

WAHL DER WAFFEN

NR. 166
ERFAHREN

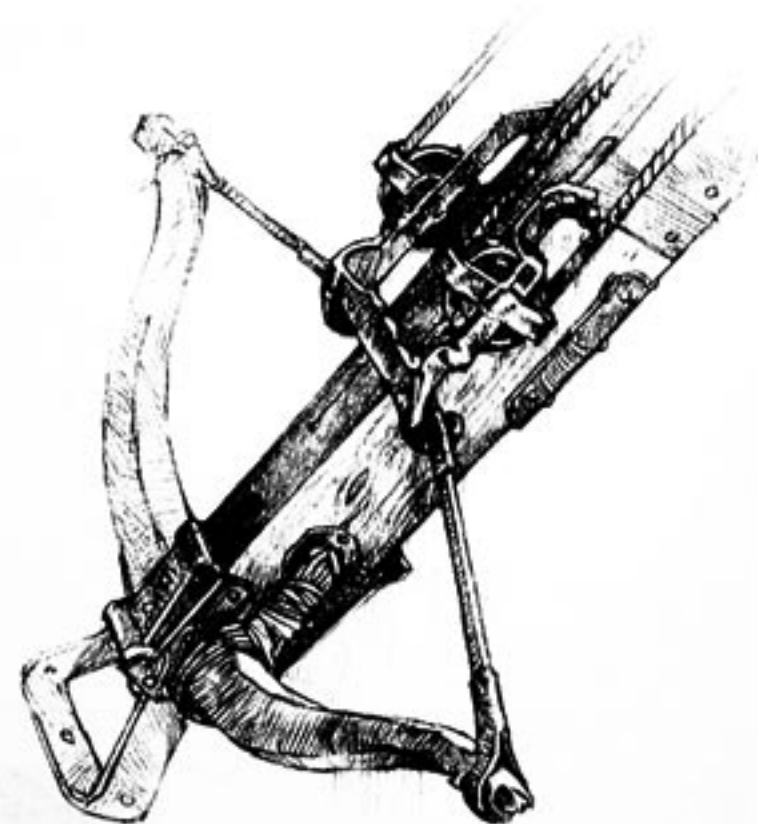


Das Schwarze Auge

13045

İNHALT

VORWORT	5
SÜßE TRÄUME	6
VORWORT	6
KAPİTEL I: İM GEHEİMEN AUFTRAG DER RABENKİRCH	8
KAPİTEL II: AUF DER SUCHE NACH DEN TRAU	10
KAPİTEL III: DIE PLANTAGE DES SKORPIONS	13
ANHANG: DRAMATIS PERSONAE	17
DER PREIS DES KORPS	22
Einleitung und Hintergrund	22
Die Anwerbung der Helden	24
Durch Garetien – Die Reise nach Ebershag	24
Ein bisschen Recht hat doch jeder – Das eigentliche Abenteuer	27
ANHANG I: EBERSHAG – EIN DORF IN GARETIEN	31
ANHANG II: GERÜCHTE UND GESCHICHTEN	32
ANHANG III: ERWEITERUNGSVORSCHLÄGE UND VARIATIONEN	33
ANHANG IV: DRAMATIS PERSONAE	33
AUF MESSERS SCHNÄBEL	40
Ankunft in Tobrien	42
Erkenntnisse in Ebelried	44
Nach Isur	46
Schatten in der Nacht	49
Unter Feinden	51
DRAMATIS PERSONAE	55
DER PFAD DES VISAR	57
Hintergrund	57
Dem Meister zum Geleit: Das Abenteuer	57
KAPİTEL I: İN BRABAK	58
KAPİTEL II: DIE CAMPREONATA	63
KAPİTEL III: ZU DEN QUELLEN DES GANGREB	69
KAPİTEL IV: VAS'RA	74
ANHANG: MEISTERPERSONEN	80
KOPIERVORLAGEN	81



ZUM GELEIT

Wahl der Waffen ist die Abenteuer-Anthologie zum Regelband *Wege des Schwerts*. Die vier Abenteuer dieses Bandes stellen 'weltliche' Aspekte in den Vordergrund, Probleme, die von den Helden ohne den Einsatz von Zauberei oder den Beistand der Götter gelöst werden können und die sich daher speziell für Gruppen anbieten, deren Charaktere eher im Bereich profaner Talente und im Umgang mit dem Schwert brillieren. Demzufolge werden die Aspekte Talenteinsatz, Erforschung, Kampfregeln und Interaktion mittels gesellschaftlicher Fertigkeiten hier in den Vordergrund gestellt.

Verwöhnte Grandensprösslinge hoffen in *Al'Anfa auf Süße Träume* (1), als sie eine neue Droge ausprobieren – aber der Stoff bringt Borons anderen Aspekt mit sich: den Tod. In Zusammenarbeit mit der Hand Borons verfolgen die Helden in *Alex Spohrs Abenteuer* die Spuren des dämonischen Rauschmittels, für das sich schon bald auch andere Mächtegruppen interessieren.

Der Preis des Kornes (2) ist Verhandlungssache in Tilo Hörers gleichnamigem Abenteuer, das die Helden ins ländliche Garetien führt. Und da die Nachwehen des Jahrs des Feuers auch das Herz des Reiches erschüttern, können solche Verhandlungen schnell zu Gewalttätigkeiten eskalieren, wenn die Helden nicht umsichtig vorgehen.

Auf Messers Schneide (3) balancieren die Helden im Abenteuer von Christian Hötting: Das tobrische Heer ist von Sympathisanten des schwarzen Herzogs Arngrimm unterwandert und die irrtümlich eines Mordes bezichtigten Helden müssen sich unter Schmugglern und Soldaten bewegen, um ein heimtückisches Attentat zu verhindern.

Das letzte Abenteuer, *Der Pfad des Visar* (4) von Tilman Hakenberg, führt die Helden zuerst nach Brabak, wo sie im Auftrag des Astronomen Guidobaldo Quintone ein sternkundliches Geheimnis der alten Wudu-Zivilisation erkunden sollen. Aber bevor sie zur Expedition aufbrechen können, müssen erst einmal Widerstände in Brabak überwunden werden.

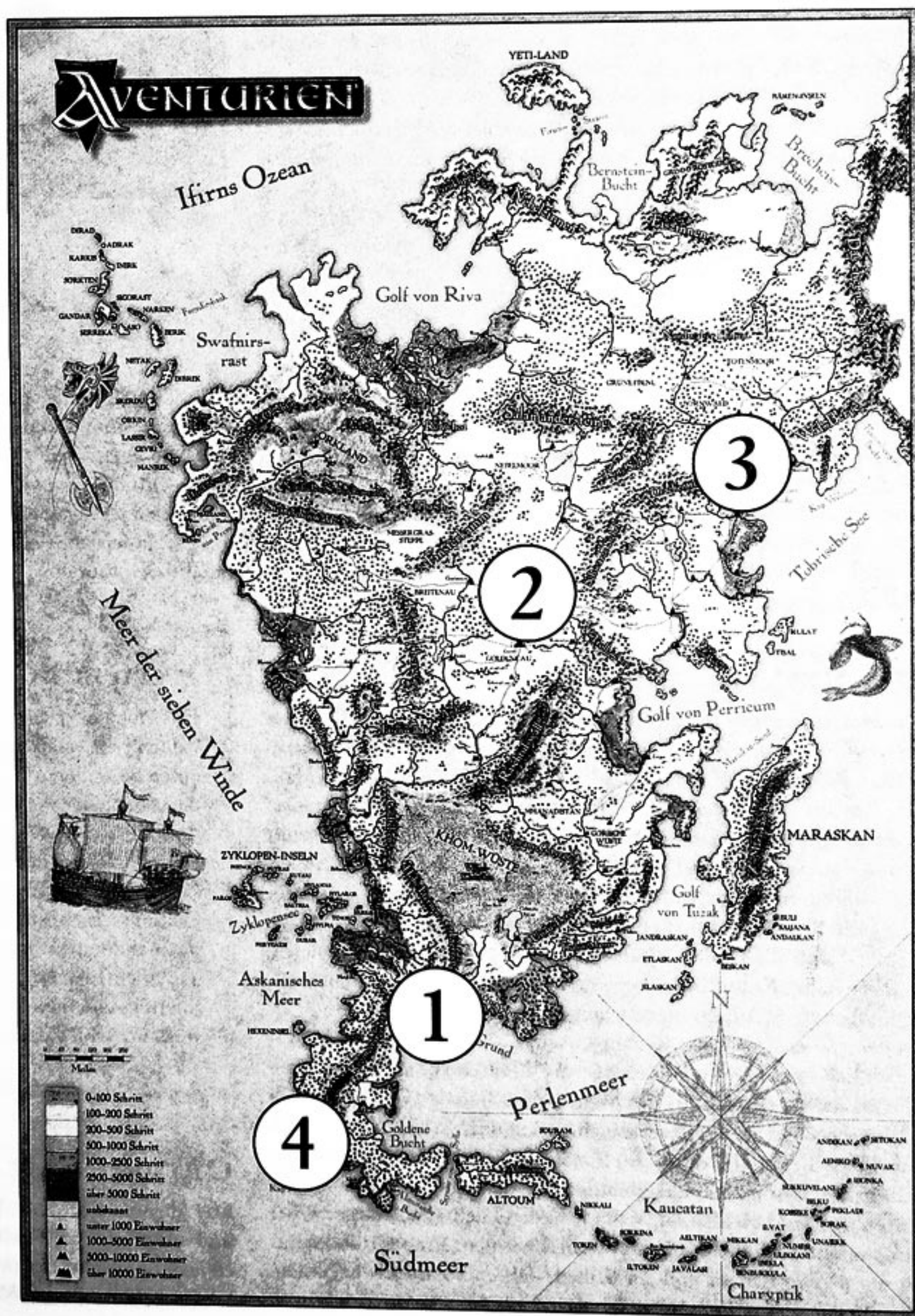
Selbst wenn Sie sonst den phantastischen Elementen Aventuriens den Vorzug geben: Probieren Sie einmal aus, wie es ist, auf Megalomagie oder das Auftreten göttlicher Avatare zu verzichten und bei Ermittlungen, Verhandlungen und Kämpfen das eigentliche Fundament Ihrer Helden zu erleben – es lohnt sich!

Düren/Erkrath, im Februar 2009
Thomas Römer

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote Nummer XXX
Arsenal	Aventurisches Arsenal
Herz	Herz des Reiches
LCD	Liber Cantiones Deluxe
Meridiana	In den Dschungeln Meridianas
Schild	Schild des Reiches
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
WdG	Wege der Götter
WdH	Wege der Helden
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica



SÜßE TRÄUME

EIN ABENTEUER IN DEN GASSEN AL'ANFAS VON ALEX SPOHR

Mit Dank an meine Testspieler Rui Alexandre Costa Fraga, Michael Heinz, und Nikos Petridis, sowie für Kritik und Anregung durch Appetite Juretzki, Björn Hinrichs, Heike Wolf, Thomas Römer und Tilman Hakenberg

Spielort: Al'Anfa

Zeit: vorzugsweise zwischen 1027 und 1030 BF

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / niedrig

Erfahrung (Helden): erfahren

Stichworte zum Abenteuer: Auftrag der al'anfanischen Boron-Kirche, Spurensuche nach einer dämonischen Droge, Auseinandersetzung mit dem Skorpion

Rahjades befand sich in einem wunderschönen tulamidischen Palast, umgeben vom Geruch luxuriösester Räucherwerks. Ausgestreckt auf einer Vielzahl samtener Kissen wurde sie von zwei Lustsklaven verwöhnt, die neben ihr knieten. Der Tulamide reichte ihr Wein, während der Moha sie mit Trauben, Datteln und anderen exotischen Früchten fütterte. Wunderschöne Klänge der Kabasflöten und Dablas drangen an ihr Ohr und eine Gruppe von Majuna begann für sie zu tanzen.

Ein Lächeln wanderte auf ihre Lippen und sie merkte, wie der schwere Wein ihre Sinne benebelte. Die sinnlichen Berührungen der Lustsklaven ließen sie alles um sich herum vergessen.

Niemals wollte sie diesen Ort der Freude und der Schönheit wieder verlassen. Niemals wieder wollte sie aus diesem lustvollen und süßesten aller Träume erwachen.



VORWORT

Das vorliegende Abenteuer Süße Träume führt die Helden nach Al'Anfa. Im Auftrag der al'anfanischen Boron-Kirche sollen sie nach einem dämonischen Rauschmittel suchen, das unter dem Namen "Traumsteine" bekannt ist und bereits Todesopfer unter den Granden gefordert hat. Die Suche nach den Händlern führt sie durch die ganze Stadt und lässt die Helden zwischen die Interessen eines skrupellosen Novadi, der Hand Borons und der berüchtigten al'anfanischen Bande des Skorpions geraten.

DIE HELDEN

Die Helden müssen den einen oder anderen Kampf überstehen. Aus diesem Grund sollten zumindest einige von ihnen gute Kenntnisse in Kampftalenten aufweisen. Gesellschaftliche Talente spielen ebenfalls eine größere Rolle in dem Abenteuer, insbesondere sind Überreden, Betören und Gassenwissen sehr hilfreich, um die Spur der Traumsteinhändler zu verfolgen und die nötigen Hinweise zu erhalten. Außerdem sollte mindestens ein Held schwimmen können (um später ein Opfer des Skorpions retten zu können).

Generell sind alle Helden für das Abenteuer zugelassen, ganz gleich, welcher Rasse, Kultur oder Profession sie angehören. Exotische Helden haben in Al'Anfa weitaus weniger Probleme als in anderen Gegenden: So erregen Orks, Goblins, Achaz, Zwerge und Elfen zwar wesentlich mehr Aufmerksamkeit als Menschen, aber fast jeder Al'Anfaner hat schon mal ein Mitglied eines fremden Volkes gesehen – und sei es auf einem der Sklavenmärkte oder in der Arena. Auch Waldmenschen und Utulus als Helden sind denkbar, denn es ist keineswegs so, dass jeder Dunkelhäutige als Sklave gilt.

Ungeeignet sind Helden, die sich nie in den Dienst Al'Anfas bzw. der al'anfanischen Kirche des Boron stellen würden. Eine Grundkenntnis städtischen Lebens und der Etikette sollten zumindest bei einem eventuellen Verhandlungsführer vorhanden sein.

Die Fähigkeiten magisch begabter oder geweihter Helden können für die Lösung des Abenteuers hilfreich sein, sie stellen jedoch keine Notwendigkeit dar.

Süße Träume ist für erfahrene Helden gedacht, kann aber leicht an eine Gruppe angepasst werden, die mehr oder weniger Erfahrung besitzt, indem die Anzahl und gegebenenfalls die Werte der Gegner modifiziert werden.

HELDEN AUS AL'ANFA

Das Abenteuer lässt generell alle Helden jeder Herkunft zu, jedoch ist es auch explizit möglich (und macht vielleicht sogar einen besonderen Reiz aus), eine rein al'anfanische Gruppe in das Abenteuer zu führen. Diese haben natürlich den Vorteil, dass sie sich mit den Verhältnissen in der Stadt besser auskennen als Ortsfremde (vielleicht auch über Ortskenntnis und Verbindungen verfügen) und persönlichere Bezüge zu den Geschehnissen haben werden. Außerdem könnte in diesem Fall Firunando auch durch einen der Helden ersetzt werden und das Abenteuer mit der Beauftragung durch Amira beginnen, sofern es einen Helden in der Gruppe gibt, an den sich Amira vertrauensvoll wenden könnte.

ORT UND ZEIT

Das Abenteuer führt die Helden zunächst durch die Gassen Al'Anfas und später zu einer kleinen Plantage außerhalb der Stadt. Die Ereignisse spielen in einem Zeitraum, den Sie am besten zwischen den Jahren 1027 BF und 1030 BF anzusiedeln können.

SCHAUPLATZ DER EREIGNISSE: AL'ANFA

Die Geschehnisse des Abenteuers finden in einer der größten Metropolen Aventuriens statt. Al'Anfa gilt den meisten Bewohnern Mittel- und Nordaventuriens als ein Sinnbild für Dekadenz, Sklaverei, Rauschmittel, Gifte und Skrupellosigkeit.

Für eine umfangreichere Ausgestaltung des Abenteuers sei Ihnen die Regionalspielhilfe *In den Dschungeln Meridianas* ans Herz gelegt, auf die wir im Verlauf des Abenteuers als **Meridiana XXX** (mit XXX als Seitenzahl) verweisen. Dort finden Sie eine ausführlichere Stadtbeschreibung, den Stadtplan sowie viele weitere Details über die Stadt und ihre Bewohner (*Meridiana* 35ff.).

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

WAS BISHER GESCHAH...

Vor etwa einem halben Jahr führten dubiose Geschäfte den novadischen Händler *Tarfidem ben Narbeda* zu seinem Geschäftspartner, den *Horasier Ulfino aus Neetha*. Die beiden Händler, die schon in der Vergangenheit in manchen illegalen Handel verstrickt waren, trafen sich im Haus des Horasiers in Neetha. Im Verlauf der Verhandlungen fand Tarfidem heraus, dass Ulfino ihn schon öfters hintergangen und betrogen hatte. Es kam zu einem heftigen Streit, bei dem Ulfino von Tarfidem erschlagen wurde.

Der Novadi beschloss, mit Hilfe seiner Sklaven die wichtigsten Schätze aus Ulfinos Haus zu plündern und so schnell wie möglich ein Schiff zu besteigen, das ihn aus dem Horasreich herausbringen sollte. Doch wollte es das Schicksal, dass er bei der Durchsuchung des Hauses in einem Geheimversteck ein sehr wertvolles Gut fand: Ulfino war durch seine Kontakte an dreizehn Kisten mit Traumsteinen gekommen, die er wohl im Horasreich an reiche Adlige und Patrizier verkaufen wollte.

Tarfidem war sich des ungeheuren Werts der Ware bewusst und wie Ulfino skrupellos genug, um daraus Profit schlagen zu wollen. Er lud die Kisten auf einen Segler und machte sich in Richtung Süden auf. Nur in Al'Anfa, so glaubte er, hätte er eine Chance, die Kisten schnellstmöglich in Gold zu verwandeln. Schließlich sind dort die meisten Rauschmittel erlaubt und es gäbe vermutlich eine große Menge an Interessenten, allen voran die reichen und vergnügungssüchtigen Granden.

Allerdings brauchte Tarfidem für seine Geschäfte in Al'Anfa jemanden, der ihn schützen und die Kisten sicher lagern konnte, deshalb versuchte er, Kontakt zu seinem früheren Handelspartner aus der Zeit vor dem Khômkrieg aufzunehmen, dem Sklavenhändler *Don Melino Murenas*. Murenas jedoch zeigte kein Interesse an den Traumsteinen und lehnte das Angebot zur Zusammenarbeit ab, da ihm die Sache nicht geheuer war (von den weiteren Vorkommnissen um die Steine erfährt er jedoch erst durch die Helden).

Der Verwalter und Haussklave Murenas jedoch, der Waldmensch *Ularío*, sah in den Traumsteinen seine Chance, endlich das nötige Gold zusammenzubekommen, um sich freizukaufen. Er sprach Tarfidem an und vereinbarte mit ihm eine Gewinnbeteiligung; als Gegenleistung wollte er dafür sorgen, dass die Kisten in einem Lagerhaus Murenas' sicher aufbewahrt würden. Mithilfe von Ularíos Kontakten gelang es, die Kristalle so schnell wie möglich zu verkaufen, und binnen zwei Wochen hatten sich die Traumsteine zu einem begehrten Rauschmittel und zum 'letzten Schrei' unter den vergnügungssüchtigen Reichen entwickelt.

Dies erweckte die Aufmerksamkeit der *Hand Borons*. Die gefürchtete Meuchlerorganisation Al'Anfas glaubt, dass der *Skorpion*, ein ehemaliges, in Ungnade gefallenes Mitglied der Hand und jetziges Oberhaupt der mächtigsten Verbrecherbande der Stadt, sich den lukrativen Traumsteinhandel unter den Nagel reißen will. Die Hand beauftragte deshalb die drei Agenten *Morisca*, *Remagio* und *Voltino*, die Traumsteinhändler zu finden. Sie sollten jedoch abwarten, bis der Skorpion sich rührt und die Händler so als Köder benutzen. Agentin Morisca nahm die Rolle einer Kurtisane an und hörte sich bei ihrer Arbeit auf dem Silberberg um, da sie glaubte, dass sich vor allem Granden die

DER VERLAUF

Der Verlauf der Geschichte von *Süße Träume* ist ebenso offen wie deren Ausgang. Nach dem Einstieg in das Abenteuer, der die Helden mit den wichtigsten Informationen versorgt, liegt es allein an den Spielern, wie sie vorgehen. Es existiert kein festgeschriebener Ablauf der Handlung, dem sie folgen müssen.

Aus diesem Grund werden in diesem Szenario außer einigen Eckpfeilern (wie dem Einstieg und einigen notwendigen Szenen), vor allem die Akteure und Schauplätze des Abenteuers beschrieben.

Diese Handlungsfreiheit bedeutet aber auch für den Meister ein größeres Stück Arbeit, da er den Überblick über die Parteien und Personen bewahren muss.

DIE TRAUMSTEINE

Bei Tarfidems Fund handelt es sich um *Traumsteine*. Die kan-disähnlichen Kristalle sind normalerweise farblos, wobei einige orange, braun, rot oder grün sein können. Die Kristalle lösen sich sehr schnell in Wasser auf, welches dann einen süßlichen Geruch und Geschmack annimmt.

Es existieren zwei Arten von Kristallen: *Kristalle der Macht* (sehr selten – erschaffen für den Träumer eine eigene Traumwelt) und *Kristalle der Lust* (bieten meist sinnliche Träume; die hier vorliegenden Steine sind von dieser Art). Der Wert eines Kristalls liegt zwischen 5 und 10 Dukaten. Bei der Menge, die sich in den dreizehn Kisten verbirgt, kann man also durchaus von einem Wert von insgesamt 50.000 Dukaten ausgehen – ein gewaltiges Vermögen.

Bei den vorliegenden Traumsteinen handelt es sich allerdings um Kristalle, die nicht durch eine Verbindung niederer und höherer Alchimie hergestellt, sondern durch einen Dämon aus Belkeles Gefolge erschaffen wurden. Diesen dämonisch-magischen Ursprung kann man ihnen bei einer magischen Analyse auch ansehen.

Wie Ulfino an die Traumsteine gelangt ist, bleibt im Übrigen Ihrer meisterlichen Entscheidung überlassen. Möglicherweise hat er die Kristalle durch einen Handel mit oronischen Händlern erworben (wenn Sie zu einer Zeit spielen, in der Oron noch existiert), oder es sind die Restbestände der Heptarchie gewesen. Möglich ist auch, dass goldgierige aranische Alchimisten die Traumsteine weiter herstellen, oder aber ein unabhängiger Dämonologe mittels eines Dämons aus Belkeles Gefolge die Kristalle für Ulfino hergestellt hat.

Mehr zu den (oronischen) Traumsteinen finden sie im Band SRD 55.

Analyse

(für übriggehaltene TaP* in Alchimie / ZiP* in ANALYS)

0-3: Die Steine sind nicht natürlichen Ursprungs.

4-6: An den Steinen haftet eine Art schwacher Magie. Offenbar sind es mindere Artefakte, Zeugnisse der niederen Alchimie.

7-9: Die Magie ist dämonischen Ursprungs. Es scheint eine Verbindung zur Domäne der Belkelel zu bestehen.

10+: Durch die Analyse wird die Wirkung des Steins (siehe oben) bestimmt.

Kristalle leisten können. Dabei kam sie dem jungen Granden *Rondrigo Karinor* auf die Spur, fing ein Verhältnis mit ihm an und erfuhr von ihm, wo er die Traumsteine erwarb. Sie erzählte dies den beiden anderen Agenten, die daraufhin Ularío und Murenas' Haus beobachteten. *Shantalla Karinor*, Oberhaupt einer der mächtigsten Familien der Stadt, kamen ebenfalls Gerüchte von der Droge zu Ohren, und sie 'bat' Rondrigo, ihr Proben der Steine zu besorgen. Rondrigo erwarb, wie schon zuvor, bei Ularío eine größere Menge der 'Kristalle der Lust' und brachte sie zu Shantalla, die sich jedoch erst einmal ande-

ren Freuden hingab, bevor sie die neuen Rauschmittel probierte. Bei einer Orgie in der Villa Karinor verschenkte er einige der Traumsteine an seine Freunde, darunter an *Rahjalez Karinor*.

Die jungen Leute zogen sich auf eine der unbewohnten Inseln in der Nähe der Wassergärten zurück, einen abgelegenen Ort weit abseits der Feier, um sich dort in Ruhe dem Rausch der Traumsteine hingeben zu können. Nach Einnahme der Kristalle blieben jedoch alle bis auf Rondrigo in ihrer Traumwelt gefangen und erwachten nicht mehr. Rondrigo, der als einziger wieder zu Bewusstsein kam, floh in Panik, als er dies bemerkte – er nahm an, man würde ihm die Schuld am Schicksal der anderen Träumer geben. Er ging zu Ulario, doch dieser konnte ihm nicht weiterhelfen und tröstete ihn nur, um ihn schnell loszuwerden. Er solle sich verstecken, bis Ulario eine Möglichkeit gefunden hätte, die Sache wieder in Ordnung zu bringen. Rondrigo, der ahnte, dass Ulario ihm nur eine Ausrede aufsticht, verzweifelte zusehends und ging zu Morisca. Diese schickte ihn zu einer Drogenhöhle im Schlund und bat ihn, dort einige Tage zu warten – entweder würde sich alles aufklären, oder er müsse fliehen. Sie selbst informierte die Hand Borons und erhielt den Befehl, zunächst abzuwarten und zu beobachten, ob sich der Skorpion noch zeigen würde.

Auf dem Silberberg blieb das Verschwinden der Grandensprösslinge nicht unbemerkt. Erst nach einer intensiven Suche fand man die Träumer zwei Tage später – zu spät, fast alle waren verdurstet; einzig Rahjalez konnte noch gerettet werden. Bestürzt darüber, dass ihre Freundin Rahjalez fast gestorben wäre, ließ die Tochter des Patriarchen höchstpersönlich, *Amira Honak*, einen der übrig gebliebenen Traumsteine untersuchen. Dabei stellte sich heraus, dass der Kristall von dämonischer Macht durchdrungen ist. Da Al'Anfa keinesfalls von einer dämonischen Droge überschwemmt werden soll – sie sieht es als ihre heilige Pflicht an, dies im Namen Borons zu verhindern –, beauftragt sie den loyalen Rabengardisten *Firunando Karinor*, sich der Sache anzunehmen.

... UND NOCH GESCHEHEN KANN

Firunando ist sich bewusst, dass er allein nichts ausrichten kann und macht sich auf die Suche nach Questadores, die ihm bei der Suche nach den Traumsteinhändlern helfen. Er benötigt Spezialisten, die andere Wege beschreiten können als ein einzelner Rabengardist. Schließlich wird er auf die Helden aufmerksam und wirbt sie an.

Gemeinsam versuchen sie, den verschwundenen Rondrigo zu finden, der offenbar den Traumsteinhändler kennt. Die Hinweise verdichten sich und die Spur führt zu Rondrigos Freundin, der Kurtisane Morisca. Da sie Mitleid mit Rondrigo hat und nicht glaubt, dass er für die Ermittlungen der Hand noch eine Rolle spielt – und andererseits die Helden ihr eine Menge Ärger bereiten könnten, wenn sie schweigt, offenbart sie ihnen seinen Unterschlupf. Die Helden können nun Rondrigo finden und ihn verhören, und erfahren dadurch Ularios Namen und dessen Wohnort.

Bei Murenas' Anwesen müssen die Helden jedoch feststellen, dass der Sklave derzeit abwesend ist. Wenn sie Murenas berichten, was sein Sklave hinter seinem Rücken plant, wird dieser zornig und verspricht

zu helfen. Er berichtet außerdem von Tarfidem und dessen Angebot an ihn und verrät ihnen dessen Wohnort.

Ulario ist aus gutem Grund nicht da. Der Skorpion ist (wie die Hand es vorausgesehen hat) an ihn herangetreten und hat ihm ein Angebot gemacht. Er will ihm den gesamten Vorrat an Steinen abkaufen, und diese Chance will sich der Sklave nicht entgehen lassen.

Doch es kommt zu einem Zwischenfall: Voltino, der Ulario beschattet hat, wird von den Schergen des Skorpions entdeckt, gefangen und gefoltert. Sie bringen Voltino zum sprechen und erfahren so vom Plan der Hand Borons. Voltino stirbt durch die Folter. Der Skorpion beschließt, den Spieß herumzudrehen und geht zu Moriskas Bordell. Er entführt sie und plant, auch Remagio zu fangen, doch diesem gelingt es, sich zu verbergen.

In Tarfidems Herberge können die Helden auf Tarfidem und seine Leibwächter treffen, die ihnen einen heißen Kampf liefern. Es sollte gelingen, Tarfidem zu fangen und die gesamte Vorgeschichte der Traumsteine in Erfahrung zu bringen.

Während die Helden mit Tarfidem beschäftigt sind, kehrt Ulario zusammen mit dem Skorpion zu Murenas zurück. Dort trifft er auf den wütenden Händler und es kommt zu einem Streit, in dessen Verlauf Ulario seinen Herrn die Kellertreppe hinunter stößt, wo dieser regungslos liegen bleibt und für tot oder bewusstlos gehalten wird. In Wirklichkeit ist er aber noch bei Bewusstsein und kann das Gespräch zwischen dem Skorpion und Ulario belauschen, und die so gewonnenen Informationen an die Helden weitergeben, wenn diese zu ihm zurückkehren.

Die Helden haben nun die Möglichkeit, zur Plantage zu reisen, die Bande dort zu stellen, die Steine zu vernichten und Morisca zu retten.

ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUER

Kapitel I: Im geheimen Auftrag der Rabenkirche – Zu Beginn des Abenteuers werden die Helden vom Rabengardisten Firunando Karinor angeworben, um die Hintermänner des Traumsteinhandels zu finden. Ihr erster Weg führt zum Silberberg, wo sie Rahjalez Karinor ein paar Fragen stellen und erste Hinweise erhalten.

Kapitel II: Auf der Suche nach den Traumsteinen – Durch Rahjalez' Aussage machen sich die Helden auf die Suche nach Rondrigo und Morisca. Dabei gehen sie in der ganzen Stadt Spuren nach und finden schließlich die beiden. Doch obwohl die Helden durch Rondrigos Aussagen Tarfidem und Ulario finden können, gelingt es ihnen nicht, an die Kisten mit den Traumsteinen zu gelangen. Der Skorpion, ein übler Verbrecher, hat die Kisten kurz vor dem Eintreffen der Helden zu seinem Geheimversteck gebracht.

Kapitel III: Die Plantage des Skorpions – Nachdem die Helden herausgefunden haben, dass der Skorpion die Traumsteine hat, müssen sie sich zu seinem Versteck begeben (einer Plantage außerhalb der Stadt). Dort müssen sie Morisca befreien, die Traumsteine finden und den Skorpion und seine Bande stellen.

KAPITEL I: IM GEHEIMEN AUFTRAG DER RABENKIRCHE

DIE ANWERBUNG

Die Anwerbung durch Firunando kann auf unterschiedliche Art und Weise erfolgen, je nachdem, wer die Helden sind. Hier sind Herkunft und sozialer Stand entscheidend.

• Bei fremdländischen Helden bietet es sich an, dass diese von ihrem Wirt angesprochen werden, da dieser im Auftrag des Rabengardisten Ausschau nach Glücksrittern – Questadores, wie man hier sagt – halten soll.

• Speziell für einen albanischen Helden wäre es auch möglich, dass Firunando ein Freund oder Bekannter ist, oder aber die Helden bereits persönlich in die Geschichte des Traumsteinhandels verwickelt sind.

• Wegen der unruhigen Zeiten in Al'Anfa bietet sich auch an, dass die Helden beobachten, wie einige wütende Fanas (für deren Werte können Sie die Bandenmitglieder des Skorpions nehmen) die Sänfte Shantalla Karinors angreifen, und sie der Bedrängten zu Hilfe kom-

men (außer einigen Dankesworten wird sich die Grandessa sicherlich noch eine weitere Belohnung einfallen lassen).

Alle diese Möglichkeiten können dazu führen, dass die Helden von Firunando entweder entdeckt werden oder direkt einen Kontakt zu ihm herstellen. Er wird sie persönlich ansprechen oder ihnen einen Brief zukommen lassen.

Als Treffpunkt hat Firunando eine kleine, leicht heruntergekommene Taverne namens *Golgaron* in der Altstadt ausgewählt, als Zeitpunkt Sonnenuntergang. Firunando hat den Wirt dafür bezahlt, dass er heute früher den Laden schließt und nur die Helden und er sich in der Taverne aufhalten werden. Nachdem alle Helden anwesend sind (und sich gegebenenfalls auch schon unterhalten haben), wird Firunando als letzter den Schankraum betreten und sich zu den anwesenden Helden setzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die kleine Taverne macht einen verhältnismäßig sauberen Eindruck. Dennoch habt ihr das Gefühl, dass der Rabengardist hier eher Fehl am Platze ist. Ihr seid die einzigen Anwesenden außer ihm und dem Wirt. Nachdem er seinen Rabenhelm abgestreift und euch kurz gemustert hat, gibt er dem Wirt ein Zeichen, worauf dieser sich vom Tresen zurückzieht und offenbar in den Keller geht. Der Gardist nimmt an eurem Tisch Platz und stellt seinen Helm neben eure Becher.

„Nun, da wir ungestört sind, will ich euch kurz erklären, worum es geht und warum ich euch brauche. Alles was hier besprochen wird, ist vertraulich und ihr sollt wissen, dass die Kirche es nicht gutheißen wird, wenn ihr mehr darüber sprechen werdet als nötig.“

Der Rabengardist sieht euch alle nacheinander eindringlich an, dann fährt er fort: „Seit einigen Wochen ist in der Stadt ein neues Rauschmittel im Umlauf. An sich wäre dies wenig bemerkenswert, doch geschah vor wenigen Tagen etwas, was die Granden der Stadt aufs Tiefste beunruhigte. Während einer Feierlichkeit verschwanden einige junge Mitglieder verschiedener Familien. Nur kurze Zeit später fand man sie auf einer Insel in der Nähe des Hafens tot auf – und bei ihnen das Rauschmittel, das offenbar für ihren Tod verantwortlich war.“

Eine vorläufige Untersuchung durch fähige Alchimisten und Magier ergab, dass die Traumsteine, so wird dies Rauschmittel genannt, nichts, aber auch gar nichts mit einer Gabe Borons zu tun haben. Ihre Erschaffer verwenden verfluchte, dämonische Zauberei, um sie herzustellen, und sie scheinen es gezielt darauf abgesehen zu haben, die Stadt damit zu vergiften. Deshalb wurde ich beauftragt, mich um diese Sache zu kümmern. Und aus diesem Grund seid ihr hier. Alleine kann ich nur wenig auszurichten, aber mit euren Fähigkeiten erhoffe ich mir, die Händler der Traumsteine zu finden und sie ihrer borongefälligen Strafe zuzuführen. Natürlich wird sich die Kirche für eure Mühe erkenntlich zeigen.“

Die Belohnung, von der Firunando spricht, sind 5 Dublonen für jeden Helden (alternativ: 10 Dukaten). Er ist bereit, ein wenig zu verhandeln (siehe dazu *Überreden*, WdS 24f., eventuell modifiziert nach kulturellen Differenzen – *Kulturrunde*, WdS 42 – und *Sozialstatus*, WdS 178), ist aber kein guter Feilscher.

Sollten die Helden ihn explizit fragen, in wessen Auftrag er unterwegs ist, so sagt er nur, es handle sich um einen „kirchlichen Auftrag“. Mehr wird er zunächst nicht verraten wollen. Erst wenn das Vertrauen zwischen ihm und den Helden gestiegen ist, wird er den Namen Amira Honak erwähnen.

Den Helden sollte klar werden, dass es – über die materielle Belohnung hinaus – für ihre Reputation in Al'Anfa einen deutlichen Bonus darstellen würde, sowohl im Auftrag der Boronkirche als auch zu Gunsten einer oder mehrerer Grandenfamilien einen Auftrag erfolgreich zu erfüllen. Außerdem klingt es so, auch wenn es nicht direkt ausgesprochen wird (*Menschenkenntnis*, *Staatskunst*), als hätten sie für ihre Ermittlungen Rückendeckung vom Silberberg.

Sollten die Helden nachfragen, warum es keine offizielle Untersuchung gibt, so berichtet ihnen Firunando, dass offiziell die Stadtgarde

mit der Untersuchung beauftragt wurde, aber sein Auftraggeber kein großes Vertrauen in die Garde hat. Da man nicht weiß, ob eine der Grandenfamilien etwas mit den Vorfällen zu tun hat, setzt man lieber auf Spezialisten von außerhalb des Silberberges.

Sobald die Helden das Angebot angenommen haben, werden sie von Firunando über die Einzelheiten unterrichtet:

• Bei den erwähnten Opfern handelt es sich um junge Granden und Familienmitglieder der Häuser *Wilmaan*, *Karinor* und *Bonareth*.

• Sie wurden auf der östlichsten Insel südlich des Silberberges gefunden, wo die Granden ihre Wassergärten haben. Dort hat man auch Spuren eines Fischerbootes entdeckt, das an Land gezogen wurde. Es wurde offenbar vom Hafen gestohlen und von den Granden benutzt.

• Das letzte Mal wurden sie auf der Feier Shantalla Karinors gesehen. Zwei Tage lang hat man nach ihnen gesucht, bis man sie verdurstet auf der Insel gefunden hat.

• Rahjadez Karinor, eine Verwandte Shantalla Karinors, ist die einzige Überlebende. Derzeit wird sie in der Villa der Karinors gepflegt.

• Erst heute Morgen gelang es einem Boron-Geweihten, sie aus der Traumwelt zurückzuholen. Man wird sie bald befragen können.

• In der Stadt des Schweigens befinden sich derzeit die Überreste der Traumsteine, die man bei den Sterbenden gefunden hat. Sie wurden bereits analysiert und man hat herausgefunden, dass ihnen eine dämonische Macht anhaftet.

• Es ist sehr schwer, an die Kristalle heranzukommen. Man kann sie nicht an den üblichen Plätzen von den üblichen Händlern kaufen.

• Der Auftrag lautet: die Traumsteine und die Händler zu finden, um diese zu vernichten bzw. ihrer gerechten Strafe zuzuführen.

Firunando verabredet, dass er sich am nächsten Morgen bei Sonnenaufgang erneut hier mit den Helden treffen wird, um gemeinsam in die Villa der Karinors zu gehen. Dort soll Rahjadez befragt werden, um vielleicht Klarheit über die vielen offenen Fragen zu bekommen. Vorher kann man sie ohnehin nicht aufsuchen und die Helden wollen vielleicht noch einige Besorgungen erledigen.

ALTERNATIVER EINSTIEG

Denkbar ist auch (insbesondere bei Helden mit Kontakten und solchen, die der bedrängten Shantalla zu Hilfe gekommen sind), dass die Helden schon zum Fest auf dem Silberberg eingeladen werden und somit bereits einige der Akteure der Geschichte kennen gelernt haben (Rahjadez, Rondriego, Morisca oder eines der Opfer).

Lassen Sie sie die unvergessliche Feier Shantalla Karinors erleben und setzen Sie das Abenteuer dann völlig unerwartet zwei Tage später fort, wenn die Toten in den Wassergärten gefunden wurden.

KRANKENBESUCH

Die ersten für die Ermittlungen notwendigen Anhaltspunkte finden sich allesamt auf dem Silberberg. Durch Firunandos Status können die Helden ohne große Probleme auf den Silberberg und in die Villa der Karinors gelangen. Dort haben sie die Gelegenheit, sich die Traumsteine ein wenig näher anzuschauen und vor allem ein Gespräch mit der vor kurzer Zeit erwachten Rahjadez zu führen.

Diese ist zwar noch schwach, und Shantalla wird versuchen, die Besucher abzuweisen, doch mit etwas Nachdruck (*Überreden*- oder *Überzeugen*-Probe) gelangen die Helden in Rahjadez' Gemach. Die junge Grandin ist noch sehr erschöpft, nichtsdestotrotz wird sie den Helden bereitwillig helfen. Folgende Informationen können die Helden von ihr erhalten:

• Vor drei Tagen wurde ein Fest zu Ehren Shantalla Karinors gefeiert. Anlass war die neue Statue im Tempel der Rahja, die der berühmte Bildhauer Mirellos nach dem Bildnis Shantallas angefertigt hatte.

• *Larezius Wilmaan*, *Kaliopé Bonareth* und sie trafen auf der Feier ihren gemeinsamen Freund *Rondriego Karinor*.

• Er hatte etwas dabei, das er ihnen zeigen wollte, und so verließen sie die Feier und den Silberberg. Er führte sie zu einem kleinen Boot

am Hafen und brachte sie zu einer der Inseln. Dort zeigte er ihnen die Traumsteine.

● Rahjalez und den anderen waren die Kristalle durch Gerüchte in der Stadt bekannt und man beschloss, sie einfach auszuprobieren. Sie vermischten die Steine mit Wasser und tranken die süßlich schmeckende Flüssigkeit.

● Nach kurzer Zeit versank Rahjalez in einen tiefen Schlaf. Sie hatte einen schönen Traum und sie weiß noch, dass sie nicht mehr erwachen wollte.

● Erwacht sei sie dann erst, als ein Geweihter des Boron es geschafft habe, sie aus der Traumwelt zurück zu holen.

● Rahjalez verdächtigt eine maskierte hübsche Frau, die Schieberin der Traumsteine zu sein: eine Hure, die Rondigo schon mehrmals auf verschiedene Feste mitgenommen hatte, allerdings ist ihr der Name unbekannt (bei der Maskierten handelt es sich um Morisca).

KAPITEL II: AUF DER SUCHE NACH DEN TRAUMSTEINEN

DIE GASSEN AL'ANFAS

Von nun an liegt es an den Helden, welche Wege sie beschreiten und wie sie an ihre Informationen kommen. Firunando wird sich täglich mit ihnen treffen wollen, seine eigenen Untersuchungen allerdings möglichst auf den Silberberg konzentrieren. In einer riesigen Stadt wie Al'Anfa gestaltet sich die Spurensuche nicht einfach, aber die Helden haben bereits einige Hinweise erhalten und können verschiedenen Spuren nachgehen.

Sie können versuchen, die Traumsteinhändler direkt zu finden, nach einem der Verschwundenen suchen oder sich die Tatorte noch einmal genauer anschauen. Egal für was sie sich schlussendlich entscheiden, lassen sie die Spieler so vorgehen, wie sie es wünschen. Die wichtigste Spur führt zu Rondigo und Morisca, und sie zu finden wird auch der einzige Weg sein, der wirklich Erfolg verspricht.

Wenn ein Held wirklich gute Beziehungen zur al'Anfanischen Unterwelt unterhält, kann er natürlich auch versuchen, sofort nach der Quelle zu suchen – aber solche Untersuchungen werden sehr schnell den Skorpion auf den Plan rufen.

AUF MORISCAS SPUR

Um den abgetauchten Rondigo zu finden, müssen die Helden zuerst Morisca aufsuchen, und dazu müssen sie den richtigen Leuten die richtigen Fragen stellen. Lassen Sie die Spieler einfach zunächst erklären, wie sie vorgehen, wen sie befragen und spielen Sie dies aus. Je nachdem, wie vielversprechend die Befragung war (dies müssen Sie als Meister entscheiden), können Sie nun die eigentliche *Überreden*-Probe modifizieren (die grundsätzliche Schwierigkeit ergibt sich aus eventuellen kulturellen und SO-Differenzen). Für jede befragte Person / Personengruppe ist nur eine einzige Probe zulässig. Die so gewonnenen TaP* werden als längerfristiger Talenteinsatz (WdS 15) angesammelt.

Sie können, wenn Sie es wollen, auch für andere Themen ähnlich vorgehen (wenn die Helden z.B. nicht nach Morisca suchen, sondern direkt nach den Händlern). Legen Sie einfach einen Gesamtwert fest (z.B. 10 oder 20 TaP*), bei dem die Helden die entsprechende Information erhalten.

Den Helden bleibt es selbst überlassen, wen sie befragen. Denkbar wäre, dass die Helden z.B. die Gäste der Feier befragen oder einige der Wächter und Sklaven. Allerdings mag es ebenso sein, dass sie sich auf

DIE INSEL (K13 – LINKE GROßE INSEL)

Sollten sich die Helden die Insel anschauen, werden sie hier keine nennenswerten Spuren entdecken (ein bis zwei Würfe auf *Sinneschärfe* und/oder *Fährten suchen* sollten Sie trotzdem verlangen). Man kann zwar die Spuren des Bootes der jungen Granden finden, und die Tatsache feststellen, dass der Ort, an dem sie lagerten, hektisch, aber einigermaßen sorgfältig von Hinweisen gereinigt wurde, allerdings wird dies den Helden nicht viel bei ihrer weiteren Suche nützen.

DIE STADT DES SCHWEIGENS

Die übrigen Kristalle werden derzeit in einem alchimistischen Labor der Boron-Kirche aufbewahrt. Man hielt es für am sichersten, sie auf geweihtem Boden aufzubewahren. Sie sollen am nächsten Tag durch einen Praios-Geweihten mittels PURGATION vernichtet werden. Ohne Firunandos Hilfe wird man hier nur mit einer *Überreden*-Probe +6 vorgehen; eine Entnahme der Steine "zur weiteren Untersuchung" erfordert sogar eine Probe +12 und sollte nur Vertrauenspersonen wie Geweihten, Adligen oder vergleichbaren Helden gestattet sein.

der Straße umhören oder aber auch bei Alchimisten nach den Traumsteinen erkundigen.

Wenn Sie nicht jede Befragung ausspielen wollen, gehen Sie davon aus, dass die Helden alle 4 Stunden eine *Überreden*-Probe ablegen können.

GASSENWISSEN

Helden, die über das Talent *Gassenwissen* verfügen, können dieses anstelle von *Überreden* nutzen, um an Informationen in Unterschicht-Kreisen zu gelangen (also vermutlich nicht bei der ersten Suche nach Morisca). Jeder TaP* zählt doppelt so viel wie bei *Überreden*, jedoch besteht hier das Risiko, bei einem Fehlschlag in Gewalttätigkeiten verwickelt zu werden oder den Skorpion auf den Plan zu rufen.

ZUSAMMENARBEIT

Bei der Suche können die Helden zusammenarbeiten. Einer der Helden wird zum "Vorarbeiter" der Untersuchung erklärt. Dieser legt eine offene Probe ab und zählt die TaP*. Der erste Mitarbeiter würfelt ebenfalls eine offene Probe, jedoch werden nur die Hälfte der TaP* zu denen des Vorarbeiters aufaddiert. Beim zweiten Mitarbeiter kommen nur noch ein Drittel der TaP* hinzu usw.

Dies verdeutlicht die gemeinsame und flächendeckende Arbeit der Helden. Mehr zu Zusammenarbeit siehe WdS 15.

EINSATZ VON HILFSTALENTEN BEI EINER BEFRAGUNG

Bei der Befragung eines Zeugen oder Informanten können die Helden auch Hilfstalente einsetzen (siehe ebenfalls WdS 15). Manchmal ist es möglich, dass die Helden bei ihren Befragungen ihre Informanten gewogener stimmen, in dem sie sich mit ihnen über spezielle Themen nebenbei unterhalten, die sie mögen, profunde Sachkenntnis zeigen oder während der Gespräche dem Befragten zur Hand gehen usw. Hier einige Beispiele, bei welchen Meisterpersonen welche Hilfstalente in Frage kommen können:

- Grande: Betören, Staatskunst, Malen/Zeichnen, Steinmetz, Tätowieren, Winzer
- Boron-Geweihter: Götter/Kulte, Betören, Staatskunst
- Stadtwache: Heraldik, Kriegskunst, Zechen
- Haussklave: Hauswirtschaft, Kochen, Schneidern
- Seefahrer: Zechen, Sagen/Legenden, Seefahrt
- Söldner/Wächter: Zechen, Brett-/Glückspiel, Kriegskunst

ERGEBNISSE: ÜBER MORISCA

Hier können Sie sehen, welche Informationen die Helden während des Ansammelns von TaP* erlangen können:

5 TaP*: Die Helden erfahren, dass die maskierte Hure (mit anderen Maskierten) stets zu den Feiern der Karinors eingeladen wurde und zwar ausschließlich von Rondigo. Er hatte sich offenbar in sie verliebt und bevorzugte stets ihre Dienste für die Orgien.

10 TaP*: Die Maskierte war eine sehr gebildete Frau und legte stets ein gutes Benehmen an den Tag.

15 TaP*: Die hübsche Dame an Rondigos Seite hört auf den Namen Morisca und arbeitet im *Haus der Masken*. Sie ist eine Kurtisane und arbeitete lange im Horasreich. Sie ist sehr wählerisch, was ihre Kundschaft betrifft und ausgesprochen teuer. Das *Haus der Masken* steht in der Seilergasse in der Altstadt.

EREIGNISSE

Zwischen der Spurensuche der Helden können Sie hin und wieder einige Ereignisse einstreuen:

• Eine Gruppe von Huren und Lustknaben beginnt, die Helden zu belästigen. Sie versuchen unter allen Umständen, den Helden ein gutes Geschäft vorzuschlagen (*Überreden*-Proben mit (*Feilschen*)- oder (*Einschüchtern*)-Spezialisierung oder eine *Selbstbeherrschungs*-Probe zur Abwehr oder zum Erkennen des nicht so guten Geschäfts).

• Ein Bettler versucht, bei den Helden Mitleid zu erregen und redet wie ein Wasserfall auf sie ein. Allerdings ist dies bloß eine Ablenkung, damit ein kleines Mädchen die Gunst der Stunde nutzen kann, um einen der Helden zu bestehlen (*Sinnenschärfe*-Probe +4, um den Diebstahlsversuch zu bemerken, alternativ auch eine *Menschenkenntnis*- oder *Taschendiebstahl*-Probe +4).

• Die Sänfte eines dicken Granden aus dem Hause Wilmaan wird durch die Straßen getragen. Ein Fana wird von den Leibwächtern des Granden gestoßen und fällt hin. Daraufhin kommt es zu einem Streit, und der Fana wird mit Peitschenhieben vertrieben. Unmut macht sich bei den Umstehenden (meist ebenfalls Fanas) breit.

• Die Helden werden in einer engen Gasse Zeugen einer Schutzgelderpressung: Einige Schläger (Anzahl der Helden) des Skorpions zerstören das Marktgeschäft eines Fleischers, weil er nicht zahlen will.

• Vor dem Travia-Tempel können die Helden die Hinrichtung eines untreuen Ehegatten beobachten. Er wird traditionell von einem Rondra-Geweihten enthauptet.

• Auf dem Weg durch die Stadt sehen die Helden einen bewusstlosen Rauschkrautsüchtigen. Eine Gruppe von Kindern plündert den Mann aus und lässt ihm noch nicht einmal seine Hosen.

ÄRGER

Während der Spurensuche können Sie die Helden auch schon mit einigen Schlägern des Skorpions konfrontieren. Da der Bandenchef ebenfalls nach den Traumsteinen sucht, ist ihm daran gelegen, etwaige Konkurrenten einzuschüchtern.

Darüber hinaus kann es auch passieren, dass die Helden in das Visier der Stadtgarde geraten, denn auch diese bleibt bei der Suche nach den Händlern nicht untätig (auch wenn sie überfordert ist). Das beste Vorgehen im Falle eines unfreundlichen Kontakts ist es, sich verhaften zu lassen und auf einer Benachrichtigung der Rabengarde zu bestehen (dies bedeutet zwar, dass die Helden einen Ermittlungszyklus von 4

Stunden verlieren, danach aber wegen der Intervention Firunandos in Zukunft unbehelligt bleiben.

Etwa ein Viertel bis ein Drittel der Gegner der Helden ist wirklich erfahren (deren Wertemodifikatoren finden Sie ebenfalls bei der Beschreibung).

Stadtwachen (Vierer-Trupps)

Kurzsword	INI 8+1W6	AT 12	PA 11	TP 1W6+2	DK HN
Geißel	INI 7+1W6	AT 11	PA 7	TP 1W6-1	DK N
Hellebarde	INI 7+1W6	AT 12	PA 10	TP 1W6+5	DK S
Raufen	INI 7+1W6	AT 13	PA 12	TP 1W6+1 (A)	DK H
Leichte Armbrust	INI 8+1W6	FK 16		TP 1W6+6	
LE 30	AU 30	RS 4	WS 7	MR 3	GS 6

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 13, KO 13, KK 13

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Iryanrüstung), Wuchtschlag

Anmerkung: Rüstung besteht aus Iryanrüstung und Lederhelm

Erfahrene Stadtwachen: AT/PA +2/+1, Fernkampf +4, LeP +3, AuP +3, Aufmerksamkeit, Finte, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Schläger des Skorpions (Dreier-Trupps)

Brabakbengel	INI 10+W6	AT 12	PA 10	TP 1W6+5	DK N
Dolch	INI 10+W6	AT 13	PA 11	TP 1W6+1	DK H
Raufen	INI 9+W6	AT 13	PA 13	TP 1W6+1 (A)	DK H
LE 30	AU 30	RS 0	WS 7	MR 4	GS 8

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 13, KO 14, KK 13

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Erfahrene Schläger: AT/PA +2/+1, LeP +3, AuP +3, WS +1, Aufmerksamkeit, Finte, eventuell höhere relevante Eigenschaften

KOMPETENZEN

Die Untersuchungen werden die Helden möglicherweise vor das Problem stellen, dass es Kompetenzstreitigkeiten zwischen ihnen und ihrem mysteriösen Auftraggeber auf der einen und der Stadtgarde auf der anderen Seite gibt. Hier ist durchaus nicht klar definiert, wer eigentlich die Untersuchungen leiten darf. Der Orden und somit die Kirche des Boron haben durchaus das Kirchenrecht auf ihrer Seite, solange sie sich um 'dämonische Umtriebe' (also die Gefahr durch die Kristalle) kümmern. Die Garde hingegen arbeitet im Auftrag der Grandenfamilien, insbesondere jener, die einen Angehörigen verloren haben. Es hängt hier sehr vom Stand Firunandos und dem der Helden ab, sowie auch deren Überzeugungskraft (sprich *Überreden*-Proben), wie reibungslos die Begegnung mit der Stadtgarde verläuft. Daran ändert auch Amiras Position als Vorsteherin der Stadtgarde nichts, da sie nicht offiziell in Erscheinung treten wird.

Amira hat in dieser Angelegenheit auch nicht die Hand Borons beauftragt, da sie einerseits nicht will, dass die Hand glaubt, sie würde aus persönlichen Motiven wegen Rahjades handeln und ihr dies als Schwäche auslegen und andererseits, da sie weiß, dass die wenigen Agenten der Hand derzeit sehr beschäftigt sind mit anderen Aufträgen (und da die Agenten teilweise ohne das Wissen Amiras operieren, ist ihr nicht bewusst, dass sie ebenfalls der Fährte der Traumsteine folgen).

ENDLICH EIN NAME!

Den Helden wird es irgendwann gelingen Moriscas Namen und auch ihren Aufenthaltsort herauszufinden. Die folgenden Örtlichkeiten (und Ereignisse) sind in der wahrscheinlichsten Reihenfolge angegeben, in der die Helden sie aufsuchen werden.

BORDELL HAUS DER MASKEN (ALTSTADT)

Das *Haus der Masken* liegt in einem alten, aber gut erhaltenen Wohnhaus in der Altstadt. Das Bordell hat einen recht guten Ruf, da man sich hier dezent gibt und nicht jedem Gast Einlass gewährt. Der Besitzer *Jacobo Delazar* ist ein gebürtiger Neethaner, der seinen Jungs und Mädchen gutes Benehmen beigebracht und das Bordell im Stil eines horasischen Lusthauses gestaltet hat. Für die Sicherheit sorgen zwei kräftige Türsteher.

In diesem Bordell arbeitet auch Morisca. Vor ein paar Tagen kam Rondriego zu ihr und erklärte ihr die heikle Situation. Sie beschwich- tigte ihn und bat ihn, in der Drogenhöhle zu warten, bis Gras über die Sache gewachsen sei. Sie kann den Helden nach einem Gespräch (Überreden-Probe +6, Hilfstalente *Gassenwissen*, *Staatskunst* oder *Eti- kette*) oder einer Bestechung Rondrigos Versteck offenbaren. Morisca kann bestätigen, dass sie schon eine Weile von ihm zu den Orgien der Karinors eingeladen wurde und auch am Tag des Verschwindens in der Villa war. Sie glaubt nicht, dass Rondriego noch gebraucht wird und hat Mitleid mit ihm (ein wenig zumindest). Sie hofft, dass die Helden ihm helfen können.

Einige Zeit später werden der Skorpion und seine Bande das *Haus der Masken* aufsuchen, dort eindringen, den Zuhälter und die Türsteher zusammenschlagen oder töten und Morisca gefangen nehmen und zum Boot bringen. Helden die hier geblieben sind, werden natürlich Zeuge dieser Ereignisse und könnten eventuell auch die Entführung verhindern. Da der Trupp des Skorpions jedoch deutlich in der Überzahl ist (12 Bandenmitglieder), sollte den Helden die Lust auf Hel- dentaten vergehen, bevor sie eine Dummheit machen.

DIE DROGENHÖHLE IM SCHLUND

Zum Vorlesen oder Weitererzählen:

Schon von außen ist der süßliche Geruch nicht zu ignorieren, doch kaum, dass ihr den schweren Umhang zur Seite schiebt, der anstelle einer Tür den Eingang verdeckt, schlägt euch der Dunst billigen Rauschkrauts gemischt mit schwülem Qualm dicker Kerzen entgegen. Die Schwüle selbst scheint nach euren Kehlen zu greifen, den Atem zu rauben und euch nach Luft schnappen zu lassen. Die zusätzliche Note von kaltem Schweiß macht den Brodem, der hier als Atmosphäre gilt, nicht wirklich angenehmer, doch schon nach dem ersten Atemzug legt sich ein sanfter Schleier um euren Verstand.

Dann dringt das sanfte Stöhnen erschlafener Leiber an eure Ohren, und als der Dunst sich teilt, erkennt ihr mindestens zehn Menschen, meist in ärmliche Kleidung gehüllt, die auf dreckigen Kissen liegen und euch kaum wirklich wahrnehmen.

Das Gebäude ohne Namen befindet sich an einem der heruntergekommensten Orte der Stadt, dem Schlund. Hierhin hat sich Rondriego zurückgezogen und gibt sich dem Rausch von *Marbos Odem* hin. Soll- ten die Helden auftauchen und nach ihm fragen, wird er versuchen zu fliehen. Wegen seines sehr benebelten Zustands wird ihm dies aber nicht gelingen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Rondriego wird sich zum Kampf stellen, aber schnell bemerken, dass er chancenlos ist und die Helden können ihn gefangen nehmen und befragen. Er wird ih- nen – sobald er wieder Herr seiner Sinne ist, was z.B. mit einer Probe auf *Heilkunde Gift* beschleunigt werden kann – alles erzählen, auch Uliarios Namen und dessen Aufenthaltsort.

Außer Rondriego und einigen weiteren Rauschsuchenden ist auch *Lai- la* hier. Zwar ist auch sie etwas benommen von einem der Kristalle und anderen Rauschmitteln, aber sie hat alles mitbekommen und wird Tarfidem warnen. Den Helden wird sie höchstens dadurch auffallen, dass sie nicht ganz so abgerissen aussieht wie die meisten Bewohner des Schlunds. Sollten sie auf Laila aufmerksam werden, so wird die- se sich zunächst nichts anmerken lassen. Nur wenn es keine andere Möglichkeit gibt, wird sie versuchen, gewaltsam zu entkommen.

ДОН МЕЛИПО МУРЕНАС' HAUS (VILLEPVIERTTEL)

Als relativ erfolgreicher Sklavenhändler hat sich Don Murenas ein kleines Anwesen gekauft. Seine einzigen freien Bediensteten sind zwei Wachen, die sich meist in der Nähe des Tors aufhalten. Die üb- rigen Bewohner des Hauses sind seine sieben Sklaven. Er bevorzugt Waldmenschen wie *Ularo* und seine Leibdienerin *Czarna*. Murenas empfängt die Helden, wenn diese mindest dem Mittelstand angehören (SO von 7 oder höher). Er gibt sich gastfreundlich, auch wenn er stets betont, dass er nicht viel Zeit hat. Wenn ihm die Helden

die Geschichte erzählen, berichtet er wütend, dass Ularo nicht hier ist. Er hat ihn schon den ganzen Tag nicht gesehen. Murenas selbst wird die Geschichte Tarfidems erzählen (soweit er sie kennt; siehe Seite 7) und auch dessen Aufenthaltsort verraten. Er verspricht den Helden, sie rufen zu lassen, sobald Ularo wieder kommt.

Während die Helden mit Tarfidem und seinen Schergen be- schäftigt sind, kehrt Ularo (mit dem Skorpion) zurück. Er trifft im Haus auf Murenas und beide geraten in Streit, Ularo stößt den Händler die Treppe hinunter, wo Murenas liegen bleibt. Murenas kann trotz seines Zustands das Gespräch zwischen dem Skorpion und Ularo belauschen. So erfährt er auch den Namen der Plantage und von der Gefangenschaft Moriskas. Remagio, der gesuchte Agent der Hand, kann dem Skorpion entkommen. (Nähere Einzelheiten siehe ... und noch gesche- hen kann, Seite 8).

Sollten einige Helden bei Murenas geblieben sein, so wird die Skorpionbande sie vermutlich entdecken. Wenn es den Helden nicht gelingt zu fliehen (was bei der Anzahl an Schlägern sinn- voll wäre – es sind mehr als doppelt so viele wie die Gesamtan- zahl der Helden), so werden sie vermutlich gefesselt und be- fragt. Hat der Skorpion den Eindruck, dass sie harmlos sind, so werden sie zurückgelassen (man nimmt ihnen jedoch die Ausrüstung ab). Traut der Skorpion ihnen nicht so recht, wer- den sie als Gefangene mitgenommen und erleiden das gleiche Schicksal wie Morisca (s.o.). Alternativ schaffen es die Helden, die Geschehnisse zu beobachten und vielleicht gar zu belau- schen, so dass sie auf diese Weise erfahren, was Ularo und der Skorpion planen.

ZUM ROTEN HAHN – TARFIDEMS HERBERGE (GRAFENSTADT)

Die Herberge ist eine recht typische alanfanische Absteige. In der Schankstube stehen drei Tische und ein Dutzend Stühle neben ei- nem kleinen Tresen; viel mehr Mobiliar gibt es hier nicht. Im ersten Stock befinden sich zwei Gästezimmer. Im Keller lagern Vorräte und dort befindet sich auch der Wohnraum des Wirtes (dort unten ist es im Vergleich zu oben immer schön kühl). In der oberen Etage befin- den sich die beiden Gästezimmer, die Tarfidem und seine Leute be- zogen haben. Eine Dachluke im Gang davor führt hinauf zum Dach. (Einen Plan der Herberge finden Sie in den Handouts am Ende des Buches.)

Die Helden werden bereits erwartet. Nach Lailas Warnung hat Tarfi- dem einige Vorkehrungen getroffen. Laila ist auf dem Dach postiert, Listan wartet auf der Treppe.

LAILAS KAMPFVERHALTEN

Die Balayan wird die Helden bereits recht früh bemerken, immerhin hat sie sich auf Tarfidems Anweisung hin auf die Lauer gelegt und hält Ausschau nach unliebsamen Besuchern.

Sie selbst hat eine Position auf dem Dach der Herberge eingenommen und einen ihrer drei Wurfdolche mit Mandragora (Stufe 2; 1W6 SP, 30 KR keine Aktionen / 1W3 SP, 30 KR lang +3 auf alle Aktionen) präpariert. Sobald die Helden nahe genug an die Herberge heran- gekommen sind, dass einer ihrer Würfe erfolgreich sein kann (also mindestens Entfernung *mittel*, eher jedoch *nah*), wirft sie – bevorzugt auf erkennbare Zauberer oder Fernkämpfer. Ihr Angriff zielt darauf ab, Zauber oder Fernangriffe gegen sie zu vereiteln, nicht jedoch, je- manden zu töten.

Verwenden Sie die Regeln für Hinterhalte von WdS 78, um zu ermit- teln, ob die Helden sie rechtzeitig bemerken. Eine einfache Probe auf *Gefahreninstinkt* oder auch eine *Sinnenschärfe*-Probe +12 lassen die Helden Laila errahnen oder früher bemerken.

Anschließend bleibt sie zunächst auf dem Dach und vertraut auf Lis- tans Fähigkeiten. Sollte sich jedoch ein Fremder auf dem Dach zei- gen, wirft sie zunächst einen weiteren Dolch und springt schließlich



auf ein anderes Dach, wo sie entweder in Deckung geht oder in einer günstigeren Position auf ihre Verfolger wartet.

Solange nur ein oder zwei Helden sie verfolgen, wird sie sich mit ihnen einen Kampf liefern. Laila hat nicht das Ziel, jemanden zu töten. Sie will die Helden nur eine Weile aufhalten und dann entkommen. Daher kämpft sie eher aus der Defensive heraus. Bekommt sie mit, wie Tarfidem gefangen wird, so wird sie versuchen ihn zu befreien, wenn sich eine Chance ergibt.

Dabei wird sie versuchen, ihr vertraute Manöver einzusetzen. Ist nur ein Held ihr gefolgt, so setzt sie ihm mit einem *Ausfall* (WdS 59) oder *Niederwerfen*-Angriffen (WdS 63) zu, bei zwei Helden arbeitet sie vor allem mit dem *Klingensturm* (WdS 63). Nur sofern es

wirklich jemand auf ihr Leben abgesehen hat, nutzt sie den *Tod von Links* (WdS 65).

Solange sie die Gelegenheit dazu hat, kämpft sie mit ihrem Säbel und dem Fächer, da sie dadurch gewaltige Vorteile hat. Wenn sie es sich leisten kann, setzt sie auch *Meisterparaden* (WdS 69) ein, um ihren Angriff vorzubereiten.

STURZ IN DIE TIEFE

Es ist weder für die Helden noch für Laila sicher, dass es ihnen gelingen wird, alle Sprünge von Dach zu Dach zu schaffen. Es kann durchaus vorkommen, dass Phex (oder ein anderer Gott) ihnen nicht hold war und sie herunterfallen. Je Schritt Fallhöhe erleidet ein Held (oder Schurke) 1W6-1 Schadenspunkte. Für jeden TaP* einer *Körperbeherrschungs*-Probe, die um die Fallhöhe in Schritt erschwert ist, kann einer der Schadenswürfel nach dem Schadenswurf entfernt werden (also üblicherweise der höchste). Die Höhe des Gebäudes können Sie mit 1W3+5 Schritt bestimmen, die Distanz zum nächsten Haus mit 1W6+22 Spann.

Mehr zum Schaden durch Stürze siehe WdS 144; mehr zu Weit- und Hochsprung siehe WdS 141.

LISTANS KAMPFVERHALTEN

Im unteren Bereich der Herberge wartet Listan auf dem oberen Absatz der Treppe, um den Weg zum Gang, der zu Tarfidems Zimmer führt, zu blockieren. Der Söldner kann die Treppe recht gut verteidigen, da ihn von vorne effektiv nur ein einzelner Held angreifen kann und niemand von hinten oder der Seite. Zudem gilt der Treppenaufgang als beengte Umgebung (WdS 58). Listan kämpft so lange, bis seine LeP unter 10 gefallen sind, seine Lage aussichtslos wird oder ihn jemand doch von hinten in die Mangel nimmt, und wird sich dann ergeben.

TARFIDEMS VERHALTEN

Tarfidem schließt sich in seinem Zimmer ein und hofft darauf, dass seine Leibwächter gewinnen. Wenn er merkt, dass die Söldner unterliegen, versucht er, aus dem Fenster zu klettern und zu fliehen. Allerdings ist er darin nicht sonderlich gut und wird vermutlich stürzen und so den Helden in die Hände fallen. Er riskiert keinen Kampf mit einem Bewaffneten – eher lässt er sich in einer auswegslosen Lage gefangen nehmen und erzählt den Helden alles.

RÜCKKEHR ZU MURENAS

Wenn die Helden Tarfidem und seine Handlanger überwunden haben, können sie die wahre Geschichte der Traumsteine erfahren. Wenn sie nun zu Murenas zurückkehren, erleben sie jedoch eine böse Überraschung: Die Steine und Ulario sind weg und in der Hand des Skorpions!

KAPITEL III: DIE PLANTAGE DES SKORPIONS

DIE PLANTAGE ARTISA

Wenn die Helden zurück zu Murenas gehen, finden sie ihn verletzt im Keller vor. Mit einer *Heilkunde Wunden*-Probe können sie seine größten Schmerzen beseitigen und ihm auf die Beine helfen. Er kann ihnen alles erzählen, was er gehört hat, auch dass Morisca in Gefangenschaft geraten ist und dass sich Ulario, der Skorpion, die Steine und die Gefangene auf der Plantage Artisa befinden.

Die Plantage Artisa liegt etwa 15 Meilen außerhalb der Stadt in Richtung Westen, direkt an einem kleinen Seitenarm des Hanfla. Die Helden haben zwei Möglichkeiten, zur Plantage zu gelangen: Entweder

zu Fuß auf dem Weg, der von Al'Anfa nach Va'Ahak führt und an der Plantage vorbei verläuft, oder mit einem Boot den Hanfla hinauf. Der Fußweg ist der sichere und schnellere, aber auch auffälliger. Wenn die Helden dagegen das Überraschungsmoment auf ihrer Seite haben wollen, müssen sie den Fluss versuchen, der an seinem Unterlauf nicht übermäßig kräftig, aber regelrecht verseucht mit Krokodilen ist. Ein Boot könnte ihnen beispielsweise Firunando verschaffen.

Nachfragen an den Stadttore und an Anlegestellen am Hanfla ergeben, dass die Gruppe des Skorpions ein Boot benutzt hat.

VERSPRUNG UND PUTZEN ARTISAS

Der Skorpion hat die Plantage vor einiger Zeit erbeutet: Der zurückgezogen und nur von wenigen Wachen und Sklaven umgeben lebende *Natalio Bonareth*, der nur wenig Schriftverkehr mit seinen Verwandten unterhielt, war ein geeignetes Opfer. Der Skorpion zögerte nicht lange, drang mit seinen Leuten eines Tages hier ein und tötete das Wachpersonal und den Granden. Der Vorteil der Plantage ist nicht nur der zusätzliche Gewinn durch ihre Waren (hier wird Ilmenblatt angebaut), sondern auch die versteckte Lage, so dass der Skorpion sie als sichere Zufluchtsstätte betrachtet. Noch nicht einmal die Hand Bonrons hat bislang bemerkt, wer sich hier eingenistet hat. Hier lagert der Skorpion einige wertvollen Güter (wie die Kisten mit den Traumsteinen), außerdem hat er sich hier eine Folterkammer eingerichtet, um in völliger Ruhe seine Opfer zu befragen und anschließend zu töten.

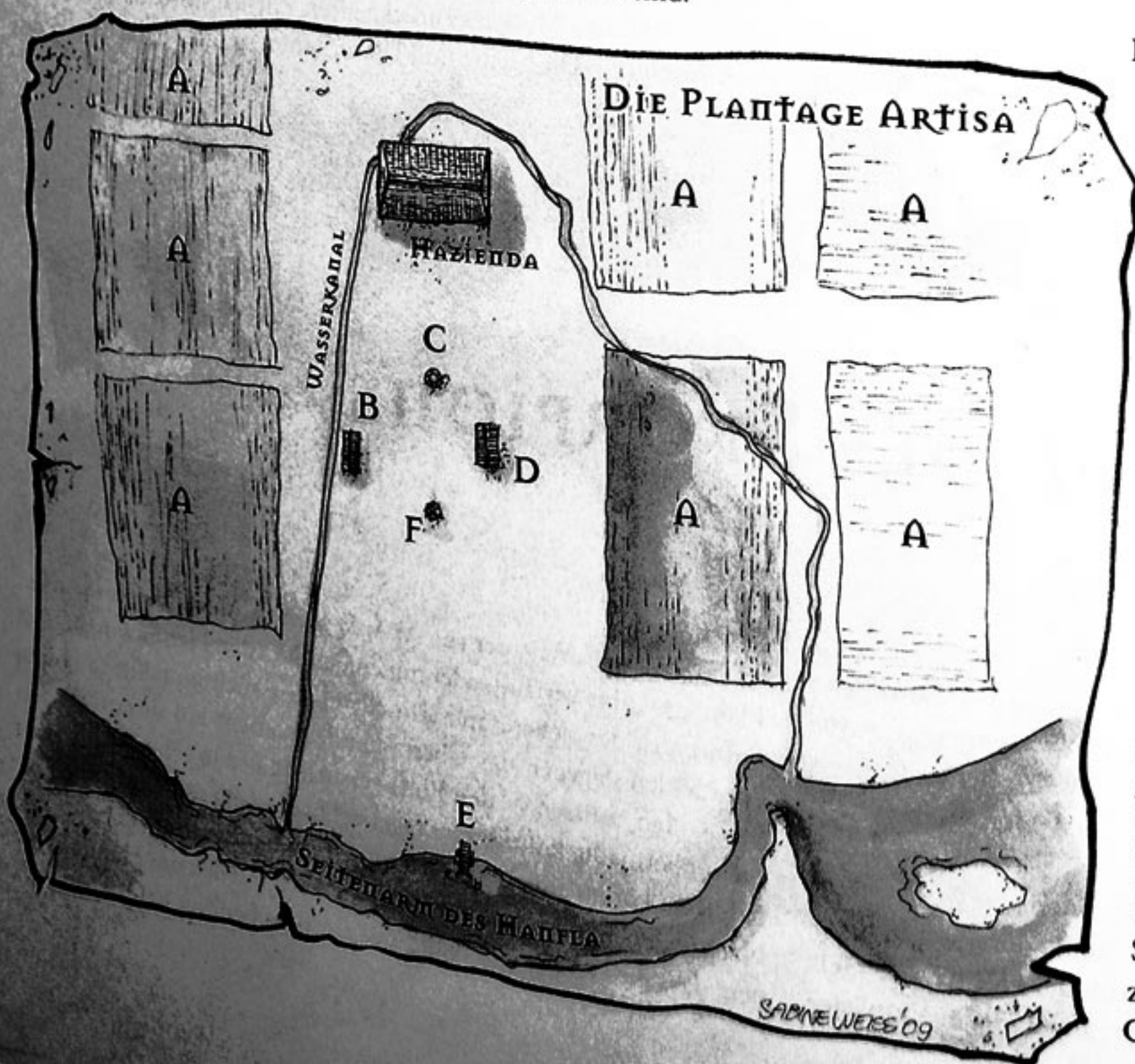
UNBEMERKT HINEINGEHEN

Für die Helden ist es sehr wichtig, auf der Plantage und im Gebäude möglichst lange unbemerkt zu bleiben. Immer wenn Wächter ganz in der Nähe sind oder die Möglichkeit bestehen könnte, dass die Helden gesehen oder gehört werden, sollten Sie dies überprüfen.

Verwenden Sie eine vergleichende Probe (WdS 15) zwischen *Schleichen* oder *Sich verstecken* und der *Sinnenschärfe* der Wächter. Wenn mehrere Helden gleichzeitig schleichen, zählt das schlechteste Ergebnis für die Probe der Wächter. Den TaW der *Sinnenschärfe* finden sie bei den Wächtern angegeben. Generell können sie davon ausgehen, dass die Wächter relativ unaufmerksam und abgelenkt sind. Daraus ergibt sich für sie immer eine zusätzliche Erschwernis von +4. Wenn die Helden vom Fluss her kommen, sollten die ersten *Sinnenschärfe*-Proben der Wachen nochmals um 4 Punkte erschwert sein.

WIE VIEL ZEIT BLEIBT?

Nachdem die Helden bei Murenas waren, bleiben ihnen acht Stunden, um zur Plantage zu gelangen. Sobald diese Zeit verstrichen ist, ist Morisca definitiv tot. Wenn der Skorpion bemerkt, dass er von den Helden verfolgt wird, lässt er Morisca ebenfalls töten – dann geht es für die Helden um Sekunden. Die Traumsteine will der Skorpion so lange hier aufbewahren, wie er glaubt, dass sie hier sicher sind.



GEBÄUDE UND UMGEBUNG

Felder (A)

Die Plantagenfelder befinden sich unweit des großen Herrenhauses. Während des Tages halten sich hier die Sklaven auf und pflücken Ilmenblatt oder rupfen Unkraut (siehe auch **Brennende Felder**).

Baracke (B)

Hier sind die zwanzig Sklaven untergebracht. Jedem Sklaven wurde immerhin eine Pritsche zugeteilt, auch wenn der Platz eng ist. An Besitztümern findet man nur ein paar persönliche Habseligkeiten, die in kleinen Kisten verstaut sind und etwas Ilmenblatt, welches ihnen hilft, die harte Arbeit ein wenig zu vergessen.

Brunnen (C)

Da das Wasser im Hanfla zu brackig ist, wird die Wasserversorgung über einen Brunnen geregelt. Gerade am Mittag findet man hin und wieder einen Wachmann oder Sklaven, der sich Wasser holt.

Hütte der Wachleute (D)

In diese Hütte sind die vier Wachleute der Plantage untergebracht. Es handelt sich um Mitglieder der Bande des Skorpions. In der Hütte befinden sich sechs Betten und ebenso viele Schränke und Regale. Bei den Habseligkeiten der Wachen kann man auch 3 Dublonen, 7 Oreal, 15 kleine Oreal, 45 Dirham und jede Menge Ilmenblatt finden.

Vier Wachleute

Sklaventod	INI 10+W6	AT 13	PA 12	TP 1W+4	DK N
Dolch	INI 10+W6	AT 12	PA 10	TP 1W+1	DK H
LeP 30	AU 30	WS 6	RS 3	MR 3	GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Iryanrüstung), Schnellziehen, Wuchtschlag

Besonderheiten: versuchen zu fliehen, wenn sie die Hälfte ihrer LeP verloren haben. *Selbstbeherrschung* 5 (13/12/13), *Sinnenschärfe* 6 (11/12/12), Rüstung ist eine Iryanrüstung

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 13, KO 12, KK 13

Anlegestelle (E)

Momentan befindet sich hier das Boot, das der Skorpion benutzt hat, als er Al'Anfa verließ. Es ist an Land gezogen und an einen Baum festgebunden, und bietet maximal acht Personen Platz.

Feuerstelle (F)

An der Feuerstelle kochen die Sklaven ihr Essen. Die Wächter bekommen ihr Essen üblicherweise aus der Küche des Herrenhauses.

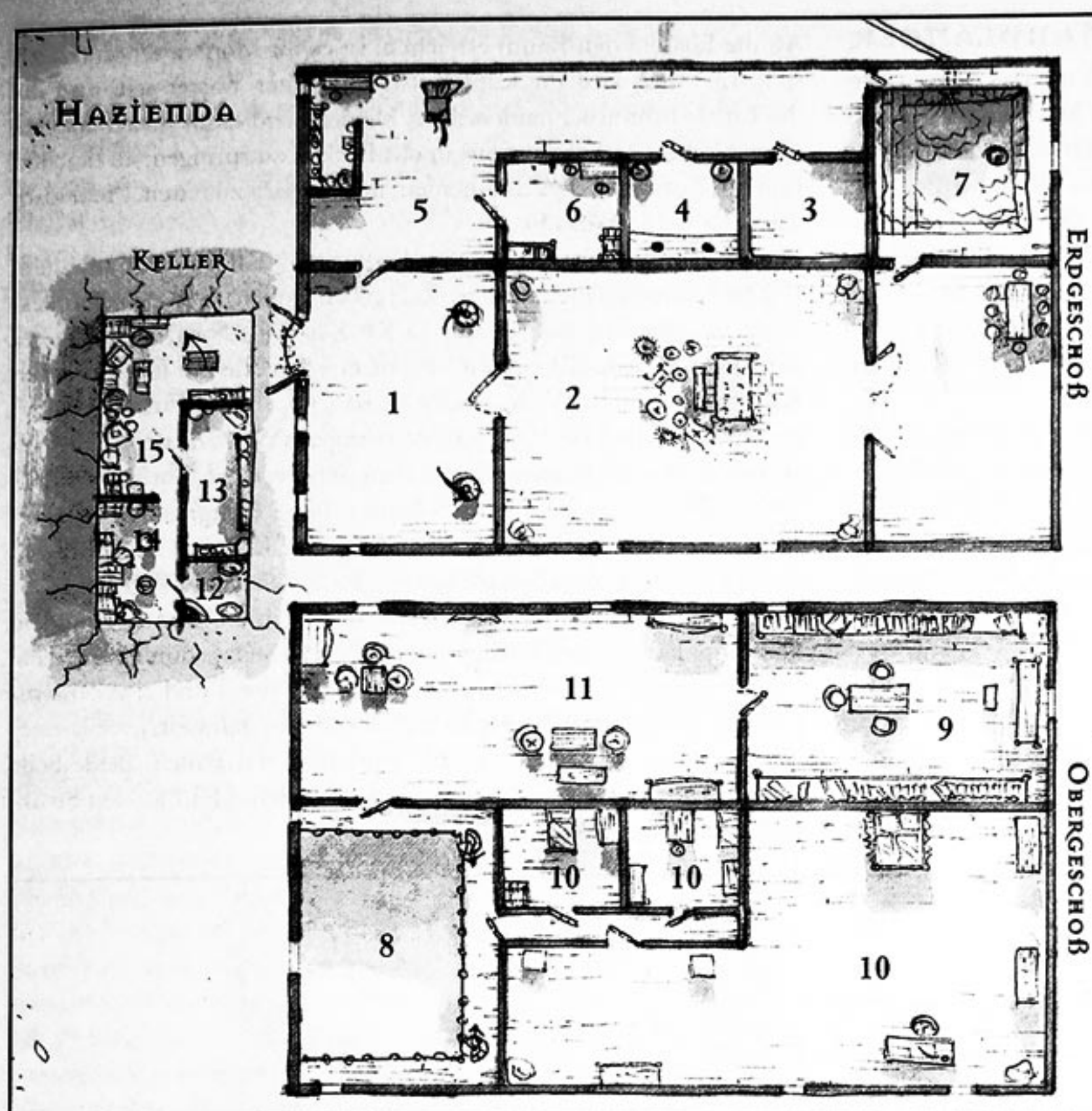
HAZIENDA (HERRENHAUS)

Erdgeschoss

Eingangshalle (1): Besonders auffällig sind in der Eingangshalle die beeindruckenden Wendeltreppen, die zur Galerie im ersten Stock führen. Vor allem Gemälde von Schlachten und von Tieren zieren die Wände.

Festsaal (2): Ein prachtvolles Mosaik auf dem Boden. In den Ecken stehen wunderschöne Statuen aus weißem Marmor, die Athleten und Rahjadiener zeigen. In der Mitte des Raumes steht ein Tisch aus Mochagani, dahinter ein Diwan. Um den Tisch herum liegen seidenbezogene Kissen als Sitzgelegenheit. Zwei große Türen führen zur Terrasse bzw. zur Eingangshalle.

Camerina (3): Hier ist nichts wirklich Bemerkenswertes zu finden.



Latrinen (4): Die beiden Löcher in der Holzbank dienen als Latrine. Auf zwei kleinen Marmorsäulen stehen Feuerschalen, in denen normalerweise aromatische Kräuter verbrannt werden. Sie wurden jedoch schon lange nicht mehr benutzt.

Küche (5): Die Küche ist eher einfach eingerichtet und mit den üblichen Gerätschaften versehen. Kurz vor dem Abendessen arbeiten hier zwei Sklaven, um das Essen vorzubereiten. Eine Holzklappe öffnet eine Luke, die in den Keller führt.

Sklavenquartier (6): Hier leben und schlafen die beiden Küchensklaven.

Vorratskeller (13): In diesem Raum lagern Lebensmittel, die lange haltbar sind. Es gibt hier auch die eine oder andere Ratte, auf die die Helden treffen können.

Weinkeller (14): Früher befand sich hier eine kleine, aber feine Sammlung erlesener Weine aus dem Horasreich. Der Skorpion hat allerdings seit der Übernahme den Weinkeller ausgeräumt und nutzt ihn mittlerweile als Aufbewahrungsort für allerlei Plündergut.

Abstellkammer (15): Die Abstellkammer enthält einige alte Möbel, aber auch sie wird mittlerweile als Depot für Schmuggelwaren benutzt. Hier befinden sich auch die dreizehn Kisten mit den Traumsteinen.

Baderaum (7): Der Skorpion hat den Baderaum zweckentfremdet und zu einer Folterkammer umgebaut (siehe Seite 16, Das Becken).

1. Stock

Galerie (8): Auf der Galerie oberhalb des Empfangsraums befinden sich einige Wandgemälde und Portraits mit den Gesichtern der Ahnen der Bonareths.

Bibliothek (9): Die kleine Bibliothek enthält außer ein wenig Literatur vor allem Bücher über Pflanzenkunde und Tierzucht.

Schlafgemächer (10): Das Gemach wurde früher vom Hausherrn bewohnt, heute jedoch vom Skorpion, wenn er sich auf der Plantage aufhält. Die anderen Gemächer sind für Gäste gedacht.

Salon (11): Der Salon ist mit einigen wertvollen Möbeln (Schränke mit Intarsien, samtbezogene Sessel) ausgestattet. Die meiste Zeit über halten sich der Skorpion und seine Anhänger hier auf und planen ihr weiteres Vorgehen.

Keller

Waschküche (12): Die Waschküche wird immer noch als solche verwendet. Hier finden sich zwei große Bottiche und eine Kochstelle mit einem großen Kessel.

DER KAMPF IN DER HAZIENDA

Die Helden werden vermutlich versuchen, so lange wie möglich unbemerkt herum zu schleichen und irgendwann auf den Skorpion treffen. Sobald er die Helden bemerkt, versucht er, zum Fluss zu fliehen (und zu kämpfen, wenn er dazu gezwungen wird).

Sobald der Brand auf den Feldern (siehe Seite 16) bemerkt wird, werden Wachen und Sklaven fliehen – der Brand ist bereits zu weit fortgeschritten und breitet sich zu schnell aus, als dass noch jemand eine Chance sieht, ihn zu löschen. Die Helden müssen sich also nur um die direkten Handlanger des Skorpions kümmern, Morisca befreien und im Keller die Traumsteine finden.

KAMPFVERHALTEN DES SKORPTIONS

Ziel des Skorpions ist es, seine Gegner mit einer seiner vergifteten Waffen an einer ungeschützten Stelle zu treffen und das Gift wirken zu lassen. Dazu setzt er auf den *Ausfall* (wenn er nur einen Gegner hat, WdS 59), *Finten* (wenn er es mit mehr als nur einem Gegner zu tun hat, WdS 62) und *Gezielten Stich* (bei stark gerüsteten Gegnern auf ungerüstete Stellen, WdS 62). Bei seiner Abwehr geht er möglichst kein Risiko ein, nur bei mehreren Gegnern setzt er auf die *Klingenswand* (WdS 69).

Sollte der Skorpion eine Möglichkeit sehen, seinen Gegner gefahrlos zu töten, wird er diese auch nutzen. Ansonsten ist die Flucht zum

Hanfla sein oberstes Ziel. Sollte er genügend Zeit haben, versucht er, zu seinem Boot zu gelangen, ansonsten springt er in den Fluss und schwimmt zu einem am anderen Ufer getarnten Boot einige hundert Schritt flussabwärts. Die Helden haben im Augenblick eigentlich wichtigeres zu tun als ihn zu verfolgen, aber wenn Sie wollen, können Sie an dieser Stelle auch eine spannende Verfolgungsjagd einbauen, die auch mit dem Tod des Skorpions enden darf. Wenn die Helden ihn dagegen nicht verfolgen, gelingt ihm die Flucht.

DER TOD DES SKORPTIONS

Das ehemalige Mitglied der Hand Borons ist in den letzten Jahren sehr auf seine eigene Sicherheit bedacht und hat deshalb viele Vorkehrungen getroffen, um sein Leben zu schützen. Auf der Plantage ist der Skorpion maskiert, aber sein größtes Geheimnis kennt von den Anwesenden nur Jaromil: Die Frau hinter der Maske ist nicht der echte Skorpion, nur eine seiner besten Kämpferinnen, die von ihm kurze schriftliche Anweisungen erhält (die neuesten davon lassen sich im Schlafgemach (10) finden).

Selbst wenn die Helden also den Skorpion töten sollten, haben sie lediglich einen seiner Leute erwischt. Der Skorpion sitzt derweil immer noch in einer Taverne in Al'Anfa und wartet auf den Bericht seiner Leute (und erfreut sich am Gelingen des Maskenspiels, den 'der Skorpion' ist in der Tat eine Skorpionin (siehe Seite 20)).

DAS KAMPFVERHALTEN DER HANPLANGER

Jaromil versucht, den beengten Raum (WdS 58) um das Becken herum auszunutzen. Mit seinem Kurzsword ist er in der Lage, stets nur gegen einen Helden kämpfen zu müssen. Er setzt dabei meist *Finten* (WdS 62) ein, um sicher zu gehen, dass er seinen Gegner trifft.

Sakul bleibt am Ausgang stehen und bewirft die Helden mit seinen Wurfspeeren. Sobald sie ihm ausgehen, wartet er, bis einer der Helden zu ihm kommt und attackiert ihn dann mit brachialer Gewalt, wobei er vor allem *Wuchtschläge* (WdS 65) einsetzt und ab und an versucht, mittels *Niederwerfen* seinen Gegner in das Becken zu stoßen.

Sollten die anderen Wächter noch leben, verfallen sie vermutlich in Panik, wenn der Brand ausbricht. Sie sind dann entweder mit Löschmaßnahmen beschäftigt oder bereits auf der Flucht, vielleicht helfen sie auch dem Skorpion zu entkommen. Sie werden jedoch keinesfalls bis zu ihrem Ende kämpfen, sondern ihr Heil in der Flucht suchen, sobald sie die Hälfte ihrer LeP verloren haben.

ULARIOS VERHALTEN

Sollte Ulario ebenfalls hier sein (was stets der Fall ist, es sei denn, die Helden haben ihn bereits erwischt), so greift er nicht aktiv in den Kampf ein, sondern versucht zu fliehen oder sich zu verstecken.

DER BRAND

Während die Helden das Herrenhaus erkunden, beginnt draußen eines der Felder zu brennen. Das Feuer ist jedoch keineswegs durch Zufall entstanden. *Remagio*, der entkommene Agent der Hand, hat den Skorpion hierhin verfolgt. Er hofft, durch den Brand für Verwirrung zu sorgen und so den Skorpion herauszulocken oder zumindest seine Leibwächter, so dass er ihn selbst töten kann. Falls er jedoch die Helden sieht, überlässt er es ihnen, gegen den Skorpion zu kämpfen. (Sie können Remagio jedoch als 'Joker' verwenden, wenn sich das Kampfglück gegen die Helden wendet.)

BRENNENDE FELDER

Das Ziel des Skorpions ist es, durch die brennenden Felder zu gelangen und sich dann in die Fluten zu stürzen. Wenn ihn niemand aufhält, wird ihm auf diese Weise die Flucht gelingen (siehe oben). Wird er dagegen von den Helden verfolgt, stellt er sich auf den brennenden Feldern zum Kampf. Er ist sich bewusst, dass die Helden hier nicht ewig kämpfen können und hofft darauf, dass sie sich zurückziehen.

Auf einem der brennenden Felder erleidet ein Kämpfer 1W3 SP Feuerschaden pro KR (getrennt für jeden Betroffenen auswürfeln). Es dauert je eine KR, um ein Feld zu überqueren; Sprinten ist wegen des Feuers unmöglich. (Mehr zum Schaden durch Feuer siehe WdS 146.)

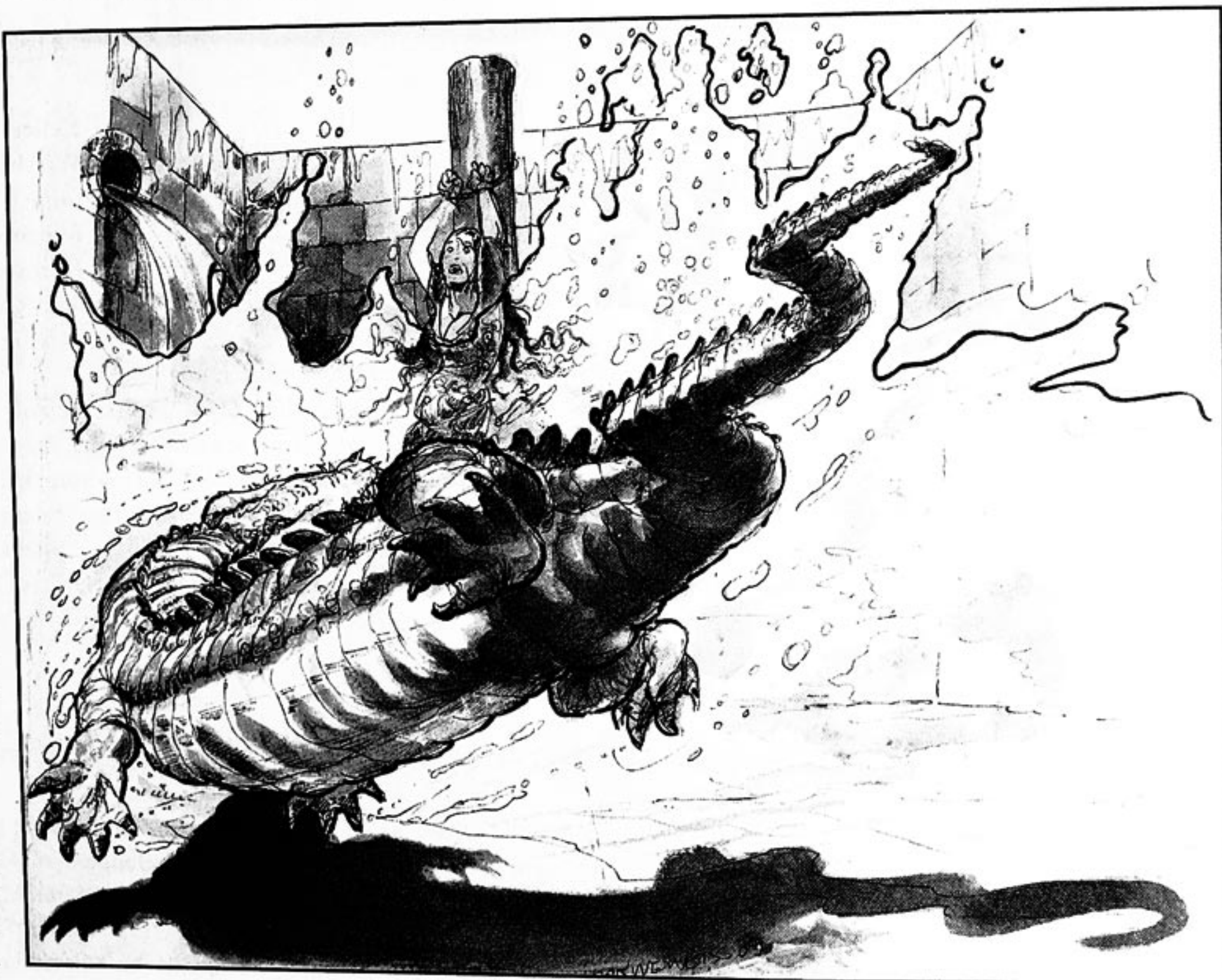
DAS BECKEN

Das Becken (siehe Handouts) ist 8 Schritt lang und ebenso breit. Die Tiefe des Beckens beträgt an der tiefsten Stelle 5 Schritt, an der niedrigsten Stelle gerade einen halben Schritt. Der Skorpion hat eine Wasserleitung vom Hanfla zum Becken bauen lassen, so dass er das Wasser durch eine Luke hineinströmen lassen kann, um jemanden zu ertränken, der an den Pfahl angebunden ist.

Als die Helden den Raum erreichen, ist es für Morisca schon fast zu spät. In 5 KR wird ihr Kopf vollständig unter Wasser sein und ihr die Luftzufuhr abschneiden. Den Helden wird dann nichts anderes übrig bleiben, als schnellstens in das Becken zu springen, zu tauchen und die Fesseln zu durchschneiden, um Morisca zu retten. Mehr zum Tauchen siehe WdS 140.

Sobald Morisca unter Wasser ist, kann sie 30 KR die Luft anhalten. Sobald Morisca unter Wasser sein wollen, so ist sie vor Todesangst so aufgeregt, dass sie nur 15 KR Zeit hat. Nach Ablauf dieser Zeit muss sie jede KR eine KO-Probe machen, die mit jeder weiteren KR um 1 weiteren Punkt erschwert ist (+0, +1, +2 usw.). Gelingt die Probe, verliert sie 1 AuP, bei Misslingen 1W6 AuP. Bei AU 0 wird sie bewusstlos und droht zu ertrinken. Jetzt verliert Morisca jede KR 1W6 LeP bis sie wieder Luft bekommt (eine erfolgreiche Probe auf *Heilkunde Wunden*). Morisca verfügt über 27 LeP und AuP. Ihre KO beträgt 12. Mehr zum Schaden durch Ersticken siehe WdS 146.

Die Fesseln um den Pfahl herum sind eng an ihren Körper gebunden, allerdings kann man natürlich versuchen, das Seil zu durchschneiden. Dieses besitzt 10 *Strukturpunkte*, eine *Härte* von 3 und eine *Struktur* von 12. Allerdings ist das Opfer mit zwei Seilen gefesselt, jeweils eines um die Beine und eines um die Arme und den Bauch. Beide Seile müssen durchtrennt werden um sie zu befreien. Mehr zu den Strukturpunkten siehe WdS 191.



Sollte sie nicht mehr bei Bewusstsein sein, wenn sie befreit ist, muss dem Helden noch eine *Schwimmen*-Probe +2 gelingen, damit er sie nach oben bekommt. Jede KR ist eine solche Probe erlaubt.

Doch damit nicht genug. Durch den Tunnel ist ein Alligator aus dem Hanfla in das Becken eingedrungen. Das verwirrte Tier ist zwar relativ satt, greift aber dennoch jeden an, der sich ins Wasser begibt. Dabei wird der Alligator stets versuchen sich zu *verbeißen*. Sollte mehr als ein Held im Becken sein, wird er zudem mit seinem Schwanz angreifen.

Alligator

Schwanz	INI 8+W6	AT 12*	PA 5	TP 1W+2	DK N
Biss	INI 8+W6	AT 12*	PA 5	TP 2W	DK H
LeP 45	AU 35	KO 16	RS 4	MR 4	GS 6/7 WS 8

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9), Kampf im/unter Wasser, Umreißen (3, Schwanzangriff gegen Beine), Verbeißen, Niederwerfen (10)

*) Der Alligator hat zwei AT pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Nach der Bergung der restlichen Traumsteine und der hoffentlich erfolgreichen Befreiung Moriscas endet das Abenteuer. Die Helden müssen noch nach Al'Anfa zurückkehren, und spätestens auf der Heimreise wird ihnen Firunando offenbaren, dass er von Amira Honak beauftragt wurde.

• Wie die Helden die Traumsteine unschädlich machen (Alchimie, mechanische Zerstörung, Entzauberung oder Purgation), ist ihnen überlassen. Es ist auch möglich, dass sie ein paar davon für private Zwecke beiseite schaffen, wenn sie dies wollen. Wenn dies allerdings auffällt, haben sie in Al'Anfa *wirklich* Ärger am Hals.

• Rahjalez wird wieder vollkommen gesund und sich von den Helden nur allzu gerne berichten lassen, was geschehen ist. Mit ihr werden sie eine aufrichtige Freundin dazu gewinnen können, die ihnen vielleicht einmal sehr nützlich sein kann.

• Shantalla Karinor wird bei erfolgreichem Abschluss (und falls die Helden es sich nicht mit ihr verscherzt haben) ein großes Fest für Rahjalez' Genesung in der Villa der Karinors veranstalten lassen, bei denen die Helden als Ehrengäste auch eingeladen sind. Hier könnten die Helden weitere Kontakte knüpfen.

• Wenn Morisca überlebt hat, so wird sie versuchen, ihre Schuld wie auch immer persönlich zu begleichen (dass Sie für die Hand Borons arbeitet, wird sie aber möglichst nicht offenbaren).

• Was mit Ulario und Tarfidem geschieht, hängt ganz vom Vorgehen der Helden ab, sollten sie jedoch das Abenteuer überlebt haben, werden sie nach dem Gesetz Al'Anfas zum Tode verurteilt. Gleiches gilt für ihre Handlanger.

• Rondrigo erwartet keine solche harte Strafe, allerdings wird ihm Shantalla dezent vermitteln, dass er die Schuld an der ganzen Angelegenheit trägt und ihn nach Port Honak in ein Exil schicken. Zwar wird sein Weggang geschickt als Handelsreise im Auftrag des Hauses Karinor getarnt, es handelt sich jedoch um ein klassisches Exil, denn Rondrigo ist die Rückkehr verwehrt.

• Der Skorpion lebt. Er ist durch die Aktionen der Helden jedoch stark geschwächt worden, hat seine Plantage, Kämpfer und wertvolle Waren verloren und wird sich einige Monate lang zurückziehen.

Dann jedoch werden die ersten Gerüchte den Umlauf machen, dass der Skorpion zurückgekehrt ist. Die Hand wird dies zwar wundern, jedoch wird sie auch weiterhin versuchen, ihn zu finden und zu töten. Vermutlich hegt er den Helden gegenüber gewisse Rachegelüste – und Sie können sie in einem anderen Abenteuer wieder auf ihn treffen lassen.

• Firunando wird Amira Bericht erstatten. Er erhält eine Auszeichnung und Amira wird Ruhm zufallen, den Traumsteinhandel erfolgreich bekämpft zu haben.

• Da Firunando auch Murenas bei seinem Bericht erwähnt, wird Amira Honak den Sklavenhändler in Zukunft stets bevorzugen und so macht Murenas in den nächsten Monaten das Geschäft seines Lebens.

Das oben genannte Ende ist als Vorschlag zu verstehen. Es liegt in der Natur der offenen Gestaltung dieses Abenteuers, dass man nicht genau weiß, wie das Ende wirklich aussieht. Denkbar ist ebenso, dass die Helden es nicht schaffen oder gar versagen. Dies spielt für den weiteren Verlauf des aventurischen Hintergrundes keine nennenswerte Rolle. Beachten müssen Sie nur, dass einige der Meisterpersonen das Abenteuer überleben sollen, da sie im offiziellen Aventurien noch gebraucht werden. Sollte es den Helden nicht gelingen, den Traumsteinhandel zu unterbinden, wird der Skorpion schließlich eine ganze Weile davon profitieren können, bis die Hand Borons, die Tempel- oder die Stadtgarde seine Spur finden. Er muss dann die Plantage aufgeben und sich mit seinen Leuten zurückziehen.

BELohnUNG

Die Helden haben sich eine Belohnung verdient. Jeder Held erhält neben der ausgehandelten Entlohnung **300 Abenteuerpunkte**. Außerdem erhält jeder **drei spezielle Erfahrungen** auf Talente, die ihm in diesem Abenteuer geholfen haben. Dies können, je nach Aktivitäten der Helden, z.B. *Überreden*, *Gassenwissen*, *Schwimmen* oder auch ein *Kampftalent* sein.

ANHANG: DRAMATIS PERSONAE

Personen die mit einem (*) gekennzeichnet sind, stehen zu Ihrer freien Verfügung. Ihr weiteres Schicksal wird nicht weiter offiziell verfolgt, so dass Sie ihr Ableben oder ihre weitere Entwicklung ganz nach Ihren eigenen Vorstellungen inszenieren können.

Einige Personen sind bereits in *Meridiana* beschrieben, so dass an dieser Stelle vor allem ihre Rolle im Abenteuer beschrieben wird; sie finden dann entsprechende Verweise.

FIRUNANDO KARINOR*

Erscheinung: Firunando ist ein großer breitschultriger Mann mit einem kantigen Gesicht. Das schwarze Haar trägt er lang zu einem Pferdeschwanz gebunden. Sein Körper ist gestählt durch die täglichen Übungen, und etliche Narben zieren seinen Leib. Er trägt ständig die Gewandung eines Rabengardisten, ein Kusliker Lamellar, einen Rabenschnabel und das Ornat des Ordens. Nur auf den Großschild verzichtet er meist. Seine Stimme ist hart und durchdringend.

Hintergrund: Firunando wuchs auf dem Silberberg auf und entstammt einer Nebenlinie der Familie Karinor. Er hatte noch nie sonderlich Interesse an den dekadenten Spielen und Intrigen der Granden, sein Herz gehörte schon früh ganz seinem Gott Boron. Da seine Familie keine besondere Verwendung für ihn hatte, stand einer Karriere bei der Rabengarde nichts im Weg. Er diente einige Jahre in Port Corrad



und bekämpfte von dort aus Shokubunga und Novadis an der Grenze des alananischen Imperiums. Nach seiner rumreichen Rückkehr erlebte er nur zu oft, wie Korruption und Intrigen seine Heimat beherrschten. Er glaubt, dass die Granden und Politiker in den letzten Jahrzehnten viele Fehlentscheidungen begangen haben. Seiner Meinung nach sollte das Imperium auf Leute wie Oderin du Metuant oder auch die junge Amira Honak bauen.

Firunando ist ein absolut aufrichtiger Mann, dessen erklärtes Ziel es ist, seiner Kirche und dem Imperium zu dienen, so dass es einst zu wahrer Größe aufsteigen wird. Sein ganzes Bestreben gilt nur seiner Mission, in diesem Fall also, den Traumsteinhandel zu unterbinden.

Funktion: Firunando wird in diesem Abenteuer sowohl der Auftraggeber, als auch Verbündeter und später sogar ein verlässlicher Freund sein. Mit ihm werden die Helden Rücksprache halten können, eventuell zu Orten gelangen können, die sie ohne seine Fürsprache nicht betreten können, und er kann ihnen gegebenenfalls auch Ausrüstung zur Verfügung stellen.

Alter: 27 Jahre **Größe:** 1,83 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: kompetenter Rabengardist
Eigenschaften: MU 16, KL 12, IN 13, CH 13, FF 10, GE 14, KO 14, KK 16; SO 8; Arroganz 8
Talente: Hieb Waffen (Rabenschnabel) 12 (14), Säbel (Sklaventod) 10 (12), Raufen 10, Selbstbeherrschung 13

Firunando
Rabenschnabel INI 10+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+5 DK N
Sklaventod INI 10+1W6 AT 15 PA 15 TP 1W6+5 DK N
Raufen INI 9+1W6 AT 14 PA 14 TP(A) 1W6+2 DK H
LE 38 AU 40 WS 9 RS 4 MR 6 GS 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Kusliker Lamellar), Schildkampf I und II, Schnellziehen, Wuchtschlag
Besonderheiten: Eisern, Zäher Hund, Selbstbeherrschung 13 (16/14/16), Rüstung ist ein Kusliker Lamellar

MELINO MURENAS

Erscheinung: Der Al'Anfaner ist ein dicklicher Mann mit gepflegtem schwarzen Vollbart. Zwar ist er korpulent, aber dennoch relativ muskulös und beweglich. Sein Teint ist etwas dunkler und gibt Aufschluss darüber, dass tulamidisches Blut in seinen Adern fließt. Seine Augen mustern sein Gegenüber meist sehr eindringlich, während er sich bei Gesprächen über seinen Bart streicht. Sein lautes schallendes Lachen lässt ihn freundlich und herzlich erscheinen. Gekleidet ist er zumeist in edle und dunkle Seidengewänder.

Hintergrund: Melino ist ein gebürtiger Al'Anfaner. Bereits in jungen Jahren übernahm er das Geschäft seines Vaters: Er handelt mit vielen wertvollen Gütern, wobei in seinen Augen der Sklavenhandel das erträglichste Geschäft ist (und er sich deswegen auch darauf spezialisiert hat). Im Khômkrieg hat er mit tulamidischen und novadischen Händlern Geschäfte gemacht und so ein kleines Vermögen erlangt. Aus dieser Zeit stammt auch seine Geschäftsbeziehung zu Tarfidem. Da er während des Krieges auch mit novadischen Sklaven handelte und deswegen schon öfters Ärger mit deren Anverwandten hatte (von Beschimpfungen hin bis zu Morddrohungen und Attentatsversuchen), hat er einen gewissen Hass auf die Rastullah-Anhänger entwickelt. Daher lehnt er auch das Geschäft mit Tarfidem ab.

Seine ganze Leidenschaft gilt den schönen Dingen des Lebens, vor allem dem Wein und hübschen Sklavinnen. Viele Granden sind seine Kunden und so wird er auch immer wieder zu den Festen auf den Silberberg eingeladen, auch wenn er eigentlich nur ein Fana ist.

Funktion: Melino ist zunächst ein Verdächtiger, wobei jedoch schnell klar wird, dass er unschuldig ist. Er kann den Helden wichtige Informationen liefern, die entscheidend sein werden, um die wahren Schuldigen zu finden und zu bestrafen.

Alter: 45 Jahre **Größe:** 1,82 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: kompetenter Sklavenhändler
Eigenschaften: MU 13, KL 14, IN 14, CH 12, FF 12, GE 12, KO 15, KK 14; SO 10; Arroganz 8, Goldgier 8, Vorurteile (Novadis) 7
Talente: Überreden 8, Handel 12

MORISCA ERABENAS

Erscheinung: Die Südländerin mit den großen Augen und den vollen Lippen trägt ihr langes, schwarz-glänzendes Haar gern offen, so dass ihre zarten Gesichtszüge vollends zur Geltung kommen. Sie pflegt sich täglich mit leichtem Puder und Lippenrot. Ihr Körper ist weiblich, ihre Stimme eher rauchig und tief. Ihre Haut hat einen sehr hellen



Teint, fast wie Porzellan, gekleidet ist sie üblicherweise nach horasischer Hofmode. Während der Arbeit trägt sie eine Maske aus schwarzem Samt.

Hintergrund: Morisca ist ein Mitglied der Hand Borons. Ihre Aufgabe ist es seit einiger Zeit, die Spur des Skorpions zu verfolgen und ihn zu töten, wenn sich die Chance ergibt. Sie schuldet der Hand ihr Leben, da sie vor vielen Jahren von einem Agenten gerettet wurde und von diesem aufgenommen wurde.

Seitdem hat sie der Hand schon oft gedient, vor allem im Horasreich, wo sie als Spionin tätig war. Momentan hat sie die Rolle einer edlen Kurtisane angenommen.

Sie hat sich an Rondrigo herangemacht und begleitete ihn in den letzten Wochen auf verschiedene Orgien. Durch ihn hat sie den Namen Ularios erfahren und der Hand zukommen lassen. Sie wartet nun ab, wie sich die Sache entwickelt und hofft auf den baldigen Tod des Skorpions.

Funktion: Morisca wird sich nicht nur als eine nützliche Informantin erweisen, Sie ist sogar bereit, die Helden direkt gegen den Skorpion zu unterstützen (falls sie dies für notwendig erachtet). Allerdings wird sie auch zum Opfer des Skorpions und die Helden müssen sie befreien. So oder so, Sie sollten Morisca als eine interessante und faszinierende Frau darstellen, die mit ihrem Aussehen, ihrer Ausstrahlung und ihrem Charme fast jeden für sich einnehmen kann.

Alter: 32 Jahre **Größe:** 1,78 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: meisterliche Spionin
Eigenschaften: MU 14, KL 15, IN 15, CH 16, FF 13, GE 13, KO 12, KK 10; SO 7; Eitelkeit 8, Rachsucht 6, Gut Aussehend
Talente: Betören 14, Menschenkenntnis 13, Überreden 15, Alchimie 10, Heilkunde Gift 12

RAHJADEZ KARINOR

Erscheinung: Die Grandin ist eine hübsche junge Frau mit einem bezaubernden Lächeln. Sie legt sehr viel Wert auf ihr Äußeres und ist stets in Samt und Seide gehüllt. Sie besitzt langes schwarzes Haar, das sie meist hochgesteckt trägt, ist eher klein und zierlich zu nennen und wird wegen ihres Erscheinungsbildes, ihrer aristokratischen Kleider und ihrem Benehmen von den anderen Karinors "Prinzessin" gerufen.

Hintergrund: Rahjadez ist eine entfernte Verwandte von Shantalla Karinor. Sie lebt nicht ständig auf dem Silberberg, sondern normalerweise im Villenviertel der Stadt, jedoch vertreibt sie sich am liebsten die Zeit bei ihrer "Tante" Shantalla und deren Festen.

Sie hat in den letzten Jahren eine Freundschaft zu Amira Honak aufgebaut. Diese Freundschaft ist für Granden zwar ungewöhnlich, aber es beruht vermutlich auf ihren gemeinsamen Interessen und Abneigungen.

Ihr Grund für die Einnahme der Traumsteine war jugendlicher Leichtsinn, Neugier und der Wunsch, Rondrigo (in den sie ein bißchen verliebt ist) zu imponieren. Da sie jedoch nicht nur einen, son-

der wie die anderen Träumer gleich mehrere Kristalle zu sich nahm, erwachte sie nicht mehr ohne fremde Hilfe.
Funktion: Rahjadez ist das zufällige Opfer einiger Traumsteine. Sie überlebt als einzige den Rausch der Kristalle und liefert wertvolle Informationen über Rondriego und Morisca. Sollten die Helden erfolgreich sein, werden sie in ihr vielleicht eine Freundin finden.

Alter: 18 Jahre **Größe:** 1,62 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: unerfahrene Grandessa
Eigenschaften: MU 11, KL 11, IN 11, CH 13, FF 10, GE 12, KO 12, KK 11, SO 10, Arroganz 5, Eitelkeit 8, Neugier 7, Vergnügungssucht 8
Talente: Betören 7, Überreden 8

RONDRIEGO KARINOR +

Erscheinung: Rondriegos Körper wurde bereits von einigen der besten Bildhauer Al'Anfas in Stein verewigt. Er ist groß, gut gebaut und besitzt dennoch eine sehr weiche Art. Er gilt selbst unter den Granden als Schönling und hat mit seinen hübschen Augen, seinem charman-ten Lächeln und dem lockigen Haar manch einer Frau oder Mann den Verstand geraubt. Für die Stadt bevorzugt er einfache Kleidung, auf dem Silberberg unter seines gleichen trägt er hingegen seine seide-ne Tunika. Seine Bewaffnung besteht aus einem prachtvollen Rapier aus den Werkstätten Meister Saladans von Arivor. Die Waffe ist mit einem Amethysten am Knauf verziert und Rondriegos ganzer Stolz.
Hintergrund: Rondriego ist nicht wirklich ein Karinor, jedoch war sei-ne Familie den Karinor schon seit langer Zeit treu ergeben, so dass er nach dem unglücklichen Tod seiner Eltern und Geschwister von ihnen adoptiert wurde. Der junge Lebemann ist ein Grande durch und durch: Arrogant, vergnügungssüchtig und geltungsbedürftig. Er unterhält bereits seit einigen Jahren gute Kontakte zur Straße. Zwar ist er ein Grande, dennoch ist er jemand, der sich in der Unterwelt der Stadt hinreichend gut auskennt.

Bei einem seiner Streifzüge lernte er Morisca kennen, die er seitdem des Öfteren mit zu den Festen der Karinors nimmt. Als Shantalla ihn darum bat, die Traumsteine zu finden, nutzte er seine Kontakte im Schlund, um Ulario aufzuspüren.

Auf Amira Honak und den Patriarchen ist der junge Mann sehr schlecht zu sprechen (und macht auch kaum einen Hehl daraus), gibt es doch Gerüchte (die nicht der Wahrheit entsprechen), dass die Honaks die Schuld am Tod seiner Eltern tragen. Auch seine jetzige Situation legt er den Honaks zur Last.

Funktion: Rondriego das entscheidende Puzzlestück auf der Suche nach den Kristallen der Lust. Er kennt Ulario und kann ihn somit auch an die Helden verraten. Rondriego selbst ist zwar ein arroganter Mensch, jedoch werden die Helden ihm in einer Situation begegnen, wo er eher durch Angst und Verzweiflung geprägt und ein Schatten seiner selbst ist.

Alter: 19 Jahre **Größe:** 1,85 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: unerfahrener Taugenichts
Eigenschaften: MU 12, KL 11, IN 12, CH 13, FF 10, GE 12, KO 12, KK 12, SO 10, Arroganz 8, Eitelkeit 7, Neugier 7, Vergnügungssucht 6, Gut Aussehend
Talente: Gassenwissen 7

Rondriego

Rapier	INI 6+1W6	AT 10	PA 10	TP 1W6+3	DK N
Dolch	INI 6+1W6	AT 10	PA 10	TP 1W6+1	DK H
Raufen	INI 10+1W6	AT 12	PA 10	TP(A) 1W6	DK H
LE 29	AU 30	WS 6	RS 0	MR 3	GS 8

Anmerkungen: Rondriego ist nicht in bester Verfassung. Durch all die Dro-gen, die er in letzter Zeit eingekommen hat, ist er kaum fähig zu kämpfen (was sich auch in seinen Werten widerspiegelt) und wird sich, sobald er eine Verletzung erlitten hat (sprich: sobald er LeP verloren hat) ergeben und anfangen zu weinen.

TARFIDEM BEN PARBEDA +

Erscheinung: Der Tulamide ist besonders wegen seinen durchdringen-den Augen auffällig. Sein Tulamidya klingt novadisch, allerdings spricht er auch fließend mehrere andere Sprachen und ein recht gutes Brabaci. Seine Stimme ist meist laut und unangenehm, aber er kann auch sehr schmeichlerisch sein und spricht dabei dann sehr leise. Gewandet ist er in einen einfachen, aber sauberen Kaftan, dazu trägt er einen Turban mit einem geschnittenen Opal, um seinen hohen Stand zu betonen. Sein Waqqif ist eher von bescheidener Machart, aber Tarfidem führt diesen auch weniger aus Stolz, sondern eher aus Tradition.

Hintergrund: Tarfidem gehört dem Novadi-Stamm der Beni Terkui an, der während des Khômkriegs mit beiden Seiten Geschäfte mach-te. Tarfidem war noch nie zimperlich in der Wahl seiner Mittel. Das hat ihm keinen sonderlich guten Ruf eingebracht, verkaufte er doch teilweise seine eigenen Glaubensbrüder an die Al'Anfaner.

Seine letzte Geschäftsbeziehung zu Ulfino aus Neetha brachte ihn an den Scheideweg seines Lebens. Der Mord an seinem Handelspartner bedeutet für ihn das Ende seiner Geschäfte im Horasreich. Der Fund der Traumsteine jedoch gibt ihm die Chance, ein Vermögen zu ma-chen und sich für immer zu Ruhe zu setzen.

Funktion: Tarfidem ist einer der Schurken der Geschichte. Ihn zu fin-den und seiner Strafe zu zuführen, wird eine der wichtigsten Aufga-ben der Helden sein.

Alter: 52 Jahre **Größe:** 1,73 Schritt
Haarfarbe: schwarz, leicht ergraut **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: kompetenter Händler und Schurke
Eigenschaften: MU 16, KL 15, IN 13; CH 13; FF 10, GE 10, KO 11, KK 11, SO 8, Goldgier 9, Jähzorn 7, Rachsucht 6
Talente: Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 12, Überreden (Feilschen) 11 (13), Handel 11

TARFIDEMS HANDLANGER

Zu seinem eigenen Schutz und dem der Kristalle hat sich Tarfidem auf seiner Reise nach Al'Anfa in Brabak nach Leibwächtern umgesehen.



Laila saba Marjabeth * stammt aus Elburum. Sie ist sehr gut durchtrainiert; ihre eigentlich schwarzen Haare sind blond gefärbt. Laila hat schon als Kind unglaubliche Behändig-keit und Geschick bewie-sen. Meisterin Ishannah al'Kira persönlich bildete sie aus und Laila verin-nerlichte die Werte der Schwertmeisterin. So wur-de sie zu einer Balayan, ei-ner anmutigen Kämpferin mit Stil und Eleganz, vor allem aber auch unbeug-sam in ihrer Loyalität ge-genüber ihren Auftragge-bern.

Allerdings wählte sie hin und wieder Auftraggeber, die ihr zwar eine Menge Gold einbrachten, aber keine sehr ehrenhaften Menschen waren. Laila nahm dies gelassen auf sich, gelang es ihr doch dadurch, ein luxuriöses Leben zu führen.

Das Schicksal meinte es jedoch nicht gut mit ihr, und bei einer Schiffsreise in den Süden kenterte ihr Schiff. Zwar überlebte Laila, wurde jedoch als Schiffbrüchige ohne Hab und Gut von einer Grup-pe Sklavenhändlern am Strand gefunden, die die Schönheit in Chor-hop verkauften. Zu ihrem Glück landete sie nicht als Lustsklavin in irgendeinem Haushalt, sondern einige Aufseher der Arena bemerkten ihren Mut und ihr Geschick bei einem Fluchtversuch. So geriet sie in die Arena Brabaks, wo sie kämpfte, bis sie von Tarfidem gesehen und freigekauft wurde, was ihm ihre Loyalität sicherte. Sie ist den Traum-steinen verfallen, seit sie aus Neugier einen ausprobiert hat.

Laila					DK N
Säbel	INI 17+1W6	AT 16	PA 16	TP 1W6+3	DK H
Kriegsfächer	INI 17+1W6	AT 12	PA 10	TP 1W6+1	
Wurfdolch	INI 17+1W6	FK 18		TP 1W6+1	
LE 32	AU 30	WS 7	RS 0	MR 4	GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Niederwerfen, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I und II, Ausweichen I und II (insgesamt Ausweichen 16), Binden, Klingensturm, Tod von Links, Waffenspezialisierung (Reitersäbel), Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule

Besonderheiten: Zäher Hund, Akrobatik 14 (+1 Ausweichen, oben bereits eingerechnet), Athletik (14/16/13) 12, Körperbeherrschung 10 (14/16/13). Wenn Laila den Kriegsfächer als Paradowaffe benutzt, hat sie eine Parade von 20 und eine zusätzliche Parade (durch Parierwaffen II).

Anmerkungen: Laila hat Jähzorn 6. Provoziert man sie im Kampf und gelingt die Jähzorn-Probe, so sind alle Manöver, die auf Finte und Meisterparade aufbauen, um 2 Punkte zusätzlich erschwert. Außerdem lässt sie sich dann meist dazu verleiten, größere Risiken einzugehen und z.B. höhere Ansagen bei eben diesen Manövern zu machen.

Relevante Eigenschaften: MU 16, GE 16, KO 14, KK 13

Listan aus Brabak* ist ein etwas in die Jahre gekommener Söldner. Er ist dicklich, verfügt aber immer noch über erhebliche Kraft und eine gewisse Schlauheit im Kampf. Auf Laila ist er nicht gut zu sprechen, da er neidisch auf ihre Kampfkünste ist. Listan interessiert vor allem eines: seine Bezahlung. Er ist nicht bereit, gegen die Helden viel zu riskieren, und sobald er ernsthaft verletzt wird oder die Lage aussichtslos ist, wird er aufgeben oder fliehen.

Listan					DK HN
Kurzschwert*	INI 11+1W6	AT 14	PA 13	TP 1W6+2	DK H
Dolch	INI 11+1W6	AT 14	PA 11	TP 1W6+1	DK H
Raufen	INI 11+1W6	AT 14	PA 13	TP(A) 1W6+1	DK H
LE 36	AU 36	WS 10	RS 0	MR 3	GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schnellziehen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Eisern; *) Das Kurzschwert ist mit Arachnae vergiftet (Wirkung: Lähmung (AT/PA -2) / leichte Lähmung (AT/PA -1), Beginn: sofort, Dauer: 1 Std. / 6 SR, Stufe: 1 (tierisches Gift))

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 13, KO 16, KK 14

VLARIO +

Erscheinung: Der Waldmensch, ein Sklave der zweiten Generation, hat die braune Haut seines Volkes, ist aber außergewöhnlich groß und schon deshalb nicht ganz unauffällig. Er trägt eine Glatze und hüllt sich in ein gutes sauberes Gewand. Sein Brabaci ist frei von jedem Akzent und zeugt von großer Intelligenz, weiß er sich doch stets gebildet auszudrücken.

Hintergrund: Ularios Mutter war eine von Murenas' Sklavinnen, die er fing, als sie bereits schwanger war. Einige Zeit nach seiner Geburt wurde sie verkauft, und Murenas sorgte für die Erziehung des Jungen. Gegen das Gesetz ließ er den jungen, schlauen Mann im Lesen und Schreiben ausbilden, so dass er schon bald ein sehr nützlicher Sklave wurde. Ulario, der ein durchaus angenehmes Leben führt, ist in den letzten Jahren jedoch zunehmend unzufriedener geworden. Er träumt davon, frei zu sein und selbst ein reicher Mann zu werden. Er neidet Don Melino seinen Wohlstand, hält er ihn doch für unverdient. Aus seiner Unzufriedenheit hat er bereits einen Plan entwickelt, mit dem er sich von Murenas befreien kann: Da es ihm nicht möglich ist, sich selbst freizukaufen, erpresste er den Boron-Geweihten Larion (dem er nachweisen konnte, dass er verbotene geschäftliche Kontakte zu oronischen Händlern hatte) dies für ihn zu tun. Murenas würde ihn vermutlich nie gehen lassen, doch bei einem Mann der Kirche hätte der Händler wohl keine Wahl. Da der Geweihte jedoch nicht die notwendigen Mittel hat, ist Ulario dazu gezwungen diese selbst anzuhäufen. Zwar ist es ihm gelungen, bereits ein paar Dublonen zu unterschlagen, aber um die notwendige Summe zu beisammen zu haben, würden noch Monate, vielleicht

gar Jahre vergehen. So kommen dem findigen Sklaven die Traumsteine gerade recht. Das Geschäft würde ihm nicht nur die Möglichkeit geben, innerhalb weniger Wochen seine Freiheit zu erlangen, er rechnet auch damit, ein ordentliches Startkapital für sein eigenes Geschäft zu haben. Und in keinem Geschäft kennt sich Ulario so gut aus wie dem Sklavenhandel.

Funktion: Ulario ist ein Drahtzieher im Hintergrund, der sich den Helden nicht direkt in den Weg stellen wird. Sollte Ulario von den Helden dennoch gestellt werden, so wird er nicht kämpfen, sondern sich ergeben und alles abstreiten.

Alter: 26 Jahre
Haarfarbe: schwarz (Glatze)
Kurzcharakteristik: kompetenter Verwalter und Sklave
Eigenschaften: MU 13, KL 14, IN 14, CH 13, FF 12, GE 12, KO 12, KK 12, SO 6; Eitelkeit 6
Talente: Handel 9, Hauswirtschaft 10

AMIRA HONAK

Die noch recht junge Halbfelbe und Tochter des Patriarchen Amir sieht sich nach den Todesfällen gezwungen, aktiv zu werden. Zwar gilt der Suche nach den Drahtziehern des Traumsteinhandels nicht ihre volle politische Aufmerksamkeit (dazu ist sie zu sehr mit anderen Entwicklungen beschäftigt), doch glaubt sie daran, dass es ihre religiöse Pflicht als Geweihte des Boron ist, die dämonischen Umtriebe in ihrer Stadt zu bekämpfen. Zudem hat sie auch noch persönliche Motive, da sie Rahjadez wirklich mag und Rondriego und die Drahtzieher ihrer gerechten Strafe zuführen will.

Als Werkzeug für die Aufgabe betrachtet sie die Rabengarde, deren nominelle Kommandantin sie ist. Dass auch die Hand Borons die Traumsteine sucht, weiß sie nicht, obwohl auch diese ihr offiziell untersteht. Amira wird sich stets bedeckt halten und abwarten, ob Firunando Erfolg hat. Sollte das Unternehmen zu einem zufriedenstellenden Abschluss kommen, lässt sie es sich nicht nehmen, ihren Teil des Ruhmes zur Rettung der Stadt einzufordern.

Mehr zu Amira Honak Meridiana 173.

SHANTALLA KARINOR

Das Oberhaupt des Hauses Karinor ist in einer sehr verwickelten Lage. Während ihrer Feier hat sich der unschöne Vorfall mit den Traumsteinen abgespielt, der zwei Granden in den Tod gerissen, ihre Verwandte Rahjadez fast getötet und zum Verschwinden Rondrigos geführt hat. Alles zusammen Ereignisse, die ihre gute Laune sehr getrübt haben. Zudem hat sie die Befürchtung, dass sie selbst in Verdacht geraten könnte, etwas mit den Traumsteinen zu tun zu haben, hat sie doch selbst Rondriego den Auftrag gegeben, die Kristalle der Lust zu besorgen. Aus diesem Grund ist sie unentschlossen, was sie tun soll. Vorerst wird sie sich als die traurige Angehörige ausgeben, die über den Vorfall schrecklich entsetzt ist, Rahjadez in ihrem Haus pflegen lassen und den Helden helfen. Die einzigen Zeugen, die sie mit den Traumsteinen in Verbindung bringen können, sind ein paar ihrer Sklaven, sowie Rondriego und Morisca. Ihre eigenen Traumsteine hat sie bereits kurz nach dem Auffinden Rahjadez' aufgelöst und weggeschüttet. Sollten die Helden hinter ihr Geheimnis kommen, versucht sie, diese zu beciren oder ihnen anderweitige Versprechungen machen, damit ihre Verfehlung nicht ans Tageslicht kommt.

Mehr zu Shantalla Karinor finden Sie in Meridiana 176.

DER SKORPION

Beim Skorpion handelt es sich eigentlich um eine Frau. Die ehemalige Agentin der Hand Borons wurde vor Jahren von der Meuchlerorganisation fallengelassen und für tot gehalten, kehrte aber vor einiger Zeit wieder in die Stadt zurück. Ihre ehemalige Organisation jagt sie seitdem, doch es gelang ihr, eine Bande aus ehemaligen Gladiatoren, Söldnern und anderen abenteuerlustigen Gestalten um sich zu scharen und bis heute zu überleben. Bislang ist es weder den Garden



noch der Hand Borons überhaupt gelungen, sie aufzufinden. Die Bande ist in Al'Anfa gefürchtet. Ihre 'Geschäftsfelder' sind vornehmlich Schutzgelderpressung und Hehlerei, aber auch andere Verbrechen werden ihnen zur Last gelegt. Vom Handel mit den Traumsteinen erhofft sie sich einen fetten Gewinn. Umso überraschter ist sie, als sie bemerkt, dass sie anscheinend in eine Falle ihrer alten Organisation tappt. Sie dreht den Speiß um,

tötet einen der Agenten und nimmt Morisca gefangen. Mehr zum Skorpion und der Bande finden Sie in Meridiana 71, 182. Die folgenden Werte sind die der Kämpferin, die den Skorpion in diesem Abenteuer darstellt.

Die Handlanger des Skorpions

In diesem Abenteuer spielen außer den Schlägern der Bande und dem Skorpion selbst drei prominentere Bandenmitglieder eine Rolle. Jaromil Al'Kadrasch * ist ein ehemaliger Gladiator und Lanisto. Wegen einiger unglücklicher Zufälle fiel er bei seinem Herrn in Ungnade und wurde aus dessen Dienst entlassen. Der Skorpion rekrutierte ihn mit dem Versprechen, dass er bei ihm immer seinen wohlverdienten Lohn bekommen würde und so folgt Jaromil ihm ergeben. Er ist mittlerweile auch einer der wenigen, die die wahre Identität und das Aussehen des Skorpions kennen.

Jaromil Al'Kadrasch

Kurzsword	INI 15+1W6	AT 14	PA 13	TP 1W6+2	DK HN
Dolch	INI 15+1W6	AT 13	PA 11	TP 1W6+1	DK H
Raufen	INI 15+1W6	AT 16	PA 13	TP(A) 1W6+1	DK H
LE 35	AU 37	WS 9	RS 2	MR 4	GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Gladiatorenschulter), Finte, Kampfrelexe, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil

Besonderheiten: Eisern, Zäher Hund, Selbstbeherrschung 12 (15/14/15), Sinnenschärfe 8 (10/14/14). Rüstung ist eine Gladiatorenschulter

Relevante Eigenschaften: MU 15, GE 13, KO 14, KK 15

Sakul * ist einer von Jaromils besten Gladiatoren. Er ist ein Ork und nicht unbedingt mit großer Intelligenz gesegnet. Dafür ist er wirklich ein exzellenter Kämpfer, vor allem mit dem Wurfspeer und großen, schweren Waffen. Er hört nur auf Jaromil und ist ihm treu bis in den Tod. Meistens ist er übellaunig, da er unter dem schwülen Klima leidet. Dennoch ist seine Rüstung eine Art Schuppenpanzer, den er anscheinend fast nie ablegt. In der Arena wird er auch der Geier genannt, da er sich schon mehrmals in einen bereits toten Gegner ver-bissen hat.

Sakul der Geier

Gr. Sklaventod	INI 5+1W6	AT 13	PA 11	TP 2W6+5	DK NS
Wurfspeer*	INI 7+1W6	FK 17		TP 1W6+4	
Raufen	INI 7+1W6	AT 14	PA 11	TP(A) 1W6+1	DK H
LE 39	AU 37	RS 6	WS 10	MR 2	GS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I und II, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil

Besondere Kampfregelein: * Ein Treffer des Wurfspeers ist automatisch ein Angriff zum Niederwerfen; bleibt ein Wurfspeer in einem Schild stecken, verdoppelt sich der AT-Malus des Schildes, der PA-Bonus sinkt um 1 Punkt, es dauert 3 Aktionen, um den Speer herauszuziehen. Sakul besitzt drei Wurfspeere.

Besonderheiten: Eisern, Zäher Hund, Selbstbeherrschung 11 (14/15/15), Sinnenschärfe 8 (8/14/14); Rüstung besteht aus Natürlichem Rüstungsschutz (RS 1)+Schuppenpanzer

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 13, KO 15, KK 15

Der 'Skorpion', dem sich die Helden gegenüberstehen ist in Wirklichkeit die Söldnerin Lucrezia da Fraga*, eine Freundin des Skorpions und eine exzellente Kämpferin. Sie gibt sich in heiklen Zeiten stets selbst als Skorpion aus, um ihre Freundin zu schützen. Um die Tarnung perfekt zu machen, ist sie meist ebenso wie der Skorpion maskiert. Es handelt sich um eine einfache Stoffmaske mit Augen- und Mundschlitzen und dem Zeichen des Skorpions darauf.

Der Skorpion (Lucrezia da Fraga)

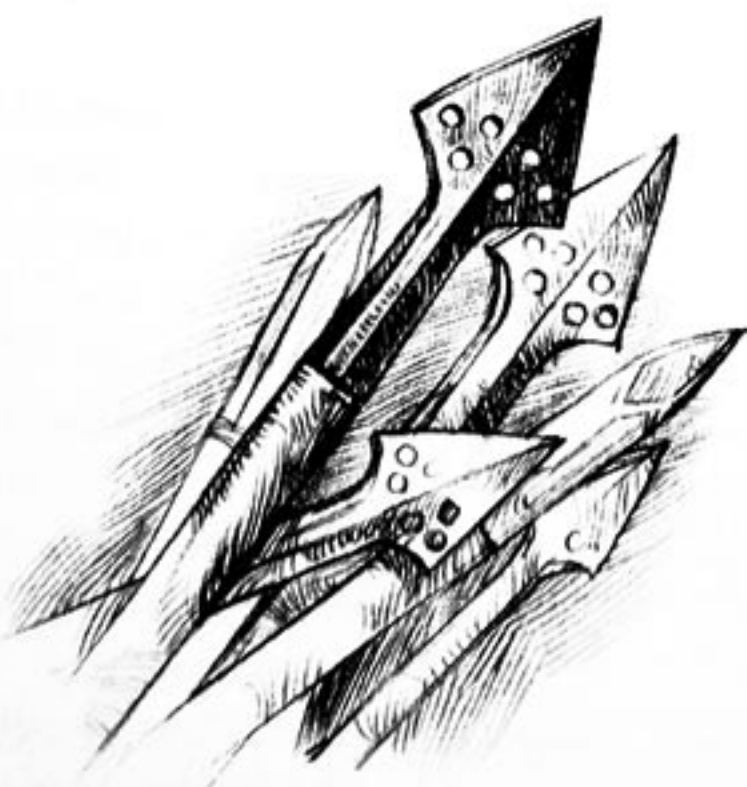
Sklaventod*	INI 15+1W6	AT 16	PA 16	TP 1W6+4	DK N
Dolch*	INI 15+1W6	AT 16	PA 14	TP 1W6+1	DK H
Raufen	INI 15+1W6	AT 14	PA 14	TP(A) 1W6+1	DK H
LE 34	AU 34	RS 0	WS 6	MR 4	GS 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I und II (insgesamt Ausweichen 15), Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Kampfrelexe, Klingenwand, Meisterparade, Schnellziehen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Selbstbeherrschung 15 (16/12/13), Sinnenschärfe 13 (13/15/15)

*) Beide Waffen des Skorpions sind mit Mandragora vergiftet (Wirkung: 1W6 SP; Brechreiz (keine Aktionen) / 1W3 SP, flauer Magen (+3 auf alle Handlungen), Beginn: 5 KR, Dauer: 30 KR, Stufe: 2 (pflanzliches Gift))

Relevante Eigenschaften: MU 16, GE 16, KO 12, KK 13



DER PREIS DES KORNS

VON TILO 'BRANIBOR' HÖRTER, BEARBEITET VON DANIEL SIMON RICHTER

MIT HERZLICHEM DANK AN DIE TESTGRUPPEN, VOR ALLEM AUF DIVERSEN CONPS (ICH HOFFE, IHR ERINNERT EUCH). KEINE DER GRUPPEN WARGLEICH, ABER ALLE WAREN HILFREICH. DANK AUCH AN BJÖRN BERGHAUSEN FÜR GARETISCHE CONTINUITY.

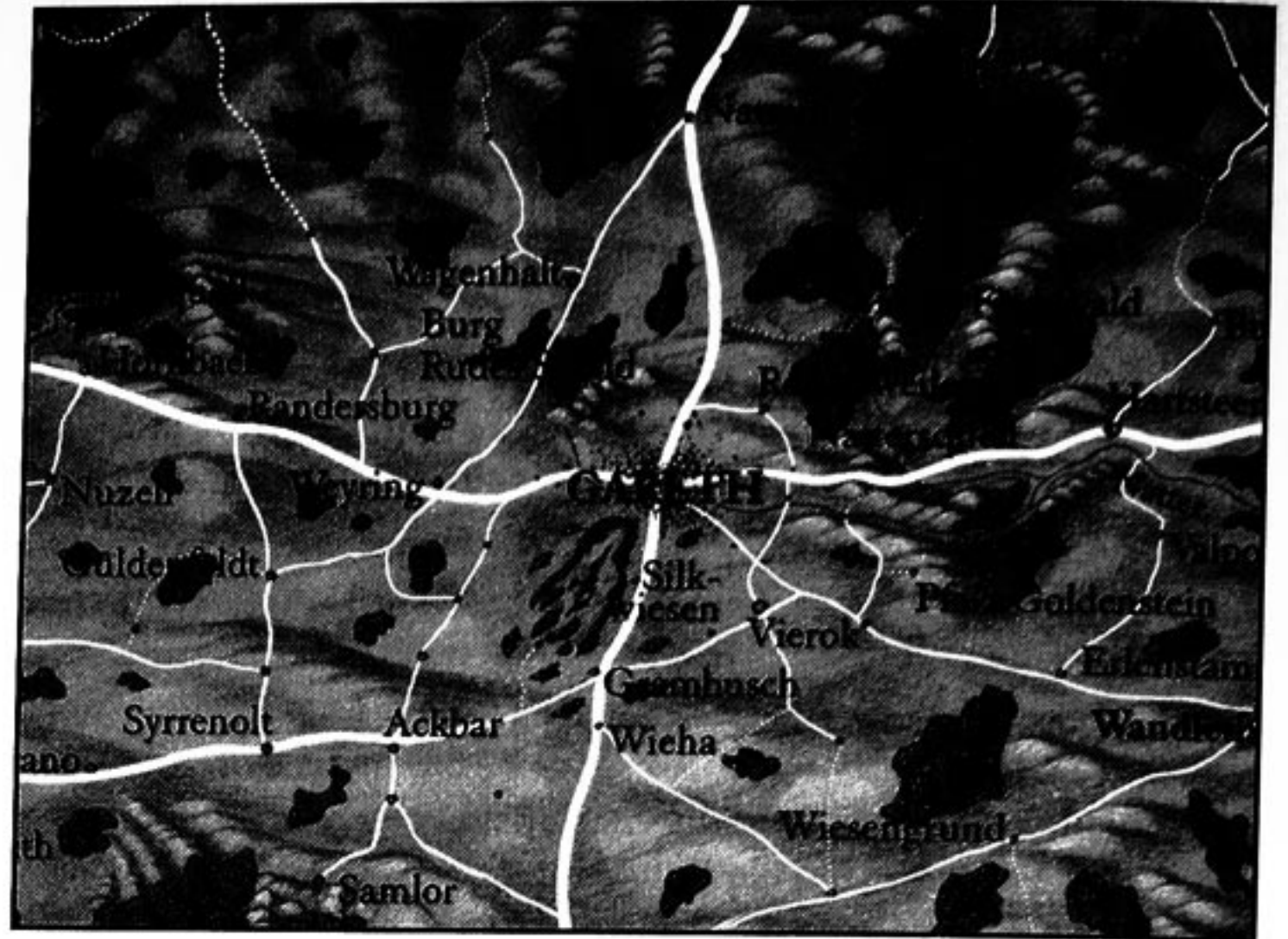
Das Abenteuer im Überblick

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden begleiten einen jungen Sprössling des Garether Handelshauses Okenheld mitten in die Wirren der *Natterndorner Fehde*. Dort müssen sie sich mit mehr oder weniger erwarteten Schwierigkeiten und Entscheidungen herumplagen.

Ort und Zeit: Gareth, Efferd und Travia 1030 BF

Helden: erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch



EINLEITUNG UND HINTERGRUND

Der Preis des Korns spielt im Königreich Gareth, in dem kleinen Dorf Ebershag und seiner Umgebung, das in der Baronie Hutt der Grafschaft Hartsteen gelegen ist. Dabei folgt das Abenteuer keinem festgelegten Handlungsstrang, vielmehr werden dem Meister Versatzstücke an die Hand gegeben, die er entsprechend der Handlungen der Helden einsetzen kann.

DAS SPIEL MIT DEM SOZIALSTATUS – EINIGE GEDANKEN

Dieses Szenario lebt nicht zuletzt davon, dass Sie als Meister die Reaktionen der Meisterpersonen sowohl an die Handlungen der Helden als auch an deren sozialen Status in der mittelreichischen Gesellschaft anpassen. Dies gilt insbesondere dann, wenn die Helden nicht aus dem Mittelreich stammen, sondern aus fernen Ländern oder Kulturen.

Vergegenwärtigen Sie sich vor dem Spiel, was für Charaktere an Ihrem Tisch sitzen. Notieren Sie sich insbesondere die Werte der wichtigeren gesellschaftlichen Talente und der dazugehörigen Attribute einschließlich des SO, da die meisten Proben sinnvollerweise verdeckt vom Meister gewürfelt werden. Geben Sie dann nicht etwa das Würfelergebnis bekannt, sondern beschreiben Sie die Situation anhand des Ergebnisses der Probe. Dabei sollten Sie die Spieler darauf hinweisen, dass die Charaktere bestimmte Verhaltensweisen sozusagen mit der Muttermilch aufgesogen haben und sie so vielleicht zu neuen Facetten der Charaktere führen. Wenn die Handlungen der Helden schlüssig und stimmig sind, vergeben Sie entsprechende Boni oder lassen eine Aktion bei besonders gelungen Beschreibungen einfach gelingen.

HINTERGRÜNDE

Das vorliegende Abenteuer hat mehrere Sachverhalte zum Hintergrund. Damit Sie ein besseres Verständnis der einzelnen Komponenten erhalten, werden wir sie nun der Reihe nach vorstellen.

Der Moloch Gareth

Gemäß der garetischen Kronconvention darf allein der König Garethiens zur Erntezeit mit Korn handeln. Das soll das Horten und Wuchern mit dem wichtigen Nahrungsmittel verhindern. Den Korn-

handel hat Königin Rohaja an den Speicherherren der Stadt Gareth, Esindio Lastrano, delegiert (siehe Herz 104 und 109).

Da Esindio recht 'geschäftstüchtig' ist, setzt er jedes Jahr die Kornpreise neu fest und überlässt es den Händlern der Stadt, das Korn aus den umliegenden Ländereien herbeizuschaffen. Diese wiederum schließen Jahr für Jahr mit den Baronen, Junkern und auch den Freibauern für die kommende Ernte Kontrakte, in denen sie sich verpflichten, eine bestimmte Menge Weizen zu einem bestimmten Preis zu kaufen, der deutlich unter den Preisen des Speicherherren liegt. Es ist ein offenes Geheimnis, dass der Speicherherr 'seinen' Anteil an den Gewinnen der Händler erhält.

So schwärmen jedes Jahr zur Erntezeit die Garether Kaufleute mit ihren Fuhrwerken aus, um das vereinbarte Gold sowie die im letzten Jahr bestellten Waren in die umliegenden Dörfer zu bringen, dort die Kontrakte für das nächste Jahr zu schließen und das Korn sowie weitere Waren nach Gareth zu schaffen.

DIE NATTERNDORNER FEHDE

Die Hintergründe zur *Natterndorner Fehde* finden Sie in Herz 75 und auch auf www.garethien.de.

Kurz gesagt streiten sich die Familien Quintian-Quandt unter Graf Geismar II. einerseits und Hartsteen unter Graf Luidor darum, wem die Grafenwürde zusteht, seitdem die Gräfin Thoronia von Quintian-Quandt 1027 BF unter mysteriösen Umständen verschwand und die alte Grafenresidenz Burg Natterndorn bis auf die Grundmauern nieder brannte. Königin Rohaja hat bislang noch keinem Angehörigen der beiden Familien den Lehenseid abgenommen und erweckt so – gewollt oder ungewollt – den Eindruck, dass sie ganz im Geist der *Ochsenbluter Urkunde* eine Lösung zwischen den beiden Parteien erwartet.

Die Baronie Hutt, in der das vorliegende Abenteuer spielt, ist so etwas wie das Herzland der Familie Hartsteen. Das Land wird von den Parteilgängern der beiden Grafen in ihren Kämpfen immer wieder verwüstet. Beide Grafen haben jeweils einen Baron von Hutt ernannt. Auf Seiten der Hartsteener ist dies der jüngere Bruder des Grafen Luidor, **Alrik von Hartsteen auf Hutt**, der mit der Trutzburg Hutt eine der Stammburgen der Hartsteener hält. Auf der anderen Seite steht **Anselm von Quintian-Quandt**, dessen Anspruch sich zwar auf die Macht der Quintian-Quands gründet, ansonsten aber als eher fragwürdig gilt.

Die Fehde zwischen den Häusern und den adligen Familien hat in den letzten Monaten immer wieder Land und Leute verheert, so dass Ernten nur teilweise eingebracht werden konnten und das auch nur

von den Feldern, die nicht verbrannt wurden. Die einfachen Bauern können nur hoffen und zu den Göttern beten, dass ihr eigenes Land verschont wird, denn es ist nicht an ihnen, Partei zu ergreifen, wenn die adligen Herren sich streiten.

DIE GESCHICHTE DER JUNKER BAERFOLD VON EBERSHAG
Die Junker von Ebershag, einem Dorf im Herzen der Baronie Hutt, standen immer treu zu ihrem Land und zur Familie Hartsteen, mit der sie weitläufig verschwägert sind.

Der bislang letzte in der langen Reihe der Herren von Ebershag ist der Junker Raulbrin Baerfold, der allerdings mitsamt den meisten seiner waffenfähigen Mannen nicht aus der *Schlacht der drei Kaiser* im Phex 1028 BF zurückgekehrt ist. Niemand weiß, ob er dort sein Leben ließ, gefangen wurde oder ihm ein schlimmeres Schicksal widerfuhr. Sein Sohn Burian Baerfold weilt als Knappe am Hofe des Barons von Gallstein in der Grafschaft Eslamsgrund, aus dessen Familie seine verstorbene Mutter Kysira stammte. Die Herrschaft über das Junkergut übte während der Abwesenheit Raulbrins dessen Oheim väterlicherseits, Jobdan, aus, ein verdienter Absolvent der Kriegerakademie zu Elenvina. Der Krieger hat auch die Vormundschaft über Raulbrins noch minderjährige Tochter Duridanya Baerfold inne, sich aber mit seiner eher harten Hand bei den Dörflern ausgesprochen unbeliebt gemacht.

DER PLAN DER QUINTIAN-QUANDT'S

Graf Geismar II. von Quintian-Quandt hat Nachricht erhalten, dass der Junker Raulbrin Baerfold von Ebershag in der *Schlacht der drei Kaiser* vor Gareth nicht gefallen ist, sondern unerkannt in das Kloster der Heiligen Noiona von Selem in Gareth (Herz 81) verbracht wurde. Er sieht nun eine Möglichkeit, sich das entstandene Machtvakuum zunutze zu machen, indem er einen seiner Söldnerhauptleute, Drego Eisenbieger, zum Schutz seiner lehensbefohlenen Untertanen nach Ebershag entsendet. Er gibt ihm auch Mittel für eine kleine Söldnertruppe, damit Drego das Junkergut einnehmen und so vollendete Tatsachen schaffen kann. Gleichzeitig stellt er Drego in Aussicht, dass er ihn als Junker von Ebershag anerkennen wird, wenn ihm gelingt, das Gut zu halten. Graf Geismar weiß nur zu gut, dass der Herbst Gold in die Kasse des Junkers spült. Außerdem bindet er so seinen Kettenhund stärker an sich, als Gold allein es vermag. Er rät Drego, die junge Duridanya zu freien, so dass spätestens bei den Nachkommen keine Zweifel mehr am Anspruch bestehen. Im schlechtesten Fall fließt dem Grafen so nur ein Teil der Dukaten zu, im besten Fall verlieren seine Gegner im Kampf um die Grafenkrone einen wertvollen Unterstützer und das sozusagen in ihrem eigenen Hinterhof.

So fallen die kampferprobten Söldner über das Gutshaus her, dessen Bewohner kaum Widerstand leisten können. Allein Vogt Jobdan stellt sich den Eindringlingen entgegen, nachdem er den Reitknecht Edo ausgeschickt hat, um Burian zu benachrichtigen. Bei dem Kampf wird der Krieger schwer verletzt. Die Dörfler wagen es nicht, den Söldnern Widerstand entgegenzusetzen, zumal sich Drego Eisenbieger, der sich nach der Eroberung Drego von Ebershag nennt, einigermaßen großzügig zeigt, Plünderungen oder Schlimmeres verhindert und guten Gewissens behaupten kann, dass er vom Grafen selbst entsandt worden ist. Tatsächlich erhoffen sich die Dörfler, dass der neue Herr den Großteil der nun im dritten Jahr schlechten Ernte nicht nach Gareth geben wird, so dass genug Korn für die kommende Wintersaat, den Winter und die Aussaat im kommenden Frühjahr übrig bleibt. Jobdan hatte dies unter Hinweis auf sein gegenüber den Händlern Gareth gegebenes Wort aus dem letzten Jahr barsch abgelehnt.

DAS RECHT FOLGT DER MACHT? – DAS SZENARIO IM ÜBERBLICK

Die Helden werden in Gareth von dem Patrizier Odilbert Okenheld gebeten, seinen Sohn, den Junghändler Cyberian Okenheld, auf dessen erster Handelsreise in die Grafschaft Hartsteen zu begleiten und dafür Sorge zu tragen, dass er in den Wirren der *Natterndorner Fehde* sicher sein Ziel erreicht. Cyberian soll mit einem Wagenzug Handelswaren nach Ebershag, vor allem aber den von der Stadt Gareth

TIPPS UND ZEITLEISTE

Der Preis des Korns folgt keinem genau festgelegten Handlungsstrang. Vielmehr ist es die Aufgabe des Meisters, sich mit den vielen handelnden Meisterpersonen auseinander zu setzen, damit er sie und ihre jeweiligen Reaktionen auf die Ereignisse und die Handlungen der Helden wiedergeben kann. Hierzu empfehlen wir, dass Sie sich bei Ihrer Vorbereitung die Beziehungen und Motivationen der Meisterfiguren in einem Diagramm vor Augen führen und ihre Spieler ermutigen, sich buchstäblich ein eigenes Bild von der Lage in Ebershag zu machen. Denken Sie daran, dass jeder von ihnen eigene Absichten und Geschichten hat, die Sie mehr als gewohnt schauspielerisch darstellen sollten. Die Beschreibungen der Meisterpersonen in Anhang IV ab Seite 33 bieten hier erste Anhaltspunkte. Darüber hinaus sollten Sie jede Meisterperson mit einigen unverwechselbaren Eigenschaften und Eigenarten ausstatten und diese bei der jeweils ersten Begegnung betonen. Eine Vorlage hierzu können Sie im Abenteuer Von eigenen Gnaden auf Seite 21 finden. Es schadet nicht, wenn Sie übertreiben – umso größer ist später der Wiedererkennungswert bei den Spielern. Sie können zudem für jede Meisterperson ein passendes Bild bereithalten, das Ihren Spielern die Person schnell verdeutlicht. Sie benötigen dann für jede Meisterperson nur einige Worte, Gesten oder eben ein Bild, sorgen Sie nur dafür, dass sich diese 'Schlüsselreize' erkennbar voneinander unterscheiden.

Es gibt einige Ereignisse, die unabhängig von den Helden eintreten und die den Rahmen des Abenteuers darstellen. Verstehen Sie diese vor allem nach der Ankunft in Ebershag als Vorschläge und fügen Sie, gerade falls Sie weitere Handlungsstränge hinzufügen wollen, weitere Fixpunkte ein.

vor dem 23. Efferd	Die Anwerbung der Helden (früher, falls Sie Begegnungen auf dem Weg planen, die den Wagenzug aufhalten)
24. Efferd	Aufbruch aus Gareth
27. Efferd	Ankunft in Hartsteen
28. Efferd	Ankunft in Bugenhog
29. Efferd	Eine Holzfällerin am Wegesrand
30. Efferd	Büttel von eines Grafen Gnade
1. Travia	Ankunft in Ebershag
1. Travia	Ein Despot bittet um Hilfe
1. Travia	Fest der Fuhrleute
2. Travia	Ein Heiler und andere Verstärkungen
4. Travia	Tag der Helden
5. Travia	Tag der Entscheidung

Entscheiden Sie sich dafür, keine der Seiten als 'böse' darzustellen, ist die hauptsächliche Herausforderung dieses Szenarios für Sie als Meister, bei den Spielern und den Helden Sympathien für jede Seite dieses Konflikts zu wecken (siehe Seite 27). Sorgen Sie dafür, dass mindestens einer der Charaktere durch einen Repräsentanten einer der Seiten angesprochen und so eine persönliche Bindung hergestellt wird. Achten Sie darauf, dass es möglichst ähnliche Figuren sind. Dabei bleibt es Ihnen und Ihrer Kenntnis der Spieler überlassen, ob es die Hauptprotagonisten sind oder aber Stellvertreterfiguren wie z.B. Olorande Dergel für Drego Eisenbieger; Edo oder Duridanya für Burian Baerfold; Rhodena Jolen oder der Windmüller für die Dorfbevölkerung sowie Ulfried für Cyberian Okenheld.

DER HELDENFAKTOR

Sie sollten sich im Vorfeld einige Gedanken über die Helden, ihren Werdegang und die bisherigen Erlebnisse machen. Besondere Aufmerksamkeit erfordern Charaktere mit einem außergewöhnlich hohen Sozialstatus sowie Geweihte, insbesondere des Praios. Hier bietet es sich an, das Abenteuer bereits im Vorfeld ergänzend als eine Art göttliche Prüfung anzulegen. Exotische Helden wie Orks, Goblins, Achaz und Elfen aber auch Personen aus fremden Ländern werden ihre Schwierigkeiten haben, von den Meisterpersonen anerkannt zu werden. Andererseits mag gerade ein besonderer Reiz darin liegen, unterschiedliche Welten aufeinander treffen zu lassen.

dringend benötigten Weizen wieder zurück bringen. Man bricht mit einigen Stoorrebrandtern und dem – zunächst inkognito reisenden – Ritter Burian Baerfold, dem Erben des Junkers von Ebershag, und dessen Gefolgsmann Edo auf und erreicht schließlich nach einigen Hindernissen das Ziel, Ebershag. Allerdings steht dort nicht alles zum Besten, da der Junker von Ebershag verschollen ist und sich im Herrenhaus ein 'neuer' Junker eingenistet hat.

Ein Trupp Söldner hat die Herrschaft an sich gerissen – mit der Billigung des Grafen Geismar II. von Quintian-Quandt. Der Söldnerhauptmann Drego will seine Regentschaft durch eine Heirat mit der jungen Schwester Burians, Duridanya, behaupten oder doch zumindest so viel Gold wie möglich erlösen. Er fühlt sich nicht an die Absprache der Kornpreise des letzten Jahres gebunden und die Helden erfahren, dass die Ernte dieses Jahr recht mager ausgefallen ist, so dass die Dörfler für den heraufziehenden Winter um ihr Überleben fürchten.

Es ist nun an den Helden, inmitten der widerstreitenden Interessen eine Lösung herbeizuführen, die möglichst allen gerecht wird, soweit das überhaupt möglich ist, wobei Waffengewalt zwar denkbar ist, aber nicht unbedingt die beste Lösung sein muss.

Lektüre und Vorbereitendes

Die Kenntnis der Regionalspielhilfe **Herz des Reiches** ist für die Ausgestaltung des Szenarios unabdingbar. Sie ist die Grundlage der hier nur grob angerissenen Beschreibungen von Land und Leuten und vermittelt lebhaft, wie es um das nördliche Garethien nach dem Jahr des Feuers bestellt ist. Ergänzend wird die Lektüre des Kapitels über die – benachbarte – Wildermark in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** empfohlen, da deren besondere Stimmung vor den Grenzen der Grafschaft nicht halt macht. Sehr lesenswert ist auch die Abenteueranthologie **Von eigenen Gnaden**.

Um die Reaktionen der diversen Meisterfiguren auf die Helden und auch untereinander richtig wiederzugeben, sollten Sie die Regeln zum Spiel mit dem Sozialstatus in **Wege des Schwertes** kennen und anwenden.

Sehr hilfreich ist auch die Lektüre der diversen Einträge auf www.garetien.de und dort insbesondere www.garetien.de zur Grafschaft Hartsteen und ihren Bewohnern. Hier können Sie viele Anregungen zur Darstellung von Land und Leuten finden, die das Spiel bereichern. Schließlich wird der Quellenband **Ritterburgen und Spelunken** für die Darstellung der unterschiedlichen Handlungsorte einerseits und für die Atmosphäre, die in einem Dorf Garethiens herrscht, wärmstens ans Herz gelegt.

DIE ANWERBUNG DER HELDEN

Gestalten Sie die Anwerbung der Helden in Gareth durch den Handelsherrn Odilbert Okenheld nach eigenem Ermessen aus. Odilbert beauftragt die Helden, seinen Sohn Cyberian sowie fünf Ochsenwagen in die Grafschaft Hartsteen und dort in das Dörfchen Ebershag zu begleiten und den Zug vor Gefahren wie Wegelagerern oder der hungrigen Landbevölkerung zu schützen, da die Zeiten nach wie vor schlecht sind.

Als Lohn zahlt er den Helden 8 Silbertaler pro Tag, für einfache Verpflegung wird gesorgt. Mit einer selbst erschwerten Probe auf **Überreden (Feilschen)** oder mittels einer vergleichenden Probe – Odilbert verfügt über einen TAW **Überreden (Feilschen)** von 12 (13/14/13) – können die Helden diesen Betrag auf bis zu 12 Silbertaler hochtreiben, (siehe auch WdS 25). Es ist denkbar, dass mehrere Helden zeitgleich versuchen, Odilbert zu **Überreden**, so dass die TaP* des Verhandlungsführers zur Gänze, die des zweiten Sprechers zur Hälfte

und die eines dritten zu einem Drittel usw. aufaddiert werden können (siehe WdS 15, Kooperation).

Später sucht auch die Mutter des Junghändlers, **Hesine Okenheld**, eine ehemalige Bardin, die Helden auf. Sie verspricht den Helden für den Fall, dass 'ihr Cybärchen' unbeschadet und erfolgreich zurückkehrt, weitere 10 Dukaten und vor allem ihre Dankbarkeit. Allerdings verpflichtet sie die Helden zur Verschwiegenheit, damit Cyberian nichts von ihrem zusätzlichen Auftrag erfährt.

Am nächsten Morgen verlässt der kleine Zug Gareth gen Osten. Dabei wird schnell klar, dass der junge **Cyberian Okenheld** (siehe die Charakterisierung im Anhang) zwar der Handelsherr der Zuges ist, aber zumindest für die Fahrt über das Land die Fuhrfrau **Elene Dorc** das Kommando hat. Die Fuhrleute sind einfache, unabhängige Menschen, die es gewohnt sind, sich und ihre Gespanne selbständig ans Ziel zu bringen.

DURCH GARETIEN – DIE REISE NACH EBERSHAG

DIE HELDEN ALS HÄNDLER IN EIGENER SACHE

Sofern Sie und Ihre Spieler Spaß daran haben, kann Odilbert Okenheld den Helden die Möglichkeit einräumen, eigene Waren auf den Wagen zu transportieren und ihnen gegebenenfalls auch die gewünschte Ware verkaufen, beziehungsweise die Bezahlung mit einem angemessenen Vorschuss auf das vereinbarte Entgelt verrechnen. Ebenso gibt es die Möglichkeit, dass die Helden auf eigene Faust Waren in Ebershag erwerben und sich so einen Zugang zu den Dörflern erschließen.

Lassen Sie die Spieler überlegen, welche Waren auf dem Land gebraucht (und bezahlt) werden können. Ergänzend gibt es die Möglichkeit, die Spieler eine Probe auf **Handel** oder ersatzweise auf passende Handwerkstalente wie **Ackerbau**, **Viehzucht** oder **Hauswirtschaft** würfeln zu lassen. Passende Hilfstalente wären ebenfalls **Ackerbau**, **Viehzucht** oder **Hauswirtschaft**, aber auch **Geographie**. Die **Handel**-Proben sind um +5 erschwert, wenn die Helden nicht über die Sonderfertigkeit **Kulturkenntnis Mittelreich** verfügen.

Ob die Helden tatsächlich Geld mit ihren Waren verdienen, entscheidet sich durch entsprechend ausgespielte Verhandlungen und daraus resultierende Proben auf **Überreden**, gegebenenfalls mit den Spezialisierungen **Feilschen** und **Anpreisen**. Je höher der

Zuschlag ist, den sich ein Spieler auferlegt, desto höher sollte ein Gewinn ausfallen (genaue Zuschläge finden Sie in WdS 25). Andernfalls würfeln Sie vergleichende Proben, wozu Sie sich aber Werte für die Landbevölkerung ausdenken müssen. Gleiches gilt, wenn die Helden in Ebershag erworbene Waren in Bugenhog, Hartsteen oder Gareth veräußern wollen. Beachten Sie bitte, dass die wenigsten Bauern oder Landbewohner über größere Geldbeträge verfügen. Stattdessen wird dort der Tauschhandel bevorzugt, bei dem die Helden vielleicht sogar ein Schnäppchen machen können.

Nachfolgend sind einige Waren aufgeführt, die die Helden in Ebershag erwerben können, selbstverständlich, nachdem sie sich durch eine erfolgreichen **Schätzen**-Probe von der Qualität der Waren überzeugt haben: Setzen Sie für die Waren etwa 30 % der in der Preisliste des **Meisterschirms** angeführten Kosten an, bei Lebensmitteln 50 % des Höchstpreises, immerhin sind Lebensmittel in Garethien im Augenblick ein knappes Gut. Bitte beachten Sie auch, dass diese Waren nicht in unbegrenzter Menge zur Verfügung stehen, da die meisten Bauern sie zuerst für den Eigengebrauch erzeugen oder sammeln und nur die Überschüsse verkaufen können.

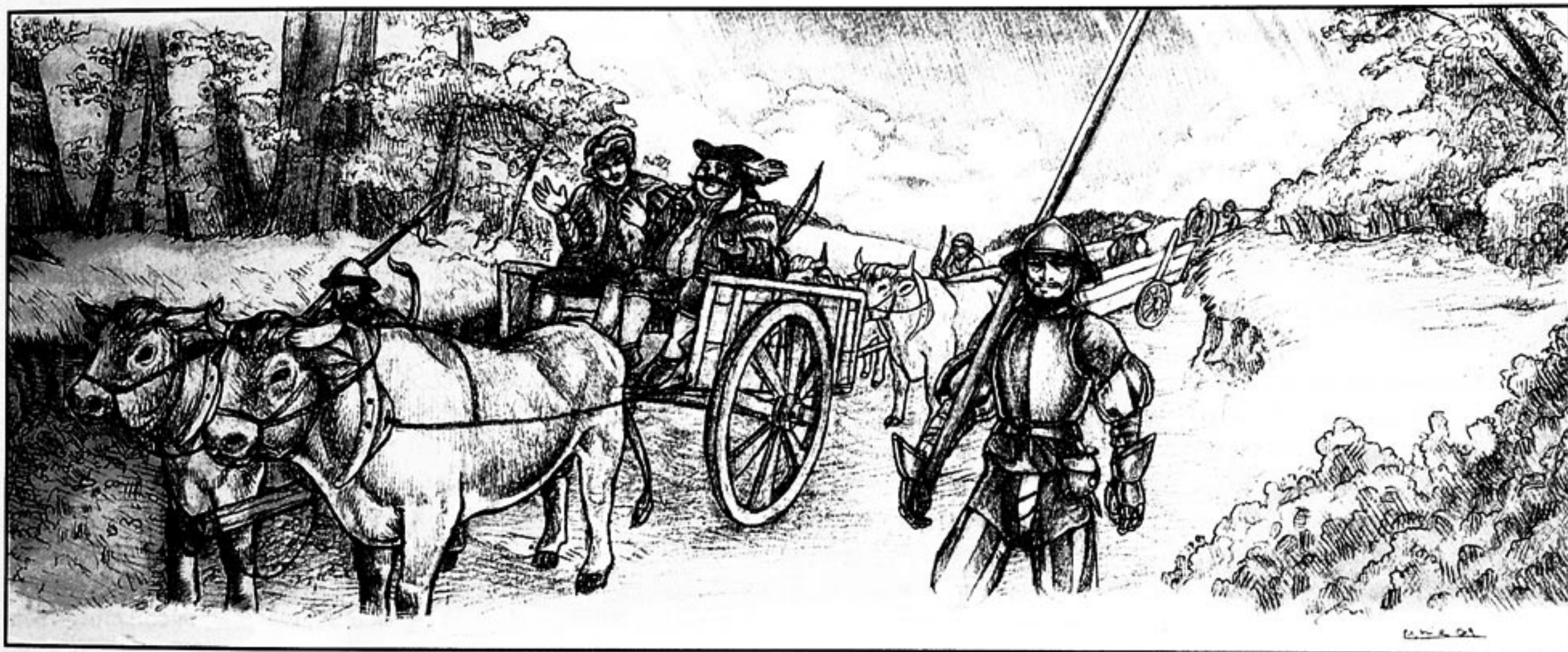
- Räucherspeck bzw. Schinken, tatsächlich hat das so genannte *Ebershager Räucherfleisch* einen guten regionalen Ruf
- Fruchtwein, insbesondere aus Kirschen und anderen Früchten, die bereits während des Sommers geerntet wurden
- Getrocknete Pilze (siehe ZBA 220) und einfache Kräutermischungen für Tees
- Heil- und Nutzkrauter:
 - getrockneter Gulmond (stärkt die Konstitution, ZBA 238)
 - Bleichmohn (probates Schmerzmittel, ZBA 252)
 - Tigermohnkapseln (Beruhigungsmittel, ZBA 253)
 - Würgertee (verbessert die nächtliche Regeneration, ZBA 271)
 - getrockneter Zunderschwamm (leicht entzündbar, ZBA 275)
 - Zwölftee (schützt vor Ansteckungen jeder Art, ZBA 276)
- Honig und Ahornsirup
- Eine örtliche Spezialität der Winkelhauswirtin ist Vogelbeerenmarmelade, die in Gareth Höchstpreise als Luxuslebensmittel (siehe *Meisterschirm* 31) erzielen kann. Ganz zu schweigen von dem Gold, das z.B. Küchenmeister Jandhold Degenhard von Mersingen des Hotels Seelander (*Herz* 90) für die Rezeptur zahlen würde. Aber das wäre ein Abenteuer für sich selbst.

Elene Dorc drei Tage ein, da es über Stock und Stein geht – Strassen oder mit den schweren Wagen zügig befahrbare Wege gibt es nicht. Nutzen Sie die Reise, um die Helden mit dem Land und der hier herrschenden Stimmung vertraut zu machen (Informationen über Garetien finden sich in *Herz* 58 ff., solche über die Grafschaft Hartsteen in *Herz* 67f.). Wie weit Sie diesen Teil des Abenteuers ausgestalten, ist Ihnen und dem Geschmack Ihrer Spielrunde überlassen.

Möglich wäre, dass den Helden ein anderer Handelszug entgegenkommt, sie von einer Räuberbande angegriffen werden, deren Mitglieder sich als durch die *Natterndorner Fehde* entwurzelte, ehemalige Bauern herausstellen, die Hunger leiden, oder sich ihnen ein fahrender Ritter in den Weg stellt, der eine Tjoste auszufechten sucht. Ein weiteres Hindernis kann gerade im dritten Teil der Reise darin bestehen, dass man mit schweren Ochsen gespannen unterwegs ist und die Fuhrleute die Hilfe der Helden benötigen. Sei es, dass durch Regen die bekannte Route unpassierbar geworden ist und ein neuer Weg gesucht werden muss oder dass der Wagenzug unweit eines Gehöftes eine Weide passiert, auf der eine Kuh in Hitze geraten ist. Und schließlich ist auch die Wildermark nicht mehr weit, so dass Sie sich auch von der Tabelle mit Zufallsbegegnungen in *Von eigenen Gnaden* 9 inspirieren lassen können, soweit die dort genannten Ereignisse nach Garetien passen.

Die Helden reisen durch ein Land, dessen fette Äcker weitgehend abgeerntet sind, es nähert sich das *Fest der eingebrachten Früchte* am 1.–3. Travia, mit dem das Ende der Erntezeit gefeiert wird. Gerade in Hartsteen werden allerorten Entedankfeuer abgebrannt, für die die Bauern große Holzstöße vorbereiten.

Gerade in der Nähe von kleinen Dörfern und Freibauernhöfen stoßen die Helden immer wieder auf niedergetrampelte oder verwüstete Felder und somit auf die Spuren der *Natterndorner Fehde*.



Der Wagenzug besteht aus fünf *Stoerrebrandtern* (GA 127) mit jeweils sechs Zugochsen und einer von zwei Pferden gezogenen, leichten Reisekutsche, in der Cyberian mit seinem Diener und Kutscher Ulfrid reist. Haben die Helden keine eigenen Pferde, können sie auf den Stoerrebrandtern mitreisen.

Cyberian beabsichtigt, 10 Quader Korn zu erwerben. Die hierfür ausgehandelten 400 Dukaten sowie weitere 200 Goldstücke für Handelsgeschäfte auf dem Weg führt er in einer eisenbeschlagenen Schatulle in der Kutsche mit sich, die mit einem ordentlichen Zwergenschloss gesichert ist. Will ein Helden versuchen, dieses Schloss zu knacken, ist die *Schlösser Knacken*-Probe um +7 erschwert (siehe auch WdS 39). Als Hilfstalent kann *Feinmechanik* dienen und am besten nutzt man längerfristigen Talenteinsatz, um 7 TaP* anzusammeln, wobei pro SR eine Probe abgelegt werden darf. Auch Magie kann helfen: Ein FORAMEN (LCD 89), um das Schloss zu öffnen, ist um 6 Punkte erschwert.

Für die Reise nach Ebershag braucht der Wagenzug etwa sieben Tage. Zunächst verlässt man Gareth auf der *Reichsstrasse III* und reist in etwa drei Tagen zur Reichsstadt Hartsteen (*Herz* 68). Den nächsten Tag benötigt der Wagenzug bis nach Bugenhog, wo man die befahrenen Wege verlässt. Für die verbleibenden 30 Meilen rechnet die Fuhrfrau

Der kleine Handelszug wird von den einfachen Leuten nach anfänglichem Misstrauen gerne gesehen, bringt er doch Waren und Neuigkeiten aus Gareth mit. Dafür ist man gerne bereit, Unterkunft zu gewähren und die neuesten Gerüchte (siehe *Anhang V*) zu erzählen. Sind die Helden erst einmal in der Nähe von Ebershag, berichten ihnen die Bauern, dass die Männer des Barons – gemeint ist Baron Anselm von Quintian-Quandt – Jagd auf einige Schollenflüchtlinge machen (Hintergründe zur Schollenpflicht finden Sie in *Herz* 23). Dies betrifft vor allem den aus Ebershag stammenden Reitknecht Edo, der das Dorf in Diensten Burians zu Ebershag verließ, was ihm jedoch als Schollenflucht ausgelegt werden könnte.

AUF DEM WEG

Die Reise bietet sich auch an, um den Helden bei Begegnungen oder einer Rast die wichtigsten Charaktere näher zu bringen und sie mit dem Alltag der Mitreisenden vertraut zu machen. Nutzen Sie dazu gesellschaftliche Talente wie *Menschenkenntnis*, *Überreden* und *Überzeugen* oder *Betören*. Bedenken Sie kulturelle Unterschiede und Vorurteile der Meisterfiguren und würfeln Sie vergleichende Proben, um festzustellen, ob es den Helden gelingt, die Mitreisenden genauer

kennen zu lernen und ihr Vertrauen zu gewinnen. Hierzu bietet sich auch der längerfristige Talenteinsatz an, um z.B. einen verstockten Ritter auftauen zu lassen.

Cyberian Okenheld ist zwar noch unerfahren, aber wissbegierig und lernwillig. Es ist deutlich zu spüren, dass der junge Patrizier einiges auf seine Familie hält, die sich ihre Stellung in der Welt hart erarbeitet hat. Auffällig ist, dass er bei neuen Situationen bemüht ist, sachgerechte Entscheidungen zu treffen, die er gegebenenfalls mit Elene Dore und den Helden bespricht. Häufig schaut er in sein kleines *Brevier des Handlungsreisenden*, in dem etliches Wissen über Fernreisen, Handel und allerlei verwandte Themen niedergelegt ist. Wann immer er Zeit findet, schlägt er die Laute und singt dazu, meist Liebeslieder oder Heldenballaden, für die die Erzählungen der Helden neue Vorlagen bieten. Wenn sich eine Gelegenheit ergibt, verkauft er Waren auf dem Weg oder in den Dörfern und Städten.

Elene Dore und die anderen Fuhrleute sind ebenfalls neugierig, aber im Umgangston deutlich rauer. Sofern ihnen ihre Arbeit Zeit dazu lässt, bereiten sie sich auf den *Tag der Heimkehr* am 1. Travia (Herz 63) vor, den sie in Ebershag begehen wollen.

Ritter Burian zu Ebershag gibt sich ebenso wie der Reitknecht Edo zunächst eher zurückhaltend. Es hängt von den Helden ab, ob er ihnen soweit vertraut, dass er ihnen seine Geschichte erzählt. Diese ist im Übrigen auch Cyberian in groben Zügen bekannt, da sein Vater dem jungen Ritter einiges an Gold geliehen hat, als dieser mittellos in Gareth ankam. Cyberian ist durchaus bemüht, sich den Junker gewogen zu machen, allerdings ist ihm das Geschäft – also hier der Erwerb des Kornes – stets wichtiger. Burian reist vorsichtshalber mit verhülltem Schild, um die Feinde seiner Familie nicht unnötig auf sich aufmerksam zu machen. Gegenüber dem Reitknecht Edo ist er freundlich – immerhin sind die beiden sozusagen miteinander aufgewachsen – wahrt aber die durch den Standesunterschied gebotene Distanz eines Junkers zum Leibeigenen (so redet er ihn in Gegenwart der Helden unpersönlich mit 'er' an: "Edo, hole er mir die Satteldecke."). Über Ebershag kann er nur erzählen, wie die Situation dort vor sieben Jahren war, da er seitdem in Knappenschaft war. Hier ist Edo eine bessere Informationsquelle, dem jedoch ebenfalls nicht bekannt ist, wer den Überfall auf das Junkergut veranlasst hat und warum dieser erfolgt ist.

EINE HOLZFÄLLERIN AM WEGESRAND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur langsam kommt ihr auf dem Karrenweg voran, der sich entlang eines Bächleins durch ein Stückchen des Feidewaldes windet. Elene lässt die Wagen immer wieder anhalten, um sich eigenhändig davon zu überzeugen, dass der Weg die schweren Stoerrebrandter auch tragen wird. Eh ihr euch verseht, ist es Zeit für eine Mittagsrast geworden. Die Ochsen und die Pferde sind schnell abgeschirrt und im Nu ist ein Kessel über das Feuer gehängt, in dem Speck, Bohnen und Zwiebeln braten. Dann ertönt eine tiefe Frauenstimme: "Ingerimm zum Gruße. Ist's erlaubt, dass ich mich zu euch ans Feuer geselle?"

Aus dem Unterholz tritt eine Frau Mitte Dreißig in einfacher Kleidung, die eine schwere Holzfälleraxt geschultert hat. An ihrem Gürtel baumeln zwei bereits ausgenommene Kaninchen. "Die Holzfällerin Girte bin ich. Wenn ihr nix einzuwenden habt, hätt' ich da ne Zutat für euren Eintopf. Die haben sich heute Nacht in meinen Schlingen gefunden."

Girte ist tatsächlich eine Kundschafterin Dregos, nämlich die *Verschwiegene Schwester Elene Berling*, die sich mittels des Zaubers **HARMLOSE GESTALT** (LCD 103) getarnt hat. Sie ist dem Händlerzug von Drego entgegengeschickt worden, um möglichst viel über den Händler und seine Absichten zu erfahren. Angeblich hat sie von den Ereignissen in Ebershag nur wenig und über Dritte gehört, nämlich dass es dort einen neuen Herren gebe, der mit 'etlichen Soldaten' die Herrschaft ergriffen habe. Angeblich habe er schon einer Bande Orks den Garaus gemacht (was stimmt). Elene

wird ihre Fragen nicht zu offen stellen, um keinen Verdacht zu erregen. Lassen Sie die Begegnung als eine weitere *Wegrandbegegnung* erscheinen, in der die Helden etwas neuere Nachrichten aus Ebershag erfahren können.

Nachdem die Helden weitergereist sind, fliegt Elene auf ihrem Stab nach Ebershag, um dort Bericht zu erstatten.

BÜTTTEL VON EINES GRAFEN GNADE

Gegen Mittag des 30. Efferd, der Wagenzug befindet sich gerade auf einer Anhöhe, können die Helden einige Bewaffnete ausmachen, die sich ihnen von hinten nähern. Eine gelungene Probe auf *Heraldik* (für Nicht-Mittelreicher um +3 erschwert) offenbart, dass alle Bewaffneten das Wappen des Grafen Geismar II. von Quintian-Quandt tragen (hier können Sie von den Helden auch eine *Sinnenschärfe*-Probe verlangen und Ritter Burian nach einer Beschreibung des Wappens erklären lassen).

Sobald er die Büttel erkennt, weist Burian seinen Knecht Edo an, vor den Häschern zu fliehen. Sofort nehmen drei Waffenknechte mit Jagdhunden die Verfolgung auf. Dies wiederum veranlasst Burian, sich seinerseits der wilden Hatz anzuschließen, die alsbald aus den Augen der Helden verschwindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Reiter zügeln ihre Pferde neben eurem Wagenzug. Ein Weibel, dessen Gesicht eine Narbe verunstaltet, erhebt die Stimme: "Die Zwölfe zum Gruß! Ich bin der Weibel Korgrimm, in Diensten seiner Hochwohlgeboren Graf Geismar II. von Quintian-Quandt und des Junkers auf Ebershag. Ich habe gehört, dass ein bekannter Schollenflüchtling, der Knecht Edo, bei euch sein soll". Seine Augen mustern jeden von euch eindringlich, dann fährt er mit einem wölfischen Grinsen fort: "Nun, wie ich sehe, hat das Wild das Weite gesucht, als es die Jagdhunde gewittert hat. Mal schauen, wie weit es kommt, zumal es ja einen Beschützer zu haben scheint. Doch sagt: Wer genau seid ihr, was treibt euch nach Hartsteen und wer jagt da eigentlich die Jäger?"

Passen Sie die oben geschilderte Szene und die nachfolgenden Ereignisse an Ihre Helden an. Wichtig ist, dass den Spielern bewusst wird, dass es in der Grafschaft Hartsteen und auch in der hiesigen Baronie jeweils zwei Herren nebst Gefolge gibt, und dass keine der beiden Seiten davor zurückscheut, alle Register zu ziehen, um ihren jeweiligen Anspruch durchzusetzen.

Korgrimm lässt die Anwesenden sehr genau spüren, dass er sein Anliegen für ein rechtmäßiges hält und dass er sich auch als Büttel des Junkers zu Ebershag sieht. Seine Reaktion hängt allerdings auch davon ab, welchen *Sozialstatus* die Helden aufweisen.

Sollten die Helden Edo davon abhalten, das Weite zu suchen, versucht Korgrimm ihn in Gewahrsam zu nehmen. Ergreifen die Helden hier nicht eindringlich Partei für den schollenflüchtigen Leibeigenen, zögern die Söldner nicht, sich auch mit Gewalt durchzusetzen und schonen gegebenenfalls auch den Junker Burian nicht, zumal dessen Ableben für Hauptmann Drego nur von Vorteil wäre.

Sollte Edo 'flüchtig' sein, warnt der Weibel den Händler und die Helden davor, sich in Dinge einzumischen, die sie "nichts angehen" und schließt sich dann mit seinen Leuten der Verfolgung an.

Falls sich die Helden trotz der Einwände Cyberians und Elenes der Verfolgungsjagd anschließen, lassen Sie es ruhig zu einer spannenden Verfolgung kommen, die Sie offen gestalten können. Möglich ist bereits hier ein Eingreifen von weiteren Söldnern sowie von Elene Berling, die auch magiebegabten Helden Paroli bieten kann, möglichst ohne sich dabei zu offenbaren. Gelingt es den Helden tatsächlich, die Büttel von der Ergreifung Edos abzuhalten, sind zumindest schon im Vorfeld die Fronten im Dorf geklärt. Dort angelangt werden die Helden von Drego mit allem Nachdruck zur Auslieferung des Verbrechers aufgefordert.

Ansonsten holt Burian von Ebershag den Wagenzug am späten Abend wieder ein, er ist selbst verletzt und kann nur berichten, dass die Söldner Edo gefangen genommen haben.

Ein bisschen Recht hat doch jeder – Das eigentliche Abenteuer

Wenn die Helden in Ebershag ankommen, finden sie sich inmitten eines Widerstreits von sehr unterschiedlichen Interessen wieder. Diese lassen sich – wenn überhaupt – nur schwer miteinander vereinbaren, zumal jede Seite einige Punkte für sich in Anspruch nehmen kann, die für ihre jeweilige Position sprechen. Es gibt also in dieser Geschichte keinen eigentlichen Bösewicht im klassischen Sinn (siehe Seitenkasten).

Sollten Sie einen klassischen Bösewicht wünschen, können Sie das einfach erreichen, indem Sie Drego nicht nur als Beschützer sondern als den vom Baron Anselm von Quintian-Quandt belehnten Junker auftreten lassen und den Junker Raulbrin als in der *Schlacht der drei Kaiser* verstorben betrachten. In diesem Fall steht das Junkergut klar und eindeutig dem Junker Burian zu.

Die nun nachfolgenden Ereignisse folgen keiner bestimmten Reihenfolge und sind nur teilweise von der Zeit her festgelegt. Ihre Aufgabe ist es somit, entsprechend der Handlungen und dem Verhalten der Helden die Szenen anzupassen. Bedenken Sie dabei, dass auch die Meisterfiguren durchaus miteinander sprechen und sich austauschen.

Ereignisse im Dorf Ebershag

Ankunft in Ebershag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praiosscheibe scheint hell auf abgeerntete Felder, als sich euer Wagenzug langsam dem kleinen Dorf Ebershag nähert. Ihr reitet an einem großen Holzstoß für ein Erntedankfeuer vorbei und könnt auf einem Feld in der Ferne eine einsame Vogelscheuche erkennen.

Von einer Anhöhe herab beherrscht ein wehrhaftes Herrenhaus das Umland. Ein Banner flattert über dem Gutshaus, dessen Erdgeschoss aus Stein gefügt ist und die beiden darüber liegenden Stockwerke, ebenso wie das Nebengebäude, aus Fachwerk gebaut.

Ebershag selbst ist ein beschaulicher Weiler, dessen Gehöfte sich um einen Anger gruppieren, dessen Weiher von einem munter plätschernden Bach gespeist wird. Ihr könnt einen Schrein erkennen, der Peraine geweiht ist, vor dem sich eine alte Linde erhebt, deren mächtiger Stamm von einer reich verzierten Sitzbank umfasst wird.

Schließlich erreicht ihr das Wirtshaus des Dorfes, neben dem eine Windmühle steht, und Elene lässt den Wagenzug anhalten.

Die Dörfler sehen die Ankunft des okenheldischen Wagenzugs mit gemischten Gefühlen. Zum einen bedeutet der Anblick der Wagen das Ende der Erntezeit, Neuigkeiten aus Gareth und die Ankunft bestellter (und überraschender) Waren, die Cyberian alsbald unter die Leute bringt. Andererseits hoffen die einfachen Leute aber, dass ein Gutteil des Korns im Dorf verbleibt. Bringen Sie diesen Widerspruch in den Reaktionen der Dorfbewohner zum Ausdruck. Kinder sind eher ausgelassen, Erwachsene eher reserviert und die Alten feindselig.

Die Helden kommen mit dem Rest des Wagenzugs beim Windmüller unter. Die Fuhrleute, in Vorfreude auf das abends stattfindende Fest schon ausgelassen, entladen die mitgebrachten Waren, stellen die Wagen auf dem Dorfanger ab und schirren die Ochsen aus. Cyberian lässt die Truhe mit dem Gold auf sein Zimmer bringen (seit jeher eine Aufgabe für die Dorfjugend) und zieht sich erst einmal zurück. Die Helden haben nun Gelegenheit, sich mit den Dörflern vertraut zu machen, zumal sich der Dorfrat im Gasthaus versammelt hat.

Berichten die Helden von dem Vorfall mit Edo und dem Weibel, so werden die Dörfler merklich verschlossener. Sie können aber dennoch berichten, dass erst gestern ein Gefangener zum Herrenhaus gebracht wurde, dem der neue Herr angeblich in den nächsten Tagen den Prozess machen will. Auch hier ist vom Verhalten der Helden abhängig, wie die Dorfbewölkerung auf sie reagiert. Sie sollten dafür sorgen, dass die Helden genug von der Stimmung und den Nöten der Bevöl-

Die Protagonisten

Am ehesten wird die Rolle des Bösewichts durch **Drego Eisenbieger** ausgefüllt, da er bei der Durchsetzung seiner Ziele auf nichts und niemanden Rücksicht nimmt. Andererseits ist er vom Grafen selbst zum Beschützer des Junkergutes bestellt worden, hat mit seinen Leuten eine Rotte Orks ausgeschaltet und ist durchaus geneigt, den Okenhelds nur einen Teil des versprochenen Korns zu überlassen, um dem Dorf gegenüber zu beweisen, dass er der bessere Herrscher wäre. Und vielleicht stimmt das sogar. Er nutzt dazu den Vorwand, dass er an das Versprechen Jobdans vom letzten Jahr nicht gebunden sei ("Ich habe kein Wort gegeben – und daher gilt die Vereinbarung nicht länger!") und den Okenhelds allenfalls ein Drittel des Korns allerdings zum ursprünglich vereinbarten Gesamtpreis überlassen könne. Erst wenn Cyberian sich bereit erklärt, den dreifachen Preis zu zahlen, wird der Söldnerführer schwach.

Drego ist ein Mann aus dem einfachen Volk, dem sich die seltene Möglichkeit des sozialen Aufstiegs geboten hat, was viele Helden vielleicht nachvollziehen können. Es mag durchaus reizvoll sein, die Helden an geeigneter Stelle mit der Frage zu konfrontieren, was sie an der Stelle Dregos tun würden.

Der Junker **Burian Baerfold** zu Ebershag möchte das Gut seines Vaters von den Besatzern befreien. Sein Problem ist, dass sein Vater verschollen ist und er deshalb nicht kraft seiner Abstammung Erbes des Gutes ist. Zudem will er seine Schwester **Duridanya** vor der Zwangsheirat bewahren, sobald er Wind davon bekommt. Burian ist wohlmeinend und auch geneigt, den Dörflern das für sie notwendige Korn zu lassen, selbst wenn das bedeutet, dass er das Wort seines Oheims brechen muss. Bieten die Helden an, ihm gegen die Söldner beizustehen, verspricht er allerdings, das Korn in der vereinbarten Menge zu übergeben.

Geht Cyberian Okenheld auf die Forderungen Dregos ein, hat er nur die Wahl zwischen Pest und Cholera. Entweder bringt er nur ein Drittel des zugesagten Korn nach Gareth, was bedeutet, dass das Haus Okenheld entweder wortbrüchig wird oder aber zu deutlich höheren Preisen Korn in Gareth zukaufen muss – vorausgesetzt, dass man das Korn überhaupt bekommen kann. Oder aber er muss sich bereit erklären, den dreifachen Preis zu zahlen, wozu er nicht genügend Gold dabei hat (und mit einer Schuldverschreibung ist der gewiefte Söldner nicht ohne einen 'Risikozuschlag' einverstanden). In beiden Fällen hat Cyberian in den gestrengen Augen seines Vaters versagt und sich nicht für weitere Aufgaben empfohlen.

Die **Dorfgemeinschaft** sähe es am liebsten, wenn soviel Korn wie möglich im Dorf bliebe, da man sonst im kommenden Winter hungern muss und es ungewiss ist, ob genügend Saatgut für den Frühling übrig bleibt. Außerdem wären die Dörfler nicht sonderlich traurig darüber, wenn sie die Herrschaft des wenig geliebten Jobdan loswerden könnten, zumal der neue Herr ja ein guter Herr zu sein scheint.

Nähere Beschreibungen der Hauptfiguren finden Sie im **Anhang IV** ab Seite 33.

kerung mitbekommen, damit die Spieler verstehen, in welcher Lage sich das Dorf befindet.

Gegen Ende der Szene begibt sich Cyberian, nachdem er sich umgezogen hat, zu der Gesellschaft, bevor er den Herrn von Ebershag aufsucht. Lassen Sie die Helden von ihren Erkenntnissen berichten und gegebenenfalls schon ihre Lösungsvorschläge unterbreiten. Cyberian hört sich die Sorgen der Dörfler an, vertritt dabei aber seinen Standpunkt und die Bedürfnisse der Stadt Gareth.

Ein Despot bittet um Hilfe – Schatten des neuen Edlen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch während ihr mit den Dörflern spricht, öffnet sich die Tür und eine massige Geweihte des Kor betritt die Schankstube. Schlagartig verstummen alle Gespräche. Die Geweihte genießt anscheinend die Wirkung, die sie bei den Dörflern hervorruft. Sie marschiert zum Tresen, nimmt sich ein Krüglein sowie ein irdenes Pinneken und stürzt den Schnaps. Dann wendet sie sich um, mustert euch kurz aber eindringlich und nickt euch dann zu.

„Kor zum Gruße“ ertönt eine tiefe, befehlsgewohnte Stimme.

„Der Herr zu Ebershag wünscht zu erfahren, ob sich jemand unter euch befindet, der der Heilkunde hinreichend mächtig ist.“

Die Geweihte, Olorande Dergel, ist von Drego ausgesandt worden, um die Neuankömmlinge näher in Augenschein zu nehmen. Bieten die Helden keinen Anlass für Feinseligkeiten, zeigt sie sich durchaus zugänglich.

Willigt einer der Helden ein, sich um den Vogt Jobdan von Ebershag zu kümmern, schlägt Olorande vor, unverzüglich aufzubrechen, zumal das 'Händlerchen' ohnehin beim Herren vorsprechen wolle. Fahren Sie mit der Szene Heilung ist keine Hilfe fort.

setzte sie sich einfach auf den Boden und weinte bitterlich, bis der Schlaf sie überkam. Und sie träumte von einem Mann, jung und wunderschön, der ihr auf seiner Flöte spielte. Und durch seine Musik sah sie wunderbarerweise ferne Orte: Eine Stadt mit Hunderten von Türmen, in denen die Mächtigen über dem einfachen Volk wohnen (damit ist Fasar gemeint). Eine Stadt an einem kreisrunden Hafen, dessen Wasser türkisfarben in der warmen Mittagssonne leuchten (damit ist Teremon gemeint). Das goldene Gareth, durch dessen Tore täglich Hunderte schreiten, um die ganze Welt zu bereisen oder aus ihr heimzukehren. Und die junge Frau wusste mit einem Mal, dass sie die Städte und die Wunder der ganze Welt sehen wollte.

Doch noch war die junge Maid ja in dem Labyrinth gefangen. In ihrer Not betete sie zu den Zwölfen und all ihren Dienern und flehte um Errettung aus der Not. Und während sie noch betete, sah sie einen Paradiesvogel, der einige Augenblicke auf einer der Hecken verweilte und dann wieder davonflog. Nachdem sie den Göttern, den Herrn des Horizontes voran, gedankt hatte, kletterte sie einfach über die Hecken und verließ das dornige Gefängnis ohne sich auch nur einmal umzuschauen. Und was soll ich sagen: Sie hat die Orte aus ihrem Traum gesehen und noch viele weitere dazu.



Tag der Heimkehr – Das Fest der Fuhrleute

Am Abend des 1. Travia begehen die Fuhrleute das Fest, das sie zu Aves Ehren vorbereitet haben. Nutzen Sie die Gelegenheit und stellen Sie den Helden Elene Dore und die Fuhrleute näher vor. Die Anführerin der okenheldischen Fuhrleute sympathisiert zwar mit den Dörflern, weiß aber ihre avesgegebene Freiheit deutlich zu schätzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr wollt eine Geschichte hören? Wohlan, dann werde euch eine von Aves erzählen.“

Es ist noch gar nicht langer her, dreißig Jahre wohl, da lebte in einem kleinen Dorf namens Perainefurten eine junge Frau. Sie wohnte zusammen mit ihrer Mutter, denn der Vater war einem wilden Tier zum Opfer gefallen und die beiden kamen gerade so über die Runden. Doch eines Tages heiratete die Mutter erneut, einen Mann aus der Fremde, denn sie war noch immer hübsch anzuschauen und eine gute Köchin obendrein, die aus wenig Zutaten die leckersten Gerichte zaubern konnte. Die schmeckten nicht nur, die machten auch richtig satt, anders als vieles, was man heute in den Städten serviert bekommt. Eine Zutat seltsamer als die andere, sage ich euch.

Leider war der Stiefvater kein guter Mann. Er hatte selbst zwei böse Töchter, die den ganzen Tag auf der faulen Haut lagen und sich bedienen lassen wollten. Da die junge Frau sich nicht fügen wollte, sperrte der Stiefvater sie in einen Irrgarten im Wald, durch den sie viele Tage lief, ohne einen Ausweg zu finden. So sehr sie sich auch mühte, immer wieder stand sie vor Sackgassen oder in Gängen, die sie schon beschritten hatte. Zu guter Letzt

Nachdem Elene die Geschichte beendet hat, beginnt das Fest der Fuhrleute. Weitere Geschichten werden erzählt, roter Beerenlikör fließt in Strömen und auch die Dörfler beteiligen sich gerne.

Höhepunkt ist ein Wettlauf der Fuhrleute und Dörfler rund um den Dorfbauer. Dabei schiebt jeweils eine Person eine weitere auf einer Schubkarre oder einem ähnlichen Gefährt und an mehreren Stationen werden kleine Wettbewerbe zu Aves' Ehren austragen. Die Ausgestaltung dieses Wettkampfes sei Ihnen als Meister überlassen, der Ton sollte aber eher burlesk, komisch und ausgelassen sein. Die Spieler sollen an dieser Stelle ihren Spaß haben und die ein oder andere Meisterperson näher kennen lernen.

Ein Fest mit Hindernissen

Jeder im Dorf hat im Rahmen seiner Möglichkeiten etwas zu Essen bereitet, die Tische im Winkelhaus sind gut gedeckt – allerdings nicht so reichhaltig wie in den Jahren davor. Und vom Herrenhaus ist dieses Jahr keine Zusage gekommen, da Drego nicht versteht, dass die Dörfler behaupten, Hunger zu leiden, aber dennoch ein Fest feiern wollen.

Im Laufe des Festes finden dennoch einige Speisen vom Herrenhaus den Weg ins Winkelhaus, die von Kysira Jolen bereitgestellt wurden. Und Jost Jolen und Jast Sonnenfelder haben es sich nicht nehmen lassen, einige Speisen bei der Winkelmüllerin zu bestellen, die diese als Überraschung mit auf die Tische stellt. Duridanya sorgt schließlich für den Weg ins Winkelhaus, den eigentlich Drego in den nächsten Tagen verspeisen wollte.

Auch einige Söldner wollen sich auf dem Fest auf ihre Art vergnügen und schlagen dabei arg über die Strenge. Sorgen Sie dafür, dass sie

entweder durch die Helden oder notfalls vom herbeigerufenen Weibel diszipliniert werden.

Später am Abend lässt sich dann doch noch Drego von Ebershag blicken, um sich das Fest anzuschauen. Gestalten Sie den Auftritt entsprechend und berücksichtigen Sie, ob die Helden Drego bereits im Herrenhaus begegnet sind. Sobald er entdeckt, dass Nahrungsmittel aus dem Herrenhaus auf die Festtafel gelangt sind, können die Helden seine zornige Seite entdecken, letztlich nimmt er sich aber zusammen und macht als neuer Herr über das Land gute Miene zum bösen Spiel.

Es ist nicht vorgesehen, dass Duridanya auf dem Fest erscheint, worüber die Dörfler hinter vorgehaltener Hand eifrig tuscheln. Wollen Sie das ändern, berücksichtigen Sie, dass sie entweder 'Geleitschutz' hat oder aber entwichen ist. In letzterem Fall kommen früher oder später Söldner unter der Führung von Olorande hinzu, um Dregos künftige Braut wieder in Gewahrsam zu nehmen.

ALMOSEN FÜR DIE FLÜCHTLINGE

Was von der Festtafel übrig bleibt, wird als Almosen an die tobrischen Flüchtlinge gegeben, die bei dem Fest eher außen vor gelassen wurden. Es handelt sich wirklich nur um Reste und selbst die werden eher widerwillig und im Andenken an den "guten Herrn Raulbrin, mögen die Götter ihn schützen" an die reichlich ausgemergelten Tobrier ausgehändigt. Tatsächlich aber war Raulbrin in den Augen der Dörfler kein sonderlich guter oder gar gnädiger Herr, was die jungen Mägde den Helden bereitwillig erzählen. Die Opfer und Gebete der Dörfler entspringen der Tradition, insgeheim hoffen sie aber auf eine bessere Zukunft und einen verständigen Herren. Duridanya wäre vielleicht so jemand, zumal die Dörfler den jungen Burian kaum kennen, da er die letzten Jahre in der Fremde war.

Stocken die Helden die kärglichen Almosen auf eigene Kosten bei der Winkelmüllerin auf, bedanken sich die Tobrier freudig erstaunt und sind den Helden künftig nach Kräften behilflich.

EINE PECKISCHE ZOFE,

EINE STILLE JÄGERIN UND EIN VERLIEBTER GELEHRTER

Auf dem Fest sind drei 'einsame Herzen' anzutreffen, die sich für eine Interaktion mit den Helden besonders anbieten.

Die stets zu einem Flirt und einer Liebschaft aufgelegte Zofe Yasmina kann einem geneigten Helden einiges über die Zustände dem Herrenhaus mitteilen und im weiteren Verlauf des Abenteuers vielleicht sogar einige Türen öffnen. Ein weiteres Anliegen Yasminas ist die Rettung Edos, da sie sich von dem 'jungen Herren' nur wenig Hilfe verspricht, und für die sie wohl fast alles tun würde.

Ein anderes Kaliber ist die Jägerin und Kundschafterin Elene Berling, diesmal in ihrer eigenen Gestalt. Ihr Anliegen ist es, insbesondere magisch begabte Helden zu verführen, um so herauszufinden, was der Händler und die Helden planen. Wenn sich darüber hinaus durch den unbeobachteten Einsatz der Zauber LEVTHANS FEUER oder MAGISCHER RAUB weitere Vorteile für sie ergeben, ist ihr dies willkommen. Denken Sie daran, dass Elene zu verheimlichen versucht, dass sie eine Hexe ist. Die Figur ist zwiespältig angelegt, so dass es sich als reizvoll erweisen kann, sie auf die Seite der Helden zu ziehen, was allerdings ein schwieriges Unterfangen sein sollte.

Die dritte Figur ist der Hauslehrer und Gelehrte Jast Sonnfelder, der zu der Dorfgemeinschaft keinen rechten Zugang findet und daher über jeden einigermaßen Gebildeten erfreut ist. Auch er versucht, möglichst viel über die Helden herauszufinden, allerdings in der Hoffnung, für die von ihm angebotene Duridanya einen Ausweg aus ihrer Misere zu finden.

IM HERRENHAUS

Von einer näheren Beschreibung haben wir abgesehen, orientieren Sie sich bei Ihrer Beschreibung an den Plänen auf Seite 31 und 83. Die Einrichtung des Hauses ist einfach, gediegen und zeugt davon, dass die Familie Baerfold hier schon lange herrscht.

HEILUNG IST KEINE HILFE

Der oder die heilkundigen Helden werden in ein Schlafgemach geleitet, dessen Ausstattung davon zeugt, dass hier ein älterer Krieger wohnt. Olorande verlässt die Helden eilig, da sie noch anderes zu erledigen hat, und auch alle Söldner verlassen den Raum, denn sie fürchten, dass das Fieber sie selbst erfassen könnte.

In einem Bett liegt Jobdan und ist kaum bei Bewusstsein, da ihn seine Wunden und das fortgeschrittene Wundfieber plagen.

Eine Heilung Jobdans benötigt voraussichtlich einige Tage und sofern Drego den Eindruck gewinnt, dass die Behandlung Erfolg zeigt, gestattet er dem entsprechenden Helden gerne Zutritt zum Herrenhaus. Erfährt er allerdings, dass die Helden gegen ihn handeln, wird der Held bei künftigen Besuchen von zwei Söldnern bewacht.

Jobdans Behandlung

Regeln zur Behandlung von Krankheiten finden Sie in WdS 151 und 157, und zur Heilung von Wunden in WdS 159. Hilfreich sind auch die Ausführungen zu den Talenten *Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Wunden* in WdS 36. Bedenken Sie, dass Helden mit dem Talent *Anatomie* dieses als Hilfstalent (WdS 15) zur Erleichterung der Proben auf die diversen *Heilkunde*-Proben einsetzen können. Zudem ist es möglich Talente durch eine längerfristige Untersuchung anzusammeln (WdS 15, Längerfristiger Talenteinsatz)

Eine gelungene Erkennungsprobe auf *Heilkunde Krankheiten* +3 bringt zutage, dass das Wundfieber eigentlich längst überwunden sein sollte. Mit 7 TaP* findet sich der Grund für das Andauern der Krankheit. Er liegt in der absichtlichen Fehlbehandlung durch Rhodena Jolen, die es geschafft hat, Jobdan auf dessen Wunsch hin an der Schwelle zum Tod zu stabilisieren und in den Glasknochen des Vogts.

Mit einer gelungenen Probe auf *Heilkunden Wunden* kann der Held herausfinden, dass Jobdan zudem eine ernsthafte Schädelverletzung sowie innere Verletzungen aufweist, zwei weitere leichtere Wunden an den Beinen sind bereits verheilt. Die Behandlung der Kopfverletzung erfordert eine Probe auf *Heilkunde Wunden* +9, die der inneren Verletzungen ein *Heilkunde Wunden*-Probe +12.

Die Wunden sind durch ein Schwert verursacht worden. Hat der behandelnde Held bei der Diagnose-Probe 4 TaP* übrig behalten, erkennt er, dass mindestens eine Verletzung erst nach der Kampfunfähigkeit Jobdans eingetreten ist. Behält er gar 7 TaP* übrig, kann er die Merkmale von weiteren Schlägen erkennen, tatsächlich hat Drego mit Gewalt versucht, die Zustimmung Jobdans zu einer Heirat aus diesem herauszuprügeln.

Neben dem Einsatz von *Heilkunde Wunden* ist ein probates Mittel zur Behandlung natürlich auch der Einsatz von heilender Magie (z.B. BALSAM mit mindestens 13 AsP, erschwert, da Jobdan schwer zu verzaubern ist), entsprechendes karmales Wirken (z.B. HEILUNGSSEGEN) oder ein magischer Heiltrank.

Ein weiteres Hindernis bei der Heilung ist, dass sich Jobdan gegen die Behandlung im Rahmen seiner Möglichkeiten wehrt, da er ahnt, dass er den 'Überredungskünsten Dregos und seiner Hexe' nicht lange widerstehen können. Um Jobdans Widerstand zu überwinden, ist neben dem gelungenen Ausspielen (siehe WdS 23) eine Probe auf *Überreden* +10 erforderlich, wobei passende Argumente und insbesondere das Versprechen von Beistand im Fall Drego hilfreich sind.

Nachdem der Held mit seiner eigentlichen Behandlung begonnen hat, platzt Duridanya in das Zimmer und erkundigt sich besorgt nach dem Wohlergehen ihres Onkels. Ihre Ähnlichkeit zu Burian ist nicht zu übersehen. Wenn es den Helden gelingt, Duridanya davon zu überzeugen, dass sie Jobdan helfen wollen und nicht für "diesen abscheulichen Drego Eisenschädel" handeln, können sie Duridanyas Vertrauen erringen, die daraufhin ihr Leid klagt und – natürlich – die Helden unter Tränen um Hilfe bittet.

SPIEL ZWISCHEN HANDELSPARTNERN

In der folgenden Szene stehen die Helden eher im Hintergrund, da sie sich vor allem zwischen Drego und Cyberian abspielt. Am besten sorgen sie also dafür, dass Cyberian den Helden anschließend davon berichtet. Nehmen die Helden an der Szene teil, schildern Sie diese wie nachfolgend beschrieben.

Drego lässt Cyberian einige Zeit warten und empfängt ihn dann im Rittersaal, wobei weitere Söldner anwesend sind. Olorande kommt später hinzu, sobald sie den oder die Helden zu Jobdan geführt hat. Ohne den Händler großartig zu Wort kommen zu lassen, eröffnet Drego Cyberian, dass er nicht an das Wort Jobdans gebunden ist, da er dieses nicht gegeben hat. Außerdem lässt ihm die schlechte Ernte keine andere Wahl, als den Großteil des Kornes im Dorf zu belassen. Kurzum, er ist bereit, zum ausgemachten Preis etwa ein Drittel der zugesagten Kornmenge zu übergeben. Etwas anderes wäre es natürlich, wenn Cyberian ihn in die Lage versetzte, anderweitig für das Dorf zu sorgen, hierfür hält Drego nicht weniger als den fünffachen des eigentlich vereinbarten Preises für ausreichend.

DER WEITERE GANG DES ABENTEUERS

Da der weitere Gang des Abenteuers sehr von den Entscheidungen der Helden und den Reaktionen der Meisterpersonen abhängt, sei er vertrauensvoll in Ihre Hände gelegt. Berücksichtigen Sie bei den Reaktionen der Meisterpersonen die Ihnen an die Hand gegebenen Informationen und Charakterisierungen und gestalten Sie die Handlungen nachvollziehbar. Im Zweifel lassen Sie die Meisterpersonen so agieren, dass die Handlung zum 5. Travia kulminiert und das Dilemma, das dem Szenario zugrunde liegt, auf die Spitze getrieben wird. Die Helden bleiben letztlich das Zünglein an der Waage. Legen Sie ihnen nicht zu viele Steine in den Weg und behalten Sie immer im Hinterkopf, dass die Helden die zentralen Figuren im Abenteuer darstellen und entsprechende Erfolgserlebnisse haben sollen.

Nachfolgend seien Ihnen einige Empfehlungen für mögliche Szenen unterbreitet. Ferner finden Sie einige Impulse, die es Ihnen ermöglichen, die Handlung voranzutreiben, wenn die Helden das nicht von selbst tun. So haben die Helden einer Testrunde sich beispielsweise schon sehr früh entschlossen, Drego mit Waffengewalt zu vertreiben.

AUFTRETEN DES RITTERS IM DORF

Burian wird von der Dorfbevölkerung eher verhalten empfangen und hat nun die Aufgabe, das Herz der Dörfler für sich zu gewinnen. Unterstützen ihn die Helden hierbei?

Er kann durchaus selbst auf die Idee kommen, sich der Hilfe der Tobrier zu versichern und gegebenenfalls auch auf ehemalige Dörfler zugehen, die das Dorf verlassen haben und ihr Dasein als Wegelagerer fristen.

Gegebenfalls verbündet er sich mit Cyberian, um die Unterstützung der Fuhrleute und vor allem der Helden zu erlangen. Das ist wahrscheinlich nur dann möglich, wenn er Cyberian das Korn verspricht. Es bleibt Ihnen überlassen, wie weit der junge Ritter geht, um seiner Familie und auch dem getreuen Edo zu helfen. Und natürlich Drego vom Grund und Boden seiner Familie zu vertreiben.

EIN HEILER UND ANDERE VERSTÄRKUNGEN

Sofern die Helden Jobdan nicht oder nicht erfolgreich behandeln, erscheint am 2. Travia ein Heiler in Ebershag, dessen nähere Ausgestaltung wir Ihnen überlassen. Diese Wendung ermöglicht eine Genesung Jobdans auch ohne Zutun der Helden, so dass Drego den Vormund dazu zwingen kann, seine Zustimmung zu Duridanyas Vermählung zu geben.

Die Vermählung zwischen Drego und Duridanya wird am 4. Travia verkündet und soll schon am 5. Travia erfolgen. Dazu wird noch im Laufe des Tages Yaldur Plenker, ein Phex-Geweihter und Hofkaplan des Grafen Geismar höchstselbst erwartet, sofern die Helden keine geeigneten Schritte dagegen unternehmen.

Wenn Sie es für geboten erachten, können Yaldur weitere Söldner zur Seite stellen, die die Kräfte Dregos verstärken, sowie ein Vetter des Grafen, der Travia geweiht ist (siehe WdG 27) und den Ehebund besiegeln soll.

RAHJAS SEGEN UND RAHJAS FLUCH

Eine wichtige Stellschraube im Abenteuer sind die Zu- und Abneigungen zwischen den Meisterpersonen untereinander und ihr Verhältnis zu den Helden.

Die Figur Elene Berling zum Beispiel ist so angelegt, dass es einem charismatischen oder verführerischen Helden gelingen kann, die Hexe auf die Seite der Helden zu ziehen.

Eine weitere Möglichkeit ist, dass Duridanya das Leben an der Seite eines ritterlichen Abenteurers vorzieht und ihn bittet, sie mit sich zu nehmen. Dies bietet durchaus Stoff für weitere Abenteuer. Eine weitere dramaturgische Möglichkeit ist es, dass sich Duridanya und Cyberian ineinander verlieben, was den jungen Händler durchaus verleiten kann, Zugeständnisse zu machen, die sein Vater nur schwerlich guthieße.

Auf der anderen Seite kann es ebenso gut sein, dass Meisterpersonen aus verschämter Zuneigung plötzlich zu einer Seite neigen, die ihnen sonst verschlossen bliebe.

Letztlich sollte auch hier Ihre Leitlinie sein, dass entsprechende Verwicklungen dem Spielspass und dem Fortgang des Abenteuers dienen.

RICHTTAG

Sofern die Helden nicht anderweitig eine Lösung gefunden haben, macht Drego in seiner Eigenschaft als Verweser des Junkergutes am Morgen des 4. Travia Edo den Prozess und lässt ihn von Olorande unter dem schwerwiegenden Vorwurf anklagen, gegen die Schollenweisung verstoßen zu haben und gegen die zum Schutz des Landes befohlenen Männer angegangen zu sein.

Schmücken Sie die Szene je nach den Vorlieben der Runde aus und ermutigen Sie die Helden zum Beispiel durch die Zofe Yasmina, für Edo zu sprechen, der aufgrund der rauen Behandlung im Gewahrsam der Söldner selbst kaum zu sprechen vermag.

Drego tut alles, was nicht offen unrecht ist, um eine Verurteilung zu erreichen und damit seinen Machtanspruch zu demonstrieren. Kommt es zu einer Verurteilung, lautet das harsche Urteil, dass Edo an einem Fuß verkrüppelt wird, um "ein künftiges Entweichen wirksam zu verhindern". Darüber hinaus soll er mit dreißig Hieben ausgepeitscht werden – ein beinahe sicheres Todesurteil.

Nach der Verkündung des Urteils eröffnet Drego der staunenden Dorfbevölkerung, dass er die edle Dame Duridanya am kommenden Tag heiraten werde, und dies mit der Zustimmung ihres Vormundes.

TAG DER HELDEN – MÖGLICHE ENDEN

Der Ausgang des Szenarios ergibt sich anhand der bisherigen Handlungen der Helden. Letztlich sollte Sie dafür sorgen, dass die Helden sich mit ihren Vorlieben und Handlungen durchsetzen und so zum Schluss des Abenteuers ihr persönliches Erfolgserlebnis haben. Welcher Art dies ist, richtet sich natürlich nach den Spielern und sieht für eine phexgefällige Runde sicherlich anders aus als für eher traditionelle Charaktere. Ihre Aufgabe ist es, die Geschehnisse so zu moderieren, dass sie folgerichtig erscheinen.

Eine Möglichkeit ist, dass sich die Helden – mit oder ohne Burian von Ebershag – entschließen, Drego mit Waffengewalt zu vertreiben. Denkbar ist eine Erstürmung des Herrenhauses gegen die formidablen Söldner oder aber, dass die Helden allein und zumindest anfänglich im Geheimen in das Herrenhaus eindringen, um die Söldner nach und nach auszuschalten. Hierbei können sie voraussichtlich auf die tatkräftige Unterstützung etlicher Bewohner des Herrenhauses rechnen.

Eine weitere – eher theatralische – Lösung wäre, dass Burian von Ebershag, bevor es zur Hochzeit und Edos Bestrafung kommen kann, Drego zu einem Zweikampf fordert, den dieser schlecht ablehnen kann. Erklären sich die Helden bereit, für Burian zu streiten – dem sehr wohl bewusst ist, dass er gegen den kampferfahrenen Söldner kaum eine Chance hat – können Sie dies auf drei Zweikämpfe ausdehnen. Sollten Sie dieses Ende bevorzugen, dann bringen Sie diese Möglichkeit schon vorher ins Gespräch. Zum Beispiel erinnert sich Sigman Jolen an die Legende, dass schon der erste Baerfold auf diese Art und Weise sein Junkergut erstritten hat.

Ebenso gut ist es möglich, dass Drego seine Pläne realisiert und gegebenenfalls einen Handel mit Cyberian Okenheld schließt, insbesondere dann, wenn sich Cyberian gegen einen erfolgreichen Burian wendet, um auf diese Weise eine bessere Verhandlungsgrundlage mit Drego zu schaffen.

DER LOHN DER MÜHEN

Die Helden erwarten neben eventuellen Gewinnen aus ihren eigenständigen Handelsunternehmungen auf jeden Fall die Belohnung mit 400 Abenteuerpunkten. Dazu sollten Sie drei Spezielle Erfahrungen in besonders häufig benutzten Talenten gewähren, wobei wir Überreden, Fahrzeug lenken oder Menschenkenntnis sowie eine eingesetzte Kampffertigkeit vorschlagen. Sofern bei den Spielern noch nicht vorhanden, können Sie auch die den vergünstigen Erwerb der Sonderfertigkeit Kulturkunde Mittelreich erlauben.

ANHANG I: EBERSHAG – EIN DORF IN GARETIEN

Ebershag für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 120

Wappen: grün-silber gevierter Schild, mit einem grünen Eberkopf und ebensolchem Buchenzweig in den silbernen Vierteln (Wappen des Junkers)

Herrschaft / Politik: Dorf in der Grafschaft Hartsteen, genauer im Herzen der Baronie Hutt

Garnisonen: eigentlich keine

Tempel: Peraine-Tempel als Zentrum des Dorfs, allerdings augenblicklich ohne Geweihten, Rondra-Schrein im Herrenhaus

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus Zum Winkelhaus (Q4/P6/S20)

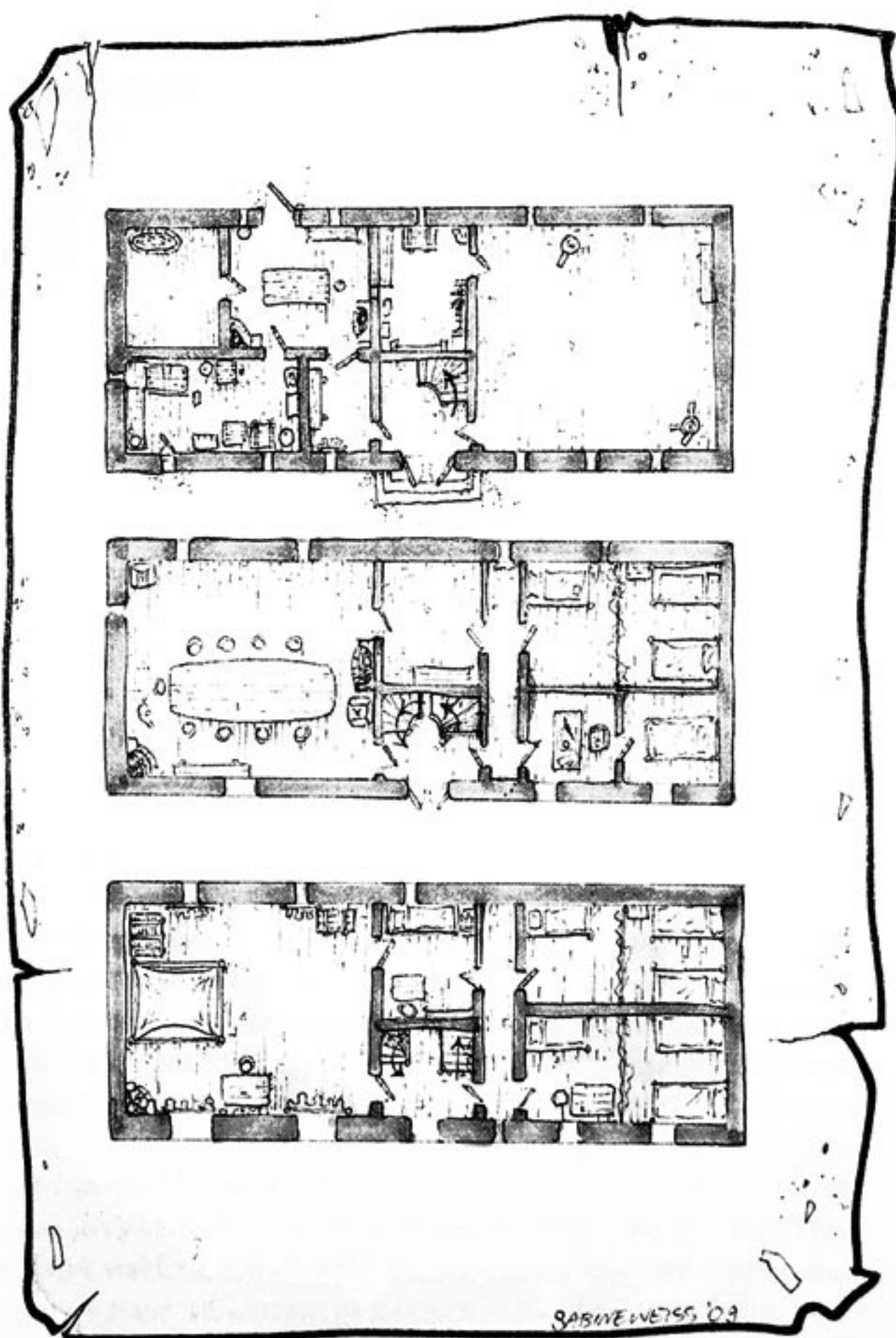
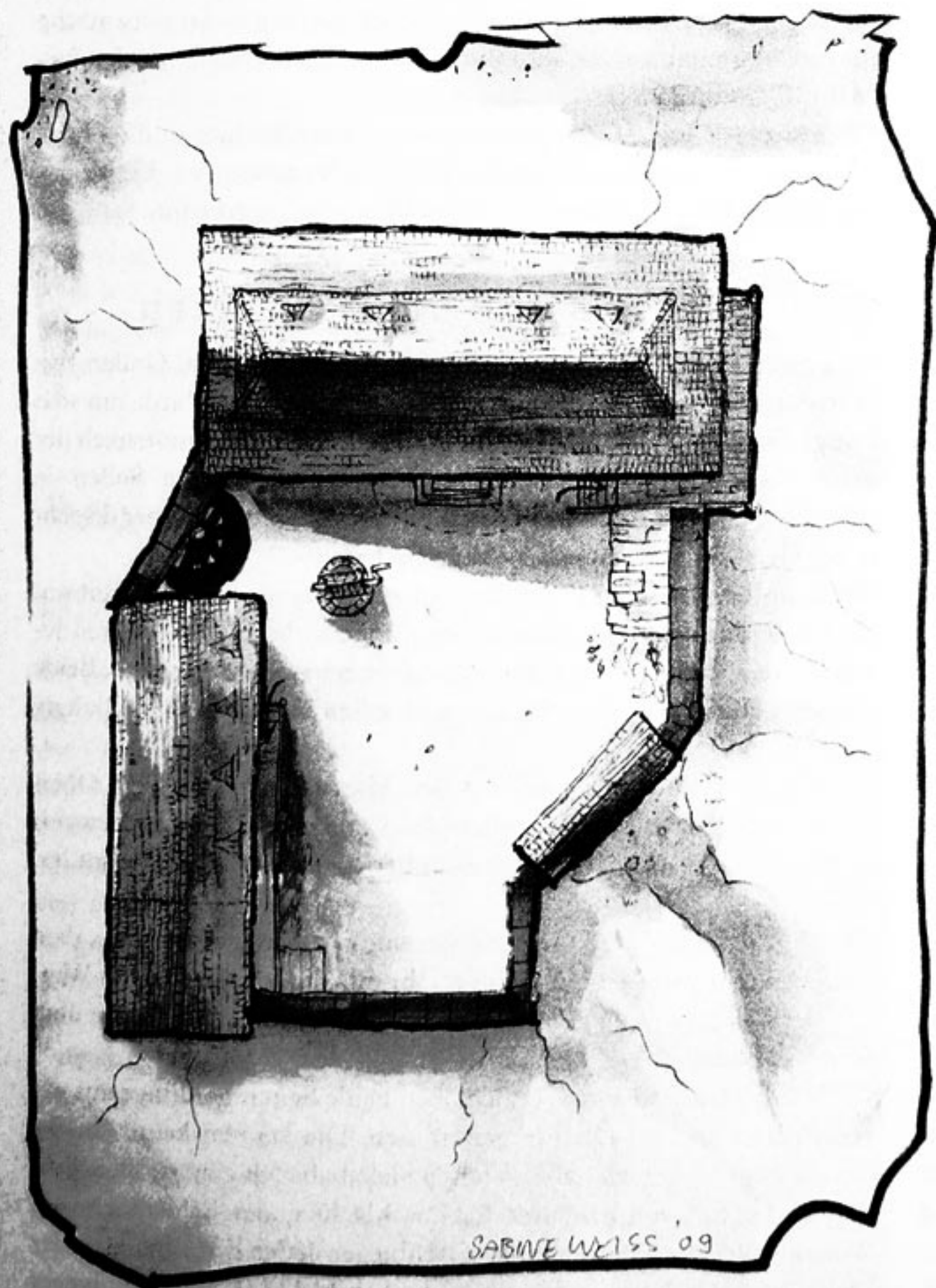
Ebershag ist ein typisches garetisches Angerdorf, um dessen Zentrum, den Dorfanger samt eines Weihers, sich die wichtigsten Gebäude gruppieren (als Vorlage kann das Dorf Gerbaldsruh aus Ritterburgen 71 dienen, auch zum aventurischen Dorf im Allgemeinen finden sich dort ab Seite 67 weitere Informationen). Eine Übersicht über die Personen in Ebershag finden Sie im Anhang IV ab Seite 35.

Der Junker zu Ebershag hat etwa ein Drittel seiner Ländereien an die hiesigen Freibauern verpachtet und begnügt sich mit dem, was Pacht und Abgaben einbringen, sowie mit den Erträgen seiner verbliebenen Ländereien, die er von leibeigenen Kleinbauern bewirtschaften lässt. Es ist üblich, dass die Bauern die Pacht in Naturalien begleichen, selbst die Handwerker arbeiten ihre Verpflichtungen eher ab, lediglich der Müller muss für seine Vorrechte klingende Münzen springen lassen.

Gut Ebershag

Das Junkergut besteht aus einem dreigeschossigen Gutshaus und einem zweigeschossigen Wirtschaftshaus, die von einer Mauer mit einfachem Tor umfasst werden. Auf dem Hof finden sich ein Brunnen, ein kleinerer Schweine- und Geflügelstall und zwischen Haupthaus und Wirtschaftsgebäude ein kleiner, offener Rondra-Schrein.

Das Erdgeschoss des Haupthauses besteht aus gemauertem Stein, die oberen Geschosse aus Fachwerk, es hat ein mit Holzschindeln gedecktes Dach. Das Wirtschaftshaus ist ein einfaches Fachwerkge-



bäude, dessen Erdgeschoss von einer Remise gebildet wird, in der die Rösser des Junkers, einige Rinder sowie die Kornvorräte untergebracht sind. Im Geschoss darüber lebt das Gesinde.

Im Erdgeschoss des Haupthauses sind Küche, Waschküche, eine Fechthalle und die Waffenkammer untergebracht. Im Geschoss darüber finden sich der Rittersaal, der Kleine Saal, ein Gästezimmer sowie die Schreibstube und das Quartier des Haushofmeisters **Jost Jolen** und seiner Frau **Kysira**, der Köchin. Im zweiten Geschoss ist das Gemach des Junkers untergebracht, in dem **Drego Eisenbieger** sich eingerichtet hat und das er bis vor kurzem mit **Elene Berling** teilte, eine Kemenate (die **Duridanya von Ebersberg** bewohnt) sowie zwei weitere Gästezimmer, von denen **Olorande Dergel** eines bezogen hat. Im anderen siecht der Vogt **Jobdan von Ebershag** vor sich hin.

Das Dorf

Das Herz Ebershags besteht aus dem *Dorfanger* und dem von einem kleinen Bächlein gespeisten *Dorfweiher*. Über den Bach führen zwei Brücken, von denen nur eine stabil genug ist, dass Ochsenkarren darüber fahren können. Die Dörfler sind sich einig, dass die im Weiher stehenden Zuchtkarpfen dem ganze Dorf gehören, und achten streng darauf, wer wann wie viele Fische entnehmen darf. Ungeschriebenes Gesetz ist auch, dass jeder, dem es gelingt, einen Fisch mit bloßen Händen zu fangen (Probe auf Fingerfertigkeit +10), diesen an den heimischen Herd mitnehmen darf.

Hier findet sich auch ein kleiner *Peraine-Tempel* direkt am örtlichen *Boronanger*. Orientieren Sie sich an der *Kapelle des heiligen Travinian*

(**Ritterburgen 91**), allerdings sind Bilder und Symbole natürliche solche der *Peraine* (**WdG 119**). Das Altarbild zeigt die Göttin, wie sie schreitend ihre Gaben über die Felder verteilt. Während vor ihr die Felder noch brach sind, wächst das Getreide hinter ihr bis zur Reife.

Vor dem Schrein wächst eine uralte Linde, unter der die Dörfler sich gerne treffen. Eine mit Schnitzereien reich verzierte Sitzbank umschließt den Stamm der Linde. Bei gutem Wetter werden hier auch diejenigen Rechtsangelegenheiten erledigt, die der Dorfälteste **Sigman Jolen** ohne den Junker entscheiden darf.

Ebenfalls im Zentrum des Dorfes befindet sich unmittelbar neben der *Bockwindmühle* das Gasthaus *Zum Winkelhaus*, das einfache aber ordentliche Kost und Unterbringung für vernünftige Preise bietet. Auch hier verweisen wir für Grundrisse auf **Ritterburgen 89** und **99**, wobei die Ausstattung des Gasthauses allerdings erheblich rustikaler ist.

Ferner findet man hier die *Schmiede* und direkt benachbart ein kleines, sauberes Häuschen, in dem der Schmied **Rahjan Winkelhauser** nebst Familie recht beengt wohnt.

Vervollständigt wird der Dorfkern durch das Haus und die *Werkstatt* der Zimmerfrau **Ingrimma Bachental** nebst überdachtem Holzlagerplatz, denen man ansieht, dass sie erst vor wenigen Götterläufen erbaut wurden.

Der Dorfkern wird von der durchlaufenden Straße eingefasst. Auf der jeweils anderen Seite der Straße liegen insgesamt vier größere Gehöfte sowie etliche Katen von Kleinbauern

ANHANG II: GERÜCHTE UND GESCHICHTEN

Die nachfolgenden Gerüchte geben Ihnen die Möglichkeit, Land und Leute mit mehr Leben zu erfüllen und die notwendigen Informationen unauffällig zu transportieren. Zögern Sie nicht, eigene Gerüchte zu entwickeln und diese Ihren Meisterpersonen in den Mund zu legen.

Einige der Gerüchte um die Kaiserin und Hartsteen werfen – direkt oder indirekt – Schlaglichter auf die Ereignisse dieses Abenteuers und die einzelnen Personen.

GERÜCHTE AUS UND UM GARETHIEN

- Die Kaiserin ist ständig unterwegs, weil ein dunkler Fluch auf ihr lastet, der sie ruhelos macht. Woher sonst sollte es kommen, dass die letzten Jahre so viele Unglücke mit sich gebracht haben?
- Die Kaiserin macht es wie die Klugen Kaiser. Anstatt zu warten, bis man die Aufgaben zu ihr trägt, erledigt sie diese vor Ort. Sie ist häufig in Verkleidung allein unterwegs, um sich die Nöte der einfachen Leute anzuhören. Wer weiß, vielleicht ist sie heute sogar hier?
- Die Dukaten mit dem Antlitz Selindian Hals bringen Unglück. Sie rauben einem den Schlaf und sind aus unechtem Metall gemacht.
- Im Tal der Kaiser hat man den Geist Kaiser Rauls (oder wahlweise Kaiser Hals) gesehen, der dunkle Prophezeiungen in die Nacht schrie.
- In der Wildermark gibt es eine Verschwörung wider den Thron. Dort sammelt sich eine Streitmacht, die Gareth nächstes Frühjahr verheeren wird.
- In Gareth ist die Stadt des Lichts während der Tage ohne Namen von tiefster Dunkelheit verschlungen worden, in der niemand ein Licht entzünden konnte. Aus dieser Dunkelheit sprachen unheimliche Stimmen, die niemand außer ganz hochgelehrte Herren verstand. Und die wurden danach vom Wahn befallen und haben nur noch dummes Zeug geredet.
- Bei der alljährlichen Bürgerheerparade am 15. Praios haben sich die Garether geweigert, die Kaiserin zu grüßen. Es wird Zeit, dass mal jemand den Städtern zeigt, wen der Herr Praios als Herr über Land und Leute bestimmt hat.
- Hütet euch vor Waren, die aus dem Osten, aus Tobrien, kommen, die bringen Unglück.

Die reichen Geldsäcke aus Gareth sind in die Stadt Jolgurak (gemeint ist Yol-Gurmak, das ehemalige Ysilia) auf eine große Handelsmesse gefahren, da man ihnen versprochen hat, ihnen das siebenfache für ihre Waren zu zahlen und ihnen die dortigen Waren zu schenken (**AB 130**, und **AB 132**).

Aus der Wildermark stoßen immer wieder Söldner in die Herzlande vor, die harmlose Reisende und Händler ausrauben. Einige davon sind in Wahrheit Ritter, die jeden töten, der sie erkennt.

GERÜCHTE AUS UND UM HARTSTEEN

- Die Königin hat bestimmt, dass sie denjenigen zum Grafen von Hartsteen machen will, der ein wahres Zeichen seiner Würde mit sich bringt. So haben beide hohen Herren ihre Leute ausgesandt, nach der verschollenen Krone der Grafen von Hartsteen zu suchen. Sollen sie doch mal in den Ruinen von Burg Natterndorn schauen. Aber da geht ja der Geist der gemeuchelten Altgräfin um.
- Beim kommenden Frühjahrsturnier in Gareth soll der Streit um die Grafenkrone entschieden werden, indem die Hohen Herren jeweils drei Streiter auswählen, die gegeneinander antreten. Beide suchen daher die besten Streiter und sollen sich da sehr großzügig zeigen.
- Altgräfin Thuronia wird von den Hartsteenern auf Burg Oberhartsteen (bzw. von den Quintian-Qandtern auf der Feste Feidewald) gefangen gehalten und soll den Burgherren als Erben anerkannt haben.
- Nur derjenige wird Graf Hartsteens, den der Igelkönig aus dem Feidewald für würdig befunden hat. Ihr müsst euch nur mal das Wappen der Grafen anschauen, was glaubt ihr denn, was die Krone über dem Igel bedeutet?
- In der Natterndorner Fehde haben beide Seiten Söldlinge aus der Wildermark in ihre Dienste genommen. Die kennen keine Gnade. Ob ich Namen gehört habe? Viel zu viele habe ich gehört: Der Blutsäuer, der Schwertfürst, der Rabenschlächter, der Schlächter vom Wutzenwald, der Schinder, der Eisenbieger. Jeder Einzelne lässt das Blut in meinen Adern gefrieren (siehe **Schild 117 ff.**, der Eisenbieger bezieht sich auf **Drego Eisenbieger**).

GERÜCHTE AUS UND UM EBERSHAG

- Der Müller ist mit dunklen Mächten im Bunde.
- Der neue Junker ist ein Bastard des Junkers Raulbrin.
- Im Herrenhaus gibt es einen geheimen Raum, in dem allerlei Schätze aufbewahrt werden. Darunter ist auch ein ganz besonderer Dolch, den der alte Graf den Junkern für treue Dienste geschenkt hat.

APPENDIX III: ERWEITERUNGSVORSCHLÄGE UND VARIATIONEN

Der Preis des Korns geht davon aus, dass die Ereignisse recht schnell eskalieren. Sie können das Abenteuer aber auch zu einer kleinen Kampagne ausweiten, indem Sie weitere Elemente einfügen und die Helden in Ebershag verwurzeln.

So könnte Esindio Lastrano, der Speicherherr Gareths (Herz 104 und 199 E), dem Wagenzug einige Diebe und einen Einbrecher mitgeben, die entweder auf dem Weg oder in Ebershag versuchen, Cyberians Gold zu entwenden. Oder sie stehlen in einem tollkühnen Einbruch das Korn selbst, da das im ewig hungrigen Gareth noch mehr Gold wert ist.

Denkbar ist auch, dass eine andere Patrizierfamilie Leute ausschickt, um den Okenhelds den Kornkontrakt für das kommende Jahr abspensig zu machen. Dabei ist es nicht allein damit getan, den Ebershagern höhere Preise für ihr Korn zu bieten, immerhin hilft Phex nur denjenigen, die sich selbst zu helfen wissen.

In der Umgebung des Dorfes könnte sich eine Bande von Wegelagerern herumtreiben, bei der es sich um verzweifelte Flüchtlinge handelt, die eigentlich nur überleben wollen. Sie sind über die Ereignisse im Dorf bemerkenswert gut unterrichtet, vielleicht haben sie Verwandte unter den Flüchtlingen im Dorf? Und vielleicht sucht die junge Duridanya dort Unterschlupf, nachdem sie vor der drohenden Zwangsheirat geflohen ist? Oder schwingt sich der junge Burian gar zu ihrem Anführer auf?

Weiteres Potential steckt auch in den hier nur skizzierten Figuren der Dorfbewohner, die ihre eigenen Nöte und Bedürfnisse haben und die Hilfe der Helden in Anspruch nehmen könnten. Konfliktpotential ist schon durch die Anwesenheit der Flüchtlinge gegeben, unter denen sich vielleicht der ehemalige Dorfgeweihte oder gar der alte Herr befindet, den nach der Schlacht der drei Kaiser das Gedächtnis verlassen hat. Perfider wäre es, wenn der Junker nach der Auflösung des Abenteuers als Kreatur der Schwarzen Lande zurückkehrte, um seine Herrschaft wieder anzutreten, sofern es sich nicht nur um einen Hochstapler oder Ärgeres handelt.

Aber selbst in einem Dorf keimen aus scheinbar nichtigen Gründen Streitigkeiten zwischen den Einwohnern. Beispielsweise werden Müller mit einem gewissen Misstrauen beäugt, da man sich kaum erklä-

• Die Tochter des Edlen, Duridanya, ist ein rechter Wildfang und treibt sich oft im Wald herum. Mein Nachbar sagt, dass seine Schwester mit eigenen Augen gesehen hat, wie sie neulich auf einem Stecken zum vollen Madamal in die Lüfte fortgeritten ist.

ren kann, warum die Säcke mit dem Mehl zwar das rechte Gewicht, nicht aber den Umfang des abgelieferten Korns haben. Außerdem ist es an dem Müller, für seinen Herrn den Mühlenzehnt beiseite zu legen. Und Müller lassen ihre Mühle manchmal auch nachts laufen, wenn göttergefällige Menschen längst schlafen.

Stehen Ihre Helden selbst der Söldnermentalität nahe, können sie natürlich auch die Rolle der Söldner übernehmen, zumal ein Junkergut ein durchaus verlockendes Ziel darstellt. Dann allerdings werden Sie nicht umhin kommen, das Abenteuer erheblich umzuschreiben. Denkbar wäre, im Anschluss an die Beauftragung zunächst das Gebiet auszukundschaften, bevor man zum Sturm ansetzt. Dann bleiben nur wenige Tage Zeit, um sich mit dem Dorf vertraut zu machen, bevor das Fest der eingebrachten Früchte naht und mit diesem der Junker, der Händler und die mitgebrachten Wachen.

Ein Klassiker wäre ein geheimnisvoller Zauberer in einem nahe gelegenen Turm aus der Rohalszeit, der nur hin und wieder einen Bediensteten ins Dorf schickt, um Lebensmittel zu besorgen. Und vielleicht beauftragt er die Helden, ihm exotische Ingredienzien zu beschaffen? Ist er jemand, der sich zurückgezogen hat und nur in Ruhe leben möchte? Oder verfolgt er gar seine ganz eigenen Ziele oder ist mit einer der Parteien verwandt?

Schließlich könnte das vorliegende Abenteuer der Beginn einer Kampagne sein, die sich rund um die Ereignisse der *Natterndorner Fehde* rankt. So könnten die Herren zu Ebershag vielleicht seit Jahrzehnten ein Grafeninsignium behüten oder zumindest Aufzeichnungen, die auf das Bodenmosaik *Der Zug des blinden Landroyan* (Herz 193 C) hinweisen. Der Streit um das Junkertum könnte der Funke sein, an dem sich der Kampf um das Schicksal der Grafschaft entzündet.

Und schließlich – zumindest sofern Burian von Ebershag das Erbe seines Vaters antritt – gibt es noch mehr als genug Aufgaben, bei denen der junge Junker die Unterstützung tatkräftiger Helden gut gebrauchen kann.

APPENDIX IV: DRAMATIS PERSONAE

DIE REISEGEFÄHRTEN

CYBERIAN OKENHELD, JUNGHÄNDLER

Cyberian ist der vierte Sohn des Patriziers Odilbert Okenheld und gerät zum Unwillen seines Vaters eher nach der Mutter Hesine, einer Bardin, von der er sowohl seine sozialen Talente als auch sein gutes Lautenspiel geerbt hat. In Wirklichkeit versteht sich Cyberian aber auch gut auf den Beruf des Großhändlers, bewegt sich sicher in der Gareth'schen Gesellschaft, nimmt Leute für sich ein und verfügt über die Gabe, sich Kleinigkeiten gut merken zu können. Allerdings steht er unter enor-



men Druck: Er muss sich und seinem Vater beweisen, dass er sich auch gegen Widrigkeiten durchsetzen kann und das Wohl des stolzen Patrizierhauses Okenheld stets im Auge hält. Und dafür braucht er unbedingt Erfolg auf dieser Handelsreise, weswegen er nicht zu schnell weich werden darf, was Preise und die zu fordernde Kornmenge betrifft. Von Cyberian hängt ab, wie stark die Seite des Streites ist, die auf die Einhaltung von Verträgen pocht. Letztlich ist Cyberian der typische unerfahrene Händler, auf den die Helden während der Reise aufpassen müssen, obwohl er das selbst gar nicht will.

Geboren: 1013 BF **Größe:** 1,76 Schritt **Haarfarbe:** blond **Augenfarbe:** blau
Vor- und Nachteile: Begabung Gesellschaftstalente, Gutes Gedächtnis, Arkanophobie, Goldgier (7), Verpflichtungen 10 (Haus Okenheld)
Attribute: MU 13 KL 14 IN 13 CH 13 FF 12 GE 11 KO 12 KK 10 SO 7
Herausragende Talente: Säbel 5, Reiten 4, Singen 7, Etikette 5, Menschenkenntnis 5, Überreden 8, Überzeugen 4, Orientierung 5, Geographie 6, Pflanzenkunde 6, Rechnen 6, Rechtskunde 5, Sagen und Legenden 5, Schätzen 7, Ackerbau 4, Handel 9, Musizieren (Laute) 8
Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Eiserner Wille I

ULFRIED, DIENER UND KUTSCHER

Der in die Jahre gekommene, treue Bedienstete der Patrizierfamilie Okenheld ist von seinem Herrn ausgesandt worden, um ein Auge auf seinen jüngsten Sprössling zu haben und anschließend einen neutralen Bericht abzugeben. Der erfahrene Kutscher hat die Belange der Okenhelds stets im Hinterkopf, verhält sich aber abwartend und greift nur im äußersten Notfall ein. Ulfried kann den Helden allerlei über die Familie Okenheld und deren Geschäfte berichten.

Geboren: 993 BF **Größe:** 1,73 Schritt **Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** braun
Vor- und Nachteile: Loyalität (10)

Attribute: MU 11 KL 13 IN 13 CH 11 FF 14 GE 14 KO 13 KK 12 SO 4

Herausragende Talente: Dolche 7, Peitsche 12, Ringen 9, Reiten 7, Sich verstecken 8, Sinnenschärfe 8, Zechen 9, Etikette 7, Menschenkenntnis 6, Überreden 9, Orientierung 6, Geografie 7, Heraldik 7, Rechnen 7, Schätzen 9, Fahrzeug lenken 8, Handel 8, Schlösser knacken 7, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) 6

BURIAN BAERFOLD ZU EBERSHAG, ERBE DES JUNKERS VON EBERSHAG



Der Erbe Ebershags hat vor wenigen Wochen die Schwertleite erhalten und ist ein ungestümer junger Ritter. Er ist – bis zur Arroganz – stolz darauf, ein Hartsteener zu sein und lässt an seiner Loyalität zu der alten Grafenfamilie keinerlei Zweifel. Das ihm zuge dachte Junkergut und seine Familie hat er seit nunmehr sieben Jahren nicht mehr gesehen. Gegenüber Städtern hegt er die typischen Vorurteile des

garetischen Landadels und verteidigt eisern seine Ehre als Ritter. Wie sein Vater neigt er zu impulsiven Taten und im Kampf kann es durchaus vorkommen, dass er in Blutrausch verfällt, er hält dies aber für einen Fluch. Burian hat sich fest vorgenommen, sich sein Erbe zu erstreiten, gut über sein Land zu herrschen und ein offenes Ohr für die Nöte seiner Untertanen zu haben, soweit seine Ritterlichkeit dies zulässt.

Am Hofe des Pfalzgrafen auf dem Gerbaldsberg in Eslamsgrund hat er sich im gesellschaftlichen Betragen bewährt und Sympathien erworben, was nicht nur seiner wohlklingenden Stimme sondern auch seinem ansprechenden Äußeren zu verdanken ist.

Burian von Ebershag ist einer der Pole, zwischen denen die Helden einen Ausgleich finden müssen.

Geboren: 1013 BF

Größe: 1,87 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: braun

Vor- und Nachteile: Eisern, Wohlklang, Arroganz, Blutrausch, Impulsiv, Niedrige Magieresistenz (3), Prinzipientreue 10 (Ritterkodex), Verpflichtungen, Vorurteile gegen Stadtbürger

Attribute: MU 14 KL 10 IN 12 CH 13 FF 11 GE 12 KO 14 KK 14 SO 9

Herausragende Talente: Schwerter 10, Reiten 8, Selbstbeherrschung 7, Etikette 6, Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Brettspiel 5, Heraldik 6

Im Kampf

Schwert & Großschild INI 8+W6 AT 11 PA 17 TP 1W+4 DK N
LeP 33 RS 5 (Kettenhemd, lang) AuP 33 WS 9 MR 1 GS 4

Sonderfertigkeiten: Defensiver Kampfstil, Linkhand, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Kampftaktik: Burian kämpft zunächst abwartend und versucht, sich mit Defensivem Kampfstil und Meisterparaden (jeweils +2) genügend Punkte zu erarbeiten, um einen heftigen Wuchtschlag (+4 bis +8) anzubringen. Dies ändert sich völlig, sobald er eine Wunde erleidet und deswegen in Blutrausch (WdH 261) verfällt. Dann gilt: MU, AT und TP +5, keine Paraden mehr.

EDO, REITKNECHT DERER AUF EBERSHAG

Der Leibeigene Edo ist ein echtes Ebershager Eigengewächs und aufgrund seiner Begabung im Umgang mit Tieren Reitknecht, Stallbur-sche und Diener derer von Ebershag. Besonders auffällig sind seine verschiedenfarbigen Augen und sein Hinken, seit sein rechter Fuß bei einem Unfall zerschmettert wurde. Er ist blitzgescheit, zurückhaltend und vor allem der Familie Ebershag treu ergeben. Da er mit Burian aufgewachsen ist, weiß er um dessen Impulsivität und versucht, ihn zur Vorsicht zu mahnen. Sollte er die Gelegenheit dazu erhalten, so kann aus ihm ein ausgesprochen kompetenter Verwalter werden, zumal er über ein hervorragendes Gedächtnis verfügt. Für die Zofe Yasmina empfindet Edo eine mehr als nur beiläufige Zuneigung. Da Drego den Machtanspruch Burian Baerfolds nicht anerkennt, behandelt er dessen Knecht dementsprechend als "entlaufenen Schollenflüchtling" und hat ein Kopfgeld auf ihn aussetzen lassen.

Geboren: 1014 BF

Größe: 1,79 Schritt

Haarfarbe: hellblond

Augenfarbe: braun und blau

Vor- und Nachteile: Eidetisches Gedächtnis, Gesucht I (Garetien), Lahm, Loyalität (Junker von Ebershag) 7, Stigma

Attribute: MU 12 KL 14 IN 13 CH 13 FF 12 GE 11 KO 10 KK 12 SO 4

Herausragende Talente: Dolch 7, Gaukeleien 5, Körperbeherrschung 7, Reiten 8, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 7, Fährtensuche 7, Fesseln/Entfesseln 7, Tierkunde 8, Abrichten 7, Holzbearbeitung 6, Lederarbeiten 6, Viehzucht 6 Reiten; diverse Wissenstalente und handwerkliche Talente, die mit der Verwaltung eines Haushaltes und eines Gutes einhergehen.

ELENE DORC, FUHRFRAU

Elene Dorc ist mit ihrem Gespann auf der Straße, seit sie denken kann. Ihre Fuhrleute hat sie dabei mindestens ebenso gut im Griff wie ihr eigenes Gespann, sie folgen der erfahrenen Fuhrfrau beinahe blindlings. Die Aves-Akoluthin sagt ihre Gedanken gerade heraus und versteht sich als kleine Unternehmerin, zumal der über und über mit liebevollen Schnitzereien verzierte Stoorrebrandter nebst Gespann ihr Eigentum und ein Gutteil ihrer Ersparnisse darstellt. Sie behauptet, bereits im ganzen Mittelreich und darüber hinaus gewesen zu sein. Solange alles gut läuft, ist sie auf ihre raue, polternde Art ebenso herzlich wie sie groß und massiv ist, doch wehe, es geht etwas schief ...

Ihr Traum ist es, irgendwann irgendwo heimisch zu werden, denn das hat ihr Beruf bislang verhindert, das meiste Geld hierfür hat sie bereits zur Seite gelegt. Nun muss sie nur noch den passenden Ort finden. Und vielleicht noch den passenden Mann, aber eine Schönheit ist die Fuhrfrau sicher nicht.

Elene ist eine reichhaltige Quelle von oberflächlichen Informationen über die Götter, Dere und den ganzen Rest.

Geboren: 986 BF

Größe: 1,94 Schritt

Haarfarbe: fuchsrot

Augenfarbe: haselbraun

Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Tierfreundschaft, Veteran, Aberglaube 7, Goldgier 5, Tollpatsch

Attribute: MU 14 KL 11 IN 15 CH 10 FF 14 GE 13 KO 16 KK 15 SO 5

Herausragende Talente: Peitsche 15, Raufen 10, Ringen 10, Körperbeherrschung 9, Reiten 7, Zechen 10, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 10, Überreden 7, Überzeugen 7, Orientierung 7, Geographie 12, Geschichtswissen 7, Götter/Kulte (Aves) 8, Mechanik 7, Rechnen 7, Sagen/Legenden 12, Schätzen 7, Tierkunde 10, Abrichten 10, Fahrzeug lenken 12, Holzbearbeitung 7, Kochen 7, diverse Sprachen 7, Liturgiekenntnis 6

Sonderfertigkeiten: Akoluth (Aves), Meister der Improvisation, Gebirgskundig, Steppenkundig, Waldkundig, diverse Ortskenntnisse

Im Kampf

Fuhrmannspeitsche INI 9+W6 AT 23 PA – TP 1W DK S

Molokdeschnaja INI 9+W6 AT 12 PA 16 TP 1W+5 DK N

Raufen INI 9+W6 AT 18 PA 13 TP 1W+2(A) DK H

LeP 37 RS 2 (feste Kleidung) AuP 35 WS 8 MR 4 GS 6

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung 1, Bornländisch oder Hammerfaust, Finte und Umreißen, Binden, Meisterparade und Entwaffnen

Kampftaktik: Elene kämpft nur, um ihr Leben und ihren Wagen zu schützen. Dabei achtet sie darauf, Gegner auf Distanz halten und sie schnell von den Beinen zu holen.

DIE ANDEREN FUHRLEUTE UND DIE WAGEN

Dilga Galdifei (zierlich, lebhaft, ständig in Bewegung), Rank Dorc (jung, stumm, lustig, begabter Flötenspieler, ein Neffe *Elenes*), Gordan Nattel (stark, bedächtig, unangenehm riechend, lieb) und Linert Korber (Pechvogel, lispelt, grummelt gerne vor sich hin; jüngerer Bruder *Firisia Korbers*, siehe Beschreibung der Dörfler) vervollständigen die Riege der okenheldischen Fuhrleute. Im Gegensatz zu Elene Dorc sind sie Lohnkutscher, Stoorrebrandter und Zugtiere gehören den Handelsherren. Vor jeden Stoorrebrandter (siehe GA 127) sind sechs mächtige Darpatbullen gespannt, die jeweils gut 2 Quader ziehen können.

Im Kampf

Fuhrmannspeitsche	INI 9+W6	AT 17	TP 1W	DK S	
Haumesser	INI 8+W6	AT 11	PA 9	TP 1W	DK HN
Raufen oder Ringen	INI 9+W6	AT 12	PA 10	TP 1W	DK H
LeP 31	RS 2 (feste Kleidung)	AuP 29	WS 7	MR 3	GS 6

Vorteile/Nachteile: keine relevanten

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung 1, Bornländisch oder Hammerfaust, Finte und Umreißen, selten Binden, Meisterparade und Entwaffnen

Kampftaktik: Fuhrleute, insbesondere Fahrende, kämpfen nur, um ihr Leben und vielleicht ihren eigenen Wagen zu schützen. Dann sehen sie zu, dass sie den Gegner auf Distanz halten und ihn von den Beinen holen.

Erfahrene Fuhrleute sind es eher gewohnt, sich auch mit Waffen durchzusetzen. Ersetzen Sie das Hausmesser durch eine Streitaxt oder einen Streitkolben und erhöhen Sie die AT/PA Werte um jeweils 2 (Peitsche AT+4).

PERSONEN IM DORF EBERSHAG

SIGMAN JOLEN

Der altersgebeugte Sigman ist Dorfvorsteher und -ältester sowie der wohlhabendste Freibauer in Ebershag. Obwohl er sein Augenlicht nahezu verloren hat, macht ihm auf dem Feld und unter der Linde vor dem Peraine-Tempel so schnell keiner etwas vor. Als Junker Raulbrin herrschte, hatte er größere Freiheiten, scheute sich aber auch unter Jobdan nicht, die Interessen des Dorfes mutig zu vertreten. Dabei gehört die Loyalität Sigmans zuerst dem Dorf, dann dem Junker und zuletzt dem Grafen. Sein Hauptanliegen ist es zu verhindern, dass das Dorf zwischen altem und neuem Herren aufgerieben wird. Dabei fürchtet er wegen der schlechten Ernten zu Recht, dass das Dorf im Winter Hunger leiden muss, wenn der Kornkontrakt in voller Höhe erfüllt wird und die Flüchtlinge länger vor Ort bleiben. Er hat deswegen beim Vogt vorgesprochen, bei diesem allerdings auf Granit gebissen, da sich Jobdanan an sein Wort gebunden fühlte. Der alte Mann lebt auf, wenn er – insbesondere jüngeren – Zuhörern Geschichten und Anekdoten erzählen oder sein breites Wissen über Pflanzen weitergeben kann. Und er liebt es, ein Gläschen mit seinem jüngeren Bruder Jost zu nehmen und über die Geschehnisse Ebershags zu plaudern.



Geboren: 954 BF **Größe:** 1,78 Schritt
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** blau mit getrübbten Linsen
Vor- und Nachteile: keine
Attribute: MU 11 KL 14 IN 14 CH 14 FF 12 GE 10 KO 12 KK 11 SO 5

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 9, Zechen 8, Lehren 9, Menschenkenntnis 11, Überreden 8, Überzeugen 8, Fallenstellen 9, Fischen/Angeln 10, Wettervorhersage 10, Götter/Kulte (Peraine) 10, Rechtskunde 7, Sagen/Legenden 12, Schätzen 7, Ackerbau 16, Viehzucht 15

BAVERN/FLÜCHTLINGE IM KAMPF

Knüppel	INI 8+W6	AT 8	PA 7	TP 1W+1	DK N
Mistgabel	INI 8+W6	AT 12	PA 6	TP 1W+3	DK S
Stein/Messer	FK 9	TP 1W			
	Entfernungen (TP-Bonus): 1(0)/2(0)/4(0)/8(-1)/12(-1)				
Wurfbeil	FK 10	TP 1W+3			
	Entfernungen (TP-Bonus): 0(0)/5(+1)/10(+1)/15(0)/25(-1)				
LeP 29	RS 1 (feste Kleidung)	AuP 29	WS 6	MR 2	GS 7

Vorteile/Nachteile: keine relevanten, selten Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: keine relevanten, selten Wuchtschlag

Kampftaktik: Einzeln kämpfen Bauern nur dann, wenn sie Angst um ihr Leben haben. Wenn sie sich vorbereiten oder sich die Dorfseele erhitzt, rotten sie sich zusammen und rüsten sich mit Mistgabeln, Sensen, Fackeln (Werte wie Knüppel, separater W6 Feuerschaden) und vielleicht noch einem alten Wurfbeil aus. Der Mob kämpft zusammen. Meist werden die Gegner zuerst aus der Ferne eingedeckt, dann suchen sich mehrere Bauern zusammen (AT-Bonus für sie, PA-Malus für den Gegner) ein gemeinsames Ziel, das möglichst auf Distanz gehalten wird. Sobald man effektiv gegen einige von ihnen vorgeht, ergreifen sie meistens panisch die Flucht.

WEITERE BEWOHNER DES DORFES

Aus Platzgründen sind die weiteren Bewohner des Dorfes hier nur skizziert. Wenn Sie die Erweiterungsvorschläge (Anhang III) nutzen wollen, empfiehlt es sich, die einzelnen Dorfbewohner genauer ausarbeiten und ihnen eigene kleine Rollen zuweisen.

Sigmans Haushalt wird von seiner unverheirateten Schwester Rhodena geführt, nachdem seine Frau, die Peraine-Geweihte *Perainiane*, im letzten Winter in Borons Hallen eingegangen ist. Rhodena wird von den Ebershagern als Heilerin aufgesucht und kommt dieser Aufgabe so gut wie möglich nach, allerdings sind ihre Fähigkeiten begrenzt. Sie weiß um den Zustand *Jobdans*, den sie behandelt, schweigt jedoch aus Angst vor dem neuen Herren.

Der Dorfrat besteht neben Sigman Jolen aus den folgenden Personen: Zwei weitere Freibauern sorgen dafür, dass im Rat wenig gegen die Interessen der Bauernschaft entschieden wird. *Perainor Huisdorn* (45 Jahre) ist ein bodenständiger Landwirt, den Peraine mit einem ordentlichen Bauch und sieben Söhnen gesegnet hat, die allesamt tüchtig anpacken und mit ihren Frauen und Kindern den *Huisdornshof* mit lärmendem Leben erfüllen. Insgeheim dankt er den Göttern, dass er die fällige Wehrsteuer auf sich genommen hat, anstatt einen seiner Söhne in den Krieg zu schicken.

Firisia Korber (25 Jahre, hochschwanger, launisch) hingegen hat ihren Hof erst vor zwei Jahren von ihrem Vater übernommen, der vor Gareth gefallen ist. Sie wird allgemein als zu weich gegenüber den Tagelöhnern angesehen, aber man erkennt an, dass sie die ganze Entzeit trotz ihrer Schwangerschaft tüchtig mit angepackt hat. Aber das hindert die Dörfler nicht, sich die Mäuler über die Frage zu zerreißen, wer das Kind gezeugt hat, denn verheiratet ist die Freibäuerin nicht, obwohl sie allgemein als gute Partie angesehen wird.

Der nur als 'Windmüller' bezeichnete *Rahjan Winkelhauser* (Mitte 30, beleibt, jovial) ist der wohlhabendste Einwohner Ebershags, da jeder Einwohner sein Korn zum Mahlen in die Mühle bringen und dafür den Mühlenzehnt abführen muss. Als Müller steht Rahjan nach garetischer Sitte das Schankrecht zu und auch diese Einnahmen fließen in seine Schatulle. Der reichlich behäbige Müller überlässt die Bewirtung seiner Gäste seiner schrillzüngigen und bestimmenden Ehefrau *Rovena*, die allerdings – da sind sich die Dorfbewohner einig – das beste Bier am Ort braut und eine anständige Küche pflegt. Rege wird der Windmüller nur, wenn die Rede auf Mechanik kommt, denn er hat aus seinen Wanderjahren ein recht profundes praktisches Wissen. Tatsächlich träumt er von einer Wassermühle, die ihn unabhängiger von den Launen des Wetters machen würde und von der

einige Holzmodelle den Schankraum zieren. Ansonsten ist er damit beschäftigt, seinem Sohn und Lehrling **Tsafried** die Grundbegriffe des Müllerhandwerks beizubringen.

Ein reines Energiebündel ist hingegen der (Grob-)Schmied **Erzian Maurenbrecher** (Anfang 30, leicht stotternd), von dem man gerne annehmen möchte, dass er das Metall ebenso mit Worten und reiner Willenkraft formt wie mit den kräftigen Schlägen seiner Hämmer. Immerhin reichen seine Handwerkskenntnisse auch hin, um einfache Waffen notdürftig zu reparieren und so seine Frau **Helke** und die vier Kinder **Ingrima**, **Traviane**, **Rhys** und **Rondralieb** zu ernähren. Ein weiteres Mitglied ist die Schreinerin **Ingrima Bachental**, der der Junker vor dreieinhalb Jahren gestattet hat, sich in Ebershag anzusiedeln, nachdem sie nach der *Schlacht in den Wolken* aus Gareth geflohen war und wenig mehr mitbrachte als einen Wagen, auf dem sich nur ihre persönliche Habe und ihr Werkzeug befanden. Die Handwerkerin dankte es dem Junker mit fleißiger und unermüdlicher Arbeit und etlichen Schnitzereien, die eine bemerkenswerte künstlerische Begabung erkennen lassen. Nachdem Zeit und Arbeit ihre Wirkung getan haben, verblassen auch langsam die Schreckensbilder, so dass Ingrima nur noch manchmal nachts mit Alpträumen erwacht und sich ins Dorfleben einzuflügen beginnt.

Da die Peraine-Geweihte **Perainiane Jolen** letzten Winter verstorben ist, ist der letzte Platz im Dorfrat zurzeit verwaist.

Neben den genannten gibt es eine ganze Reihe von weiteren Personen. Ebershag hat etwa 120 Einwohner, von denen die meisten leib-eigene Kleinbauern oder Tagelöhner sind. Darunter gibt es einige bemerkenswerte Schicksale.

Auf dem vierten der Großbauernhöfe lebt die Familie des ehemaligen Freibauern **Irian Darben**, der vorletztes Jahr nicht mehr in der Lage war, die Pachtabgaben zu zahlen und mitsamt seiner Familie in Schuldknechtschaft geraten ist. Dort wird die Familie auch bleiben, bis die Schulden getilgt sind. Da diese sich auf stolze 223 Dukaten belaufen und Leibeigene so gut wie keine Möglichkeiten haben, eine derartige Summe aufzubringen, sieht Irian keine Möglichkeit, aus der Schuldknechtschaft zu entkommen. Der ehemals stolze Freibauer ist durch diese Entwicklung bis ins Mark getroffen, zumal seine Söhne es mit ihren Familien vorgezogen haben, 'in die Wälder zu gehen' anstatt sich im Dorf die hämischen oder mitleidigen Mienen der anderen ansehen zu müssen.

Auf dem Hof ist auch eine Familie tobriischer Flüchtlinge untergekommen, die dort auf Weisung Jobdans bleiben dürfen, bis sich die Lage in Tobrien gebessert hat. Tatsächlich haben es **Ugowulf Ulfring** und die Seinen vergleichsweise gut getroffen, auch wenn sie auf Almosen aus dem Dorf und von der Herrschaft angewiesen sind. Immerhin haben sie ein Dach über dem Kopf und eine feste Feuerstelle. Seitdem allerdings den Dörflern klar geworden ist, dass die Nahrungsvorräte kaum ausreichen werden, die Dorfbewohner selbst durch den Winter zu bringen, werden die Stimmen lauter, die ihre Vertreibung fordern. "Sollen sie doch nach Gareth gehen", so sagt man, "da geht unser Korn ja auch hin". Der jüngste Sohn **Wolfhardt** ist ein Magiedilettant, der Vogelscheuchen so zu flechten vermag, dass sie besonders wirksam sind. Eine Untersuchung mittels eines ODEM zeigt das Zauberkraft, ein ANALYS oder ein OCULUS offenbaren, dass es sich um eine Kombination verschiedener Zauberkraft handelt, darunter der **HEXENHOLZ** (der für plötzliche Bewegungen sorgt) **WIDERWILLE UNGEMACH** (der ausschließlich auf Tiere wirkt).

IM HERRENHAUS

DREGO VON EBERSHAG

(VORMALS DREGO EISENBIEGER)

Der dritte Sohn eines der besseren Harnischmacher in Gareth hatte ein Leben als Fähnrich der Fußkämpfer zu Gareth vor sich, bis er bei einer Rauferei um eine Schankmaid einen Garether Bürger beinahe tötete. Ihm blieb nur, den Dienst zu quittieren, um einer unehrenhaften Entlassung zuvorzukommen. So hinterließ er Schulden und einen Steckbrief in Gareth und verdingte sich weit im Süden als Söldner. Dort lernte er die Söldnerin und spätere Kor-Geweihte **Olorande Dergel** kennen. Hauptmann Drego und Leutnant Olorande erwarben sich schnell einen guten Ruf und dienten unter verschiedenen Herren,

so auch in der *Schlacht der drei Kaiser* unter dem Banner Answin von Rabenmunds. Danach verschlug es die beiden mit ihren Leuten in die Wildermark und zuletzt in die Dienste des Grafen von Quintian-Quandt, der die Söldner für allerlei Dinge einzusetzen wusste, die Verschwiegenheit, einen scharfen Dolch oder brutales Handeln erforderten. Im Laufe der Jahre hat sich in langen durchwachten Nächten in Drego die wahnhafte Vorstellung festgesetzt, dass ihn seine Kameraden seinerzeit in eine Falle gelockt hätten, da er einfach der Beste gewesen sei. Er ist fest entschlossen, Rache zu nehmen, weiß aber, dass er dafür zunächst die Schulden und den Steckbrief tilgen muss.

Drego ist ein machtbewusster Charakter, der Menschen gut einzuschätzen weiß, sofern ihm seine Einbildungen nicht in die Quere kommen. Mit der Erhebung in den Adelsstand bietet sich ihm in Ebershag die Chance seines Lebens. Gelingt es ihm, den Besitz des Junkers zu halten und selbst Junker zu werden, ist er vor dem Garether Haftbefehl sicher und kann leicht das notwendige Gold erlangen, um sich freizukaufen und dann seine Rachpläne in die Tat umzusetzen. Dabei ist ihm klar, dass er den Titel wahrscheinlich nur erhalten kann, wenn er die Tochter des Edlen freit. Das ist sein hauptsächlichstes Ziel, dem er fast alles andere unterordnet, denn ihm ist bewusst, dass er nicht in den Adelsstand hineingeboren ist, was man ihm anmerkt, wenn er unter Druck gerät. Er weiß auch, dass er vom Grafen von Quintian-Quandt benutzt wird, sieht aber die Vorteile, die ihm das bringt, und den Gewinn, den er daraus ziehen kann.



Geboren: 1005 BF **Größe:** 1,91 Schritt

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun

Vor- und Nachteile: Beidhändigkeit, Eisern, Gutes Gedächtnis, Einbildungen, Prinzipientreue (Söldnerkodex), Schulden und Gesucht I in Garethien, Nachtblind, Neid 8, Raschsucht 6, Schlafstörungen

Attribute: MU 15 KL 12 IN 12 CH 13 FF 12 GE 13 KO 15 KK 16 SO 7

Herausragende Talente: Armbrust 10, Kettenwaffen (Morgenstern) 13, Raufen 11, Ringen 11, Schwerter (Langschwert) 11, Athletik 6, Körperbeherrschung 9, Reiten 7, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 9, Überreden 9, Überzeugen 6, Kriegskunst (Taktik) 9, Magiekunde 5, Schätzen 6, Staatskunst 5

Im Kampf

Morgenstern & Großschild INI 16 +W6 AT 18 PA 24 TP W+6 DKN

Langschwert & Großschild INI 16 +W6 AT 16 PA 24 TP W+5 DKN

Raufen INI 14+W6 AT 18 PA 14 TP W+2(A) DKH

Leichte Armbrust FK 18 TP W+6

Entfernungen (TP-Bonus): 10(+1)/15(+1)/25(0)/40(0)/60(0)

LeP 44 RS 8 (Garether Platte) **AuP 38** **WS 10** **MR 4** **GS 6**

Vorteile/Nachteile: Beidhändig, Eisern, Nachtblind

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Gegenhalten, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenspezialisierung (Morgenstern und Langschwert), Waffenlose Kampftechnik (Gladiatorenstil und Mercenario)

Kampftaktik: Dregos Kampftaktik hängt davon ab, ob er seinen Gegner als unterlegen oder als gleichwertig einschätzt. Hält er sich für überlegen, versucht er den Kampf in die Länge zu ziehen und den Gegner vorzuführen, indem er ihn verhöhnt oder es auf eine Rauferei ankommen lässt. Hält er den Gegner für eine Bedrohung, eröffnet er den Kampf mit einem Sturmangriff, um dann aus der Defensive heraus Wuchtschläge und Finten zu kombinieren (jeweils +2 bis +4) (Schwertkampf) oder aber mächtige Wuchtschläge zu platzieren (Morgenstern). Sein Überraschungsvorteil besteht darin, dass er beidhändig ist (**WdH 249** und **254**).

Muss Drego gegen mehrere Kämpfer antreten, so versucht er, einen möglichst schnell auszuschalten oder zumindest zu schwächen, indem er ihm Wunden schlägt.

ELENE BERLING, JÄGERIN UND KUNDSCHAFTERIN
Vordergründig ist die zierliche, gutaussehende und etwas zurückhaltende Frau die Kundschafterin der Söldnertruppe. Nur Drego und Olorande wissen, dass sie eine *Verschwiegene Schwester* von nicht geringen Fähigkeiten ist, denn sie haben Elene vor einem wütenden Mob gerettet. Schnell stellten sie fest, dass die Hexe mit ihren Fähigkeiten eine gute Ergänzung der Söldnertruppe ist.
Elene ist eine Wanderin, die sich vom Leben dahin treiben lässt und von Dregos Plan in Ebershag sesshaft zu werden, nicht allzu begeistert ist, denn sie weiß, dass es sie weiterziehen wird. Und das würde sie lieber mit den beiden anderen tun, zumal sie gerade mit Drego so manche Nacht verbracht hat. Es bleibt abzuwarten, wie sie reagiert, wenn ihr klar wird, dass es Drego mit dem Traviabund, den er mit Duridanya eingehen will, mehr als ernst ist.

Ihr Vertrauter **Ludor**, eine tagaktive Schneeeule, ist ziemlich auffällig, deshalb trifft sie sich nur mit ihm, wenn sie sich unbeobachtet wähnt. Als Fluggerät dient Elene ihr mit allerlei Bändern verzierter Wanderstab. Gegenüber Duridanya schwankt sie zwischen Mitleid – immerhin kennt sie auch die dunkleren Seiten Dregos – und einer Art Eifersucht. Elene versucht mindestens einen der Helden (bevorzugt einen magisch begabten) zu verführen, um auf dessen Regeneration (mittels **LEVTHANS FEUER**) und gegebenenfalls Astralenergie (mittel **MAGISCHER RAUB**) zuzugreifen. Dabei ist sie stets bestrebt zu verbergen, dass sie eine Hexe ist.
Wenn die Helden es geschickt anstellen, können sie in Elene eine Art Verbündete gewinnen: Entweder indem sie sie ihrerseits betören oder in dem sie an die freiheitlichen Überzeugungen der Hexe appellieren. Ein Übriges können Dregos Wahnvorstellungen bewirken. Ihre Zauberkünste setzt sie recht bewusst ein, um ihre Ziele zu erreichen, hat sich aber aufgrund der bei ihr wild fließenden Magie auch angewöhnt, sich vor allem auf ihre Talente zu verlassen.

Geboren: 1011 BF **Größe:** 1,68 Schritt
Haarfarbe: blauschwarz **Augenfarbe:** dunkel
Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration I, Machtvoller Vertrauter, Gut aussehend, *Linkshänder*, Verhüllte Aura, Gesucht I (Weiden), *Jähzorn* 6, Randgruppe (Hexe), Medium, Neugier, Verpflichtungen (Hexen), Vorurteile 6 (Praios-Geweihte und Ritter), *Wilde Magie*
Attribute: MU 15 KL 13 IN 15 CH 13 FF 11 GE 14 KO 13 KK 12 SO 5
Herausragende Talente: Dolche 11, Raufen 11, Schleuder 14, Stäbe 11, Speere 11, alle körperlichen Talente außer Singen und Zechen 6–9, Betören 8, Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Naturtalente 7–9, Magie-, Pflanzen- und Tierkunde 8, Kochen (Tränke) 7.
Herausragende Zauberkünste: Adlauge 9, Armatrutz 9, Attributo 12, Blitz dich find 13, Dunkelheit 14, Flim Flam 10, Gefunden! 10, Große Gier 10, Harmlose Gestalt 8, Hellsicht trüben 7, Hexenblick 5, Hexenknoten 14, Hexenkralen 14, Katzenaugen 7, Klarum Puum 9, Krähenruf 10, Krötensprung 10, Levthans Feuer 7, Magischer Raub 13, Manifesto 7, Motoricus 14, Odem 9, Radau 10, Sanftmut 7, Saturias Herrlichkeit 8, Schleier der Unwissenheit 10, Somnigravis 14, Spinnenlauf 9, Vipernblick 9, Zunge lähmen 9.
Magische Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Konzentrationsstärke, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine.
Flüche (Ritualkenntnis 8): Ängste mehren, Hexenschuss, Warzen sprießen, Zunge lähmen

Im Kampf
Kampfstab INI 17+W6 AT 13 PA 16 TP W6+1 DK NS
Holzspeer INI 16+W6 AT 16 PA 11 TP W6+3 DK S
Raufen INI 16+W6 AT 18 PA 13 TP W6(A)/W6+1 DK H
Schleuder FK 22 TP W6+2
Entfernungen (TP-Bonus): 0(–)/5(0)/15(0)/25(0)/40(0)
Lasso FK 22 TP W6+4* (siehe **WdS128**)
Entfernungen (TP-Bonus): 0(–)/2(0)/5(0)/10(–1)/15(–2)
LeP 29 RS 2 (Leder und feste Kleidung) AuP 31 WS 7 MR 6 GS 7
AsP 45

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Defensiver Kampfstil, Finte, Gezielter Stich, Kampfrelexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Lederkleidung), Spezialisierung: Kampfstab, Todesstoß, Waffenlos: Hammerfaust, Mercenario; Scharfschütze (Schleuder)
Kampftaktik: Elene macht sich gerne zu nutze, dass die meisten Gegner sie unterschätzen und verlässt sich auf ihre Schnelligkeit und ihr Reaktionsvermögen. Gerne wirkt sie vor dem Kampf einen **ARMATRUTZ** und während des Kampfes einen **BLITZ DICH FIND** sowie **HEXENKRALLEN**.
Weitere unauffällige Hexenzauber setzt sie vor allem zur Unterstützung ihrer Kampfgefährten ein, so den **KRÄHENRUF**, einen gezielten **ZUNGE LÄHMEN** gegen Magiern oder einen **MOTORICUS** in der Variante des *Fesselfeldes* gegen mehrere Gegner.
Fühlt Elene sich unbeobachtet, sieht sich ihr Gegner mit mehreren Angriffen konfrontiert: Sie wirkt zunächst einen **BLITZ DICH FIND**, um Zeit zu gewinnen, einen (verkürzten) **RADAU** und einen **DUNKELHEIT**. Dann geht sie den Gegner mit ihrem Speer oder waffenlos mit **HEXENKRALLEN** an. Zudem beherrscht sie den **SOMNIGRAVIS** in der Variante *Ohnmacht*.

OLORANDE DERGEL, KORGEGEWEIHTE SÖLDNERIN
Die wuchtige Almadanerin ist Söldnerin mit Leib und Seele und hat sich ganz dem Dienst am Söldner-Halbgott Kor verschrieben. Olorande geht den Weg des *Guten Goldes* und wurde unmittelbar nach ihrer Spätweihe in die Wildermark entsandt, um dort Kors Kindern ein Beistand zu sein. Dabei steht sie Drego Eisenbieger als Leutnant zur Seite, da sie seine Überlegenheit als Taktiker und Anführer sowie seine Kompromisslosigkeit anerkennt, sieht sich vor allem aber als das Gewissen ihres Hauptmanns.
Auch unter ihren eigenen Leuten verbreitet die aufgrund vielfältiger Narben *unansehnliche* Geweihte so etwas wie Furcht, zumal man sich sicher sein kann, dass sie eine Beleidigung nicht so schnell vergisst. Und mitunter hat man das Gefühl, dass sie diese Furcht genießt, insbesondere gegenüber hübschen Männern.
Olorande setzt durch, was Drego ihr aufträgt, sofern es nicht gegen ihren Moralkodex als Kor-Geweihte verstößt. Für Schwache kennt sie nur Verachtung, die sie ihre Gegenüber auch deutlich spüren lässt. Ihre Achtung kann man gewinnen, indem man sie beeindruckt, allerdings ist dies – insbesondere in einem guten Kampf – schwierig, denn Olorande kämpft nur, um zu gewinnen.

Geboren: 1007 BF **Größe:** 1,81 Schritt
Haarfarbe: kahl geschoren **Augenfarbe:** grün
Vor- und Nachteile: *Eisern*, Herausragendes Gehör, *Hohe Lebenskraft* 5, *Zäher Hund*, Gesucht I (Almada) Gesucht II (Al'Anfa), Goldgier (5), Moralkodex (Kor-Kirche), Prinzipientreue (Söldnerkodex), Unansehnlich, Unfähigkeit (Naturtalente)
Attribute: MU 15 KL 10 IN 14 CH 13 FF 11 GE 14 KO 15 KK 15 SO 7
Herausragende Talente: Armbrust 11, Belagerungswaffen 9, Dolche 11, Infanteriewaffen (Korspieß) 14, Säbel (Amazonensäbel) 11, Körperbeherrschung 10, Reiten 8, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 7, Überzeugen 6, Götter und Kulte 9, Kriegskunst 7
Liturgien (Liturgiekenntnis 7): *Das Schwarze Fell durch das Rote Blut*, *Neun Streiche in Einem*, Objektsegen, Eidsegen, Grabsegen, Glückssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen

Im Kampf
Korspieß INI 13+W6 AT 17 PA 13 TP 2W6+3 DK S
Amazonensäbel (2) INI 14+W6 AT 17 PA 11 TP 1W+5 DK N
Raufen INI 13+W6+W6 AT 18 PA 13 TP 1W6+1 (A) DK H
Windenarmbrust FK 19 TP 2W6+6
Entfernungen (TP-Bonus): 10(+4)/30(+2)/60(0)/100(–1)/180(–3)
LeP 54 RS 4 (langes Kettenhemd) AuP 36 WS 8 MR 5 GS 6 KaP 27
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Finte, Formation, Gegenhalten, Halbschwert, Kampfrelexe, Linkhand, Beidhändiger Kampf II, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung III, Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenlose Kampfstile: Gladiatorenstil, Mercenario
Kampftaktik: Sofern Olorande Zeit hat, sich auf den Kampf vorzubereiten, wirkt sie *Das Schwarze Fell durch das Rote Blut* (RS: (1W3+1)x2 zusätzlich), um sich dann ins Kampfgetümmel stürzen und dort den würdigsten Gegner zu einem Zweikampf zu stellen. Und wehe dem, der ihr dabei im Weg steht.

SÖLDNER

Die gut zwanzig Söldner sind von Drego und Olorande zu einer geschlossen und loyalen Einheit geformt worden, wobei es sich vor allem um *Leichtes Fußvolk* und einige *Schützen* handelt, die alle in der *Schlacht der drei Kaiser* und in der Warunkei gekämpft haben. Sie sind ein ungestümes Völkchen, dass gerne für einen rauen Scherz auf Kosten anderer zu haben ist. Zurzeit tragen sie gerne einen Teil ihres Soldes ins *Winkelhaus*. Ihr erfahrener Weibel *Korgrimm* ist es gewohnt, für den Hauptmann die Drecksarbeit zu machen und sich mit Gewalt durchzusetzen. Er folgt jeder Anweisung seiner Vorgesetzten blindlings und liebt es, die Dörfler tüchtig zu erschrecken.

Vor- und Nachteile (alle): Aberglaube 5, Loyalität 6 (Drego Eisenbieger) Prinzipientreue (Söldnerkodex), Totenangst 5

Korgrimm, Weibel der Söldner

Attribute: MU 14 KL 12 IN 13 CH 10 FF 12 GE 14 KO 15 KK 16 SO 5

Herausragende Talente: Bogen 12, Dolche 10, Infanteriewaffen 8, Raufen 8, Schwerter 15, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 5, Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Fesseln/Entfesseln 5, Kriegskunst 7

Im Kampf

Schwert &

Großer Lederschild	INI 14+W6	AT 19	PA 18	TP W+5	DK N
Schwerer Dolch	INI 15+W6	AT 16	PA 11	TP W+3	DK H
Warunker Hammer	INI 14+W6	AT 13	PA 8	TP W+6	DK NS
Raufen	INI 14+W6	AT 16	PA 12	TP W+2(A)	DK H
Kriegsbogen	FK 20	TP W+7			

Entfernungen (TP-Bonus): 10(+3)/20(+2)/40(+1)/80(0)/150(0)

LeP 39 RS 4 (Krötenhaut und Lederzeug) **AuP 34** WS 8 MR 6 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Binden, Defensiver Kampfstil, Formation, Kampfreflexe, Meisterparade, Schildkampf II, Sturmangriff, Wuchtschlag, Scharfschütze (Bogen), Schnellladen (Bogen), Waffenlos (Hammerfaust)

Kampftaktik: Der erfahrene Weibel kämpft meistens aus der zweiten Reihe und achtet darauf, dass die Befehle der Hauptleute umgesetzt werden. Er ist auch derjenige, der die stärkeren Gegner unmittelbar vor der Schlachtreihe stellt. Im Einzelkampf ist er kompromisslos und versucht seine Gegner schnell auszuschalten

Leichtes Fußvolk

Attribute: MU 12 KL 11 IN 13 CH 10 FF 12 GE 14 KO 13 KK 15 SO 3

Herausragende Talente: Dolche 6, Infanteriewaffen 6, Raufen 7, Schwerter 11, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 2, Menschenkenntnis 3, Kriegskunst 5

Im Kampf

Schwert &

Großer Lederschild	INI 8+W6	AT 16	PA 17	TP W+5	DK N
Schwerer Dolch	INI 9+W6	AT 13	PA 8	TP W+2	DK H
Warunker Hammer	INI 9+W6	AT 13	PA 8	TP W+6	DK NS
Raufen	INI +W6	AT 14	PA 11	TP W+1	DK H
LeP 32	RS 3 (Krötenhaut)	AuP 32	WS 7	MR 3	GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Formation, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Schildkampf II, Wuchtschlag, Waffenlos (Hammerfaust)

Kampftaktik: Das leichte Fußvolk schützt die Bogenschützen und kann mit den Schilden sogar gegnerische Fernkampfangriffe abwehren. Eine weitere Taktik ist es, in kleinen Gruppen über ein Schlachtfeld zu marschieren.

Schützen

Attribute: MU 12 KL 11 IN 12 CH 11 FF 13 GE 12 KO 14 KK 14 SO 3

Herausragende Talente: Bogen 10, Dolche 9, Raufen 7, Schwerter 8, Selbstbeherrschung 2, Sinnenschärfe 7, Menschenkenntnis 3, Kriegskunst 5

Im Kampf

Schwert	INI 9+W6	AT 10	PA 14	TP W+4	DK N
Schwerer Dolch	INI 9+W6	AT 15	PA 9	TP W+2	DK H
Raufen	INI 9+W6	AT 15	PA 10	TP W+1(A)	DK H
Kurzbogen	FK 18	TP W+4			

Entfernungen (TP-Bonus): 5(+1)/15(+1)/25(0)/40(0)/60(-1)

LeP 32 RS 2 (Wattierter Waffenrock) **AuP 32** WS 7 MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Formation, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Wattierter Waffenrock), Scharfschütze, Schnellladen (Bogen), Waffenlos (Hammerfaust)

Kampftaktik: Die Schützen sind bestrebt, den Nahkampf zu vermeiden und im Schutz des Fußvolks Gegner mit einem Pfeilhagel zu überziehen. Notfalls können sie sich und in einer Formation auch Freunde verteidigen.

JOB DAN BAERFOLD ZU EBERSHAG,

VOGT AUF EBERSHAG UND VORMUND DURIDANYAS

Jobdan zu Ebershag ist der Onkel des Junkers Raulbrin und ein Absolvent der Herzoglichen Kriegerakademie zu Elenvina (WdH 104). Der in Ehren ergraute und ein wenig altersstarrsinnige Adlige wurde von seinem Neffen als Vogt eingesetzt und ist darüber hinaus der Vormund Duridanyas. Bei seinen Entscheidungen lässt sich Jobdan von seinem Ehr- und Standesgefühl leiten und neigt dazu, jeden Einwand als persönlichen Angriff zu betrachten. Kein Wunder, dass er sich bei den Dörflern schnell unbeliebt gemacht hat.

Dem Angriff der Söldner hat er sich allerdings mutig entgegengestellt, nachdem er den Reitknecht Edo ausgeschickt hatte, um seinen Neffen Burian zu finden. Auch hat er allen Forderungen Dregos, als Vormund in eine Heirat Duridanyas einzuwilligen, widerstanden. Seine andauernde Erkrankung ist nicht nur auf die Wunden und die mangelhafte Behandlung durch Rhodena Jolen zurückzuführen, sondern auch darauf, dass der neue Junker sich genötigt sah, seinen Wunsch "angemessen zu verdeutlichen", indem er den Krieger foltern ließ. Jobdans Krankheit ist die letzte Wehr, die er dem Ansinnen Dregos entgegenzusetzen hat, da sie verhindert, dass er seine Zustimmung zur Heirat Duridanyas erteilt.

Geboren: 964 BF

Größe: 1,77 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: blau

Vor- und Nachteile: Schwer zu verzaubern, Arroganz 5, Einbildungen, Gerechtigkeitswahn 10, Glasknochen, Jähzorn 6, Loyalität (Haus Ebershag), Prinzipientreue 10 (Krieger)

Attribute: MU 15 KL 11 IN 14 CH 14 FF 11 GE 11 KO 13 KK 14 SO 8

LeP 43 RS – **AuP 35** WS 5 MR 11 GS –

Herausragende Talente: Bogen 7, Dolche 10, Lanzenreiten 16, Schwerter (Turnierschwert/Langschwert) 17, Zweihandschwerter (Zweihänder) 17, Athletik 12, Körperbeherrschung 13, Reiten 12, Selbstbeherrschung 16, Sinnenschärfe 7, Zechen 10, Etikette 10, Lehren (Kampftalente) 7, Brettspiel 10, Heraldik 12, Rechtskunde 9, Sagen/Legenden 7, Abrichten (Falkner) 11

DURIDANYA VON EBERSHAG

Duridanya steht mit ihren 13 Jahren an der Schwelle zum Erwachsenwerden und hat sich bei ihrer Initiation (WdG 21) dem Herren Phex zugewandt, der immerhin der Schutzgott Garetiens ist. Sie bewundert Kaiserin Rohaja und träumt davon, als Hofdame an deren Hof zu gelangen, zumal sie davon fasziniert ist, dass der Hof stets auf der Reise ist und – zumindest in Duridanyas Vorstellung – stets neue Länder bereist.

Für sie war es immer selbstverständlich, dass sie standesgemäß verheiratet werden wird, zumal ihr Vater Raulbrin versprochen hat, sie nicht gegen ihren Willen zu vermählen, sondern sie an den Hof der Kaiserin zu schicken. Duridanyas Träume sind in den letzten Wochen und Monaten zu Staub zerfallen. Erst kehrte ihr Vater nicht aus der *Schlacht der drei Kaiser* zurück und dann wurde ihr Haus durch Drego Eisenbieger erobert, der ihr seine Pläne unmissverständlich dargelegt hat. Und diese beinhalten nicht den Hof der Kaiserin, sondern möglichst viele Söhne in Ebershag.

Duridanya ist eine hübsche Jungfrau in Nöten, die gewillt ist, ihr Schicksal in die eigenen Hände zu nehmen. Dafür muss sie der ständige Bewachung durch die Söldner entgehen. Ergibt sich die Möglichkeit, so bittet sie passende Helden inständig um Berichte vom Kaiserhof und vor allem über Kaiserin Rohaja. Die kommenden Ereignisse und vor allem die Entscheidungen der Helden werden mitbestimmen, welchen weiteren Lebensweg Duridanya beschreitet.

Geboren: 1018 BF **Größe:** 1,64 Schritt
Haarfarbe: kastanienbraun **Augenfarbe:** rehbraun
Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Gut aussehend, Wohlklang, Neugier (7), Schlafwandlerin, Weltfremd 5 (Währung und Besitz, städtisches Treiben)
Attribute: MU 13 KL 11 IN 12 CH 14 FF 13 GE 11 KO 11 KK 10 SO 8
Herausragende Talente: Dolche 3, Klettern 7, Reiten 5, Sinnenschärfe 4, Singen 5, Betören 3, Etikette 4, Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Überzeugen 2, Geschichtswissen 3, Götter/Kulte 3, Heraldik 1, Malen/Zeichen 4, Musizieren 4, Rechnen 3, Rechtskunde 0, Sagen/Legenden 5, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) 4

WEITERE BEWOHNER DES HERRENHAUSES

Im Herrenhaus leben neben einigen leibeigenen Bediensteten vier weitere Personen, die einige Worte verdienen.

Die einzige Aufgabe der Zofe **Yasmina** ist die Bedienung **Duridanyas**, und die junge Frau hatte gehofft, irgendwann den Reitknecht **Edo** heiraten zu können. Nachdem dieser verschwand, hat sie sich mit einigen Söldnern eingelassen, da sie einer Liebschaft mit einem hübschen Burschen nicht abgeneigt ist. Nachdem **Edo** nun wieder heimgekehrt ist, will sie ihn retten, zumal sie erfahren hat, dass **Drego** an ihm ein Exempel statuieren will.

Die Diener werden von dem Domestiken **Jost Jolen** und seiner Frau **Kysira Jolen** angeführt, die beide nicht leibeigen sind. **Jost** legt erheblichen Wert darauf, dass die Dienerschaft sich der Etikette gemäß verhält und hat damit bei den Leibeigenen seine Mühen. **Kysira** war als Köchin schon an so manchem garetischen Hof und verfügt über profunde Kenntnisse der Hauswirtschaft und der Kochkunst. Zu guter Letzt sei noch **Duridanyas** Privatlehrer **Jast Sonnfelder** genannt, der für seine Schülerin nahezu alles tun würde.



AUF MESSERS SCHNITTE

VON CHRISTIAN HÖTTING

BEARBEITET VON CHRISTIAN LÖPSING

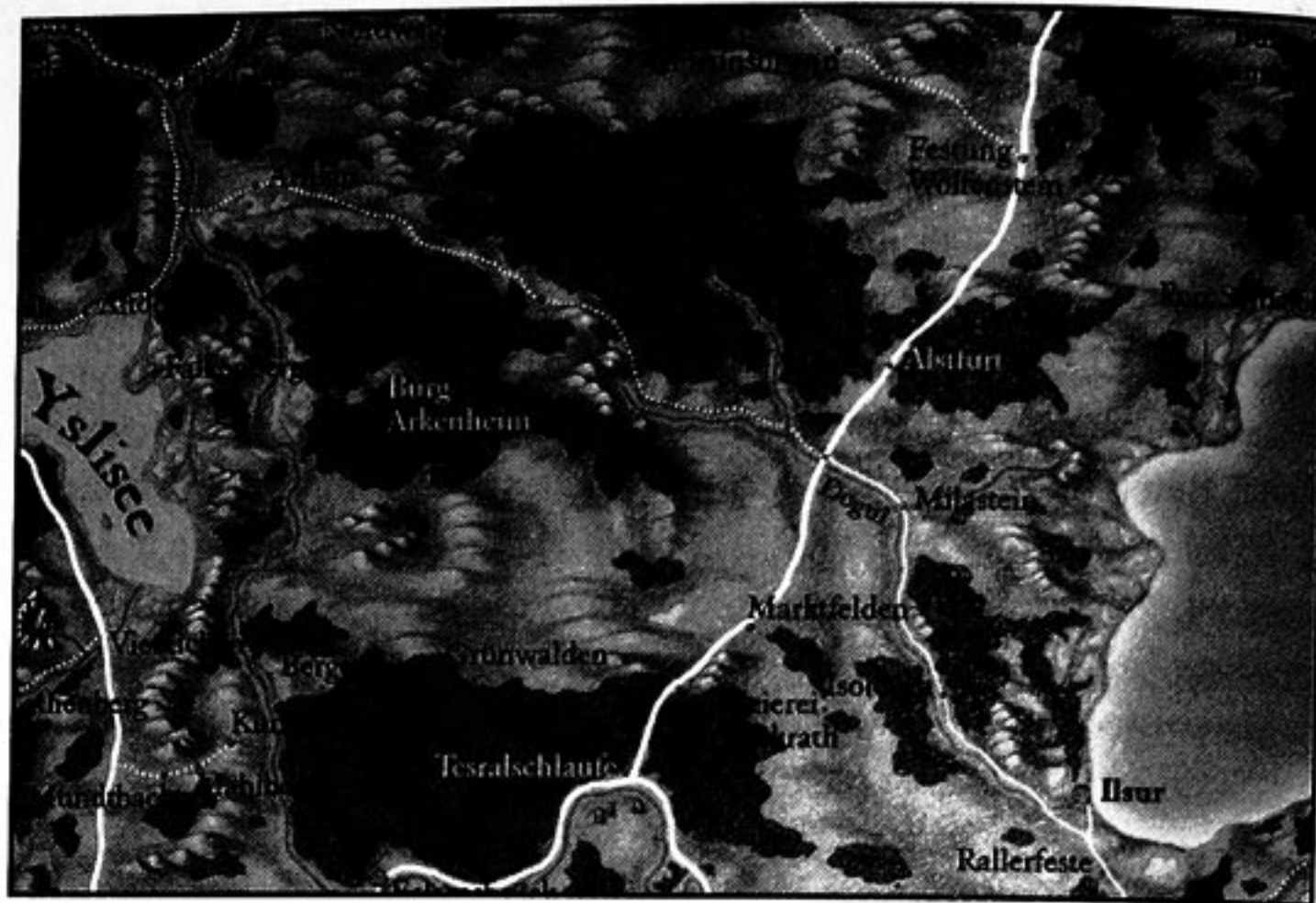
Spielort: das nördliche und westliche Tobrien, die Städte Ebelried und Ilsur

Zeit: irgendwann 1031 BF

Komplexität (Meister/ Spieler): mittel/ mittel

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren

Stichworte zum Abenteuer: Der tobrische Schwarzmarkt bringt die Helden auf die Spur einer Verschwörung.



HINTERGRUND UND EINLEITUNG

Im zwölfgöttertreuen Teil von Tobrien sind seit dem Beginn des Borbaradkrieges vor mehr als zehn Jahren alle möglichen Arten von Handelswaren – insbesondere Güter des täglichen Bedarfs – knapp und selten geworden. Das Land wurde lange Zeit hauptsächlich über den Sichelstieg versorgt, einen schmalen und gefährlichen Pass von Weiden aus über die Schwarze Sichel. Dies reichte gerade aus, um die hungernde Bevölkerung mit dem Allernötigsten zu versorgen, während sich für alle anderen Waren ein schwunghafter Schwarzmarkt zu horrenden Preisen entwickelte.

Um diesem Missstand Herr zu werden, befahl Herzog Bernfried von Ehrenstein den Bau von großen Getreidespeichern und verfügte, dass der Handel mit Getreide und anderen Gütern des täglichen Bedarfs über das Herzogtum abgewickelt werden muss, um eine Grundversorgung zu erschwinglichen Preisen zu gewährleisten. Um dieses Unterfangen zu überwachen, setzte er Kronvögte – auch spöttisch "Kornvögte" genannt – ein, die den Handel und Verkauf abwickeln sollen. Dies funktioniert aber nur mittelmäßig gut, weil es auch unter den Vögten die eine oder andere korrupte Seele gibt, die den blühenden Schwarzmarkthandel mit abgezweigten Waren versorgt.

Durch die Rückeroberung weiterer Küstengebiete und der Stadt Ilse entspannte sich die Lage in letzter Zeit ein wenig, und der Sichelstieg verlor seine zentrale Bedeutung, da nun zahlreiche Schiffe mit größeren Mengen Korn und Lebensmitteln Tobrien erreichten. Dies führt natürlich zu merklichen Einnahmeverlusten auf Seiten der Schwarzmarkthändler, so dass man sich darauf spezialisierte, auch Luxus- und andere seltene Güter unter der Hand zu handeln.

Aus diesem Grund war es für Basilius von Künßberg – einen einflussreichen Schwarzmarkthändler und Kronvogt bei Hofe – wichtig, auch in Ilse Fuß zu fassen und von dort Waren verschwinden zu lassen, bzw. eigene Schmuggelrouten aufzubauen. Mit Hilfe unzufriedener und schlecht bezahlter Soldaten aus dem Regiment *Tobimora-Garde*, das in Ebelried und um Ilse stationiert ist, zweigte man in den vergangenen Monden hier und da Waren ab. Neben einigen Gelegenheitsschmugglern besteht dieser Schmuggelring aus den Soldaten *Rentel*, *Ulfriede*, *Helmgard* und *Jasper*, genannt "der Glückliche". Da die

Versorgungswege von Ilse nach Ebelried und Perainefurten nah am Einflussbereich des Heptarchen Helme Haffax vorbeiführen, wunderte man sich nicht über das Verschwinden einzelner Wagen und schrieb den Verlust – gedeckt durch die Falschaussagen der Soldaten – Feindeinwirkungen zu.

Unzufrieden mit dem Verlauf des Kriegs gegen das freie Tobrien ist indes der noch vom Dämonenkaiser Galotta als Gegenpart zu Herzog Bernfried ernannte Herzog Arngrimm von Ehrenstein. Die Erfolge Tobriens durch die Rückeroberung weiterer Teile der Piratenküste nach dem Tod Xeraans und der Niederlage Galottas vor Gareth haben die Motivation der Mächtigen Transysiliens und das Vertrauen in ihn zwar nicht zunichte gemacht, aber doch stark geschwächt.

Darum sucht Arngrimm nun schon eine geraume Weile nach einer Möglichkeit für einen Befreiungsschlag. Nachdem er eine breit angelegte militärische Operation mangels ausreichender Streiter ausschließen musste, entschloss er sich, die Tobrier durch die gezielte Ermordung einer zentralen Führungsperson zu demotivieren und seine eigene Stärke zu demonstrieren. Mit Hilfe einiger eingeschleuster oder korrupter Offiziere und Ritter aus Ebelried will er den kaiserlichen Marschall Tobriens, *Frankwart Gerdenwald von Ebelried und Kollerbruch*, bei einem Attentat umbringen lassen. Ein entfesselter Feuerball aus Hylailer Feuer soll den Marschall während der Feierlichkeiten zu seinem Geburtstag töten.

Eine ergebene Helferin fand Arngrimm in der Hauptfrau *Endilia von Nibelwulf*, die den Kontakt zu Kronvogt Basilius von Künßberg herstellte. Der wiederum versprach, die Bestandteile für Hylailer Feuer zu besorgen und bekam dafür horrenden Summen an Gold und freie Schmuggelwege durch Transysilien garantiert.

Derweil hatte die einfache Soldatin *Helmgard* herausgefunden, dass der Schmuggelring ihrer Kameraden auch mit dem Feind Handel trieb, was ihr deutlich gegen den Strich ging. Also ließ sie sich nach Ebelried versetzen, um sich dort mit dem Kronvogt *Melcher vom Rath* zu treffen und ihm über Künßbergs verräterisches Treiben in Kenntnis zu setzen. Er zürnt über diese Neuigkeit kehrt Melcher nach Perainefurten zurück, um Künßberg zur Rede zu stellen. Dabei kommt es

zum Streit, in dessen Verlauf Melcher von Künßberg erdolcht wird. Just diesen Moment haben sich die Helden ausgewählt, um auf den Plan zu treten ...

DER VERLAUF DES ABENTEUERS

Die Abenteurer haben eine Warenlieferung der Weidener Händlerin Fredegunde Erlenfold über den Sichelstieg bis nach Perainefurten eskortiert. Laut Gesetz sind alle Händler verpflichtet, Getreide in Perainefurten bei den dafür eingesetzten Kronvögten abzuliefern. Als die Helden den Papierkram beim Kronvogt Melcher vom Rath erledigen wollen, finden sie ihn tot auf und den Kronvogt Künßberg mit einem blutverschmierten Dolch über ihn gebeugt. Geistesgegenwärtig ruft Künßberg die Wachen herbei und bezichtigt die Helden des Mordes. Im allgemeinen Aufruhr ist niemand bereit, den gegenteiligen Bezeugungen der Helden Glauben zu schenken; sie werden festgenommen und landen im Kerker.

Einige Stunden später erhalten sie dort Besuch durch den Adjutanten des ermordeten Melcher vom Rath. Er berichtet, dass sein Herr bei ihrem letzten Gespräch eine Verschwörung gegen den kaiserlichen Marschall Frankwart Gerdenwald erwähnt habe, die mit verschwundenen Warenlieferungen zu tun habe, und dass Künßberg auf irgendeine Weise in die Sache verwickelt sei. Er glaubt, dass Melcher seinen Amtskollegen Künßberg zur Rede stellen wollte und deshalb sterben musste. Weil er ansonsten aber keine handfesten Beweise hat, sieht er in den Helden seine einzige Chance, die wahren Hintergründe aufzudecken und so den Tod seines Herrn zu rächen. Also schleust er sie aus dem Kerker und stattet sie mit Uniformen und passenden Papieren aus: Sie sollen nach Ebelried reisen, um dort die bereits durch Herrn vom Rath verhörte Soldatin Helmgard erneut zu befragen. Sie sollen sich außerdem an Hauptfrau Endilia von Nibelwulf wenden, mit der Melcher des öfteren zu tun hatte, und der man vertrauen kann.

In Ebelried, das etwa ein bis zwei Tagesreisen von Perainefurten entfernt liegt, erleben die Helden das Los der ewigen Frontstadt. Die einstige Grafenstadt liegt schon seit Jahren in Trümmern, und die ihr auf der anderen Seite der Tobimora gegenüberliegenden Stellungen des Feindes machen ihr durch Katapultbeschuss immer wieder schwer zu schaffen. Hier werden die Helden Zeuge eines mittelschweren Angriffs, in den sie hilfreich eingreifen können.

Leider ist die Hauptfrau Endilia gerade nicht erreichbar, und vom Weibel Gerbald Plötzinger können die Helden erfahren, dass sie sich auf einer Kundschaftermission befindet, die sie des öfteren durchführt, und dass sich ausgerechnet die von den Helden gesuchte Soldatin Helmgard in ihrer Begleitung befindet. Über Helmgard kann er ihnen nicht viel erzählen, weil diese sich erst vor kurzem aus Ilusur nach Ebelried hat versetzen lassen. Er kann ihnen jedoch die ungefähre Richtung nennen, in die die beiden aufgebrochen sind.

Plötzingers Angaben folgend erreichen die Helden eine Furt und finden dort die ermordete Helmgard vor, während von Endilia jede Spur fehlt. Eine Untersuchung von Helmgards Ausrüstung und ihren Papieren ergibt, dass sie tatsächlich bis vor kurzem in Ilusur stationiert war und dort einem Korporal Jasper unterstand. Da die Helden nicht wissen, wo Endilia geblieben ist, führt ihre nächste Spur höchstwahrscheinlich nach Ilusur.

In Ilusur angelangt, können sich die Helden zu Jasper durchfragen. Es gelingt ihnen, den umtriebigen Korporal aus einer bedrohlichen Situation zu retten und sein Vertrauen zu gewinnen. Er ist für einige der verschwundenen Wagenladungen

verantwortlich, weiß jedoch nicht, dass die Waren anschließend an die Schwarztobrier verschachert werden. Die nächste Wagenladung, die er unterwegs verschwinden lassen soll, steht bald an, und weil Helmgard nicht mehr da ist und seine anderen Helfershelfer, Rentel und Ulfriede, gerade wegen einer anderen Gaunerei einsitzen, bittet er die Helden um Hilfe.

Gemeinsam mit Jasper und der Wagenladung treffen die Helden am Übergabeort auf ein ungewöhnlich großes Empfangskomitee verummter Gestalten: ein ganzes Banner schwarztobrischer Elitesoldaten, angeführt von der ebenfalls verummten Hauptfrau Endilia, die damit beauftragt wurde, die wichtige Ladung zu sichern und unliebsame Zeugen zu beseitigen. Jasper, den sie als einen Verbündeten der von ihr ermordeten Helmgard betrachtet, wird von ihr heimtückisch erdolcht. In den ihr unbekannten Helden sieht sie dagegen potenzielle neue Geschäftspartner, deshalb werden sie vorerst verschont und unter gezückten Armbrüsten dazu aufgefordert, die Ladung zu übergeben. Sofern sie sich nicht in ein aussichtsloses Gefecht stürzen wollen, bleibt den Helden nichts anderes übrig, als die Ladung herzugeben, dem sterbenden Jasper in seinen letzten Minuten beizustehen und anschließend eine unauffällige Verfolgung der Soldaten aufzunehmen.

Ihr Ziel ist ein verlassener Bauernhof in der Nähe des schwarztobrischen Heerlagers. Während die Elitesoldaten zum Heerlager weitermarschieren, begibt sich Endilia mit der Wagenladung ins Innere des Bauernhofs, wo sie sich mit einem Alchimisten trifft. Dieser soll das Hylailer Feuer mit einer dämonischen Komponente versehen, so dass es beim Anschlag auf den kaiserlichen Marschall wie eine Bombe explodiert.

Zum Glück wird der Bauernhof nur von mittelmäßig ausgebildeten und unmotivierten Söldnern bewacht, so dass es den Helden gelingen sollte, unbemerkt dort einzudringen. So können sie den Alchimisten in seinem Labor überraschen und relativ leicht dazu bringen, die Pläne der Verschwörer auszuplaudern. Außerdem treffen schon kurz darauf weitere verummte Gestalten ein, um sich mit Endilia zu besprechen: der Kommandant der schwarztobrischen Belagerungstruppen sowie Künßberg höchstpersönlich, der sich davon überzeugen will, dass noch alles nach Plan verläuft. Die Helden können ihr Gespräch belauschen und damit die letzten Teile des Puzzles zusammensetzen, bevor sie die von ihnen erbeutete Bombe benutzen, um ihren Feinden ein feuriges Ende zu bereiten.

GEEIGNETE HELDEN

Dieses Abenteuer wurde so konzipiert, dass es von einer Gruppe kämpferisch begabter Helden ohne karmale oder astrale Unterstützung gespielt werden kann. Auf der anderen Seite bedeutet dies aber auch, dass ein Übermaß an Magiekundigen und Geweihten auf Seiten der Helden das Machtgleichgewicht schnell zu ihren Gunsten verschieben kann und Lösungsmöglichkeiten erlaubt, die 'weltlichen' Helden nicht zur Verfügung ständen. Dem können Sie entgegenwirken, indem sie die Opposition mit ähnlichen Kräften ausstatten – gerade die schwarztobrischen Dämonenpaktierer können diesbezüglich mit einigen Überraschungen aufwarten.

Ansonsten handelt es sich um eine sehr 'archetypische' Handlung: Die Helden werden zu Unrecht eines Verbrechens angeklagt und müssen sich die meiste Zeit des Abenteuers unauffällig und verstohlen benehmen. Dies schließt die Annahme falscher Identitäten mit ein, so dass sich verruchte und schurkische Professionen mit niedrigem SO besser eignen als Rondra-Geweihte und fahrende Ritter.

ANKUNFT in TOBRIEN

PERAINEFURTEN

Perainefurten für den eiligen Leser

Einwohner: um 4.300

Garnisonen: II. Herzogliches Garderegiment *Yslistein*, Teile der Leibgarde des Herzogs *Wolfengarde*, verschiedene Söldnergruppen.

Herrschaft: Herzog Bernfried von Ehrenstein, vertreten durch den Kanzler Delo von Gernotsborn.

Tempel: Peraine, Rondra, Firun, Travia, Efferd, Phex

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Gleißender Stahl* (Q5/P6/S20), *Das schwarze Ferkel* (Q7/P8/S15), *Zum wiehernden Ross* (Q4/P5/S18)

Mehr zu Perainefurten können Sie den Seiten 100 bis 102 der Spielhilfe *Schild des Reiches* entnehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wurdet von der Weidener Händlerin Fredegunde Erlenfold angeheuert, mehrere Wagenladungen mit Getreide, Rüben und anderen Dingen von Salthel nach Perainefurten zu eskortieren. Tobrien erschien euch zunächst als kein besonders lohnendes Ziel, aber Frau Erlenfold konnte euch schließlich mit den ungeahnten Möglichkeiten überzeugen. So gut wie ihr eure Klinge führt, könntet ihr in Perainefurten oder Ebelried sicher einen guten Dukaten machen. Dort suche man immer nach fähigen Kämpfern. So habt ihr denn die Reise über den Sichelstieg angetreten, durch unwegsames Gelände, aber über eine durch die Männer und Frauen der beiden Herzogtümer recht ordentlich in Stand gesetzten Passstrasse. Auf dem höchsten Punkt des Passes konnten ihr die Sancta-Thalionmel-Kapelle besuchen, ein Höhlenheiligtum der Rondra, das vielen Gläubigen als beliebtes Pilgerziel gilt.

Euer erster Halt in Tobrien war das Dorf Meilersruh in der Baronie Eisenrath, wo ihr als Lohn für die erlittene Mühsal mit einem freudigen Empfang belohnt wurdet. Lange Zeit war der Sichelstieg der einzige Versorgungsweg des von den schwarzen Landen belagerten Weißtobrien, und auch wenn sich die Lage durch die Rückeroberung der Hafenstadt Ilsur und der angrenzenden Küstengebiete entspannt hat, ist man auch heute noch dankbar gegenüber den "tapferen Frauen und Männern, die für uns die gefährliche Reise über den Sichelstieg wagen".

Kurz darauf habt ihr Perainefurten erreicht. Karge und elende Hütten und Zelte umringen den mit hölzernen Palisaden und steinernen Türmen und Toren versehenen inneren Kern dieser eilig aus dem Boden gestampften Stadt. Üble Gerüche wecken den Unmut mancher Nase und die Hitze des vorherrschenden Sommers verstärkt diesen Eindruck noch. In den willkürlich angelegten Gassen des der Stadt vorgelagerten Elendsquartiers – genannt *Travias Ring* – drängen sich hohlwangige, blasse Kinder mit traurigen Augen dich an die Wagen, um etwas essbares zu erbetteln, und das eine ums andere Mal muss einer der Fuhrknechte allzu kecke Halbwüchsige von den Wagen stoßen, die versuchen, durch einen kühnen Sprung auf die Ladefläche an etwas Getreide zu kommen.

Das Ziel eurer Reise ist die herzoglichen Kanzlei im Innern der Stadt, ein aus zahlreichen Stein- und Holzhäusern bestehendes Anwesen, das neben der Verwaltung auch die Garnison beherbergt. Um in diesen Zeiten der Not die Bevölkerung zu erschwinglichen Preisen mit dem Allernötigsten versorgen zu können, wurde nämlich von Herzog Bernfried von Ehrenstein verfügt, dass der Handel mit Getreide und anderen Gütern des täglichen Bedarfs über das Herzogtum abgewickelt werden muss. Zur Überwachung dieses Unterfangens setzte er Kronvögte ein, die den Handel und Verkauf abwickeln. Nach einer eingehenden Kontrolle der Wagen werdet ihr durch den wachhabenden Soldaten auf ein kleines, schmuckloses Holzhaus am Rande der Palisade im hinteren Teil des Kanzleianwesens verwiesen. Dort wird sich Kronvogt Melcher vom Rath um sie kümmern.

Gerne können Sie die Reise samt den obigen Gefahren und Eindrücken zu einem Abenteuer im Abenteuer ausarbeiten. Wenn sich die Helden darüber wundern, dass ein Wagenzug mit normalem Getreide so stark bewacht wird – außer den Helden gibt es drei weitere waffenfähige Knechte –, werden sie über die Güterknappheit in Tobrien, einst und jetzt, informiert. Außerdem ist der Sichelstieg nicht ungefährlich – der Drache Lessankan beäugt den Fuhrverkehr sehr argwöhnisch und die zahlreichen Goblins, die hier leben, sind den Menschen auch nicht gerade zugeneigt.

UNTER FALSCHEM VERDACHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Tür zum Holzhaus öffnet, bietet sich euch ein unerwartetes Bild. Über den Boden verstreut liegen Papiere, mehrere Stühle wurden umgeworfen. Inmitten des ganzen Durcheinanders seht ihr eine Person, Mitte Vierzig, mit schütterem braunen Haar, gekleidet in den Wappenrock des Herzogtums. Sie kniet gebeugt über einem ähnlich gekleideten, alten Mann, der am Boden liegt und gerade sein letztes Lebenslicht aushaucht. Aus seiner Brust ragt ein langer Dolch, den der andere Uniformierte gerade losgelassen hat, bevor er aufspringt und erschrocken in eure Richtung blickt. Eine Sekunde lang herrscht entsetztes Schweigen, dann brüllt der Mann: "Eindringlinge! Mörder! Zur Hilfe!"

Der Mörder ist Basilius von Künßberg, der Ermordete Melcher von Rath. Melcher hatte Künßberg zu sich rufen lassen, um ihn über die Schmuggelvorwürfe zu befragen, dabei war es zu einem handgreiflichen Streit gekommen, in dessen Verlauf Künßberg seinen Amtskollegen erdolchte.

All dies werden die Helden jedoch erst später herausfinden können, für den Moment haben sie andere Sorgen: auf dem Gelände der Kanzlei sind einige Hundert Soldaten stationiert, und es wird nicht lange dauern, bis man auf Künßbergs Ruf reagiert. Geben Sie den Spielern nur einige Augenblicke Zeit, um zu entscheiden, was sie tun wollen. Im Grunde bleiben ih-

nen nur zwei Möglichkeiten: Entweder sie warten ab oder sie versuchen zu fliehen. Wenn sie abwarten, so erscheinen kurz darauf die ersten Soldaten und werden von Künßberg angewiesen, die Helden festzunehmen. Egal, welche Argumente die Helden auch zu ihrer Entlastung vorbringen, wird man sie auffordern, ihre Waffen abzulegen, schließend werden sie abgeführt und vorübergehend in den Kerker geworfen, bis man ihnen "den Prozess gemacht hat". Für die Soldaten besteht kein Zweifel daran, dass die ihnen unbekannten Helden die Täter sind und ihr Vorgesetzter von Rath das Opfer.

Entscheiden sie sich dagegen in typischer Heldenmanier zur Flucht, so bekommen sie es mit einer Übermacht an Soldaten zu tun, der sie nichts entgegensetzen können. Ihre einzige Fluchtmöglichkeit ist ein Erklettern der Holzpalisade über eine nahe stehende Leiter und ein anschließender Sprung in die Tiefe (siehe **Schaden durch Stürze** in WdS 144, es handelt sich um einen 5 Meter tiefen Sturz), gefolgt von einer abenteuerlichen Flucht in das Elendsquartier, wo sich die Helden mit Überzeugungskraft, Bestechung oder der Androhung von Gewalt einen Unterschlupf sichern können.

Es ist auch möglich, dass sich einige Helden zur Flucht wenden, während andere lieber ruhig Blut bewahren wollen. In diesem Fall werden sie vorübergehend getrennt, aber recht bald wieder zusammengeführt – siehe unten.

Frau Erlenfold, die die Helden zu Melchers Amtsstube begleitet hat, ist durch den Vorfall kreidebleich geworden und steht unter einem Schock, von dem sie sich so bald nicht erholen wird. Werden die Helden festgenommen, so ist sie ihnen keine große Hilfe bei ihrer Verteidigungsrede. Fliehen die Helden dagegen, so lässt sie sich widerstandslos mitzerren oder aber bleibt zurück.

Falls die Helden auf die Idee kommen, Künßberg angreifen, so können sie ihn mühelos zur Strecke bringen, bevor die Soldaten eintreffen, eine Flucht ist dann aber kaum noch möglich. Am weiteren Ablauf ändert eine solche Tat indessen nichts – Künßberg wird entweder von einem herbeieilenden Heiler versorgt oder er erliegt seinen Wunden und taucht gegen Ende des Abenteuers nicht mehr auf.

VERSCHWÖRERISCHE ANWERBUNG

Wenn sich die Helden haben festnehmen lassen, werden sie zusammen mit Frau Erlenfold in das stickige und feuchte Kellergewölbe eines steinernen Anbau gebracht, von einem alten, unfreundlich aussehenden Soldaten erneut durchsucht und danach ohne viel Federlesens in eine große Sammelzelle gesperrt. Das metallische Klacken des Riegels verrät ihnen auf deutliche Weise, dass sie nun Gefangene sind.

Nach zwei endlos erscheinenden Stunden können die Helden draußen vor der Zelle eine erhitzte Diskussion hören, deren genauer Wortlaut jedoch durch die massive Tür nicht zu verstehen ist. Anschließend öffnet sich das Schloss und sie werden von einem jungen Offizier herausgebeten, der sich als Wenzel von Eisenrath vorstellt, Adjutant des verstorbenen Melcher von Rath. Von dem alten Soldaten, der ihre Zelle bewacht hat, ist nichts zu sehen – er wurde von Wenzel an einen anderen Ort abkommandiert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bevor ihr dem Neuankömmling eure Unschuld beteuern oder ihn mit Fragen überhäufen könnt, stoppt er euch mit einer knappen, militärisch gewohnten Handbewegung.

"Wenn ich nicht von eurer Unschuld überzeugt wäre, dann wäre ich nicht hier. Ich werde mich kurz fassen, weil die Zeit drängt. Heute morgen ist Herr von Rath von einem Besuch in Ebelried zurückgekehrt, wo er sich mit einer Soldatin namens Helmgard aus Janefeld unterhalten hat, die ihm etwas über einen Schmuggelring berichtete, der entlang der Grenze zu den Schwarzen Landen immer wieder Wagenladungen verschwinden lässt. Vor seiner Unterredung mit Herr von Künßberg unterrichtete er mich davon, dass es diesbezüglich gewisse Verdachtsmomente gegen ebenjenen Herrn von Künßberg gebe, und dass er überdies von einer Verschwörung habe, die gegen unseren kaiserlichen Marschall, Frankwart Gerdenwald von Ebelried und Kollerbruch, gerichtet sein soll. Leider hat er mir keine Einzelheiten genannt, und auch fehlen mir handfeste Beweise. Deshalb glaube ich, sind wir aufeinander angewiesen. Ich kann euch aus diesem Kerker herausbringen und gebe euch die Gelegenheit, den Schmuggelring und die Verschwörung aufzudecken und so eure Unschuld zu beweisen. Ihr seht nach Leuten aus, die sowohl über den Willen als auch die Möglichkeiten verfügen, eine solche Angelegenheit bis zu ihren Wurzeln zurückverfolgen. Also, was sagt ihr, sind wir im Geschäft?"

Wenn die Helden zusagen, dann werden sie von Wenzel in eine Rüstkammer gelotst, wo sie sich in tobrische Uniformen einkleiden können. Außerdem erhalten sie Papiere, die sie als Soldaten des Regiments *Tobimoragarde* im Spezialauftrag der Kronvogtei auszeichnen. Wenzel besteht auf diese Tarnung, weil die Helden mit ihrem normalen Erscheinungsbild zu auffällig wären, um unbemerkt Nachforschungen anstellen zu können. Den Helden sollte klar sein, dass er ein hohes Karrierisiko eingeht, indem er sie freilässt. Sofern die Helden nicht darauf bestehen, sie mitzunehmen, verspricht er außerdem, sich um die Händlerin Erlenfold zu kümmern. Über verschlungene Pfade werden die Helden anschließend aus der herzoglichen Kanzlei und bis vor die Tore der Stadt

BOCKIGE HELDEN

Es kann passieren, dass die Spieler über die ungerechtfertigten Anschuldigungen und den Kerkeraufenthalt ihrer Helden alles andere als erfreut sind. Machen Sie ihnen in diesem Fall klar, dass es sich hierbei nicht um meisterliche Schikane, sondern um den Aufhänger des Abenteuers handelt, und dass sie natürlich die Gelegenheit haben werden, ihre Unschuld zu beweisen und sich an den wahren Schuldigen zu rächen.

Trotzdem haben die Helden in diesem Frühstadium zwei Möglichkeiten, das Abenteuer zu sprengen: Zum einen können sie darauf bestehen, im Gefängnis zu bleiben und beim Prozess ihre Unschuld zu beteuern. Wenzel von Eisenrath wird dann eine andere Gruppe von Abenteurern damit beauftragen, die wahren Schuldigen zu finden. Auch bei dieser Gruppe kann es sich um Spielercharaktere handeln, für die eigentlichen Helden ist das Abenteuer allerdings beendet. Die zweite Möglichkeit besteht darin, dass die Helden sich nicht für die wahren Hintergründe interessieren und stattdessen ihre Freiheit genießen, indem sie Reißaus nehmen. Auch in diesem Fall endet das Abenteuer für sie an dieser Stelle.

gelotst. Wenzel rät ihnen, nach Ebelried zu reisen und dort mit der Soldatin Helmgard Kontakt aufzunehmen, um herauszufinden, was sie dem Herrn von Rath berichtet hat. Diskretes Vorgehen sei bitter nötig, die Kontaktaufnahme zur Soldatin Helmgard solle informell und geheim vonstatten gehen, damit die eigene Tarnung nicht auffliegt. Er wird ihnen von Perainefurten aus so lange wie möglich den Rücken freizuhalten versuchen, allerdings ist seine Position durch die jüngsten Vorfälle stark gefährdet, deshalb drängt die Zeit. Bei Schwierigkeiten können sie sich an die Hauptfrau Endilia von Nibelwulf wenden,

mit welcher sein Herr öfters zu tun hatte und der man vertrauen kann. Damit verabschiedet er sich von den Helden und wünscht ihnen viel Glück.

Wenn die Helden, oder ein Teil der Helden in der vorherigen Szene erfolgreich geflohen sind, so werden sie im Elendsquartier *Travias Ring* von einigen Soldaten aufgespürt, die Wenzel von Eisenrath treu ergeben sind, und dort ein Treffen mit ihm vereinbaren. Gestalten Sie den obigen Erzähltext dann entsprechend um.

ΕΚΓΕΠΠΤΙΣΣΕ ΙΝ ΕΒΕΛΡΙΕΔ

DER ÜBERFALL

Ebelried für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 670 (davon knapp 100 Zivilisten)

Wappen: auf Blau ein goldener Schlüssel, darunter ein vierfach silber und blau wellengeteilter Zinnenschildfuß

Stadtherr: herzoglicher Trutzvogt Wolfhart von Weissenstein, Marschall Frankwart Gerdenwald

Garnisonen: I. Herzogliches Garderegiment *Tobimoragarde* (300 Bewaffnete), 50 gräflich-mendenische Landwehrsoldaten, Söldner des *Sturmbanners*, etwa 100 Bewaffnete der Landwehr, 20 Sappeure, ein Halbbanner Rondrianer vom Orden zur Hohen Wacht

Tempel: Rondra, Travia, Boron (in einem Marbiden-Kloster unweit der Stadt)

Besonderheiten: geweihte Greifenstatue

Wichtige Gasthöfe/Schenken: *Zum lachenden Drachen* (Q2/P5/S8)

Was die Ebelrieder über die Stadt denken: "Wir sind weder gebeugt noch gebrochen!"

Aus der einst stolzen Grafenstadt ist durch die jahrelangen Kampfhandlungen größtenteils ein Ruinenfeld geworden. Die Häuser in der Nähe der Tobimora sind schwer beschädigt und ihre Fenster mit Brettern vernagelt. Besser erhaltene Gebäude finden sich vor allem in jenen Teilen der Stadt, die nicht am Fluss liegen und deshalb dem Feindbeschuss weniger stark ausgeliefert sind. Dort leben auch die meisten noch verbliebenen Zivilisten der Stadt. Doch ist das Leben mehr als bescheiden und die elenden Verhältnisse wohl allenfalls mit dem Südquartier Gareths vergleichbar. Ganz Ebelried wurde im Laufe der Jahre von unterirdischen Gängen und Kasematten durchzogen, um ein ungehindertes Fortkommen in der Stadt und gefahrloses Leben für die zahlreichen Soldaten zu gewährleisten. Eine genauere Beschreibung Ebelrieds finden Sie in Schild 102f.

die Marschpapiere zu sehen. Er sieht übermüdet und mit seinem Dreitagebart und den fettigen Haaren nicht wie der stolze Landsknecht aus den Liedern der Bänkelsänger aus. Wenn man ihm die von Eisenrath ausgestellten Papiere zeigt, winkt er rasch eine Frau heran. Anscheinend eine des Lesens kundige Person, die ihm etwas ins Ohr flüstert und die Helden mit einem schiefen Lächeln ansieht.

Der Gardist weist die Gruppe an, sich beim Trossweibel Gerbald Plötzinger zu melden. Dieser kann ihnen – bei was auch immer – weiterhelfen und sie als Neuankömmlinge einweisen. Seine 'Amtsstube' befindet sich in der Schänke *Zum lachenden Drachen*.

Damit deutet er mit schmutzigen Händen Richtung Stadt einwärts.

Die Stadt Ebelried gleicht tatsächlich einem Trümmerfeld. Zwar sind die Soldaten und Einwohner bemüht, Ordnung zu halten, so dass die Straßen weitestgehend von Trümmern geräumt sind, aber man sieht den Mangel und die Verwüstung. Zivilisten ist es nur gestattet, einen schmalen Häusergürtel im Norden der Stadt zu bewohnen. Die im Südteil postierten Soldaten achten peinlich genau auf die Einhaltung dieses Gebots, denn der Südteil steht unter dem unregelmäßigen Beschuss der Katapulte des Feindes.

Die Schenke *Zum lachenden Drachen* ist ein heruntergekommene Spelunke, jedoch die einzige noch verbliebene in ganz Ebelried. Hier hat der Trossweibel von Ebelried, Gerbald Plötzinger, das Regiment. Er sorgt für Quartier, Verpflegung und verwaltet das Material und ist der erste Ansprechpartner für Neuankömmlinge. So auch für die Helden.

Sprechen die Helden ihn auf die Soldatin Helmgard an, so holt er eine der Soldrollen hervor und sucht nach dem Namen. Schließlich teilt er ihnen mit, dass eine Soldatin Helmgard aus Janefeld vor kurzem aus Ilzur hierher versetzt wurde und nun in einem Banner dient, das ganz vorne an der Brücke über die Tobimora Dienst tut. Wenn die Helden die Soldatin aufsuchen wollen, so werden sie von Plötzinger begleitet. Auf dem Weg zu den vorderen Stellungen kann er den Helden weitere Informationen über Ebelried und insbesondere die Brücke geben. Wenn er nach der Hauptfrau Endilia gefragt wird, so teilt er den Helden mit, dass diese sich mal wieder auf einer ihrer berüchtigten Kundschaftermissionen befindet. Plötzinger mag es gar nicht, wenn sich hohe Offiziere mit solchen Alleinmärschen unnötig in Gefahr bringen, aber bislang konnte er es ihr nicht ausreden und schon so manches Mal hat sie schon wichtige Informationen über feindliche Truppenbewegungen erlangt.

Bereits wenige Meilen vor der ehemaligen Grafenstadt werden die Helden durch Wachposten kontrolliert. Die Soldaten des Herzogs sind wachsam, wenn es um eine der wichtigsten Verteidigungsbastionen geht, die Tobrien sein eigen nennt. Am Perainefurter Tor, das sich durch sein rußgeschwärztes Mauerwerk auszeichnet, werden die Charaktere erneut aufgehalten. Ein junger Mann in einem wattierten Wappenrock aus besseren Zeiten und in den Farben des Herzogs verlangt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Je näher ihr der Brücke kommt, um so mehr Unruhe dringt an eure Ohren. Trossweibel Plötzinger legt seine Stirn in Falten und brummt misstrauisch "Was geht denn jetzt schon wieder vor sich?"

Schon ertönen auch von der Brücke die ersten Alarmrufe: Ebelried wird angegriffen! Aus den Ruinen ringsumher springen Soldaten, die dort gekauert haben. Ein Pfeifen in der Luft verrät, das irgendetwas nicht stimmen kann.

"Deckung!" brüllt Plötzinger und reißt den neben sich stehenden aus der Gruppe mit zu Boden. Im selben Moment kracht ein Felsbrocken unter martialischem Bersten von Gestein in einem Mauervorsprung zu eurer Rechten. Staub und winzige Gesteinssplitter wirbeln durch die Luft und hüllen alles um euch herum in einen fahlen Staubnebel.

Wilde Flüche dringen an euer Ohr, als die nächsten Geschosse rings um euch – teils beängstigend nah – zu Boden gehen. Ihr seht wie eine junge Soldatin von einem der Brocken erwischt wird und meint das Knirschen und trockene Knacken von Knochen zu hören, als der Stein die Hälfte ihres Körpers unter sich begräbt und ein ersterbendes Winseln aus ihrer Kehle dringt, bevor sich dieses in einen Schwall dunklen Blutes verwandelt, das aus ihrem sich noch immer bewegenden Mund quillt.

Trossweibel Plötzinger hat sich einen von euch am Ärmel gegriffen.

"Los!" brüllt er "Nach vorne! Es sieht schlimm aus und die Kameraden können etwas Verstärkung gebrauchen."



WdS 78f. verwendet werden. Wenn die Helden aufgrund ihrer Erfahrung das Kommando über einige Soldaten übernehmen, können sie auf das Abwehrmanöver *Formation* (WdS 68) und die Aktion *Taktik* (WdS 80) zurückgreifen.

Mit vereinten Kräften sollte es gelingen, das Erstürmen der Barrikade und des Torhauses zu verhindern, zumindest kann wertvolle Zeit gewonnen werden, bis Verstärkung aus der Stadt den Ort des Geschehens erreicht. Spätestens wenn die Verstärkung den Kampfplatz erreicht hat, gelingt es, den Feind mehr und mehr bis auf die Brücke zurück zu drängen. Einige der getöteten Angreifer fallen von dort direkt in die Tobimora, aus der ein unheimliches Gluckern zu vernehmen ist, und als die leblosen Körper nicht wieder auftauchen, kann man nur erahnen, welche Kreaturen sich dieser Toten angenommen haben müssen.

Schnell und fast routiniert machen sich die Soldaten des Herzogs daran, die Lücken in der Barrikade zu schließen und die aufgestoßenen Torflügel wieder abzuriegeln. Weibel Plötzinger wischt sich Blut und Schweiß aus dem Gesicht und lässt sich mit einem "Ich werde einfach zu alt für diese Scheiße" auf einen der geschleuderten Felsbrocken sinken.

Nach einer Verschnaufpause führt sie Weibel Plötzinger zur Einheit und vermuteten Stellung der Soldatin Helmgard. Dort können sie erfahren, dass sich die Soldatin in Begleitung von Hauptfrau Endilia auf eine Erkundungsmission begeben hat. Genauer weiß niemand, weil Helmgard erst seit kurzem hier ist. Es schien jedoch eine wichtige Information gegeben zu haben, die sie der Hauptfrau unter vier Augen habe anvertrauen wollen. Die beiden seien flussabwärts in Richtung Süden aufgebrochen.

Kampfteilnehmer

Schwert/Axt INI 9+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W+4 DK N
LeP 30 AuP 25 RS 3 WS 6 MR 6

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Die obigen Werte können exemplarisch sowohl für die verteidigenden Ebelrieder Soldaten als auch die angreifenden schwarztoobriscen Söldner verwendet werden. Einige von ihnen können Sie mit verbesserten Werten, Sonderfertigkeiten und Waffen ausstatten, aber grundsätzlich sollen in dieser Szene die Helden und ihre Fähigkeiten herausragen.

Um den Kampf stimmungsvoller zu gestalten, können die Regeln rund um das Thema *Bodenpläne* und *Distanzklassen* auf

VERWISCHE SPUREN

Die Helden sollten sich nun von Plötzinger verabschieden und entlang der Tobimora nach den beiden Soldatinnen suchen. Mithilfe einer *Fährtsuchen*-Probe +5 können sie in dieser menschenverlassenen Gegend tatsächlich eine Spur ausmachen, die zu den beiden gehören könnte. Aber auch ohne diesen Hinweis müssen sie dem Verlauf des Flusses nur für einige Meilen folgen, bis sich ihnen ein schauriger Anblick bietet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An dieser Stelle verbreitert sich der Fluss und beschreibt eine sanft dahin plätschernde Biegung Richtung Osten. Hier und da seht ihr rund gewaschene und mit Moos bewachsene Findlinge aus dem seichten Wasser ragen, das an dieser Stelle eine natürliche Furt bildet. Der Sonnenschein und das fröhliche Zwitschern der Vögel täuschen fast darüber hinweg, dass ihr euch hier direkt an der Grenze zu den schwarzen Landen befindet.

Vor euch erhebt sich aus der Uferböschung eine mächtige Weide, die ihre Äste weit über das Wasser der Tobimora ausgebreitet hat. Dort hat sich ein großer Schwarm Insekten niedergelassen, um über dem warmen Wasser zu tanzen und sich an dem Leib gütlich zu tun, der an einem Strick von einem dem Ufer zugewandten Ast baumelt."

Bei dem Leichnam handelt es sich um die Soldatin Helmgard, wie die Helden unschwer an ihren Papieren erkennen können, die mit einem Stein beschwert zu ihren Füßen liegen. Auf der Rückseite hat sie ein kurzes Abschiedsschreiben verfasst, in dem sie davon berichtet, dass sie den Krieg, das

Leid und ihre Einsamkeit nicht länger ertragen könne und deshalb ihrem Leben ein Ende mache. Mit einer eingehenden Untersuchung und einer normalen Probe auf *Anatomie* oder *Heilkunde Wunden* +5 können die Helden feststellen, dass die Soldatin unter ihrem Helm eine schwere Kopfwunde aufweist, die sie kurz vor ihrem Tod erlitten haben muss und mindestens eine Bewusstlosigkeit verursachte. Eine Probe auf *Sprachenkunde* ergibt zudem, dass der Abschiedsbrief handschriftlich nicht mit der aus Helmgards anderen Notizen übereinstimmt. Tatsächlich wurde sie von der Hauptfrau Endilia hinterrücks niedergeschlagen und anschließend von ihr aufgeknüpft und mit einem gefälschten Abschiedsbrief versehen.

Helmgards Dokumentenmappe enthält einige von ihr verfasste Notizen mit Namen und Zahlen, die den Helden nichts sagen, sowie ihren Soldpapieren, aus denen hervorgeht, dass sie erst vor einer Woche aus Illsur hierher versetzt wurde und dort dem Korporal Jasper Menning unterstand. Endilia hat aus der Mappe alle Dokumente entfernt, die ihr verdächtig erschienen und den Rest darin gelassen, um den Selbstmord glaubwürdiger erscheinen zu lassen.

Die Helden können nun versuchen, die Spur von Endilia wieder aufzunehmen, was ihnen jedoch nicht gelingt, weil diese einen Pfad durch die natürliche Furt genommen hat, den man ohne eine genaue Kenntnis der Umgebung nicht verfolgen kann. Außerdem können sie überlegen, den Mord zu melden und zu versuchen, Plötzinger auf ihre Seite zu bringen, aber noch sind ihre Verdachtsmomente nicht erhärtet und echte Beweise haben sie auch nicht. Ihre beste Hoffnung besteht darin, der einzigen Spur zu folgen, die sie haben, und in Illsur mit Jasper in Kontakt zu treten.

NACH ILSUR

AN DER GRENZE ENTLANG

Der Weg nach Illsur führt die Helden durch die Baronien Nordweide, Becherlingen, Reiherstolz, Misafelden und Alst. Während sie zu Beginn noch durch Gebiete reisen, die von den Kriegseinwirkungen weitestgehend verschont geblieben sind, finden sie vor allem im südlichen Misafelden und in Alst die Spuren langer Besatzungsjahre und links und rechts des Weges dann und wann den aufgeknüpften Körper eines vermeintlichen Paktierers oder Kollaborateurs. Hier treffen sie auch auf die alte Reichsstraße, die für den Warentransport von Illsur nach Perainefurten genutzt wird. Sie ist teilweise stark beschädigt und hier und da kann man Arbeiter sehen, die sie im Schweiß ihres Angesichts in Stand setzen. Begleitet werden sie von tobrischen Soldaten, die sie vor Überfällen aus dem nahen Grenzgebiet schützen sollen.

Während der Reise kann es zum Angriff einer berittenen Patrouille von Haffax' Söldnern kommen, am besten auf eine der gerade mit Ausbesserungsarbeiten beschäftigten Gruppen, denn diese sind sehr häufig Ziel von Angriffen – weniger aus taktischen als aus Einschüchterungsgründen.

Haffax' Reiter lassen sich nicht auf einen langen Kampf ein. Die Straßenarbeiter versuchen ebenfalls, einen Kampf zu vermeiden, und fliehen in ein für die Reiter ungünstiges Gelände. Auch hier sind Bodenpläne oder eine Skizze des Kampfplatzes von Nutzen. Die Helden können die Angreifer bemerken (*Sinneschärfe*-Probe), wenn diese aus dem Schutz eines Wäldchens hervorkommen. Richten Sie es so ein, dass heransprintende Helden gerade noch rechtzeitig den Kampfplatz erreichen. Falls Sie mit Ausdauer im Kampf spielen (WdS 83), sind die Helden durch einen solchen Sprint natürlich etwas im Nachteil. Wenn sie wollen, können ihre Gegner auch berittene Schützen sein, die aus 30 Schritt Entfernung mit einem Kurzbogen einen schnellen Schuss abgeben, um dann wieder davon zu preschen.

Berittener Söldner

Speer	INI 9+1W6	AT 15	PA 12	TP 1W+5	DK S
Reitersäbel	INI 9+1W6	AT 15	PA 12	TP 1W+3	DK N
LeP 35	AuP 30	RS 5	WS 7	MR 6	
Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Aufmerksamkeit					

Ilsur für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 1.000

Wappen: silberner Schild, gespalten durch eine aufsteigende blaue Spitze, darin ein silberner Schwan

Herrschaft/Politik: Baronin Lleara-Dhana von Yyoffrynn-Thama zu Ilsur

Garnison: 20 Stadtgardisten, etwa 100 Veteranen, Söldner und Freiwillige, etwa 70 Soldaten des Regimentes *Tobimoragarde*

Tempel: Peraine, Rondra, Efferd

Besonderheiten: die Heiligen Quellen von Ilsur

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Pilgergaststätte *Regenbogenhaus* (Q5/P4/S24), Taverne *Rondra will es* (Q7/P7)

Nach Jahren der Besetzung und des Kampfes sind im Jahr 1029 BF die Belagerer endlich vertrieben und Ilsur wieder vollständig befreit. Doch die Spuren des Krieges und der Invasion durchziehen die Ortschaft mit einem tristen Band aus Ruinen, Schutt und Trümmern.

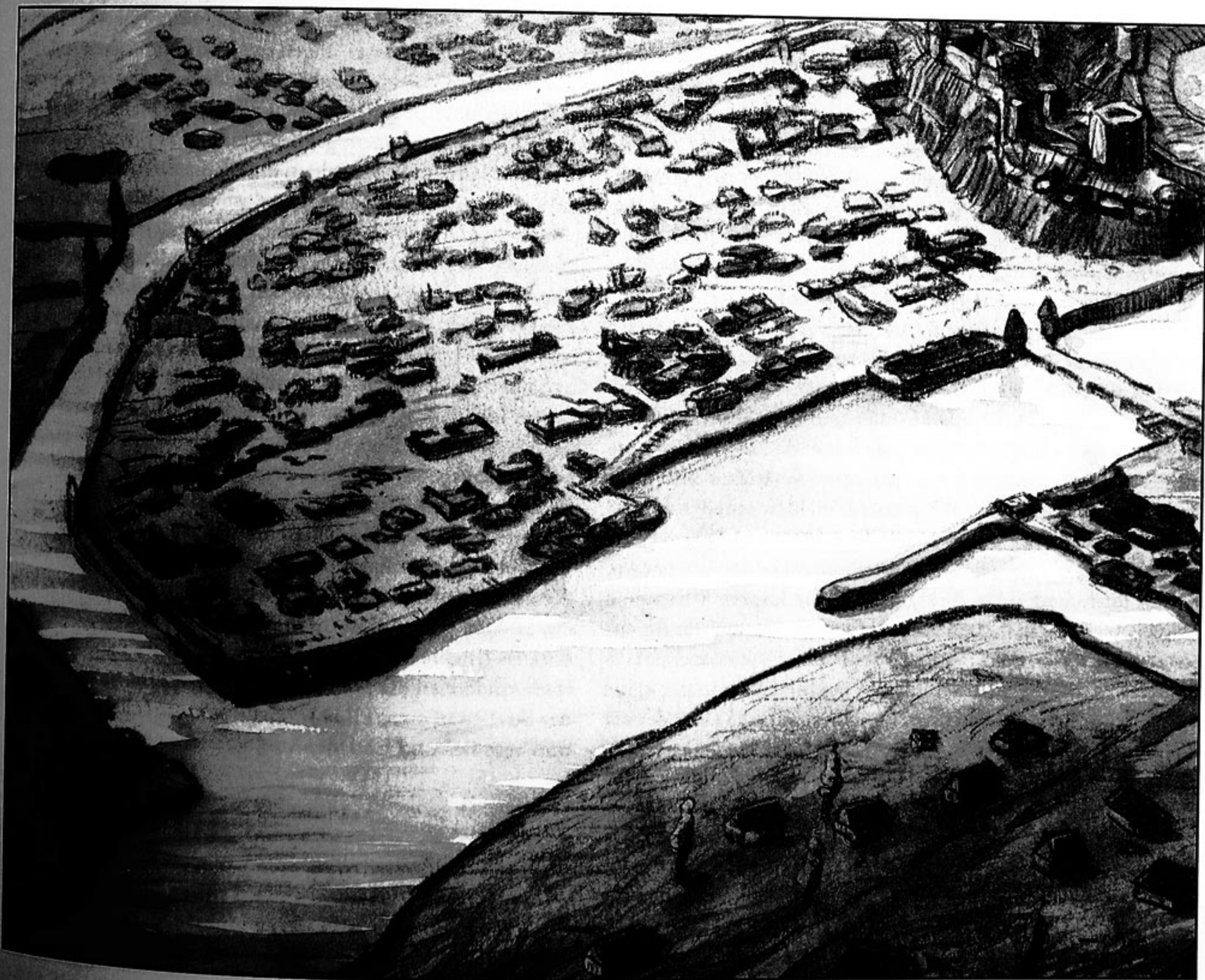
Mehr zu Ilsur finden Sie in **Schild 103f.**

Ilsur ist eine Stadt im Wiederaufbau, und überall werden ein paar kräftige Arme gebraucht, die mit anpacken können. Wenn sich die Helden weiterhin als Soldaten der Tobimoragarde ausgeben, werden sie deshalb ohne große Überprüfung als "Nachschub aus Perainefurten" akzeptiert und umgehend für die erstbesten Arbeiten eingeteilt. Wenn sie ihren Spezialauftrag

als Ausrede vorbringen, wird man sie damit beschwichtigen, dass sie dem auch außerhalb ihrer Dienstzeit nachgehen können. Immerhin liefert ihnen dies die Gelegenheit, sich ungestört umhören zu können. Sind sie dagegen als Zivilisten in der Stadt, so können sie sich freier bewegen, haben aber es aber unter Umständen schwerer, mit ihren Gegenüber ins Gespräch zu kommen.

Die einfachste Vorgehensweise besteht darin, sich zu Jasper durchzufragen und ihn auszuhorchen bzw. zu beschatten. Alternativ können sich die Helden auch nach "zusätzlichen Erwerbsmöglichkeiten" umhören, dabei sollten sie jedoch sehr behutsam vorgehen: eine erfolgreiche *Gassenwissen*-Probe führt sie an den richtigen Ort, eine *Menschenkenntnis*-Probe liefert ihnen darüber Aufschluss, ob sie es mit einer verschlagenen Person zu tun haben, und eine *Überreden*-Probe dient dazu, die benötigten Informationen aus ihr herauszukitzeln. Teile dieser Ermittlungen können Sie auch am Spieltisch ausspielen. Über kurz oder lang weisen alle Hinweise auf den selben Personenkreis: die beiden Soldaten Rentel und Ulfriede, die jedoch vor kurzem zu einer sechsmonatigen Kerkerhaft verurteilt wurden, nachdem sie bei einem Diebstahl aufgefliegen sind, sowie der Korporal Jasper Menning, der auch "der Glückliche" genannt wird, weil er schon ein halbes Dutzend teilweise schwerer Kriegsverletzungen erlitten hat und eine entsprechende Menge an Verwundetenabzeichen vorweisen kann. Hinter vorgehaltener Hand teilt man den Helden jedoch mit, dass es bei über der Hälfte dieser Verwundungen nicht wirklich mit rechten Dingen zugegangen sei.

Nach einer Weile finden die Helden Jasper in seiner Stammkneipe "Seemöwe" im Hafen, einem heruntergekommen



Loch, in dem sich nur hartgesottene Matrosen und abgebrühte Halunken herumtreiben. Hier wird Jasper gerade von einigen Seeleuten recht rabiät in die Mitte genommen. Er hat schon ein blaues Auge, seine Lippe ist aufgeplatzt und er steht nur deshalb noch auf den Beinen, weil er von zwei seiner "Gesprächspartner" festgehalten wird. Ein dritter hat einen Dolch gezogen und spielt damit an seiner Kehle herum, während er ihm verschwörerisch ins Ohr flüstert. Ansonsten ist die Kneipe leer, der Wirt schaut in eine andere Richtung und tut so, als würde er von dem ganzen nichts mitbekommen. Wenn die Helden Jasper außerhalb der Kneipe abpassen wollen, kann sich eine ähnliche Szene auch andernorts abspielen.

Zu ihren Motiven befragt geben die Seeleute an, dass Jasper ihnen noch einen ganzen Haufen Geld (100 Silbertaler) schuldig ist, was auch der Tatsache entspricht. Wie die Helden mit dieser Situation umgehen wollen, bleibt ihnen überlassen, aber die Matrosen sind so schlecht gelaunt, dass sich Handgreiflichkeiten kaum vermeiden lassen, selbst wenn sich die Helden bereit erklären, den schuldigen Betrag aus ihrer Tasche zu begleichen.

Angetrunkener Seefahrer

Raufen	INI 8+1W6	AT 13	PA 10	TP 1W(A)	DK H
Dolch	INI 8+1W6	AT 12	PA 9	TP 1W+1	DK H
LeP 30	AuP 15	RS 1	WS 7	MR 3	

Sonderfertigkeiten: Bornländisch (Block, Knie, Kopfstoß, Schmutzige Tricks, Tritt)

Passen Sie die Anzahl und Stärke der Gegner an Ihre Helden an, um eine zünftige Kneipenschlägerei zu inszenieren, bei der die Einrichtung in Trümmer gelegt wird. Gardisten werden hier nicht eingreifen, der Kampf läuft so lange, bis eine Seite k.o. am Boden liegt. Einer der Matrosen benutzt einen Dolch, die anderen kämpfen "sauber", schrecken aber auch nicht vor dem Einsatz schmutziger Tricks zurück.

Das Ziel dieser Szene besteht darin, dass die Helden Jasper aus einer gefährlichen Lage befreien und außerdem ihre Kampfkraft und Abgebrühtheit unter Beweis stellen. Hinzu kommt das bunt zusammengewürfelte Erscheinungsbild, das eine aventurische Heldengruppe üblicherweise an den Tag legt sowie die Tatsache, dass die Uniformen tobrischer Soldaten nicht so recht zu ihnen passen will. All dies gereicht ihnen in dieser Situation zum Vorteil, um Jaspers Vertrauen zu gewinnen.

Nachdem sie sich an einen ruhigeren Ort verzogen haben, werden sie von Jasper nach dem Woher und Wohin befragt. Lassen Sie sich von Ihren Spielern eine passende Lügengeschichte auftischen, in die auch wahre Elemente verwoben sein können, schließlich dürften die meisten Helden einen abenteuerlichen Werdegang hinter sich haben. Ob sie Helmgard und ihr Schicksal erwähnen wollen, bleibt den Helden überlassen, richtig formuliert sollte dies jedoch nicht Jaspers Misstrauen erwecken. Das Einstreuen von Hinweisen, die auf die Bereitschaft zu diversen Schurkentaten schließen lassen, ist ebenfalls keine schlechte Idee. Anschließend erzählt auch Jasper seine Geschichte (siehe Personenbeschreibung, Seite 56), aus der vor allen Dingen hervorgehen sollte, dass er kein Verräter ist, son-

dern nur ein Kleinkrimineller, der es mit dem Gesetz nicht so eng nimmt. Er zeigt den Helden außerdem ein Papier, auf dem das krakelige Bild eines Soldaten zu sehen ist, der irgendwelche unförmigen Monster besiegt, darunter steht in krakeliger Schrift "Papa" – laut Jasper sein wichtigster Besitz.

Nachdem sich Jasper hoffentlich mit den Helden angefreundet hat, weiht er sie über seine aktuellen Probleme ein (wenn sie seine Schulden beglichen haben, hofft er auf diese Weise auch eine Möglichkeit zu finden, sie zurückzuzahlen): er lässt auf dem Weg nach Ebelried entlang der Grenze des öfteren eine Wagenladung verschwinden und tarnt diese als Überfall der Schwarztobrier. Seine Komplizen waren bisher meistens Helmgard, Rentel und Ulfried, erstere habe sich aber vor kurzem mit seinem Segen nach Ebelried versetzen lassen, während Rentel und Ulfriede sich bei einem ihrer Nebengeschäfte haben erwischen lassen und zur Zeit im Kerker sitzen. In Kürze soll aber wieder eine Wagenladung verschwinden, und dafür benötigt er noch eine Handvoll Soldaten, die ihn begleiten, um die ganze Sache glaubwürdig erscheinen zu lassen. Für die Helden sei dies eine absolut risikofreie Angelegenheit, mit der sich viel Geld (insgesamt 100 Dukaten) verdienen ließe, dafür müssten sie nicht viel mehr leisten als ihn zu begleiten und anschließend seine Falschaussage zu bezeugen. Die Selbstzufügung einer Wunde wäre ebenfalls nicht schlecht, aber nicht zwingend nötig, den Hauptteil dieser Last würde er selbst übernehmen. Seine Handelspartner Basilius von Künßberg und Endilia von Nibelwulf verschweigt er gegenüber den Helden, während er über die Tatsache, dass sie Verräter sind und mit den Schwarzen Landen Handel treiben, nicht informiert ist.

Wenn die Helden zustimmen, wird Jasper die nötigen Schritte in die Wege leiten, um sie für den Schutz der Warenlieferung einzuteilen, die in zwei Tagen aus Ilsur aufbrechen soll. Bis dahin können die Helden beim Wiederaufbau der Stadt mithelfen. In einer umgebauten Lagerhalle am Hafen wird ihnen ein Schlafplatz in einem großen Quartier zugewiesen, in dem derzeit rund 20 bis 30 Soldaten nächtigen. Hier herrscht ein rauer Umgangston und der Platz ist eng bemessen. Lediglich ein Feldbett und die Möglichkeit, sein Gepäck in einer kleinen Holzkiste zu verstauen, gehört zur wohnlichen Ausstattung eines jeden Einzelnen. Zwischen Schweiß und dem Geruch von Waffenfett, gepaart mit schlechtem Sold und harter Arbeit entstehen oft Spannungen, die sich dann und wann in einem handfesten Streit entladen können und der Weibel sieht nicht immer hin.

Anders ist es natürlich, wenn sich die Helden in Ilsur nicht als Soldaten ausgegeben haben, denn als offizielle Bedeckung des Warentransports benötigt Jasper mindestens zwei als Soldaten getarnte Helden. Die Helden können sich auch vor Ort einschreiben – das Rekrutierungsbüro steht gerade in Ilsur jederzeit offen, und es werden nicht viele Fragen gestellt, bevor man die Helden passend zu ihren Fähigkeiten in den Dienst einteilt. In Ilsur bedeutet dies Patrouillen in der nahen Gegend, insbesondere an der Grenze zu Haffax' Einflussgebiet, Schutz der Straßenarbeiter, Hilfe bei Schutträumarbeiten in der Stadt und dem Be- und Entladen von Schiffen.

SCHATTEN IN DER NACHT

DIE ÜBERGABE

Zwei Tage später läuft die *Adamantenbraut* aus Khunchom in Il-sur ein. An Bord befindet sich Getreide sowie 'Material für Ebelried', das nicht näher deklariert wurde. Wurden die Helden zum Hafendienst eingeteilt, um beim Entladen der *Adamantenbraut* zu helfen, können sie feststellen, dass drei massive Kisten auf einen kleinen, abseits stehenden Wagen verladen werden. Am nächsten Tag gegen Mittag verlässt der Wagen, gesichert von Jasper und den Helden die Stadt Il-sur. Falls die Helden sich nicht mit Jasper angefreundet haben, können sie durch ihre Nachforschungen herausfinden, dass es sich bei dieser Warenlieferung um eine Ladung handelt, die wahrscheinlich von Jasper "verloren gegangen" werden soll, und das es das beste ist, dem Tross unauffällig zu folgen – verlangen Sie hierzu einige stellvertretende Proben auf *Schleichen*, *Sich verstecken* bzw. *Fährtensuchen*, wenn die Helden in gebührllichem Abstand folgen. Die folgenden Ereignisse müssen in diesem Fall etwas umformuliert werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurz vor dem Ort Milastein sucht ihr euch in einer kleinen Talsenke abseits der Straße einen Ratsplatz. Ein Feuer wird entzündet und nach einem kurzen Essen unterrichtet euch Jasper darüber, dass die Übergabe in dieser Nacht durchgeführt werden soll.

"Sobald wir den Wagen übergeben haben, werden wir das Lager mit falschen Kampfspuren präparieren. Das Geld, das wir zur Belohnung erhalten, können wir in einer nahegelegenen Böschung verstecken – es würde nicht gut aussehen, sich mit Taschen voller Gold als Opfer eines Überfalls zu präsentieren. Damit es glaubwürdig aussieht, muss außerdem Blut fließen. Keine Sorge, bei euch genügen ein paar Kratzer, den Rest übernehme ich. Das habe ich schon häufiger gemacht, ihr könnt mir da ordentlich zusetzen, ich halte viel aus. Bis jetzt war ich davon immer so übel zugerichtet, dass niemand auch nur im Traum daran gedacht hätte, dass ich mir solche Wunden freiwillig hab zufügen lassen." Er lacht heiser. "Es ist nicht so, dass ich Schmerzen mag. Aber sie erinnern mich daran, dass ich das hier nicht zu meinem Vergnügen mache. Ich mache es für meine Familie und für meine Tochter."

Nun bleibt den Helden erst einmal nichts weiter übrig, als abzuwarten. Falls sie auf die Idee kommen, die von ihnen beförderte Ladung genauer zu untersuchen, spricht sich Jasper strikt dagegen aus. Es würde nur unnötige Komplikationen verursachen. Um eine Kiste zu öffnen, sind ein Brecheisen und eine KK-Probe +2 erforderlich – die Kiste kann danach nicht mehr auf eine Weise verschlossen werden, die darüber hinwegtäuscht, dass sie vorzeitig geöffnet wurde. Im Innern der Kiste finden die Helden mehrere Beutel mit einem Pulver, dass sich mit einer erfolgreichen *Alchimie*-Probe +8 als Hylailer Feuer identifizieren lässt.

Wenn Helden Wachposten aufstellen, so steht diesen eine *Sinnschärfe*-Probe +5 zu, um zu bemerken, dass sie in der Dunkelheit von allen Seiten eingekreist werden. Darauf hingewiesen, empfiehlt ihnen Jasper, ruhig Blut zu behalten, und weiß seine eigene Nervosität geschickt zu überspielen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich schälen sich mehrere Gestalten mit entzündeten Fackeln aus der Dunkelheit. Jasper erhebt sich und deutet euch an, euch still zu verhalten, dann geht er den Gestalten entgegen. Indessen bemerkt ihr in der allgemeinen Stille, die sich plötzlich auf das Tal gesenkt hat, leise Geräusche im Unterholz um euch herum, und schon kurz darauf bewegen sich mehrere Dutzend verummte Gestalten mit aus allen Richtungen auf euch zu und zielen mit ihren Armbrüsten auf euch. In einem Abstand von etwa zehn Schritt bleiben sie stehen. Ihr seid eingekreist.

Auch die Gestalt, der Jasper nun gegenüber steht, ist verummmt. An ihrer Stimme, die sich nun im schneidigen Tonfall an Jasper wendet, könnt ihr erkennen, dass es sich um eine Frau handelt: "Hast du die Ware?"

Jasper bejaht die Frage, daraufhin blitzt etwas in der Hand der Frau auf und stößt in seine Richtung. Der Korporal krümmt sich zusammen und sinkt zu Boden. Wie auf Kommando rücken die verummten Armbrustschützen noch einen weiteren Schritt an euch heran.

Bei der verummten Frau handelt es sich um Hauptfrau Endilia, in ihrer Begleitung befindet sich ein Halbbanner schwarz-tobrischer Elitesoldaten, beides können die Helden aber im Moment höchstens errahnen. Wenn sie nach der Anzahl ihrer Feinde fragen, teilen Sie ihnen mit, dass es zu viele sind, um sie auf die Schnelle zu zählen, mindestens aber zwanzig. Sollten sie tatsächlich einen Ausbruch versuchen, bekommen sie als erstes eine entsprechende Menge Armbrustbolzen ab, danach zücken die Angreifer ihre Schwerter und gehen zum Nahkampf über. Ihre Kampfwerte finden Sie unten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun tritt die Frau an euch heran, während sie ein Taschentuch zückt, um das Blut von ihrem Dolch – einem Mengbilar – zu wischen.

"Dieser dort", sie deutet abfällig zu der Stelle, an der Jasper in sich zusammengesunken ist, "ist ein Verräter. Ihr habt nun gesehen, was mit Verrätern geschieht. Ich rate euch, nicht den selben Fehler zu machen."

Auf ein weiteres Nicken hin tritt ein weiterer Vermummter hinzu und stellt eine kleine Kiste vor euch ab.

"Das ist die vereinbarte Bezahlung. Ich rate euch, sie entgegen zu nehmen und uns die Wagenladung auszuhändigen."

Wenn die Helden dem Handel zustimmen, spannen zwei der Vermummten den Wagen an und führen ihn in die Dunkelheit davon. Anschließend tritt auch der Rest den Rückzug an und lässt nur die Kiste und den in sich zusammengesunkenen Jasper zurück. Wenn die Helden die Wagenladung geöffnet haben, kommt es kurz zu einer unangenehmen Situation, aber solange nichts fehlt, werden sie verschont.

Wenn Sie wollen, kann Endilia einen der Helden einladen, sie zu begleiten (siehe Kasten **Infiltrator auf Einladung** Seite 50).

Die Helden können natürlich auch jederzeit entscheiden, ihre Feinde anzugreifen. Nach der ersten Armbrustsalve, die bereits verheerende Auswirkungen haben dürfte, konzentrieren sich die Vermummten jedoch darauf, die Ladung zu sichern und abzutransportieren. Solange die Helden gegen sie kämpfen, werden sie sich ihrer erwehren und schrecken auch nicht davor zurück, einem am Boden Liegenden den Todesstoß zu versetzen, aber wenn die Helden sich zurückziehen, werden sie nicht verfolgt.

Vermummter schwarztobrischer Elitesoldat

Schwert	INI 15+1W6	AT 16	PA 15	TP 1W+5	DK N
Armbrust	INI 15+1W6	FK 18		TP 1W+6*	
LeP 40	AuP 45	RS 3	WS 8	MR 7	

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Scharfschütze

Das leicht entzündliche Hylailer Feuer stellt natürlich ein gutes Druckmittel dar, sofern sich die Helden entsprechend vorbereitet haben. Endilia ist tatsächlich bereit, gewisse Zusagen zu machen, um das Hylailer Feuer unbeschadet in Empfang zu nehmen, fühlt sich aber nicht dazu verpflichtet, diese auch einzuhalten. Letzten Endes wird es den Helden schwer fallen, auf diese Weise mehr für sich herauszuhandeln als ihnen Endilia ohnehin zugedacht hat.

Jaspers Ende

Sobald sich die Vermummten auf friedliche oder unfriedliche Weise der Wagenladung bemächtigt haben und damit in der Dunkelheit verschwunden sind, können sich die Helden der Kiste zuwenden, in der sich tatsächlich die vereinbarten 100 Dukaten befinden, sowie dem am Boden liegenden Jasper. Wenn sie ihn auf den Rücken drehen, können sie erkennen, dass er aus einer Brustwunde blutet, die mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* behandelt werden kann. Schlimmer ist jedoch das Kukris (WdS 149), dass ihm durch Endilias Mengbilar verabreicht wurde. Dass der Soldat überhaupt noch am Leben und bei Bewusstsein ist, ohne sich in Krämpfen zu winden, ist allein seiner großen Zähigkeit zu verdanken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jasper greift den Arm von [Heldennamen] und hält sich wie ein Ertrinkender daran fest, während ein Zittern durch seinen Körper läuft. Er ist kreidebleich und kalter Schweiß steht auf seiner Stirn, und doch lächelt er euch grimmig an: "So leicht kriegt man einen wie mich nicht klein." Eine weitere Erschütterung lässt seinen Körper beben. "Aber diesmal hat es mich wohl schwerer erwischt. Sagt Janella ... sagt ihr ... dass ich keiner von denen war. Niemals!" Erneut verkrampft sich sein Körper vor Schmerz. "Sagt ihr ... sagt ... dass ich sie ... liebe." Sein Blick bricht, ein Lächeln zuckt über seinen Körper, dann ist er tot.

Mit herausragenden Heilkräften mag es den Helden gelingen, Jasper gerade noch so zu retten, aber das ist eigentlich nicht die Aufgabe dieser Szene. Statt dessen soll sie diesem Krieg, in dem die Helden bislang nur anonyme Opfer gesehen haben, eine hässlichere Fratze verleihen helfen. Dennoch: Wenn die Helden über entsprechende Kenntnisse in *Heilkunde Gift* verfügen, sollten sie eine ebenso dramatische Szene wie die oben beschriebene entwerfen, bei der sie ihm das Leben retten. Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist beides möglich.

INFILTRATOR AUF EINLADUNG

Jasper wird von Endilia getötet, weil sie ihn verdächtigt, ein falsches Spiel zu spielen und mit der zuvor von ihr umgebrachten Helmgard unter einer Decke zu stecken. Trotzdem wird sie auch in Zukunft auf Verbündete angewiesen sein, die für sie den Schmuggel organisieren, deshalb lässt sie die Helden am Leben, um sich später mit ihnen in Verbindung zu setzen.

Eventuell lädt sie darüber hinaus einen der Helden ein, sie zu begleiten, um ihn in die genauen Abläufe einzuweihen und seine Loyalität auszuloten. Für diese Aufgabe wählt sie denjenigen Helden aus, der ihr als durchsetzungsstärkster erscheint. Richten Sie es so ein, dass diese Aufgabe dem Spieler zufällt, der in Ihrer Runde am aktivsten ist, denn er wird in der weiteren Handlung des Abenteuers auf sich allein gestellt Entscheidungen fällen müssen.

Der Held begleitet Endilia und ihre Soldaten und wird dabei scharf bewacht. Nachdem sie eine Weile unterwegs sind, stellt sich Endilia unter ihrem wahren Namen vor und offenbart dem Helden, dass sie geschäftliche Beziehungen zu Herzog Arngrimm unterhält. Sie sei keine Dämonenpaktiererin, aber jede müsse halt sehen, wo er bleibt. Währenddessen beobachtet sie genau die Reaktion des Helden und befragt ihn bezüglich seiner Herkunft und seiner Loyalitäten – hier sollten dem Spieler die Erfahrungen, er beim vorherigen Gespräch mit Jasper gewonnen hat, weiterhelfen.

Wenn sich der Held verplappert oder ihm der Boden zu heiß wird, kann er jederzeit die Flucht ergreifen. Man wird ihn eine Weile verfolgen (Proben auf *Athletik (Langlauf)* und ähnliche körperliche Talente, Behinderung durch schwere Ausrüstung beachten) und dann von ihm ablassen.

Ansonsten hat der Held die Gelegenheit, Endilia, die ihm nun einigermaßen vertraut (besser: mit dem gleichen Misstrauen betrachtet, dass sie all ihren Geschäftspartnern entgegenbringt), bis zum Bauernhof zu begleiten, wo er beobachten kann, wie der Alchimist Boras Tannenwalder das Hylailer Feuer erfreut in Empfang nimmt und damit in sein Labor verschwindet. Anschließend wird der Held von Endilia in ein Gästezimmer geführt und dazu aufgefordert, dort zu warten. Später werden ihre Geschäftspartner eintreffen, dann würde sie ihnen den Helden vorstellen. Die Söldner, die den Bauernhof bewachen, weist sie derweilen an, ein Auge auf den Helden zu behalten, was diese aber höchstens halbherzig erledigen.

Von dem Moment an kann der Held aus dem Innern des Bauernhofs relativ frei agieren. Sollte er tatsächlich abwarten, bis Endilia ihr Gespräch mit Künßberg und Oberst Heitzfeld geführt hat (siehe Seite 54), so lässt sie ihn im Anschluss an das Gespräch hinzurufen, worauf hin er natürlich sofort von Künßberg erkannt wird. Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollten aber auch seine Kameraden vor Ort sein, um das Finale stattfinden zu lassen.

UNTER FEINDEN

Der von den verummten Soldaten abtransportierte Wagen hinterlässt deutliche Spuren, so dass er sich nachts mit einer normalen *Fährtsuchen*-Probe und tagsüber mit einer um 5 Punkte erleichterten Probe auf *Fährtsuchen* verfolgen lässt. Hin und wieder können die Helden einen Blick auf die von ihnen verfolgte Gruppe erhaschen, sie sollten jedoch einen gehörigen Abstand wahren, um keine Aufmerksamkeit zu erregen. Die Reise führt sie durch die von den Schwarztobriern besetzten Gebiete, so dass es kaum noch einen Zweifel daran geben kann, auf welcher Seite die von ihnen verfolgten Soldaten stehen. Diese halten eine stramme Marschgeschwindigkeit durch, so dass sie bereits nach vier Tagen einen verlassenen Bauernhof erreichen, der sich in der Nähe des schwarztobrischen Feldlagers gegenüber der belagerten Stadt Ebelried befindet.

DER BAUERNHOF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das Ziel eurer Reise erreicht, bewahrheiten sich eure schlimmsten Ahnungen. In einigen Meilen Entfernung könnt ihr ein großes Feldlager erkennen. Tiefe Erdgräben und Schanzen durchziehen die gerodete und durch Pferde und Wagen zerfurchte Landschaft, die weiter nordwärts durch die Tobimora unterbrochen wird. Hier reißen sich Zelt an Zelt und Hütte an Hütte und über die Gassen dieses künstlichen 'Dorfes' sieht man unentwegt Bewaffnete laufen.

Steinschleudern und Torsionsgeschütze deuten in eine Richtung jenseits der Tobimora, die euch wohl vertraut ist: Dort liegt Ebelried, die belagerte Stadt. Von hier aus betrachtet erscheinen euch die Schäden noch größer und ungeheuerlicher als bei eurem Besuch in der Stadt, und nur der stolze Ebeldürn mit der tobrischen Fahne kündigt vom wackeren Ausharren der Verteidiger.

Zum Glück halten die Vermummten, denen ihr nun schon mehrere Tage lang auf den Fersen seid, nicht auf das Feldlager zu, sondern auf einen kleinen Bauernhof außerhalb davon. Das zweistöckige Gebäude macht einen intakten, aber verwahrlosten Eindruck. Die etwa hüfthohe Steinmauer, die es umgibt, könnte an einigen Stellen eine Ausbesserung vertragen, und der einstmals wohl blühende Gemüsegarten liegt verwildert da. Abgesehen von einigen bewaffneten Wachposten ist niemand zu sehen.

Aus der nahen Böschung könnt ihr beobachten, wie die Anführerin der verummten Soldaten einen Mann begrüßt, der in eine kostbare Robe gehüllt ist. Unter Aufsicht dieser Person wird Wagen abgeladen und die Kisten ins Innere des Gebäudes gebracht, anschließend begeben sich die Anführerin und der Robenträger ebenfalls ins Innere, während der Rest der Vermummten in Richtung des Feldlagers weitermarschiert. Zurück bleiben nur die Wachen, die den Hof auch schon zuvor bewacht haben.

Die Anführerin im obigen Text ist Hauptfrau Endilia, der Mann in der Robe der Alchemist Tannenwalder, der aus dem Hylaler Feuer eine dämonisch verseuchte Bombe für ein Attentat auf Marschall Gerdenwald bauen soll. Das jedoch wissen die Helden zu diesem Zeitpunkt noch nicht, sie werden sich aber denken können, dass die fehlenden Puzzlesteine in

diesem Bauernhof zu finden sind, deshalb ist nun ihr Handeln gefragt.

Händigen Sie Ihren Spieler die Karte des Bauernhofs aus. Die Böschung, in der sich die Helden versteckt halten, ist ungefähr 100 Schritt von der etwa hüfthohen Mauer des Hofes entfernt, dazwischen liegt ein verwildeter Acker mit einem unregelmäßigen, etwa einen halben Schritt hohen Unkrautbewuchs. Es ist später Mittag, der Himmel ist bewölkt und es weht eine leichte Brise aus Nordwest, von der die verschiedensten, nicht immer angenehmen Gerüche aus dem nahen Feldlager herangetragen werden. Um das Gebäude patrouillieren fünf schwarztobrischen Söldner, die einen zwar kampferprobten, aber nicht sonderlich disziplinierten Eindruck machen. Hinzu kommen mindestens fünf weitere Söldner, die nur herausgekommen sind, um die Kisten ins Innere zu tragen. Die äußeren Ausläufer des Feldlagers beginnen etwa 500 Schritt vom Bauernhof entfernt. Falls ein Alarm geschlagen wird, ist von dort also mit Verstärkung zu rechnen, ansonsten droht von dort aber keine unmittelbare Gefahr.

Die Spieler können nun einen Plan ausarbeiten, wie sie sich in das Gebäude einschleichen und was sie dort tun wollen. Lassen Sie ihnen dabei weitestgehend freie Hand, erinnern Sie sie aber daran, dass die Gelegenheit gerade günstig erscheint, sich die Helden also nicht allzu viel Zeit lassen sollten.

Im Folgenden wird zunächst der Bauernhof beschrieben (*Örtliches*), anschließend der Ablauf der Ereignisse, wenn die Helden nichts unternehmen (*Zeitliches*) und schlussendlich einige mögliche *Vorgehensweisen* der Helden. Eine Beschreibung der Meisterpersonen und ihrer Motivationen finden Sie ab Seite 55.

DIE WACHTPOSTEN

Die Söldner, die den Bauernhof bewachen, gehören zum Bodensatz aus Schurken und Halsabschneidern, der das Rückgrat der Armeen der schwarzen Lande bildet. Motiviert werden diese Leute nur durch die Aussicht auf ausgedehnte Plünderzüge, bei denen sie sich über Gebühr bereichern können, deshalb sind sie durch den nunmehr jahrelangen Stellungskrieg bei Ebelried desillusioniert. Das einzige, was sie im Moment von einer Fahnenflucht abhält, ist die Angst davor, was ihnen durch die Hand der Dämonenpaktierer zustoßen könnte, wenn sie aufgegriffen werden.

Söldner

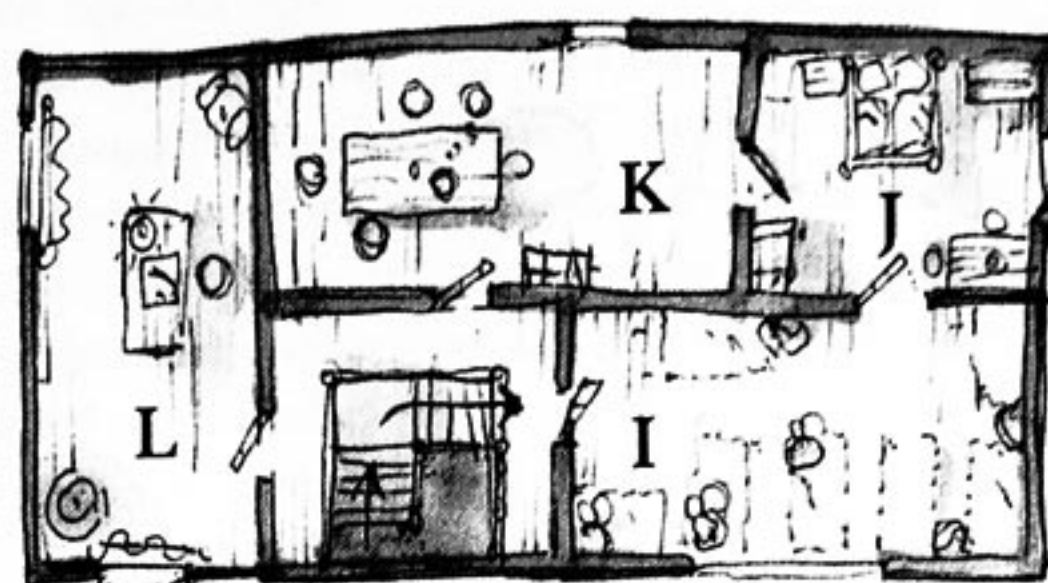
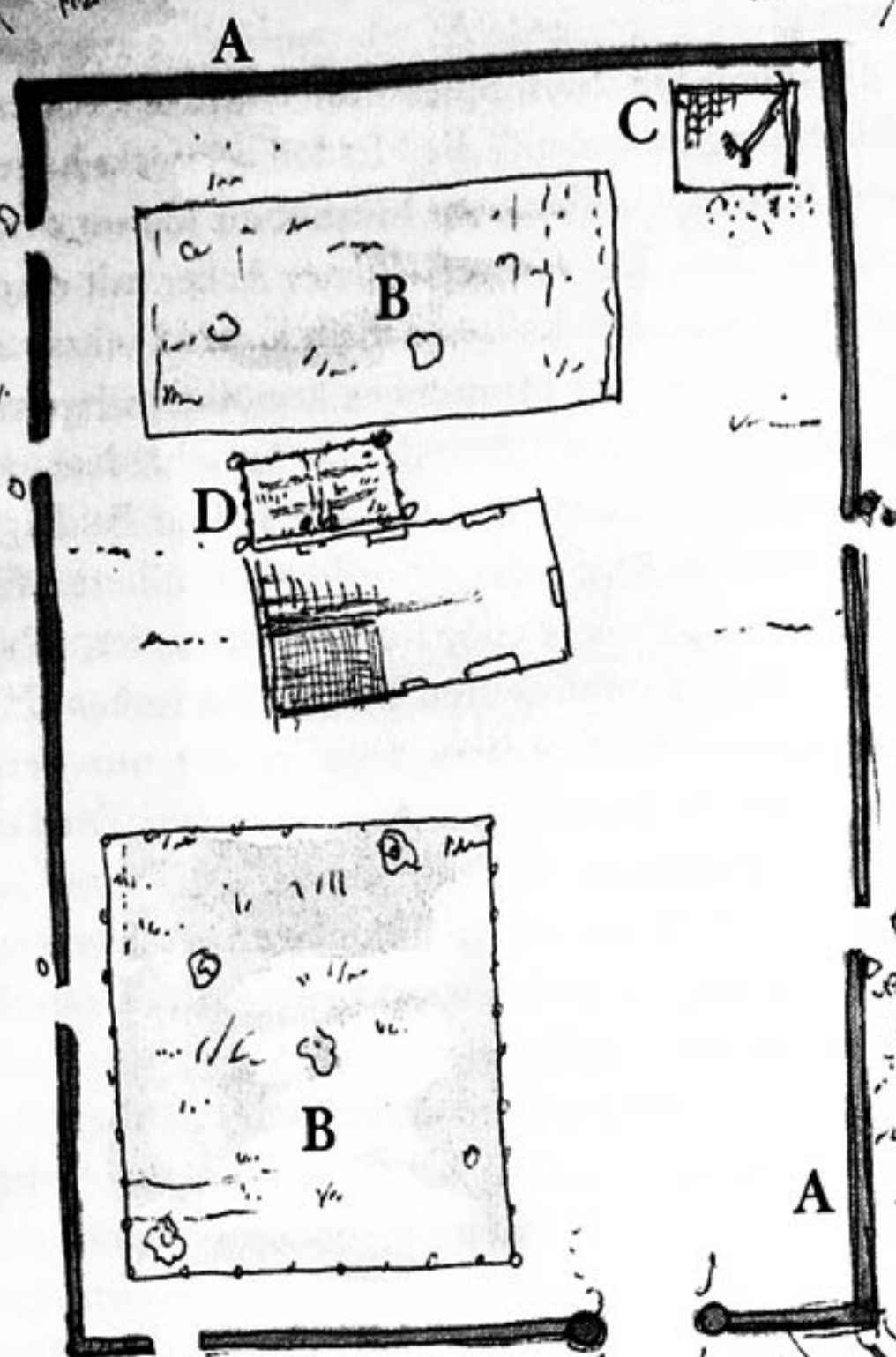
Schwert	INI 9+1W6	AT 14	PA 13	TP 1W+4	DK N
Armbrust	INI 9+1W6	FK 15		TP 1W+6*	
LeP 32	AuP 30	RS 3	WS 6	MR 6	

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

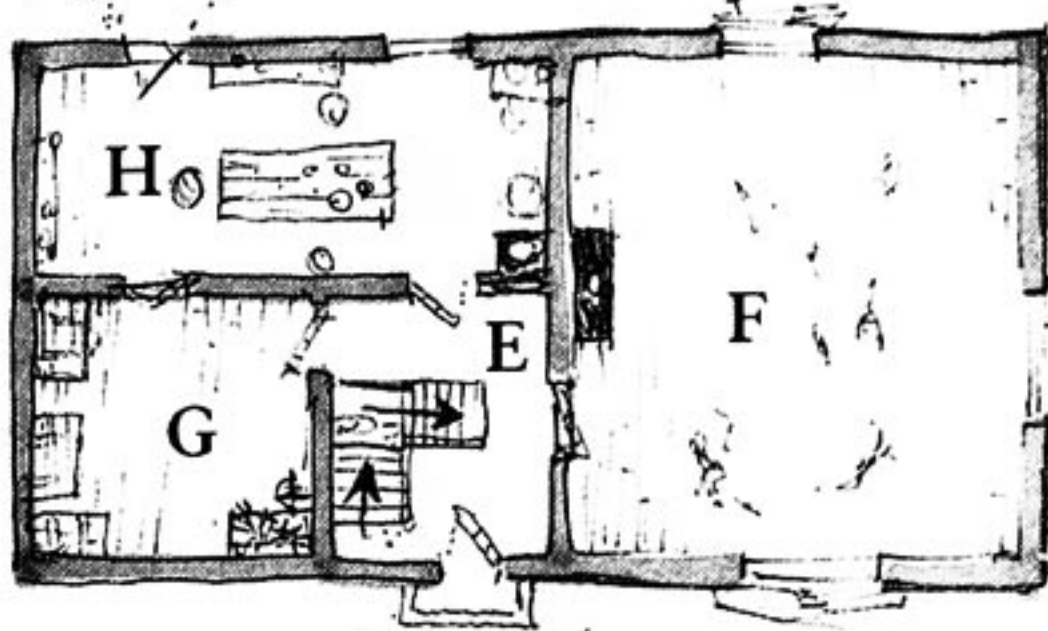
Wichtige Talente: Sinnenschärfe 5 (11/12/12), Menschenkenntnis 3 (11/12/10), Fährtsuchen 4 (11/12/12)

Wenn ein Wachtposten etwas Verdächtiges bemerkt, schaut er erst einmal nach, es sei denn, er befindet sich bereits in einem erhöhten Alarmzustand. Wenn er einen oder mehrere eindringende Helden sieht, ruft er seine Kameraden herbei, die in wenigen Kampfrunden zur Stelle sind. Auch Endilia wird in diesem Fall auf das Geschehen aufmerksam. In einer Kampfsituation wird zuerst ein Armbrustbolzen abgefeuert, anschließend zieht sich der Wachtposten zu seinen Kameraden zurück. Zum Nahkampf lässt er es nur aus einer gesicherten Stellung

DER BAUERNHOF



OBERGESCHOß



ERDGESCHOß

SABINE WETZSCH '09

heraus kommen, zum Beispiel einem Hausdurchgang. Wenn sich die Helden als sehr stark erweisen, fliehen die Söldner unter lautem Rufen in Richtung des Feldlagers und sollten möglichst rasch ausgeschaltet werden, bevor von dort jemand auf sie aufmerksam wird.

Alles in allem sind die Söldner als leicht überwindbare Handlanger gedacht, die aber vor allem durch die Nähe des feindlichen Feldlagers einen Frontalangriff der Helden unterbinden und statt dessen ein heimliches Vorgehen fördern sollen.

ÖRTLICHES

MAUER (A)

Der Hof ist an allen Seiten von einer etwa hüfthohen Mauer umgeben, hinter der sich ein Held problemlos verstecken kann (keine Probe auf *Sich Verstecken* erforderlich). Um allerdings erst einmal dorthin zu gelangen, müssen die Helden auf allen Vieren durch das umgebende Unkraut auf den Hof zukriechen. Dies dauert für die 100 Schritt zwischen der Böschung und der Mauer mindestens 5 Minuten und erfordert eine *Schleichen*-Probe +5. Für jeweils weitere 5 Minuten, die sich ein Held Zeit lässt, ist die Probe um 1 Punkt erleichtert, maximal darf er die Probe auf +0 senken, indem er für die Strecke 30 Minuten benötigt. Zusätzlich zur Modifikation durch die eBE kommt ein Modifikator für die Auffälligkeit der Kleidung und Ausrüstung des Charakters zum Tragen. Klimpernde Gegenstände sowie glänzende oder gar grellbunte Kleidungsstücke verleihen einen entsprechenden Malus, während ein Charakter, der sein Gesicht schwärzt und sich mit Grasbüscheln bedeckt, einen entsprechenden Bonus auf die Probe erhält.

Lassen Sie zunächst alle Helden ihre Probe ablegen. Schlagen eine oder mehrere davon fehl, so ist ein Wachposten aufmerksam geworden und schaut über die Mauer hinweg neugierig in die Richtung der Helden. Nun ist für jeden Helden eine vergleichende Probe auf *Sich Verstecken* gegen die *Sinnenschärfe* der Wache (siehe Seite 51, für vergleichende Proben siehe WdS 15) erforderlich. Je nach Ausgang dieser Proben verhält sich der Wachposten, in den meisten Fällen wird er jedoch über die Mauer steigen, um genauer nachzusehen – eine gute Gelegenheit für die Helden, ihn möglichst schnell und unbemerkt auszuschalten. Wie gesagt geht es bei dieser Szene nicht darum, die Spieler zu schikanieren, sondern ihr Eindringen in den Bauernhof möglichst spannend zu gestalten. Egal wie die Helden bis an die Mauer gelangen, sie sind danach nass geschwitzt und ihre Herzen klopfen ihnen bis zum Hals. Ein Überklettern der Mauer ist zwar kein Problem, scheidet aber wegen der Auffälligkeit aus. Besser lassen sich die zahlreichen Löcher in der Mauer nutzen, um unauffällig auf das Grundstück zu gelangen.

GARTEN (B)

Wild wuchernde Sträucher und Unkraut bedecken das, was einstmals wohl ein großer Gemüsegarten gewesen sein muss. Hier halten sich die meiste Zeit über bis zu fünf Wachposten auf. Abgesehen von einigen Büschen (*Sich Verstecken* +8) gibt es keine Deckung, deshalb tun die Helden gut daran, einen richtigen Moment abzuwarten, in dem die Wachen in eine andere Richtung schauen, einen Plausch halten oder sich gar zu einem kurzen Nickerchen hinsetzen. Alternativ können die Helden auch ein Ablenkungsmanöver durchführen oder die

Wachen eine nach der anderen weglocken und unbemerkt ausschalten. Handeln Sie dies mit einigen Talentproben ab und belohnen Sie kluges Spielervorgehen mit Probenerleichterungen. Gescheiterte Proben sollten nicht gleich ein Scheitern des heimlichen Vorgehens zur Folge haben.

SCHUPPEN (C)

Der Lagerschuppen steht schon lange leer und beherbergt neben einer Mäusefamilie nur einen alten Rechen, dessen dritte und elfte Zinke abgebrochen ist. Hier kann man sich gut verstecken, ein Ablenkungsmanöver starten oder einen Wachposten in sein Verderben locken. Von allzu drastischen Maßnahmen wie zum Beispiel Feuerlegen sollten die Helden jedoch absehen, denn dies könnte auch im nahen Feldlager einen Alarm auslösen.

KRÄUTERGARTEN (D)

Ein kleiner, eingezäunter Bereich wurde vor kurzem von Alchimist Tannenwalder neu kultiviert und in einen Kräutergarten verwandelt. Durch die angrenzende Tür kann man direkt in die Alchimistenküche gelangen. Die Tür ist nicht verschlossen, stößt aber bei der leisesten Berührung ein Mitleid erregendes Quietschen aus. Etwas Öl, zum Beispiel Lampenöl, könnte hier Wunder wirken.

FLUR (E)

Über den Haupteingang erreicht man den nur spärlich beleuchteten Flur, der abgesehen von einer schmalen Holzstiege ins Obergeschoss leer ist. In diesem Raum erkennt man recht gut, dass die Mauern des Erdgeschosses aus Stein, und die des aufgesetzten Obergeschosses aus Fachwerk bestehen. Das Erdgeschoss weist neben der Eingangstür drei weitere Türen auf (die Tür zur Küche und zur Guten Stube ist abgeschlossen), im Obergeschoss gehen drei Türen ab (die Tür zum Büro ist abgeschlossen).

GUTE STUBE (F)

Die beiden Fenster dieses Raums wurden von außen mit Brettern verrammelt, die sich nur mit Gewalteinwirkung und großem Lärm entfernen lassen. Die Tür zur Guten Stube ist abgeschlossen und lässt sich ebenfalls mit Gewalt oder einer Probe auf *Schlösser Knacken* öffnen. Wenn sie die Dunkelheit des Raums mit einer Laterne oder Fackel vertreiben, bietet sich den Helden ein grausiges Bild: Die Möbel des Raums wurden entfernt, den Boden bedeckt ein großes Heptagramm, darum verstreut liegen die Überreste der einstigen Bewohner dieses Hauses: vier Erwachsene und fünf Kinder, übel verstümmelt und verbrannt, und auch schon zum größten Teil verwest. Ein übler Gestank zieht aus dem Raum heraus und droht sich im Haus auszubreiten, wenn man die Tür nicht rasch wieder verschließt. Fliegen und andere Insekten sucht man vergebens – anscheinend machen die Tiere einen Bogen um diesen Raum. Das selbe gilt für die Schwarztobrier, wodurch sich dieser Raum gut als Versteck eignet, wenn die Helden hartgesotten genug sind: Wer den Raum betreten oder sich längere Zeit dort aufhalten will, muss jeweils eine *Selbstbeherrschungs*-Probe bestehen, die um passende Ängste, vor allem natürlich Totenangst, erschwert ist, während die tanzenden Schatten des mitgebrachten Lichts die Leichname zu neuem Leben zu erwecken scheinen. Das Böse in diesem Raum ist jedoch schon lange verrauht – es sei denn, Sie haben als Spielleiter andere Pläne mit den Helden. Von Geistererscheinungen bis hin zu aggressiven Dämonen ist alles möglich.

LAGERRAUM (G)

Das Lager steht bis auf einige Kisten mit Wasser und Vorräten leer. Wenn die Helden den Raum ausleuchten, finden sie hier eine leichte Armbrust und eine Kiste mit fünfzig Bolzen. Die Tür zur Küche ist abgeschlossen.

KÜCHE (H)

Die Küche wurde vom Alchimisten Tannenwalder in ein Alchimistenlabor umgewandelt. Überall liegen Bücher und Zeichnungen herum, außerdem finden sich Gläser, Tiegel und Karaffen mit den verschiedensten Ingredienzien, und auf einem großen Tisch eine Destillationsanordnung aufgebaut, von der ein stechender Geruch ausgeht. Inmitten des Durcheinanders ist der Alchimist am Wirken – so abgelenkt von seiner Arbeit, dass er die Eindringlinge erst bemerkt, wenn es zu spät ist. Es sollte den Helden ein leichtes sein, den Alchimisten zu überwältigen. Tannenwalder ist keine besonders tapfere Seele, und so genügt bereits die Androhung von Gewalt, um ihn zum Reden zu bringen – siehe auch seine Personenbeschreibung auf Seite 55.

Weil er unter Zeitdruck steht, beginnt der Alchimist sofort nach dem Eintreffen des Hylailer Feuers mit dessen Umwandlung in eine dämonische Substanz, die beim kleinsten Funken in einem massiven Feuerball explodiert. Die Prozedur dauert insgesamt 6 Stunden (siehe hierzu auch *Zeitliches*, Seite 54), wobei eine klebrige, zähflüssige Masse mit einem Gewicht von etwa 15 Stein entsteht, die von Tannenwalder in einem Krug gesammelt wird.

SCHLAFRAUM (I)

In diesem Raum übernachten die Wachposten, die gerade keinen Dienst haben. Insgesamt befinden sich hier sieben Strohmatten und die Rucksäcke der Söldner, in denen sich neben ihrer soldatischen und persönlichen Habe neunzehn Silbertaler und eine Handvoll Kreuzer und Heller aufstöbern lassen, wenn sich die Helden solcherart bereichern wollen. Tagsüber ist der Raum leer.

GÄSTEQUARTIER (J)

Dieser Raum enthält eine rustikale Einrichtung mitsamt eines großen Doppelbetts, die noch auf die ursprünglichen Besitzer des Hofes zurückgeführt werden kann. Dieser Raum steht die ganze Zeit über leer, es sei denn Endilia hat einen Helden mitgebracht (siehe Seite 50), der dann hier einquartiert wird.

AUFENTHALTSRAUM (K)

Dies ist der Raum, in dem sich tagsüber die fünf Söldner aufhalten, die gerade keinen Patrouillendienst schieben. Um der Langeweile zu begegnen, vergnügen sich die Söldner beim Boltan-Spiel, sind aber aufmerksam genug, um allzu laute Eindringlinge oder gar Alarmrufe von draußen sofort mitzubekommen.

BÜRO (L)

Dieser Raum wurde in ein Büro umfunktioniert. Neben einem großen Schreibtisch finden sich hier mehrere gemütliche Polstersessel. Bei Einbruch der Dunkelheit werden die beiden Fenster mit dicken Vorhängen bedeckt und eine Öllampe auf dem Tisch entzündet. Tagsüber sitzt hier Endilia und skizziert einen Plan, wie und wo das dämonische Brandöl am besten eingesetzt werden soll, um Marschall Gerdenwald zu töten. Am Abend empfängt sie hier den Anführer der schwarztob-

rischen Truppen vor Ebelried, Oberst Belthar Kormak, sowie den überraschend dazustoßenden Künßberg, um diesen Plan zu berechnen. Aus dem von ihr handschriftlich verfassten Plan geht hervor, dass bei einer vor kurzem vorgenommenen Restaurierung des FestsaaIs im Ebeldûrn zu Ebelried heimlich eine Wanne unter dem Dielenboden installiert wurde, in die das Öl kurz vor den Geburtstagsfeierlichkeiten des Marschalls eingelassen werden soll. Sobald der Marschall und seine Frau ihren Ehrenplatz eingenommen haben und der Marschall seine Rede beginnt, wird Endilia einen angezündeten Holzspan in eine eigens dafür angelegte Rinne fallen lassen, wodurch sich das Öl explosionsartig entzündet und den Marschall sowie alle in der Nähe stehenden Würdenträger in einer Explosion aus Feuer und umherwirbelnden Holzsplittern tötet.

ZEITLICHES

Die folgenden Ereignisse spielen sich ab, wenn die Helden nicht eingreifen:

2 Uhr nachmittags: Die Vermummten treffen beim Bauernhof ein und übergeben die Ladung. Der Alchimist beginnt sofort mit der Umwandlung des Hylailer Feuers, Endilia zieht sich in ihr Büro zurück und schmiedet den Mordplan. Wenn sie von einem der Helden begleitet wurde, wird er ins Gästequartier geführt, wo er die nächsten Stunden warten soll.

5 Uhr nachmittags: Wachwechsel. Die fünf Söldner im Aufenthaltsraum begeben sich nach draußen und lösen dort ihre Kameraden ab.

7 Uhr abends: Der Alchimist hat den Destillationsprozess abgeschlossen und beginnt damit, das dämonische Brandöl vorsichtig in einen Krug zu füllen.

8 Uhr abends: Aus dem Feldlager der Schwarztobrier treffen zwei Berittene ein, bei denen es sich um Kormak und Künßberg handelt. Während sich zwei der Söldner aus dem Aufenthaltsraum um die Pferde kümmern, betreten Kormak und Künßberg das Büro. Zunächst berichtet Künßberg von den aktuellen Vorfällen, wird aber von Endilia beschwichtigt, dass sie inzwischen "alle losen Enden abgeschnitten" habe. Anschließend besprechen die drei den von Endilia ausgearbeiteten Plan. Sie können dabei von Helden, die sich in einem angrenzenden Raum aufhalten, belauscht werden. Ein Belauschen ist auch aus der Küche oder dem Lager möglich.

10 Uhr abends: Die Besprechung ist beendet und die drei Verschwörer stoßen mit einem Schnaps auf ihren Erfolg an. Falls ein Held von Endilia mitgebracht wurde, wird dieser nun ins Büro gerufen, wo er von Künßberg erkannt wird. Gelingt es ihm daraufhin nicht, zu fliehen, so wird er umgebracht.

11 Uhr abends: Endilia und Künßberg brechen noch in der Nacht mit dem Brandöl Richtung Ebelried auf.

5 Uhr morgens: Nach einer kurzen Nachtruhe überqueren Endilia und Künßberg die Furt, in deren Nähe die Helden die ermordete Helmgard gefunden haben, und begeben sich nach Ebelried, um das Attentat vorzubereiten.

VORGEHENSWEISE DER HELDEN

Die direkte und deshalb wahrscheinlichste Vorgehensweise der Helden besteht darin, dass sie sich zur Mauer des Bauernhofs schleichen, die anwesenden Wachen mit einem Ablenkungsmanöver täuschen und unbemerkt durch eine der beiden Türen ins Haus eindringen. Dort können sie relativ einfach den Alchimisten überwältigen und in kürzester Zeit alles aus ihm herausbekommen, was er weiß. Anschließend bietet es sich an,

die Bombe durch ihn fertig stellen zu lassen, und beim späteren Treffen zwischen Endilia, Künßberg und Kormak zu zünden, bevor sich die Helden Richtung Ebelried absetzen. Wenn sie dort von ihren Erlebnissen berichten und die Position der heimlich angelegten Wanne unter dem Boden des FestsaaIs aufdecken, werden die dafür verantwortlichen Handwerker festgenommen und gestehen nach einer Weile ihre Schuld, wodurch der gesamte Plot aufgedeckt und die Helden für Unschuldig erklärt werden.

Möglicherweise liegt den Helden aber auch einiges daran, bereits vor Ort auf dem Bauernhof genug Beweise zu sammeln, um ihre Unschuld zu beweisen. Hier können ihnen vor allem die von Hauptfrau Endilia verfassten Attentatspläne weiterhelfen, oder die Helden schalten nach und nach alle Söldner aus und nehmen die drei Verschwörer und den Alchimisten gefangen, was aber vor allem Endilia und Kormak kaum ohne einen Kampf über sich ergehen lassen. Wenn die Helden ganz raffiniert vorgehen wollen, können sie Tannenwalder auch dazu zwingen, die Bombe gegen ein harmloses Duplikat auszutauschen, und später dafür sorgen, dass Endilia in Ebelried auf frischer Tat ertappt wird.

Eine weitere Möglichkeit, die leider nicht ausgeschlossen werden kann, ist dass die Helden beim heimlichen Anpirschen versagen oder von vornherein einen Frontalangriff unternehmen. In erstem Fall sollten sie Gnade walten und wegen eines einzelnen schlechten Würfelwurfs nicht die ganze Mission scheitern lassen. In letzterem Fall kommt es jedoch zum Kampf gegen Endilia und die zehn Wachleute, die zwar kämpferisch keine große Herausforderung darstellen, aber hinterhältig genug sind, um die Helden in arge Schwierigkeiten zu bringen – bis hin zum Herbeirufen von Verstärkung aus dem nahen Feldlager.

Anders herum können die Helden auch entscheiden, den Bauernhof nur zu beobachten. Dann bemerken sie, wie gegen Mitternacht zwei Gestalten den Hof Richtung Nordosten verlassen. Folgen sie ihnen, so finden sie heraus, dass es sich um Endilia und Künßberg handelt, und können sie in der Wildnis oder bei der Überquerung der Furt zum Kampf stellen. Schrecken die Helden auch hier vor einem direkten Vorgehen zurück, so bleibt ihnen nur noch eine Chance, das Attentat zu verhindern: indem sie bei der Geburtstagsfeier des Marschalls eindringen und ihn kurz vor dem Attentat aus der Gefahrenzone bugsieren.

DER MÜHEN LOHN

Wenn die Helden klug genug vorgehen, können sie sowohl ihre Unschuld beweisen als auch an denen Rache üben, denen sie ihre unangenehme Lage zu verdanken hatten. Ganz nebenbei helfen sie dadurch auch Wenzel von Eisenrath, der sich massiven Anschuldigungen ausgesetzt sah, nachdem herauskam, dass er die Helden auf freien Fuß gesetzt hatte. Solchermaßen rehabilitiert, steht den Helden für eine weitere Karriere in Tobrien nichts mehr im Wege. Für ihre herausragende Tat werden sie außerdem mit einem Ehrenabzeichen bedacht und mit 10 Dukaten belohnt. Zudem erhält jeder Held **300 Abenteuerpunkte** sowie Spezielle Erfahrungen in *Kriegskunst* und bis zu drei weiteren passenden Talenten.

DRAMATIS PERSONAE

BASILIVS VON KÜPFBERG

Der zurückgezogen lebende Mitvierziger mit dem schütterten braunen Haar gilt in seiner näheren Umgebung als korrekt, aber humorlos, steif und abweisend. Das Auffälligste an ihm ist das stete Zucken seines rechten Augenlids, Überbleibsel eines Kriegstraumas, das vom Untergang Ysilias herrührt und ihn bis heute nicht losgelassen hat. Um diese schlimmen Erlebnisse zu verarbeiten, hat er sich dem Rauschkraut ergeben, das er sich wiederum finanziert, indem er seine Gunst an den Meistbietenden verschachert. Nach außen hin kehrt er dagegen den überzeugten tobrischen Patrioten heraus, an dessen Loyalität keine Zweifel gibt, um Einsicht in die geheimen Details des Herzogtums zu erlangen und seinen florierenden Schmuggelring zu decken. Seine jüngsten Pläne haben ihn in auf die Seite der Schwarztobrier verschlagen, und seitdem er das getan hat, beginnt für ihn alles schief zu laufen, während er sich immer tiefer in sein verräterisches Tun verstrickt. Der Tod seines Amtskollegen Melcher von Rath war zwar ein "Unfall", aber insgeheim ist sich Basilius bewusst, dass er ihn auch dann umgebracht hätte, wenn er die Zeit für eine kühle Vorausplanung gehabt hätte. Für ihn gibt es nun wahrhaftig kein Zurück mehr. Er weiß über das geplante Attentat bescheid und hat sich bereit erklärt, das dafür benötigte Hylailer Feuer beizusteuern.

Schwerer Dolch	INI 9+1W6	AT 16	PA 12	TP 1W+2	DK H
LeP 34	AuP 25	RS 2	WS 6	MR 8	
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen 14, Finte					

ENDILIA VON PIBELWULF

Die Adlige hat das ewige Leben in Dreck und Schmutz satt. Sie glaubt nicht mehr daran, dass sich für die Tobrier alles zum Guten wenden könnte und verachtet den entehrenden Stellungskrieg in Ebelried. Mit ihrem Handeln will sie eine Entscheidung zugunsten oder aber gegen Tobrien herbeiführen. Für den Fall, dass Tobrien siegt, so kalkuliert sie, wird auch für sie alles gut. Für den Fall des Unterliegens hat sie sich durch ihren Verrat zumindest gute Freunde gemacht und hofft auf ein auskömmliches Leben im Dienste Herzog Arngrimms. Ihre Aufenthalte in den Schwarzen Landen tarnt sie als Kundschaftermissionen, und spielt durch den gezielten Einsatz von Informationen beide Seiten gegeneinander aus. Während dieser Unternehmungen wechselt sie ihre Uniform gegen neutrale Kleidung und hält ihr Gesicht die meiste Zeit über hinter einem breiten Schal verborgen, um ihre Identität geheim zu halten. Sie ist der planende Kopf hinter dem Attentat auf Marschall Gerdenwald.

Bastardschwert	INI 11+1W6	AT 18	PA 16	TP 1W+6	DK N
Mengbilar*	INI 10+1W6	AT 16	PA 9	TP 1W+1	DK H
LeP 46	AuP 38	RS 4	WS 10	MR 7	

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Finte, Halbschwert, Entwarnen, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

*) Der Mengbilar befindet sich in einem Springarm (**Arsenal 70**, Endilia besitzt FF 15) und ist mit Kelmon (**WdS 149**) gefüllt.

BELTHAR KORMAK

Der vierzigjährige schwarztobrische Oberst und Kommandant der Belagerungstruppen vor Ebelried ist ein Söldnerführer, wie er im Buche steht. Treueschwüre bedeuten ihm nichts, das einzige, was für ihn zählt, ist die Bezahlung, und er hat nicht die geringsten Schwierigkeiten damit, seine Soldaten in immer neue sinnlose Sturmangriffe gegen die Ebelrieder zu verheizen, wenn es Herzog Arngrimm gebietet. Solange das Blut und der Sold in Strömen fließen, darf der augenblickliche Zustand in seinen Augen ruhig bis in alle Ewigkeiten anhalten. Über die Attentatspläne ist er eingeweiht und wurde instruiert, in Arngrimms Namen die Details zu besprechen, aber eigentlich ist es ihm egal, was sich im Untergrund auf der anderen Seite der Grenze abspielt.

Boronsichel	INI 13+1W6	AT 19	PA 16	TP 2W+7	DK S
LeP 48	AuP 44	RS 8	WS 10	MR 8	

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Halbschwert, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

HANES TAPPENWALDER

Der etwa fünfzigjährige Alchimist musste vor etwa zehn Jahren überstürzt und permanent aus seiner Heimatstadt Mengbilla abreisen. Kurz darauf geriet er in die Kriegswirren des Tobrienkriegs und schaffte es aufgrund seiner fachlichen Kompetenz, seiner wieselerartigen Gewissenlosigkeit und seiner Speichelleckerei, sich einen ansehnlichen Posten am Hof von Yol-Ghurmak zu erarbeiten. Durch die jüngsten Ereignisse wurde ihm aber auch dort der Boden zu heiß, also ließ er sich in den Einflussbereich des Herzogs Arngrimm versetzen.

Tannenwalder beherrscht die wichtigsten, und inzwischen auch einige verbotene alchemistischen Techniken, darunter auch das Rezept für eine Aufbereitung des klassischen Hylailer Feuers zu einem explosionsartig verpuffenden Sprengstoff (eine Eigenschaft, über die normales Hylailer Feuer nicht verfügt). An dieses Rezept gelangte er während seiner Studien in Yol-Ghurmak, die ihn ohne sein Wissen bereits in den ersten Kreis der Verdammnis des Erzdämonen Iribaar geführt haben, und so ist auch ein Teil der astralen Kräfte, die er in die Prozedur fließen lässt, dämonischer Natur.

Tannenwalder besitzt zwar durchaus ein fachliches Ehrempfinden, fühlt aber ansonsten keinerlei Verpflichtung gegenüber seinen Herren. Sollte er von den Helden überwältigt und mit Gewalt bedroht werden, so wird er ihnen deshalb sofort alles sagen, was er weiß, wenn sie ihm versprechen, ihn dafür laufen zu lassen und niemandem zu verraten, dass er geplaudert hat. Er weiß, dass das von ihm umgewandelte Hylailer Feuer nach Ebelried geschmuggelt werden soll, um dort bei einem Attentat gegen Marschall Gerdenwald eingesetzt zu werden. Das geplante Vorgehen und die Namen der Verschwörer kennt er jedoch nicht.

WENZEL VON EISENRATH

Der junge Leutnant mit den schwarzen Haaren und den ernsten Augen ist ein ergebener Diener und aufrichtiger Freund seines Vorgesetzten, dem Kronvogt Melcher von Rath, und tief betroffen von dessen Ableben, was er sich jedoch gegenüber niemandem anmerken lässt. Er ist überzeugt, dass Basilius für Melchers Tod verantwortlich ist, ihm fehlen jedoch die Beweise, um den Höhergestellten anklagen zu können, also spielt er ein gefährliches Spiel, indem er dafür sorgt, dass die Helden freigelassen werden.

WEIBEL PLÖTZINGER

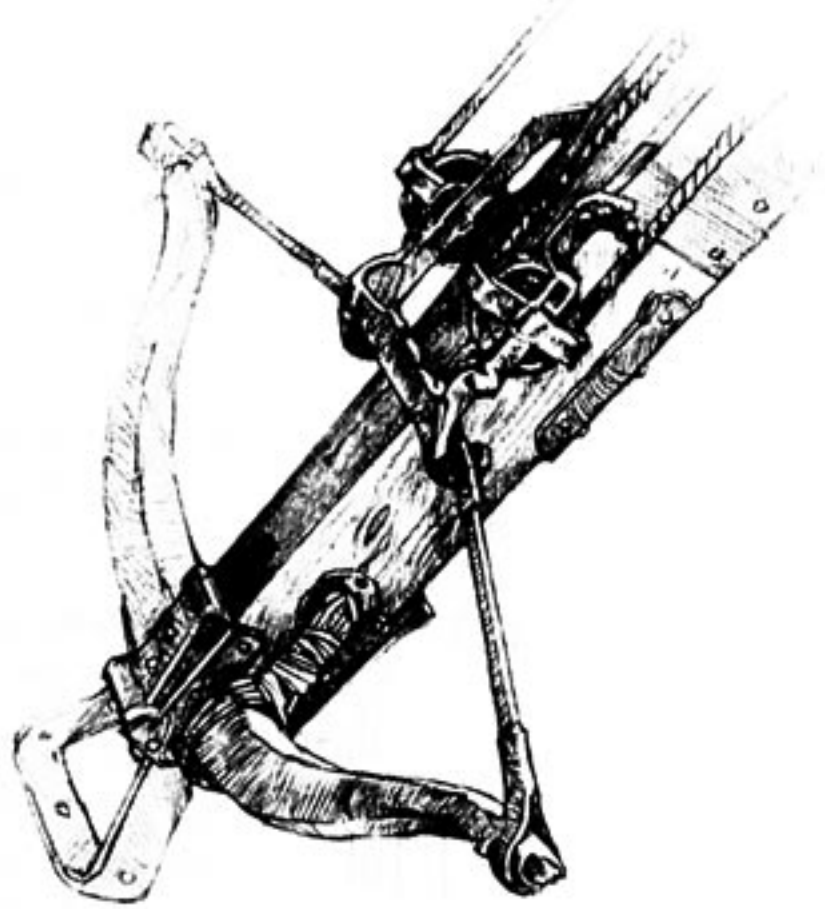
Trossweibel Plötzinger ist das was man in Tobrien ein 'Frontschwein' nennt. Er ist kein Schleifer, hat aber mehr Götterläufe im Schlamm und Dreck auf unzähligen Schlachtfeldern verbracht als viele andere. Darum ist er auch unendlich abgeklärt und nichts scheint ihn aus der Ruhe zu bringen. Im Gegenteil. Selbst wenn neben ihm die Pfeile niedergehen bleibt er ruhig und besonnen.

JASPER МЕНПІНГ

Dem etwa vierzigjährigen Korporal sieht man an, dass er schon harte Zeiten miterlebt hat. Sein stoppeliges graues Haar mag die zahlreichen Brandwunden an seinem Kopf kaum zu bedecken, Narben bedecken seinen ganzen Körper und eine Augenklappe bedeckt seine rechte Augenhöhle, und doch ist er stets gut gelaunt und freundlich, ein echter Lebenskünstler. Er wird auch "der Glückliche" genannt, weil er inzwischen

mehr Verwundetenabzeichen gesammelt hat als jeder andere Tobrier.

Nach dem Tod seiner Frau bei der Tobrieninvasion hat er seine Tochter Janella der Frau seines Bruders anvertraut, die mit ihr nach Gareth floh, während er selbst in Tobrien zurückblieb, um Borbarads Schergen aufzuhalten. Mit der Zeit wurde ihm jedoch klar, dass der Krieg auf beiden Seiten ein schmutziges Handwerk ist und jeder selbst zusehen muss, wo er bleibt. Bei einem Überfall schwarztobrischer Söldner auf einen von ihm begleiteten Versorgungstross überlebte er als einziger, und obwohl er schwerste Verletzungen davongetragen hatte, merkte er zu seinem Erstaunen, dass diese ihm kaum etwas auszumachen schienen. Bevor er das Bewusstsein verlor, gelang es ihm, einige von den Feinden übersehene Versorgungsgüter zu verstecken, und während er sich im Spital von seinen Wunden erholte, schrieb man die Waren als Verlust ab. Nach seiner Genesung fand er sich somit im Besitz eines ganzen Wagens heißbegehrter Versorgungsgüter, den er auf dem Schwarzmarkt verkaufen konnte, und so eine ordentliche Stange Geld verdiente, das er umgehend per Kurier zu seiner Familie in Gareth sandte. Über seine Schwarzmarktkontakte kam er auch mit Künßberg, Endilia und weiteren Schmugglern in Kontakt und hat seitdem regelmäßig Warenladungen verschwinden lassen. Die schweren Wunden, die er sich dabei jedes Mal selbst zufügt, haben bis jetzt dafür gesorgt, dass ihn niemand verdächtigt, auch wenn hinter vorgehaltener Hand schon einige Gerüchte die Runde gemacht haben. Dass sein Schmuggelring in Wirklichkeit den Schwarztobriern in die Hände spielt, weiß er nicht, und falls er es ahnt, dann blendet er es bewusst aus seinem Kopf aus: Er tut das, was er tut, nur zum Wohle seiner Familie.



DER PFAD DES VISAR

VON TILMANN HAKEPBERG

UNTER MITARBEIT VON MATTHIAS KLAHN
UND JAN MOKROS

MIT HERZLICHEM DANK AN ALEX SPOHR,
CHRISTIAN LONISING UND BJÖRN HINRICHS

Spielort: Brabak, Mysobien, Regenwald
Zeit: Praios/Rondra ab 1019 BF
Komplexität (Meister/Spieler): mittel / mittel
Erfahrung (Helden): erfahren
Stichworte zum Abenteuer: Gladiatorenkämpfe unter
gleißender Sonne, die Suche nach einem uralten
Geheimnis der Wudu



HINTERGRUND

Vor etwa 1.500 Jahren beherrschte das geheimnisvolle Waldmenschenvolk der Wudu die Ostküste des Schwerts des Südens bis zur Syllaner Halbinsel. In finsternen Riten opferten sie Jahr für Jahr zahllose Menschen ihrem Totengott Visar an den Hängen des später Visra genannten Vulkans.

Doch die Wudu waren mehr als nur barbarische Wilde. In den Dschungeln Meridianas errichteten sie spektakuläre Bauwerke und Grabmäler, ersonnen tödliche Fallen für Grabräuber – und beobachteten Nacht für Nacht die Sterne, um den richtigen Zeitpunkt für ihre Riten zu ermitteln. Viele der noch erhaltenen Bauwerke der Wudu sind exakt an astronomischen Messungen ausgerichtet, ihre Kalender sind noch heute von beeindruckender Genauigkeit, ihre 'Sternkarten' von großer Präzision.

Auf dem Höhepunkt ihrer Macht stießen die Wudu bis zu den Bergen an den Gangreb-Quellen am äußersten Rand Mysobiens vor. Dort gründeten sie die kleine Siedlung Vas'ra. Als die Wudu nach einigen hundert Jahren vom Angesicht Aventuriens verschwanden, blieb Vas'ra verlassen zurück.

1500 Jahre später präsentiert der Mathematicus und Astronom Guidobaldo Quintone seine Theorie zur exakten Bestimmung der Längengrade. Von Konkurrenten und religiösen Dogma-

tikern angefeindet, flieht er nach Al'Anfa, wo seine Forschungen jedoch als Staatsgeheimnis behandelt werden und einzig militärischen Zwecken dienen sollen. Verbittert flieht er weiter nach Brabak, lässt sich dort nieder und widmet sich ganz seiner Arbeit.

Im Dienste und mit dem Geld der Charazzar-Familie forscht er nach neuen Möglichkeiten, seine Messungen zu präzisieren – und stößt dabei auf Aufzeichnungs-Fragmente über die Siedlung Vas'ra, wo die Sternkundler der Wudu angeblich beeindruckend präzise Sternkarten lagerten.

Quintone ist davon überzeugt, dass diese Entdeckung für ihn einen Durchbruch bedeuten könnte, aber nur wenige Wochen später kommt es zum Zerwürfnis mit den Charazzar. Der halsstarrige Mathematicus verlässt die Dienste der Familie – Teile seiner Aufzeichnungen bleiben jedoch bei ihnen zurück, da er sie in ihrem Auftrag angefertigt hat.

Versuche der Charazzar und der konkurrierenden Familie Zeforika, den Forscher noch einmal zur Zusammenarbeit zu bestechen, schlagen fehl. Wieder widmet sich Quintone ganz seiner Arbeit und schreibt an Gelehrte in ganz Aventurien mit der Bitte, in Büchern und Aufzeichnungen nach Hinweisen auf den Standort von Vas'ra zu suchen.

DEM MEISTER ZUM GELEIT: DAS ABENTEUER

Im Auftrag eines Gelehrten überbringen die Helden Guidobaldo Quintone einen wichtigen Brief und können gerade noch die Entführung seiner Enkelin Celicia vereiteln. Der erschütterte Mathematicus bittet die Helden, ihm zu helfen, ein Artefakt mit Informationen über den Standort Vas'ras von den Charazzar zurückzufordern.

Zaraphine Charazzar hat dazu jedoch eine Bedingung: In einigen Tagen veranstaltet die Audienza, der herrschende Rat Bra-

baks, einige Gladiatorenkämpfe. Wenn einer der Helden für den vor kurzem einem Unfall erlegenen Charazzar-Kämpfer einspringt und zumindest den Kämpfer der Hammerfaust-Familie besiegt, erhalten sie das gewünschte Artefakt.

In der Brabaker Arena muss sich der auserwählte Held den unterschiedlichsten Gegnern stellen, während seine Gefährten Sabotageakte der anderen Familien aufdecken und verhindern. Schließlich sollte ihm jedoch der Sieg zufallen, und die Helden

erhalten von den Charazzar die gewünschten Informationen. Nach einiger Recherche stößt Quintone auf den Standort Vas'ras – jedoch auch auf die Warnung vor dem 'Pfad des Visar', wo der Zorn des Totengottes all jene treffen soll, die dort seine Stimme vernehmen. Quintone kann sich auf diese Warnung ebenso wenig einen Reim machen wie die Helden. Er erfährt auch, dass die Sternkarte nur in den Nächten des Vollmondes lesbar ist.

Die Charazzar haben unterdessen durch einen Spion von Quintones Erkenntnissen erfahren und stellen hastig eine eigene Expedition auf. Es beginnt ein Wettlauf entlang des Flusses Gangreb bis hinauf zu seinen Quellen. In den zahlreichen Schluchten der Gangreb-Berge stoßen die Helden auf den 'Pfad des Visar': Eine sehr schmale, aber auf den ersten Blick ungefährliche Klamm, durch die der Gangreb fließt.

Nach zahlreichen Schwierigkeiten erreichen die Helden ihr Ziel: Die verlassene Siedlung Vas'ra mit ihrer Sternkarte, einem nicht transportablen Mosaik. Es kommt zu einer Konfrontation mit der Charazzar-Expedition, aber die aufkeimenden Kämpfe werden durch infernalisches Lärm unterbrochen: Die 'Stimme des Visar', hervorgerufen durch Luftströme, die von gewaltigen Wassermassen durch die Schluchten gepeitscht werden. Eine Flutwelle tost durch die schmalen Schluchten und zermalmt an den engen Felswänden der Klamm alles, was

sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringt. Mit Tapferkeit, Heldenmut und einer gehörigen Portion Glück können die Helden sich und eine Kopie der Sternkarte in Sicherheit bringen und den Rückweg nach Brabak antreten.

ÜBER DIE HELDEN

Der Pfad des Visar eignet sich als Abenteuer für alle Heldentypen, auch wenn Stubenhocker, feingliedrige Kurtisanen oder kurzatmige Gelehrte in den verschiedenen Action-Szenen ihre Schwierigkeiten haben werden. Für Exoten gelten die üblichen Einschränkungen, obwohl sich einige – wie Waldmenschen oder Achaz – problemlos in das Abenteuer integrieren lassen. Das Abenteuer geht davon aus, dass die Helden neu in Brabak sind, ist jedoch mit einigen Anpassungen auch für Gruppen mit entsprechender Ortskenntnis problemlos spielbar.

Unabdingbar ist mindestens ein guter Kämpfer in der Gruppe, der für den ausgefallenen Charazzar-Kämpfer einspringen kann. Ein naturkundiger Charakter, der sich mit der südlichen Wildnis auskennt, ist nützlich, aber nicht zwingend notwendig. Zauberkundige oder Geweihte sind zum Bestehen des Abenteuers nicht vonnöten, können an einigen Stellen aber hilfreich sein.

PROLOG: DER WEG INS ABENTEUER

Für den Einstieg ins Abenteuer bietet sich eine einfache Möglichkeit an: Alonso ter Hartaan, ein bekannter Kryptograph, schickt die Helden mit einem Brief nach Brabak zu Guidobaldo Quintone. Folgende Informationen können ihm bei der Auftragsvergabe entlockt werden:

- Guidobaldo Quintone ist eine Kapazität auf dem Gebiet der Astronomie und Mathematik und beschäftigt sich mit der exakten Bestimmung der Längengrade.
- Quintone hat ter Hartaan um einige kryptographische Studien zur Entzifferung von Wudu-Schriftzeichen gebeten.
- Weshalb der Mathematicus diese Informationen für wichtig genug hält, dass bewaffneter Geleitschutz vonnöten sei, entzieht sich ter Hartaans Kenntnis. Er hält es, speziell wegen der Lebensgeschichte Quintones, für Verfolgungswahn – was ziemlich genau zutrifft.

Sie können den Kryptographen in jeder Stadt postieren, die gerade in Ihren Spielverlauf passt. Das Dokument (ein tro-

ckenes kryptographisches Dossier mit Vermutungen, Hinweisen, Fakten und Tabellen), das nach Brabak gebracht werden soll, ist mit einer mit Wachs versiegelten Ledermappe geschützt. Handeln Sie mit den Helden einen angemessenen Preis für einen ungefährlichen Auftrag aus – die Hälfte des Geldes erhalten sie sofort, die andere Hälfte von Quintone.

Falls Sie in ihrer Spielrunde einen anderen passenden Gelehrten (Mathematicus, Kryptograph, evtl. Echsenkundler) als vertrauenswürdigen Kontakt haben, können Sie auch diesen einsetzen. Sie müssen die entsprechenden Passagen zu ter Hartaan und dem Inhalt des Briefs nur ein wenig modifizieren.

Die behäbige, aber gemütliche Potte *Liebliche Elida* bringt die Helden nach Brabak. Eine stürmische Kapumseglung oder Bedrohung durch Piraten können die Reise auflockern, wenn Sie dies wollen; es sind jedoch keine für das Abenteuer nötigen Szenen bei der Anreise vorgesehen.

KAPITEL I: IN BRABAK

DIE ANKUNFT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Brabak! Unter der Führung eines Lotsen fährt die *Liebliche Elida* langsam in den häufigst besuchten Hafen Aventuriens ein, vorbei am berühmten Kapfeuer und der mächtigen Hafenfestung aus grauem Gestein, die auf einer Insel vor dem Hafenbecken liegt.

Brabak! An beiden Ufern des Mysob liegt nach stürmischer Fahrt endlich die Stadt mit ihren weiß gekalkten

Häusern und satten, roten Ziegeldächern vor euch. Ein wahrer Wald aus Masten beherrscht den überraschend wenig ausgebauten Hafen: Schiffe aus aller Herren Länder, bornische Schivonen, Potten aus dem Mittelreich, einheimische Fischkutter und Freibeuterschiffe. Unweit der Werft liegt die *König Peleiston*, die Galeere des Königs, stolz vor Anker. Mit einem kleinen Boot fährt ein Krokodillero in Schutzkleidung umher und befreit mit einer

Stange einlaufende Schiffe von anhaftenden Morfus. Unzählige Menschen drängen sich an den Anlegestellen, wo offenbar an großen Tribünen gearbeitet wird. Das Grollen der Brandung, Möwengeschrei und der Salzgeruch des Meeres erfüllen die Luft. Weiter stadteinwärts thront auf einem Hügel der Königspalast, das Harpyienbanner flattert über seinen Dächern.

Im Hafen werden die Helden bereits von zuvorkommenden Zöllnern erwartet. Der Preis für die Einreise nach Brabak beträgt nach Augenmaß der Zöllner zwischen 5 Hellern für einfache Tagelöhner und 5 Dukaten für gutverdienende Professionen wie Magier, Kaufherinnen oder vollgerüstete Krieger. König Mizirion sichert sich so im Zuge der recht teuren Spiele eine weitere Einnahmequelle.

Danach können die Helden in das Gewühl der Brabaker Straßen eintauchen und sich aus dem überlaufenen, hektischen Hafengebiet entfernen, in dem Händler, Seemänner und Schauerleute aus aller Herren Länder umhereilen und ein Dutzend verschiedene Sprachen zu hören sind. Im Kasten **Brabak** finden Sie einige Hinweise zur Gestaltung der Stadt.

Guidobaldo Quintone ist ein bekannter Mann, und für eine kleine Spende kann man von einem Bettler oder Straßenjungen leicht seinen Wohnsitz erfahren – oder man fragt sich einfach durch, bis man an das Haus von *Alpheus Norat* verwiesen wird. Das Haus befindet sich im Südosten Brabaks nahe der Stadtmauer, unweit des neuen Efferdtempels und der Arena. Versuchen Sie es so einzurichten, dass die Helden den Wohnsitz gegen Abend erreichen.

BRABAK

Einwohner: 3500

Herrschaft: König Mizirion III., die 'Audienza' als Gremium der mächtigsten Familien

Tempel: Efferd, Phex, Rahja, Boron (Puniner Zweig mit alananischen Praktiken)

Besonderheiten: Magierakademie *Dunkle Halle der Geister*, Achaz- und Zilitendorf vor der Stadt

Etwa die Hälfte des Abenteuers spielt in Brabak, einer der wichtigsten Hafenstädte Aventuriens. Detaillierte Informationen zur Stadt finden Sie in **In den Dschungeln Meridianas** auf Seite 86f.

Brabak ist aufgrund seiner besonderen Lage am Kap Brabak eines der Tore zum Regenwald und seinen Geheimnissen und ein Schmelztiegel der Kulturen, in der man Personen und Waren aus aller Herren Länder finden kann. Die Stadt ist stolz auf ihre Toleranz gegenüber Andersgläubigen, seien es umstrittene Philosophen, Freidenker oder skrupellose Schwarzmagier. Die Atmosphäre in der Stadt ist eine Mischung aus Dekadenz, Reichtum, Korruption und bitterster Armut, gepaart mit mysteriösen Bräuchen und Kulte und immer wieder Hinweisen auf Geheimnisse aus uralten Zeiten. Zudem sprüht die Stadt nur so vor Seefahrerromantik mit draufgängerischen Freibeutern oder kühnen Entdeckern ferner Welten. Tugendhafte Helden mögen sich an all den Intrigen, Klüngelbildungen und verborgenen Konflikten stoßen – für alle anderen ist Brabak eine Stadt der unbegrenzten Möglichkeiten.

Zur Zeit des Abenteuers herrscht eine gespannte Stimmung in der Stadt, während die Bürger und Gäste aus fernen Ländern der *Campeonata*, den Kampfspielen, entgegenfiebern.

UNTERKUNFT UND VERGNÜGEN

Es ist wegen der *Campeonata* schwierig, in Brabak noch einen Schlafplatz zu finden. Teuer, aber von guter Qualität sind die Hotels *Brabaker Admiral* (Q8/P7/S10) und *Göldener Mysob* (Q7/P7/S20), für den Mittelstand bietet sich eher die Herberge *Südkap* (Q5/P5/S18) an. Seefahrer treffen sich im *Roten Jaguar* (Q3/P4/S10), Vergnügungen anderer Art finden sich entweder im äußerst lasterhaften Rahjatemplel oder im Bordell *Zum Wilden Kaiser* (Q7/P9/S0).

EREIGNISSE

Folgende Ereignisse können Sie während des Aufenthalts der Helden einstreuen, um 'Brabaker Flair' zu verbreiten:

☛ Eine Gruppe aus Achaz und Ziliten bewegt sich offen durch die Straßen, begutachtet Waren an Marktständen und unterhält sich dabei in der guttural-zischelnden Sprache der Ziliten.

☛ Ein erschreckend junges, heruntergekommenes und stark nach Rauschkraut riechendes Freudenmädchen bietet sich den Helden fast schon verzweifelt an und wird bei Abweisung immer tiefere Preise anbieten. Sollte einer der Helden ihr Angebot annehmen, versucht sie, ihn nachts mit einem rostigen Messer zu erstechen und ihm sein Geld abzunehmen. Proben auf *Menschenkenntnis*, *Sinnenschärfe* oder *Gefahreninstinkt* warnen den Helden rechtzeitig.

☛ Vor dem Haus eines Buchmachers kommt es zu einem Streit zwischen Anhängern zweier verschiedener Familien über die Höhe eines Wetteinsatzes bei den bald beginnenden Kampfspielen. Der Streit droht, in eine Messerstecherei auszuarten.

☛ In einer Seitenstraße streiten sich zwei Straßenkinder mit einem Köter um ein totes Selemferkel, das für einige Tage Essen verspricht. Wenn der Hund bei dem Streit umkommt, sogar für einen Tag länger ...

☛ Die Anhänger des (kleinen und vollkommen harmlosen) Kultes von *Licht und Dunkelheit* (*Meridiana* 90; ihr Tempel ist #6 auf der Brabak-Karte) schreiten schweigend durch die Straßen, jeweils zur Hälfte in strahlendes Weiß und tiefstes Schwarz gekleidet. Wenn sie angesprochen werden, antworten tagsüber nur die weiß gekleideten Kultisten, nachts nur die schwarz gekleideten.

☛ Ein Händler wettet auf dem Markt gegen die Marktgebühren und das Gesetz, jede Ware vor dem Weitertransport in Brabak anbieten zu müssen.

☛ Eine Gruppe Stadtgardisten trägt auffällig abgenutzt aussehende Rüstungen und Waffen, Anzeichen der chronischen Geldnot König Mizirions.

☛ Mit einem Mal sammeln sich hunderte kreischender Möwen, Sturmsegler und andere Seevögel im Hafen, lassen sich in riesigen Schwärmen auf Dächern und Schiffen nieder und veranstalten ein niederhölisches Spektakel. Die Brabaker – und Helden mit einem guten TaW in *Wettervorhersage* – wissen, was das bedeutet: Wenig später verdunkelt sich der Himmel, und Wind zieht auf. Einer der häufigen Kapstürme fegt über Brabak, reißt Schindeln von den Dächern und Wedel von den Palmen. Haben die Helden nicht rechtzeitig Schutz gesucht, werden jetzt *Ausweichen*-, *Athletik*- und *Körperbeherrschungs*-Proben fällig, um sich nicht von umherfliegenden Gegenständen getroffen zu werden (1–2W TP(A)). Der Sturm wütet nur kurz: Ein Was-

sermaß (etwa eine Stunde) später flaut der Wind allmählich ab, und die Dinge nehmen wieder ihren alltäglichen Lauf.

☛ Jeden Tag pünktlich zur Hesindestunde (die sechste Stunde) öffnet der Himmel seine Pforten und lässt wahre Fluten auf Brabak niedergehen. Es regnet, regnet, regnet, als gäbe es kein Morgen... und ist nach einer halben Stunde wieder vorbei.

DIE ENTFÜHRUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der rasch hereinbrechenden Dunkelheit liegt das Haus von Alpheus Norat ruhig da, ein schmaler, leicht heruntergekommen Bau mit rotem Ziegeldach, dessen einst weiß getünchte Mauern schmutzig wirken. Der gelb-rötliche Schein von Palmöllampen dringt durch die kleinen Fenster nach draußen. Bis auf einen verwahrlosten Hund, der vor einem Haus im Dreck nach Essbarem wühlt, ist die Straße leer.

Ein Klirren, dann ein erstickter Schrei. Direkt vor euren Augen schwingt die Tür des Hauses nach innen, und eine Gestalt in dunkler Kleidung tritt hastig heraus. Noch bevor er euch erblickt, folgen ihm drei weitere, die eine junge Frau zwischen sich herschleifen.



Lassen Sieden Helden Zeit für eine erste, kurze Reaktion. Einer hat von hinten eine Hand auf ihren Mund gepresst, die anderen beiden zerren sie an ihren Armen auf die Straße. Sie scheinen ihre liebe Mühe zu haben, das Mädchen festzuhalten, das sich in ihren Griffen windet. Ein schmerz erfülltes Aufstöhnen macht deutlich, dass die Frau in die Hand gebissen hat, die auf ihrem Mund liegt.

Der Warnruf ihres Kumpanen lässt die drei Banditen innehalten. Einen Moment lang starren sie euch überrascht an – dann blitzten Dolche und Säbel auf.

Zwei Banditen stellen sich den Helden entgegen, die anderen beiden versuchen, Guidobaldos Enkelin Celicia (siehe Seite 80) fortzuschaffen. Die Helden sollten die vier Schläger problemlos überwältigen oder vertreiben können: Sobald ein Schläger zwei Wunden erlitten hat, versucht er zu fliehen; wenn zwei Schläger die Flucht ergriffen haben, türmt auch der Rest. In den anderen Häusern der Straße rührt sich nichts – in Brabak reagieren die Wenigsten auf nächtliche Hilferufe.

Banditen

Schwerer Dolch	INI 11+W6	AT 13	PA 10	TP 1W6+2	DK H
Säbel	INI 12+W6	AT 14	PA 11	TP 1W6+3	DK N
LE 31	AU 35	RS 0	WS 6	MR 3	GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte

So tapfer sich Celicia gegen ihre Entführer gewehrt hat, so erschüttert wirkt sie, als sie sich zitternd bei den Helden bedankt. Sie ist leichenblass und steht ganz offensichtlich unter Schock. Sie weiß nicht, wer die Kerle waren, die ganz plötzlich im Haus von Alpheus aufgetaucht sind und sie wortlos nach draußen gezerrt haben.

Die nähere Untersuchung eines überwältigten Schlägers offenbart einen Geldbeutel mit der Summe von zehn Brabaker

Kronen (Gesamtwert in Brabak: 10 Dukaten, anderswo: 5 Dukaten). Der Geldbeutel ist aus teurem Samt genäht und mit einem eingestickten, fein ziselierten Z verziert. Celicia (oder ein Held mit entsprechendem Wissen) erkennt das Symbol der Familie Zeforika.

Die Befragung eines Schlägers bringt nicht viele neue Erkenntnisse: Sie wurden von einer dunkel gekleideten Frau angeheuert und sofort bezahlt. Das Mädchen sollten sie zu einem Lagerhaus am Hafen bringen und dort festhalten oder auf weitere Anweisungen warten. Die Helden können die Schläger schließlich den Bütteln übergeben.

Tatsächlich wurden die Schläger von der Familie Charazzar angeheuert – die Zeforikas haben mit der

ganzen Sache nicht das Geringste zu tun. (Sollten die Helden dem Überfall nachgehen, liegt es nahe, beim Lagerhaus auf die Mittelsfrau der Schläger zu warten. Diese lässt sich jedoch, selbst, wenn sie nicht gewarnt wurde, erst nach einigen Tagen blicken, was die Geduld der Helden, gerade bei anderen dringlichen Aufgaben, auf eine harte Probe stellen dürfte. Sofern sie nicht fliehen kann, können erfolgreiche Proben auf Überreden (Einschüchtern) eventuell die Beteiligung der Charazzar bereits im Vorfeld aufdecken.)

Celicia bittet die Helden, nachdem sie sich wieder ein wenig gefangen hat, zu sich ins Haus und bewirtet sie mit Tee. Sie kann einige der unten aufgeführten Informationen geben, verweist ansonsten aber auf die baldige Rückkehr ihres Großvaters, der mit seinem Lehrling in einer Bibliothek ist und bald zurückkehren müsste. Sollten die Helden ihr einfach den Brief übergeben und sich sofort wieder auf den Weg machen wollen, bittet sie sie, zu bleiben – sie befürchtet, die Kerle (oder Kumpane von ihnen) könnten wiederkommen. Zudem kann sie die Helden nicht auszahlen.

GUIDOBALDO QUINTONE

Guidobaldo Quintone und sein Schüler Alpheus Norat (siehe Seite 80) kehren etwa eine Stunde später zurück. Quintone ist überrascht, die Helden zu sehen – dann entsetzt, wenn er erfährt, was geschehen ist. Er bedankt sich überschwänglich bei

den Helden und bezahlt den ausgehandelten Preis mit einem kleinen Bonus. Außerdem lädt er sie ein, diese Nacht in Norats Haus zu nächtigen. Norat, der sich ziemlich übergangen fühlt, zieht bei diesem Vorschlag nur eine Grimasse. Da es in Brabak zu diesem Zeitpunkt schwierig ist, noch ein Zimmer in einem Gasthaus zu finden, willigen die Helden vermutlich ein. Quintone zieht sich zunächst zurück, um in dem Dossier des Kryptographen zu stöbern, berichtet aber später beim von Cecilia zubereiteten Essen – Früchtereis mit Tee und ein wenig Wein – von seiner Misere:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im flackernden Schein der Palmöllampen wirken die Falten in Guidobaldos Gesicht noch tiefer, was den alten Mann noch greisenhafter erscheinen lässt. Immer wieder den Kopf schüttelnd hat er nun schon eine Weile auf den Tisch gestarrt, offenbar tief in Gedanken versunken. "Hesindes Pein!" entfährt es ihm plötzlich und erstaunlich energisch. Seine Enkelin zuckt kurz zusammen und sieht ihn erschrocken an. "Hesindes Pein!" wiederholt der alte Gelehrte mürrisch. "Es gibt keinen anderen Weg. Die Wissenschaft ist wichtiger als mein verletzter Stolz. Die Charazzar, dann. Echsenbrut, allesamt. Aber es gibt keinen anderen Weg." Dann sieht er euch an, seine blauen Augen leuchten regelrecht. "Ich brauche eure Hilfe, fürchte ich."

Haken die Helden ein wenig nach, wird Quintone seine rätselhaften Worte etwas näher erläutern. Er berichtet von den Wudu, Vas'ra und den dort zu findenden Sternkarten (siehe Seite 68f.). Außerdem erhalten die Helden folgende Informationen:

- Quintone hat in Brabak für die Charazzar gearbeitet, die ihn gut bezahlt haben. Die Charazzar gehören zu den mächtigsten Familien Brabaks und stellten einst die Königslinie von H'Rabaal. Sie leiden an einer seltsamen Erbkrankheit, die sich mit zunehmendem Alter in schuppiger Haut, geringem Haarwuchs, winzigen Ohren und einem furchteinflößenden Starren äußert. Gerüchten zufolge fließt echsisches Blut in ihren Adern.
- Familienoberhaupt ist offiziell noch immer der uralte Az-zaph, hier in Brabak hat Quintone jedoch für die Königlich Brabaker Großmarschallin Zaraphine gearbeitet.
- Als eine der wenigen Familien der Audienzia setzen sich die Charazzar für einen Handelspakt mit Al'Anfa und die Wiedereinführung der Sklaverei in Brabak ein, wie sie auch in H'Rabaal betrieben wird. Ihre engsten Verbündeten sind die Familie Du Berilis.
- Die Charazzar wollten die Ergebnisse der Forschungen für sich nutzen, Quintone sie jedoch der breiten Öffentlichkeit zugänglich machen. Daher kam es schon vor einiger Zeit zum Zerwürfnis. Da seine bisherigen Forschungsergebnisse jedoch laut Vertrag den Charazzar gehören, befinden sie sich heute in ihrem Besitz.
- In der letzten Zeit hat sich auch die Reedereifamilie Zeforika um Quintone bemüht, die er ebenfalls zurückgewiesen hat. Anscheinend schrecken diese auch vor anderen Maßnahmen nicht zurück, um ihn zur Zusammenarbeit zu zwingen.
- Mit Hilfe des Dossiers des Kryptographen könnte Quintone endlich den Standort Vas'ras finden: Hinweise finden sich in seltsamen Zeichen, eingraviert in einen uralten menschlichen Beckenknochen, Überrest eines Menschenopfers. Dieser ist jedoch noch in Besitz der Charazzar.
- Die astronomischen Daten der Wudu gelten als so genau, dass sie Quintones Methode der Bestimmung der Längen-

grade deutlich verbessern könnten. Vor allem aber geben sie Anhaltspunkte über eine eventuelle periodische Bewegung des Sternenhimmels, mit deren Hilfe man andere alte Sternbeobachtungen präzisieren und so Kataklysmen wie das Erscheinen Borbarads und die damit verbundenen 'Sphärenverschiebungen' aus den astronomischen Modellen herausrechnen könnte. Dies wiederum würde eine genauere Vorhersage von Sternbewegungen ermöglichen. Speziell das Postulat eines über Jahrtausende bewegten Sternhimmels hat Quintone schon vor Jahren in Konflikt mit konservativen Pastori der Hesinde-Kirche gebracht.

Quintone bittet die Helden, für ihn mit Zaraphine Charazzar zu sprechen. Beim letzten Treffen zwischen den beiden hat er einige äußerst unangenehme Worte ausgesprochen, und das Verhältnis ist vergiftet. Er ist noch immer nicht zur Zusammenarbeit mit den Charazzar bereit, aber wenn die Helden sich als Kunstinteressenten ausgeben und seinen Namen nicht erwähnen, gibt es vielleicht die Möglichkeit, den Beckenknochen von den Charazzar, die seine Bedeutung nicht kennen, zu erwerben. Er verspricht den Helden alle möglichen akademischen Ehrungen und Erwähnungen in seinen Publikationen und schließlich, wenn die Helden nach einer eher materiellen Belohnung fragen, auch Geld (maximal insgesamt 20 Dukaten).

Die Helden können am nächsten Tag zur Residenz des Generalstabs unweit des Königspalasts aufbrechen, um mit Zaraphine zu sprechen. Sollten Sie mit einer eher phexisch geneigten Gruppe ausgestattet sein, die einen Diebstahl in Erwägung zieht, finden Sie einige Anmerkungen hierzu auf Seite 62. Wenn einer der vier Entführer entkommen ist und seiner Mitteleperson Bescheid geben konnte, dass die Entführung von den Helden vereitelt wurde, kann es natürlich sein, dass Zaraphine Charazzar weiß, mit wem sie es zu tun hat. Sie wird vermutlich die richtigen Schlüsse ziehen – und die Helden trotzdem gewähren lassen. Immerhin hat sie einen Spion angestellt, der ihr Quintones Ergebnisse ohnehin überbringen wird.

ZARAPHINE CHARAZZAR

Am nächsten Tag erfahren die Helden nach einiger Wartezeit, dass Zaraphine Charazzar bereit ist, sie am heutigen Abend in der Charazzar-Residenz (#16 auf dem Brabak-Stadtplan) zu empfangen. Den Tag über können die Helden in Brabak verbringen, wo sie immer wieder von den bevorstehenden Kampfspielen erfahren. Lassen Sie den Helden nach eigenem Gutdünken die Informationen über den Hintergrund der Spiele (Seite 63) zukommen. Abends können sich die Helden in der Residenz einfinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei Achaz-Krieger mit Speeren und Mattenschilden mustern euch misstrauisch, lassen euch aber schließlich passieren. Durch ein von Schlingpflanzen verhängtes Tor tretet ihr in einen Park, in dessen Mitte ein überraschend kleines Gebäude aus weißen Korallenkalkblöcken steht. Die Wände sind durch den wuchernden Bewuchs aus Sumpfpflanzen kaum zu erkennen. Der Boden des Parks wirkt sumpfig und feucht, aber ein schlüpfriger Weg aus glatt polierten Steinen führt zu der großen Eingangstür. Kurz bevor ihr sie erreicht, öffnet sie sich, und eine hübsche Waldmenschenfrau in einfacher Bediensteten-Tunika lächelt euch schüchtern an.

Die Dienerin *Tibica* führt die Helden in einen Salon und kümmert sich während der Stunde, die die Helden warten müssen, zuvorkommend um sie. Das Klima im Haus ist selbst für diese Gefilde warm und schwül, was vielen Helden den Schweiß in die Poren treiben dürfte.

Tibica ist freundlich und neugierig, aber scheu – in Wirklichkeit ist sie keine Dienerin, sondern eine illegale Sklavin. Diesen Umstand können die Helden, wenn sie das Mädchen freundlich behandeln, später eventuell nutzen, um in das Gebäude einzudringen (siehe unten).

Zaraphine empfängt die Helden in einem spärlich möblierten, durch zahlreiche Pflanzenkästen stickigen und feuchten Raum, in dem ein seltsam stechender Geruch nur unzureichend von den Tropenblumen überdeckt wird. Die Großmarschallin ist von Kopf bis Fuß in teure Gewänder aus Brabaker Seide gehüllt, kein Fleckchen Haut ist zu sehen. Die Helden können sich setzen, Zaraphine selbst bleibt stehen.

Ihre Darstellung stellt Sie vor eine gewisse Herausforderung: Versuchen Sie, die Großmarschallin fremdartig darzustellen, ohne sie allzu echsisch wirken zu lassen. Sie spricht *nicht* mit zischelnder Stimme, aber ihr ganzes Gebaren, ihre ganze Gestik, wirken auf unheimliche Weise fremd. Starren Sie die Spieler lange reglos an, bis diese sich unwohl zu fühlen beginnen. Verziehen Sie keine Miene – Zaraphine hat durchaus Emotionen, lässt diese jedoch in keiner Weise nach außen dringen. Weisen Sie darauf hin, dass die Großmarschallin kein einziges Mal zu blinzeln scheint. Sprechen Sie leise und ruhig, mit kurzen, knappen, prägnanten Worten. Die Helden sollten sich in ihrer Gegenwart unwohl fühlen.

Zaraphine hört sich das Anliegen der Helden an und schweigt dann nachdenklich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich nickt die Großmarschallin. "Gut. Ihr bekommt, was Ihr verlangt. Für einen Preis." Wieder starrt sie euch mit ihrem undurchdringlichen Blick an. "Die *Campeonata*. Jede Familie stellt zwei Kämpfer. Unser bester Gladiator ist jedoch... unpässlich." Eine Pause. "Ein Unfall. Bedauerlich." Trotz ihrer Worte schwingt keine Emotion in ihrer Stimme mit. "Einer von euch kämpft für ihn. Besiegt die Kämpfer der Hammerfausts, dann gehört euch die Schnitzerei. Gewinnt die Spiele, dann könnt ihr alle Preise behalten."

Zaraphine wird auf Nachfragen erneut bestätigen, dass die Helden nur die Kämpfer der Hammerfaust-Familie bezwingen müssen, um an den Beckenknochen zu gelangen. Wenn sie zusätzlich noch die Spiele gewinnen, dürfen sie sämtliche Preise behalten, die sonst den Familien zustehen würden. Sie betont, dass der Held, der zum Kampf antritt, sich keinesfalls nach dem Bezwingen der Hammerfausts zurückziehen darf: Wenn er antritt, kämpft er so lange, bis er ausscheidet.

Über den 'Unfall' des Gladiators verliert sie kein Wort. Wenn die Helden vermuten, dass er einem Anschlag zum Opfer gefallen sei, haben sie damit sogar Recht: Die Familien der *Audienzia* versuchen selbstverständlich, sich gegenseitig zu schwächen.

Weshalb sie soviel Wert darauf legt, dass die Hammerfaust-Familie ausscheidet, erklärt sie ebenfalls nicht. Tatsächlich hegt sie schlicht eine tiefe Abscheu gegen die Thorwaler, seit Großadmiral *Hjaldar* sie einst als "Hranngarbrut" beschimpfte.

Der Held, der sich auf den Kampf einlässt, erhält die entsprechende Unterstützung der Familie. Zaraphine ist bereit, den

Helden Bedenkzeit zu gewähren, erwartet ihre Antwort aber am nächsten Morgen.

Zaraphine ahnt, wenn die Helden sich klug anstellen, nichts von ihrer Beziehung zu *Quintone* – von der misslungenen Entführung hat sie erfahren, stellt diese Verbindung aber noch nicht her. Neugierig, was Fremdländer mit so einem Artefakt wollen, wird sie in den nächsten Tagen jedoch einige Spitzel ausschicken – und so direkt nach den *Campeonata* von der Verbindung zu *Quintone* erfahren.

Guidobaldo scheint von den Ereignissen angetan und bittet die Helden, dieses Risiko im Dienste der Wissenschaft einzugehen. Auch *Celicia* wird die Helden darum bitten. Sollten die Helden eine Belohnung verlangen, verweist er auf die Preise der *Campeonata*, die das Risiko durchaus lohnenswert machen. Bleiben sie hartnäckig, verspricht er zähneknirschend noch einen Bonus von seiner Seite, ist danach aber einige Zeit beleidigt und mürrisch.

ALTERNATIVE: DER WEG DES FUCHSES

Es kann passieren, dass der Held dem Kämpfer der Hammerfaust-Sippe unterliegt. Vielleicht weigern sich die Helden aber auch schlicht, mit den *Charazzar* zusammenzuarbeiten. Oder Sie beschließen als Spielleiter, dass Sie Ihre Helden noch zusätzlich fordern wollen, und lassen sie nach den Kampfspiele herausfinden, dass die *Charazzar* ihnen absichtlich die falschen Informationen gegeben haben. In diesem Fall ist das Abenteuer nicht vorbei – aber jetzt ist Heimlichkeit mehr gefragt als Waffenkunst.

Die einzige Möglichkeit, jetzt noch an die Beckenknochen zu kommen ist (neben astronomisch hohen Kaufsummen jenseits von 500 Dukaten) ein Einbruch in die Stadtresidenz der *Charazzar*. Aus Platzgründen können wir hier kein ausgearbeitetes Einbruchsszenario anbieten, möchten Ihnen aber dennoch ein paar Hinweise geben, wie Sie eine spannende Szene im Sinne *Phexens* gestalten können.

• *Tibica* stellt eine gute Möglichkeit dar, an Informationen über die *Charazzar*-Residenz zu kommen. Sie kann auf dem Weg zum Markt abgefangen werden, den Helden die meisten hier aufgeführten Informationen (mit Ausnahme der *Gargyle*) geben und sie möglicherweise in Dienstbotenkleidung in die Residenz einschleusen. Dies erfordert einiges an Überzeugungskraft, da die junge Frau um ihr Leben bangt – und fordern wird, dass die Helden sie bei ihrer Flucht mitnehmen.

• Die Residenz wird tagsüber von vier *Achaz*-Kriegern bewacht (drei erfahrene *Achaz*, ein *Achaz*-Veteran; **ZBA 64**), nachts von vier Söldnern (auf der Basis der Profession Söldner (Leichtes Fußvolk bzw. Leibwächter); 3x ca. 3.000 AP, 1x ca. 5.000 AP). Zusätzlich streifen drei *Zornbrechter* Bluthunde (**ZBA 115**) über das Gelände. Wird Alarm geschlagen, können innerhalb kurzer Zeit vier weitere Wachen gerufen werden.

• Unter der Residenz erstreckt sich ein Tunnelsystem tief in den (Sumpf-)Boden hinein, das aufwändig beheizt und gewartet wird. Die *Charazzar* halten sich gerne in diesen feuchtschwülen Kavernen auf. Eventuell gibt es auch einen Zugang zur Kanalisation. Die Forschungsergebnisse von *Quintone* und damit auch der gesuchte Knochen liegen zwei Stockwerke unter der Residenz in einer abgetrennten und sorgfältig trocken gehaltenen Kammer.

• Im Kavernensystem finden sich zahlreiche teils groteske Statuen zum Schmuck und zur Zierde in Nischen und auf

Sockeln. Zwei davon sind in Wirklichkeit Gargyle (ein etwa 30-jähriger und ein etwa 80-jähriger Gargyl; ZBA 99f.), die Eindringlinge nach einigen prüfenden Fragen attackieren werden.

☛ Nach dem Einbruch sollten die Helden einen sicheren Ort aufsuchen und Quintone, seine Enkelin und seinen Schüler (und möglicherweise Tibica) schnellstmöglich in Sicherheit bringen, um sie gegen weitere Entführungsversuche zu schützen.

KAPITEL II: DIE CAMPEONATA

Brabak ist eigentlich nicht für blutige Gladiatorenkämpfe bekannt – die kleine Arena hatte bisher in erster Linie Box-, Ring- und Schaukämpfe zu bieten. Die Audienzia fasste jedoch vor einigen Monaten den Plan, der Bevölkerung ein spektakuläres Schauspiel zu bieten. Der Grund ist einfach: Brot und Spiele für das Volk.

Veranstalter ist die Audienzia selbst, die Aufsicht als 'Turniermarschall' führt König Mizirion persönlich. Der König war übrigens aus finanziellen Gründen zunächst gegen die Veranstaltung der *Campeonata* – stimmte aber zu, als die Audienzia sich bereit erklärte, den Löwenanteil der Kosten zu übernehmen.

REGELN

Die *Campeonata* laufen wesentlich weniger geordnet ab als ein Ritterturnier im Mittelreich: Die Kämpfe sind Duelle mit scharfen Waffen bis aufs zweite Blut, also bis zur Aufgabe oder Kampfunfähigkeit eines Kämpfers. Fernwaffen (mit Ausnahme des traditionellen Wurfnetzes) sind ebenso wenig erlaubt wie Gifte oder Aufputzmittel, sei es nun durch Magie oder durch Tinkturen, aber da so gut wie keine Kontrollen stattfinden, werden hier nur wirklich auffällige Regelverstöße geahndet. Sechzehn Teilnehmer messen sich in den Zweikämpfen. Nach jedem Kampf scheidet ein Gegner aus, ohne Vorrunde, Punktzahl oder Revanche.

Sonst gibt es keine Regeln. Stürzt ein Gladiator, muss der andere ihn keineswegs aufstehen lassen, Sand in die Augen zu werfen ist vielleicht unsportlich, aber nicht verboten, und wenn man in einem Schwitzkasten gehalten wird, ist ein herzhafter Biss eine durchaus legitime Methode, wieder freizukommen.

BELOHNUNG

Die Audienzia hat großzügige Belohnungen ausgeschrieben. Sowohl der Sieger als auch der Zweitplatzierte erhalten 25 Brabaker Kronen. Zusätzlich stehen zwei weitere Preise zur Auswahl; der Sieger darf einen davon wählen, den anderen erhält der Zweitplatzierte.

☛ weitere 100 Brabaker Kronen inklusive Geldschatulle und Schlüssel

☛ eine vollständige, reich verzierte und kostbar gearbeitete Rüstung aus feuerfestem Iryanleder inklusive Brustpanzer, Arm- und Beinschienen sowie Helm (RS/BE 6/4, Werte im Zonensystem: Ko 3, Br 3, Rü 2, Ba 2, LA 1, RA 1, LB 2, RB 2, gRS 2,3, gBE 1,05)

DIE TEILNEHMER

Die Audienzia legte früh fest, dass es sich bei den Spielen um einen Wettstreit der großen Familien handeln sollte. Jede der Familien *De Sylphur*, *Charazzar*, *Hammerfaust*, *Geraucis*, *Bocadilio*, *Zeforika* und *Du Berilis* sowie die *Echsenvorstadt* darf zwei Gladiatoren für die Wettkämpfe stellen – die Echsen vor

Der Sieger wird direkt im Anschluss an den Kampf in der Mitte der Arena gekürt.

DIE ARENA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Südrand des Marktes liegt die halbkreisförmige Brabaker Arena, ein Amphitheater mit fast sechzig Schritt Durchmesser. Vier Eingänge führen in das weiß getünchte Bauwerk und über Treppen zu den Sitzreihen, die Platz für fast eintausend Menschen bieten. Gewaltige Dächer, teils aus roten Ziegeln, teils aus ausgespannten Lederplanen gefertigt, bieten Schutz vor der gleißenden Sonne. Über den höchsten Zuschauerrängen erheben sich wagemutig erscheinende Gerüste aus Brabaker Rohr, die weitere schmale Sitzreihen für die Ärmsten der Armen bieten, die hier nicht nur weit vom eigentlichen Geschehen entfernt sind, sondern auch stets in Gefahr schweben, nach einem tiefen Fall auf dem harten Boden aufzuschlagen. Der eigentliche Kampfplatz ist ebenfalls halbkreisförmig und mit weißem Muschelsand ausgelegt.

Das Gebäude wurde offensichtlich einer gründlichen Reinigung unterzogen: Anders als die meisten weiß gekalkten Gebäude Brabaks glänzt und strahlt die Arena wie ein Rubin, die roten Ziegel leuchten in der Sonne. Dennoch kann man hier und dort die Spuren von Abnutzung erkennen: Vereinzelt fehlen Ziegel in den Dächern, und an einigen Stellen blättert der weiße Putz bereits ab und offenbart das graue Gestein darunter.

Abgesehen vom dritten Kampftag (siehe unten) finden sämtliche Kämpfe in der Brabaker Arena statt, die in den letzten Jahren deutlich erweitert wurde. War ihr Kampfplatz früher kaum größer als ein Boxring, wurden in den letzten Jahren die untersten Ränge abgerissen und somit das Halbrund der Arena auf eine beachtliche Größe (etwa 20 Schritt Durchmesser) gebracht. Um die so verlorenen Zuschauerplätze zurückzuerhalten, wurden die höheren Reihen ausgebaut – nach oben. Auf dem wackligen Konstrukt drängen sich die armen Brabaker zu Dutzenden. Orientieren Sie sich ein wenig an der Atmosphäre der staubigen Arena von Zucchabar im Film *Gladiator* – die Brabaker Arena ist kein Kolosseum.

allen, um auf die nötige Anzahl von genau sechzehn Teilnehmern zu kommen.

Bei der Auswahl der Kämpfer steht nicht allein die Kampfkraft im Vordergrund, sondern auch das Erscheinungsbild: Ein gut aussehender, ästhetisch kämpfender Gladiator wird im Kampf

dem unansehnlichen, langweilig kämpfenden Gladiator vielleicht unterlegen sein, aber sicherlich eher das Herz des Volkes erobern. Da ein solcher Wettkampf auch immer Züge eines Beliebtheitswettbewerbes hat, haben sich viele Familien in dieser Hinsicht für Kompromisse entschieden.

Aus Platzgründen können wir nicht die detaillierten Werte aller fünfzehn anderen Gladiatoren anbieten. Sollten Sie mit den angebotenen Gladiatoren unzufrieden sein, können Sie jederzeit neue hinzuerfinden – von Bedeutung für die Geschichte ist nur Arva Hammerfaust. Die Reihenfolge und die Kampfpaarungen werden durch das Los bestimmt und sind Ihnen ebenfalls überlassen, abgesehen vom zweiten Kampftag (siehe unten).

PEDRESCO SIMODES

Kämpfer der De-Sylphur-Familie, bekannter Gladiator, einer der Favoriten.

Erscheinung: Groß, gut aussehend, athletisch, aber nicht übertrieben muskulös, langer schwarzer Zopf, gepflegter Kinnbart, schwarze Iryanrüstung. Sein Dreizack ist eine Spezialanfertigung, die einem Efferdbart nachempfunden ist, was ihm die Kritik der Efferdkirche einbringt.

Geb.: 997 BF **Größe:** 1,89
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** dunkelbraun
Eigenschaften: MU 15, KL 11, IN 13, CH 14, FF 12, GE 15, KO 14, KK 16;
Vorteile: Eisern, Beidhändig
Talente: Athletik 10, Klettern 6, Körperbeherrschung 12, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 10
Dreizack INI 15+1W6 AT 18 PA 15 TP 1W6+5 DK NS
Raufen INI 15+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+2 DK H
Ring INI 15+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+2 DK H
Wurfnetz INI 15+1W6 FK 21 TP 1W6+2
LE 35 AU 42 RS 3 BE 1 GS 7 MR 4 WS 9
Zonensystem: Ko 0, Br 3, Rü 2, Ba 2, LA 0, RA 0, LB 1, RB 1, gRS 2, BE 0, INI +1

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Hitze), Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (15), Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfrelexe, Klingensturm, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Iryanleder), Standfest, Umreißen, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil

Kampftaktik: Pedresco ist ein *Pescator*, ein 'Fischer' mit Dreizack und Netz. Sobald sein Gegner 5 Schritt an ihn heran ist, wirft er das Wurfnetz (FK-AT +10). Die TP geben die Erschwernis auf eine *Fesseln/Entfesseln*-Probe an; bis sich das Opfer befreit hat, kann es keine Kampfhandlungen mehr ausführen. Zum Ableiten siehe **WdS 26**, ebenfalls möglich ist eine Probe auf die GE (+10). Mit einer Klingenwaffe bis DK N kann das Netz zerschnitten werden: Keine Attacke, sondern 1 GE-Probe +BE pro KR, StP 14, Härte 0, Struktur 6 (**WdS 191f**). Solange sich ein Gegner im Wurfnetz befindet, wird Pedresco sich über ihn amüsieren und erst, wenn es den Anschein macht, dass sein Gegner sich befreien kann, zum Angriff übergehen.

Alternativ schleift Pedresco das Wurfnetz rückwärts gehend mit der linken Hand vor sich her und wartet darauf, dass ein Gegner, der an ihn herankommen will (DK S), darauf tritt – um dann ruckartig daran zu ziehen und den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen (*Schmutzige Tricks*, Ringen-AT +2, **WdS 92**).

Ansonsten kämpft Pedresco wagemutig und aggressiv mit dem Dreizack (bevorzugt *Gezielte Stiche*, *Gegenhalten*, gewagte *Meisterparaden*) und kombiniert waffenlose Angriffe wie Würfe und Sprungtritte zur besseren Unterhaltung des Publikums. Er ist weitestgehend ein Sportsmann.

ARVA HAMMERFAUST

Kämpferin der Hammerfaust-Familie, keine Erfahrung als Gladiatorin, sieht die Campeonata als Ehrensache an.

Erscheinung: Jung, groß und sehnig, rotblonde, lange Zöpfe, grüne Augen, braungebrannte Haut, blitzblank geputzte Krötenhaut.

Geb.: 1005 BF **Größe:** 1,83
Haarfarbe: rotblond **Augenfarbe:** grün
Eigenschaften: MU 15, KL 11, IN 12, CH 12, FF 13, GE 13, KO 14, KK 14
Talente: Athletik 8, Klettern 9, Körperbeherrschung 8, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 10
Orknase INI 9+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+6 DK N
Raufen INI 10+1W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+1 DK H
Ring INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+1 DK H
LE 36 AU 43 RS 3 BE 1 GS 7 MR 3 WS 7
Zonensystem: Ko 0, Br 3, Rü 2, Ba 2, LA 1, RA 1, LB 0, RB 0, gRS 2, BE 0, INI +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Schildspalter, Standfest, Sturmangriff, Wuchtschlag
Kampftaktik: Arva will den Kampf schnell beenden: Sie eröffnet ihn mit einem *Sturmangriff*, setzt dem Gegner danach mit wuchtigen Hieben zu oder stößt ihn mit *Befreiungsschlägen* und *Niederwerfen*-Attacken von den Planken. Sollte ihr Gegner ihr im Bereich der INI nicht allzu überlegen sein, wird sie ihre PA zu Gunsten von *Gegenhalten* vernachlässigen. Stürzt ihr Gegner von der 'Klippe' (siehe Seite 66), verhöhnt sie ihn, hindert ihn aber nicht daran, wieder hochzuklettern.

CZZIS'SKIR

Junger Achaz aus der Echsenvorstadt, wenig an Ruhm interessiert, aufgeregt und nervös, führt eine alte echsische Axt (ein Erbstück)

Erscheinung: dunkelgrün mit hellgrünen Streifen, kupferrote Augen, Mattenrücken, leckt sich oft nervös mit der Zunge über die Augen

Geb.: 1008 BF **Größe:** 1,72
Schuppenfarbe: dunkelgrün **Augenfarbe:** kupferrot
Eigenschaften: MU 12, KL 11, IN 15, CH 11, GE 14, FF 13, KO 13, KK 12;
Vorteile: Balance, natürlicher Rüstungsschutz (RS 2)
Talente: Athletik 6, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 6
Echsische Axt INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+6 DK NS
Raufen INI 10+1W6 AT 13 PA 14 TP 1W6 DK H
Ring INI 10+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6 DK H
LE 26 AU 31 RS 3 BE 1 GS 7 MR 4 WS 7
Zonensystem: Ko 3, Br 3, Rü 5, Ba 2, LA 2, RA 2, LB 2, RB 2, gRS 3, BE 1, INI +1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Meisterparade, Wuchtschlag
Kampftaktik: Cziss'skir kämpft defensiv und ohne ein großes Risiko einzugehen – er wartet auf eine Lücke in der Deckung des Gegners (eine misslungene Ansage), bevor er zu einem wagemutigeren Manöver übergeht.

KARIAMA AMIRATEZ

Ehemalige, in Ungnade gefallene Leibwächterin der Du-Berilis-Familie, hofft, wieder die Gunst der Familie zu erlangen, Favoritin, beim Volk sehr beliebt

Erscheinung: hübsch, sehnig und athletisch, lange pechschwarze Haare, leuchtend grüne Augen, volle Lippen, dunkler Teint durch Mohablut, verzierte Tuchrüstung.

Geb.: 1003 BF **Größe:** 1,69
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Eigenschaften: MU 14, KL 13, IN 15, CH 14, FF 11, GE 16, KO 13, KK 13;
Vorteil: Flink
Talente: Athletik 12, Klettern 5, Körperbeherrschung 10, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 10
Säbel + Linkhand INI 20+1W6 AT 16 PA 21 TP 1W6+3 DK N
Raufen INI 17+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6 DK H
Ring INI 17+1W6 AT 13 PA 15 TP 1W6 DK H
LE 32 AU 37 RS 2 BE 1 GS 9 MR 4 WS 7
Zonensystem: Ko 0, Br 2, Rü 2, Ba 2, LA 0, RA 0, LB 0, RB 0, gRS 1, BE 0, INI +1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III (Wert 18), Binden, Entwaffnen, Finte, Kampfgespür, Kampfrelexe, Meisterparade, Parierwaffen II, Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Waffenloser Kampfstil: Mercenario, Wuchtschlag

Kampftaktik: Kariama ist Defensivkämpferin – selbst, wenn sie die höhere Initiative hat, lässt sie ihren Gegnern den Vortritt, um sie mit einem hohen Binden-Manöver oder einer Meisterparade in eine prekäre Lage zu bringen, der dann eine Attacke zum Entwaffnen oder ein saftiger Wuchtschlag folgt. Misslingt die Attacke eines Gegners, ist sie in der Lage, dank Kampfgespür sofort umzuwandeln und den Gegner mit zwei Attacken zu treffen.

Ihre Schwäche ist, dass sie mit ihrem Gegner spielt, da sie ein gutes Schauspiel bieten will – mit Binden-Manövern und Wuchtschlägen könnte sie einen Kampf schnell beenden, entscheidet sich aber oft dafür, ihren Gegner nur anzukratzen oder zu entwaffnen, um ihre Überlegenheit zu demonstrieren. Die beste Methode, gegen sie anzugehen, sind lange Waffen und Gegenhalten-Manöver, mit denen man sie auf Distanz hält.

WEITERE TEILNEHMER

UNERFAHRENE GLADIATOREN

☛ Siona Gwenlian (Bocadilio)

Aussehen: rothaarige, sommersprossige Albernierin, Breitschwert
Kampfstil: vorhersagbar, niedrige Wuchtschläge
Besonderheiten: gibt den Kampf recht früh auf

ABLAUF DER WETTKÄMPFE

Sechzehn Kämpfer treten an vier Tagen gegeneinander an, so dass jeden Tag pro Kämpfer nur ein einziger Kampf zu bestreiten ist und sich am vierten Tag schließlich die beiden besten Kämpfer gegenüberstehen. Die Kämpfe finden von morgens bis etwa fünf Stunden nach Mittag statt, wobei die größte Hitze um die Mittagszeit ausgespart wird. Je weniger Kämpfer übrig sind, desto später fangen die Kämpfe an. Den restlichen Tag haben die Gladiatoren entweder die Zeit, ihre Wunden auszukurieren (siehe WdS 159ff.), die Gegner zu beobachten (oder zu sabotieren) oder sich in den Schenken feiern zu lassen: Wer an den Wettkämpfen teilnimmt, bekommt immer einen Krug

ERFAHRENE GLADIATOREN

☛ Nga'Churr (Charazzar)

Aussehen: Achaz, Mattenrüstung, echsische Axt
Kampfstil: Wuchtschlag, Schwanzfeger

☛ Riftaza Fiorella (Zeforika)

Aussehen: Piratenkleidung, Narbe im Gesicht, Entermesser
Kampfstil: hinterhältig, Schmutzige Tricks, Finte
Besonderheiten: Arax (WdS 148) auf der Klinge

☛ Ketaqua (Zeforika)

Aussehen: drahtiger Waldmensch, Lendenschurz, Kriegsbeil
Kampfstil: schnell und aggressiv, Ausfall, Niederwerfen, Wuchtschlag, Hruruzat

☛ Xzelfasr (Echsenvorstadt)

Aussehen: bulliger, erstaunlich muskulöser Achaz, Mattenrüstung, Speer und Schild
Kampfstil: defensiv und lauernd, Meisterparade, Gezielter Stich, Umreißen

☛ Jesidara Lucano (Du Berilis)

Aussehen: hübsche, leicht bekleidete Säbelkämpferin, Publikumsliebbling

Kampfstil: wild und schnell, Sturmangriff, Wuchtschlag

Besonderheiten: Kampfrausch

☛ Torstor Torgalson (Hammerfaust)

Aussehen: blonder, bärtiger thorwaler Hüne, Skraja und Schild
Kampfstil: gewagt und riskant, hohe Meisterparade, Wuchtschlag, Hammerschlag

☛ Wapiya (De Sylphur)

Aussehen: junge Moha, Lendenschurz und Brusttuch, zwei Langdolche

Kampfstil: spektakulär und akrobatisch, beidhändig, viele Hruruzat-Sprünge

Besonderheiten: unwissende Magiedilettantin (Körperbeherrschung, Akrobatik)

☛ Saiman ibn Kazan (Geraucis)

Aussehen: Tulamide mit Weste und Pluderhose, Speer
Kampfstil: routiniert und erfahren, Gezielter Stich, Todesstoß, Umreißen

MEISTERLICHE GLADIATOREN

☛ Romero Delazar (Bocadilio)

Aussehen: schwere Plattenrüstung, Großer Sklaventod
Kampfstil: wuchtig, Gegenhalten, Wuchtschlag, Hammerschlag, schnell erschöpft

☛ Mangabe (Geraucis)

Aussehen: kraftstrotzender Utulu mit urtümlich wirkendem Streithammer

Kampfstil: kraftvoll, aber langsam, Gegenhalten, Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag

Bier ausgegeben (und erweckt natürlich die Aufmerksamkeit hübscher Mädchen oder Burschen).

Um die Spiele etwas spektakulärer zu gestalten, hat die Audienz alle Kämpfe außer denen am ersten Tag unter ein bestimmtes Thema gestellt, das sich an diversen Ereignissen der brabakischen Geschichte orientiert und sich in den Schauplätzen (und den benötigten Taktiken und Kampfregeln) niederschlägt. Vor jedem Kampf tritt ein Ausrufer in die Arena und verkündet die Namen der Kämpfer und die Familien, für die sie antreten. Bekannte Gladiatoren werden mit wahren Jubelstürmen begrüßt.

SPIELTIPP

Da vermutlich nur einer der Helden als Gladiator für die Charazzar in die Arena treten wird, besteht natürlich die Gefahr, dass sich die anderen Spieler zu Zuschauern degradiert vorfinden. Dem können Sie entgegenwirken, wenn Sie ihnen – so sie an Kämpfen Spaß haben – die oben genannten Werte der Gegner des Helden in die Hand drücken und sie für diese würfeln lassen. Wenn sie sich an die Tipps zum Kampfstil der Meisterpersonen halten und trotzdem zu gewinnen versuchen, kann dies durchaus für die gesamte Runde spannend sein.

Falls Ihre Spieler allgemein Spaß an Arenakämpfen haben, ist es auch möglich, dass kurz vor den Spielen auch noch der zweite Gladiator der Charazzar durch einen Unfall 'unpässlich' wird und sich so für die Helden die Möglichkeit eröffnet, mit einem zweiten Kämpfer für die Ehre des Hauses Charazzar anzutreten.

Eine andere Alternative tut sich aufgrund des speziellen Szenarios auf: Bei Kämpfen in meridianischen Arenen treten oftmals nicht nur Einzelkämpfer, sondern ganze Kampfgruppen gegeneinander an. Sollten Sie mit einer kampfstarken und -begeisterten Gruppe ausgestattet sein, ist es also gut möglich, dass alle Helden als Gruppe gegen gleichgroße Gegnergruppen antreten – mit allen taktischen Tricks und Finessen, die dazugehören. In diesem Fall empfiehlt es sich jedoch, die Kampffelder ein wenig zu vergrößern.

SPEZIELLE KAMPFREGELN

Welche Kampfregeln zu beachten sind, finden Sie stets beim jeweiligen Tag unten angegeben. Aufgrund der Hitze und der Anstrengungen erleidet ein Held (zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren) 2 Punkte Erschöpfung pro Kampf (*Hitzeersistenz*: 1 Punkt, *Hitzeempfindlich*: 4 Punkte). (Dies spielt natürlich nur eine Rolle, wenn die Helden neben den Kämpfen noch andere kräftezehrende Aktionen unternehmen wollen.)

DER ERSTE TAG

Die Kämpfe am ersten Tag laufen noch unter keinem bestimmten Thema ab, sondern werden schlicht nacheinander in der Arena ausgefochten. Beschreiben Sie ein oder zwei Kämpfe und lassen Sie dann den Helden in den Ring steigen. Cziss'skir oder Pedresco Simodes wären mögliche Gegner für den ersten Tag.

Spezielle Kampfregeln: An diesem Tag kommt es bereits zu einem Zwischenfall: Als feststeht, dass der Held seinem Gegner überlegen ist und ihn in Kürze besiegt haben wird, springen zwei Freunde des Kämpfers in die Arena, ziehen Waffen und dringen gemeinsam mit dem Gladiator auf den Helden ein. Die Menge jubelt begeistert auf, aber für den Helden wird es ernst: Durch die *Übermacht* sinkt seine PA um 1 pro zusätzlichem Gegner, die AT der Gegner steigt um den gleichen Wert (WdS 58).

Reagieren die anderen Helden sofort, können sie ihrem Gefährten nach 3 Kampfunden zur Hilfe eilen, die Überzahlregeln können sich dabei zu ihren Gunsten wenden. Sollten sie eingreifen, lässt Mizirion den Kampf weitergehen. (Die Unterstützer des Gladiators sollten nicht sonderlich kompetent sein, sie können die Werte der Entführer von Seite 60 verwenden.) Wenn die Helden sich zurückhalten, beendet er das Spektakel nach 5 Kampfunden und disqualifiziert die Gegner des Helden.

DER ZWEITE TAG: KAMPF AUF DEN KLIPPEN

Für diesem Tag hat Zaraphine Charazzar durch Bestechungen den Kampf gegen *Arva Hammerfaust* arrangiert – sie will den Großadmiral auf "eigenem Grund" (im Hafen) bezwingen. Gewinnt er den Kampf, können die Helden noch am Abend die Belohnung von den Charazzar erhalten – der zweite Hammerfaust-Kämpfer ist schon am vorigen Tag gegen Romero Delazar ausgeschieden.

Die Kämpfe des zweiten Tages finden unter dem Thema 'Kampf auf den Klippen' statt und sind eine Anspielung an die gefährlichen Klippen von Kap Brabak. Aus Holz und aufgeschütteten Steinen wurde in der Mitte der Arena eine steile, fünf Schritt hohe 'Klippe' aufgebaut, auf deren etwa sechs mal drei Schritt großen Spitze sich die Kombattanten gegenüberstehen.



Spezielle Kampfregeln:

- Ein Held kann höchstens viermal seine Distanzklasse vergrößern, bis er an den Rand der Plattform gedrängt wird.
- Maximal vier erfolgreiche Attacken eines *Ausfalls* drängen den Gegner bis zum Rand. Bei der fünften Attacke des Ausfalls ist die PA des Gegners um 4 Punkte erschwert, zudem muss ihm eine MU-Probe +4 gelingen. Misslingt diese, ist der Gegner instinktiv einen Schritt zurückgetreten. Eine GE-Probe +BE (*Standfest*: -1, *Balance*: -2, *Herausragende Balance*: -4) entscheidet, ob der Kämpfer stürzt oder nicht.
- Jeder Sturz am Rande der Plattform (durch Patzer, Fußfeiger, Niederwerfen, Umreißen, Würfe etc.) hat einen Sturz von der Plattform zur Folge. Erfolgreiche *Befreiungsschläge* drängen einen Gegner ebenfalls über die Kante. Bei einem Patzer und einem Stolpern kann ein Sturz mit einer GE-Probe +BE (Modifikationen siehe oben) abgewendet werden. Eine fallengelassene Waffe fällt bei 1-10 auf W20 von der 'Klippe' hinunter.

☛ Stürzt ein Kämpfer, erleidet er pro Schritt Fallhöhe (5 Schritt insgesamt) 1W6-1 TP. Jeder TaP* aus einer *Körperbeherrschungs*-Probe +5 reduziert den Schaden um den höchsten Würfel (WdS 144).

☛ Mit einer *Ring*-Attacke (*Schmutzige Tricks*, *Griff* oder *Klammer*, jeweils zusätzlich um 4 Punkte erschwert) kann der Stürzende versuchen, sich an seinem Gegner festzuhalten. Wird dieser Angriff nicht pariert, entscheidet eine vergleichende KK-Probe: Gewinnt der Stürzende, stürzen beide. Gewinnt der Stehende, verbleiben beide auf der Plattform.

☛ Um wieder die 'Klippe' zu erklimmen, sind insgesamt 7 TaP* aus *Klettern*-Proben nötig. Es ist eine Probe pro KR erlaubt. Wenn der Kämpfer nach 5 KR die Klippe nicht wieder erklommen hat, beendet Mizirion den Kampf und erklärt den oben stehenden zum Sieger.

DER DRITTE TAG: DIE SEESCHLACHT VON CHARYPSO

Der dritte Kampftag steht unter dem Motto der glorreichen Seeschlacht von Charypso, in der die Brabaker 947 BF die Al'Anfaner bezwangen. Als einzige Kämpfe finden diese nicht in der Arena statt (die für den vierten Tag umgebaut wird), sondern im Hafenbecken – auf schwankenden Schiffsbrücken. Etwa ein Dutzend Fischerboote wurde mit wackligen Brettern und Planken zu einem Gitter zusammengebunden. Auf den Planken finden, direkt über dem Wasser des Hafenbeckens, die Kämpfe statt. Für die Zuschauer wurden am Kai große Tribünen errichtet. An diesem Tag sind Cziss'skir, Simodes oder auch Kariama Amiratez als Gegner geeignet. (Letztere hat ganz klar das Zeug zur Finalistin.)

Spezielle Kampfregeln:

☛ Der schwankende Untergrund erschwert AT und PA um je 2 Punkte (*Standfest*: 1 Punkt, (*Herausragende Balance*: keine Einbußen)

☛ Zur Gefahr von Stürzen siehe oben. Die Planken sind länger, so dass ein Kämpfer insgesamt sechsmal zurückweichen kann. Ein *Niederwerfen* oder *Befreiungsschlag* macht, unabhängig vom Standort des Charakters, eine modifizierte GE-Probe notwendig. Ein *Fußfeger* oder *Umreißen* lässt den Gegner stürzen.

☛ Stürzt ein Kämpfer, fällt er ins Wasser. Um wieder auf die Planke zu kommen, benötigt er nur eine einfache *Schwimmen*-Probe und eine KK-Probe erschwert um die BE. Der Gegner kann versuchen, ihn daran zu hindern – dann ist es ratsamer, schnell zu einer anderen Planke zu schwimmen und sich dort hinaufzuziehen, bevor der Gegner sie erreichen kann (vergleichende *Schwimmen*- und *Athletik*-Proben: Man kann schneller rennen als schwimmen, der Schwimmer kann jedoch den geraden Weg nehmen). Wenn der Schwimmer nach 5 KR nicht auf die Planken gelangt ist, wird Mizirion einschreiten und – anders als am zweiten Tag – befehlen, ihn aufstehen zu lassen.

☛ Stürzen beide Kämpfer ins Wasser, kommt es zum *Kampf im (schultertiefen) Wasser* (WdS 58).

☛ Wird ein Kämpfer in die Enge getrieben oder will eine benachbarte Planke schneller erreichen (zum Beispiel, um einen schwimmenden Gegner am Hochkommen zu hindern), kann er es auch mit einem beherzten Sprung versuchen: Eine gelungene *Athletik*- oder *Akrobatik*-Probe +5 (*Standfest*: -1, *Balance*: -2, *Herausragende Balance*: -4) ist nötig, sonst stürzt der Kämpfer ins Wasser.

☛ Die dünnen Planken können zerschlagen werden: 20 Strukturpunkte, Härte 2, Struktur 8.

4. TAG: DER KAMPF UM DAS ARCHIPEL

Der vierte Tag ruft den Kampf um das Archipel der Risso in Erinnerung, als eine brabakische Abenteurergruppe am Rand eines Vulkans mit dem Bund der Schwarzen Schlange kämpfte. Ein vier Schritt hoher, anderthalb Schritt breiter Bretterlauf umzieht den Halbkreis der Arena und stellt den 'Vulkankrater' dar. Um es etwas spannender zu gestalten, wurden an Gerüsten in der Mitte der Arena zahlreiche Seile befestigt, mit denen sich allerhand Unfug anstellen lässt. Wer vom Bretterlauf stürzt, fällt in den 'Vulkan' – der Sand der Arena ist mit rot gefärbtem Wasser in einen Schlammgrund verwandelt worden – und hat somit verloren. Für den Abschlusskampf bietet sich Kariama Amiratez als Gegnerin an.

Spezielle Kampfregeln:

☛ Die aufragende Wand an einer Seite des Bretterlaufes macht den Einsatz mancher Waffen kompliziert. Lange Schwungwaffen: AT +3 / PA +2; kurze Schwungwaffen: AT +1; Stangenwaffen: AT +1 / PA +1 (Beengte Umgebung; WdS 58).

☛ Da der Brettergang ein Rundlauf ist, ist es schwierig, einen Gegner zurückzudrängen. Man kann ihn jedoch wie am vorherigen Tag mit einem *Niederwerfen*, einem *Fußfeger* oder einem *Befreiungsschlag* von den Planken stoßen.

☛ Sich an einem Seil an eine andere Stelle des Brettergangs zu schwingen, erfordert eine Aktion (um das Seil zu ergreifen und zu lösen) und eine *Körperbeherrschungs*- oder *Akrobatik*-Probe. Steckt der Held seine Waffe nicht weg, ist die Probe um 2 Punkte erschwert. Um sich von Seil zu Seil zu schwingen und so weiter entfernte Stellen zu erreichen, wird pro Seil eine weitere Probe fällig, die um je 1 Punkt schwerer wird. Maximal lassen sich drei Seile nutzen.

☛ Um mit einem Seil Schwung zu holen und einen Gegner vom Bretterlauf zu treten, ist zusätzlich eine Raufen-AT +4 nötig (Manöver *Tritt*, *Fußfeger*, *Schmutzige Tricks*, *Sprungtritt*, *Hoher Tritt* o.ä.), die normal pariert werden kann. Misslingt die Parade, muss dem Gegner eine GE-Probe +TP(A) gelingen, um auf den Beinen zu bleiben.

☛ Am Seil hängend ist der Kampf nur mit Einhandwaffen möglich. Ein Kämpfer erleidet hierbei Einbußen auf seine Kampffähigkeit (AT +3, PA +3).

☛ Das Seil eines Gegners durchzuschneiden ist nur möglich, wenn der Gegner in der Nähe ist, und erfordert eine scharfe Klingenwaffe und eine AT +8 (bei Waffen bis maximal DK N) bzw. +2 (bis DK S). Bei mehr als 5 TP reißt das Seil bei 1-10 auf W20, bei mehr als 10 TP sofort. Der schwingende Kämpfer kann versuchen, den Angriff zu parieren (PA +6) oder, wenn sein Seil reißt, mit einem Hechtsprung und einer *Körperbeherrschungs*- oder *Akrobatik*-Probe +6 versuchen, ein benachbartes Seil zu ergreifen. Ein solcher rettender Sprung ist auch beim Sturz vom Brettergang aus möglich.

☛ Ein stürzender Gegner (ob von der Balustrade aus oder beim Kampf am Seil) erleidet Schaden wie bei einem Fall aus 4 Schritt Höhe (4W6-4; Reduktion des Schadens durch *Körperbeherrschungs*-Probe +4).

WUNDHEILUNG

Der Kämpfer der Helden muss bei Verletzungen schnell wieder zu Kräften kommen, um für den nächsten Tag bereit zu sein. Aushilfe bietet das Talent *Heilkunde Wunden* (WdS 37f). Sollte kein fähiger Heiler unter den Helden sein, stellt Zaraphine einen Wundarzt bereit (*Heilkunde Wunden* 11, 13/14/14).

Weiterhin kann sie einen magischen Heiltrank der Stufe C (2W6+4 LeP; wirkt sofort) sowie zwei Portionen Pfeilblütentee (je 3W6+2 LeP; wird zur nächtlichen Regeneration adaptiert) bereitstellen.

Denken Sie daran, dass eventuell auch die Gegner des Helden geschwächt in den Kampf ziehen – aber genauso gut auch durch Heilkunst und Zauberei genesen können!

SABOTAGE

Um die Helden zu beschäftigen, die nicht in der Arena kämpfen, können sie hier und dort kleinere Sabotageakte vereiteln (oder verüben). In fast allen Fällen sind die Talente *Schleichen* und *Sich Verstecken* gefordert; auch *Gassenwissen*, *Überreden* und *Betören* können verwendet werden. Einige mögliche Sabotageakte sind:

☛ **Gift.** Tödliche oder hohen Schaden anrichtende Gifte wären zu auffällig. Aber wieso sollte der Kämpfer nicht am nächsten Tag von Kopfschmerzen oder Flinkem Difar gepeinigt werden? Ein wenig Gift im abendlichen Wein oder auf den Fingernägeln einer 'zufälligen' hübschen Bettbekanntschaft wirkt wahre Wunder. Gift muss natürlich auch besorgt werden.

☛ **Sabotage.** Mit einer Feile können Klingen am Schaft angefeilt werden. Mit Metallstaub ausgefüllt fällt so ein Sabotageakt kaum auf, die Klinge zerbricht beim ersten wuchtigen Hieb. (Eine solche Manipulation erfordert jedoch einiges an handwerklichem Geschick.)

☛ **Schwächen.** Der Kämpfer könnte abends zum Trinkduell herausgefordert werden, wobei der Wirt dem einen Schnaps, dem anderen Wasser serviert. Am nächsten Tag ist dann der Werwolf da.

☛ **Tödliche Tierwelt.** Gefährliche Tiere gibt es im Süden zur Genüge. Eine Giftschlange oder ein Skorpion im Bett oder im Stiefel sorgt für eine unheilvolle Überraschung und kann kaum jemandem angelastet werden.

☛ **Denunzieren.** Sehr schnell ist eine Prügelei angestiftet und der Held von den bestochenen Wachen in den Kerker befördert. Auch andere Verbrechen, die dem Helden angelastet werden, sind denkbar.

DER BECKENKNOCHEN

Wenn die Helden nach dem Sieg über die Hammerfaust-Kämpfer die Charazzar aufsuchen, werden sie bereitwillig den Beckenknochen ausgehändigt bekommen, ein uraltes, gelblichbraunes Artefakt mit verschlungenen, verworrenen Schnitzereien und unlesbaren Schriftzeichen. Quintone macht sich sofort daran, mit Hilfe des Briefes von ter Hartaan, seinen eigenen Notizen und einer Bibliothek den eigentlichen Standort Vas'ras herauszufinden, was einige Tage dauern wird.

Alpheus Norat beginnt unterdessen, mit den Charazzar Informationen auszutauschen. Besonders aufmerksamen Helden kann auffallen, dass er ab und zu für längere Zeit in der Stadt verschwindet, seinen eigenen Aussagen nach zu Recherchezwecken in der Bibliothek der Akademie. Sehr misstrauische Naturen können ihm natürlich folgen und – nach gelungenen *Schleichen*- und *Sich Verstecken*-Proben – eventuell sogar Zeuge eines Treffens mit den Charazzar werden. Erwähnen Sie so etwas jedoch nur, wenn einer der Helden sich explizit mit Norat befasst. Im weiteren Verlauf gehen wir davon aus, dass

So können Sie für eher phexische Helden und Gesellschaftscharaktere spannende Szenen mit nächtlichen Verfolgungsjagden, Verhören, Spionage, Warnungen in letzter Sekunde und dem Herumtreiben in finsternen Gassen inszenieren.

SIEG!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit deinem letzten Hieb bricht dein Gegner keuchend in die Knie und hebt eine zitternde Hand zum Zeichen der Aufgabe. Schweiß und Blut rinnen dir über die Stirn und in die Augen.

Einen Moment lang ist alles still – dann sind donnerrnde Jubelschreie zu hören. Die Menge auf den Zuschauerrängen ist aufgesprungen und brüllt ihre Begeisterung heraus. Die Sonne blendet dich, als du emporblickst und jubelnde Menschen siehst, die deinen Namen rufen. Auch die Mitglieder der Audienzia sind aufgestanden und applaudieren. Selbst Zaraphine Charazzar klatscht ruhig von ihrem Stuhl aus.

Nur undeutlich siehst du, wie durch die gleißende Sonne der Arena eine hübsche Frau den Bretterlauf entlang auf dich zuschwebt, einen Lorbeerkranz in Händen. Sie schenkt dir ein strahlendes Lächeln, setzt dir den Kranz auf den Kopf und haucht dir einen kurzen Kuss auf die Wange.

Wieder jubelt die Menge.

Du hast gewonnen!

So könnte es aussehen, wenn der Held den Abschlusskampf gewinnt – was aber für das Fortkommen im Abenteuer nicht zwingend erforderlich ist.

Sieger und Verlierer werden nach dem Kampf und einer kurzen medizinischen Versorgung vor die Tribüne der Audienzia gebeten, wo König Mizirion selbst sie beglückwünscht und ihnen die Belohnungen überreicht werden. (Lassen Sie im Endeffekt dem Helden die Wahl, welchen Preis er erhält, selbst wenn er nur den zweiten Platz belegt.)

Den restlichen Tag wird der Held – nach Versorgung seiner Wunden – mit voller Berechtigung mit Feiern verbringen können.

die Informationen unbehelligt zu den Charazzar gelangen. Schließlich verkündet Quintone stolz, dass er glaubt, Vas'ra gefunden zu haben: Die Siedlung soll sich in der Nähe der Quellen des Gangreb in den Gangreb-Bergen befinden. Um sie zu erreichen, müsse man den 'Pfad des Visar' beschreiten. Irgendwo dahinter muss sich Vas'ra befinden. Fragen die Helden genauer nach, kann Quintone ihnen folgende Informationen geben:

DIE KENNTHNISSE DER WUDU

☛ Die Wudu waren ein unheimliches Waldmenschenvolk, das vor 1.500 Jahren, auf dem Höhepunkt seiner Macht, über große Teile Südaventuriens herrschte. Zentrum ihres Reiches war die Gegend um das heutige Al'Anfa.

☛ Die Wudu verehrten einen Totengott mit Namen Visar, dem sie zahlreiche Menschenopfer brachten. Der Vulkan Visra bei Al'Anfa trägt seinen Namen aufgrund der finsternen Rituale, die sie dort vollzogen.

• Bei aller Grausamkeit waren die Wudu doch eine Hochkultur und bewandert auf den Gebieten der Mathematik, der Astronomie und der Derographie. Bislang wurden einige Bruchstücke von sagenhaft genauen Sterntafeln gefunden, auf denen sie den Sternenhimmel festhielten. Mit ihrer Hilfe bestimmten sie die perfekten Zeitpunkte, um ihrem Gott Visar erneut die Herzen und Gehirne ihrer Feinde zu opfern.

• Gerade nach den Sphärenrupturen im Zuge der Borbarad-Krise könnten sich Aufzeichnungen früherer Zeit für die Positionsbestimmung als sehr bedeutsam erweisen, um Unterschiede, Abläufe und eventuelle zyklische Veränderungen ausfindig zu machen.

• In Vas'ra, einer kleinen Siedlung außerhalb ihres Kernreiches, errichteten die Wudu früher einen Außenposten und beobachteten von dort die Sterne über den Bergen. Alten Berichten zufolge soll dort eine besonders detaillierte Sternkarte lagern.

• Den Informationen zufolge, die Quintone mit Hilfe von ter Hartaans Brief entschlüsseln kann, soll die Sternkarte von Vas'ra nur "zum höchsten Stand des Vollmonds" erkennbar sein. Über die genaue Bedeutung dieser Anmerkung kann er nur spekulieren. Der nächste Vollmond ist Mitte Rondra, in etwas mehr als drei Wochen.

• Der Weg nach Vas'ra soll ungemein beschwerlich sein, da die Reisenden den 'Pfad des Visar' beschreiten mussten, der die Unwürdigen direkt zu Opfern ihres Totengottes werden ließ. Wer dort die 'Stimme Visars' vernähme, würde als unwürdig betrachtet und getötet. Quintone vermutet ausgeklügelte Fallen.

Guidobaldo Quintones Beschluss steht schnell fest: Er wird eine Expedition aufstellen und nach Vas'ra schicken. Und abermals hofft er auf die Hilfe der Helden.

KAPITEL III: ZU DEN QUELLEN DES GANGREB

DIE VORBEREITUNG DER EXPEDITION

Guidobaldo Quintone bittet die Helden, für ihn eine Expedition nach Vas'ra durchzuführen und die Sternkarte zu bergen. Er hat nicht viel Geld und kann sich daher keine Söldner leisten – ganz davon abgesehen, dass er diesen nicht traut, während die Helden bereits ihre Vertrauenswürdigkeit bewiesen haben. Wieder lockt er mit akademischen Ehrungen und Titeln und zur Not auch mit etwas Geld (s.o.), das er zahlen kann, sobald er ein Gewinn aus seinen Forschungen schlagen konnte.

Sollten die Helden davon unbeeindruckt sein, versucht Celicia, sie zu erweichen – sie weiß, dass die Sternkarte von Vas'ra für ihren Großvater einen Lebenstraum darstellt. Sie kennt sich außerdem mit der Astronomie der Wudu gut genug aus, um bei der Bergung der Karte von Nutzen sein zu können und bietet sich deshalb in jedem Fall an, die Helden zu begleiten. An praktischer Erfahrung mit Wildnisreisen mangelt es ihr zwar, aber die Flora und Fauna Mysobiens hat sie ausführlich studiert. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass Celicia die Helden begleitet, mit einigen kleinen Anpassungen können die Helden aber auch ohne sie auf Expedition gehen.

Während die Helden die Expedition vorbereiten, erfahren auch die Charazzar von diesen Plänen. Nachdem sie die Verbindung zwischen den Helden und Quintone herstellen konnten, traten sie über Strohmänner an Alpheus Norat heran und boten ihm viel Geld, wenn er sie über die neuesten Erkenntnisse unterrichtete. Nun teilt er ihnen mit, dass Quintone den Standort Vas'ras herausgefunden hat, woraufhin Zaraphine Charazzar eine eigene Expedition vorbereiten lässt.

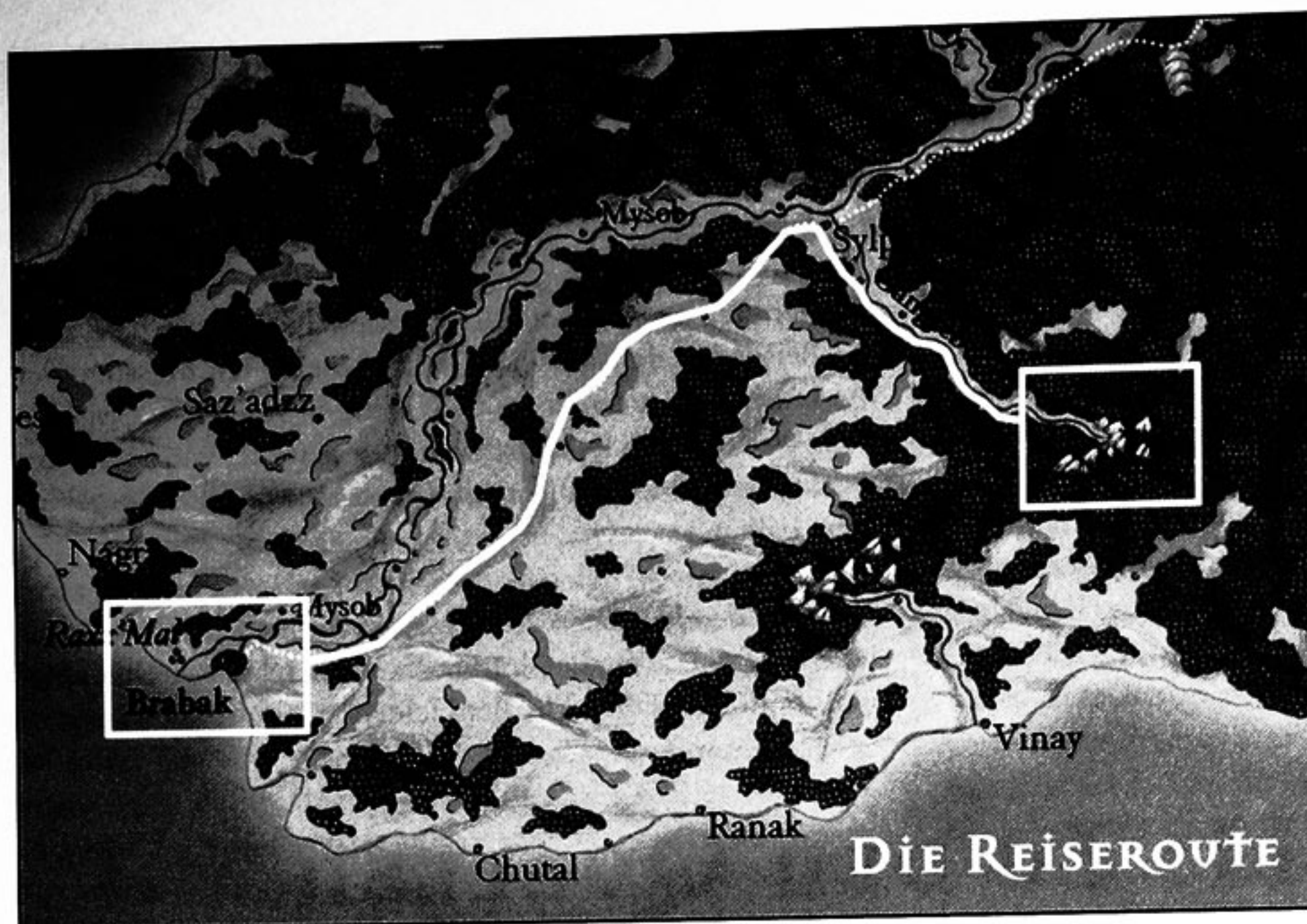
Ob die Helden erfahren, wer den Verrat begangen hat, überlassen wir Ihnen – Alpheus Norat geht so vorsichtig vor, wie er kann, ist aber nicht sonderlich erfahren in solchen Dingen. Wird er mit den Vorwürfen konfrontiert, gibt er zerknirscht alles zu, bittet um Verzeihung und erklärt, dass er dem Geld einfach nicht widerstehen konnte.

In jedem Fall können die Helden, wenn sie Ausrüstung für die Expedition kaufen – Quintone selbst kann etwa 40 Dukaten auftreiben, bittet die Helden zur Not, ihm etwas zu leihen, und nimmt ansonsten hierfür einen Kredit auf –, erfahren, dass auch die Charazzar ähnliche Materialien erworben haben, und so ihren Konkurrenten auf die Spur kommen. Jetzt ist Eile geboten.

Das Geld von Quintone reicht nicht für eine große Expedition aus – außer Celicia und den Helden werden allenfalls noch drei oder vier Träger sowie ein Wildnisführer mitkommen. (Spannender ist es natürlich, wenn sich die Helden und Celicia alleine auf den Weg machen.)

Arbeiter, Ausrüstung, Proviant

Träger, pro Tag	5 H
Wildnisführer / Söldner, pro Tag	3 S
Werkzeug (Beil, Hammer, Sägen, Zangen etc.)	8-25 S
Leim	8 S
Fackel	5 H
Sturmlaterne	12 S
Lampenöl	5 H
Haumesser	40 S
Kochgeschirr, sortiert	30 S
Kletterhaken, 10 Stück	5 S
Wurfhaken	5 S
Vierpersonenzelt	5 D
Wolldecke	2 S
Hanfseil, pro Schritt	7 H
Strickleiter, pro Schritt	24 H
Hängematte	13 S
Proviant, einfach, pro Tag	4 H
Sansaro, Paste (gegen Ungeziefer), pro Dosis	3 D
Mirbelstein (gegen Ungeziefer, stinkt), pro Dosis	3 S
Wundpulver	5 S
Verbandsmaterial, pro Dosis	2 S
Wirselskraut, pro Dosis	5 D



DIE REISEROUTE

Die Expedition kann zunächst der Straße Richtung H'Rabaal folgen, bis sie nach 115 Meilen (Fünf bis sechs Tage zu Fuß) den Ort Sylphur erreicht. Alternativ ist es möglich, einen Flusskahn zu nehmen, der aber stromaufwärts auch nicht schneller unterwegs ist als entschlossene Fußgänger (der Mysob führt Niedrigwasser, deshalb muss vielen Sandbänken ausgewichen werden).

In Sylphur kann noch einmal Ausrüstung und Proviant gekauft werden. Von dort müssen sich die Helden nach Südosten wenden, den Gangreb entlang. Im Augenblick, kurz vor der Regenzeit, führt der Fluss so wenig Wasser, dass selbst Kanufahrten quasi unmöglich sind – die Helden müssen also der längst aufgegebenen Straße bis zu dem inzwischen verlassenen Ort Gangriba folgen (eine Strecke von 40 Meilen, was etwa neun Tage dauert) und sich von dort ihren Weg durch den Regenwald suchen (16 Meilen in drei Tagen; zur Reisegeschwindigkeit siehe WdS 141f).

Der Schiffsweg nach Vinay und von dort zu Fuß ist zwar möglich, aber deutlich beschwerlicher und zeitlich insgesamt vermutlich länger, da weder Flüsse noch Pfade zur Fortbewegung genutzt werden können.

DER WEG NACH VAS'RA

Der Weg von Brabak aus nördlich nach H'Rabaal ist nur mit viel gutem Willen als 'Straße' zu bezeichnen und mehr ein Pfad aus festgestampftem Lehm. Dennoch ist zu dieser Zeit, lange nach der letzten Regenzeit, der Weg gut gangbar und trocken. Entlang des Pfades finden sich immer wieder kleine Ortschaften und Plantagen, in denen Reisende gegen eine geringe Entschädigung Unterkunft für eine Nacht finden können. Problemlos erreichen die Helden daher nach 5 bis 6 Tagen Reise den etwa 115 Meilen entfernten Ort Sylphur. Mit dem Boot den Mysob hinauf dauert es etwa gleich lang. Auch hier können Plantagen und Dörfer am Fluss für die abendliche Rast genutzt werden.



ALTERNATIVE: DER FEIND MEINES FEINDES...

Es ist gut möglich, dass die Helden Verbündete suchen. Naheliegender wäre hier natürlich die Hammerfaust-Familie, die seit langem eine Fehde mit den Charazzar pflegt. Der geradlinige Großadmiral Hjalmar Hammerfaust ist – nach anfänglicher Verstimmung, falls ein Held den Hammerfaust-Kämpfer besiegt hat – durchaus interessiert an den Forschungsergebnissen Quintones und bietet seine Hilfe im Ausgleich dafür an, dass die Hammerfausts die Ergebnisse später zum Wohle Brabaks einsetzen können.

Der Großadmiral wird eine Expedition aus dem Boden stampfen und in Richtung der Gangreb-Quellen schicken. Die Familie stellt dabei Träger, Wildnisführer und Material und schickt für den bewaffneten Schutz die Helden mit auf den Weg (auch Quintone bittet darum). So vermeiden Sie, dass die Helden nicht an den Action-Szenen beteiligt sind, weil eine Söldnerhorde ihnen die Arbeit abnimmt, und auch der Kampf gegen die Charazzar-Schergen kann dann weitgehend unverändert stattfinden. Die Hammerfausts würden durchaus auch den Weg über Vinay wählen. In diesem Fall kann es passieren, dass die beiden 'großen' Expeditionen tatsächlich erst in Vas'ra aufeinandertreffen.

Ob Sie die Charazzar-Expedition in ihrer Größe an die Hammerfaust-Expedition anpassen wollen oder die vorgeschlagene Größe beibehalten, sei Ihnen überlassen. Sorgen Sie in jedem Fall dafür, dass die Helden sich nützlich machen können und nicht wie Anhängsel wirken: So können sie zum Beispiel einen Träger retten, der von einem Krokodil in den Fluss gezerrt wurde, oder die Aufgaben von Spähern übernehmen.

Ein Fiasko steht natürlich bevor, sobald die Springflut durch die Schlucht fegt: Je mehr Personen in dem Tal sind, desto mehr können vom Wasser erfasst und fortgerissen werden – Zeit für spektakuläre Rettungsaktionen ...

SYLPUR

Sylphur (850 Einwohner) ist ein Städtchen auf halbem Weg zwischen Brabak und H'Rabaal. Erwähnenswert ist der Ort wegen seines Sitzes der Brabaker Königsfamilie De Sylphur, die ein prächtiges Familiengut außerhalb der Stadt besitzt. Bei Sylphur mündet der Gangreb in schlammigen Strudeln in den träge dahinfließenden Mysob.

Sylphur ist der letzte 'zivilisierte' Ort, bevor die Helden von hier aus den Gangreb hinauf aufbrechen. Hier können sie sich ein letztes Mal erholen, Besorgungen erledigen und Informationen einholen.

Direkt südöstlich von Sylphur gibt es nur noch eine kleine namenlose Siedlung und einen winzigen Handelsposten. Weiter in Richtung der Gangreb-Quellen wurde vor etwa zwölf Jahren

der kleine Ort Gangriba gegründet, der aber mittlerweile aus unbekannten Gründen verlassen wurde. Ein uralter Pfad führt Richtung Gangriba, der zwar längst überwuchert ist, sich aber dennoch vermutlich als bester Weg für die Helden anbietet: Der Gangreb, in seinen besten Zeiten durchaus, wenn auch mit Anstrengungen, befahrbar, ist derzeit nicht schiffbar.

DIE CHARAZZAR-EXPEDITION

TEILNEHMER

Die Charazzar-Expedition besteht aus insgesamt 22 Teilnehmern: 10 Träger (Waldmenschen, Tagelöhner, einfache Arbeiter), 2 Wildnisführer, 6 erfahrene Söldner und die Gelehrten Gorda Monterey (Astronomin), Vativiano Nerhadez (Dergograph) und Efferdito Beratiano (Historiker). Angeführt wird sie von dem jungen, ehrgeizigen, aber wenig erfahrenen Mazi Charazzar.

Sollte es zu einem Kampf kommen, werden zunächst nur die Söldner agieren, alle anderen halten sich zurück und greifen nur wenn nötig zur Waffe. Wenn Sie Werte benötigen, nehmen Sie die Werte der Banditen von Seite 60 und reduzieren Sie sie ein wenig. Die Söldner sind vielleicht nicht die Besten ihres Fachs, aber durchaus kompetent:

Söldner

Säbel	INI 13+1W6	AT 15	PA 14	TP 1W6+3	DK N
Raufen	INI 12+1W6	AT 14	PA 12	TP 1W6+1	DK H
Leichte Armbrust	INI 12+1W6	FK 18		TP 1W6+6	
Wurfdolch	INI 12+1W6	FK 19		TP 1W6+1	

LE 34 AU 37 KO 14 RS 3 BE 1 GS 7 MR 4 WS 7
Zonensystem: Ko 0, Br 3, Rü 2, Ba 2, LA 0, RA 0, LB 1, RB 1, gRS 2, BE 0, INI +1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (Wert 10), Finte, Rüstungsgewöhnung I (Iryanleder), Wuchtschlag, teilweise Scharfschütze, Akklimatisierung (Hitze)

ROLLE

Welche Rolle Sie der Charazzar-Expedition gegen wollen, möchten wir Ihnen an dieser Stelle nicht fest vorgeben. Grundsätzlich gibt es fünf Möglichkeiten:

1) Die Expedition bricht vor den Helden auf. In diesem Fall müssen die Helden die Expedition ein- bzw. überholen, weil sie es ansonsten schwer haben werden, ihnen die Sternkarte wieder abzunehmen. Ein Vorteil ist jedoch, dass die Charazzar die ganze Mühe haben, sich einen Weg durch den Dschungel zu bahnen, während die Helden bequem hinterher spazieren können.

2) Die Charazzar brechen kurz nach den Helden auf. In diesem Fall stehen die Helden unter Zeitdruck, da sie sich beeilen müssen: Lassen sie sich zu viel Zeit, werden sie von den Charazzar eingeholt und verlieren vielleicht die Gelegenheit, als erste Vas'ra zu erreichen.

3) Bis Sylphur fahren die Charazzar auf dem Fluss, während die Helden zu Fuß gehen (oder umgekehrt): Der Zeitdruck beginnt erst ab Sylphur.

4) Alternativ können Sie auch im Voraus einen genauen Zeitplan für die Charazzar ausarbeiten, den diese dann bis zu ihrem Ziel verfolgen, sofern sie nicht von den Helden behindert werden. Diese Möglichkeit ist die 'realistischste', bringt aber die Problematik mit sich, dass die Konkurrenten eventuell sehr viel früher oder später in Vas'ra eintreffen als die Helden.

5) Wenn Sie die Helden nicht zu sehr unter Druck setzen wollen, können Sie auch festlegen, dass die Charazzar sehr viel länger brauchen, eine entsprechende Expedition aufzustellen, erst den übernächsten Vollmond anstreben, und die zu ihnen gehörenden Passagen komplett streichen.

Je nachdem, für welche Version Sie sich entscheiden, müssen Sie die Informationen, die die Helden an bestimmten Orten erhalten, abändern (die Expedition ist bereits hier gewesen / wurde hier noch nicht gesehen / bereitet sich gerade vor etc.). Sollten die Helden ungefähr gleichzeitig mit der Charazzar-Expedition aufbrechen, kommt es früher oder später zu Reibereien. Die Expedition besteht aus wesentlich mehr Teilnehmern, was sie sicherer und besser ausgerüstet, aber auch langsamer macht. Da es nur einen Weg gibt, werden die beiden Gruppen früher oder später aufeinander stoßen. Wie Ihre Helden mit dieser Situation umgehen, ist schwer vorauszusagen. Mazi Charazzar jedenfalls wird seine beiden Wildnisführer losschicken, um die Expedition der Helden zu sabotieren oder aufzuhalten, möglichst ohne dabei aufzufallen und auch keinesfalls mit plumper Gewalt (Anordnung seitens Zaraphine). Mögliche Sabotageakte sind das Unbrauchbarmachen von Nahrung (Insekten o.Ä. könnten hierfür eingesetzt werden, aber auch Brackwasser oder Gifte), das Sabotieren von Ausrüstung (Durchschneiden der Rucksackgurte, Zerstören von Werkzeug) oder der Versuch, wilde Tiere anzulocken und auf die Expedition der Helden zu hetzen. Die Helden können sich ähnlich revanchieren und z.B. die abergläubischen Träger erschrecken und zur Flucht verleiten.

Gerade der Teil der Reise durch die Schluchten der Gangreb-Berge bietet zudem viele Möglichkeiten für einen Hinterhalt – von beiden Seiten. Mazi könnte Verfolger bemerkt haben und den Befehl geben, sie aufzuhalten, die Helden wiederum könnten versuchen, ihren zahlenmäßigen Nachteil wettzumachen.

Die Helden können natürlich auch versuchen, einfach durch Gewaltmärsche einen Vorsprung vorzulegen, der von ihren Verfolgern nicht mehr eingeholt werden kann. Angaben zu Gewaltmärschen (anderthalbfache Tagesstrecke, dafür höhere Erschöpfung, nur jeden zweiten Tag möglich) finden Sie in **WdS 141ff.**

Früher oder später wird es zu einer gewaltsamen Konfrontation mit der Charazzar-Expedition kommen – wir gehen davon aus, dass dies erst im Tal von Vas'ra geschieht. Je nach Ort der Konfrontation müssen Sie die unten angegebenen Szenen entsprechend abändern.

DEN GANGREB HINAUF

Der Gangreb wird im Verlauf der Reise nach Südosten stetig schmaler, führt aber die ganze Zeit gelb-schlammiges, ungenießbares Wasser. Der Pfad führt nicht direkt am Ufer entlang – das mit Mangroven bewachsen und von zahlreichen Tieren bewohnt ist –, so dass die Helden sich stellenweise den Weg durch den Regenwald schlagen müssen. Der Pfad führte ursprünglich nach Gangriba, ist aber seit Jahren ungenutzt und dementsprechend zugewuchert. Zur Orientierung ist es ab und an nötig, sich dem Ufer zu nähern, um sicherzustellen, dass man noch auf dem richtigen Weg ist.





IN DEN REGENWALD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Regenwald wirkt wie eine solide, grüne Wand, der alte Pfad ist kaum zu erkennen. Nur wenige Schritte, nachdem ihr ihn betreten habt, seid ihr in einer anderen Welt. Insekten surren mit spürbarem Flügelschlag an euch vorbei, Vögel kreischen in dem undurchdringlichen Blätterdach. Drachenbäume breiten ihre schwingengleichen Blätter über euch aus, Lianen pendeln träge von überhängenden Ästen, gewaltige Pilzkolonien haben den Stamm eines gestürzten Urwaldriesen überwuchert, dessen Fall eine Lücke in die Baumkronen gerissen hat, durch die gelber Sonnenschein zu euch dringt. Überall tropft Wasser von den Bäumen, rascheln kleine Tiere durch das Unterholz, ertönt Kreischen und Keckern. Der schwere Duft exotischer Blumen liegt in der Luft und raubt euch, zusammen mit der drückenden Schwüle, schnell den Atem.

Unter den Hieben eurer Macheten bahnt ihr euch einen Weg den uralten Pfad entlang, mitten in das Herz der grünen Hölle hinein.

Kurz hinter Sylphur müssen die Helden bereits in den Regenwald eintreten und die alte Straße nehmen. Am Abend des zweiten Tages erreichen sie noch einmal eine winzige, namenlose Siedlung am Flussufer, am Abend des vierten Tages einen kleinen, heruntergekommenen Handelsposten, jeweils nie mehr als ein paar armselige Pfahlbauten und Holzhütten mit zwielichtigen Gestalten, hoffnungsvollen Siedlern und vielleicht einem idealistischen (oder desillusionierten) Geweihten. Danach sind sie endgültig in der Wildnis.

DIE REISE DURCH DEN REGENWALD

HITZE UND ERSCHÖPFUNG

Angaben zu Hitze und Erschöpfung finden Sie auf WdS 143. Die Schwüle führt am Tag rasch zu Schwindelanfällen (KO-Probe um bis zu 2 misslungen: 1W3 SP(A): GE, KL, IN -2 für 1 SR) oder gar Hitzeschlag (um bis zu 3 misslungen): 1W6+2 SP(A), Übelkeit, leichtes Fieber, KL, GE, KK, KO je -2, Halbierung der AU für 2 Tage. Langsames Reisen und regelmäßige Rast können die Strapazen mildern.

KRANKHEITEN

Eine weitere Gefahr im Regenwald sind die Krankheiten, die unvorsichtige Reisende schnell ereilen können. Besonders häufig können *Blutiger Rotz*, *Brabaker Schweiß* und *Dumpfschädel* auftreten (WdS 155). Ob Sie Ihre Spieler hiermit belästigen wollen, sei Ihnen überlassen. Proben auf *Heilkunde Krankheiten* können die Folgen lindern.

LAGERN

Nach Einbruch der Dunkelheit wird es im Regenwald erstaunlich kalt, da die Kleidung ständig feucht ist und nachts auskühlt. Feuer wärmt und hält große Raubtiere fern, ist aber durch die Nässe schwer zu entzünden und lockt Insekten-schwärme an. Zum Schutz vor Bodenbewohnern bieten sich Hängematten oder Plattformen aus Zweigen an. Es erfordert eine *Wildnisleben*-Probe +7 (mit *Dschungelkunde*: +0), um einen geeigneten Lagerplatz zu finden, ansonsten sinkt die nächtliche Regeneration um 1-3 Punkte.

ORIENTIERUNG

Durch fehlende Landmarken ist es fast unmöglich, sich zu orientieren – aber die Helden haben den Gangreb in unmittelbarer Nähe.

telbarer Nähe, so dass sie immer wieder den Weg verlassen und den Fluss aufsuchen können, um ihre Marschrichtung zu bestimmen. Im Dschungel sind *Orientierungs*-Proben grundsätzlich um 7 Punkte erschwert, für *dschungelkundige* Helden ohne *Ortskenntnis* immer noch um 5.

OPTIONALE EREIGNISSE WÄHREND DER REISE

☛ Ein possierliches Moosäffchen nähert sich den Helden, lässt sich füttern und streicheln – und macht sich schließlich keckernd mit irgendeinem blinkenden Gegenstand davon. Die Helden können versuchen, das Äffchen zu verfolgen (*Athletik*, *Körperbeherrschung*), ohne es aus den Augen zu verlieren (*Sinnenschärfe*) – und müssen schließlich den Weg in einen der gewaltigen Bäume hinaufwagen (*Klettern*), vorbei an zahlreichen anderen Baumbewohnern, die über Gesellschaft nicht allzu erfreut sind.

☛ Während eines Nachtlagers ist in einiger Entfernung Rascheln, Scharren und Kratzen zu hören. Kurz darauf bricht eine Armee über das Lager herein: Unzählige Spinnen, Tausendfüßler, Ratten, Schlangen, alles scheint in Panik zu fliehen, Affen retten sich in die Baumkronen. Jetzt ist Eile geboten: Ein gewaltiges Heer Söldnerameisen hält in einer fast zehn Schritt breiten Schneise direkt auf das Lager der Helden zu. Die winzigen Tiere sind in ihrer Anzahl selbst für große Lebewesen gefährlich, denn sie töten mit unzähligen Bissen alles, was ihren Weg kreuzt. Die Helden sollten gerade noch sich und ihre Ausrüstung in Sicherheit bringen können.

☛ Kurz vor Gangriba sackt der Fluss in eine tiefe Schlucht ab, und der Weg der Helden führt über eine alte und längst zerstörte Hängebrücke, die sich einst über die zehn Schritt breite Klamm spannte. Die Helden müssen sie reparieren (Proben auf *Holzbearbeitung*, *Fesseln/Entfesseln* etc., insgesamt müssen 60 TaP* angesammelt werden, eine Probe dauert 3 Spielrunden), einen Baum über die Schlucht fällen oder zurückgehen, um den Fluss an anderer Stelle überqueren. In jedem Fall verlieren sie Zeit. Vielleicht war aber auch die Charazzar-Expedition schneller und die Helden stoßen auf einen frisch reparierten (oder gar sabotierten) Übergang.

☛ Bei einem kurzen Abstecher zum Fluss bricht auf einmal die schlammige Wasseroberfläche auf, und ein mächtiger Alligator schnappt nach den Expeditionsmitgliedern. Nach 2W6 Kampfunden kommen 1W3+1 weitere Tiere hinzu. Die Alligatoren ziehen sich zurück, sobald sie die Hälfte ihrer LeP verloren haben. Eine Probe auf *Sinnenschärfe* (+5) oder *Gefahreninstinkt* (+2) warnt rechtzeitig vor der Gefahr.

Alligator (ZBA 125)

INI 8+W6	PA 5	LeP 45	RS 4	KO 16
Schwanz	DK N	AT 12*	TP 1W6+2	
Biss	DK H	AT 12*	TP 2W6	
GS 6/7	AuP 35	MR 6/8	GW 10	

Beute: 60 bis 70 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer; zu Iryanleder verarbeitet Luxusartikel), Zähne (Trophäe)

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (9), Kampf im/unter Wasser, Umreißen (3, Schwanzangriff gegen die Beine), Verbeißen / Niederwerfen (10)

* 2 AT pro KR mit Maul und Schwanz auf verschiedene Gegner

☛ Immer wieder müssen Weghindernisse (umgestürzte Bäume, Erdrutsche) überwunden werden. Verlangen Sie passende Proben auf *Klettern* bzw. *Körperbeherrschung*. Ein Misslingen bedeutet nicht zwangsläufig einen gefährlichen Sturz, sondern vereinzelt 1 bis 2W6 SP durch Schürfwunden und 2 bis 4 zusätzliche Punkte *Erschöpfung*.

☛ In der Dämmerung ertönt plötzlich infernalisches Kreischen – dann erheben sich aus den umliegenden Bäumen Hunderte von Riesenfledermäusen und gehen auf die Jagd. Sie sind nicht aggressiv, könnten den Helden aber einen Schrecken einjagen.

☛ Bei einem weiteren Abstecher an den Fluss oder einer Überquerung können die Helden Bekanntschaft mit weiteren unangenehmen Bewohnern der Gewässer Aventuriens machen: Ein Schwarm Blutfische (1W20+20 Tiere) treibt träge unter der Wasseroberfläche dahin, stürzt sich aber blitzschnell auf alles Fleisch, das in den Fluss fällt. Auch hier warnen entsprechende Proben (s.o.) vor der Gefahr.

Blutfische (ZBA 76)

INI 10+2W6	PA 0	LeP 4	RS 0	KO 7
Biss	DK H	AT 10	TP 1W3	
GS 10	AuP 10	MR 5	GW 2	

Beute: 1/4 Ration Fleisch

Besondere Kampfgregeln: Gelände (Wasser), Raserei (2, Blut im Wasser), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+8)

GANGRIBA

Etwa neun Tage nach ihrem Aufbruch aus Sylphur erreichen die Helden Gangriba. Die Siedlung besteht aus etwa einem Dutzend überwuchelter Pfahlbauten auf einer kleinen Lichtung, über der drückende Stille liegt.

Das Dorf ist verlassen. In den Hütten finden sich noch Gegenstände der Siedler – Kochutensilien, Werkzeuge, verrottete Kleidung, Götterstatuetten, alles, was Pioniere zum Überleben im Regenwald brauchen. Es sieht aus, als wären die Bewohner Gangribas plötzlich aufgestanden und fortgegangen, ohne jemals wiederzukommen.

Was mit den Bewohnern Gangribas passiert ist, überlassen wir Ihrer Phantasie als Spielleiter. Sind sie einem Fluch der Wudu zum Opfer gefallen? Haben sie sich zurückgezogen und aus Aberglauben alles zurückgelassen? Oder sind sie nur ein weiteres Mysterium, das vom Regenwald verschlungen bleiben wird?

DIE BERGE

Etwa anderthalb Tage von den Gangreb-Quellen entfernt wird das Gelände steiler und felsiger, der Bewuchs (etwas) spärlicher. In der Ferne sind, wenn einmal keine Bäume die Sicht versperren, immer wieder die Gangreb-Berge zu erkennen – schroffe, aber malerische Felsformationen mit steil aufstrebenden Wänden, Hochplateaus und unzähligen Klüften und Schluchten. Jetzt kann es immer wieder geschehen, dass der Fluss plötzlich in einer tiefen Klamm verschwindet und die Helden sich einen Weg über Stock und Stein suchen müssen, bis sie ihn wiedergefunden haben. Je näher die Helden den Bergen kommen, desto häufiger stoßen sie auf ein Gewirr aus teilweise winzigen Schluchten, aus denen sich Rinnsale ihren Weg in den stets schwächer und schmaler werdenden Gangreb suchen. Die Helden nähern sich den Quellen.

KAPITEL IV: VAS'RA

DER PFAD DES VISAR

Der *Pfad des Visar* ist eine schmale Schlucht, die direkt in das Tal von Vas'ra führt. Sie war wegen ihrer Springfluten bei den Wudu gefürchtet, die der Schlucht ihren ehrfürchtigen Namen gegeben haben und sie als eine Prüfung ihres Totengottes ansahen.

Einige Meilen (etwa einen Tag Marsch) vor dem Pfad des Visar stoßen die Helden an einer Biegung des Gangreb auf Reste von aus dem Lehm ragenden Menschenknochen, die Jahrhunderte alt zu sein scheinen. Graben sie ein wenig tiefer, finden sie ein wahres Massengrab: Dutzende Skelette, die scheinbar von einer gewaltigen Kraft zerschmettert und zermalmt wurden, vermischt mit Tierknochen, Steinen und Ästen. Es handelt sich um die Opfer des *Zorns des Visar*, die von den Wassermassen bis zu diesem Punkt getragen wurden und, von Unmengen an Lehm bedeckt, die Jahrhunderte überdauerten. Die Helden dürfen sich ruhig ein wenig ängstigen, wenn sie rätseln, welche gewaltige Kraft notwendig war, um die Knochen so zuzurichten.

Unmittelbar vor der Schlucht, nur noch etwa eine Wegstunde entfernt, finden die Helden schließlich am Flussufer eine uralte, längst verwiterte Stele mit seltsamen Symbolen, von denen sich nur noch einige Totenvögel und zahlreiche Schädel identifizieren lassen. Die Stele warnte einst Reisende vor der vor ihnen liegenden Gefahr (was bestimmte Liturgien oder Zauber auch enthüllen können).

Kurz darauf erreichen sie den Pfad des Visar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In den letzten Stunden ist der Pflanzenbewuchs weiter und weiter zurückgewichen, während der Untergrund felsiger und fester wurde. Der Gangreb ist nur noch ein wadentiefes Rinnsal aus schlammigem Wasser.

Schließlich strebt direkt vor euch eine Felswand fast fünfzig Schritt in die Höhe, mit Schlingpflanzen, Farnen und Lianen überwuchert. Hier, zum ersten Mal seit langem unter freiem Himmel, könnt ihr in einiger Entfernung die bläulichen Umrisse der Gangreb-Berge aufragen sehen.

Ein schmaler Spalt, nicht mehr als zwei Schritt breit, führt mitten durch die gewaltige Felswand. Der Gangreb plätschert träge durch die Klamm, zerrt an den langen Gräsern und Schlingpflanzen, die hier wachsen. Wie weit sich der Spalt in die Felswand erstreckt, wie lang der schmale Durchgang ist, könnt ihr nicht einmal erraten. Links und rechts des Eingangs in den Spalt erheben sich uralte, überwachsene Stelen mit den bereits vertrauten Symbolen der Wudu.

Drückende Schwüle liegt in der Luft. Moskitos surren über dem Fluss. Von den Bergen dringt fernes Donnerrollen unheilvoll an eure Ohren.

Ihr habt den Pfad des Visar gefunden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die schmale Schlucht betretet, umfängt euch dämmriges Zwiellicht. Nur hoch über euren Köpfen ist ein Spalt blauen, von Wolken durchsetzten Himmels zu erkennen. Das Wasser fließt um eure Beine, kühl, aber von sämiger, schlammiger Konsistenz. Der Boden unter euren Füßen scheint aus weichem Lehm zu bestehen – immer wieder versinkt ein Fuß bis zum Knöchel und kann nur mit Mühe wieder herausgezogen werden.

Bis auf das Surren der Moskitos, das vereinzelte Quaken der Frösche und eure platschenden Schritte ist es still in dem Spalt, selbst die Geräusche des fernen Dschungels werden von den Felsen verschluckt. Ihr streift an Gräsern und Schlingpflanzen entlang. Hier und dort springt irgendein kleines Tier mit einem leisen Klatschen ins Wasser.

Wenn die Helden angespannt und aufmerksam sind – gut! Tatsächlich droht ihnen derzeit überhaupt keine Gefahr vom Pfad des Visar, es sei denn, Sie wollen sie Bekanntschaft mit einigen halbwegs gefährlichen Tieren wie einer *Mysobvipser* (ZBA 165) machen lassen. Auch Charaktere mit dem Nachteil *Raumangst* werden die Gefahr vielleicht größer einschätzen, als sie tatsächlich ist. Machen Sie den Helden ruhig ein wenig Angst. Beschreiben Sie die drückende Stille, die massige Wucht der hoch aufragenden Felswände. Erwähnen sie ein kurzes, lautes Aufplatschen, wenn ein Stein ins Wasser fällt. Beschreiben Sie ihnen, wie ihre Füße an verborgenen Hindernissen hängen bleiben – könnten es Stolperfallen sein? – oder wie sich irgendetwas an ihren Knöcheln vorbeischlängelt. Tatsächlich passiert... gar nichts.

Es dauert fast eine Stunde, den zwei Meilen langen Spalt zu durchqueren.

LEITFADE FÜR KLETTER-ALRIKS

Die Helden könnten auf die Idee kommen, den Pfad des Visar zu umgehen, indem sie die Felswand erklimmen und oberhalb des Pfades weitergehen. Dies ist wegen des Pflanzenbewuchs und der Tierwelt (Spinnen, Schlangen, Insekten) schwierig, aber nicht unmöglich (bei *Klettern*-Proben +6 (+9 ohne Kletterhaken) insgesamt 20 TaP* ansammeln), bringt die Helden aber zunächst nicht viel weiter. Zwar kann der Kletterer nun oberhalb der Schlucht den Pfad abgehen und so auch das Tal von Vas'ra erreichen – dieses aber birgt, von oben gesehen, nichts Besonderes. Vas'ra wurde in die Felswände geschlagen und ist von oben aufgrund eines Felsvorsprungs nur von der rechten Talseite mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +8 zu erkennen. Davon abgesehen erscheint das Tal nur als kurze Erweiterung des Pfades, bevor der Fluss auf der anderen Seite durch einen weiteren Spalt weiterfließt.

Wenn sich ein Held von oben in das Tal abseilen lässt, hängt er nach kurzer Zeit in der freien Luft, wenn er sich nicht mit *Klettern*-Proben +9 (+12 ohne Kletterhaken) an den Felsüberhängen festhält. Wenn der Held etwa 10 Schritt herabgelassen wurde, hat er einen Panoramablick

Das Donnerrollen ist nicht nur Dramaturgie: Es kündigt davon, dass in den Bergen der Regenfall bereits begonnen hat. Von diesem Moment an sammeln sich die Wassermassen in den umliegenden Tälern. In wenigen Stunden werden sie das Tal erreicht haben. Lassen Sie die Spieler ruhig in dem Glauben, es handele sich um einen billigen dramaturgischen Effekt.

über das gesamte Tal und kann auch die Felsnische von Vas'ra mit einer einfachen *Sinnenschärfe*-Probe entdecken. Um von oben in das Tal zu kommen, müssen selbst an der niedrigsten Stelle mehr als 60 Schritt überwunden werden. Falls die Helden tatsächlich genug Seil dabei haben, können sie durch die freie Luft zum Tal hinabklettern (bei *Klettern*-Proben +4 insgesamt 10 TaP* ansammeln, evtl. erschwert um Höhenangst) oder von ihren Kameraden herabgelassen werden (bei *KK*-Proben +4 insgesamt 10 Punkte übrig behalten, jeder mithelfende Held erleichtert die Probe um -2). Wer direkt nach Vas'ra hinabklettern will, muss die richtige Stelle ausfindig machen und anschließend bei *Klettern*-Proben +9 (+12 ohne Kletterhaken) insgesamt 20 TaP* ansammelt.

DAS TAL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euren Augen öffnet sich der bedrückend enge Pfad in ein kleines Tal, etwa anderthalb Meilen lang und eine halbe Meile breit. Der Gangreb, so nah an seiner Quelle nicht mehr als ein kleines Rinnsal, schneidet das Tal sauber in zwei Hälften und erreicht es im Osten, genau gegenüber eures Standpunktes, durch eine weitere schmale Klamm. Die Schwüle, die euch die letzten Stunden begleitet hat, ist verschwunden und einem angenehm kühlen Klima gewichen.

Rechts und links des Gangreb wachsen vereinzelt Pflanzen. Brabaker Rohr überzieht die Flussufer, Lanzenschilf stößt seine speerähnlichen Schäfte in die Luft, Wasserhy-

azinthen treiben auf dem trägen Fluss und Orchideen verbreiten einen schwachen, aber betörenden Duft nach Dschungelblumen. Kleine Bäume, Sumpfyypressen und zwei verkrüppelte Akazien, stehen verloren inmitten des Tals. Vereinzelt große Felsbrocken wirken wie von Riesenhand verstreut.

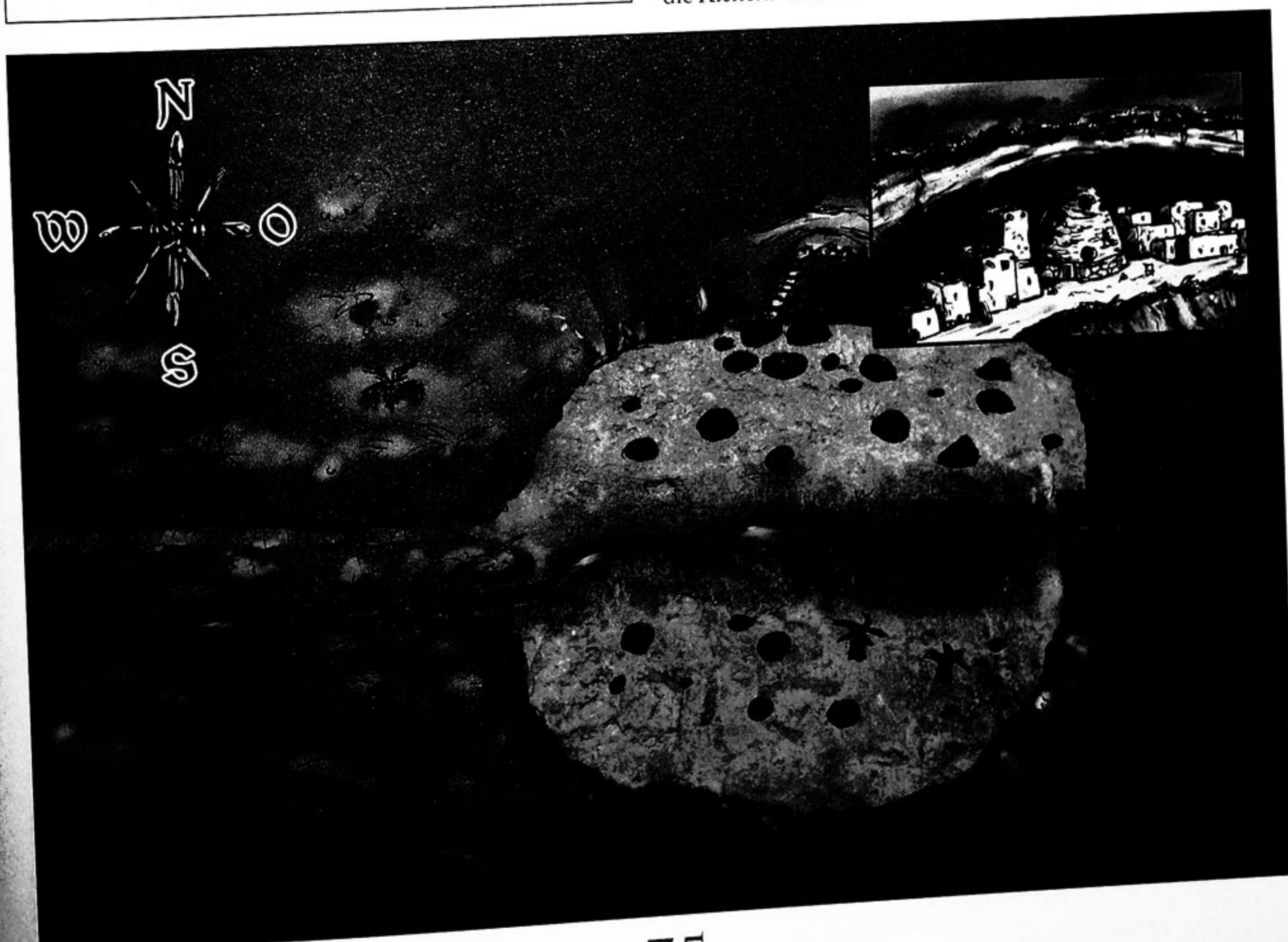
Celicia neben euch zieht auf einmal erstaunt die Luft ein. Ihrem Blick folgend, seht ihr weiter nach oben, die steilen Felswände des Tals entlang.

Dort, linker Hand ist in fast dreißig Schritt Höhe eine gewaltige Nische zu erkennen, die in die Felswände hinein geschlagen wurde. Und in der Nische sieht man deutlich die Schatten und Umrisse uralter Gebäude. Vas'ra.

Größere Pflanzen finden sich keine in dem Tal – von den Springfluten werden sie fortgeschleift. Nur die wenigen Bäume konnten den Fluten standhalten. Das Wasser des Flusses ist hier, jenseits des Pfades des Visar, erstaunlich klar und frisch. Ob die Helden im Tal ihr Lager aufschlagen oder sich gleich an den Aufstieg nach Vas'ra machen, ist völlig ihnen überlassen.

Der Aufstieg ist schwierig, aber zu bewältigen. Eine genauere Untersuchung bringt die verwitterten Reste einer uralten Treppe hervor, die geschickt verborgen die Felswand entlang zu der Siedlung führte. Die Treppe kann als Ausgangspunkt für die Kletterpartie genutzt werden, ist selbst aber nicht dazu geeignet, Vas'ra zu erreichen. Seile oder eine Strickleiter wären ein besserer Weg.

Ein Vorkletterer muss, wenn er die Treppe und Kletterhaken nutzt, zwei *Klettern*-Proben +6 bestehen, um Vas'ra zu erreichen (+9 ohne Kletterhaken). Dort kann er ein Seil befestigen, was allen nachfolgenden Charakteren den Zuschlag auf die *Klettern*-Proben auf +2 reduziert.



Erwähnen sie ab und zu an dramaturgisch passenden Punkten das ferne Donnern. Die aus dem Tal nur schwer zu erkennenden Berggipfel sind von finsternen Wolken umgeben, in denen immer wieder Wetterleuchten zu sehen ist.

KONKURRENZ

Je nachdem, wie Sie die Rolle der Charazzar-Expedition gestaltet haben, kommt es im Tal von Vas'ra zur Auseinandersetzung mit den Söldnern des Trupps (die Werte finden Sie auf Seite 71). Der genaue Verlauf ist natürlich von den bisherigen Ereignissen abhängig und wird am besten von Ihnen frei improvisiert, wobei wir an dieser Stelle die vier wahrscheinlichsten Möglichkeiten vor-skizziert haben:

- 1) Wenn die Charazzar-Expedition keine unmittelbare Bedrohung für die Helden darstellt, z.B. weil sie entweder schon längst hier war, erst viel später eintreffen wird oder bereits von den Helden besiegt wurde, sind die Helden einzig der Herausforderung durch das Gelände ausgesetzt. Der Zorn Visars (siehe Seite 78) sollte sie im Tal treffen, sobald sie sich auf den Rückweg machen.
- 2) Wenn die Charazzar-Expedition einige Stunden nach den Helden eintrifft, werden diese sich wahrscheinlich in Vas'ra verbarrikadieren und, nachdem sie die Karte abgezeichnet haben, über einen Ausbruchversuch nachdenken. Ermutigen Sie hierbei ein offensives Vorgehen der Helden, damit der Zorn Visars zuschlagen kann, während sie im Tal gegen die Charazzar kämpfen. Sollten die Helden dagegen bereits vermuten, was es mit dem Zorn Visars auf sich hat, und deshalb einfach abwarten, dann kommt es tatsächlich irgendwann zur Flutwelle und die Helden können ihre Heldenhaftigkeit unter Beweis stellen, indem sie den Charazzar helfen, den Wassermassen zu entkommen. Unter diesen Umständen können auch aus den einstigen Konkurrenten Freunde werden.
- 3) Wenn die Charazzar-Expedition einige Stunden vor den Helden eintrifft, sind es die Charazzar, die sich verbarrikadieren, wobei die Helden jedoch durch ihre besonderen Möglichkeiten (Magie, Liturgien, hohe Talentwerte im *Klettern*) die Barrikade durchaus auf offensive oder heimliche Weise durchbrechen könnten. Gelangen sie auf diese Weise an eine Abschrift der Sternenkarte, dann sollte der Zorn Visars passenderweise bei Beginn ihres Rückwegs zuschlagen. Gelingt es ihnen dagegen nicht, die Barrikade zu durchbrechen, dann werden sie irgendwann im Tal von den Wassermassen überrascht und müssen sich retten lassen, woraufhin sie natürlich in der Schuld der Charazzar stehen (was aber auch den Grundstein für eine künftige Zusammenarbeit legen könnte).
- 4) Wenn die Charazzar-Expedition unmittelbar vor oder nach den Helden eintrifft, so dass sich noch keine der beiden konkurrierenden Gruppen an den Aufstieg nach Vas'ra machen konnte, dann kommt es wahrscheinlich im Tal sofort zu einem Kampf oder einer 'aggressiven Diskussion', so dass es sich anbietet, den Zorn Visars direkt an dieser Stelle schon auftauchen zu lassen. In diesem Fall sollte die Kuppel mit der Sternenkarte natürlich noch eine Weile stehen bleiben, bis sie endgültig einstürzt (siehe Seite 77).

VAS'RA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zehn Schritt tief in die Felswand gehauen liegt die Nische von Vas'ra vor euch. Über ein Dutzend Bauten, in strenger Geometrie aus Lehm und Stein gefertigt, bilden die uralte Wudu-Siedlung. Ein Rundbau in der Mitte der Siedlung trägt eine brüchig aussehende, löchrige Kuppel, die sich mehrere Schritt in die Höhe spannt. Uralte Reliefs an den Wänden zeigen stilisierte Szenen aus dem Alltagsleben: Männer und Frauen beim Kochen, bei der Jagd, bei Handwerksarbeiten, aber auch blutige Szenen von Opferritualen auf schwarzen Altären. Hier und dort stehen brüchige Überreste von Ton- und Keramikgefäßen oder uralten Holzgestellen, die wohl einst der Trocknung von Fellen dienten. Weiter hinten scheint ein schmaler Gang tiefer in den Felsen hineinzuführen.

Über allem liegt der Staub von Jahrhunderten und ein Geruch nach langer Vernachlässigung. Seit 1.500 Jahren seid ihr vermutlich die ersten Menschen, die diesen Ort betreten.

Die Helden werden wahrscheinlich sofort beginnen, die alte Siedlung zu erkunden – und können die folgenden Entdeckungen machen:

- In einem großen Gebäude an der Rückwand befindet sich ein uralter Altar, der mit Bildern von Totenvögeln geschmückt ist. Das Blut darauf ist längst zu Staub zerfallen, aber die Blutrinnen auf dem Steinblock zeigen deutlich, wofür er einst gedacht war. Neben dem Altar liegt ein altes Ritualmesser, dessen Holzklinge mit messerscharfen Steinsplintern besetzt ist, aber zu Staub zerfällt, sobald es berührt wird.
- In vielen Häusern finden sich noch uralte Tongefäße, die einst zur Aufbewahrung von Getreide dienten. Jetzt findet sich darin jedoch nur noch Staub.
- Die Häuser sind nur spärlich möbliert, die Möbel bestehen zum Großteil aus grob behauenen Stein: Tische, Sitzgelegenheiten, selbst Betten. Decken und Felle, die vermutlich einst die Stühle und Schlaflager gemütlicher machten, sind längst verrottet.
- In einem Haus können die Helden in einer uralten Steinkiste Rohdiamanten und andere Edelsteine im Wert von rund 50 Dukaten finden. Celicia überlässt den Fund den Helden in der Hoffnung, dass sie damit als Bezahlung zufrieden sind.
- In einer Ecke der Felsnische lehnen uralte Waffen: Holzschwerter mit Schneiden aus Steinsplintern, lange Speere mit Steinspitze, uralte Bögen und Pfeile. Das Holz zerfällt, sobald man es berührt.
- Weitere Gebäude Vas'ras: Eine *Mühle*, in der ein gewaltiger Mühlstein über fünf Handgriffe gedreht werden konnte und so das Korn zu Mehl zerrieb, eine *'Garnison'* am Rand der Nische, von der aus das Tal im Auge behalten werden konnte, eine große, prachtvoll verzierte *Steinhütte*, die vermutlich dem Häuptling als Wohnsitz diente, ein *Backhaus*, in dem sich uralte Steinofen finden lassen und in denen früher einfaches Fladenbrot gebacken wurde, die *Werkstatt eines Handwerkers* mit uralten Werkzeugen aus Holz und Stein.
- Der schmale Gang in der Rückwand der Nische führt zu einer Kaverne, in der drei grob behauene Steinsarkophage stehen, die mit den bekannten Visar-Reliefs (Aasvögel, Rabenvögel, Totenschädel) geschmückt sind – die Ruhestätte der Häuptlinge Vas'ras. Öffnen die Helden die Sarkophage, finden

sie darin uralte, aber erstaunlich gut erhaltene Mumien, die nicht durch Stoffbinden, sondern durch Balsame und Salben konserviert wurden, so dass die schwarze, ledrige Haut einen abscheulichen Anblick bietet. Sie sind mit Schmuck behängt (insgesamt noch einmal etwa 50 Dukaten wert) und halten uralte Feuerstein-Schwerter in den Händen. Jagen Sie den Helden ruhig einen Schreck ein: Kaum haben sie den Sarkophag geöffnet, scheint Bewegung in die Mumie zu kommen, das Knarren uralter, ledriger Haut ertönt... aber die Mumien erheben sich nicht. Die Helden können einfach nur beobachten, wie sie, nach Jahrtausenden zum ersten Mal mit Luft in Kontakt, vor ihren Augen zu Staub zerfallen. (Je nachdem, wie borongläubig oder skrupellos sie sind, können die Helden den Schmuck dann ungehindert mitnehmen. Abergläubischen Helden können sie in der Folge immer noch mit dem Fluch der Wudu-Mumien drohen ...)

DER KUPPELBAU

*Zum Vorlesen
oder Nacherzählen:*

Der große Kuppelbau misst über zehn Schritt im Durchmesser und erreicht an seinem Scheitelpunkt eine Höhe von fast fünf Schritt. Das gesamte Gebäude wirkt auf den ersten Blick brüchig und wacklig, als könne ein unbedachter Schritt alleine ausreichen, um es zum Einsturz zu bringen. Auf den zweiten Blick sieht man, dass dieser Eindruck von den zahlreichen Löchern hervorgerufen wird, die sich in der Kuppel befinden, als ob im Laufe der Jahrhunderte zahllose Steine aus der Konstruktion herabgefallen seien.

Auf der Außenwand der großen Steinkuppel findet ihr die Überreste eines alten Reliefs. Die Zeit und die Witterung haben dem Bild schweren Schaden zugefügt, aber trotz der Risse und fehlenden Stellen ist deutlich zu erkennen, was es darstellen soll.

Umgeben von der gezackten Wudu-Ornamentik ist ein Querschnitt des Tales mit der Felsnische von Vas'ra und dem Kuppelbau abgebildet, vor dem ihr steht. Auf der gegenüberliegenden Seite, dicht über dem Horizont, steht eine Steinscheibe am Himmel, die das Symbol der Mondgottheit der Wudu trägt. Stilisierte Strahlen fallen, von dem Mond ausgehend, schräg in die Felsnische und treffen dort auf den Kuppelbau, wo sie wie von einem Prisma in zahlreiche kleinere Strahlen unterteilt zu werden scheinen.

In dem Kuppelbau befindet sich das Ziel der Suche der Helden: Die Sternkarte von Vas'ra, die nur sichtbar ist, wenn der Vollmond sein Licht in die Felsnische der alten Wudu-Siedlung wirft, was den Helden vermutlich spätestens klar wird, sobald sie das Innere des Gebäudes betreten.

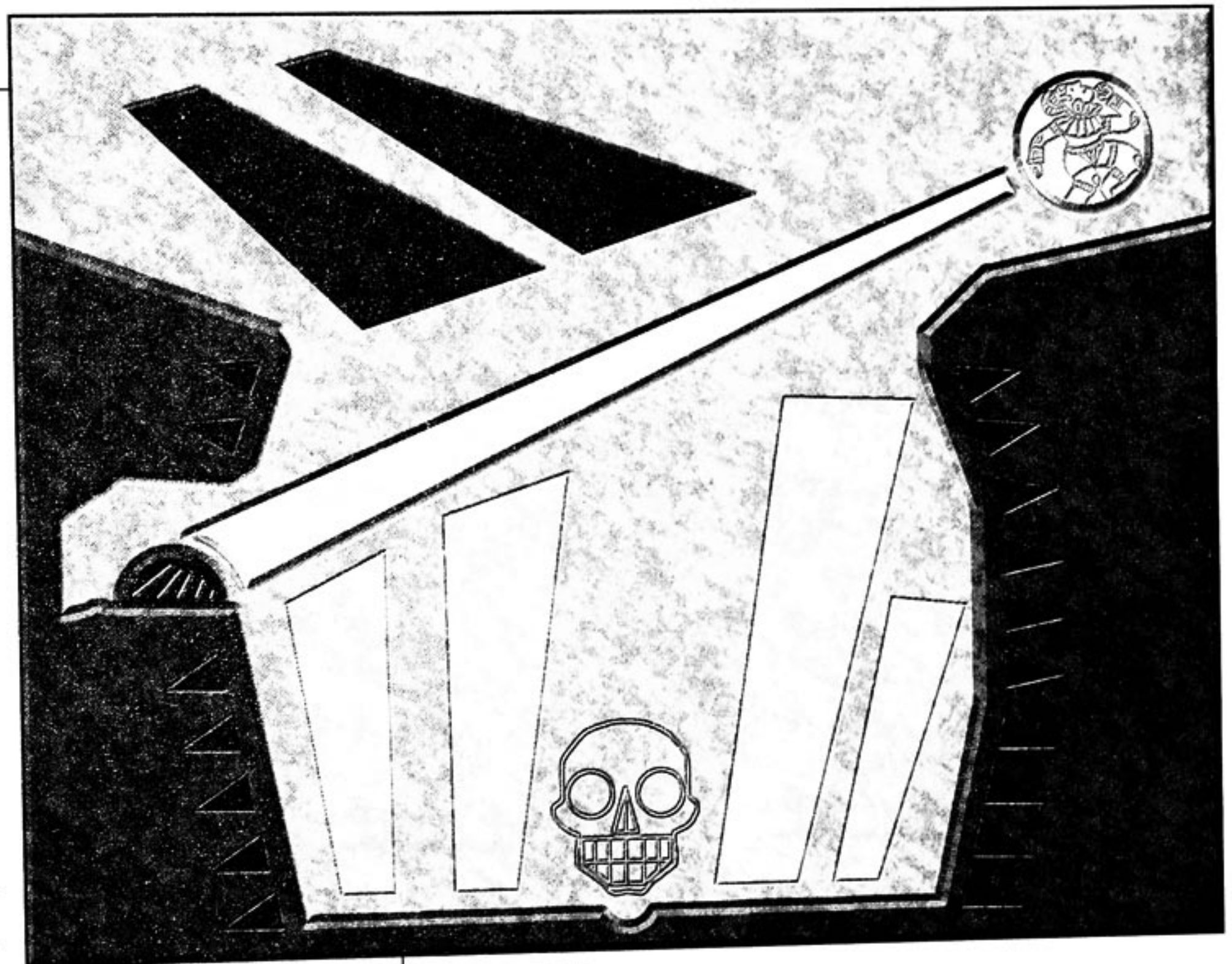
STERNEPLICHT

Das Gebäude ist leer, aber auf dem Boden sind zahlreiche Linien, Gravuren und Piktogramme zu erkennen. Durch die Löcher im Kuppeldach zeichnet schräg einfallendes Sonnenlicht komplexe Muster auf den Boden.

Auf den zweiten Blick wird deutlich, dass die Löcher in der Kuppel alles andere als zufällig angeordnet sind, sondern offenbar einem klaren Muster folgen. Die Kuppel gleicht einem sorgfältig bearbeiteten, filigranen Lichtnetz.

Jetzt wird auch klar, warum die Karte nur zu Vollmond erkennbar sein soll: Offenbar muss das Mondlicht aus einem bestimmten Winkel einfallen, um Lichtpunkte auf den Boden zu zeichnen und so die Sternkarte zu vervollständigen.

Wenn Sie einen Helden mit den Talenten *Baukunst* oder *Sternkunde* in der Gruppe haben, können Sie ihn noch ein wenig fordern, indem er herausfinden muss, welche Löcher in der Decke



beabsichtigt waren und welche dem Verfall zuzuordnen sind. Davon abgesehen ist die Decke zwar wacklig, aber intakt. In der Nacht des 15. Ronda, kurz vor dem Beginn der Regenzeit, ist schließlich wieder Vollmond. Ob dies die Nacht nach Ankunft der Helden oder die darauf folgende ist, können Sie Ihrer Dramaturgie anpassen. Und natürlich verschwinden die Gewitterwolken um die Berge in der Nacht ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam schiebt sich das silbrige Madamal über die Gangreberge. Sein Licht wandert bedächtig durch die Nacht – und fällt schließlich schräg in die Felsnische Vas'ras. Silbernes Licht strahlt durch die Durchlässe im Kuppeldach, bildet kleine, leuchtende Inseln im Meer der Finsternis, das das Innere des Gebäudes beherrscht. Mit jedem Herzschlag, je höher das Madamal steigt, rücken die kleinen leuchtenden Punkte weiter über die dunklen Wände vor. Schließlich erreichen sie den Boden mit seinen verschlungenen Gravuren. In der Finsternis erblüht direkt vor euch ein leuchtendes Sternenmeer. Die Sternkarte von Vas'ra.

Die Sternkarte von Vas'ra ist eine Kompilation des Wissens, das die Wudu in ihren verschiedenen Beobachtungsposten sammeln. Auf dieser Karte hielten sie nicht nur Sternkonstellationen, sondern auch Ereignisse wie Kometen, Sternenschauder oder Mondfinsternisse fest. Obwohl sie knapp hinter der Genauigkeit der niobaraschen Werke zurückbleibt, stellt sie den Himmel zu einer Zeit dar, die mehr als tausend Jahre vor der Geburt Niobaras liegt, und ist dementsprechend für Astronomen und Sterndeuter von unschätzbarem Wert.

Celicia wird sich sofort daran machen, die Sternkarte abzuzeichnen, was die ganze Nacht in Anspruch nimmt. Erschwert wird es dadurch, dass der Mond sich natürlich weiterbewegt und so auch die Lichtpunkte immer weiter wandern – aber schnell findet sie heraus, dass die Linien und Gravuren diese Bewegungen nachzeichnen und sie so auf die Ausgangspunkte schließen kann. Mit der Hilfe der Helden hat sie im Morgengrauen die Zeichnung vollendet.

Wenn Sie wollen, können Sie TaP* sammeln lassen, um die Qualität der endgültigen Zeichnung zu bestimmen: Maximal zwei Helden können Celicia bei der Gesamtzeichnung unterstützen (Mitarbeiter gemäß WdS 15); eine *Malen/Zeichnen*-Probe +4 ist pro halber Stunde erlaubt, insgesamt 10 Proben pro Held; 100 TaP* entsprechen einer perfekten Kopie.

(Hier könnten Helden mit *Gutem* oder gar *Eidetischem Gedächtnis* natürlich eine nicht zu unterschätzende Hilfe sein, ebenso Zauberer mit dem MEMORANS GEDÄCHTNISKRAFT oder (Nandus-)Geweihete mit der Liturgie EIN BILD FÜR DIE EWIGKEIT. Helden mit *Gutem Gedächtnis* erhalten eine Erleichterung von 4 Punkten auf die *Malen/Zeichnen*-Proben; alle anderen Genannten können sich das Bild so einprägen, dass sie es später in Ruhe wiedergeben können.)

DER ZORN DES VISAR

Je trockener das Jahr wird, desto weniger Wasser führen die verschiedenen Zuflüsse des Gangreb. Steine, Bäume und ähnlicher Schutt werden nicht mehr fortgespült, sondern häufen sich in den Klüften der Gangreb-Berge zu natürlichen Staudämmen auf. Jedes Jahr mit Beginn der Regenzeit aber schwellen die Wassermassen an – bis die Dämme irgendwann brechen und meterhohe Wellen durch die Bachläufe rasen. In den engen Schluchten nehmen sie mehr und mehr Druck auf, bis sie schließlich in rasender Geschwindigkeit das Tal von Vas'ra erreichen.

Wenn die Helden sich zu dem Zeitpunkt auf dem Talgrund befinden (z.B., weil sie mit den Söldnern der Charazzar kämpfen), erleben sie Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal kommt Wind auf, der an eurer Kleidung zerrt und euer Haar zerzaust. Erstaunt halten eure Gegner inne und senken die Waffen.

(Lassen Sie die Helden reagieren.)

In wenigen Herzschlägen steigert sich der Wind zu einem Rauschen und dissonanten Pfeifen, fegt Äste vom Boden und Blätter von den Bäumen. Und dann kommt der wirkliche Lärm.

Ein niederhöllisches Kreischen donnert durch die Klamm, als ob Tausende gemarterter Seelen in die Tiefen der Seelenmühle gestoßen würden. Hundertfaches Knirschen

und Mahlen, als ob Stein auf Stein reiben würde, vereint sich mit dem Kreischen zu einem tosenden Crescendo. Der Boden bebt. Das ferne Grollen scheint nicht vom Donner allein zu stammen.

(Lassen Sie die Helden reagieren.)

In der östlichen Klamm rast eine braune Wand heran, die sich mehrere Schritt hoch auftürmt. Das tosende Donnern steigert sich zu einem neuen Höhepunkt – dann bricht die gewaltige Wasserfront brüllend durch die Schlucht und fegt heran. Eine meterhohe Welle aus schlammigem Wasser bricht mit Urgewalt in das Tal, reißt Pflanzen aus dem Boden und trägt selbst Steine knirschend davon. Undeutlich könnt ihr in den Wassermassen Baumstämme, Tierkadaver und sogar kleinere Felsen sehen, die von den unfassbaren Kräften vor sich hergepeitscht werden. Mit entsetzten Schreien laufen eure Gegner davon. Die Flutwelle breitet sich nur wenige Dutzend Schritt abseits des Bachlaufs aus und hält direkt auf den Pfad des Visar zu – und damit auf euch.

Die Wudu fürchteten die unvorhersehbaren Überflutungen, die sie als Zorn ihres Totengottes ansahen. Am Pfad des Visar stauen sich die Fluten noch einmal auf, um unter tödlichen Verwirbelungen und erneuerter Wucht in die Klamm zu donnern. Wer sich zum Zeitpunkt einer solchen Flut in der Schlucht aufhält, ist verloren: Sein Körper wird an den Felswänden entlanggeschrammt, gegen Vorsprünge geschmettert und auf der anderen Seite zerfetzt herausgespült. Aus Angst vor den Fluten, die fünf bis sechs Mal pro Jahr auftreten konnten, bauten die Wudu ihre Siedlung in der Felswand, nicht am Boden.

Die Helden – und ihre Gegner – haben das Pech, zum Zeitpunkt einer solchen Flut im Tal zu sein. Sie haben 30 Aktionen – 15 KR bzw. 45 Sekunden –, bis die braunen Fluten sie erreichen. In dieser Zeit sollten sie sich in Sicherheit gebracht haben. Denken Sie daran, dass es auch eine Aktion kostet, die Waffe wegzustecken – aber keine, sie fallen zu lassen.

☛ Es sind – je nach Standort des Helden – bis zu 250 Schritt bis zu den Felswänden (vermutlich jedoch deutlich weniger), an denen man empor klettern kann. Siehe WdS 138 zu den Sprintregeln.

☛ Es dauert je nach Größe und Sperrigkeit ein bis zwei Aktionen, einen bestimmten Gegenstand vom Boden aufzuheben.

☛ Die nackte Felswand ein Stück weit zu erklettern, erfordert *Klettern*-Proben +4. Insgesamt müssen 2 Proben bestanden werden, um außer Reichweite der tosenden Wassermassen zu kommen. Eine Probe benötigt 2 Aktionen. Die Seile oder Strickleitern, die nach Vas'ra führen, erleichtern die Probe nach Meistermaßgabe, sind aber unter Umständen zu weit entfernt.

☛ Zumindest Celicia Quintone wird Hilfe brauchen, um sich rechtzeitig in Sicherheit zu bringen, falls sie sich im Tal befindet. Ein Held kann sich entschließen, pro *Klettern*-Probe 3 statt 2 Aktionen aufzuwenden und ihr beim Aufstieg zu helfen (nach den Regeln für *Zusammenarbeit*, WdS 15).

☛ Wer in der Nähe eines Baums, Seils etc. ist, kann einfach versuchen, sich festzuhalten. Das erfordert *zehn Kampfrunden lang jeweils eine KK-Probe* +6, dürfte also fast unmöglich sein. Sich mit einem Seil, Gürtel etc. festzubinden hilft dagegen. In diesem Fall erleidet der Held 3W bis 5W TP durch treibendes Holz, Tierkadaver etc. Seile und Gürtel können (nach Meistersentscheid) reißen.

● Wer vom Wasser erfasst wird und zu schwimmen versucht, ist fast schon verloren. Um zur nächsten Felswand, Baum oder Seil zu gelangen, sind 30 TaP* bei *Schwimmen*-Proben +12 nötig. Es ist eine Probe pro KR erlaubt – aber nach 5 KR wird der Held in den *Pfad des Visar* gerissen. Gelingen die Proben, konnte der Held einen Felsen, Baum oder ähnliches erreichen und sich daran festhalten.

● Es ist möglich, hinter einem der großen Felsbrocken Schutz zu suchen und zu hoffen, nicht vom Wasser mitgerissen zu werden. Wenn die Helden sich an den Felsen festklammern oder festbinden, orientieren Sie sich an den oben genannten Proben.

● Magie und Liturgien sind die vermutlich effektivste Möglichkeit, sich zu schützen. Beachten Sie aber in jedem Fall die Zauber- bzw. Ritualdauer.

● Wer in den Pfad des Visar gerissen wird (oder sich in der Schlucht befindet und nicht rechtzeitig nach oben klettern kann), kann dies eigentlich nur durch ein Wunder überleben: Je nach Meistermaßgabe erleidet er 4W20 bis 6W20 TP und die Gefahr des *Ertrinkens*. Zumindest bei einem NSC sollten die Helden dies beobachten können.

● Ausrüstung, die von den Fluten mitgerissen wird, wird an der Gangreb-Biegung angeschwemmt und von Lehm bedeckt. Was noch zu gebrauchen ist, ist Meisterentscheid: Robuste Metallgegenstände sind nach einer Reparatur vermutlich noch brauchbar, Bücher und Papiere auf keinen Fall.

Belohnen sie gute Ideen und wagemutige Rettungsaktionen – in dieser Szene ist Heldenmut gefragt!

Ein Verlust

Der Kuppelbau mit der Sternkarte von Vas'ra hat Hunderte von Jahren der Vernachlässigung überdauert. Jahr für Jahr donnerte der Zorn des Visar durch das Tal, brachte die Erde zum Beben und belastete die Konstruktion mehr und mehr. Dann kamen die Helden. Türen, die seit Jahrhunderten nicht mehr geöffnet worden waren, ließen Luft und Wind ein. Schritte vibrierten auf dem Boden. Wände wurden abgetastet, möglicherweise erklettert, vielleicht tobten gar Kämpfe in den Ruinen von Vas'ra.

Als dann ein weiteres Mal die Regenzeit die Springflut hervorruft, ist das entstehende Beben für das uralte Gemäuer schließlich zu viel. Während der Zorn des Visar durch das Tal tobt, ist ein Poltern und Donnern aus der Nische der Siedlung zu hören. Das filigrane Kuppeldach mit der Sternkarte stürzt tosend in sich zusammen. Das Donnern und Beben, das die Wassermassen hervorrufen, vernichtet ein uraltes Meisterwerk und lässt die einzigen Aufzeichnungen (vermutlich) in den Händen der Helden zurück.

Sollten sich zu diesem Zeitpunkt noch Helden in dem Gebäude aufhalten, können Proben auf *Gefahreninstinkt* sie rechtzeitig warnen, ansonsten sind *Athletik*-Proben notwendig, um aus dem einstürzenden Kuppelbau zu flüchten. Wer diese nicht schafft, muss mit einer *Ausweichen*-Probe +3 vor herabstürzenden Steinbrocken zur Seite springen oder 2W+2 TP erleiden.

Die Rückkehr

Nach der Flut ist den Helden wahrscheinlich nicht mehr nach Kämpfen zumute, und auch die Überlebenden der Charazzar-Expedition sind von den Ereignissen noch schwer erschüttert, so dass sie für den Augenblick keine Anstalten mehr machen, die Helden anzugreifen. Vielleicht haben die Helden den Charazzar auch geholfen, dem Tod zu entrinnen (oder umgekehrt), und diese sind ehrenhaft genug, um den Helden bei der Erfüllung des Expeditionsziels den Vortritt zu lassen. Eventuell wird Maziro noch einen halbherzigen Versuch unternehmen, sich der Kopie der Karte zu bemächtigen, diesen aber schnell aufgeben.

Machen sie den Helden die Rückreise nicht allzu schwer: Die Charazzar-Expedition hat ihre Träger für eventuelle Funde Kanus mitschleppen lassen, die in der Nähe des Eingangs zum Pfad des Visar außerhalb des Tales zurückgelassen wurden und zum Glück so platziert wurde, dass sie die Fluten überstanden haben. Nach der Flut führt der Fluss wieder genug Wasser, so dass man ihn – vorsichtig – mit den Kanus befahren und sich die Strapazen eines weiteren Dschungelmarsches ersparen kann (zumal es flussabwärts geht).

Guidobaldo Quintone ist außer sich vor Freude, wenn er die gerettete Sternkarte sieht, und bedankt sich überschwänglich bei den Helden. Es wird jedoch noch Jahre dauern, bis er die Erkenntnisse aus dem Studium der Tafeln in brauchbare Ergebnisse umgesetzt hat. Sein Versprechen, die Helden zu erwähnen und somit akademische Würdigung zu verschaffen, hält er auf jeden Fall. Wenn die Helden ihm raten, sich vor dem Zorn der Charazzar in Acht zu nehmen, schließt er nach längerem Grübeln ein Abkommen mit dem Großadmiral Hjaldar Hammerfaust.

Zaraphine Charazzar lässt die ganze Sache zunächst auf sich beruhen – immerhin hat sie mit dem Sieg ihres Gladiators zumindest einen Teilsieg errungen. Mit Sicherheit wird das jedoch nicht ihr letzter Versuch bleiben, die verhasste Hammerfaust-Sippe auszusteichen.

Lohn der Mühen

Neben etwaigen materiellen Reichtümern sind die Helden nach diesem Abenteuer vor allem reich an Erfahrungen: Jedem Helden stehen 300 AP zu, zusätzlich können Sie noch bis zu 100 AP für besondere Erlebnisse verteilen (ein Diebstahl bei den Charazzar, ein besonders fordernder Dschungelmarsch etc.). **Spezielle Erfahrungen** können Sie nach eigenem Ermessen verteilen – hier bieten sich vor allem die Talente *Wildnisleben*, *Orientierung*, *Geschichtswissen*, *Sternkunde* und *Philosophie* an, außerdem vielleicht eine Spezielle Erfahrung auf die *Ausdauer*.

ANHANG: MEISTERPERSONEN

CELICIA QUINTONE

Guidobaldos Enkelin studierte zunächst an der Universal-
schule in Methumis, spürte aber schließlich die Verantwortung
gegenüber ihrem Großvater und reiste nach Brabak, um ihm
bei seinen Forschungen zu helfen. Ob ihres zierlichen Äußeren
unterschätzt man die im Grunde sanfte junge Frau schnell:
Celicia kann tapfer, energisch und ebenso halsstarrig wie ihr
Großvater sein, wenn sie es will. Sie hat viel über die Pflanzen-
und Tierwelt Meridianas gelesen und brennt darauf, dieses
theoretische Wissen in die Praxis umzusetzen.

Celicia ist mit ihren langen, schwarzen Haaren, dem dunklen
Teint, den tiefbraunen Augen und dem schlanken Körper ein
leidlich attraktives Mädchen, was durch ihren völligen Verzicht
auf Kosmetik und ähnlichen 'Schnickschnack' und das Tragen
unförmiger Gelehrtenroben jedoch oft übersehen wird.

Kurzcharakteristik: kompetente Botanikerin und Zoologin, für-
sorgliche Enkelin



Geb.: 1009 BF

Größe: 1,69

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: dunkelbraun

Eigenschaften: MU 13, KL 15, IN 13, CH 13, FF 12, GE 11, KO 11, KK
10; Vorteile: Gutes Gedächtnis

Talente: Athletik 3, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Schwimmen 3,
Tierkunde 9, Pflanzenkunde 10, Heilkunde Gift 5, Malen/Zeichnen 8

Raufen	INI 10+1W6	AT 8	PA 8	TP 1W6 (A)	DK H
Stab	INI 11+1W6	AT 8	PA 9	TP 1W6+1	DK NS
LE 26	AU 28	RS 0	BE 0	GS 8	MR 5
					WS 6

GUIDOBALDO QUINTONE

Der kleine, drahtige Gelehrte aus Almada (geb.: 962) gehört
nicht zu den meistgelesenen Autoren Aventuriens. Daran sind
neben der Komplexität der Materie vor allem zwei Institutionen
schuld: Die Pastori der Hesinde-Kirche, die seine Thesen über
den dynamischen Sternenhimmel und über die wissenschaftli-
che Methodik scharf angriffen und ihn quasi aus dem Mittel-
reich geekelt haben, und die Universität Al'Anfas, die ihn nur
beheimatete, um seine Erkenntnisse für die Kriegsflotte auszu-
beuten, und ihn nach seiner Flucht 1019 BF mit allen Mitten
lächerlich zu machen versucht. Dass Quintone auf seine alten
Tage halsstarrig wird, macht die Lage für seine Umgebung nicht
gerade leichter. In der Sternkarte von Vas'ra sieht der alte Mann
die letzte Hoffnung, doch noch den Ruhm für sein Lebenswerk
zu ernten, der ihm seiner Ansicht nach zusteht.

Quintone ist ein kleiner, gebrechlicher Mann mit wirren, wei-
ßen Haaren und einem stoppeligen weißen Bart. Obwohl er
oft vor sich hinmurmelt und seine knöchigen Finger ineinan-
der verknotet, sind sein Geist und der Blick seiner blauen Au-
gen noch völlig klar – nur übersieht man dies gelegentlich.

Kurzcharakteristik: brillanter Universal-Gelehrter (Rechnen,
Sternkunde, Mechanik, profane Alchimie) und Philosoph,
leicht weinerlicher Alter

ALPHEUS PORAT

Alpheus Norat (geb. 992 BF) ist einer von Guidobaldos vie-
len Schülern, der schon seit fast zwanzig Jahren bei dem al-
ten Mann studiert und ihn schließlich auch in sein Haus in
Brabak einlud. Er fühlt sich seinem alten Lehrmeister noch
immer verpflichtet, obwohl ihm dieser allmählich zur Last
wird: Alpheus muss das gesamte Geld für den Haushalt selbst
aufbringen, was ihn anfällig für die Bestechungsversuche der
Charazzars macht. Er hasst sich selbst dafür, dass er seinem
Lehrmeister gegenüber untreu wird und sich wünscht, er wür-
de endlich ausziehen.

Alpheus' braune Haare sind deutlich zurückgewichen, und
die hohe "Denkerstirn" verschafft ihm ein gelehrtes Aussehen,
wozu die dünne Drahtbrille noch ihr übriges beiträgt. Sein
schlaksiger Körper zeigt deutlich, dass er keine Zeit mit kör-
perlichen Ertüchtigungen verschwendet.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Astronom und Mathematicus,
durchschnittlicher (weil widerstrebender) Verräter

ZARAPHINE CHARAZZAR

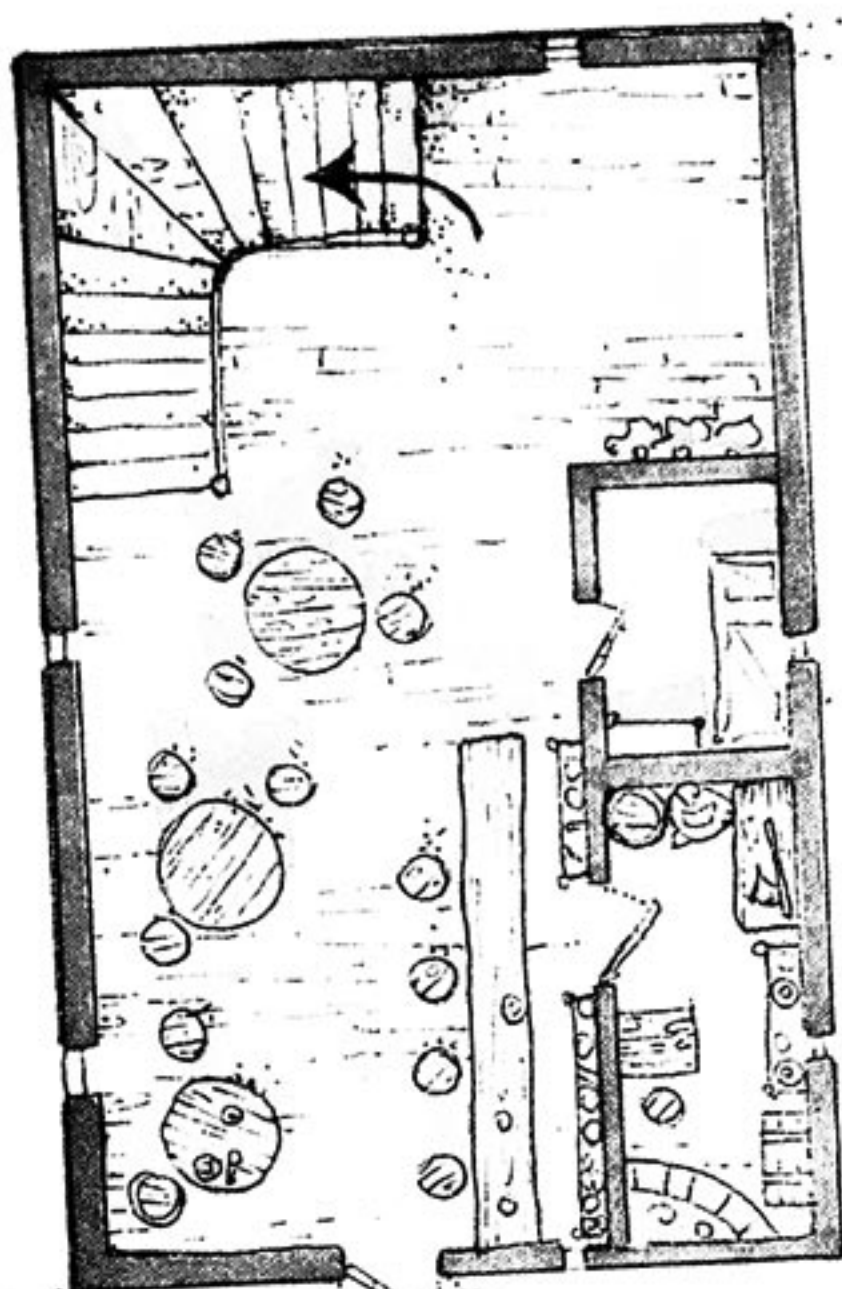
Die Tochter des alten Patriarchen Azzaph ist heute selbst ein
alternder (geb. 968), aber dennoch gefährlicher Giftzahn des
Königsgeschlechts von H'Rabaal. Als Schwiegermutter des
designierten Nachfolgers Essirta Charazzar wie auch als Mit-
glied der Audienzia und als Königliche Großmarschallin ist
der Einfluss der alten Dame gefürchtet, aber unumgänglich.
Wie alle älteren Charazzar tritt Zaraphine nur völlig verschlei-
ert in die Öffentlichkeit, um die Auswirkungen der Krankheit
zu verbergen.

Kurzcharakteristik: kompetente Intrigantin und Staatsfrau,
durchschnittliche, aber ambitionierte Strategin

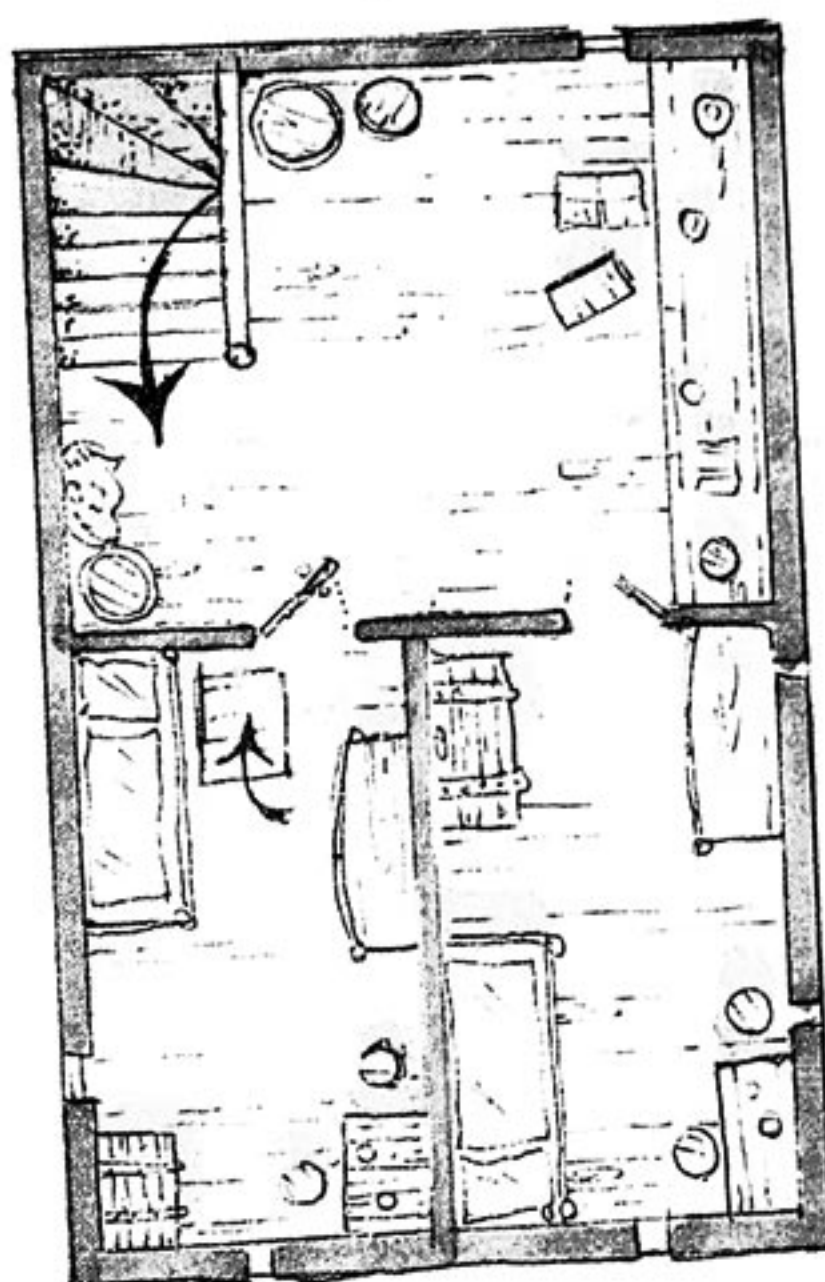
KOPIERVORLAGE

SÜßE TRÄUME

ZUM ROTEN HAHN



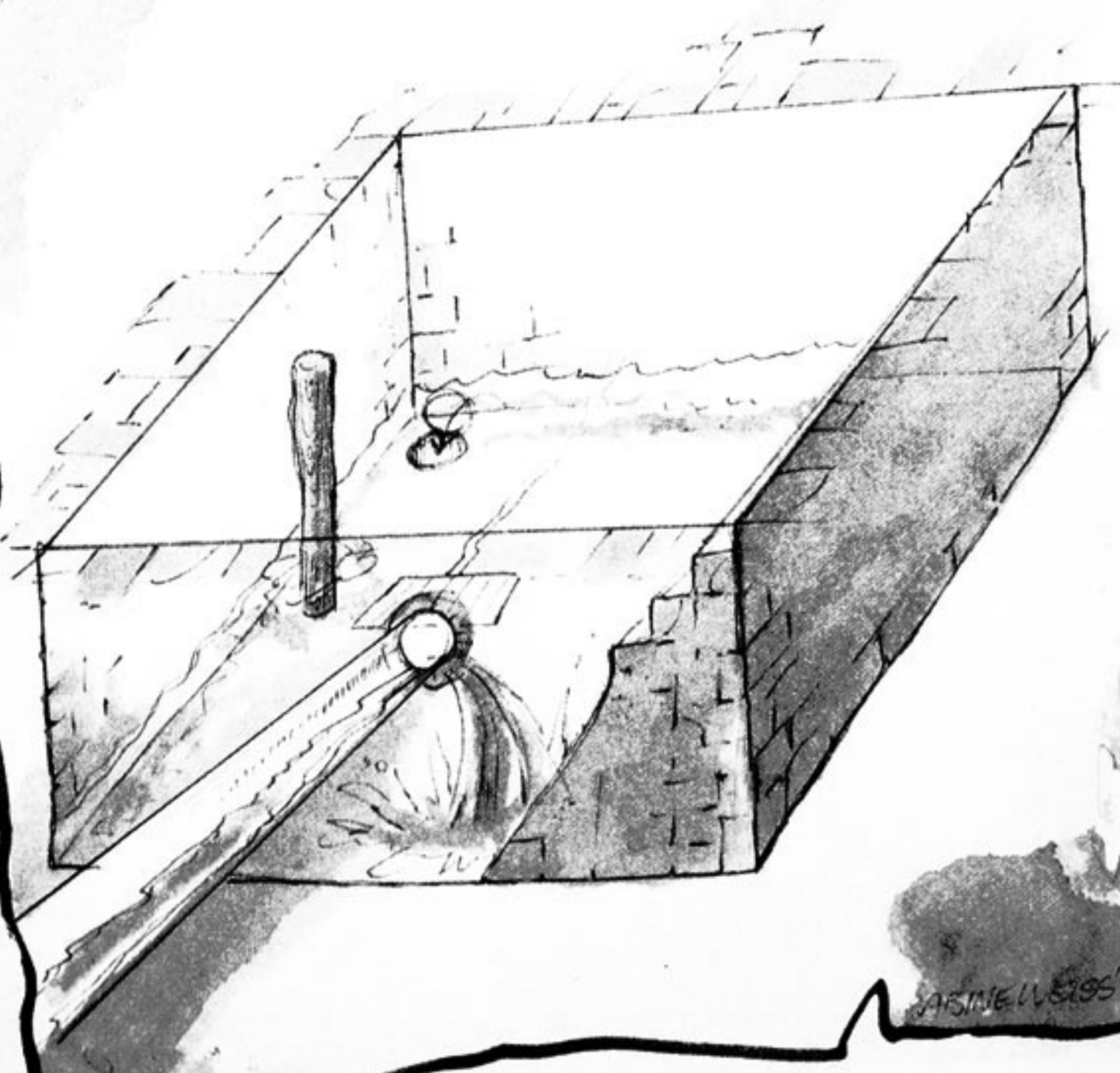
ERDGESCHOß



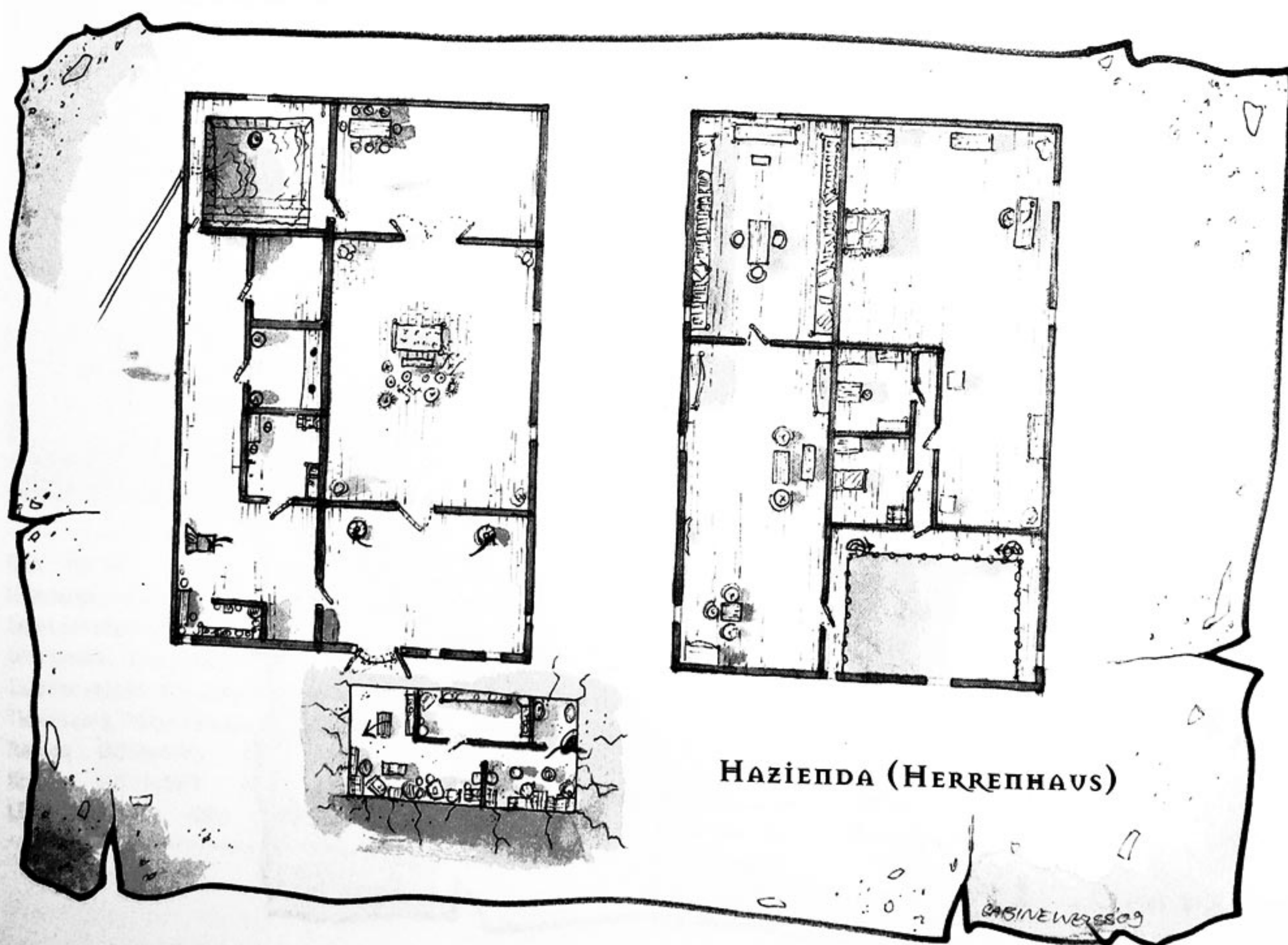
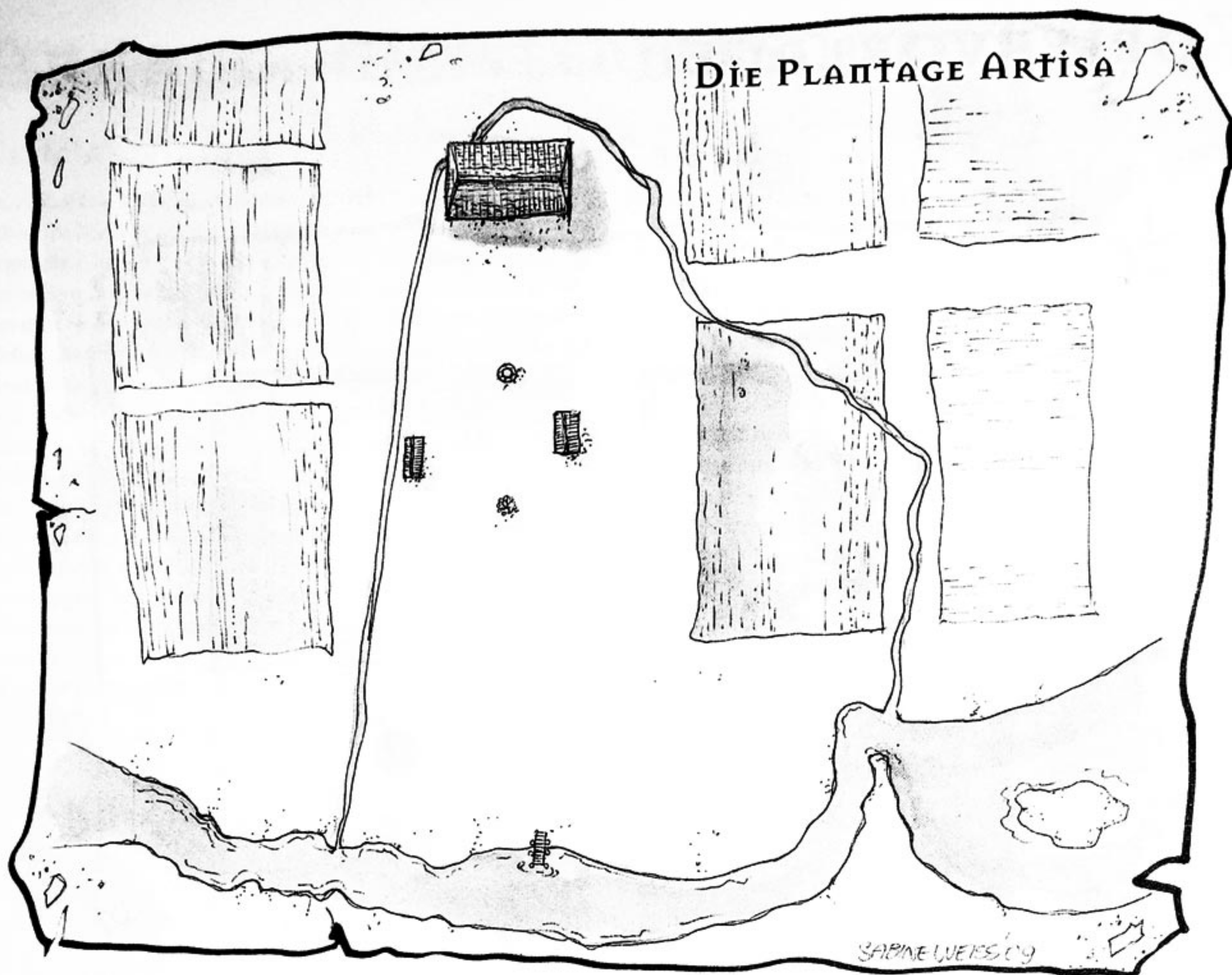
OBERGESCHOß

SARINE WESSIG

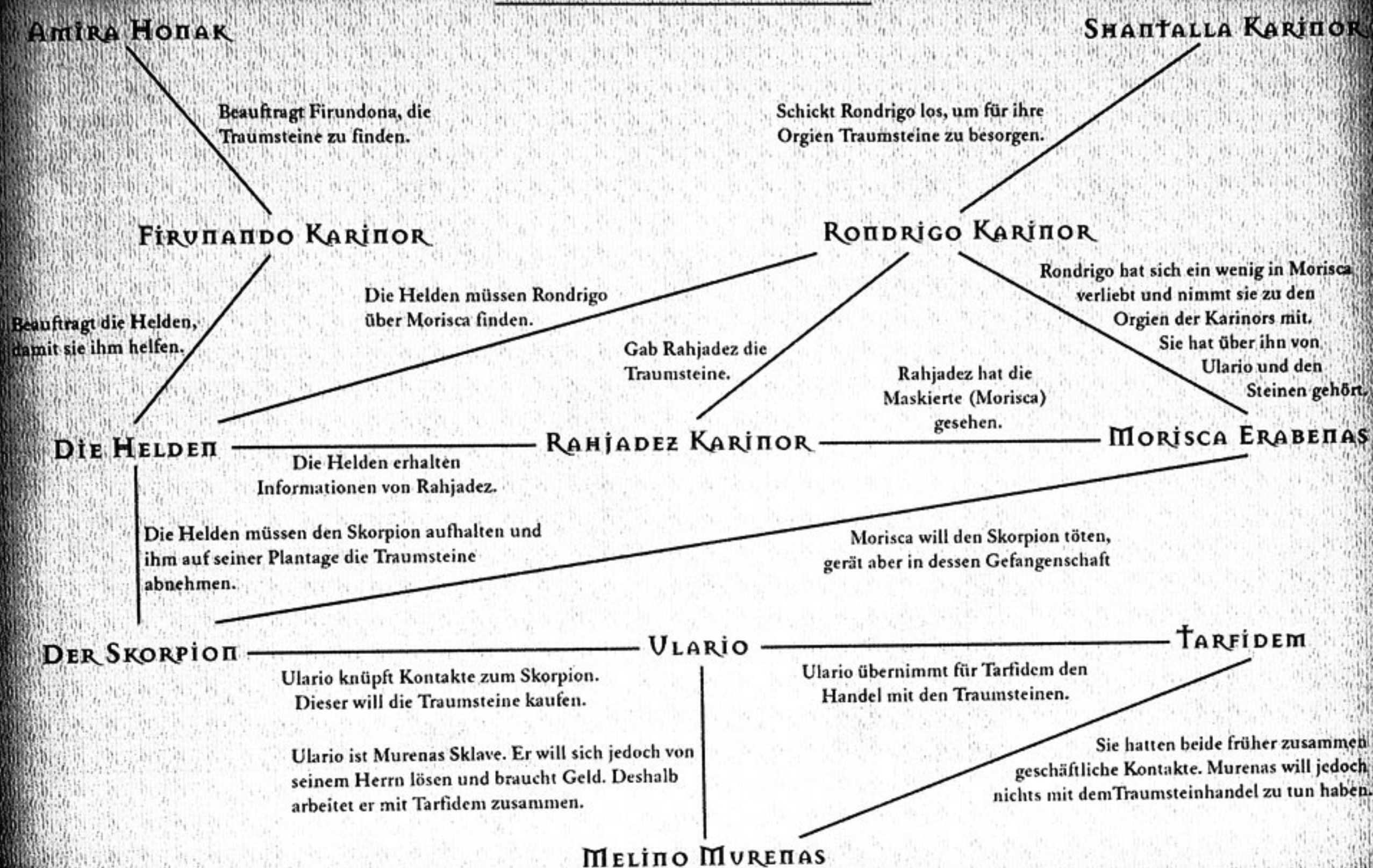
DAS BECKEN



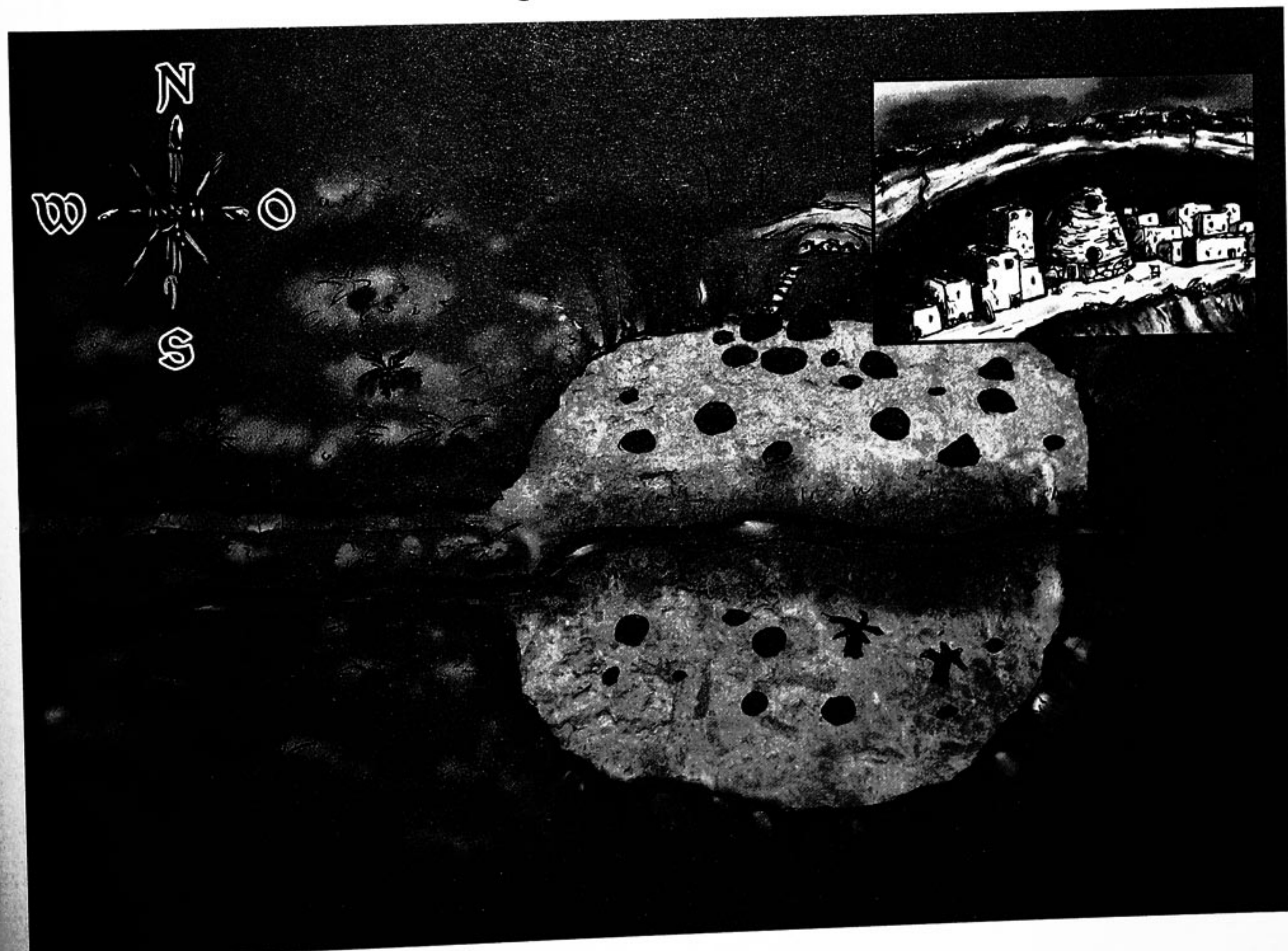
SARINE WESSIG

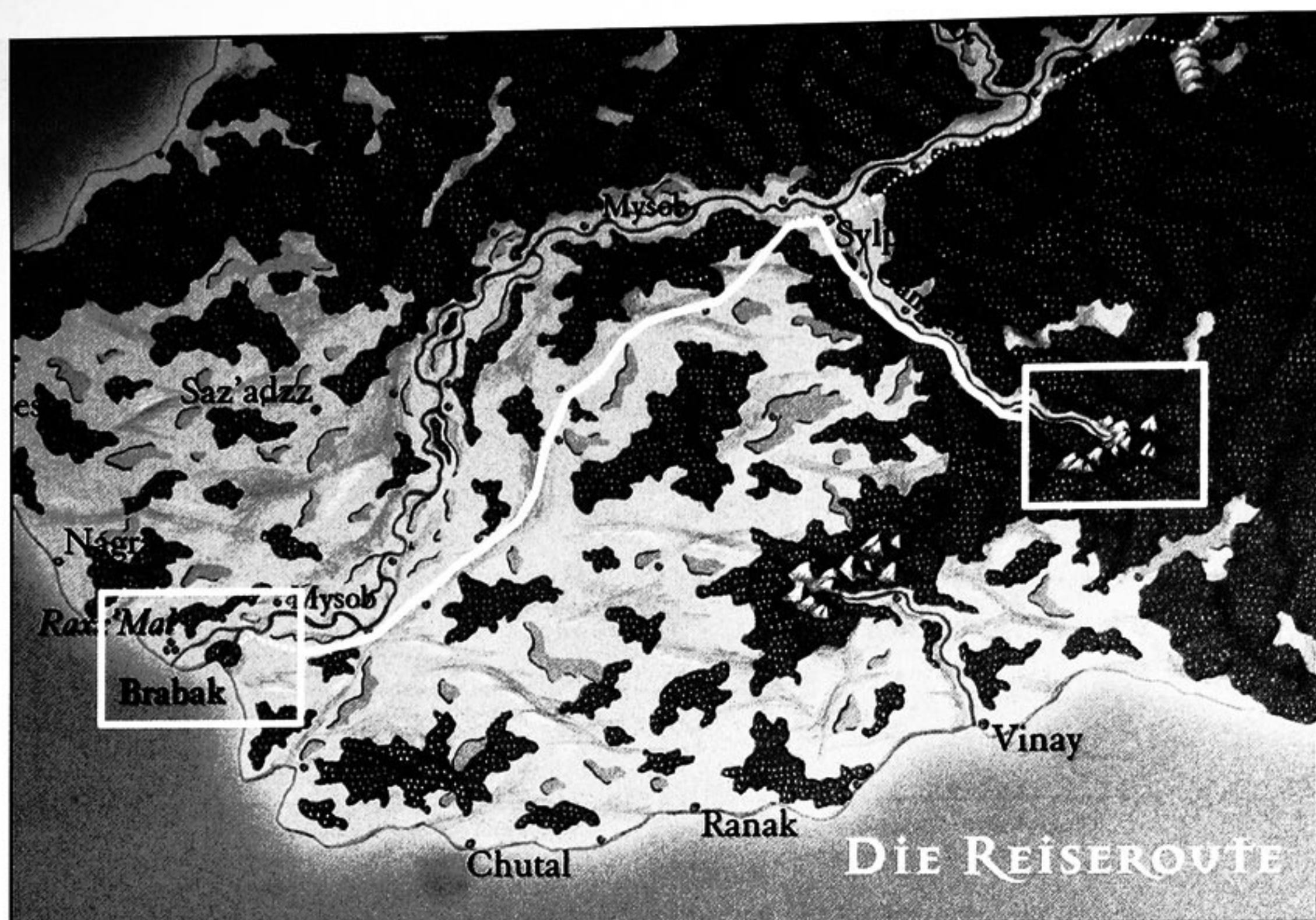


BEZIEHUNGSGEFLECHT

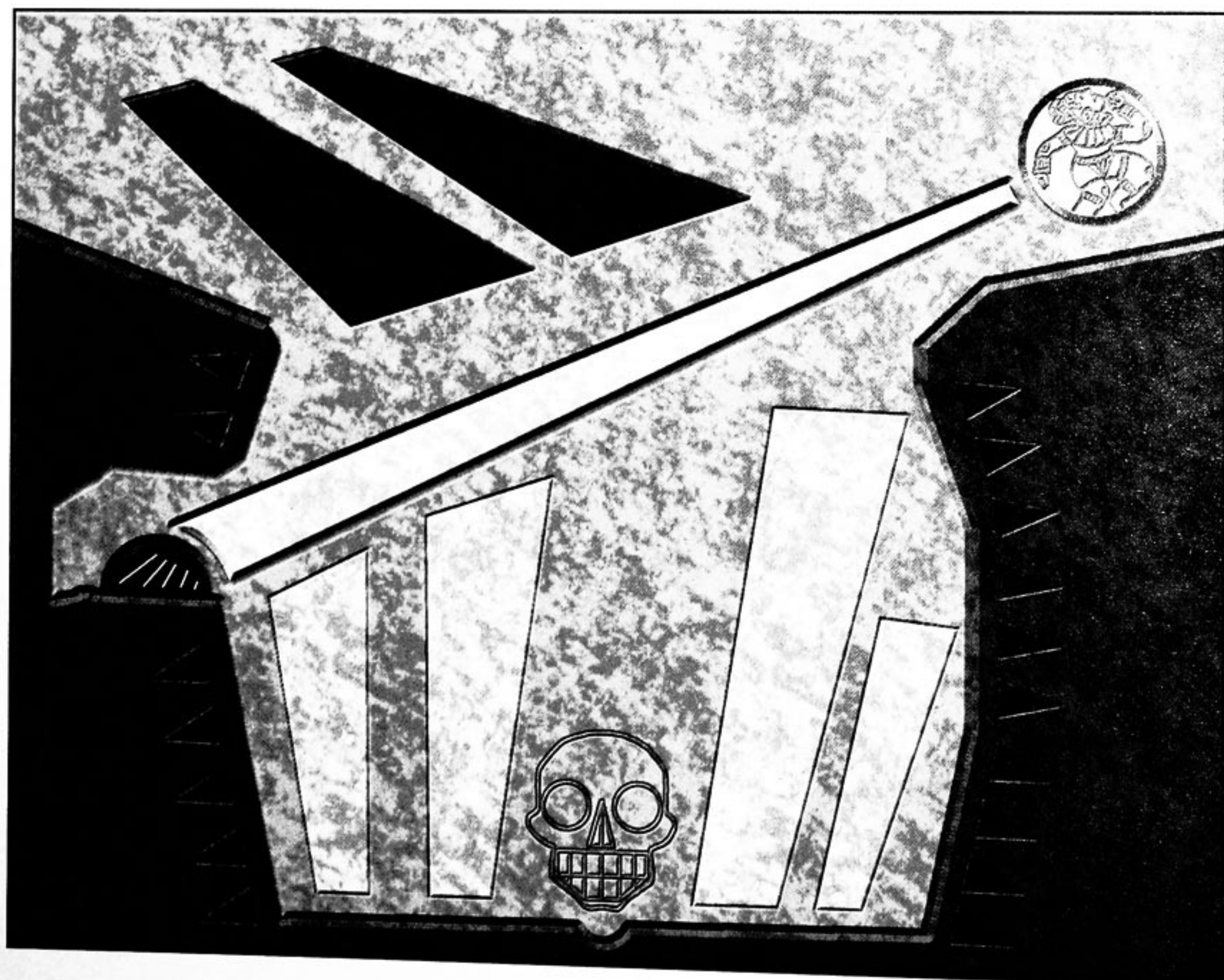


DER PFAD DES VISAR

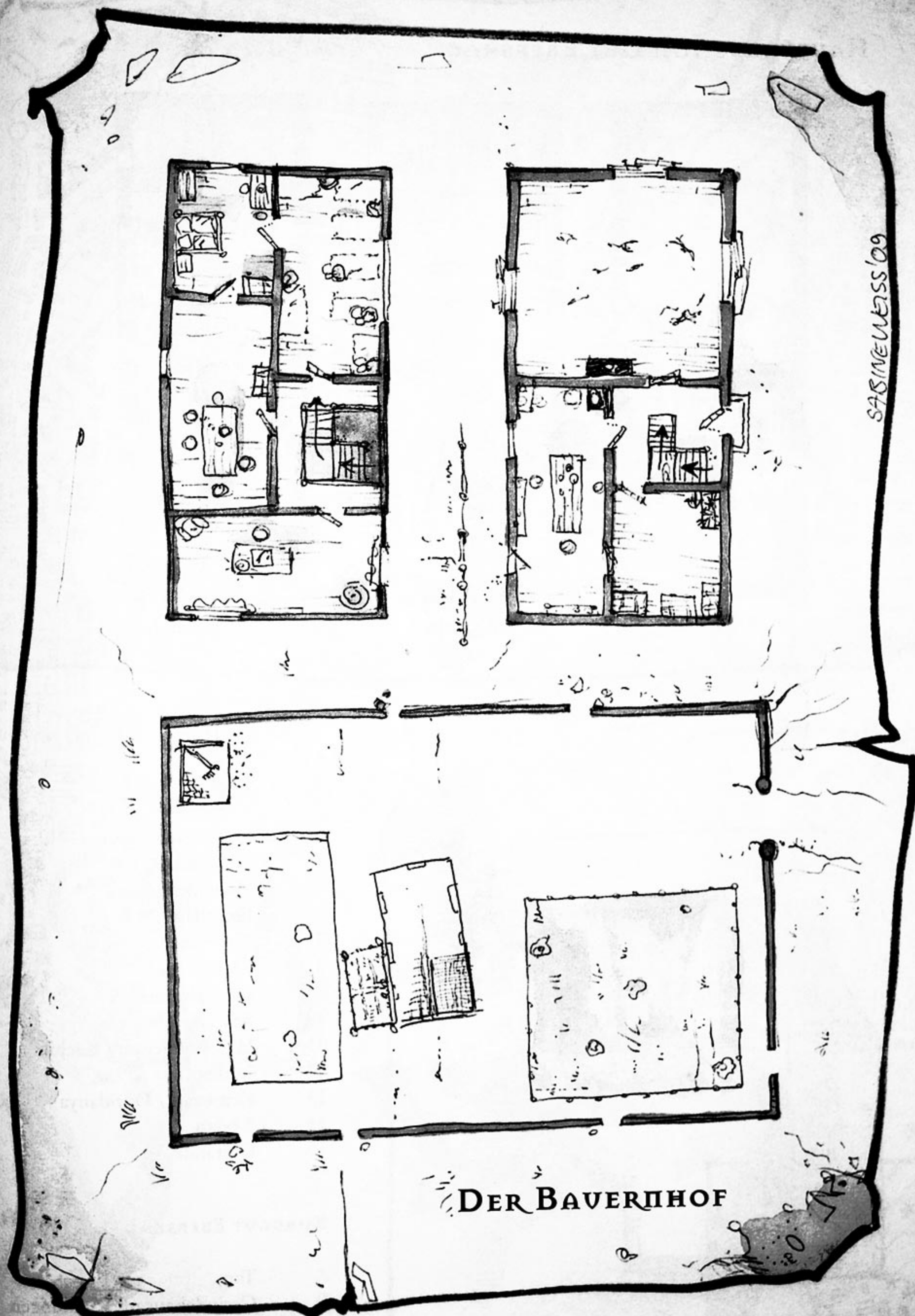




DER PFAD DES VISAR: RELIEF VON VAS'RA

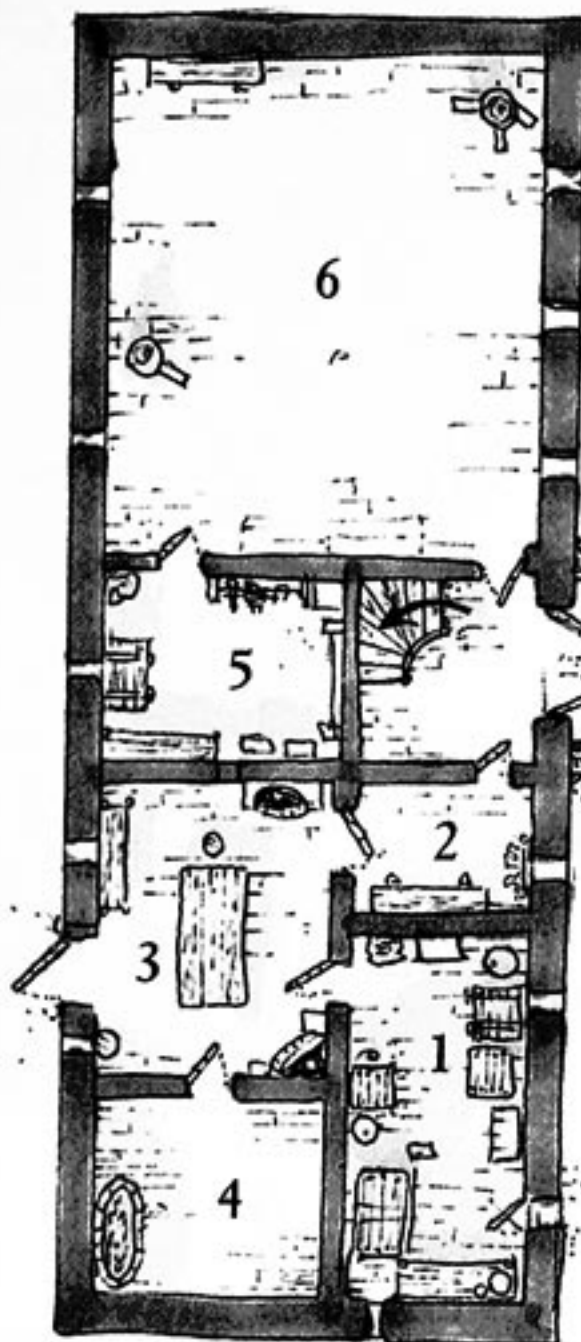


AUF MESSERS SCHNEIDE

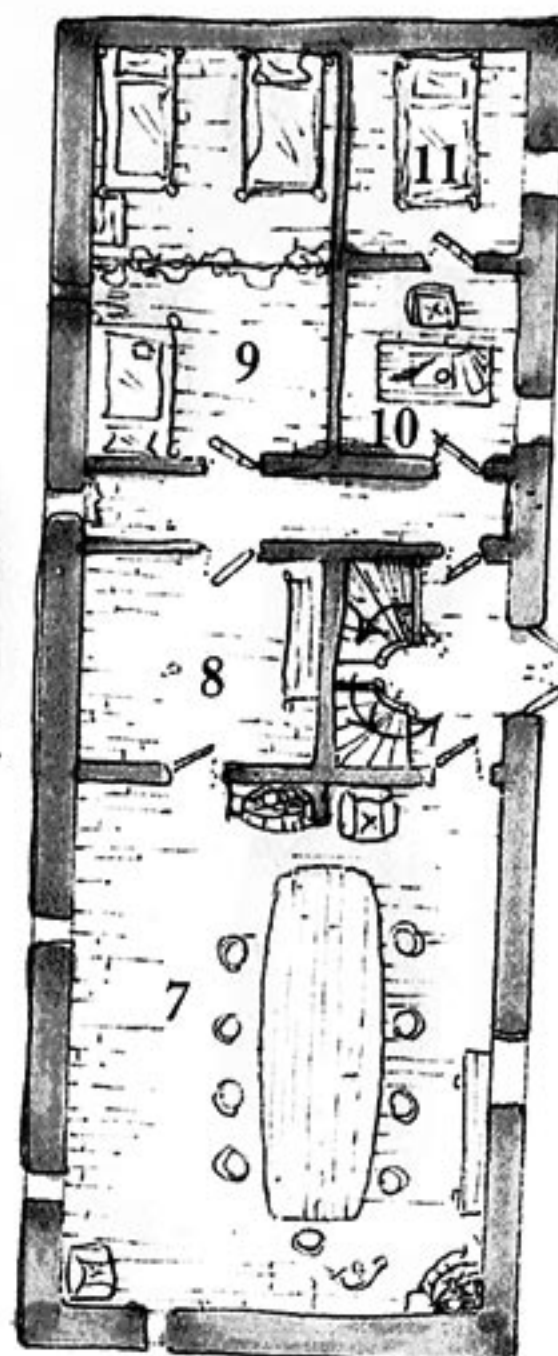


DER PREIS DES KORPS

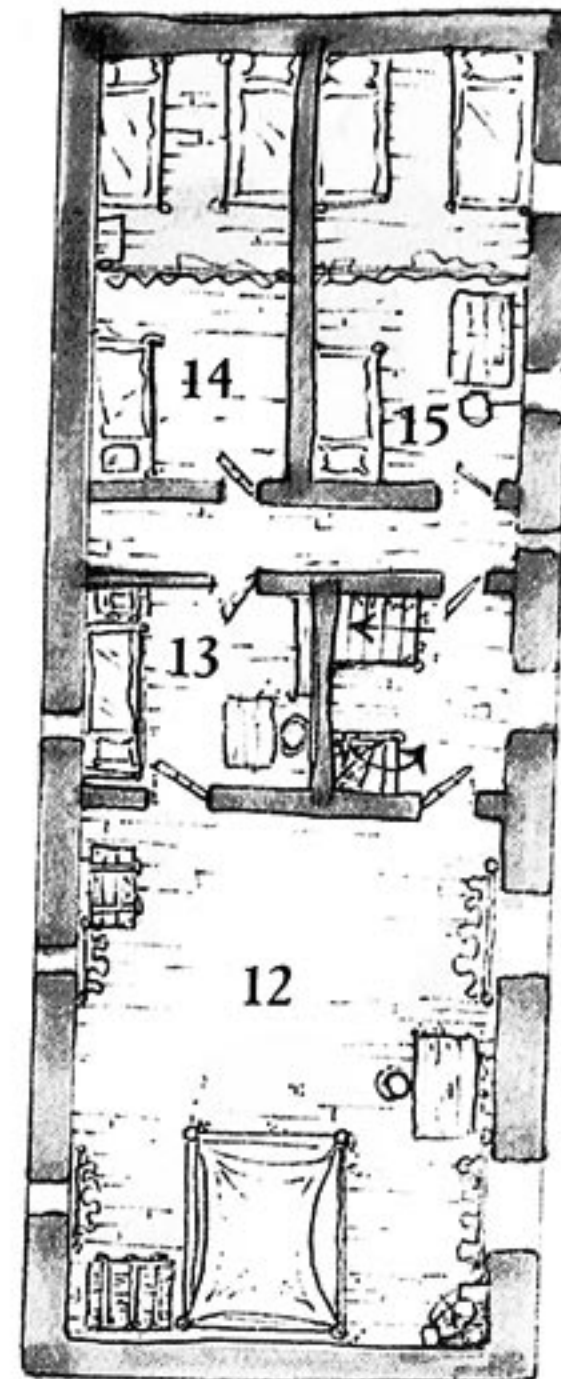
HAUPTHAUS VON GUT EBERSHAG



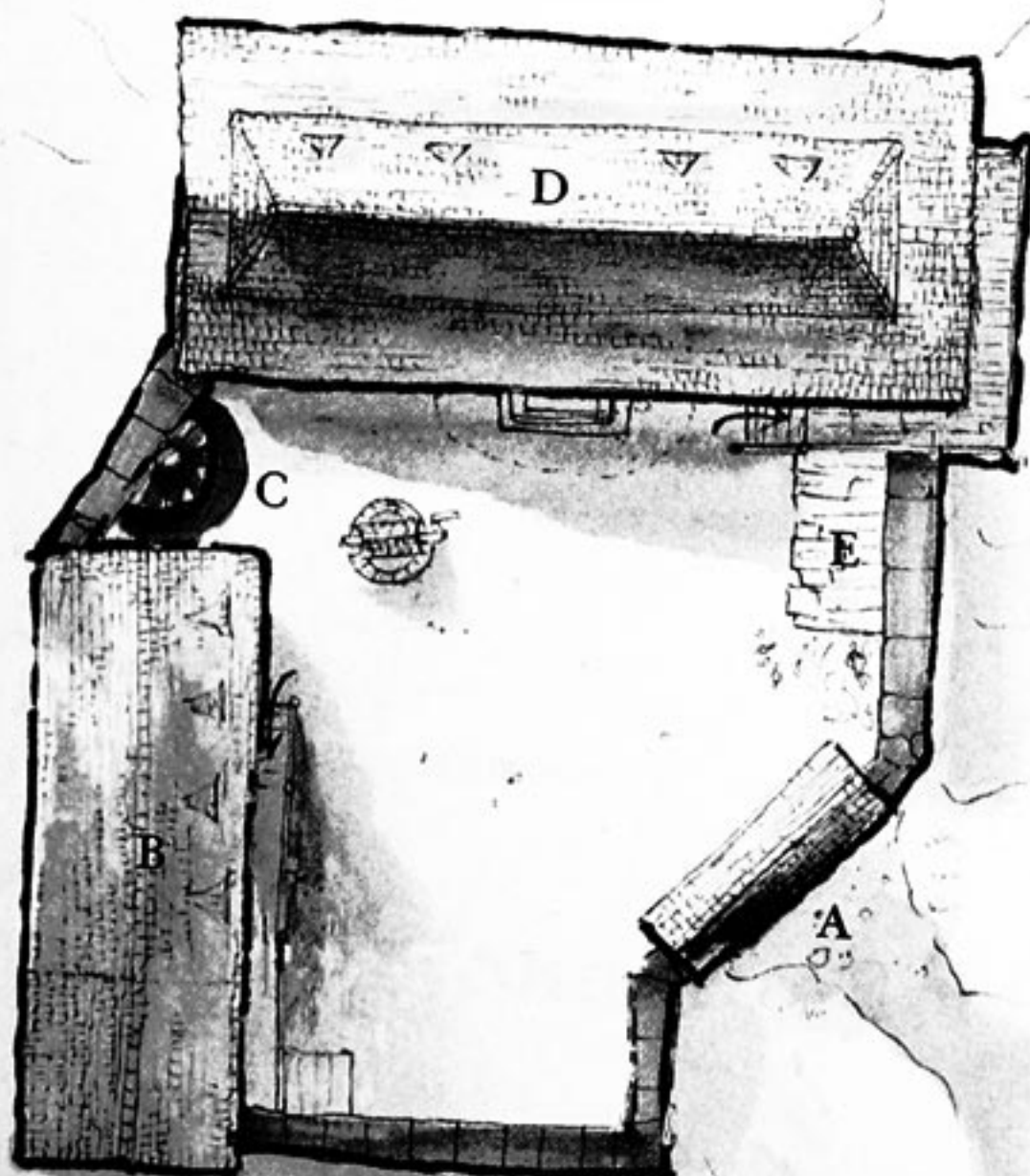
Erdgeschoß



1. Obergeschoß



2. Obergeschoß



KORPGUT EBERSHAG

HAUPTHAUS

- 1 Lager
- 2 Garderobe
- 3 Durchgangszimmer
- 4 Waschküche
- 5 Waffenkammer
- 6 Fechthalle
- 7 Rittersaal
- 8 Kleiner Saal
- 9 Gästezimmer
- 10 Schreibstube
- 11 Haushofmeister / Köchin
- 12 Junker
- 13 Kemenate / Duridanya
- 14 Jobdan
- 15 Olorande

KORPGUT EBERSHAG

- A Tor
- B Gesindehaus und Stallungen
- C Ronda-Schrein
- D Haupthaus
- E Schweine und Hühnerstall

