

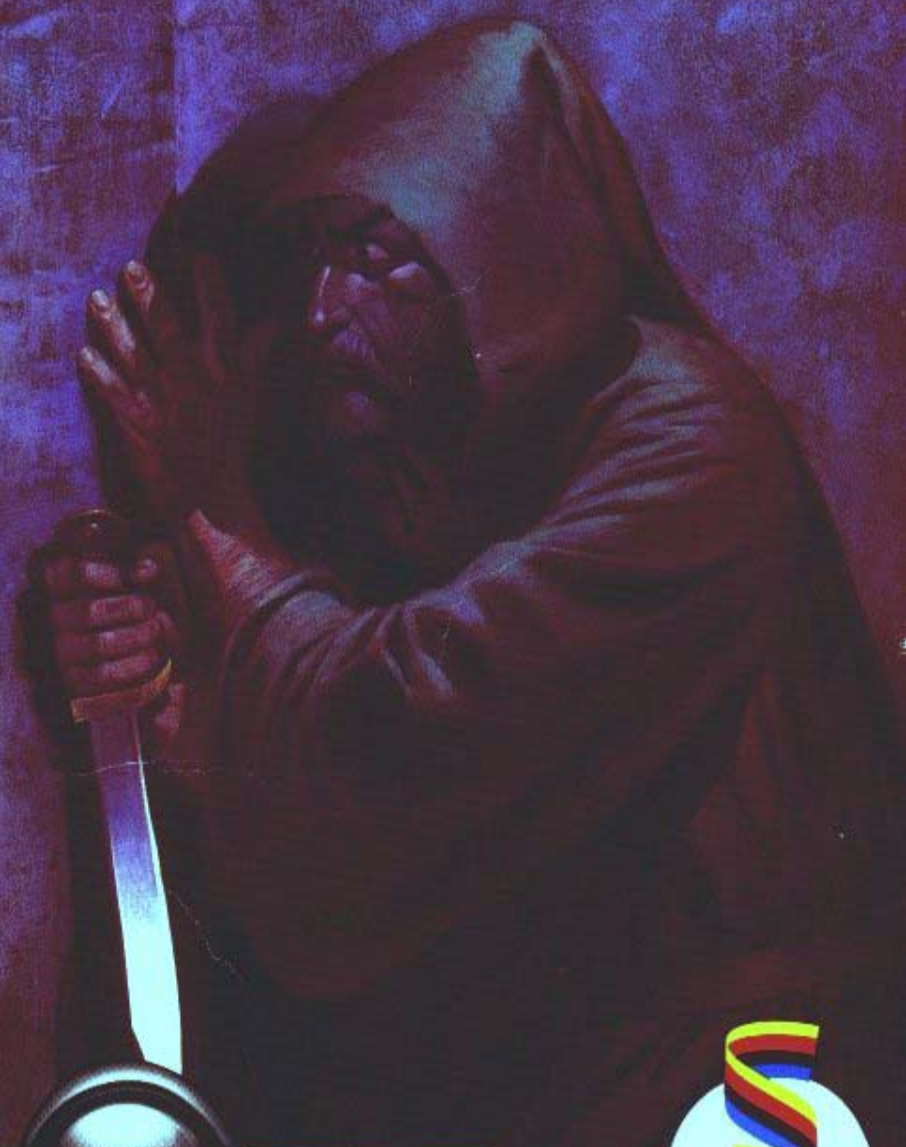
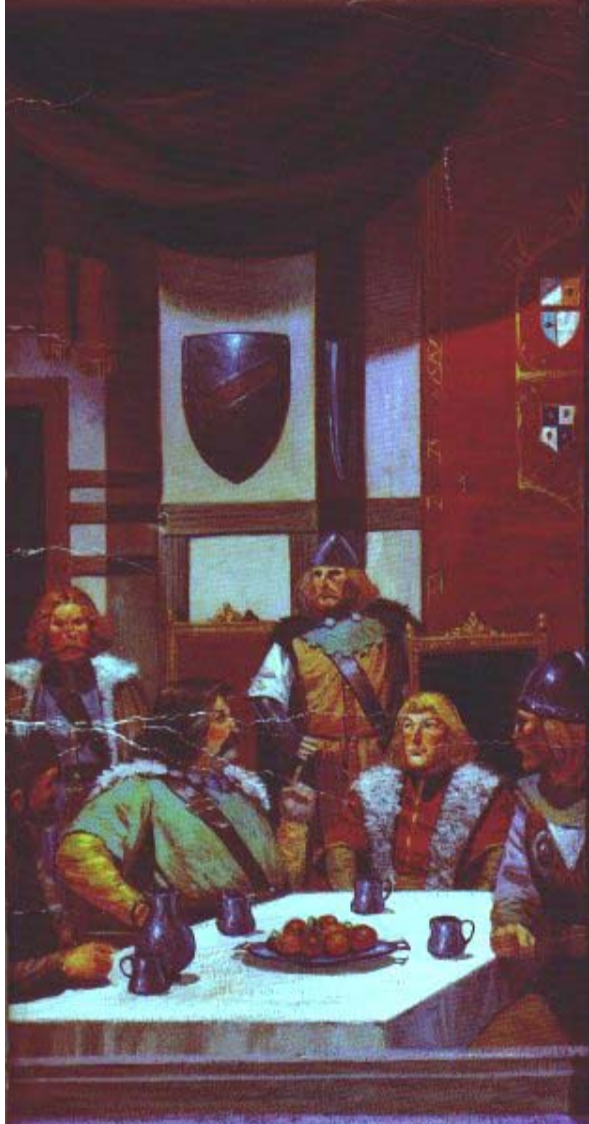
ERFAHRUNGSTUFEN

2-4

ABENTEUER 30

# Die Attentäter

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister  
und 2-4 Helden



**Das Schwarze Auge®**  
Fantastische Fantasie-Spiele



---

## Gruppenabenteuer

---

### Die Attentäter



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet  
von Horus und Ina Kramer  
Schloßplanzeichnung vom Autor

©1991 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching  
Redaktion: Ulrich Kiesow  
Lektorat: Norbert Venzke  
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce  
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH Düsseldorf  
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg  
Printed in Germany

# Die Attentäter

von  
Ulrich Kiesow

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 2-4

für den Meister und 3-5 Helden ab 14 Jahren

für Spieltests und Inspirationen seien bedankt:

Gerd Böder, Dieter Felder, Frank Jäger, Stefan Küppers,  
Andreas Michaelis, Elmar Perkuhn, Beate Razen, Stefan Schütte,  
Sven Wasner, Hadmar Wieser und andere



# Inhalt

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Bevor das Abenteuer beginnt - ein Wort an den Meister..... | 5  |
| Wie hältst du es mit dem Kaiser, mein Freund.....          | 6  |
| Der Zauberszwang.....                                      | 7  |
| Die Spieler-Helden unter dem Magischen Zwang.....          | 7  |
| Die Druidin Gala.....                                      | 8  |
| Das Abenteuer beginnt.....                                 | 10 |
| Schwertgeklirr im Morgengrauen.....                        | 10 |
| Eine mühselige Reise.....                                  | 12 |
| Unterwegs nach Gareth.....                                 | 13 |
| Die Attentäter in Gareth.....                              | 16 |
| Ankunft in Gareth.....                                     | 17 |
| Bei einem Hoflieferanten.....                              | 19 |
| Eine Audienz.....                                          | 21 |
| Die Palastwache.....                                       | 22 |
| Mit Hilfe der Diebe.....                                   | 23 |
| Der Kaiserpalast.....                                      | 25 |
| In den Verliesen des Kaiserpalastes.....                   | 28 |
| Die Reise ins Bomland.....                                 | 29 |
| Das Attentat.....                                          | 33 |
| Zur Gestaltung des „Endspiels“.....                        | 34 |
| Die Situation im Schloß.....                               | 34 |
| Nach dem Ball.....                                         | 35 |
| Die Enthüllung.....                                        | 36 |
| Kaiser Hals Geschichte.....                                | 37 |
| Der Schwur.....                                            | 38 |
| Nachbemerkung.....                                         | 39 |
| Anhang.....                                                | 40 |
| Schloß Ilmenstein.....                                     | 40 |
| Der große Ball.....                                        | 44 |
| Persönlichkeiten im Schloß.....                            | 45 |



# Bevor das Abenteuer beginnt

## Ein Wort an den Meister

### Meisterinformationen:

Sie sind es gewohnt, verehrter Spielleiter, am Beginn eines DSA-Abenteuers immer einen kurzen Abriß der Spielhandlung vorzufinden, eine - wie wir finden - nützliche Einrichtung, da sie Ihnen hilft, die folgenden Texte in einen Gesamt-zusammenhang einzuordnen. Als ein Nachteil dieser Vorabinformationen ergibt es sich, daß Ihnen bei der Lektüre des Abenteuer-Haupttextes bereits jede Spannung genommen ist. Da nun das Abenteuer „Die Attentäter“ fast seinen gesamten Reiz aus der völlig überraschenden Schlußpointe gewinnt, nehmen wir uns für diesmal die Freiheit, auf eine vorgestellte Zusammenfassung zu verzichten. Wir wollen auch für Sie, den Meister, die Spannung so lange wie möglich aufrecht-erhalten. Es wird Ihnen also wohl nichts anderes übrigbleiben, als den Text von vorn bis hinten durchzulesen, wenn Sie den Besonderheiten der Attentäter auf die Spur kommen wollen - es sei denn, Sie gehören zu jenen Menschen, die, wenn sie ein neues Buch zur Hand nehmen, prinzipiell zunächst die hintersten Seiten lesen.

Immerhin können wir Ihnen eines verraten: Die Attentäter in dieser Geschichte sind nicht - wie man erwarten sollte - irgendwelche finsternen Schurken, und es ist *nicht* die Aufgabe Ihrer Helden, diesen Bösewichtern das Handwerk zu legen.

Die Helden selbst sind es, die einer hochgestellten aventurischen Persönlichkeit nach dem Leben trachten, und das Ziel ihrer mörderischen Bemühungen ist niemand geringerer als Seine Allergöttlichste Magnifizenz, Kaiser Hal der Erste.

Natürlich werden Ihre Spieler-Helden eine solche Tat nicht aus freien Stücken auf sich nehmen - sie geraten vielmehr aus Zufall unter einen Magischen Zwang, der sie gegen ihren Willen zu Attentätern werden läßt. Eigentlich hatte der Magier Galotta, ein Erzfeind des Kaisers, den Zwang einem überaus erfahrenen und fähigen Kämpfer auferlegt, aber dieser Mann kommt zu Tode, und der Fluch geht auf Ihre Helden über, auf eine Schar von jungen Leuten also, für die eine solche Tat eigentlich etliche „Nummern zu groß“ ist, die sich dem furchtbaren Auftrag aber dennoch nicht entziehen können. In den Anfangsszenen des Abenteuers müssen die Helden auf schmerzvolle Weise lernen, daß sie sich gegen den Zwang nicht auflehnen können, daß ein solches Aufbegehren sogar ihren sicheren Tod bedeuten würde. Nachdem sie

dann akzeptiert haben, daß ihnen keine andere Möglichkeit bleibt, als sich dem Zauber zu fügen, werden sie nach Gareth reisen, in die Kaiserstadt.

Dort werden sie sich eine Zeitlang bemühen, in den Palast einzudringen, werden aber irgendwann erfahren, daß der Kaiser sich gar nicht in der Hauptstadt aufhält, sondern zu einem Staatsbesuch ins Bomland gereist ist. Was bleibt den Helden anderes übrig, als ihm dorthin zu folgen? In Festum stellt sich heraus, daß sich Kaiser Hal zur Zeit in Schloß Ilmenstein aufhält, dem Wohnsitz der nordbornländischen Gräfin Thesia. Nach einer weiteren Reise, die die Helden durch das teilweise überschwemmte Borntal führt, erreichen sie schließlich Ilmenstein, zwei Tage bevor dort ein großer Ball zu Ehren des Kaisers veranstaltet wird.

Was nun weiter geschieht, und wie es möglicherweise den Helden und dem Kaiser gelingen kann, mit dem Leben davonzukommen, wissen allein die Zwölf, beziehungsweise, das erfahren Sie, wenn Sie den Abenteuertext bis zum Ende durchgelesen haben.

An dieser Stelle bleibt nur zu sagen, daß dieses Abenteuer sich besonders gut für solche Spieler eignet, die selbst schon über einige Kenntnisse von Aventurien verfügen, aber dennoch Spaß daran haben, einige junge, recht unerfahrene Helden zu führen. Die Helden sollten nämlich unbedingt höchstens auf der 5. Stufe stehen, denn das Abenteuer gewinnt einen Teil seines Reizes und seiner Spannung gerade daraus, daß es sich bei den Spieler-Helden nicht um erfahrene, abgebrühte Kämpen handelt, die nichts mehr erschüttern kann.

Für das Spiel sind im Prinzip alle Heldentypen zugelassen, besonders gut geeignet ist es jedoch für „zivilisierte“ Helden, also Magier, Geweihte, Krieger, Händler u. ä. Von Typen, die durch ihre Herkunft überhaupt keine Beziehung zu Adel und Gesellschaft haben und möglicherweise nicht einmal wissen, daß es einen Kaiser gibt und wer er ist (z.B. Mohas, Novadis, Firnelfen), sollte man Abstand nehmen. Zum Schluß noch ein kleiner Rat: Sie sollten dafür sorgen, daß die Helden nicht völlig abgebrannt in dieses Abenteuer ziehen. Sie werden viele Meilen weit reisen müssen, benötigen Unterkünfte und möglicherweise Bestechungsgelder, haben aber kaum Gelegenheit, sich während des Abenteuers ein paar Dukaten zu beschaffen. Geben Sie also jedem Helden mindestens 50 Dukaten und nach Möglichkeit ein Reittier mit auf den Weg.

## Wie hältst du es mit dem Kaiser, mein Freund?

### Meisterinformationen

„Die Attentäter“ ist ein Abenteuer, dessen zentrale Figur der Herrscher des Mitteleiches ist. Darum halten wir es für notwendig, ein paar Worte über Kaiser Hal, seine Person und sein Ansehen in Aventurien - und in Spielerkreisen - zu verlieren: Wenn Sie als Meister mit einer Runde gesegnet sind, die gutes Rollenspiel unter anderem auch so versteht, daß man als Ritter oder Krieger normaler-weise loyal zum obersten Lehnsherrn, dem Kaiser, steht, dann können Sie die folgenden Zeilen überspringen. Vermutlich aber haben Sie es mit einer Runde zu tun, in der irdische, moderne Denkweisen auf Aventurien über-tragen werden. Das heißt, die Spieler haben im Geschichts-unterricht gelernt, daß die Demokratie die erstrebens-werteste aller Staatsformen ist - was ja auch stimmt - und versuchen nun, mit Hilfe ihrer Helden, aktuelle demokratische Vorstellungen in Aventurien durchzusetzen (wobei sie nicht bedenken, daß ein modernes, um Menschenfreundlichkeit und demokratische Werte bemühtes Staatswesen zwangsläufig kaum Platz für Schurken und Heldengestalten lassen kann).

Diese Einstellung kommt zumeist im Verhalten der Helden gegen jede Art geistlicher und weltlicher Würdenträger zum Ausdruck. Da die Spieler im Alltagsleben ein Mißtrauen gegen Autoritäten aller Art entwickeln, gestatten sie es ihren Helden, in Aventurien nach Herzenslust jeden Grafen, Fürsten oder Hochgeweihten anzupöbeln. Die Spielleiter, die häufig die Ansichten der Spieler teilen, unternehmen nichts, um das Ansehen irgendwelcher aventurischer Machtgestalten zu retten. Damit wird das Rollenspiel aber um einen großen Teil seines Reizes beraubt, denn wir wollen ja nicht einfach unseren Alltag in eine Fantasy-Welt verlagern, sondern auch eine gewisse Fremdheit in unserem Spiel erleben. Ein Gefühl für das Anderssein Aventuriens kann aber bereits dann entstehen, wenn ein Held mit höfischer Verbeugung vor seinen Grafen tritt, ihn mit dem ihm zustehenden Titel grüßt, im Gespräch die Anrede Ihr/Euch verwendet, und so weiter. Wenn es dem Spieler dann noch gelingt, sich vorzustellen, daß sein Held als einfacher Bürger oder junger Edelmann eine so hochgestellte Persönlichkeit wie einen Grafen tatsächlich bewundert und verehrt - zumindest so lange, wie der Graf sich nicht als Schurke erwiesen hat - umso besser!

Einen besonderen Prüfstein für das rollenspielerische Denken eines jeden DSA-Spielers stellt die Person Kaiser Hals dar. Wie wir wissen, haben Tausende vom neuzeitlichen DemokratieVerständnis geprägte DSA-Spieler nichts besseres im Sinn, als so bald wie möglich den Kaiser zu stürzen (oder gar auf noch brutalere Weise aus dem Weg zu räumen). Hierfür aber haben aventurische Helden eigentlich gar keinen Grund. Sie wissen nichts von modernen Staatsformen und können die Motive für ihr Handeln nur in Aventurien finden; sie können zum Beispiel einen Kaiser mit einem anderen vergleichen, und bei einem solchen

Vergleich schneidet Kaiser Hal gar nicht schlecht ab: Er hat dem Mittelreich relativen Wohlstand und eine lange Periode des Friedens beschert. Die größte Bedrohung während seiner Regentschaft, den Zug der Oger, hat er - mit Hilfe einiger Helden - meistern können, ehe sie sich zur Katastrophe auswuchs. In Aventurien jedenfalls ist Kaiser Hals Beliebtheit stetig gewachsen und heute genießt er große Verehrung beim Volk. Mag sein, daß die Hochadligen und Minister gelegentlich hinter vorgehaltener Hand Hals Eitelkeit und seine bekannte Entscheidungsschwäche rügen. Solche Kritik dringt aber nicht zum Kleinadel oder gar den Bürgern und Bauern vor. Für diese Schichten ist der Kaiser eine strahlende Gestalt, und so mancher Bürger des Mittelreiches wünscht sich nichts sehnlicher, als „seinem Kaiser“ einmal von Angesicht zu Angesicht gegenüberzustehen. Aber auch Aventurier, die außerhalb des Garethischen Imperiums geboren sind, haben wenig Grund, den Kaiser zu hassen oder gar ihm nach dem Leben zu trachten. Das von Hal geführte Mittelreich ist kein kriegerisches Land, seine Nachbarstaaten blieben seit vielen Jahren von Eroberungen verschont. Außerdem ist Hal auch für einen Thorwaler oder Grangorer der „mächtigste Mann des mächtigsten Reiches der Welt“, und das ist schon ein Grund, ihm, wenn schon nicht mit Verehrung, so doch mit der gebührenden Hochachtung gegenüberzutreten.

Eben diese Einstellung sollten auch Ihre Spieler-Helden teilen. Sie sind jung, stammen normalerweise aus recht einfachen Verhältnissen und unterscheiden sich von ihrem Hintergrund her nicht von anderen aventurischen Bürgern des gleichen Standes. Warum also sollten sie den Kaiser geringerschätzen oder gar hassen? Es geht - wie gesagt - nur um die Ansichten der Helden, was die Spieler von Kaisertum und Feudalismus halten, steht auf einem völlig anderen Blatt und sollte das Verhalten der Helden in Aventurien in keiner Weise beeinflussen.

Für das Gelingen des Abenteuers „Die Attentäter“ ist es sehr wichtig, daß die Spieler sich auf die oben beschriebene Art des Rollenspiels einlassen können. Natürlich gewinnt jedes DSA-Abenteuer an Reiz, wenn es der Runde gelingt, möglichst viele rollenspielerische Elemente in das Spiel einzubringen, aber „Die Attentäter“ lebt geradezu davon, daß die Helden sich wirklich auf ihre Rollen einstimmen. Als Spielleiter müssen Sie also dafür sorgen, daß Ihre Runde eine echt aventurische Einstellung entwickelt, Sie können das während des Spiels tun, indem Sie Meister-personen auftreten lassen, die die Helden in Diskussionen über den Kaiser und sein Ansehen beim Volk verwickeln. Falls Sie aber der Meinung sind, es bei Ihren Spielern mit echten „Kaiserfressern“ zu tun zu haben, dann sollten Sie die oben angesprochene Problematik in einem Gespräch vor Spielbeginn mit Ihrer Runde klären. Wir hoffen, unser Abenteuer so spannend und seltsam geraten ist, daß es Sie für Ihre kleinen Mühen belohnen wird.

## Der Zauberschwang

### Meisterinformationen:

Die schwarze Kunst des „Magischen Zwangs“ ist ein alter Druidenzauber, der ein Opfer mit dem fluchhaften Zwang belegt, eine bestimmte Tat auszuführen, beziehungsweise zu unterlassen. Das Opfer kann diesem Fluch, sofern es den magischen Befehl nicht ausführen will, nur durch den eigenen Tod entkommen. Ansonsten erhält es seine Freiheit erst in dem Augenblick wieder zurück, in dem die Tat vollbracht ist.

Im Unterschied zu einem Befehl, der mit Hilfe eines Bannbaladin-Spruches erteilt wird und das Opfer zu einem automatenhaften Gehorsam zwingt, wird die Persönlichkeit des Opfers durch einen Zauberschwang weit weniger eingengt. Dem Verzauberten stehen seine natürliche Klugheit und Geschicklichkeit voll zur Verfügung, und er wird sie nutzen, um die aufgezwungene Tat so perfekt wie möglich durchzuführen. Er kann seine Fähigkeiten nicht gebrauchen, um sich aus dem Zauberschwang zu lösen, denn dieser ist gewissermaßen zu einem Teil seiner Persönlichkeit geworden.

Der durch einen Zauberschwang erteilte Befehl bildet sich erst nach und nach im Bewußtsein des Opfers heraus und nimmt eine konkrete Form an, so daß das Opfer die ihm auferlegte Verpflichtung, wenn es sie erst einmal erkennt, sich bereits völlig zu eigen gemacht hat. Es kennt jetzt nur noch den Wunsch, dieser Verpflichtung nachzukommen, und investiert den größten Teil seines Denkens und Handelns in die Vorbereitung der befohlenen Tat. Gegen die Ausführung des Befehls kann das Opfer sich auch dann nicht wehren, wenn es erkennt, daß es dabei ums Leben kommen wird. Es kann aber durchaus nach Möglichkeiten suchen, das eigene Risiko so gering wie möglich zu halten. Es kann zum Beispiel durchaus Fluchtpläne für die Zeit nach der vollbrachten Tat schmieden.

Wir halten es für sinnlos, den Spieler-Helden die Möglichkeit einzuräumen, selbst einen Zauberschwang auszusprechen, da dann für alle möglichen gefährlichen Unternehmungen in Zukunft irgendwelche harmlosen Meisterpersonen von den Spielern „zwangsverpflichtet“ würden. Der Zauberschwang sollte ausschließlich Magiern und Druiden des Spielleiters vorbehalten bleiben. Teilen Sie also Ihren Spielern mit, daß dieser Zauber an keiner aventurischen Akademie gelehrt wird und daß es auf dem ganzen Kontinent nur sechs oder sieben Zauberkundige gibt, die den Spruch beherrschen. Keiner von diesen ist bereit, sein Wissen an irgend jemanden weiterzugeben.

### Galottas Fluch

In diesem Abenteuer belegt der Magier Galotta den Streuner und Söldnerveteran Brander Berre mit einem Magischen Zwang. Die Verpflichtung ist - wie in solchen Fällen

üblich - in Reinform gefaßt und lautet:

*„Kaiser Hai ist ein Tyrann –  
finde und töte den Mann!“*

Schwarzmagier Galotta, der Kaiser Hal aus tiefster Seele haßt (siehe auch das Abenteuer „*Mehr als 1000 Oger*“), hat den Fluch in eine Schrift gebunden, die er mit eigenem Blut auf ein geschwärztes Ledertuch schrieb. Die Botschaft ließ er dem Streuner Berre zukommen, der sie las und so den Magischen Zwang auf sich zog. Berre wurde von Galotta deswegen ausgewählt, weil er der klügste und gewandteste Kämpfer war, den der Magier zu diesem Zeitpunkt erreichen konnte, und Galotta war sich bewußt, daß es eines sehr fähigen Kämpfers bedurfte, damit der magische Befehl tatsächlich zur Zufriedenheit des Auftraggebers ausgeführt wird. Berre wäre nicht der erste, der versuchte, den Kaiser zu töten, aber nach Galottas Willen soll er der erste sein, dem diese Tat auch gelingt.

Durch einen Zufall - oder eine Fügung der Götter? - findet Berre den Tod, kaum daß er die Reise zum Kaiserpalast in Gareffi angetreten hat. Galottas schriftlichen Fluch aber trägt er noch immer bei sich, und der Magische Zwang hat noch nichts von seiner Wirkung verloren. Galotta hat nämlich in einem alten Zauberbuch eine Stelle falsch gedeutet und ist der Meinung, der Magische Zwang würde nur den ersten Leser der Schriftzeichen erfassen. In Wahrheit gibt es diese Beschränkung nicht: Wer immer innerhalb einer Frist von 7 Tagen als nächster die magischen Schriftzeichen liest, von dem wird der Magische Zwang Besitz ergreifen! Sie ahnen bereits, auf wen der Fluch übergehen wird: auf eine Gruppe von Personen, die neugierig genug ist, ein Schriftstück, das eigentlich gar nicht für sie bestimmt ist, gründlich zu studieren. Solche Leute werden für gewöhnlich Spieler-Helden genannt.

Ihre Helden also nehmen unfreiwillig die unausweichliche Verpflichtung auf sich, Seine Majestät zu töten, sie werden zu jenen Attentätern, nach denen dieses Abenteuer seinen Titel trägt.

Selbst wenn man den moralischen Aspekt einmal außer acht läßt - der Kaiser hat den Spieler-Helden nichts zuleide getan, warum sollten sie ihn ermorden? -, sind die Helden in eine Geschichte hineingeraten, die sie in unsägliche Schwierigkeiten bringen wird. Eines dieser Probleme sind die Unbequemlichkeiten und Leiden, die ihnen aus dem Magischen Zwang entstehen.

### Die Spieler-Helden unter dem Magischen Zwang

(Im folgenden Kapitel finden Sie eine allgemeine Darstellung der ersten Tage dieses Abenteuers. Die Angaben beziehen sich nicht auf die *Ereignisse* während dieser Tage, sondern vor allem auf die *Gefühle* der Helden, während der



Magische Zwang mehr und mehr von ihnen Besitz ergreift. Nachdem Sie mit den Helden die Eröffnungsszene des Abenteuers durchgespielt haben und während Sie sie durch die ersten Abenteuertage geleiten, sollten Sie immer wieder zu diesem Kapitel zurückkehren, um zu überprüfen, wie sich die Verzauberung auf die Helden auswirkt.)

Wenn die Helden den magischen Text studiert haben, werden sie zunächst nicht bemerken, daß sie eine schreckliche Verpflichtung auf sich genommen haben. Das Leben geht seinen gewohnten Gang, und Sie als Spielleiter lassen die Gruppe in dem Glauben, daß nichts Besonderes geschehen wäre. Allmählich aber lenken Sie sie zu ihrem Ziel, zunächst durch unmerkliche Hinweise, mit der Zeit aber immer deutlicher werdend, bis die Spieler selbst erkannt haben, in welcher Zwangslage die Helden stecken, und daß es keinen Ausweg für sie gibt, nur den Weg nach vorn, zu Kaiser Hal, um an ihm die frevelhafte Tat zu vollbringen und so die Freiheit zurückzugewinnen.

### **1. Spieltag:**

Am frühen Morgen lesen die Helden den magischen Befehl. Bis zum Mittag führen sie alle Handlungen normal aus. Sie können z.B. eine Diebeshöhle erkunden oder einen gefangenen Verbrecher in den nächsten Ort bringen.

Am frühen Nachmittag machen die Helden erste merkwürdige Erfahrungen: Sobald sie irgendeine andere Himmelsrichtung einschlagen als die, in der Gareffi liegt, fällt ihnen plötzlich das Vorankommen seltsam schwer: Sie stolpern ständig über Baumwurzeln, die Füße brennen und müssen unbedingt in einem Bach gekühlt werden, beziehungsweise die Reitpferde erscheinen besonders störrisch, der Sattel drückt unangenehm, in den Schenkeln spürt man ein Gefühl, als seien sie bald wundgescheuert. Also werden die Helden aus dem Sattel steigen, um sich Erleichterung zu verschaffen. Sobald sie sich aber zu Fuß fortbewegen, schildern Sie die Plackereien eines Fußmarsches. Das Reisetempo sinkt ständig - schneller als ein Sonntagsspaziergänger kommt man kaum voran.

Wenn es am Abend darum geht, einen Rastplatz zu suchen, erscheint die gesamte von Gareth abgewandte Landschaft besonders unwirtlich, finster und bedrohlich. Eine ideale Stelle zum Lagern hat es aber vor wenigen Meilen in der Gegenrichtung gegeben. Falls die Helden diesen Lagerplatz aufsuchen, sich also in Richtung Gareth wenden, fühlen sie sich plötzlich seltsam erleichtert, in diese Richtung kommen sie auch ganz ausgezeichnet voran.

### **2. Spieltag:**

Schlagen die Helden gleich nach dem Aufstehen die Richtung Kaiserstadt ein, fühlen sie sich fast beschwingt. Es geht ihnen so gut, daß sie ihren Mut-Wert um einen Punkt anheben können.

Wenden sie sich von Gareth ab, geht es ihnen schlechter als am Vortag. Das Reiten und Gehen füllt den Gefährten so schwer, daß sie in ganz normalem Gelände Reit- beziehungsweise Geschicklichkeitsproben ablegen müssen. Bei

gescheiterten Proben rutschen sie - auf ebenem Waldweg! - aus dem Sattel (1 SP) oder treten dem vor ihnen Marschierenden in die Hacken, so daß dieser zu Fall kommt (ebenfalls 1 SP).

Am Mittag stellt sich bei allen eine leichte, aber ständig stärker werdende Übelkeit ein. Es gelingt nicht, den Magen zur Nahrungsaufnahme zu zwingen.

Der Mut-Wert aller Helden wird um einen Punkt gesenkt. All diese Leiden verstärken sich allmählich bis zum Abend. In der Nacht findet niemand Schlaf.

### **3. Spieltag:**

Am Morgen ist bei den Helden zu einem widerwärtigen Brechreiz noch ein übler Kopfschmerz gekommen. Der Mut-Wert wird wiederum um einen Punkt gesenkt, alle Talente, die vom Mut abhängig sind, werden ebenfalls um einen Punkt vermindert.

Vergessen Sie nie, einem Helden, der sich durch Zufall in Richtung Gareth wendet, sofort eine Linderung all seiner Leiden zu beschreiben. Diese Linderung drückt sich jedoch zunächst nicht in einem Rückgewinn der oben genannten Abzüge aus. Erst wenn ein Held ganz bewußt die Entscheidung trifft, nach Gareth zu reisen, beginnt er, verlorene Eigenschafts- und Erfahrungspunkte zurückzugewinnen.

### **4. und folgende Spielstage:**

Sollten die Helden noch immer nicht die richtige Richtung eingeschlagen haben, verlieren sie am vierten und den folgenden Tagen 2 Punkte auf Mut und mutbezogene Talente und je 1 Punkt auf alle anderen Eigenschaften und Talente, die Lebensenergie sinkt an jedem Tag um W6. Die Helden sind von völliger Mattigkeit, teilweise von Stumpfsinn erfaßt und nähern sich nach und nach der völligen Handlungsunfähigkeit. (Alles in allem entsteht so wahrscheinlich eine sehr gereizte und unangenehme Stimmung am Spieltisch. Dennoch halten wir diese harte Spielfühniiig für erforderlich, damit die Helden jetzt schon spüren, welch tristes und grausames Ende sie erwartet, wenn sie sich dem Magischen Zwang nicht fügen. Wenn sie später erkannt haben, welcher Fluch auf ihnen liegt, werden sie sich daran erinnern, welche Folgen es am Anfang des Abenteuers hatte, als sie absichtlich oder unwillentlich gegen den Zwang aufbehrten.)

## **Die Druidin Gala**

Wenn Sie der Meinung sind, Ihre Helden werden zu diesem frühen Zeitpunkt des Abenteuers nicht darauf kommen, daß ihr Heil zunächst einfach darin liegt, sich in Richtung Gareth zu wenden, dann sollten Sie die Gruppe auf die Hütte einer Druidin stoßen lassen. Das Holzhaus steht unweit der Straße in einem kleinen, wohlgepflegten Garten. Ein Schild neben dem Gartentor - es zeigt einige heilkräftige Pflanzen - weist darauf hin, daß Reisende in

der Hütte gegen einen kleinen Obolus „Hilfe in medizinischen Dingen“ erwarten können.

Die alte Gala, eine freundliche, grauhaarige Frau, bemüht sich zunächst, mit Hilfe von Kräutern oder Heilzaubern den Helden zu helfen, stellt aber während ihrer Bemühungen bald fest, daß ihre Besucher Opfer eines Magischen Zwangs geworden sind. Welcher Art dieser Zwang ist, kann Gala nur dann feststellen, wenn sich die Helden ihr völlig anvertrauen und ihr von dem Schriftstück berichten. Sie muß jedoch erkennen, daß es weit außerhalb ihrer Möglichkeiten liegt, ihre Gäste von diesem Zwang zu befreien, andererseits ist ihr klar, daß die Helden sterben werden, wenn sie sich weiterhin gegen den Zwang auflehnen.

Da Gala weder dem Kaiser noch den Helden Böses will, steckt sie in einem Gewissenskonflikt. Aus diesem befreit sie sich, indem sie den Helden einfach rät, nach Gareth zu ziehen. Sobald sie sich in Richtung auf diese Stadt wenden, würden sie spüren, wie ihre Leiden bereits gelindert würden. Spätestens in Gareth sollten sie sich mit ihrem Problem dann an einen mächtigen Magier wenden, der ihnen endgültig helfen werde. Auf keinen Fall wird Gala den Helden das ganze Ausmaß der tödlichen Verpflichtung enthüllen. Gala hofft tatsächlich, daß die Helden auf ihrem Weg oder in Gareth jemanden finden werden, der mächtig genug ist, sie aus ihrem Dilemma zu befreien.

Gala entläßt die Helden mit dem ernstesten Versprechen, daß sie zu Sumu für sie beten wird.



# Das Abenteuer beginnt

## Meisterinformationen:

Dieses Abenteuer bietet eine Menge überraschender Wendungen. Wenn Sie diese Überraschungen für Ihre Spieler erhalten wollen, ist es zunächst einmal wichtig, einen möglichst unauffälligen Einstieg in das Szenarium zu finden. Im Idealfall bemerken die Spieler erst nach einigen Spieltagen, daß ihre Helden bereits mitten in einem neuen Abenteuer stecken.

Zu Beginn dieses Szenariums sind die Helden unterwegs auf irgendeiner Straße Aventuriens. Möglicherweise befinden sie sich gerade auf der Rückreise von einem anderen Abenteuer, vielleicht begleiten sie den Geweihten der Spielerrunde zu einem theologischen Disput in Brig-Lo,

einen Gaukler zu einem Jahrmarkt in Havena oder sind auf dem Weg zu einem Auftraggeber in Punin, der ihnen eine stattliche Summe Dukaten für eine harmlose Transportbegleitung bot. Denkbar wäre auch, daß ein Held eine Erbschaftssache in Winhall klären muß. Falls alle diese Einstiegsszenen nicht zu Ihrer Spielrunde passen, fällt Ihnen gewiß eine bessere ein; wichtig ist nur - und darauf sollten Sie achten -, daß Ihre Helden sich zu Beginn des Abenteuers in eine Himmelsrichtung bewegen, die genau von Gareth fortweist. Auch das Ziel, das sie bei ihrer Reise ansteuern, sollte entgegengesetzt zu Gareth liegen. Unser Abenteuer beginnt mit einer Rast, die die Helden auf ihrer Reise einlegen.

## Schwertgeklirr im Morgengrauen

### Spezielle Informationen:

Im ersten Morgengrauen - der Waldrand rings um die Lichtung zeichnet sich noch als dunkle Wand vor dem sich matt erhellenden Himmel ab - vernimmt eure Wache fernen Kampfeslärm: unterdrückte Schreie, Waffenklirren. Richtung und Entfernung zu den verdächtigen Geräuschen sind schwer abzuschätzen. (Eine gelungene Orientierungsprobe+2 läßt vermuten, daß der Kampf etwa eine halbe Meile entfernt in südwestlicher Richtung stattfindet.) Das Gefecht scheint an Heftigkeit zuzunehmen, laute Schmerzensschreie dringen durch den Wald. Nach und nach kann man jedoch erahnen, daß der Kampf nicht allzu viele Beteiligte haben kann, kaum mehr als 8 oder 10 Leute, allesamt Menschen, den Stimmen nach zu urteilen.

### Meisterinformationen:

Wenn die Helden beschließen, die Ursachen der morgendlichen Störung zu erkunden, machen Sie es ihnen leicht, unbemerkt bis zum Kampfplatz vorzudringen. Das Gefecht wird so hitzig geführt, daß zunächst keiner der Kämpfer die Annäherung wahrnimmt.

### Spezielle Informationen:

Ihr seht einen schmalen, von niedrigen Büschen gesäumten Bachlauf. Am Rande des Baches steht im kniehohen Gras einer kleinen Wiese ein hünenhafter Kämpfer in Lederrüstung und wehrt sich gegen die Attacken einer Schar dunkel gekleideter Gestalten - vermutlich Strauchdiebe, wie die Ärmlichkeit ihrer Waffen und Kleidung ahnen läßt. Ein wenig abseits tänzelt - an einen jungen Baum gebunden - ein stämmig gebauter, aufgeregter wiehernder Schecke. Der Mann in der Rüstung blutet aus zahlreichen Wunden, aus seinen braunen Haaren rieselt Blut in breiten Bahnen über

Gesicht und Augen und nimmt ihm die Sicht. Der linke Arm hängt schlaff herab, aus dem linken Oberschenkel ragt die abgebrochene Klinge eines Rapiers.

Zu seinen Füßen - und ein wenig abseits im Bach - liegen ein paar reglose Gestalten, vermutlich Kumpanen der Diebe.

### Meisterinformationen:

Vier Strauchdiebe sind noch auf den Beinen und bedrängen den einsamen Kämpfer.

Sobald die Helden auf fünf Schritt an den Kampfplatz herangekommen sind, werden sie bemerkt. Ein Dieb stößt einen Warnschrei aus, dann huschen er und seine Kumpane nach allen Seiten davon.

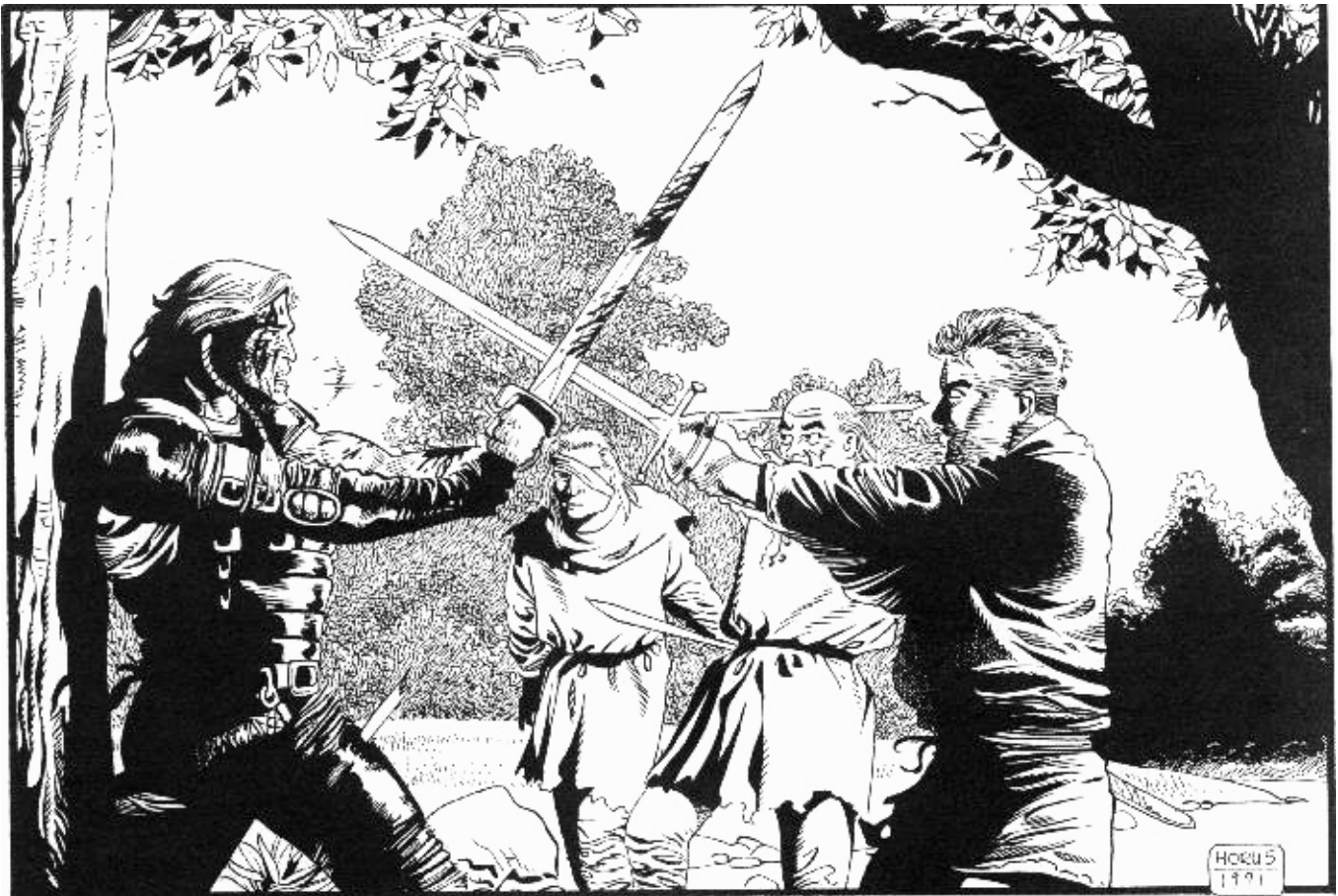
Um einen der Schurken an der Flucht zu hindern, benötigt ein Held eine Sprungprobe-5. Mißlingt die Probe, ist der Dieb entwischt. (Eine langwierige Verfolgung durch den dichten Wald ist sinnlos, da die Diebe diese Gegend wie ihre Rocktasche kennen und die Helden mühelos abschütteln können.) Ein gestellter Dieb ist nach ein paar scharfen, bedrohlichen Worten ohne weiteres bereit, auf alle ihm gestellten Fragen einigermaßen wahrheitsgemäß zu antworten:

Er heißt Jumin.

Die Bande bestand aus 12 Männern und Frauen.

Turike, die Anführerin, liegt erschlagen im Bachbett. Die Diebe haben den Überfallenen nie zuvor gesehen. Er stammt mit Sicherheit nicht aus dieser Gegend. Hier gibt es überhaupt niemanden, der eine solche Klinge zu führen versteht.

Der fremde Reiter ist den Dieben aufgefallen, als er am vorigen Abend in der Nähe ihres Höhlenverstecks vonlberitt. Sie sind ihm nachgeschlichen, um ihm seine Dukaten und sein Pferd abzunehmen. Sie hatten nicht vor, den



Fremden zu töten, aber obwohl er gegen die Überzahl keine Chance hatte, hat er sich wie ein Rasender gewehrt - und den Kampf fast noch gewonnen. Es schien fast, als wäre es ihm gleichgültig, ob er im Kampf sein Leben verliert. Der Dieb Jumin will sogar beobachtet haben, wie der Fremde bei jedem Stich und Hieb, den er empfing, grimmig gelächelt hat.

Falls man ihn dazu zwingt, willigt Jumin ein, die Helden zum Höhlenversteck der Bande zu führen. Der geheime Unterschlupf liegt etwa eine halbe Wegstunde entfernt, wurde aber von den geflüchteten Dieben bereits aufgesucht und leer geräumt. Nur ein wenig Proviant ist zurückgeblieben.

Falls die Helden Jumin später in einer nahegelegenen Stadt den Bütteln übergeben, wird man ihnen herzlich danken. Eine Belohnung bekommen sie nicht; dazu ist Jumin zu unbedeutend.

Vermutlich werden sich die Helden jedoch nicht zuerst um den Dieb, sondern um den unbekannten Kämpfer kümmern:

#### *Spezielle Informationen:*

Sobald die Diebe von ihm ablassen, stürzt der Fremde schwer zu Boden. Beim ersten Blick ist zu erkennen, daß der Mann sich bereits Boron zugewandt hat. Während der letzten Phase des Kampfes muß ihn ein eiserner Wille auf den Beinen gehalten haben, aber jetzt verläßt ihn die Lebenskraft mit

jedem Wimpernschlag. Sein blutverklebtes Gesicht verzieht sich zu einem trotzigem Lächeln. Kaum hörbar murmelt er:

„Brander ist niemandes Knecht! Auch du kannst mich nicht zwingen, dreckiger möhrenschildiger Magus!“

Als er die Gesichter der Helden um sich erblickt, scheint sich der Fremde zu erschrecken. Sein Kopf ruckt noch einmal hoch: „Nicht!“ stöhnt er. „Nicht hinschauen! Seht es euch nicht...“

#### *Meisterinformationen*

Brander Berre ist tot. Keine Heilkunst und keine Magie können ihn ins Leben zurückrufen. Seine warnenden letzten Worte bezogen sich natürlich auf Galottas magischen Befehl, den tödlichen Fluch, unter dessen Bann Brander stand. Wie Sie Brander's Warnung an die Helden gestalten, bleibt letztlich Ihnen als Spielleiter überlassen. Wenn Sie sicher sein können, daß Ihre Spieler solche Warnrufe grundsätzlich in den Wind schlagen, können Sie den sterbenden Brander auch deutlicher werden lassen. Er sagt dann zum Beispiel: „Hände weg von der Rolle! Seht sie euch nicht an!“ Sie müssen die Warnung eben so formulieren, daß sie die Spieler nicht wirklich abschreckt, sondern neugierig macht.

Wenn die Spieler den Toten und sein Gepäck untersuchen, können sie die Informationen aus dem folgenden Abschnitt in Erfahrung bringen. Als Spielleiter sollten Sie bei der Beschreibung des Getöteten den Helden das Gefühl

geben, daß es sich bei dem Mann um einen höchst gefährlichen Kämpfer gehandelt haben muß, einen erfahrenen Söldner und Streuner, wie es in Aventurien nur wenige gibt.

#### *Spezielle Informationen:*

(Diese Informationen können Sie den Helden, nachdem diese begonnen haben, den Toten zu untersuchen, nach und nach zukommen lassen.

Der Name des etwa fünfunddreißigjährigen Mannes ist offenbar Brander Berre - so steht es auf einer Urkunde, die er bei sich hat. Kleidung und Gepäck lassen auf einen Krieger oder Söldner schließen. Eine Vielzahl alter und jüngerer Narben weisen ihn als kampfgeprobten Veteran aus. Er führt den Titel eines Edlen. Die ein wenig angeschmutzte Erhebungsurkunde - ausgestellt von General Haffax wegen außerordentlicher Tapferkeit in der Ogerschlacht - trägt der Tote in einem Wachstuchbeutel bei sich, gemeinsam mit einem, offenbar recht alten, Liebesbrief von einer Dame aus Kuslik und einen von kundiger Hand gezeichneten Plan des Palastviertels der Stadt Gareth.

Waffen und Ausrüstung sind teuer und wohlgepflegt und zugleich die einzigen wertvollen Gegenstände, die der Tote besitzt. Sein Bastardschwert trägt einen teuren Smaragd im Knauf, am Sattel hängt ein fein gearbeiteter nivesischer Kurzbogen.

Im Gras in der Nähe des Pferdes liegt eine hölzerne Röhre, die ebenfalls am Sattel befestigt war. Die Röhre ist an beiden Enden mit Wachstuchkappen verschlossen. In ihr findet sich ein eng aufgerolltes, dünnes Ledertuch. Es ist auf der Innenseite schwarz gefärbt und trägt einen kaum sichtbaren Schriftzug. Das für die Buchstaben verwendete Blut ist inzwischen stark nachgedunkelt, so daß man die Worte nur mit Mühe entziffern kann:

**„Kaiser Hai ist ein Tyrann –  
findet und tötet den Mann!“**

#### *Meisterinformationen:*

Die schlechte Lesbarkeit der Schrift auf dem Ledertuch wird dafür sorgen, daß sich möglichst viele Helden intensiv mit der Botschaft beschäftigen. Sie können als Meister dafür sorgen, daß das Leder von einem zum nächsten Helden weitergereicht wird, indem sie den ersten beim Entziffern scheitern lassen und ihn einen Gefährten um Hilfe bitten lassen. Die intensive Auseinandersetzung mit

dem magischen Text genügt, damit der Fluch auf die Helden übergeht. Es ist nicht nötig, daß jeder einzelne die Worte tatsächlich selber liest. Falls die Helden jetzt schon ahnen, daß die Botschaft einen magischen Fluch birgt und das Leder vernichten, hindern Sie sie nicht daran. Es ist ohnehin zu spät: Der magische Befehl ist im Geist der Helden verwurzelt.

(Falls Sie in der Nachbesprechung des Abenteuers gefragt werden, warum Brander Berre diese gefährliche Botschaft überhaupt mit sich getragen und nicht längst vernichtet hat, teilen Sie Branders Motiv mit: Die Worte sind von Galottas eigener Hand geschrieben, die Handschrift soll einen Beweis zu seiner Überführung liefern.)

Zu diesem frühen Zeitpunkt hat der Fluch noch keine spürbare Wirkung auf die Helden. Nichts hindert sie daran, nachdem sie den Kampfplatz verlassen haben, eine beliebige Richtung einzuschlagen, zum Beispiel das Versteck der Diebe zu suchen.

Wenn die Helden den Toten bestatten und ihm seine persönliche Habe - auch das wertvolle Schwert - mit ins Grab geben, sollte diese Tat mit 25 AP pro Held belohnt werden. Die toten Diebe ebenfalls zu begraben, wäre übertrieben - bei diesen kann man wohl davon ausgehen, daß ihre Kumpane irgendwann zurückkehren und sich um sie kümmern werden. Branders Pferd, ein circa fünfjähriger Hengst, fällt natürlich den Helden zu. Er ist ein erprobtes Streitroß und 350 Dukaten wert.

**Wichtig:** Nachdem die Helden den magischen Fluch gelesen haben, sollten Sie sehr bald dafür sorgen, daß die Schriftzeichen vernichtet werden. Der Magische Zwang, der in den Schriftzeichen steckt, wirkt zu dem Zeitpunkt, da den Helden das Ledertuch in die Hände fällt, noch einen Tag. Die Helden dürfen in dieser Zeit keine Gelegenheit haben, das Ledertuch weiteren Personen zu zeigen und diese ebenfalls ungewollt in den Magischen Zwang hineinzuziehen! Um die Schrift zu vernichten, genügt es, wenn das Ledertuch einmal gehörig durchnäßt wird. Dann löst sich die schwarze Farbe auf dem Leder und damit auch die mit Blut auf Schwarz geschriebenen Schriftzeichen. Werfen Sie also den Helden, der Galottas Botschaft bei sich trägt, möglichst rasch in einen Bach, lassen Sie ihn in einen Wolkenbruch geraten, lassen Sie sein Pferd durchgehen und bei diesem Ritt das Schriftstück verlieren... Tun Sie, was immer Ihnen geboten erscheint, aber verhindern Sie, daß weitere Personen die Schriftzeichen lesen!

## Eine mühselige Reise

#### *Meisterinformationen:*

Gute Rollenspieler werden als nächstes den Toten bestatten wollen, und Sie sollten eine solche Tat mit 15 AP pro Spieler belohnen (mit 25 AP, falls die Helden dem toten Berre Schwert und Bogen mit ins Grab legen). Anschließend sollten die Helden sich wieder auf den Weg machen, dem Ziel ihrer Reise entgegen. Möglich wäre auch, daß sie sich auf die Suche nach dem Unterschlupf der

Wegelagerer machen oder sich vornehmen, in der nächsten Stadt Nachforschungen über Brander Berre oder das Schriftstück, das er bei sich trug, anzustellen. Als Spielleiter können Sie die Helden fast nach Belieben gewähren lassen. Zu Beginn des ersten Tages wirkt sich der magische Zwang noch nicht auf die Abenteurer aus, erst am Nachmittag zeigen sich die ersten der oben beschriebenen Anzeichen.

Welche Auswirkungen der Magische Zwang auf die Helden hat, finden Sie im Kapitel „Die Spieler-Helden unter dem Magischen Zwang“, S.7, zu dem Sie von nun an hin und wieder zurückblättern sollten.

Ihre Aufgabe besteht zunächst vor allem darin, die Helden zwar spüren zu lassen, daß sie in eine seltsame, zunehmend unheimlicher werdende Lage geraten sind, sie aber dennoch in die Irre zu führen, denn sie sollen ihrer Verzauberung ja erst nach und nach auf die Spur kommen.

Während sie also den Spielern die bedenklichen körperlichen Symptome beschreiben, von denen die Helden befallen sind, können sie gleichzeitig von diesem Zustand ablenken, indem Sie zum Beispiel Wetter und Umgebung so beschreiben, als ob diese für die Probleme verantwortlich seien: „Seit einiger Zeit scheint die Luft ständig schwüler zu werden; die Kleidung klebt euch auf der Haut. Schwere, schwarze Wolken hängen vor euch über dem Land. Der Weg unter euren Füßen steigt ständig an; das Pflaster ist aufgesprungen und zerbrochen, an den herumliegenden Steinen stoßt ihr euch immer wieder die Zehen. Wie sehr verlangt es euch nach einer Rast!“

Nach der Ruhepause sind die Helden seltsamerweise matter als zuvor. Ein mächtiges Gewitter geht nieder und durchnäßt sie bis auf die Haut, verwandelt den Proviant in den Rucksäcken in einen matschigen Brei. Nach dem Gewitter ist plötzlich ein starker Wind aufgesprungen. Er bläst den Helden gerade ins Gesicht und macht das Vorankommen nun noch schwieriger...

Die Spieler sollen ruhig merken, daß die Helden vom Meister in eine bestimmte Richtung gelenkt werden, aber den wahren Hintergrund zunächst noch nicht errahnen. Als Spielleiter können Sie leicht eine falsche Fährte legen, indem Sie in Ihre Beschreibung der allgemeinen widrigen Umstände beiläufig folgende Bemerkung einstreuen: „Ihr habt das Gefühl, ihr kommt nie nach XY (das eigentliche Reiseziel der Helden)“.

In den Spielern wird sofort der Verdacht aufsteigen, sie sollten am Erreichen des Ortes XY gehindert werden. Diese Vermutung wird sie ein, zwei Spieltage lang beschäftigen. Danach werden sie dann irgendwann zu der richtigen Erkenntnis gelangen, daß ihr wahres Reiseziel Gareth heißt.

## Unterwegs nach Gareth

### Meisterinformationen:

Sobald sich die Helden in Richtung Gareth wenden, fällt ihnen das Vorankommen unendlich viel leichter als zuvor. Als Spielleiter können Sie dieses Gefühl wieder durch eine Beschreibung der allgemeinen Lage verdeutlichen: „Der Wind, der euch eben noch so scharf ins Gesicht geblasen und euch das Gehen schwermgemacht hat, schiebt euch nun sanft vor sich her. Die Luft erscheint lange nicht mehr so drückend; euch fällt das Atmen wieder leichter. Die Kraft kehrt in eure müden Beine zurück, und euch überkommt eine seltsame Zuversicht...“

Da wir nicht wissen, aus welcher Richtung Ihre Helden Gareth ansteuern, können wir hier natürlich nicht die einzelnen Etappen dieser Reise schildern. Es sollte Ihnen jedoch nicht schwerfallen, eine solche Reise zu improvisieren. Da die Helden zur Zeit noch ganz am Beginn eines langen und strapazenreichen Abenteuers stehen, möchten wir Ihnen raten, auf dem Weg nach Gareth nicht allzu viele Hindernisse aufzubauen. Die Helden sollten zügig vorankommen, zur Nacht eine Unterkunft in einer sauberen, ordentlichen Taverne finden und reichlich Gelegenheit haben, den merkwürdigen Zustand, in dem sie sich befinden, zu diskutieren. Denn daß etwas Schreckliches mit ihnen geschieht, wird den Helden nun immer klarer.

Während jeder Nacht werden sie von unheimlichen Träumen heimgesucht. Sie können die nachstehenden Traumbeschreibungen auf kleine Zettel übertragen und an die Helden verteilen (sollten Sie Zugriff auf einen Kopierer haben, können Sie die Träume natürlich auch kopieren). Mischen Sie nach jeder Nacht die Traumzettel neu, bevor Sie sie an die Spieler verteilen, so daß es dem Zufall überlassen bleibt, wann welcher Held welchen Traum hat

oder ob gar einer von ihnen den gleichen Traum mehrfach erlebt.

### Träume

*Du träumst, du kaufst einen langen, schmalen Dolch. Dabei hast du das Gefühl, daß dich an diesem Dolch besonders interessiert, ob du ihn gut unter deinem Gewand (oder in deinem Stiefel) verbergen kannst. Du wachst mit laut klopfendem Herzen und in Schweiß gebadet auf*

*Du träumst, du schleichst durch einen Wald und beobachtest eine noble Jagdgesellschaft. Es erscheint dir lebenswichtig, daß keiner der adligen Jäger auf dich aufmerksam wird. In der Gesellschaft befindet sich eine Gestalt mit langen blonden Haaren, die von ihren Begleitern äußerst respektvoll behandelt wird. Diese Gestalt, deren Gesicht du nicht sehen kannst, zieht dich unwiderstehlich an. Du wachst mit laut klopfendem Herzen und in Schweiß gebadet auf*

*Du träumst, du gehst durch ein riesiges Schloß. Ein prächtiger Fuchs kommt aus einem der Gemächer und nähert sich dir, neugierig, mit freundlichem Blick. Du zückst einen langen, schmalen Dolch und treibst ihn dem arglosen Tier tief zwischen die Schulterblätter. Du wachst mit laut klopfendem Herzen und in Schweiß gebadet auf*

*Du träumst, du stehst hinter einem Vorhang, einen Dolch in der Faust. Du beobachtest einen Ballsaal, in dem viele Kerzen brennen - so hell, daß du geblendet blinzeln mußt. Gar nicht fern von dir sitzt auf einem Stuhl eine blonde*





*Gestalt und wendet dir den Rücken zu. Du stellst dir vor, daß du sie mit zwei ,drei Sprüngen erreichen und ihr den Dolch in den Rücken stoßen kannst.*

*Du wachst mit laut klopfendem Herzen und in Schweiß gebadet auf.*

*Du träumst, du schleichst durch ein dunkles Zimmer, in dem ein großes Himmelbett steht. Im Bett liegt eine Gestalt, deren Gesicht du nicht sehen kannst. Ihre blonden Locken sind über das Kopfkissen gebreitet. Du trägst einen Dolch in der Faust und fragst dich voller Kaltblütigkeit, ob du die Waffe durch die Decke in den Rücken des Schlafenden stoßen oder ob du zuvor das Laken zur Seite reißen sollst. Du wachst mit laut klopfendem Herzen und in Schweiß gebadet auf.*

*Du träumst, du bist in eine enge Zelle gesperrt und beobachtest durch das Gitterfenster wie unten auf dem Hof eine Richtstätte aufgebaut wird. Du weißt, daß der muskulöse Mann mit der roten Kapuzenmaske und der schweren Axt, der eben zu dir hinaufschaut, auf dich wartet. Du wachst mit laut klopfendem Herzen und in Schweiß gebadet auf.*

*Du träumst, du hältst einen blutigen Dolch in der Faust. Vor dir bricht ein blonder Mensch in die Knie, dessen Gesicht du nicht sehen kannst. Blut quillt aus einer Wunde in seiner Brust. Gleichzeitig dringen von allen Seiten Bewaffnete auf dich ein. Ihre Gesichter sind teils erschreckt, teils wutver-*

*zerrt. Sie halten Degen und Schwerter in den Fäusten. Einen Wimpernschlag später werden dich zahllose Klingen durchbohren. Du wachst mit laut klopfendem Herzen und in Schweiß gebadet auf*

#### *Meisterinformationen:*

Es sollte den Spielern nicht schwerfallen, aus all diesen Träumen eine gemeinsame Botschaft herauszulesen: Ein jeder Held steht offenbar davor, eine bedeutende Persönlichkeit zu ermorden, bei dieser Person kann es sich den Anzeichen nach nur um den Kaiser persönlich handeln. Aber die Helden sollten auch eine zweite Lehre aus ihren Träumen gezogen haben: Unmittelbar nach dieser Mordtat werden sie höchstwahrscheinlich selbst den Tod finden! Dosieren Sie die Träume und Eingebungen der Spieler-Helden so, daß ihnen die grausame Wahrheit erst nach und nach klar wird. Wenn die Spieler dann begriffen haben, in welches Verhängnis ihre Helden hineingezogen wurden, wird sich zeigen, ob sie gute Rollenspieler sind oder nicht. Spieler mit einer gewissen Freude am Gestalten einer Rolle werden jetzt darstellen wollen, wie sich die Zwangslage auf ihren Helden auswirkt. Vermutlich wird der Held von tiefer Verzweiflung ergriffen werden und ein Bedillfnis haben, seine Gewissensnöte mit seinen Gefährten zu diskutieren, Pläne zu schmieden, nach einem Ausweg - und sei er noch so verzweifelt - zu suchen.

An dieser Stelle sollten Sie das Spiel ruhig ein wenig ver-

langsamen und die Helden auf keinen Fall zur Eile drängen. Es ist sehr wichtig, daß die Spieler-Helden sich gründlich über ihre Lage klar werden und nicht in wilder Hektik nach Gareth hetzen.

Bedenken Sie auch, daß Sie - anders als in anderen Abenteuern - in diesem Fall auch Herr über einen Teil der Gefühlswelt der Helden sind. Wie sich der Magische Zwang auf die Empfindungen der Helden auswirkt, können die Spieler nicht vollends erfassen, da ja die Helden keinerlei Erfahrungen mit solchen Zuständen haben. Sie können sich also durchaus hin und wieder in die Gespräche der Helden einschalten und ihnen sagen, was tatsächlich in ihrem Inneren vorgeht. So ist es den Helden zum Beispiel unmöglich, den radikalsten Ausweg aus ihrer Lage ins Auge zu fassen: den Selbstmord. Sobald sie an diese Möglichkeit denken, wird ihnen sofort klar, daß sie den Magischen Zwang dann ja nicht erfüllen könnten. Damit scheidet diese bedrückende Lösung von vornherein aus. Bedeutungsvoll ist auch, daß die Helden erkennen, daß ihr natürlicher Selbsterhaltungstrieb durch den Zwang keineswegs ausgeschaltet ist. Wenn sie also einen Plan zur Ermordung des Kaisers schmieden, werden sie das Attentat so planen, daß ihnen hinterher noch eine Fluchtmöglichkeit bleibt. Ihre Helden haben in der Vergangenheit schon etliche Male bewiesen, wie sehr sie am Leben hängen. Dieses Gefühl ist auch jetzt nicht erloschen; sie werden also instinktiv darauf achten, daß ihnen nach vollbrachter Tat eine Chance bleibt, mit dem Leben davonzukommen.

In der Gestaltung des Attentats sind die Helden übrigens nicht völlig frei: Mehrere - an sich relativ gefahrlose - Möglichkeiten scheiden von vornherein aus: Es hat keinen Sinn, bezahlte Meuchler mit der Tat zu beauftragen. Hierzu kommt den Helden sofort folgendes in den Sinn: Auf solche Leute kann man sich niemals völlig verlassen. Falls diese aber gefaßt werden und ihre Auftraggeber verraten, wird es den Helden fast unmöglich werden, das Attentat anschließend auch selbst zu verbringen. Auch ein Giftmord

scheidet wegen zu vieler Unwägbarkeiten aus: Es ist nicht gewährleistet, daß der Kaiser die vergiftete Nahrung tatsächlich zu sich nimmt, leicht können aber andere, völlig unbeteiligte Personen dabei zu Tode kommen. Wiederum wäre die Umgebung des Kaisers gewarnt, ein anschließender, zweiter Attentatsversuch würde ungleich schwerer fallen. Ähnliches gilt auch für einen Pfeilschuß aus dem Hinterhalt. Nein, die Helden werden nach und nach erkennen, daß ihnen nichts anderes übrig bleibt, als dem Kaiser persönlich gegenüberzutreten - mit dem Dolch, der klassischen Meuchlerwaffe, in der Faust!

Teilen Sie den Helden überdies mit, daß sie sich nicht mit dem Gedanken abfinden könnten, daß nur einer von ihnen sich zum Kaiser schleicht. Sie alle sind von dem Magischen Zwang erfaßt, ein jeder verspürt den Drang, daß er es sein muß, der die Tat vollbringt.

Wir haben in obigem Text alle Eingriffe des Meisters in Gefühlswelt und Planungen der Helden auf engem Raum zusammengefaßt. Das bedeutet aber nicht, daß Sie während des Spiels die Helden auf einen Schlag mit all diesen Dingen konfrontieren sollten. Lassen Sie Ihre Anmerkungen allmählich in die Gespräche der Helden einfließen. Falls die Helden - was man, wie gesagt, von guten Rollenspielern erwarten dürfte - weiterhin von Gewissensbissen geplagt werden, können Sie diese nun nach und nach von ihnen nehmen. Teilen Sie ihnen mit, daß der Gedanke an das Attentat immer mehr ein Teil von ihrem Wesen wird. Mit der Zeit läßt der Magische Zwang kaum noch andere Gedanken zu, alle Zweifel werden zunehmend unterdrückt. Die Helden, die ja keine Schuld an ihrem Zustand trifft, können also relativ gelassen die Tat und ihre anschließende Flucht planen. So kommt es auch, daß sich auf dem Weg nach Gareth eine gewisse Erleichterung und Zuversicht bei den Helden einstellt. Da sie die Dinge, in die sie verstrickt sind, ohnehin nicht ändern können, haben sie nun nur noch den Wunsch, die ganze Sache rasch hinter sich zu bringen und irgendwie mit heiler Haut aus alledem herauszukommen.

# Die Attentäter in Gareth

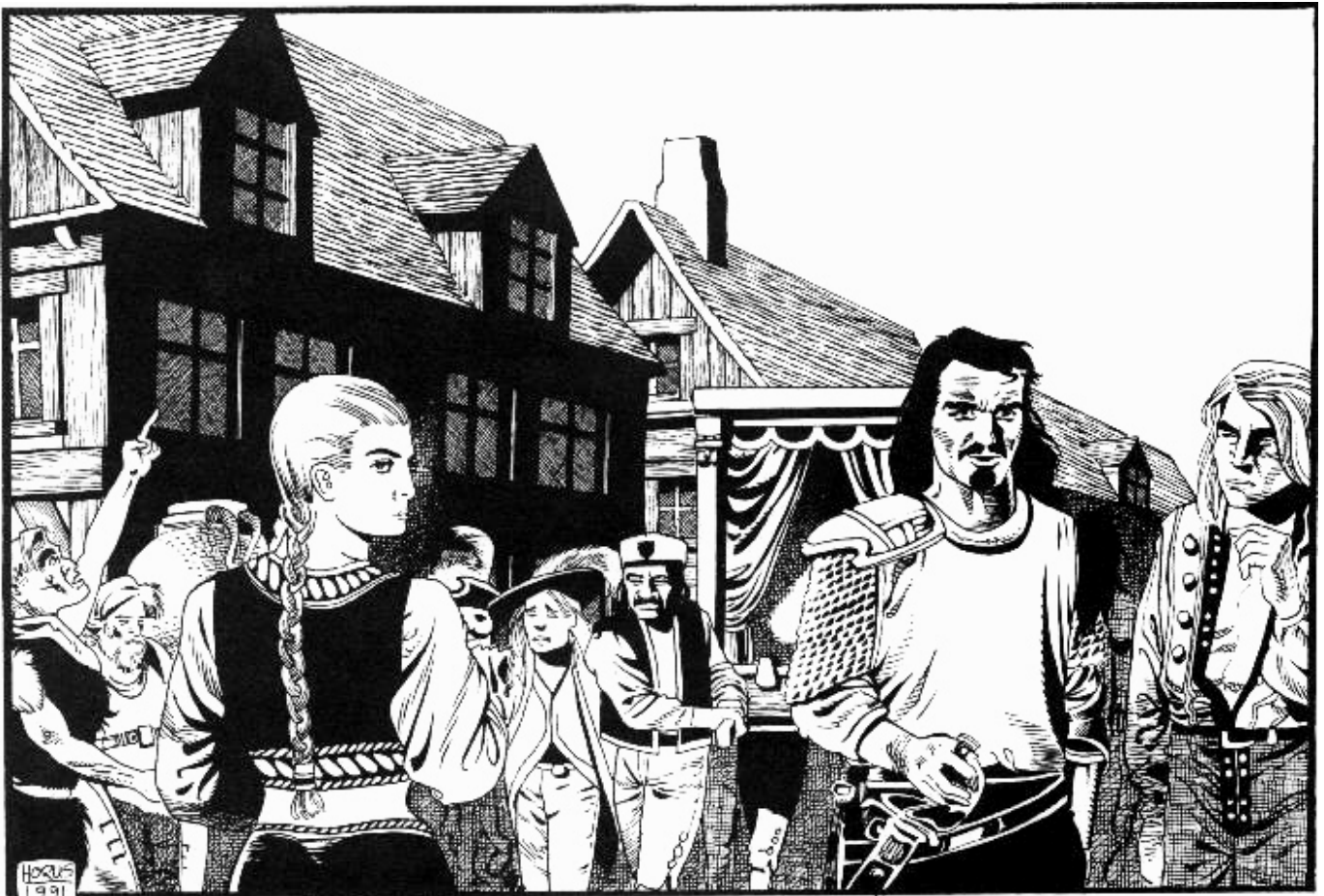
## Meisterinformationen:

In Gareth erwartet die Helden eine handfeste (und niederschmetternde) Überraschung: Der Kaiser hält sich gar nicht in der Hauptstadt auf. Es ist Ihre Aufgabe, diese Tatsache so lange wie möglich vor den Spielern verborgen zu halten.

Wahrscheinlich werden Sie sich jetzt spontan fragen, wie Sie das anstellen sollen, wo die Helden doch so scharf darauf sind, möglichst bald vor den Kaiser zu treten, dennoch werden Sie überrascht sein, wie leicht es Ihnen fallen wird, die Spieler in die Irre zu führen. Bei unseren Spieltests hat sich gezeigt, daß sich die Helden so sicher sind, den Kaiser in seinem Palast anzutreffen, daß sie gar nicht auf die Idee kommen, irgend jemanden danach zu fragen, ob Seine Majestät eventuell verreist sein könnte. Andererseits haben all die Garether, mit denen die Helden in der nächsten Zeit sprechen werden, überhaupt keinen Grund, ihnen zu erzählen, daß sich der Kaiser nicht in der Stadt befindet. Die Garether Bürger wissen sowieso, daß

Hal vor einiger Zeit zu einer Auslandsreise aufgebrochen ist, und gehen stillschweigend davon aus, dies sei im ganzen Reich bekannt.

Wenn also die Helden, nachdem sie in Gareth eingetroffen sind, zum Beispiel bei den Dieben der Stadt oder bei Hoflieferanten Nachforschungen darüber anstellen, wie man wohl ungesehen in den Palast gelangen könnte, können Sie ihnen beliebige Auskünfte erteilen; die Frage der Anwesenheit des Kaisers wird in all diesen Fällen wohl kaum zur Sprache kommen. Falls die Helden aber aus irgendeinem Grund tatsächlich jemanden fragen, ob sich Kaiser Hal derzeit wirklich in Gareth aufhält, dann bleibt Ihnen leider nur eine Möglichkeit: Sie überspringen fast das gesamte Kapitel „Die Attentäter in Gareth“ und wenden sich sofort der Reise ins Bomland zu. Der Magische Zwang wird die Helden nämlich sofort zum Aufbruch drängen, und es hätte keinen Sinn, sie unter diesen Umständen noch ein paar Tage unter fadenscheinigen Gründen in Gareth festzuhalten.



## Ankunft in Gareth

### Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Kaiserstadt erreichen, fühlen sie sich dem Ziel ihrer Bestrebungen sehr nahe. Das heißt, bei ihnen wird sich eine gewisse Gelassenheit einstellen. Der arge Druck, den der Magische Zwang ihnen auferlegte, ist für den Moment von ihnen genommen. Sie sind durchaus in der Lage, in aller Ruhe und mit großer Umsicht ihr weiteres Vorgehen zu planen.

Der Magische Zwang hätte seinen Sinn verfehlt, wenn er die Helden ihrer Verstandeskkräfte beraubte und sie stumpfsinnig wie Golems geradewegs in den Kaiserpalast und vor die Hellebarden der Wachen treiben würde. Es liegt geradezu im Wesen dieses perfiden Zaubers, daß er sich die Verstandeskkräfte und die Geschicklichkeit seines Opfers zunutze macht, um den angestrebten Zweck zu erreichen. Darin unterscheidet er sich von anderen Beherrschungszaubern. Schildern Sie also den Helden, daß sich ihre Gefühle beim Durchschreiten des Stadttors gewandelt haben. Zwar sagt ihnen ihre innere Stimme immer noch deutlich, daß sie keine andere Möglichkeit haben, als den Kaiser zu töten, aber sie spüren auch, daß diese Tat keineswegs innerhalb der nächsten paar Stunden vollbracht sein muß, sie werden also Zeit haben, den bestmöglichen Plan zu schmieden und müssen nicht Hals über Kopf vorgehen.

Was die Helden in welcher Reihenfolge in Gareth unternehmen werden, ist natürlich schwer vorauszusehen. Hier werden Sie sich als Spielleiter wohl oder übel auf Ihr Improvisationstalent verlassen müssen. Wir beschreiben im folgenden einige Örtlichkeiten und Personen, die die Helden vermutlich früher oder später ansteuern werden.

## Gareth

### Meisterinformationen:

Die Stadt wird in der Box „*Das Land des Schwarzen Auges*“ recht ausführlich beschrieben. Falls Sie den Aufenthalt der Helden in der Kaiserstadt recht plastisch und ausführlich gestalten wollen, sollten Sie auf dieses Material zurückgreifen. Die in der Box enthaltenen Informationen sind aber für die Abwicklung der Abenteuerhandlung nicht unbedingt erforderlich.

### Allgemeine Informationen:

Groß-Gareth ist von keiner Stadtmauer umgeben, so daß die Helden ohne Aufenthalt an einem Tor in die Stadt gelangen können. Auch die Tore zur Inneren Stadt, die von einem Mauerring umgeben ist, stehen normalerweise Tag und Nacht offen und sind unbewacht, die Helden können sich also während ihres Aufenthaltes frei in Innenstadt und Außenbezirken bewegen.

### Spezielle Informationen:

Bei eurem Marsch in die Stadt stellt ihr fest, daß in den Garether Außenbezirken vor allem Bauern leben und - in einem dichten Ring um die innere Stadtmauer - die ärmeren Schichten der Bevölkerung. Die breiten Straßen, die in die Stadt hineinführen, bieten teilweise einen prächtigen Anblick: Sie sind gesäumt von mehrstöckigen Häusern mit verzierten Fassaden und belebt von einer Vielzahl Reisender aus allen Teilen Aventuriens. An allen Wochentagen kann man hier Gaukler sehen und Musikanten, die die vorüberziehende Menge mit ihrer Kunst unterhalten.

Wenn ihr aber eure Schritte abseits der gepflasterten Straßen lenkt, geratet ihr schnell in eine andere Welt: in düstere, enge Gassen, deren festgestampfte Erde sich nach jedem Regen in einen zähen Matsch verwandelt. Übelriechende Rinnsale schlängeln sich an den windschiefen Häusern und Hütten vorüber, kleine, magere Schweine und schmutzige Hunde streiten sich lärmend um irgendein Beutestück, das sie in einem Unrathaufen entdeckten. Blasse Kinder starren euch mit großen Augen an und strecken schüchtern die bittenden Hände aus. Kurz: Auch in Gareth sehen die Viertel der Armen nicht besser aus als in irgendeiner Stadt des Reiches oder des Lieblichen Feldes.

Sobald ihr ein Tor zur Inneren Stadt passiert habt, ändert sich das Bild: Straßen und Plätze sind sauber gefegt, die Bürger tragen teure Kleider und schlendern ohne Eile unter schattigen Bäumen entlang oder fahren in hochrädigen, eleganten Kutschen ihrem Ziel - vermutlich irgendeiner Kanzlei - entgegen. Zahlreiche Stadtgardisten patrouillieren in Doppelstreifen durch die Menge, mustern jedermann, der wie ein reisender Abenteurer aussieht, mit mißtrauischen Blicken.

## Im Hesindetempel

### Meisterinformationen:

Es ist sehr gut möglich, daß sich die Helden, wenn sie Gareth erreichen, noch nicht mit dem auf ihnen liegenden Zwang abgefunden haben. Da wäre es naheliegend, daß sie im Hesindetempel Beistand suchen.

### Allgemeine Informationen:

Der bedeutendste Garether Hesindetempel (insgesamt gibt es drei in der Stadt) liegt innerhalb des inneren Mauerrings. Das von einer Marmorkuppel gekrönte Gebäude erhebt sich fast 30 Schritt in den Himmel. Die mächtigen Wände weisen nur wenige schmale Fensterschlitze auf.

### Spezielle Informationen:

Der Tempel ist das Ziel von Gläubigen und Wissenschaftlern aus aller Welt. Geweihte, Magier und Reisende stehen einzeln oder in kleinen Gesprächsgruppen vor dem hohen, zweiflügligen Portal, andere Gläubige schreiten mit ehr-

fürchtigem Blick in das schattige Tempelinnere. Im Andachtsraum mit seiner unendlich hohen, gewölbten Decke brennen nur wenige Kerzen - gerade genug, das vergoldete Standbild der Göttin zu beleuchten. Die meisten Tempelbesucher vertiefen sich in stille Gebete oder bringen ihr Opfer in der steinernen Schale zu Füßen der Göttin dar. Nur wenige haben ein Anliegen, das sie einem der sechs auf einer Bank neben dem Altar sitzenden Geweihten vortragen.

#### *Meisterinformationew*

Falls sich die Helden an einen der Geweihten wenden (ein freundlicher, früh ergrauter Mittdreißiger unmittelbar neben der Statue böte sich dazu an), erhebt sich dieser und führt sie schon nach wenigen Worten durch eine Seitentür aus dem Andachtsraum in das Tempelinnere. Selbst wenn die Helden dem Geweihten den eigentlichen Grund ihres Kommens zunächst vorenthalten, so spürt der Hesindepriester dennoch, daß ein mächtiger Zauber auf ihnen liegt.

#### *Spezielle Informationen:*

Der Geweihte stellt sich als Bruder Valerian vor und geleitet die Helden zu einer kleinen, ungenutzten Schreibstube, wo er sie auffordert, frei zu ihm über ihre Probleme zu sprechen. Er versichert seinen Gästen, daß er selbstverständlich zur Verschwiegenheit verpflichtet sei, und daß kein Wort ihres Gespräches jemals aus den Mauern des Tempels dringen werde. Sobald die Helden den Zustand, in dem sie sich befinden, genauer beschreiben, ändert sich die freundlich interessierte Miene des Geweihten und macht kaum verhüllter Bestürzung Platz. Bruder Valerian blickt erschreckt von einem Helden zum anderen und bittet sie schließlich, einen Moment in der kleinen Kammer zu warten, er müsse unbedingt Meister Yitskok, den Hochgeweihten, verständigen. Falls den Helden überhaupt jemand helfen könne, sei Yitskok ohnehin als einziger im Tempel dazu imstande.

Wenig später kehrt Valerian mit einem schmalschuitrigen Greis in einer mehrfach geflickten, mit Tintenflecken übersäten Robe zurück. Der grauhaarige Mann mustert die Helden intensiv mit seinen beunruhigend jugendlichen himmelblauen Augen. Dann bittet er sie, noch einmal ihre Geschichte zu erzählen. Während er dem Bericht der Helden lauscht, hält er die Augen geschlossen und stellt keine einzige Zwischenfrage, es scheint fast, als sei er eingeschlafen.

Als die Helden geendet haben, erhebt er sich mit einem Ruck von seinem Sitz und fährt sich mit der Rechten mehrfach durch das krause Haar. „Eine schlimme, eine wirklich schlimme Geschichte“, murmelt er dann, halb zu sich selbst. Nachdem er eine Weile leise raunend und seufzend in der Schreibstube auf und ab gewandert ist, wendet er sich endlich den Helden zu: „Es gibt nur drei Wesen in dieser Welt, die euch in eurer Lage helfen können“, stellt Yitskok schließlich fest. „Das eine ist der Zauberer, der den Zwang auf euch gelegt hat; wobei ich nicht einmal beurteilen kann, ob er dazu in der Lage wäre, denn es ist leichter, den Magischen Zwang zu werfen, als ihn zu brechen. Wie dem auch sei - wir wissen nicht, von wem der Zauber stammt, Seine Majestät hat viele

Feinde... Zwar habe ich einen Verdacht, dem ich nachgehen will, aber ich bin nicht so naiv zu denken, daß dieser schwarze Schurke es nicht verstanden hat, sich abzuschirmen. Die zweite ist eine Magierin, von der es heißt, sie sei so mächtig, daß sie fast jeden Zauber, den ein sterblicher Magier wirkt, brechen kann. Aber diese Frau ist schwer zu finden, auch für den, der sie zu rufen versteht. Auch hier will ich tun, was in meiner Macht steht, aber das ist - ich bekenne es offen - nicht viel. Die Frau ist übermütig und flatterhaft und in ganz Aventurien zu Hause; es käme einem Wunder gleich, wenn sie rechtzeitig zur Stelle wäre. Die dritte - und hier allein finde ich wahre Hoffnung - ist die Göttin selbst. Ich will von nun an jeden Tag zu ihr beten. Mag sein, daß sie die Geschicke zum Guten lenkt, auch wenn sie sich selten in die Dinge der Menschen mischt.“ Yitskok hält inne und sieht die Helden mit ernster Miene an. „Ich sehe euch enttäuscht, daß ich so wenig konkrete Hilfe bieten kann, und ich kann euch verstehen. Aber was soll ich tun? Vor den schlimmsten Waffen der Schwarzen Magie sind auch die Kräfte der Gottgefälligen schwach - so ist es nun einmal, und so haben Sumu und Los es gefügt. So lebt denn wohl! Mögen die Zwölf in den nächsten Tagen bei euch und bei unserem Kaiser sein!“

Hiermit sind die Helden entlassen.

## **In der „Akademie der Magischen Rüstung“**

#### *Meisterinformationen:*

Da für die Magier der Akademie keinerlei Schweigepflicht besteht, und sie überdies den Schutz von Reich und Kaiser zu ihrer Aufgabe gemacht haben, gestaltet sich ein Besuch der Helden in der Akademie völlig anders als der im Tempel.

#### *Allgemeine Informationen:*

Das winklige, alte Akademiegebäude steht in der Innenstadt, etwa auf halber Strecke zwischen Hesindetempel und Immanstadion. Ein Pfortner an der Tür der Akademie fragt alle fremden Eintretenden nach ihrem Begehr.

#### *Spezielle Informationeri:*

Die Helden werden zunächst zu einem der Akademielehrer, vermutlich Meister Timom geführt, der sich ihre Probleme schildern läßt, aber schon nach kurzem Zuhören entscheidet, daß der vorgetragene Fall unbedingt Ihrer Spektabilität Racalla von Hosen-Rabenmund zu Gehör gebracht werden müsse. Er verläßt darauf das Besprechungszimmer und kehrt mit seiner Direktorin, einer gutaussehenden, aber sehr ernsten Endvierzigerin zu den Helden zurück. Racalla läßt sich von den Helden noch einmal deren Erfahrungen und Erkenntnisse schildern, dann teilt sie ihnen mit: „Es ist gut, daß Ihr hierhergekommen seid, um Euch uns anzuvertrauen. Leider kann ich Euch jetzt nicht helfen, denn es steht nicht in meiner Macht, den Zwang, der auf Euch liegt, zu brechen. Um dieses

zu vollbringen, muß der verbrecherische Hund, der den Zauber ersonnen hat, gefaßt und zum Aufheben des Zaubers gezwungen werden. Das aber wird nicht leicht werden und kann womöglich Monate dauern. Bis dahin wird man Euch leider in das kaiserliche Verlies sperren müssen ließe man Euch weiter frei herumlaufen, stelltet Ihr eine zu große Gefahr für Seine Majestät dar. Glaubt mir bitte, daß es mich tief betrübt, diese Maßnahme treffen zu müssen, zumal ich weiß, daß Ihr in der nächsten Zeit schreckliche Qualen leiden werdet. Wir können nur hoffen, daß der schurkische Magier so schnell wie möglich gefunden wird... Herr Timom, ruft jetzt bitte die Wachen herein!"

#### *Meisterinformationen:*

Noch bevor Racalla mit den Helden zu sprechen begann, hatte sie bereits die Palastgarde rufen lassen, denn eine magische Verschwörung ist in jedem Fall den kaiserlichen Soldaten zu melden.

Die hereinstürmenden Gardisten sind Elitekämpfer und den Helden an Zahl mehr als zwiefach überlegen. Die

schmalen Fenster des Besprechungszimmers bieten keine Fluchtmöglichkeit.

#### *Die Werte eines Gardisten*

**MU 14, KL 11, CH 12, GE 14, KK 14, LE 57, AT 14, PA 12, RS 4, TP: W+4, MK 15**

Falls die Helden sich auf den hoffnungslosen Kampf einlassen, werden die Gardisten bemüht sein, ihre Gegner lebend in die Hände zu bekommen, damit sie später von Hochgeboren Nemrod gründlich verhört werden können. Auch Erzmagierin Racalla, die sich bald in den Kampf einschalten wird, achtet darauf, das Leben der Helden zu schonen.

Nachdem die Helden überwältigt wurden, führt man sie aus der Akademie und sperrt sie in einen eisenbeschlagenen, vergitterten Gefangenewagen, mit dem sie zu den Palastverliesen transportiert werden. Setzen Sie das Abenteuer mit dem Kapitel „In den Verliesen des Kaiserpalastes fort.

## Bei einem Hoflieferanten

#### *Meisterinformationen:*

Wenn die Helden eines der Tore zum Kaiserpalast einmal bei Tag in Augenschein nehmen, werden sie sofort bemerken, daß dort ständig eine Menge von Passanten - Händler, Handwerker und Bürger - Einlaß begehrt. Viele dieser Personen werden von den Wachen nur sehr flüchtig kontrolliert, einige schreiten einfach mit einem Kopfnicken an den Soldaten vorüber. Besonders die Lieferanten, Gemüsehändler, Brot- und Kuchenbäcker, Fleischer, Weinhändler und andere scheinen bei den Wächtern gut bekannt zu sein. Die Wachen machen sich kaum einmal die Mühe, einen der zahlreichen Wagen und Karren zu untersuchen, die fast alle unter dem Namensschriftzug des Besitzers ein kleines kaiserliches Wappen tragen und damit als Hoflieferanten ausgewiesen sind.

Falls die Helden beobachten konnten, wie leicht es ihnen fallen könnte, als Angestellte eines Lieferanten getarnt in den Palast einzudringen, werden sie möglicherweise versuchen, bei einem dieser Händler eine Anstellung zu finden - vielleicht bringen sie auch einen Lieferkarren kurzfristig in ihren Besitz. Im folgenden stellen wir deshalb zwei Hoflieferanten und ihre Läden vor.

**Milde Brände und  
Liebliche Weine -  
Parinor Pirol & Tochter,  
Kaiserliche Hoflieferanten  
Horaswall 6**

#### *Allgemeine Informationen:*

Das Haus, in dem die Familie Pirol ihren Weinhandel betreibt, steht an einer der schönsten Straßen in der Innenstadt. Das zweistöckige, anscheinend sehr alte Gebäude ist weiß getüncht und verfügt über eine Toreinfahrt sowie ein kleines Schaufenster, in dem einige Schnapskrüge und Weinkaraffen ausgestellt sind.

Ein schwarzes Ladenschild mit vergoldeten Buchstaben hängt über dem Fenster.

#### *Spezielle Informationen:*

Weinkenner können in Pirols Schaufenster edle Getränke aus den besten Anbaugebieten Aventuriens entdecken: Es gibt Dattelwein, herben Maraskaner, schäumenden Bosparranjer und vieles mehr. Eine kleine Tafel belehrt Vorübergehende über die „wohltuende, seelenbefreiende Wirkung des Alkohols“ und verspricht einen „fürstlichen Rausch ohne Reue am nächsten Tag, wie sie sich bei den billigen Trünken der verehrten Konkurrenz bisweilen einzustellen pflegt...

#### *Meisterinformationen:*

Wenn die Helden auf der Suche nach einer Anstellung den Laden durch die Vordertür betreten, haben sie bereits einen Fehler gemacht. Arbeitssuchende wählen selbstverständlich die Toreinfahrt und betreten den Handel durch die Hintertür.

Helden, die den falschen Weg wählen, werden von Parinor recht schroff angefahren und gebeten, gefälligst den Eingang für Arbeiter und Arbeitssuchende zu benutzen. Da Parinor zur Zeit aber tatsächlich einen Fahrer für seinen Lieferkarren sucht, wird er die Helden in jedem Fall zu einem Gespräch in seinem Hinterzimmer empfangen

#### *Spezielle Informationen:*

Parinor Pirol, der es sich trotz seines Reichtums und recht hohen Alters nicht nehmen läßt, täglich selbst hinter seiner Yerkaufstheke zu stehen, ist ein kleiner, rotgesichtiger Mann mit einem gewaltigen weißen Backenbart. Bei einem Anstellungsgespräch stellt er in etwa folgende Fragen:

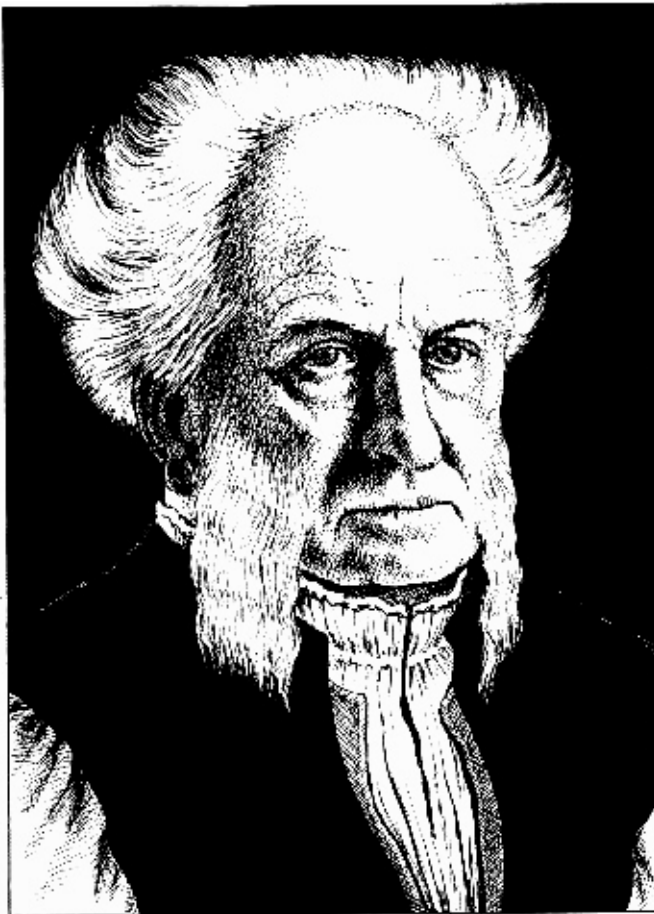
Soso, man sucht eine einträgliche, aber bequeme Beschäftigung. wie mir scheint?

Ist man denn selbst einem guten Trunke zugeneigt? (Wird diese Frage bejaht, kann der Held die Anstellung vergessen.) Kennt man sich denn im Fuhrgewerbe aus? Oder reicht es gerarle die beiden Enden eines Pferdes voneinander zu unterscheiden?

Ist man überhaupt dem Stadtverkehr gewachsen oder ist man bisher nur über den heimatlichen Dorfplatz gerumpelt?

Nach Beendigung des „Einstellungsgespäches“ möchte

Parinor eine Probe des Könnens seines zukünftigen Kutschers sehen. Dazu muß der zweispännige Lieferkarren, der auf dem Hof steht, einmal in dem engen Geviert gewendet, hinaus auf die Straße und wieder hineingesteuert werden (Fahrzeug-Lenken+2). Stellt der Held sich außreichend geschickt an, bekommt er die Stelle und 3 Dukaten (einen Wochenlohn) im Voraus. Er kann gleich am nächsten Tag mit der Arbeit beginnen.



#### *Meisterinformationen:*

Am nächsten Morgen um sieben Uhr ist Arbeitsbeginn

Der Held trifft auf seine Beifahrerin, Janneke Terbuk, eine kräftige, blonde Mittvierzigerin. Gemeinsam lädt man die auszuliefernden Krüge, Kisten und Fässer auf den Planwagen - eine Lieferung in den Kaiserpalast ist für diesen Tag nicht vorgesehen.

Falls die Helden beabsichtigen, Janneke auszuschalten um gleich am ersten Tag mit dem Lieferkarren in den Palast einzudringen, können sie bald feststellen, daß sie hier vor einer leichten Aufgabe stehen: Janneke hat offenbar bei ihrem Einstellungsgespräch gelogen - sie ist einem guten Trunk zugetan. Kaum daß der Wagen den Weinhandel verlassen hat, öffnet sie ein Krüglein Bjaldorner Waldschrat und unterzieht den Likör einer eingehenden Prüfung („Muß mich doch vergewissern, ob der Saft nicht etwa ranzig geworden ist...“) Gegen Mittag ist sie so betrunken, daß sie nicht die geringsten Einwände dagegen vorbringt, wenn die Helden ihr zum Beispiel ein paar Silbertaler in die Hand drücken und sie bitten, doch einmal die Angebote diverser Schankstuben zu prüfen.

Wenn die Helden den Lieferkarren in ihren Besitz bringen und durch ein Palasttor lenken, sollten sie nicht auf allzu große Schwierigkeiten stoßen. Die Wachen kennen Pirols Wagen und sie wissen nicht, wann Weinlietuneen in den Palast fällig sind. Da den Soldaten das Gesicht des Helden auf dem Kutschbock unbekannt ist, werden sie ihm ein paar Fragen stellen: „Ach, ein neuer Pirol?“ – „Wie fährt sich der Wagen denn so?“ – „Schon lange in der Stadt?“ usw. Bei der Frage, „Bist du eigentlich mit den Etiketten bei Hofe vertraut?“, sollte der Held ein Schnapskrüglein aus dem Wagen reichen, ansonsten kann sich die Befragung endlos in die Länge ziehen.

### **Göttergefällige Gemüse, Kräuter, Blumen und Gewächse Susa Schoenlindt Kaiserliche Hoflieferantin**

#### *Meisterinformationen:*

Die Schoenlindts - Susa, ihr Mann, ihre fünf Kinder und einige Arbeiter - betreiben eine große Gärtnerei am Westrand der Stadt.

Der Kaiserpalast verfügt zwar über eine Reihe eigener Gärtner, aber Susa Schoenlindt liefert Blumendekorationen für Hofbälle, gelegentlich einige Sträucher und Bäume für die kaiserlichen Anlagen und vor allem einen großen Teil des Gemüses, das täglich in den Palastküchen verarbeitet wird.

#### *Allgemeine Informationen:*

Der Hof der Schoenlindts, der ans einem Wohnhaus und mehreren Wirtschaftsgebäuden besteht, liegt inmitten großer Gemüesfelder und ist von einer 2 Schritt hohen Mauer



umgeben. Ein Gittertor, der einzige Zugang, ist verschlossen, aber mit einem Klingelzug versehen.

#### *Spezielle Informationen:*

Helden, die hier nach einer Anstellung fragen, werden in das hübsche, mit Kletterrosen bewachsene Haupthaus geführt. Susa, eine schwarzhaarige, vollbusige Dame, die auf die Fünzig zugeht, empfängt sie in ihrem Schreibzimmer. Sie teilt ihnen mit, daß sie eigentlich keine Leute benötige, höchstens die Stelle eines Vorarbeiters sei zu haben, da sie selbst sich mit dem Gedanken trage, sich in Zukunft ein wenig mehr zu schonen.

#### *Meisterinformationen:*

Falls Sie Lust dazu haben, können Sie nun mit den Helden ein angeregtes Gespräch über die aventurische Flora, die schmackhaftesten Gemüsepflanzen und die widerwärtigsten Schädlinge führen - Sie können diese Unterredung aber auch abkürzen, indem Sie von den Helden eine Pflanzenkunde-Probe+8 verlangen. Scheitert die Probe, erklärt Frau Schoenlindt das Gespräch für beendet. Gelingt sie, wird einer der Helden angestellt. Sein Lohn soll 4 Dukaten in der Woche betragen, außerdem kann er für eine Monatsmiete von 2 Dukaten ein Zimmer über dem Kleintierstall beziehen.

Susa führt den Helden persönlich in diese Kammer, die hell, geräumig und recht ansprechend möbliert ist. Die Gartnerin schlägt dem Helden vor, noch am gleichen Tag das Zimmer zu beziehen, damit er gleich am nächsten Morgen - um sechs Uhr - mit der Arbeit beginnen kann. Anschließend verabschiedet sie sich.

Um sieben Uhr am nächsten Tag steht eine Gemüselieferung in den Kaiserpalast an. Zwar ist es eigentlich nicht vorgesehen, daß der neue Vorarbeiter selbst zum Palast fährt, aber Susa ist leicht davon zu überzeugen, daß es nicht schaden kann, wenn der Neue sich ein Bild vom wichtigsten Kunden der Gärtnerei macht.

Susas älteste Tochter, Isida, wird den Helden auf dieser Fahrt begleiten. Falls weitere Helden den Gemüsewagen besteigen wollen, um sich dort unter Kohl-, Salatköpfen und Weißen Rüben zu verstecken, wird man zunächst Isida für eine Weile ausschalten müssen.

Der Gemüsekarren wird am Palasttor ohne jede Kontrolle durchgewunken. Es ist unüblich, die Wachen durch Zuwerfen einer Weißen Rübe freundlich zu stimmen.

## Die Helden stehlen einen Lieferwagen

#### *Meisterinformationen:*

Sollten die Helden - weil sie von keinem Hoflieferanten eingestellt wurden oder weil sie es gar nicht erst versuchten - in der Nacht bei Pirols oder Schoenlindts einen Karren stehlen, dürften sie auf keine größeren Schwierigkeiten stoßen. Das Anwesen der Schoenlindts wird nachts von zwei Tuzakern bewacht, aber auch die werden sich gewiß zum Schweigen bringen lassen. Falls die Helden am nächsten Tag mit dem geraubten Wagen in den Palast eindringen, sollte ihnen auch das ohne Komplikationen gelingen. Zwar werden die Beraubten inzwischen nach ihrem Fahrzeug suchen, aber am Tor zum Kaiserpalast werden sie es gewiß nicht vermuten.

## Eine Audienz

#### *Meisterinformationen:*

Eine weitere Möglichkeit, in den Palast zu gelangen, ist das offizielle Ersuchen um eine Audienz. In diesem Fall muß zunächst bei einer Torwache vorgesprochen werden. Wenn der Augenschein des Helden und sein Auftreten die Wache überzeugt wird ein in Bereitschaft stehender Soldat herbeigerufen, der den (die) Helden zu einer Schreibstube im Ostflügel des Kaiserpalastes führt. Während der Unterredung mit dem kaiserlichen Beamten wartet der Gardist draußen vor der Tür, um die Helden nach Beendigung des Gesprächs zurück zum Tor zu geleiten.

#### *Spezielle Informationen:*

Ein Schildchen an der Tür des Bureaus trägt die Aufschrift

**„Gesine von Quellenbusch,  
3. Protokollwahrerin, und Kaiserliche Hofscribentin“.**

Frau von Quellenbusch, die einen strengen Knoten trägt, den Helden aber durchaus freundlich entgegenblickt, weist ihre Besucher an, auf ein paar leichten Sesseln vor einem breiten

Schreibtisch Platz zu nehmen und ihr Anliegen vorzutragen. Abseits beim Fenster ist eine hübsche, blonde Schreiberin an einem Stehpult damit beschäftigt, ein Schriftstück aufzusetzen. Während des Gesprächs der Helden mit der Hofbeamtin kichert die Schreiberin hin und wieder anscheinend grundlos in sich hinein.

#### *Meisterinformationen:*

Frau von Quellenbusch ist eine Beamtin, wie man sie heute nur noch selten findet: kompetent, freundlich und durchaus hilfsbereit. Wenn die Helden einigermaßen gute Gründe für eine Audienz bei Seiner Majestät vortragen (und wenn ihnen eine Etikette-Probe-2 gelingt), wird die Beamtin ihnen einen Platz ganz vorn auf der Audienzliste verschaffen und sie wird ihnen überdies eine Sprechzeit von zehn Minuten einräumen, eine unerhört lange Zeitspanne, die nicht einmal jedem auswärtigen Diplomaten gewährt wird.

Bei der Audienz gibt es nur ein kleines Problem: Der Kaiser hält sich zur Zeit nun einmal nicht in Gareth auf, sondern wird in etwa drei Wochen zurückerwartet. Frau

von Quellenbusch nimmt natürlich an, die Helden wüßten von Hals Abwesenheit, und trägt ihre Namen für einen Audienztermin in einem Monat, also fast unmittelbar nach Kaiser Hals Rückkehr ein. Sie erwartet also, daß ihr die Helden dankbar sind, einen so frühen Termin bekommen zu haben, während die Helden ihrerseits mit einer Audienz, die erst in einem Monat stattfinden wird, nichts anfangen können. (Sie spüren bereits, daß ihnen der Magische Zwang auf keinen Fall so viel Zeit lassen wird.) Natürlich werden sie die Beamtin nach Kräften bedrängen, um einen früheren Termin zu erhalten, wofür Frau von

Quellenbusch nun wieder kein Verständnis hat, da sie ja ihrerseits ihr Möglichstes getan hat, um den Helden entgegenzukommen. Sie beteuert mehrfach, daß ihr eine Audienz vor diesem Datum gar nicht vorstellbar ist (weist aber selbstverständlich nicht darauf hin, daß Kaiser Hal sich vorher gar nicht in Gareth befindet).

Sollten die Helden nun etwa zu einem Bestechungsversuch greifen, endet die freundliche Unterredung in äußerstem Unfrieden: Frau von Quellenbusch ruft die Wache herein und fordert sie auf, ihr „diese unverschämten Herrschaften“ so schnell wie möglich aus den Augen zu schaffen.

## Die Palastwache

### Meisterinformationen:

Einen klassischen Versuch, in den Kaiserpalast einzudringen, dürfte das nächtliche Übersteigen der Mauer darstellen. Wenn die Helden diesen Plan fassen, werden sie wahrscheinlich zunächst Informationen über die Bewachung, Postierung der Gardisten, Wachwechsel und ähnliche Dinge einholen wollen. Sie müssen also freundschaftliche Kontakte zu einer der Wachen knüpfen. Der bevorzugte Aufenthaltsort der wachfreien Gardisten ist die Schänke „Greifenbanner“ unweit vom Haupttor des Kaiserpalastes.

### Spezielle Informationen:

Das Greifenbanner ist nur in der Zeit zwischen 2 und 6 Uhr morgens geschlossen. Zu allen übrigen Stunden ist es ein Ort fröhlicher, lärmender Geselligkeit. Um mit den Wachen ins Gespräch zu kommen, böte es sich an, in ein Würfelspiel einzusteigen oder am Messerwerfen teilzunehmen.

Am Würfeltisch hat ein hübscher, schwarzhaariger Almadanner die größten Gewinne vor sich liegen. Dennoch muß er sich von seinen Kameraden einige Hänseleien gefallen lassen. Vor allem der Spruch vom „Glück im Spiel und dem Pech in der Liebe“ ist immer wieder zu hören.

Unter den Messerwerfern fällt eine schlanke, rothaarige Frau auf, die die Uniform eines Weibels trägt. Sie hat offenbar schon längere Zeit einem Getränk zugesprochen, das hier allgemein „Donnerschlag“ genannt wird; ihre Treffsicherheit hat aber durch den Schnaps kaum gelitten: Sie gewinnt eine Runde nach der anderen.

### Meisterinformationen:

Sollten die Helden aufs Geratewohl irgendeinen Gardisten nach den Wachplänen fragen, erhalten sie nicht nur keine Antwort, sondern machen sich auch hochverdächtig. Ein paar Gardisten tun sich heimlich zusammen und versuchen, die Helden festzunehmen, um sie zum Palastverlies zu führen. Dort werde man schon bald herausfinden, wieso sich diese merkwürdigen Fremdlinge für Dinge interessieren, die sie nichts angehen.

Eine bessere Taktik wäre es natürlich, zu der rothaarigen Messerwerferin oder dem Würfelspieler aus Almada freund-

schaftliche Kontakte zu knüpfen. Wenn man sich nämlich zu einem Stelldichein verabredet, kann man sehr viel unauffälliger das Gespräch auf den Dienstplan und ähnliche Dinge bringen.

### Spezielle Informationen:

Der Würfelspieler heißt Stover Farsinth und ist gar nicht abgeneigt, sich auf ein Abenteuer mit einer hübschen Heldin einzulassen, falls ihr eine Betören-Probe gelingt. Natürlich möchte er seine neue Eroberung dann sogleich auf sein Zimmer führen, das er hier im Greifenbanner bewohnt. Er ist aber auch bereit, sich für einen der nächsten Abende zu



verabreden - eine gute Gelegenheit, um auf den Dienstplan der Palastwachen zu sprechen zu kommen.

Die rothaarige Messerwerferin heißt Praiodane Birsel. Der Schnaps hat sie in eine übermütige Stimmung versetzt. Wenn ein Held ihr Avancen macht (und ihm eine Betören-Probe-I gelingt), bietet sie ihm lachend an, daß man ja um ihre Gunst spielen könne: Wenn er sie bei beim Messerwerfen schlage, sei sie bereit, ihn zu erhören. Praiodanes Wurf-  
waffenwert beträgt 17, ist aber inzwischen (wegen allzu vieler Donnerschläge) auf 13 gesunken.

Gewinnt der Held das Messerwerfen, will sich Praiodane für den nächsten Abend mit ihm verabreden. Sie würde ja gern sofort mit ihm gehen, aber in vier Stunden beginnt ihre Wache, und sie muß nun fort, um sich noch „für ein paar Stunden aufs Ohr zu legen“. (Wiederum ein willkommener

Anlaß, das Gespräch auf den Dienstplan der Wachen zu bringen.

#### *Meisterinformationen:*

Zur Zeit, da sich der Kaiser nicht im Palast aufhält, ist die Wache in der Nacht mit 30 Gardisten besetzt. Diese verteilen sich auf die Türme und rücken gelegentlich zu Doppelstreifen aus, die normalerweise auf der Mauerkrone patrouillieren. Es ist nicht üblich, nachts den kaiserlichen Park zu kontrollieren. Sie können den Spielern den Plan vom Kaiserpalast zeigen und rasch einen Wachplan improvisieren. Die Spieler sollten den Eindruck bekommen, daß es schwierig, aber durchaus nicht unmöglich ist, nachts über die Mauer in den Palast einzudringen, wobei der Weg durch den Park am ungefährlichsten erscheint.

## Mit Hilfe der Diebe

#### *Meisterinformationen:*

Wir können unmöglich alle Methoden aufführen, mit denen Hilfe Ihre Helden versuchen werden, in den Kaiserpalast zu gelangen. Die letzte und wahrscheinlichste Möglichkeit, die wir hier behandeln, ist die Kontaktaufnahme mit der Garethher Diebesgilde.

Auch wenn die Helden sich bei einem Dieb nach einer Einstiegsmöglichkeit in den Palast erkundigen, wird dieser ihnen wohl kaum sagen, daß der Kaiser zur Zeit verreist ist. Er wird vielmehr annehmen, daß die Helden gerade die derzeitige Lage - der Palast wird deutlich schlechter bewacht - für ihren Diebeszug ausnutzen wollen.

Tavernen, die sich gut zu einer Kontaktaufnahme mit der Garethher Unterwelt eignen, sind unter anderem „Vier Finger“, „Brünstiger Esel“ und besonders der „Rote Hahn“. Den Weg in eine dieser Kneipen können sich die Helden von fast jedem Straßenbettler weisen lassen.

Wenn die Helden einen Bettler ansprechen, beispielsweise „Schielaide“, der seinen Platz bei einem der Stadttore hat, oder die „Tänzerin“, eine alte Frau, die in Lumpen gehüllt die Parodie eines novadischen Tanzes aufführt, hängt der weitere Fortgang des Abenteuers vor allem von der Höhe der Spende ab, die die Helden geben. Zahlen sie weniger als einen Heller, um die Auskunft zu erkaufen, weist sie der Bettler in den „Esel“ und sagt, sie sollen dort nach einem Burschen namens „Schlagzu“ fragen, der werde ihnen behilflich sein. Der Name ist ein Code, mit dem sich die Helden als knickrige Provinzler zu erkennen geben, die in den „Esel“ gekommen sind, um sich hier eine Abreibung abzuholen. An der Keilerei beteiligen sich 6 bis 8 Gäste, deren Box-Werte in etwa denen der Helden entsprechen.

Zahlen die Helden einen Heller bis fünf Silbertaler an den Bettler, schickt dieser sie in den „Roten Hahn“. Dort sollen sie einen „Phextrunk“ bestellen. Dies ist tatsächlich die korrekte Vorgehensweise, um mit den örtlichen Dieben Kontakt aufzunehmen.

Zahlen die Helden mehr als fünf Silbertaler, werden sie von dem Bettler als reiche Pinkel eingestuft, die offenbar zu viel Geld in den Taschen haben. Auch dann werden sie in den „Roten Hahn“ geschickt; dort sollen sie dem Wirt mitteilen, sie seien gekommen, um über eine „Goldene Henne“ zu sprechen. Der Wirt bittet die Helden daraufhin, in den Hof zu gehen und dort auf ihre Kontakteleute zu warten. Tatsächlich erscheinen wenig später einige mit Totschlägern bewaffnete Gestalten, um die Helden um ihre Geldbeutel zu erleichtern.

#### *Werte der Räuber*

**MU 12, KL 11, CH 11, GE 13, KK 14, LE 45, AT 12, PA 11, RS 1, TP: W+3, MK 13**

## Ein unterirdischer Gang

#### *Meisterinformationen:*

Nachdem die Helden im Roten Hahn einen Phextrunk bestellt haben, vergehen etwa fünfzehn Minuten, bis sie von einer Kontaktperson angesprochen werden.

#### *Spezielle Informationen:*

Im allgemeinen Gelärme und Gedränge, das im Roten Hahn herrscht, hat sich unbemerkt eine schlanke, dunkelhaarige Frau in eure Nähe geschoben. „Mein Name ist Audrane“, raunt sie euch zu, „und ich habe gehört, ihr habt einen Wunsch?“

#### *Meisteunformationen:*

Für 20 Dukaten ist Audrane bereit, die Helden noch in derselben Nacht (auf Wunsch auch zu einem späteren Zeitpunkt) zum Park einer leerstehenden Villa in unmittelbarer Nachbarschaft des Palastes zu führen. Sie weiß, daß der Brunnen im Hof dieser Villa mit einem Brunnenschacht im Palastpark durch einen unterirdischen Gang verbunden ist.

Nachdem sie ihr Geld erhalten hat, geleitet Audrane die Helden zu einem Villengrundstück, das der Südwestecke des Palastparks gegenüberliegt. Sie zeigt ihnen den Brunnen, dann verabschiedet sie sich mit einem geflüsterten „Phex mit euch!“. Auf keinen Fall ist sie bereit, die Helden bei ihrem Unternehmen zu begleiten.

Der Einstieg in den Brunnen und der Marsch durch den eineinhalb Schritt hohen und vier Schritt unter dem Erdboden verlaufenden Gang sollte den Helden zunächst keine größeren Probleme bereiten. Nachdem sie aber etwa 15 Schritt zurückgelegt haben, stellen sie fest, daß die Gangdecke an mehreren Stellen eingebrochen ist. Sie kommen nur noch auf allen Vieren kriechend und schließlich auf dem Bauche rutschend voran. Ein leises Knistern über ihren Köpfen zeigt an, daß der Gang in jedem Augenblick

endgültig einstürzen und sie verschütten könnte. Nach ein paar Stoßgebeten zu Phex und in der festen Überzeugung, nur mit knapper Not dem Tode entronnen zu sein, sollten die Helden aber schließlich das andere Ende des Ganges erreichen. Der Brunnenschacht im Palastpark ist mit eisernen Kletterbügeln ausgestattet. Die Brunnenöffnung wurde vor Jahren mit einer dicken Marmorplatte abgedeckt. Um diese hochzustemmen, ist eine Kraftprobe~7 erforderlich. Da immer nur ein Held auf dem obersten Kletterbügel stehen kann, können die Helden die Platte nicht gemeinsam bewegen. Es haben aber mehrere Helden die Möglichkeit, nacheinander ihre Kraft an der Platte zu versuchen. Nachdem die Abenteurer aus dem Brunnenschacht geklettert sind, stehen sie im Park des Palastes (siehe „Der Kaiserpalast“).

# Der Kaiserpalast

## Die Palastanlage

### Allgemeine Informationen:

Der Neue Kaiserpalast erstreckt sich mit Nebengebäuden, Park und Höfen über ein Areal von etwa 500 mal 500 Schritt. IBis auf wenige Ausnahmen sind alle Gebäude mit weißem Kalkputz und blauen Fensterläden versehen; das Hauptgebäude ist mit roten Ziegeln gedeckt, die Dächer der anderen Bauwerke tragen Schieferschindeln. Die gesamte Anlage ist von einer 4 Schritt hohen, ebenfalls weiß gekalkten Mauer umgeben. Es ist allgemein bekannt, daß sich die kaiserlichen Privatgemächer in der ersten Etage des Westflügels des Hauptgebäudes befinden.

### Umfassungsmauer und Tore

#### Allgemeine Informationen:

Die vier Schritt hohe und etwa eineinhalb Schritt dicke Mauer trägt oben einen Wehrgang hinter einer nicht überdachten Zinnenkrone. An allen Mauerecken erheben sich 8 Schritt hohe, mit einem Kegeldach versehene Rundtürme, von denen aus Türen auf den Wehrgang hinausführen. Außerdem ist die Mauerkrone vom Inneren des Palastgeländes über einige zusätzliche Holzstiegen zu erreichen.

Zugang zum Palast gewähren zwei von je einem Turmpaar flankierte Tore: das Haupttor, das nach Norden weist, und das Parktor im Osten.

#### Spezielle Informationen:

Das östliche Tor ist bei Tag und Nacht geschlossen; vor ihm sind keine Gardisten postiert. Vor dem Haupttor stehen tagsüber je ein weiblicher und ein männlicher Gardist sowie ein Weibel. Die Gardisten sind mit Säbeln und Hellebarden bewaffnet, der Weibel trägt ein Schwert an der Seite. Um zehn Uhr wird das Tor geschlossen. Wer später in der Nacht Einlaß begehrt, muß einen Türklopfer betätigen und abwarten, bis ihm aufgetan wird.

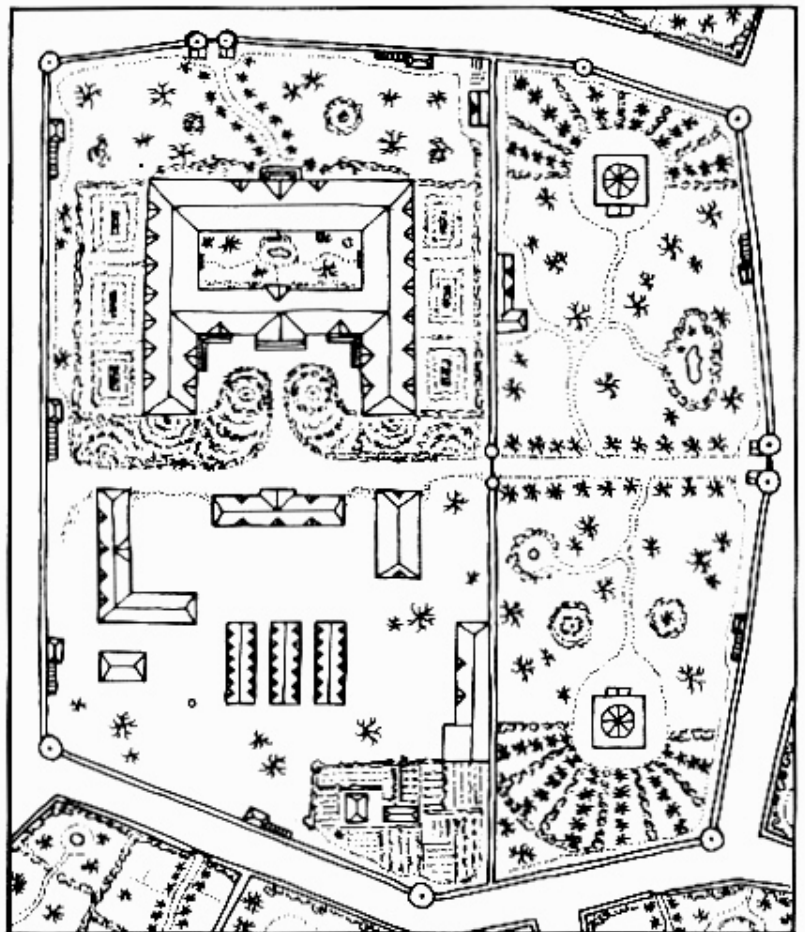
Wenn ihr das Tor tagsüber ein paar Minuten lang beobachtet, stellt ihr fest, daß sich in den Tortürmen jederzeit ca. ein halbes Dutzend Gardisten aufhält; außerdem sind im Innenhof immer etliche Soldaten zu sehen, so daß ein Sturmangriff auf das Tor wenig erfolgversprechend erscheint.

Die Gardisten tragen blitzsaubere, dunkelblaue Waffenröcke und blinkende Messinghelme, versehen ihren Dienst aber mit einer gewissen Lässigkeit: Einfahrende Fuhrwerke werden nur flüchtig kontrolliert; die meisten Passanten, seien es Soldaten oder Bürger in Zivil, werden nach einer knappen Unterredung durchgewunken. So mancher Eintretende scheint den Gardisten persönlich bekannt zu sein und wechselt ein paar Scherzworte mit ihnen: „Sag an, mein Guter, kocht dir nicht das Hirn unter deinem Helm?“ - „In euren neuen Röcken seht ihr alle aus wie Seine Majestät persönlich...“ „Könntest dir auch einen besseren Zeitvertreib vorstellen, als dir hier die Beine in den Bauch zu stehen, hm?“

Nur sehr selten kommt es vor, daß jemand von den Wachen zurückgewiesen wird.

### Meisterinformationen:

Das Osttor wird auch zu Zeiten, wo sich der Kaiser im Palast aufhält, nur äußerst selten geöffnet - dann nämlich,



wenn es Hal gefällt, einen Staatsgast durch den Park in den Palast zu führen.

Die Wachen am Haupttor versehen ihren Dienst natürlich nur deswegen so lax, weil der Kaiser abwesend ist. Zu normalen Zeiten besteht die Wache aus 4 Gardisten, einem Weibel und einem Hauptmann, und die Kontrollen sind bedeutend schärfer.

Nachts halten sich in der Wachstube am Haupttor zumeist sechs bis acht Gardisten auf; auch die Patrouillen auf der Mauer und im Park legen hier ihre Pausen ein. Es ist so gut wie unmöglich, nachts durch das Haupttor einzudringen, ohne daß ein Gardist Gelegenheit findet, einen Alarm auszulösen. Etwa zwei Minuten nach Ertönen des Alarmhorns erreichen die Soldaten aus dem Garnisonsgebäude das Tor, beziehungsweise sie schwärmen zwischen den Palastgebäuden aus.

Auf den Mauern patrouillieren die Gardisten in Doppelstreifen. Es befinden sich zu jeder Zeit mindestens 6 Soldaten an verschiedenen Stellen der Mauer, wobei die Ostseite des Parks seltener abgegangen wird. Um die glatt verputzte Mauer ohne Hilfsmittel zu besteigen, benötigt man eine Kletterprobe~12; bei Einsatz von Seilen, Wurfhaken und ähnlichen Hilfsmitteln ist die Probe vom Meister entsprechend zu erleichtern. Die meisten Kletterhilfen verursachen Lärm beim Anbringen (Wurfhaken) oder sind sehr auffällig (angestellte Leitern).

Die Mauer zwischen Park und Palasthöfen ist zweieinhalb Schritt hoch (Kletterprobe~3), einen halben Schritt dick und weder mit Zinnen noch mit einem Wehgang versehen.

Wenn es den Helden gelingt, sich einen Dienst- und Wachplan der Gardisten zu verschaffen, sollten Sie ihnen eine gute Chance einräumen, unbemerkt über die Mauer zu steigen; versuchen die Helden aufs Geratewohl ihr Glück, werden sie höchstwahrscheinlich einen Alarm auslösen. Die Wachen werden die Eindringlinge außerhalb des Palastgeländes nicht verfolgen - sie halten sie für gewöhnliches, ein wenig ungeschicktes Diebesgesindel, nicht aber für Staatsfeinde und Attentäter.

## Der kaiserliche Park

### Allgemeine Informationen:

Der Park nimmt das östliche Drittel des Palastgeländes ein. Er ist recht natürlich gestaltet, mit kleinen, blühenden Buschgruppen, einigen alten, hohen Laubbäumen und mit weißem Kies bestreuten Wegen. Zwischen den Büschen und Rosenbeeten erstrecken sich weitläufige Rasenflächen. Hinter dichtem Gebüsch verborgen liegen die Wirtschaftsgebäude der Parkgärtnerei, am Nord- und am Süden des Parks erheben sich je ein kleiner Rundbau, offenbar kleine Tempel. In der Mitte der zweieinhalb Schritt hohen Mauer, die den Park von den übrigen Palastanlagen trennt, befindet sich ein zweiflügliges, von funktionslosen Ziertürmen flankiertes Tor.

### Meisterinformationen:

Das Tor ist von der Palastseite mit einem eingelegten Riegelbalken verschlossen. Wenn der Kaiser in Gareth weilt, patrouillieren in unregelmäßigen Abständen Doppelstreifen durch den Park. Dieser Wachdienst entfällt derzeit, so daß eine über die Parkwiesen schleichende Heldengruppe unentdeckt bleiben dürfte.

## Die Palasthöfe

### Allgemeine Informationen:

Zwischen den einzelnen Palastgebäuden erstrecken sich weite Hofflächen, die mit Kopfsteinen gepflastert sind.

### Meisterinformationen:

Das Kopfsteinpflaster erleichtert das Schleichen mit nackten Füßen oder leichtem Schuhwerk (Schleichprobe-4); schwere Stiefel verursachen dagegen kaum zu unterdrückende Geräusche (Schleichprobe+4).

Ein großes Schloß wie das in Gareth kommt nie ganz zur Ruhe. Auch mitten in der Nacht kann man auf den südlichen Palasthöfen Spaziergängern oder Liebespaaren begegnen, so daß die Helden ständig vor einer Entdeckung auf der Hut sein müssen. Andererseits können sie aber auch - wenn sie sich nicht allzu verdächtig benehmen - von der Palastwache für nächtliche Spaziergänger gehalten werden. Ein forsches und geistesgegenwärtiges Auftreten der Helden ist hier erfolgversprechender als eilige Flucht, die gewiß sofort den Verdacht der Wachen erregt.

## Die Nebengebäude

### Allgemeine Informationen:

An das hoch aufragende Palastgebäude schließen sich im Süden zahlreiche weitere Gebäude von unterschiedlicher Pracht und Höhe an.

### Spezielle Informationen:

Einige Häuser könnt ihr durch nach außen dringende Gerüche und Geräusche leicht als Stauungen erkennen. Bei anderen könnt ihr aus den prachtvollen Fassaden schließen, daß es sich um Gästehäuser oder die Wohnhäuser hochgestellter Höflinge handeln muß. Auch das Garnisonsgebäude der Palastwachen solltet ihr an den zahlreichen Fenstern und Türen sowie an dem nach außen dringenden mehrstimmigen Schnarchen leicht identifizieren können.

### Meisterinformationen:

Der Versuch, alle Gebäude der Palastanlage ausführlich zu beschreiben, würde den Rahmen dieses Buches sprengen. Außerdem werden für den Fortgang des Abenteuers genaue Schilderungen der Remisen, Schmieden, Werkstätten, Koch-, Back- und Badehäuser kaum benötigt. Letztendlich fehlt den Helden in ihrer derzeitigen Situation

wahrscheinlich ohnehin der Sinn für eine ausgiebige Besichtigungstour durch die „Kaiserstadt“. Es genügt, wenn Sie den Spielern ein allgemeines Stimmungsbild und ein Gefühl für die außerordentliche Größe und Weitläufigkeit der Anlagen vermitteln. Die Helden werden sich sowieso so rasch wie möglich dem Hauptgebäude zuwenden wollen.

## Das Haus des Kaisers

### Allgemeine Informationen:

Das weiß verputzte, dreistöckige Gebäude bedeckt eine Fläche von ungefähr 200 mal 200 Schritt. Die Nordseite weist mit dem zweiflügligen Hauptportal nur einen einzigen Eingang auf; in der südlich gelegenen Rückseite des Palastes gibt es drei Türen, in der Ost- und Westseite je zwei. Die Blenden vor den zahlreichen Fenstern sind im Erdgeschoß allesamt geschlossen, in der ersten Etage dagegen (und noch darüber) wurden nur wenige Läden zugezogen.

### Spezielle Informationen:

Alle Türen sind verschlossen; die Fensterläden von der Innenseite mit Riegeln gesichert.

### Meisterinformationen:

Die Türschlösser sind von unterschiedlicher Qualität. Am leichtesten zu knacken ist gewiß das große, einfache Schloß des Hauptportals (einfache GE-Probe), für die übrigen Türen legen Sie die Aufschläge selber fest, wobei sich die Schlösser auf der Westseite - in unmittelbarer Nähe der kaiserlichen Gemächer also - als fast unüberwindlich erweisen sollten.

Um zu einem der ungesicherten Fenster des ersten Stocks zu gelangen, muß einem Helden eine Kletterprobe+4 gelingen. Ein solches Unternehmen wäre im übrigen sehr auffällig.

### Spezielle Informationen:

Das Innere des Palastes ist ein wahrer Irrgarten von Treppenhäusern, Korridoren, Gängen, Hallen und Sälen. Im Erdgeschoß, wo durch die geschlossenen Läden kein Lichtschein ins Innere dringt, ist es völlig finsternis - ihr könnt euch nur tastend vorwärtsbewegen. In der ersten Etage fällt hier und das Mondlicht durch ein Korridorfenster, und man kann sich besser orientieren.

Auch in den spätesten Nachtstunden ist es im Palast niemals völlig still: Von irgendwo her sind tappende Schritte zu hören; oben unter dem Dach, in den Gesindestuben, scheint eine kleine Feier stattzufinden, fernes Gelächter und leise Musik dringen durch die Treppenhäuser herab.

### Meisterinformationen:

Wenn Sie das Innere des Palastes gestalten, können Sie weitgehend frei improvisieren. Sie sollten sich aber bemühen, einen Eindruck von der verwirrenden Größe des Ge-



bäudes zu vermitteln und die Helden bei ihrem nächtlichen Sehlchgang nicht zu rasch vorankommen lassen. Immer wieder einmal sollten näherkommende Schritte sie zwingen, aufs Geratewohl eine Tür aufzustoßen, um sich in dem dahinterliegenden Raum zu verbergen.

### Spezielle Informationen:

Im Erdgeschoß des Palastes befinden sich vor allem Säle, Salons und Wirtschaftsräume. Es gibt riesige Hallen, in denen nur ein paar vereinzelte Stühle an den Wänden stehen, Rauchzimmer mit schweren Ohrensesseln und kleinen Tischchen, Musikzimmer mit kleiner Bühne und Spinett, Spielzimmer mit Kugelbrettern und prächtigen 40-Kamele-Brettern. Neben den Sälen stößt man immer wieder auf kleine Räume, in denen Tischwäsche und Geschirr aufbewahrt werden.

In einem anderen Flügel befinden sich die Küchen und Vorratskammern (verschlossen), Putz-, Flick- und Wäschestuben, Speiseräume für das Gesinde und dergleichen mehr. Im Ostflügel der ersten Etage sind zahlreiche Schreibstuben untergebracht, je nach Rang des Beamten sind sie mit Stehpulten und schlichten Hockern oder bequemen Sesseln, Sekretären und kleinen Schränken ausgestattet. Mindestens jede zweite Tür in diesem Bereich ist abgeschlossen.

Im Mittelteil des ersten Stocks finden sich wiederum Säle und die entsprechenden Nebenräume. Der Westflügel wird von der kaiserlichen Familie bewohnt.



## Die kaiserlichen Quartiere

### *Spezielle Informationen:*

An den prächtigen Teppichen, die hier die Böden bedecken, und an den aus glänzendem Edelholz gearbeiteten Türen könnt ihr erkennen, daß ihr eurem Ziel sehr nahe gekommen seid.

### *Meisterinformationen:*

Obwohl die gesamte kaiserliche Familie zur Zeit verreist ist, sind - bis auf eine Ausnahme - sämtliche Türen in diesem Teil des Palastes verschlossen. Die Schlösser sind fein und kompliziert gearbeitet, aber für einen geschickten Helden nicht unüberwindlich - zumal dann nicht, wenn er über ein paar ordentliche Dietriche verfügt. Sie können nach eigenem Gutdünken darüber entscheiden, welche der Türen den Bemühungen der Helden standhalten und welche nicht.

Nicht verschlossen ist eine Tür, die mit einer kleinen Kaiserkrone verziert ist: die kaiserliche Toilette mit einer Kloschüssel aus Marmor und Wasserkannen aus reinem Silber...

Da alle Zimmer, die sie öffnen, verlassen sind, wird den Helden nun wohl allmählich der Verdacht kommen, daß sie sich hier „auf der falschen Hochzeit“ befinden, dennoch werden sie wohl weitersuchen und nach und nach weitere Räume erkunden.

Sie stoßen auf Kaiserin Alaras Garderobenzimmer, in denen Kleider hängen, mit denen man einen halben Hofstaat ausstatten könnte, Kaiser Hals Bibliothek mit einer Fülle von staatskundlichen, geografischen und unterhaltenden Büchern, Prinz Brins ehemaliges Spielzimmer mit

Miniaturarmeen (Ork-Heerscharen und bunt bemalte kaiserliche Gardisten), einem lebensechten Schaukelpferd, einer kleinen, goldbestickten Magierrobe nebst Miniaturzauberstab etc, Kaiser Hals Garderobenzimmer, in dem ein achtlos über einen Stuhl geworfenes Negligee liegt, das Alara (oder ein anderer weiblicher Besucher?) dort vergessen haben dürfte, ein Spiegelzimmer, eine Kammer mit einer Sammlung kleiner Plastiken und Kunstgegenständen aus ganz Aventurien - und schließlich auf einen Raum, der mit einem großen Porträt Alaras und Brins geschmückt ist, und bei dem es sich nur um Kaiser Hals Schlafzimmer handeln kann.

Allein - das große Himmelbett ist unbenutzt, ja, es wurden sogar die Laken entfernt, damit die weichen Kissen und Matratzen besser auslüften können - ein untrügliches Anzeichen dafür, daß der Besitzer dieses Bettes in nächster Zukunft nicht zurückerwartet wird.

Den Helden bleibt nur der rasche, leise Rückzug und der Vorsatz, sich so bald wie möglich nach dem tatsächlichen Aufenthaltsort des Kaisers zu erkundigen. Falls die Eindringlinge noch ein paar Wertgegenstände stehlen wollen - es sind genügend goldene Leuchter, silberne Handspiegel, Kristallkaraffen und ähnliche Dinge vorhanden - weisen Sie sie darauf hin, daß jeder mitgenommene Gegenstand auf dem Rückweg die fälligen Schleichproben erschweren wird.

(Ein paar kleine Wertgegenstände - Gesamtwert nicht über 100 Dukaten - sollten Sie den Helden aber ruhig gönnen. Ihre Spieler werden den Palast ohnehin ein wenig frustriert verlassen. Außerdem steht den Helden nun eine weite Reise bevor; möglicherweise benötigen sie Geld, um diese zu finanzieren.)

## In den Verliesen des Kaiserpalastes

### *Meisterinformationen:*

Da die Helden, solange sie sich in Gareth auffalten, noch weit vom Ziel und Finale dieses Abenteuers entfernt sind, sollten Sie ihnen das Leben in der Kaiserstadt nicht zu schwer machen, das heißt, Sie sollten nicht jeden kleinen Fehler oder unglücklichen Würfelwurf gleich mit einer Gefangennahme durch die Palastwachen oder ähnliche Ordnungskräfte bestrafen. Es genügt, wenn die Helden mehrmals das Gefühl bekommen, sie seien um Haaresbreite einer Entdeckung und Festnahme entgangen.

Natürlich kann immer der Fall eintreten, daß die Helden einfach festgenommen werden müssen, und sei es nur, damit Sie als Spielleiter nicht alle Glaubwürdigkeit und Autorität verlieren. Wenn die potentiellen Attentäter sich gar zu grobe Patzer erlauben, dann hilft es nichts: Sie werden eingefangen, entwaffnet und in den Kerker gesteckt.

### *Spezielle Informationen:*

Die Verliese befinden sich im Keller unter dem Garnisonsge-

bäude; es stehen insgesamt acht geräumige Zellen zur Verfügung, die insgesamt 100 Gefangenen Platz bieten können. Ihr werdet von den Wachen überraschend ordentlich behandelt und gemeinsam in eine leerstehende Zelle geführt. Der 6 mal 6 Schritt große Raum weist einen kleinen Luftschacht hoch oben in einer Wand auf, zu schmal, als daß sich ein Mensch hindurchzwängen könnte. Die Einrichtung besteht aus 6 hölzernen Pritschen und einem Holzeimer mit Deckel. Die Türe wird von außen durch einen Eisenriegel gesichert, sie weist ein kleines, vergittertes Fensterchen auf und über dem Boden eine Klappe, durch die Essensschalen in die Zelle geschoben werden können.

Etwa eine Stunde, nachdem man euch eingesperrt hat, reicht man euch je eine Holzschale mit Hafergrütze sowie hölzerne Löffel in die Zelle und fordert euch auf, behutsam mit dem „Service“ umzugehen, da ihr kein neues bekommen werdet, falls das alte Schaden leidet.

Im übrigen sollt ihr euch in Geduld fassen; es kann einige Tage, wenn nicht gar Wochen, dauern bis ein Beamter der Informationsagentur euch zu einem Verhör befehlen wird.

### Meisterinformationen

Die Wahrscheinlichkeit ist hoch, daß die Wachen die Helden nicht etwa für gefährliche Kriminelle oder gar Staatsverräter, sondern für harmlose Wirrköpfe halten. Wenn die Gardisten zum Beispiel das Gefühl haben, die Helden hätten tatsächlich ein Attentat auf den Kaiser geplant, dann werden sie die offenbar geistesverwirrten Attentäter, die mit ihrem Anschlag um 1000 Meilen am Ziel vorbeigetroffen haben, so höflich und nachsichtig behandeln wie man eben mit Geisteskranken umgehen sollte. Sie werden darauf verzichten, selbst ein Verhör zu führen und lieber nach einem Ordensmitglied der Noioniten schicken, da diese Leute „besser wissen, wie man mit solchen... äh, Kranken umspringt“.

Vermutlich aber wird man die Helden für dreiste, aber recht ungeschickte Diebe halten, nicht gerade für aufsehenerregende Verbrecher, und sich deshalb mit ihrer Bewachung keine allzu große Mühe geben.

Als Spielleiter sollten Sie jeden einigermaßen sinnvoll angelegten Ausbruchversuch der Helden von Erfolg gekrönt sein lassen. Falls ein Magier in der Gruppe ist, dürfte die Zellentür kein unlösbares Problem für die Helden darstellen, aber auch beliebte Methoden wie „ich rufe dem Wärter zu, daß ich krank bin, und du stellst dich hinter der Türe auf und haust ihm die Breischale auf den Kopf“ können in diesem Fall ausnahmsweise einmal funktionieren. Sie müssen nur dafür sorgen, daß die Spieler nicht das Gefühl bekommen, man habe ihnen die Sache zu leicht gemacht.

Falls nicht alle Helden gemeinsam von den Wachen eingefangen wurden, haben ihre in Freiheit befindlichen Ge-

fährten die Möglichkeit, die Gefangenen freizukaufen, indem sie eine Kautio von 50 Dukaten pro Kopf bei dem Wachhabenden hinterlegen. Der Offizier wird in der sicheren Überzeugung, daß er die merkwürdigen Diebe nie wiedersehen wird, den gesamten Vorfall vergessen (auch die Tatsache, daß er das Geld bekommen hat, wird ihm rasch entfallen).

Als letzte Möglichkeit ist noch denkbar, daß ein maraskanischer Widerstandskämpfer aus einer Nachbarzelle eine Massenflucht organisiert, bei der auch die Helden entkommen können. Wichtig ist vor allem, daß die Helden nicht zu lange eingesperrt werden, denn in der Gefangenschaft werden sie natürlich sofort von den üblen Auswirkungen des Magischen Zwangs, der auf ihnen liegt, gepackt. Würden sie zu lange in der Zelle gehalten, könnte es sein, daß sie vor Verzweiflung fast handlungsunfähig werden.

### Der Kaiser ist fort

#### Meisterinformationen:

Sei es nun in einer Kerkerzelle, irgendwo auf den Straßen Gareths oder nachdem die Helden ergebnislos in den Palast eingedrungen sind, irgendwann werden sie erfahren, daß der Kaiser ins Bomland abgereist ist - eine niederschmetternde Mitteilung, denn alle Pläne, die die Helden bisher geschmiedet haben, waren offenbar vergeblich. Und dennoch: Ihre Situation läßt den Helden keine andere Wahl - sie müssen den weiten Weg hinter sich bringen, in ein fernes, fremdes Land, und wissen, daß dort alles noch einmal von vorn beginnen wird.

## Die Reise ins Bornland

### Meisterinformationen:

Sobald die Helden erfahren haben, daß der Kaiser sich nicht in der Hauptstadt aufhält, wird der Magische Zwang sich wieder mit erdrückender Macht auf sie legen. Es hält sie nun nichts mehr in der Kaiserstadt, all ihre Gedanken sind darauf gerichtet möglichst schnell ins Bornland zu reisen, um die Tat endlich hinter sich zu bringen und wieder frei atmen zu können.

Die Geduld der Helden reicht gerade noch aus, die Reise so zu planen, daß sie möglichst zügig verläuft, obwohl einige schlichtere Gemüter unter ihnen am liebsten sofort zu Fuß aufbrechen wollen, um durch die Reisevorbereitungen nicht noch mehr Zeit zu verlieren.

Den Helden stehen im Prinzip zwei Routen zur Verfügung, um von Gareth nach Festum zu gelangen: erstens die Reise nach Perricum und von dort per Schiff über das Perlenmeer oder der Landweg über Wehrheim, Warunk, Fslamsbrück und Vallusa. Die Schiffsreise dürfte etwas weniger Zeit in Anspruch nehmen, kostet jedoch ca. 15 Dukaten pro Person. Für Helden mit schlaffem Dukatenbeutel wird also wohl nur die Landreise in Frage kommen.

Als Spielleiter sollten Sie den Helden auf der Reise das Leben nicht allzu schwer machen. Den Spielern drücken die erfolglosen Tage von Gareth noch auf's Gemüt, und sie sind derzeit kaum in der Stimmung, verständnisvoll auf allerlei Hindernisse zu reagieren, die ihren Helden auf dem Weg in die Quere kommen. Andererseits sollten Sie die Reise aber auch nicht ganz und gar überspringen, denn es ist weiterhin wichtig, daß die Helden den Magischen Zwang auf sich spüren und die Unfreiheit, in der sie sich befinden. Um dieses Gefühl zu vermitteln, planen Sie ein paar kleinere unfreiwillige Aufenthalte in den Landweg ein:

Kurz nachdem die Helden ein Dorf verlassen haben, verliert eins ihrer Pferde ein Hufeisen. Sie haben nun die Wahl, das Pferd bis in den nächsten Ort im Schritt an der Leine zu führen oder in das Dorf zurückzukehren. In letzterem Falle verspüren die Helden - wie immer, wenn sie sich gegen das eigentliche Ziel ihrer Reise wenden - all die aus dem Magischen Zwang entstehenden Bedrängnisse, die zu Anfang dieses Abenteuers beschrieben wurden. Die Helden können sich an einer fragwürdigen Speise den

Magen verderben und von Fieber und Brechdurchfall geschüttelt für 2 Tage auf das Lager gefesselt sein, während sie sich gleichzeitig fast unwiderstehlich zum Aufbruch gedrängt fühlen. Sie können vom Weg abkommen, weil ein Spaßvogel einen Wegweiser verdreht usw.

Auf See kann das Schiff in eine Flaute geraten - für die Helden ein besonders unerträglicher Zustand, weil sie zur Untätigkeit verdammt sind.

Alles in allem aber sollten Sie, wie gesagt, die Reise nicht allzu hindernisreich gestalten. Für die meisten Tage sollte es genügen, wenn Sie gemeinsam mit den Spielern kurz festlegen, welche Strecke zurückgelegt wurde und wieviel Geld die Helden an diesem Reisetag ausgegeben haben. Über Perricum und dann per Schiff dürfte die Reise bis nach Festum ca. 10 Tage dauern, über Land benötigen berittene oder mit einer Kutsche reisende Abenteurer ca. 14 Tage. In der Hauptstadt des Bornlandes erwartet die Helden jedoch eine neue, häßliche Überraschung.

## Die Reise von Festum nach Ilmenstein

### Meisterinformationen

Wenn die Helden in Festum eingetroffen sind, werden sie sich vermutlich sofort danach erkundigen, ob sich Kaiser Hal noch in der Stadt aufhält. Sie werden dann erfahren,

daß der hohe Besuch aus dem Mittelreich vor einiger Zeit ins nördliche Bornland - genauer: nach Schloß Ilmenstein - abgereist ist und erst in frühestens 14 Tagen zurück erwartet wird. Das ist eine zu lange Zeitspanne, als daß die Helden in Festum auf die Rückkehr des Kaisers warten könnten. Sie werden sich also unverzüglich auf den Weg nach Sewerien, in den bornländischen Norden, machen, und Sie als Spielleiter haben erneut einige Reisetage zu gestalten. Da nun allmählich das Finale dieses Abenteuers näherrückt, können Sie das Tempo der Handlung ruhig ein wenig bremsen und die Reise nach Schloß Ilmenstein etwas ausführlicher gestalten.

Falls Sie sich nicht auf Ihr Improvisationstalent verlassen wollen, finden Sie eine detaillierte Beschreibung der Reiseroute in der Regionenbeschreibung „Das Boruland“, S. 33 ff. „Strecke 3: Auf der Bornstraße von Festum nach Norburg“.

Es empfiehlt sich, daß sich die Helden in Festum in eine Reisekutsche einmieten oder sich Pferde leihen (oder sonstwie beschaffen), denn ohne solche Hilfsmittel würde der Marsch gewiß mehr als 10 Tage in Anspruch nehmen, während man sonst Ilmenstein in einer knappen Woche erreichen kann. Bevor die Helden Festum verlassen, fordern Sie sie auf, eine Klugheitsprobe abzulegen. Bei gelungener Probe kommt es ihnen in den Sinn, sich in der Hafenstadt mit höfischer Garderobe auszustatten (falls sie



nicht ohnehin bereits die geeignete Kleidung mit sich führen). Es liegt jedenfalls auf der Hand, daß die Helden in leicht lädiertes Waldläufer- oder Reisetragt nicht nahe genug an den Kaiser herankommen werden, um ihr Vorhaben auszuführen.

Nachdem die Helden ihre notwendigen Einkäufe erledigt haben, machen sie sich auf den Weg; die einzelnen Reisetage sollten nicht zu lange, aber doch einigermaßen realistisch durchgespielt werden. Auf allzu gefährliche Begegnungen können Sie getrost verzichten. Um der Reise einen ungewöhnlichen Verlauf zu geben, genügt es, wenn Sie den Spielern berichten, daß der Born - nach langen schweren Regenfällen im Norden - sein Bett verlassen und an einigen Stellen das Land überflutet hat. Das bedeutet, die Bornstraße steht über weite Strecken unter Wasser, lehmig gelbe Wasserflächen, von kleinen Inseln durchsetzt, erstrecken sich fast bis zum Horizont und bedecken Uferwiesen und Straße gleichermaßen. Die Wipfel von Weiden, Birken und anderen Bäumen ragen aus dem Wasser, Schwärme von Krähen haben sich in den Zweigen niedergelassen. Bald wird sich erweisen, daß sich die Bornstraße dennoch benutzen läßt, da sie nie tiefer als etwa einen halben Schritt unter dem Wasser liegt, aber die Fluten haben so manchen Wegpfosten fortgespült, so daß man viel Zeit darauf verwenden muß, einen Stecken ins Wasser zu stoßen, um in der trüben Brühe nach der Straße zu suchen. Auch haben sich in diesen Tagen viele wilde Tiere auf den wenigen nicht überfluteten Anhöhen zusammengedrängt. Sie sind verwirrt und teilweise ausgehungert, so daß (ungewöhnlich für die warme Jahreszeit) auch in diesen Tagen mit einem Überfall der gefürchteten Sumpfrantzen und anderer Wildtiere gerechnet werden muß. Sumpfrantzen treten in Rudeln von 20 Tieren auf, Wolfsrudel zählen 6+2 Tiere, Bären sind normalerweise Einzelgänger.

#### *Die Werte einer Sumpfrantze*

**MU 7, AT 9, PA 4, LE 25, RS 2, TP 1W+3, GS 8, AU 50, MR -4, MK 12**

#### *Die Werte eines Wolfes*

**MU 9, AT 9, PA 4, LE 15, RS 2, TP 1W+1, GS 12, AU 80, MR 0, MK 6**

#### *Die Werte eines Bornbären*

**MU 15, AT 9\*, PA 7, LE 60, RS 3, TP 2x(2W+1), GS 5, AU 60, MR -2, MK 30**

*\*Der Bornbär hat 2 Attacken pro Kampfrunde*

Solche Überschwemmungsgebiete finden sich vor allem zwischen Alderow und Nivesel und zwischen Birkholt und Balgerik. Nördlich des Zuflusses der Balgericke ist das Hochwasser bereits größtenteils abgeflossen, so daß die Reise von hier aus einigermaßen unbeschwerlich fortgesetzt werden kann. Da auf der Straße recht reger Verkehr herrscht, ist mit Überfällen durch Räuber oder wilde Tiere kaum zu rechnen; das Hauptproblem stellen auf dem Weg

durch Sumpfland und endlose Wälder gewiß die bornländischen Mücken und Stechfliegen dar, die besonders für die Reit- und Zugtiere zu einer argen Plage werden können. Wenn die Kutschpferde unvermittelt durchgehen, weil sich eine Bremse in das Ohr des Leittiers verirrt hat, können die Helden erleben, wie eine kleine Ursache gravierende Folgen haben kann.

Nun, irgendwann werden die Helden trotz aller kleinen Widrigkeiten Rodebrannt, die Hauptstadt der Grafschaft Ilmenstein, und schließlich nach einem Ritt (einer Fahrt) durch dunkle, schier endlose Wälder die kleine Baronie Pervin erreichen. Eine letzte Tagesetappe trennt sie noch von ihrem Ziel. Hier in Pervin lassen sich bereits erste Informationen über den Kaiser und seine Gefolgschaft einholen; vor allem eine Frage können die Helden rasch klären: Der Kaiser und sein Troß weilen zur Zeit tatsächlich auf Schloß Ilmenstein, und die fremdländische Majestät wird sich auch während der nächsten Tage dort aufhalten.

Ferner ist die Rede von einem großen Ball, den die Gräfin für ihren Gast, den sewerischen Adel „und unsere Baronin“ gibt. Das Tanzfest soll am Abend des übernächsten Tages stattfinden, bereits jetzt sind viele Adlige aus der Region auf Ilmenstein eingetroffen. Genauer ist bei den Pervinern nicht zu erfahren. Vermitteln Sie den Spielern aber ein Gefühl von der Aufregung, die in dem kleinen Ort herrscht, und von dem Neid auf die Leute von Torsin (so heißt das Dorf in unmittelbarer Nähe des Ilmensteiner Schlosses), die die hohen Herrschaften täglich zu Gesicht bekommen.

Auf dem Weg nach Torsin stürmen plötzlich 6 Räuber aus einem Gebüsch am Wegesrand. Es sind zerlumpte Gestalten, fortgelaufene Leibeigene aus Norburg auf dem Weg in den Süden, die sich mit gelegentlichen Überfällen am Leben erhalten. Schon nach wenigen Kampfrunden ergreifen sie die Flucht. Die Helden - von Ungeduld und Zorn getrieben - kämpfen in diesem Gefecht mit KK und AT+ 1.

#### *Die Werte eines Wegelagerers:*

**MU 10, KL 9, CH 9, GE 12, KK 11, LE 30, AT 9, PA 9, RS 1, TP W+3, GST 1, AU 41, MR 0, MK 9.**

## Torsin

#### *Allgemeine Informationen:*

Torsin ist ein unbedeutendes Dörfchen mit knapp 200 Einwohnern, hauptsächlich leibeigene Bauern. Es besteht aus kaum mehr als 40 Gebäuden, vor allem niedrige Holzhäuser, von denen sich die meisten um den kleinen Dorfplatz scharen. Hier steht auch das einzige Gasthaus des Ortes, der Hof des Freibauern Dristenikers, der neben einem Bierausschank auch Übernachtungsmöglichkeiten in der Scheune und auf dem Dachboden bietet.

Wie die meisten anderen Häuser im Dorf ist auch Dristenikers Hof mit Ilmenzweigen und Girlanden aus bunten Feldblumen geschmückt.

### *Spezielle Informationen:*

In Torsin herrscht eine Atmosphäre wie auf einem Jahrmarkt. Die Dörfler haben die Arbeiten auf den Feldern eingestellt. Sie flanieren lieber in ihren besten Kleidern über den Dorfplatz und hoffen darauf, einen Blick auf einen der vielen hochgestellten Gäste der Gräfin zu erhaschen.

Auch wimmelt es im Ort von Fremden. Wenn der Kaiser durch das Land reist, schließen sich seinem Troß immer eine Menge von fliegenden Händlern und Gauklern und anderes buntes Volk an, unter anderem auch die Schreiber kleinerer Gazetten, die nicht darauf hoffen können - so wie der Hofberichterstatte des *Aventurischen Boten\** - einen Platz in den Schlössern zu bekommen, die der Kaiser aufsucht.

Die Händler versuchen, den braven Torsinern ihre Knöpfe, Nadeln, Bänder und Kämmе zu verkaufen; die Gaukler unterhalten das Volk mit ihrer Kunst und hoffen insgeheim darauf, daß ein Adliger auf sie aufmerksam wird und zu einer Vorstellung an seinen Hof lädt. Die Schreiber sind ständig auf der Jagd nach irgendwelchen Personen aus dem kaiserlichen Gefolge, um ihnen ein paar Informationen über die Herrschaften zu entlocken.

### *Meisterinformationen:*

Es versteht sich von selbst, daß die Helden in diesem bunten Durcheinander keinerlei Verdacht erregen, sofern sie ihre finsternen Absichten nicht lauthals über den Dorfplatz brüllen. Bis zum großen Ball auf Schloß Ilmenstein bleiben ihnen noch mindestens ein Tag und eine Nacht - Zeit genug, um die Lage zu erkunden und einen Plan zu schmieden.

## **Der Magische Zwang**

### *Meisterinformationen:*

Der Zwang, der die Helden so unerbittlich an den Ort ihrer Tat getrieben hat, macht nun, da die Attentäter Ilmenstein erreicht haben, einer fast nüchternen Gelassenheit Platz. Wenn die Helden in sich hineinhorchen, spüren sie zwar, daß sie keine Möglichkeit haben, ihrem Schicksal zu entinnen, aber der schwarzmagische Zauber zwingt sie nicht, blindlings dem Kaiser an die Gurgel zu fahren und damit in das eigene Verhängnis zu laufen. Beschreiben Sie den Helden das Gefühl, das sie ergriffen hat. Sagen Sie ihnen, daß sie ihr Ziel fast erreicht haben, und daß ihnen nun durchaus noch so viel Bewegungsspielraum bleibt, daß sie in aller Ruhe einen Plan schmieden und durchführen können.

Dem finsternen Magier, der den Zwang erschuf, lag nichts daran, daß sich sein Opfer wie ein Selbstmörder in sein Verderben stürzt, denn eine solche Vorgehensweise würde vermutlich auch das eigentliche Ziel des Schurken - den Tod des Kaisers - verfehlen.

Nur ein Attentäter, der am Leben hängt und einen geschickten Plan zu ersinnen vermag, ist nach Galottas Meinung in der Lage, die Ermordung des verhaßten Kaisers zu vollbringen.

Lassen Sie als Spielleiter den Helden so viel Zeit, wie diese brauchen, um den ihrer Meinung nach günstigsten Ort und Zeitpunkt für ihre Tat zu ermitteln und um einen einigermaßen erfolgversprechenden Fluchtplan für den Augenblick danach zu entwerfen.

# Das Attentat

## Meisterinformationen:

Nun wird es ernst, jetzt beginnt ein spannender Wettstreit der Spieler mit dem Spielleiter, denn Ihre Aufgabe ist es natürlich, den Kaiser so lange am Leben zu erhalten, bis der Zwang von den Spielerhelden abfällt. (Wo, wann und warum dies geschieht, ist die große Überraschung dieses Abenteuers. Das plötzliche Ende des Zwangs ist im Kapitel „Die Enthüllung“ beschrieben. Falls Sie Ihre Neugierde gar nicht mehr bezähmen können, schlagen Sie ruhig Seite 36 auf. Wahrscheinlich aber werden Sie den restlichen Text mit mehr Vergnügen lesen, wenn Sie sich Ihre Spannung so lange wie möglich bewahren.)

Im umfangreichen Anhang dieses Abenteuers finden Sie alle Zutaten, die Sie für die Gestaltung des Finales benötigen: eine Beschreibung des Schlosses, des großen Balls und der Personen, die den Kaiser umgeben. Mit Hilfe dieser Informationen sollten Sie in der Lage sein, die meisten Fragen der Spieler zu beantworten, sobald sich die Helden daran machen, die günstigsten Umstände für das Attentat zu ermitteln.

Dieselben Informationen geben Ihnen zugleich die Mittel an die Hand, alle überhasteten oder sonstwie fragwürdigen Attacken der Helden zurückzuschlagen.

Woran Sie erkennen sollen, was denn eine ‚überberhastete‘ oder ‚fragwürdige‘ Attacke sei? Nun, diese Frage ist leicht zu beantworten: Eine solche Attacke ist eine jede, die *nicht* in dem Augenblick durchgeführt wird, in dem sich der Kaiser allein im Badezimmer befindet. Einfach, nicht wahr? Warum das so sein muß, wird ebenfalls im Kapitel „Die Enthüllung“ erklärt; fürs erste genügt es, wenn Sie erfahren, daß die Dramaturgie dieses Abenteuers eben nur diesen einzigen Ort und Zeitpunkt zuläßt. Uns ist schon klar, daß wir Ihnen damit keine leichte Aufgabe aufbürden - vielleicht gar eine der schwierigsten in Ihrer Karriere als Spielleiter, aber wir denken, daß die überraschende Auflösung dieses Abenteuers und die zu erwartende totale Verblüffung der Spieler Sie für Ihren Aufwand belohnen werden.

Da die Helden in Schloß Ilmenstein eine Fülle von unterschiedlichen Taktiken anwenden können, sind wir leider nicht in der Lage, Ihnen alle denkbaren Gegenmaßnahmen hier vorzustellen. Im Prinzip sollte Ihre Strategie darauf hinauslaufen, die zahlreichen Figuren im Schloß so hin- und herzuschieben, daß es den Helden unmöglich sein wird, an einer anderen als der dafür vorgesehenen Stelle zuzuschlagen.

Im übrigen haben Sie durch den Magischen Zwang eine gewisse Möglichkeit, auf die Pläne der Helden Einfluß zu nehmen. Wann immer ein Held nämlich eine Vorgehens-

weise ausheckt, die allzu riskant und nicht genügend erfolgversprechend ist, wird sich in den Köpfen seiner Komplizen Widerspruch regen. Falls die Spieler von sich aus keine Einwände erheben, lassen Sie sie Klugheitsproben würfeln und teilen ihnen anschließend selbst die Bedenken mit. Wenn nämlich ein Plan wenig Aussicht auf Erfolg hat, wird es den Helden in den Sinn kommen, daß sie nach einem verpatzten Attentatsversuch höchstwahrscheinlich keine zweite Chance bekommen. Erhalten sie aber keine Gelegenheit mehr, dem Magischen Zwang zu folgen, müssen sie sterben. Dieses sichere Gefühl begleitet die Helden während der letzten Stunden vor der Tat auf Schritt und Tritt. Eben diese Einsicht sollte unter anderem dazu führen, daß die Helden alle Pläne fallenlassen, nach denen nur ein einziger von ihnen die Tat durchführt, und die anderen sich derweil versteckt halten. Eine solche Taktik läßt der magische Zwang nicht zu. Auch wenn die Helden einander sonst blind vertrauen - der Zwang erfordert, daß jeder von ihnen für das Gelingen der Tat sorgt, und letztlich kann sich in dieser Lage ein jeder Held nur auf sich selbst verlassen.

Aus obigen Gründen scheiden alle Versuche, den Kaiser mit einem Pfeilschuß zu ermorden, von vornherein aus. Niemand kann sich sicher sein, daß er mit einem einzigen Schuß tödlich trifft, und Gelegenheit zu einem zweiten hat er nicht. Auch würde es natürlich auffallen, wenn irgend jemand mit einem Bogen oder einer Armbrust durch 11-menstein schleicht. Ein Schuß von außen durch ein Fenster - dazu müßte der Schütze auf ein Gebäude oder einen Baum klettern - wäre ein ziemlich unsinniges Unterfangen. Auch vergiftete Wurfmesser oder Blasrohrpfeile kommen nicht in Frage. Die Attentäter können getrost davon ausgehen, daß in Hals Begleitung die Gegenmittel zu allen bekannten aventurischen Giffen mitgeführt werden. Gegen magische Attacken ist der Kaiser - wie es bei hochgestellten Aventuriern üblich ist - durch ein Amulett geschützt. Andere Arten der Magie frühzeitig zu erkennen und abzuwehren ist die Hauptaufgabe des den Kaiser begleitenden Hofmagus Chiranor Feyamun.

Einige andere Angriffsmöglichkeiten werden durch den Selbsterhaltungstrieb der Helden vereitelt. Gewiß wäre es denkbar, daß sich die Attentäter vor aller Augen mit gezücktem Dolch auf den Kaiser werfen und ihn niederstrecken, aber selbst wenn es ihnen gelänge, an den Waffen der Begleiter des Kaisers vorbeizukommen - sie können sich gewiß sein, daß sie der Majestät nur wenige Wimpernschläge später in Borons Arme folgen werden. Als Spielleiter brauchen Sie Selbstmordaktionen der Helden nicht zuzulassen: Ihre Spieler-Helden haben in etlichen Kämp-

fen und Abenteuern bewiesen, wie sehr sie am Leben hängen; warum sollte sie dieser natürliche Trieb inzwischen verlassen haben?

Während solchen wahnwitzigen Helden-Aktionen relativ leicht zu begegnen ist, werden die plausibler vorgetragenen Unternehmungen Ihre ganze Aufmerksamkeit erfordern.

## Zur Gestaltung des „Endspiels“:

### *Meisterinformationen:*

Legen Sie, sobald die ersten Helden Schloß Ilmenstein betreten haben, den farbigen Grundrißplan des Schlosses auf dem Tisch aus; decken Sie zunächst solche Teile des Gebäudes ab, die die Helden noch nicht gesehen haben. Besonders geeignet ist schwarzer, dünner Karton, und wenn Sie ein bißchen Aufwand nicht scheuen, schneiden Sie Stücke in der Größe der einzelnen Zimmer zurecht, die Sie dann nach und nach entfernen können, sobald die Helden den jeweiligen Raum erkundet haben. Wenn nur ein einzelner Held ein Zimmer betritt, wird der Karton nur für ihn kurz aufgedeckt und dann wieder zurückgelegt, da ja die anderen Helden dieses Zimmer noch nicht kennen. Um zu markieren, welcher Held sich gerade in welchem Zimmer aufhält, können Zinnfiguren oder Halmasteine verwendet werden.

## Die Situation im Schloß

### *Meisterinformationen:*

Wir gehen davon aus, daß die Helden den großen Ball nutzen werden, um sich unerkant unter die Festgesellschaft zu mischen. Hierzu können sie sich sowohl als Adlige wie auch als Diensthöten verkleiden - oder auch teils in diese, teils in jene Rollen schlüpfen.

Der Plan, auf diese Weise unbemerkt ins Schloß zu gelangen, sollte eigentlich gelingen, denn die Situation ist sehr günstig: Der Kaiser verfügt über einen Troß von Gardisten, Höflingen und Diensthöten, auf Ilmenstein stehen die Bediensteten der Gräfin zur Verfügung, und die zahlreichen geladenen Gäste aus Sewerien haben teils ihre eigenen Leute mitgebracht. Das bedeutet, niemand im Schloß kennt alle Anwesenden und kann mit Bestimmtheit sagen, zu welcher „Partei“ eine Person gehört. Unbekannte Adlige wird man je nach eigener Herkunft entweder dem Bomland oder Gareth zuordnen, für Diensthöten gilt das gleiche.

So haben die Helden also die Möglichkeit, sich fast nach Belieben im Schloß zu bewegen. Auch wenn sie an Plätzen angetroffen werden, wo sie eigentlich nichts zu suchen haben, können sie sich damit herausreden, sie hätten sich verlaufen. Diese günstigen Umstände wären natürlich nur so lange, wie die Helden sich nicht verdächtig machen. Einem Helden, der zum Beispiel mit gezücktem Dolch

hinter einem Fenstervorhang angetroffen wird, wird man eine momentane Verwirrung wohl nicht so recht abnehmen. Ein „adeliger“ Abenteurer, der auf dem Ball seine Tanzprobe vermasselt und seiner Partnerin auf der Kleidschleppe hermnstampt, wird unweigerlich die Aufmerksamkeit aller Anwesenden auf sich ziehen. Ein verkleideter Diensthöte, der nicht in der Lage ist, die korrekten Anredeformen zu verwenden (Etiketteprobe!) oder von der falschen Seite serviert, wird gewiß wenig später vom Majordomus zur Rede gestellt. Ein Held, der in der Nähe der kaiserlichen Gemächer gefragt wird, was er dort zu suchen habe, sollte seine Antwort genau abwägen und sich blitzschnell darüber klarzuwerden suchen, mit welcher Person er es zu tun hat. Stellt ihm zum Beispiel ein Reisebegleiter des Kaisers diese Frage, und er antwortet, er kenne sich im Schloß nicht aus, da er zu den Garethern gehöre, so dürfte er sich prompt in ernststen Schwierigkeiten befinden.

Im übrigen muß man sich darüber klar sein, daß auch den kaiserlichen und den Ilmensteiner Gardisten bekannt ist, daß sich der Abend des Balls mit seinem verwirrenden Gemisch von Bediensteten und Gästen hervorragend für ein Attentat eignet.

Hauptmann Tiro von der Löwengarde hatte beispielsweise den Kaiser gebeten, vor Festbeginn eine allgemeine Personkontrolle durchführen zu dürfen. Hal hat ihm diesen Wunsch mit der Begründung, man wolle nicht ängstlich und schon gar nicht unhöflich erscheinen, abgeschlagen. Also hat Tiro seine Leute angewiesen, die Augen weit offenzuhalten. „Und wenn ich sage, ‚achtgeben‘, dann meine ich ‚achtgeben‘! Wenn dem Kaiser an diesem Abend ein Härchen gekrümmt wird, dann werde ich die von euch zu finden wissen, die in diesem Moment in seiner Nähe waren und offenbar geschlafen haben. Und diejenigen werden für den Rest ihrer Tage ihre Mütter hassen - einfach dafür, daß sie sie geboren haben... Weggetreten!“

Die Gardisten in ihren dekorativen Uniformen stehen an allen „strategisch“ wichtigen Punkten des Schlosses: am Fuß- und am Kopfende der großen Treppen, in den Korridoren, an den Wänden des Ballsaals. Wenn der Kaiser einen Raum verläßt, setzen sich auch die Leibwachen in Bewegung, um sich an dem Ort, den der Kaiser nun aufsucht, neu zu postieren. Fairerweise sollten Sie den Helden recht früh deutlich machen, daß die Wachen aufmerksam jede Person beobachten, die sich in die Nähe des Kaisers begibt. Sie könnten zum Beispiel beschreiben, wie ein betrunkenener bomländischer Adliger auf Seine Majestät zuwankt und wie urplötzlich zwei Gardisten mit gezogenen Säbeln zwischen ihm und dem Kaiser stehen.

Der wichtigste Teil des unsichtbaren Schutzwalles, der den Kaiser umgibt, ist aber gewiß die Gräfin Thesia von Ilmenstein. Als eine der erfahrensten und erfolgreichsten Kriegerinnen Aventuriens hat sie es gelernt, in jeder Situation, so entspannt und friedfertig diese auch immer erscheinen mag, ihren Kämpferinstinkt wachzuhalten. Ihre Fähigkeit, eine seltsame Geste, einen ungewöhnlichen





Gesichtsausdruck, eine vorsichtige Bewegung aus den Augenwinkeln wahrzunehmen und darauf zu reagieren. hat Thesia schon viele Male das Leben gerettet. Wenn sie aber zur Waffe greift, tut sie es nicht wie ein Gardist der schwungvoll den Säbel zückt und dabei insgeheim hofft, daß schon der Anblick der Waffe genügen wird um die Situation zu bereinigen - wenn die Schöne Gräfin zieht, dann tut sie es, um zu töten. Kaum wahrnehmbar schnell und lautlos wie das Mondlicht fliegt ihr das Schwert Rhutan in die Hand; und wenn ein Feind Rhutans Spitze auf der Kehle oder dem Nacken spürt und er Thesias Stimme tonlos „Erstarre!“ murmeln hört, dann sollte er besser erstarren, denn die Gräfin sagt das Wort kein zweites Mal.

Bei all ihren Versuchen, während des Balles nahe an den Kaiser heranzukommen, sollten die Helden feststellen, daß es ihnen nicht gelingen wird, ihre Tat auszuführen, solange Hal noch von seinen Wachen und seinen Begleitern umgeben ist. Folglich werden die Attentäter früher oder später einsehen, daß es für sie nur eine Möglichkeit gibt: sich in die Gemächer des Kaisers zu schleichen und dort darauf zu warten, daß das Fest zuende geht und Seine Majestät sich zur Ruhe begibt.

Falls ein Held schon vorher einen Mordversuch unternimmt oder sich in eindeutiger Weise verdächtig macht wird er von den Wachen überwältigt und in ein Verlies im

Keller des Schlosses gesperrt. Die Tür der fensterlosen Zelle ist auf der Gangseite durch einen mächtigen Riegel gesichert - weder Kraft noch Geschicklichkeit vermögen etwas gegen sie auszurichten. Nur einem magiebegabten Held kann es eventuell gelingen, sich aus dem Verlies zu befreien, ob das der Fall sein soll, müssen Sie als Meister entscheiden.

Für einen Helden, der erwischt und eingesperrt wird, ist das Abenteuer zunächst beendet. Während ihm der Magische Zwang, dem er nun nicht mehr folgen kann, die Kehle zuschnürt, daß er sich unmittelbar vor dem Erstickten wähnt, wälzt er sich hilflos auf der Pritsche und kann nur darauf hoffen, daß seine Gefährten erfolgreicher sind als er selbst. Er kann nicht damit rechnen, daß ihn die Freunde befreien, denn diese haben nur eines im Sinn: den Kaiser zu töten. Es ist sehr unwahrscheinlich, daß sie sich bei dem Versuch, den gefangenen Gefährten aus dem Kerker zu holen, alle einer Entdeckung aussetzen.

Bei der Spielleitung sollten Sie darauf achten, nicht die ganze Heldengruppe auf einen Streich gefangenzusetzen; mindestens einer muß schließlich übrigbleiben, um die Tat zu begehen. Mindestens einem Attentäter sollte es irgendwann gelingen, in die Gemächer des Kaisers zu schleichen und sich dort zu verbergen. Schöner für die Spieler ist es natürlich, wenn es möglichst viele Helden schaffen, unbemerkt bis zu Hals Zimmerflucht vorzudringen.

Im Schlafgemach des Kaisers können sich die Helden hinter einem Fenstervorhang, in den Garderobeschränken, unter dem Bett oder auf dem Betthimmel verbergen und darauf warten, daß das Fest ein Ende nimmt. Es liegt bei Ihnen, wie sehr Sie die Geduld der Helden nun strapazieren wollen. Zu rasch sollten Sie aus dramaturgischen Gründen die Zeit nicht verstreichen lassen. Auch kann es nicht schaden, wenn die Helden ein-, zweimal aufgeschreckt werden, weil z.B. ein Diener den Kamin anheizt oder ein Getränk für die Nacht ins Zimmer bringt.

## Nach dem Ball

### Meisterinformationen:

Wenn der Ball zuende ist, wird Kaiser Hal von seiner Gastgeberin, Hauptmann Tiro und dem Hofmagier Chiranor Fayamun in seine Gemächer geleitet.

Der Kaiser und seine Begleiter schwatzen noch ein wenig über das Fest, die Tänze und die Gaukler, trinken ein oder zwei Glas Wein und lassen den Abend unter fröhlichen Scherzen ausklingen. Alle vier scheinen ein wenig ange-trunken.

Etwas später erklärt Hal, daß er nun noch ein Bad zu nehmen gedenke, worauf Chiranor und Tiro das Schlaf-zimmer verlassen. Der Kaiser begibt sich hinüber ins Ba-dezimmer und beginnt hinter einem Wandschirm, sich auszukleiden. Die Ilmensteinerin bleibt im Schlafzimmer zurück, um noch ein paar Worte mit dem Kaiser zu wechseln.

In etwa könnte sich der folgende Dialog entspinnen:

**Hal:** „Nun, da wir unter vier Augen sind, kann ich Euch endlich sagen, daß Ihr es wart, die dem Ball seinen Glanz verliehen hat, Ihr seid eine außerordentlich schöne Frau.“

**Thesia:** „Ich danke Euch für diese freundlichen Worte, muß sie aber zurückweisen, Ihr allein habt das Fest zu einem strahlenden Ereignis werden lassen.“

**Hal:** „Nicht doch, meine Liebe. Ich frage mich nur eines: Wie konnte es angehen, daß nicht Ihr, sondern Herzog Jucho zum Marschall gewählt wurde?“

**Thesia:** „Nun, die Wahl ist kein Schönheitswettbewerb... Außerdem dachte ich immer, man sei mit dem Wahlergebnis in Gareth sehr zufrieden gewesen.“

**Hal:** „Das ist wohl wahr, aber dennoch kann ich Eure Landsleute nicht verstehen. Nun, wie dem auch sei - ich muß zugeben, mit Jucho verhandelt es sich leichter als mit Euch, dennoch macht es mir mehr Freude, Euch gegenüberzustehen. Vielleicht können wir bei unserem morgigen Gespräch unsere Standpunkte doch ein wenig näher zueinander bringen.“

**Thesia:** „Damit rechne ich zwar nicht, aber es wird mich gewiß freuen, Euch bei Euren Versuchen zuzuhören. Ihr seid ein sehr unterhaltsamer Gast... Nun wünsche ich Euch eine gute, ungestörte Nacht.“

Am Plätschern des Wassers kann man hören, daß Seine Majestät ins Badebecken gestiegen ist. „Auch Euch eine gute Nacht.“

Gräfin Thesia geht hinaus; die Attentäter sind mit dem Kaiser allein. Nichts steht mehr zwischen ihnen und ihrer blutigen Tat.

## Die Enthüllung

### Meisterinformationen:

Über kurz oder lang werden die Helden aus ihren Verstecken kommen und ins Badezimmer schleichen. Falls sie sich partout nicht dazu entschließen können, helfen Sie ein bißchen nach, indem sie Hauptmann Tiro auf dem Gang vor der Badezimmertür erscheinen lassen. Tiro öffnet die Tür zu einem Nachbarzimmer des Baderaums einen Spalt breit und ruft, daß er Seine Majestät dringend noch einmal zu sprechen wünsche; die Angelegenheit ließe sich nicht auf den nächsten Tag verschieben. Es gebe Anzeichen dafür, daß sich Verschwörer (oder ~eitere Verschwörer - für den Fall, daß bereits ein paar Helden im Kerker schmoren) im Schloß befänden. Hal antwortet, daß er sich gerade im Bad befände, den Hauptmann aber in einer halben Stunde empfangen werde. „So lange wird die Sache ja wohl noch warten können!“

Und nun ist er unweigerlich gekommen - der Moment, auf den sich alles verdichtete, zu dem alles hinstrebte: Auf leisen Sohlen, aber mit laut pochenden Herzen schleichen die Helden zum Badezimmer hinüber, aus dem man weiterhin das Wasser plätschern hört, der Kaiser setzt sein Bad fort, voller Arglosigkeit. Die Helden haben das Atmen

eingestellt, alle Muskeln sind angespannt. Und dann springen sie vor, den Dolch in der Faust. Schon ist die Badezimmertür erreicht und durchschritten. Der Blick fällt auf den Raum, einige Einrichtungsgegenstände, den marmorgelieferten Boden, auf dem ein paar merkwürdige, breite Binden aus festem Stoff verstreut liegen, auf einen blauseidenen Bademantel, ein eher damenhaftes Kleidungsstück, achtlos über einen Hocker geworfen, auf allerlei Tiegeln und Fläschchen, die am Rand des Badebeckens aufgereiht stehen, schließlich auf das milchig weiße Wasser, auf dem eine rosige Lotusblüte schwimmt und dann... Dann erblicken die Helden die Person im Becken. Aufgeschreckt ist sie bis zum Nabel aus dem Wasser hochgefahren, ihre schmale Hand tastet nach einem zierlichen Dolch, der bei den Badeutensilien liegt. Die Helden sehen in das erschreckte Gesicht mit den weit aufgerissenen, blauen Augen, sie starren auf den nackten, schlanken Leib mit den beiden hübsch geformten, vor Aufregung bebenden Brüsten.

Sie wollen ihren Augen nicht trauen, prallen verdutzt zurück und starren ungläubig in das Gesicht der Badenden. Doch da kann es keinen Zweifel geben: Es sind eindeutig die Züge des Kaisers! Erst nach und nach kommt es den Attentätern zu Bewußtsein: Kaiser Hal ist eine Frau!

In diesem selben Augenblick, in dem sie die ganze unglaubliche Wahrheit erfassen, spüren sie, daß der Magische Zwang von ihnen gefallen ist. Der Fluch gilt nicht mehr, er hat alle Kraft verloren. So viele Dinge stürmen gleichzeitig auf die Helden ein: das unfassbare Bild vor ihren Augen, ein seltsames Gefühl der Leichtigkeit, weil eine ungeheure Last von ihnen genommen wurde, ein Rauschen in ihrem Kopf, der sich in diesem Moment von fremder Herrschaft befreit, und tief in ihrem Inneren hören sie den Satz, mit dem alles begann:

*Kaiser Hai ist ein Tyrann,  
findet und tötet den Mann!*

Viele Dinge hat Galotta bei seinem dämonischen Plan vorhergesehen und berücksichtigt, aber eine entscheidende Information hat ihm offenbar gefehlt...

Wir hoffen, es wird Ihnen als Meister gelingen, die oben beschriebene Szene in Ihrer Runde angemessen zu zelebrieren. Sie haben viele Möglichkeiten der Gestaltung, die Sie nutzen können. Falls die Helden zum Beispiel nicht gleichzeitig das Badezimmer erreichen, sondern um wenige Sekunden versetzt, können Sie mit den Spielern in der Reihenfolge des Eintreffens der Helden aus dem Zimmer gehen und jedem einzeln die Szene beschreiben.

Der Held, der als erster den Kaiser als Frau erblickt, erstarrt einfach vor Staunen zu einer Salzsäule, und dem nächsten, der den Raum betritt, ergeht es ebenso. Denkbar ist auch, daß der vorderste Held erschreckt zurückprallt und von dem nachfolgenden aus Versehen in das Badebecken gestoßen wird.

Ein paar Augenblicke lang werden die Helden jedenfalls völlig handlungsunfähig sein - und wenn sie sich wieder



bewegen können, brechen die sieben Dämonenhöllen los: Hai hat natürlich einen Schreckensruf ausgestoßen. Der wurde draußen auf dem Gang, wo sich Gräfin Thesia, Hauptmann Tiro, Hofmagier Feyamun und die Geweihte Lysmina Jannerlo noch im Gespräch befanden, gehört, und nun fliegt die Tür auf, und die vier stürzen mit gezückten Klingen in den Raum. Auch sie sind natürlich hoffnungslos verwirrt über den Anblick. Während sie sich fassen und ihre ersten Schritte in Richtung auf die Helden tun, ist von draußem das Poltern schwerer Gardistenstiefel zu hören. Geistesgegenwärtig schlägt Gräfin Thesia die Tür zu.

## Kaiser Hals Geschichte

### Meisterinformationen:

Der Kaiser oder (wie man von nun an wohl sagen muß) die *Kaiserin* findet als erste die Fassung wieder. „Die Waffen nieder!“ ruft sie, noch immer im Bade stehend, in der Rechten den Dolch, mit der Linken ihre Blöße bedeckend. „Ich weiß, daß ich eine Erklärung schuldig bin“, fährt sie fort, „doch zunächst sollen diese Eindringlinge“ - sie deutet auf die Helden - „ihr sonderbares Verhalten erklären! Welche Dämonen haben Euch geritten, daß Ihr den Kaiser ermorden wolltet, und wieso seid Ihr im letzten Moment zur Besinnung gekommen?“

Thesia, Feyamun, Lysmina und der Hauptmann senken

tatsächlich die Klingen. (Und wir wollen hoffen, daß Ihre Helden einsehen, daß es blanker Unsinn wäre, sich in diesem Augenblick auf ein Gefecht mit den Anwesenden einzulassen. Falls die Helden nicht von allein darauf kommen, teilen Sie ihnen nach gelungener Klugheitsprobe mit, daß sie eine gute Chance sehen, mit heuer Haut aus dieser verzwickten Lage herauszukommen, wenn sie zunächst nur einmal abwarten, wie sich die Situation weiter entwickelt. Sollten sich die Helden für einen Kampf entscheiden, haben sie es nicht besser verdient: Ihnen stehen einige der besten Klingen Aventuriens gegenüber; das Gefecht -Thesia und der Hauptmann schlagen ihre Attacken mit einem Aufschlag bis zu +10- wird bis zum Tode der Helden geführt, falls diese nicht beizeiten zur Vernunft kommen und die Waffen fallenlassen. Wenn sie sich ergeben, werden sie von Lysmina notdürftig verarztet und anschließend gebunden. Von da an verläuft die Nacht ebenfalls in etwa so, wie im folgenden beschrieben.)

Nachdem sich alle Anwesenden darauf geeinigt haben, einstweilen friedlich zu bleiben und die Waffen in die Scheiden gesteckt haben, steigt die blonde Frau mit einem tiefen Seufzer - „einmal mußte es so kommen“ - aus dem Wasser, trocknet sich flüchtig ab und hüllt sich in den blauen Seidenmantel. Sie weist hinüber ins Schlafzimmer, ihre Geste schließt auch die Helden mit ein. Zunächst will man nun von den Attentätern erfahren, was sie zu ihrer Tat getrieben hat. Sie können ausführlich berichten, werden

nur hin und wieder von interessierten Zwischenfragen des Hofmagiers unterbrochen, der am Ende auch entscheidet, daß die Schilderungen der Helden allem Anschein nach der Wahrheit entsprechen.

„Nun gut, wir wollen später entscheiden, was mit euch zu geschehen hat“, entscheidet Gräfin Thesia schließlich und wendet sich - wie die übrigen Anwesenden auch - der kaiserlichen Frauengestalt zu. „Wollt Ihr uns nicht einschenken, lieber Tiro“, sagt Hal, „ich denke, ich muß nun eine Geschichte erzählen, und die wird einige Zeit in Anspruch nehmen. Später wird man dann beschließen, was nun zu tun ist.“ Sie wartet, bis jedermann Platz genommen hat und läßt sich dann auf dem Bett nieder. Mit einer angenehmen Stimme - ein wenig zu hell für eine Männerstimme, vielleicht - berichtet sie von lang vergangenen Tagen:

„Was geschehen ist, hat viel mit Liebe zu tun, mit Gattenliebe, Vaterliebe und natürlich auch mit dem Erbfolge-recht in meiner Heimat. Wie Ihr sicher wißt“ - sie wendet sich an die Helden - „kann nur ein männlicher Nachkomme des Kaisers den Thron besteigen. Das ist ein altes Gesetz und geht auf die Tage Hela Horas' zurück.

Mein Vater Reto liebte seine junge Frau Rohaja sehr, und er war übergücklich, als sie ihm eines Tages verkündete, daß sie in Erwartung sei. Voller Ungeduld erwartete er den Tag der Geburt, und als ihm die Hofheiler verkündeten, daß mit zwei Kindern zu rechnen sei, konnte er sein Glück kaum fassen. „Wollen sehen, welcher der beiden Bengel das Rennen macht“, soll er mehr als einmal gesagt haben.“ Während die Nacht vergeht und hin und wieder Wachen sich nach den Vorgängen in dem Zimmer erkundigen, aber von Thesia oder Hal barsch zurückgewiesen werden, erfahren die Helden eine erstaunliche Geschichte: Der Augenblick großer Freude sollte sich für Kaiser Reto in den Tag seines größten Unglücks verwandeln. Die Geburt war schwer, die schrecklichen Schreie der Kaiserin gellten durch den Palast und erschütterten jedermann, der sie hörte. Als die Zwillinge - ein Junge und ein Mädchen - auf die Welt kamen, waren sie schwer krank. Man gab ihnen die Namen Hal und Selinde.

Kaiserin Rohaja hat sich von der Geburt nicht wieder erholt; sie starb eine Woche später in den Armen ihres Mannes. Es heißt, daß Reto über den Verlust so erschüttert war, daß er sich danach nie wieder zu einer Frau legte - mit einer einzigen Ausnahme, doch dazu später.

Der kleine Hal starb nach einem Jahr. Reto war ohne einen Thronerben, und mit einer anderen Frau als Rohaja wollte er keinen Erben zeugen. Nach einer durchwachten, verzweifelten Nacht entschied er, daß es Selinde gewesen sei, die gestorben war, der kleine Hal sei noch am Leben.

So wurde aus dem kleinen Mädchen ein Junge, Selinde trug fortan den Namen Hal und wuchs als Prinz von Gareth auf - ein unglückliches Leben voller Heimlichkeiten, aber es gelang, das Geheimnis zu wahren. Nur fünf Leute wußten am Gareth Hof von dem Kindertausch, unter ihnen die Amme und der Hofmedicus. Bis auf eine alte Dienerin sind alle mittlerweile gestorben und haben ihr

Geheimnis mit ins Grab genommen.

Kaiser Reto selbst suchte - als die Zeit gekommen war - dem Prinzen eine Gemahlin aus, und er fand in Alara Paligan eine loyale Frau, der man das Geheimnis anvertrauen konnte und die außerdem bereit war, mit Kaiser Reto das Lager zu teilen, damit gewährleistet war, daß die Linie derer von Gareth nicht mit Hals Tod beendet wäre. Prinz Brin ist also ein leiblicher Sohn Kaiser Retos und hat einen legitimen Anspruch auf den Kaiserthron. (Natürlich ist auch der Prinz - und seit einiger Zeit Prinzessin Emer - in Hals Geheimnis eingeweiht.)

„Tja, und so ist es mir bis heute gelungen, das Volk und den Hof zu täuschen“, schließt Selinde ihren Bericht. „Aber ich fühle mich nicht schuldig. Was immer ich getan habe, ich tat es nicht um des eigenen Vorteils willen, und die Entscheidung über mein seltsames Leben war schon gefallen, bevor ich nach eigenem Willen handeln konnte.

Nur eine Sache gibt es, die ich mir vorwerfen muß: Um jedermann auf Distanz zu halten, war mir irgendwann der Gedanke gekommen, mich in den Götterstand erheben zu lassen. Die so gewonnene Unnahbarkeit hat sich viele Male als sehr hilfreich erwiesen - dennoch habe ich den Entschluß schon oft bereut, denn er hat dem Ansehen des Kaiserhauses beim Volk schweren Schaden zugefügt, denke ich.“ Sie versinkt in nachdenkliches Schweigen und fährt dann fort: „Wie dem auch sei - dieses unwürdige Leben soll ein Ende haben - von morgen an wird es keinen Kaiser Hal mehr geben.“ Mit einem bitteren Lächeln wendet sie sich an die Helden: „So habt ihr dann doch auf eine gewisse Weise mit eurer Tat Erfolg gehabt.“

## Der Schwur

### Meisterinformationen:

„Kaiserin“ Selinde verkündet ihren Entschluß: „Morgen werde ich mich - in meiner bekannten Launenhaftigkeit - ohne jede Begleitung auf die Jagd begeben. Von dieser Jagd werde ich nicht wiederkehren. Ihr, liebe Thesia, lieber Hauptmann, werdet nach geraumer Frist nach mir suchen lassen, mich nicht finden und schließlich verkünden, daß der Kaiser auf einem Jagdausflug verschollen ist. Prinz Brin wird die Regierung übernehmen, zunächst als Regent an Kaisers Statt, später dann als Kaiser von Gareth. Ihr, die Ihr hier versammelt seid“ - Selinde blickt ernst in die Runde - „werdet schwören, zu niemandem über das zu sprechen, was Ihr hier erblickt und erfahren habt. Euch, Thesia, Reto, Lysmina, Feyamun bitte ich als Freunde um diesen Schwur, Euch“ - sie sieht die Attentäter an - „bitte ich ebenfalls um einen Schwur, und ich biete Euch Euer Leben im Tausch. Ihr werdet verstehen, ich kann Euch nicht lebend von hier fortgehen lassen, wenn Ihr nicht verspricht, das Geheimnis zu wahren. Es könnte das Reich ins Verderben stürzen, wenn der Adel und das Volk die Wahrheit erfahren. Es würde ein Kampf um die Macht in

# Anhang

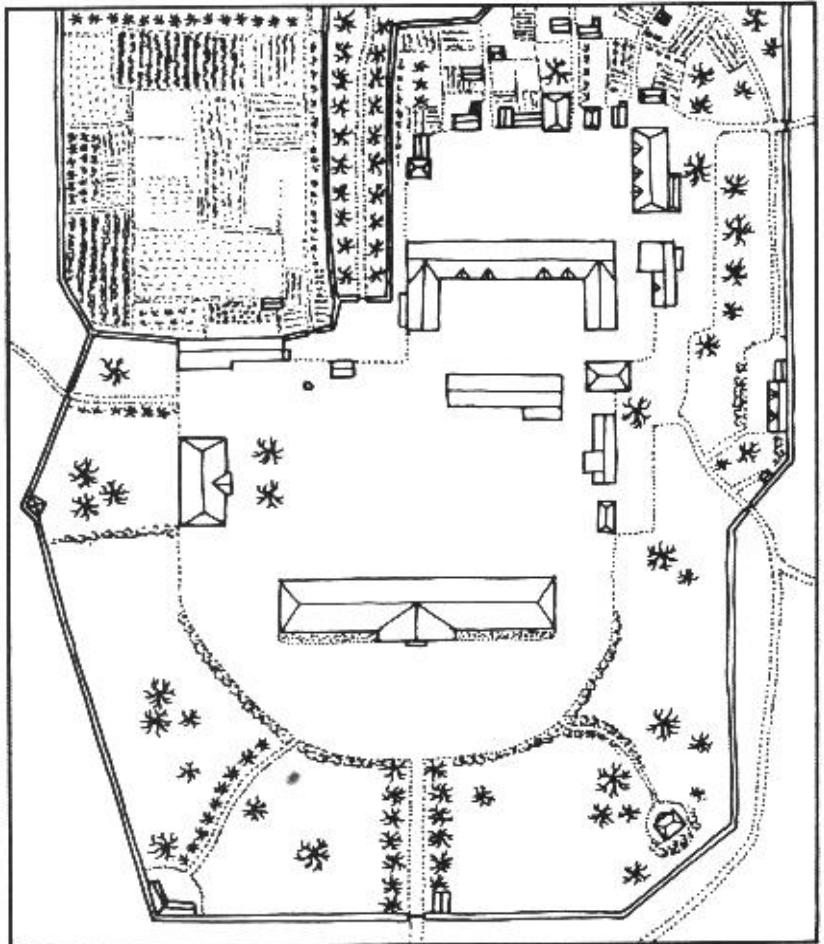
## Schloß Ilmenstein

(Ein farbiger Plan des Gebäudes liegt diesem Abenteuer bei. Wir haben diesen Plan recht aufwendig gestaltet, weil wir hoffen, daß Sie ihn nicht nur für dieses eine Abenteuer, sondern auch für selbst entworfene Szenarien verwenden. Aus diesem Grnd enthält die folgende Beschreibung auch Informationen, die für das laufende Abenteuer nicht unbedingt benötigt werden. Vielleicht wollen Sie ja später einmal einen eigenen Ball auf Ilmenstein veranstalten oder die Helden ein paar Tage bei der Schönen Gräfin zu Gast sein lassen. Die Schloßarchitektur ist übrigens eher untypisch für das Bomland, das Bauwerk könnte daher auch an vielen anderen Stellen Aventuriens - besonders im Lieblischen Feld - stehen und dort von Ihnen verwendet werden.)

Das Schloß mit seinen Nebengebäuden ist von einer 2,5 Schritt hohen Mauer umfriedet, die eher gegen die in dieser Gegend recht häufigen Wölfe und andere wilde Tiere als gegen Überfälle durch menschliche Feinde schützen soll. Das aus zwei schmiedeeisernen Flügeln bestehende Haupttor befindet sich auf der Südseite und wird zur Zeit bei Tag und bei Nacht von 2 bornischen und 2 kaiserlichen Gardisten bewacht.

Im kleinen Park zwischen Schloß und Mauer stehen - außer einem kleinen Rondratempelchen - einige mächtige Weißbäumen, jene prächtigen Bäume, von denen einer im Wappen der Ilmensteiner zu finden ist.

Obwohl der Stammsitz des Geschlechts schon auf eine vielhundert jährige Geschichte zurückblicken kann, entstand das Ilmensteiner Schloß in seiner jetzigen Form erst vor einem knappen Jahrhundert. Graf Aladur von Ilmenstein, ein aufgeklärter und weitgereister Mann (und somit ein wenig untypisch für den sewerischen Adel) ließ es nach den Plänen des Jagdschlusses Baliiri (bei Vinsalt) errichten. Jenes geschichtsträchtige Bauwerk, in dem einst der Aufstand des Lieblischen Feldes gegen das Kaiserreich seinen Anfang nahm, hatte Graf Aladur außerordentlich gut gefallen, und er hatte wohl gehofft, ein wenig von der künstlerischen Eleganz des Vinsalter Königreichs in das nördliche Bomland holen zu können. Nun, das dürfte ihm gelungen sein: Das Schloß ist ein wahres Meisterwerk der Baukunst, auch wenn es noch



heute von den sewerischen Nachbarn als „ausländische Gartenlaube“ bespöttelt wird. (Man muß jedoch zugeben, daß es während der Iwrten Wintermonde sehr viel schwerer zu beheizen ist als die sonst im Sewerischen üblichen, dickwandigen Burgen.)

Das Hauptgebäude trägt einen blendend weißen Kalkputz, hat eine klar gegliederte, symmetrische Fassade und ein leuchtend rotes Ziegeldach. (Von den zwei unteren Stockwerken ist diesem Abenteuer ein farbiger Plan beigelegt - das Dachgeschoß mit seinen vielen Gauben birgt die Zimmer des Gesindes und ist für Spieler und Spielleiter von geringerem Interesse.) Alle Fenster der unteren beiden Geschosse sind mit massiven, grün gestrichenen Blenden versehen, die das Haus nicht nur gegen Eindringlinge, sondern im Winter auch gegen die Kälte schützen sollen.

Von den Nebengebäuden ist besonders das Gästehaus erwäh-

nenswert. Es ist etliche hundert Jahre alt und im typisch bomländisch-klobigen Stil erbaut. Während sich der Kaiser auf Ilmenstein auffällt, sind im Gästehaus vor allem die Gardisten aus Hals Begleitung untergebracht.

Hinter Schloß und Gästehaus schließen sich nach Norden mehrere Wirtschaftshöfe, umfaßt von Scheunen, Ställen und ähnlichen Gebäuden, an.

Noch weiter nördlich liegen der große Nutzgarten des Schlosses und die Wohnhäuser der Leibeigenen. Jenseits von Park und Leibeigenendorf schließt sich ein riesiger Park an, der in vergangenen Tagen den Damen und Herren von Ilmenstein und ihren Gästen als bequemes und sicheres Jagdrevier diente. Die derzeitige Herrin, Thesia, lehnt das Jagdvergnügen in umfriedeten Parkanlagen als ‚unfrunisch‘ ab; der Park ist stark verwildert, seine Umfassungsmauer an vielen Stellen eingestürzt.

## **Erdgeschoß:**

### **1 Schlafzimmer der Schloßherrin**

Gräfin Thesia hat - wie es der Brauch verlangt - ihr Schlafzimmer ihrem kaiserlichen Gast zur Verfügung gestellt. Bei Anbruch der Dunkelheit werden die Blenden vor den kaiserlichen Gemächern geschlossen und verriegelt - die Blendenriegel lassen sich aber von außen mit einer schmalen Klinge ausheben (GE-Probe~3 für einen Helden, der ein Messer mit dünner Klinge oder etwas Ähnliches verwendet - ein gewöhnlicher Dolch ist ungeeignet).

### **2 Badezimmer der Gräfin**

Das Wasser für das ca. 2 mal 3 Schritt große Badebecken kann in einem Badeofen erwärmt werden.

### **3 Ankleidezimmer**

Die Garderobenschränke der Gräfin wurden ausgeräumt, um die Reisekleidung des Kaisers aufnehmen zu können. Der Badeofen wird von diesem Zimmer aus beheizt und gereinigt.

### **4 Privates Schreibzimmer der Gräfin**

Persönliche Briefe pflegt Thesia in diesem Zimmer zu diktieren. Für die Besuchszeit steht der Raum ebenfalls dem Kaiser zur Verfügung.

### **5 Kleiner Speisesaal**

In diesem Saal nimmt die Gräfin für gewöhnlich ihre Mahlzeiten ein. Während der Kaiser mit seinem Gefolge im Schloß wohnt, wird hier für Frühaufsteher gedeckt. Ansonsten versammelt man sich zu den gemeinsamen Mahlzeiten im großen Speisesaal (17)

### **6 Privatarchiv**

Hier werden die Ilmensteiner Familienchronik, persönliche Papiere und einige wertvolle Dokumente aus der Zeit der Theateritter aufbewahrt. In einem kleinen, mit einer eisernen Tür gesicherten Nebenraum steht eine Truhe, die das private Vermögen der Gräfin enthält.

### **7 Vinsalter Salon**

Das Zimmer trägt seinen Namen nach einem Gemälde auf ~ Westwand, das ein Panorama der Königsstadt zeigt. Es wird hauptsächlich für Besprechungen und die typischen

bomländischen Gelage genutzt, für die der sewerische Adel bekannt ist.

### **8 Spielzimmer**

Der Raum ist mit zahlreichen Gesellschafts- und Geschicklichkeitsspielen, u. a. einer Pfeilwurfscheibe und einem Kugelbrett, ausgestattet. Die Gräfin ist eine leidenschaftliche Spielerin und bekannt für ihre Neigung, um seltsame, bisweilen anstößige Einsätze zu spielen.

### **9 Blauer Salon**

Der Salon wurde vor ca. 30 Jahren vom Grafen Tirofal v. Ilmenstein, der ein begeisterter Musikliebhaber war, umgestaltet und ausgestattet. Die Tradition der Ilmensteinschen Kammerkonzerte wurde von Thesia jedoch nicht aufrechterhalten; die Gräfin zieht es vor, große Tanzfeste zu veranstalten.

### **10 Treppe zum Keller und zum ersten Stock**

Diese Treppe wird vor allem von Dienstboten benutzt; ein herrschaftlicher Besucher, der sich auf die Gesindestiege verirrt, würde durchaus ein gewisses Aufsehen erregen.

### **11 Küche**

Die Küche verfügt über zwei große Herde und einen Speiseaufzug (an der Nordwand), über den Speisen und Getränke zur kleineren Festküche (41) in der ersten Etage hinaufgeschafft werden können. Während der kaiserliche Besuch im Schlosse weilt, ist der Koch, Efferdhilf Triano, vom frühen Morgen bis zum späten Abend in der Küche beschäftigt.

### **12 Eingangshalle, Treppen zum ersten Stock**

Normalerweise wird von Ballgästen nur diese Treppe benutzt.

### **13 Vorratskammer mit Treppe zu den Vorratskellern**

In der Kammer werden vor allem Nahrungsmittel aufbewahrt, die in nächster Zeit verarbeitet werden sollen. Der größere Teil der Vorräte wird in mehreren kühlen Kammern im Keller des Schlosses gelagert.

### **14 Kleiner Korridor**

Dieser Gang verbindet die Küche mit der Vorratskammer und dem Gesinde-Speiseraum (16). Die meisten Bauern und Landarbeiter auf Gut Ilmenstein haben vom Schloß nie mehr als diesen Gang und den Speiseraum zu sehen bekommen.

### **15 Großer Korridor**

Bei Festen ist der nicht sehr gut beleuchtete Gang ein beliebter Rückzugsort für Liebespaare.

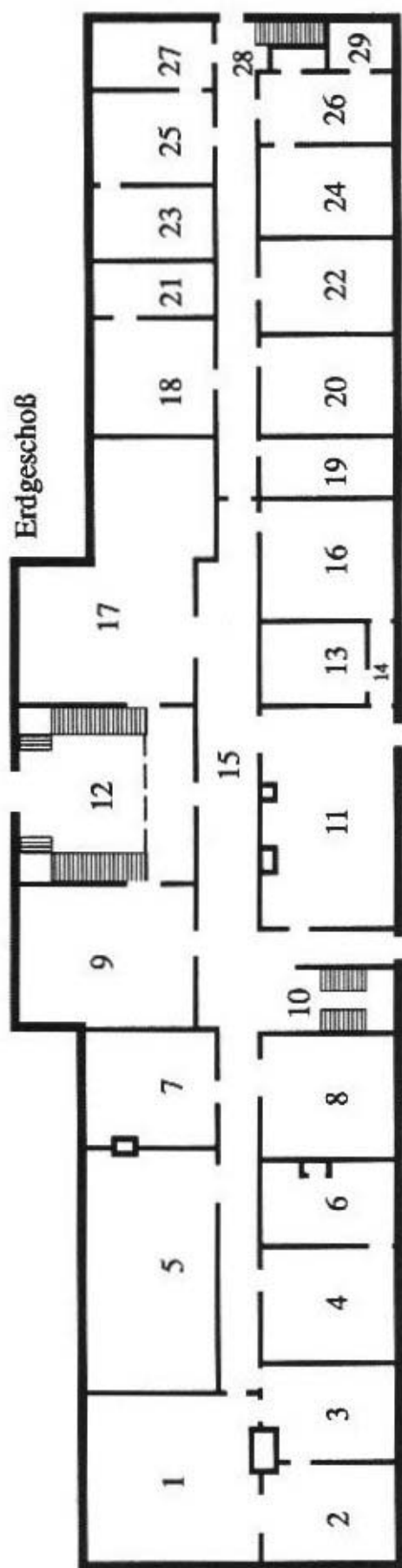
Am Westende des Gangs, vor den kaiserlichen Gemächern, steht nur ein Soldat Wache, wenn der Kaiser sich nicht in seinen Zimmern auffällt. Begibt sich der Kaiser in seine Räume, wird die Wache auf 4 Leute erhöht.

### **16 Speisezimmer für das Gesinde**

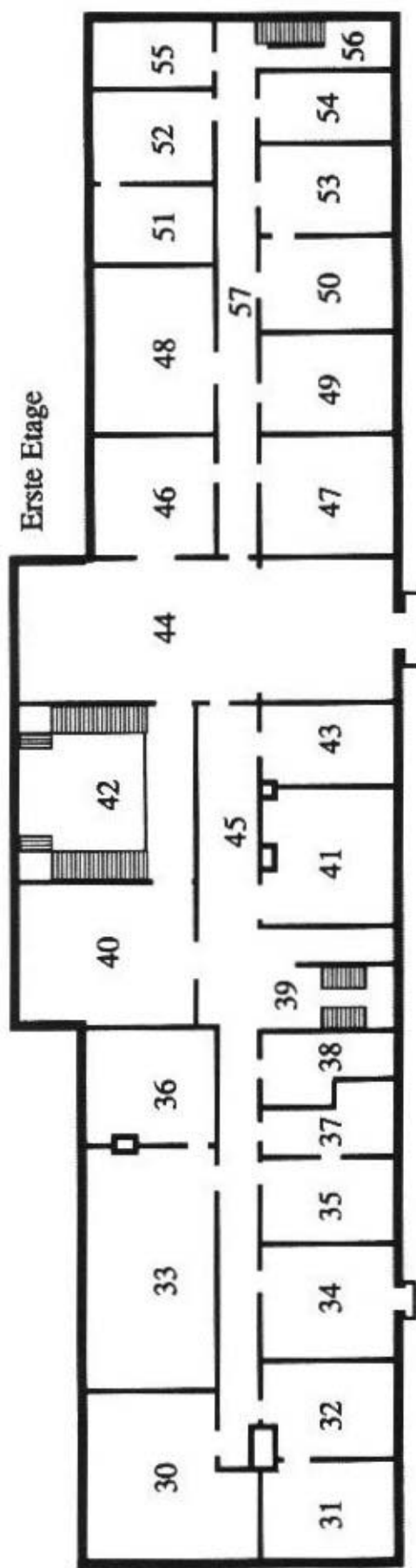
Die Landarbeiter des Gutes und die Dienstboten nehmen hier ihre Mahlzeiten ein.

### **17 Großer Speisesaal**

Im Saal stehen zwei Tafeln zur Verfügung, wobei die große U-förmige die bedeutendere von beiden ist. Gäste, die an die kleine Tafel plaziert werden, sind für gewöhnlich niederen Ranges. Bei Jagdfesten auf Ilmenstein sitzen hier die Jäger und Meutenführer, während die Herrschaften am großen Tisch speisen.



## *Schloß Ilmenstein*



Es ist jedoch unüblich, für beide Tafeln unterschiedliche Gerichte zu reichen.

Der Ehrenplatz am Kopfende der großen Tafel gebührt derzeit natürlich dem Kaiser.

#### **18 Schreibstube**

Hier wird die Buchhaltung des Gutes Ilmenstein abgewickelt. Die Verwaltung der gleichnamigen Grafschaft hat ihren Sitz in der Stadt Rodebrannt.

#### **19 Wäschekammer**

Vor allem Tischwäsche für die Speisesäle und Bettzeug für die zahlreichen Gästezimmer wird in den Truhen und Schränken in diesem Zimmer aufbewahrt.

#### **20 Putz- und Flickstube**

Vor allem in der Winterzeit sitzen hier die Mägde und Zofen bei Kerzenlicht, um schadhafte Wäsche und Garderobe auszubessern. Wer an einem solchen Abend einmal eine Zeitlang lauschen konnte, kennt alle Geheimnisse des Gesindes, der Herrschaft und des sewerischen Adels.

#### **21 Kartenzimmer**

Die kleine, während der Winterzeit sorgsam mit einem Kohlebecken beheizte Kammer ist der Aufbewahrungsort der wertvollen, z.T. auf Pergament, z.T. auf altertümliche, dicke Lederhäute gezeichneten Karten der Grafschaft. Wie man sich denken kann, sind viele der alten Karten sehr ungenau und bieten einen Quell ständiger Gebietsstreitigkeiten mit den Nachbarn Ilmensteins.

#### **22 Zimmer des Majordomus**

Der Haushofmeister Stoltin Gureinzig ist ein einarmiger Söldnerveteran, der auf Ilmenstein sein „Gnadenbrot“ verzehrt. Der Mittsiebziger hört schwer und ist fast blind. Es dürfte den Helden nicht schwerfallen, ihn zu täuschen, wenn sie sich in Verkleidung auf den Ball schleichen wollen.

#### **23 Schlafzimmer des Gutsverwalters**

Der Verwalter, Baron Jurgo von den Tannen, ist ein mittel- loser Adliger, ein wenig arrogant, aber ein kompetenter Fachmann für Ackerbau und Viehzucht.

#### **24 Schlafzimmer des Kochs**

Der schmalschultrige und beängstigend dünne Koch Efferdhilf Triano und seine recht stämmige Frau Ela stammen aus dem fernen Almada. Efferdhilf ist ein Meister der Kochkunst und versteht es, die besten Gerichte aus vielen Regionen Aventuriens zu bereiten. Wenn ein Fest auf Ilmenstein ihm Gelegenheit bietet, seine ganze Kunst zu entfalten, blüht er regelrecht auf, denn sonst hat er wenig Gelegenheit, Lob für ein Gericht zu ernten. Die Gräfin, der man so manches Laster nachsagt, lassen die meisten Gaumenfreuden kalt.

#### **25 Wohnraum des Verwalters**

#### **26 Wohnraum des Kochs**

#### **27 Arbeitszimmer des Verwalters**

#### **28 Treppenhaus, Treppe zum ersten Stock**

#### **29 Kinderzimmer der Trianos**

Die Familie des Kochs ist mit Kindern (bisher 6) reich gesegnet. Seine Frau Ela und seine quirlige Nachkommen- schaft sind Efferdhilfs ganzer Stolz und das einzige Ge- sprächsthema, das ihn so anregt, daß er darüber eine Speise anbrennen lassen könnte.

### **Erste Etage:**

#### **30 Gästezimmer**

Das Zimmer wird zur Zeit von Gräfin Thesia bewohnt.

#### **31 Gästezimmer**

Das Zimmer wird zur Zeit von Graf Isidor von Norburg bewohnt.

#### **32 Zimmer für Leibdiener der Gäste**

Normalerweise werden die Bediensteten der Gäste auf 11- menstein im Dachgeschoß untergebracht, wo auch die 11- mensteiner Zofen, Knechte, Diener und Mägde wohnen. Die Zimmer in unmittelbarer Nähe der Herrschaft stehen nur ausgewählten Dienern zu.

#### **33 Bibliothek**

#### **34 Gästezimmer**

Das Zimmer wird zur Zeit von Baronin Mirhiban Saba al Kashbah bewohnt.

#### **35 Gästezimmer**

Das Zimmer wird zur Zeit von Hofmagier Chiranor Feyamun bewohnt.

#### **36 Kunstsammlung**

Die Ilmensteiner Bildersammlung, die vom Grafen Aladur begründet und von seinen Nachfahren erweitert wurde, ist nur durch eine von einem Regal in der Bibliothek verdeckte Tür zu erreichen. Der Wert der hier angesammelten Bilder, die etwa zu gleichen Teilen rahjaische und rondrianische Motive zeigen, dürfte etwa mit 8.000 Dukaten anzusetzen sein.

#### **37 Dienerzimmer**

#### **38 Abstellkammer**

#### **39 Treppe zum Erdgeschoß und zum Dachgeschoß**

#### **40 Roter Salon**

Ein Tanzsaal für kleinere Feste. Während des großen Balls steht er für Gesprächsrunden zur Verfügung.

#### **41 Festküche**

Die Küche im ersten Stock wird nur bei großen Bällen genutzt, wenn die Kapazität der Herde im Erdgeschoß nicht ausreicht; sie ist durch einen Speiseaufzug mit der unteren Küche verbunden.

#### **42 Eingangshalle mit Treppen zum Erdgeschoß**

#### **43 Waffensammlung**

Dieser ständig gut verschlossene Raum birgt die legendäre Waffensammlung derer von Ilmenstein, über die sogar schon einmal die größte Zeitung des fernen Gareth, der „*Aventun- sche Bote*“, berichtete.

#### **44 Großer Ballsaal**

Auf einer großen Bühne an der Stirnseite des Saales können Solotänze, Schauspiele, Scharaden und Gaukeleien gezeigt werden. Bei großen Tanzfesten sitzen hier oben die Musi- kanten. Die Stuhlreihen an den Längswänden werden vor allem von älteren Gästen genutzt, die bei den teilweise recht ausgelassenen bornischen Tänzen lieber zuschauen als mit- tanzen wollen.

#### **45 Korridor**

#### **46 Rauchzimmer**

Hierher zieht man sich zu Gesprächen und einem Umtrunk



zurück - bevorzugter Aufenthaltsort lediger älterer Herrschaften.

**47 Gästezimmer** (ungenutzt)

**48 Sitzungszimmer** (ungenutzt)

**49 Gästezimmer**

Das Zimmer wird zur Zeit von Gardehauptmann Tiro von Fuchshag bewohnt.

**50 Gästezimmer**

Das Zimmer wird zur Zeit von der Freifrau von Illumin bewohnt.

**51 Leibdienerzimmer**

Das Zimmer wird zur Zeit vom Sekretär der Freifrau, Jurgo Prinseneck bewohnt.

**52 Gästezimmer** (ungenutzt)

**53 Kinderzimmer**

Da die unverheiratete Gräfin keine Kinder hat, steht dieses Zimmer solchen Gästen zur Verfügung, die in Begleitung ihres Nachwuchses reisen. Zur Zeit halten sich keine Gäste mit kleinen Kindern im Schloß auf

**54 Zofenzimmer**

Falls sich im Schloß Kinder auffalten, wird in diesem Zimmer normalerweise ihre Amme oder Erzieherin untergebracht.

**55 Dienerzimmer**

**56 Treppe zum Erdgeschoß und zum Dachgeschoß**

**57 Korridor**

## Der große Ball

**Ab 18.00 Uhr:** Alle ankommenden Gäste werden von Gräfin Thesia und dem Haushofmeister auf der Freitreppe vor dem Schloßportal begrüßt. Man versammelt sich zunächst im "Blauen Salon" (9) oder der Eingangshalle, wo sich auch jene Gäste eingefunden haben, die bereits im Schlosse wohnen, und vertreibt sich mit Gesprächen die Zeit, bis ein Jagdhornsignal zum Essen ruft.

**20.00 Uhr:** Das Fest beginnt - wie im Bomland üblich - mit einem ausgiebigen Mahl. Nach dem Signal begeben sich die Gäste - einzeln oder paarweise - hinüber in den Speisesaal, an dessen Türe ihre Namen ausgerufen werden. Der Ehrenplatz des Kaisers ist noch leer. Er erscheint, nachdem alle anderen Gäste ihre Plätze eingenommen haben. Nun steht die gesamte Gesellschaft wieder auf, um den Kaiser zu grüßen, der mit einem knappen Kopfnicken dankt. Drei Lautenspieler stimmen eine flotte Weise an. Ein in Grün gekleideter Gaukler tritt zwischen die Tische und jongliert mit vier Messern.

Das Motto des Festes lautet „Die Jagd im Bornwald“, und darum ist der große Speisesaal mit einer Unmenge grüner Zweige, auf denen teilweise bunte Stoffvögel sitzen, dekoriert. Ein großer ausgestopfter Wolf steht, geduckt und mit gefletschten Zähnen, in einem Haufen gebratener Wachteln - dem Hauptgang. Zuvor aber gibt es eine scharf gewürzte Suppe, in der grüne und weiße Kügelchen schwimmen, danach Gnitzen (spannlange Fischchen) mit Würzdonf-Füllung (was für eine Mühe, all die winzigen Fische auszunehmen und zu füllen), dann Scheiben von Wildschweinbraten im Teigmantel, schließlich die kalten Wachteln mit heißen, riesigen Klößen und zum Abschluß Waldfrüchte, die auf großen dunklen Laubblättern angerichtet sind. Zu allen Gängen wird reichlich Wein, Bier, Meskinnes und echtes Premer Feuer gereicht.

**21.30 Uhr:**

Nach Beendigung des Mahles bedankt sich der Kaiser bei seiner Gastgeberin, erhebt sich, bietet der Gräfin den Arm und führt die gesamte Gesellschaft die Treppe hinauf in den großen Ballsaal. Eine Schar von Musikern („Sie sollen aus dem fernen Vallusa stammen - mal schauen, ob sie ihr Handwerk verstehen...“) auf der Bühne spielt ein Gareth

Lied, bis der Majordomus den Zeremonienstab auf den Boden stößt, das Zeichen für den ersten Tanz: die Walsarella. Die Walsarella ist ein Schreittanz, der für gewöhnlich vom Ehrengast eines Festes angeführt wird. Gegen alle Erwartung gesellt sich die Gräfin nicht zum Kaiser, sondern bietet ihren Arm der jungen Baronin Mirhiban, worauf der Kaiser die Dame Lysmina Jannerlo, eine Praiosgeweihte aus seiner Begleitung, auf das Parkett hinausführt. Ob die Gräfin mit dieser Geste den hohen Gast düpieren oder aber die Baronin Mirhiban ehren wollte, bietet für den Rest des Abends einen ständigen Gesprächsstoff für die Gesellschaft. Nach der Walsarella führen einige Torsiner in Jägertracht den sogenannten Kufenläufertanz auf - einen hübschen Volkstanz mit gleitenden, anmutigen Bewegungen.

Es folgt die „Bärenhatz“, ein Tanz, der von fahrenden Akrobaten aufgeführt wird, die sich als wahre Künstler erweisen: Drei Tänzer und drei Tänzerinnen mit Jagdspießen umtanzen einen großen Tänzer im Bärenkostüm. Sie führen wilde Sprünge und kraftvolle Speießstiche aus, die ebenso wie die Prankenhiebe des ‚Bären‘ haarscharf an Gesichtern und Körpern vorbeisausen.

**22.15 Uhr:** Man tanzt die Kuslikana, einen in ganz Aventurien sehr beliebten Paartanz mit häufigen Partnerwechseln, bei dem sich die Tänzer zunächst nicht berühren (sie halten gemeinsam ein Tüchlein in die Höhe), später aber sich gegenseitig um die Taillen fassen und in schnellen Drehungen herumwirbeln. Der Kaiser nimmt nur ein paar Takte lang an diesem Tanz teil, wird dann von seinem Leibgardehauptmann Tiro angesprochen und auf die Seite geführt. Das Gespräch ist wegen der lauten Musik nicht zu belauschen.

**22.30 Uhr:** Die Baronin Mirhiban betritt in einem Kostüm aus hauchfeinen Schleiern die Bühne und führt einen Tanz aus ihrer Heimat - „Das Fest des Kahfen“ - vor, eine leidenschaftliche, rahjagefällige Darbietung und gewiß einer der Höhepunkte des Abends.

Es folgt wiederum eine Polonäse „Ritt nach Mendena“, ein schneller Hüpfanz, an dem sich nur junge Leute beteiligen. Daran schließt sich ein Hexenfest an: Ein Mann mit übergestülptem Widderkopf und fünf junge, leicht bekleidete Tän-

zerinnen beginnen einen wilden, rauschhaften Tanz und bemühen sich, zuschauende Gäste in den Reigen zu ziehen. Anschließend spielen die Musiker erneut zu einem Paartanz auf.

**23.15 Uhr:** Der Kaiser verläßt den Ballsaal und begibt sich hinüber in das Rauchzimmer, wo er mit einigen älteren Gästen ein paar Worte wechselt. Hauptmann Tiro, Graf Golambes und Magier Feyamun bleiben in seiner Nähe.

**23.30 Uhr:** Hal schlendert zurück in den Ballsaal und begibt sich in Begleitung der Gräfin Thesia in den roten Salon, wo die beiden sich - ein wenig abseits von den anderen Gästen -

in ein offenbar sehr unterhaltsames Gespräch vertiefen.

**0.45 Uhr:** Gefolgt von einigen Gästen gehen Thesia und Hal hinunter in das Spielzimmer, um eine Partie Rote und Weiße Kamele zu spielen - die Gräfin verliert die erste Partie und auch die Revanche, kann den Kaiser aber später am Kugelbrett schlagen, einem Spiel, das Seiner Majestät dennoch großes Vergnügen zu bereiten scheint. Man spricht reichlich dem Premier Feuer zu.

**2.00 Uhr:** Der Kaiser begibt sich zur Ruhe. Thesia, Hauptmann Tiro und Graf Golambes geleiten ihn auf sein Zimmer.

## Persönlichkeiten im Schloß

### Gräfin Thesia von Ilmenstein

Die Beschreibung der Gräfin, einer der fähigsten, härtesten und bekanntesten Kriegerinnen Aventuriens, finden Sie im Standardwerk Das Land des Schwarzen Auges (Kapitel „Wer ist Wer“, Enzyklopaedia, S.102). Thesia macht kein Geheimnis daraus, daß sie dem Kaiserreich mehr als reserviert gegenübersteht. Nach ihrer Meinung stehen nicht nur die Stadt Vallusa, sondern auch die kaiserliche Provinz Tobrien von alters her den bornländischen Nachfahren des Theaterordens zu. Auch hält sie das mittelreichische Gesellschaftssystem sowie dessen Armee für „zutiefst unrondranisch in ihrem Wesen und unrahjaisch in ihrem Erscheinungsbild“.

Dem Besuch des Kaisers, der nach Aussöhnung auch mit dem sewerischen Adel strebt, sah die „Schöne Gräfin“ äußerst skeptisch entgegen.

Da sie ihn aber nun aber einmal empfangen hat, wird sie das Gastrecht ebenso hochhalten wie irgend jemand sonst im bekannt gastfreundlichen Bornland und ein scharfes Auge darauf haben, daß niemand auf Ilmenstein den Kaiser beleidigt oder ihm sonstwie zu nahe tritt.

|        |       |              |                      |
|--------|-------|--------------|----------------------|
| MU: 15 | AG: 2 | Stufe: 18    | Alter: 45            |
| KL: 14 | HA: 3 | MR: 11       | Größe: 1,82          |
| CH: 18 | RA: 4 | LE: 104      | Haarfarbe: hellblond |
| GE: 18 | GG: 3 | AE/KE:       | Augenfarbe: blaugrau |
| KK: 16 | TA: 2 | AT/PA: 18/17 | (Schwert)            |

### Graf Gerasim von Neerbruch, Hauptmann der Festumer Garde

Der Graf, der seine Sporen bei der Schweren Bornländischen Reiterei verdiente, aber seit nunmehr 10 Jahren der Festumer Garde angehört, führt auf Befehl Marschall Juchos Kaiser Hals bomländischen Geleitschutz an. Graf Gerasim nimmt seine Aufgabe sehr ernst, denn er weiß, daß er im Falle eines Versagens nicht mit Herzog Juchos Nachsicht rechnen kann.

### Tiro, Freiherr von Fuchshag, Hauptmann der Löwengarde

Der dunkelblonde, sich stets unauffällig im Hintergrund haltende Tiro wurde vor 38 Jahren als Sohn armer Bauern in dem Dörfchen Fuchshag im nördlichen Weiden geboren.

Herzog Waldemar wurde auf Tiro aufmerksam, als er auf der Durchreise in Fuchshag weilte und den Zehnjährigen beim Kriegerspiel beobachtete. Der Junge focht so gewandt mit dem Holzschild, daß der Weidensche Herzog spontan zu



ihm hintrat und ihm die Hand auf die Schulter legte: „Ein Talent wie deines, mein Bub“, brummte er wohlwollend, „sollte nicht an Holzknüppel und Dorflümmel verschwendet werden!“

Der Herzog nahm Tiro mit an seinen Hof, wo er ihm persönlich (und gemeinsam mit seiner Tochter) Fechtunterricht erteilte. Im Alter von 20 Jahren bewarb sich Tiro - mit einem herzoglichen Empfehlungsschreiben in der Tasche und auf

Anhieb erfolgreich - um Aufnahme in die Löwengarde. Die Aufmerksamkeit des Kaisers lenkte er während einer Reise durch Maraskan auf sich: Als bei einem Überfall der Aufständischen auf die kaiserliche Reisekutsche der Hauptmann der Leibgarde von einem Pfeil niedergestreckt wurde und die führerlosen Gardisten in Verwirrung zu geraten drohten, übernahm Tiro ohne zu zögern das Kommando, brachte mit wenigen, knappen Kommandos Ordnung in das Chaos und sorgte so dafür, daß die zahlenmäßig überlegenen Aufständischen blutig zurückgeschlagen wurden.

Für Tiro folgte ein Freiherrenlehen und die Ernennung zum Weibel; der Kaiser gewann einen loyalen Gefolgsmann, denn nichts bindet einen Menschen mehr an einen anderen, als wenn er ihm das Leben rettet. Vor gut einem Jahr erfolgte Tiros Beförderung zum Gardehauptmann, und es ist wohl nur eine Frage, bis er die Nachfolge der Leibgardeobersten Fenia von Ragath antritt. Der Hauptmann begleitet Kaiser Hal, der das aufmerksame, aber stille Wesen seines Gardisten sehr zu schätzen weiß, schon jetzt auf allen Reisen und würde sich wohl auf der Stelle in sein Schwert stürzen, wenn es irgend jemandem gelänge, der geliebten Majestät ein Haar zu krümmen.

|               |              |                     |                        |
|---------------|--------------|---------------------|------------------------|
| <b>MU:</b> 15 | <b>AG:</b> 3 | Stufe: 14           | Alter: 38              |
| <b>KL:</b> 13 | <b>HA:</b> 4 | <b>MR:</b> 17       | Größe: 1,77            |
| <b>CH:</b> 13 | <b>RA:</b> 2 | <b>LE:</b> 79       | Haarfarbe: dunkelbraun |
| <b>GE:</b> 16 | <b>GG:</b> 2 | <b>AE/KE:</b> --    | Augenfarbe: blau       |
| <b>KK:</b> 16 | <b>TA:</b> 1 | <b>AT/PA:</b> 17/16 | (Rapier)               |

#### **Graf Isidor von Norburg**

Der vierzigjährige, braungelockte Isidor ist ein untypischer Vertreter des sewerischen Adels: Er gilt als tolerant und weltoffen, eher dem Rauschkraut als der Jagd und dem Turnierwesen zugetan.

Auch gürtet er nur selten das standesgemäße Langschwert und trägt lieber ein schlankes Rapier, welches er jedoch - so sagt man - während eines langen Aufenthaltes im fernen Vinsalt vortrefflich zu beherrschen lernte.

#### **Baron Ugo Damian von Eschenfurt**

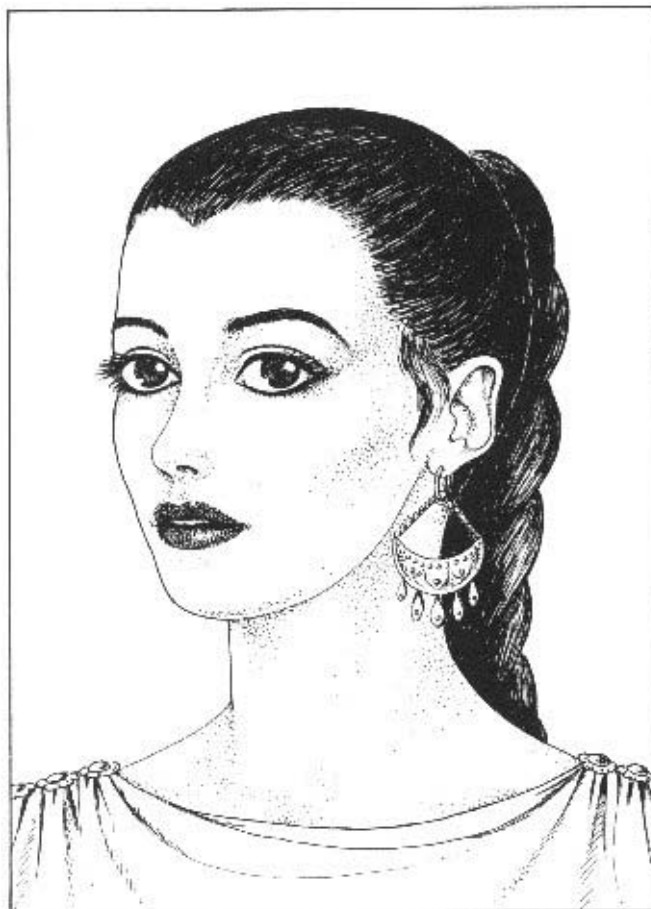
Rote Pausbacken, ein adrett gestutzter Schnurrbart und ein allgegenwärtiges freundliches Lächeln kennzeichnen den dunkelhaarigen Baron, der eine alte Burg in der Nachbarschaft des Ilmensteins bewohnt. Eschenfurt ist ein unglaublich standfester Trinker und ein Mann des Ausgleichs:

„Was es auch sei - es soll nicht länger zwischen uns stehen - prost!“ so lautet einer seiner Lieblingssätze. Dennoch sollte man sich davor hüten, den Baron zu unterschätzen. Wie es sich für einen trinkenden Krieger, der am Leben hängt, gehört, kann er mit einem Schlag stocknüchtern sein, wenn es die Situation erfordert.

#### **Baronin Mirhiban Saba al Kashbah**

Die außerordentlich hübsche Baronin gilt allgemein als intime Freundin der Gräfin von Ilmenstein. Wie es heißt, steht der Novadi ständig ein Zimmer im Schloß zur Verfügung. Boshafte Zungen behaupten, die Baronin hätte das

Lehen, das ihr vor zwei Jahren von der Gräfin übereignet wurde, vor allem ihrem rahjagefälligen Äußeren und ihrer begnadeten Tanzkunst zu verdanken.



|               |              |                     |                         |
|---------------|--------------|---------------------|-------------------------|
| <b>MU:</b> 13 | <b>AG:</b> 4 | Stufe: 8            | Alter: 21               |
| <b>KL:</b> 12 | <b>HA:</b> 6 | <b>MR:</b> 3        | Größe: 1,65             |
| <b>CH:</b> 16 | <b>RA:</b> 5 | <b>LE:</b> 52       | Haarfarbe: schwarz      |
| <b>GE:</b> 14 | <b>GG:</b> 2 | <b>AE/KE:</b> --    | Augenfarbe: dunkelbraun |
| <b>KK:</b> 12 | <b>TA:</b> 5 | <b>AT/PA:</b> 13/12 | (Säbel)                 |

#### **Zweiter Hofmagus Magister Chiranor Feyamun**

Chiranor wurde erst kürzlich - und auf eigene Empfehlung - in den Kreis der Hofmagici berufen. Den gelegentlich ein wenig zerstreut wirkenden Magister zeichnet vor allem seine Fähigkeit, personen- und dinggebundene Magie zu erkennen und zu analysieren, aus.

Auch auf dem Felde der Antimagie leistet er Erstaunliches, während seine Bemühungen über eine zaubertätige Beeinflussung des Wetters bisher nicht die erhofften Erfolge gezeitigt haben. Im Moment fühlt er sich in seiner Forschung behindert, da ihn eine starke Leidenschaft für die Praiosgeweihte Lysmina Jannerlo ergriffen hat. Da er dieser Liebe keine Chance einräumt, ist Magister Feyamun derzeit meist düsterer Stimmung und nur allzu leicht geneigt, seinen magischen Kräften in einem zerstörerischen Akt (beispielsweise in einem FULMINICTUS gegen einen Verräter oder Attentäter) freien Lauf zu lassen.

**MU:** 14 **AG:** 0    Stufe: 15    Alter: 52  
**KL:** 19 **HA:** 5    **MR:** 18    Größe: 1,86  
**CH:** 16 **RA:** 1    **LE:** 35    Haarfarbe: schwarz  
**GE:** 11 **GG:** 3    **AE/KE:** 85    Augenfarbe: braun  
**KK:** 9    **TA:** 2    **AT/PA:** 13/13 (Stab)

### **Lysmina Jannerlo, Kaiserliche Hofgeweihte des Götterfürsten**

Lysmina, eine ernste, aber recht gutaussehende Mittdreißigerin, stammt aus einer Familie von Hofgeweihten und fühlt sich schon wegen dieser Tradition dem Kaiserhaus verbunden. Auf Reisen ist es ihre Aufgabe, den Kaiser vor Praios-Lästerern zu bewahren und ihn vor magischen Angriffen auf seine Person zu schützen. Lysminas Verehrung gilt eher dem Amt als der Person des Kaisers, was nicht heißt, daß sie sich je eine Nachlässigkeit zu Schulden kommen ließ.

Zur Zeit verwirrt es sie nicht wenig, daß sie bisweilen zärtliche Blicke des neuen Hofmagus auf sich ruhen sieht, und es macht ihr zu schaffen, daß sie diese Blicke einer dem Prajos so fern stehenden Person keineswegs als unangenehm empfindet.

**MU:** 15 **AG:** 3    Stufe: 14    Alter: 35  
**KL:** 13 **HA:** 4    **MR:** 17    Größe: 1,75  
**CH:** 14 **RA:** 2    **LE:** 39    Haarfarbe: blond  
**GE:** 15 **GG:** 2    **AE/KE:** 48    Augenfarbe: blau  
**KK:** 16 **TA:** 1    **AT/PA:** 17/16 (Streitkolben)

### **Seine Majestät, Kaiser Hal**

Der Kaiser ist in der Box „Das Land des Schwarzen Auges“

beschrieben. Da er in diesem Abenteuer weder getötet noch verletzt werden soll, wird auf eine Angabe seiner Werte verzichtet.

### **Weitere Gäste auf dem Fest**

(Falls Sie bei der Beschreibung des Balls noch ein paar Namen fallenlassen wollen, können Sie sich aus der folgenden Liste bedienen, die Sie natürlich noch nach Herzenslust erweitern können):

**Markgraf Golambes von Gareth-Streitzig**, weißblond, gutaussehend. Der junge Markgraf der mittelreichischen Provinz Trollzacken hält sich eher zufällig in Ilmenstein auf  
**Graf Wahnfried von Ask**, 35, blond, gutaussehend und offenbar wohlhabend

**Gräfin von Saisweiler-Jolinen** Ende 20, rotblond, etwas mollig, bescheiden gekleidet

**Prinzessin Tsaiane Ouveinstainm** jung, blond, schlank, hübsch

**Baronin** Elida v. Wosna, 35, resolut, blond, bäuerlich

### **Baronin Illiane und Baron Vitus von Persanzig**

Baronin Illiane 25, hellblond, viele kleine Zöpfe, rotes Kleid nach neuester Vinsalter Mode: atemberaubendes Dekollete, Baron Vitus Ende vierzig, dunkelblond, unscheinbar

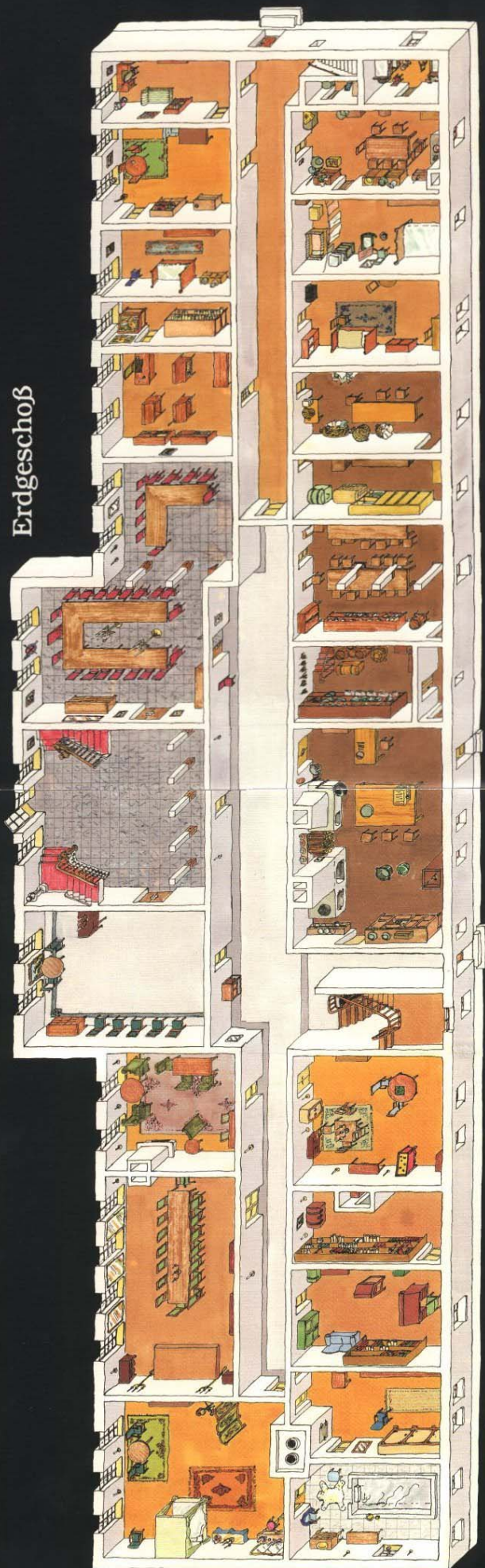
### **Baron Ramon v. Firunshag und Baronin Nadescha.**

Hübsches Paar von Mittdreißigern, beide dunkelblond  
**Freifrau von Illumin:** 40, groß, dick, dunkel, rotgesichtig, cholerische Ausstrahlung

**Jurgo Prinseneck:** 30, dunkelblonde Locken, Halstuch, elegante Erscheinung, Freifrau von Illumins Sekretär



Erdgeschoß



Schloß Ilmenstein

Erbaut von Meister  
Ugo Hundhosen  
in den Jahren  
920 - 923 n. B.F.

Erste Etage

