

ERFAHRUNGSTUFEN

7-11

ABENTEUER 28

Findet das Schwert der Göttin!

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister
und 3-4 Helden



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**

Findet das Schwert der Göttin

von
Jörg Raddatz

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 7-11
für den Meister und 3 bis 4 Helden
ab 14 Jahren

Inhalt

Hintergrund (Meisterinformationen).....	5
Die Legende der Heiligen Thalionmel	5
Gang der Handlung (Meisterinformationen)	6
Einige Anmerkungen	6
Das Abenteuer beginnt	8
Neetha (Meisterinformationen)	12
Die Ankunft	12
Die Ereignisse	12
Konkurrenz belebt das Geschäft	16
Der große Tag	20
Es geht weiter	24
Die Neethaer Corsettagen-Manufactur	26
Was nun?	26
Tod den Götterfeinden!	27
Die Neethaer Corsettagen-Manufactur	29
Erdgeschoß	29
Die Kellerräume	31
Das Obergeschoß	32
Ein würdiges Ende	37
- und ein neuer Anfang	38
Anhang 1	39
Anhang 2	40

In der Heftmitte: Karten und Pläne zum Herausnehmen

Hintergrund (Meisterinformationen)

In diesem Abenteuer geht es vor allem um die abenteuerliche die Intrigen der verschiedensten aventurischen Machthaber

Geschichte und Gegenwart der Stadt Neetha, eingebettet in und das Wirken der unsterblichen Götter:

Die Legende der Heiligen Thalionmel

"Kurz nachdem das Liebliche Feld vor mehr als zweihundert Jahren seine Unabhängigkeit erfochten hatte, erschien eine neue Bedrohung - diesmal von Süden: In Keft hatte die Offenbarung des Gottes Rasthullah zur Errichtung eines fanatischen Gottesstaates geführt, in dem die neun mächtigsten Sippen der Oase das Sagen hatten. Der Blick dieser Neun fiel auf das jüngst entstandene Vinsalter Königreich und sie beschlossen, es zu unterwerfen... Mehr als sechshundert Wüstenreiter brachen auf - angeführt von dem ehrgeizigen Scheich Tugruk Pascha – und ritten westwärts, überschritten unter hohen Opfern die Eternen und stürmten auf die Stadt Neetha zu - nur noch der breite Chabab trennte sie von ihrem Ziel Dort gab es zu der Zeit nur wenige Krieger, denn die meisten Söhne der Stadt kämpften noch im Norden gegen die Kaiserliche. Die stolze Handelsstadt wäre ohne das Eingreifen Rondras zweifellos den Novadis eine leichte Beute geworden - so aber ergriff eine junge Kriegerin, Thalionmel die Löwin, ihr Schwert und stellte sich auf der einzigen Chababbrücke der Übermacht. In zahlreichen Wellen schickte Tugruk Pascha seine Reiter, eine Sippe nach der anderen; doch Thalionmels Löwenschwert tötete sie alle, Der Keftler Heerführer war furchtsam zurückgeblieben und musste, umringt von seiner neunköpfigen Garde, von seinem Platz auf dem Südufer das Unvorstellbare ansehen: Einer seiner Männer nach dem anderen fiel der rondrabeseelten Streiterin zum Opfer. So befahl Tugruk Pascha, die kühne Streiterin von ferne mit

einem Pfeilhagel zu überschütten. Die Heldin war nach kurzer Zeit von ungezählten Pfeilen durchbohrt, doch unerschüttert focht sie gegen die anstürmenden Novadis. Als sie schließlich tot zusammensank hatte sie so manchen Wüstensohn ins Verderben geleitet. Tugruk Pascha ließ nun die überlebenden Nova- dis die Brücke stürmen. Die fanatischen Reiter vergaßen jede Ehre und vergriffen sich selbst noch am Körper der toten Heldin: Sie zerstückelten ihn und warfen ihn in den Chabab. Das Löwenschwert trugen sie im Triumph umher - der Weg nach Neetha schien frei. Da aber ließ Rondra einen Sturm über die Welt fegen, wie man ihn seitdem nicht mehr sah - eine gewaltige Flutwelle türmte sich auf und raste gen Neetha, um dort die Brücke zu zerschmettern. Alle fünf- hundert Novadis fanden den Tod in den Fluten, mit ihnen versanken ihre Pferde und das Löwenschwert. Als Tugruk Pascha dies sah, brach ihm das Herz - er hatte nicht einmal genug Mut, sich seiner Niederlage zu stellen: Mitsamt seinen neun Leibwächtern ritt er ans Meer und stürzte sich in dessen Wogen. Die Leiche aber des Generals fand sich ebenso wenig wie die seiner Scharen - Rondra wird sie hinabgeschleudert haben in die öden Kammern, wo die Feiglinge ihr Nachleben fristen. Thalionmel aber wurde von Rondra in den Rang einer Heiligen erhoben und speist in Alvaran von der Tafel der Göttin. Das Löwenschwert schließlich ruht heute noch auf dem Grunde des Chabab."

Zahlreiche Geweihte haben seitdem nach der Reliquie gesucht, doch keinem von ihnen gelang es, das Löwenschwert

zu finden und einem Rondratempel zu überreichen. Diese Aufgabe sollen nun die Helden übernehmen ...

Gang der Handlung (Meisterinformationen)

Das Abenteuer beginnt in Arivor. Hier werden die Helden zum Seneschall gerufen, der ihnen von einer Offenbarung der Rondra berichtet: Die Göttin des Krieges hat ihrem getreuen Diener mitgeteilt, wie er zur Erhöhung ihres Ruhmes das Löwenschwert finden könne.

Eine schwere Verwundung macht es ihm nun unmöglich, persönlich nach Neetha zu reisen - diese Aufgabe sollen die Helden für ihn erfüllen. Dabei schärft er ihnen ein, das Vorhaben gegenüber dem Markgrafen von Neetha zu verbergen, denn dieser würde ohne Zweifel das Schwert für sich beanspruchen - und seine Loyalität gegenüber dem Reich wird angezweifelt.

Seneschall Dapifer gibt den Helden eine verschlüsselte Botschaft und etwas Geld mit auf den Weg. Wenn sie das Schwert gefunden haben, sollen sie es im Handelshaus Darando abgeben, durch das es dann, versteckt unter anderen Zyklopenwaffen, nach Arivor gebracht wird.

In Neetha angekommen, müssen die Helden zuerst einige Tage im Zeltlager der Rondrapilger verbringen - in dieser Zeit sind einige Begegnungen mit Pilgern und Neethaer Bürgern angesiedelt, die später noch bei der Lösung hilfreich sein können, darunter etwa ein Trupp Thorwaler Seesöldner, der lauthals über Sklavenhändler und besonders Walfänger schimpft - schänden letztere doch den Gottwal Swafnir.

Die eigentliche Schatzsuche findet während eines rondrage-sandten Sturmes statt: Die Heilige Thalionmel erscheint den Helden und beauftragt sie, sich gemäß ihrem Beispiel der Garde des novadischen Heerführers zu stellen.

Falls die Helden nun die Begegnung mit etwa zehn Untoten erwarten, werden sie unangenehm überrascht: An der betreffenden Stelle entsteigen nacheinander fünfhundert tote Novadis auf toten Pferden den Fluten - und die Probe besteht darin, nicht vor den langsamen Untoten davonzulaufen, sondern sich ihnen gemäß der Worte der Heiligen zu stellen. Geschieht dies, erfahren die Helden vom Anführer der Untoten, daß neben Rondra auch Rastullah den Krieger für ihr unehrenhaftes Verhalten zürnt. Nach zweihundert Jahren Strafe haben sie ihre Fehler nun eingesehen und sind erlöst, nachdem sie den Helden das Löwenschwert übergeben haben - das Abenteuer scheint erfolgreich zu Ende gebracht...

Auf dem Weg zum Haus Darando allerdings werden die Helden überfallen, das Löwenschwert wird ihnen gestohlen. Wenn sie dem Dieb folgen oder Nachforschungen anstellen, wird ihre Aufmerksamkeit auf die Gebäude der Neetha-Mengbiller Corsettagenmanufactur gelenkt, wo sich der Flüchtende verborgen hält.

Je nach Temperament sollten die Helden nun heimlich in die Manufactur eindringen oder aber die Thorwaler zum Eingreifen bewegen: schließlich wird in der Manufactur Fischbein verarbeitet, das ja bekanntlich von den geheiligten Walen stammt... Wie die Helden im Gebäudeinneren vorgehen und welche Kämpfe sich dort abspielen, kommt ganz auf die Zahl der Beteiligten an. Auf jeden Fall treffen sie auf dreißig Nivesen, die hier Sklavenarbeit verrichten müssen - und sie finden das Löwenschwert in den Händen einer Mengbillaner Agentin. Der nun folgende Kampf endet mit der entgültigen Rückerlangung des Löwenschwertes.

Einige Anmerkungen

Es gibt zwei Gründe, weshalb dieses Abenteuer für hochstufige Helden vorgesehen ist: Zum einen müssen die Spielerfiguren bereits einiges geleistet haben, um überhaupt mit der Bergung eines göttlichen Artefaktes beauftragt zu werden, zum anderen läßt Hochstufigkeit der Helden darauf hoffen, daß auch die Spieler einige Erfahrung besitzen - und die ist bei diesem Abenteuer vonnöten. Nicht gebraucht wird dagegen besondere Routine im Monsterschlachten und ähnliches. In diesem Abenteuer sind andere Talente gefordert. Es wäre nützlich, wenn es in Ihrer Spielrunde zumindest einen Rondrageweiheten oder zumindest Krieger gäbe, für den die Suche nach einem Heiligen Schwert ein persönliches Anliegen ist.

Da als Schauplatz dieses Abenteuers das Liebliche Feld dient, sei der Meister auf die diesbezügliche Spielhilfe SH 3: **Das Königreich am Yaquir** hingewiesen. Die stimmungsvollen Texte und Hintergrundinformationen aus dieser Publikation können bei geschickter Einbringung den Umfang des Abenteuers erweitern und das Spielvergnügen fördern.

Aus diesem Zusammenhang ergibt sich auch die Einbeziehung der "hohen Politik" in das Spielgeschehen. Dabei sei Ihnen als Meister noch einmal gesagt: Falls Ihre Spieler sich für derlei Verwicklungen nicht interessieren, können Sie sie natürlich nach Herzenslust zusammenstreichen - nur vor einem wollen wir warnen: Bitte ändern Sie den Hintergrund

nicht allzu drastisch, sonst könnte es dazu kommen, daß ihre Helden eines Tages das "offizielle" Aventurien kaum noch wiedererkennen.

Das gleiche gilt übrigens für die Meisterfiguren: Neben solchen, die als Gegner der Helden vorgesehen sind, gibt es immer wieder einige mächtige Hintergrundfiguren, die Ihre Helden tunlichst **nicht** bekämpfen oder gar töten sollten. Vielleicht scheint es originell, in der eigenen Runde mit einem IGNIFAX den Kaiser zu grillen, doch wir bezweifeln, daß Sie diese Entwicklung mit unseren demnächst erscheinenden Abenteuern unter einen Hut werden bringen können. Und an offiziellen Weiterentwicklungen der jetzigen Situation Aventuriens ist einiges geplant: "**Findet das Schwert**

der Göttin" ist nur eines einer Reihe von Abenteuern und weitgespannten Kampagnen, die sich noch mit Kriegen und Intrigen in Aventurien beschäftigen werden. (Mehr dazu in den neuesten Ausgaben des Aventurischen Boten *)

Ansonsten aber wünschen wir Ihnen viel Kurzweil beim Meistern und Spielen dieses Abenteuers.

* Der Aventurische Bote ist das alle zwei Monate erscheinende Journal der DSA-Spieler. Er berichtet regelmäßig über wichtige Geschehnisse und Persönlichkeiten Aventuriens und bietet ständig Kommentare, Erweiterungen und Ergänzungen zum DSA-Regelwerk. Informationen: **Das Schwarze Auge, Postfach 1165, 8057 Eching, Stichwort: "Bote"**

Das Abenteuer beginnt

Die Anwerbung

Meisterinformationen:

Die Handlung beginnt bei einem Aufenthalt der Helden in Arivor. In diesem Abenteuer spielt die Stadt eigentlich nur eine geringe Rolle, aber wenn Sie ein echter Rollenspiel-Fan sind, können Sie auch den kurzen Aufenthalt hier zu einem interessanten und abwechslungsreichen Erlebnis machen: Schildern Sie die altherwürdige Stadt mit ihren Festungen und dem großen Theater, lassen Sie die Helden vom sprudelnden Arivor Wein kosten oder inszenieren Sie Begegnungen mit den leicht hochnäsigen, aber in der Waffenkunst wohlgeübten Arivoren, die mit ihren schlanken Klingen schon manchen spöttelnden Breit-schwertschwinger eines Besseren belehrt haben...

Natürlich sollten Sie nicht vor Beginn des Abenteuers schon große Schlachten herbeiführen, doch eines dürfte schnell klarwerden: Bei aller Lebhaftigkeit und allem Kunstsinn sind die Bürger Arivors in der Mehrzahl treue Anhänger der Rondra.

Hauptthema der Gespräche auf den Märkten und in den

Schänken ist natürlich der unerhört rasche Vormarsch und Triumph der Truppen Al'Anfas (siehe Anhang "Der Perlenmeerkrieg"). Die meisten Bürger mißbilligen, daß die Sklavenhändler ein weiteres Volk unterworfen haben, freuen sich aber zugleich über den Rückgang des novadischen Drucks an den Grenzen.

Das eigentliche Abenteuer fängt an, wenn die Helden eines schönen Tages zum Herren der Stadt gerufen werden: Der Erzherrscher von Arivor, Seneschall Dapifer ter Bredero bittet um ihren Besuch. Die den Helden angebotene Eskorte von zehn Bewaffneten (an ihren weißen Waffenröcken mit gekreuzten roten Schwertsymbolen als Mitglieder des Ardaritenordens kenntlich) macht unzweifelhaft klar, daß der Seneschall das Befolgen seiner Bitten gewöhnt ist.

Wenn die Helden mit den Kriegern ein Gespräch anfangen und Fragen stellen, antworten die Angesprochenen nach einem kurzen, fragenden Blick auf die Anführerin knapp, aber höflich und wahrheitsgemäß. Über die Absichten des Seneschalls wissen sie nichts, über seine Person können sie die allgemeinen Angaben aus dem Anhang liefern und zusätzlich berichten, daß der Meister vor wenigen Wochen beim heldischen Kampf an der Grenze ernstlich verletzt wurde.

Nach dem Eintreffen in den Anlagen des rondrianischen Ordens werden die Helden in die weithin bekannte Ruhmeshalle der Rondra geführt und mit einer Karaffe Wein bewirtet. Während der nun folgenden Wartezeit können sie sich nach Herzenslust in dem großen Raum umschauen und die Statuen der größten aventurischen Helden betrachten: Hier findet man all jene, von denen die Helden als kleine Kinder gehört und gelesen haben: den großen Leomar, Hluthar von Nordmarken, den Drachentöter Festo von Aldyra oder den Echsenbekämpfer Geron den Einhändigen.

Nach einer Weile tritt ein Ordenskrieger herein, der die Helden begrüßt und mit den notwendigen Instruktionen für den Umgang mit dem Meister versorgt.

Wie Sie den Empfang beim Seneschall im Einzelnen darstellen, liegt ganz bei Ihnen: Wenn Sie die schlichte Auftragserteilung vorziehen, werden die Helden einfach in den Saal geführt und erhalten dort in knappen Worten die untenstehenden Angaben.

Falls Sie dagegen Freude haben an echtem Rollenspiel, dann nutzen Sie einige der Möglichkeiten, die die vielschichtige Position des Dapifer ter Bredero bietet und greifen Sie voll in den Vorrat der Etikette: Für Bürger der Provinz Arivor ist der Auftraggeber dann nämlich der Landesherr und als "Eure hochwohlgeborene Durchlaucht" mit Verbeugung zu begrüßen, für Anhänger der Rondra ist er als Meister des Bundes mit Handkuß zu ehren,



während die Gläubigen anderer Zwölfgötter ihn nur als "Eure Eminenz" anzureden haben. Für Elfen, Novadis, Thorwaler, Schelme und andere "Randgruppen" schließlich ist er als Hochmeister des Ardaritenordens mit "Exzellenz" anzusprechen... Sie sehen, der Möglichkeiten sind viele, Hauptsache ist, daß die besondere Stellung des Auftraggebers auch dem letzten Waldläufer unter den Helden klar wird.

Meister Dapifer empfängt die Helden in einem große& Saal halb sitzend und halb liegend in einem breiten Bett Sein Gesicht hat fast die Farbe seines wohlgeschnittenen eisgrauen Bartes angenommen, auf seiner hohen Stirn und der Halbglatze glänzen Schweißperlen, die von Zeit zu Zeit von einem jungen Diener mit einem Bausch abgetupft werden.

Trotz seines schlechten Gesundheitszustandes begrüßt Dapifer die Helden mit unerwartet klarer und kräftiger Stimme. Nach einigem höflichen Geplänkel über bisherige Heldentaten der Charaktere kommt er rasch zur Sache, wenn das die Spieler auch vielleicht nicht sofort bemerken: Der kranke Greis scheint nämlich abzuschweifen, wenn er von einer Vision zu erzählen beginnt, die ihm neulich während eines Fieberanfalles zuteil wurde: Eine Löwin, umgeben von unirdischem Glanz, trat auf ihn zu und begann mit hallender Frauenstimme zu sprechen. Zuerst beschreibt Dapifer vor allem die Schönheit dieser Erscheinung, dann geht er auf die Worte der Göttin ein: Rondra selbst lieferte ihm die Anweisungen, wie er das Löwenschwert der Thalionmel finden könne.

Der weitere Verlauf des Empfangs hängt nun vor allem von der Reaktion der Spieler ab. Wenn diese sofort anbeißen und begeistert um weitere Angaben bitten, vereinfacht sich das Gespräch, wenn sie dagegen nur unklare Vorstellungen haben ("Habbich dochma was von gelesen...") oder gar nichts mit der Sache anfangen können, murmelt Dapifer einige unfreundliche Worte in seinen Bart - auf jeden Fall winkt er einem jungen Krieger, der, eifrig und wie auswendig gelernt, die Legende der Heiligen Thalionmel (in der Fassung am Anfang) vorträgt.

Aufgabe der Helden soll es sein, an Stelle des kranken Seneschalls nach Neetha zu reisen und das Löwenschwert zu bergen. Für seinen Entschluß, statt eines auffälligen Trupps Ordensritter eine bunt gemischte Heldengruppe zu senden, gibt Dapifer eine einfache Begründung: Markgraf Phrenos gilt als Neethaer Regionalist, der das Wohl seiner Provinz manchmal höher stellt als das des Alten Reiches. Vermutlich würde er keinen Augenblick zögern, das Löwenschwert für Neetha zu beschlagnahmen, um eine pilgeranlockende Reliquie und ein Symbol der Stärke der Stadt zu besitzen - und gerade in unruhigen Tagen wie diesen, wo der Süden Aventuriens von Krieg erschüttert wird, gehört eine solch exzellente und dazu noch bedeutungsschwere Waffe nicht in die Hand eines politischen Abenteurers. Aus diesem Gmnd legt Dapifer den Helden nahe, nur sehr unauffällig vorzugehen und auf

jeglichen Kontakt mit den offiziellen Stellen der Stadt Neetha zu verzichten.

Wenn sie die Reliquie schließlich gefunden haben, sollen sie sie unauffällig zum Kontor des Handelshauses Darando bringen, das seit eh und je den Orden mit Zykloppenwaffen beliefert und das das Löwenschwert unauffällig unter anderer Ware nach Arivor schmuggeln wird.

Den genauen Wortlaut der Anweisungen Rondras übergibt Dapifer den Helden verschlüsselt in einer versiegelten Schriftrolle. Die Botschaft wird erst in der Neethaer Ordensburg, deren Leiter ein treuer Gefolgsmann Dapifers ist, geöffnet und entschlüsselt werden. Wie der Seneschall den Helden versichert, ist dies kein Zeichen des Mißtrauens gegen sie, sondern nur der Vorsicht vor Neethaer Taschendieben, deren Geschicklichkeit und Dreistigkeit berüchtigt sind.

Falls die Helden das Gespräch aufs liebe Geld lenken, zögert Dapifer zunächst - sind denn die Ehre und der Ruhm nicht Lohn genug? Schließlich aber kommt er den Helden so weit entgegen, daß er ihnen einen "Spesensatz" von 50 Dukaten anbietet - und aus seinem Gesichtsausdruck wird deutlich, daß er vom Gefeilsche um Erfolgsprämien etc. überhaupt nichts hält.

Statt dessen offeriert er den Helden eine umfassende Reiseausstattung, die sie nach dem Abenteuer behalten dürfen: Sie besteht - außer aus einigen Seilen und Hartwürsten - pro Held aus einer Waffe seiner Wahl aus den Werkstätten des Meister Saladan von Arivor (der Bruchfaktor liegt um 1 Punkt niedriger als Im Regelwerk angegeben) und ein erprobtes Vollblutroß aus Elenviner Zucht - fürwahr eine kostbare Gabe.

Schließlich drängt Dapifer die Helden zu möglichst frühem Aufbruch, da er den Befehl der Göttin schnellstmöglich ausgeführt sehen will.

Die Reise nach Neetha

Meisterinformationen:

Über die genaue Route sollen die Helden selbst entscheiden - es gibt allerdings keinerlei Gmnd, warum sie nicht die Reichsstraße 5 über Silas und Methumis nehmen sollten.

Die detaillierte Ausarbeitung dieser Überlandreise ist für dieses Abenteuer nicht unbedingt notwendig - wenn Sie und Ihre Spieler jedoch Wert auf stimmungsvolles Rollenspiel legen und auch die "kleinen Alltäglichkeiten" des aventurischen Lebens nicht missen mögen, können Sie die verschiedensten Ereignisse in den Städten und Dörfern entlang der Straße gut mit Hilfe der Angaben aus *Das Königreich am Yaquir* und den Begegnungstabellen aus dem *Handbuch für den Reisenden* selbst zusammenstellen.

Nach dem Verlassen der Stadt Methumis gelangen die Helden rasch an die Grenze zur Markgrafschaft Neetha. Hier kommt es zum ersten wichtigen Vorfall:

Die Schlägerei am Wegesrand

Am nördlichen Ufer des kleinen Flusses Tovalla erhebt sich an der Furt ein noch unfertiger Torbau beiderseits des Weges. An dieser Stelle stehen die provisorischen Hütten der Zimmerleute, Steinmetze und Baumeister. auch einige Händler haben sich hier angesiedelt: Es findet sich eine Schänke, eine Hufschmiede und ein Krämerladen, der allerlei Ausrüstungsgegenstände anbietet. Eine Tafel an der "Grenzschänke" informiert den Reisenden, daß genau hier die Grenze vom Methumischen zum Neethischen verläuft. Vor der Schänke tobt eine wilde Schlägerei mit mindestens zehn Beteiligten (viel mehr ist in dem wirren Knäuel aus Armen und Beinen nicht zu erkennen). Die Umherstehenden sehen der Prügelei interessiert, aber ohne Aufregung zu und treten von Zeit zu Zeit zur Seite. wenn mal wieder einer der Kontrahenten einen Erdklumpen in die falsche Richtung geschleudert hat.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden umstehende Gaffer befragen, schlichtend eingreifen oder in der Schänke das Ende der Prügelei abwarten (und welcher Held läßt eine unvermutet auftauchende Kneipe schon links liegen?), erfahren sie die Ursache des Streites: Entzündet hat er sich am Bau einer Reihe von Festungen, die die methumische Südgrenze entlang der Tovalla schützen und die Lücke zwischen dem Südrand der Goldfelsen und dem Meer schließen sollen. In Vinsalt und vor allem im nahen Methumis hofft man, dadurch in Zukunft das Herz des Alten Reiches nach Süden hin besser vor einem Angriff schützen zu können - die Neethaer hingegen befürchten, vom Kern des Reiches künftig vernachlässigt zu werden. Ein reisender Kaufmann aus Bethana hatte nun die Dummheit besessen, den anwesenden Neethaer Fuhrleuten einen Trinkspruch "Auf die Zitadelle!" anzubieten. Die Neethaer ("wilde Steppläufer" in den Augen der übrigen Anwesenden) waren mit einem Aufschrei über ihn hergefallen

Falls die Helden schlichtend in den Streit eingegriffen haben, gönnen Sie ihnen je nach Einsatz 5 & 15 AP. Bei dieser Begegnung kommt es vor allem darauf an, daß die Helden eine Vorstellung von der Lage Neethas erhalten. Daneben können Sie diesen Aufenthalt natürlich nach Herzenslust mit weiteren Erzählungen und Anekdoten ausbauen ("Diese Prügelei eben - wißt ihr noch, wie damals die Hufschmiedin dem Sohn vom Bauern Losso schöne Augen gemacht hat und wo der Vater dann mit der Mistgabel ankam?...")

Besonders der Schankwirt entpuppt sich als begeisterter Westentaschenfeldherr und Amateurstrategie: Er schildert den Helden die Situation mit einigen kühnen Holzkohlestrichen auf dem Tisch: "Seht, so wird uns die Zitadelle schützen... Ja, natürlich könnten wir Neetha mit in den Schutz einbeziehen... Dafür müßten wir dann aber Dröl erobern und uns auf den Loch Harodrol stützen..." Wenn die Helden auf ihn eingehen, spendiert er einige

Runden und eine Mahlzeit und verrät, daß er von sich selbst als "Baron von Süderwacht" träumt.

Außerdem werden die Helden vor umherstreifenden Räuberbanden gewarnt, die der Markgraf von Neetha offensichtlich nicht mehr im Griff hat.

Haben die Helden erst einmal die Ausläufer der Goldfelsen überquert, befinden sie sich im "Wilden Süden" des Alten Reichs. Hier ist die Natur fast unberührt, selten findet sich ein kleines Dorf, noch seltener eine Schenke. Recht häufig dagegen findet man hier unten:

Räuber!

Irgendwo weitab vom nächsten Dorf führt der Weg die Helden durch einen einsamen Pinienhain. Die Landschaft wird hügelig, vereinzelt beeinträchtigen abgerutschte Erdmassen das Vorwärtsskommen.

Meisterinformationen:

Diejenigen Helden, denen eine Reitprobe-2 mißlingt, müssen absteigen und ihr Pferd am Zügel führen.

Als der Pfad gerade besonders gewunden daherläuft, dringen plötzlich Geschrei und Pferdegewieher ans Ohr der Helden. Knapp hundert Schritt voraus hat eine Bande Räuber einen einzelnen Reisenden überfallen. Wenn sich die ersten Helden nähern, fordert der Anführer gerade den Geldbeutel des augenscheinlich wohlhabenden und waffenlosen Mannes. Der Reiter ist in einen kostbaren blauen Rock gewandet, verziert mit einem roten Greifen auf einer goldenen Sonnenscheibe; sein Gesicht und die Hände sind so schwarz wie seine krausen Locken.

Meisterinformationen:

Es handelt sich bei ihm um den **Greifen**, den obersten Herold des Neuen Reiches. (Helden können ihn nach einer Etiketteprobe erkennen, dann fällt ihnen auch ein, daß normalerweise kein gesitteter Mensch einen der unbewaffnet reisenden Herolde angreift oder belästigt. Näheres über den Greif und seine zu erwartenden Verhaltensweisen erfahren Sie aus dem Anhang "Besondere Meisterpersonen".)

Die Wegelagerer sind ein wild zusammengewürfelter Haufen aus Menschen und Goblins, ihre Waffen überwiegend Beutestücke - aber deshalb nicht schlechter als ehrbar erworbene. Die Anzahl der Wegelagerer übersteigt die der Helden um fünf, so daß die Schurken sich überlegen fühlen und auf jeden Fall angreifen.

Werte eines durchschnittlichen Räubers:

MU: 11; LE: 35; AT: 13; PA: 11; RS: 3; TP: 1W+4; MK: 18; GST1; AU: 48; MR: 3

(Natürlich können Sie auch differenziertere Charaktere mit besseren oder schlechteren Werten entwerfen.)



Der Kampf verläuft wie jedes Gefecht in hügeligem Waldland: Helden zu Pferd können ihren Vorteil kaum nutzen und laufen ständig Gefahr, durch das eigene strauchelnde Reittier zu Schaden zu kommen.

Der fremde Reisende macht sich gut auf seinem edlen Glanzrappen und kann sich seinen Gegner durch geschickte Schläge mit dem verzierten Heroldsstab aus Elfenbein vom Leibe halten. Falls einer der Helden in ernste Gefahr gerät, kommt ihm der waffenlose Herold auf ungewöhnlich Art und Weise zu Hilfe: Er entledigt sich des ihn bedrängenden Schurken mit einem herrischen Befehl in einem seltsam eindringlichen Tonfall: "Verschwinde!" Der Räuber stutzt für einen Moment und rennt dann sichtlich irritiert von dannen.

Sobald die erfahrenen Helden die Oberhand gewinnen, flüchten die Räuber unter Zurücklassung der Verwunde-

ten und eines Sackes mit Beutestücken. Eine Verfolgung sollte im dichten Unterholz und Heidegestrüpp enden. Die Beute dagegen können die Helden nach Herzenslust aufsammeln und untereinander verteilen: Es handelt sich alles in allem um acht Goldmünzen (sieben Dukaten und ein Kusliker Rad) zwanzig Taler und diverse Kupfer allerlei Ausrüstungsgegenständen in meist schlechtem Zustand und viel wertlosen Dingen findet man noch einige Scheiben fettigen kalten Braten, der in ein Stück festes Papier eingewickelt ist - wer sich dieses Stück ausdrücklich näher anschaut, erkennt es als einen Wechselchein der Nordlandbank im Wert von 10 D.

Inzwischen stellt sich der Reiter vor und bittet die Helden, ihn als Reisebegleiter aufzunehmen. Wenn sie darauf eingehen, wird er ihnen bis Neetha Gesellschaft leisten. Fragen nach seiner eben bewiesenen Befehlsgewalt beantwortet er ausweichend und verweist auf einen "Stimm-trick". Werden die Fragen bohrend, befiehlt er mit deutlich veränderter Stimme "Hört auf, in mich zu dringen!" (Teilen Sie den Spielern mit, daß ihre Helden sich tatsächlich außerstande sehen, weiterzufragen. Ein "Beherrschungen brechen"-Zauber verpufft bei vollem AP-Verbrauch ins Leere, ein jetzt oder später auf den Greifen angewandter "Odem Arcanum" offenbart bei 1-18 gar nichts, bei 19 und 20 auf dem W20 einen deutlichen Schimmer unbestimmbarer - aber definitiv **nicht** rötlicher - Färbung.)

Seine Gewandtheit im Kampf erklärt der Fremde so: "Nun, den Herolden obliegt die Pflicht, zu wachen, daß auch im Gefecht die Ehrlichkeit gewahrt bleibt. So konnte ich als Schiedsrichter im Turnier und bei manchen Duellen das eine oder andere Manöver kennenlernen." Ohne Antwort bleiben ebenso Fragen nach seinem Auftrag wie solche nach Hofklatsch aus Gareth. Statt dessen erzählt er Erlebnisse von früheren Fahrten durch Aventurien und anscheinend frei erfundene "Legenden aus den fernen Ländern Ombango, Shulm und Kherrish-Yih" (d.h. irgendwelche Sagen, die Ihnen gerade einfallen.) Nach dem Auftrag und Begehr der Helden erkundigt er sich aus höflichem Interesse, aber ohne Bohren oder Nachfragen.

Nach einigen weiteren Reisetagen erreicht die Gruppe ihr Ziel:

Neetha (Meisterinformationen)

Die Ankunft

Die Besiedlung nimmt zur Stadt hin allmählich zu, die Straße wird merklich besser, schließlich taucht die weiße Mauer der Stadt am Horizont auf, ebenso das silberne schimmernde Meer der Sieben Winde. Der Verkehr auf dem Weg ist recht spärlich.

Voraussichtlich werden die Helden die Stadt durch das Vinsalter Tor im Norden betreten. Bei Tag werden sie nur flüchtig nach ihrem Vorhaben befragt und durchgewunken, nach Sonnenuntergang müssen sie sich einer genaueren Prüfung und Durchsuchung des Gepäcks unterziehen, ehe sie passieren dürfen. Wer speziell auf den schwarzen Herold achtet, bemerkt die besondere Höflichkeit, mit der der Gesandte des Mittelreiches hier behandelt wird: man begegnet ihm weit zuvorkommender, als es in anderen Städten des Lieblichen Feldes üblich wäre.

Die Stadt

(Viele interessante und hilfreiche Informationen finden Sie in **SH3: Das Königreich am Yaquir** auf Seite 52 f., deshalb hier nur das Wichtigste.)

Im Bild Neethas macht sich die südliche Lage schon deutlich bemerkbar: Nur die älteren Teile der Stadt sind nach einem festen Schema angelegt, während die jüngeren Viertel mit ihrem Gewirr von engen Gäßchen an eine novadische Stadt erinnern. Die Häuser sind zum Teil aus rosa oder weißem Marmor aus den Eternen, zum Teil aus Lehm errichtet. Nicht selten auch sind Schäden am Marmor mehr oder weniger gekonnt mit weißem Lehm ausgebessert worden.

Ungewöhnlich erscheinen dem Fremden auch die zahlreichen Haine mit Zierpalmen und allerlei exotischen Obstbäumen wie Aprikosen, Perain-Äpfeln und Feigen. Die Gärten sind entweder gut gepflegt und von hohen Zäunen umgeben - oder es verkünden große Schilder, daß der Hain von der Stadt für jedermann angelegt wurde; von Pflege wird allerdings nichts gesagt: Diese öffentlichen Gärten sind alle mehr oder weniger verwahrlost.

Auf den Straßen sieht man allerlei Leben: Neben den in allen Städten üblichen Kleintieren (Klippziegen, Bunte Hauschweine, Mischlingshunde und Scheunenkatzen), die sich auch durch lautes Meckern, Grunzen, Bellen und Maunzen bemerkbar machen, vor allem Bettler und Soldaten, die, nach ihren unterschiedlichen Uniformen zu urteilen, den verschiedensten Einheiten angehören. Die in vielen anderen Städten häufigen Eskorten und Sänften wohlhabender Leute kann man nur recht selten beobachten. Dagegen sind die verschiedenen Schänken und Tavernen zu jeder Tageszeit gut gefüllt mit lautstark debattierenden Bürgern.

Die wichtigsten Themen sind, ähnlich wie in Arivor, der anscheinend unaufhaltsame Vormarsch der Al' Anfaner und ihrer Mengbillier Verbündeten sowie die allgemein verdamnte methumische Zitadellenkette.

Ein weiterer beliebter Zeitvertreib neben dem Diskutieren ist das Spiel, besonderer Favorit ist hier zur Zeit ein Geschicklichkeitsspiel namens "Zoschen", bei dem man seltsam geformte Holzklötze möglichst flink in einen Schacht werfen muß.

Die Ereignisse

Ein genauer Zeitplan für den Aufenthalt der Helden läßt sich unmöglich aufstellen, da jede Gruppe ihre eigenen Vorlieben hat und vieles auch vom Zeitpunkt des Eintreffens abhängt. Aus diesem Grund geben wir nur allgemein eine Liste der Vorfälle, die sich noch **vor** der eigentlichen Suche nach dem Löwenschwert abspielen sollten. Zum Teil dienen sie der Schaffung der typischen Neethaer Atmosphäre, zum Teil bilden sie wichtige Etappen für die Lösung der Aufgabe. Wo, wie und in welcher Reihenfolge Sie die einzelnen Ereignisse am besten ins Spiel einbauen, sei Ihnen freigestellt.

Ein Wort noch zum Stadtplan Neethas in der Heftmitte: Er soll Ihnen nur eine allgemeine Übersicht und Kenntnis von der Lage wichtiger Gebäude vermitteln. Ansonsten können Sie Ihnen attraktiv erscheinende Läden, Handwerker, Tavernen etc. nach Belieben verteilen, wir empfehlen aber, deren Lage auch eindeutig zu markieren, falls die Helden sie nach einiger Zeit erneut aufsuchen wollen.

Abschied vom Greifen

Direkt nach seiner Ankunft lenkt der Greif seinen Rappen in Richtung auf den Palast des Markgrafen Phrenos von Neetha (Näheres zur Bedeutung des Regenten für dieses Abenteuer finden Sie im Anhang "Besondere Meisterpersonen"). Spätestens hier wird es zur Trennung von den Helden kommen, da diese wohl kaum den Herrn von Neetha besuchen wollen. Der Herold verabschiedet sich mit einer Bitte um "den Segen des Sonnengottes für diese tapferen Leute" und reitet auf das Tor der Residenz zu, wo er von einem hochstehenden Palastbeamten begrüßt wird.

Haltet den Dieb!

Während die Helden gerade durch eine belebte Gasse schlendern, ertönt irgendwo vor ihnen der laute Ruf: "Diebstahl! Haltet ihn!" - mit der Folge, daß die Menschen stattdessen rasch zur Seite weichen, um in keinen Streit hineingezogen zu werden. Sofern die Helden nicht **sofort** das gleiche tun,

sehen sie einen kleinen, häßlichen und untersetzten Mann mit Augenklappe auf sich zurennen, der sich immer wieder nach Verfolgern umschaut und ein Bündel umklammert. Wenn einer der Helden in seinen Weg tritt, um ihn festzuhalten, gelingt dies auf jeden Fall. Würfeln Sie trotzdem verdeckt, der Spannung halber! Durch sein flinkes Eingreifen hat sich der Betreffende 10 AP verdient.

Sollte keiner der Helden eingreifen wollen, stößt der Dieb dennoch mit einem von ihnen zusammen oder stolpert über ein Bein und fällt hin. (In diesem Fall ist es natürlich nichts mit Abenteuerpunkten.) Wütend zischt er den betreffenden Helden an: "Verschwinde, verdammter Tölpel/plumpe Kuh!" und zieht einen Dolch. Aufgrund seiner Nervosität geht der Angriff vermutlich daneben (AT 8), der Held hat allerdings keine Parademöglichkeit.

Wie dem auch sei - die Flucht des Missetäters ist gestoppt, der Bestohlene kommt kurzatmig herbeigelaufen. Er ist in reiche, weite Gewänder gekleidet und trägt an Ring- und Mittelfingern kostbare Ringe. Sein Gesicht ist sonnengebräunt, ein mächtiger schwarzer Schnurrbart hängt ihm bis auf die Brust - kurzum, er sieht aus wie ein reicher Scheik der Novadis. Allein sein kahlgeschorener Kopf, der dicke Bauch und der ungewöhnliche Akzent verraten dem Kenner, daß das Opfer vielmehr ein Norbarde fernab der bornländischen Heimat ist.

Der Mann stellt sich als Kirujew Marsaloff vor, Direktor der Neethaer Niederlassung der Nordlandbank. Mit einem raschen Blick auf die Helden stellt er fest: "Ihr seid auch nicht von hier, habe ich recht? Kein Neethaer würde so tapfer einen Dieb aufhalten - hat mir der Schurke doch meinen Geldbeutel gestohlen, pfui." Marsaloff betont seine Dankbarkeit und bringt sie durch einen Dukaten für jeden zum Ausdruck. "Ansonsten, kommt zur Nordlandbank, wenn Ihr mal eine Anleihe braucht oder sonst Euer Geld anlegen wollt - wir kennen uns aus in der Neethaer Geschäftswelt."

Wenn es sich von der Tageszeit her anbietet, lädt Marsaloff die Helden außerdem zu einem Essen oder auf ein gutes Glas Wein ein und hofft, dafür spannende Geschichten aus dem Abenteuerleben zu erfahren - am liebsten natürlich aus dem Bornland.

Über das Löwenschwert weiß er nur, daß es viele Pilger anlockt, die natürlich öfters auch einen Kredit der Nordlandbank brauchen... Sonst äußert er über Neetha nur allgemeine Ansichten, geht nicht auf die Politik ein, sondern beklagt vor allem, daß das Unwesen der Taschendiebe so zugenommen hat. "Man ist ja bei hellichtem Tage seines Beutels nicht mehr sicher, wenn nicht gerade so erlesene Helden in der Nähe sind."

Was die wirtschaftliche Lage der Stadt angeht, bestätigt er, daß sie nicht allzugut aussieht, solange der Handel mit den Zyklopeninseln so schwach ist.

Der Ruf nach Freiheit

An irgendeiner Straßenecke, an der die Helden vorbeikommen, hat sich eine beachtliche Menschenmenge versammelt, um einer Frau zuzuhören, die mit Hilfe einer Schall-

röhre eine Rede hält. Es herrscht trotz oder wegen häufiger Rufe wie "Seid doch leise!" und "Laßt Haline doch reden!" allgemeine Unruhe, so daß die Helden nur wenig verstehen können - doch das sollte eichen um ihnen die Brisanz dieser Rede klarzumachen. Die "Schwarze Haline"

nennen, spricht von "Unterdrückung durch die Vinsalter", "Verrat der Methumier", "Schandbare Citadelle im Norden", "Beleidigung des freien Neetha" und "Rettung durch Freiheit".

In der Menge werden Rufe laut wie "Gut gesprochen!" - "Recht, recht!" - "Nieder mit Amene!" - "Laßt uns die Citadelle schleifen!" Einige andere behaupten: "Wenn wir unabhängig wären, könnten wir wieder mit den Zyklopen handeln!" - "Drol und Mengbilla würden uns helfen!" - "Al'Anfa ist auf unserer Seite" - "Tar Honak wird das Feld ohnehin erobern, seien wir lieber seine Freunde!" und "Der Kaiser wird uns gewiß unterstützen, er hat doch sogar einen Gesandten geschickt!"

Auffällig ist vor allem, daß die umstehenden Neethaer Stadtwachen und Truppen des Herzogs keine Anstalten machen, etwas gegen die Aufrührerin zu unternehmen. Erst als ein sich Trupp Königlich Vinsalter Speerträger nähert und die Situation außer Kontrolle zu geraten scheint - erste Beschimpfungen gegen die "Besitzer" werden laut, Lehmbröcken fliegen ziellos aus der Menge -, greifen die Stadtgardisten durch und treiben die Menge auseinander, indem sie mit der breiten Seite ihrer Schwerter losschlagen. Helden, die sich dem Tumult auf mehr als zwei Schritt genähert haben, geraten mit in das allgemeine Durcheinander und erleiden durch Schläge, Rempelen und Tritte W6-1 Treferpunkte.

Tod allen Feinden Swafnirs!

Wenn sich die Helden in einer Schänke ausruhen und den lauten Gesprächen der Umsitzenden zuhören (die sich - wie zu erwarten - vor allem mit dem Vormarsch Al'Anfas, der Methumischen Mauer und der Unabhängigkeit Neethas beschäftigen), wird das Lokal auf einmal von einer Schar Thorwaler gestürmt - und das ist durchaus wörtlich zu verstehen: Etwa zwanzig baumlange Gestalten, gekleidet in rote, gelbe und weiße Gewänder zweifelhafter Qualität und Sauberkeit, die langen Haare zu wilden Zöpfen geflochten und mit allerlei Spangen geschmückt, die Haut hier und da mit bunten Bildern verziert, betreten die Kneipe und verlangen lauthals nach Bier und Premier Feuer. Rasch werden einige Tische frei, auch wenn die dort Sitzenden gerade noch in angeregter Diskussion schienen.

Der Wirt ist solche Auftritte offenbar gewohnt und schleppt eiligst ein großes Tablett voller Krüge herbei, um sofort wieder hinter die Theke zu eilen und für Nachschub zu sorgen.

Wenn die ersten Humpen geleert sind, beginnen die Thorwaler eine weithallende Diskussion über die Tugenden der Kinder Swafnirs und die Falschheit der anderen Menschen: "Nur wer auf einem Drachen geritten ist, kennt das echte Leben - alle anderen sind elende Wichte!" - "Das wohl:



Grasfressende Bauern oder fette Pfeffersäcke!" Hier findet sich nun keine feinsinnige Abwägung politischer Tatsachen, rasch gewinnt das Gespräch an Schärfe: Ein rotblonde Hünin im viel zu engen Ledermieder beugt sich vor und ruft: "Was sind diese Al'Anfaner doch für Schurken!" - "Götterverfluchte Sklavenhändler!" schallt es ihr im Chor entgegen. "Nah, die Mengbillas sin' noch viel schlimmer!" behauptet ein wilder einäugiger Hüne "Die halten Sklaven un'kaufen tote Wale!" - "Tod allen Walfängern!" ist die Erwiderung der anderen.

Immer hitziger wird die "Diskussion", bei der alle Thorwaler zornig über die südlichen Stadtstaaten und die nördlichen Walfänger herziehen. Schimpfwörter und Flüche schallen durch den Raum, unterstützt von "Das wohl!"-Rufen.

Meisterinformationen:

Wie sich die Helden nun genau verhalten, bleibt ihnen überlassen - sorgen Sie nur für gutes Rollenspiel, egal ob es zu Verbrüderungen oder kleinen Raufereien (aber keinen ernsthaften Streitigkeiten) kommt. Wenn sich die Helden bei einem der Einheimischen nach den Thorwalern erkundigen, erhalten sie etwa folgende Antwort: "Das? Äh, das sind Seesöldner aus Prem. Sie gehören alle zum Otterträger-Banner, oder so... Ihr Schiff, die "Prem's Stolz", liegt im Hafen, angeblich schlafen sie da auch... Ja, die Laute da, das ist ihre Anführerin Gerjanna... Ganz schön ansehnlich, was... diese Muskeln... ihr solltet da mal meine Alte kennenlernen ..." Und so weiter.

Falls sich einer der Helden irgendwie bemerkbar macht, wird er gleich von den johlenden Thorwalem an den Tisch geholt und zum Mithalten aufgefordert - zur Begrüßung reicht man ihm ein gewaltiges Thin (Trinkhorn), gefüllt mit dem, was die Neethaer so als Premier Feuer verkaufen...

Vielleicht möchte der betreffende Spieler nun die Stärke und Aufnahmefähigkeit seines Helden mittels einer Zechprobe unter Beweis stellen: Wenn sie schlecht ausfällt, wird der Held gleichfalls für eine Weile ausfallen, denn mit einem Thorwaler kann man nun einmal nicht mithalten. Doch in jedem Fall hat er neue Freunde gewonnen, die ihm mit lauten Schwüren ("Bei Swafnirs Flossen!" - "Das wohl!") Hilfe in allen Notzeiten versprechen.

Den Helden sollte durch diese Begegnung in Erinnerung gerufen werden, daß die Thorwaler den Gottwal Swafnir verehren und deshalb Todfeinde aller Walfänger sind. Daher sind sie auch leicht gegen alle Einrichtungen zu gewinnen, in denen Walbarten als Fischbein verarbeitet werden.

Auf dem Markt

Wenn die Helden irgendwelche Besorgungen zu machen haben, bietet sich der Neethaer Markt geradezu an. Hier können sie nun nach Herzenslust flanieren, die Waren begutachten - und über die hohen Preise staunen: Alles außer Lebensmitteln kostet etwa 140% des Listenpreises.

Nach einiger Zeit werden sie mehrfach das Wort "West-

markt" aufschnappen: Ein etwas schmieriger Mann flüstert es ihnen als Empfehlung zu: "Bessere Ware und viiiel preisgünstiger". Ein gestandener Herr raunt seiner Begleiterin zu: "Da kann man ja wirklich besser auf den Westmarkt gehen" usw. usf.

Fragen die Helden einen Passanten nach dem Weg zu diesem ominösen Ort, erhalten sie Antworten je nach Heldentyp: "Also, von einem wie Euch hätte ich das nicht vermutet!" oder aber "Kein Wunder, daß Ihr zum Westmarkt wollt..." und eine knappe Wegbeschreibung.

Der Westmarkt entpuppt sich schließlich als kleinerer Platz, der mit Ständen und Auslagen vollgestellt ist. Dazwischen gehen Neethaer vor allem der unteren Schichten umher und betrachten die Handelsgüter, die hier in der Tat erheblich preiswerter sind.

Meisterinformationen:

Beim Westmarkt handelt es sich um einen - in dieser Art im Lieblichen Feld einzigartigen - Hehlermarkt: Nahezu alle hier angebotenen Objekte sind "heiße Ware", wie aus den Gesprächen der kaufwilligen Passanten rasch deutlich wird.

Die Ursache für diese Erscheinung liegt in der Kompliziertheit der Neethaer Justiz: In einem so zivilisierten und wohlorganisierten Land wie dem Lieblichen Feld muß man erst Unmengen von Formularen und Bescheinigungen ausfüllen, ehe man sein geraubtes Eigentum zurückerhält - natürlich auch nur dann, wenn der Dieb überhaupt gefaßt wurde und die Beute noch bei sich hatte.

Diese Formalitäten kosten nun überaus viel Zeit und Geld (Papier für Formulare ist kostbar, so daß hohe Gebühren kassiert werden) und selbst dann ist es nicht sicher, daß man das Eigentum wirklich wiederbekommt:

Besonders schöne Stücke bleiben unidentifizierbar und wandern erst ins Magazin und dann, irgendwie, in die Markgräfliche Schatzkammer.

Deshalb haben sich die Neethaer angewöhnt, nach Diebstählen einfach zum Westmarkt zu gehen und das "Verlorenene" zurückzukaufen, doch Eile ist geboten, denn viele - zumeist wertvolle und ausgefallene - Dinge finden rasch auch andere Interessenten.

Wenn die Helden hier einkaufen wollen, hindert sie nichts daran - die Preise sind wirklich angenehm niedrig -, doch von Zeit zu Zeit erscheinen hier auch Geweihte der Travia und appellieren an das Gewissen zumindest der ehrlichen (oder ehrlicher wirkenden...) unter den Charakteren.

"Ein feste Burg, erbaut zu trotzen allen Feinden!"

Über kurz oder lang werden sich die Helden auch zur Ardaritenfestung im Südosten der Stadt begeben. Diese wehrhafte Burganlage sieht wirklich so Streitbar aus, wie es das bekannte Soldatenlied behauptet - einzig die rosa-weiße Farbe der hohen, wehrhaften Mauern läßt sie ein wenig verspielt wirken.

Nach dem Passieren einiger Kontrollen geleitet man die Helden in das Hauptgebäude der Burg.

Meisterinformationen:

Haben die Spieler Ihnen einen Strich durch die Rechnung gemacht und Sie um all die zuvor geschilderten Stadtszenen gebracht, indem sie sofort zur Burg eilten, greifen Sie ganz einfach zu einem Trick:

Der von Dapifer verwendete Code ist in diesem Fall derartig alt und geheim, daß er vor dem nächsten Morgen nicht entschlüsselt werden kann...

Wenn es so weit ist, werden die Helden vor Nepolemo ya Torese, den Oberst-Komtur der Burg, geführt. Der etwa vierzigjährige Recke begrüßt und bewirtet sie und fragt sie höflich nach ihren Erlebnissen auf der Fahrt.

Von der Anwesenheit des Greifen in Neetha ist er wenig erfreut, denn er ist *allen* Beamten des Mittelreichs gegenüber mißtrauisch - auch wenn der Herold persönlich als integer und glaubwürdig bekannt ist, wie der Ordensmann widerwillig zugibt.

Nach einigen weiteren höflichen Worten kommt der große Augenblick: Nepolemo trägt von einem Pergament vor:

Meisterinformation:

Diese militärisch knappe Botschaft enthält bereits alles, was nötig ist: Die Helden sollen sich am wöchentlichen Feiertag (der hier statt Praiostag Rondratag heißt) auf den zweiten Brückenpfeiler stellen - denn Rondra ist die Zweite unter den Göttern.

Auf diese Lösung sollten die Spieler eigentlich selber kommen - nur wenn es ihnen gar nicht gelingen will, können Sie ja durch Nepolemos Mund Lösungshilfen anbieten.

Was das genaue Datum angeht, empfehlen wir, daß Sie das Gespräch auf der Ardaritenburg drei bis vier Tage vor dem nächsten Rondratag stattfinden lassen, so daß den Helden noch einige Tage Aufenthalt bleiben, in denen Sie die Stadt und ihre Bewohner voll ausspielen können.

(Sollten Ihre Spieler zu der äußerst seltenen Spezies gehören, die das Verstreichen der Wochentage exakt nachhält, müssen Sie wohl zu einem Trick greifen und durch Verzögerungen bei der Übersetzung dafür sorgen, daß es nicht bereits Rondratag ist.)

Der Oberst-Komtur ist im übrigen sehr von der Botschaft Rondras begeistert: Das sei doch die wahre Sprache - knappe Befehle wie beim Heer, kein unnötiges Herumgerede. Er bittet die Helden eindringlich, ihm die Originalschriftrolle für die Ordensarchive zu überlassen.

Was die Zeit bis zum Rondratag angeht: Nepolemo legt den Helden auf jeden Fall nahe, ihre Unterkunft im Lager der Pilger an der Furt zu wählen - denn dieser rondragefällige Akt werde die Göttin gnädig stimmen und die schwierige Suche bestimmt vereinfachen. Auch sei es in der Gemeinschaft der Gläubigen bedeutend einfacher, alle Sinne auf daserspüren von Rondras Macht zu richten.

Das Zeltlager

Wie die Spieler angesichts der Bedeutung des Löwenschwertes bestimmt schon selbst erraten haben, sind ihre Helden beileibe nicht die einzigen, die nach dem göttlichen Artefakt suchen.

Fast jeder Pilger unternimmt einige Versuche, die geweihte Klinge zu finden - meist, ohne überhaupt auf Erfolg zu hoffen. Aus der Schar der Pilger rekrutieren sich die meisten der Schaulustigen, die die Hoffnung auf ungestörte Suche zunichte machen.

Auf dem Gelände südlich des Rondratempels hat sich ein Zeltlager gebildet, wo die zahlreichen Pilger Unterkunft finden. Dabei sieht man dem Ganzen die rondrianische Einstellung sofort an: Das Leben läuft fast mit militärischer

Disziplin ab, zu den meisten Zeiten des Tages herrscht fast völlige andächtige Stille - die Zelte selbst sind natürlich von den Pilgern so schnurgerade in Reih und Glied aufgebaut worden, daß ein Wehrheimer Korporal seine Freude daran hätte.

Meisterinformation:

Da die Helden vermutlich über kein eigenes Zelt verfügen, müssen sie entweder eines für 10 Dukaten kaufen oder aber Unterschlupf bei anderen Pilgern suchen, die noch freie Plätze in ihren Zelten haben.

Es wäre vorteilhaft für das Spiel, wenn Sie die Helden tatsächlich auf einige der im folgenden beschriebenen Schwertsucher verteilen könnten.

Konkurrenz belebt das Geschäft...

Neben den frommen Rondrianern, für die das Durchwühlen des Chababschlammes eine religiöse Pflicht ist, gibt es noch jene, die gezielt nach Neetha gekommen sind, um aus den

verschiedensten Gründen speziell nach dem Löwenschwert zu suchen. Während des Abenteuers sind es sechs Personen, die eine ernste Konkurrenz für die Helden darstellen:

Rondrian Donnerhall von Donnerbach

Rondrian ist ein treuer Geweihter der Kriegsgöttin und ein überzeugter Ehrenmann. Nach einigen Missionen in der Wildnis Nordaventuriens und am Gareth Hof hat er gelobt, nach Neetha zu ziehen, um nach der Reliquie der Thalionnel zu suchen und sie bei Erfolg seinem heimatlichen Rondratempel zu stiften.

Mit seiner angenehmen Erscheinung und dem ritterlichen Auftreten (und der sofortigen Bereitschaft, die Charaktere in seinem kaum genutzten Zelt aufzunehmen) sollte er den Helden prinzipiell sympathisch sein - wären da nicht zwei Dinge, die ihn wohl gerade nach dem Diebstahl der Waffe zum Opfer wilder Verdächtigungen machen werden: Rondrian besitzt keinen Schatten (er wurde ihm von einem Dämonisten in Greifenfurt geraubt) und trägt das Fell eines Löwen um die Schultern (das treue Tier begleitete ihn einst bei vielen Abenteuern und kam um, als es seinem Freund das Leben rettete). Da Rondrian nur ungern über diese Ereignisse spricht, wird er vermutlich als verkleideter Geweihter des Namenlosen verdächtigt werden. Rondrian nimmt derartige Unterstellungen als Teil seines Schicksals hin und würde nur in äußerster Bedrängnis um ein rettendes Wunder bitten.

Rondrians Werte:

MU:15	AG: 4	Stufe: 8	Alter: 36
KL: 13	HA: 4	MR: 5	Größe: 1,89
CH: 15	RA: 8	LE: 58	Haarfarbe: mittelblond
GE: 13	GG: 3	AE/KE: 59	Augenfarbe: grün
KK: 11	TA: 3	AT/PA: 15/11 (Bastardschwert)	
	RS: 4		

Herausragende Talente: Fesseln/Entfesseln 11, Gefahreninstinkt 12, Reiten 12, Bekehren 12, Heilkunde Wunden 9, Persönliche Waffe (Hornbogen) 10

Baron Gernot von Gartrimpen

Der junge Freiherr hat sich in seiner bornländischen Heimat bereits einen Namen gemacht - wenn auch weniger als Kämpfer denn als Verfasser schwärmerischer Preislieder auf die populäre Gräfin Thesia von Ilmenstein, die schärfste Konkurrentin des Adelsmarschalls Jucho von Dallenthin.

Gernot ist nur einer aus der großen Schar der Verehrer Thesias, und die Chancen sind gering, daß sie seine Liebe erwidert; doch er hofft, daß die herbe Schönheit ihn erhören wird, wenn er der als gestandener Kriegerin und Waffensammlerin bekannten Adligen das vielbesungene Löwenschwert verehren kann - hat sie ihm nicht bei der letzten Adelsversammlung zugelächelt?

Fast ebenso bewegt preist er auch die Göttin und betont, wie unendlich tief ihn doch das Streben nach größerem Ruhme Rondras erfaßt habe, seit er mit seiner schwierigen und gefährvollen Suche begann - die er allerdings mit mehr Begeisterung als Geschicklichkeit oder Überlegung durchführt. Wenn er sich ungestört fühlt, kann man ihn sogar schon an den Worten feilen hören, mit denen er seiner bewunderten Gräfin Thesia das Löwenschwert überreichen will.

Baron Gernots Werte:

MU:16	AG: 2	Stufe: 7	Alter: 27
KL: 13	HA: 4	MR: 8	Größe: 1,82
CH: 10	RA: 2	LE: 48	Haarfarbe: weißblond
GE: 12	GG: 2	AE/KE: -	Augenfarbe: braun
KK: 14	TA: 4	AT/PA: 13/12 (Degen)	
	RS: 3		

Herausragende Talente: Ringen 12, Reiten 11, Schwimmen 13, Betören 9, Musizieren 14

Firlionel Nachtschatten

Der Auelf zählt zu den wenigen seines Volkes, die die akademische Laufbahn eines Magiers gewählt haben. Noch ungewöhnlicher ist, daß er dazu noch die reine Forschung zu seinem wichtigsten Anliegen gemacht hat: Von ihm stammt die überaus umstrittene "Vereinheitlichte Kräftetheorie", nach der alle Mächte eine Form von Magie sind: Als Elf lehnt er die Vorstellung allmächtiger Götter ab (die jüngst aufgetauchten Gerüchte um alte Elfengötter hält er für "das Gestammel einiger wirrer Existenzen") und lehrt, die Zwölf seien nur die Ausprägungen bestimmter magischer Teilgebiete - Praios z.B. die Verkörperung der Antimagie. Firlionel sucht nach dem Löwenschwert, weil er hofft, mit Hilfe dieses Artefaktes beweisen zu können, daß die "Göttin Rondra" nicht mehr als die personifizierte Kampf magie ist... In Gegenwart von Kriegen und Rondragläubigen hütet sich der stets in weiße Gewänder gekleidete Elf erst einmal, seine Lehre zu verkündigen - ist es jedoch zu vermuten, daß die Fremden seine Ausführungen nicht mit "unwürdiger Brachialgewalt" unterbrechen werden, pocht er auf die "elfische Freiheit der Rede" und wird alle anderen Schwertsucher von seinen Theorien überzeugen wollen.

Firlionels Werte:

MU: 13 AG: 1⁺ Stufe: 13 Alter: 98
KL: 17 HA: 3 MR: 15 Größe: 1,64
CH: 16 RA: 4 LE: 61 Haarfarbe: silbern
GE: 13 GG: 2 AE/KE: 44 Augenfarbe: grün
KK: 8 TA: 2 ATIPA: 13/13(Kampfstab)
RS: 1

• **Einziger Aberglaube:** Firlionel glaubt fest, daß es keine Wunder gibt.

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt 11, Lesen/Schreiben 11, Selbstbeherrschung 13, Lehren 12, Sternkunde 13, Geschichte 10, Alte Sprachen 12

Zauberfertigkeiten: Odem Arcanum 17, Analüs Arcan-structur 17, Fulminictus 13

Karsham Thamar al-Rikk ibn Thufir

Man würde kaum erwarten, ausgerechnet hier auf einen Novadi zu stoßen, der überdies nach einer zwölfgöttlichen Reliquie sucht. Doch in Zeiten höchster Not überwinden auch die stolzen Wüstensöhne altegehegte Abneigungen - und Not herrscht im Moment gewiß: Selem, Unau und die Hauptstadt Mherwed in der Hand der feindlichen Boroni, der Kalif verschollen, der Sultan von Unau geflüchtet. Unter diesen Umständen machte sich der Stammeskrieger auf, das Löwenschwert zu finden und gegen seine Feinde zu führen - denn, so seine Logik, eine Waffe, die Hunderte von Novadis töten konnte, muß bei den ungläubigen Al'Anfanern erst recht verheerenden Schaden anrichten. Nach zahlreichen Gefechten mit Al'Anfanen und Mengbillanen konnte

er sich schließlich bis nach Neetha durchschlagen.

In seinem glühenden Haß gegen die Al'Anfaner schreckt er nicht einmal davor zurück, in die trüben Wasser des Chabab zu tauchen und dort entschlossen (aber bisher erfolglos) nach der Klinge zu suchen.

Den Helden gegenüber verhält er sich ziemlich freundlich und versucht vor allem, Unterstützung für seinen Krieg gegen Al'Anfa anzuwerben. Die Beziehungen zu den übrigen Schatzsuchern reichen von freundschaftlich (Gernot) über reserviert (Rondrian, Firlionel, Chalandria) bis zu ausgesprochen gespannt und feindselig (Dulacia).

Karshams Werte:

MU: 15 AG: 1 Stufe: 11 Alter: 42
KL: 13 HA: 5 MR: 8 Größe: 1,89
CH: 13 RA: 4 LE: 73 Haarfarbe: schwarz
GE: 12 GG: 2 AE/KE: - Augenfarbe: dunkelbraun
KK: 14 TA: 3 ATIPA: 14/12(Tuzakmesser)
RS: 3

Herausragende Talente: Schwerter 13, Reiten 13, Heilkunde Wunden 14, Tanzen 10, Kriegskunst 12

Chalandria Huttenar

Anders als die übrigen hier beschriebenen Meisterpersonen sucht die stämmige Havenerin das Löwenschwert nicht um seiner Bedeutung willen, sondern aufgrund seines materiellen Wertes und des guten Preises, den es bei einem Sammler erzielen wird. Denn die Bezeichnung "Händlerin", wie sie sich selbst nennt, trifft eigentlich nur einen Aspekt der vielseitigen Reisenden: Chalandria ist vor allem eine professionelle Schatzsucherin. So drang sie mehrmals in die versunkenen Teile Havenas vor, forschte in unwegsamen Gebirgen nach verlassenen Drachenhorten und durchstöberte die Schatztruhen tulamidischer Antikenhändler.

Nachdem ihr Versuch mißlang, für diese Aufgabe die berühmte Taucherglocke des Meister Leonardo zu kaufen, entschied sie sich widerwillig, wie in früheren Tagen selbst in den Chabab zu tauchen - allein, denn Mißtrauen gegenüber allen Konkurrenten ist ihr hervorstechendster Charakterzug. sie auch niemals einem anderen Pilger Unterkunft gewähren.

Chalandrias Werte:

MU: 13 AG: 4 Stufe: 11 Alter: 39
KL: 13 HA: 1 MR: 10 Größe: 1,75
CH: 15 RA: 1 LE: 67 Haarfarbe: dunkelblond
GE: 15 GG: 7 AE/KE: - Augenfarbe: graublau
KK: 11 TA: 2 ATIPA: 12/11 (Schwert)
RS: 1

Herausragende Talente: Boxen 10, Wildnisleben 12, Klettern 10, Sinnenschärfe 10, Feilschen 14, Gassenwissen 9, Schätzen 12, Zwergennase 10, Geschichtswissen 9

Dulacia Lanera

Die blasse junge Frau mit ihren dunklen Augen und schwarzen Haaren ist ohne Zweifel eine sehr attraktive Erscheinung - dazu kommt noch die durch langes Kampftraining erworbene Geschmeidigkeit ihrer Bewegungen. Doch die schweigsame Mengbillanerin scheint sich ihrer Wirkung auf die Umgebung nicht bewußt zu sein - Annäherungsversuchen begegnet sie höflich, aber ohne rechtes Verständnis. Ihre Zeit gehört überwiegend ihren Waffen, die sie ständig pflegt. In Wahrheit ist die Kriegerin eine Abgesandte des Mengbillaner Borontempels und gehört zu den "Krallen des Raben", einem fanatischen Geheimbund von borongläubigen Kriegern. Ihr Auftrag ist es, mit allen Mitteln an das Löwenschwert zu kommen - und Mord und Betrug gehören zu den erlaubten Methoden.

Stellen Sie Dulacia so dar, daß ihre Helden sie sympathisch finden und ihre stille Anwesenheit etwa bei Gesprächen akzeptieren. Die wahre Natur der Mengbillanerin darf in dieser Phase des Abenteuers noch nicht offenbar werden.

Dulacias Werte:

MU: 14	AG: 2	Stufe: 15	Alter: 31
KL: 14	HA: 4	MR: 11	Größe: 1,79
CH: 15	RA: 3	LE: 89	Haarfarbe: schwarz
GE: 16	GG: 2	AE/KE:-	Augenfarbe: dkl.braun
KK: 15	TA: 0	AT/PA: 15/12	(Zweihänder)
	RS: 3		

Herausragende Talente: Schußwaffen **16**, Akrobatik **10**, Reiten **12**, Springen **10**, Sinnesschärfe **12**, Lügen **13**, Selbstbeherrschung **13**

Dies sind natürlich nur einige Anregungen - mit Ausnahme der letzten Figur (der "Bösen" dieses Abenteuers) können Sie alle Charaktere weglassen und statt dessen neue erfinden, die besser zu Ihren Spielern passen. So wäre es auch reizvoll, neben diesen "Einzelkämpfern" eine weitere Heldengruppe auftreten zu lassen, die Ihrer eigenen ähnelt und dieselben Motive hat: das Streben nach Ruhm, Goldgier und ein bißchen Ehrgefühl.

Das tägliche Leben

Im Zeltlager der Pilger finden die Helden durchaus interessante Gesprächspartner - aber für eine Versammlung von Rondragläubigen gibt es auch anderen Zeitvertreib: Diejenigen, die gerade nicht bis zum Nabel im Chabab waten, meditieren über Rondras göttliche Heldentaten oder üben sich im Kampf.

Besonders häufig ist dabei das Stockfechten vertreten, an dem die Helden natürlich auch teilnehmen können: Sie suchen sich einfach einen geeigneten Partner und einen Stock von zwei Schritt Länge.

Meisterinformationen:

Alle bei diesen Kämpfen erlittenen und erzielten SP sind wie beim Boxen und Ringen imaginär - mit einer Ausnah-



me: Bei Paradeplatzern erlittene SP sind echt: Der Verteidiger hat sich zu ungeschickt angestellt.

Es spricht natürlich nichts dagegen, daß die meist kampferfahrenen Pilger auch zu Rondras Freude ein regelrechtes Turnier veranstalten, wenn Sie den Helden die Wartezeit im Lager verkürzen wollen.

Essen und Trinken bekommen die Pilger in einer Garküche mit Ausschank, die in einem großen Zelt in der Mitte des Lagers steht. Die Speisekarte ist einfach: Rohalstag Weißkohl mit Speck, Feuertag Bohnen mit Speck, Wassertag Weißkohl mit Speck, Windtag Bohnen mit Speck, Erdstag Weißkohl mit Speck, Marktag Bohnen mit Speck, Rondratag Fleischmus mit Paprika, dazu Schwarzbrot.

Es ist aber ebenso möglich, daß sich die Helden in der Stadt mit edleren Gerichten versorgen - auch wenn es dann unter den Pilgern zu spöttischem Naserümpfen über die "feinen Pinkel" kommt.

Ein Besuch in Neetha ist jederzeit ohne Probleme möglich und wird von vielen Pilgern gemacht, die einmal die berühmten marmornen Paläste sehen wollen.

An jedem Tag wird am späten Vormittag auf dem Platz in der Mitte des Lagers ein festlicher Feldgottesdienst zu Ehren Rondras begangen: Ein Geweihter aus dem Tempel leitet

ihn, unterstützt von einem Ordensmann der Ardariten. Bei diesem Ereignis regelmäßig anwesende Rondrageweihte gewinnen am Rondratag einen Karmapunkt - bei Abwesenheit werden sie sich seltsamen Blicken ausgesetzt sehen, wenn sie nicht gar von den Pilgern gemieden werden.

Die Thalionmel-Furt

Etwas östlich des Zeltlagers führt die nach der Heiligen benannte Furt durch den Chabab - nach dem Einsturz der Brücke die einzige Möglichkeit, den Fluß zu durchqueren. Jetzt, im Boronmond 16, ist die Furt noch gut passierbar - man rechnet aber für die nächsten Tage und Wochen mit dem Beginn der herbstlichen Regenfälle in den Hohen Eternen, die für ein Ansteigen des Flusses sorgen und dadurch die Furt versperren werden.

Zur Zeit halten sich jeden Tag bis zu einhundert Pilger im Fluß zwischen der Furt und den unter Wasser liegenden Resten der eingestürzten Brücke auf und baden im Wasser, tauchen Waffen hinein oder durchwühlen mit viel Begeisterung den Schlamm auf der Suche nach dem heiligen Löwenschwert.

Meisterinformationen:

Es spricht nichts dagegen, daß sich Ihre Helden ebenfalls in den Chabab begeben: Das Wasser ist angenehm warm, und hat erholsame Wirkung (pro Badetag zwei verlorene LP zurück). Falls die Helden nach dem Schwert suchen wollen, ist pro Tauchversuch eine Schwimmprobe +2 nötig. Egal, wo die Helden suchen, ob an der Furt, an der Brücke oder unten am Rondra gewidmeten Pfeiler: Das Schwert finden sie nicht - vielleicht aber anderes. Würfeln Sie pro Tauchversuch mit dem W20 - bei 1-4 findet sich ein Gegenstand, dessen Art Sie bitte mit folgender Tabelle bestimmen:

- | | |
|--------------|--|
| 1-3 | rostiger Khunchomer |
| 4-5 | alte Sandale links |
| 6-7 | alte Sandale rechts |
| 8-12 | Tonkrug mit Loch |
| 13-15 | verschlossener Tonkrug mit saurem Wein |
| 16-17 | Hufeisen |
| 18 | Kutscherpeitsche |
| 19 | Stück Zaumzeug/Steigbügel |
| 20 | Halskette, Wert 5 Taler |

Der große Tag

Ist der Rondratag endlich herangekommen, steht einer Durchführung der göttlichen Befehle nichts mehr im Wege. Die Helden sollten sich allerdings möglichst eine Zeit aussuchen, bei der nicht viele Zuschauer anwesend sind - das Beste wäre, wenn sie sich während des Rondratags besonders groß begangenen Gottesdienstes davonstellen.

Wenn die Helden dann am Fluß stehen, müssen vielleicht einige von ihnen ihre Wasserscheu überwinden - doch Rondras Befehle scheinen eindeutig: Alle Helden sollen sich auf den Brückenpfeiler stellen. Das Schwimmen durch den träge dahinfließenden Chabab gestaltet sich ohne Probleme und macht nicht einmal eine Probe erforderlich.

Der Rondrapfeiler

Der ehemalige Stützpfeiler der zerstörten Chababbrücke ist von Neetha aus gesehen der zweite und erfreulicherweise nur wenig durch Satinavs Hörner beschädigt: Er reicht bis etwa dreiviertel Schritt unter der Wasseroberfläche, so daß selbst Zwerge hier stehen können. Die rauhe Oberseite mißt etwa drei Schritt im Geviert.

Sobald die Helden den Pfeiler erreicht haben, verdunkelt sich der Himmel auffallend rasch: Von Osten her treibt aufkommender Wind schwarze Gewitterwolken stürmisch auf Neetha zu, die Wellen des Chabab beginnen heftiger zu werden. In der Feme zucken bereits die ersten Blitze.

Meisterinformationen:

Vermutlich werden sich Ihre Spieler einige Sorgen machen: Die Helden stehen bis zu den Knien im unruhigen Wasser und bilden die höchsten Erhebung im Umkreis von einigen zehn Metern - ein Blitzschlag kann da leicht die ganze Gruppe auslöschen...

Auf Anfrage können Sie ihnen bestätigen, daß die sofortige Rückkehr ans Ufer eigentlich noch gefahrlos gelingen müßte.

Das Ganze ist natürlich auch eine Probe Rondras, um den Mut der Helden zu testen: Wenn sie diesmal versagen und zum sicheren Festland flüchten, können sie nach einer Woche noch einen Versuch wagen, bei dem genau das gleiche passiert - abermals verdunkelt sich der Himmel. Flüchten die Helden wiederum, sind sie in den Augen Rondras einfach ein Haufen Feiglinge ohne Opfermut, und am schwarzen Himmel erscheint ein merkwürdiges Bild: Eine riesige, matt abwinkende Hand.

Wir gehen aber davon aus, daß Ihre Helden von anderem Schlage sind, und fahren mit der eigentlichen Handlung fort: Während vom fern erscheinenden Ufer nun erfreute Ausrufe der Gläubigen über das plötzlich Gewitter herüberschallen, wird es draußen im Fluß allmählich arg ungemütlich: Feuchte Böen zerren an den Kleidern der Helden, schäumende

Wogen prallen gegen ihre Schenkel, immer näher kommen die züngelnden Blitze. Der Wind treibt erregt kreischende Möven vor sich her, alle anderen Tiere haben sich dagegen angstvoll verkrochen.

Dann fallen die ersten Regentropfen herab: Erst einige wenige, die mit unangenehm lautem Geräusch gegen Helme und Köpfe platschen und in ungezählte Partikel verspritzen, danach immer mehr, wie ein dichter Vorhang. Schließlich öffnen sich die Schleusen des Himmels ganz, und der Regen stürzt faßweise hinab - das Wasser rings um die Helden scheint zu kochen, so wird es durch Wind und Regen aufgewühlt. In Kürze sind die Helden naß bis auf die Haut, die Kleider mit Wasser vollgesogen. Regentropfen prallen fast schon schmerzhaft in ihre Gesichter und rauben ihnen beinahe die Sicht - doch die um sie herum niederfahrenden Blitze können sie immer noch erkennen - sie sind ja auch hell und nah genug.

Unheimlich schnell sind die Wellen des Chabab gestiegen: Die Gischt spritzt jetzt manchmal bis über die Köpfe der Helden, das Stehenbleiben wird immer schwieriger. Im Licht eines Blitzes kann man einen ertrinkenden Trallopier Riesen vorbeitreiben sehen...

Den Helden mag es vorkommen, als seien sie zurückversetzt in die Tage von Thalions Opfergang.

Meisterinformationen:

Den Spielern müßte klar sein, daß ihre Helden nun den Rückweg zum Ufer nicht mehr lebend schaffen können - sie würden trotz aller Körperkraft und Geschicklichkeit davongerissen.

Natürlich kann es nicht Ihrem Interesse sein, die Helden zu diesem Zeitpunkt zu ersäufen - um der Spannung willen sollen sie dennoch für jeden Helden verdeckt irgendeine Probe würfeln, daß Ergebnis ignorieren und düstere Kommentare abgeben wie: "Na, gerade noch", "Glück gehabt, du hast dich noch halten können", "Beinahe..." usw.

Schließlich tobt das Unwetter direkt über der Furt. Vermutlich ist der Gottesdienst unter freiem Himmel längst abgebrochen worden, doch das kann man allerhöchstens vermuten - schließlich ist das sechzehn Schritt entfernte Ufer nicht einmal mehr zu sehen...

Eine Heilige erscheint

Plötzlich fährt ein Blitz direkt bei den Helden nieder - und auf einmal steht vor ihnen die leuchtende Erscheinung einer schönen und majestätischen Kriegerin in einer altertümlichen Rüstung: Thalionmel die Löwin.

Sie scheint in einem inneren Feuer zu strahlen, ihr Körper zeigt besonders helles Licht an Linien, die kreuz und quer



über ihr Gesicht und die nackten Arme laufen - die einzige Erinnerung an ihre Zerstückelung durch die gegnerische Übermacht.

Die "Löwin" spricht mit der Eindringlichkeit und Majestät einer Heiligen. (Und der ist ein schlechter Rollenspieler, der in dieser Situation ungerührt bleibt.) Doch zugleich zeigt sich auch die Wahrheit jener Berichte, die ihre Freundlichkeit rühmen:

Thalionmel beginnt mit einem feinen Lächeln: "Meine Freunde, seid mir begrüßt im Namen der Göttin. Ihr seid die Abgesandten eines großen und rondragefalligen Recken und habt auch selbst Euren Mut bewiesen - so soll Eure Suche erfolgreich sein. Doch dazu müßt Ihr einen anderen Ort aufsuchen - Ihr glaubtet doch wohl nicht, das Löwenschwert sei zu finden, indem man nur tüchtig im Schlamm wühlt? Oh nein, es ist nicht hier - um es zu bekommen, müßt Ihr meinem Beispiel folgen und Euch der Garde des Tugruk Pascha stellen - zu Füßen seines Thrones...

Rondra sei an Eurer Seite!"

Mit einem letzten Nicken verschwindet die Heilige wieder - und wenn sich die Helden umschauen, stellen sie erstaunt fest, daß das Gewitter fast ganz abgeklungen ist. Von einem Gefühl der Ehrfurcht und nie gekannter Zuversicht bewegt, können sie nun wieder auf das Festland zurückkehren.

Teilen Sie den Spielern mit, daß ihr Mut-Wert um 4 Punkte gestiegen ist. (Diese Steigerung gilt jedoch nur für die nächste Aufgabe, die den Helden nun bevorsteht: die Begegnung mit dem Heer der Novadis.)

Wiederim Lager

Wenn die Helden in das vom Sturm recht mitgenommene Lager zurückkehren, müssen sie durch allerlei Schlammputzen waten, vorbei an Leuten in nassen Kleidern, die umgeworfene Zelte aufrichten, vollgelaufene Kessel leerschöpfen und andere Folgen des Gewitters beseitigen. So kann es auch schon einmal passieren, daß die Helden von einem unaufmerksamen Arbeiter mit Schlamm bespritzt werden oder einen Wasserguß abbekommen. (Nicht, daß das bei den eh klitschnassen Kleidern einen Unterschied machen würde...)

Wohnen die Helden allein in einem eigenen Zelt, so ist es während des Sturmes umgestürzt, alle Ausrüstung ist naß.

Meisterinformationen:

Diese Vorfälle dienen nicht dazu, die Helden zu schikania-
nieren - sie sollen ihnen einfach zeigen, daß auch das
tägliche Leben weitergeht und die Begegnung mit einer
Heiligen sie selbst noch lange nicht der Welt entrückt hat.

Der Thron des Tugruk Pascha

Wenn sich die Helden nach dem von Thalionmel angegeben Ort erkundigen, erfahren sie, daß der novadische Heerführer der Überlieferung nach auf einem kleinen Hügel im Südwesten der Brücke stehend die Schlacht beobachtet hat. Noch heute ist der Hügel deshalb verrufen und wird von den Neethaern gemieden.

Der Hügel liegt etwas abseits der Karawanenstraße nach Drol inmitten einer von Krautstreifen, Sträuchern und vereinzelten Bäumen geprägten offenen Heidelandschaft und ist die höchste Erhebung im Umkreis.

Am Fuße des Hügels sind verwitterte Pfähle zu erkennen, die finsternisbannende Symbole des Praios tragen und den unheiligen Einfluß des Ortes von der Straße abwenden sollen. Das Erklettern des Hügels ist ohne Probleme möglich. Von der Hügelkuppe aus haben die Helden einen guten Rundblick über das Umland: Im Osten und Süden die Straße, im Westen das Meer, im Norden der nahe Chabab und dahinter die Stadt Neetha.

Meisterinformationen:

Mit der Wahl dieses Ortes für seinen Thronessel stellte der Novadi sowohl seinen Adlerblick wie auch seine Furchtsamkeit unter Beweis: Für die meisten Spieler sind die ziemlich weit entfernte Furt und die Brücke kaum zu erkennen.

Verdammt bis in den Tod

Während die Helden auf dem Hügel warten, beginnt im nahegelegenen Fluß das Wasser etwas zu schäumen - zuerst mag es wie eine Nachwirkung des Unwetters aussehen, doch dann wird der Ursprung der Erscheinung deutlich:

Direkt aus den brodelnden Wogen reitet eine Gestalt auf die Helden zu, der neun weitere Berittene folgen. Wenn sie näherkommen, sind sie deutlich als Untote erkennbar: Aus vermoderten Turbanen und Gewändern trieft das Wasser, ihre Gesichter sind fahlgrau und aufgedunsen, ihre Waffen fleckig, die Pferde gehen mit staksigen Schritten.

Meisterinformationen:

Die Helden haben es hier mit Tugmk Pascha und seiner Leibgarde zu tun. Zehn Untote sind ein gefährlicherer Gegner für die Helden - doch wirklich hochstufige Gegner rechnen sich vielleicht noch eine Chance aus. Das wird sich aber rasch ändern...

Wenig später folgen dem novadischen General seine Truppen - all seine Krieger tauchen aus den Fluten auf und reiten an Land.

Die Helden sehen sich jetzt ungefähr 650 bewaffneten Leichen auf untoten Pferden gegenüber, die schweigend auf sie zukommen.

Die Untoten sind in ziemlich fortgeschrittenen Stadium des Verfalls: die Kleider hängen in Fetzen herab, die Gesichter sind kaum zu erkennen, zum Teil liegen die Knochen bloß. Das Sonnenlicht vermag die matten Helme nicht zum Glänzen zu bringen, Gras und Kräuter scheinen unter dem Huftritt der toten Pferde zu verdorren, der Wald von Reiterlanzen ragt hoch in den Himmel, der wie zum Spott freundlich blaue Farbe zeigt.

Meisterinformationen:

Allein durch diesen Auftritt sollte die Aussichtslosigkeit eines Kampfes deutlich werden: Gegen dreizehn Schwadronen Untoter hätte selbst die Kaiserliche Reichsarmee einen schweren Stand...

Zugleich sollten Sie - wenn Sie danach gefragt werden - angeben, daß eine sofortige Flucht vermutlich trotz der Pferde der Untoten Erfolg hätte.

Die Helden stehen also vor der Frage, ob sie dem gesunden Menschenverstand gehorchen oder den Anweisungen der Thalionmel folgen, deren Opfermut sie wohl jetzt erst richtig einschätzen können.

Bei dieser wichtigen Szene sollten Sie ganz auf Würfelei und Totenangst-Proben verzichten - lassen Sie die Helden ihre Reaktionen auf die Erscheinung beschreiben.

Wenn die Helden zu diesem Zeitpunkt fliehen, ist das Abenteuer für sie zu Ende. Allerdings haben sie ja bisher schon einige bedeutende Dinge vollbracht und sind gar einer Heiligen begegnet, so daß sie trotz ihrer - durchaus verständlichen - Mutlosigkeit 100 AP verdient haben.

"Höret die Worte des Tugruk Pascha!"

Haben sich die Helden dagegen für das mutige Ausharren entschieden, können sie nicht mehr tun, als mit der Waffe in der Hand zu warten.

Schließlich ist der Anführer der Untoten am Fuße des Hügels angekommen. Trotz seines Zustandes läßt sich noch erahnen, daß er einst ein gutaussehender und kühnblickender Wüstensohn gewesen sein muß - heute allerdings trägt sein Gesicht neben Zeichen des Verfalls auch Spuren eines großen Schmerzes.

Gekleidet ist der Reiter in ehemals kostbare Gewänder, unter deren Löchern ein verrostetes Kettenhemd durchschimmert. Vor ihm liegen zwei Schwerter quer über den fleckigen Sattel: Das eine ist ein Doppelkuchenhorn voller Rostflecken, das zweite ein makellooses, noch blitzendes Schwert mit langer gerader Klinge und kostbar verziertem Griff.

Nach einigen Momenten Stille bricht der Reiter alle Regeln, die die Gelehrten für das Verhalten von Untoten aufgestellt haben, und beginnt mit knarrender, aber recht gut verständlicher Stimme zu sprechen:

"Ich bin Tugmk Pascha, unseliger und verdammtter Anführer der Wüstenöhne.

Groß war meine Gier nach Macht und Ruhm, tief war mein Sturz - ich verstieß gegen die Gebote der Ritterlichkeit, ließ meine Mannen gegen eine Einzelne fechten - und Rastullah übergab sie Rondra zur Vernichtung.

Ich wagte nicht, meine Niederlage einzugestehen und flüchtete in den Tod - doch er ward mir nicht vergönnt - seit Jahrhunderten muß ich das Löwenschwert hüten, dessen Berührung mir unsägliche Qualen bereitete. Wie habe ich gelitten und bereut!

Nun endlich scheint die Zeit gekommen, wo ich es weiterrei-

chen kann. Rastullah und Rondra sind mir wieder gewogen, der Löwe und die Löwin wenden mir ihr gnädiges Gesicht zu - meine Krieger und ich können endlich Ruhe finden. Nehmt das Schwert, o Fremdlinge, hütet und führt es wohl im Namen und Sinne der Unsterblichen. Möge Rastullah mit Euch sein!"

Meisterinformationen:

Tugruk Pascha trägt seine Worte langsam und gemessen vor, läßt sich nicht unterbrechen und antwortet auf keine Fragen. Ist er fertig, streckt er den Helden das glänzende Schwert entgegen.

Einer von ihnen muß wohl oder übel hinabsteigen und es von dem Untoten entgegennehmen.

Bei der Berührung des Löwenschwertes durchfließt ihn

einen Moment lang die Kraft der Göttin - falls es ein Geweihter der Rondra ist, erhält er fünf KP. davon zwei permanent.

Nach einer weiteren Weile gibt Tugruk Pascha einen stummen Befehl und wortlos wenden die Novadis ihre Pferde und bilden eine Gasse, durch die ihr Anführer zurückreiten kann in den Fluß - und direkt weiter in die lang ersehnte Erlösung. Seine Mannen folgen ihm.

Zurück bleiben die Helden, die nun das von so vielen sehnlichst gesuchte heilige Artefakt in Händen halten.

Nun sind Ihre Spieler vermutlich der Überzeugung, das Abenteuer ginge seinem Ende entgegen. Die Helden haben eine Reise gemacht, eine Stadt erforscht, auf Anweisung einer Göttin eine Reliquie geborgen - das war's dann wohl?



Es geht weiter...

Nein. Das eigentliche Abenteuer beginnt erst jetzt, wenn die Spieler schon die Griffel zum AP-Notieren gespitzt halten. (Natürlich können Sie auch hier aufhören, wenn Sie Ihre Freunde nicht aus den Träumen vom Stufenanstieg in die harte aventurische Realität zurückholen wollen.)

Der Rückweg nach Neetha führt wiederum durch die Furt - nur daß man infolge des Unwetters nicht mehr von einer Furt sprechen kann: Inzwischen ist das weiter flußaufwärts gefallene Regenwasser hier angekommen und hat den Wasserspiegel um mehr als einen Schritt steigen lassen - wenn die Helden rasch ihren Auftrag erfüllen wollen, müssen sie durch den Chabab schwimmen.

Die ganze Zeit folgen ihnen die Blicke jener Pilger, die nach dem Gewitter wieder zum Fluß gekommen sind, von dem sie sich nach Rondras Wirken besonderen Segen erhoffen.

Während die Helden sich nun abtrocknen, ankleiden und auf den Weg zum Handelshaus Darando machen, werden sie von der umstehenden Konkurrenz neidvoll beobachtet. Ein jeder fühlt einen Traum zerbrechen, hatte er doch fest damit gerechnet, selbst einmal das Löwenschwert zu finden.

Meisterinformationen:

Eine der Anwesenden hält sich dagegen nicht mit Trauern auf: Dulacia Lanera, die "Kralle des Raben", stiehlt sich davon und beauftragt eine schon vorher angeworbene Diebin (Janneke ter Jatten, Näheres siehe Anhang "Besondere Meisterfiguren"), das Schwert noch vor dem Eintreffen bei Darando zu stehlen. (So viel nur zu Ihrer Information. Die Helden können diese Szene nicht beobachten.)

Ihre Aufgabe, lieber Meister, ist es nun, in Gestalt der Diebin den Helden das Schwert wieder abzugagen. Zu diesem Zweck gibt es mehrere Möglichkeiten, von denen Sie sich diejenige auswählen können, die Ihnen bei Ihrer eigenen Gruppe am erfolgversprechendsten vorkommt - oder Sie erfinden selbst eine neue Methode.

1) Ab durch die Mitte!

Janneke entscheidet sich für den direkten Weg und folgt den Helden unauffällig, bis ein besonderes Ereignis deren Aufmerksamkeit ablenkt. Das kann alles mögliche sein: ein scheuendes Pferd, dessen der Kutscher nicht mehr Herr wird oder eine Prügelei um den Gewinn beim Zoschen oder eine routinemäßige Straßensperre und Kontrolle durch die Neethaer Stadtgarde oder oder...

Sobald die Helden sich um das Ereignis kümmern, springt Janneke hervor, packt das Löwenschwert und rennt von dannen.

2) "Helft mir, edle Herren!!!"

Aus irgendeinem Hauseingang kommt eine in Lumpen ge-

hüllte Frau stöhnend auf die Helden zugewankt. Irgend jemand scheint die Bettlerin überfallen zu haben, denn aus einer Kopfwunde läuft ihr Blut über das Gesicht. Wenn sie die Helden erblickt, stammelt sie "Dieser Schmerz!" und taumelt in die Arme desjenigen, der das Löwenschwert trägt. Nun kommt der entscheidende Moment: Sie starrt entsetzt über die Schulter des Helden und schreit: "Nein, er kommt zurück!"

Während sich die Helden nun umdrehen oder sonst irgendwie abgelenkt sind, entreißt Janneke "ihrem" Helden das Löwenschwert und läuft unter Zurücklassung des störenden Lumpenmantels davon.

3) "Ich erkenne es, das ist das heilige Artefakt!"

Wenn Sie mit Spielern geschlagen sind, die bei jedem Ereignis und in höchster Not erst einmal die Besitztümer festzurren, muß Janneke das Problem direkt angehen: Dann nähert sich den Helden eine Frau, die mit starrem Blick auf den "Schwertträger" deutet und mit ferner Stimme raunt: "Ihr führt das Heiligtum bei Euch, o Auserwählter!" Beim Näherkommen offenbart sie ein deutliches Hinken im rechten Bein. "Ich bitte Euch um Eines: Laßt mich das Heiligtum nur einen Moment spüren, auf daß ich geheilt werde von dem Schmerz, der meinen Leib und meine Seele verbrennt."

Schildern Sie eindringlich das weltentrückte Gehabe der Frau; die offensichtlich wirklich ein Beweis für die Wunderwirkung des Löwenschwertes ist: Sobald sie die Klinge in Händen hält, geht sie erst einige Schritte, dann rast sie plötzlich ins dichte Getümmel davon.

Meisterinformationen:

Natürlich besteht auch die Möglichkeit, daß Ihre Helden immer wachsam, scharfsinnig und überlegen handeln und auf keinen der Tricks hereinfallen würden. Heben Sie sich dann die obigen Anregungen für eine andere Heldengruppe auf und greifen Sie zu einem neuen Mittel:

Es wäre nun äußerst häßlich, würden Sie den Helden die Waffe mit den Worten entreißen: "Euch wird das Löwenschwert gestohlen. Ja, steht hier so. Nein, eure Schutzmaßnahmen helfen euch gar nichts - denn ICH bin der Meister!" Deshalb lassen Sie die Helden das Löwenschwert getrost zum Handelshaus Darando bringen.

Dort werden sie in dem großen weißmarmornen Gebäude in einen kostbar geschmückten Besprechungsraum geführt und mit einigen periodischen (jährlich erscheinenden) Fachzeitschriften und Broschüren über den Handel mit den Zyklopeninseln allein gelassen. Die Titel sind "Hylailier Hirsepostille", "Roter Paprika einst und jetzt", "Purpur und Ocker - Offizielles Organ der Rethischen Farbstoffhändler" und "Der Phraischafzüchter".

(Helden, die sich ernsthaft mit diesen Publikationen auseinandersetzen, verlieren permanent einen halben KL-Punkt und erfahren, daß der Handel zwischen Neetha und den Zyklopeninseln durch die Zölle des Mittelreiches sehr erschwert wurde.)

Nach einiger Zeit betritt dann Lessandro Darando persönlich den Raum, der Leiter des Handelshauses. Der Mann in mittleren Jahren wirkt mit seiner Kleidung aus glänzenden Silberbrokat und dem würdigen Haupt eines weisen Monarchen mehr wie ein kampferfahrener Patriarch denn wie ein Mann des Geldbeutels.

Den Helden begegnet er höflich, aber skeptisch - sie werden einige Überzeugungsarbeit leisten müssen, bis er glaubt, daß die vorgezeigte Waffe tatsächlich das Löwenschwert und keine gut gemachte Nachahmung ist. Dann aber ist er Feuer und Flamme und bewirtet die Helden fürstlich, dankt ihnen und bittet sie, Meister Dapifer seine Hochachtung auszudrücken. In seiner Hochstimmung läßt er sich auch eine Prämie für die Helden abhandeln. Wenn schließlich der Zeitpunkt des Abschieds gekommen ist, bringt Lessandro Darando noch einmal seine hohe Meinung von Dapifer zum Ausdruck und läßt es sich nicht nehmen, die Helden persönlich zum Ausgang zu geleiten und ihnen noch einmal viel Glück zu wünschen - dabei das Löwenschwert geradezu zärtlich im *Arm* haltend.

Das ist genau der Moment, auf den Janneke gewartet hat: Wenn die Helden gerade um die nächste Ecke gebogen sind, hören sie ein ersticktes "Nein! Nicht das!" hinter sich - die Diebin hat Lessandro das Artefakt entrissen und rennt fort. Eventuell nachsetzende Helden werden außer von den übrigen Passanten noch zusätzlich von Meister Darando behindert, der sich an einem von ihnen (vorzugsweise am besten Läufer) festklammert und ihn , anfleht, doch das Schwert zurückzuholen.

Der Handelsmann ist so jäh aus einem Traum abgestürzt, daß er auch durch gutes Zureden kaum zum Loslassen zu bewegen ist.

Ganz gleich, wie Janneke das Heiligtum an sich gebracht hat - nach der Tat kommt es auf jeden Fall zu einer wilden Verfolgungsjagd durch Neetha. Dabei ist zu beachten, daß sich die Diebin in der Stadt wesentlich besser auskennt als ihre Verfolger und vor allem ein Ziel hat, während die Helden ihr nur nachlaufen können.

Zwar lautet hier die Vorgabe, daß die Helden in diesem Moment das Schwert noch nicht zurückerobern können; doch das sollten Sie die Spieler nicht nicht spüren lassen. Wiegen Sie sie ruhig in dem Glauben, daß sie es mit etwas mehr Einsatz und Würfelglück hätten schaffen können. In der Praxis sieht das so aus: Verlangen Sie von den Helden in kurzen Abständen Proben auf Springen und Gassenwissen, die Sie je nach Laune auch erschweren können. Für Janneke würfeln Sie verdeckt und ignorieren das Ergebnis - Phex ist der Diebin eben wohlgesonnen. Sieht es immer noch ungünstig für die junge Frau aus, können nach Belieben weitere Hindernisse wie Karren, Lieferschächte und natürlich Patrouillen der Stadtwache aus dem Hut zaubern, die das Vorwärtkommen der Helden erschweren.

Nach angemessener Zeit (die Verfolgung sollte insgesamt nicht zu lange dauern, nehmen Sie hier den Stadtplan als Anhaltspunkt) erreicht Janneke ihr Ziel, die **Neethaer (- Mengbillaner) Corsettagenmanufactur**. Das einzelstehende Gebäude ist aus rosa Marmor und grünem Klinker errichtet und sieht unverwechselbar häßlich aus. (Näheres siehe die genaue Gebäudebeschreibung auf Seite 29.)

Versuchen Sie, es so einzurichten, daß der vorderste Held die Diebin gerade durch das Tor verschwinden sieht, das hinter ihr mit lautem Knall geschlossen wird. Nachstürmende Eindringlinge werden vom zahlenmäßig starken "Werkschutz" zurückgewiesen und notfalls von hinzueilenden Stadtgardisten fortgeschickt. Schon hier sollte deutlich werden, daß ein Frontalangriff durch die Helden scheitern würde.

Die Neethaer Corsettagen-Manufactur

Das Gebäude wurde vor etwa hundert Jahren aus rosa Marmor aus den Eternen errichtet - spätere Generationen kamen auf die wenig glückliche Idee. Schäden mit grüngerbrannten Klinkern zu überdecken, was dem ganzen Bau ein unverwechselbar abscheuliches Aussehen gibt.

Bauherr war damals die "Markgräfliche Hofschneiderei Neetha", deren Produkte bald in ganz Aventurien ob ihres guten Materials und der sorgfältigen Verarbeitung für Aufsehen sorgten: Verwendet wurden nur erlesenes Fischbein von Walen aus Ifirns Ozean und makellose Seide aus den Städten des Südens, vornehmlich Mengbilla. Als Arbeiter wurden die besten Schneiderinnen und Schneider Neethas eingestellt.

Als aber der wirtschaftliche Niedergang der Stadt immer weiter fortschritt, ging auch der MHN die Luft aus: Mehrere Kredite der Nordlandbank konnten sie nicht retten - am Ende kaufte ihr Mengbillaner Handelspartner, das Haus Gerbelstein, die Manufactur auf und begann auf eigene Rechnung zu produzieren. Vorher allerdings gab es einschneidende Sparmaßnahmen: Die einheimischen Schneider wurden fast

alle entlassen und durch billigere Arbeitskräfte von weither ersetzt - die nur dem Namen nach keine Sklaven sind.

All diese Tatsachen sind den meisten gebildeten Neethaern ein Begriff - doch sie sprechen selten darüber, denn dokumentieren diese Ereignisse nicht eindeutig den Niedergang ihrer einst so stolzen Stadt? Und, davon einmal ganz abgesehen: Wie oft redet man bei uns auf der Straße über geschäftliche Vorfälle, die weit über zwanzig Jahre zurückliegen?

Nur sehr wenigen ist bekannt, daß es nach der Übernahme durch das Haus Gerbelstein auch zu größeren Umbauten innerhalb des Gebäudes kam: Schlaf- und Wohnräume für die "Arbeiter" mußten geschaffen, bestehende Fenster als mögliche Fluchtwege vermauert oder verkleinert werden - dazu wurden weit mehr Wächter in dem Gebäude stationiert, als das sonst bei Werkstätten der Fall ist... Denn das rosa-grüne Bauwerk in günstiger Lage wurde bald zum Zentrum aller Mengbillaner - und zum Teil auch Al'Anfaner - Aktivitäten in Neetha. Und dazu gehören neben der schleichen- den Unterwanderung des nördlichen Nachbarn auch der heimliche Handel mit Sklaven und Rauschkraut.

Was nun?

Das weitere Vorgehen der Helden hängt von vielen Faktoren ab - der gängigste Vorschlag wird natürlich der sein, das ganze Gebäude einfach im Sturm zu nehmen.

Nun, angesichts der vielen Wachen ist das ohne die Hilfe einer vergleichbar kopfstarken und entschlossenen Truppe nicht zu machen: Lassen Sie bei diversen Gesprächen einfließen, daß die neuen Besitzer des Gebäudes die Wachen auf ein Vielfaches des früheren Maßes verstärkt haben: Den Helden muß klarwerden, daß ein direkter Frontalangriff von höchstens einem halben Dutzend Personen - mögen sie auch noch so tapfere Helden sein - ein Marsch in den Tod ist.

Eine weitere Idee könnte sein, die Obrigkeit in Form der königlichen Armee zu alarmieren. Hier verhält es sich folgendermaßen: Selbst wenn die Helden die richtigen Truppen finden und nicht im allgemeinen Uniformenwirrwarr die Gräflisch Neethaer Schanzkompanie o.ä. kontaktieren, stoßen sie auf wenig Entgegenkommen: Man wird sie einfach an die Stadtwache als die für derlei Dinge zuständige Organisation verweisen.

Nachdem diese Möglichkeit also eher erfolglos bleibt - von vielleicht gewinnbringenden Einblicken in die militärische Denkweise einmal abgesehen -, bieten sich vor allem solche Wege an, bei denen die Helden auf List und Heimlichkeit vertrauen.

Die klassische Methode wäre das nächtliche Eindringen durch eines der Fenster oder über das Dach oder durch den Kamin oder... Hören Sie sich die Vorschläge an und entscheiden Sie anhand der Raumbeschreibungen über die Erfolgchancen.

Meisterinformationen:

Sie sollten dabei die Helden auch hoffnungslose Ideen erst einmal ausführen lassen, damit sie dann aus Schaden (frühe Entdeckung, während des Kletterns durchtrennte Seile etc.) klug werden. Ziel ist dabei jedoch nicht die Ausrottung der Heldengruppe!

Ein sinnvoller Plan sollte eigentlich mit dem erfolgreichen Eindringen in das Gebäude belohnt werden. Wichtig ist nur, daß die Helden stets daran denken, daß sie von einer Übermacht von Gegnern umgeben sind und sich entsprechend verhalten.

Eine weitere beliebte Methode ist die Teleportation, das Ende vieler liebevoll ausgedachter Verliese. Hier sollten Sie allerdings hart vorgehen: Wenn die Helden noch nicht über zuverlässige Ortskenntnis verfügen (etwa durch einen detaillierten Lageplan), endet ein "Sprung ins Blaue" stets damit, daß sich der Magier innerhalb bereits existierender Materie (z.B. innerhalb einiger Ballen Seide) verfestigen will, zum Ausgangspunkt zurückgeschleudert wird und W6+6 SP erleidet.

Vielfältig ist natürlich das Gebiet jener Tricks, die auf Täuschung beruhen: Das Sinnvollste davon wäre etwa, wenn sich eine charismatische Heldin als reiche Adlige ausgibt, die sich eine Auswahl von Korsetts und Miedern kaufen will - und einige Helden als "Gefolge" mitbringt.

Ein solcher Versuch sollte eigentlich erfolgreich sein, machen Sie es den Spielern aber nicht zu leicht: Zuerst wird ein eifriger Verkäufer anbieten, der hohen Dame eine Musterkollektion vorbeizuschicken, dann alle möglichen neuen Kreationen vorstellen und die Helden anderweitig aufhalten, ehe sich einige davonstehlen können.

● Vielleicht werden die Helden sich auch erst einmal zurückziehen, um Pläne zu schmieden und sich an Bekannte zu wenden, um Hilfe zu erbitten. Deshalb seien die wichtigeren der bereits aufgetauchten Personen mit ihrer Reaktion beschrieben:

- **Lessandro Darando** entschuldigt sich wortreich und bittet um Verständnis dafür, daß er seine wenigen Söldner nicht gegen das Gebäude schicken kann, da sie nur für den Schutz von Handelszügen gedacht sind und er außerdem keine größeren Verwicklungen riskieren will. Dafür verspricht er den Helden seinen moralischen Beistand.

Waren die Helden noch nicht bei ihm, werden sie gar nicht erst vorgelassen.

- Oberst-Komtur **Nepolemo** ist empört über den Diebstahl und stößt wilde Verwünschungen gegen alles und jeden aus - die "unaufmerksamen und unfähigen" Helden nicht ausgenommen. Konkret helfen kann er nicht und verweist auf die komplizierte Situation der Ardariten im quasi "feindlichen Ausland".

- In **Rondrian Donnerhall** haben die Helden sofort einen Mitsstreiter gewonnen - der Rondrageweihte verspricht ihnen jede mögliche Hilfe bei der Zurückerlangen des heiligen Schwertes. Was allerdings dessen späteres Schicksal angeht: Die Helden werden schon einigermaßen konkrete Hinweise auf die verräterischen Absichten des Grafen von Neetha vorlegen müssen, damit der fromme Rondrian - der weit über allen politischen Erwägungen steht - die Waffe nicht in den nächsten (also den Neethaer) Rondratempel bringt.

- Freiherr **Gernot von Gartrimpen** ist schnell begeistert von der Aussicht, seinen Ruhm durch die Rückeroberung des Löwenschwertes mehren zu können: Bei einer ordentlichen Vorstellung eilt ihm sein Ruf vielleicht schon bis Ilmenstein voraus! In der Praxis kann er allerdings wenig Nützliches beisteuern: Weder an Kampfkraft noch als Strategie sollte er irgendwelche Heldentaten vollbringen.

- Der Elfenmagier **Firlionel** begegnet den Helden höflich, aber mit wenig Begeisterung. Das Tauchen im Chabab war dem Gelehrten schon Abenteuer genug - am Überfall auf eine Werkstatt ist er nicht interessiert.

- **Karsham Thamar al-Rikk** ist gar nicht zu erreichen: Der Wüstenkrieger hat angesichts der erfolgreichen Suche der Helden sein Bündel geschnürt, sein Shadif gesattelt und ist nach Süden aufgebrochen - zu neuen Kämpfen gegen die glühend gehaßten Feinde seines Volkes.

- Falls die Helden es noch nicht auf andere Weise erfahren haben, kann die Tragödie der **Chalandria Huttenar** zur Aufdeckung der Rolle Mengbillas im Ganzen beitragen. Sie wird sich sehr interessiert die Beschreibung der Diebin anhören - und sich dann wegen unaufschiebbarer Geschäfte entschuldigen.

Wenn es vom Aufenthaltsort her irgendwie möglich ist, taumelt den Charakteren etwas später urplötzlich die sterbende Schatzsucherin entgegen: Aus ihren letzten Worten wird klar, daß sie **Dulacia Lanera** beim Beauftragen der Diebin Janneke beobachtet hat und nun erpressen wollte. Doch diesmal wurde die Goldgier der Abenteurerin zum Verhängnis - die "Kralle des Raben" tötete sie mit einem vergifteten Mengbilar.

In Dulacias Zelt finden sich die halbverkohlten Beweise für ihre Schuld, darunter auch ein überaus aufschlußreicher Brief: Der Hochgeweihte des Boron teilt Dulacia mit: "...und so, meine Tochter, kannst du ohne Furcht in Neetha auftreten und für die gerechte Sache Borons kämpfen. Der Narr Phrenos wird dir keine Steine in den Weg legen, da er auf Unsere Hilfe hofft."

- Als unerwartet erfolgreich erweist sich der Versuch, den Leiter der Nordlandbank um Hilfe zu bitten. Zwar wird **Kirujew Marsaloff** keine Truppen schicken - doch dem Festumer gefällt die Idee ausgezeichnet, dem Kriegsgegner Mengbilla indirekt zu schaden. Und so informiert er die Helden über die wahren Besitzverhältnisse und kramt in den Archiven der Bank. Schließlich überreicht er den Helden mit den Worten *"Wußt' ich doch, daß wir hier noch etwas haben... Die Manufactur hat sich einst bei uns Geld geliehen, ehe die Gerbelsteins sie aufkauften. Aus der Zeit hatten wir noch Unterlagen als Sicherheit."* einen Plan der Werkstatthanlagen (Plan A).

Dazu kann er den Helden noch verraten, weshalb der Ardaritenhochmeister gerade das Handelshaus Darando ausgewählt hat: Die Gesellschaft gehört zum größten Teil bereits dem Orden, dem Bund des Schwertes (der Kirche der Rondra) und der Erzherrschaft Arivor...

Tod den Götterfeinden!

Die tatkräftigste Hilfe können die Helden allerdings von den Premier Seesöldnern erhalten, die nur zu gern gegen die Manufactur und ihre Bewacher kämpfen werden - wenn die Helden die richtigen Argumente kennen.

Zuerst wird es allerdings ein Abenteuer im Abenteuer sein,

die Otta überhaupt zu finden: Wenn sich die Helden bis zum Hafen durchgefragt haben, stellt sich heraus, daß die Nordleute keinesfalls auf ihrem Schiff schlafen - sie wohnen vielmehr in einem Langhaus im Norden des Hafens, das auch einen kleinen Schrein des Gottwals Swafnir beherbergt.

Egal, zu welcher Zeit die Helden hier eintreffen - es ist wieder einmal ein rauschendes Fest im Gange, Bierfässer dienen den Premem als Sitzgelegenheiten, die Humpen und Thins kreisen, der Skalde trägt mit bereits lallender Stimme vor, wie einst Hyggelik der Große mehrere Tjolmarer Walfangschiffe auf Grund schickte. Donnernde "Das wohl!"-Rufe bestätigen ihm, daß er den Geschmack seiner Zuhörer richtig erkannt hat.

Stellen Sie bei dieser Szene besonders den Haß dar, mit dem alle Thorwale den Verfolgern ihrer verehrten Gottwale begegnen. Ansonsten empfehlen wir Ihnen, sich bei der Schilderung der Seesöldner vor allem auf das zu stützen, was in der Box Thorwal gesagt wird.

Meisterinformationen:

Hier liegt dann auch der Schlüssel für die rasche Überzeugung der Thorwaler: Wenn die Helden vor allem betonen, daß in der Manufactur "Fischbein", also Walbarten, verarbeitet werden - dazu noch Seide aus der Sklavenhändlerstadt Mengbilla - gibt es für die tapferen Seekrieger kein Halten mehr...

Spieler, die von alleine auf diese Verbindung kommen, haben sich 50 AP verdient.

Ohne diesen Anreiz stellt sich die Sache wesentlich komplizierter dar: Schließlich sind die Seesöldner durch Verträge an die Stadt Neetha gebunden - und die Plünderung eines der Neethaer Geschäfte stellt sicherlich eine eklatante Verletzung dieser Verträge dar, dessen sind sich auch die rauen Nordlandkrieger bewußt.

Wenn die Helden deshalb nur die vielleicht geschlossene Freundschaft betonen, sind die Thorwaler durchaus gutwillig, wollen aber langwierig überzeugt werden.

Gute Anhaltspunkte sind dabei das Beschwören gegenseitiger Hilfsbereitschaft sowie das Herausstreichen der Mengbillaner Verbindung - der Haß der freiheitsliebenden Seekrieger auf die boronischen Despoten (und besonders auf das an der nahen Westküste gelegene Mengbilla) steht dem auf die Walfänger des Svelltschen Bundes in nichts nach.

Können die Helden gar unter Zuhilfenahme des Briefes aus Dulacia Laneras Zelt nachweisen, daß Phrenos von Neetha mit den Mengbillanern unter einer Decke steckt (und der Söldnervertrag damit nahezu nichtig ist), steht einer eifrigen Unterstützung der Helden nichts mehr im Weg.

Den Thorwalern Geld anzubieten, wäre sehr plump. Denn hat ein Thorwaler Söldner einmal einen Vertrag geschlossen, laßt er sich nicht einfach herauskaufen oder bestechen. Bei einem so schlechten Anfang brauchen die Helden schon einiges an guten Worten, um die starken Frauen und Männer für sich zu gewinnen.

Wie die Helden es auch immer geschafft haben - die Thorwaler werden ihnen mit einigen freundschaftlichen Schlägen auf den Rücken danken, zu Äxten, Schwertern und Schneidzähnen greifen und Kampflieder singend, durch

die Straßen Neethas Manufactur, aufbrechen. Von nun haben die Helden eindeutig die Kontrolle über das Geschehen verloren: Sie können sich nur noch absetzen - der Seesöldnerangriff auf die Manufactur ist nicht mehr aufzuhalten und auch nicht durch taktische Ratschläge zu beeinflussen: Schleichen und kriechen ist nichts für Efferds Kinder - Thorwaler kommen immer von vorn. Das wohl!

Schildern Sie vor allem die Wirkung, die der Marsch der Thorwaler auf die Neethaer Bevölkerung hat: Angstvoll springen die Menschen in die nächsten Hauseingänge, wenn der Premier Sturm vorbeitobt, einzelnen Patrouillen der Stadtwache werdeneinfach beiseite geschoben, Schweine und Hunde laufen entsetzt quiekend und kläffend durcheinander.

Wenn der Marsch die Manufactur erreicht, ist sie auch bald gestürmt - die Swafnirtreuen brechen jeden Widerstand, egal ob es sich um Wachen am Tag oder verriegelte Türen in der Nacht handelt.

Der Vormarsch der Efferdkinder ist fürwahr unaufhaltsam - doch das heißt nicht, daß sich ihnen kein entschlossener Widerstand entgegenstellte. Nur sind eben die Anstrengungen auch der Tapfersten der Mengbillaner Soldaten vergeblich: Sie werden nach kurzem, erbittertem Gefecht niedergeworfen und überrannt. Doch hier und da haben auch die Thorwaler Opfer zu beklagen:

Mal sinkt ein rothaariger Hüne getroffen von einem Armbrustbolzen in die Knie, noch im Tod verwundert die Augen aufreißend über die Schmerzen, die von so einem kleinen Ding ausgehen, mal wird eine verletzte Riesin von der Walwut gepackt und tobt gegen Mengbillaner und Thorwaler zugleich, bis ein Axthieb sie erlöst.

In wie weit die Helden in das Ganze verstrickt sind, hängt zum größten Teil von ihnen selbst ab: Sie können sowohl in vorderster Linie mitkämpfen - und damit natürlich auch ihren Anteil sowohl an Kämpfen wie am Ruhm abbekommen - wie auch vornehme Zurückhaltung üben und erst am Schluß der Thorwaler Vorhut folgen.

Durch die Idee mit den Seesöldnern haben sich die Helden das Leben - und das Lösen ihrer Aufgabe - wirklich um einiges leichter gemacht:

Gehen Sie bei den Raumbeschreibungen davon aus, daß bereits die Thorwaler durchgestürmt sind und danach sämtliche Wachen und andere Gegner ausfallen - mit einer wichtigen Ausnahme: Der verborgene Raum **06**, Schauplatz der großen Schlußszene, wurde von den Thorwalern ignoriert, die größtenteils mit dem Vernichten von Korsetttagen - ein höchst merkwürdiger Anblick - und dem Plündern der diversen Kassentruhen beschäftigt sind und daher auch kaum Interesse an den übrigen Räumen zeigen.

Aus diesem Grund sollten auch in der Schlußszene keine Thorwaler mehr auftauchen: Ihre brennende Raserei ist inzwischen abgekühlt und sie haben nicht vor, als Meisterfiguren das Problem für Ihre Spieler zu lösen.

Die Neethaer Corsettagen-Manufactur

Meisterinformationen:

Hier ist nun der beste Platz, das Bauwerk näher zu beschreiben, das voraussichtlich den Schauplatz des Finales dieses Abenteuers bilden wird.

Wir müssen Sie, den Meister, noch um eines bitten: Denken Sie daran, daß die Manufactur ein System von Räumen darstellt, in denen in erster Linie gearbeitet wird, so daß es naturgemäß keine Anhäufungen von Fallen und Monstern in Käfigen geben kann - das Abenteuerliche wird trotzdem nicht zu kurz kommen.

Das Äußere des Gebäudes

Die Manufactur ist ein freistehendes Bauwerk von etwa sieben Schritt Höhe und wird von einem fast flachen Walm-dach gekrönt.

Fenster gibt es im Erdgeschoß nur zu den Verkaufsräumen, die Lichtöffnungen im Obergeschoß befinden sich etwa vier Schritt über dem Boden und sind vergittert und außerdem so klein, daß kein Mensch sie passieren kann.

Im Erdgeschoß gibt es zwei Tür- bzw. Toröffnungen.

Erdgeschoß

E1 Portal

Allgemeine Informationen:

Eine vierstufige Treppe, rechts und links von je zwei Säulen gesäumt, die in drei Schritt Höhe ein Vordach tragen.

Spezielle Informationen:

Die Marmorstufen sind im Verlauf der Jahre schon recht ausgetreten. Eine leicht angelaufene kupferne Tafel neben der schweren hölzernen Tür verkündet in großen Lettern: "Neethaer Corsettagen-Manufactur". Ein weit glänzenderes kleineres Schild darunter trägt die Aufschrift: "Honorar-Consulat der Freien Stadt Mengbilla".

Meisterinformationen:

Die Tür ist tagsüber normalerweise offen (es sei denn, Janneke ter Jatten ist soeben mit dem Löwenschwert hereingestürzt) und nachts geschlossen und so effektiv verriegelt, daß sie sich weder durch geschicktes Stochern im Schlüsselloch noch durch brutale Kraft öffnen läßt. Das Türschloß ist von so erlesener Fertigung, daß es allen Versuchen mit FORAMEN standhält - bis jemand freiwillig die dreifache Menge der üblichen Astralenergiekosten - also mehr als 21 ASP - investiert.

Mit wenig Überlegung läßt sich erkennen, daß das zweite Schild neben der Tür weit jünger sein muß.

E2 Foyer

Allgemeine Informationen:

Ein mittelgroßer Raum, etwa drei mal vier Schritt groß. Es gibt zwei Türen (im Norden und Süden) sowie eine Art Schalter an der Westseite.

Spezielle Informationen:

Geschmückt ist der Raum durch kostbare Einlegearbeiten auf dem Boden (sie stellen das Stadtwappen von Neetha dar) und einen reichbestickten seidenen Vorhang an der Ostseite des Raumes. Einige Öllampen aus glänzendem Messing erhellen die Kammer.

Meisterinformationen:

Das Foyer dient zur Begutachtung hereinkommender Passanten - betreten Neugierige das Gebäude, die die hohen Preise offensichtlich nicht zahlen können, werden sie von dem in Raum **E3** sitzenden Portier höflich, aber bestimmt verscheucht. Unschuldige Mengbillaner Bürger, die sich mit irgendwelchen Problemen an den Consul wenden wollen, werden auf einen Termin in fernster Zukunft vertröstet.

Hinter dem Vorhang verbirgt sich eine Tür, die das Foyer mit der Wächterkammer **E8** verbindet - doch außer in Notfällen bleibt sie ein wohlgehütetes Geheimnis.

Nach dem Eintreffen der Diebin ist das Foyer allerdings voller schwerbewaffneter Wachen - acht an der Zahl -, und weitere halten sich kampfbereit.

E3 Kammer des Portiers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Diese Kammer, deren Abmessungen Sie bitte der Zeichnung entnehmen, entstand aus umgebauten Umkleidekabinen und "beherbergt" tagsüber einen Portier, der auch als Wachmann dient - bei seiner ehrfurchtgebietenden Gestalt keine schwere Aufgabe.

Werte des Portiers:

MU: 13; **LE:** 50; **AT:** 13; **PA:**11; **RS:** 3; **TP:** 1W+4; **MR:** 6

Der bullige Mann weiß nichts über irgendwelche Verschwörungen oder Diebstähle.

E4 Verkaufsraum

Allgemeine Informationen:

Die genauen Maße des recht verwinkelten Raumes entnehmen Sie bitte dem Plan.

Spezielle Informationen:

Zahlreiche Abbildungen, Ehrenurkunden und Dankschreiben zieren die Wände des Raumes, der mit einer Ladentheke aus Zierhölzern und einigen bequemen Polstermöbeln aus-

gestattet ist. An der Westseite erkennt man einige Vorhänge, auf einem Tischchen aus Rosenholz stehen in Karaffen Erfrischungen bereit, außerdem liegen hier die neuesten Exemplare der Modezeitschriften "Harika", "Yppolita" und "Chic & Modern" aus.

Erhellte wird der Raum durch einige große Fenster an der Westseite in etwa zwei Schritt Höhe.

Meisterinformationen:

Ein geschmackvoll eingerichteter Raum - das Aushängeschild der Manufactur, wo die vornehmen Kunden aus Neetha empfangen und bedient werden. Hier halten sich am Tag zwei Verkäufer und ein Schneider auf, die alle in keinen Kampf eingreifen würden.

Hinter den Vorhängen verbergen sich drei Umkleidekabinen.

Falls die Karaffeninhalte näher analysiert werden (Helden ist alles zuzutrauen): Es handelt sich um Rotwein, Weißwein, gesüßten Zitronensaft und eine klare, geschmacklose Flüssigkeit ohne erkennbare magische Eigenschaften (Wasser).

Die völlig ungesicherte Ladenkasse unter der Theke ist nur tagsüber gefüllt und enthält dann 13 Dukaten, 2 Taler und 17 Heller.

E5 Warenlager

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Ein verwinkelter und kaum übersichtlicher Raum - denn überall liegen, hängen und stehen Korsetts und Miederwaren mit und ohne Verpackung, dazu noch eine Vielzahl von Kleiderständern und anderen Drahtbügelinstrumenten.

Meisterinformationen:

Dieser Raum dient sowohl zur Aufbewahrung der fertigen Produkte vor dem Versand wie auch als Vorratslager für den direkten Verkauf vorne im Laden.

Rennen ist in dieser Umgebung fast unmöglich - wer es dennoch versucht, muß je nach Geschwindigkeit und Ablenkungsgrad einige um bis zu 10 Punkte erschwerte Akrobatikproben bestehen, will er nicht ziemlich harte Schäden (W6+2) erleiden.

E6 Verladekammer

Allgemeine Informationen:

Ein etwa 4 mal 4 Schritt messender Raum, der je eine Tür im Westen und Süden und eine große Toröffnung im Norden besitzt.

Spezielle Informationen:

Der karg ausgestattete Raum ist sorgsam gefegt und wird von abgeschirmten Pechfackeln erleuchtet. Das verriegelte und verschlossene Tor ist durch Stahlbänder verstärkt, daneben hängt an einer Kette ein großer Schlüssel.

An der Ostwand stehen einige Kisten.

Meisterinformationen:

Hier werden die großen Ochsenespanne abgefertigt und sowohl die Rohmaterialien ab- wie die Fertigwaren aufgeladen.

Das Tor ist normalerweise immer verschlossen und läßt sich nur mit dem Schlüssel öffnen. (Von außen eigentlich überhaupt nicht.)

In den leeren Kartons findet man nach längerem Suchen drei abgerissene Knöpfe. Würfeln Sie mit dem W6: Bei 1-3 ist das Material Elchgeweih, bei 4 und 5 Elfenbein, bei einer 6 sogar Einhornimitat! Der Wert eines Knopfes beträgt etwa einen Heller.

E7 Metallager

Allgemeine Informationen:

Der Raum mißt etwa 12 mal 8 Schritt und hat eine Tür in der Nord- und in der Südwand. An der Westseite führt eine Treppe nach oben.

Spezielle Informationen:

Das Lager ist fast bis zum Bersten gefüllt mit Rohmaterialien für die Korsettherstellung - in erster Linie also mit großen Ballen Seidenstoff in unterschiedlichsten Tönungen (Im Jahre 16 Hal ist allerdings - in Einklang mit der derzeitigen Mode - ein Vorherrschen von Wachtelgrün und Khunchomer Rosa festzustellen) sowie wahre Berge von unbearbeiteten Wal-Barten - dem Ausgangsstoff für die biegsamen Fischbeinstäbe.

Meisterinformationen:

Als Lagerraum enthält die Kammer wenig Interessantes - die hier liegenden Materialien repräsentieren zwar bedeutende Werte, sind aber unbearbeitet zu sperrig und schwer, um ohne Wagen transportiert zu werden.

Falls ein Thorwaler diesen Raum betritt, wird er aus Zorn über die Walbarten fast in Swafskari verfallen und durch nichts davon abzubringen sein, die splitternden Stäbe wie rasend mit der Axt zu zerschmettern.

E8 Wächterkammer

Allgemeine Informationen:

Ein mittelgroßer Raum von etwa 3 mal 6 Schritt Größe. Er ist von Raum E7 durch eine Tür und vom Obergeschoß über eine Treppe in der Südostecke erreichbar. Im Westen kann man eine Öffnung erkennen, die auf der anderen Seite durch einen Vorhang verdeckt wird.

Spezielle Informationen:

Ein mit einigen Tischen und Holzbänken einfach ausgestatteter und von Pechfackeln erhellter Raum. An den Wänden hängen Gemälde von Schlachtszenen und leichtbekleideten Kriegerinnen und Kriegerinnen, die gegen Drachen und andere Ungeheuer kämpfen.

Ein Bierfaß in einer Ecke vervollständigt die Ausstattung.

Meisterinformationen:

In diesem Raum halten sich stets bis zu 8 Wachen auf - bereit, um bei Alarm sofort ins Obergeschoß oder durch den Vorhang in Raum **E2** zu stürmen.

Werte der Wachen:

MU: 15; **LE:** 60; **AT:** 14; **PA:** 12; **RS:** 4; **TP:** 1W+5; **MR:** 7
Die Söldner sind kampferfahren und haben auch gelernt, daß man die Anweisungen der Brötchengeber besser nicht in Frage stellt - und schon gar nicht mit irgendwelchen Abenteurern diskutiert.

Außer allerlei wertlosen Dingen (halbpreparierte Lederrüstungen, leicht angerostete Dolche etc.) findet man nur einen klobigen schmiedeeisernen Schlüssel in einer Schublade unter einem der Tische.

E9 Schlafkammer der Wachen

Allgemeine und Spezielle Informationen:

In dem 4 mal 9 Schritt großen Raum stehen 6 Betten und die doppelte Anzahl kleiner Schränke. Die einzige Tür führt in Raum **E8**, Öllampen dienen zur Beleuchtung.

Meisterinformationen:

Da die mißtrauischen Herren der Manufactur umschichtigten Wachdienst befohlen haben, teilen sich jeweils zwei Söldner in ein Bett - je einen wohlverschlossenen Schrank (zum Knacken des Schlosses benötigt man eine GE-Probe+3) hat aber jeder für sich alleine. Hier bewahrt jeder neben Kleidung und Andenken und Glücksbringern W20-1 Silbertaler und ein Schmuckstück auf.

E10 Kellertreppe

Allgemeine Informationen:

Eine steile, in den Fels gehauene Treppe, die zehn Stufen tief hinabführt.

Spezielle Informationen:

Die Stufen sind einigermaßen abgenutzt und rutschig und werden von einer Pechfackel nur notdürftig beleuchtet.

Meisterinformationen:

Ein Baumeister kann erkennen, daß die Treppe wie die ganze Kelleranlage dem Gebäude erst später hinzugefügt wurde.

Die Kellerräume

K1 Vorratslager

Allgemeine Informationen:

Ein Raum von unregelmäßigen Abmessungen, erreichbar nur über die Kellertreppe. Die niedrige Decke befindet sich in etwa zwei Schritt Höhe.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist voll mit Fässern, Kisten und Säcken, die alle bis zum Rand gefüllt sind. Im Nordwesten ist ein Brunnen erkennbar.

Meisterinformationen:

Dieses Lager wurde nach Übernahme der Manufactur durch das Haus Gerbelstein angelegt und dient zur Aufnahme der Dinge, die man für das tägliche Leben braucht - Pechfackeln und Lampenöl in großer Menge, daneben Bohnen und Grütze als Nahrung für die "Arbeiter". Der Brunnen liefert einigermaßen trinkbares Wasser und ist wider Erwarten **kein** Einstieg zu einem Geheimgang.

K2 Verlies

Allgemeine Informationen:

Ein kleiner (zwei mal zwei Schritt) und sehr niedriger (1,80 Schritt) Raum, direkt aus dem Fels gehauen.

Spezielle Informationen:

Die einzige Einrichtung besteht aus einem Ballen feuchtem

Stroh und einem Schrank, der an der Vorderseite nur durch einige Latten versperrt ist und irgendwelche Folterwerkzeuge enthält.

An den Decken sind Haken und Krampen befestigt. Die Kammer ist nicht beleuchtet.

Meisterinformationen:

In diese modrige Kammer - ursprünglich einfach ein weiterer Vorratsraum, daher auch die für Schinken u.ä. gedachten Haken - werden jene Arbeiter eingesperrt, die sich einer "Pflichtverletzung" schuldig gemacht haben. Die Folterinstrumente - Daumenschrauben, Zangen, Haken und spitze, gebogene Nägel - sind noch nie angewandt worden, sondern dienen nur zur zusätzlichen Einschüchterung der schon überaus verunsicherten armen Seelen. Die Leiter der Manufactur kamen auf diesen perfiden Trick, als sie bemerkten, welchen Schrecken bereits die geheimnisvollen Haken an der Decke den unbedarften Nivesen einflößten.

Wenn die Helden im Verlauf des Abenteuers einmal von den Wachen überwältigt und festgenommen werden, nimmt man ihnen die Waffen (und alle magischen Gegenstände, Nachschlüssel etc.) ab und sperrt sie hier ein. Die eisenbeschlagene Tür läßt sich von der Vorratskammer nur mit dem Schlüssel aus Raum **E8** öffnen, von innen dagegen normalerweise gar nicht, es sei denn, die Helden nehmen die Nägel aus dem Folterschrank zu Hilfe - dann genügt eine einfache GE-Probe+3.

Nutzen Sie bei der Beschreibung vor allem die Möglich-

keiten, die die fehlende Beleuchtung bietet: Um wieviel gruseliger ist es doch, wenn die Helden, in drangvoller Enge zusammengepfercht, erst jeden Gegenstand einzeln ertasten müssen; wieviel Raum bietet sich hier für Spekulation über den Verwendungszweck dieser seltsamen

Dinge mit den vielen Kanten, Haken, Dornen und Spitzen...

Wenn Sie der Ansicht sind, daß die Helden Hilfe gebrauchen können, ist hier unten gerade Harmaa Torkinen (Siehe unten) wegen Ungehorsams eingesperrt.

Das Obergeschoß

01 Werkssaal

Allgemeine Informationen:

Ein großer Raum von etwa 8 mal 17 Schritt Abmessungen und drei Schritt Deckenhöhe. Vergitterte Fenster sorgen für Licht.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist möbliert mit langen Tischen und hölzernen Bänken, an denen zu jeder Tageszeit bis zu dreißig Arbeiter - an ihren kupferroten Haaren leicht als Nivesen erkennbar - sitzen und an Korsetts arbeiten. Dabei ist eine Reihenfolge deutlich erkennbar: Am ersten Tisch sitzen die Fischbeinschnitzer, die den ganzen Tag Stäbe aus Walbarten zurechtschneiden, am zweiten Tisch die Seidenzuschneider, am dritten und vierten die Näher, am fünften die Bügler, die die Korsetts mit heißen Steinen glätten usw.

In der Nordostecke des Raumes sitzt manchmal (bei 1-5 auf dem W20) der Aufseher und spielt mit seiner geflochtenen Peitsche, mit der er mühelos jeden Punkt im Raum erreichen kann.

Meisterinformationen:

Dieser Raum bildet das Herzstück der Produktion: Hier werden die wertvollen Ausgangsstoffe zu erlesenen Endprodukten verarbeitet, ehe sie verkauft werden. Dafür müssen die Arbeiter allerdings auch Tag und Nacht schuften: So lange Praios sein Antlitz verbirgt, sorgen nur Leuchten für Helligkeit - Öllampen bei den Nähern und Zuschneidern, trübe Tranfunzeln bei "weniger anspruchsvollen" Arbeiten wie Bügeln und Beinschnitzen.

Die hier arbeitenden Nivesen wurden aufgrund ihrer großen Fähigkeiten in der Stoffbearbeitung und beim Schnitzen aus ihrer Heimat bei Riva und Kvirasim nach Neetha geholt - und sind, einmal dort angekommen, ihren Herren auf Gedeih und Verderb ausgeliefert: Natürlich kämen die edlen Herren niemals auf die Idee, mit den im Lieblingen Feld verbotenen Sklaven zu arbeiten - stattdessen haben die ahnungslosen Nivesen rechtsgültige Arbeitsverträge erhalten, nach denen sie beispielsweise erst einmal die Kosten für ihre Schiffspassage (veranschlagt mit 250 Dukaten) abarbeiten müssen, ehe sie kündigen dürfen...

Vor einem Aufstand gegen die Ausbeuter sind die Nivesen bisher angesichts der vielen Wachen immer noch zurückgeschreckt - auch stellen ihre kleinen Zuschneidmesser gar zu kümmerlich Waffen gegen die Knute des Aufsehers und die Panzer und Bastardschwerter der Wächter

dar. Durch das Auftauchen der Helden sind sie zuerst einmal sehr überrascht - um ihnen dann aber nach Kräften Hilfe anzubieten und sie zu ihrem Oberhaupt zu führen.

Harmaa Torkinen

Der alte Nivese aus Kvirasim lebt und arbeitet jetzt schon seit mehreren Jahrzehnten in der Manufactur: Als junger Mann folgte Harmaa wie so viele andere seines Stammes den Verlockungen der großen weiten Welt und ließ sich von einem Elfen überreden, sein Glück im reichen Süden zu suchen - er wurde bitter enttäuscht.

Nach einer langen Fahrt, zusammengepfercht mit anderen Nivesen unter Deck eines stinkenden Schiffes, wurde er eines Nachts an Land gebracht und in die Manufactur geführt, die er seitdem nicht mehr verlassen hat. Seit jenen Tagen mußte er hier für seine neuen Herren fronen - zuerst als Näher, nun, nachdem seine Augen durch die Arbeit trüb geworden sind, als Beinschnitzer. Doch trotz seiner Sorge, die weiten Wälder seiner Heimat niemals wiedersehen zu dürfen, ist er ungebrochen und ein Quell der Kraft für seine Mitgefängten.

Harmaas Werte:

MU: 12	AG: 5	Stufe: 8	Alter: 53
KL: 15	HA: 7	MR: 0	Größe: 1,86
CH: 14	RA: 3	LE: 45	Haarfarbe: weiß
GE: 13	GG: 1	AE/KE: -	Augenfarbe: gelb
KK: 10	TA: 6	AT/PA: 9/6 (Messer)	

Herausragende Talente: Heilkunde Krankheiten 12, Heilkunde Seele 10, Lehren 10, Stoffbearbeitung 13

Wenn die Helden von zornigen Thorwalern begleitet werden, ist es Harmaa, der durch ein überzeugendes - wenn auch stockend hervorgebrachtes - Plädoyer sich und seine unschuldigen Leidensgenossen davor rettet, von den rasenden Swafnirgetreuen als "Walschänder" massakriert zu werden. Ansonsten ist er in der Lage, den Helden Hilfe in Form von Hinweisen auf andere Räume im Obergeschoß zu geben.

02 Arbeiterschlafrum

Allgemeine Informationen:

Ein Raum mit winkeligem Grundriß und mit vier vergitterten Lichtlöchern.

Spezielle Informationen:

Die kleine Kammer liegt voll einfacher Strohsäcke. Tags-

über halten sich hier keine, nachts W6 Nivesen auf. Neben den Strohsäcken liegen hölzerne Gegenstände wie Becher, Teller und einfache Musikinstrumente (Flöten, Rasseln) aus Holz oder Fischbein.

Meisterinformationen:

Hier dürfen sich nachts diejenigen Arbeiter ausruhen, die zu alt oder zu erschöpft zum Weiterarbeiten sind. Der Aufseher legt hier strenge Maßstäbe an, so daß die Betreffenden wirklich unfähig zu fast jeder Handlung außer Atmen und Schlafen sind.

03 Kammer des Aufsehers

Allgemeine Informationen:

Die genauen Maße der verwinkelten Kammer entnehmen Sie bitte dem Plan.

Spezielle Informationen:

Der Raum enthält neben einem Bett einen Tisch und zwei Schränke. Auf dem Tisch stehen ein Krug und ein irdener Becher.

Erhellt wird der fensterlose Raum durch eine Öllampe.

Meisterinformationen:

Dies ist der Schlaf- und Wohnraum des Aufsehers Farviriol. Die Schränke enthalten Kleidung und Waffen sowie die persönlich Habe des Elfen: einen Beutel mit 14 Dukaten und Edelsteinen im Wert von weiteren sechs Dukaten, eine verzierte Handharfe und ein Exemplar des (schwarz-) magischen Buches "Die Wege ohne Namen". Bei 6 bis 12 auf dem W20 ist Farviriol anwesend und wach, bei 13 bis 20 liegt er berauscht vom billigen Fusel aus dem Krug auf seinem Bett und schnarcht.

Farviriol Krähenschwinge

Wie jeder Elfenkenner bestätigen kann, ist Farviriol hochgradig 'badoc': So nennen die Elfen jenen Zustand, in dem ein Elf fast alle arttypischen Züge verliert und sich der materialistischen Kultur der "Rosenohren" anpaßt.

Der hochgewachsene Waldelf ist ein Opfer einer seltsamen Verwirrung, die die Elfenvölker immer wieder einmal heimsucht: Wie die städtebauenden Elfen vor Jahrtausenden zog es auch ihn aus der glücklichen Stille der heimatlichen Wälder in den Lärm und Trubel der Ansiedlungen, wo die Bewohner dichter beieinanderhocken als die Hühner auf der Stange.

Egal was die genaue Ursache war - ein seltsamer Trieb oder schiere Langeweile nach einem jahrhundertelangen Leben - heute strebt er nur nach der Ansammlung von Reichtum und nach der Mehrung seiner Macht über Schwächere - und dabei kennt er keinerlei Moral oder Skrupel: So ist es eindeutig seinem Wirken zuzuschreiben, daß sich so viele Nivesen bereit erklärten, nach Neetha zu kommen.

Die gutbezahlte, aber langweilige Arbeit eines Aufsehers versüßt er sich mit Branntwein und dem gelegentlichen *Auspeitschen* von "aufsässigen" Nivesen - ginge es nach

Farviriol, wäre auch längst der Folterkeller in Betrieb genommen worden, denn im Stillen hegt er für alle kurzlebigen Menschen nur Verachtung.

FarvirioIs Werte:

MU: 15 **AG:** 5 **Stufe:** 16 **Alter:** 200+

CH: 14 **RA:** 1 **LE:** 64 **Haarfarbe:** weißblond

GE: 15 **GG:** 6 **AE/KE:** 54 **Augenfarbe:** grün

KK: 13 **TA:** 1 **AT/PA:** 18/13 (Knute 1W+3)

Herausragende Talente: Fallenstellen 13, Sinnenschärfe 10, Bekehren 12, Heilkunde Gift 12, Musizieren 13

Zauberfertigkeiten: Höllenpein 11, Brenne, toter Stoff 10, Schwarzer Schrecken 12. Bannbaladin 13, Axxeleratus 13

Über die genauen politischen Hintergründe und religiösen Pläne seiner Auftraggeber weiß Farviriol wenig - man hat ihm etwa über das Löwenschwert gar nichts erzählt, da er in seinem 'badoc'-Zustand ohnehin schon zur abergläubischen Verehrung der seltsamsten Dinge neigt.



04 Magazin

Allgemeine Informationen:

Ein mittelgroßer Raum, dessen Grundfläche ungefähr 8 mal 6 Schritt beträgt.

Spezielle Informationen:

Diese Kammer mit ihren hohen Regalen ist kaum zu überblicken:

Große und sperrige Kisten und Schachteln stehen herum und versperren weitgehend die Sicht, zu dem wird der Raum von einer abgeschirmten Fackel nur schwach erleuchtet - Helden, die aus Raum **01** kommen, erblicken am anderen Ende die ruhig wartenden Silhouetten mehrerer Gepanzerter, die sich lässig auf ihre Speere stützen...

Meisterinformationen:

Das Magazin dient zur Aufbewahrung all jener Dinge, die man so bald nicht mehr braucht: Überzähliges Werkzeug, unmoderne Schnittmuster, veraltete Modepostillen und anderes.

So auch die geheimnisvollen Schatten: Wie die Helden erst bei näherem Hinsehen oder nach einer Attacke herausfinden sollten, handelt es sich bei ihnen schlicht und einfach um ausrangierte Schneiderpuppen...

05 Verwaltungszimmer

Allgemeine Informationen:

Das Zimmer mißt etwa 8 mal 9 Schritt und besitzt eine Tür und vier vergitterte Fenster.

Spezielle Informationen:

Kostbare Vertäfelung aus erlesenem Rosenholz schmückt die Wände, an denen mehrere wertvolle Bilder der Stadt Mengbilla hängen. An der Ostwand stehen mit Akten und Büchern wohlgefüllte Schränke, die Mitte des Raumes nimmt ein schwerer eichener Sekretär ein, auf dem mehrere Schreibfedern und Papiere zu sehen sind. Hinter dem Schreibtisch ist ein Drehsessel mit lederbezogenen Polstern postiert, für Besucher stehen einfachere Sessel bereit. Am Abend wird der Raum durch einen großen Kerzenleuchter an der Decke erhellt.

Meisterinformationen:

Von hier lenkt Direktor Chelleo Tolmaikos seine Geschäfte - sowohl die offiziellen der Manufactur wie auch die illegalen Intrigen, die er im Auftrag seiner Mengbiller Vorgesetzten spinnt.

Die Schränke an den Wänden enthalten allerdings nur offizielle Unterlagen: Korrespondenz der Manufactur mit Kunden in ganz Aventurien, Bestellungen, Entwürfe, Umsatzziffern, Statistiken, Haupt- und Nebenbücher u.ä. Wenn ein Held behauptet, sich durch das ganze Material durcharbeiten zu wollen, kostet es ihn zwölf Stunden, um einen ungefähren Überblick zu bekommen.



Die Fächer des Sekretärs enthalten - von oben nach unten - Scheibpapier; Tinte und Siegelack; einige Rollen unbeschriebenen Pergamentes, dazwischen ein mit Kukris gefüllter Mengbilar; ein kleines Beutelchen mit 2 Portionen Regenbogenstaub, einem belebenden Rauschmittel (Wert etwa 100 Dukaten); ein Beutel mit Goldmünzen aller Währungen Aventuriens (Dukaten, Räder, Batzen, Piaster) im Wert von etwa 20 Dukaten.

Schließlich gibt es da noch zwei Einbandimitationen im Aktenschrank: Wenn man die Linke leicht hineindrückt, öffnet sich eine Bar mit mehreren Flaschen - von verschiedenen erlesenen Weinen über Bosparanjer, Premier Feuer und Valposella bis hin zu Bjaldorner Waldschrat ist hier schier alles vertreten, was in Aventurien an edlen und teuren Alkoholika zu finden ist.

Drückt man dagegen auf die rechte der beiden Imitationen, öffnet sich ein geheimer Durchgang in Raum **06**.

Bei Tag treffen die Helden im Verwaltungszimmer auch auf den Direktor der Manufactur.

Chelleo Tolmaikos

Der beliebte Mengbillaner kann unter anderem auch auf Neethaer Vorfahren zurückblicken und ist damit wohl die ideale Besetzung für diesen Posten. Erlangt hat er die gutbezahlte Stelle allerdings eher deshalb, weil er Alrik Gerbelstein schon immer bei allem zu Diensten war und so manche Dreckarbeit für den Patron erledigt hat: Begonnen hat Tol-

maikos seine Laufbahn als Auftragsmörder, wenn auch sein verweichlichter Körper heute nichts mehr von der Wendigkeit ahnen läßt, die ihn einst bei Gerbelsteins Feinden gefürchtet machte.

Der Posten des Leiters einer Handelsgesellschaft ist ein später Dankesbeweis des Alrik Gerbelstein. Tolmaikos zeigt sich seiner Aufgabe jedoch durchaus gewachsen, wenn man von seiner Sucht nach Regenbogenstaub einmal absieht - und schwerere körperliche Aufgaben könnte der vom guten Leben verweichlichte Mengbiller auch wirklich nicht mehr ausführen.

Besonderen Genuß zieht er aus der Tatsache, daß er seit kurzem auch der offizielle diplomatische Vertreter Mengbillas in Neetha ist - und damit zugleich der Gesprächspartner für Markgraf Phrenos, über dessen hochfliegende Pläne er insgeheim lacht... Doch noch ist der ehrgeizige Regent nützlich für die Mengbillaner.

Von der Sache mit dem Löwenschwert schließlich weiß er nur das Allernötigste: Die bedeutende Waffe soll als Symbol für die Macht und Freiheit Neethas eine wichtige Rolle spielen bei dem Versuch, die Unabhängigkeit der Provinz zu erreichen - doch daß man ihm dafür eine Abgesandte aus der Heimatstadt vor die Nase gesetzt hat, paßt dem eitlen Kaufmann überhaupt nicht.

Chelleos Werte:

MU: 11	AG: 6	Stufe: 12	Alter: 49
KL: 14	HA: 3	MR: 0	Größe: 1,67
CH: 10	RA: 2	LE: 71	Haarfarbe: schwarz
GE: 13	GG: 5	AE/KE: -	Augenfarbe: braun
KK: 9	TA: 2	AT/PA: 13/12	(Mengbilar)

Herausragende Talente: Fesseln 11, Falschspiel 14, Lügen 11, Rechnen 10

Zu jeder Zeit werden die Helden die Diebin Janneke ter Jatten im Büro vorfinden, tagsüber im Gespräch mit Tolmaikos, nachts beim Durchstöbern der Akten auf der Suche nach Stoff für eine zünftige Erpressung. Wenn die Helden hereinplatzen, handelt sie sofort: Nachdem sie sich mit einem Griff vergewissert hat, daß ihre zwei Wurfdolche und der Diebeslohn in ihrem Gürtel stecken, springt sie zum nächsten Fenster und windet sich mit schier unvorstellbarer Geschwindigkeit durch die Gitterstäbe.

Wenn die Helden ebenfalls zu einem Fenster stürzen, können sie nur noch mitansehen, wie die Diebin einige Schritte tiefer mühelos auf allen Vieren landet, sofort aufspringt und hakenschlagend zwischen den nächsten Häusern verschwindet.

Chelleo Tolmeikos - völlig desinteressiert am Schicksal seiner Mitmenschen - wird das wohl ausbrechende Durcheinander zu nutzen versuchen, um erst den Mengbilar aus seinem Schreibtisch und dann einen Helden als Geisel zu

nehmen. Mit der altbekannten Drohung: "Ein Mucks, und euer Freund ist eine Leiche!" will er sich freien Zugang zu Raum **06** verschaffen.

Entscheiden Sie selbst, ob er es schafft oder in seiner Erregung auf den falschen Knopf drückt - und sich zu seiner großen Verblüffung plötzlich einem Dutzend Spirituosen gegenüber sieht.

06 Geheimkammer

Allgemeine Informationen:

Die Maße dieses Raumes finden Sie auf dem Plan.

Spezielle Informationen:

Der fensterlose Raum wird erhellt von mehreren Kerzenleuchtern, die zwischen großen Schränken an den Wänden angebracht sind. Außerdem finden sich in dem Zimmer einige Truhen und Bänke.

Meisterinformationen:

Dies ist der zentrale Ort der ganzen Verschwörung: Hier wurden die genauen Anweisungen des Alrik Gerbelstein empfangen, hier wurden die Pläne für das direkte Vorgehen ausgebrütet.

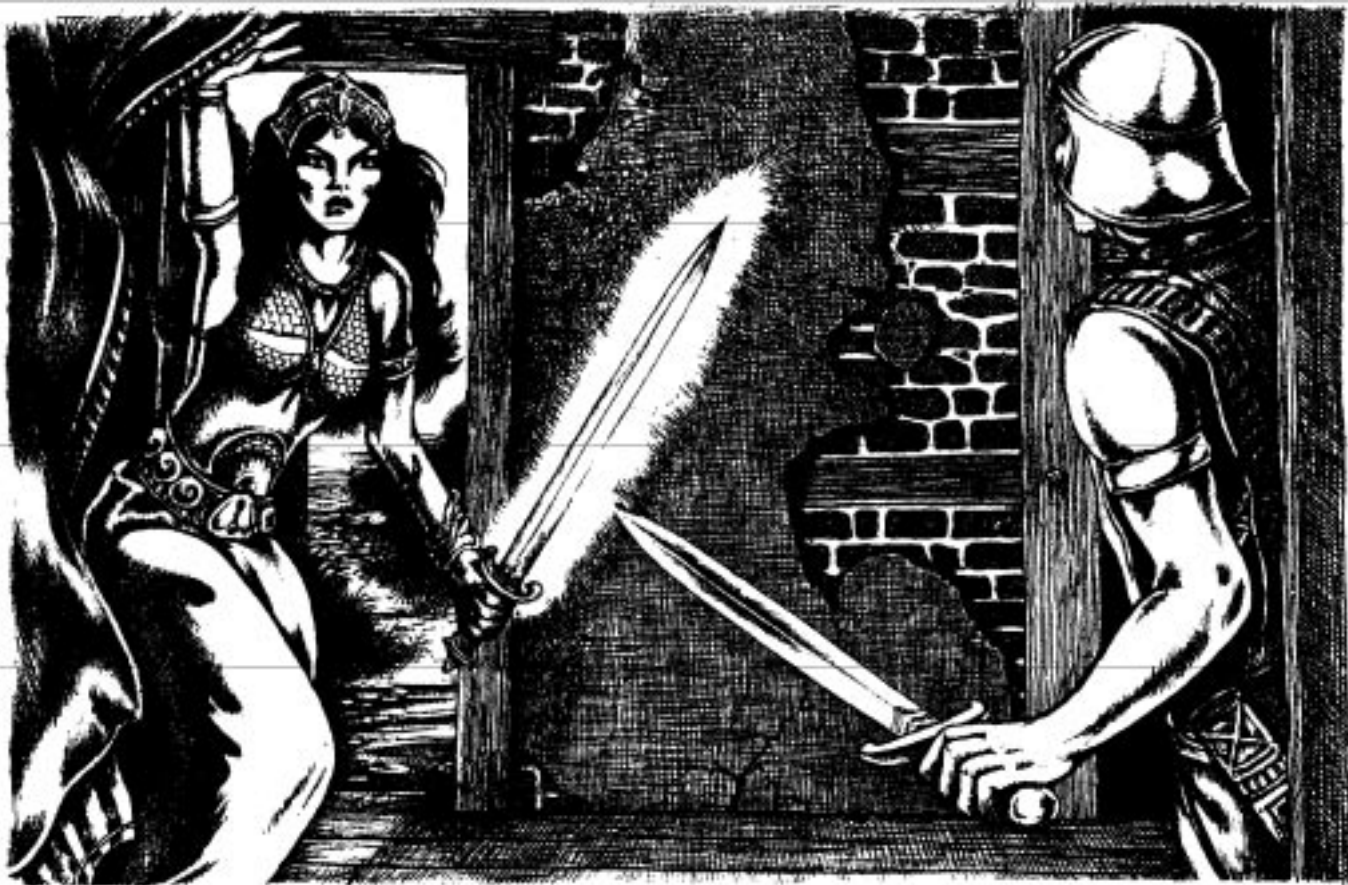
Doch ehe sich die Helden diesen Problemen widmen können, stellt sich ihnen ein ganz anderes: Denn sie haben das gesuchte göttliche Artefakt, das Löwenschwert, endlich wiedergefunden - in der Hand der Dulacia Lanera, der Mengbillaner Agentin.

Hat es vorher bereits Kämpfe im Gebäude gegeben, halten sich hier außerdem noch W+1 Wachen aus Raum **E8** auf. Dulacia lacht laut auf, verspottet die Helden und zieht langsam das Löwenschwert aus der Scheide...

Der nun folgende Kampf wird vor allem von einem Faktor bestimmt, der allen Beteiligten neu ist: Wann immer jemand das Löwenschwert in der Absicht zieht, zu kämpfen, gilt für den ganzen folgenden Kampf und sämtliche Kombattanten das Wunder 'Rondras Ehre' Es kann kein Gift und keine Magie verwendet werden, kein Wehrloser oder Abgewandter darf attackiert werden und das wohl Wichtigste: Es kann sich keine Überzahl auf einen einzelnen Gegner stürzen - Dulacia braucht also keine Massenattacke zu befürchten.

Prinzipiell sollte dies eine Wohltat für die Helden sein und sie vor den miesen Tricks der Mengbillaner schützen. Wir hoffen, daß dieses Mirakel nicht auch Ihre Helden in ihrem Kampfstil drastisch beeinträchtigt...

Besonders hart hat es allerdings jenen Recken getroffen, der sich gegen Dulacia Lanera und das Löwenschwert stellt: Ist die ernst blickende Kriegerin in ihrer schwarzen Lederrüstung an sich schon ein angsteinflößender Anblick, so stellt die göttliche Waffe ein absolut mörderisches Instrument dar: Sie verschafft dem Träger auf AT und PA jeweils +3 (Dulacia kämpft also mit den Werten



ATPA 18/17) und verursacht bei jedem Treffer 3W+6 Schaden. Bei halbwegs normalen Würfelgeschick sollte der unglückliche Held schon nach wenigen Kampfrunden dem Tode nahe sein...

In diesem Fall wird hoffentlich ein Gefährte an seine Stelle treten, um den ungleichen Kampf aufzunehmen. Gestalten Sie das Gefecht auf jeden Fall so, daß die Spieler nach und nach das blanke Entsetzen vor der Macht der göttlichen Waffe befallt.

Doch gegen Ende des Kampfes wird Rondra auf wunderbare Weise in das Geschehen eingreifen: Eine lähmende Mutlosigkeit befallt die Frevlerin Dulacia; ihre ATPA-Werte sinken um jeweils 6 Punkte (diese Wirkung tritt immer dann auf, wenn die Waffe nicht rondragefällig geführt wird). Dennoch wehrt sie sich weiter verbissen, bis sie schließlich den tödlichen Streich empfangt.

Nachdem alles vorüber ist, wird es eine Weile dauern, bis die Helden sich an die Untersuchung ihrer Umgebung machen können. Dann werden sie feststellen, daß diese Kammer als Raum für die Planung der sonstigen Geheimaktivitäten dient: Die Schränke enthalten die geheime Korrespondenz mit Mengbilla und Al'Anfa, in den Truhen finden sich mehrere Säcke mit insgesamt über drei Stein Rauschkraut. Die Briefwechsel mit den Vorgesetzten enthalten genug Material, um die ganze Manufactur als Agentennest zu schließen und Chelleo Tolmaikos als Spion und Aufrührer für Jahre in den Kerker zu schicken.

Allerdings bieten die Unterlagen hinsichtlich der Beteiligung des Markgrafen nicht mehr als Anhaltspunkte gegen den Monarchen - trotz seiner teilweisen Überspanntheit war er vorsichtig genug, den Mengbillanern keinen eindeutigen Beweis seiner Schuld zuzuspielen.

Etwas findet sich jedoch in den Akten: ein Schreiben des Hohepriesters des Boron von Mengbilla, aus dem die Helden endlich Klarheit über die wahren Pläne bekommen, die man in Mengbilla mit dem Löwenschwert hatte: Es war keineswegs dafür vorgesehen, die ehrgeizigen Pläne Markgraf Phrenos' zu unterstützen - stattdessen sollte der legendäre Ruf der Waffe den Truppen Mengbillas helfen, die Novadis entgültig zu unterjochen oder zu vernichten.

Die Helden können sich also mit Recht als bedeutende Helfer eines der freien Völker Aventuriens fühlen und stolz darauf sein, die sinistren Pläne Al'Anfas und seiner Bundesgenossen durchkreuzt zu haben.

Eine andere, mindestens ebenso brisante Information enthält allerdings ein kleines Notizbuch: Es deutet recht unmißverständlich an, daß die diversen Auspolsterungen der Korsetts und Mieder als Verstecke für den unauffälligen Versand von Rauschkraut dienten - doch die Seiten die die Namen der vermutlich hochrangigen und wohlhabenden Bezieher der verbotenen Mittel enthielten, sind herausgerissen. Als Täter kommt vor allem die geflüchtete Janneke ter Jatten in Betracht...

Ein würdiges Ende...

Nachdem die Helden das Löwenschwert diesmal - und hoffentlich endgültig - wiedererlangt haben, ist das Abenteuer erfolgreich zu Ende gebracht - allen Beschwerden zum Trotz.

Nun gilt es nur noch, das Schwert dem Auftraggeber Dapifer ter Bredero zuzuführen. Wie Ihre Helden das regeln, sollten sie weitgehend selbst bestimmen: Zum einen können sie es natürlich, wie abgemacht, ins Handelshaus Darando bringen - gestalten Sie den Empfang der Helden dann nach dem Beispiel auf Seite 24/25.

Vielleicht aber (besonders wenn die Helden bereits schlechte Erfahrungen mit Lessandro Darandos Aufmerksamkeit gemacht haben), wollen sie die Waffe persönlich nach Arivor bringen... Auch das ist möglich, doch denken Sie daran, daß eine Waffe wie das Löwenschwert wirklich ausgesprochen viele "Interessenten" anzieht.

In Arivor wartet noch eine kleine Belohnung sowie eine große Verheißung auf die Helden: Sie dürfen die gesamte Ausrüstung und ihre Pferde behalten - wichtiger aber ist, daß besonders verdiente Helden (der Finder des Löwenschwertes und der/die Sieger über Dulacia) in das "Register der rondragefälligen Recken" aufgenommen werden. Das bedeutet, daß ihre künftigen Heldentaten besonders beobachtet werden - tun sie sich weiterhin im Dienste der Göttin hervor, winkt ihnen vielleicht sogar dereinst die Aufnahme unter die unsterblichen Heroen der Arivorer Ruhmeshalle.

Ein ganz anderes Problem mag sich Ihnen als dem Meister jedoch genauso gut stellen: Wenn die Helden erst einmal das Löwenschwert in Händen halten, droht die Gefahr, daß sie ihren Auftrag einfach vergessen und mit der unbesiegbaren Waffe schlicht durchbrennen. Nun, Rondra hat sich dazu

schon eindeutig geäußert: Ihrer Ansicht nach gehört das Schwert nach Arivor, und die Mittel einer erzürnten Gottheit sind vielfältig: Von plötzlicher Mutlosigkeit und Angstanfällen im Gefecht über zerbrechende Waffen oder einem Löwenschwert, das alle besonderen Eigenschaften vermissen läßt, bis hin zu Blitzen aus heiterem Himmel reicht die Palette ihrer sanften Ermahnungen. Was geschehen kann, wenn die Göttin wahrhaftig in Zorn gerät, wollen wir lieber übergehen...

Zuerst wollen aber AP verteilt sein: Wir schlagen vor, daß Sie jedem Helden erst einmal **300 AP** gutschreiben, dazu noch folgende Sonderposten für besondere Leistungen:

50 AP für jene Helden, die sich im ganzen Abenteuer besonders rollengerecht verhalten haben

20 AP haben jene verdient, die sich der Heimlichkeit erfordernden Aufgabe gewachsen gezeigt haben.

30 AP gebühren dem, der die Botschaft Rondras richtig entschlüsseln konnte.

40 AP für die, die sich während des Unwetters tapfer gezeigt haben; **80 AP** stehen denen zu, die sich angesichts der Untoten ihrer Pflicht erinnert haben.

60 AP gehen schließlich an jene Spieler, denen die Idee mit dem "Anheuern" der Thorwaler gekommen ist oder denen eine ähnlich erfolgreiche Vorgehensweise eingefallen ist.

50 AP haben die Helden verdient, die sich beim Erstürmen der Manufactur aktiv am Kampf beteiligt haben.

100 AP sind der Lohn für den Helden, der sich tapfer Dulacia Lanera mit dem Löwenschwert entgegengestellt hat.

Minus 300 AP, falls die Helden auf die Idee kommen, der Kriegsgöttin das Schwert stehlen zu wollen: Schlechteres Rollenspiel ist wohl kaum vorstellbar.

- und ein neuer Anfang

Wie Sie bestimmt schon gemerkt haben, finden sich in diesem Abenteuer verschiedene "lose Fäden" - Andeutungen und Ereignisse, die innerhalb der Geschichte keine Fortsetzung finden: Was ist die Aufgabe des Greifen in Neetha? Was geschieht mit den Thorwalern? Wird Markgraf Phrenos doch noch Erfolg mit seinen Plänen haben?

Nun, manche dieser Fragen werden in späteren Abenteuern beantwortet werden - auf andere können Sie die Antwort selbst finden in dem Abenteuer **Das Ende eines Verräters**, dessen Handlung Sie weitgehend selbst bestimmen.

Es handelt sich nämlich um den Vorschlag für ein Abenteuer, das gleichfalls die nun recht gut ausgearbeitete Stadt Neetha zum Schauplatz hat: Ein hochrangiger Fürst des Lieblichen Feldes (beispielsweise der den Helden ja nun schon bekannte Meister Dapifer) beauftragt die Abenteurer, konkrete Beweise für die hochverräterischen Absichten Phrenos' von Neetha aufzudecken. Angesichts des Bekanntheitsgrades, den die Helden unter Umständen in der Stadt bereits genießen, keine allzuleichte Aufgabe...

Vielleicht dringen sie ja nächtens in den Palast des Verräters ein? Oder sie geben sich als Abgesandte Al'Anfas aus, die einen Vertrag unterzeichnet haben wollen - oder sie schleichen sich in die "Patriotische Gesellschaft" der Schwarzen Haline (siehe Seite 13) ein und entdecken, daß sie mit Mitteln des Markgrafen finanziert wird. Oder aber...

Einen unerwarteten Helfer finden die Helden dabei im Greifen: Der Herold des Neuen Reiches soll Phrenos nämlich schonend beibringen, daß Kaiser Hal gar nicht daran denkt, sich gerade jetzt in außenpolitische Abenteuer zu stürzen und deshalb die ehrgeizigen Pläne des Aufrührers nicht unterstützen wird.

Zudem sähe der Herold den Sturz des Markgrafen ohnehin gern, denn hat dieser nicht trotz des Treueschwurs auf die Königin mit den Mengbillanern paktiert, die in ihrer Stadt gar den Kult der Sonne verboten haben? Egal, wie Sie den genauen Ablauf dieses Abenteuers inszenieren - am Ende sollte es den Helden gelungen sein, den Sturz eines Provinzherren des Alten Reiches herbeizuführen.

Anhang 1: Besondere Meisterpersonen

In diesem Abenteuer taucht eine Vielzahl von Nichtspielerfiguren auf, die alle ihre kleineren und größeren Auftritte haben. Für fast alle gilt dabei jedoch, daß ihr Auftreten eigentlich an dieses Abenteuer gebunden ist.

Das soll um Himmelswillen nun nicht heißen, daß Sie Figuren, an denen Ihre Spieler Freude gefunden haben, nicht

auch sinnvoll anders verwenden dürfen - dafür konzipiert sind sie jedoch nicht.

Anders ist es bei bestimmten Gestalten dieses Abenteuers: Ihr erneutes Auftauchen in späteren Kampagnen ist geplant, so daß wir sie hier getrennt von den anderen Figuren beschreiben wollen.

Dapifer ter Bredero, Seneschall des Ordens der Heiligen Ardare, Meister des Bundesfür das Alte Reich, Erzherz- scher von Arivor

Der greise Potentat kann auf ein langes, erfülltes Leben zurückblicken: Als junger bornländischer Ritter trat er dem Orden bei und brachte es zum Oberst-Komtur der Festung Vallusa, wo er auch die Weißen zum Rondrapriester erhielt. Schließlich erreichte er seine Wahl in den Hohen Konvent des Ordens - und dann die Erhebung zum Seneschall, wodurch er traditionsgemäß auch oberster Geweihter des Lieblichen Feldes und Regent der Provinz Arivor wurde.

Von hier aus lenkt er seit Jahren das Geschick des Ordens auf unauffällige, aber äußerst erfolgreiche Art und Weise. Sein Streben gilt dem größeren Ruhm der Göttin und, seltsam genug, dem Frieden innerhalb und außerhalb des Ordens - noch hat er jene Heißsporne im Griff, die Rache am Praioskult für die lang zurückliegende Verfolgung fordern.

All seine Verantwortung hindert ihn jedoch nicht daran, von Zeit zu Zeit auch noch selbst zur Waffe zu greifen und im Kampf seinen Mann zu stehen.

Dapijers Werte (die zweite Zahl bezieht sich auf seinen jetzigen schwer angeschlagenen Zustand):

MU: 17 AG:4 Stufe: 17 Alter: 71
KL: 15 HA: 2 MR: 8/6 Größe: 1,79
CH:13/9 RA: 2 LE: 89/48 Haarfarbe: weiß
GE:16/12 GG:1 AE/KE: 73 Augenfarbe: hellbraun
KK:15/10 TA: 1 AT/PA: 18/17 13/12 (Rondrakamm)

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt **10**, Reiten **13**, Bekehren **12**, Waffenschmieden **10**, Kriegskunst **11**, Alte Sprachen **10**, Staatskunst **13**

Der Greif, Oberster Herold des Neuen Reiches

Der schwarzhäutige Mann unbestimmbaren Alters ist der höchste reisende Diplomat, über den der Kaiser verfügt - doch er ist noch mehr als das: Der Greif - so sein Amtstitel, sein Name ist unbekannt - scheint vor seinem ersten Auftauchen in Aventurien auch andere, ferne Länder bereist zu haben, deren Name kein Aventurier kennt. Es ist unverkennbar, daß der Herold neben den Zielen des Kaiserreiches auch seine eigenen Absichten verfolgt, die über den aventuri-

sehen Rahmen hinauszureichen scheinen: Bei ihnen spielt offenbar der Sonnengott eine besondere Rolle, denn obwohl der Herold von den offiziellen Geweihten des Praios mit gelindem Mißtrauen beobachtet wird, hat ihm der Sonnengott eine ganz besondere Gabe zuteil werden lassen: Der Greif ist derartig 'antimagisch aufgeladen', daß viele Zauber bei ihm nicht wirken.

Eine zweite besondere Fähigkeit ist die Kraft, Befehle zu erteilen, gegen die fast kein Widerstand möglich ist. Gerade diese Begabung verursacht dem 'Boten des Lichts' besondere Kopfschmerzen - werden doch die dazu nötigen Kenntnisse und Kräfte eigentlich nur dem höchsten Geweihten des Praios vom Gott selbst geoffenbart.

So hat der Greif wohl sein Amt nur noch wegen des großen Vertrauens inne, das er bei Kaiser und Kronprinz genießt.



Werte:

Die Angabe von Werten für den Greifen ist nahezu unmöglich - er paßt einfach nicht in das aventurische Werteschema. So sei nur gesagt, daß seine Eigenschaften der einer sehr hochstufigen Figur gleichen.

Allerdings wird der Herold von unbekannten Einflüssen an der Entfaltung seiner vollen Kräfte gehindert: So hat man ihn noch nie Mirakel oder Wunder wirken sehen; und auch seine Stimmgewalt setzt er nur sehr selten ein.

Seine enge Beziehung zum Sonnengott bedeutet gerade nicht, daß er als 'Vorausstrupp' des Praios agierte: Nicht selten nimmt der Greif Kränkungen des Praios hin, die einen Geweihten zur Weißglut treiben würden. Die Ziele, die der Sonnengott mit ihm verfolgt, scheinen weit obskurer zu sein, als man beim Gott der Wahrhaftigkeit vermuten würde - wahrlich, die Wege der Götter sind sonderbar!

Janneke ter Jatten

Die noch junge "Kaiserin der Diebe" stammt aus einer noblen und angesehenen Familie in Festum, und niemand hätte ihr eine solche Entwicklung zugetraut - bis sie eine Arbeit in der Residenz des Adelsmarschalls annahm und von Herzog Jucho, der ihre wahren Talente erkannte, allmählich auf die Wege des Phex geführt wurde. Heute ist sie selbst eine Geweihte, des nächtlichen Gottes und dem ehemaligen Lehrer an Gewandtheit und Diebeskunst weit überlegen. Mit Diebesgilden o.ä. hat Janneke nichts im Sinn - sie

arbeitet am liebsten allein und für jeden, der ihre Dienste benötigt und entsprechend bezahlt: Man kann Janneke durchaus mieten, wenn man einen bestimmten Gegenstand gestohlen wissen will und die verschlungenen Wege kennt, mit ihr Kontakt aufzunehmen.

Die Diebin hält es nämlich nicht lange an einem Ort: War sie vor einem Mond in Festum, taucht sie heute in Neetha auf und wird in einem Vierteljahr in Olport oder Brabak zu finden sein.

Diesen speziellen Auftrag, den Diebstahl des Löwenschwertes, hat sie aus einem bestimmten Grund angenommen: Wie fast alle Phexpriester findet sie größte Genugtuung bei dem Gedanken, den Dienern der anderen Götter ins Handwerk zu pfuschen und deren Geschicklichkeit mit der ihren zu messen. Fände sich ein gut zahlender Auftraggeber, würde Janneke sich wohl selbst an die Tiara des Boten des Lichts heranwagen...

Ihr größter Traum ist jedoch ein anderer: Sie will es schaffen, durch Tricks und Schliche den "Mond", den obersten Phexpriester zu enttarnen und dadurch an seine Stelle zu treten.

Werte:

MU: 13	AG: 2	Stufe: 10	Alter: 24
KL: 15	HA: 1	MR: 9	Größe: 1,62
CH: 13	RA: 2	LE: 65	Haarfarbe: weißblond
GE: 15	GG: 7	AE/KE: -	Augenfarbe: braunrot
KK: 8	TA: 3	AT/PA: 12/13	(Wurfdolch)

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt 13, Akrobatik 11, Klettern 13, Schleichen 10, Springen 10, Gassenwissen 11, Sich verkleiden 9, Taschendiebstahl 12, Stimmen imitieren 11

Gerjanna Eldgrimsdottir

Es ist selbst für Thorwaler Verhältnisse ungewöhnlich, daß jemand in so jungen Jahren die Führung eines Otta übernimmt, wie es bei Gerjanna der Fall war, doch die knapp vierundzwanzigjährige Efferdstochter kann auch auf eine ungewöhnliche Lebensgeschichte zurückblicken: Geboren wurde sie nicht im thorwalschen Mutterland - lebten ihre Eltern doch nicht an an Fjord und Fjell wie die meisten ihrer Gefährten, sondern fernab der Heimat in der Ottaskin von Gerasim.

Hier wuchs die kleine Gerjanna inmitten von Menschen fremder Herkunft und vor allem Elfen auf - und so wurde ihre magische Begabung erkannt, die andernorts wohl einfach erloschen wäre. Wer beschreibt den Stolz ihrer Eltern, als elfische Freunde das Zaubertalent ihrer Tochter erkannten - und wer die abgrundtiefe Enttäuschung, als die Hohen Magister der "Schule des Direkten Weges" das Mädchen als zu schwach begabt für eine Ausbildung ablehnten. Es heißt, daß nur die vereinte Übermacht ihrer Ottabrüder die zornige Mutter davon abgehalten hätte, den Magiern einen Besuch mit dem Schneidzahn abzustatten...

So konnten die Eltern nur einige Elfen der Umgebung dazu überreden, Gerjanna etwas beizubringen - es war nicht viel, doch es hielt die magische Begabung am Leben. Und diese



Zauberkraft, auf zahlreichen Fahrten entlang aller Küsten Aventuriens erprobt, war es dann auch, die ihr neben ihren kämpferischen Vorzügen zur Wahl zur Hetfrau des Bannerträger-Otta in Neetha verholffen hat.

Mag sein, daß die in der Heimat eine erfahrenere Anführerin gewählt hätten - doch ein Thorwaler in der Fremde muß sehen, daß er zurechtkommt. Das wohl!

Werte:

MU: 14 **AG:** 5 **Stufe:** 7 **Alter:** 24
KL: 12 **HA:** 3 **MR:** 0 **Größe:** 1,92
CH: 13 **RA:** 3 **LE:** 42 **Haarfarbe:** rotblond
GE: 12 **GG:** 2 **AE/KE:** 26 **Augenfarbe:** blau
KK: 12 **TA:** 5 **AT/PA:** 12/10 (Kriegsbeil)

Herausragende Talente: Ringen 10, Zechen 10

Zauberfertigkeiten: Gerjanna beherrscht nur vier Zaubersprüche: Blitz dich find 11, Aeolitus 8, Fulminictus 10, Balsamsalabunde 7

Phrenos ay Oikaldiki, Markgraf von Neetha

Der 43 jährige Regent der südlichsten Provinz des Alten Reiches ist bei seinen Untertanen ziemlich beliebt - nimmt man den Maßstab, der für seine Nachbarn, den Seekönig Mermydion oder den Großemir von Mengbilla gilt...

Durch kluge Verträge hat Phrenos es nämlich geschafft, der Stadt und der Provinz die früher üblichen alljährlichen

Überfälle der Novadis zu ersparen. Tatsächlich ist der Markgraf ein gewitzter Politiker, dem es auch nicht an persönlichem Mut fehlt, wie er bei zahlreichen Turnieren ebenso wie bei Duellen mit politischen Gegnern unter Beweis stellen konnte - ein Fürst, wie ihn die heißblütigen Neethaer mögen. Leider ist Phrenos auch ein Mann, der in einem falschen Zeitalter lebt: Er sehnt sich nach der Zeit, als entschlossene Recken noch ganze Königreiche aus dem Nichts schufen - ihrem Beispiel will er folgen und Neetha, seine Heimat, zu einer freien Stadt und Großmacht am Meer der Sieben Winde machen.

Und so hofft er, durch Bündnisse mit den Zyklopeninseln und dem Mittelreich sowie mit Mengbilla und Al' Anfa die nötige Unterstützung zu finden, um sich von Vinsalt lossagen zu können.

Die Frage ist also: Wird irgend jemand Phrenos stoppen können, ehe es zu spät ist?

Phrenos' Werte:

MU: 13 **AG:** 5 **Stufe:** 9 **Alter:** 43
KL: 12 **HA:** 3 **MR:** 1 **Größe:** 1,80
CH: 15 **RA:** 2 **LE:** 68 **Haarfarbe:** braun
GE: 14 **GG:** 3 **AE/KE:** - **Augenfarbe:** braun
KK: 13 **TA:** 4 **AT/PA:** 15/10 (Florett)

Herausragende Talente: Reiten 11, Schwimmen 10, Ab-
richten 12, Fahrzeug Lenken 10, Tanzen 13, Staatskunst 11,
Alte Sprachen 11, Geschichtswissen 12

Anhang 2

Politische Geschehnisse in Aventurien **Tar Honaks Feldzug gegen das Kalifat**

Aventuriens Geschichte ist in Bewegung geraten: Kriege werden geführt, Intrigen gesponnen und Monarchen gestürzt.

Diese kurze Zusammenfassung enthält die wichtigsten Ereignisse der Sommer- und Herbstmonate des Jahres 15 Hal bis etwa zum Handlungszeitpunkt dieses Abenteuers. Zugleich ist sie eine Übersicht über die diesbezüglichen, detailreicheren Veröffentlichungen im 'Aventurischen Boten' bis Anfang 1991.

Alles begann mit den Umtrieben des alanfanischen Patriarchen Tar Honak: Kurz nach der Unabhängigkeit des kleinen Gebietes Trahelien im äußersten Süden Aventuriens erhob der machthungrige Despot bereits eindeutige Ansprüche auf das junge Königreich - doch sie wurden zurückgewiesen.

Diese unerwartete Weigerung dient nun dem Herrn der größten Hafenstadt am Perlenmeer als willkommenen Anlaß, eine der größten Flotten zusammenzuziehen, die man in jüngster Zeit in Aventurien gesehen hat.

Befehlshaber über die gewaltige Armada wird der Patrizier Darion Paligan, der Bruder der Alara Paligan und damit Schwager des Kaisers. Aufgabe der Flotte soll es sein, das schwache Trahelien zu erobern und seine Bewohner zu versklaven - zum Ruhme Borons und Al'Anfas.

Während das Kaiserreich und andere bedeutende Staaten sich abwartend verhalten, findet der Patriarch unter den Boronpriestern und Handelsherren Mengbillas frühzeitig Verbündete, und Brabak schlägt sich hoffnungsvoll auf die Seite des alten Feindes. Lediglich Stoorrebrandt und die Nordlandbank sorgen sich um ihre eigenen Interessen auf den Waldinseln, worauf der gerade wiedergewählte Adelsmarschall Jucho von Dallenthin den verstärkten Ausbau der bomländischen Kriegsflotte verkündet.

Als ein weiteres mögliches Opfer der Al'Anfaner Armada wird der novadische Pirat El Harkir genannt - angeblich ein Korsar des Kalifates. Der Hof des Kalifen in Mherwed leugnet jedoch jeden Kontakt mit dem Freibeuter.

Doch dann geschieht etwas, das die Menschen im Süden Aventuriens derart bewegt, daß sich sofort die Geschichten-erzähler auf den Märkten der großen Städte dieses Themas annehmen. Erzählt wird von einem waghalsigen Korsarenstück El Harkirs: Während Al'Anfa sich auf die großen Boronfeierlichkeiten vorbereitet, schleppt eine Schwarze Galeere eine geenterte Piratenschiff in den Kriegshafen, wo die Armada kurz vor dem Auslaufen steht - doch in Wirklichkeit wurde die Galeere ein Opfer der Freibeuter. Nachts verlassen die Piraten ihr Versteck und schleichen auf das alanfanische Flaggschiff, die 'Golgari', entführen im Handstreich den Hochadmiral Darion Paligan, zerstören (eher irrtümlich) die Schiffskapelle des Boron und entkommen mit ihrem Gefangenen...

Ein gefangengenommener Pirat gesteht wenig später auf der Folter, Kalif Abu Dhelrumun habe El Harkir zu dem Überfall angestiftet, um in Rastullahs Namen Borons Macht zu verringern.

Patriarch Tar Honak droht darauf dem "Feind der Zwölfgötter" mit gnadenloser Vergeltung.

Tatsächlich bleiben diese Worte keine leere Drohung: Tar Honak begibt sich höchstpersönlich an Bord der Golgari und befiehlt den Aufbruch ins **Land der Ersten Sonne**. Die Invasion stößt in Selem auf geringen Widerstand, das Heer des Patriarchen zieht szintoaufwärts gegen Unau. In aller Eile schickt ihm der Kalif Truppen entgegen...

Am Szinto treffen die Armeen aufeinander: Hier das gefürchtete alanfanische Expeditionskorps aus Dukatengarde, 'Schwarzem Bund des Kor' und Stadtruppen, dort die Übermacht der berittenen und fanatischen Wüstensöhne. Der Angriff der Novadis beginnt - doch Tar Honak hebt die Hände, ruft seltsame Worte in der Rabensprache... Und Totenstille senkt sich über das Schlachtfeld, schwarze Nebel wehen zwischen den Novadis. Niemand weiß mehr seinen Namen oder seine Aufgabe, das große Vergessen ist über die Wüstensöhne gekommen.

Die darauffolgende Schlacht ist mehr ein Gemetzel: Wer von den Novadis nicht erschlagen wird oder im Fluß ertrinkt, wird gefangengenommen und als Sklave verkauft. Nur einige Veteranen und erfahrene Helden können entkommen. Die Al'Anfaner haben kaum Verluste zu beklagen.

Zur selben Zeit setzt Mengbilla ein Heer nach Port Corrad in Marsch, um das dortige Kontor der Gerbelsteins "vor der bomischen Habgier Stoorrebrandts zu schützen".

Unau wird kurze Zeit tapfer von einer kleinen Schar der 'Gelbherzen' gehalten, fällt aber schließlich den vereinigten Truppen Al'Anfas und Mengbillas in die Hände. Ein kleineres Heer belagert Kannemünde, in Festum macht sich die Flotte bereit. Ein Vorstoß nördlich der Unau-Berge bringt das Heer des Patriarchen bis nach Mherwed, der Kalif ist geflohen, vielleicht sogar tot.

Auch der Widerstand der tapferen Trahelien ist schnell gebrochen, da es Tar Honak gelingt, die beiden Töchter der trahelischen Königin nach Al'Anfa verschleppen zu lassen. Königin Peri III. wird gezwungen, ihr Land unter Al'Anfas Herrschaft zu stellen und sich selbst als Gefangene zu Tar Honak zu begeben.

Thalusa beteuert eilig seine Freundschaft mit Al'Anfa; im ganzen Süden Aventuriens versuchen nun alle, sich möglichst gut mit Tar Honak zu stellen, der sich im Palast des Kalifen zum **Imperator des Südens** ausruft. Aus seiner Erklärung geht hervor, daß Boron ihm ein wahrhaft göttliches Geschenk gemacht hat: Macht über Schlaf und Vergessen sowie - wie es scheint - völlige Unverwundbarkeit.

Währenddessen fliehen die geschlagenen Novadis in die

Khom zurück. In den angrenzenden Gebieten fragt man sich sorgenvoll, wohin sich Tar Honak nun wenden wird: Ziehen die Schwarzen Truppen demnächst mhabadiabwärts nach Rashdul und weiter nach Khunchom ? Oder aber marschieren sie nordwärts nach Gorien, Anchopal und weiter nach Zorgan? Manche befürchten gar, die neue Route der Truppen aus Al'Anfa und Mengbilla führe mhanadiaufwärts über Fasar nach Punin, um den konkumerenden Boronkult dort auszulöschen.

In Punin jedenfalls setzen sich Freischärler unter Führung von Hauptmann Leomar und der Geweihten Borondria in

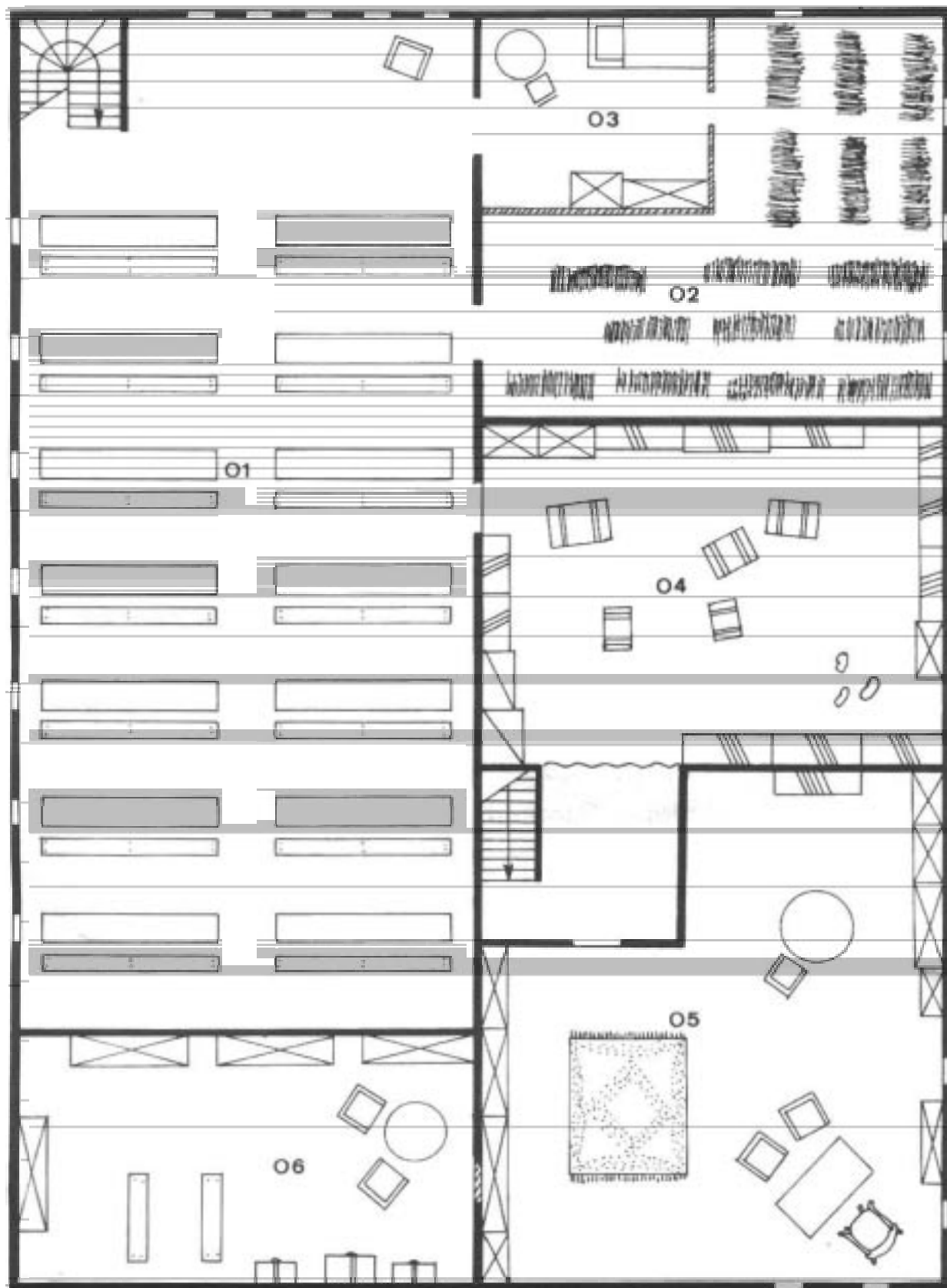
Bewegung, um das scheinbar herrenlose Land südlich des Yaquir sichern und einen Angriff Tar Honaks frühzeitig abzufangen.

Auf den Meeren schließlich ist der Krieg zwischen dem Bornland und Al'Anfa in vollem Gange: Storerbrandt und Festum haben zuviel im Kalifat und im Süden investiert, um Tar Honak zum Imperator aufsteigen zu lassen.

Es besteht also kein Zweifel: Für tapfere Recken und Kämpfer, die sich ihr Brot mit der blanken Waffe verdienen, gibt es künftig viel zu tun im Süden Aventuriens.

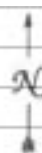
Legende

1. *Thaliomel-Furt*
2. *Zerstörte Brücke*
3. *Tempel des Sieges*
4. *Ardaritenfestung*
5. *Garnison der Reichstruppen*
6. *Residenz des Markgrafen*
7. *Kriegshafen*
8. *Swafnirschrein*
9. *Marktplatz*
10. *Großer Markt*
11. *Haus Darando*
12. *Neethaer Corsettagen-Manufactur*
13. *Haus Chababien*
14. *Nordlandbank*
15. *Die Grauen Stäbe von Perricum*
16. *Vinsalter Tor*
17. *Phrenosplatz*



Die Neethaer Corsettagen-Manufactur (Obergeschoß)

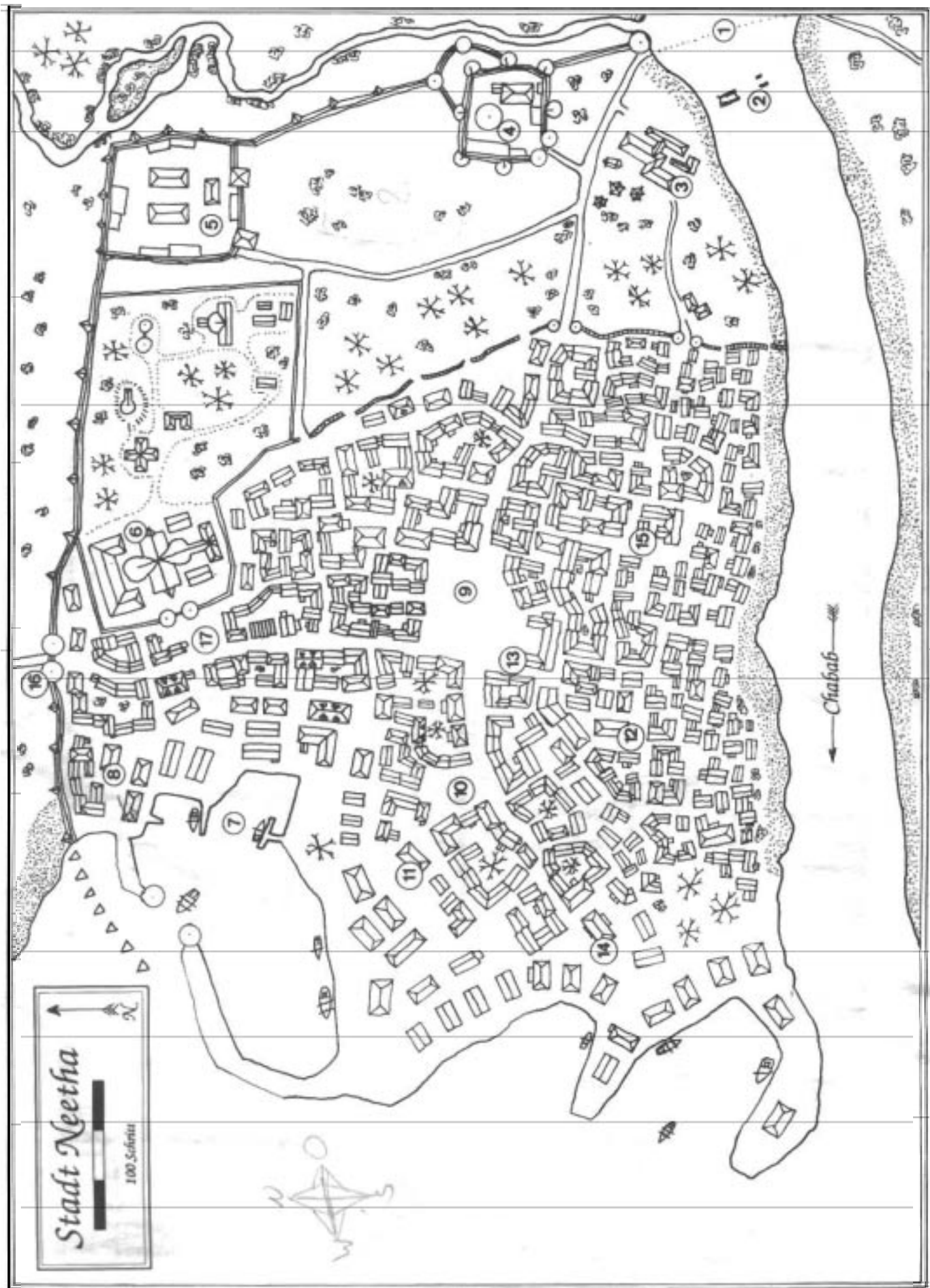
1 Schritt





Die Neethaer Corsettagen-Manufactur (Erdgeschoss)

1 schritt



Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen?

Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteuer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Findet das Schwert der Göttin«

Es heißt, seit vielen Jahren liege am Grunde des Chabab ein Schwert, das die göttliche Macht Rondras in sich birgt. Nur wer sich der Göttin würdig erweist, darf hoffen, die Waffe zu finden. Und nur wer die List und Kühnheit einer Löwin in sich vereint, ist in der Lage, das Fundstück zu bewahren und gegen alle habgierigen und skrupellosen Neider zu verteidigen.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01768

T.Nr. 180750-

