellen den Raum mit diffus Licht. In der hinteren Hälfte des Raumes seht ihr zwei fast nackte Körper, die sich im Rausch der Liebe ineinander verschlingen. Und während eure Augen sich an das Licht langsam gewöhnen, könnt ihr auch erkennen, um wen es sich dabei handelt.

1) **Eingang:** Hier stehen die Pferde von Karish und Fatjona

2) **Erste Kammer:** Diese Kammer zeigt nach dem Eingang das erste Mal Spuren von Menschen (oder Echsen?)hand. Kaum mehr auszumachende Wandmale-reien und Schriftzeichen sind im Schein der Fackeln oder Laternen zu erkennen. Auf dem Boden liegt Wüstensand, wie auch in allen anderen Kammern und Gängen außer in 6 und 7.

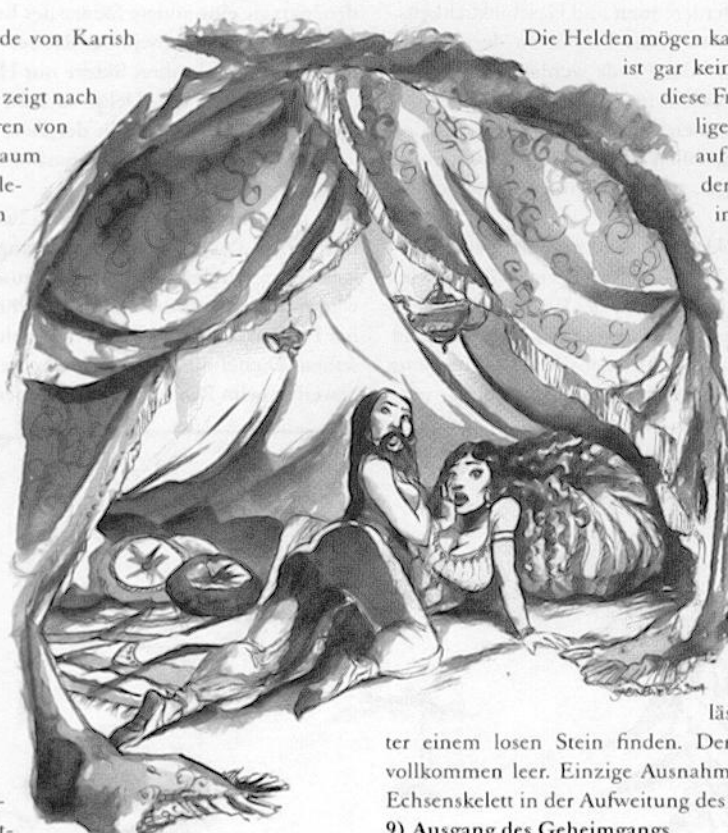
3) **Zweite Kammer:** Die zweite Kammer sieht kaum anderes aus als die erste. Der Gang nach Osten ist schon nach einigen Metern verschüttet. Wenn jemand in dieses tote Gangstück tritt, wird er eine böse Überraschung erfahren: Unter dem Sand auf dem Boden ist eine steinerne Falltür versteckt, die bei einer Belastung von 1000 Unzen (25 Stein) nachgibt. Darunter ist eine 3 m tiefe Grube, auf deren Boden Sand und unzählige Schlangenskelette liegen. Die frühere Schlangengrube ist durch die Jahrhunderte entschärft worden und der Sturzschaden sollte für den betreffenden Helden nicht allzu hoch sein (1W6 SP).

4) **Zisterne:** In diesem Raum ist in den Boden eine zwei Schritt durchmessende Öffnung eingelassen, die in dunkle Tiefen führt. Die ehemalige Zisterne wurde aus schon längst versiegten unterirdischen Wasseradern gespeist. Was sich nun auf dem fast 20 Schritt tiefen Grund verbirgt, sei ganz Ihrer Phantasie überlassen.

5) **Ganglabyrinth:** Das recht übersichtlich gestaltete Ganglabyrinth sollte für erfahrene Helden und Schatzsucher kein wirkliches Hindernis darstellen. Allein die Fratzen und Grimassen, die an einigen Stellen aus dem Stein herausgeschlagen sind, wirken bedrohlich. In dem kleinen Raum im Südwesten könnte sich ein junger Sandlöwe zur Ruhe gebettet haben, der sich nur stören lässt, wenn die Helden den Raum betreten. Ansonsten wird man von dort hin und wieder ein missmutiges, tiefes Knurren hören.

6) **Vorraum:** Der Vorraum ist vom Ganglabyrinth über eine steile Treppe zu erreichen und sein Boden ist glatter Fels. Von diesem Raum aus hören die Helden flüsternde Geräusche aus Raum 7 und sehen Lichtschein.

7) **Hauptraum und Liebesnest:** In diesem Raum haben sich Isha und Fatjona immer wieder getroffen, um ihrer heimlichen Liebe nachzugehen. So auch in dieser Nacht. Wenn die Helden vorsichtig in den Raum schauen, lesen Sie Folgendes vor:



Die Helden mögen kaum glauben, was sie sehen. Karish ist gar kein Mann, sondern eine Frau. Und diese Frau wälzt sich gerade in rahjagefälligem Spiel mit Fatjona in den Kissen auf dem Boden des Liebesnestes. Nur der Bart, den der vermeintliche Karish immer noch im Gesicht kleben hat, wirkt an diesem Bild grotesk. Wahrscheinlich werden die Helden die Innigkeit der beiden Frauen stören und sie zur Rede stellen wollen. Geschicht dies, werden Isha und Fatjona den Helden die Wahrheit beichten und sie um Hilfe anflehen. Sollten die Helden sich jedoch wie echte Kavalier zurückziehen, werden sie auf ihrem Rückweg in das Ganglabyrinth von den Räubern Fadjins überrascht (siehe Gefangen!).

8) **Geheimgang:** Der Öffnungsmechanismus des Geheimgangs lässt sich nach längerem Suchen hinter einem losen Stein finden. Der Gang ist eng und muffig und vollkommen leer. Einzige Ausnahme bildet ein fast schon zerfallenes Echsen skelett in der Aufweitung des Ganges.

9) **Ausgang des Geheimgangs**

GEFANGEN!

Den Helden wird wenig Zeit bleiben, das Gesehene zu verarbeiten. Denn schon nahen Fadjins Häsher, die den Helden von der Oase bis hierher gefolgt sind und sie nun in Raum 6 oder 7 stellen. Kaum treten die Räuber auf den Plan, werden die Frauen sofort ihr Heil in der Flucht suchen und durch den Geheimgang fliehen. Sie werden auf Umwegen wieder in die Felsenschlucht gelangen, ihre Pferde holen und zur Oase reiten. Die Helden sollten auf jeden Fall mitbekommen, dass Isha und Fatjona durch einen Geheimgang entkommen konnten, sie sollten aber nicht genug Zeit haben, ihnen zu folgen, weil sie den Öffnungsmechanismus nicht sofort finden. Die Räuber werden mit ihrer schieren Überzahl die Helden überwältigen und sie nach kurzem (und hoffentlich nicht allzu schwerem, setzen Sie ansonsten Schlafgift ein) Kampf gefangen setzen. Die Helden werden festgebunden und mit einer Bewachung in Raum 7 belassen. Ein großer Teil der Räuber bricht wieder auf, da es noch anderes Schurkenwerk zu tun gibt (siehe Das Rennen). Die Helden sollten sich nun an ihre eigene Befreiung machen. Die Räuber waren zwar in der Übermacht, doch sind ihre Fesselungskünste nur minderwertig und die eine Wache sollte leicht zu überwältigen sein. Die Helden können danach in Ruhe den Geheimgang suchen und durch diesen verschwinden. In der Felsenschlucht finden sich ihre Pferde so-

wie die Pferde derjenigen Häscher Fadjins, die noch hier geblieben sind und es sich in Raum 2 gemütlich machen.

Wichtig ist noch Folgendes: Bei dem überwältigten Räuber aus Raum 7 müssen die Helden etwas finden: erstens einen reich verzierten Waqqif mit Gravur, der sich in der Oase als Dolch von Mavkilah ben Kusrah identifizieren lässt. Da der junge Mann seinen Waqqif niemals freiwillig abgegeben hätte, ist sein Schicksal geklärt, sein Leichnam ruht irgendwo unter dem Wüstensand. Zweitens finden die Helden eine kleine Karte der Wegstrecke des Rennens mit mehreren Kreuzen (siehe die entsprechende Kopiervorlage am Ende des Abenteuers). Auch wenn sie noch

nichts mit der Karte anfangen können, wird sie sich schon bald als sehr wichtig herausstellen. Es bleibt zu hoffen, dass die Helden die Leibesvisitation von erledigten Bösewichtern standardmäßig durchführen – wie es sich halt für echte Helden gehört.

Werte der Räuber

<i>Khunchomer:</i>	IB 10	AT 10	PA 8	TP 1W+4	DK N
<i>Dolch:</i>	IB 10	AT 11	PA 7	TP 1W+1	DK H
LeP 31	AuP 38	KO 12	RS 0	MR 1	

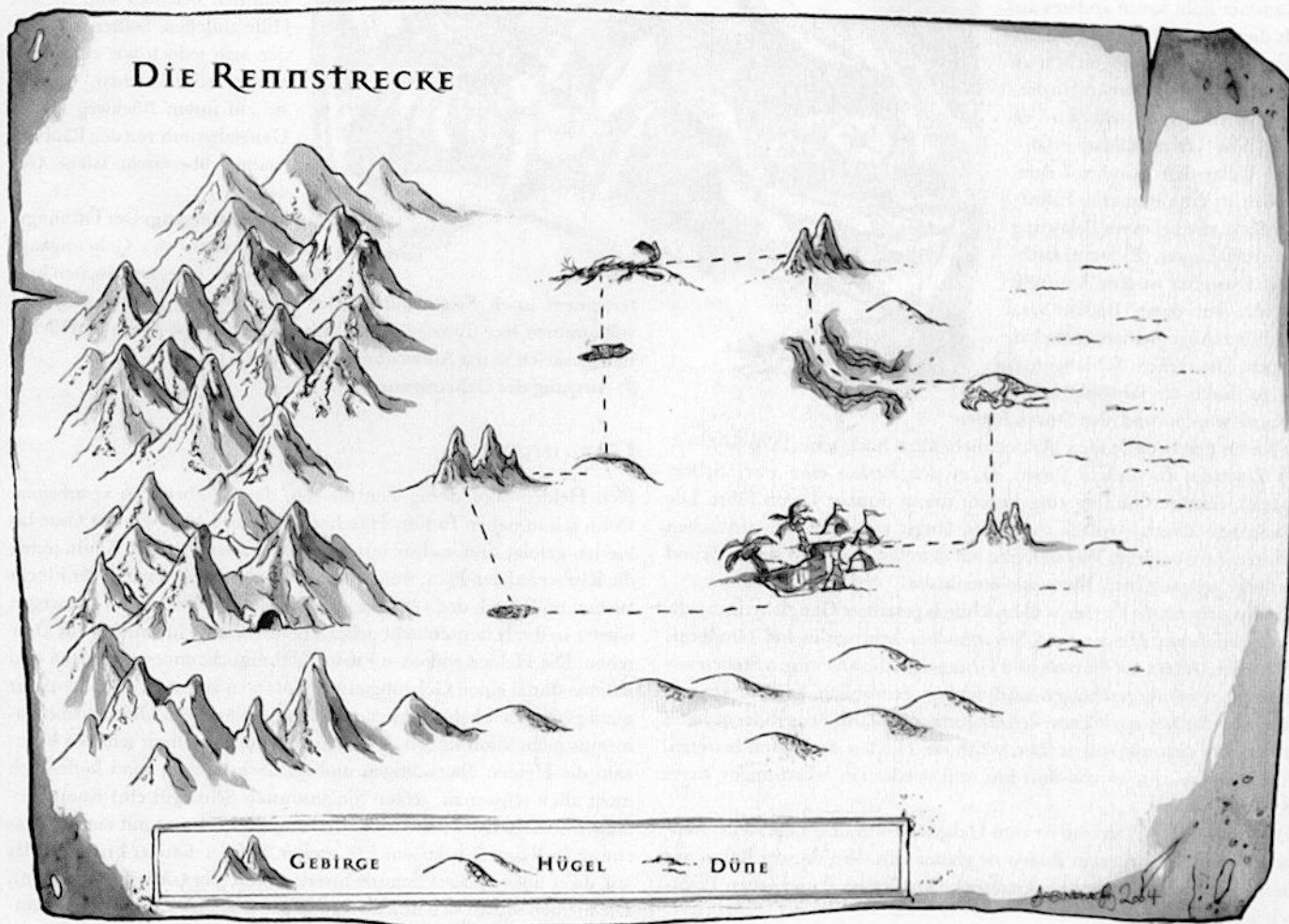
DAS RENNEN

Das *Myrjii* ist eine Mischung aus Pferderennen und Geschicklichkeitsspiel. Die Reiter erhalten eine Karte (siehe S. 52), an der sie sich orientieren können. Auf den Köpfen der Pferde werden Federbüsche befestigt. Nur wer mit Federbusch und in maximal sechs Stunden das Ziel erreicht, hat das Rennen bestanden. Wer in den vorigen Spielen bereits durch gute Leistungen aufgefallen ist, erhält im *Myrjii* einen Vorsprung. So ist das Risiko geringer, seines Federbuschs beraubt zu werden.

Wenn die Helden in die Oase zurückkehren, sollte es schon heller Morgen sein, die Vorbereitungen für den Wettkampf fast beendet. Delqe wird sie erleichtert begrüßen, ihnen kurz seine Skizze des Weges des Rennens zeigen, dann muss er auch schon los. Diese Skizze sollten Sie anhand des Plans der Umgebung der Oase, auf der auch der Verlauf des Rennens aufgeführt ist, nachzeichnen. Den Helden sollte nun schnell klar wer-

den, dass sie eine andere Skizze des Rennens schon in den Händen hatten, gefunden bei einem der Räuber. Sie können sich selber ausmalen, dass die Kreuze in ihrer Skizze nur Hinterhalte sein können. Diese gilt es zu beseitigen, bevor Delqe oder ein anderer Streiter sie passieren. Für andere Aktivitäten sollte in der Oase keine Zeit bleiben. Phexseidank kann man den Weg zu den Kreuzen abkürzen und diese vor den Wettkämpfern erreichen.

Aber nicht nur Fadjin schlägt beim Rennen zu. Mastfar gehen die Pläne mit seinem Golemdienstler viel zu langsam voran. In der letzten Nacht war es ihm zu gefährlich, ihn auszuschicken, da das Lager überwacht war und fast alle Novadis, die es vorher noch nicht getan haben, bei ihren Pferden schliefen. Daher hat er sich vorgenommen, zusammen mit seinem Diener die Sache selber in die Hand zu nehmen und die Wettbewerber beim Rennen einen nach dem anderen auszuschalten.



Schlucht: In der Schlucht haben sich einige der Räuber (Anzahl der Helden ± 2 , je nachdem wie gut es den Helden geht) in einen Hinterhalt gelegt. Ihr Auftrag: jeden, der nicht Berke ist, vor allem aber den

Ungläubigen, ausschalten. Den Helden sollte es leicht fallen, die lauerten Räuber zu überraschen.

Wasserloch: Die einzige Tränke auf dem Weg des Rennens wird von Da-

lesh bewacht. Sein Auftrag: Das Wasser ungenießbar zu machen, sobald Berke das Wasserloch passiert hat. Wenn die Helden ihn hier stellen, haben sie unverrückbare Beweise für seine Schuld in der Hand. Er wird sich nicht auf einen Kampf einlassen, sondern sich winselnd ergeben. Andererseits wird er sich eher die Zunge abbeißen, als seinen Auftraggeber zu verraten.

Felsen: Am Felsen hatten sich drei der Räuber aufgestellt und wollten mit Seilen den Reitern zu Leibe rücken. Mastfar hat ihnen jedoch einen Strich durch die Rechnung gemacht, denn er hat sich den gleichen Ort für seinen Hinterhalt ausgesucht. Nun liegen hier drei tote Räuber herum und Mastfar mit dem Golem auf der Lauer.

ENTSCHEIDUNGEN

Wieder zurück in der Oase wird es für die Helden Zeit zum Resümieren:

Zuallererst gilt es, dem Hairan die Wahrheit über seinen Sohn zu erzählen. Zusammen mit dem novadischen Konkurrenten, der sie beim Kampf gesehen hat, sollte es kein Problem sein, den Hairan von der Bösartigkeit seines Sohnes zu überzeugen. Zudem lassen sich weitere Beweise bei der Untersuchung des persönlichen Besitzes Mastfars finden. Im Zweifelsfall hat er ein ausführliches Tagebuch geführt, in dem nicht nur seine Taten und Pläne, sondern auch immer wieder in blumigen Ausschweifungen seine Sehnsüchte nach Fatjona beschrieben sind. Falls er noch am Leben ist, lässt Cherek ihn festsetzen, um sich später noch einmal mit ihm von Vater zu Sohn zu unterhalten. Mastfar sollte diese Gelegenheit zur Flucht nutzen – seine Spur wird sich in der Wüste verlieren, und niemand weiß, ob Rastullahs Zorn oder Gnade mit ihm waren ...

Doch dies ist nur ein Teil des Puzzles der Ränke in der Oase: Die Helden wissen von Isha und Fatjona und werden diese zur Rede stellen wollen. Diese entschuldigen sich sehr bei den Helden für ihre plötzliche Flucht aus den Höhlen und versichern, dass sie die Helden nicht einfach so zurücklassen wollten. Eigentlich wähten sie sie hinter sich und waren dann voller Sorge, dass sie nicht nach ihnen in der Oase ankamen. Tatsächlich hatte Fatjona ihren Vater schon gefragt, ob er einen Suchtrupp entsenden könne, um nach den Vermissten zu schauen. (Hairan Cherek kann dies bestätigen.) Fatjona und Isha bitten immer noch inständig, ihr Geheimnis nicht preiszugeben, und sollten damit genau in die Herzen der Helden zielen. Falls diese zumindest Delqe

Die eintreffenden Helden sollten zuerst die Toten finden, worauf sich ihnen dann Mastfar stellen wird. Er wird sie noch einmal auffordern, aus der Oase zu verschwinden, um ihr Leben zu retten. Danach wird er sie mit seinem Golem erbarmungslos angreifen. Sorgen Sie dafür, dass während des Kampfes mindestens ein Novadi aus dem Rennen an die Stelle kommt und das Schauspiel sieht. Dies ist wichtig, damit die Helden hinterher im Lager einen Zeugen für den Vorfall und die Umtriebe Mastfars haben. Der Bruder Fatjonas wird erbittert kämpfen und sich nur im Fall einer klaren Niederlage ergeben oder mittels magischer Mittel versuchen, die Flucht zu ergreifen. Der Golem kämpft bis zu seiner Vernichtung. Werte für Mastfar und den Golem finden Sie ab Seite 39f.

einweihen, wird er sich überrascht zeigen und danach in voller Überzeugung kundtun, dass er sich einer offensichtlich rahjagefälligen Entscheidung natürlich beugen werde. Er hat nichts dagegen, dass Isha an den Wettkämpfen weiter teilnimmt und wird ihr Geheimnis wahren. Nichtsdestotrotz will auch er weiter kämpfen – mittendrin aufzuhören ist nicht seine Art.

Etwaige überwältigte Räuber können den Helden keine weiteren Informationen geben, da sie ihren Auftraggeber nicht kennen, nur ihren Auftrag. Sie sollten Mavkilah ben Kusrah beseitigen und sich danach in der Nähe der Oase bereithalten. Alle Anweisungen haben sie über Dalesh bekommen. Dieser wiederum wird durch nichts zu bewegen sein, seinen Auftraggeber zu verraten. Allerdings wird seine Sippe ihn bei dieser Beweislast sofort ausschließen und laut kundtun, dass er nie einer von ihnen war. Seine Herkunft ist mehr als zweifelhaft und sein Vater wahrscheinlich ein Ungläubiger.

Dies sollte die Helden hellhörig machen. Nannte Fadjin nicht seinen nächtlichen Gesprächspartner den Sohn eines ungläubigen Bastards? Tatsächlich ist dies ein direkter Hinweis auf Fadjin, aber alles andere als ein stichhaltiger Beweis. Und so wird sich auch diesmal der redege wandte Mawdli aus allen Anschuldigungen herauswinden können und scheint erneut unantastbar.

Nach dem Rennen und den übrigen Wettkämpfen sind nur noch vier Streiter im Spiel. Sowohl durch Gewinn, als auch durch besondere Leistung und künstlerische Darbietung sollte diese Wahl getroffen worden sein. Eine Darbietung ihrer besten Künste soll die Entscheidung bringen.

DIE KÜR

Jeder der vier übrig gebliebenen Teilnehmer hat den Ablauf einer großen Sanduhr (ca. eine Viertelstunde) Zeit für eine Darbietung seiner Wahl. Der Hairan und seine Tochter wollen dann gemeinsam entscheiden, wer der endgültige Sieger sein wird.

Hilan präsentiert seine unglaublichen Kräfte. Er sprengt eine Kette, mit der er gefesselt wurde, und schafft es tatsächlich, ein junges Kamel zu stemmen. **Karish** zeigt seinen Mut und sein Geschick zu Pferde. Im vollen Galopp hebt er Tücher vom Boden auf und springt aus dem Sattel, nur um wie von einer Feder geschnellt wieder auf dem dahinstürmenden Pferd zu landen. Als krönenden Abschluss lässt er sein Shadif durch

eine Flammenwand springen. **Delqe** tritt ebenfalls zu Pferde an. Mit einer Lanze in der Hand, die er mal schwingt, mal auf dem Boden aufsetzt, wirkt es wie ein Tanz zwischen ihm, dem Pferd und der Stange. Auch eine Capriola, den Sprung auf der Stelle, führt der Almadaner vor. **Berke** zeigt ein Spiel aus der Oase Achan. Auf seinen entblößten Oberkörper lässt er sich einen Wüstenskorpion setzen, während er beginnt, Rastullahs 99 Gesetze zu rezitieren. Durch die Atembewegung wird das Tier immer gereizter. Die meisten trauen sich höchstens bis zum 13., Berke schafft es bis zum 16. Gesetz.

SCHLECHTE VERLIERER

Nachdem die Darbietung der Künste vorbei ist, werden die vier Wettstreiter mitsamt ihrem jeweiligen Gefolge etwas abseits der Oase zu einem Treffen mit Cherek, seiner Tochter und dem Mawdli gebeten. Der Hairan wird verkünden, dass sich Fatjona und er nicht entscheiden

konnten. Es sind zwei Wettbewerber in ihren Augen gleichwertig. Dabei handelt es sich um Delqe und Karish.

Bei diesen Worten verliert der Mawdli das erste Mal die Fassung. Aufgebracht wird er erklären, dass Delqe als Bewerber ausscheidet, da er

ungläubig ist. Daraufhin wird er vom Hairan daran erinnert, welchen Segen er am Anfang der Wettkämpfe auch über Delqe sprach (siehe Begrüßung der Kämpen) und dieser somit nach Gesetz und mit den Worten des Mawdli und damit Rastullahs als Novadi-Krieger gilt. Abgesehen davon, dass er der Sohn seines Blutsbruders sei.

Völlig außer sich – niemand hört gerne seine eigenen Fehler – wird der Mawdli dann zu Karish gehen und sie als Isha enttarnen. Auch er hat seine Erkundigungen angestellt und dabei entdeckt, dass der Mann eigentlich eine Frau ist. Doch jetzt sollten die Helden schalten, denn Isha war ebenfalls beim Segensspruch des Mawdli auf dem Feld – die rastullahischen Gesetze lassen so manch merkwürdigen Winkelzug zu. Isha gilt nun also ebenfalls als Novadi-Krieger.

Im Folgenden wird der Mawdli rot sehen und zu dem einzigen greifen, was ihm noch bleibt. Mit einem lauten "Bei Rastullah!" wird er sich mit einem Dolch auf den überraschten Hairan werfen. Doch Fatjona stellt sich ihm in den Weg. Vor sie wirft sich im letzten Augenblick Isha, die

den Hieb des Dolches auf ihre Geliebte mit ihrem Körper abfängt. Nun beginnt der letzte Kampf, in dem Fadjin und Berke mit seinem Gefolge gegen die verletzte Isha, Fatjona, den Hairan und die Helden angetreten werden. (Benutzen Sie für Berkes Gefolge die Werte der Räuber aus Gefangen!) Ishas Gefolge wird sein Heil in der Flucht suchen, Hilan ben Fessir ist schon lange wütend davon gestapft. Der Kampf sollte hart, aber schnell verlaufen, denn von der Oase eilt sofort Unterstützung herbei. Schauen Sie, wie viel Sie den Helden noch zumuten wollen, und gönnen Sie ihnen die Genugtuung, den Mawdli selber zu überwinden. Er wird danach, genau wie Berke, der Gerichtsbarkeit des Scheichs überstellt werden, sollte er noch leben. Nach dem Kampf wird Delqe verkünden, dass er von jedem Sieg abtritt, wenn die Liebe, die Isha mit ihrem Sprung in den Dolch Fadjins zeigte, von Fatjona ebenso erwidert wird. So bleibt dem Hairan kaum etwas anderes übrig, als wohl oder übel seine Tochter mit dem neuen 'Novadi-Krieger' Isha zu vermählen.

Die große Hochzeit

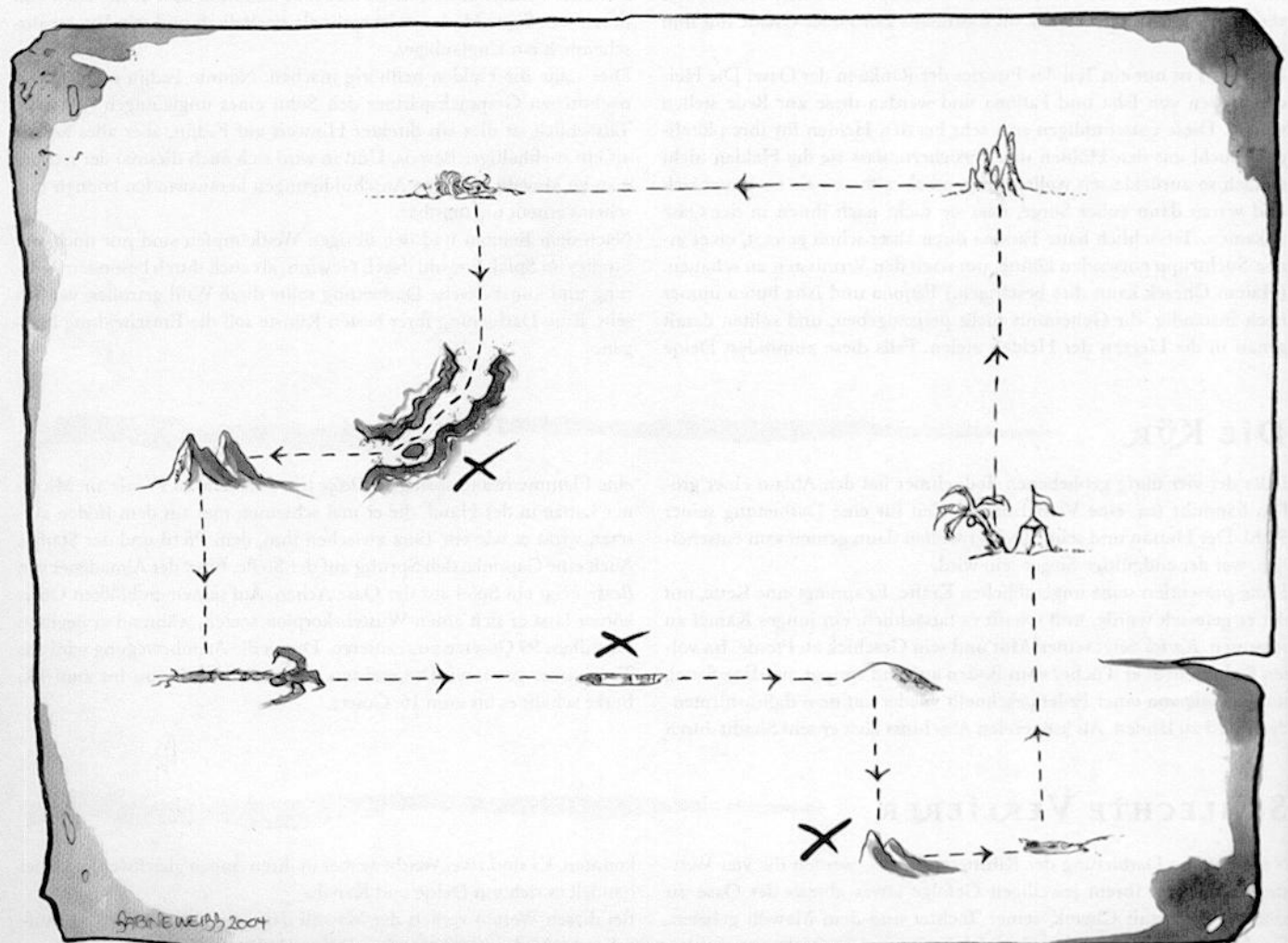
Die folgende Hochzeit sollte ein rauschendes Fest werden, auch wenn mehr als nur ein Novadi mit Skepsis und Ablehnung dem neuen Paar entgegentritt. Gestalten Sie den Eintritt in den heiligen Bund und die Feierlichkeiten ganz nach Ihrem Belieben, wie verabschieden uns an dieser Stelle.

Die Helden werden auch weiterhin gern gesehene Gäste beim Hairan und in Punin bei Delqe und seiner Familie sein. Zum Abschied be-

kommt jeder von ihnen die vereinbarte Summe von Delqe, vom Hairan einen wunderschönen Waqqif und vom Schicksal noch 150 Abenteuerpunkte oben drauf.

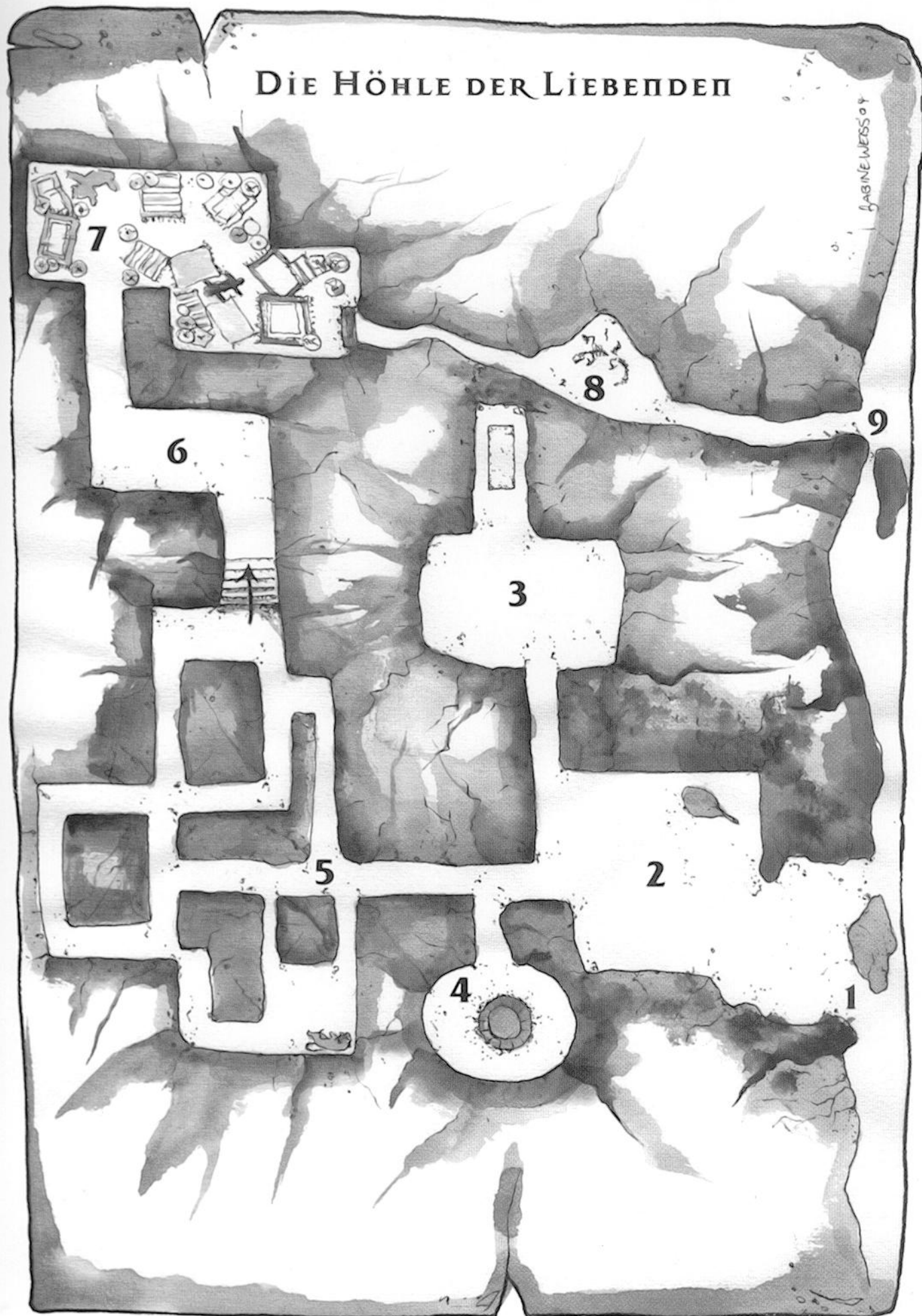
An besonderen **Speziellen Erfahrungen** dürften die Helden wirklich etliche gemacht haben, nicht nur durch die Wüsten-Umgebung und die Begegnung mit einer eventuell fremden Kultur, sondern auch durch ihre Nachforschungen.

Kopiervorlagen



DIE HÖHLE DER LIEBENDEN

JAGNEWESS 04



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, ver-
handeln Sie mit geheimnisvollen Elfen,
suchen Sie nach Spuren längst unter-
gegangener Zivilisationen, lösen Sie ver-
zwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

RÄNKESPIELER & RIVALEN

VON VON ARMIN BUNDT, IRA BAGVSAT &
TOBIAS HAMELMANN, MARK WACHHOLZ

Die da Merinals sind eine berühmte Artistenfamilie und
führen *Artistschuh* und *rote Bälle* im Wappen. Kann
es sein, dass einer der beliebten Gaukler in eine Intrige im
methumischen Hochadel verstrickt ist – gar in einen Mord?
Nach Rastullahs Willen soll es gehen, wenn für eine Novadi-
Schönheit ein passender Ehemann gesucht wird. Allein, Stolz und Ehre, religiöser Eifer
und unerfüllte Liebe führen dazu, dass aus dem Wettstreit der Bewerber bald ein blutiges
Spiel wird.

Mehr als nur einen *Hauch von Schmerz* müssen die Helden auf sich nehmen, wenn sie
der Magierakademie Andergast bei der Abschlussprüfung ihrer Zöglinge unterstützen und
sich auf einmal inmitten von Eifersüchteleien und Sabotageakten wiederfinden.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie ausschließlich die Basisregeln des Schwarzen Auges; dieses Buch enthält alle
weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen.
Kenntnis der Boxen *Schwerer & Helden*, *Zauberei & Hexenwerk* und *Götter & Dämonen* ist für den Meister hilfreich,
aber nicht erforderlich.

€ 10,00 • SFr 18,30



9 783890 643861

I3002



DAS SCHWARZE AUGES UND AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Hertz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-386-8

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 124

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
mittel / mittel

ERFAHRUNG

(HELDEN)

EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

TALENTEINSATZ,
INTERAKTION

ORT UND ZEIT

METHUMIS, KHÔM-WÜSTE,
ANDERGAST;
IN NEVERER ZEIT

