

DER RUF DES MITTWAALDS



BOSPARANES EUNT. SIHA

Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

DER RUF DES MITTWAALDS



VLISSES SPIELE

BOSSPARANES
EWNT. S14A



REDAKTION

EEVIE DEMİRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

SARAH MAIER, KRISTINA PFLUGMACHER

COVERBILD

LORENA LAMMER

LAYOUT

CHRISTIAN LÖNSING

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

TRISTAN DEPECKE, ANJA DI PAOLO, ROBIN JANP,
LORENA LAMMER, JAPINA ROBBEN, VERENA SCHNEIDER,
MIA STEINGRÄBER

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken
der Significant GbR. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.

Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,

Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem
oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses
Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2015

ISBN 978-3-95752-169-9



DER RUF DES MITTWAALDS

EINE KURZKAMPAGNE IN DEN DUNKLEN ZEITEN

ENTSTANDEN IM P-SEMINAR
„ERSTELLUNG EINER PUBLIKATION FÜR EIN PEN-AND-PAPER-ROLLENSPIEL“
AM ERASMUS-GRASSER-GYMNASIUM MÜNCHEN.

SEMINARLEITUNG/KONZEPTION/REDAKTION
JAN LIEDTKE

WALDESAHNUNG

MIT TEXTEN VON MORITZ EL-BANNA, KAI HAAK, MAXIMILIAN HONMANN, LUKAS KREUZ,
JAN LIEDTKE, MARTIN LUDERSCHMID, TIMO MATZEN, ROBERT MÖBEL,
YANNICK POLIANDRI UND GERHARD SCHWAB

WALDESLÜHEN

MIT TEXTEN VON KAI HAAK, MAXIMILIAN HONMANN, LUKAS KREUZ, JAN LIEDTKE,
MARTIN LUDERSCHMID, ROBERT MÖBEL UND GERHARD SCHWAB

WALDESDUNKEL

MIT TEXTEN VON MAXIMILIAN HONMANN, JAN LIEDTKE UND MARIE MÖPKEMEYER

MIT DANK AN DANIEL SIMON RICHTER FÜR ANLEITUNG, MARIE MÖPKEMEYER FÜR EIN
WACHES AUGE UND EINE FLIPKE FEDER, FRANZ JANSON FÜR RECHTE HELDEN UND ALLE
AUTOREN DER BOX **DIE DUNKLEN ZEITEN** FÜR DEN PHANTASTISCHEN HINTERGRUND.



İNHALT

VORWORT 5

WALDESAHNUNG 6

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK..... 6

ES GEHT LOS 7

IM SCHATTEN DES OLYKEUMS..... 10

AUF DEM KÄISERFORUM 14

DAS ELENDSVIERTEL HALDURIAS 17

MENTULAS ORGIE 22

IM PALAST DES HORAS..... 29

DRAMATIS PERSONAE..... 33

WALDESGLÜHEN 36

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK..... 36

DER WEG INS ABENTEUER..... 36

KONSPIRATIVE TREFFEN..... 42

BRANDSTIFTER! 50

DOPPELTES SPIEL..... 54

DRAMATIS PERSONAE ET LOCİ..... 59

WALDESDUNKEL 65

ES GEHT LOS 65

DIE ERSTE VERTRAUENSPROBE 67

DIE PESTILENTIA PESTIFERA DAİMONICIS 69

DAS ANFÜHRER-PROBLEM 74

DAS FINALE..... 75

DRAMATIS PERSONAE..... 78

SPIELFERTIGE HELDEN 84

GALEANA SOVERANUS,

ZEPSORIN AUS DEM HORASIAT..... 84

AURENTIAN BOSPARANUS,

PRÄTORIANER AUS BOSPARAN 85

MARSILIA DIE UNBARMHERZIGE,

GEWEIHTE RECHTSWAHRERIN AUS GARETIA..... 86

HYDRONIVS,

MAGIER AUS DEN PORDMARKEN..... 87



VORWORT

Es war im Frühling 2011, als ein alter Freund und Weggefährte in der Welt von **Das Schwarze Auge** mit dem Vorschlag für ein ungewöhnliches Projekt an uns herantrat.

Jan Liedtke war Lehrer am renommierten Erasmus-Grasser-Gymnasium in München geworden und hatte die Idee für das sogenannte P-Seminar, in dem die Schüler in die Berufswelt hineinschnuppern sollten, Text- und Verlagsarbeit in den Mittelpunkt zu stellen: Die Schüler selbst sollten ein Produkt für **Das Schwarze Auge** entwickeln und ausarbeiten.

Ich reiste nach München, um die Eckdaten für ein solches Projekt zu besprechen und herauszufinden, wie wir als Verlag dabei helfen konnten, ein derartiges – für uns völlig neues – Projekt umzusetzen. Schnell waren wir uns einig und so startete im September 2011 das P-Seminar „*Erstellung einer Publikation für ein Pen-und-Paper-Rollenspiel*“ mit neun aufgeweckten Schülern der Jahrgangsstufe 11.

Zu Beginn des Seminars stellte ich in München den Schülern **Ulisses Spiele** und **Das Schwarze Auge** aus Sicht des Verlages vor, erläuterte unsere Erwartungen an das Projekt und beantwortete die Fragen, die sich aus dieser Vorstellung ergaben. Schnell stellte sich heraus, dass einige der Beteiligten bislang nur von **Das Schwarze Auge** gehört hatten, es selbst aber nie gespielt hatten. Und jeder, der schon eine Weile in Aventurien heimisch ist, weiß, dass die schiere Menge an Material – seien es Regeln oder Hintergrundinformationen – immens ist und enorm einschüchternd wirken kann. So entschieden wir gemeinsam, dass wir das Projekt in den **Dunklen Zeiten** ansiedeln würden. In diesem Setting war die Menge an Material, dass die Schüler würden lesen müssen, um mit ihrer Arbeit zu beginnen, verhältnismäßig überschaubar. Und weil wir die Arbeit der Schüler gerne auch publizieren wollten, kamen wir überein, ein Abenteuer erstellen zu lassen. Es sollte kaum zu größeren Abstimmungsproblemen im aventurischen Hintergrund kommen, wenn sich dieses in der turbulenten Epoche der **Dunklen Zeiten** bewegte.

In Verlaufe der nächsten Wochen erarbeiteten die Schüler unter der kundigen Anleitung von Jan ein Exposé. Ich hatte das Vergnügen, frische und innovative Ansätze lesen zu dürfen, die sich sehr auf die Geschichte der klassischen Antike stützte, dabei aber auch die aufregenden Elemente moderner Fernsehserien oder Computerspiele miteinbezog. Schnell wurde klar, dass die unterschiedlichen Schauplätze, Figuren und Szenen, die den Schülern vorschwebten, sich eher in Form einer kurzen Kampagne mit mehreren Szenarien umsetzen lassen würden.

Hier kam ich immer wieder ins Spiel, denn um die Aspekte der Verlagsarbeit zu vermitteln, erstellte ich zu jedem Entwurf und zu jeder Ausarbeitung der Schüler ein umfangreich lektoriertes und mit Anmerkungen versehenes Dokument, das als weitere Arbeitsgrundlage dienen konnte.

Jan und ich waren durchweg von der Qualität der Texte und vor allem von der Originalität der Ideen angetan. Man darf dabei vor allem nicht vergessen, dass die Schüler nicht die Gelegenheit hatten en bloc an dem Projekt zu arbeiten, sondern, dass sie jeweils nur wenige Stunden pro Woche dafür zur Verfügung hatten. Auch andere Seminare – ganz abgesehen vom Schulalltag mit all seinen Anforderungen – galt es zu bewältigen. Und natürlich stellte sich auch heraus, dass einige die Arbeit mit Texten (sei es bei der Recherche oder bei der Erstellung) deutlich besser lag als anderen. Dafür konnten die anderen Schüler ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen, sei es als Zeichner für Pläne, Artefakte oder Personen, als Komponisten für einen eigenen Soundtrack oder als Entwickler von kleineren Trailern, die man im Netz hätte verwenden können. Die schiere Menge an Ideen, die uns vorgelegt wurden, war beeindruckend. Und amüsanterweise war das Finden eines Titels am heftigsten diskutiert, es dauerte lange, bis aus „das P-Seminar“ auch in den Köpfen der Schüler schließlich **Der Ruf des Mittwalds** wurde.

Der letzte Schliff, vor allem, was Werte und Regelmechanismen angeht, fand dann bei uns im Verlag statt, wobei wir hier vor allem Marie Mönkemeyer für ihren Einsatz danken wollen. Und selbst wenn sich im vorliegenden Band nicht alle Ideen wiederfinden, glauben wir mit Fug und Recht behaupten zu können, dass das Projekt ein voller Erfolg gewesen ist. Es hat Spaß gemacht und den Schülern einen konkreten Einblick in das Feld der Verlagsarbeit mit allen Aspekten gegeben: Termindruck, Abstimmungsschleifen, Kritik, Quellenrecherche, Textarbeit, und vieles mehr.

Ich jedenfalls kann für uns Projektleiter sagen, dass wir sehr viel Freude bei der Arbeit hatten und wir hoffen, dass das Ergebnis sich auch in den Augen der geneigten Leserschaft sehen lassen kann. Selbst wenn nochmal zwei Jahre vergehen müssten, bis wir tatsächlich unser Versprechen einlösen konnten, das Ergebnis des P-Seminars der gesamten Spielerschaft von **Das Schwarze Auge** in gedruckter Form zu präsentieren.

Wir glauben, dass die Schüler gute und ganze Arbeit geleistet haben und wollen damit vor allem ihnen Danke sagen.

Daniel Simon Richter,
Oberhausen im Januar 2015

WALDESAHNUNG

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Helden stehen in Diensten von *Gaius Burianus*, einem aufstrebenden bosparanischen Lokalpolitiker, der sich um eine Statthalterschaft im Herzogtum Garetia beworben hat, und dem gerade in der heißen Phase des „Wahlkampfes“, d.h. kurz bevor der Horas bzw. die horaskaiserliche Palastbürokratie über die Besetzung dieses Amtes entscheidet, eine Reihe seiner manchmal mehr, manchmal weniger legalen Einnahmequellen ausfallen, und das just als er a) einen untadeligen Ruf und b) große Mengen an „Wahlkampfmitteln“, also Bestechungsgeldern, benötigt. Er bittet die Helden, diese Probleme aus der Welt zu schaffen und nennt den Helden drei verschiedene Problemherde. Die Spieler können alle Handlungslinien vollständig ausspielen oder nur eine oder beliebig kombinieren.

Die Problemherde sind:

- Gladiatoren des Gaius Burianus wurden vor einem wichtigen Kampf am gestrigen Abend im Schatten des Olrukeums im Calceus-Viertel überfallen und so übel zugerichtet, dass sie am nächsten Tag nicht kampffähig waren und Gladiatoren einer anderen Schule als Ersatzkämpfer einspringen mussten. Damit ging dem Ludus, der Gladiatorenschule des Burianus, eine Menge Geld durch die Lappen, dazu kommt die Tatsache, dass die Levthanarien, die traditionell von aufwändigen Gladiatorenspielen geprägte Festwoche zu Ehren des Mannwidders Levthan, damit ohne Beteiligung der Gladiatoren des Burianus zu Ende gehen.

- Fast schlimmer aber ist der beschädigte Ruf der Gladiatorenschule und ihres Besitzers, deren Gladiatoren sich offenbar nicht einmal gegen Gassenschläger zur Wehr setzen können, ein Gerücht, das sich seit gestern Abend wie ein Lauffeuer in der Stadt verbreitet. Ein anderes Gerücht besagt sogar, die Gladiatoren wären vor dem Kampf betrunken gewesen, offenbar hätte Burianus seine Gladiatoren nicht unter Kontrolle. Solche Gerüchte sind besonders gefährlich, denn wie soll man jemandem eine Provinz anvertrauen, der nicht einmal die eigenen Sklaven im Griff hat? Als Ursprung dieser rufschädigenden Gerüchte hat Burianus die Kaiserforen ausgemacht und er möchte, dass sie enden. Umgehend.

- Beunruhigend ist auch, dass die letzte Lieferung der Einnahmen aus dem Rauschkrauthandel in Haldurias, den Burianus zu Ehren und im Namen Raias betreibt, ausbleibt. Sein Kontaktmann Vesotus ist nicht aufgetaucht und auch eine erste Suche durch Söldlinge hat Vesotus nicht zu Tage gefördert.

Sollte sich die Gruppe entscheiden, die Überfälle auf die Gladiatoren des Familienoberhaupts zu untersuchen, wird sie darauf hingewiesen, dass es hilfreich sein könnte, die Subterraneae (Kellergewölbe) des Olrukeums, der Arena des Olruck-Horas, zu besuchen, wo die Gladiatoren vor dem eigentlich

heute geplanten Kampf untergebracht waren, und mit dem Lanisto, dem Gladiatorentainer des Burianus, über die Überfälle zu sprechen.

Erwähnenswert bei der Beschreibung des Weges durch die labyrinthischen Gewölbe (entweder bereits auf dem Weg zum Gespräch mit dem Lanisto, spätestens auf dem Weg zu dem Gladiatoren) sind die Vielfalt an Waffen und Ausrüstung, die dunklen Zellenlöcher, hinter denen Gladiatoren wie Raubtiere im Käfig schwerbewaffnet und in prächtig verzierten Prunkrüstungen auf ihren Einsatz warten, während vor den Gittern Söldlinge und Legionäre darüber wachen, dass niemand die „Götter der Arena“ vor dem Auftritt stört oder etwaige Bestechungsversuche vornimmt. Falls die Gruppe sich entscheidet, mit den Gladiatoren zu reden, stellt sich heraus, dass diese an einem Gottesdienst im Levthan-Tempel teilgenommen haben, wie es vor einem Kampf anlässlich der Levthanarien gute Sitte ist; sie haben sich also nicht heillos betrunken, allerdings lässt die heftige Wirkung des Tempelweins auf einen Giftanschlag (möglicherweise mit Boronwein oder einem anderen Schlafmittel) schließen. Auch seien die Angreifer nicht etwa Gassenschläger, sondern echte Gladiatoren gewesen, weil einer von ihnen ein auffälliges Rüstungsteil getragen habe, das die Helden beim Gang durch die Gewölbe kurz vorher am Leib eines kampfbereiten Gladiators gesehen haben! Die Helden stehen also unter Zeitdruck, sich Zugang zur bewachten Cella eines möglicherweise sehr leistungsfähigen Gladiators zu verschaffen, um den Namen seines Auftraggebers von ihm zu erfahren, da er möglicherweise bereits in einer halben Stunde (dann findet der Kampf statt) tot im Staub der Arena liegt und niemandem mehr irgendetwas sagen kann.

Ob die Helden es schaffen, einen der ihren in der Arena gegen den Gladiator antreten zu lassen oder von den Lippen des Sterbenden nach dem Kampf ein geröcheltes Geständnis zu erpressen: Der Gladiator lässt der Gruppe schließlich einen Namen zukommen.

Wenn die Helden beschließen, herauszufinden, wer oder was hinter dem Rufmord gegen Burianus steckt, sollten sie zu dem Entschluss kommen, dass dies am besten auf den Kaiserforen möglich ist, wo täglich die absonderlichsten Reden geschwungen werden und wo jeder frei reden darf, sofern er nicht gegen den Horas lästert (oder zu unflätige Lästerungen gegen sehr populäre Götter ausstößt). Beim Schlendern über die Kaiserforen sticht ihnen eine von einer Schar Menschen umgebene Person ins Auge, die sichtlich aufgeregt etwas erzählt. Bei näherem Hinhören handelt es sich um Geschichten über Burianus und unglaubliche Abscheulichkeiten, die dieser begangen haben soll. Die Helden können den Redner öffentlich

konfrontieren, traditionell geschieht dies in Form eines Redewettstreits. Ihn anzugreifen und/oder zu töten würde aber die Marktwächter auf den Plan rufen, immerhin frevelt der Mann weder gegen den Horas noch gegen die Götter.

Auch an dieser Stelle erhalten die Spieler Informationen, wenn es ihnen irgendwie gelingt, des Redners habhaft zu werden.

Wenn die Gruppe sich entscheidet, im Elendsviertel Haldurias nach dem Kontaktmann des Burianus zu recherchieren, können sie sich nach einiger Zeit unter Einsatz von Drohungen und Bestechung zu Vesotus durchfragen, der natürlich total verzweifelt ist und vor den Helden flüchtet, weil er fürchtet, sie kämen, um ihn wegen Unterschlagung des Geldes von Burianus als abschreckendes Beispiel zu töten. Vesotus gibt preis, dass kein Rauschkraut mehr ankommt, offenbar sei sein Lieferant ermordet worden und irgendjemand hat das bereits vorfinanzierte Rauschkraut entwendet. Vesotus verspricht, den Helden am nächsten Tag mehr Infos geben zu können, er habe sich nur deswegen nicht bei Burianus gemeldet, weil der ihm nicht geglaubt hätte, wenn er ohne Beweise gekommen wäre. Anstatt Vesotus erscheint am nächsten Tag aber nur ein Gassenjunge (den Vesotus beauftragt hat, die Helden zu informieren, wenn ihm etwas zustoße), der erzählt, dass er gesehen habe, wie Vesotus verschleppt wurde. Die Helden folgen der Spur und befreien ihn aus den Klauen einer verfeindeten Bande, die einen Tipp bekommen hat, wo sie den für Vesotus bestimmten Rauschkrautvorrat finden könne und die auch den Rauschkrautsmuggler, der das Rauschkraut in die Stadt gebracht hat, auf dem Gewissen hat.

Von diesen erhalten die Helden nach dem Kampf die benötigten Informationen.

Alle Informationen weisen auf eine konzertierte Aktion eines Mitbewerbers um die Statthalterschaft in Garetia, des Patriziers *Movertus Mentula* hin. Bedauerlicherweise benötigt man stichfeste Beweise, idealerweise ein Auftragsschreiben Mentulas, da allein das Wort eines angeheuerten Lohnredners oder einiger Straßenschläger (oder eines Gladiators, falls er noch lebt) nicht viel zählt für die horaskaiserliche Verwaltung.



Gaius Burianus

Ein heimliches Eindringen ins Haus Mentulas ermöglicht entweder die Gefangennahme eines Kuriers, der ein geheimes Schreiben überbringt, in dem die nächste Intrige des Mentula beschrieben ist, oder das Vorfinden eines solchen Schreibens im natürlich abgesicherten Arbeitszimmer des Mentula. Sobald die Helden etwas schriftlich haben, ist Burianus in der Lage, Mentula zum Rückzug seiner Kandidatur zu zwingen und den begehrten Statthalterposten für sich zu gewinnen.

ES GEHT LOS

DAS SYMPOSION

Das Abenteuer beginnt für die Helden im Hause des Burianus (s. Kasten), wohin dieser sie geladen hat, um sie um ihre Hilfe zu bitten. Halten Sie sich nicht lange mit der Frage auf, wie Burianus überhaupt auf die Helden gekommen ist, sondern stellen Sie Beziehungen zu den Charakterhintergründen der Helden her: Ein Held aus der bosparanischen Oberschicht wird Burianus von anderen gesellschaftlichen Anlässen kennen, ein Legionär oder Prätorianer kann sich an eine gemeinsame Zeit beim Militär erinnern, Helden aus der Unterschicht werden in irgendeiner Kaschemme von einem Sklaven von Burianus mit der Aussicht auf gutes Gold gelockt worden sein. Als Ausweis für die Redlichkeit des Burianus mag die Tatsache gelten, dass es sich bei dieser Einladung um ein Symposium,

also ein Trinkgelage zu Ehren der Göttin Raia handelt, auf dass die feine Gesellschaft Bosparans seit Wochen mit freudiger Erwartung schaut. Entsprechend prominent liest sich die Gästeliste (siehe **Die Gäste des Symposiums**).

An leiblichen Genüssen mangelt es den Gästen gewiss nicht, im Gegenteil: Burianus hat keine Kosten und Mühen gescheut, um seinen Gästen jegliche Delikatessen zu bieten. Zusätzlich gibt es Purpurmohn, natürlich nur den reinen.

Der Hausherr lässt noch auf sich warten, das ist auch nicht unhöflich, sondern gehört zur bosparanischen Konvention: Der Hausherr lässt die Gäste erst einmal ankommen und sich schonmal in Feierlaune bringen, während von ihm selber erwartet wird, sich noch der Arbeit und nicht dem Vergnügen zu widmen; im Prinzip handelt es sich um eine Demutsgeste des

Hausherren, der sich, anders als seine Gäste, noch nicht der Freizeitgestaltung widmen kann. Im Haus des Burianus können Sie den Helden also ruhig etwas Zeit lassen, sich mit grauem oder purpurnem Mohn zu amüsieren, einander kennenzulernen, wenn die Gruppe einander noch nicht kennt, oder mit den bosparanischen Honoratioren einige Becher Wein zu trinken. Allerdings wird das Symposion im Hause des Burianus eher gesittet ablaufen, um einen Kontrapunkt zur Orgie des Mentula am Ende des Abenteuers zu bieten. Wenn Sie der Meinung sind, dass Ihre Spieler sich genug vergnügt haben, wird sie einer der Sklaven ansprechen und ihnen mitteilen, dass sein Herr sie gerne alleine sprechen würde. Er wird sie auch ohne Umschweife in Burianus' Arbeitszimmer bringen, wo dieser schon auf sie wartet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr werdet von dem Sklaven durch einige Flure geführt, bis ihr in einen großen Raum kommt, in dem sich auf einem Ebenholztisch und in einem Regal aus stark duftendem Zyklopedernholz Schriftrollen stapeln. Die terrakottafarbenen Wände zeigen leuchtend bunte Szenen der Pferdedressur, aber auch immer wieder Szenen, in denen junge Männer gegen Stiere kämpfen. Auf einem einfachen Klappstuhl mit Armlehnen, die Stutenköpfen nachempfunden sind, wartet bereits ein junger Patrizier auf euch, der sich, als er euch erblickt, erhebt und mit freudigem Ausdruck auf euch zu kommt und sich euch als Gaius Burianus vorstellt: „Willkommen! Ihr seht mir aus wie Leute, die mir bei einem kleinen Problem helfen können.“

Burianus wird den Helden erklären, dass er von seiner Göttin den Auftrag bekommen hat, sich um den Posten als Statthalter in Trakenau zu bewerben, den er als guter Gläubiger natürlich um jeden Preis erfüllen will, und er bis jetzt auch ganz gute Chancen hat, aber:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Jemand sabotiert meine politische Karriere und meine Unternehmungen: Die Einnahmen aus meinem Rauschkrauthandel, den ich in Haldurias betreiben lasse, werden mir vorenthalten. Auf den Marktplätzen wird schlecht über mich geredet. Dann wurden auch noch meine Gladiatoren heute Abend vor ihrem großen Kampf anlässlich der Levthanarien kampfunfähig geschlagen. Ich wäre euch dankbar, wenn ihr euch darum kümmern könntet, dass diese ... unangenehmen Geschichten aufhören. Natürlich werde ich mich entsprechend erkenntlich zeigen.“

Die Belohnung sollte hoch genug sein, dass die Helden zustimmen, den Auftrag anzunehmen. Burianus wird angesichts

der Situation auch mit sich handeln lassen. Die Belohnung, die Burianus anbieten kann, orientiert sich an den Ambitionen der Helden: Sind sie politisch engagiert, kann Burianus den Einstieg ins Bosparaner Politikleben erleichtern, indem er die Helden wichtigen Persönlichkeiten vorstellt (z.B. Quintus Sellae). Sind die Helden eher an Ländereien interessiert, kann Burianus bei schneller und sauberer Erledigung auch hier eventuell etwas tun. Natürlich sind auch monetäre Belohnungen möglich.

Die Helden erhalten auf Nachfrage folgende Informationen zu den Ereignissen, die Burianus beunruhigen:

- Gladiatoren: „Meine besten Gladiatoren wurden vorhin auf dem Weg zum Olukeum brutal zusammengeschlagen, so dass sie morgen früh nicht kämpfen können. Abgesehen davon, dass mich das einiges an Geld kostet, ist es schädlich für meinen Ruf, da somit die Levthanarien ohne Beteiligung meinerseits zu Ende gehen werden. Bitte findet heraus, wer es gewagt hat, meine Gladiatoren dermaßen zuzurichten. Am besten sprecht ihr erst einmal mit dem Lanisto im Olukeum. Er kann euch auch zu den Gladiatoren bringen lassen.“

- Gerüchte: „Außerdem mache ich mich zum Gespött ganz Bosparans, wenn herauskommt, dass meine Gladiatoren sich von Gossenschlägern verprügeln lassen. Auf den Märkten um die Kaiserforen machen derartige Gerüchte bereits die Runde, und das so kurz, nachdem das überhaupt passiert ist.“

- Rauschkraut: „Zu Ehren Raias habe ich die armen Seelen von Haldurias unter meine Fittiche genommen und Bandenkriege um den Rauschkrauthandel dort beendet, indem ich alleine dort Purpurnmohn unter dem Einkaufspreis verkaufe, was mir die Loyalität der Menschen dort sichert. Leider gibt es offenbar nach wie vor einige, die der Meinung sind, ich mache ihnen damit den Markt kaputt, und mir das nachtragen. Wie auch immer, seit einiger Zeit lässt sich Vesotus, mein verlängerter Arm in Haldurias, nicht mehr blicken und nicht kontaktieren, um die Einnahmen abzuliefern. Versteht mich nicht falsch, es geht mir nicht ums Geld, ich zahle ja sowieso drauf bei der ganzen Angelegenheit, aber ich wüsste einfach gerne, was los ist.“

- Gründe für die Bewerbung: „Es war auf einem Symposion wie diesem vor einigen Monaten zu fortgeschrittener Stunde. Ich hatte dem Purpurnmohn bereits kräftig zugesprochen, als mir plötzlich meine Göttin erschien. Sie wies mich an, mich um die Präfektur von Trakenau in der Provinz Garetia zu bemühen, um die Differenzen zwischen den Garetiern und uns Bosparanern beizulegen und raiagefällige Harmonie zu stiften. Dieser unnötige Zwist hält schon viel zu lange an, es muss endlich jemand den Statthalterposten nicht aus reiner Profitgier wahrnehmen! Damit wird der Hass eher angeheizt als beigelegt. Mir kommt es auf den Willen Raias an und nicht auf das Geld, und Raia geht es um die Menschen.“

Anschließend begleitet Burianus die Helden zurück zum Symposion, wo er sich endlich seinen Gästen widmen und Werbung für seine Wahl zum Präfekten machen wird, nicht

ohne den Helden vorher zu versichern, dass sie ab sofort jederzeit in seinem Haus willkommen sind. Abschließend bittet er sie, sich noch am selben Abend den Untersuchungen zu widmen, zumal der Überfall auf die Gladiatoren erst wenige Stunden her ist.

WICHTIGE GÄSTE DES SYMPOSIONS

QUINTIUS SELLAE

Er ist als Comes Privatae Largitionis einer der wichtigsten Berater des Horas. Als gebürtiger Sellae aus einer der angesehensten Familien Bosparans stammend, übt er viel Einfluss auf die Politik des greisen Yarum-Horas aus, da er aufgrund seiner unbestrittenen politischen Fähigkeiten von diesem zum Cancellarius berufen wurde. Daher ist er auch mit Intrigenspielen bestens vertraut und findet sich am Hof perfekt zu recht. Er selbst hat schon fast vierzig Sommer gesehen, verfügt also über genug Erfahrung, sich nicht allzu leicht hinter Licht führen zu lassen, was es seinem Gastgeber schwer machen sollte, seine Pläne schnell zu verwirklichen. Quintius hat braunes, leicht ergrautes Haar, das er kurz geschnitten trägt. Markant ragt aus seinem Gesicht seine große hakenförmige Nase hervor und auch sein scharf geschnittenes Gesicht trägt dazu bei, dass er bei seinem Gegenüber meist einen starken, oft von Respekt geprägten Eindruck hinterlässt. Zudem tritt er immer selbstbewusst auf, was wohl seinem sozialen Status geschuldet ist. Quintius ist nicht nur generell der wichtigste Mann hier, sondern auch für Burianus von besonderer Bedeutung, weil er einer der Hauptentscheider in der Frage ist, wer neuer Präfekt von Trakenau wird. Natürlich wird er, so die Helden ihn in ein Gespräch verwickeln können (was gar nicht so unwahrscheinlich ist, weil die Atmosphäre entspannt ist und Quintius sich den Gästen des Burianus gegenüber höflich, nötigenfalls sogar „volksnah“ zeigen wird), nicht über so langweilige Gegenstände wie Personalpolitik reden. Vielmehr wird er den brandaktuellen Klatsch thematisieren, dass Burianus' Gladiatoren von Gassenschlägern verprügelt wurden, was nicht nur ein bezeichnendes Licht auf deren Qualität werfe, sondern auch ein schwerer Schlag für die Levthanarien, die Spiele zu Ehren des Gottes Levthanarius (oder Levthan), sei. Mag sein, dass ihn dieses Spezialwissen bei den Helden verdächtig macht, aber Quintius ist einfach nur hervorragend informiert, weil er natürlich stets Leute auf dem Kaiserforum hat, die dort die neuesten Nachrichten anhören und ihm zu tragen. Daher wird er sogar einige der Gerüchte kennen, die Piapercus in Umlauf setzt, aber vermutlich zu höflich sein, sie in diesem Kreis wiederzugeben.

GALIAN UND LUCIA MORMORA

Galian trägt seine dunklen Haare militärisch kurz, während sein kurzer Bart auf den Betrachter recht ungepflegt wirkt, was ihn häufig älter als die dreißig Jahre, die er ist, wirken lässt. Mit seiner Körpergröße von knapp zwei Schritt und seinem muskelbepackten Körper ist er eine respekterregende Erscheinung.

Er ist Decurio der Prätorianergarde und damit eine Leibwache des Horas. Galian ist ein Kleingeist, der kaum vorausplant; alles, was er erreicht hat, ist ihm durch die Hand seiner Eltern zugefallen, die von der Ausbildung bis zur Heirat fast alles organisierten. Galian ist mit der Zunge und erst recht mit dem Schwert meist schneller, als mit dem Kopf, sodass er sich oft schnell in so manche vertrackte Situation befördert, die er häufig durch Duelle zu lösen gedenkt, die er obendrein wegen seiner Fähigkeiten auch noch stets gewonnen hat. Wie man der Begierde, mit der er dem Purpurmohn zuspricht, entnehmen kann, ist er rauschkrautabhängig, was den Helden auch auffallen wird, wenn sie genauer auf Galian achten. Bei dem Symposion ist er mit seiner Frau Lucia, die mit dieser Art von Vergnügen wenig anfangen kann und alleine und etwas verloren herumsteht.

Lucia ist bedeutend kleiner als ihr Mann und auch sonst selbst für eine Frau eine zierliche Erscheinung. Lucia ist fünf Jahre jünger als ihr Mann, aber der Altersunterschied ist verschwindend gering im Vergleich zu dem Unterschied in ihren Interessen. Aus einer wohlhabenden Kaufmannsfamilie stammend, wurde sie von ihren Eltern mit Galian verheiratet. Mit seiner Vorliebe für Rauschkraut kann sie wenig anfangen, und auch sonst haben die beiden Eheleute recht wenig gemeinsam.

DAS HAUS DES BURIANUS

Das Bosparaner Stadthaus des Burianus ist, entsprechend dem sozialen Status der Burianiden, ein großzügiges Haus, das, wie auch die meisten anderen bosparanischen Häuser, nach außen relativ unscheinbar ist und nur durch seine ungewöhnliche Höhe von zwei Stockwerken auffällt. Erst wenn man in das Innere gelangt, erkennt man das ganze Ausmaß des burianidischen Reichtums: Die Wände sind mit prachtvollen Fresken geschmückt, die sich hauptsächlich mit Raia befassen. Das Areal des Hauses ist aufgeteilt in die Eingangshalle, die sich direkt hinter den mit Raias Symbol geschmückten Türen erstreckt. Im linken Teil des Gebäudes befindet sich der große Festsaal, der von Burianus zu diversen Gelegenheiten genutzt wird, während die Räume auf der rechten Seite Privatbereich sind und Besuchern nicht offen stehen. Die Arbeitsräume des Burianus sind im rückwärtigen Teil des Gebäudes untergebracht. Will ein Gast oder Bewohner des Hauses in einen anderen Teil desselben gelangen, so hat er zwei Möglichkeiten: entweder er nimmt den Weg durch das Haus, oder er durchquert das Atrium, das geschmackvoll angelegt ist. Man findet dort einen kleinen künstlichen Wasserlauf, ein paar Bäume und verschiedene Gräser und Farne, die dem Ganzen das Flair eines meridianischen Urwaldes geben. Der Festsaal ist ebenfalls mit Wandmalereien verziert, die Raia zeigen, wie sie sich beim Gastmahl dem Genuss hingibt.

IM SCHATTEN DES OLRUKEUMS

Das Olrukeum von Bosparan ist für viele Bürger der Ort, um sich anlässlich der Levthanarien mit dem dort gebotenen blutigen Programm vom grauen Alltag abzulenken. Am beliebtesten sind, neben den Exekutionen Verurteilter und dem Kampf wilder Tiere, die sich durch die ganze Nacht bis in den kommenden Morgen (vorausgesetzt, die Helden haben sich unmittelbar von Burianus auf den Weg zur Arena gemacht) ziehenden Gladiatorenkämpfe, an denen die Gladiatoren des Burianus nun leider nicht teilnehmen können. Entsprechend dichtes Gedränge herrscht auf dem Platz vor der Arena, aus dessen fackelerhelltem Inneren das blutgierige Geheul des Pöbels dringt. Doch nur wenige Menschen, zumeist die Todgeweihten, haben die Möglichkeit, die beeindruckenden Gewölbe unter der Arena zu besichtigen: Die Subterraneae des Olrukeums sind eine wahrlich labyrinthische Anordnung von Gängen und Kammern unterhalb der Arena. Die düstere Atmosphäre der Gewölbe ist geprägt vom Gebrüll wilder Tiere, dem Jammern der Verurteilten und den Geräuschen der komplizierten Maschinerie, welche die Aufzüge und Rampen der Arena antreiben.

Dieses Labyrinth erstreckt sich über zwei Ebenen: Auf der oberen Ebene befinden sich die Zellen der Gladiatoren, das Gymnasium, in dem sich die Lanistos aufhalten und ihre Gladiatoren für den Kampf aufwärmen, und die große Rampe in die Arena. Von der schwer bewachten Eingangshalle, die auf den Platz hinter dem Olrukeum führt, gelangt man durch einen Gang direkt zur Rampe, von der ein weiterer Gang zum Zellentrakt führt. Die Zellen sind in drei immer kleiner werdenden und ineinander verschachtelten Halbkreisen angeordnet und werden in der Mitte durch den großen Hauptgang halbiert. Das Gymnasium befindet sich im Zentrum und ist ebenfalls eine große, halbkreisförmige Halle, die von Statuen der Kriegsgötter Kor, Shinxir, Rondra, Belarius und Braziraku flankiert wird. Bei den Zellengängen führt vom äußersten zum mittleren Halbring jeweils nach einem Drittelkreis ein Gang zum Mittleren und von dort zum Innersten nach jedem Achtelkreis. An den westlichen Enden der Zellengänge führen Treppen in die Arena, an den östlichen Enden hinunter zur zweiten Ebene. Hier befinden sich die Sterbe- und Krankenzimmer, in denen sich die Medici aufhalten. Diese Ebene ist eigentlich ein einziger langer Gang, der sich über die ganze Breite der Katakomben von Osten nach Westen erstreckt. Links und rechts davon befinden sich jeweils sechs Kammern, zwischen der dritten und vierten findet sich eine Treppe zum Gymnasium. Eine Treppe am westlichen Ende des Ganges führt auf die erste Ebene zu einer unscheinbaren Gittertür, die in eine Gasse im Calceus-Viertel mündet, und stellt somit einen Hinterausgang dar, durch den die Gefallenen die Arena verlassen.

IN DIE KATAKOMBen

Am Eingang der Katakomben steht ein halbes Dutzend Wächter, die sich über die aktuelle Tagespolitik unterhalten.

Die Wachen werden die Helden fragen, was sie hier wollen, sie aber bei Vorliegen eines Schreibens von Burianus einlassen, nicht ohne ihnen den freundlichen Hinweis zu geben, dass man sich derzeit leicht in den Katakomben verlaufen kann, da der Hauptgang wegen Renovierung gesperrt ist. Auf Nachfrage werden die Helden eine nicht ganz einfache Wegbeschreibung erhalten: „Uuuuh, zu den Lanistos? Durch den Hauptgang wäre es ganz einfach, aber da könnt ihr momentan nicht durch ... Also, ihr betretet den Hauptgang und geht gleich nach rechts, dann nach links, nochmal links, rechts, wieder rechts, bis fast zum Ende, dann links, dann rechts, die Treppe runter, und dann die Treppe in der Mitte nehmen.“ Die Wachen bieten auch an, die Helden gegen eine kleine Spende zu führen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jenseits der großen Eingangshalle betretet ihr den Hauptgang und steht prompt vor einem Holzverhau. Der Hauptgang ist offensichtlich tatsächlich gesperrt. Ihr folgt dem Gang zur Rechten, hier scheinen die Zellen der Gladiatoren zu liegen. Gleich in der ersten Zelle, an der ihr vorbeikommt, scheint es Probleme zu geben, dort wird ein sichtlich nervöser Gladiator von zwei Wächtern an die Wand gekettet. In der nächsten Zelle scheint alles ruhig, doch die beiden Wächter vor der Zellentür beobachten euch argwöhnisch. Schon kommt eine Abzweigung nach links. Ein relativ kurzer und nur spärlich beleuchteter Gang führt euch zu einem weiteren Zellengang, dem ihr nach links folgt. Hier kommt euch nur eine Patrouille entgegen, denn scheinbar sind die Zellen hier nicht belegt. Ihr erblickt einen ähnlichen Verhau wie am Eingang, der den Hauptgang auch in dieser Richtung versperrt, jedoch führt ein Weg nach rechts weiter. Auf dem Weg zu einem weiteren Zellengang seht ihr den Schatten einer Ratte vorbeihuschen. Einen Gang weiter nach rechts seht ihr, wie drei Wachen einen toten Gladiator wegschleifen, sie hinterlassen dabei eine Blutspur, die im Licht der Fackeln fast schwarz erscheint. Über euch ist selbst durch den massiven Stein das dumpfe Wummern tausender begeisterter Zuschauer zu hören, die auf den Rängen ihre Lieblinge im Sand der Arena zum Sieg zu stampfen und zu trommeln suchen. Eine Zelle weiter sitzt ein Gladiator, der gedankenverloren die Klingen seiner goldenen Krallen wetzt. In der letzten Zelle vor dem Ende des Ganges schnarcht jemand lautstark, offenbar völlig unbeeindruckt von der Aussicht, noch heute vor den Göttern zu stehen. Am Fuße der Treppe zur zweiten Kellerebene findet ihr euch am Ende einer lang gestreckten Halle wieder. Aus den davon abzweigenden Räumen erklingen Schmerzensschreie und das dumpfe Stöhnen Sterbender. Die Halle entlang gehend erhascht ihr Blicke in die Separees, in denen Arme

eingerenkt und Wunden genäht werden. In der Mitte der Halle angekommen steigt ihr wieder eine Treppe nach oben und steht im Gymnasium, wo euch schon der Gladiatorentainer, der Lanisto des Burianus, entgegenkommt.

Der Lanisto, *Viridius* mit Namen, ist ein großer, glatzköpfiger Mann mit finsterem Gesicht, der mit einer einfachen Tunika bekleidet ist. Trotz seines grimmigen Gesichtsausdrucks ist er überraschend freundlich. Viridius kann den Helden sagen, dass seine Gladiatoren sich nach dem Überfall letzte Nacht in der Obhut der Heiler befinden. Dazu müssen die Helden nur ein Stockwerk tiefer in den ersten Behandlungsraum rechts der Treppe.

Die tatsächlich übel mit Hieb- und Stichwunden zugerichteten drei Gladiatoren können den Helden erzählen, dass sie an diesem Abend anlässlich der Levthanarien an einem Götterdienst im Levthanarius-Tempel teilgenommen haben und dabei nur einen kleinen Becher Tempelwein getrunken haben. Den Vorwurf, sinnlos betrunken gewesen zu sein, werden sie entrüstet zurückweisen und dabei auch in Viridius einen wortgewaltigen Verteidiger finden. Allerdings werden sie zugeben, dass der Tempelwein ungewöhnlich schwer war und im Kampf durchaus ihre Reaktionen entscheidend verlangsamt habe. In der Tat hat Mentula dafür gesorgt, dass der Tempelwein mit Rauschkraut versetzt war, um die Kampfkraft der Gladiatoren zu schwächen. Auf dem Rückweg seien sie dann von einer Gruppe Unbekannter angegriffen worden, allerdings mitnichten von Straßenschlägern. Aufgrund ihrer Kampfstärke und der Ausrüstung, geben sie ihrer Überzeugung Ausdruck, dass es sich nur um andere Gladiatoren gehandelt haben kann. Nach auffälligen Waffen oder Merkmalen befragt, werden sie sich erinnern, dass einer der Angreifer eine Art goldene Krallen trug.

Bei weiterem Nachbohren (evtl. auf Basis einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe) wird herauskommen, dass es sich in der Tat nur um einen einzelnen Angreifer gehandelt habe, weshalb auch alle Gladiatoren Verletzungen durch dieselbe Waffe aufweisen. An dieser Stelle sollte den Helden klar sein, wen sie als nächstes befragen müssen, denn die goldenen Krallen haben sie schon auf dem Weg zum Lanisto gesehen:

Es handelt sich um die Waffen des Gladiators *Mulco*, der von Mentula nach dem Überfall geschickt als Ersatzmann für die Gladiatoren des Burianus platziert wurde und nun, inzwischen ebenfalls mit Rauschkraut betäubt, einem schnellen, schmerzhaften Tod am kommenden Morgen in der Arena entgeht, was ihm allerdings noch nicht bewusst ist.

MULCO, DER NIVESISCHE GLADIATOR

Mulco hat eigentlich einen völlig anderen Namen, der aber herzlich egal ist. Gladiatoren erhalten als Sklaven ihre Namen durch das Publikum in der Arena und viele überleben nicht lange genug, um sich einen Namen zu erkämpfen. Anders ist es bei Mulco, einem Nivesen vom Stamme der Läskaa-Lie, der schon seit Jahren im Dienste von Movertus Mentula steht. Als Nivese ist Mulco Teil eines Volkes, das völlig im Einklang mit der rauen Natur des hohen Nordens lebt und sich selbst widrigsten Bedingungen anpasst, daher verwundert es nicht, dass er sich auch an die raue Umgangsart in der Arena von Bosparan gewöhnt hat. Mulco ist für einen Nivesen relativ groß gewachsen, aber beileibe kein Riese, sondern eher kompakt, überdurchschnittlich muskulös und trainiert.

Dass Mentula den jungen Nivesen, den er seinerzeit nur wegen seiner flammend roten Haare als Kuriosität erworben hatte, in der festen Absicht ihn bei den Spielen zu Ehren des Braianos an die Löwen zu verfüttern, inzwischen sorgsam zum Gladiator aufgebaut hat und nur zu ausgewählten Anlässen antreten lässt, ist darauf zurückzuführen, dass in diesem erstaunlichen ersten Kampf Mulcos der Löwe den kürzeren zog. Denn Mulco ist selbst ein wildes Tier: Der Religion der Nivesen zufolge sind die Menschen Kinder der Himmelswölfe, was unter anderem ihr Verständnis von Ehre erklärt, demnach ein Nivese, der viel Wild bei der Jagd erbeutet, hohes Ansehen genießt. Da Mulco stets an seiner Herkunft festhält und seine Kultur lebt, ähnelt auch sein Kampfstil dem eines Wolfes, zumal er ein Wolfskind ist, ein Nivese, in dessen Adern das wölfische Erbe seines Volkes noch stark fließt. In der Arena kämpft er mit nichts weiter als ein paar Klingen, die seine Handknöchel verlängern und unmissverständlich an die Klaue eines Wolfes erinnern, was ihm auch seinen Kampfnamen (*„Ich prügeln!“*) eingebracht hat. Zugunsten der Geschwindigkeit und Präzision seiner Hiebe verzichtet er auf jegliche schwere Rüstung, er trägt einzig eine silberne



Viridius

Maske, die das stilisierte Gesicht eines Wolfes zeigt. Seine außergewöhnliche Waffenwahl macht ihn, gepaart mit seiner wölfischen Jähzornigkeit und Wildheit, zu einem Gladiator, der in Bosparan seines Gleichen sucht.

Wenn die Helden, eventuell mit Hilfe von Viridius, Mulcos Zelle ausfindig gemacht haben (hier hilft eine *Orientierungs- oder Gassenwissen*-Probe) bietet sich ihnen folgendes Bild:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Boden seiner Cella liegend, findet ihr Mulco vor, den kampfstarken Gladiator mit den goldenen Krallen und dem flammenden Haar. Er blickt geistesabwesend und mit geweiteteten Pupillen zur schmutzigen Decke hinauf, sein Körper, dessen Muskelmasse sonst an eine Steineiche erinnert, wirkt wie ein schlaffer Sack. Ihr fragt euch unwillkürlich, wie dieser Mann ein würdiger Ersatz für Burianus' Gladiatoren sein kann.

Mulco ist offensichtlich unter Drogen gesetzt worden. Das heißt nicht zwangsläufig, dass er überreißt, dass Mentula ihn opfern will, Mulco ist es gewohnt, diese Droge vor Kämpfen zu konsumieren, um sich zu beruhigen – aber mit dieser starken Wirkung hat er nicht gerechnet. Wenn die Helden versuchen mehr über die Hintergründe des Überfalls auf die Gladiatoren von ihm zu erfahren, wird er trotz des Rauschkrauteinflusses misstrauisch und schnell die Geduld mit den Helden verlieren, abgesehen davon, dass er auch nichts über die Gründe für den Überfall weiß, sondern nur den Auftrag erhalten hat, ihn durchführen zu lassen.

Dass er ein Gladiator ist, der Movertus Mentula gehört, können die Helden auch anderweitig herausfinden, z.B. bei Viridius. Geheimnisse pflegt Mentula nicht mit seinen Gladiatoren zu teilen, so dass Mulco nicht viele Informationen preisgeben kann, die die Helden brauchen können. Allerdings werden intelligente Helden vielleicht erkennen, dass die Tatsache, dass ausgerechnet der selten eingesetzte und bisher wie ein Augapfel gehütete Mulco nun über Nacht als Ersatz für den Gladiator des Burianus eingesetzt wird, und das in einem teuren Kampf gegen einen starken Gegner, den Verdacht nahe legt, dass Mentula sich des unliebsamen Zeugens Mulco rasch entledigen will.

Dem Naturburschen Mulco wird dieser Gedanke nicht unbedingt kommen, sollten die Helden ihn auf dieser Ebene ansprechen, besteht tatsächlich die Chance, dass er ihnen zuhört, sich möglicherweise gar überzeugen lässt und auf etwaige Versuche eingeht, ihn irgendwie vor dem Kampf zu bewahren: Entweder tritt einer der Helden für ihn gegen Mulcos Gegner an oder die Helden schmuggeln Mulco noch vor dem Kampf aus der Arena. Wenn sie ihn, egal wie, zum Mitgehen bewegen, steht Mulco als Zeuge gegen Mentula zur Verfügung.

IN DER ARENA

Nach der Befragung des Lanistos und der Gladiatoren sollten die Helden auf Mulco aufmerksam geworden sein und stehen damit vor mehreren Handlungsalternativen:

- 1) Die Helden sind in der Lage, die nötigen Informationen durch magischen Zwang von Mulco zu erpressen. Dessen niedrige Magieresistenz macht dies vorstellbar, damit haben sie aber noch keinen Zeugen.
- 2) Sie ersetzen Mulcos Gegner, treten Mulco in der Arena gegenüber und prügeln die Informationen, die sie brauchen, vor Publikum aus ihm heraus.
- 3) Sie überzeugen Mulco, nicht zu kämpfen, was voraussetzt, dass sie bereit sind, ihm zur Flucht aus der Arena zu verhelfen. Um ihm die nötige Zeit zu verschaffen, kann es sogar notwendig sein, einen der Helden an seiner statt in die Arena zu schicken.

KAMPF GEGEN MULCO

Falls die Helden gegen Mulco kämpfen, müssen sie zuerst von dem Lanisto den Aufenthaltsort und Namen von Mulcos Gegner erfahren: Vipsanius ist sein Name, er ist der Gladiator, der vom Schicksal ausersehen wurde, den geschwächten Mulco zu töten.

VIPSANIUS, MULCOS GEGNER

Mulcos Gegner ist Vipsanius, ein erfahrener Kämpfer und Veteran der nordmärkischen Legion. Er ist ein durchschnittlich gewachsener Bosparaner, seine hellbraunen Haare sind nach Soldatenart kurz gehalten. Vipsanius trägt keinen Bart, auch sonst legt er viel Wert auf ein ordentliches Äußeres – eine Nachwirkung seiner Soldatenzeit. Auch sein Schicksal ist nicht untypisch für einen Legionär des Imperiums: Nach dem Ausscheiden aus der Legion vor die Wahl gestellt, entweder ein kleines Stück Land in den Nordmarken zu bebauen oder mit einem kleinen Handgeld nach Bosparan zurückzukehren, entschied sich Vipsanius, in der richtigen Erkenntnis, dass er vom Leben eines Bauern eigentlich nicht die geringste Ahnung hatte, für das Geld und die Rückkehr in seine Heimat – wo er scheiterte. Vipsanius hatte neben dem Kampf und dem Leben in der Legion nie etwas gelernt, weshalb er sich, sobald er genügend Schulden gemacht, seinen angekauften Krämerladen gegen die Wand gefahren und sein Geld in den Kneipen und Bordellen der Stadt durchgebracht hatte, in der Schuldknechtschaft des erfolgreichen Lanisto Gergovius wiederfand, der seine Talente erkannte und begann, einen Retiarier, einen Kämpfer mit geschlossenem Helm, Netz und Dreizack, aus ihm zu formen. Für Vipsanius ist diese Lebensweise in gewisser Weise eine Erlösung: Unselbstständig wie er ist, ist er es gewohnt, Befehlen ohne große Nachfrage zu folgen, er ist die Inkarnation des willenlosen Vollstreckers.

Vipsanius' Cella befindet sich im Gladiatorentrakt, es ist die erste dort. Die Helden können zu ihr gelangen, indem sie das Gymnasium durch die große Halle verlassen und wieder zurück zur ersten Kellerebene gehen. Die Cella ist unbewacht, offenbar geht man bei Vipsanius nicht davon aus, dass er flieht. Die Helden können ihn hier genau so vorfinden, wie sie ihn schon beim Hinweg bemerkt haben: Laut schnarchend, von Todesängsten offensichtlich völlig unbelastet (Vipsanius weiß nicht, dass er heute leichtes Spiel haben wird, aber er weiß, dass sich seine Chancen nicht verbessern, wenn er unausgeruht ist, eine Lektion, die er bei der Legion gelernt hat). Das Vertrauen in seine Treue ist offenbar so groß, dass seine Cella nicht mal abgesperrt ist.

Sollten die Helden ihn ersetzen wollen, um Mulco in der Arena zu stellen, können sie sich hineinschleichen und ihn im Schlaf überwältigen, die Ausrüstung des Retiaris mit geschlossenem Helm macht einen Betrug leicht. Vipsanius kann den Helden nicht viel berichten, er ist in Mentulas Pläne ebenso wenig eingeweiht, wie sein Meister Gergovius. Alles, was er weiß, ist, dass er sehr kurzfristig als Ersatz für einen der ausgefallenen Gladiatoren von Burianus gebucht wurde. Auch Gergovius, der kurz vor Kampfbeginn seinen Schützling abholt, um ihn in die Arena zu führen, wird auf Nachfrage nichts anderes erklären können.

In der Arena muss der Held, der Vipsanius ersetzt, gegen Mulco kämpfen. Mulco ist sichtlich von der Droge geschwächt; er kann deshalb nicht mit seiner ganzen verheerenden Kraft und Wildheit kämpfen: Es dürfte einfach sein, ihn zu überwältigen. Wenn Mulco am Ende des Kampfes noch am Leben sein sollte, wird er in seiner Verzweiflung bereitwillig alles erzählen, was er weiß, wenn das Publikum nicht ob seiner schlaffen Vorstellung nach seinem Blut schreien würde. Der siegreiche Held hat die Wahl, ob er Mulco verschont oder sich dem Willen des Publikums beugt und ihn tötet. Falls der Held dies tut, ist er zwar in der Gunst der Zuschauer gestiegen, doch es fehlt ein wichtiger Zeuge.



KAMPF GEGEN VIPSANIUS

Mulco zu überzeugen, dass Mentula ihn opfern möchte ist nicht die größte Schwierigkeit an diesem Plan: Jemand muss als Ersatz für Mulco kämpfen. Die Helden sollten nicht vergessen, dass Mulcos Gegner ein erfahrener Gladiator ist. Ein Zweikampf gegen ihn ist das reinste Alveranskommando, es könnte für den teilnehmenden Helden tödlich enden.

Einen Vorteil hat der Plan jedoch: Die Ausführung ist nicht schwer, da Mulcos Gesicht ohnehin hinter einer Wolfsmaske verborgen ist, sie erfordert nur einen starken Helden. Falls die Helden dieses waghalsige Unternehmen riskieren, wird einer von ihnen kurz vor Kampfbeginn von vier Legionären aus der Cella geholt und in die Arena geführt, wo ihn schon Vipsanius, der gegnerische Gladiator, erwartet – bereit, mit allen Mitteln den Helden niederzuringen.

Der Kampf gegen Vipsanius ist schwierig, denn dieser setzt Dreizack und Netz meisterhaft ein, um den Helden auf Distanz zu halten, der mit den kurzen Klauen im Nachteil ist. Falls der Kampf für den Helden schlecht laufen sollte, wird das Publikum Vipsanius anfeuern. Davon abgelenkt, wird Vipsanius zwar stärker zuschlagen, doch er vergisst immer wieder, auf seine Deckung zu achten (d. h. er versucht sich an Todesstößen).

Schwieriger noch ist es, Mulco aus der Arena herauszuschmuggeln, immerhin gibt es aus dem Gymnasium einen Zugang zur Kanalisation. Egal auf welche Art die Helden Mulco retten, er wird sich dankbar zeigen, und sich gerne als Zeuge für den Überfall auf die Gladiatoren zur Verfügung stellen, auch wenn er dessen Motive nicht durchschaut.

Mulco*

Klauen: INI 14+IW6 AT 14 PA 14 TP 1W6+1 DK H

LeP 30 AuP 38 WS 9 RS 0 BE 0 MR 1 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Kampfflexe, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil (Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Halten, Hoher Tritt, Klammer, Kopfstoß, Kreuzblock, Niederringen, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf)

*durch seinen berauschten Zustand sind alle Kampfwerte um 6 Punkte gesenkt.

Vipsanius

Dreizack: INI 10+IW6 AT 15 PA 11 TP 1W6+4 DK S

Wurfnetz: INI 10+IW6 FK 18 TP 1W6+2**

LeP 38 AuP 35 WS 9 RS 4 BE 1 MR 3 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Festnageln, Finte, Gezielter Stich, Gegenhalten Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Gladiatorschulter), Todesstoß, Umreißen

**TP geben Erschwernis für Entfesselungs-Proben an (WdS 131)

AUF DEM KAISERFORUM

*Eine weiße Armeel! Ewig erstarrt
Zum Zeitpunkt größten Ruhmes,
Trotzt sie dem Wind und Wetter hart
voll Stolz und Kraft und ungebrochenen Mutes.
Stille Wächter einer längst vergangenen Zeit,
Voll Ehr' im Krieg des Lichts gegen die Dunkelheit...*
—Erster Eindruck des Dichters und Musikers Timotheus von Cus-
licum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sooft ihr möglicherweise schon hier wart, wenn ihr das Forum des Seneb-Horas betretet, lässt euch der Anblick noch jedes Mal den Atem stocken. Zwischen der prachtvollen weißgekalkten Curia des für die Marktaufsicht zuständigen Aedilen und dem mit farbenprächtigsten Fresken der Wasser- und Windgottheiten verzierten Amtsgebäude des Aufsehers der städtischen Kloaken hindurch- und aus dem Schatten des von Kaiser Fran-Horas errichteten Triumphbogens heraustretend, fällt euer Blick auf einen weiten, mit blendend weißem Marmor gepflasterten und von Arkaden gesäumten Platz. Auf und um den Platz, vor und zwischen den Säulen der Arkaden stehen hunderte von Statuen, die im Laufe der Zeit zu Ehren der Helden des Imperiums errichtet wurden. Zwischen den Statuen tummelt sich hauptsächlich die intellektuelle Oberschicht der Hauptstadt, stolze Patrizierinnen und junge adlige Müßiggänger, die noch nicht von der Würde eines politischen Amtes belastet sind, und lauscht den geschwungenen Reden von Philosophen, Wissenschaftlern und Politikern, die ihre Meinungen kundtun. Während ihr euch von den Menschenmassen durch das Getümmel schieben lasst, haken sich eure Blicke an der grotesken Gestalt eines zwergenhaften grolmischen Ausrufers fest, der auf einer Empore steht und mit umfassender Gestik und Mimik eine Rede schwingt, von der freilich nur ein paar Fetzen über das Summen der Menschenmassen bis zu euch herüberwehen: „... Burianus ... abgeschlachtet ... Frauen ... Kinder ... keine Überlebenden ...“ Vor der hölzernen Empore, auf der ein Schild angebracht ist, das in roter Farbe die Aufschrift „Maloqui“ trägt, hat sich eine große Zuschauermenge versammelt: Die meisten sind vornehme und steiflippige Patrizier, die den Ausführungen des Grolms Statuen gleich mit versteinelter Miene lauschen, eine ganze Reihe der Zuhörer sind aber weniger distinktierte Handwerker, Marktverkäufer und Geldwechsler von den Ständen am Rande des Forums, die die Einlassungen des kleinwüchsigen Redners mal mit brüllendem Gelächter, mal mit Äußerungen äußersten Abscheus quittieren. Eine etwas kleinere, aber durchaus umfangreiche und in ihren Rüstungen auffällige Gruppe sind Prätorianer und Legionäre, die sich am Fuße der Empore

versammelt haben und dem Grolm mit eher geschäftsmäßigen Mienen zuhören, über die nur augenblicksweise ein Schmunzeln oder Stirnrunzeln huscht.

Die Helden müssen unter allen Umständen aufmerksam auf Piapercus werden und sich ihm und seinem Rednerpult zuwenden. Dafür können auch schwere Beleidigungen gebracht werden, wie:

- Burianus ist ein Kinderschänder
- Jeder, der mit Burianus arbeitet, ist ein erbärmlicher Versager
- Burianus soll verantwortlich für Morde sein

Das Ziel ist, dass die Helden sich mit Piapercus messen und die Sachlagen regeln wollen. Dazu tragen auch die Reaktionen der Zuhörer bei:

Reaktion eines Patriziers

Ein interessiert zuhörender Patrizier steht nah bei der Empore und lauscht wissbegierig jedem Wort des kleinen Grolms. Er scheint wohlhabend und durchaus einflussreich zu sein, was man aus seiner Kleidung und dem Schmuck, vor allem den auffälligen Siegelringen sieht. Die zwei unter den Arm geklemmten Schriftrollen und ein an einer schön verzierten goldenen Kette hängendes Augenglas deuten auf eine gute Ausbildung hin. Die meisten Reden auf dem Kaiserforum werden nur von mindergebildeten Personen als realitätsgetreu empfunden, aber in diesem Fall ist sogar ein belesener Adliger angetan von der rhetorischen Qualität der Rede des Grolms: Seine Augen sind geweitet und sein Mund leicht offen, als wolle er die Worte förmlich ansaugen und sich daran laben wie an reifem Wein.

Reaktion eines Marktverkäufers

Ein weiterer Zuhörer ist ein Marktverkäufer, der gerade im Begriff ist, eine Ladung Fische an seinem Stand entgegenzunehmen, wobei er sich aber nicht von der Rede des Grolms losreißen zu können scheint. Doch kaum kommen die Helden näher, sehen sie in ein gleichgültiges Gesicht. Der Marktverkäufer nimmt seinen Karren und geht weiter.

Reaktion eines Legionärs

Ein schwerbewaffneter Soldat steht am Rande der Empore. Er beobachtet kritisch den kleinen Grolm und scheint unsicher, ob er den Redner in seiner Wortwahl einschränken soll oder nicht. Neben ihm steht ein großer Schild, auf den er sich lehnt, mit seiner linken Hand stützt er sich auf einen Speer. Die Tüchrüstung spannt sich über seine muskelbepackten Oberarme wie eine zweite Haut. Um seinen Hals hängt ein kleines Horn, mit welchem er Verstärkung rufen kann, ein gewalttätiges Einschreiten ist also nicht aussichtsreich.

DER MALOQUI-WETTSTREIT

„Dieser Piapercus ist wahrlich ein Genie auf seinem Gebiet. Klein aber oho. Irgendjemand sollte ihn mal herausfordern, sonst fressen ihm bald alle aus der Hand, wie damals vor der Verbannung. Das kann doch gar nicht alles stimmen, was er da redet, oder?“

—Gesprächsfetzen von zwei Bürgern auf dem Kaiserforum

Beim **Maloqui** handelt es sich um einen traditionellen Wettstreit, bei dem ein bezahlter Ausrufer alles von Beleidigungen bis zur Beschuldigung schlimmster Schandtaten gegen eine vom Auftraggeber bestimmte Persönlichkeit vorbringt. Diese hat natürlich die Möglichkeit einen eigenen Ausrufer zu kaufen, der dagegenhält. Es gilt, den Gegner fortwährend mit etwas noch Kurioserem zu übertrumpfen, bis einem nichts mehr einfällt. Am Ende wählt das Publikum den Sieger. Kriterien sind Redegewandtheit, Witz und Einfallsreichtum. Danach dürfen Sieger und Verlierer einen Monat nicht mehr gegeneinander agitieren.

An der Empore hängt eine Tafel mit den Regeln des Maloqui:

- keine körperliche Auseinandersetzung
- Wettstreit rein auf verbaler Ebene
- Möglichst Vermeidung von Vulgärsprache
- Ununterbrochenes Vortragen eines Redners, dann erst Gegenargument

Maloqui in Regeln: diskutiert wird über 10 Runden oder Argumente (oder mehr, wenn die Spieler Lust darauf haben, angedacht sind 5 pro Seite). Jede Seite darf pro Runde eine Probe auf *Überreden* ablegen. Wer mehr *TaP** ansammelt, gewinnt die Gunst des Publikums bei diesem Argument. Wer am Ende des Wettstreits mehr *TaP** im Ganzen angesammelt hat, gewinnt das Maloqui. Wer patzt, wird gnadenlos ausgebuht und mit faulem Obst beworfen.

Die Helden werden nun fast gezwungenermaßen zu einem Wettstreit antreten müssen. Je nachdem, wie erfahren die Helden sind, kommen sie vielleicht darauf, einen professionellen Redner anzuheuern, was sie selbstverständlich machen können. Egal ob mit oder ohne professionellen „Marktschreier“ wird Piapercus natürlich in den Wettstreit einwilligen. Entweder reden die Helden selber oder sie erklären dem Angeheueren die Situation und geben ihm ihre Argumente, welche er dann mit größerer Redegewandtheit wiedergibt.

Entschließen sich die Helden, den Grolm persönlich herauszufordern, erringen sie seinen Respekt und es wird leichter, ihn zu überzeugen, gegen Movertus Mentula auszusagen, selbst wenn er sie im Maloqui-Wettbewerb notfalls nach Strich und Faden klein redet, wozu er vermutlich nicht einmal seine grolmische Magie einsetzen muss.

Piapercus wird gegen Burianus folgende „Argumente“ vorbringen:

Argument: Spezialinfo von Mentulas Handlanger

Burianus ist ein verruchter Rauschkrauthändler, der die Menschen im Calceus mit seinen Giften und Höllentinkturen abhängig macht, ihnen den Antrieb und die Gesundheit raubt und so das Imperium schwächt, weil die Unterschichten Bosparans traditionell immer das Rückgrat der Legionen gebildet hätten, was sie jetzt nicht mehr könnten, weil der Genuss des Purpurmohns sie zum Militärdienst unfähig mache. Stattdessen baue Burianus sich selbst eine Privatarmee aus Drogenzombies auf.

Gegenargument: Es handelt sich hier natürlich um eine undifferenzierte Zuspitzung: Natürlich kontrolliert Burianus den Rauschkrauthandel, natürlich macht die Droge abhängig. Allerdings zieht Burianus aus dem Drogenhandel keinen Vorteil, sondern betrachtet ihn als Götinnendienst, auch ist die Vorstellung, dass dem Reich so Legionäre entgehen, abwegig: Burianus befriedet den Markt, wäre er fort, würden sofort andere Händler mit schlimmeren Rauschkräutern um die Ärmsten kämpfen. Dem Problem kann nur eine moderne Sozialpolitik abhelfen, die in der bosparanischen Gesellschaft illusorisch ist.

Argument: Gerücht auf dem Forum

Burianus ist Befehlshaber einer gewalttätigen Schlägertruppe, die er aus seinen Gladiatoren rekrutiert, und die den Frieden der Stadt stört. Zum Kämpfen in der Arena taugen die Gladiatoren nichts, wie man daran sieht, dass erst gestern diese Truppe in einer Straßenschlägerei einer Bande von Strauchdieben unterlegen sei.

Gegenargument: Dieses Argument stimmt wieder nicht ganz: Burianus Gladiatoren wurden überfallen und haben nicht selbst Streit gesucht. Dass man am Abend vor einem Kampf feiert, ist gute Sitte bei den Gladiatoren. Dieses Argument ist besonders leicht zu widerlegen, wenn die Helden bereits im Orlukeum waren.

Argument: Gerücht bei der kaiserlichen Palastverwaltung

Burianus ist machthungrig und tut alles um Präfekt in Garetia zu werden, wo er sich mit den auf Rache sinnenden Garetiern verbünden wolle, um dann an der Spitze der plündernden garetischen und orkischen Horden ins Herz des Reiches zu marschieren. Um diesen Plan zu verwirklichen ist ihm jedes Mittel Recht (Bestechung, üble Nachrede, Bedrohung, Mord).

Gegenargument: Das Argument ist in weiten Teilen eine Umkehrung der Realität, der skrupellose Machthunger betrifft in Wahrheit Mentula; der Vorwurf, von Garetia aus das Reich erobern zu wollen, ist natürlich hanebüchen, dafür ist Garetia viel zu arm. Dennoch haben natürlich viele Bosparaner seit der Dämonenschlacht eben diese Vorstellung von den Garetiern als erbitterten Erbfeinden, denen jede Schandtat zuzutrauen ist, weshalb Burianus' Ansatz, dass er im Namen seiner

Göttin eine Versöhnung mit den Garetiern anstrebt und ein Präfekt des Friedens sein will, Burianus aus Sicht der Zuhörer verdächtig macht.

Argument: Information aus einer Taverne

Burianus hat eine Gruppe von Mördern angeheuert, die alles tun, um seine Gegner auszuschalten. Piapercus lässt durchblicken, dass er in den Helden diese Mörder sieht.

Gegenargument: Die beste Möglichkeit, auf dieses Argument zu reagieren, ist, Piapercus nicht durch aggressives Verhalten zu bestätigen, sondern dadurch Lügen zu strafen, dass man sich nicht provozieren lässt und den verbalen Wettstreit fortsetzt. Dann haben die Helden gute Chancen, das Publikum auf ihre Seite zu ziehen, das den Grolm natürlich auslachen wird, wenn er zu viel Angst vor den Helden zeigt, obwohl diese ihn offensichtlich nicht bedrohen.

Argument: Behauptung einer Satu-Priesterin

Burianus ist in Wirklichkeit ein Mannwidder, der dem brünstigen Widdergott Levthanius opfere und Satu-Priesterinnen als Sex-Sklavinnen unter seinem Dach beherberge, mit denen er Orgien bei Vollmond veranstaltet (Je bildlicher die Beschreibung umso besser).

Piapercus nutzt mit diesem Argument die Tatsache, dass v. a. die weniger gebildeten Bosparaner sich über die Unterschiede der verschiedenen Kulte nicht im Klaren sind.

Gegenargument: Burianus ist kein Mannwidder, außerdem betet er zu Raia, die die Göttin der Liebe und des Rausches ist, was sie in die gleiche Ecke stellt, wie die als zunehmend als Hexen abgelehnten Satu-Priesterinnen. Tatsächlich ist nichts davon wahr, mit diesem Argument wird Piapercus keinen gebildeten Patrizier überzeugen können, aber die Handwerker und Markthändler werden ihm die Befriedigung ihrer Sensationslust danken. Sex sells!

PIAPERCUS, DER GROLMISCHE AUFRUFER

Ausrufer übernehmen nicht nur öffentliche Bekanntmachungen, sie halten auch Hass- oder Lobreden auf beziehungsweise gegen zahlungskräftige Kunden und deklamieren der Bevölkerung das Nahen eines Herrschers. Der Ausrufer **Piapercus** (Grolm, kahlköpfig, Publikumsliebhaber, Angst vor körperlichen Auseinandersetzungen) verdient sein Geld mit professionellen Hassreden im Maloqui und erfreut sich großer Beliebtheit beim Publikum, was ihn vor Handgreiflichkeiten schützt. Er hasst und fürchtet Gewalt (Nachteil: Kampf lähmung) und hat sich ganz dem Wort gewidmet, seit seine Sippe vor einigen Jahren Opfer eines antigrolmischen Mobs in Suburbia wurde, durch den seine Eltern und seine Schwester getötet wurden.

Überreden (Talentspezialisierung Öffentliche Rede):
(15/13/12) 15 (17)

PIAPERCUS ERZÄHLT

Traditionell ist es unter den *Maloquii* (also den Wettstreitern) üblich, sich nach Ende des Streits in der Stammtaverne der Redner *Zum faulen Frettchen* zu treffen, um bei einem Krug Wein den Ärger des Unterlegenen zu besänftigen und den Sieger zu ehren. Piapercus, der Maloqui sportlich nimmt, wird die Helden daher dazu auffordern, mit ihm in die Taverne zu kommen, um sich dort mit ihnen zu unterhalten und zu erfahren, wie sie zur Tätigkeit des Ausrufers gekommen sind, da er davon ausgeht, dass sie wie er für einen Maloqui-Wettstreit angeheuert wurden (zumindest wenn die Helden sich nicht als komplett redeunfähig gezeigt haben), bzw. wieso sie so ein Interesse haben, Burianus zu verteidigen (wenn sie selbst für teures Geld einen eigenen Redner angeheuert haben).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am schmalen Ende des Kaiserforums öffnet sich eine düstere Gasse. Ein Obdachloser lungert am Straßenrand und verströmt einen Magen zerreißenen Gestank nach Bier. Seine Beine versperren die Gasse und man muss diese langsam übersteigen, was gerade für den kurzweiligen Piapercus keine völlig einfache Aufgabe ist. Die Gasse verengt sich auf einen halben Schritt und aus den mit hölzernen Läden versperrten Fenstern ertönen Geräusche, die auf eine Schlachtereier schließen lassen. Nach etwa 20 Schritten gelangt man auf einen kleinen, mit Unkraut übersäten Platz, dessen Mittelpunkt ein abgedeckter und vernagelter Brunnen bildet. Von diesem Platz gehen zwei weitere Gassen ab, die der ersten sehr ähnlich sind. Hier ist es schon so dunkel, dass weder das Kaiserforum hinter der einen, noch das Geschehen in den anderen Gassen zu sehen ist. Direkt vor dem Besucher flankieren zwei Fackeln eine rote Tür, deren Farbe schon großteils abgeblättert ist. In dem leichten Luftzug quietscht das Scharnier, an dem die Holztafel mit der Aufschrift *Zum faulen Frettchen* befestigt ist. Im spärlichen Licht lässt sich nur schwer der bronzene Türgriff finden. Beim Schließen fällt die Tür schwer ins Schloss und ihr steht im düsteren Treppenhaus einer alten Mietskaserne. Ein kleiner Durchgang führt in den Vorratskeller, nach links erstreckt sich eine Treppe nach oben. Die Stufen knarzen unter euren Schritten, ein Geländer ist nicht vorhanden. Nach zwei Biegungen nach rechts gelangt man in die Wirtsstube. Der Raum ist etwa 15 Schritte lang und 10 Schritte breit und hell erleuchtet. Zur Rechten beginnt der Tresen, hinter dem ein breitschultriger Wirt steht und einen misstrauisch mustert. Zwei große Fässer Bier stehen hinter seinem Rücken und etliche Bierkrüge hängen von der Decke herab. Links in der Schankstube sieht man eine Ausbuchtung, in der drei Tische stehen. Der zweite Tisch ist von vier Männern besetzt, die nach Ärger aussehen. Sie trinken Bier und spielen Karten. Wildes Haar hängt schlaff von ihren Köpfen. Die Bärte sehen nach einem perfek-

ten Platz für Läuse aus und glitzern von Biertropfen. Die Augen verraten Mordlust und Skrupellosigkeit. Der dritte Tisch ist von einem vermummten Wesen beschlagnahmt, dessen Körper von einer schwarzen Robe bedeckt ist, so dass nur noch gelbe Schlitzaugen hervorschauen. Rechts hinter dem Tresen füllt ein langer Holztisch den Raum fast komplett aus. Ein Offizier und drei Gardisten lassen hier ihren Arbeitstag ausklingen. Nach links geht es in einen weiteren kleinen Raum, der durch eine offene Tür nicht einsehbar ist. An der Tür hängt ein Schild mit der Aufschrift „Privat“. Auf eben diesen Raum steuert Piapercus zu, öffnet die Tür und tritt ein, nicht ohne dem Wirt mit gebieterische Stimme „Cervisia, für mich und meine Begleiter“ abzuverlangen.

Ansatzpunkt für die Helden wird im Gespräch mit dem Grolm sicherlich die Frage sein, woher Piapercus die Details über Burianus eigentlich wissen kann. Mentula hat ihn über einen Haussklaven beauftragen lassen und ihm mündlich die Informationsbruchstücke ausrichten lassen, auf die Piapercus seine Argumentation aufgebaut hat. Interessant daran ist, dass die Information über den Überfall auf die Gladiatoren Piapercus bereits am Mittag des Tages, in dessen Abendstunden die Gladiatoren tatsächlich überfallen wurden, übergeben wurde, damit er genug Zeit hatte, eine anständige Schmährede auszuarbeiten. Dies erklärt auch, dass Piapercus so gut über aktuellste Ereignisse Bescheid weiß.

Die Hauptinformation, die die Helden also erhalten können, ist, dass alle scheinbar isolierten Angriffe auf Burianus tatsächlich aus einer Hand stammen, dass also derjenige, der die Gladiatoren

hat überfallen lassen, auch den Redner angeheuert hat. Stellen die Helden es geschickt an (z.B. indem sie größere Mengen Geld bieten), können sie noch tiefergehende Informationen erhalten, denn Piapercus hat dem Haussklaven, mit dem er gesprochen hat, heimlich den Siegelring (mit Mentulas Wappen) vom Finger gezogen, auch wenn er dieses Detail nur gegen eine hohe Summe preisgeben wird und kaum ein Grund vorstellbar ist, mit dem man ihn überzeugen könnte, gegen Mentula auszusagen.

AUSNAHME

Helden, die sich auf ein ernsthaftes Gespräch mit Piapercus einlassen und eine entsprechende Menschenkenntnis (10+) aufweisen, können durchaus dessen traurige Lebensgeschichte ergründen und die Verbindung zu den Untaten von Galus Picusa und dessen *Schwarzen Witwen* herstellen, die sie in Haldurias aufdecken können bzw. schon aufgedeckt haben. Dabei lässt sich als Nebenprodukt herausfinden, dass Mentula als alter Grolmenhasser den Mob in Suburbia, der Piapercus' Sippe auf dem Gewissen hat, durch Picusas Bande hat aufstacheln lassen. Wenn die Helden diese Erkenntnisse Piapercus glaubhaft darlegen (Einfache *Überzeugen*-Probe; Piapercus möchte den Helden glauben, um endlich einen Schuldigen zu haben, deshalb ist er sogar durch eine *Überreden*(*Lügen*)-Probe +3 zu überzeugen, falls die Helden eine entsprechende Geschichte konstruieren, ohne echte Beweise zu haben), wird er gegen Mentula aussagen.

Wenn Piapercus die Helden jedoch bei einer Gewalttätigkeit beobachtet oder sie ihn bedrohen, wird er fliehen, sich verstecken und die Kneipe meiden, sodass die Helden ihn auch später nicht mehr als Zeugen einsetzen können. So viel hat Piapercus aus dem Schicksal seiner Familie gelernt.

DAS ELENDSVIERTEL HALDURIAS

Der Hauptumschlagplatz für Rauschkraut in Bosparan, allgemein meist zynisch als „Himmelsheim“ bezeichnet, findet sich im Herzen von Haldurias. Mit mehreren hundert Einwohnern würde das Viertel für sich alleine schon eine recht passable kleine Stadt abgeben. Es ist für die immer wieder aufflammenden Bandenkriege bekannt. Zur Zeit zerreißt ein besonders intensiver Konflikt zwischen Galus Picusas *Schwarzen Witwen* und *Casus Caelesti* unter Plinius Vesotus die Gassen von Haldurias. In diesem Kampf stehen sich Picusas bezahlte, aber nicht unbedingt loyale Schläger und Vesotus' zwar zahlenmäßig deutlich unterlegene, aber besser ausgerüstete und unbedingt loyale Trupps gegenüber. Während die östlichen Teile des Bezirks inzwischen hauptsächlich von Picusa kontrolliert werden, befindet sich der Westen in der Hand von Vesotus. Da die Hauptstraße als natürliche Grenze beider Bezirke wirkt, ist es dort, abgesehen von den üblichen Gefahren, relativ sicher. Allerdings muss man sich in den verzweigten Gassen auf allerlei unangenehme Überraschungen, meistens

in Form von grundsätzlich misstrauischen einheimischen Schlägern, gefasst machen.

Die Majorität der Bewohner Himmelsheims ist ärmlich gekleideter Pöbel, dem oft die dumpfe Sturheit des Rausches ins vernarbte Gesicht geschnitten ist. Zwischen diese Elenden mischen sich rundliche Kaufmannsgesandte, flinke Botenjungen, aggressive Schläger und bunt gekleidete Spiel Männer, die aus den reicheren Vierteln verjagt wurden und ihr Glück nun in Haldurias versuchen – meist erfolglos.

Von der komplett überfüllten und von allerlei zwielichtigen Gestalten bevölkerten Hauptstraße zweigen unzählige kleinere Sträßchen ab, die sich wiederum in ein unübersichtliches Netz aus Gassen und Trampelpfaden zwischen den schiefen Häusern verästeln. Zentral und direkt an der Hauptstraße gegenüber des einzigen Tempels liegt die beliebte Taverne *Zum durstigen Söldner* mit Übernachtungsmöglichkeiten und einer großzügigen und wohlbesuchten Eingangshalle, in der immer allerlei gefährliche und gleichermaßen interessante Personen zu finden sind.

Neben dutzenden kleineren Ladengeschäften und gewissen speziellen Dienstleistern lässt sich im Südwesten, ein wenig abgelegen von der Hauptstraße, ein Gelände mit mehreren Lagerhallen und kleineren Produktionsstätten finden. Aufgrund der häufigen Übergabe von Schmuggelware (die meist für die dekadente Oberschicht der Stadt bestimmt ist) oder großen Mengen an Rauschkraut (meist für die unteren Schichten) auf diesem Gelände, sind die Lagerhallen und das umliegende Gebiet einer der gefährlichsten Orte in ganz Haldurias, was sich in einer beängstigenden Anzahl von bewaffneten und gewaltbereiten, verfeindeten Schlägertrupps beider Lager bemerkbar macht.

Ein unauffälliges und als Bandenhauptquartier der *Schwarzen Witwen* verrufenes Wohnhaus befindet sich im Südosten des Viertels. Das Gebäude ist eine heruntergekommene ehemalige Mietskaserne, die mit Hilfe mehrerer architektonischer Veränderungen wie der Einrichtung von Schlafhallen und Waffenkammern oder der Etablierung eines Kerkers zur persönlichen Festung Picusas umfunktioniert wurde.

WICHTIGE ORTE IN HIMMELSHEIM

DIE TAVERNE ZUM DURSTIGEN SÖLDNER

Die Taverne ist ein altes Gebäude, das bereits stand, als der Rest des Viertels noch hauptsächlich zum Warenumsatz genutzt wurde. Wenn man die schwere Eichentür aufstößt und die Wand aus Lärm und Rauch durchdringt, die Tavernen üblicherweise zu eigen ist, fällt der Blick vorbei an den etlichen Jagdtrophäen und einem großen offenem Kamin an der rechten Zimmerwand auf den Tresen, der sich direkt gegenüber der Eingangstür am anderen Ende des großen Wirtsraumes befindet, verbunden mit der Tür durch einen ausgetretenen Pfad, der zwischen dem Meer aus Tischen und Bänken entlangführt. Ein wenig abgelegen befinden sich in Wandnischen eingelassene Rundtische, die Platz für etwa ein halbes Dutzend Personen liefern. In der rechten hinteren Ecke des etwa 17 Schritt langen und relativ quadratischen Raumes befindet sich der Aufstieg zu den mietbaren Gästezimmern. In der linken Ecke findet sich der Eingang zur Küche. Der Wirt ist ein alter und mürrischer Mann, der allen nur unter dem Namen *Gargyl* bekannt ist.

DIE MIETSKASERNE DER SCHWARZEN WITWEN

Nachdem die ehemaligen Bewohner mehr oder weniger freiwillig von Picusas Bande ausgesiedelt wurden, wurde die Mietskaserne zu Bandenhauptquartier und Festung gleichermaßen umfunktioniert. Die Fenster der unteren beiden Stockwerke wurden vergittert und um den gesamten Häuserblock patrouillieren zu jeder Tageszeit mehrere Schlägertrupps, die jede verdächtige Person unverzüglich zu Picusa bzw. seinen Stellvertretern bringen. Die Mietskaserne selbst hat einen großen und schwer bewachten Haupteingang mit verriegelbarer Pforte und einen kleineren, ebenfalls wenn auch nicht so schwer bewachten Hintereingang. Außerdem lässt sich noch

ein Geheimgang aus einem abgeriegelten Kellerraum in eines der benachbarten Wohnhäuser finden, sollte man nur intensiv genug suchen. Auf dem flachen Dach sind außerdem zu jeder Zeit zwei bis drei Bogenschützen positioniert, die die gesamte Umgebung im Auge behalten und bei verdächtiger Aktivität sofort Alarm schlagen.

Sollte man es erst einmal in die Eingangshalle geschafft haben, wird man von mehreren unfreundlichen Wachen begrüßt, die die Treppe zu den oberen und unteren Stockwerken bewachen. Entscheidet man sich jedoch, im Erdgeschoss zu bleiben, findet man die Schlafkammern zur Linken und die Kantine samt Speisesaal zur Rechten. Alles in allem bieten diese Einrichtungen ungefähr 40 Bandenmitgliedern Raum, die jedoch meist über das gesamte Viertel verteilt sind.

Im Keller finden sich die ausgedehnten Kerkergewölbe sowie eine mit allerlei gefährlichen Geräten ausgestattete Folterkammer und eine Vorratskammer mit angeschlossenem Weinkeller. Im ersten Stock finden sich die Räume der Schreiberlinge und große Kammern, die wüste Berge von Ton- oder Wachstafeln enthalten. So merkwürdig es scheint, doch auch eine Verbrecherbande muss ordentlich administriert werden.

Noch ein wenig höher, im zweiten und letzten Stock, befindet sich das private Reich Picusas. Geschmacklos eingerichtet und mit allerlei dekadenten Schmuckstücken verziert, sitzt Picusa meist an einem ausladendem Schreibtisch und diktiert seinen Schergen die neuesten Schachzüge. Hier finden sich außerdem eine Geheimkammer mit allerlei Schätzen und neben Picusas privatem Schlafzimmer, in das ein Speiseaufzug direkt von der Küche führt, ein nicht ganz so teures, fensterloses und von außen mit einer stabilen Tür verschließbares Schlafzimmer für besondere Gäste des Hauses.

LÄDEN

Die Läden Himmelsheims decken ein breites Spektrum aller denk- und undenkbarer Dienstleistungen ab, die sich ein Mensch nur wünschen kann. Dies reicht von einfachen Lebensmittelhändlern, die stolz ihre bräunlichen Gemüse- und Fleischwaren auslegen über Getränkehandlungen, die ausschließlich Alkoholika anbieten, und Stoffhändlern bis zu Krämerläden, die all dieses und noch mehr, jedoch zu übersteuerten Preisen, handeln. Neben diesen recht normalen Läden existiert allerdings noch ein Schwarzmarkt, auf dem von einfachen Drogen bis zu seltenen Großtieren oder militärischen Waffen alles gehandelt wird. Offensichtlicherweise ist dieser Markt nicht für jeden zugänglich, sondern benötigt spezielle Verbindungen.

UNTERWEGS IN HIMMELSHEIM

Wenn die Helden sich auf der überfüllten Hauptstraße nach Vesotus umhören, können sie bei *Publius Niger*, einem besonders auffällig aussehenden Bewohner von Haldurias, erfahren, dass Vesotus regelmäßige Inspektionsrunden durch seinen Teil des Viertels macht.

**GALUS PICUSA,
ANFÜHRER DER SCHWARZEN WITWEN**

Ein gefährlicher und dekadenter Mann, dessen *Schwarze Witwen* bis vor kurzer Zeit lediglich eine einfache Straßenbande waren, die sich mit simplem Raub und Erpressungen über Wasser hielt. Binnen weniger Wochen und mit finanzieller Hilfe unbekannter Spender (nämlich Mentula, der gewaltsam versucht, die Elendsviertel zu destabilisieren um Burianus' Einfluss zu schwächen) haben die *Schwarzen Witwen* ihren Einfluss im Untergrund Bosparans stark ausgebaut.

Picusa selbst ist ein rücksichtsloses Kind der Straße, aufgewachsen in den Gassen von Haldurias, was ihn gleichermaßen gestärkt wie paranoid gemacht hat. So bewegt Picusa sich stets in edle Pelze gehüllt, unter denen er einen Lamellenpanzer trägt. Begleitet wird er ausschließlich von seinen ergebensten Anhängern. Picusa ist keineswegs ein dummer Mann. Er besitzt genug Intelligenz, um seine Bande überaus effizient zu leiten und scheut keine komplexen Schachzüge, um seine Ziele zu erreichen. Und trotz seiner Börsartigkeit weiß Picusa, wann es angebracht ist einen kühlen Kopf zu bewahren. Trotzdem ist und bleibt sein Mittel der Wahl die Gewalt.

Publius ist ein großer, schlanker, schwarzhaariger Mann unbestimmten Alters mit auffälliger Kleidung: Zu einer weiten braunen Tunika trägt er hochhackige Schuhe. Um seinen Hals ist ein Kragen aus bunten Pfauenfedern angebracht, die provokativ in die Luft zeigen. Außerdem sind Oberkörper und Arme über und über mit glänzenden Metallketten behangen. Sein Gesicht ist stark geschminkt, sein Blick unstet und flackernd: *Publius* befindet sich eindeutig in einem drogeninduzierten Rauschzustand und belästigt die Helden, die er als des Viertels unkundig und vermeintlich leichte Beute erkennt, penetrant mit eindeutigen sexuellen Angeboten. Seine Kenntnisse über *Vesotus* (theoretisch könnte *Publius* den Helden einen Großteil der Informationen aus *Vesotus*' Beschreibung erzählen, wenn er nur wollte) wird er nur unzusammenhängend und auch nur gegen bare Münze oder Rauschkraut bzw. gegen ein Eingehen auf seine (natürlich ebenfalls von Geldgier motivierten) Annäherungsversuche preisgeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Also *Vesotus*, ha, der alte *Vesotus*. Hat das Viertel fest im Griff, eiserne Hand. Nein ... Nein! Das war *Picusa*, übler Kerl. *Vesotus* ist gut. Eingewandert als kleiner Junge, Er versucht das Viertel in Schuss zu halten, macht gute Arbeit. Man ... man hört er hat seine Seele verkauft, an dunkle Mächte – finstere Götter, aber ich ... Aaahh – gutes Kraut. Auf jeden Fall sollte er heute seine allwöchentliche Runde ziehen. Prüfen, ob noch alle Bögen geschmei-

dig sind. Geschmeidig. Als der Knabe dann, denn er war nich' mehr als ein Knabe, hier angekommen ist, hat er in Verzweiflung angefangen in der Arena zu kämpfen. Wurde in einem brutalen Kampf schwer verwundet – *Vesotus*. Der andere war nicht so glücklich dran, wenn ihr versteht, was ich meine. Er überprüft meistens das Waffenlager, dann seine Läden auf der Hauptstraße – war wohl ein Fischladen dabei. Der Fisch ist wirklich großartig, aber was auch immer. Vielleicht schaut er in der Taverne vorbei, vielleicht aber auch ...“

Publius bricht mitten im Satz ab und verschwindet schwankend und kichernd in der Menge.

Wenn die Helden *Vesotus*, begleitet von einem dreiköpfigen, in Tuchrüstungen gekleideten und mit Knüppeln und Kurzschertern bewaffneten Schlägertrupp, finden, haben sie die Wahl, ihm heimlich zu folgen, oder ihm direkt gegenüberzutreten. Unabhängig davon, für welche Vorgehensweise sie sich entscheiden, wird *Vesotus* sie entdecken, wenn die Helden sich nicht exzeptionell unauffällig verhalten (meisterliche Verkleiden-, Schleichen-, Gassenwissen-Proben) oder magische Tarnmethoden (z. B. Unsichtbarkeit) einsetzen. Er macht seine Runden ja explizit, um zu sehen, was auf „seinen“ Straßen los ist, zweitens weil er das Auftauchen von Schergen des *Burianus* erwartet und drittens weil die Helden in diesem Viertel, in dem jeder jeden kennt, als Fremdlinge natürlich auffallen. *Vesotus* wird daher versuchen, die Helden abzuschütteln oder sie in einen Hinterhalt zu locken und in einen Kampf mit seinen Leibwächtern zu verwickeln, da er vermutet, sie seien von *Burianus* geschickt worden, um ihn zu fangen oder zu töten. Wenn die Helden sich nicht abschütteln lassen, wird er die Taverne *Zum Durstigen Söldner* betreten, seine Leibwächter dort zurücklassen und die Taverne durch den Hinterausgang wieder verlassen. Wenn die Helden die Taverne betreten, sind sie gezwungen, die Leibwächter und weitere vier betrunkene Kneipenschläger (Werte wie **allgemeine Schläger**, siehe Seite 35) zu bekämpfen. Wenn sie hingegen den Braten riechen (Helden mit einer gewissen *Sinnenschärfe* oder *Menschenkenntnis* können mit einer einfachen Probe bemerken, dass *Vesotus* ihre Anwesenheit bewusst ist), dann können sie *Vesotus* alleine hinter dem Haus erwischen bzw. werden ihn nach ca. zwei Minuten zwischen zwei Häusern neben der Taverne hervortreten und sich unauffällig die Gasse hinabstehlen sehen (*Sinnenschärfe*-Probe). Nachdem die Helden *Vesotus* gestellt haben, wie auch immer, können Sie folgenden Text vorlesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt *Vesotus* umstellt und eure Waffen sind gezückt. Da fällt *Vesotus* vor euch auf die Knie, hält euch zitternd einen versiegelten Umschlag entgegen und beginnt hektisch zu sprechen: „*Burianus* schickt euch, oder? Ich hät-

te zu ihm gehen und es ihm erklären sollen ... Hier ... mehr habe ich nicht. Tötet mich nicht. Das Gold. Ich bin nicht schuld. Der Umschlag. Lest.“ Ihr reißt Vesotus den Brief aus der Hand und beginnt, die mit fahriger Hand geschriebene Botschaft zu lesen:

Vesotus,
Der vermisste Fahrer wurde gefunden.
Er wurde bei dem Überfall ermordet.
Das Kraut bleibt verschwunden und bis
jetzt konnten wir keine Zeugen finden.
Ich werde Euch in Kenntnis setzen, sollte
ich weitere Informationen finden,
Euer ergebenster Diener

Vesotus erklärt den Helden, dass die erwartete Rauschkrautlieferung seit einiger Zeit ausbleibt, er aber aufgrund eines Bandenkrieges bisher kaum Männer entbehren konnte, um der Sache auf den Grund zu gehen, dass er aber selbst inzwischen Kontakt zu einem Informanten aus den Reihen der *Schwarzen Witwen* hergestellt hat, mit dem er sich am morgigen Tag treffen werde. Er vereinbart mit den Helden, sich mit ihnen am nächsten Tag zur gleichen Zeit und am gleichen Ort zu treffen, wo er ihnen die Informationen geben könne, die er bei dem Gespräch erhalten habe.

Vesotus macht den Helden klar, dass diese ihn nicht begleiten können, da er unbedingt unauffällig bleiben müsse und dass er bereits für Absicherung gesorgt habe.

Außerdem gibt er ihnen ein kleines, eisernes Dreieck und erklärt, es sei sein persönliches Zeichen und dass seine Männer ihnen allen nötigen Respekt gegenüber erweisen werden, so lange sie es sichtbar tragen.

Wenn die Helden Wert auf die Überwachung von Vesotus legen, können sie wahlweise einen eigenen Gossenjungen rekrutieren oder Vesotus gar mit einem Verfolgungszauber oder ähnlichem belegen. Falls sie sich trotz Vesotus' Abraten dazu entscheiden, ihm heimlich zu folgen, sollte das auf jeden Fall in möglichst geringer Zahl und unauffällig gekleidet geschehen. Falls mehr als zwei Helden Vesotus folgen oder die Helden auffällig gekleidet sind (Schwere Rüstungen oder ungewöhnliche/außergewöhnlich viele Waffen tragen) wird Vesotus sie bemerken und bitten, ihm nicht mehr zu folgen.

Wenn sie Vesotus gefolgt sind, werden sie sehen, wie dieser seinen Informanten auf einem Hinterhof trifft und von diesem verraten wird: Eine sechsköpfige Schar bewaffneter Männer dringt auf Vesotus ein, schlägt ihn ohnmächtig und verfrachtet ihn in einen Sack. Falls die Helden den Kampf suchen, stellen

sich ihnen vier der Männer in den Weg und decken die Flucht der anderen beiden, die Vesotus verschleppen.

Falls die Helden nach dem Kampf versuchen, Vesotus zu folgen, oder ihre Gegner verhören, werden sie herausfinden, dass Vesotus in ein schwer bewachtes Lagerhaus der *Schwarzen Witwen* verschleppt wurde, das offensichtlich nicht ohne Unterstützung der restlichen Heldengruppe angegriffen werden sollte. Im Lagerhaus wird Vesotus währenddessen dem Publikum präsentiert.

Falls die Helden Vesotus nicht gefolgt sind, erscheint am nächsten Tag der Gassenjunge *Tullus* (10, laufende Nase, wüste, dunkle Locken) in der Taverne und erzählt ihnen, dass ihm von Vesotus befohlen wurde, ihm unauffällig zu folgen und die Helden zu informieren, falls etwas geschieht. Der Junge hat beobachtet, wie Vesotus' Begleiter überwältigt und dieser verschleppt wurde. Er hat gesehen, wie die Entführer ihn in Richtung Nordosten verschleppt haben und kann die Helden zu einem schwer bewachten kleinen Lagerhaus führen, in das man Vesotus gebracht habe. In diesem Fall findet der Kampf um Vesotus' Leben erst am Abend statt.

DIE BLUTGRUBE DER SCHWARZEN WITWEN

Das umfunktionierte Lagerhaus ist in zwei Stockwerke gegliedert. Im Erdgeschoss findet sich eine etwa anderthalb Schritt in den Boden geschaufelte und mit Sand ausgelegte Kampfgrube, die zu beiden Seiten etwa 7 Schritt misst. Von den beiden Längsseiten führen mit Holzplatten begrenzte Zugänge zum Kampfplatz. Um die Arena sind Stehplätze für Zuschauer angeordnet. Die Zuschauer werden durch einen hölzernen Zaun von etwa einem Schritt Höhe vom Kampfbereich getrennt.

An der hinteren Wand befinden sich zwei Türen, die eine führt in ein provisorisches Wettbüro, die andere ist stabil und durch einen Riegel von innen verschlossen. Das obere Stockwerk besteht aus einer simplen Galerie, die Aussicht auf die Arena bietet. Diese ist durch eine bewachte Treppe rechts neben dem Haupteingang zu erreichen und nur zahlenden Gästen zugänglich. Die Helden können die beiden Wachen am Eingang wie die anderen Zuschauer auch ungehindert passieren, werden von diesen allerdings bemerkt, wenn sie nicht spezielle Vorkehrungen treffen (z. B. Unsichtbarkeit, Illusion, sehr aufwändige Verkleidung). In der Halle herrscht reges Treiben und mehrere Dutzend Schaulustige stehen jubelnd um die „Blutgrube“ in der Mitte herum. Ein weiteres Dutzend Zuschauer lehnt sich auf den Rand der Galerie.

DIE HAUPTATTRAKTION

In der Arena ist ein bulliger Kämpfer damit beschäftigt, den stark blutenden Vesotus zu verprügeln. Sollten die Helden die Arena betreten (was empfehlenswert ist, falls Vesotus gerettet werden soll), werden die Zugänge durch Fallgitter abgeriegelt und mehrere schwer bewaffnete Kämpfer springen in die Arena (auf jeden Helden kommen zwei Gegner). Gleichzeitig öffnet sich die verschlossene Hintertür und Picusa tritt her-

aus, um den Hauptkampf des Abends anzukündigen: Seine Schaukämpfer gegen die Helden!
 Natürlich hat Picusa mit einem solchen Befreiungsversuch gerechnet, immerhin hat er Tullus mit Absicht entkommen lassen, um an Burianus' Schergen ein Exempel statuieren zu können, wofür ihm Vesotus als Köder diente.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Meine Herren, sehr geehrte Spieler und Wettsüchtige, liebe Damen – Ich darf Euch nun den großen und vielerwarteten Höhepunkt dieses ohne Zweifel erinnerungswürdigen Abends präsentieren. Gegen unsere besten Gladiatoren treten an – Begrüßt mit mir – unsere ganz besonderen Gäste!“ Bei diesen Worten zeigt Picusa mit großer Geste auf euch. „Platziert Eure Wetten jetzt. Welcher Eindringling gibt zuerst auf? Welcher unserer Gladiatoren setzt den letzten Streich? Unsere Büros sind ab sofort geöffnet.“

Die Menge fängt an zu toben und wirft allerlei Gegenstände in den Ring, was dazu führen kann, dass Helden oder ihre Gegner durch die Wurfgeschosse oder Splitter verletzt werden. Sollten die Helden ihre Gegner besiegen, wird Picusa seine Wächter auffordern, die an den Wänden des Gebäudes angebrachten Behälter mit Brandöl zu entzünden, um die Helden auf diese Weise zu töten und gleichzeitig alle Spuren zu beseitigen. Während das hölzerne Lagerhaus wie eine Streichholzschatel in Flammen aufgeht, müssen die Helden entweder die Fallgitter aufbrechen, oder den bewusstlosen Vesotus über den Zaun hieven.

Am Verlassen des Rings wird Picusas dreiköpfige Leibwache sie zu hindern suchen, während die Schaulustigen in Panik fliehen, was das Chaos noch vergrößert.

Picusa flieht derweil in Richtung der nun offenen Hintertür (die durch einen Lagerraum und eine weitere Tür nach draußen führt). Wenn die Helden Picusa verfolgen und stellen, entdecken sie bei ihm die Dokumente, die belegen, dass die *Schwarzen Witwen* hinter dem Überfall stecken, sowie einen Lageplan der Lagerorte des Rauschkrauts.

BEISPIELHAFTE GEGNER FÜR DIE HELDEN

Die Helden müssen sich nun mit Picusas Straßenkämpfern auseinandersetzen, die für die tatsächliche Gladiatorenarena zu alt, zu verbraucht oder zu untalentierte sind, die aber an Grausamkeit kaum zu überbieten sind und, da sie nichts zu verlieren haben (ein Scheitern würde Picusa ihnen ohnehin nicht vergeben), mit dem Mut der Verzweiflung bis zum Tode kämpfen. Die vier in der Folge genannten Kämpfer sind Beispiele, fühlen Sie sich ermutigt, noch einige weitere zu entwerfen, die ähnlich wie moderne Wrestler thematisch orientiert sein können.

PROCLUS CORNELIUS AUDAIOS

Gerüstet wie ein bosparanischer Soldat mit dem typischen gewölbten Schild führt der wendige Audaios ein überaus flinkes Kurzschwert. Als Zweitwaffen stehen ihm zwei kurze Messer zur Verfügung.

Gladius + Schild: INI 12+IW6 AT 13 PA 15 TP IW6+3 DK HN
 LeP 33 AuP 34 WS 7 RS 3 MR 3 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil (Legionärsstil), Wuchtschlag

TIBERIUS ACILIUS EUPHEMIUS

Tiberius ist ein gealterter, gut zwei Schritt großer Hüne, der stolz seinen stark vernarbten, ungerüsteten Oberkörper zur Schau stellt und damit eine furchteinflößende Wirkung erzielt. Im Kampf führt er mit der Rechten einen wuchtigen, eisenbeschlagenen Knüppel sowie eine schwere Eisenkette in der Linken.

Knüppel: INI 11+IW6 AT 16 PA 12 TP IW6+4 DK N
 LeP 33 AuP 35 WS 8 RS 0 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Improvisierte Waffen, Linkhand, Meisterparade, Waffenloser Kampfstil (Gossenstil), Wuchtschlag

CAECILIA EUMENIA

Eine eher unansehnliche Frau, die leicht gerüstet mit zwei mit Arachnae vergifteten Dolchen kämpft. Das Gift ist nicht besonders tödlich, reicht aber, um den Gegner zu lähmen, so dass Caecilia dem Publikum ein blutiges Spektakel bieten kann.

Dolch: INI 11+IW6 AT 14 PA 17 TP IW6+1 DK H
 LeP 29 AuP 36 WS 7 RS 1 MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Finte, Linkhand, Gezielter Stich, Meisterparade

SANGVS

Ein kleiner, in eine Tucherüstung gekleideter Ex-Gladiator, der nach alter Gladiatorenart mit einer Stabkeule kämpft.

Keule: INI 10+IW6 AT 15 PA 12 TP IW6+2 DK N
 LeP 31 AuP 32 WS 9 RS 1 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Waffenloser Kampfstil (Gossenstil), Wuchtschlag

Lassen sie ihn laufen, haben sie nur wenige Augenblicke, um in dem sich schnell mit Rauch füllenden Lagerraum die dort aufgrund des heißen Luftzugs wild durch den Raum wirbelnden Dokumente und verstreut auf dem Boden liegenden Papyrusrollen zusammenzusammeln und sich mit ihrer Beute in Sicherheit zu bringen.

FUNDSTÜCKE

Je nachdem, wie sehr die Helden sich bemüht haben, bzw. was sie schon anderweitig in Erfahrung bringen konnten, können Sie als Meister folgende Dokumente auffinden lassen:

- Steckbriefe: Eine einfache schriftliche und ungenaue Beschreibung eines oder mehrer Mitglieder der Heldengruppe.
- Lageplan: Eine grobe Skizze von Haldurias, auf der bestimmte Punkte markiert sind. Vesotus kann bestätigen, dass es sich um seine Rauschkrautlager handelt. Offensichtlich hat sich jemand die Mühe gemacht, seine Lager und Lieferwege sehr genau auszuspähen, und Vesotus schwört Stein und Bein, dass das unmöglich Picusas Leute geleistet haben können, da diese im Umfeld der Lager aufgefallen wären. Offensichtlich hat jemand von außerhalb Picusa gearbeitet.
- Ausrüstungsbericht: Ein detaillierter Bericht über eine eingetroffene Waffenlieferung sowie bestellte „Rationen“. Es geht eindeutig hervor, dass es sich um Schmuggelware handelt.
- Ein verschlüsselter Brief:

KEI IGDG FRT FGP HQMGPFEP CUHHTCI KP FGT UICFI YTGKDY
UKEJPGWGTFRPIU GRPG JGMEGPITWRG TWO FRG OKT
GTPUJCHIG UELJKGTINKKYGPDGTGKYG HQGPPIG UKG
UKPF QTYUHTGOF WPF OKI FGP JKGUKIGP IGRHWQIGPJGKIGP
PKESJ XGTYTCWN YCU GWESJ BW XQTYGKN IGTGKEJGP UQMMG KEI
YKMN FCU UKG XQP FGT DKNFHWCESJG XGTUESJUKPFEP WPF
BYCT WPCWHHCGMKI IGBGKESPGI FCU YKGUGN

Dekodiert:

Ich gebe dir den folgenden Auftrag:

In der Stadt treibt sich neuerdings eine Heldentruppe rum, die mir ernsthafte Schwierigkeiten bereiten koennte. Sie sind ortsfremd und mit den hiesigen Gepflogenheiten nicht vertraut, was euch zum Vorteil gereichen sollte. Ich will, dass sie von der Bildflaeche verschwinden, und zwar unauffaellig!

gezeichnet Das Wiesel

Es handelt sich um ein irdisch sogenanntes Cäsarchiffre, bei dem Buchstaben um mehrere Stellen verschoben werden, in diesem konkreten Fall um 2, A entspricht also C, B entspricht D und so weiter.

- Ein offensichtlich schon Jahre alter Papyrus, der das gemalte Symbol zweier Wiesel trägt. Weil die Handelswege ins Diamantene Sultanat in den letzten Jahren immer unsicherer geworden sind, ist Papyrus in den letzten Jahren sehr teuer geworden und damit als Schreibmaterial zunehmend aus der Mode gekommen, dies lässt ebenso wie die Qualität auf das Alter des Schriftstücks schließen. Die Tinte auf dem Papyrus ist schon weitgehend verblasst, aber ein intelligenter (Klugheits-Probe) Held kann aus den Worten, die noch lesbar sind, erschließen, dass „Die Wiesel“ „Die Schwarzen Witwen“ anweisen, die „Stimmung in Suburbia zu nutzen“, um „mit den Grolmen abzurechnen“. Dieses Schriftstück beweist die Verstrickung Mentulas in eine schon lange vergangene Schandtat, was den Helden vor offiziellen Stellen nicht viel hilft, da die Ausschreitungen gegen die Grolme von den meisten Menschen als durchaus positiv gesehen werden. Allerdings gibt es einen gewissen grolmischen Ausrufer, den dieses Schriftstück sehr wohl interessieren wird ...

MENTULAS ORGIE

KRIEGSRAT

Mit den gesammelten Informationen wird der Weg die Helden vermutlich zurück zu Burianus führen, der sich für ihre Mühen bedankt, ihnen einen Heiler zur Verfügung stellt, so nötig, und sich in Ruhe anhört, was die Helden zu berichten haben. Wenn die Helden nicht schon selbst darauf gekommen sind, wird er aufklären, wer sich hinter dem „Wiesel“ verbirgt: der Patrizier Movertus Mentula, dessen Name den Helden sicher schon untergekommen ist.

Leider gibt es noch keinen eindeutigen, endgültigen Beweis gegen Mentula, der wirklich ausreichen würde, die Palastverwaltung zu überzeugen oder ihn zu erpressen, seine Kandidatur zurückzuziehen. Dafür müssen sich die Helden in die Höhle des Löwen, beziehungsweise des Wiesels begeben.

Glücklicherweise hält Mentula bald eine Orgie in seiner Villa ab. Passen Sie das Datum der Orgie an den körperlichen Zu-

stand der Helden an, sollten sie alle schwer verletzt sein, findet die Feierlichkeit eben erst in zwei Tagen statt.

Burianus kann den Helden passende Bekleidung und über die mit ihm befreundete Raiapriesterin *Clovia* (der die Helden in den Folgeabenteuern wiederbegegnen können) Einladungen zu Mentulas Orgie beschaffen. Zwar hat Clovia Mentulas Haus noch nie betreten, doch der Patrizier schickt immer wieder hartnäckig Einladungen an die Raiapriesterschaft. Alternativ lassen sich Einladungen auch fälschen.

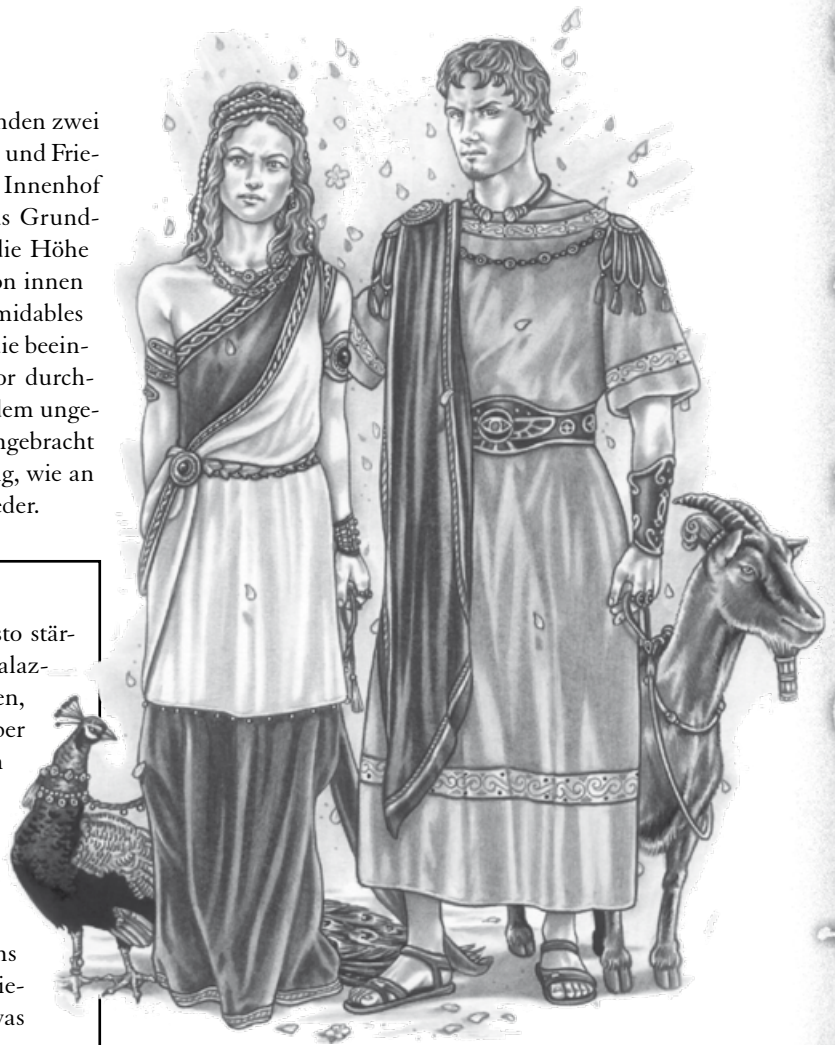
MENTULAS HAUS

Das Haus Mentulas ist ein kleiner, schwer bewachter Palast im bosparanischen Stadtteil Aural, der für seine großzügigen Villen bekannt ist. Es besteht aus einem Hauptgebäude mit Satteldach und Giebelfries auf dekorativer Säulenfassade, von

dem sich jeweils im rechten Winkel an den beiden Enden zwei schmalere Flügel erstrecken (ebenfalls mit Satteldach und Friesen, die erotische Szenen zeigen), sodass der große Innenhof von drei Seiten eingerahmt wird. Begrenzt wird das Grundstück nach außen von Mauern, die drei Schritt in die Höhe ragen und damit angesichts der Tatsache, dass sie von innen patrouillierenden Wachen gesichert werden, ein formidables Hindernis darstellen. Lediglich an einer Stelle wird die beeindruckende Außenmauer von einem prunkvollen Tor durchbrochen, das aus massiven Gitterstäben besteht, die dem ungebetenen Gast signalisieren, dass ein Verschwinden angebracht wäre. Nur für geladene Gäste öffnet sich der Eingang, wie an diesem Abend, und natürlich für die Familienmitglieder.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Je näher ihr dem Anwesen Mentulas kommt, desto stärker spürt ihr die düstere Anziehungskraft dieses Palazzos. Noch erkennt ihr kaum mehr als die dunklen, hohen Mauern, die das Grundstück umgeben, aber bald schon zeichnen sich die feuerrot leuchtenden Dächer vor dem Licht der untergehenden Sonne ab. Mit jedem Schritt, den ihr in Richtung des Anwesens tut, wird euch klarer, was ihr da gerade erblickt: Das neu erbaute Refugium des gerissenen Wiesels, von wo die Macht seines binnen kürzester Zeit aufgebauten Familienimperiums ausgeht. Hier also soll der Ursprung des Übels liegen, das euren Auftraggeber Burianus bedroht, was aufzudecken der Grund für eure Anwesenheit ist.



Einige Orgienbesucher

Wenn die Helden am großen, gusseisernen Tor ankommen und den beiden wortkargen Bewachern ihre Einladungen überreichen, offenbart sich ihnen durch die aufschwingenden Torflügel ein beeindruckender Anblick: Die Dächer werden von pechschwarzen, prunkvoll mit roten Ornamenten verzierten Säulen getragen, während die Wände des Gebäudes ebenfalls dunkel gehalten sind. Gleichzeitig sind alle Gebäudeteile von dekadent wirkendem Fackel- und Lampionlicht beleuchtet. Hinter den vielen Fenstern brennt ebenfalls vielfarbiges Licht. Dadurch, dass die Nacht hereingebrochen ist, wirken die vielen Lichteffekte umso stärker, sodass die Helden von ihrem ersten Eindruck beeindruckt sein werden.

Zudem sehen die Helden bereits hier zahlreiche Besucher der großen Orgie Mentulas. Besonders der Springbrunnen, der in der Mitte des weitläufigen Innenhofs steht, scheint stark frequentiert zu sein. Dieser fällt ins Auge, da er aus den Statuen der Erzdämonin Balkulela und eines Mannes, der der Urahn Mentulas zu sein scheint, besteht, wobei der Künstler gerade einen Moment des engen Kontakts festgehalten hat. Die restlichen Besucher scheinen sich bereits köstlich zu amüsieren, wobei den Helden auffällt, dass diese teilweise am ganzen Körper bemalt oder tätowiert sind. Ihr seht sonst keinen Besucher, der mehr als einen Lendenschurz und eine Maske

trägt. Diese Masken gibt es in unzähligen Variationen, wobei immer die Gesichter von Tieren oder Zauberwesen dargestellt sind. Auf dem gepflegten Rasen des Innenhofs erblickt ihr um die zwanzig Männer und Frauen, doch noch bevor die Helden sich fragen können, wie sie sich mit allem, was dazugehört, in die muntere Gesellschaft eingliedern können, kommt ihnen ein Empfangskomitee aus mehreren spärlich bekleideten Sklaven entgegen.

Jetzt werden die Helden von den Sklaven umsorgt, was dazu führt, dass sich alle erst einmal entkleiden müssen, sich auf Wunsch bemalen lassen und passendere Kleidung überreicht bekommen. Des weiteren stehen noch genügend Masken bereit, sodass sich jeder eine aussuchen kann. Tragen sollte allerdings schon jeder eine, da dies zum guten Ton einer Orgie gehört. Außerdem wird ihnen feinstes Rauschkraut unbekannter Provenienz (tatsächlich eine sündhaft teure magische Sonderkreation auf Basis verschiedener Lotossorten aus dem Hause eines sehr bekannten Bosparaner Alchimisten) angeboten, das sie ebenfalls nicht ablehnen sollten, wollen sie den Schein wahren und kein Aufsehen erregen. Dass durch die Masken und den leichten Rausch für die Helden erschwerte Bedingungen vorliegen, sollte vom Meister entsprechend berücksichtigt werden. Eine reizvolle Art der Darstellung dieser

Orientierungsschwierigkeiten könnte sein, das Geschehen in Mentulas Palast in der falschen Reihenfolge zu spielen, also z. B. die Szene rückwärts abzuwickeln:

Die Feier zu Ehren der Hausdämonin Balkulela erstreckt sich natürlich nicht nur auf den Innenhof, sondern eigentlich auf das ganze Anwesen. Insgesamt besuchen zu diesem Zeitpunkt um die siebzig bedeutende Bosparaner die Villa und nehmen an der Orgie teil. Zudem stehen noch ca. fünfzig Sklaven für völlig verschiedene Dienste zur Verfügung. Die meisten natürlich für die typischen Sklaventätigkeiten, also in erster Linie das Zufriedenstellen der Gäste; einige müssen sich auf Mentulas Geheiß aber zusätzlich den Gästen als Lustobjekte anbieten. Mit solchen Versuchungen kann der Meister den Helden die Aufgabe je nach Geschmack zusätzlich erschweren.

RAUSCHKRAUT UND SEINE EFFEKTE

Das auf der Orgie angebotene Rauschmittelgemisch hat unangenehme Nebenwirkungen, die auch einen erfahrenen Drogenkonsumenten betreffen:

- Klugheit sinkt um 2 Punkte
- Sinnenschärfe steigt um 4 Punkte
- gelegentliche, unkontrollierbare Halluzinationen
- Verlust des Kurzzeitgedächtnisses: Jede Viertelstunde geht die vergangene Viertelstunde verloren.

Diese Erschwernisse können je nach Fähigkeit der Helden, sich zu beherrschen (eventuell *Zechen*-Proben), auch noch drastischer zunehmen, da weiterer Betäubungsmittelkonsum oder ansonsten zu intensive Beteiligung an der Orgie sicher nicht den Gehirnfunktionen oder der Konzentrationsfähigkeit zuträglich sein werden (Verdoppeln Sie die Effekte).

Sollte ein Zauberkundiger die Auswirkungen bekämpfen wollen: Die Giftstufe beträgt anfangs 4 und steigert sich bei jedem weiteren Konsum von Rauschkraut oder Alkohol um 2.

DER ERSTE BEWEIS GEGEN MENTULA

Wenn sich die Helden durch das Haus bewegen, kann es eine sinnvolle Herangehensweise sein, sich nach möglichst nüchternen Personen umzusehen. Da diese relativ selten sein dürften, wird den Helden zwangsläufig Lucia auffallen, die etwas verloren und fehl am Platz wirkt. Beim Ansprechen haben es nüchterne Helden, oder solche, die ihre Berauschtigkeit hinreichend gut verbergen können, definitiv leichter, da sie Leuten, die sich offensichtlich auf Orgien dieser Art ähnlich unwohl fühlen wie sie selbst von Beginn an mehr Vertrauen entgegenbringen wird. Nach einiger Zeit – wortgewandte Helden wissen sicher, wann es so weit ist – kann man es wagen, einen Schritt weiter zu gehen und sie direkter auf ihren Mann und Mentula ansprechen, woraufhin sie, bei geschickter Gesprächsführung, mit ihrem Wissen herausrücken wird. Hilfreich ist es hier allemal, ihr die Geschichte von der Konkurrenz zwischen Burianus und Mentula zu erzählen und dabei

dessen Gemeinheiten nicht unausgeschmückt zu lassen, da sie eine von Grund auf ehrliche Person mit Gerechtigkeitsempfinden ist.

Haben die Helden ihre Zusicherung, die benötigten Dokumente schnellstmöglich Burianus zuzuschicken, werden sie ihre ersten Gedächtnisprobleme bekommen. Denn schon zeigt sich, welche bösen Auswirkungen schon der einmalige Konsum von Mentulas dämonischem Rauschkraut haben kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein rauschhaftes Gefühl umgibt euch; Ja, ihr fühlt euch, als könntet ihr fliegen und eure umnebelten Sinne scheinen sich an den Takt der unheimlichen Musik anzugleichen. Eben habt ihr zusammen ein bequemes Sofa besetzt und räkelt euch darauf, um vorläufig eine kleine Pause einzulegen. Doch bevor ihr euch den Verführungen hier hingeben und erste Annäherungsversuche zu gutaussehenden Mitgliedern des anderen Geschlechts starten könnt, da droht schon Ärger: Vor euch baut sich ein Schrank von einem Mann auf, der euch völlig unbekannt ist. Seine Miene ist zwar nicht zu erkennen, er trägt die Maske eines Marus, aber an den geschwellenen Adern an seinem Hals lässt sich leicht sehen, dass er nicht gerade bester Laune ist. Zudem schwankt er leicht, was sich mit seinem beeindruckenden Auftreten bisher so gar nicht in Einklang bringen lassen will. Offensichtlich hat er schon etwas viel an Rauschkraut abbekommen. Bevor ihr darüber nachdenken könnt, mit was ihr diese Störung verdient habt, bricht schon sein Gebrüll über euch herein, was sich im Wesentlichen als ein Schwall von Ausdrücken und übelsten Beschimpfungen darstellt. Als ihr euch langsam sammelt, was sich bei diesem Geschrei als nicht allzu einfach darstellt, erkennt ihr, worauf er hinaus will: Er scheint euch vorzuwerfen, gerade versucht zu haben, sich an seine Frau heranzumachen, woran ihr euch aber beim besten Willen nicht erinnern könnt! Aber den respekt einflößenden Kerl, der euch nun doch irgendwoher bekannt vorkommt, solltet ihr schnellstens beschwichtigen, denn, das habt ihr im Gefühl, hier allzu sehr aufzufallen, wäre in jedem Fall das unrühmliche Ende eines Auftrags, an den ihr euch im Moment selbst nur bruchstückhaft erinnern könnt.

Die Helden haben also gerade das Vergnügen mit Galian Mormora, der die Szene, als die Helden sich mit seiner Frau unterhalten haben, beobachtet hat, woran sie selbst sich aber gerade gar nicht richtig erinnern können. Galian ist an dieser Stelle eine besondere Gefahr, da die Helden sich hier keine zusätzliche Aufmerksamkeit erlauben können, da dann ihre ungebetene Anwesenheit auffallen könnte. Erschwerend kommt noch hinzu, dass Galian unter erheblichem Drogeneinfluss steht und somit in seiner gegenwärtigen Laune schwer zu beschwichtigen sein wird. Den verwirrten Helden wird es helfen, die Si-

AUSGEWÄHLTE GÄSTE

MOVERTIVS MENTULA

Der Gastgeber ist selbstverständlich die wichtigste Persönlichkeit an diesem Abend. Dementsprechend ist er zur gesamten Zeit von bedeutenden Gästen umringt und wird deshalb für die Helden eher vernachlässigbar sein, da er weder direkt konfrontiert werden kann (was ohnehin unsinnig wäre), noch diese bei ihren Untersuchungen aufhalten wird, da er abgelenkt ist. Dafür gibt es schließlich auch seine Wächter. Von großer Bedeutung ist es für ihn, sich nicht wie die meisten seiner Gäste zu sehr an den Versuchungen der Orgie zu laben, da er die meiste Zeit damit beschäftigt sein wird, den angeheiterten Zustand der Besucher auszunutzen, um wichtige Bündnisse herzustellen oder zu festigen. Ja, er plant sogar die endgültige Entscheidung im Ringen um die Präфекtur herbeizuführen, indem er einen wichtigen horaskaiserlichen Berater eingeladen hat, der den Helden evtl. schon vom Symposion des Burianus bekannt ist, wo er auch schon beschrieben wurde: Quintius Sellae.

QUINTIVS SELLAE

Quintius ist sich durchaus bewusst, dass Mentula mit seiner Einladung ihn beeinflussen will – wobei er gegen eine entsprechende Motivation sicher auch bereit wäre, sich beeinflussen zu lassen – und besucht die Orgie hauptsächlich, um sich zu vergnügen und zu hören, welche Argumente bzw. Gaben Mentula für eine Berufung zum Präфекten von Trakenau vorzuweisen hat. Er wird daher immer darauf achten, sich nicht völlig hemmungslos den Genüssen hinzugeben, da er für die Verhandlungen einen kühlen Kopf braucht und ein Status wie der seine eine Menge Feinde mit sich bringt, denen er sich nicht ausliefern will. Quintius trägt die Maske eines Mantikors.

GALIAN MORMORA UND SEINE FRAU LUCIA

Galian (Maske eines Marus) ist ob seiner Rauschkrautabhängigkeit in ein Abhängigkeitsverhältnis zu Mentula geraten, was dieser zu schätzen und selbstverständlich auch zu nutzen weiß. Galian hat im Gegenzug Mentulas Rauschkrauthandel von öffentlicher Seite immer zu unterstützen versucht, indem er für die Verfolgung anderer Banden eintrat; er erwies sich so als nützlich für Mentula und

wird auch auf der Orgie stets dessen Partei ergreifen, wobei er ob seines Rauschkrautkonsums bereits sehr früh kaum noch ansprechbar sein wird, geschweige denn kampftauglich.

Seine Frau *Lucia* (Kobramaske), die er erneut alleine und gelangweilt im Innenhof zurückgelassen hat, weiß von den zwielichtigen Verbindungen ihres Mannes, da sie vor einigen Monaten begann, Nachforschungen anzustellen, wobei sie herausfand, dass ihr Mann Mentulas Rauschkrauthandel unterstützt. Dafür trieb sie offizielle Dokumente der kaiserlichen Bürokratie auf, die Mentulas Verwicklungen in den Handel mit Blutwein andeuten. Falls die Helden Lucia von der Notwendigkeit der Preisgabe der Information überzeugen, wird diese die Schriftstücke am Folgetag an Burianus überbringen lassen, der sie wiederum für das Überzeugen des Horas gebrauchen kann.

DER BOTENJUNGE PEANATVS

Mit seinen fünfzehn Jahren und seiner im Verhältnis zu seiner Körpergröße schmalen Gestalt ist ihm wohl das unscheinbarste Auftreten von allen Besuchern der Orgie garantiert, was jedoch in der Praxis zum Gegenteil führt. Durch seine offenkundige Unangepasstheit an die Gesellschaft, was sich auch darin äußert, dass er keine Maske trägt, fällt er auf wie ein bunter Hund. Er ist aber auch kein regulärer Besucher, sondern ein Botenjunge, der seinem Herrn Mentula schon seit über einem Jahr zuverlässig Dienste leistet. An diesem Abend sollte er eine Botschaft überbringen, die er erst bei seinem Herrn abholen muss. Als er sich aber von den anderen Gästen zu stark ablenken lässt, verliert er irgendwo im Haus das Schriftstück, was er aber zuerst gar nicht bemerkt. Auf halbem Wege zum Empfänger stellt er jedoch den Verlust fest, woraufhin er reumütig zurückkehrt und die schlechte Nachricht überbringt, was zu der nachfolgenden Szene führt. Wenn die Helden ihn aufreiben und mit ihm sprechen, wird er diese Geschichte preisgeben.

Die restlichen Besucher haben alle keine herausragende Bedeutung; Es handelt sich also in der Mehrheit um Angehörige der bosparanischen Oberschicht, wobei die meisten davon sich durch ihre Affinität oder gar Zugehörigkeit zu dämonischen Zirkeln auszeichnen.

uation richtig einzuschätzen, dass nach kurzer Zeit Lucia die Szene bemerken wird und mit ihrem Hinzukommen auch die Erinnerungen der Helden zurückkehren werden. Aber auch ihre Versicherungen können Galian nicht beschwichtigen, so dass hier nun immer noch das Handeln der Helden gefragt ist. Hilfreich wäre es hier beispielsweise, Galian ein unauffälliges Duell außerhalb des Anwesens vorzuschlagen, das er in seiner

grenzenlosen Selbstüberschätzung sicher annehmen wird. Das Vorgehen der Helden mag davon auch abweichen (z.B. Zauberei), doch es muss klar sein, dass allein mit rhetorischem Talent hier keine Einigung zu erreichen ist.

DER ZWEITE BEWEIS GEGEN MENTULA

Nach einiger Zeit kann folgende Szene eingebaut werden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Stimmung wird ausgelassener, das Verhalten der anderen Gäste wird immer wilder und auch ihr könnt den dargebotenen Angeboten nicht länger widerstehen, noch dürft ihr auffallen, indem ihr sie ablehnt. Von überall werdet ihr nun bedrängt; ihr seid inmitten einer wahnsinnigen Menschenmasse. Von der einen Seite nötigt euch ein Mann mit einer Maske, die wohl einen exotischen Raubvogel darstellen soll, an seiner Pfeife zu ziehen, von der anderen Seite erblickt ihr eine attraktive Dame, die nicht nur mit ihren Reizen, sondern auch mit gleich einer ganzen Flasche von Mentulas bestem Wein lockt. Ihre Maske ist wohl die einer Raubkatze, so genau achtet ihr im Moment aber nicht darauf.

Nachdem die Dame wieder in der Menge untergetaucht ist und euch von ihr nur noch eine mittlerweile weit geleerte Flasche starken Weins geblieben ist, macht sich die ungesunde Mischung aus Rauschmitteln bemerkbar. Es fängt damit an, dass sich alles um euch dreht und sich eine seltsame Schwere auf eure Glieder legt. Plötzlich fällt es euch schwer, euch auf den Beinen zu halten, aber eine Sitzgelegenheit erspäht ihr gerade auch nicht. Zu allem Überfluss spürt ihr eine aufkommende Übelkeit, die sich immer intensiver bemerkbar macht. Da ihr nicht hier inmitten der illustren Versammlung mit eurer Unpässlichkeit auffallen wollt und zudem gerade das dringende Verlangen nach frischer Luft habt, zieht es euch aus der drückenden Hitze der Villa ins Freie, wo die Luft mittlerweile angenehm abgekühlt ist. Anstatt jedoch die frische Luft zu genießen, lasst ihr erst einmal den in euren Mägen aufgestauten Gifte freien Lauf und erbricht euch in die exzellent gestutzte Hecke.

Ob die Helden sich erst noch eine Weile im Garten aufhalten wollen, oder gleich ins Haus zurückkehren wollen, sei an dieser Stelle ihre Entscheidung. Sobald sie sich aber daran machen, ins Haus zurückzukehren oder generell das prunkvolle Tor in der Mauer in Sichtweite ist, setzt die nächste Szene ein:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun, da ihr euch besser fühlt und wieder einen klaren Kopf habt, erblickt ihr eine interessante Szene am Tor: Ein Mann, der euch den Rücken zuwendet, dessen Statur aber auf den ersten Blick mit dem Wiesel übereinstimmt, redet offenkundig zornig auf einen völlig verschüchtert wirkenden Jungen ein. Als ihr näher an den Ort herantrittet, bekommt ihr einen Dialog mit, der euer Aufsehen erweckt:

„WAS hast du?“

„Es tut mir so leid, oh Herr! Ich kann es wieder gutmachen!“

„Nichts kannst du! Eine Chance hab ich dir gegeben und eine zweite wirst du nicht bekommen. Mich, Movertus Mentula, enttäuscht man nicht!“

„Oh Meister, bitte, es war doch mein erster Fehler, seitdem ich Euch diene!“

„Dir ist wohl nicht bewusst, was das für mich bedeutet, du elender Hund! Scher dich fort, um dich kümmerst du dich später!“

Mit diesen Worten schlägt der Mann, bei dem es sich offenkundig um Mentula handelt, dem Jungen ins Gesicht, wendet sich ab und geht mit schnellen Schritten in sein Haus zurück, allerdings nicht ohne seine Wachen anzufahren, sie sollen gefälligst nach dem Brief suchen. Jetzt erkennt ihr auch die Wieselmaske, die sein wohl vom Zorn verzerrtes Antlitz verbirgt. Der Junge aber wird von den Wachen am Tor noch geschlagen und herumgestoßen. Schließlich, als sie das Interesse an ihm verlieren, schubsen sie ihn auf den Boden, wo er von einer anderen Wache aufgehoben wird, die mit ihm im Haus verschwindet.

Die Helden möchten nun sicher wissen, was der Junge verbrochen hat; womöglich könnte das ihnen ja sogar weiterhelfen. Wenn sie schnell sind und der Wache folgen können, werden sie sehen, dass der Junge, bei dem es sich um Peanatus handelt, in einen ungemütlichen Raum im Keller des Anwesens eingesperrt wird. Sollten sie eine Verfolgung versäumen (oder dabei scheitern), wird sein verzweifelter Ruf und Klopfen sie auf die richtige Spur führen. Die Tür zu seinem Gefängnis ist zwar mit einem Schloss versperrt, aber nicht bewacht, wodurch man hier leicht Zugang finden kann.

Der Junge, der ohnehin schon völlig verschüchtert ist, wird seine Geschichte bereitwillig gegen das Versprechen der Helden, das Schriftstück zu finden und damit Mentula zu beschwichtigen, erzählen. Er weist sie darauf hin, dass sich der verlorene Brief irgendwo im linken Flügel (vom Eingang gesehen) des Hauses befinden muss. Dort werden sie ihn dann auch nach einigem Suchen finden, verborgen unter den Kissen eines Sofas, von dem sie erst ein schwer betrunkenes Paar vertreiben müssen.

In dem Brief ist eine knappe Notiz Mentulas enthalten, in der er den nicht namentlich genannten Empfänger dazu auffordert, gegen eine anständige Bezahlung einen gewissen Gaius Burianus zu beseitigen. Er ist mit Mentulas Siegel unterzeichnet.

Jetzt müssen sie sich entscheiden, wie sie den Brief verwenden. Sollten sie dem Jungen damit helfen wollen und den Brief zurückgeben, müssen sie aber damit leben, einen Beweis weniger zu haben.

DER DRITTE BEWEIS GEGEN MENTULA

Natürlich ist die naheliegende Aktion die Untersuchung des Arbeitszimmers von Mentula nach auffälligen Schriftstücken. Sobald die Helden das obere Stockwerk betreten haben, kann das Folgende vorgelesen werden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr die prunkvolle Marmortreppe, auf der euch gerade noch ein Mann mit Wieselmaske entgegengekommen ist, bei dem es sich nur um Movertus Mentula handeln kann, hinaufgestiegen seid, liegt ein Stockwerk vor euch, wo sich wesentlich weniger Besucher aufhalten als im Erdgeschoss. Die meisten Türen stehen offen und offenbaren euch den Blick auf Schlafzimmer, in denen Leute liegen, die das Rauschkraut niedergestreckt hat, oder der Balkulela huldigen. Ein Zimmer, an dem ihr vorübergeht, ist verschlossen, aber an den eindeutigen Geräuschen, die herausdringen, könnt ihr sofort erkennen, dass das weder euer Ziel sein kann, noch dass ihr dort erwünscht sein werdet. Ganz am Ende des Gangs liegt eine weitere abgeschlossene Tür, vor der zwei halbnackte Wächter in gehörnten und blutigen Dämonenmasken stehen. Das legt die Vermutung nahe, dass sich hier Mentulas Arbeitszimmer befinden muss. Wenn ihr genauer hinhört, bekommt ihr mit, dass die beiden sich gerade darüber beschweren, dass sie bei der Feier zu kurz kommen und doch wenigstens etwas Rauschkraut oder einen guten Tropfen aus Mentulas berühmtem Weinkeller hätten bekommen sollen.

Die Helden sollten sich darüber klar sein, dass ein Einbruch in das Arbeitszimmer nicht lange unbemerkt bleiben kann und somit sicher sein, die anderen Beweise bereits gesammelt zu haben, bevor sie den Einbruch durchführen.

Wenn die Helden in das Arbeitszimmer eindringen wollen, könnte sie das Gespräch der Wachen auf die richtige Spur führen. Da diese sich aber den Helden gegenüber wenig gesprächig zeigen werden, wäre es die sinnvollste Lösung, sich starkes Rauschkraut oder Wein zu besorgen, den ein versierter Alchimist/Magier mit mehr oder weniger starken Gift präparieren könnte. Wenn sich nun die Helden in die Nähe der Wachen begeben (im Gang sind Bänke vorhanden), leichter bekömmliches Material konsumieren und die präparierten Drogen wie zufällig liegen lassen, kann man sich ausrechnen, dass die sich unbeobachtet wahnenden Wachen nicht widerstehen können und die scheinbar harmlosen Drogen nehmen werden.

Hierbei handelt es sich um einen Vorschlag zur idealen Lösung – abgewandelte Lösungen dürften auch funktionieren, solange es nicht zu unglaubwürdig wird (z. B. direktes Ansprechen der Wachen).

Wenn die Wachen nun am Boden liegen, sollten die Helden, bevor einer der anderen Gäste etwas merkt, die Bewusstlosen (oder Toten) irgendwo verstecken, wofür sich das Arbeitszimmer selbst anbietet, dessen Tür aber noch geknackt werden muss (*Schlösser knacken* bzw. FORAMEN für 5 AsP). Drinnen angekommen finden die Helden nebst hochwertiger üblicher Einrichtung für Arbeitszimmer eine verschlossene Truhe vor, deren hochwertiges Schloss erst auf die eine

oder andere Weise geöffnet werden muss (*Schlösser knacken* +4 bzw. FORAMEN für 9 AsP). Darin finden sich etliche Schriftstücke vor, die größtenteils an Mentula gerichtete Briefe sind. Darunter findet sich auch ein Brief des Grolms Piapercus, in dem dieser sich nach dem Inhalt der Rede, die er halten soll, erkundigt, sowie eine Notiz Mentulas, welche Informationen Piapercus zum Zwecke seiner Rede von einem Boten mitgeteilt werden sollen.

DAS ENDE DES ABENDS

Nachdem die Helden den dritten Beweis gefunden haben, kommt es zu einem kollektiven Gedächtnisverlust. Auch zu einem späteren Zeitpunkt kann sich keiner der Helden an die Zeit zwischen dem Auffinden des Briefes und dem darauffolgenden Erwachen erinnern:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Erste, was ihr wahrnehmt, sind die unglaublichen Kopfschmerzen, die euch für den Rauschmittelkonsum zu strafen scheinen. Der Versuch, eure Augen zu öffnen, führt dazu, dass grelles Licht, das wie magisch verstärkt scheint, euch blendet, woran sich eure Augen nur langsam gewöhnen. Doch nach kurzer Zeit könnt ihr euch einen Überblick über die Lage verschaffen: Ihr liegt mit mehreren anderen Personen, hauptsächlich Frauen, aber auch einige Männer, in einem recht großen Raum, den helle Lampions erleuchten. Um euch herum herrscht das blanke Chaos: Tische sind umgestürzt, Geschirr liegt teilweise zerbrochen auf dem Boden, der von Wein und anderen Flüssigkeiten glitschig ist und überall liegen Teile der Einrichtung und schmutzige Decken und Kissen herum. Ja, was hier vor Kurzem stattgefunden hat (und wobei ihr wohl in geistiger Umnachtung mitgemacht habt), muss diese Zerstörung angerichtet haben. Allerdings entzieht es sich eurer Erinnerung, was am dämonischen Kraut liegen muss. Doch kaum habt ihr euch gesammelt und könnt halbwegs sicher auf beiden Beinen stehen, da hört ihr schon Geschrei von Nebenan. Das darauffolgende Geräusch von vielen schweren, rennenden Füßen, die eine Treppe hinaufzukommen scheinen lässt nur einen Schluss zu: Irgendetwas läuft hier falsch und ihr wollt euch sicherlich nicht als unschuldige Besucher da mit hineinziehen lassen. Dabei wisst ihr momentan eigentlich überhaupt nicht, was ihr hier macht. Das einzige, woran ihr euch erinnern könnt, ist, dass ihr hier für Burianus doch eigentlich Beweise gegen das Wiesel sammeln solltet ...

Die Situation ist folgende: Mentula hat den Einbruch in sein Arbeitszimmer sowie seine kampfunfähigen Wachen entdeckt und will die Täter auf keinen Fall entweichen lassen, da er sich der Bedeutung seiner dort aufbewahrten Dokumente durchaus bewusst ist. Die Helden, die direkt nach dem glücklichen

Diebstahl den Drogen erlegen sind und anscheinend bei einer Feier im kleinen Rahmen zwei Räume weiter teilgenommen haben, können sich aber an den Großteil des Abends nicht mehr erinnern, was auch bedeutet, dass sie erst herausfinden müssen, dass sie schon fertig mit ihren Untersuchungen sind. Dafür bleibt jedoch im Moment keine Zeit, da Mentulas Wachen buchstäblich vor der Tür stehen und den Einbrecher schleunigst finden müssen.

Denkbar sind zwei Vorgehensweisen: entweder man versucht sich an die übrigen Gäste möglichst anzugleichen und sich so außer Gefahr zu bringen, oder, wenn das scheitert, man legt sich mit den Wachen an und hinterlässt ein Blutbad. Das ist allerdings sehr anspruchsvoll zu gestalten, da Mentula gerne viele und gut ausgebildete Wachen um sich schar, was bei einem Beruf wie dem seinen nie von Nachteil und meistens auch notwendig ist.

Beim unauffälligen Weg, der eleganteren Lösung, müssen die Helden sich erst im Obergeschoss zur Treppe schleichen, sobald die Wachen im Nebenzimmer verschwunden sind. Helden können sich auch schlafend oder ohnmächtig stellen und versuchen, bei der Durchsuchung des Zimmers, das sich die Wachen danach sofort vornehmen werden, nicht aufzufallen. Wenn das gelingt (was viel Selbstbeherrschung seitens der Helden verlangt), können sie entweder versuchen, aus dem Fenster zu springen (den Sprung von gut fünf Schritt Höhe traut sich nicht jeder und übersteht auch nicht jeder unverletzt, was heißt, dass die Helden, die ihren Rausch noch längst nicht durchgestanden haben, sich bei dem Sprung mit hoher Wahrscheinlichkeit etwas schwer verstauchen, wenn nicht brechen werden, was ihnen auch davor klar werden sollte), oder sie warten, bis das obere Stockwerk von den Wachen verlassen ist, und gehen dann zur Treppe.

Im Untergeschoss angekommen, sollten sie sich aus der Garderobe ihre Kleidung wiederbeschaffen, wenn sie den Raum wie-

derfinden. Wenn nicht, was aufgrund ihres kritischen Zustandes nicht unwahrscheinlich ist, müssen sie eben halbnackt die Flucht wagen. Wenn sie intelligent waren, haben sie die wertvolleren Ausrüstungsgegenstände ohnehin bei Burianus gelassen. Jetzt wird das Umherschleichen für die Helden, wenn es ihnen gelingt, sich wie die übrigen Gäste zu verhalten (sich also im richtigen Moment schlafend stellen), ebenfalls nicht unmöglich sein; das wahre Problem wird dann darin liegen, das Haus, beziehungsweise das Grundstück, zu verlassen.

Ersteres lässt sich auf dem unauffälligeren Weg in einem unbeobachteten Moment noch durch ein Fenster bewerkstelligen, da sämtliche planmäßigen Zugänge bewacht werden. Doch dann steht den Helden die Außenmauer, die gut drei Schritt in die Höhe ragt, im Wege, wollen sie nicht die Wachen am Tor, die die strikte Anweisung haben, niemanden hinauszulassen, zu einem offenen Kampf fordern, der schnell die gesamte Wache des Hauses alarmieren kann. Jetzt rächen sich etwaige Verletzungen der Helden, sollten sie den einfachen Weg durchs Fenster vom Obergeschoss gewählt haben. Denn beim Erklimmen der hohen Mauer ist Teamarbeit und noch dazu Höchstleistung des Einzelnen gefragt, wobei der Meister die Sache gerne noch durch Abzüge wegen Gleichgewichtsstörungen oder Ähnlichem durch das Rauschkraut erschweren darf. Zudem kann jeden Moment eine Patrouille vorbei kommen, was den Helden den nötigen Zeitdruck verschaffen sollte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich liegt das Anwesen und damit auch die Orgie, die ihr wohl nie vergessen werdet, hinter euch! Doch noch seid ihr nicht ganz außer Gefahr, denn schon ertönen aus Richtung des Hauses gebrüllte Befehle und scheppernde Rüstungen. Ihr müsst euch also rasch abwenden und das Weite suchen, bevor Mentulas Spürhunde eure Spur aufnehmen. Das beste Ziel ist wohl im Moment Burianus' Villa; Dort könnt ihr ihm eure Ergebnisse überbringen, euch endlich ausruhen und euren Rausch ausschlafen, was, wie ihr gerade merkt, bitter nötig ist, da ihr euch nur schwer auf den Beinen halten könnt und gerade ernsthafte Orientierungsprobleme habt. Und so stolpert ihr mehr, als ihr lauft, im Licht der bereits aufgehenden Sonne über die prächtigen Straßen des Aureal, während es um euch herum immer dunkler wird.



Mentulas Häsher werden die nun schon reichlich geprüften Helden kaum noch einholen können, aber der Meister sollte die Fähigkeiten der mittlerweile unter immer schlimmeren Störungen leidenden Helden doch noch auf die Orientierungsfähigkeit prüfen. Denn das entscheidet schließlich darüber, ob sie sich beim Aufwachen in einem bequemen Federbett in einem der großzügigen Gästezimmer von Burianus wiederfinden oder eben im nächsten Straßengraben.

IM PALAST DES HORAS

Die Helden sollten nun genügend belastendes Material gegen Mentula gesammelt haben, um ihn zu konfrontieren bzw. zum Rücktritt von seiner Kandidatur zu bewegen. Setzen Sie daher relativ zeitnah zu den Ereignissen im Hause Mentulas einen Termin im Horaspalast an, in dessen Rahmen der Horas über die Frage des neuen Präfekten von Trakenau entscheidet.

DER WEG ZUM THRONSAAL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun seid ihr mit eurem Patron Burianus auf dem Weg zum Palast des Horas, um auf euren Widersacher Movertus Mentula zu treffen und die Entscheidung im Ringen um den Posten des Statthalters im Norden zugunsten eures Auftraggebers herbeizuführen. So folgt ihr der breiten Hochstraße, auf der geschäftiges Treiben herrscht, bis ihr an der Zitadelle des Horas ankommt. Vorbei an modernen Höfen und Säulenhallen, die bereits einen Vorgeschmack auf die Pracht der Aula Horasis bieten, geht es bis zu den bronzenen Toren der Porta Aquila, die ein gewaltiges und detailreiches Adlerrelief schmückt. Dieses wunderschöne Meisterwerk könnt ihr allerdings nur kurz bestaunen, denn schon empfangen euch dort Prätorianer in golden

glänzenden Harnischen und strahlend weißen Umhängen. Auf ihren prächtigen Helmen wehen weiße Federbüsche im Wind und ihre langen Speere verleihen ihnen ein ebenso beeindruckendes wie gefährliches Aussehen. Beim Anblick von Burianus machen sie euch wortlos den Weg ins Machtzentrum des Bosparanischen Reiches frei, während zwei Gardisten sich von der Gruppe lösen und euch begleiten; Ihr werdet offensichtlich erwartet.

Der Anblick, der sich euch bietet, ist unvergleichlich: Auch wer schon zuvor die Ehre hatte, diesen Ort der Macht zu besuchen, wird sich der Magie, die das Zusammenspiel von architektonischer Kunstfertigkeit und künstlerischer Genialität erschafft, nicht entziehen können. Säulengestützte marmorne Fassaden, die von farbenfrohen Fresken geschmückt sind, ragen empor, soweit das Auge reicht, während die Dächer golden im Sonnenschein blitzen.

Als ihr weiter geht, seht ihr zu eurer Rechten das Domus Horasis, den Wohnort des Yarum-Horas und seiner Höflinge, und geradeaus zwei prunkvolle Tempel. Zu eurer Linken aber liegt die sagenhafte Aula Horasis, das prächtige Zentrum gildenländischer Kultur, euer Ziel, zu dem euch eure stummen Begleiter vorbei an geschäftig umhereilenden Hofbeamten in teuren Gewändern leiten. Weitere Mitglieder der Palastgarde öffnen das steineichene



Auf dem Weg zum Horaspalast

Tor der Aula Horasis, das mit Ornamenten aus Elfenbein, Gold und Edelsteinen verziert ist, und euch offenbart sich der nächste atemberaubende Anblick.

Im Thronsaal herrscht im Gegensatz zum Hof weitgehend andächtige Stille, was daran liegt, dass sich wenige Anwesende auf einen gewaltigen Innenraum verteilen, der jedes andere von Menschenhand geschaffene Werk in den Schatten stellen dürfte: Der Boden offenbart sich euch als ein riesiges Mosaik, das den Kontinent aus der bosparanischen Sicht darstellt, der Himmel über euch ist in Wahrheit ein meisterliches Deckenfresko und an den Seiten stehen große Statuen vergangener Kaiser. Einige Schritt vor euch führt eine weiße Marmortreppe zum goldenen Horasthron, wo der alte, von seinen Höflingen gestützte Yarum-Horas unter dem goldenen Adler, der über ihm seine Schwingen ausbreitet, verschwindend gering und nichtig erscheint. Doch da eilt euch schon ein in eine blau-goldene Toga gekleideter Beamter entgegen, der sich als niemand geringerer als Quintius Sellae, der Comes Privatae Largitionis, herausstellt. Er begrüßt euch mit den Worten: „Sei mir begrüßt, Gaius Burianus! Ich bin froh, dass du endlich hier bist, um die Entscheidung des ehrenwerten Yarum-Horas zur Frage der Präfektur Trakenau entgegenzunehmen. Doch dieser benötigt noch eine kurze Beratungsfris. So geselle dich bitte vorläufig beim kleinen Brunnen zu deinem Freund Movertus Mentula, dein Gefolge kann dich ja begleiten, wenn sie nicht draußen warten wollen.“

IM THRONSAAL

Nun könnten die Helden beleidigt sein, weil Quintius sie schlichtweg ignoriert hat. Wer weiter denkt, könnte vielleicht auf den Gedanken kommen, Sellae habe sich von Mentula (und seinem Geld) überzeugen lassen, ihn zum Präfekten zu ernennen und behandle die gegnerische Partei nun herablassend. Denn genau das ist auch der tatsächliche Sachverhalt. Umso wichtiger ist es, nun die Trümpfe offenzulegen. Hier bietet sich die Gelegenheit, wenn die Kontrahenten aufeinander treffen. Wie Sellae bereits andeutete, wartet Mentula schon an einem kleinen Springbrunnen in dem gewaltigen Saal, wo gemütliche Sessel und ein Beistelltisch aus Ebenholz, auf dem kleine Leckereien wie kandierte Ammernzungen oder gebrannte Khunchomer Mandeln bereitstehen, eine friedliche Atmosphäre vortäuschen. Als die beiden Konkurrenten Mentula und Burianus aufeinandertreffen, liegt eine deutliche Spannung in der Luft, doch Mentula gibt sich äußerst selbstsicher und siegesgewiss. Hier sollten nun die Helden die Initiative ergreifen und beginnen, ihre Beweise gegen ihn vorzulegen.

Wie Mentula reagiert, liegt daran, wie viele handfeste Beweise die Helden in der Hinterhand haben und natürlich, wie sie diese präsentieren können (*Überreden-* bzw. *Überzeugen-* Proben).

Die möglichen Beweise seien hier zur Erinnerung kurz aufgeführt:

- Dokumente, die Mentulas Verstrickung in das illegale Blutweingeschäft belegen (von Lucia Mormora)
- Der Brief mit Mentulas Siegel, in dem er Burianus' Ermordung beauftragt
- Aussage und Siegelring von Piapercus sowie entsprechende schriftliche Anweisungen
- Schriftliche Anweisungen Mentulas an Picusa und seine *Schwarzen Witwen*
- die Aussage von Mulco

Wenn die Helden sicher gehen wollen, Mentula von der Notwendigkeit der Aufgabe seiner Kandidatur zu überzeugen, müssen sie alle Beweise vorweisen können; bei Helden, die in der Lage sind, so überzeugend zu argumentieren, dass Mentula dem nichts entgegensetzen kann, reichen auch zwei. Hier ließe sich auch ein kurzes Wortgefecht (vergleichende *Überreden-* Proben der Helden und Mentulas) unterbringen. Sollte den Helden dabei Erfolg beschieden sein, wird Mentula gegen das Versprechen, dass die Beweise verschwinden, seine Kandidatur zurückziehen, sobald sie zum Horas vorgelassen werden. Darauf wird Burianus vom überraschten Horas zum Präfekten der Provinz Trakenau ernannt, woraufhin die feierliche Amtseinführung stattfindet.

Sollte Mentula nicht überzeugt werden können, wird er seine Kandidatur natürlich nicht zurückziehen. Bevor der Horas seine Entscheidung (die, von Sellae beeinflusst, auf Mentula fallen würde) verkündet, besteht aber noch die Möglichkeit, das Problem offensiv anzugehen und in aller Öffentlichkeit Mentula anzuklagen. Dabei wird es zu einem verbalen Schlagabtausch zwischen den Helden und dem Wiesel kommen, dem der Horas und sein Berater aufmerksam folgen. Ziel für die Helden muss es dabei sein, den Kontrahenten als gefährlichen, intriganten und unberechenbaren Machtmenschen darzustellen, um ihn in den Augen des Horas und Sellae für den Posten ungeeignet zu machen. Hierbei können sie auch gleich eine Alternative anbieten, den zuverlässigen, pflichtbewussten und treuen Patrizier Burianus. Beachten Sie aber, dass es den Kaiser wenig interessiert, wie gerissen Mentula versucht hat, sich der Konkurrenz zu entledigen – entscheidend ist, dass die Helden es schaffen, aus den vorliegenden Beweisen Mentula wie gerade beschrieben darzustellen, denn einem verschlagenen Präfekten wären Quintius und Yarum-Horas nicht automatisch abgeneigt, einem unberechenbaren und machtbeseffenen aber sehr wohl.

Sollten die Helden weder während Mentulas Orgie genügend Beweise zusammengetragen haben, um ihn zur Aufgabe zu bewegen, noch dies durch ihre rhetorischen Fähigkeiten ausgleichen können, ist an dieser Stelle das Abenteuer für sie gescheitert und sie werden zusammen mit Burianus in Schande vom Hof gejagt; derweil übernimmt Mentula die Präfektur. Hatten die Helden bei der umständlichen Variante, also dem Rededuell mit Mentula Erfolg, wird dieser in Schande vom

Hof gejagt und ist auf die Helden und insbesondere Burianus noch zorniger als ohnehin schon, was sich im späteren Verlauf noch auswirken wird. In dem Fall, dass die Helden ihn dazu bringen, seine Kandidatur zurückzuziehen, und im Gegenzug die Beweise für seine Niedertracht geheim bleiben, verschwindet er bald, ohne weiteres Aufsehen zu erregen, nachdem er seine Entscheidung bekanntgegeben hat.

Natürlich muss die offene Darlegung von Mentulas Schandtaten nicht die zweite Wahl sein. Die Helden können sich von Anfang an dazu entscheiden, diesen Weg zu gehen, um ihn nachhaltig vor den Herrschern des Reichs zu diskreditieren. Es muss ihnen dabei aber klar sein, dass hier nicht nur handfeste Beweise, sondern vor allem rhetorische Fähigkeiten gefragt sind, es also auch eine höchst riskante Wahl sein kann.

Einige mögliche Gedankengänge Mentulas zu seiner Verteidigung und auch zu Gegenangriffen seien im nebenstehenden Kasten aufgelistet. Sie sind eingeladen, die Liste nach Ihren Vorstellungen zu modifizieren, wenn Sie dies für notwendig halten. Zu jeder dieser Anschuldigungen sollten die Helden eine schlagkräftige Entgegnung machen können. Wenn ihnen gerade nichts einfällt, kann auch Burianus selbst einspringen und sich verteidigen; Achten Sie aber dennoch darauf, dass die Helden hier die Initiative ergreifen.

● Zu Beweis 1: „Diese Dokumente beweisen doch gar nichts – hier steht nur, dass ich verdächtigt werde. Darauf würde ich an eurer Stelle, mein Horas, nicht meine Entscheidung stützen. Es gibt außerdem Beweise, dass Burianus kein bisschen weniger im Rauschkrautgeschäft beteiligt war als ich; ich sehe also kein Argument gegen mich“

● Zu Beweis 2: „Das ist ganz klar eine Fälschung! Oder hält mich hier jemand für so dumm, dass ich, wenn ich böses im Sinn hätte, was nie der Fall war, einen Brief derartig niederträchtigen Inhalts mit meinem Siegel unterzeichne? Ich bitte euch. Das ist ein von dem Mistkerl Burianus angefertigtes Schriftstück, das viel eher seiner niederträchtigen Natur entspricht, als meiner, wenn er solche Methoden in Betracht zieht!“

● Zu Beweis 3: „Diese Aussage klingt in diesem Zusammenhang vielleicht unvoreteilhaft für mich, doch haben wir es hier offenbar mit einer großangelegten Intrige gegen mich zu tun! Der elende Grolm hatte von irgendwo anders den Antrieb, über Burianus schlechte Gerüchte zu verbreiten, genommen und mich, da wir uns bereits kannten, nach Anhaltspunkten für eine solche Rede gefragt. Da ich von den niederträchtigen Umtrieben dieses Intriganten bereits Bescheid wusste, gab ich ihm nichtsahnend als kleinen Freundschaftsdienst diese Informationen. Bei Balkulela, ich will verdammt sein, wenn nicht auch der verdammte Grolm in diese Intrige verwickelt ist!“

● „Verehrte Anwesende, da uns diese sinnlose Diskussion von aus der Luft gegriffenen Anschuldigungen hier offenbar nicht weiterbringt, schlage ich vor, betrachten wir doch einmal unsere Eignung für den Posten. Mein verehrter Mitbewerber Burianus hier ist ein Abkömmling eines bosparanischen Adelsgeschlechts und hatte als solcher in seinem ganzen Leben den Vorteil, dass er alles bekam, was er wollte. Nichts musste er

selbst erarbeiten, denn alles konnte er aus seinem Erbe schöpfen. Ich jedoch, Movertus Mentula, stamme aus einfachen Verhältnissen und habe mir zusammen mit meinem Bruder alles, was ich heute mein Eigen nenne, selbst geschaffen. Und das ist es doch, was Bosparan in den heutigen Tagen braucht: innovative, fleißige und gleichzeitig erfahrene Persönlichkeiten, die wissen, wie man binnen kürzester Zeit ein Familienimperium aufbaut und sich bei der Entwicklung unseres wunderbaren Reichs viel effektiver einbringen können, als verwöhnte Adelssprösslinge!“

● [verzweifelt] „Dieser Kerl hier ist selbst ein Verbrecher, so wahr er aus einer verbrecherischen Familie stammt! Ich kann mich noch genau erinnern, vor wenigen Jahren, als mein Bruder versuchte durch harmlose Hehlerei im Elendsviertel Haldurias über die Runden zu kommen. Das sahen diese verdammten Monopolisten gar nicht gern und der Vater dieses Grünschnabels ließ meinen Bruder deswegen ermorden. Ihr könnt doch keinen mit Ehre verbundenen Posten an eine Familie vergeben, die vollkommen ehrlos mittellose Leute ermorden lässt, die nur versuchen, etwas Geld zu verdienen um nicht zu verhungern!“

Nachdem es nur noch einen Bewerber für den Posten gibt, steht Burianus' Ernennung zum Präfekten nun nichts mehr im Wege. Hierfür ist diese Vorleseszene gedacht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist so weit: Euer Auftraggeber wird zum Präfekten von Trakenau ernannt, eure Aufgabe ist damit erfüllt. Nun muss die Entscheidung nur noch öffentlich verkündet werden: Der kaiserliche Hofstaat und eine schimmernde Schar von Palastwachen sammelt sich in einem Halbkreis um den Thron herum und wartet mit euch auf die Übergabe des Dokuments, in dem Burianus zum Präfekten von Trakenau auf vier Jahre ernannt wird. Das wird von einem gehetzten Schreiber auch sogleich herbei gebracht und dem Horas vorgelegt, der sein Siegel in das heiße Wachs drückt. Er erhebt sich und präsentiert das wertvolle Schriftstück den Zuschauern. Unter allgemeinem Applaus übergibt er die nun rechtsgültige Urkunde dem strahlenden Burianus und spricht dabei:

„Gaius Burianus, du wurdest als würdig befunden, dem heiligen horaskaiserlichen bosparanischen Reich als Präfekt der Provinz Trakenau zu dienen. Deine Pflichten dem Reich gegenüber sollst du nie vergessen. Stelle die Ordnung in diesem götterverlassenen Teil Aventuriens wieder her zur Ehre des großen Horas und zur Ehre deiner Herrin Raia. Ich setze meine Hoffnungen in Dich, auf dass Du es schaffst, in den kommenden vier Sonnenzyklen diese Provinz zum Musterbeispiel einer funktionierenden Zusammenarbeit Bosparans und der ansässigen Bevölkerung zu machen, und den Wohlstand dort wieder einkehren zu lassen. Mögen die Götter mit dir sein!“

Burianus entgegnet daraufhin, sichtlich überwältigt von den freundlichen Worten des großen Horaskaisers: „Ich danke Euch vielmals, oh Göttlicher! Ich werde all mein Streben in den kommenden vier Jahren darauf ausrichten, Eure Erwartungen nicht zu enttäuschen, so wahr meine Herrin Raia mich immer auf dem rechten Pfad geleitet hat. Doch möchte ich an dieser Stelle meinen besonderen Dank meinen Freunden aussprechen, ohne die das, was hier passiert, niemals hätte stattfinden können. Nur durch ihre scharfsichtige Arbeit konnte verhindert werden, dass wir alle diesem Betrüger auf den Leim gehen. Und nun will ich Raia angemessen danken und mich dann auf die Abreise in die Nordprovinzen vorbereiten.“

Daraufhin übergibt der Horas Burianus noch zwei Schlüssel, bei denen es sich um diejenigen für die Tore Trakenaus und sein neues Anwesen dort handelt. Freudig nimmt euer Dominus sie entgegen, bevor ihr geht.

Nun, da alles geregelt ist, können die Helden mit Burianus wieder zurück zu seinem Anwesen gehen, um die Einzelheiten der Belohnung und der womöglichen weiteren Zusammenarbeit auszuloten. Die Rückreise verläuft vorerst ohne besondere Vorkommnisse, abgesehen davon, dass Burianus Gefahr läuft, die Helden mit seinen ausschweifenden Visionen, wie er gedenkt, das Oppidum zu führen, zu langweilen, weil er unermüdlich von immer neuen und immer absurder werdenden Maßnahmen, die er durchführen will, schwafelt.

Wenn Mentula öffentlich bloßgestellt wurde

Für den Fall, dass die Helden sich entschieden haben, Mentula vor dem ganzen Hofstaat bloßzustellen, und ihnen dies auch gelungen ist, ist dieser sofort wutentbrannt von dannen gestürzt und hat in kurzer Zeit ein paar Söldner gefunden, denen er aufträgt, der Gruppe aufzulauern und dann Burianus gefangen zu nehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Burianus' Ideen für seine neue Provinz werden nun immer verrückter. Gerade erzählt er, er wolle einen Tempel zu Ehren Raias in Trakenau gründen und zu diesem Zweck gleich vier ihm bekannte Priester zum Mitkommen überreden. Währenddessen seid ihr unversehens wieder in einer der unzähligen dunklen und engen Straßen in Stadionna gelandet, wo die Häuser verfallen sind und sich gerade kein Mensch außer euch blicken lässt. In dem Moment, in dem Burianus vorschlägt, in Trakenau einen Festtag zu Ehren von Raia einzuführen, wo ein riesiges Gelage aller Bewohner unter freiem Himmel stattfinden soll, lösen sich vor euch aus dem Schatten vier dunkle Gestalten, die drohend den Weg versperren. Ein Blick über die Schulter

zeigt, dass hinter euch nun auch zwei bedrohliche Söldner stehen, die euch gefolgt sein müssen. Ihr seid also umzingelt und müsst euch dem unerwarteten Gegner stellen. Denn schon ruft der Größte von ihnen: „Los, schnappt sie euch, den Patrizier lebendig, die anderen gerne tot!“

Wie unschwer zu erkennen ist, handelt es sich um ein letztes Aufgebot Mentulas, um Burianus noch zu stoppen (Werte wie allgemeine Schläger im Anhang). Wenn die Helden im folgenden Kampf Probleme bekommen sollten, können auch in letzter Sekunde rettende Stadtgardisten zufällig vorbeikommen und ihnen helfen.

Wenn die Helden die Sache diskret behandelt haben

Mentula wird natürlich auch äußerst zornig sein, aber nicht wütend genug, um sich zu so einer Affekthandlung hinreißen zu lassen. Hier gibt es auf der Heimreise auch einen Zwischenfall, aber diesmal, wenn die Gruppe einen belebten Platz überquert. Plötzlich rempelt ein kleiner Junge ungeschickt Burianus an, der sofort den Verdacht hat, er sei gerade einem begabten Taschendieb zum Opfer gefallen. Doch der Junge ist schon wieder in der Menge verschwunden und eine Untersuchung der Taschen von Burianus ergibt auch keinen ersichtlichen Verlust, sondern im Gegenteil, sie befördert einen Brief zutage, den der Junge ihm zugesteckt haben muss:

Heute hast Du gewonnen, Gaius, doch wenn du glaubst, ich gebe auf, dann irrst du dich. Unsere Feindschaft entstammt nicht nur der Konkurrenz um den Statthalterposten, sie geht viel tiefer, sie ist das Produkt der Rivalität von Göttern. Und deshalb macht es mich stolz, zu sagen: Ich werde dich im Namen Balkulelas verfolgen, bis ich dich zur Strecke gebracht habe, da gibt es für dich kein Entrinnen, wenn nicht den Tod. Wenn du wieder nach Bosparan kommst, wird vom einstigen Imperium der Burianiden nichts mehr übrig sein, und dann nehme ich mir dich vor. Doch nun geh, genieße den Triumph, solange du kannst, denn ich verspreche dir, lange wird das nicht sein.

Movertus Mentula

Natürlich wird Burianus diese Drohungen in seiner aktuellen Hochstimmung nicht ernst nehmen und von der Abreise in die Nordprovinzen kann ihn niemand mehr abhalten. Er wird die Helden, sobald sie beim Anwesen angekommen sind, gebührend entlohnen, je nachdem, welche Belohnung ausgemacht war.

Außerdem können sie noch (je nach Motivation der Helden) eine künftige Zusammenarbeit planen, zum Beispiel, dass Burianus ihnen, sollte er Aufgaben für sie haben, eine Nachricht zukommen lässt. Das heißt, schon hier kann die Überleitung zum Folgeszenario **Waldesglühen** angelegt werden.

Schlussendlich erhalten sie **300 AP** sowie *Spezielle Erfahrungen* auf *Gassenwissen*, *Staatskunst*, *Überreden*, *Menschenkenntnis* und *Lesen/Schreiben (Bosparano)*.

DRAMATIS PERSONAE

GAIVS BURIANVS, DER AUFTRAGGEBER

Gaius Burianus wurde als Sohn des sehr einflussreichen Politikers und Raia-Sacerdos (Priester) Marcio Burianus geboren. Als dessen erster leiblicher Nachkomme war sein Schicksal von Anfang an vorherbestimmt: Irgendwann einmal in die Fußstapfen seines Vaters zu treten und die Familiengeschäfte zu übernehmen.

Gaius genoss eine sehr behütete Kindheit. Er wurde zu Hause von einem Privatlehrer unterrichtet und, sobald er alt genug war, bezog sein Vater ihn in seine Geschäfte mit ein, denn Marcio wollte, dass Gaius ebenfalls Politiker wird. Auch brachte er ihm den Raia-Kult nahe, sodass Burianus selbst anfang, Raia zu verehren, wie alle Burianiden vor ihm. Dennoch hatte er auch ganz andere Pläne.

Schon als kleiner Knabe war er sehr am Kriegswesen interessiert und trat deshalb, ganz zum Missfallen seines Vaters, im Alter von 16 Jahren der Legion bei. Leider erwies sich der eher schwächliche Gaius von Anfang an als miserabler Kämpfer und zog sich schon bei den Trainingskämpfen viele Verletzungen zu. Diesem Umstand verdankt er auch eine lange Narbe im Gesicht, die vom rechten Wangenknochen hin zum Kinn verläuft. Immerhin hielt er es ganze drei Jahre in der Armee aus, bis er, gezwungenermaßen und auch zu seinem „Glück“, wieder austreten musste. Denn sein Vater hatte sehr viele Feinde und wurde von einem Auftragsmörder hinterrücks in einer kleinen Nebenstraße im Armenviertel Haldurias in der Nähe einer Taverne, in der er regelmäßig geschäftlich verkehrte, erstochen. Also musste nun Gaius Burianus den Platz als Familienoberhaupt einnehmen. In seinem Zorn schwor er Rache an dem Attentäter und dessen Auftraggeber und so beschloss er, doch noch Politiker zu werden, da er den Auftraggeber in den höheren Kreisen der bosparanischen Gesellschaft vermutete. Ihm ist nicht bewusst, dass sein Vater Marcio für die Ermordung von Genaius Mentula verantwortlich ist und deshalb sterben musste, dennoch verachtet er Movertus Mentula als Emporkömmling und Dämonenanbeter zutiefst. Im Dienste seiner Göttin Raia widmete sich Gaius auch dem bereits von seinem Vater etablierten Handel mit einem leichten Rauschmittel auf der Basis von Purpurmohn, der aufgrund seiner



Farbe und seiner Erntezeit Ende Raia in den Dunklen Zeiten als besonders raiaefällig gilt. Wie Marcio machte Gaius es sich zur Aufgabe, den Markt sauber von giftigen, schwarzmagischen oder anderen raiaungefälligen Drogen zu halten und frei von all den Händlern, die nur das Elend der Ärmsten ausnutzen. Der Rauschkrauthandel der Burianiden, den Gaius zumindest im Elendsviertel Haldurias durch die eiserne Hand von Horatius Plinius bis jetzt vollständig unter Kontrolle hat, gilt ihm eher als mildtätiges Werk im Namen Raias, denn als kriminelle Aktivität, da die Verkaufspreise der Burianiden unter dem Einkaufspreis liegen, was Gaius auf eigene Kosten aus seinem Vermögen und aus anderen Einnahmen ausgleicht (z. B. aus dem Verkauf und aus Preisgeldern von Gladiatoren). Da er auf diese Weise in der gut gemeinten Absicht, gerade die Ärmsten der Armen von Haldurias an den Freuden der Göttin teilhaben zu lassen, die

Preise für Rauschmittel in der ganzen Stadt drückt, da auch viele Bewohner z. B. des Calceus nach Haldurias gehen, um dort ihr Rauschkraut zu kaufen, strahlt die Wirkung dieses Handels weit über das eine Elendsviertel hinaus. Daher ist es nicht verwunderlich, dass viele „hauptberufliche“ Rauschkrauthändler das Haus Burianus und seine Preispolitik in die Niederhöhlen wünschen, in der Tat stellt diese Politik aber einen wirkungsvollen Schutz vor potenteren und schlimmeren, damit aber meist auch teureren Drogen dar.

Versuchen Sie als Meister daher, Ihren Spielern diesen Zusammenhang zu erklären, damit sie Gaius nicht mit einem modernen Drogendealer verwechseln.

Gaius Burianus hat Haldurias selbst nicht mehr betreten, seit sein Vater dort ermordet wurde, er scheut das möglicherweise verzerrte Bild, das der Rauschkrauthandel auf ihn wirft, außerdem fürchtet er, dass ihm Ähnliches passieren könnte wie Marcio. Deshalb lässt er sowohl die Anschaffung des Purpurmohns als auch die Übergabe der Einnahmen aus dem Verkauf durch seinen Mittelsmann Horatius Plinius, einen Bandenführer aus Haldurias, erledigen und stellt nur die Mittel zur Vorfinanzierung des Mohns zur Verfügung.

Als Schutzherr des Rauschkrautmarktes wird Gaius auch von Zeit zu Zeit zu einem kleinen Gelage, einem Symposium, oder einer ausgewachsenen Orgie eingeladen, die für einen Raiaanbeter nichts Anstößiges sind. Das letzte Symposium lief

aber etwas anders. Nachdem alle Beteiligten sich ordentlich an diversen Rauschkräutern bedient hatten, hatte Burianus eine Vision, in der ihm seine Göttin erschien und ihn aufforderte, sich um einen Statthalterposten zu bemühen, weil es seine Aufgabe sei, die Botschaft der Herrin Raia in die Welt hinauszutragen und die alte Kluft zwischen Garetiern und Bosparanern zu überbrücken, um sie gemeinsam gegen den wahren Feind zu führen. Treu ergeben wie er ist, folgt er diesem Ruf und bemüht sich, seine politische Karriere weiter voran zu treiben.

Mit seinen 26 Jahren ist er jetzt ein sehr erfolgreicher, beliebter und einflussreicher Patrizier in Bosparan, der auch wirklich gut mit Menschen umgehen kann, da er ebenso jovial wie klug ist und den Menschen das Gefühl zu geben weiß, ernst genommen zu werden. Er kontrolliert einen nicht zu verachtenden Teil des Rauschkrautmarktes, besitzt eine eigene Gladiatorenschule (einen sogenannten Ludus), welche er von seinem Vater erbt, und darf auch einen der besten Gladiatoren sein Eigen nennen.

Typisches Zitat:

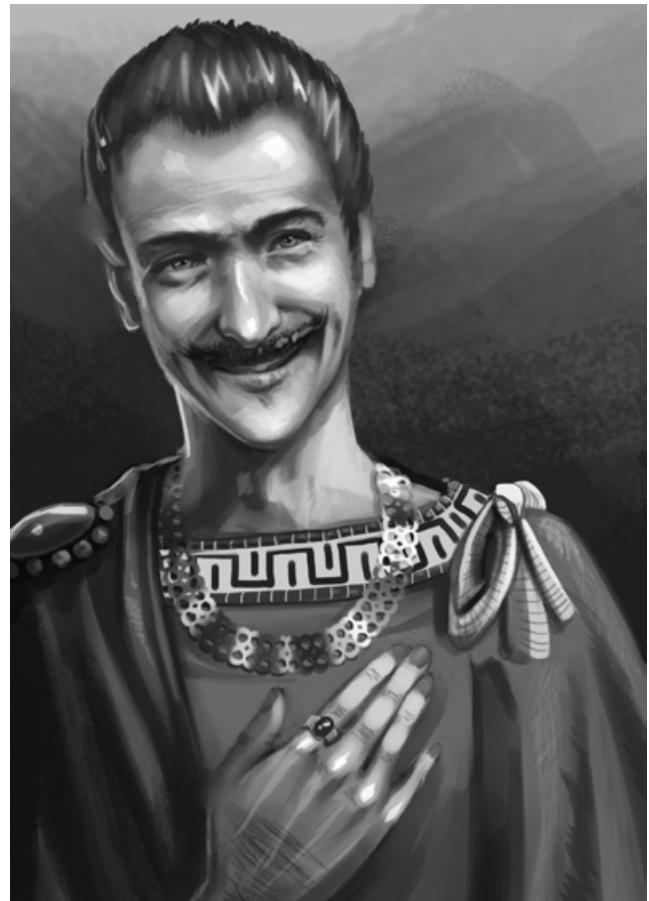
„Dummheit scheint wirklich nicht wehzutun. Du bist der lebende Beweis dafür. Denn wer sich so benebelt, dass er auf die Idee kommt, so einen Mist auf MEINEM Markt zu verkaufen, müsste permanent schreiend durch die Straßen laufen.“
(zu einem Möchtegern-Schwarzmarkthändler)

MOVERTUS MENTULA, ΓΕΠΑΝΝΤ ΜΟΥΣΤΕΛΑ (DAS WIESEL): DER ANTAGONIST

Movertus Mentula ist ein ungefähr vierzig Jahre alter Bosparaner mit einem spitzen Gesicht, einem ebenso spitz geschnitten Schnurrbart und kurzgeschnittenen braunen Haaren, die eine leichte Rotfärbung haben und die er entgegen der bosparanischen Mode nicht gelockt trägt, sondern mit Pomade glatt nach hinten kämmt. Sein Gesicht wirkt sowohl männlich, als auch spitzbübisch. Er hat charismatische blaue Augen, die einem das Gefühl geben, dass er ein treuherziger Schalk ist, von dem keine Gefahr ausgeht. Dies, gepaart mit seinem schlanken Körperbau, verleiht ihm eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Wiesel, dies ist auch der Grund, warum ihn die Patrizier Bosparans (freilich hinter seinem Rücken) Mustela nennen.

Das Aussehen ist nicht das Einzige, was er mit einem Wiesel gemein hat: Mentula besitzt eine beeindruckende Raffinesse und Scharfsinnigkeit. Seine Fähigkeit, Komplote und Listen zu schmieden, macht ihn zu einem mächtigen Gegner für viele. Freunde sind für ihn ein Fremdwort, Verbündete sind für ihn das einzige soziale Umfeld. Viele Tavernen und Bordelle im Calceus werden von ihm direkt oder indirekt kontrolliert, auch hat er seine Finger im Rauschkrauthandel. Dies macht ihn zu einem Konkurrenten von Gaius Burianus, zumal Burianus ohnehin ein Name ist, der bei Mentula allergische Reaktionen entstehen lässt:

Sein älterer Bruder Genaius Mentula, der die Familie erst in die Kreise der Patrizier Bosparans geführt hatte, wurde von ei-



Movertus Mentula

nem Auftragsmörder getötet, weil er im von den Burianiden kontrollierten Viertel Haldurias versucht hatte, Rauschkraut verkaufen zu lassen. Movertus konnte sich also an fünf Fingern abzählen, wo er nach dem Auftraggeber des Mordes zu suchen hatte, und rächte sich, indem er Marcio Burianus, den Vater von Gaius, seinerseits ermorden ließ. Von Genaius hat Movertus auch dessen Verehrung der Hausgottheit Balkulela (eine Inkarnation der Erzdämonin Belkelel) übernommen. Ursprünglich hatte Genaius sich mit dieser Wahl nur von den Raia verehrenden Burianiden abgrenzen und seine Aufgeschlossenheit gegenüber moderneren und weniger elitären Kulturen signalisieren wollen. In der Tat wurde seine hingebungsvolle Verehrung Balkulelas aber zur Grundlage einer Erfolgsgeschichte, die den Emporkömmling Genaius rasend schnell in die Spitze der bosparanischen Gesellschaft beförderte, so dass Movertus Mentula trotz des unzeitgemäßen Todes seines Bruders diesen Kult weiter verfolgt.

Movertus Mentula ist Oligarch, Landbesitzer, Drogenhändler, Zuhälter und Winzer. Obwohl letzteres nur eine Liebhaberei ist, ist sein schwerer, süßer Traumwein bei den Reichen und Schönen sehr beliebt: Es geht das Gerücht um, dass Mentulas Wein in ausschweifenden Götinnendiensten mit dem Blut der schönsten Sklavinnen und der stärksten Kriegsgefangenen in Bosparan versetzt wird und daher von Balkulela gesegnet

ist. Obwohl Bosparan schon seit längerem keine Schlachten mehr siegreich schlägt und die Zahl der Kriegsgefangenen über die Jahre zu einem dünnen Rinnsal geworden ist, sind die Weinernten von Mentula so gut, dass er Jahr für Jahr mehr produzieren kann: Auch dies wird dem Wirken seiner Göttin zugeschrieben.

Geboren wurden Movertus und sein Bruder als arme Bauernsöhne, die sich durch Betrügereien in Bosparan anfangs ein Zubrot verdienten. Mit der Zeit wurde den beiden allerdings klar, dass sie ihr Charisma und ihre Überzeugungskraft auch dazu nutzen könnten, andere für sich arbeiten zu lassen. Eine andere Anwendung dieser Fähigkeit war, dass Genaius es schaffte, mittels seiner Attraktivität reiche Frauen zu finden und diese zu heiraten. Beide Frauen starben bald nach der Heirat leider unter mysteriösen Umständen und ohne Erben, wie man munkelt, ausgezehrt von den fordernden Sexualpraktiken ihres Ehemannes. Durch dieses unerwartete Erbe bereichert, konnte Genaius seinem Bruder helfen, in der Unterwelt Bosparans Fuß zu fassen, wo sich Movertus in den folgenden fünf Jahren eine formidable Machtposition aufbaute, die er nach dem Tod des Bruders mit dessen „ehrlichen“ Unternehmungen verschmolz. Obwohl Movertus damit nun eigentlich ein offiziell anerkannter Angehöriger der Oberschicht ist, pflegt er nach wie vor das Gebaren und die Denkweise eines Kriminel-

len, was der einzige Grund ist, weshalb die meisten anderen Patrizier ein Bündnis mit dem Emporkömmling noch meiden.

Typische Zitate:

„Probier doch mal das Kraut hier – das erste ist für dich umsonst.“

„Ergib dich meiner Gewalt! Wenn du dich wehrst, machst du es nur schlimmer.“

„Du siehst aus wie ein gutes Glas Rotwein.“

Kurzschrift: INI 10+IW6 AT 14 PA 14 TP IW6+2 DK HN

LeP 31 AuP 31 WS 7 RS 0 MR 6 GS 8

Bedeutende Talente: Menschenkenntnis (Lügen durchschauen) 13 (15), Überreden (Feilschen) 13 (15), Überzeugen 12

MENTULAS SCHERGEN

Allgemeine Schläger und Söldner

Keule: INI 8+IW6 AT 14 PA 12 TP IW6+2 DK N

Kurzschrift: INI 8+IW6 AT 14 PA 12 TP IW6+2 DK HN

LeP 31 AuP 35 WS 7 RS 2 MR 4 GS 7

WALDESGLÜHEN

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Unsere Helden haben idealerweise im vorhergehenden Szenario dem jungen raiagläubigen Patrizier Gaius Burianus aus Bosparan geholfen, die Sabotageaktionen gegen sein Vorhaben, Präfekt von Trakenau zu werden, aufzudecken und dem Verantwortlichen, Burianus' Konkurrenten Movertus Mentula, vorerst das Handwerk gelegt. Nun erwartet sie ein neuer Auftrag von Burianus, welcher mittlerweile Präfekt von Trakenau, einer befestigten, kleinen Stadt im Mittwald im Herzogtum Garetia, geworden ist.

Doch scheint er als Bosparaner nicht sehr beliebt zu sein und als Akt des Widerstandes werden vermehrt Brände gelegt. Nach einigen Nachforschungen erfahren die Helden, dass eine kleine Gruppe Brandstifter hinter den Anschlägen steckt. Die Helden können sich durch die Enttarnung eines „schwarzen Schafes“ innerhalb der Widerstandsbewegung deren Vertrauen erschleichen, um hinter ihre Pläne und Beweggründe zu kommen. Dabei erfahren sie, dass der Widerstand eng mit einem ominösen „Waldvolk“ zusammenarbeitet, einer Gruppe von Menschen, die vor allem außerhalb der befestigten Siedlungen lebt und eine Art Barbaren zu sein scheint.

Die Helden werden als neu gewonnene Mitglieder der Widerstandsbewegung prompt dazu eingeladen, an einem Brandanschlag auf das Anwesen von Burianus teilzunehmen. Beim Versuch, diesen Brandanschlag zu verhindern, treffen sie jedoch auf das Waldvolk und einige bosparanische Legionäre unter Führung Mentulas, von denen sie bei dem Versuch, Gaius Burianus und seine Gefolgschaft vor Schaden zu bewahren, überrannt und festgenommen werden. Nun will das Waldvolk ein Zeichen setzen und Burianus töten, doch Mentula hinter-

geht seine garetischen Verbündeten und lässt die Waldvolk-Krieger niedermachen. Das hierdurch entstandene Chaos nutzen die Helden zusammen mit Burianus zur Flucht. Sind sie erst einmal aus Trakenau entkommen, kann das folgende Abenteuer **Waldesdunkel** um die Zurückeroberung der Stadt gespielt werden.

IN WELCHEM VERHÄLTNISS STEHEN DIE HELDEN ZU GAIUS BURIANUS?

Hat Ihre Gruppe bereits das vorhergehende Abenteuer **Waldesahnung** gespielt, so wissen sie, dass sie sich in der Nähe der Präfektur von Gaius Burianus befinden und dass der Mann, der sie aus dem Horasiat hierher geschickt hat, der Maiordomus von Burianus war, der im Auftrag seines Herren erprobte und treue Kämpen nach Garetia geschickt hat. Eventuell hat Burianus selbst die Helden noch vor seiner Abreise nach Trakenau eingeladen, ihn zu besuchen.

Sind Ihre Helden nicht miteinander bekannt und stammen möglicherweise aus unterschiedlichsten Ecken Aventuriens und haben **Waldesahnung** nicht gespielt, dann sollten Sie sicher stellen, dass der Auftraggeber für die Helden auf jeden Fall vertrauenswürdig ist und die Situation drängend genug, damit den Helden einsichtig wird, warum man ihnen Pferde und Geld gibt, obwohl sie sich noch gar kein qualifiziertes Urteil über ihren Auftrag bilden konnten.

DER WEG INS ABENTEUER

AUF DER HEERSTRAßE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tief im Herzogtum Garetia, an der Heerstraße, die die bosparanischen Legionen in glücklicheren Tagen durch den Mittwald geschlagen haben, steht das bescheidene, aber für Reisende unverzichtbare Wirtshaus *Zum Baumdrachen*. Dies ist der Ort, an den zu reisen ihr von eurem Auftraggeber mit gutem Gold überzeugt wurdet, um hier zu erfahren, welcher Auftrag euch eigentlich zugedacht ist. Diese Heimlichtuerei hat euch verwundert, andererseits hat euer Auftraggeber euch nicht nur mit dem Handgeld, sondern auch mit Pferden ausgestattet, was neben seinen drängenden Worten der deutlichste Beweis ist, dass hier offensichtlich jemandem aus Not geholfen werden

muss. Nicht zuletzt hat euch die Wildheit, aber auch der Reichtum dieser abgelegenen Provinz des Reiches ange- lockt, die seit vielen Jahren nur noch wenige Bosparaner, meist Legionäre, gesehen haben. Ihr habt euch nun in der Gaststube an einem Tisch, der direkt neben dem Eingang steht, niedergelassen. Von hier hat man den gesamten Raum in Blick: Der Wirt steht hinter der Theke und putzt mit einem argwöhnischen Ausdruck im Gesicht die Becher. Sein Unmut scheint weniger von euch als von einer Gruppe von sechs wüst aussehenden Männern her- zurühren, zu der er immer wieder hinüber sieht, und die genau an eurem Nachbartisch Platz gefunden hat. Weit über den Tisch gebeugt scheinen sie über irgendetwas zu beratschlagen.

In der Tat ist jeder der Helden mit einem Beutel mit 30 Argentalern und einem struppigen, aber zähen und anspruchlosen Pony für die Reise ausgestattet worden, so sie dieses benötigen. Wenn die Helden mehr über ihren Auftraggeber erfahren wollen, machen Sie diese Informationen abhängig von den Umständen des Aufbruchs (siehe Kasten).

Sehen sich die Helden die Männer am Nachbartisch genauer an, fällt ihnen deren fremdartige archaische Mode auf (v. a. wenn die Helden bosparanische Mode gewohnt sind): Sie tragen das Haupthaar und die Bärte lang und in verfilzten Locken, die muskulösen Oberkörper sind trotz der harschen Witterung bar jeder Bekleidung oder nur von einem ärmellosen Lederüberwurf bedeckt, was im Horasiat trotz des wärmeren Klimas nur bei körperlich hart arbeitenden Sklaven und Gladiatoren vorkommt. Dafür tragen alle, für Bosparaner ebenfalls unüblich, lange, gestreifte Hosen aus verschiedenen Arten Leder oder aus grobem Stoff mit verschiedensten Mustern. Als Überwurf dienen ihnen Fellumhänge oder Mäntel mit einem dichten, bunten Würfelmuster aus demselben groben Tuch, die an der Schulter mit einer Fiebel befestigt werden. Am auffälligsten sind die dicken, auf der Brustseite offenen Schmuckringe aus Eisen, Kupfer, Silber oder, bei einem der Männer, gar Gold, die sie um die Hälse tragen, und die mit Symbolen verziert sind und deren Enden jeweils Raubtierköpfe bilden, sowie ihre konischen Lederhelme, die am Scheitelpunkt mit Rossschweifn oder bronzenen Tierköpfen verziert sind. Bewaffnet sind die Männer mit großen Lederschilden und Speeren, die hinter ihnen an der Wand lehnen.

Schafft man es, einen kurzen Blick zwischen die Köpfe der sechs zu werfen, sieht man lediglich ein paar Bahnen Pergament, auf die anscheinend mit groben Skizzen Landkarten gezeichnet sind. Sollte einer der Helden jedoch zu neugierig werden, werden die Waldläufer anfangen, in schwer verständlichem Bosparano mit schwerem Akzent herumzupöbeln, und dabei auch keiner Schlägerei aus dem Weg gehen. Ansonsten verschwinden sie nach einer kurzen gemurmelten Unterhaltung, als sie den misstrauischen Blick des Wirtes bemerken.

In der Gaststube gibt es, bis auf ein paar Trunkenbolde, die schon im Suff am Tisch eingeschlafen sind, sonst nichts zu sehen.

Sollten die Helden einen längeren Blick auf die Karten werfen können, so sehen sie, dass die Karten auf dem Tisch das Herzogtum Garetia und die Präfektur Trakenau zeigen. Die Siedlungen im Herzogtum scheinen allesamt sehr weit auseinander zu liegen, mit viel, viel Wald und einigen Wehrgehöften und Dörfern dazwischen. Bei genauerem Hinsehen erkennt man, dass vor allem in der Nähe von Trakenau vereinzelt Bauernhöfe durchgestrichen wurden.

Spricht man den Wirt auf die Männer an und warum er ihnen gegenüber so argwöhnisch ist, wird er berichten, dass jedes Mal, wenn diese Männer auf Bosparaner treffen, es zu Streitigkeiten und oft auch handgreiflichen Auseinandersetzungen kommt.

Folgen die Helden den Waldläufern, so sehen sie diese auf einem Wildpfad abseits der Straße in den tiefen Wald verschwinden. Nur mit guten *Schleichen*- und *Fährten suchen*-Proben (jeweils mindestens 7 TaP*) können



Eine Malegörn

- a) die Helden verhindern, bemerkt zu werden (wenn das geschieht, werden die Waldläufer sie so lange im Wald herumführen, bis sie die Helden abgeschüttelt haben, d. h. die *Fährten suchen*-Proben werden immer schwerer (pro Probe +3), gleichzeitig sind immer schwierigere *Orientierung*-Proben (pro Probe +3) nötig, um den Weg zurück zur Straße zu finden);
- b) die Helden den Waldläufern bis zum Lager der Malegörn-Sippe folgen (siehe die Beschreibung im Abenteuer **Waldesdunkel**, S. 65), ansonsten verlieren sie die Gruppe im dichten Unterholz.

DIE PACHRICHT

Lassen Sie nicht zu viel Zeit vergehen, bis der Bote durch die Tür tritt, gerne auch während der etwaigen Schlägerei: Es handelt sich um einen jungen Burschen von etwa 14 Jahren (den ältesten Sohn des Wirtes vom *Flinken Fuchs*), der, nachdem er sich kurz orientiert hat, schließlich an einem Nachbartisch Platz nimmt und den Helden zuraunt: „Endlich habe ich euch gefunden! Hier, ein Brief von meinem Herren Bu...“, um seinen Satz gerade noch vor Nennung des vollen Namens zu unterbrechen und den Helden, ohne ein weiteres Wort zu sagen, den Brief auf den Tisch zu werfen und wieder zu verschwinden.

Versuchen die Helden ihn aufzuhalten, wird er ihnen klar machen, dass sie möglichst nicht zusammen gesehen werden sollten, und dass sie ihn im *Flinken Fuchs* wiedersehen werden. Sind die Helden gerade in eine Schlägerei mit den Waldläuf-fern verwickelt, so wird der Bote den Brief heimlich bei ihren Habseligkeiten auf oder unter ihrem Tisch deponieren, wäh-rend die Helden beschäftigt sind, wo die Helden ihn nach der Schlägerei finden.

Der Brief wurde von Gaius Burianus geschrieben, dem Präfek-ten von Trakenau, der als Bosparaner dort nicht sehr beliebt zu sein scheint und deshalb um Hilfe bittet.

Um nach Trakenau zu gelangen, müssen die Helden der Straße durch den Mittwald folgen, in dem es für gewöhnlich vor Wegelagerern, Banditen, Ungeheuern und anderem der-artigen Gesinde wimmelt. Hier ist es auch an lichten Tagen verhältnismäßig dunkel, da links und rechts des Weges hohe Laub- und Nadelbäume empor ragen, welche nur wenig Licht hindurchlassen.

Kurz vor ihrem Ziel steigt den Helden ein Geruch von ver-branntem Holz in die Nase. Wenn die Helden dem Ganzen näher auf den Grund gehen wollen, stoßen sie einige Meter in den Wald erst auf eine Reihe stark verkohlter Bäume und di-rekt dahinter auf einen niedergebrannten Bauernhof. An ein-zelnen Stellen glühen die Überreste noch, demnach kann der Brand nicht lange her sein. Scheinbar hat Burianus in seinem Brief die Wahrheit gesagt.

Eine Inspektion der rauchenden Überreste und gelungene Proben auf passende Wissens- oder Handwerkstalente (z.B. *Baukunst, Maurer, Zimmermann, Holzbearbeitung*, evtl. sogar *Töpfern*) enthüllen, dass der Erbauer des Hofes bosparanische Schmuckelemente und Bauweisen verwendet hat und dass der Brand so gelegt wurde, dass er möglichst viel Schaden an-richtet.

WARUM EIGENTLICH EINE PRÄFEKTUR? DER STEIN DES ANSTOßES

»Mein Gebieter, die Lage verschlechtert sich immer mehr. Die Kriegsfürsten und Waldstämme der Garetier erkennen euren Herrschaftsanspruch über diese Provinz nicht an, und daher hat auch die Position des Herzogs von Gareth bei ihnen keinerlei Respekt, und im Raum Gareth stehen nicht genug Truppen zur Verfügung, um ihnen Respekt beizubringen, geschweige denn sie von ihren Territorien zu treiben, um euren Willen durchsetzen zu können. Und nicht nur, dass sie Eure Erlässe ignorieren, nein, sie opponieren auch noch offen gegen Euren Dux, so dass er sich nicht einmal im Castrum Gareth seines Lebens sicher fühlen kann. Der einzige Schutz, den er hat, sind die Informationen einiger loyaler Praefecten, die sich zunehmend von ihm und euch abkehren, und die Diplomatie ...«

—Valtoron, Zensor des Bosparanischen Reiches in einer Eildepe-sche an den Horas, 437 v.BF

Die politische Lage in der Provinz Garetia im Jahr 431 v. BF ist sehr unübersichtlich, da die 444 v. BF erlassene Lex Imperia

Seid gegrüßt Freunde,

an euch schreibt Gaius Burianus, Präfekt von Trakenau, der eure Verzeihung dafür erbittet, dass er euch in diese entlegene Ecke des Reiches, fern des hunderttürmigen Bosparan bestellt hat. Wäre eure Reputation geringer, wäre es mir niemals eingefallen, mich an euch zu wenden.

Ich benötige euer Geschick, eure Tapferkeit und eure Hilfe. Ihr bekommt diesen Brief vom Wirt des *Flinken Fuchses*.

Außerhalb Trakenaus wissen nur er und nun ihr von diesem Schreiben. Dabei soll es auch bleiben. Das jetzt Folgende ist streng vertraulich und es sollen nicht mehr Leute als nötig hiervon erfahren.

Seit einigen Monaten bin ich Präfekt von Trakenau und versuche, sowohl meinen garetischen als auch bosparanischen Vorterranen ein gerechter und guter Herr zu sein, um allmählich das tiefe Misstrauen, das unsere Völker entzweit, zu überwinden, wie es mir von der Herrin Raia, der Göttin der Liebe und Eintracht unter den Menschen, aufgetragen wurde.

Während meiner noch kurzen Amtszeit ereigneten sich auf den Bauernhöfen der Umgebung mehrere Brände, deren Auslöser nie aufgeklärt werden konnte. Der Verdacht auf Brandstiftung verhärtet sich zunehmend, aber bedauerlicherweise sind mir die Möglichkeiten zur Auflösung verschlossen, da meine Legionäre vor einer Mauer des Schweigens stehen. Trotz aller bisherigen Bemühungen konnte nichts Brauchbares herausgefunden werden.

Zahllose Nächte verbrachte ich grübelnd in meiner Kammer und das Ergebnis meiner Überlegungen sieht wie folgt aus: Ich brauche ein paar neue Gesichter in Trakenau, die Kontakt zu den Einwohnern herstellen, um diejenigen austindig zu machen, die für diese Gräueltaten verantwortlich sind. Deshalb habe ich mich entschlossen, euch tapferere Helden zu rufen. Natürlich steht eine angemessene Belohnung für euch aus. Wendet euch in Trakenau an den Wirt des *Flinken Fuchses*. Er wird euch Unterkunft bieten und ist die einzige Person, die von eurer wahren Aufgabe weiß. Selbst die Legionäre sind nicht eingeweiht, also verhaltet euch unauffällig und erregt nicht zu große Aufmerksamkeit. Ich zähle auf euch!

Möge das Glück auf eurer Seite sein!

Gegeben und gesiegelt von eigener Hand im Lichte des Brajanos im vierzehnten Jahr der Geltung der Lex Imperia durch

Gaius Burianus

von den meisten der lokalen garetischen Kriegsfürsten nicht anerkannt wird. Sie versuchen weiterhin, ihre teilweise über hundert Jahre gewachsene Willkürherrschaft aufrecht zu er-halten, und sie schrecken auch nicht davor zurück, Attentats-

versuche auf den Dux Garethii, den Herzog Garetias von des Horas' Gnaden, planen und durchführen zu lassen. Glücklicherweise sind sie auch untereinander zerstritten, denn einem konzentrierten Großangriff aller garetischen Kriegsfürsten würde die unterbesetzte bosparanische Garnison Gareths nicht lange standhalten können. Daher ist das beste Mittel, das dem Dux zur Verfügung steht, sie noch weiter gegeneinander aufzuwiegeln, und gleichzeitig zu versuchen, sie mit Zugeständnissen dazu zu bringen, den Herrschaftsanspruch des Horas anzuerkennen. Doch diese Treue ist meist sehr brüchig, da der Dux nichts gegen aufsässige Kriegsherren unternehmen kann, ohne die Stadt Angriffen schutzlos preiszugeben.

Um diese pikante Lage zu entschärfen, beschließt der Horas 436 v.BF, in verschiedenen eher kleinen und unbedeutenden Siedlungen im Garether Umland eigene Statthalter, sog. Präfekten, zu installieren, die dem Herzog dabei helfen sollen, die bosparanische Kontrolle über Garetia auszuweiten. Um dafür nur die besten und loyalsten Patrizier auszuwählen, verfügt der inzwischen uralte und von seiner Hofcamarilla kontrollierte Yarum-Horas, dass immer zwei Patrizier, die seine Gunst erlangt haben, um einen dieser Posten konkurrieren und den Horas davon überzeugen sollen, dass sie für diesen Posten besser geeignet sind, als ihr Konkurrent. Um sie zur Übernahme dieser anspruchsvollen Aufgabe zu motivieren, verspricht er ihnen sehr niedrige Steuersätze und das Recht, innerhalb ihres Territoriums zu richten, ohne den Herzog in Gareth konsultieren zu müssen, wodurch sie ihre Untertanen schröpfen können und auch sonst bei der Verwaltung weitgehende Handlungsfreiheit haben.

Durch diese Maßnahmen schafft es der Horas tatsächlich, die Position des Garether Herzogs zu festigen, von einer kompletten Kontrolle der Region ist er aber nach wie vor weit entfernt, was auch damit zusammenhängt, dass sich Plünderer und Söldnermilizen, die skrupellos genug sind, in der Dämonenbrache und in den tiefen Wäldern verstecken können, ohne dass es die überwiegend einheimischen Streitkräfte der Statthalter wagen, sie zu verfolgen. Trotz allem ist die Position des Präfekten eine sehr erstrebenswerte, die der Horas, um seinen Einfluss zu verstärken, alle fünf Jahre neu vergibt.

Für die Neuvergabe der Präфекtur Trakenau galten dieses Mal zwei Emporkömmlinge unter den bosparanischen Patriziern als aussichtsreichste Kandidaten, nämlich der raiagläubige Gaius Burianus und der Balkulela-Anhänger Movertus Mentula, die sich beide schon aus religiösen Gründen leidenschaftlich hassen. Die Wahl fiel auf Burianus, aber Mentula hat nicht vor, so einfach aufzugeben.

IM FLINKEN FUCHS

Nach der Ankunft in Trakenau und einem ersten Gang durch die Gassen des Örtchens, müssen sich die Helden nach einem Ausgangspunkt für ihre Recherchen umsehen. Dabei bietet sich die Taverne *Zum Flinken Fuchs* an, die ihnen ohnehin von Gaius Burianus in seinem Schreiben empfohlen wurde, da sie – wegen ihrer Qualität und den moderaten Preisen – stets

gut besucht sei und sowohl von Einheimischen wie Durchreisenden frequentiert würde.

Zudem finden sie im Wirt des *Flinken Fuchses* die einzige Person in Trakenau, die über ihren Auftrag informiert wurde.

DAS GASTHAUS ZUM FLINKEN FUCHS

Das Gasthaus *Zum Flinken Fuchs* (Q6/P5/S10) ist schnell gefunden, jeder Einwohner kann den Helden den Weg weisen. Die Taverne liegt an der Grünbachgasse im Ortsteil Fluvia direkt neben der Backstube, die unweit des Avestempels zu finden ist. Gerade durch die Nähe zum Haus des Gottes der Reisenden herrscht im Schankraum des Fuchses meistens reger Betrieb.

Schon von Weitem ist das Gasthaus an dem kunstvoll gemalten Schild zu erkennen, das einen roten Fuchs zeigt, der sich mit einer Gans im Maul davonstiehlt. Ab der Dämmerung wird eine Sturmlaterne über dem Schild entzündet, so dass ein müder Wanderer auch in der Dunkelheit seinen Weg in das Gasthaus finden kann.

Die Fenster des Fuchses sind mit dickem Pergament bespannt, um den rauen Abendwind abzuhalten und eine dicke Eichentür, in die eine findige Hand die Symbole der Raia und des Phex geschnitten hat, bildet den Eingang zur Schankstube. Des Sommers steht diese zweiflügelige Türe stets offen, im Winter sorgt ein dicker Vorhang dahinter dafür, dass keine Kälte in den Schankraum dringen kann.

Der Schankraum ist geräumig und jenseits des Tresens finden sich fünf unterschiedlich große Tische darin, die drei bis acht Personen Platz bieten. An den Wänden sind lange Bänke aufgestellt und etwa zwei Dutzend Holzschmel bieten Sitzgelegenheiten am Tresen und allen freien Flächen des Schankraums. Direkt neben dem Tresen führt je eine Holzterrasse ins Obergeschoss und in den Keller, sowie eine weitere Türe in den Hof.

In der ersten Etage finden sich zwei Gästezimmer, in denen jeweils 5 Schlafstätten untergebracht sind, einfache aber saubere Federbetten ohne nennenswerten Ungezieferbefall. Große Truhen dienen den Gästen als Stauraum für ihre Habseligkeiten. Im niedrigen und engen Keller finden sich Wein- und Bierfässer, diverse Krüge mit Branntwein und das Vorratslager mit Dauerwürsten, Gemüse, Käse und Schinken, so dass man sich hier unten kaum bewegen kann.

Auf dem Hof findet sich ein Brunnen, ein Waschzuber, den ein Gast auch mit heißem Wasser füllen lassen kann und eine kleine Remise, in der wenige Reittiere untergestellt werden können und in der auch ein kleiner Leiterwagen zu finden ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die warme Schankstube ist gut gefüllt und der Geruch von Rauchkraut, Bier und einem deftigen Eintopf empfängt euch. Das Gemurmel, das den Raum erfüllt, ebbt kurz ab, als sich die Einheimischen zu euch umwenden und euch argwöhnisch mustern. Schnell jedoch richtet

sich die allgemeine Aufmerksamkeit wieder auf einen buntgekleideten Gaukler, der gerade auf einem Tisch mit vier Messern jongliert. Die vor ihm liegenden Karten zeigen, dass er auch Kartenkunststücke zum Besten geben kann. Zwischen den vielen Hockern und dem einfachen Holztresen, an dem ein grimmig dreinblickender Wirt die Krüge füllt, eilt eine hübsche junge Schankmagd hin und her, deren rote Wangen belegen, dass heute ein ausgesprochen lohnender Abend für den Fuchs zu sein scheint.

Die meisten der Gäste scheinen Trakenauer zu sein, denn ihre Kleidung ist zwar derb und wetterfest, aber ganz eindeutig von den Einflüssen der fernen Hauptstadt Bosparan geprägt. Man sitzt zechend beieinander und scheint sich mal mehr und mal weniger eindringlich über die Geschehnisse der letzten Tage auszutauschen.

Beim zweiten Blick fällt euch auch eine kleine Gruppe von düsteren Gestalten auf, die herber und wilder aussehen als die Trakenauer. Die Mitglieder der Gruppe haben sich in ihre dunklen Kapuzenmäntel gehüllt, rauchen langstielige Pfeifen und trinken weitgehend schweigend ihr Bier. Immer wieder blicken sie sich vorsichtig um und werden von den Einheimischen mindestens ebenso argwöhnisch beäugt.

An einem Tisch an der Stirnwand nahe der Türe sitzen vier Legionäre in voller Rüstung, die ihre Schilde und Speere an die Wand gelehnt haben und anscheinend ihre soeben beendete Wache bei einem kühlen Bier ausklingen lassen.

WICHTIGE PERSONEN IM FLINKEN FUCHS

Hier stellen wir Ihnen die wichtigsten Personen vor, die sich beim ersten Besuch der Helden im *Flinken Fuchs* aufhalten und mit ihnen interagieren können. Sollten Ihre Helden das Gasthaus mehrmals aufsuchen, bedenken Sie bitte, dass die Gruppe der Waldleute wirklich nur am ersten Abend dort anzutreffen ist. Ebenso ist wichtig, dass sich der Aufrührer Hugo Thelisma ausschließlich an Windstagen im *Flinken Fuchs* aufhält. Zögern Sie nicht, weitere Figuren zu erfinden, mit denen Ihre Helden interagieren können und richten Sie sich bei der Ausgestaltung solcher Meisterfiguren nach den Vorlieben Ihrer Gruppe.

● **Götterfried Leisten** (52, kurze braune Haare unter Lederkappe, scheint stets grimmig dreinzuschauen, was an einer langen Narbe liegt, die über die Stirn bis zur rechten Augenbraue reicht), ist der Besitzer und Wirt des *Flinken Fuchs*. Er ist ein gemäßigter Altgaretier, was ihn jedoch nicht davon abhält das Reich zu loben, denn immerhin bringen ihm die Legionäre und Reisenden einen Großteil seiner Einnahmen. So hält er sich stets unparteiisch und heißt jeden, der bezahlen kann, in seiner Taverne willkommen. Er kann viele Geschichten erzählen, gerne zum Beispiel die, wie er an seine Narbe kam, als ihn eine Orkbande vor den Palisaden überfiel. Den Helden gegenüber gibt er sich eifertig, weil Gaius Burianus ihm eine gute Summe Gold gegeben hat, um die Helden unterzubringen

und Stillschweigen über ihren Auftrag zu bewahren. Allgemeine Gerüchte und generelle Informationen über Trakenau gibt er ihnen gerne mit auf den Weg. Er lebt mit seiner Frau *Yandelind* (45, dralle und gut gelaunte Matrone, gute Köchin) und seinen vier Kindern (drei Jungen und ein Mädchen im Alter von 7 bis 14 Jahren) in einem kleinen Haus, das direkt an die Taverne angebaut ist.

● **Rovena** (18, strohblonde Haare, die sie stets mit einem bunten Kopftuch bündigt, drahtig, wirkt ein wenig schüchtern, ist aber stets freundlich), die Schankmagd des *Flinken Fuchs*. Die junge Rovena spielt im *Fuchs* die Rolle ihres Lebens, denn tatsächlich ist sie eine Novizin des Phex, die in Trakenau Augen und Ohren offenhält und darauf wartet, dass sie mit diesen Informationen endlich nach Gareth zurückkehren kann, um dort ihre Weihe zu erhalten. Wenn jemand über die Vorgänge in der Stadt Bescheid weiß, dann Rovena, die sich jede Information aber teuer bezahlen lässt und sich bei Verhandlungen als harte Nuss herausstellt, die das überforderte Mädchen nur meisterhaft schauspielert. Sie ist eine der wenigen, die sich ein recht genaues Bild über die Umtriebe Hugo Thelismas gemacht hat und weiß zu berichten, dass er immer windstags in der Taverne zu finden ist, weil er dann nach Gleichgesinnten sucht.

● **Arin** (24, Rotschopf, agiler und aufgeweckter Bursche), ein reisender Gaukler aus dem Windehag. Arin versucht den leicht zu beeindruckenden Trakenauern weiß zu machen, dass er ein Feenkind und Abkömmling der mächtigen Thalaria sei. Von seiner „Ahnin“ kämen auch seine großen magischen Fähigkeiten, die er in Form von kleinen Weissagungen jedem anbietet, der ihn bezahlt. In Wirklichkeit aber nutzt er Taschenspielertricks und eine überragende Menschenkenntnis, um sich ins rechte Licht zu rücken und klingende Münze zu machen. Einem magiekundigen Helden kann das auffallen (und eine magische Analyse das bestätigen; Arin ist in etwa so magisch wie ein Stein); wird Arin damit konfrontiert, packt er seine Sachen und sucht schnell das Weite. Kenntnisse über die Verhältnisse in Trakenau hat Arin nicht, aber wenn er die Taverne verlässt, kippt die Stimmung schnell (siehe unten).

● **Cessus Zertoba** (32, kurze schwarze Haare, narbenübersät, verbitterter Veteran), Decurio der Legio X Victrix. Cessus ist ein harter Hund, der sich darüber ärgert, dass er Dienst in der Provinz schieben muss, wo ihm doch – zumindest seiner Meinung nach – mittlerweile ein Latifundium im Horasiat zustünde. Er gibt sich brüsk und gelangweilt, ist aber diszipliniert genug, um seinen Auftrag nicht außer Acht zu lassen. Denn auch wenn es scheint, als würden die Legionäre um den Decurio hier ihren Feierabend genießen, sind sie in Wirklichkeit ausgesandt worden, um im *Flinken Fuchs* Ausschau nach Hugo Thelisma zu halten, der der Garnison als Aufrührer bekannt ist und den man gerne ausführlich befragen würde. Den Helden können die Legionäre allerlei Tratsch aus Trakenau erzählen, allerdings verschweigen sie prinzipiell wesentliche oder sogar geheime Informationen. Einem Würfel- oder Kartenspiel sind sie nicht abgeneigt.

● **Hugo Thelisma** (s. Beschreibung S. 59), Kopf der Trakenauer Aufrührer. Thelisma findet sich einmal in der Woche im

Flinken Fuchs ein, um dort Gleichgesinnte zu finden, die sich seinen aufrührerischen Aktivitäten anschließen. Er ist ein guter Menschenkenner, der subtil versucht herauszufinden, ob man auf seiner Seite steht und der es geschickt versteht, Unzufriedenheit in Hass umzumünzen und damit immer mehr Anhänger gewinnt, die zu allem bereit sind.

● *Erbrom Veilchental* (40, hellbrauner Haarkranz, mächtiger Schnauzbart, schmerbäuchig und stets verschwitzt), Einwohner Trakenaus. Erbrom ist ein stadtbekannter Hitzkopf, der nach einigen Humpen Bier versucht, jeden zu beleidigen, der es zulässt. Gerade gegen die Mitglieder des Waldvolkes wird er in seinem trunkenen Kopf ausfällig und beschimpft und beleidigt sie. Jede Reaktion eines Beschimpften quittiert Erbrom mit einem schnellen Schwinger, was in letzter Konsequenz dazu führen kann, dass es in der Taverne zu einer handfesten Schlägerei kommt.

● *Werion Ulfaran* (35, lange schwarze Haare, wettergegerbt und wortkarg), Anführer der Waldleute. Werion ist der erfahrene der Waldleute in dieser Gruppe und hat in unzähligen Scharmützeln sein Schwert geschwungen. Die Waldbewohner geben vor, Handel treiben zu wollen und haben zu diesem Zwecke etliche Bündel Felle mitgebracht. Sie sind aber auch hier, um Vorbereitungen für den Brandanschlag zu treffen, so finden sich mehrere versiegelte Tonkrüge mit Brandöl in ihren Taschen. Für die Helden ist es schwierig, mit ihnen ins Gespräch zu kommen, weil sich die Waldleute unfreundlich und verschlossen geben. Nur hartnäckiges Nachfragen und das eindringliche Bekunden, dass man an einem Strang zöge bringt die Helden hier weiter. Aber selbst dann verweist Werion die Helden nur an Hugo Thelisma, ihren Gewährsmann in Trakenau.

Ein ganz normaler Abend

Haben die Helden den Schankraum betreten und geben sich Götterfried zu erkennen, so empfängt er sie erstaunlich warmherzig und für alle Trakenauer sichtbar. Das erleichtert den Helden die spätere Interaktion mit den Einheimischen, weil sie so in die Gesellschaft eingeführt werden. Kost und Logis hat Gaius Burianus bereits übernommen, so dass Rovenä die Helden in ein Gästezimmer führt, wo sie ihre Habseligkeiten deponieren können.

Wenn die Helden den Schankraum erneut betreten, hat sich nicht viel verändert: der Gaukler legt einer robusten Holzfällerin gerade unter mächtigem Gejohle der Umstehenden die Karten und ein schmerbäuchiger Schnauzbarträger zischt einige unflätige Beleidigungen in Richtung der Waldleute hinüber.

Die Helden können feststellen, dass sich die Gespräche der Einheimischen weitgehend um alltägliche Dinge drehen, den Holzeinschlag, das Wetter und nur sehr selten um die Herrschaft Trakenaus oder ähnliche Dinge wie die Steuerlast. Stellen Sie die Gespräche der Einheimischen als eine Art Stammtischunterhaltung dar, in denen zwar markige Reden geschwungen werden, aus denen aber auch klar wird, dass es hier vor allem beim Reden bleiben wird, selbst wenn ein Unterton der Unzufriedenheit in beinahe allen Unterhaltun-

gen mitschwingt. Hier lassen sich gut die Gerüchte über den Aufstand gegen die Herrschaft der Bosparaner und auch die geplante Brandstiftung unterbringen.

Am Windstag bleibt in der Taverne immer ein Tisch frei (an dem sonst durchreisende Händler oder Wanderer Platz nehmen), hier nehmen Hugo Thelisma und seine Spießgesellen Platz, um ihre Polemik zu verbreiten und ihre Pläne zu schmieden. Es ist für die Helden ein leichtes, sich dazuzusetzen und bei Bier und Stammtischparolen mit ins Gespräch zu kommen.

An ganz normalen Abenden können die Helden sich mit den Trakenauern austauschen, mit den Legionären dem Würfelspiel frönen oder mit den Holzfällern dem Messerwerfen, um ihre Barschaft aufzubessern. Nutzen Sie dabei die Beschreibungen der anwesenden Personen und die Liste der Informationen, die im *Flinken Fuchs* kursieren, um Ihren Spielern einen plastischen Abend in einer Taverne in einer rauen Grenzstadt zu vermitteln.

Wichtige Informationen im *Flinken Fuchs*

An dieser Stelle finden Sie einige Informationen, die die Helden bei den Unterhaltungen im *Flinken Fuchs* erlangen können. Dabei wird in Klammern dahinter angegeben, ob die Information wahr oder falsch ist (+/-) und wer darüber verfügt.

● „Da draußen brennen Höfe. Wird Zeit, dass was dagegen getan wird!“ (+, Legionäre, unzufriedene Bürger)

● „Ich glaube ja, dass Wulfberthe den Hof selbst angesteckt hat. Wollte bestimmt ihre Schwiegermutter endlich loswerden.“ (-, Bürger hinter vorgehaltener Hand. Wulfberthes Schwiegermutter allerdings ist wirklich eine Strafe der Götter)

● „Der neue Präfekt, dieser Burian, der will doch tatsächlich einen Tempel zu Ehren seiner stutengestaltigen Göttin errichten lassen. Und das mitten am Marktplatz, wo schon die Kinder das lästerliche Treiben seiner angeblichen Priesterin sehen mussten. Unfassbar so was, was für Sitten herrschen denn im fernen Bosparan? Die können sie gerne behalten!“ (+/-, Burianus möchte ein Weihrelief am Marktplatz anbringen lassen; Trakenauer Bürger)

● „Das Waldvolk, das macht immer wieder Ärger. Bestimmt stecken die hinter den Brandstiftungen. Bald kann man nicht mehr unbeschadet nach draußen.“ (+/-, tatsächlich ist das Waldvolk in die Brandstiftungen verwickelt, aber nicht die treibende Kraft dahinter; Bürger)

● „Hugo? Netter Kerl. Und recht hat er, die Bosparaner sind unser Unglück.“ (Ansichtssache, unzufriedene Bürger)

● „Hugo Thelisma? Ein Trakenauer wie jeder andere auch.“ (-, Legionäre)

● „Widerstand gegen die Bosparaner? Ich ... ich weiß nicht.“ (-, Rovenä. Diese weiß sehr viel über den Widerstand, hält ihn aber für übertrieben, besonders, da es Gareth unter dem aktuellen Dux nicht schlecht geht)

● „Der Horas interessiert sich doch nicht für uns! Schickt uns nur immer seine Präfekten, einer schlimmer als der andere. So kann es doch nicht weitergehen.“ (Ansichtssache, unzufriedene Bürger, Hugo)

Ein Windstag

An einem Windstag, wahrscheinlich dem ersten, den die Helden in Trakenau erleben, sind Waldleute anwesend und die Stimmung beginnt zu kippen, nachdem der Gaukler Arin seine Messer und Karten zusammengepackt und den *Fuchs* für die Nacht (oder für immer, je nach Vorgehen der Helden) verlassen hat.

Kurz darauf schicken sich auch die Legionäre zum Gehen an und schon bald wird aus dem Argwohn der Trakenauer gegenüber den Waldleuten blanke Aggression. Schließlich bringt eine Handgreiflichkeit Erbroms das Fass zum Überlaufen und es entbrennt eine heftige Schlägerei zwischen den Waldleuten und den Trakenauern, in die die Helden schnell hineingezogen werden können.

Greifen die Helden nicht ein, entweder um zu schlichten oder eine Partei gezielt auszuschalten, werden nach einiger Zeit die Dolche gezogen und aus der Schlägerei wird blutiger Ernst.

Trakenauer Bürger

Jagdmesser: INI 7+IW6 AT 12 PA 9 TP IW6+2 DK H

LeP 25 AuP 33 WS 6 RS 1 (Kleidung) WS 7 MR 2 GS 7

Erst, wenn der erste Beteiligte ohnmächtig (oder tot) zu Boden sinkt, ebbt die Schlägerei ab und die Anstifter suchen eilig das Weite. Nun kann es geschehen, dass die Helden in die Ermittlungen der örtlichen Behörden hineingezogen werden oder gar verdächtigt werden, den Totschlag selbst begangen zu haben (so es einen gibt).

Allerdings hilft ihnen in einem solchen Fall die Bekanntschaft mit Gaius Burianus, der schon bald dafür Sorge tragen wird, dass die Helden wieder unbehelligt durch die Straßen ziehen können.

Hugo wollte sich eigentlich mit den Waldleuten im *Fuchs* treffen, doch die Schlägerei kam ihm dazwischen.

KONSPIRATIVE TREFFEN

Nach einem ersten Zusammentreffen mit Hugo Thelisma in der Taverne zum *Flinken Fuchs* bestehen für die Helden zwei Möglichkeiten, weiter zu verfahren: Es könnte der Fall eingetreten sein, dass die Helden Hugo näher gekommen sind, möglicherweise indem sie ihm in einer Schlägerei mit Erbrohm Veilchenenthal beigesprungen sind. In diesem Fall würde Hugo sie, besonders wenn sie ebenfalls vorgeben, keine Freunde der bosparanischen Besatzung zu sein, kurz entschlossen mit der Abholung des Briefes beauftragen, da er sie als hilfsbereite Naivlinge wahrnimmt, die er instrumentalisieren kann (**Der Feind meines Feindes und Kurierdienste**).

Alternativ können sie ihn beobachten und die Verschwörer belauschen (**Auf leisen Sohlen und Was, wenn meine Helden nicht angebissen haben?**).

sichtbar, und Hugo klopft an. Lang-Lang-Kurz-Lang. Einen Moment später wird eine Luke geöffnet und ein Auge wird sichtbar. Gleich darauf wird die Tür geöffnet und ein großer, vierschrotiger Mann winkt euch verstohlen herein.

Der Betrunkene ist übrigens tatsächlich sternhagelvoll und nur mit Gewalt aufzuwecken.

Natürlich gibt es aber auf einem Hausdach einen Wachtposten, der das Kommen der Helden per Käuzchenschrei ankündigt (*Tierkunde*-Probe +5, um zu erkennen, dass das Käuzchen nicht echt ist).

DER FEIND MEINES FEINDES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt Hugo aus der Taverne ins Freie und in Richtung des Flusses. Die Nacht ist schon vorangeschritten und nur vereinzelt erhellen Fackeln den Weg. Ein Betrunkener liegt am Straßenrand und lässt ein markerschütterndes Schnarchen ertönen. Auf einem nahen Dach schreit ein Käuzchen seinen Klageruf in die Nacht. Bereits in der nächsten Gasse liegt ein leichter Nebel in der Luft, der durch den nahen Fluss verursacht wird. Hugo biegt vom Weg ab, läuft direkt auf die Palisade zu und folgt dieser zum Fluss. Die Helden bleiben dich hinter ihm. Das Rauschen des Flusses ist schon sehr nah, als Hugo stehen bleibt und sich einem großen Holzbau zur Linken zuwendet. Eine kleine morsche Tür wird im Fackelschein

UNTER VERSCHWÖRERN

Wenn die Helden die Scheune betreten, erkennen sie, dass es sich bei dem Gebäude um eine alte Scheune handelt, an deren linker Seite Heu angehäuft ist. Auf der rechten Seite ist im Halbdunkel ein alter, offensichtlich nicht mehr fahrtauglicher, einachsiger Pferdekarren zu erahnen. Im Heu und auf der Kutsche lungern einige Leute herum (achten Sie auf eine deutliche Überzahlsituation, damit die Helden nicht auf die Idee kommen, Streit anzufangen, für jeden Helden mindestens zwei Gegner), die die Helden beim Betreten argwöhnisch betrachten. In der Mitte des Raumes macht Hugo eine einladende Handbewegung, dass sich die Helden doch setzen mögen. Kaum haben sich die Helden und Hugo gesetzt, stehen die restlichen Anwesenden auf und umringen den kleinen Kreis. Der große Kerl von der Tür geht zu den Helden und fordert sie auf, die Waffen abzulegen und ihm auszuhändigen. Die Helden werden hoffentlich ihre Waffen abgeben, da sie Informationen sammeln wollen, falls sie aber zu ihren Waffen greifen sollten, werden die Anderen ebenfalls ihre Waffen

zücken, was so dargelegt werden soll, dass die Helden keine Chance hätten.

Nach Abgabe der Waffen entspannen sich alle deutlich und fordern Hugo auf, zu erzählen, wie das Treffen im *Flinken Fuchs* gelaufen sei und warum er Fremde mitgebracht habe. Hugo wird erklären, dass ein Treffen nicht möglich gewesen sei (die Helden sollten eine Chance haben, zwischen den Zeilen herauszulesen, dass Hugo sich mit den Waldleuten treffen wollte, falls sie das in der Kneipe noch nicht begriffen haben). Dafür wird er die Rolle der Helden bei seiner Rettung übertreiben, sie als wahre Erlöser und – so irgend möglich – Erzfeinde des Bosparanischen Reiches präsentieren, die die Götter geschickt hätten, um den Widerstand der Trakenauer gegen den Präfekten zu unterstützen. Helden, denen eine *Menschenkenntnis*-Probe +3 gelingt, erkennen, dass Hugo kein Simpel ist, der seine eigenen Übertreibungen wirklich glaubt, sondern dass er mit voller Absicht übertreibt, weil er seine Zuhörer für die Helden einnehmen will. Warum er das tut, wird am Abschluss von Hugos Ausführungen deutlich, weil er nämlich mit dem Vorschlag schließt, die Helden zum *Baumdrachen* zu schicken, um dort die Hinweise auf einen Verräter, die die Waldleute eigentlich im *Flinken Fuchs* an Hugo weitergeben sollten, abzuholen.

HUGOS PLAN

In der Tat lassen sich die Verschwörer in der Scheune von Hugos Idee überzeugen, weil die Helden ja angeblich so gute Menschen seien und man auf diese Weise nicht ein bekanntes Gesicht wie Hugo der durchaus realen Gefahr der Enttarnung durch bosparanische Legionäre aussetzt. Wiewohl die Helden im Gespräch durchaus mitbekommen sollen, dass es um Hinweise auf einen Verräter geht (es ist sogar relativ wahrscheinlich, dass sie das auf sich selbst beziehen, was sie natürlich motivieren sollte, den Auftrag anzunehmen), werden sie, wenn die Spieler nicht von alleine darauf kommen, nicht den eigentlichen Grund für diesen spontanen Einfall Hugos herausfinden: Er selbst ist der Verräter, und sein Plan ist es, den Helden bei ihrer Rückkehr etwaige Beweise abzunehmen, bevor sie sie der Verschwörerversammlung übergeben können. Wenn die Helden sich zieren, den Auftrag anzunehmen, werden die Verschwörer ihnen sogar versprechen, die Helden, so sie sich bewähren, danach bei einem „richtig großen Ding“ mitmachen zu lassen. Machen Sie ruhig Andeutungen, damit die Helden den Auftrag annehmen, aber nichts Konkretes, damit die Helden nicht direkt zu Burianus laufen.

Außerdem können an dieser Stelle in das Gespräch noch zusätzliche Informationen oder falsche Fährten einfließen lassen, falls Sie neben der Haupthandlung noch eine Nebenhandlung laufen lassen wollen.

MÖGLICHE NEBENHANDLUNGEN

Deponieren von Waffen

Zwei der Verschwörer wispern sich gegenseitig etwas zu (*Sinneschärfe*-Probe +3, um mitzubekommen, was gesprochen wird):

„Wann sollen wir die Waffen abholen?“ - „Morgen.“ - „Welcher Tag ist Morgen?“ - „Das tut doch nichts zur Sache, du Nichtsnutz!“ - „Okay, aber wo sind die Waffen überhaupt?“ - „Ich sage es dir zum letzten Mal! Die Waffen sind am Waldrand.“ - „Und wann gehen wir los?“ - „Hast du mir je mal zugehört, du Holzkopf?“ - „Ja doch, aber...“ - „Nichts aber! Um 7 in der Früh und jetzt halt dein Maul!“

Die Helden können sich hier überlegen, ob sie am nächsten Tag den beiden auflauern und ihnen bis zum Waffenversteck folgen sollen. Wenn sie Burianus später etwas melden würden, dann käme diese Information wahrscheinlich zum Einsatz.

Wahrheitsgehalt: wahr

Attentat auf Burianus

Hugo erzählt von dem Gerücht, dass Burianus von einem Unbekannten angegriffen werden soll. Burianus hält am nächsten Tag eine Rede um 10 auf dem Marktplatz. Die Absicht der Verschwörer ist es zu sehen, ob die Helden zu der Rede gehen und ob sie sich angespannt verhalten. Die Verschwörer bringen dieses Gerücht aber schlecht rüber und die Helden können leicht den Schwindel entdecken (einfache *Menschenkenntnis*-Probe).

Wahrheitsgehalt: falsch, bis auf die Rede von Burianus

Treffen mit Waldmenschen

Die Verschwörer kommen auf ein Treffen mit den Waldmenschen zu sprechen. Dabei wird das Treffen als ein zukünftiges dargestellt, in Wahrheit ist aber von einem Vergangenen die Rede. Die Helden könnten hier misstrauisch werden und versuchen mehr darüber herauszufinden und teilzuhaben. Um dies aber zu bewerkstelligen, könnten sie sich aber zu auffällig verhalten und Misstrauen hervorrufen.

Wahrheitsgehalt: Missverständnis

KURIERDIENSTE

Wenn die Helden den Auftrag der Verschwörer annehmen, wird Hugo sie in die weiteren Details einweisen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem Hugo die Verschwörer mit wohlgesetzten Worten überzeugt hat, die Helden den Brief im *Baumdrachen* abholen zu lassen, wendet er sich nun direkt an die Helden: „Also hört gut zu, ich wiederhole mich nämlich nur ungern: Ihr werdet morgen zur Taverne mit dem Namen *Zum Baumdrachen* aufbrechen, sie liegt einen knappen Tagesmarsch entfernt von Trakenau an der Heerstraße. Dort werdet ihr ein paar Waldläufer treffen. Sie werden zuerst abweisend und aggressiv auf euch reagieren, aber ihr müsst unbedingt beharrlich bleiben und ihnen dieses Medaillon als Beweis eurer Zugehörigkeit zu uns zeigen. Danach werden sie euch einen versiegelten Brief überreichen. Seht in eurem eigenen Interesse zu, dass das alles nicht zu viel Aufmerksamkeit auf sich zieht und achtet auf

Legionäre oder Spitzel.“ Hugo senkt seine Stimme, damit ihn nur noch die Helden verstehen können: „Diesen Brief bringt ihr dann mir, ich werde vor Sonnenuntergang vor dem Stadttor auf euch warten. Ach und noch etwas: der Brief ist nicht für eure Augen bestimmt, also steckt ihn am besten gleich in irgendeine Tasche und nehmt ihn erst wieder heraus, wenn ihr ihn hier abliefern. Und gebt auf euch Acht, der Wald kann nicht nur des Nachts sehr gefährlich sein ...“

Den Helden wird das geheimnistuerische Verhalten Hugos zu denken geben, ihnen steht es nun frei, ob sie die Scheune verlassen, oder weiter verweilen, um die Verschwörer besser kennenzulernen. Entscheiden sie sich für Letzteres, werden sie freundlich-reserviert empfangen, es wird ihnen vor allem klar gemacht, dass sie ja einen Auftrag haben und sich lieber für die Reise am morgigen Tag stärken sollten, als hier sinnlos zu plaudern. Wenn sich die Helden trotz der Warnung Hugos dazu entschließen, noch in der Nacht aufzubrechen, wird ihnen der Weg durch das – in der Nacht natürlich immer verschlossene – Stadttor versperrt.

Die Brandstifter können den Helden, wenn sie ausdrücklich aufbrechen wollen, aber den Weg durch das Holzgitter zeigen, wo die Palisade den Fluss überspannt, wenn er die Stadt verlässt. Dabei werden die Helden zwar nass, haben aber einen möglicherweise entscheidenden Denkanstoß für eine Fluchtmöglichkeit in der Finalszene erhalten.

AUF DEM WEG ZUM BAUMDRACHEN

Der Weg zum *Baumdrachen* verläuft für die Helden tagsüber ohne nennenswerte Probleme, außer einem Krämer, der mit hochbeladenem Karren nach Trakenau reist, um seine Waren an den Mann zu bringen, begegnet den Helden auf der Straße niemand.

Widmen die Helden dem Krämer mehr als nur cursorische Aufmerksamkeit, können sie sich das Gesicht des Mannes merken, den sie später als Alchimisten in Trakenau wieder treffen können. Entscheiden sich die Helden ihn anzusprechen, wird er unfreundlich und abweisend sein, nur hartnäckiges Bohren wird ihn dazu bewegen etwas zu verkaufen, was die Helden wiederum stutzig machen dürfte. Dass er gar alchemistische Tinkturen zu verkaufen hat, wird nur herauskommen, wenn die Helden ihn explizit auf Derartiges ansprechen, wobei er zunächst leugnen wird und eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe nötig ist, um die Lüge zu durchschauen. Wenn die Helden den Wagen des Krämers tatsächlich filzen sollten, was im Prinzip den Tatbestand der Wegelagerei erfüllt und in zivilisierten Gegenden mit der Todesstrafe geahndet wird, werden sie natürlich die entsprechenden Alchimika finden (*Alchimie*-Probe +5 um anhand der Zutaten zu erkennen, dass man damit große Mengen Brandöl herstellen kann), eine nichtsagende goldene Kette mit einem schwarzen Stein mit dem altulamidischen Symbol der Göttin/Erzdämonin Cal'Inaara

(*Magiekunde*-Probe +4) mit persönlichem Wert für den Händler. Ob etwaige Briefe Mentulas bereits zu diesem Zeitpunkt auftauchen, sollten Sie sich hingegen gut überlegen. Eigentlich soll das Auftauchen des Alchimisten v. a. andeuten, dass sich die Schlinge um die Helden langsam zuzieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Tür zum *Baumdrachen* öffnet, fallen euch erneut die wild aussehenden Gesellen auf, die ihren Platz in der Ecke des Raumes offenbar seit eurem letzten Besuch hier nicht verlassen haben und euch misstrauisch mustern, da auch sie euch wiederzuerkennen scheinen. Den Göttern sei Dank handelt es sich um andere Waldleute als im *Flinken Fuchs*. Der Wirt steht wie immer hinter seinem Tresen und putzt gerade einen Holzkrug, als ihr eintretet.

Wenn die Helden sich an den Tisch der Waldleute setzen (der nur noch zwei freie Plätze besitzt), ernten sie finstere Blicke und einige Waldleute werden ihre Messer griffbereit halten, bis die Helden ihnen das Medaillon zeigen. Danach entspannt sich die Stimmung sichtlich und die Waldleute rücken schon bald mit dem versiegelten Brief raus. Die Helden können im *Baumdrachen* ein Zimmer für die Nacht mieten und sich nach der Übergabe direkt dorthin zurückziehen oder mit den Waldleuten bis spät in die Nacht zechen. Dabei erzählen die Waldleute durchaus vom Leben in ihrer Sippe im Wald und den damit verbundenen Problemen (hierzu können Sie auf die Beschreibung der Malegörn-Sippe aus dem Abenteuer *Waldesdunkel* zurückgreifen) sowie von ihrer Feindschaft mit den Bosparanern. Diese geht noch auf die Dämonenschlacht zurück, die für das Waldvolk aber nach wie vor aktuelle Geschichte ist. Über den Pakt mit Mentula und den bevorstehenden Angriff auf Trakenau werden sie aber nichts erzählen, weil sie von Gunborg nicht eingeweiht wurden: Wie die Helden sind auch sie eher Schachfiguren, die nur auf dem Feld herumgeschoben werden, dies darf ruhig deutlich werden. Auch vom Inhalt des Briefes wissen sie nichts.

Am nächsten Morgen werden die Helden die Waldleute nicht mehr finden und auf Nachfrage beim Wirt werden sie erfahren, dass sie noch in der Nacht die Taverne verlassen haben. Wenn sich die Helden entschließen, die Taverne noch vor Sonnenaufgang zu verlassen, obwohl draußen Vollmond herrscht und lautes Wolfsgeheul zu vernehmen ist, werden ihnen in der Nacht die Gefahren des Waldes sehr gegenwärtig werden in Gestalt von Gruppenanzahl+2 Waldwölfen, die die Gruppe auf halbem Weg nach Trakenau anfallen werden.

Waldwolf

INI 9+W6 PA 10 LeP 15 RS 2

Prankenhieb: DK H AT 11 TP 1W6+1

Biss: DK H AT 9 TP 1W6+2

GS 12 AuP 23 MR 1 GW 5

DER INHALT DES BRIEFES

Die Helden werden mit Sicherheit zumindest mit dem Gedanken spielen, den Brief zu öffnen, und die Risiken eines solchen Vorgehens kalkulieren wollen. Eine einfache magische Analyse ergibt, dass der Brief völlig unmagisch ist, ebenso das Siegel. Tatsächlich handelt es sich um ein Stück groben, relativ dicken Pergaments, das blickdicht gefaltet und mit rotem Siegelwachs versiegelt ist. Es ist kein Siegelbild in das Wachs geprägt, so dass gewitzte Helden dies durchaus als Einladung verstehen dürfen: Natürlich sieht man, ob ein Siegel erbrochen wurde, aber geschickte Helden sollten durchaus in der Lage sein, das Siegel zu erbrechen, den Brief zu lesen und danach neu zu versiegeln, entweder mit eigenem Siegelwachs oder durch vorsichtiges Wiedererhitzen des alten Wachses, einen Siegelabdruck müssen sie ja schließlich nicht wieder herstellen.

Die Information, die der Brief enthält, ist in der Tat eine, die sich an alle Verschwörer Trakenaus richtet und die für etwaige unbefugte Entdecker nur geringen Wert hat, weshalb die Malegörn-Sippe auch keinen großen Wert auf Geheimhaltung gelegt hat. Für Hugo allerdings ist die Information hochgradig gefährlich und für die Helden kann sie daher der Schlüssel zum Vertrauen der anderen Verschwörer sein.

DAS GESICHT DES BRANDSTIFTERS

Kommen die Helden auf dem Rückmarsch Trakenau näher, wird Hugo vor dem Stadttor auf der der Stadt abgewandten Seite des Hügels auf die Helden warten. Seinen Hinterhalt hat er gut vorbereitet, so dass die Helden nur mit sehr guten *Sinnenschärfe*-Proben (mindestens 10 TaP*) einen Hauch von Brandölgeruch erschnuppen oder ein Rascheln im Unterholz wahrnehmen können. Auch ein etwaiger Gefahreninstinkt kann hier hilfreich sein.

Hugo begrüßt die Helden mit den Worten: „Ah da seid ihr ja, wunderbar, habt ihr den Brief?“

Wenn die Helden Hugo den Brief aushändigen, nimmt dieser ihn hastig an sich und untersucht ihn eindringlich. Wenn er keine Spuren einer eventuellen Öffnung feststellen kann, wirkt er sichtlich entspannt: „Gute Arbeit, ich wusste ich kann euch vertrauen, schade nur, dass man das von mir nicht behaupten kann ...“

Mit diesen Worten bespritzt Hugo die Helden mit einer durchsichtigen Flüssigkeit aus dem schweren Trinkschlauch, den er unter dem Arm trägt. Wenn die Helden keine Ausweichenprobe (erschwert um 4, es sei denn, die Helden haben ausdrücklich mit einer Attacke Hugos gerechnet) schaffen, werden sie mit dem hoch entzündlichen Brandöl aus Hugos angeblichem Trinkschlauch benetzt.

Danach wird Hugo versuchen, aus seinem Schlauch Flammen speien lassen, indem er mit der linken Hand ein angezündetes Schwefelholz vor den unter seinen rechten Arm gepressten Ölschlauch hält und mit seinem rechten Arm zudrückt (SP 1W6 + jede Runde drei weitere SP für brennende Ziele).

Sowohl Brandöl als auch Schwefelhölzer sind eigentlich so seltene und teure Alchimika, dass die Helden sich zu Recht fragen könnten, wo ein garetischer Barbar wie Hugo so etwas herhat.

Wahre Trakenauer, seid begrüßt!

Ihr, die gegen die Besatzer kämpft! An euch schreibt Ulfried aus der Sippe der Malegörn. Ich möchte euch berichten von dem schlimmsten Greuel seit den Orkeinfällen nach der Dämonenschlacht.

Einer aus Euren Reihen handelt nicht so, wie er sollte: Er ist ein Schlächter, ein Mörder! Ein Brandstifter mit schlechtem Leumund ist keine Seltenheit; wir erwarten auch keinen. Doch was wir gehört haben, übertrifft alle Untaten, die ihr vollbringen musstet, um die Bosparaner aufzuhalten, ihre Macht auszudehnen.

An einem düsteren Tag fanden wir Corelus, den Bosparaner; er lag am Boden, mit dem Tode ringend. Sein Gesicht war von Feuer gezeichnet, sein Fleisch lag offen an der Luft. Neben ihm saß winselnd sein Begleiter: Ein alter Hütehund und sein Vertrauter bis in den Tod. Das Fell des treuen Tieres war zerfetzt, Teile waren verbrannt. Mit letzter Atemluft keuchte Corelus uns seine letzte Botschaft. Er hat seinen Mörder nicht erkannt, doch eins blieb ihm in Erinnerung: Das bösartige, an Wahnsinn grenzende Gelächter. Der Schlächter sei in Ekstase geraten, allein durch den Anblick der Flammen. Er habe die Schmerzensschreie aufgesaugt, als ob sie die Lebensessenz für ihn wären. „Feuer ist der Ursprung und das Ende allen Lebens. So brenne!“ habe er zu Corelus gesagt, als er ihn in Brand setzte. Derartige Greultaten dürfen nicht weitergehen! Ein solcher Mordgeselle, der unsere Widerstandsbewegung nutzt, um egoistisch zu morden, muss bestraft werden. Ich sehe für dieses Elend kein Ende als das Grab für den Verräter!

Die Götter mit euch!

Ulfried

Gleichzeitig mit Hugos Attacke springen aus dem Unterholz links und rechts der Straße jeweils Gruppenstärke/2 Häscher Hugos (bezahlte Wegelagerer oder Verschwörer, die seine Leidenschaft für das Feuer teilen), die ebenfalls mit Schwefelhölzern ihre Brandpfeile anzustecken suchen, um die Helden damit zu beschießen. Sie sind etwas 20 Schritt entfernt, brauchen aber einige Kampfrunden zum Entzünden der Pfeile, was den Helden genug Zeit gibt, sie zu erreichen, bevor sie feuern können.

Wenn die Helden den Brief gelesen haben, ist ohnehin davon auszugehen, dass sie mit einem Versuch Hugos, sie übers Ohr zu hauen, rechnen, womit die Attacke schnell in sich zusammenbrechen sollte.

Haben die Helden Hugo den Brief ausgehändigt, sollten sie ihn natürlich zurückholen, um ihn den anderen Verschwörern als Beweis zu liefern.

Dies gestaltet sich möglicherweise schwieriger als gedacht, denn sie werden nicht nur durch Hugos Schergen „abgelenkt“, sondern Hugo versucht, nachdem er die Helden mit Brandöl besprüht hat, in den Wald zu fliehen. Sollten die Helden es schaffen, die Häscher zu überwinden, werden sie Hugos Fährte verfolgen müssen, was angesichts der Ölspur, die Hugo wegen eines Lochs in seinem Ölschlauch hinterlässt, nicht allzu schwierig sein sollte.

Strauchdiebe

INI 9+W6 LeP 26 AuP 28

Kurzwert: AT 9 PA 12 TP 1W6+2 DK H/N

Kurzbogen mit Brandpfeil: FK 14 TP 1W6+4*

GS 7 RS 1 MR 2

*Wundschwelle -2; Brandpfeile haben eine halbierte Reichweite

AUF LEISEN SOHLEN

Möglicherweise haben die Helden ein deutlich zurückhaltenderes Vorgehen vereinbart und sind Hugo daher nicht zu Hilfe gekommen, sondern beobachten die Situation heimlich ohne einzugreifen. In diesem Fall wird Hugo vor Erbrom Veilchenthal auf die Straße flüchten, dort von seinem Verfolger gestellt und windelweich geprügelt werden. Ehe Hugo aber totgeschlagen wird, wird der auf dem Hausdach postierte Beobachter der Verschwörer („das Käuzchen“) in den Streit eingreifen, Erbrom vertreiben und Hugo in die Scheune bringen, wo die anderen Verschwörer warten.

Die Helden können, falls sie noch innerhalb der Taverne sind, hören, dass ein dritter Mann in die Rauferei eingreift, Erbrom vertreibt und dann Hugo aufhilt, offenbar handelt es sich um einen Freund von Hugo.

Heraustretende Helden sehen die beiden nach links in Richtung des Flusses laufen. Die Helden haben es relativ leicht zu folgen, da Hugo von seinem Retter gestützt werden muss und relativ laut vor sich hin flucht und vor Schmerzen stöhnt. Außerdem werden die Helden in den spärlich beleuchteten

Gassen kaum gesehen, trotzdem sollten sie Häuserecken und Fässer nutzen, um sich nicht bemerkbar zu machen (*Schleichen*-Proben -5).

Sie können es Ihren Helden auch schwerer machen: Zum einen können Sie Hugo sehr aufmerksam sein lassen, wobei er die Helden leichter entdecken würde. Zum anderen kann Hugo auch im Nebel verschwinden, was *Orientierungs-* oder *Sinnenschärfe*-Proben nötig macht, um ihn wiederzufinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das ungleiche Paar, dem ihr folgt, biegt bald nach rechts in Richtung der Palisaden ab und folgt dieser dann nach links bis zu einer alten Scheune. Fast ist euch der aufkommende Nebel zum Verhängnis geworden, weil er Geräusche dämpft und Entfernungen trügerisch verzerrt. Dann jedoch seht ihr im Dunkeln einen feinen Lichtstrahl, der durch ein kleines Loch in der Bretterwand eines großen Gebäudes zu eurer Linken dringt und auf Hugo und seinen Helfer fällt, die nur etwa 20 Schritte vor euch zum Stehen gekommen sind. Blitzartig prallt ihr hinter die Gebäudecke zurück und späht verstohlen um die Kante. Vor Hugo öffnet sich eine morsche Holztür einen Spalt und Hugo und sein Helfer verschwinden im Inneren. Sofort könnt ihr durch die dünne Bretterwand bestürztes Gemurmel von einer größeren Gruppe Menschen hören.

Das Gespräch ist mit einiger Konzentration gut hörbar und braucht keine Probe. Um das folgende Gewisper (Deponierung von Waffen) zu hören, muss eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 abgelegt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört eine Frauenstimme: „... Ich habe euch gewarnt, Burianus ist kein Dummkopf und das Waldvolk ein seltener Anblick in Trakenau. Es war eine dumme Idee von dir, Hugo, die Waldleute hier in der Stadt zu treffen, aber es war klug, die Übergabe nicht trotzdem zu versuchen. Wenn der Berg nicht zum Propheten kommt, dann geht der Prophet eben zum Berg. Ich hatte so etwas schon befürchtet, deshalb habe ich ohne dein Wissen, Hugo, eine andere Lösung in die Wege geleitet. Das hier ist Gilborn und er unterstützt unsere gemeinsame Sache. Wie es unsere Regeln vorschreiben, wird er zum Beweis seiner Vertrauenswürdigkeit eine Aufgabe bewältigen müssen, erst dann darf er sich einer der Unseren nennen. Nachdem Hugo hier sagt, die Waldleute hätten ihm signalisiert, dass die Übergabe im *Baumdrachen* stattfinden soll, bitten wir dich, Gilborn, dass du den Brief vom *Baumdrachen* abholst. Der Wirt wird wissen, um welchen Brief es sich handelt, wenn du dich vorstellst. Geh und rechtfertige unser Vertrauen. Wir werden hier auf dich warten.“

WAS, WENN MEINE HELDEN NICHT ANGEKAMMEN SIND?

Vorstellbar ist, wie bereits zuvor angedeutet, dass die Helden Hugo nicht gegen den wütenden Erbrochener geholfen haben, sondern das Treffen mit den Brandstiftern als ungebetene Gäste belauschen. In dem Fall werden sie sich hoffentlich entschließen, Hugos Boten zu beschatten.

Die folgenden Hinweise beziehen sich auf den Fortgang der Handlung in diesem speziellen Fall.

Der Weg zum *Baumdrachen* dauert, wie die Helden durch die Anreise wissen, einige Stunden. Daher wird Hugos Bote, Gilborn mit Namen, sich zurück zu seinem Haus begeben, wo er in Proletaria mit seiner Frau und zwei Kindern am Rande des Decumanus lebt, und erst früh am nächsten Morgen aufbrechen, weil er den nächtlichen Wald zu Recht fürchtet.

Wenn die Helden das Haus beschatten, können sie Gilborns Aufbruch im Morgengrauen beobachten. Sollten sie den Aufbruch verschlafen haben, wird seine Frau, die ebenfalls auf dem Holzplatz arbeitet, ihnen aber mitteilen können, dass ihr Mann am Morgen in den Wald aufgebrochen ist, um gut gewachsene Bäume ausfindig zu machen und zu kartieren.

Mit einigen einfachen *Schleichen*- und *Sich verstecken*-Proben können die Helden Gilborn unauffällig bis aus der Stadt folgen, aber spätestens auf der Heerstraße ist es angeraten, ihm etwas Vorsprung zu lassen, damit nicht ein einfacher Blick über die Schulter (und Gilborn sieht sich mehrfach um) die Anwesenheit der Verfolger verrät.

Falls die Helden sich nicht dazu entschließen, Gilborn abzufangen oder ihm das Medaillon, das ihn als Boten von Hugo ausweist, heimlich abzunehmen, verläuft die Reise zum *Baumdrachen* ohne besondere Zwischenfälle.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, sich selbst als Kurier auszugeben, wird Gilborn nach etwas kreativer Befragung alle nötigen Informationen sowie das Medaillon herausrücken. In diesem Fall ist der Ablauf vermutlich ähnlich, als ob die Helden den Auftrag direkt von Hugo bekommen hätten. Falls Gilborn unbehelligt im *Baumdrachen* ankommt, wird er zuallererst ein Zimmer für die Nacht buchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Tür zum *Baumdrachen* öffnet, ist Gilborn nicht zu sehen. Allerdings fallen euch erneut die wild aussehenden Gesellen auf, die ihren Platz in der Ecke des Raumes offenbar seit eurem letzten Besuch hier nicht verlassen haben und euch misstrauisch mustern, da auch sie euch wiederzuerkennen scheinen. Den Göttern sei Dank handelt es sich um andere Waldleute als im *Flinken Fuchs*. Der Wirt kommt gerade vorsichtig die steile Holzterrasse aus dem Obergeschoss herabgestapft und lässt einige Münzen in seine Börse fallen. Offenbar hat er eben ein Zimmer vermietet.

Auf Nachfrage erfahren die Helden, dass der Wirt auch für sie noch ein Zimmer hätte, „gleich neben dem des jungen Trakenauers, der eben angekommen“ sei. Nach einigen Minuten erscheint Gilborn, nicht aus dem Obergeschoss, sondern durch die Hintertür des Gasthauses, wo sich die Latrine befindet, und setzt sich an den Tisch der Waldleute, was ihm finstere Blicke einbringt, bis er verstohlen das Medaillon zeigt.

Es entspinnt sich ein leises Gespräch, das die Helden nicht belauschen können, ohne dass die Waldleute sich extrem aggressiv zeigen. Falls sie noch neugieriger sind, wird ihnen irgendwann ein Walddläufer im Interesse ihrer körperlichen Unversehrtheit eindringlich davon abraten, weiter zu versuchen, ihre Nase in Sachen zu stecken, die sie nichts angehen.

Was die Helden allerdings mit einer gelungenen *Sinnenschärf*-Probe beobachten können, ist, dass Gilborn einen versiegelten Brief erhält.

Danach zechen die Waldleute noch bis tief in die Nacht weiter, während Gilborn sich relativ schnell in sein Zimmer zurückzieht, das er, abgesehen von gelegentlichen Latrinengängen, die ganze Nacht nicht verlässt. Wenn die Helden sein Zimmer durchstöbern, finden sie den Brief in seiner Reiseausrüstung nicht, was die Vermutung nahelegt, dass er ihn am Leib trägt (was er tatsächlich tut).

Am nächsten Morgen finden die Helden Gilborn bei einem sehr ausgiebigen Frühstück, nach dem er sich wieder auf den Weg nach Trakenau macht. Falls ihn die Helden dabei nicht stören, wird auch diese Reise ohne größere Zwischenfälle verlaufen, bis sich kurz vor Trakenau ein Zwischenfall ereignet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr vermutet Gilborn ungefähr eine Wegbiegung voraus und seid eigentlich bemüht, nicht zu nahe aufzuschließen, als ihr einen lauten Schmerzensschrei hört. Bei vorsichtiger Annäherung entpuppt sich der Urheber dieses Schreis als Gilborn selbst, der in eine mitten auf dem Weg liegende Bärenfalle getappt ist. Verdächtige Erd- und Laubhaufen weisen darauf hin, dass es nicht die einzige Falle ist, die hier ausgelegt ist. Gilborn hat offensichtlich keine Chance, sich alleine wieder zu befreien, die Wunde blutet stark und hat offensichtlich den darunter liegenden Knochen gebrochen, so dass Gilborn bleich und wimmernd am Boden zusammengesunken ist.

Während ihr euch noch vorsichtig nähert, unschlüssig, ob ihr eure Tarnung fallen lassen sollt, tritt aus dem Unterholz plötzlich Hugo Thelisma hervor. Er trägt einen großen Ölschlauch bei sich, den er vor Gilborn abstellt. Da er dabei mit dem Rücken zu euch steht, scheint er euch noch nicht bemerkt zu haben. „Hugo?! Den Göttern sei Dank, bist du hier! Ich habe deinen Brief, bitte befreie mich aus dieser Falle.“

Doch zu Gilborns offensichtlichem Erstaunen beginnt Hugo nur hämisch zu lachen: „Dich befreien? Aber wozu

denn? Ich bekomme den Brief auch so, und dann brauche ich dich nicht mehr.“

„Aber“, sagt Gilborn, offensichtlich beunruhigt von Hugos Worten, „ich habe deine Aufgabe doch so erledigt, wie du es mir aufgetragen hast!“

„Das schon, aber du hast keine Ahnung, was hier wirklich vorgeht, und ich kann nun einmal keine Zeugen gebrauchen.“

„Zeugen wobei?“

„Zeugen, die den wahren Inhalt des Briefes kennen, den du im *Baumdrachen* abgeholt hast.“

Es scheint euch, dass Gilborn nun wirklich Angst bekommt und, wohl in dem Versuch, sein Leben zu retten, den Brief aus der Tasche zieht: „Aber ich habe den Brief doch gar nicht gelesen, siehst du? Er ist völlig unangetastet!“

„Hmm...“ Hugo nimmt den Brief und unterzieht ihn einer eingehenden Prüfung. „Es scheint, dass du die Wahrheit sagst... Schade eigentlich, denn mittlerweile weißt du zu viel, um dich am Leben zu lassen. Aber bevor du stirbst, kann ich dir ebenso gut noch verraten, warum. Was weißt du über die Umstände deines Auftrages?“

„Nun, alles, was ich weiß, ist, dass ich über meinen Auftrag absolute Diskretion bewahren sollte. Du hast gesagt, dass es Hinweise gäbe, dass einer aus unseren Reihen nicht an unsere Ziele glaube und nur aus Mordlust zu uns gekommen sei und uns jederzeit verraten könnte, wenn er der Meinung sei, dass er seine Triebe bei den Bosparanern besser befriedigen kann...“ Plötzliches Erkennen gepaart mit Grauen blitzt in Gilborns Augen, als er Hugo bedächtig nicken sieht. Dann besprengt Hugo den vor Schmerz und Angst zitternden Gilborn mit einer durchsichtigen Flüssigkeit aus dem Ölschlauch, entnimmt seiner Gürteltasche ein Holzkästchen und reißt eines der darin befindlichen Schwefelhölzer an, wie ihr sie bis jetzt nur auf den Zyklopeninseln und in den Siedlerstädten des Südens gesehen habt, das hell auflodert ...

Die Helden haben natürlich die Chance, Hugo zu stoppen, bevor er Gilborn in Brand setzen kann, was ihnen mit Gilborn auch einen Fürsprecher bei den Verschwörern bzw. einen Zeugen für Hugos Taten sichern würde.

Greifen sie nicht ein, wird der von einem Augenblick auf den anderen lichterloh in Flammen stehende Gilborn anfangen, wie am Spieß zu schreien, was es auch für die hartgesottesten Helden schwer machen dürfte, ihn verbrennen zu lassen. Greifen sie ein, um Gilborn zu löschen, wird Hugo sie bemerken und zu entkommen versuchen, notfalls, indem er seinen bereits ziemlich leeren Ölschlauch wie einen Flammenwerfer einsetzt, um entweder die Helden oder das Unterholz hinter sich in Brand zu setzen, um seine Flucht zu decken.

Der Ölschlauch enthält übrigens hochentzündliches, teures Brandöl von den Zyklopeninseln und gibt damit wie die

Schwefelhölzer einen deutlichen Hinweis, dass die Brandstifter logistische Unterstützung durch wohlhabende bosparanische Quellen (Mentula!) haben.

HUGOS FLUCHT

Wenn die Helden Hugo zu verlieren drohen, entdecken sie am Boden eine schmale Spur des Brandöls, die wahrscheinlich von einer undichten Stelle in Hugos Schlauch kommt. Wenn sie ihr folgen, kommen sie zu einem brennenden Wacholdergebüsch, das sich offenbar auch versehentlich entzündet hat. Kurz hinter dem Busch hört die Spur jedoch auf, ohne weiteren Schaden angerichtet zu haben. Wenn die Helden genauer hinschauen (*Sinnenschärfe*-Proben), gibt es doch noch eine Chance, Hugo zu finden: Er hat sich nämlich an einem zweiten Wacholder ganz in der Nähe ein Stück seiner Hose abgerissen. Dieses Stück weist die ungefähre Richtung, in die Hugo geflohen ist. Wenn die Helden eine einfache *Fährten-suchen*-Probe bestehen, können sie Hugo folgen, der im Wald nicht so schnell wie die Helden vorankommt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Je weiter ihr Hugos Spur folgt, desto sicherer seid ihr, dass ihr aufholt und desto deutlicher wird es, dass Hugo hierauf nicht vorbereitet ist, denn je dichter das Unterholz wird, desto deutlicher werden die Spuren der Verwüstung, die er hinterlässt. Ihr seht ihn im selben Moment, in dem Hugo sich umdreht und ob eures Erscheinens sichtlich in Panik gerät. Leider hat das den Nebeneffekt, dass er nicht mehr nach vorne schaut und den Ast übersieht, der sich in Kopfhöhe direkt vor ihm befindet ...

Ein wirklicher Kampf mit Hugo sollte nur dann ausgespielt werden, wenn die Helden nicht drückend in der Überzahl sind, sonst wird ein Kampf gegen den nur mit einem Kurzsword bewaffneten Städter Hugo wenig spannend (Werte finden Sie im Anhang bei der Beschreibung Hugos). Wird Hugo durch den Ast ausgeknockt, haben die Helden die Möglichkeit, Hugo entweder zu töten oder ihn gefangen zu nehmen und ihn später an die Brandstifter auszuliefern.

Falls die Helden Hugos Spur verlieren, werden sie nach einiger Zeit einen Schrei des Entsetzens vernehmen. Wenn sie dem Schrei folgen, werden sie Hugo alsbald finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr dem Schrei folgt, kommt ihr auf eine kleine Lichtung. Das erste, was ihr auf dieser Lichtung seht, ist Hugo, der voller Panik auf einen Baumdrachen starrt, der im ersten Moment mit dem Grün des Waldes verschwimmt, Hugo aber unmissverständlich als Beute betrachtet und ihm den weiteren Fluchtweg versperrt. Es ist offensichtlich, dass Hugo mit seinem Kurzsword keine

ausreichende Verteidigung aufweisen kann und dem Ungeheuer zum Opfer fallen wird, wenn ihm niemand zur Seite steht.

Auch hier können sich die Helden entweder entscheiden, Hugo gegen den Baumdrachen zu helfen, was zu seiner Ergreifung führen wird, oder sie überlassen ihn seinem Schicksal, wobei es dann passieren könnte, dass sie anschließend selbst von dem Drachen angefallen werden.

Im letzten Fall jedoch müssen sie anschließend den Brief, der Hugos Verrat motiviert, im Nest des Baumdrachen suchen.

HUGOS ENTFAHRUNG

Die Helden sind nun entweder im Besitz des Briefes, der Hugo eindeutig als „schwarzes Schaf“ unter den Brandstiftern entlarvt, haben eventuell sogar Hugo gefangen genommen und/oder Gilborn gerettet. Damit halten sie den Schlüssel zum Vertrauen der Widerständler in den Händen.

Damit ist es an der Zeit mit eben jenen Widerständlern Kontakt aufzunehmen. Die einfachste Variante wäre es, wenn möglich in Begleitung Hugos oder Gilborns, die „verfluchte Scheune“ aufzusuchen, wo sie entweder den Auftrag bekommen oder Hugo belauscht haben.

Dort eingetroffen finden sie die Scheune verschlossen, in der Scheune ist aber leises Gemurmel zu vernehmen und ein Blick durch einen Spalt in der Bretterwand lässt die Helden zwei Personen, eine mittelgroße, schlanke, schwarzhaarige Frau und einen großen, blonden Mann (Jalinda und Halgon) erblicken, welche in ein leises Gespräch vertieft sind.

Haben die Helden Hugo oder Gilborn dabei, können diese ihnen bestätigen, dass es sich um Verschwörer handelt, und die beiden auch zum Öffnen der Tür bewegen, wenn die Helden sich durch Klopfen bemerkbar machen.

Sind die Helden alleine, können aber den Brief vorweisen, werden sie ebenfalls eingelassen.

In der Scheune finden sie insgesamt sechs Personen vor: Neben Jalinda und Halgon noch zwei wahre Hünen, jeder von ihnen brünett und mit ausdruckslosen Gesichtszügen, die einander so ähnlich sehen, dass sie Zwillinge sein könnten, sowie zwei verummte Gestalten, die eine mit einer langen Robe, deren Kapuze weit ins Gesicht gezogen ist, die andere mit einem langen Schal und einem tief ins Gesicht gezogenen Hut. Alle tragen Waffen.

Die Tür wird hinter den Helden geschlossen und verriegelt. Der weitere Verlauf ist abhängig davon, ob die Helden nur den Brief dabei und den Auftrag auch nur von Hugo erhalten oder gar einfach nur Gilborn den Brief entwendet haben, ob sie Gilborn verfolgt und gerettet oder gar Hugo gefangen genommen haben.

MIT EINEM BRIEF BEWAFFNET

Haben die Helden sich nur mit dem Brief Einlass verschafft, tritt Jalinda einen Schritt vor und beginnt den Brief vorzulesen, wodurch unter Umständen auch die Helden erstmals von dem tatsächlichen Inhalt erfahren (siehe S. 45). Die Widerständler bleiben während des Vortrages ruhig, dennoch kann man sehen, wie Entsetzen und Abscheu in ihren Augen mit jedem Wort größer werden. Sollte nicht Gilborn ohnehin mit von der Partie sein und die Situation aufklären, richtet Jalinda das Wort an die Helden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich weiß nicht, was in euch gefahren ist, was ihr euch erhofft habt, hier zu erreichen, oder was ihr über uns wisst. Und erst recht weiß ich nicht, wie ihr an diesen Brief gekommen seid. Aber wir wollen euch eine Chance geben euch zu erklären. Aber ich rate euch dringend die Wahrheit zu sagen. Denn sollte uns nicht gefallen, was wir hören, werdet ihr hier nicht lebend herauskommen. Es ist nicht so, als wären wir undankbar. Ganz im Gegenteil. Wärt ihr nicht gewesen, würden wir uns noch immer darum streiten, wer den Brief holen soll. Aber ihr müsst nun einmal verstehen, dass wir ein wenig misstrauisch sind, woher Auswärtige an solche Informationen kommen.“

Jetzt wäre es angebracht, die ganze Geschichte zu erzählen. Ob die Helden den Verschwörern eine Lüge aufzischen, oder aber die Wahrheit sagen, ist egal, solange sie ihnen nicht offenbaren, dass Burianus ihr eigentlicher Auftraggeber ist. Aber je nachdem, was sie erzählen, wird ihnen unterschiedlich viel Vertrauen (bis hin zum Angebot einer Mitarbeit in der Gruppe) entgegengebracht. Gilborns Überleben und Hugos Gefangennahme werden sehr positiv bewertet, ein Entkommen Hugos wird die Verschwörer sehr verärgern. Haben die Helden den Auftrag direkt von Hugo bekommen, bleiben sie misstrauisch, wenn Hugo nicht gefangen genommen wurde.

DIE HELDEN PRÄSENTIEREN HUGO

Können die Helden einen lebenden Hugo präsentieren, wird es für sie sehr viel einfacher.

Halgon wird Hugo, wenn er nicht ohnehin schon gefesselt und geknebelt ist, an einen der Holzbalken fesseln. Die Helden werden freundlich begrüßt, jedoch werden sie auf Schritt und Tritt beobachtet, sodass sich ihnen auch nicht die kleinste Chance zum Herumstöbern bietet.

Die Widerständler werden, wenn die Helden versuchen, sie in Privatgespräche zu verwickeln, vor allem über belanglose Dinge sprechen (z. B. behaupten sie, dass viele Trakenauer Angst vor unbewaldeter, weiter Flur hätten und der Wald ihr eigentliches Refugium wäre), die meisten betonen, dass sie schon immer ein wenig misstrauisch gegenüber Hugo waren, und Laufing (einer der Verummten) lässt durchblicken,

dass es eigentlich noch mehr von ihnen gibt. Nach einer Weile richtet sich die Frau, die sich als Jalinda Varnhagen vorgestellt hat, wieder an die Helden: „Wir sind euch wirklich sehr dankbar, dass ihr diesen Bastard enttarnt und hierher gebracht habt. Dennoch würde uns alle brennend eure Geschichte interessieren.“

Auch in diesem Fall gilt natürlich, dass die Widerständler, wenn die Geschichte der Helden halbwegs glaubwürdig ist, genug Vertrauen fassen und fragen werden, ob die Helden sich nicht dem Widerstand anschließen wollen.

Haben die Helden Hugo ausgeliefert und noch nicht durchschaut, dass es sich bei dem Pyromanen mit der irren Lache natürlich um Hugo handelt, so werden die Brandstifter diesen Sachverhalt aufklären und deutlich machen, dass es ihnen darum geht, die Bosparaner aus Trakenau zu vertreiben, nicht sie zwangsweise umzubringen. Von einer Tat wie der Hugos werden sie sich distanzieren, für alle Brandstifter steht fest, dass er für seine Schandtaten bezahlen muss.

Dazu wird eine Art Gerichtsverhandlung improvisiert: Zu Anfang wird per Los einer der Anwesenden (wenn ihre Helden sich einbringen wollen, fällt das Los natürlich auf einen der Helden) ausgewählt, welcher eine Anklagerede halten muss. Dabei muss er die Anklagepunkte vorbringen, Argumente, die

für und/oder gegen Hugo sprechen, vorbringen und am Ende eine Bestrafung vorschlagen.

Argumente gegen Hugo könnten sein:

- Er hat versucht Gilborn zu töten, bzw. es ist ihm gelungen
- Er hat ohne Konsens der Gruppe Gilborn oder die Helden mit der Beschaffung des Briefes beauftragt
- Er hat die Gruppe bezüglich seiner Absichten belogen
- Er hat die Gruppe zur Befriedigung seiner abartigen Neigungen missbraucht

Argumente für Hugo könnten sein:

- Obwohl seine Absichten nicht ehrlich waren, hat er dennoch den Zielen des Widerstandes gedient
- Dank ihm hat der Widerstand neue Mitglieder gewonnen

Mögliche Strafvorschläge variieren vermutlich zwischen Verbannung und Tod. Bei einer Verbannung aus der Stadt muss Hugo heimlich (durch die Palisade am Fluss, eine weitere Chance, den Helden diesen Zugang zu präsentieren, den sie am Ende des Abenteuers zur Flucht nutzen können) aus der Stadt hinaus begleitet werden, dort wird er freigelassen und ab da vom Widerstand als vogelfrei angesehen. Außerdem wird ein Hinweis auf ihn anonym den Legionären zugespielt.

BRANDSTIFTER!

Nachdem die Helden die Wahrheit über Hugo herausgefunden haben und er enttarnt wurde, wird es Zeit, dass die Handlung ihrem Höhepunkt entgegenstrebt.

Sie werden also früher oder später eine Notiz der Brandstifter erhalten. Die genauen Umstände dazu seien der Situation anzupassen. Vielleicht wird sie ihnen direkt überreicht, wenn sie das Vertrauen der Brandstifter durch Hugos Enttarnung erlangen, vielleicht finden sie sie auch eines Tages in ihrer Taverne vor:

Es ist Zeit für die finale Aktion. Kommt morgen drei Stunden nach Mittag zum verfluchten Schuppen! Dort wird alles weitere besprochen.

Ihr erlangt Zugang, wenn ihr diese Notiz unter der dem Bach zugewandten Tür schiebt und daraufhin zweimal klopft.

Die Befreier

Gemeint ist natürlich, dass die Helden die angeblich verfluchte Scheune, die sie ja bereits kennen gelernt haben, aufsuchen sollen, um dort mit den Brandstiftern die Durchführung

der Brandstiftung an Burianus' Villa zu besprechen und zu planen. Wenn die Helden sich am folgenden Tag dann zur Scheune begeben und die Notiz unauffällig unter dem Nebeneingang hindurchgeschoben und durch das Klopfen auf sich aufmerksam gemacht haben, werden sie eingelassen und können an der Beratung teilnehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür öffnet sich vorsichtig einen Spalt breit und erst als Jalinda, die dahinter zum Vorschein kommt, euch erkennt, zieht sie die Tür ganz auf. Sie bedeutet euch, schnell herein zu schlüpfen, bevor jemand Verdacht schöpft, und ehe ihr euch verseht, schließt sie die Türe wieder hinter euch und eure Augen müssen sich an die düsteren Lichtverhältnisse im Inneren gewöhnen. Stille umfängt euch in der scheinbar verlassenen Scheune, die lediglich von den durch die Ritzen der Wände fallenden Sonnenstrahlen erleuchtet wird. Zuerst sichert Jalinda die instabil aussehende Tür mit einem einfachen, aber stabilen Riegel; währenddessen erkennt ihr unweit der Tür eine halb unter streng riechendem Stroh verborgene Falltür. Sogleich führt Jalinda euch dorthin, öffnet sie und ihr folgt ihr, indem ihr die hölzerne Leiter hinunterklettert, in den versteckten Kellerbereich der Scheune, den die Verschwörer als Waffenlager nutzen.

Dieser ist so niedrig, dass ein Mann von durchschnittlicher Größe gerade noch aufrecht stehen kann, ohne sich den Kopf zu stoßen und nicht besonders geräumig. Im Wesentlichen sieht ihr in dem von hölzernen Pfeilern gestützten Raum nur einige grob gezimmerte Waffenstände und einen provisorischen Tisch aus Holzbrettern auf leeren Fässern, an dem die übrigen sieben Brandstifter stehen, während vor ihnen Pläne ausgebreitet liegen. Sie blicken euch neugierig an.

Je nach Vertrauensgrad, den die Helden in den vorigen Szenen bei den Brandstiftern erreicht haben, variiert die Herzlichkeit der Begrüßung von freundschaftlich bis vorsichtig.

Den Helden wird erklärt, dass es sich bei der „finalen Aktion“ um den Brandanschlag auf das Haus des Präfekten Burianus handelt, der am gleichen Abend stattfinden soll. Die Brandstifter gehen davon aus, dass die Helden sicher mit von der Partie sind, und wenn ihre Tarnung nicht auffliegen soll, haben sie auch keine andere Wahl, als mitzumachen. Sollten die Helden sich auf Erklärungen wie „Wir wollen das Schwert nicht gegen Bosparaner erheben“ oder „unser Gott verbietet uns ...“ zurückziehen, sind die Verschwörer natürlich enttäuscht und misstrauisch und machen den Helden klar, dass sie in diesem Fall als Mitwisser hier eingesperrt und erst nach erfolgreich verlaufenem Anschlag wieder auf freien Fuß gesetzt werden.

PLANUNG

Wenn das geklärt ist, geht es an die Einzelheiten, über die noch keine Klarheit besteht, sodass die Helden sich hier gut in die Diskussion einbringen können. Es geht im Wesentlichen um folgende Punkte:

- Wie viel Schaden soll angerichtet werden? Nur materieller (und wenn ja, wie viel?) oder eventuell sogar Verletzte oder Tote?
- Wie soll vorgegangen werden? Möglichst schnelles Entzünden an mehreren Orten (Brandölverbrauch!) oder langsames und riskanteres Vorgehen?
- ablenkendes Spektakel veranstalten? Und wenn ja, wie?
- Danach: Schnelles Verschwinden, Zuschauen oder sogar Hilfe Anbieten?
- Welche Arbeiten stehen noch aus?

Während die Entscheidungsfindung bei den ersten vier Punkten den Helden überlassen sei, die wiederum mit den verschiedenen Kräften innerhalb des Verschwörerkreises konfrontiert werden, kommen die Anwesenden beim letzten Punkt unweigerlich zu folgendem Ergebnis: Jemand muss sich um das Heranschaffen von brennbarem Material kümmern, jemand muss noch einige spezielle Besorgungen machen (Brandöl beim Alchimisten der Gruppe, gerne auch magische Brandmittel für ein eventuelles Spektakel) und zu guter Letzt muss noch eine unauffällige Inspektion des Grundstücks von Burianus durchgeführt werden, um einen reibungslosen Ablauf der eigentlichen Aktion zu gewährleisten.

Da sich Laufing der Holzfäller für die erste Aufgabe mit zwei anderen freiwillig meldet, können die Helden sich also für das Einkaufen oder wahlweise auch für das verdeckte Ermitteln auf Burianus' Grund entscheiden.

Letzteres ist natürlich eine nahezu unwiderstehliche Chance, Kontakt mit Burianus aufzunehmen und eine Falle im Haus vorzubereiten. Wenn die Helden sich entschieden haben, wird der nächste Treffpunkt für später am Abend festgelegt, wenn alle Vorbereitungen abgeschlossen sind.

Beide Alternativen bieten Chancen, bringen aber auch Probleme für die Helden mit sich:

LETZTE BESORGUNGEN

Wenn sie sich dafür melden, „einkaufen“ zu gehen, besteht die Möglichkeit, bei Ablieferung der Besorgungen in der Scheune Beweise für die Beteiligung sämtlicher Mitglieder an der Verschwörung zu finden, um diese dann später (nach dem Wissensstand der Helden zu dem Zeitpunkt) festnehmen zu können und somit die eigentliche Aufgabe wie geplant zu erledigen. Hierbei können ihnen auch einige Indizien in die Hände fallen, die auf Mentulas Beteiligung an dem Komplott hindeuten. Zu tollpatschig oder offensichtlich sollten sie sich dann aber doch nicht bei ihren Untersuchungen anstellen; es ist immerhin möglich, dass Halgon, der in jedem Fall in der Scheune zurückbleibt, ihnen auf die Schliche kommt und es zu einer verfrühten Auseinandersetzung kommt. Aus Zeitmangel dürfte es aber schwierig sein, dass sich die Helden bereits mit ihren konkreten Ermittlungsergebnissen an Burianus wenden können, bevor die große Brandstiftung stattfindet, denn sie haben lediglich wenige Stunden Zeit und Besorgungen und Beobachtung des Hauses geschehen gleichzeitig.

Zuerst wird den Helden eine beträchtliche Menge an klingenden Münzen anvertraut, mit denen sie alles einkaufen sollen. Es ist vorgesehen, dass sämtliche Besorgungen bei einem yaquirischen Alchimisten gemacht werden sollen, der mit den Verschwörern sympathisiert.

Dieser findet sich in einer finsternen Gasse des Ortsteils Proletaria, wo er für Interessierte allerhand gestohlene oder geschmuggelte Ware (und natürlich auch selbst gebraute Tränke) umschlägt. In seinem Sortiment finden sich auch hochwertiges Brandöl und alchimistische Grundstoffe (auch magische), die von den Helden gut versteckt transportiert werden sollten, will man keine ungewollte Aufmerksamkeit erregen.

Dieser teure Einkauf sollte schon Argwohn bei scharfsinnigen Helden wecken, da keiner bereit zu sein scheint, die Helden darüber aufzuklären, woher die Goldmünzen stammen, mit denen sie den Hehler bezahlen.

Bei Rückkehr zur Scheune, wenn sie die Einkäufe verstauen und sich umsehen, können sie im doppelten Boden einer Truhe eine Sammlung verschiedener brisanter Schriftstücke finden, von denen die Meisten von Mentula stammen und Anweisungen für das weitere Vorgehen und die obligatorischen finanziellen Zuwendungen enthalten. Scharfsinnige Helden könnten die Briefe mit dem Wiesel in Verbindung bringen. Um Burianus dann noch zu warnen, ist es jedoch zu spät.

ZWEI BEISPIELHAFTE BRIEFE

Brief Eins

Die Situation entwickelt sich für uns in die richtige Richtung, die Akzeptanz der bosparanischen Unterdrücker schwindet. Jetzt geht es darum, die Entwicklung zu nutzen. Im nächsten Mond sollt ihr zwei Brandanschläge gegen das Sägewerk und das Haus eines Unterstützers von Burianus (namentlich Veilchenthal) durchführen. Um eure Arbeit zu vereinfachen, kauft euch mit den euch übersandten Münzen bei dem neuen Alchimisten, den ihr in Proletaria im „Einsamen Einwanderer“ antreffen könnt, hochwertiges Brandöl, das wird euch gute Dienste leisten. Keine Sorge, er ist ein Freund

Balkulela mit Euch!

Brief Zwei

Es wird Zeit, dass wir die finale und entscheidende Aktion durchführen. Beigefügt findet ihr Gold, das euch helfen sollte, einen Aufsehen erregenden Brandanschlag auf das Anwesen unseres verhassten Unterdrückers Burianus durchzuführen. Sorgt für möglichst viel Aufmerksamkeit und der Brand wird zum Fanal der Befreiung!

Balkulela mit Euch!

PLANUNG DES ANSCHLAGS

Die andere Möglichkeit ist die verdeckte Untersuchung des Zielobjekts, nämlich der Villa von Burianus, die vorbereitend für das gefahrlose Legen des Brandes stattfinden soll. Doch selbst wenn die Helden sich dafür bereit erklären, wird ihnen diese wichtige Aufgabe nicht allein anvertraut werden. Vielmehr werden sie von Jalinda begleitet werden, die mit ihren erworbenen diebischen Fähigkeiten wie geschaffen dafür ist. Wenn die Helden also vorhaben, bereits jetzt, wo sie noch kei-

ne handfesten Beweise in der Hand haben (außer eventuell gegen Hugo), mit ihrem Auftraggeber Burianus Kontakt aufzunehmen, müssen sie sich irgendwie ihrer ungewollten Begleitung entledigen.

Wenn es dann zum Gespräch mit Burianus kommt, können wiederum verschiedene Lösungsstrategien eronnen werden, hierbei ist vom sofortigen Stürmen der Scheune durch die wenigen Legionäre von Burianus (worauf Burianus sich aber nur einlassen wird, wenn er sich darauf verlassen kann, dort glasklare Beweise, gewissermaßen den rauchenden Colt vorzufinden, weil er nur dann erwarten kann, dass die garetische Bevölkerung ein hartes Urteil akzeptiert) bis zum Abwarten und Nichtstun alles möglich ist.

Gemeinsam ist den verschiedenen Varianten nur, dass am Ende dennoch Mentula mit seinen Legionären und dem Waldvolk die Stadt stürmt, ob mit oder ohne Unterstützung durch die Brandstifter, denen auch nicht bewusst ist, dass ihr Anschlag das Fanal für den großen Angriff ist (dies nur als Hinweis, falls die Helden es z.B. mit einem BLICK IN DIE GEDANKEN versuchen).

Ein Gespräch mit Burianus kann ohnehin nur zustande kommen, wenn die Helden Jalinda ausschalten, da sonst kein Kontakt möglich wäre. Ihre Abwesenheit ist bei der Rückkehr der Helden zu den Brandstiftern natürlich dann ein Problem, wenn diese nicht glaubhaft machen können, wo und wie Jalinda verblieben ist.

Ernsthaftes Ausspionieren des Hauses kann folgende Aspekte umfassen:

- Unauffälliges Annähern an das Anwesen
- Auf das Grundstück eindringen, ohne die Wachen zu alarmieren: über die Mauer klettern, durch den Heizungskanal kriechen, die Tür benutzen etc.
- Unauffälliges Umsehen nach brennbaren Zielobjekten: Holzstoß an der Hauswand, Gartenhaus, Dachstuhl etc.
- Verschwinden vom Grundstück

Wenn dies komplikationslos gelingen sollte, kann die Gruppe zur vereinbarten Zeit zum Treffpunkt zurückkehren, um die Ergebnisse den Übrigen mitzuteilen und schließlich den Brandanschlag durchzuführen.

DIE BRANDSTIFTER

Die Verschwörer von Trakenau sind eine acht Mitglieder umfassende Gruppierung, die in der Kleinstadt Trakenau als Brandstifter ihr Unwesen treiben. Sie sind mit der bosparanischen Besatzungsmacht und dem damit verbundenen Abgabendruck wie mit der sozialen Ungleichheit unzufrieden und sehen ihren Vandalismus als das nötige Mittel gegen ihre Herrscher. So zumindest ihr Selbstverständnis.

Faktisch sind sie von Mentula bezahlte und instrumentalisierte Schergen, die gegen Bezahlung Unruhe stiften und somit den Stand seines Feindes, des Statthalters Burianus, schwächen sollen. Aufgrund dessen Unterstützung können die Verschwörer auch mit Utensilien wie hochwertigem Brandöl

arbeiten, was sie von „normalen“ Brandstiftern unterscheidet. Diese evidente finanzielle Unterstützung sollte die Helden stützig machen.

Nichtsdestoweniger sind die Mitglieder der Gruppe nicht als willenslose Diener von Mentula zu verstehen, da die ursprüngliche Idee, nämlich der Widerstand gegen die bosparanische Statthalterschaft weiter Bestand hat. Im Gegenteil konnte Mentula nur Einfluss auf die Brandstifter gewinnen, indem er ihnen Dinge versprach, die er niemals einzuhalten gedenkt, nämlich die langfristige Befreiung der Stadt; Sein Vorhaben ist es eher, den jetzigen Statthalter Burianus, seinen Rivalen, zu ersetzen. Die Brandstifter sind ihm dabei Mittel zum Zweck. Und diese selbst kann man auch nicht als unzertrennliche Einheit betrachten, sie setzen sich aus verschiedenen, unterschiedlichen Charakteren mit jeweils eigenen Beweggründen zusammen. Die vier wichtigsten seien hier kurz charakterisiert:

Jalinda Varnhagen

Als viertes Kind einer Bauernfamilie aus dem Gareth Land sah sie in der Landwirtschaft oder der Heirat für sich keine akzeptable Option und suchte das Abenteuer. Bei ihren Wanderungen kam sie aber nie über Garetia hinaus. Sie lernte, in der Wildnis und der Stadt zu überleben und landete schließlich in der Kleinstadt Trakenau, wo sie sich ihren Unterhalt durch kleinere Betrügereien und Diebstähle verdient, wobei sie aber immer darauf achtet, nicht die Armen, sondern die Wohlhabenden, von denen wenige keine Bosparaner sind, zu bestehlen. Sie fand Gefallen an der Idee, sich gegen die bosparanischen Unterdrücker zu wehren und ist zum Zeitpunkt des Abenteuers Mitte 20 und überzeugte Brandstifterin.

Allerdings stellt sie ihre politischen Ideale nicht vor das Wohlergehen der einfachen Leute und versucht als ein wichtiges Mitglied der Gruppe immer, weder das Hab und Gut der Armen noch das Leben von Bewohnern Trakenaus den Brandanschlägen zum Opfer fallen zu lassen.

Sie ist von schlanker, mittelgroßer Gestalt; schwarze Locken rahmen ihr hübsches Gesicht ein. Durch ihre charismatische Art konnte sie sich schnell bei den Verschwörern etablieren und sie ist es gewohnt, dass ihr selten mit Argwohn begegnet wird, im Gegenteil, sie beherrscht es meisterhaft, Leute zu betören und so Einfluss auf sie auszuüben.

Laufing Glubach

Laufing ist ein etwa 40 Jahre alter Holzfäller, der vor wenigen Jahren durch die Bosparaner seine Familie verlor: seine Frau und seine Kinder wurden von einem reichen Bosparaner versklavt und verkauft, daher rührt Laufings Hass. Er ist ein Gründungsmitglied der Brandstifter und hat demzufolge hauptsächlich persönliche Motive für seinen Kampf gegen die Obrigkeit. Daher kommen dann auch seine etwas radikalen Ansichten, die er in der Gruppe umzusetzen versucht. Er schreckt nicht vor der Verletzung von Leib und Leben seiner Mitbürger zurück und geht davon aus, dass sämtliche Mittel bei der Beseitigung der Obrigkeit gerechtfertigt seien. Bei die-

sem Aspekt stellt er sozusagen den Gegenpart zu Jalinda dar, mit der er sowieso ständig im Streit liegt.

Er ist von kräftiger, gedrungener Gestalt mit einer kurzen, dunkelbraunen Halbglatze und einem dunklen Vollbart.

Halgon Wassermühl

Er ist der Vater von zwei kleinen Kindern und zusammen mit seiner Frau bei den Brandstiftern. Zusammen mit ihr betreibt er auch seinen Beruf als Barbier und ist als solcher in der ganzen Stadt bekannt und beliebt. Außerdem ist er politisch engagiert und sieht die aktuelle Besatzung durch die Bosparaner mit Skepsis. Beim allabendlichen Zusammenkommen in den Tavernen (er besucht sowohl den *Einsamen Einwanderer*, als auch den *Flinken Fuchs*) bemüht er sich, seine Ansichten über die bosparanische Herrschaft zu verbreiten. Aus politischer Überzeugung ist er auch bei den Brandstiftern; Damals tat er sich mit Laufing zusammen und ist das zweite Gründungsmitglied. Er vertritt recht realistische Ansichten, die er aber auch ohne zu viel Rücksicht auf die übrigen Bewohner umzusetzen gedenkt.

Er ist im Verhältnis zu seinem Gewicht recht groß und hat blonde Haare.

Archos ben Ignir, Alchimist und Hehler

Archos kommt ursprünglich aus einer armen yaquirischen Olivenbauernfamilie. Mit zwölf Jahren wurde er von einem Alchimisten zum Lehrling erwählt, der jedoch nach einigen Lehrjahren über Archos' mangelndes Talent klagte und ihn als Sklaven nach Bosparan verkaufte. Dort lernte er, sich mit seinen dürftigen Tränken im Calceus-Viertel durchs Leben zu schlagen, bis er von den Burianiden im Rahmen ihrer „Aufräumaktion“ vertrieben wurde, weil er für Mentula gearbeitet hatte. Archos arbeitete in der Folge weiter für Mentula, bis dieser ihn nach Trakenau entsandte, wo er primär die Brandstifter mit Materialien versorgen soll; Selbstverständlich versucht er dabei auch, seine Gebräue an den Mann zu bringen. Zusätzlich handelt er auch noch mit gestohlenem Diebesgut, sein Sortiment umfasst also eine große Bandbreite und je nach Wohlwollen des Meisters hat er auch noch weitere interessante Angebote für die Helden.

Er ist mittlerweile Ende 30, trägt stets dunkle, unauffällige Kleidung, vorzugsweise Kapuzenmäntel und hat einen bereits angegrauten Vollbart. Sein unfreundliches, eingefallenes Gesicht blickt stets misstrauisch und unfreundlich verhält er sich auch den Helden gegenüber. Mit Balkulela könnten ihn die Helden in Verbindung bringen, weil er an seiner Kleidung diverse einschlägige Anhänger und Glücksbringer befestigt hat, auch trägt er eine goldene Halskette mit einem dunklen Stein, in den ihr Symbol eingraviert ist (ein Geschenk Mentulas). Ins Gespräch mit ihm zu kommen ist sehr schwer, auch eloquente und charismatische Helden sollten an seiner harten Schale scheitern. Wenn, dann kann man mit ihm nur übers Geschäft reden.

DOPPELTES SPIEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Überfall auf Burianus' Villa steht bevor. Für euch gibt es nur noch ein Ziel: Ihr müsst den Brand der Villa verhindern. Es darf nicht zugelassen werden, dass Burianus' Villa oder gar er selbst geschädigt wird. Bei dem imposanten Gebäude angekommen, bietet sich euch ein unscheinbarer Anblick: Die Villa liegt im Dunkeln, die meisten Bewohner scheinen zu schlafen, was wohl der späten Stunde geschuldet ist. Nur ein Paar gelangweilter Legionäre patrouilliert die Umgebung der Villa, sie scheinen aber nicht mit Gefahr zu rechnen. Und trotzdem: Ein Eindringen durch die Vordertür wäre äußerst waghalsig; wenn Alarm geschlagen wird, wären die Bewohner vorgewarnt; den Brandstiftern und euch wäre der Vorteil genommen.

Falls die Helden Burianus vorgewarnt haben, ist die Ruhe natürlich trügerisch, im Inneren des Gebäudes harren ein Dutzend Legionäre des Anschlags.

Bereits bei etwaiger Erkundung am Nachmittag sollte den Helden aufgefallen sein, dass sich hinter dem quadratischen Hauptgebäude ein kleinerer Bau befindet. Zwischen Bäumen am Flussufer steht das unscheinbare Badehaus, das jedoch auch als Heizung für die Villa fungiert. Deshalb ist es mit diesem durch Wasserleitungen verbunden. Das benötigte Wasser kommt direkt aus dem Fluss, es wird kurz unterhalb der Villa gestaut und gelangt durch ein größeres Rohr, das sich knapp unter dem Wasserspiegel befindet, in das Badehaus, von dort aus über den Heizkessel (für die Helden nicht zugänglich) oder durch einen mannsbreiten Kanal in den Keller der Villa. Das Rohr ist flussseitig durch ein grobes Gitter geschützt, das aber eigentlich nur dazu dient, größeres Getier davon abzuhalten, in den Wasserkreislauf zu gelangen und ist daher nur lose befestigt. Natürlich kann man unter Umgehung der Wächter (*Schleichen*-Proben) auch durch die Tür in das Badehaus einbrechen, diese ist nur durch einen simplen Riegel verschlossen. Ebenso wird das Hauses rückseitig von einem imposanten Garten umrahmt: Blumenbeete, eine große Wiese und - besonders eindrucksvoll - eine mächtige Eiche, deren Verästelungen bis auf das Hausdach hinausragen. Der Baum ist zwar schon etwas morsch, einen geübten Kletterer dürfte das jedoch nicht aufhalten, da die Äste dick genug sind, um einen durchschnittlichen Menschen zu tragen.

Das Atrium ist nicht überdacht und das Haus nicht so hoch, als dass ein Sprung vom Dach lebensgefährlich wäre (*Körperbeherrschungs*-Probe, bei nicht gelingen ein Schritt aus 2 Schritt Höhe).

Im Garten findet sich auch eine moosbewachsene Treppe, die in den Keller des Hauses führt. Sie endet vor einer dicken Holztür, die per Riegel von innen gesichert ist. Dieser Weg

wird von der Raiapriesterin Clovia benutzt, hinter der Tür befindet sich die im Keller gelegene Hauskapelle, in der die Priesterin auch ihre Schlafstätte hat, weshalb sie sich hier aufhält, wenn die Helden Burianus nicht unterrichtet haben.

Wenn die Helden Burianus informiert haben, wird Clovia im Gebetsraum beten und versuchen, den Altar, so gut es geht, vor einer Entweihung durch die Brandstifter zu schützen, über die diese keineswegs erhaben sind: Raia hat bei den Garetiern einen schlechten Ruf.

Über eine eher beiläufige Verwüstung des Tempelraums und ein paar saftige Ohrfeigen für Clovia werden die Brandstifter aber nicht hinausgehen, immerhin wollen sie ohnehin das ganze Gebäude in Brand stecken.

Sind die Brandstifter erst einmal im Haus und die Helden haben mit Burianus keinen Hinterhalt vorbereitet, werden sie schnell ausschwärmen und versuchen, Brände an den verabredeten Stellen zu legen.

Verwenden Sie folgende Impulse nach Belieben, um das Chaos im Haus zu verdeutlichen:

Schlafzimmer

Die massive Holztür zwischen Speisezimmer und Burianus' Schlafzimmer wird von mehreren Brandstiftern attackiert, die Burianus gefangen nehmen oder töten wollen. Die Tür ist kurz davor nachzugeben, wenn die Helden entweder das Speisezimmer oder das Schlafzimmer betreten. Nun ist schnelles Handeln gefragt, es geht um die Sicherheit ihres Dienstherrn, die es zu wahren gilt. Die Brandstifter gehen beim Öffnen der Tür nicht sonderlich geschickt vor, so setzt Halgon beim Versuch, die Tür in Brand zu setzen, versehentlich seinen Bart in Brand.

Die Ungeschicklichkeit wird aber dadurch ausgeglichen, dass er neben der obligatorischen Fackel ein Langschwert in der Hand hat, das nicht so recht zu seinem sonstigen Aufzug passt: Er hat es einer Wache abgenommen, die er zuvor aus dem Hinterhalt ermordete.

Speisekammer

Ein weites Ziel der Brandstifter ist die Speisekammer, da die edlen Weine und bosparanischen Köstlichkeiten in einem sonst so kargen Land einen beträchtlichen Wert haben. Die Kammer ist von der Küche durch eine schwere Holztür abgetrennt, es würde zu lange dauern, sie mit Gewalt zu öffnen. Das Schloss jedoch ist schwach – zwar stark genug, um gierige Sklaven abzuhalten, es ist jedoch keine große Herausforderung für einen brillanten Schlösserknacker.

Eben eine solche ist Jalinda, die gerade alleine vor der Tür steht und versucht, diese zu öffnen. Sie wirkt ein wenig eingestostet, denn sie zerbricht einen Dietrich nach dem anderen, während ihre Waffen und ihr Brennmaterial achtlos neben ihr am Boden liegen, nur ein Dolch baumelt an ihrem Gürtel.

Burianus

Überraschen die Brandstifter Burianus in seinem Schlafgemach, so finden sie ihn noch wach. Er sitzt unruhig auf seiner Bettkante, bewacht wird er durch *Andronicus*, seinen Leibwächter. Der muskulöse Decurio mit kurz geschorenem Haar hat jedoch zu dieser Uhrzeit seine Rüstung bereits ausgezogen, er sitzt im Halbschlaf neben Burianus' Bett und beobachtet die beiden Eingangstüren. Sein Schwert liegt neben ihm und er wird Burianus treu bis zum Tode verteidigen, wozu es auch kommen wird, wenn eine Überzahl von Brandstiftern auf ihn eindringt.

Sklaven

Wenn die Kämpfe sich in die Länge ziehen, zieht den Helden nach einiger Zeit tatsächlich Brandgeruch in die Nase, da Laufing Glubach entweder bereits beim Vorrücken auf die Gemächer des Burianus oder bei seiner Flucht zurück in Richtung Keller die hölzerne Säulenkonstruktion, die den zum Atrium offenen Säulengang trägt, im Bereich der Kellertreppe in Brand gesetzt hat. Wird nicht umgehend gelöscht, wird hier in kürzester Zeit ein Teil des Säulenganges einstürzen und die Tür zur Schlafkammer der Sklaven blockieren.

Aus der Kammer sind erstickte Schreie zu vernehmen, die immer leiser werden. Falls die Helden den Lauten folgen, um den Erstickungstod der Sklaven zu verhindern, werden sie die Kellertreppe und den Zugang zur Sklavenkammer blockiert finden. Die Kammer ist fensterlos und der Rauch droht die Sklaven zu töten, wenn die Trümmer nicht schnell beseitigt werden.

Die Kellertreppe

Gelingt es den Helden, sich Zugang zum Keller zu verschaffen, wird sich ihnen Laufing am Fuße der Kellertreppe entgegenstellen, Clovia als menschlichen Schutzschild vor sich, der er mit seiner Axt den Schädel einzuschlagen droht. Wenn Sie den Helden Gelegenheit geben wollen, etwaige noch bestehende Unklarheiten zu klären, gibt es hier die Möglichkeit für ein kurzes Gespräch mit Laufing, in dem dieser versucht, die Motivation der Brandstifter zu erklären und die Helden doch noch auf seine Seite zu ziehen. Möglicherweise kündigt er bereits das Kommen der Legionäre Mentulas an. Wenn die Helden Laufing in ein Gespräch verwickeln können, gibt ihnen das genug Zeit, damit einer der Helden um das Gebäude herum und durch den Keller in den Rücken Laufings gelangen und ihn ausschalten kann.

DIE LEGION KOMMT

Je nachdem, wie gut die Helden sich bzw. Burianus auf den Überfall vorbereitet haben, sollte es ihnen mehr oder weniger leicht fallen, die Brandstifter aufzuhalten und festzusetzen. Wenn alle Brandstifter besiegt sind, ist ein Scheppern von Metall zu hören, Rufe von Unbekannten sind zu vernehmen. Plötzlich wird die Eingangstür aufgezwungen und ein Dutzend Legionäre strömt in die Villa. Die Helden sollten sich



Capilus

unvermittelt einem so starken Gegner gegenüber sehen, dass sie erkennen, dass sie diesen Kampf nicht auch noch gewinnen können: Diese erste Gruppe Legionäre scheint eventuell überwindbar zu sein, doch durch die Geräuschkulisse ist klar, dass sie nur die Vorhut ist; mehr und mehr Legionäre betreten die Villa. Mit diesen stürmen wild ausschende Waldkrieger in die Villa.

Entweder versuchen sich die Helden der Legionäre zu erwehren – ein hoffnungsloses Unterfangen, denn die eindringenden Streitkräfte sind besser bewaffnet und kämpfen diszipliniert; oder sie ergeben sich und werden gefangen genommen. Burianus aber wird auf jeden Fall ausfindig gemacht und gefangen genommen.

EHER STERBEN WIR!

Manche Helden lassen sich nicht gerne gefangen nehmen. In einem solchen Fall kann und darf Mentula selbstverständlich bereits während der sich ins Freie verlagernden Kämpfe auftreten und damit beginnen, Waldkrieger und Legionäre aufeinander zu hetzen. Damit bietet sich den Helden sicher mehr als eine Gelegenheit zur Flucht, bei der sie auch Burianus mitnehmen können.

AUFTRITT MENTULA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch immer gefangen und festgehalten von den renegaten Garetiern, die wie aus dem Nichts aus der Tiefe des Waldes hervorgebrochen sind, tritt Burianus mit schweren Schritten und gesenktem Haupt vor die Villa. Der Anführer des Waldvolks schleudert ihn zu Boden, ein verrostetes Schwert in der Hand. Als er zum tödlichen Schlag ausholt, ist eine laute, von Autorität geladene Stimme zu hören: „Lasst ab, ihr Narren! Er gehört nur mir allein.“

Erstaunt senkt der Henkersknecht seine Waffe. Die Worte haben, obwohl aus einer gewissen Distanz gesprochen, eine eiserne Autorität. Gleich darauf seid ihr auch in der Lage, den Sprecher zu sehen: Einen kleinen, schlanken Mann in der Gewandung eines bosparanischen Patriziers, dem es gelingt, trotz der erstaunlichen Geschwindigkeit, mit der er die Füße bewegt, und wiewohl die Schleppe seiner Toga durch Blut und Dreck schleift, eine gewisse Würde zu bewahren. In der Hand hält er nachlässig einen halb gefüllten Weinkelch, so als befände er sich auf dem Weg zu einer Orgie. Durch seinen sehnigen Körperbau wirkt er fehl am Platz, jedenfalls wenn man ihn mit seinen Begleitern vergleicht: Neben ihm stehen knapp ein Dutzend Legionäre, die man mit einer massiven Wand aus Leder und Bronze verwechseln könnte, so geschlossen stehen sie um ihn.

„Verschwinde von hier, Mentula, deiner Rache ist Genüge getan! Weiter hast du hier nichts zu befehlen, unser Handel ist abgeschlossen. Nun muss ein Exempel statuiert werden! Ein bosparanischer Präfekt darf nicht überleben, und er wird nicht überleben!“, entgegnet der Waldkrieger rebellisch. „Ihr alle, seht dies als Zeichen dafür, dass diese Schreckensherrschaft, diese infame Ungerechtigkeit zu Ende geht!“ Er holt erneut aus.

Das Schwert Ulfrieds senkt sich. Der Moment erscheint für Burianus und die Helden unendlich langsam. Die untergehende Sonne spiegelt sich im Schwert an den Stellen, an denen es noch nicht vollständig verrostet ist. Kurz bevor der kalte Stahl den Hals von Burianus berührt und durch sein Blut gewärmt wird, stoppt die Bewegung. Das liegt nicht daran, dass

der Bewaffnete gerade an seiner Tat zweifelt, sondern daran, dass ihn der Pfeil, der nun in seinem Herzen steckt, getötet hat. Er schwankt noch ein, zwei quälende Sekunden, sinkt dann langsam, ja nahezu bedächtig auf den Boden.

Der Pfeil wurde verschossen von *Viridia Sagitur*, der Meisterbogenschilderin in Mentulas Gefolge. Sie ist schon dabei, den nächsten Pfeil aus ihrem fein gearbeiteten Köcher zu ziehen und ihren Bogen wieder zu spannen.

Diese brutale Reaktion von Mentulas Legionären führt dazu, dass die Waldbewohner nun ihre Waffen zücken und sich gegen die Legionäre wenden. Für einige kurze Momente kümmert sich keiner um die Heldengruppe, die nun fliehen könnte, was angesichts der Übermacht Mentulas und seiner Mitstreiter, durchaus die logische Reaktion ist.

Nach einer kurzen Schlacht, die eher einseitig verläuft, liegen all diejenigen Waldbewohner, die nicht fliehen konnten oder wollten, am Boden.

Wenn die Helden zu fliehen versuchen, idealerweise natürlich in Begleitung von Burianus, können Sie das folgende blutige Chaos mit folgenden Impulsen strukturieren:

BURIANUS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der noch lebende Burianus erhebt sich langsam, er wird offensichtlich im Eifer des Gefechts gerade nicht beachtet: Nur wenige Spann von ihm entfernt steht ein Legionär Mentulas, der gerade dabei ist, sich eines von Todesangst getriebenen Garetiers zu erwehren – dieser schafft es, trotz der schlechteren Bewaffnung den Legionär, einen vornehm aussehenden Mann, der Helm und Rüstung eines Decurio trägt und dem man die Herkunft aus einem bosparanischen Patriziergeschlecht ansieht, in Bedrängnis zu bringen ...

Wenn erst der Legionär besiegt ist, dann ist Burianus in ernster Gefahr: Nichts steht mehr zwischen dem nach Blut durstenden Garetier und ihm! Die Helden sind ein dutzend Schritte entfernt, wenn sie schnell genug eingreifen, retten sie ihren Dienstherren bzw. können sich auch mit dem Decurio Capius eines der Unterführer Mentulas entledigen. Wenn sie Capius jedoch gegen den Garetier beispringen, ist er von allen Gefolgsleuten Mentulas am ehesten geneigt, sich dankbar zu erweisen und ihnen zur Flucht zu verhelfen.

Falls der Garetier überlebt, wird er versuchen, über die Brücke in die Gassen zu verschwinden, um in den Wald zu fliehen.

FLUCHT IN DIE RAKULA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein junger Garetier lässt in rasender Verzweiflung Waffe und Schild fallen und klettert wieselflink die Uferböschung zur Rakula hinab und wirft sich in die Fluten des schnell

fließenden Flusses. Mit ein paar Schwimmzügen ist er an dem hölzernen Gitterwehr, durch das der Fluss die Stadt verlässt, und versucht sich hindurchzuzwängen. Die elfische Bogenschützin legt grinsend auf das wehrlose Ziel an.

Hier bietet sich die Chance für die Helden, nicht nur einem der Malegôrns das Leben zu retten, sondern auch, sich einen Fluchtweg zu eröffnen. Sie müssen nur die Bogenschützin hindern, den Pfeil abzuschießen. Falls der junge Mann nicht getroffen wird, gelingt es ihm, einen der morschen Holzbalken zu lösen und so eine Lücke in dem Sperrgitter zu schaffen, die breit genug für einen Menschen ist.

Wenn die Helden hinterher springen, werden sie sofort von der Strömung ergriffen und durch die Öffnung in dem Wehr gesaugt, einzig eine *Schwimmen*-Probe +2 ermöglicht ein Manövrieren bzw. eine Verzögerung des Angesaugt-Werdens und erspart 2W6 Schadenspunkte durch Wasserschlucken und unsanften Kontakt mit den Holzbalken.

Auf der anderen Seite des Wehrs finden sich die Helden einige Schritte tiefer am unteren Ende eines Wasserfalls wieder, durch den die Rakula eine Geländestufe überwindet, um ab hier breiter und träger gen Westen zu fließen, ein natürlicher Transportweg für die in Trakenau bearbeiteten Baumstämme. Im Dunkeln erfordert es eine *Sinnenschärfe*-Probe, um den jungen Garetier zu entdecken, der in einigen Schritten Entfernung gerade ans Ufer klettert. Wenn die Helden auf sich aufmerksam machen, wird er sie zischend auffordern, ihm entweder schnellstens in den Wald zu folgen oder zumindest leise zu sein, um nicht etwaigen Verfolgern ihre Position zu verraten.

KELCH DER BEGIERDE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mentula hebt seine Hände mit dem goldenen Kelch dramatisch in die Luft und beginnt, einen fremdartigen Gesang zu intonieren. Sein wehendes Patriziergewand und seine optisch unscheinbare Gestalt wollen kaum zu seiner stimmlichen Gewalt passen. Es erscheint unmöglich, dass ein menschliches Lebewesen Töne dieser Art ausstoßen kann. Mentulas vorher so gepflegte Haare scheinen sich zu dem Gesang zu winden. Ein furchtloser Garetier meint, die Chance nutzen zu können – Mentula erscheint wehrlos. Er schleicht sich von hinten an ihn heran, will zustechen. Im letzten Moment dreht sich Mentula um, um seinen Angreifer abzuwehren und diesen auf den Boden zu schleudern. Er scheint auf diesen Moment nur gewartet zu haben. Das Messer, das er aus den Falten seines Umhangs zieht, scheint sich auf diesen Moment zu freuen, denn es schimmert trotz der allgemeinen Dunkelheit leicht rötlich.

Mentula sticht zu, die Halsschlagader wird mit erstaunlicher Präzision durchtrennt. Er hebt den Kelch an den Hals des zuckenden Garetiers wie an einen sprudelnden

Weinschlauch und füllt ihn bis an den Rand mit dem Blut seines Opfers. Der Garetier wehrt sich nicht, er blickt Mentula nur im Todeskampf fassungslos an, innerlich schreiend. Doch er gibt keinen Laut von sich. Es herrscht eine atemlose, nur durch das Klirren der aufeinander treffenden Waffen unterbrochene Stille unter den Kämpfenden, selbst die Moral der Hartgesottensten ist in den Grundfesten erschüttert. Mentula führt den Kelch zum Mund, langsam sickert der tiefrote Blutwein in kleinen, funkelnden Tropfen in seinen Mund. Seine Augen leuchten dabei dunkel.

Er scheint es zu genießen, denn nach dem dämonischen Konsum beginnt er, zunächst leise, zu lachen. Sein Lachen steigert sich zu einer orgiastischen Ekstase, dann stößt er die Faust mit dem Kelch auf den Boden, so heftig, dass der Wein dunkelrote Flecken in der aufgewühlten Erde hinterlässt.

Regeltechnisch führt Mentula sein neues „Geschenk“ seiner Dämonin durch. Nachdem ihn Burianus in der Wahl zum Präfekten ausgestochen hat, vertraute er sich seiner Dämonengöttin an und ging einen Minderpakt mit Belkelel ein. Dafür bekam er eine Schwarze Gabe, die wie eine dämonische Variante der GROSSEN GIER funktioniert.

In einem Radius von 20 Schritten übt Mentula plötzlich eine starke Anziehungskraft auf die meisten aus: Alle Blicke werden in seine Richtung gezogen, die Bewegungen in seiner Umgebung kommen zum Erliegen.

Befinden sich die Helden im Wirkungsbereich des Zaubers, wirkt der Kelch (tatsächlich nicht Mentula, diese Unterscheidung ist wichtig, da Mentula sich schrittweise nach hinten von dem Kelch entfernt) nun wie ein begehrtes Objekt ihrer Träume, das ihre geheimen Sehnsüchte wahr zu machen verspricht, quasi eine Gier nach dem Kelch auf einem Wert von 15.

Alle Menschen im Wirkungskreis, deren MR geringer ist als 5 werden von dem Zauber betroffen und zum Zentrum der Zone gezogen, wo ein mörderischer Kampf um den Kelch beginnt, der auf engstem Raum geführt wird, in dem Legionär gegen Legionär, Garetier gegen Garetier, gar Held gegen Held kämpft und der erst endet, wenn nur noch einer steht.

Viridia, die nicht von dem Zauber betroffen ist, stellt sich in dieser Zeit schützend vor Mentula und schießt in die Menschentraube hinein, auch Titus Quienius und Porcus sind von dem Zauber nicht betroffen (weil sie von Mentula kleine Belkelele-Statuetten als Talismane erhalten haben, die ihre MR temporär auf acht anheben).

Den Tod von Burianus nimmt Mentula in diesem Fall in Kauf, ehe er ihn fliehen lässt.

Bedenken Sie, dass Mentula der große Antagonist auch des Folgeabenteuers ist, deshalb sollte er an dieser Stelle nicht sterben. Er hat genug Legionäre, die ihn verteidigen und decken. Magisch gebrochen werden kann der Zauber von Mentulas

Schwarzer Gabe natürlich durch entsprechende Antimagie, z.B. BEHERRSCHUNG BRECHEN, DÄMONENBANN, ÄNGSTE LINDERN oder einen stärkeren Beherrschungszauber, der einem Betroffenen einen widerstreitenden Befehl gibt. Auch ein DESTRUCTIBO sollte als letztes Mittel zugelassen werden, wiewohl er nicht das Mittel der Wahl ist: Eine Zauberdauer von einer Minute kann außerdem sehr lang sein, wenn man währenddessen von Legionären und Waldkriegern verprügelt wird.

Außerdem ist es natürlich möglich, Burianus oder einen Helden, der sich im Wirkungsbereich befindet, mit roher physischer Gewalt aus dem Wirkungsbereich zu entfernen, dann fällt der Zauber auch ab (natürlich wird sich der Betroffene aber mit Händen und Füßen wehren und in die entgegengesetzte Richtung, hin zum Zentrum streben).

Helden, die es bei Einsetzen des Zaubers bis zum Ufer des Flusses geschafft haben, sollte erlaubt werden, noch einen beherzten Satz ins Wasser zu tun, dann werden sie zwar vom Zauber erfasst, aber auch von der Strömung des Flusses, die sie fortreißt, aus dem Wirkungsbereich des Zaubers heraus.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Ziel der Szene ist, dass es den Helden gelingt, mit Burianus in den Wald zu fliehen, idealerweise in Begleitung eines garetischen Widerständlers, damit sie im Folgeabenteuer mit den Garetiern an die Rückeroberung Trakenaus und die von Burianus' Hausgöttin Raia angestrebte Überwindung der Feindschaft von Bosparanern und Garetiern gehen können.

Die Helden sollten daher möglichst wenige Hilfsmittel außer den Dingen, die sie am Leibe tragen, aus Trakenau retten können, damit sie auf eine Zusammenarbeit mit dem Waldvolk zwingend angewiesen sind.

Außerdem sollte den Helden klar geworden sein, wer ihr Gegner ist und wie die Frontlinien verlaufen: Mentula hat Brandstifter und Waldvolk gegen Burianus vor seinen Karren gespannt und verraten, die Gegner von gestern sind die Verbündeten von morgen, auch wenn sie davon erst noch überzeugt werden müssen.

Pferde zur Flucht aus Garetia sollten die Helden nur dann aus Trakenau retten können, wenn Sie nicht planen, das Abschlussabenteuer **Waldesdunkel** zu spielen.

In jedem Fall haben sich die Helden eine Belohnung von **300 AP** und *Spezielle Erfahrungen* auf *Schleichen*, *Gassenwissen*, *Alchimie* und *Fährtsensuchen* verdient.

DIE LEGIONÄRE MENTULAS

Die Gefolgschaft des Mentula besteht fast gänzlich aus Legionären aus ganz Aventurien. Da der Dienst in den Randprovinzen stationierten Legionen lang, entbehrungsreich und gefährlich ist, befinden sich unter ihnen fast ausschließlich düstere Gestalten aus allen dunklen Winkeln des Imperiums, Mörder, Betrüger, Verräter und Deserteure anderer Einheiten, die zum Dienst in Garetia gepresst wurden und ihrem Auftraggeber einen vergifteten Dolch in den Rücken rammen würden, wenn ein besser zahlender Auftraggeber es verlangen würde. Mentula ist sich der schlechten Moral und des relativ geringen Kampfwerts der Truppe, die ihm da dank seiner kaiserlichen Privilegs von den örtlichen Kommandeuren aus dem Bodensatz ihrer eigenen Kohorten zusammengestellt wurde, durchaus bewusst, allerdings kann er auf die Furcht bauen, die sein Zenturio verbreitet, um die Disziplin zu wahren:

Es handelt sich um den einst unehrenhaft aus der Legio XII Corapia entlassenen, stets grimmig dreinblickenden Zenturio *Titus Quienius*, der nach einigen Bechern Wein gerne lautstark damit prahlt, wie er als Decurio seine Untergebenen selbst in einer gut geführten Legion schikaniert hat, und der meist von seinen drei Decurionen Porcus, Viridia und Capilus begleitet wird.

Porcus ist es als Goblin aus der bosparanischen Armee gewohnt, vorsichtig und hinterhältig zu sein, sein Talent im Vermehren von Beutegut durch Betrug und Trickserien hat ihm den Posten des Zahlmeisters der Truppe eingebracht. Nicht dass er in irgendeiner Weise des Rechnens oder Schreibens fähig wäre, aber *Porcus* besitzt die Fähigkeit, selbst in anscheinend menschenleerem Gebiet Lebensmittel aufzutreiben, was ihn für seinen Posten nicht komplett ungeeignet erscheinen lässt, außerdem hält er für Mentula den Kontakt mit den Goblins der Umgebung und organisiert deren Versorgung mit billigstem Schnaps. *Porcus* steht in auffälligem Gegensatz zum hochgewachsenen, charmanten *Capilus*, dem man ansieht, dass er eigentlich zu weich für diese Gesellschaft ist: Er entstammt einem in Ungnade gefallenen bosparanischen Patriziergeschlecht. Als einziger glaubt er noch an so etwas wie Soldatenehre und steht zu seinem Wort.

Die letzte im Bunde ist *Viridia Sagitur*, eine wunderschöne und völlig vermenschlichte Halbfefe, deren tiefblaue Augen und unwiderstehliches Lächeln schon so manchem Mann den Kopf verdreht haben, wenn sie ihn nicht zuvor mit einem gut gezielten Pfeil oder ihrer blitzschnellen Klinge für immer niedergestreckt hat.

DRAMATIS PERSONAE ET LOCİ

GAIVS BURIANVS, DER AUFTRAGGEBER

Eine Beschreibung von Gaius Burianus finden sie auf Seite 33. Nach den Ereignissen von **Waldesahnung** ist er Präfekt von Trakenau geworden.

MOVERTVS MENTVLA, ΓΕΝΑΠΠΤ ΜΥΣΤΕΛΑ (DAS WIESEL): DER ANTAGONIST

Eine Beschreibung von Movertus Mentula finden sie auf Seite 34. Nach den Ereignissen von **Waldesahnung** ist er einen Minderpakt mit Belkelel eingegangen.

HUGO THELISMA, DER BRANDSTIFTER

Hugo Thelisma ist so durchschnittlich, dass man sein Aussehen beinahe direkt vergisst, auch wenn man es vermeiden will. Er ist weder groß, noch klein, weder muskulös, noch schwach, weder jung, noch alt. Seine Haare sind dunkelblond und kinnlang. Er sieht keinesfalls ungepflegt aus, erinnert aber ein wenig an einen fahrenden Musikanten. Das mag an seinem Ziegenbärtchen und den großen, feingliedrigen Händen liegen, oder daran, dass seine Haare es schaffen, sich so um sein schmales, etwas eingefallenes Gesicht zu legen, dass ihre Verworrenheit etwas Chaotisches in sich trägt. Seine Augen sind von einem so hellen Grün, dass man, wenn man sie näher betrachtet, meint, dass in ihnen Hylailier Feuer lodere: Sie versprühen eine Energie, die man einem so durchschnittlichen, so normalen Menschen nicht zutrauen würde – wäre diese Energie nicht vorhanden, hätte Thelisma wohl keine Auswirkung auf die Geschicke Deres. Hugo schafft es, so nachdenklich, so hoffnungsvoll und doch gleichzeitig so verbittert zu schauen, dass man fast glauben könnte, er habe eine Goldader in einem zu sauren Hering entdeckt.

Er ist der mittlere Sohn von Bauersleuten, seine Eltern sind jung gestorben: Der Vater ist in jungen Jahren in der Rakula ertrunken, die Mutter in einer Feuersbrunst umgekommen. Diese gegensätzlichen Todesursachen müssen Hugo traumatisiert haben, denn seitdem hat er zwei ungewöhnliche Angewohnheiten: Er badet gerne in der Rakula und kultiviert einen übertriebenen Reinlichkeitswahn. Und er verbrennt gerne Sachen: So wie seine Mutter sollen auch andere das Leid des Feuers spüren. In der Widerstandsgruppe hat er nun die Legitimation für seine Neigung gefunden. Es spielt keine Rolle, dass das Feuer, das seine Mutter tötete, sich aus einem unbewachten Kochfeuer entwickelte und nicht der Barbarei bosparanischer Legionäre zuzuschreiben ist. Er ist damit Rebell aus Überzeugung, dass diese Überzeugung eine andere Ursache hat, als die seiner Mitstreiter, hat auf die Zerstörungskraft seines Protestes keine Auswirkung.

Aufgrund seiner psychologischen Instabilität, die die anderen Gruppenmitglieder durchaus spüren, ist Hugo Thelisma zwar wenig in die Planung eingebunden, aber er ist eine führende Kraft bei der Durchführung: Er ist der waghalsigste und mutigste in der Gruppe. Ohne ihn würde die Gruppe einiges an Schlagkraft einbüßen.

Typisches Zitat:

„Feuer ist der Ursprung und das Ende allen Lebens. So brenne!“

Kurzschrift: INI 10+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+2 DK HN
LeP 29 AuP 30 WS 7 RS 0 MR 3 GS 8

DAS OPPIDUM TRAKENAV

„In einer reizvollen, naturbelassenen Umgebung liegt im Wald das befestigte Dorf Trakenau. Viele Händler preisen ihre Ware auf dem Marktplatz den doch sehr wohlhabenden Bosparanern an, die durch den Holzabbau reich wurden. Den Reichtum sieht man auch an den großen Häusern und Bauernhöfen, die sich außerhalb des Dorfes befinden, wobei die einheimischen Garetier trotz harter Arbeit davon nur träumen können, denn diese wohnen im Arbeiterviertel, welches an die Holzverarbeitungsgebäude und die Legionskaserne grenzt. Ein kleiner Fluss namens Rakula teilt das Dorf in zwei ungleich große Hälften. Auf der kleineren Seite leben die Reichen in ihren großen Häusern und auch der Statthalter hat dort sein Haus.“
—ein bosparanischer Händler, 445 v.BF

TRAKENAV FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: ca. 400

Wappen: Zwei orangefarbene, kämpfende Bären auf dunkelgrünem Hintergrund, die Bären stehen der Volksmeinung nach für Garetia und aktuelle Feinde

Herrschaft: bosparanische Präfektur des Gaius Burianus

Garnison: 25 Legionäre, persönliche Wachen wohlhabender Bürger

Tempel: Tempel des Ingerimm, Tempel des Aves, Schrein der Gal'Rakul

Lokale Fest- und Feiertage: Trauertag zu Ehren von Rhys Reepschläger, einem verstorbenen und aus Trakenau stammenden Helden, der in der Dämonenschlacht Heldentaten vollbracht hat (an diesem Tag sind alle Geschäfte außer den Tavernen geschlossen)

Handel und Gewerbe: Holz, Tiere (Hühner), Pelze von Wölfen und Bären, Schmied

Wichtige Gasthäuser: Zum Flinken Fuchs (Q6/P5/S10), Der Einsame Einwanderer (Q2/P2/S5), Der Silberne Krug (Q9/P8/S0)

Besonderheiten: Vergleichsweise aufwändige Fachwerkfassaden am Platz gegenüber des Tempels des Ingerimm; Lage an der Heerstraße, aber in weitem Umkreis dicht angrenzender Wald, in dem die Wildnis beginnt

Stimmung in der Stadt: Zufriedene Bosparaner; teils verärgerte Garetier

Was die Trakenauer über ihre Stadt denken: Viele Bosparaner sehen eine große Zukunft für Trakenau, welches

durch die wachsende Holzindustrie immer mehr an Bedeutung gewinnt; die Garethier beklagen sich über den niedrigen Anteil an den Profiten der Stadt

Das Oppidum (für ein Dorf ist Trakenau zu groß, für eine Stadt nach bosparanischen Maßstäben zu klein) liegt einige Tagesritte westlich von Gareth. Jeder, der diese Straße benutzt, muss an Trakenau vorbei oder in den Wald ausweichen, was jedoch aufgrund der wilden Tiere, Goblins und feindlich gesinnten Waldstämmen für normale Reisende nicht empfehlenswert ist. Vom nahen Mittelgebirgsmassiv des Kahlen Schirch fließt die Rakula gen Westen, die die Stadt mit sauberem Wasser versorgt.

Westlich von Trakenau liegen einige Bauernhöfe etwa zwei Stunden zu Fuß entfernt. Diese wurden in den Wald geschlagen, um zur Nahrungsversorgung Trakenaus beizutragen, ihre Inhaber sind bosparanische Siedler. Allerdings stand nach der zeit- und kostenintensiven Rodung nicht mehr genug Geld zur Verfügung, um diese doch relativ wichtigen Punkte ausreichend zu befestigen, und die bosparanischen Legionen sind sowieso zu dünn besetzt, um einen adäquaten Schutz zu bieten. So werden diese Bauernhöfe nur von einigen schlecht bewaffneten Söldnern, die direkt von den Eignern angeheuert werden, und den Haussklaven bewacht. Diese sind allerdings völlig überfordert und können einem koordinierten Angriff von mehreren Seiten nichts entgegensetzen.

Das Lager der Malegörn-Sippe liegt etwa 12 Stunden zu Fuß entfernt, von dort ist es noch einmal so weit bis zum Goblinlager, das von Trakenau in direkter Richtung ca. 18 Fußstunden weg ist. Die letztgenannten Orte sind nur zu Fuß zu erreichen, da im dichten Wald das Reiten kaum möglich ist.

Ein Rundgang durch die Siedlung

Links und rechts des befestigten Weges zwischen den Bäumen liegen Bauernhöfe, die bis an den Weg reichen. Kühe liegen und Hühner rennen und flattern auf der Wiese herum.

Kaum tritt man durch den Vorhang aus Bäumen, schon macht der Weg eine Rechtsbiegung um einen niedrigen bewaldeten Hügel herum und man hört bereits das Rauschen eines kleinen Wasserfalles. Folgt man der Biegung weitere 300 Schritt durch wogende Kornfelder, so steht man vor einem Holztor in einem Palisadenwall mit Bruchsteinfundament. Trotz der großen Ausmaße des Tores kann man dieses vor der Biegung noch nicht sehen. Zwei bewaffnete Legionäre bewachen die Siedlung und ein dritter steht über dem Tor auf einem hölzernen Hochstand, von dem sich die Bäume und Felder überblicken lassen und sich der Weg einsehen lässt, neben sich ein Signalhorn.

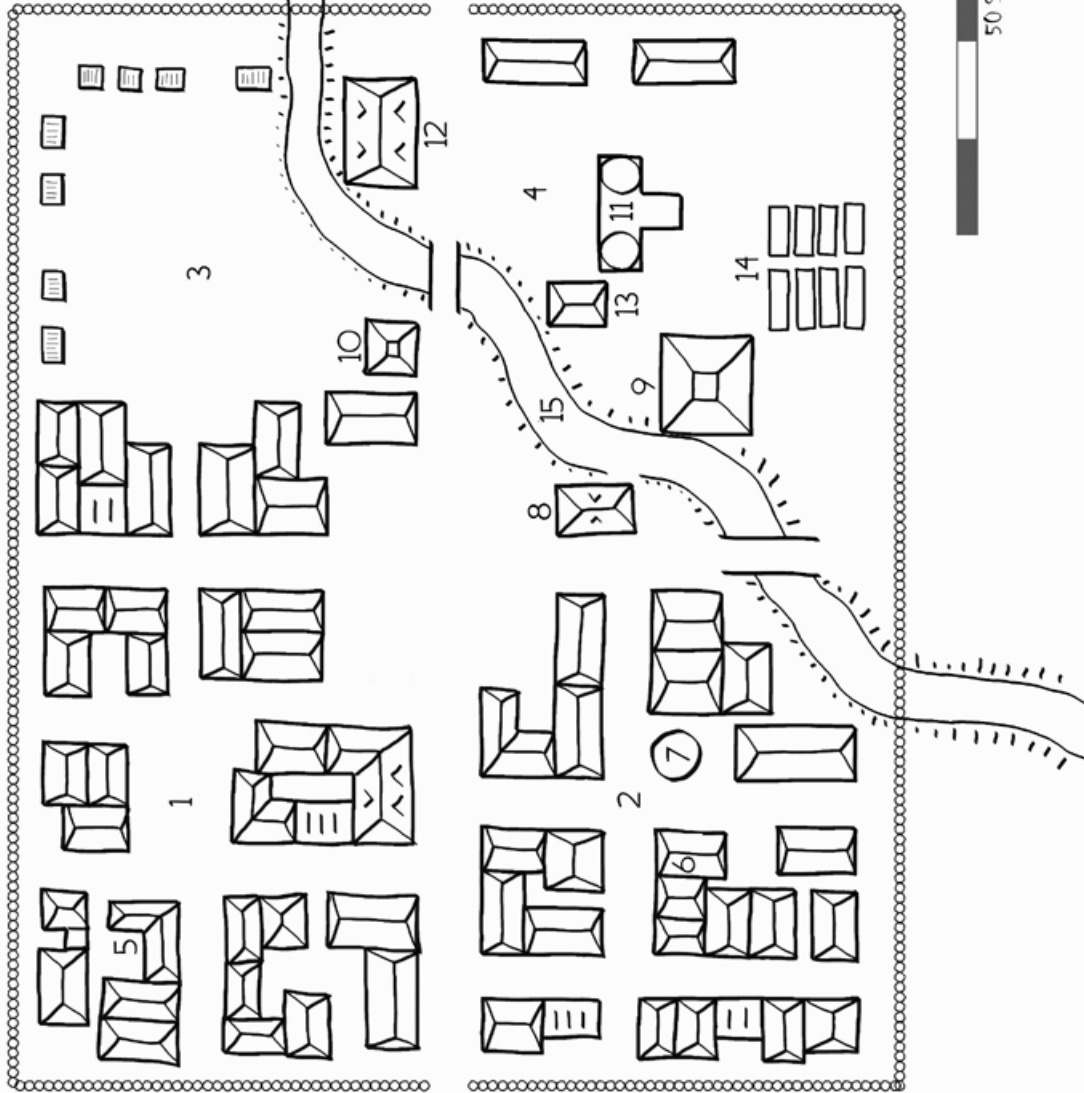
Hinter dem Tor erstreckt sich eine Straße, der sogenannte Decumanus, an deren Ende man die Palisade sehen kann. Auf der Hälfte dieser Straße zweigt eine Straße (der sogenannte Cardo) ab, die rechtwinklig zu der ersten Straße liegt. Am Schnittpunkt ist ein großer Markt mit einem Brunnen in der

Mitte, welche zusammen den Dorfplatz bilden. Das ganze Dorf ist somit ziemlich genau geviertelt.

Begibt man sich vom Tor aus gleich nach links, so kommt man in das Handwerkerviertel *Facturia*. Hier befinden sich eine Schmiede, einige rußgeschwärzte Köhlerhütten und mehrere Schreiner. Die Straßen sind hier sehr breit, damit Karren mit Holz und Eisenerz hindurchfahren können. In der Mitte dieses Handwerkerviertels ist ein kleiner Platz, an dem viele Schreiner, Köhler, die abends von ihren Meilern im Wald in die Stadt heimkehren, und der Schmied mit seinem Gehilfen am Abend sitzen und sich über die Neuigkeiten austauschen, bevor sie zu ihren Familien in ihre spärlichen Behausungen trotten. Die Häuser sind meist heruntergekommen und auch die Taverne ist schäbig und von außen sowie von innen nicht einladend. Schon der Name *Der Einsame Einwanderer* trifft die Situation sehr gut, denn kaum ein Mensch verirrt sich hierher, außer den Anwohnern, welche aber auch häufig vor der Taverne am kleinen Platz zu finden sind. Dieser Teil des Dorfes ist insgesamt ein eher abstoßender Ort, an dem merkwürdige und verschlossene Menschen zu finden sind und die Luft verpestet scheint. Trotz dieser Eigenschaften ist dieser Teil nicht der abscheulichste.

Geht man nämlich weiter vom Haupttor auf der linken Seite weg, so kommt man ins Viertel *Proletaria*, wo die Niedrigsten der Niedrigen leben. Den größten Teil dieses Viertels nimmt eine große, verdreckte Freifläche ein, auf der die Baumstämme von Ästen und Rinde befreit werden. Jeder Besucher fragt sich bei diesem Anblick, warum die Bäume nicht vor den Dorfpalisaden zurechtgeschnitten werden, aber darauf geben sowohl die bosparanischen als auch ein Gutteil der garetischen Einwohner Trakenaus eine einfache Antwort: „Das Waldvolk“. In dem großen, die Siedlung umgebenden Wald hausen neben Orks, Goblins, Elfen, Kobolden und Baumdrachen vor allem Menschen, die einst ehrenwerte Garethier waren, aber nach der Dämonenschlacht lieber wild und abtrünnig als mit den Bosparanern leben wollten. Somit ist der Hass des Waldvolks auf die Bosparaner begründet und die Trakenauer fürchten sich vor dem wilden Volk. Da Trakenau vom Holz lebt, müssen jeden Tag die Untersten in den Wald und Bäume fällen. Das allein ist schon gefährlich genug, aber um die Nachbearbeitung nicht auch noch als Gefahrenquelle zuzulassen, wurde diese Arbeit hinter die Palisaden verlegt. Diese Arbeiter leben in ständiger Angst und werden trotzdem schlecht bezahlt, was ihr Los fast schlimmer macht als das der Sklaven, die in den reicheren Haushalten ausschließlich zur Hausarbeit bzw. zur Bewirtschaftung der um die Stadt verstreut liegenden Bauernhöfe eingesetzt werden. Damit nicht gleich der abschreckende Anblick des verdreckten Platzes zu sehen ist, wurden die Häuser der Arbeiter am Rand von Decumanus und Cardo aufgereiht. In Richtung der Straßen ist eine einigermaßen erhaltene und gepflegte Front zu finden, aber nach rückseitig in Richtung der Freifläche zerfallen die Häuser. Fensterlose Löcher schauen wie traurige Augen auf den Betrachter hinab und unterstreichen die Trostlosigkeit. Für dieses Viertel ist sich selbst eine schmutzige Taverne zu schade, deswegen ist hier auch

Trakenau



RJ 2015

- 1 Facturia
- 2 Fluvia
- 3 Proletaria
- 4 Afflua
- 5 Der einsame Einwanderer
- 6 Zum flinken Fuchs
- 7 Avestempel
- 8 Mühle
- 9 Kaserne
- 10 Gal'Rakul Schrein
- 11 Ingerimm Tempel
- 12 Haus des Statthalters
- 13 Zum silbernen Krug
- 14 Soldatenunterkünfte
- 15 Rakula

keine vorhanden. Auch einen Tempel sucht man vergebens, aber an der Stelle, wo der Fluss unter dem hier auf steinernen Bögen ruhenden Decumanus hindurchfließt, ist ein Schrein zu Ehren der Flussgottheit Gal'Rakul eingerichtet.

Ganz anders sieht es im Viertel *Afflua* aus, denn hier sind die Militärkaserne und die Häuser der Reichen. Die Kaserne besteht aus einem Steingebäude, in dessen Mitte ein kleiner Turm in die Höhe ragt. Neben der Waffenkammer und der Schatzkammer findet sich in diesem Gebäude die Unterkunft des Decurios der Legionäre. Neben dem Gebäude erstreckt sich ein quadratischer Kampfplatz, auf dem die Soldaten üben. Auf der anderen Seite des Steingebäudes stehen mehrere Holzhütten und Zelte, in denen die Soldaten wohnen.

Direkt neben dem Kasernengelände fließt die Rakula, was bedeutet, dass auch hier die Palisade geöffnet und nur durch ein hölzernes Gitter gesichert ist. An dieser Stelle verlassen auch die im Wald geschlagenen und in Trakenau bearbeiteten Baumstämme die Siedlung, weshalb in dem Becken am Fuße des Wasserfalls beinahe ständig eine Zahl Baumstämme treibend vertäut sind, bis sie von Flößern flussabwärts geflößt werden.

Da die im Wald geschlagenen Baumstämme oft auch auf dem Fluss in die Siedlung gelangen, um bearbeitet und dann auf der Rakula weiter flussabwärts geflößt werden, lässt sich die Palisade, die den Fluss überspannt, am Zufluss öffnen, indem ein ganzes Element entfernt werden kann. Allerdings überwindet der Fluss an dieser Stelle eine kleine Geländestufe, dessen Wasserkraft eine Mühle gleich unterhalb der Geländestufe nutzt. Auch die Mühle gehört einem reichen Bosparaner und ist ein trutziger Steinbau, auf dessen flachem, zinnengekrönten Dach nachts stets zwei Legionäre Wache halten.

Vom Exerzierplatz führt eine kleine Brücke auf die andere Flussseite zu den Häusern der reicheren Bewohner Trakenaus. Dieses Viertel besteht aus den großen Häusern der bosparanischen Kolonisten, die entweder mehrere Bauernhöfe besitzen oder durch den Holzverkauf reich geworden sind. Dementsprechend stehen hier nur vier Häuser. Das erste gehört einem reichen Kaufmann, der den Handel mit Holz in der Gegend kontrolliert und so zu großem Wohlstand gekommen ist. Im zweiten Haus wohnt ein Großgrundbesitzer, welchem die großen Bauernhöfe außerhalb der Stadt und auch die Mühle am kleinen Fluss gehören. Beide Häuser sind länglich und flankieren den Kiesweg zum größten Haus hin. Dieses gehört dem Statthalter. Eine Arkade zielt den Eingang. Der ganze Komplex ist in einem reinen Weiß gestrichen und wirkt somit herrschaftlicher, als die eher bescheidenen Ausmaße sonst zuließen. Im Gegensatz zu den anderen großen Häusern hat dieses keinen zweiten Stock, sondern erstreckt sich als Bungalow in einem großen Quadrat mit einem offenen Innenhof, in dem ein Marmorbinnenbrunnen und einige Liegen stehen. Draußen an den Säulen hängen Banner mit dem Wappen der Stadt und auch die Standarte auf dem Platz vor der Villa zeigt die zwei Bären.

Außer der Villa ist das prächtigste Gebäude der Tempel des Ingerimm. Dieser ist reich ausgestattet mit vergoldeten Scharnie-

ren am Eingang und einer Holztür aus teurem und aufwändig beschnitztem Kirschbaumholz. Zwei Kuppeln, die den Mitteltrakt flankieren, wölben sich in die Höhe. Der Tempel wurde einst erbaut, da Trakenau zu seinen frühen Zeiten noch größtenteils von der Schmiedekunst lebte und in der Nähe Raseneisenerz erschlossen wurde.

Diese Zeiten haben sich zwar geändert, da nur noch wenig Raseneisen gefördert wird, aber trotzdem wird Ingerimm weiterhin geopfert, denn bislang konnte Trakenau nicht über seine Situation klagen und die Meinung des Volkes ist, dass Ingerimm ein besonderes Interesse an dem Dorf habe und ihm deshalb weiter gehuldigt werden müsse. Hinter dem Ingerimmtempel liegt noch eine sehr gute Taverne *Der Silberne Krug*, welche zwar sehr klein ist, aber dafür eine sehr hohe Qualität vorzuweisen hat, und fast ausschließlich von den drei reichen Familien genutzt wird.

Das letzte Viertel, *Fluvia* genannt, welches gleich rechter Hand des Haupttores liegt, besteht aus einer Bäckerei, einem Vorratslagerhaus, einem Fuhrstall und ein paar Häusern, in welchen die Ackerbürger, die die Felder um die Siedlung herum bewirtschaften, und die reicheren Handwerker, so der örtliche Wagner und Fuhrunternehmer und die Hebamme leben. Ebenso gibt es dort eine verlassene Scheune, die angeblich verflucht sein soll. Außerdem liegt hier die Taverne *Zum Flinken Fuchs*, die immer gut besucht ist und einem mittleren Anspruch genügt und ein kleiner Monopteros (ein Rundtempel mit Säulen, die ein Dach tragen, der aber keine Wände oder abgeteilte Räume hat) zu Ehren des Aves.

Durch die vielfältigen Möglichkeiten steigt Trakenaus Bekanntheitsgrad und das Dorf wächst stetig. Die Bosparaner sind sehr glücklich mit den Umständen, wobei sie gerne auf das Waldvolk verzichten könnten. Die Garetier sind zwar verärgert über das Waldvolk und die Steuern des letzten Präfekten, aber auch froh um die Arbeit und stehen der bosparanischen Oberschicht zwar reserviert, aber nicht offen feindselig gegenüber. Nur ein paar Wenige versuchen sich aufzulehnen.

DAS HAUS DES PRÄFECTEN

Das Haus des Präfekten von Trakenau ist eine sehr neue Villa in *Afflua*.

Aus der Vogelperspektive ist das Haus quadratisch mit einem kleinen, mittig gelegenen Atrium. Ein marmorner Brunnen steht in der Mitte, gekrönt von einer Stute aus rotem Marmor. Doch statt frischem Wasser entspringt dem Brunnen Wein, welcher billig, aber durchaus genießbar ist.

Das Haus ist nicht besonders groß, sondern besteht nur aus dem Erdgeschoss und einem Keller. Die Fassade ist in Weiß gehalten und glänzt in den Sonnenstrahlen. Aber es ist keine normale Steinmauer, sondern eine Säulenarkade, die sich über die gesamte Breite zieht. Zum Eingang, der eine große Flügeltür mit einem Türöffner aus Messing in Form eines Horaskopfes (erkennbar am Lorbeerkrantz) besitzt, führen ein paar Stufen hinauf. Von den zwei mittleren Säulen hängt jeweils eine Flagge herab, auf der das Wappen von Trakenau abgebildet ist.

DIE VILLA PACH ΜΕΝΤΥΛΑΣ ΜΑΧΤΨΒΕΡΠΑΗΜΕ

Nach der Flucht von Burianus und der Helden aus Trakenau übernimmt Mentula nicht nur das Amt des Burianus, sondern auch die Villa desselben. Als Anbeter der Balkulela nimmt Mentula natürlich einige Änderungen an der Einrichtung seines Erzfeindes vor, was die Helden bei einem weiteren Aufenthalt in der Villa feststellen werden:

Sämtliche Schlösser im Haus wurden ebenso wie die Sklaven ausgetauscht. Im Brunnen des Atriums ist ein leicht metallisch schmeckender (weil mit Blut versetzter) Wein vorzufinden, was auf das Schicksal der ehemaligen Sklaven des Burianus schließen lässt. Um seine durchtriebenen Machenschaften zu verschleiern, hat Mentula seine wichtigsten Dokumente und Besitztümer vor allzu wissbegierigen Augen sichern lassen: Das Schloss der Doppeltür, die den Helden den Weg in den Keller versperrt, wurde mit einem Giftorn gegen Einbrecher gesichert (*Schlösser Knacken*-Probe +3 öffnet die Tür, aber nur eine Probe +7 verhindert eine Vergiftung mit Halbgift der Qualität C. Alternativ hilft ein FORAMEN für 9 AsP). In dem Vorratsraum hängen undefinierbare Fleischstücke zum Trocknen von der Decke.

Die wichtigsten Briefe und Verträge, die den neuen Herren des Hauses belasten könnten, sind in einer kleinen, reich verzierten Truhe aus edlem Holz verstaut, welche mit einem CUSTODOSIGIL belegt ist (die Truhe hat Mentula aus Bosparan mitgenommen, sie wurde von Piapercus' Sippe geschaffen und von Mentula erbeutet). Diese Schriftstücke bezeugen die Unterstützung des Waldvolkes durch Mentula bei ihrem Plan, die Bosparaner aus Trakenau zu vertreiben, in einer Kladde finden sich Abschriften aller Briefe, die Mentula an die diversen Verschwörer in

und um Trakenau (Halgon, Laufing, den Alchimisten und Ulfried von der Malegörn-Sippe, der auch den Angriff auf Trakenau anführt) geschrieben hat, sowie die Antworten. Außerdem findet sich ein Briefwechsel mit einem korrupten und politisch offensichtlich regen Legionslegaten in Bosparan, den Mentula mit Geld und guten Worten überzeugen konnte, dass Burianus die Situation in der Präfektur nicht im Griff hat, worauf der Legat ihm eine Zenturie Legionäre zur Verfügung stellte in Zusammenhang mit dem Mandat zur einer Strafexpedition gegen die renegaten Garetier. Von einer Berufung zum Präfekten ist aber an keiner Stelle des Briefwechsels die Rede.

Auch der ehemals der Raia gewidmete Kultraum ist durch drei kompliziertere Schlösser (*Schlösser Knacken*-Probe +3 bei jedem Schloss, eine Probe pro Schloss nötig) vor Eindringlingen gesichert. Falls die Helden es jedoch schaffen sollten, die Tür zu öffnen, werden Sie die Atmosphäre sehr zu ihrem Nachteil entwickelt finden: Aus dem Raum ist jegliche geheimnisvolle und anziehende Atmosphäre entwichen, keine Lichter strahlen mehr Wärme aus, keine rötlichen Schleier und Liegeplätze laden mehr zum Verweilen ein. An ihre Stelle tritt ein beklemmendes Gefühl des Schreckens und der Abscheu. Diese Gefühle werden durch die kargen Wände, die von den Decken hängenden und erst kürzlich angebrachten Ketten, eine Folterbank und einen hölzernen Tragaltar mit Schubladen gefüllt von allerlei Foltergerät hervorgerufen. Auf dem Altar thront eine Statue der Balkulela, der erzdämonischen Widersacherin der Göttin Raia, aus Rosenquarz, dargestellt als junges Mädchen, das dem Betrachter mit einer Hand einen Becher, mit der anderen ein Rasiermesser zur Wahl darreicht.

Das Dach ist relativ flach und besteht aus roten Ziegeln. Neben dem Haus beginnt eine kleine Grünfläche, auf der einheimische Bäume aller Art genug Schatten zum Entspannen bieten. Besonders die große Eiche am Ufer der Rakula lässt einen beim Entspannen die Zeit und die Sorgen vergehen. Hinter dem Haus steht zwischen mehreren Bäumen am Ufer der Rakula noch ein kleineres Gebäude. Dieses Haus ist Bad und Heizung zugleich. Das heißt, dass sowohl der Hausherr sich hier waschen und entspannen kann, als auch, dass hier Wasser erhitzt wird, welches durch unterirdische Röhren zum Haupthaus geleitet wird. Dort verästeln die Röhren sich in kleinere Rohre, die unter den Böden in jeden Raum verlegt sind. Diese Bodenheizung erwärmt das Haus im Winter und macht es im kalten Garetia erträglich. Von hier kann auch Wasser des Baches in den unterirdischen Kanal geleitet werden, der in die Waschküche führt.

Der Brunnen des zentral gelegenen Atriums ist von einem Säulengang umgeben, der das Dach stützt und somit den Randbereich des Atriums in einen kühlen Schattenplatz verwandelt.

Das Atrium im Rücken, blickt man durch einen Flur auf die steineichenen Türflügel des Eingangs. Wendet man sich nun nach links (vom Eingang kommend nach rechts), so kommt man durch eine weitere stabile Holztür in das Arbeitszimmer des Hausherrn. Darin ist die Wand zur Rechten mit Regalen verdeckt, welche voller Schriftrollen und Schreibmaterialien sind. An der Stirnwand des Zimmers steht ein großer Schreibtisch, auf dem viele Verwaltungsunterlagen liegen, v. a. eine Vielzahl an Wachstafeln unterschiedlicher Größen, auf denen landwirtschaftliche Naturalabgaben gezählt oder Geldbeträge summiert werden. Dazu passt der Abakus, der den Schreibtisch dominiert.

Nur durch einen Vorhang vom Arbeitszimmer abgetrennt liegt das Schlafzimmer des Hausherrn, das mit einem großen luxuriösen Himmelbett mit schweren Ledervorhängen gegen die garetische Kälte und ein paar Kleidertruhen ausgestattet ist. Die Wand ist mit expressiven erotischen Wandbemalungen versehen, die durch ihre verschiedenen Rottöne den Raum zum perfekten Ort machen, um sich in Raias Armen zu vergessen.

Vom Eingang links liegt das Speisezimmer, das sogenannte Triclinium. In diesem großen Raum stehen in einem Kreis mehrere Liegebänke und innerhalb des Kreises kleine Tische, die unter der Last der Mahlzeit beinahe zusammenbrechen. Das Triclinium hat auch eine Tür zum Atrium, welches an schönen Tagen zum Verweilen einlädt.

Um den Weg der erlesenen Speisen zu den hungrigen Gästen möglichst kurz zu halten, befindet sich der Speisesaal direkt neben der Küche, einem der größten Räume der Villa. Neben den Arbeitsflächen und Regalen, die an der Wand des Küchenraumes stehen, thront eine große Feuerstelle in der Mitte, über der problemlos mehrere Kessel erhitzt oder auch ganze Schweine gebraten werden können. Hier arbeiten meist drei Sklaven, die das Essen ihres Herren mit größter Sorgfalt zubereiten.

Die abschließbare (der Schlüssel findet sich am Schlüsselbund des Hausherrn) Speisekammer kann nur durch die Küche betreten werden. Sie ist im Vergleich zum Rest des Hauses ein relativ kleiner Raum. Die Regale, die den ganzen Raum umgeben, sind immer voll von exotischen Zutaten und in der Mitte des Raumes stehen viele Fässer und Säcke, gefüllt mit den edelsten Weinen und dem besten Getreide.

Zwischen Speisekammer und Schlafzimmer erstreckt sich vom Atrium aus ein weiterer Gang. Dieser ist sehr kurz und mündet in einer Treppe, die in den Kellertrakt hinabführt. Kurz vor der Treppe ist zur Rechten eine Kammer vorzufinden, in der die drei Sklaven ihre Pritschen haben. Der Raum ist nur spärlich eingerichtet und beinhaltet kaum Gegenstände.

Der Keller umfasst drei Räume, dessen größter verschlossen ist. In den anderen beiden stehen zum einen Weinfässer und zum anderen große Wasserbassins, die aus einem vom Badehaus herüberführenden Kanal von ca. 0,7 Schritt Breite und 0,5 Schritt Höhe gespeist werden und in welchen Unmengen von Kleidung gewaschen werden können. In einem Eck stehen Wasserkrüge und Säcke mit Gebäck. Zudem ist ein großes Regal gefüllt mit Köstlichkeiten aus exotischen Ländern, aber auch mit tönernen Einmachtopfen, die saures Gemüse und Fruchtmarmeladen enthalten. Der Hauptteil der Lebensmittel aber wird in der Speisekammer des Hauses gelagert.

Der verschlossene Kellerraum

Hinter der verschlossenen Tür befindet sich ein der Raia geweihter Raum. Dieser Raum ist länglich und an der Stirnseite steht ein Altar, auf dem kostbare Kelche stehen. Daneben stehen auch ein großer Krug mit Wein und ein Bildnis der Göttin. An den dunklen Wänden hängen rötliche Schleier und kleine rötliche Liebeslichter (Bronzelaternen mit gefärbtem Glas), die nur wenig Licht spenden und somit eine geheimnisvolle Stimmung hervorrufen. Links und rechts vom Mittelgang sind große Liegeflächen, auf denen große, samtige, rote Kissen liegen.

Im Gang stehen kleinere Tische, auf denen Schälchen mit Weihrauch und Rosen stehen. Der Weihrauchduft erfüllt das ganze Zimmer und Weihrauchschwaden werden im spärlichen Licht sichtbar. Wie sich der aufmerksame Leser schon denken kann, ist dieser Raum nicht nur zur Anbetung gedacht, sondern auch für private Orgien, die ganz im Zeichen der Göttin stehen.

Dafür, dass sich der Raum im Keller befindet, gibt es zwei einleuchtende Erklärungen. Erstens ist es selbst im Sommer angenehm kühl und zweitens ist die bosparanische Art der Verehrung von Raia durch Orgien bei den Garetiern schlecht angesehen, um Irritationen zu vermeiden, ist das Heiligtum daher im Keller und zudem verschlossen. Hier lebt die in Burianus' Diensten stehende Raia-Priesterin *Clovia*, die sich aber, um nicht zu provozieren, selten in der Öffentlichkeit zeigt und so Gerüchte nährt, dass Burianus sich eine „Sexsklavin“ halte. In der Tat ist Clovia Burianus in tiefer, freundschaftlicher Zuneigung zugetan, die völlig platonisch ist.



WALDESDUNKEL

In diesem Abenteuer geht es darum, den Usurpator Movertus Mentula, der mit Gewalt die Herrschaft in der Präfektur Trakenau an sich gerissen hat, zu vertreiben.

Dafür müssen die Helden ihre bisherigen Feinde, das Waldvolk, als Verbündete gewinnen, was nur möglich ist, wenn sie das Vertrauen des Waldvolks in Mentula erschüttern, hielt es diesen doch bisher für seinen Wohltäter und Freund. Dabei stoßen die Helden auf Goblins, die ebenfalls von Mentula benutzt werden, auf einen unerfahrenen Anführer der Waldbewohner, eine geheimnisvolle Krankheit und ein altes Geheimnis.

ES GEHT LOS

Von Mentula vertrieben, bleiben den Helden und Burianus nur die Malegôrns als Verbündete, um den Usurpator zu stürzen, würde es doch viel zu lange dauern, bis Verstärkung aus Bosparan eintrifft, so sie überhaupt kommt. Außerdem werden sie steckbrieflich und von Mentulas Legionären gesucht, so dass es schwierig werden dürfte, überhaupt einen Boten anzuwerben oder nach Yaquirien oder in die bosparanischen Kernlande zu entkommen. Da Mentula weiß, dass ihm jemand entkommen ist und sich wahrscheinlich sehr gut an die Helden erinnert, wird er besonders die Straße Richtung Gareth überwachen lassen. Er möchte verhindern, dass sich Burianus oder die Helden an den Dux Gareth wenden. Den unglücklichen Tod des Präfekten möchte Mentula selbst mitteilen und sich dabei gleich in ein besonders positives Licht rücken.

Der sicherste Ort für die Helden ist der riesige Mittwald, der einen Großteil Garethias und Mittlaventuriens bedeckt.

Die Waldbewohner zu finden ist dabei das geringere Problem, auch wenn es deutlich wahrscheinlicher ist, dass sie die Helden finden. Weitaus anspruchsvoller ist es, ihr Vertrauen zu gewinnen und sie von Burianus' Rechtschaffenheit zu überzeugen, schließlich halten sie Mentula für ihren Freund und Helfer.

Sollten die Helden mit einem Überlebenden des Waldvolks aus Trakenau fliehen, wird es für sie deutlich einfacher, erstes Vertrauen zu erringen, wird dieser doch entsetzt Mentulas Verrat bezeugen. Dennoch sind die Malegôrns anfangs skeptisch und nicht sofort bereit, den Helden zu helfen.

DAS LAGER DER MALEGÔRN-SIPPE

Die Malegôrns sichern ihr Überleben im und durch den Wald, allerdings ist ihr Lebensstil fern von elfischer Romantik. Achten Sie dennoch darauf, die Malegôrns nicht als Wilde, sondern als Überlebens-Experten darzustellen. Mitten im Wald steht der Ankömmling vor einem zwischen den Bäumen aufgespannten Flechtwerk aus Weidenruten, das in Verbindung mit einer drei Schritt dahinter gespannten zweiten Reihe Flechtwerk das Lager vor unliebsamen Besuchern schützen soll. Zwischen den Flechtwerkzäunen ist dichtes Unterholz aus dornigen Sträuchern und Chamäleon-Springkraut angepflanzt, das so

ein fast mannshohes und drei Schritt breites Verhau bildet, mit dem Raubtiere draußen und die halbwilden Schweine, die die Hauptfleischquelle der Malegôrns bilden, dringehalten werden. In den Baumwipfeln sind Hochstände angebracht, aus denen ständig wachsame Ohren ins Dunkel des Waldes horchen. Zusätzlich ist zwischen den Bäumen oberhalb des Lagers ein dichtes Netz aus Fangleinen gewoben, um Drachenangriffe zu erschweren. Überwinden lässt sich der Verhau nur durch einen ca. acht Schritt langen, schulterbreiten und nur einen halben Schritt hohen Erdtunnel, der an der Südseite des Lagers unter dem Verhau hindurchführt und nur durch eine wacklige Holzkonstruktion vor dem Einsacken bewahrt wird. Diese hölzernen Stützpfeiler können bei Gefahr durch zur Lagerseite gespannte Seile in wenigen Momenten weggezogen werden, was etwaige in den Tunnel eingedrungene Gefahren unter Tonnen von Erde begräbt. Auch jenseits des Verhau findet sich zunächst einmal Wald, der Sichtschutz bietet für einen aus rohen Balken gezimmerten, enormen Rundbau mit einem Radius von 20 Schritt und einer Höhe von 2,5 Schritt an der Stelle, wo das Dach beginnt, welches seinerseits etwa 5 Schritt in den Innenraum hineinragt und auf eine Höhe von 4 Schritt ansteigt. Auf der ca. 10 Schritt durchmessenden nicht überdachten Fläche im Inneren des Runds findet sich einerseits eine mit behauenen Steinen ausgekleidete Grube, in der sich trübes, aber trinkbares Grund- und Regenwasser sammelt, das den Wasserbedarf der Sippe deckt, andererseits eine große Feuerstelle. Der Rundbau wird bewohnt von etwa 15 Familiengemeinschaften mit insgesamt ca. 70 Köpfen.

Außerhalb des Rundbaus findet sich nicht weit entfernt ein schmutziger Pfuhl umgeben von Pilzkreisen, der an eine Wildschweinsuhle denken lässt und genauso stinkt, allerdings meiden zumindest die hier frei herumlaufenden Schweine der Sippe diesen Ort.

In der Mitte des schwarzen, stillen Pfuhls, der einen Durchmesser von genau 13 Schritt hat, aber nicht allzu tief sein kann, ragt ein schlanker Pflock aus dem Morast, der sich bei genauerer Betrachtung als Magierstab herausstellt, der hier fixiert wurde. Eine magische Analyse wird ergeben, dass dieser Ort eine starke dämonische Aura aufweist: Wenn es sich bei dem Pfuhl nicht bereits um eine kleine dunkle Pforte in die Niederhöllen handelt, dann ist es zumindest eine Stelle, an der die Limbusbarriere auffällig dünn ist, so als entstünde hier eine Pforte oder als sei hier eine geschlossen worden.

Der Glaube der Sippe an eine Gottheit namens Ingeroth ist ein interessanter Synkretismus aus dem hier verwurzelten Ingerimm-Glauben und einem Amazeroth-Kult, der von dem aus Ash Grabaal vertriebenen Magier Gal Hestion etabliert wurde, der den Krötendämon Tuur Amash mit seinem Zauberstab bannte, die Pforte zu den Niederhöllen unter dem Pfuhl schloss und so zum Propheten der Malegôrns-Sippe aufstieg (siehe Beschreibung Gals).

WIR HELFEN EUCH UND IHR UNS

Um die Malegörn als Verbündete zu gewinnen, können und sollten die Helden sich um mehrere Probleme der Waldmenschen kümmern:

- ein Teil der Malegörn ist augenscheinlich krank. Dies ist das offensichtlichste Problem und auch das, bei dem sie am einfachsten helfen können. Ortasch weiß, dass er jede helfende Hand benötigt. Wenn die Helden hier die Hintergründe aufdecken und feststellen, dass das Wiesel die Pforte nutzen will, um dort Dämonen zu rufen, können sie das Vertrauen der Malegörn in Mentula tief erschüttern.
- der Streit um die Nachfolge als Anführer. Dieses Problem zu lösen ist für die Helden essentiell, da die Malegörn ihnen nur unter Eoric mit ihrer vollen Kampfkraft zur Seite stehen werden. Gunborg wird sie eher in einem unbeobachteten Moment töten (lassen), schließlich passieren jeden Tag Unfälle im Wald.
- der Konflikt mit den Goblins. Unter Umständen sind die Helden den Rotpelzen bereits begegnet oder wissen anderweitig von deren Existenz. Eine diplomatische Lösung des Konflikts wird die Streitmacht der Helden noch um einige Goblinkrieger anwachsen lassen und Mentula schwächen. Eine militärische Lösung dagegen wird die Kampfkraft der Malegörn einschränken, da die Rotpelze trotz ihrer Alkoholsucht immer noch gute Kämpfer sind.

Ein Wort zur Zeit

Natürlich können sich die Helden so viel Zeit nehmen, wie sie wollen um das Vertrauen der Malegörn zu erringen, bevor sie mit ihnen gegen Mentula ziehen.

Doch das Wiesel hat seine eigenen Pläne. Er hat bereits die Pforte ins Dämonenreich gefunden und begonnen, diese zu erforschen. Er möchte sie öffnen, weiß aber noch nicht genau wie. Deswegen wird er immer wieder Späher in den Wald schicken, das Gebiet zu erkunden, die den Helden dort durchaus begegnen können. Er weiß, dass ein großes Ritual nötig sein wird, diesen Ort seiner Herrin zu weihen und dass dieses Ritual ein Opfer benötigt. Die Raiapriesterin Clovia, die er in Burianus' Villa oder sonst bei der Flucht in Trakenau gefangen nahm, erscheint ihm da gut geeignet.

Aber mit jedem Tag, der vergeht, kommt Mentula seinem Ziel und Clovia ihrem Tod einen Schritt näher, so dass die Zeit letztlich gegen die Helden arbeitet.

Nach der Öffnung der Pforte möchte sich Mentula außerdem mit einer herzerreißenden Geschichte über den Tod des Präfekten an den Dux Garetias wenden und von diesem im Amt als Präfekt Trakenaus bestätigt werden. Anschließend möchte er in Ruhe seine Präfektur ausspressen, seiner Göttin huldigen und sich über seine Rache an den Burianiden freuen.

Bereits jetzt hat er die Steuern erhöht unter dem Vorwand, die Brandstifter endlich fassen zu wollen. Damit niemand seine Beteiligung in deren Aktivitäten verraten kann, lässt er nach

und nach alle Mitglieder des Widerstandes aufgrund fingierter Beschuldigungen festsetzen und hinrichten.

ALTERNATIVER EINSTIEG

Um dieses Abenteuer zu spielen, ohne zuvor die ersten beiden Abenteuer absolviert zu haben, bietet sich folgende Variante des Einstiegs an:

Die Helden kommen nach Garetia in die Umgebung Trakenaus. Bevor sie den Ort erreichen, hören sie bereits zahlreiche Gerüchte über die Brände der letzten Zeit, Menschen, die in der Tiefe des Waldes leben sollen, Goblins und den neuen Präfekten Trakenaus. Wenn das Gespräch auf letzteren kommt, ist jeder bestrebt, möglichst ausschließlich Positives zu sagen, hat dieser doch überall Legionäre und, viel gefährlicher, bezahlte Spitzel. Wohlmeinende Meisterpersonen werden den Helden zu ähnlichem Verhalten raten. Zwar ist die Zahl von Mentulas Spitzeln bei weitem übertrieben, doch tatsächlich gibt es einige und sollten sich die Helden zu abfällig äußern, kann es ihnen schnell passieren, dass sie Probleme bekommen und sich einige Legionäre auf ihre Spur setzen.

In der Nähe von Trakenau stoßen die Helden auf die Leichen der Malegörn-Krieger. Diese wurden nach dem Tod offensichtlich gepfählt (und je nach Gruppenspielstil weiter verstümmelt).

Kurz darauf werden die Helden von den Kriegern des Waldvolks überfallen und gefangen genommen. Im Lager werden sie beschuldigt, Feinde der Malegörn zu sein und müssen sich dagegen wehren. Am besten, indem sie sich mit dem ebenfalls gefangenen Burianus verbünden und dem Waldvolk bei seinen Problemen beistehen.



DIE ERSTE VERTRAUENSPROBE

Seit einiger Zeit haben die Malegôrns Probleme mit Goblins. Die Sippe der Rotpelze wollte eigentlich aufgrund der Vision ihrer Schamanin Suula zum Kahlen Schirch ziehen, einem Berg, der in einem Höhenzug liegt, der später als Feidewald in der Grafschaft Hartsteen bekannt wird. Doch sie wurden von Mentula mit Waffen und Alkohol ausgestattet und für dessen Zwecke eingespannt.

Ein paar Goblins wären eigentlich für die Malegôrns keine wirkliche Gefahr, doch der Stamm ist geschwächt von dem Kampf mit den Bosparanern und der Krankheit. Außerdem sind die Goblins auffallend gut ausgerüstet, u.a. mit Metallwaffen aus eindeutig bosparanischer Fertigung.

Vor einigen Tagen gerieten drei Jäger des Waldvolks in die Hände der Rotpelze. Mentula drängte die Malegôrns, ihm beim Kampf in Trakenau zur Seite zu stehen, dadurch konnte sich noch nicht um die Befreiung der Gefangenen gekümmert werden. Das soll jetzt nachgeholt werden – und die Helden sollen mit, um sich zu beweisen.

Burianus bleibt währenddessen als Geisel im Dorf der Malegôrns zurück. Sollten sich die Helden dem Waldvolk gegenüber am Anfang sehr rüpelhaft und arrogant aufgeführt haben, bleibt dies auch bei weiteren Ausflügen ihrerseits der Fall, z.B. wenn sie Kräuter suchen oder den schwarzen Tümpel inspizieren.

DER GOBLINSTAMM

Der Goblinstamm, der als Bedrohung für den Waldmenschenstamm auftritt, wird von der erfahrenen Schamanin Suula, die die Weitsichtige genannt wird, angeführt. Er besteht aus ungefähr 100 Mitgliedern, wovon 60 männliche Goblins sind und daher als Jäger und Krieger ihren Beitrag zum Wohlergehen des Stammes leisten. Die Goblinfrauen sind für die Erziehung des Nachwuchses, die Bereitung der Mahlzeiten und andere wichtige „Hausarbeiten“ zuständig. Wie in den nachfolgenden Beschreibungen wichtiger Personen gezeigt wird, ist der Stamm zerrissen von Machtspielen zwischen der Schamanin und dem Anführer der Jäger. Für die Helden ist die einzige Möglichkeit, den Konflikt nicht zugunsten des Goblinstamms zu lösen, den Alkoholfluss abzustellen. Hier bietet sich die Möglichkeit mit der weisen Schamanin Suula zusammenzuarbeiten und damit auch deren Machtposition zu stärken. Damit sie eine solche Möglichkeit jedoch sieht, muss sie aber erst aufwendig überzeugt werden. Außerdem müssen die Helden einen Weg finden, sie alleine zu sprechen, wovon die übrigen Goblins (namentlich: Uuzvaral,

Birgula und der Hauptmann ihrer Wache Guurk) sie sicherlich abzuhalten versuchen werden (die Helden und Suula).

GESCHICHTE DES STAMMES

Ursprünglich kamen die Goblins aus den Limitantes, um nach einer Eingebung von Suula der Weitsichtigen am **Kahlen Schirch** zu siedeln. Vor wenigen Monaten kamen Abgesandte des Antagonisten Mustela in das Lager der reisenden Goblins und brachten als Gastgeschenk reichlich Schnaps mit. Die nichtsahnenden Goblins fielen darauf herein und wurden sehr schnell alkoholabhängig. Dies bot eine willkommene Verhandlungsbasis für Mentulas Schergen, die diese kollektive Sucht als Druckmittel einsetzten, um mit den Goblins willenslose Sklaven zu haben, die für sie den Wald in der Umgebung von Trakenau unsicher machen sollten. Ein weiterer Punkt war, dass die Goblins den Waldvolkstamm, der ein weiteres Werkzeug Mentulas war, schwächen sollten, da der Verrat an diesem schon von langer Hand geplant war. Zu Beginn der Handlung ist dieser Prozess schon in vollem Gange und als

Resultat werden die Goblins weiter mit Hochprozentigem beliefert, weiter in die Abhängigkeit getrieben und das eigentliche Ziel, die Besiedelung des Kahlen Schirchs, rückt immer weiter in den Hintergrund, während sie sehnlich die nächste Schnapslieferung erwarten.

BESCHREIBUNG DES GOBLINLAGERS

Das Goblinlager, das in der Provinz Garetia im Mittwald liegt, ist eigentlich nur ein vorübergehendes, provisorisches Lager, denn das eigentliche Ziel der Goblins, am Kahlen Schirch zu siedeln, ist noch nicht erreicht. Das Lager ist von provisorischen Holzpalisaden umgeben, die einem entschlossenen Frontalangriff nicht viel entgegenzusetzen hätten. Es gibt nur einen Eingang, der ständig von Wachen unter Guurks Kommando bewacht wird.

Es besteht aus zehn großen Zelten, zwei kleinen Zelten, dem obligatorischen Schweinegatter und einer zentralen Feuerstelle, wo man sich am Abend versammelt, Geschichten erzählt und hört und die Mahlzeiten zubereitet und einnimmt. Die großen Zelte beherbergen jeweils ungefähr zehn von den normalen Goblins, während das Eine der kleinen Zelte das Schamanenzelt ist und dort Suula und ihre Schülerin leben und das Andere das Zelt für die anderen wichtigen Goblins ist, nämlich Uuzvaral und Guurk.

Geschickte Helden können sich auch Zugang zum Lager verschaffen, ohne durch den bewachten Eingang zu spazieren. Die Palisaden sind nämlich nicht besonders stabil, an einer löchrigen Stelle kann man durchaus hineinschlüpfen oder in



Uuzvaral

der Nacht über die Palisaden klettern. Allerdings besteht immer die Gefahr, von patrouillierenden Wächtern entdeckt zu werden.

Das Gefängnis, in dem die Waldmenschen gefangen gehalten werden, liegt ein wenig außerhalb des Lagers, wo es versteckt in die Erde gegraben wurde. Es ist eigentlich nur ein drei Schritt tiefes Loch, das mit Gittern oben verschlossen und vom Unterholz des Waldes verdeckt ist. Es überhaupt zu finden stellt schon eine kleine Herausforderung dar.

ZIELE DER HELDEN IM UMGANG MIT DEN GOBLINS

- Befreiung der drei gefangenen Malegörn: dies kann gewaltsam erfolgen, aber Suula würde sich auch auf eine diplomatische Lösung einlassen. Ebenfalls denkbar wäre es, die Gefangenen von Guurk gegen Alkohol zu tauschen, sollte der Schnapsnachschub der Goblins ins Stocken geraten sein. Zu lange dürfen die Helden hier nicht warten, sonst wird Uuzvaral die drei an Mentulas Schergen übergeben und dafür eine besonders große Ladung an Waffen und Alkohol erhalten.

- Vertreiben der Goblins vom Gebiet des Waldvolks: Auch dies ließe sich sicher mit Gewalt bewerkstelligen, brächte aber Verluste mit sich und spielt dadurch letztlich Mentula in die Hände. Eine diplomatische Lösung, die die Rotpelze dazu bringt, ihren ursprünglichen Plan am Kahlen Schirch zu siedeln, wieder aufzunehmen, wäre hier ideal.

- Beenden des Alkoholflusses: Suula erkennt die Gefahr des Alkohols für ihren Stamm, steht ihm aber machtlos gegenüber. Ein Ende des Nachschubs wäre für sie eine wichtige Forderung. Kurzfristig würde es dafür reichen, wenn die Helden Mentulas aktuelle Lieferung abfangen, bevor sie das Goblinlager erreicht. Das löst aber nicht das Problem der Alkoholabhängigkeit der meisten Rotpelze, die mit entsprechenden Entzugserscheinungen (Gereiztheit, Nervosität, Depressionen, Übelkeit, Gewaltausbrüche) zu kämpfen haben. Um den Stamm trocken zu halten, ist es dringend notwendig, weiteren Alkoholzufluss in das Lager zu unterbinden, Uuzvarals geheime Vorräte zu vernichten und den Süchtigen zu helfen. Für diese Hilfe am besten geeignet ist neben Suula, die den Schnaps als schädigend für Mutter Saus Kinder verdammt, Burianus, der als Raiaanhänger schon einige Erfahrungen mit den negativen Seiten des Rausches gemacht hat. Eine ganz besondere Hilfe wäre Clovia, sofern sie noch lebt. Burianus würde sie definitiv vorschlagen, er kennt die Fähigkeiten der Raiapriesterin und weiß, dass sie sich keiner hilfeschuchenden Seele verschließen wird.

Die weniger unangenehme Option, die Goblins dauerhaft auszunüchtern, wäre statt kaltem Entzug eine langsame Reduzierung der Alkoholdosis. Allerdings erfordert dies eine penible Kontrolle der Schnapsabgabe.

- Brechen von Uuzvarals Macht: Das Entmachten des umtriebigen Goblins ist notwendig, um den Stamm auf die Dauer alkoholfrei zu halten. Kampfstarke Helden könnten versuchen, ihm im Wald aufzulauern und ihn samt Begleitern zu töten, weitaus nützlicher wäre es jedoch, Uuzvaral vor dem versammelten Stamm bloßzustellen und so Guurk wieder auf Suulas Seite zu ziehen. Ein Bericht von Mentulas alkoholliefernden Schergen vor den Goblins kann dabei ebenso nützlich sein wie entsprechende Zauber. Auch die Tatsache, dass der Anführer der Jäger heimliche Alkoholvorräte angelegt und diese dem Stamm vorenthalten hat, kann dazu führen, dass er im Ansehen sinkt und, bei entsprechend starken Entzugserscheinungen, Opfer eines wütenden Goblinmobs wird. Sollte Guurk verstehen, dass er benutzt wurde (was etwas dauern kann), verwandelt sich seine Hörigkeit gegenüber Uuzvaral in rasende Wut, die er gewalttätig an diesem auslässt.

MENTULAS VERBÜNDETE? DIE?

Für eine diplomatische Lösung müssen die Helden herausfinden, dass die Goblins Mentulas Verbündete sind.

Darauf gibt es folgende Hinweise:

- bosparanische Metallwaffen: Burianus wird wahrheitsgemäß bestreiten die Rotpelze mit Waffen versorgt zu haben. Eine Möglichkeit ist es, dass die Helden einen Waffentransport ankommen sehen oder dass einer der gefangenen Malegörn einen solchen gesehen hat.

- Alkohol: die Menge an Alkohol, die die Rotpelze alleine im Laufe eines Tages zu sich nehmen, ist ziemlich groß. Außerdem trinken sie vorwiegend Hochprozentiges. Zwar sind die Malegörn technisch in der Lage, ein bierähnliches, alkoholhaltiges Getränk herzustellen, aber weder sie noch die Goblins brennen Schnaps. Sollten die Helden an dieser Stelle nicht gut vorwärtskommen, kann ihnen in der Nähe des Goblinlagers eine leere Flasche eines bosparanischen Schnapshändlers in Trakenau in die Hände fallen; eventuell liegt der Konsument des Inhalts sogar noch schnarchend daneben.

- Wagenspuren: In der Nähe des Goblinlagers finden sich häufig genutzte Wagenspuren, die aus dem Lager auf die Straße bei Trakenau führen. Aber weder benutzen die Rotpelze Fahrzeuge, noch besitzen sie welche. Auch hier ein deutlicher Hinweis darauf, dass die Goblins von Bosparanern ausgenutzt werden.

- Porcus: Der Zahlmeister von Mentulas Legionären ist selbst ein Goblin, wie die Helden entweder bei ihrer Flucht aus Trakenau oder in der Nähe der Siedlung beim alternativen Einstieg gesehen haben könnten. Wenn man die Goblins oder auch die gefangenen Malegörn nach den bosparanischen Handelspartnern der Rotpelze fragt, werden alle von dem Goblin berichten, der die Menschen anführt. Den Namen des großen Goblinfreunds und Anführers der Menschen (Mentula) kennen nicht alle Goblins, sie haben ihn sich einfach nicht gemerkt, als Porcus ihn bei seinem ersten Auftritt erwähnte.

DIE PESTILENTIA PESTIFERA DAIMONICIS

„Alles begann mit den Magiern, die sich in letzter Zeit viel zu nahe an unser Lager gewagt hatten. Unsere Späher berichteten auch von Dämonen, die mit ihnen im Bündnis stünden. Die Angriffe auf unser Lager konnten wir abwehren, jedoch brach bei uns eine schleichende Krankheit aus, die Rache der Dämonen, der im Laufe der Jahre immer mehr unserer Sippenmitglieder anheimfielen. Mit der Zeit entzündet diese Krankheit die gesamte Haut und diese fällt nach vielen Monaten, in denen die Betroffenen an brennenden Schmerzen leiden, ab. Dann erst, wenn das bei lebendigem Leibe verrottende Muskelfleisch zu sehen ist, wird das

ganze Ausmaß sichtbar. Bisher haben wir allein deswegen zehn Todesfälle zu beklagen und nahezu zwei Drittel des Stamms sind bereits erkrankt. So sehr sich unsere Kräuterkundigen bemühen – auch die besten Kräuter verlangsamten das Siechtum nur, denn gesundet ist bisher keiner. Wir haben einen jungen Magier bei uns aufgenommen. Wir alle hoffen, er kann, wenn er erst gesundet ist, uns ein Heilmittel gegen die Dämonenkrankheit geben.“

—Ritgund, Bewahrerin des Wissens des Malegörn-Stamms, 499 v. BF

Übertragung

Oft fälschlicherweise als Dämonenpest bezeichnet handelt es sich bei ihr um eine Variante der Dämonenfäule. Wie jene wird auch sie von Dämonen übertragen, unabhängig von deren Domäne.

Die Pestilentia ist keine Krankheit, die sich innerhalb kurzer Zeit über große Gebiete ausbreitet. Die größten Mediziner unserer Zeiten rätseln daher noch über den genauen Infektionsvorgang, doch die Krankheit scheint stark ortsgebunden zu sein. So sind ausschließlich Infektionen in der Nähe schwacher Limbusbarrieren bekannt, vereinzelt in unseren Laboren oder den Zirkeln der Legionsmagier beschworene Dämonen, selbst aus der Domäne Mishkaras, verursachen deutlich seltener Ansteckungen. Dass die größte Zahl der Fälle in und um das Schlachtfeld der Dämonenschlacht auftreten, befeuert den Verdacht, dass der Krankheitsherd jenseits unserer Sphäre liegt, aber an den Stellen, wo es Berührungspunkte gibt, in unsere Sphäre ausstrahlt, so dass die Dämonen eher Überträger denn Urheber sind. Ich möchte Euch in diesem Zusammenhang auf meine Ausführungen zur Limbuspermeabilität, insbesondere zur Ableitung des Limbuspermeabilitätskoeffizienten hinweisen, der ihnen eine einfache und allgemein begreifliche Methodik zur Bestimmung dämonischen Durchseuchungspotentials an die Hand gibt. Die Infektionen laufen allesamt sehr langsam ab, sodass die ersten Anzeichen von Betroffenen oft nicht ernst genommen werden.

Krankheitsbild und -verlauf

Genauso schleichend wie die Infektion verläuft dann auch die Krankheit, sodass ein genauer Krankheitsbeginn kaum festgestellt werden kann. Das erste Anzeichen für eine Erkrankung ist ein stark juckender, gelblicher Hautausschlag, meist an den Extremitäten. Wird er aufgekratzt, eitem die entstandenen Wunden stark, zusätzlich verspüren Betroffene stechende Schmerzen an den betroffenen Stellen. Nachdem sich der Ausschlag im Laufe der nächsten Monaten zu-

rückgebildet oder die Wunden sich geschlossen haben, verbleibt eine gelblich verfärbte, brennend schmerzende, entzündete Hautpartie. Diese läuft Gefahr, aufgekratzt zu werden; dabei entstehen erneut nässende Wunden. Zusätzlich zur Entzündung haben die Kranken mit einem Husten zu kämpfen, bei dem sie regelmäßig gelbliche Schleimklumpen ausspucken. Ab diesem Punkt etwa sind die Betroffenen so schwach, dass es für sie unmöglich ist, noch größere Aktionen zu unternehmen. Sowohl der Ausschlag als auch die folgenden, entzündeten Hautpartien breiten sich langsam über den ganzen Körper aus. Haben die Opfer die damit verbunden Schmerzen überlebt, werden sie spätestens sterben, sobald sich die Haut (meist ein bis zwei Jahre nach Krankheitsbeginn, abhängig von der Entfernung zur Limbusdurchlässigkeit und vom Limbuspermeabilitätskoeffizienten) abgelöst und das verfaulende, darunter liegende Fleisch offengelegt hat. Die letzten Monate sind die Erkrankten nicht mehr in der Lage, ihre Lagerstätte zu verlassen. Eine Amputation der erkrankten Gliedmaßen ist in keinem Fall hilfreich, da die Krankheit nicht an die bereits infizierten Körperteile gebunden ist, sondern überall zuschlagen kann.

Heilung

Die Pestilentia pestifera daimonicis ist nicht im klassischen Sinne heilbar. Werden die Dämonen aber vertrieben und der Limbuspermeabilitätskoeffizient erhöht (vulgo: etwaige Pforten in den Limbus geschlossen), werden keine neuen Erkrankungen mehr festgestellt und auch der Zustand der Erkrankten beginnt sich zu bessern. Genauso hilft es, einen größeren Abstand zwischen sich und die Limbusöffnung zu bringen. Doch in unmittelbarer Umgebung dieser ist eine Erkrankung über kurz oder lang kaum zu verhindern, gerade weil die Aktivität der Dämonen mit zunehmender Nähe zur Limbuspermeabilität exponentiell zunimmt. Auch der Krankheitsverlauf lässt sich zwar über die Behandlung der betroffenen Stellen mit einer speziellen Arznei verzögern, nicht jedoch aufhalten.

—Spektabilität Vorbis, Ordinarius der Alchimie, in einem Gastvortrag über Implicationen und Applicationen der theoretischen Magie für die Heilkunst an der Imperialen Kriegsakademie Bosparan, im Sommersemester 473 v. BF

DIE KRANKHEIT IM STAMM DER MALEGÔRN

Zum ersten mal waren die Malegôrñ von der Krankheit betroffen, als die Dämonisierungsversuche von Balphemor von Punin 507 v. BF um das Lager spürbar werden. Aus der von Balphemor geöffneten Pforte in der Nähe des Lagers strömte die Essenz des Limbus und verursachte im Zusammenspiel mit den ebenfalls vermehrt auftretenden Dämonen in der gesamten Umgebung die beschriebene Krankheit. Dies vollzog sich allerdings so langsam, dass im Jahre 499 v. BF, als Gal Hestion zu den Waldleuten stieß, „nur“ die von Ritgund (siehe Seite 69) aufgezeichneten Probleme vorlagen.

Gal Hestion konnte die Pforte mehrere Jahre später schließen, was die Krankheit dann endlich aufhielt und auch dem Dämonenunwesen in der Gegend des Lagers ein Ende machte. Seitdem konnten die Malegôrñ einige Jahrzehnte zumindest von Dämonen unbehelligt leben und ihre Aufmerksamkeit auf die bosparanischen Besatzer richten.

Im Jahre 431 v. BF, wenn die Helden in das Lager der Malegôrñ kommen, hat sich einiges geändert. Die von Gal geschlossene Pforte beginnt, sich wieder zu öffnen und Dämonen behelligen erneut den Mittwald. Schon drei Jahre zuvor wurden wieder erste Krankheitsfälle bekannt, und seitdem breitet sich die Pestilentia schneller aus als je zuvor. Die Weisen des Stammes entdeckten bald den Zusammenhang mit der Geschichte des Stammes, aber viel weiter half das nicht, da ja ein Heilmittel nicht gefunden war. Viel mehr wuchs die Hoffnung auf einen neuen Erlöser, der den Stamm aus seiner kommenden Misere befreien könnte.

Diesen Erlöser sahen die Malegôrñ dann irrtümlicherweise in Mentula, der ihnen Beistand gegen die Dämonen und v. a. Land in Trakenau versprach und die Sippe mit dem dringend für die Arznei benötigten Rauschkraut versorgte. Bekanntermaßen waren dies aber nichts als leere Versprechen, was dazu führte, dass in der aktuellen Situation der Stamm sowohl durch die verlorene Schlacht, als auch durch die Krankheit geschwächt ist. Hinzu kommt noch die Bedrohung durch die stärker werdende Goblinbande, die ebenfalls durch Mentulas Ränke in die Region gelockt wurde. Die Sippe befindet sich also in ernsthaften Problemen.

Im Folgenden sind einige Szenen aufgeführt, die die Helden mit den Problemen der Sippe vertraut machen, ihnen die Gefahr und den Zeitdruck verdeutlichen, sie auf die Spur Gals setzen und aufzeigen können, dass die Malegôrñ trotz ihres barschen Verhaltens nicht Täter, sondern Opfer sind.

IM RAUSCH DER MEDIZIN

(Irgendwann gegen Beginn, aber nicht bevor erste vertrauensvolle Kontakte der Helden hergestellt sind)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Aufschrei lockt euch in die Kammer des Heilers, wo er hergekommen zu sein scheint. Dort steht eine junge

EIN HEILMITTEL: DIE ARZNEI AUS GRYGONSMOOS, MONDFARNSAMEN UND RAUSCHKRAUTEXTRAKT

Sie herzustellen braucht die genannten seltenen Zutaten und einiges an Geduld. Grygonsmoos kann das ganze Jahr über, solange kein Schnee liegt, geerntet werden, muss aber einige Wochen lang schonend (im Schatten) getrocknet werden, damit die enthaltenen Heilstoffe in der nötigen Konzentration vorliegen. Die benötigten Samen des Mondfarns hingegen sind nur im Herbst zu finden. Mondfarne wachsen im tiefen Schatten der Wälder im Unterholz. Die hellen Samen an der Unterseite der Blätter geben ihnen den Namen. Rauschkrautextrakt ist eine ölige Substanz, die aus Rauschkraut in einem langwierigen Destillationsprozess hergestellt werden muss.

Für die Herstellung des Tranks muss zunächst ein Pulver aus zerstoßenen, gerösteten Mondfarnsamen und gemahlenden Senfkörnern hergestellt werden, dem daraufhin Rauschkrautextrakt zugegeben wird, bis sich eine viskose, milchig gelbe Flüssigkeit gebildet hat. Diese ist mit getrocknetem Moos zu mischen und daraufhin in die Sonne zu stellen, bis sich eine dicke Paste gebildet hat. Daraufhin muss erneut Rauschkrautextrakt zugegeben und der Vorgang mehrmals wiederholt werden. Danach ist die Paste hochkonzentriert und einsatzfähig. Dabei ist zu beachten, dass schon geringe Mengen genügen, wenn zu viel aufgetragen wird oder der Patient sogar etwas davon zu sich nimmt, ist mit stärksten rauschartigen Zuständen bis hin zum Tod zu rechnen. So kann eine Verschlimmerung der Symptome mehrere Woche lang hinausgezögert werden. Ein flächendeckender Einsatz ist allerdings aufgrund der Seltenheit der Zutaten auf lange Zeit unmöglich – die Verteilung bietet also weiteres Konfliktpotential in der Stammesgemeinschaft.

Malegôrñ, die hektisch fuchtelnd versucht, sich um einen ohnmächtigen Jungen zu kümmern, während von einer kleinen Feuerstelle ein trüber Dunst ausgeht, der beginnt, den ganzen Raum einzuhüllen. Während mehr Neugierige eintreffen, keiner weiß, was vorgefallen ist, und auch der Heiler angehumpelt kommt, werden ihre Bewegungen langsamer. Doch wer dachte, sie habe sich beruhigt, wird in dem Moment, wo auch sie plötzlich kraftlos zusammenbricht, eines Besseren belehrt. Bevor ihr euch Gedanken über diese seltsame Situation machen könnt, erreichen die dunstigen Schwaden euch und hüllen euch in einen würzig-süßlichen Duft. Es ist klar, dass ihr sogleich in die Kammer hineingehen müsst, um die beiden zu retten. Doch was wird euch erwarten? Ein leichtes Schwindelgefühl beginnt sich in euch auszubreiten.

Die Helden müssen eine Probe auf *Konstitution* würfeln. Bei dem Dunst handelt es sich nämlich um verdampfenden Rauschkrautextrakt, das wegen seiner hohen Potenz hochgradig betäubend ist, besonders, je näher sie dem Feuer kommen.

Sollte die Probe gelingen

Die Helden kommen mit einem Rausch davon (hier sollte je nach Grad des Gelingens differenziert werden, außerdem bietet sich die Möglichkeit, den Helden etwaige Informationen, die sie auf anderem Wege verpasst haben, in Form von Visionen zukommen zu lassen); alle folgenden Proben in der nächsten Stunde sind somit erheblich (zwischen +5 und +10) erschwert. Ziel muss es jetzt sein, die Gefahr einzudämmen und die bereits betroffenen Waldleute in Sicherheit zu bringen. Für den ganzen Stamm bestand keine Gefahr, für die beiden in der Kammer (Enkelin und Urenkel des Heilers) aber sehr wohl, man denke nur an die drohende Rauschmittelüberdosis. Somit könnten sich die Helden mit der Rettung dieser beim ganzen Stamm und besonders beim Heiler einiges an Ansehen erwerben. Wenn also die beiden (und möglicherweise andere Pechvögel, die dem Dampf zu nahe kamen) gerettet sind, sollten sich die Helden eine Möglichkeit überlegen, das Feuer zu löschen oder das Gefäß mit der Tinktur, den eigentlichen Ausgangspunkt des Problems, kalt zu stellen, um die Verdampfung einzudämmen. Man kann auch einfach die Tür schließen, muss dann aber mit einem verärgerten Heiler, der seine Kammer auf längere Zeit nicht mehr gefahrlos betreten können wird, rechnen.

Die aufklärende Szene kann im Anschluss folgen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem sich alles beruhigt hat, tritt der Heiler auf euch zu und dankt für eure geistesgegenwärtige Unterstützung. Er erklärt euch ausschweifend, was sich seiner Meinung nach zugetragen haben muss, aber ihm zu folgen ist nicht allzu einfach, da er viel zu häufig in irrelevante alchemistische Einzelheiten abschweift. So könnt ihr von ihm zum Beispiel lernen, dass Rauschkrautextrakt nur in der Sonne reduziert werden darf, nicht aber über Feuer, da sich sonst betäubende Dämpfe mit vielfach verstärkter Wirkung bilden und durch die hohen Temperaturen auf den Körper unerwartet heftig reagieren. Seine beiden Helfer, anscheinend Enkelin und Urenkel, scheinen aber das genau nicht befolgt zu haben wie es aussieht. Was ihnen aber auch nicht zu verdenken ist, denn dem wirren Zottel zu folgen, erfordert höchste Konzentration. Es dauert auch, bis ihr herausbekommt, dass der Grund, warum überhaupt Rauschkrautextrakt konzentriert werden musste, die Herstellung einer Tinktur gegen eine furchtbare Krankheit ist.

Sollte die Probe nicht gelingen

Der betroffene Held wird in Ohnmacht fallen und zunächst einige Stunden außer Gefecht gesetzt sein. Im Notfall muss er von den anderen Helden aus der Gefahrenzone gerettet werden.

Sollten alle Helden scheitern

In diesem unwahrscheinlichen Fall muss irgendein Malegörn die Arbeit übernehmen und die Helden bei Bedarf aus der Gefahrenzone bringen. Niemand wird den Helden einen Strick daraus drehen können, dass sie dem Rausch zum Opfer gefallen sind, aber wenn sie dabei die Rettung behindert haben, ist das schon eine andere Sache. Die (mehr oder weniger) aufklärende Szene wird folgen, wenn alle nach einigen Stunden wieder mit Kopfschmerzen aufgewacht sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch steht ein schlecht gelaunter Heiler und blafft euch mit unverständlichen Reihen von Wörtern an. Erst nach einigen Minuten könnt ihr eure Desorientierung überwinden und ihm zuhören. Doch das klärt auch nicht viel von den Vorfällen, die sich gerade erst ereignet haben, aber an die ihr euch trotzdem kaum erinnern könnt. Das einzige, was ihr versteht, ist, dass ihr wohl gerade aus einem längeren Schlaf erwacht seid, der von Rauschkrautdämpfen hervorgerufen wurde. Keiner scheint zu Schaden gekommen zu sein, aber viel Hilfreiches ist nicht aus dem Gestammel des Heilers herauszuhören, denn es dreht sich hauptsächlich um ein nicht mehr zu betretendes Labor und dumme Lehrlinge, die Rauschkrautextrakt auf offenem Feuer konzentrieren wollten. Alles in allem nicht sehr aufschlussreich.

Wenn die Helden mehr über die Tinktur oder die Krankheit erfahren wollen, müssen sie sich an einen kompetenten Malegörn wenden, oder selbstständig in den Unterlagen des Bibliothekars stöbern.

LEBENS MüDIGKEIT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Großes Geschrei, das durch die zurückgezogenen Vorhänge zu euch durchdringt, weckt euch früh am Morgen aus dem Schlummer. Als ihr schlaftrunken selbige zurückschlägt, sticht euch das Licht der aufgehenden Sonne in die Augen. Nur langsam gewöhnen sich die Augen daran, doch schnell fällt euch auf, dass sich die Malegörn fast vollständig versammelt zu sein scheinen. Sie drängen sich offensichtlich um einen der Abschnitte, die ringsum im Gebäude abgegrenzt sind, und wo sich die Wohnorte

der Sippenmitglieder befinden. Neugierig gesellt ihr euch dazu. Was ihr seht, ist zunächst nicht viel, denn in dem großen Halbkreis gibt es eigentlich keine Stelle, wo die Menge die Sicht auf den Ort des Interesses freigeben würde. Doch nachdem ihr euch vorgekämpft habt, offenbart sich euch ein abstruses Bild: Einer der Malegörn, er war eher unauffällig und ist euch nur flüchtig bekannt, hängt dort an einem Strick um den Hals und kämpft zappelnd um sein Leben – Eine aussichtslose Aufgabe, wäre da nicht der eine, der gerade seinen Strick durchschneidet und der andere, der ihn hochhebt, damit ihm die Luft nicht noch mehr abgeschnürt wird. Alle anderen schauen entsetzt zu. Die Szene sieht höchst merkwürdig aus, wo doch der fast Erhängte immer noch zappelt, wo er doch bereits gerettet ist. Oder will er sich gegen die Rettung wehren?

Auf Nachfrage erfahren die Helden, dass es sich um einen Jäger handelt, der seine Frau und seine beiden Töchter an die Dämonenpest verloren hat. Gestern bekam er die Diagnose, er selbst wäre auch erkrankt. Da erscheine es doch nur logisch, sich das Leben zu nehmen, und damit dem Tod in einem Moment der Stärke entgegenzutreten, ist die allgemeine Meinung, die den Helden entgegenschlägt.

Geben Sie nun den Helden Zeit, sich über ihre eigenen Ansichten zu dem Thema auszutauschen. Den Helden sollte klar werden, dass es sich bei der stillen Bedrohung um eine nicht zu vernachlässigende Gefahr für den Stamm handelt. Nach hoffentlich ergiebiger Diskussion werden die Helden in das Lager von Gunborg berufen. Dort wird ihnen erneut die Problematik dargelegt, wobei Gunborg besonderen Wert darauf legt, darauf hinzuweisen, dass die Angst vor der Krankheit und die Aussichtslosigkeit, sie zu bekämpfen, noch schlimmer für den Stamm zu werden beginnen, als die Dämonenpest selbst. Die Helden werden nun gebeten, sich etwas einfallen zu lassen, um das Problem in den Griff zu bekommen, bevor es nicht mehr aufzuhalten ist. Dabei macht er deutlich, dass er von den Helden erwartet, sich nützlich zu machen und ihnen wenig Freundlichkeit entgegen bringt.

KRÄUTERSAMMELN AUF DIE ANDERE ART

(am besten nach mehrtägiger Abwesenheit, solange die Helden keine Maßnahmen zur Schließung der dunklen Pforte ergriffen haben)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bei eurem Wiedereintreffen im Lager bemerkt ihr, dass während eurer Abwesenheit die Stimmung noch deutlich gesunken ist. Keine große Schar an Malegörn empfängt euch und niemand scheint begierig zu sein, über die neuesten Entwicklungen zu erfahren. Es ist fast unnatürlich still. Im Hintergrund ist aber vielkehliges Husten zu hö-

ren und bei genauerem Hinsehen erkennt ihr auch, dass die meisten der Waldleute sich auf ihre Lager ausgestreckt haben. Nur die Gehilfen des Heilers scheinen eine Beschäftigung zu haben, sie eilen geschäftig von Lager zu Lager. Der Heiler selbst unterbricht, als er euch erspäht, sofort seine aktuelle Behandlung und kommt auf euch zu. In seinem Gesicht haben sich bereits viele Sorgen niedergeschlagen, doch heute erscheint es euch, als hätten sich die Falten des kleinen Mannes in den letzten Wochen noch vermehrt, ja, noch schlimmer, sie scheinen sich tiefer denn je in das harte Gesicht zu prägen. Und so ist das Wesen der Nachricht, die er euch mitteilt, keine Überraschung mehr für euch, denn schlecht ist sie, eine weitere Sorge in seinem Gesicht: Durch den hohen Bedarf an Salben gegen die Dämonenpest seien ihm und seinen Schülern die Zutaten für die Tinkturen ausgegangen, das heißt, neues Grygonsmoos und Mondfarnsamen müssten beschafft werden und auch der Rauschkrautextrakt wird schon knapp. „Ich bitte euch, beschafft uns die Zutaten in reichlicher Menge, dann erweist ihr allen Kranken einen großen Dienst. Ansonsten geht uns unsere einzige Arznei in wenigen Wochen aus und dann kann niemand den Kranken mehr helfen“, das sind seine Worte.

Um eine Massenpanik zu vermeiden, hat der Heiler das Zudehnen der Arznei vor dem jungen Anführer Eoric geheim gehalten. Da die Krankheit sich aber verstärkt hat, weiß er keinen vertrauenswürdigen Jäger mehr, den er auf die Suche schicken kann: die wenigen noch gesunden oder weniger kranken Jäger halten zu Gunborg, der Eoric immer unverhohlener die Führung streitig macht und auch die noch vorhandenen Rauschkrautvorräte, die der Sippe von Mentula geliefert wurden, eifersüchtig hortet.

Er fügt hinzu, dass er als Heiler zwar die Hauptreserven an Grygonsmoos und Mondfarnsamen gehabt habe, es aber nicht ausgeschlossen sei, dass Gunborg sich und die Seinen auch damit versorgt habe. In den letzten Wochen und Monden sei auffällig wenig von diesen Kräutern gefunden worden, möglicherweise sei ihm aber auch zu wenig abgeliefert worden. Im Notfall können wildniserfahrene Helden sich natürlich im Wald auf die Suche nach frischen Kräutern machen, erfolgversprechender aber ist die Suche im Lager, denn zum Beispiel das Moos muss aufwändig getrocknet werden, was zusätzlich Zeit verschlingt.

Als hilfreich kann sich bei der Suche die junge, gewitzte Späherin *Trysha* (13, zausiges Haar, jammert gerne, ist aber zäh und klug) herausstellen. Sie ist eine 13-Jährige Malegörn und hat als gerade Erkrankte besonderes Interesse, dass möglichst schnell neue Zutaten beschafft werden. Da sie sich noch im frühen Stadium der Krankheit befindet, empfindet sie zwar starke Schmerzen an der rechten Wade, kann aber noch laufen und ist nicht ans Lager gefesselt. Ihr Gejammer werden die Helden aber ertragen müssen.

Kurz nach ihrem Gespräch mit dem Heiler wird Trysha die Helden beiseite ziehen und ihnen erklären, dass sie über die Lage auch schon aufgeklärt ist; gewissermaßen habe sie sich selbst aufgeklärt. Auch nennt sie den Helden einige für sie verdächtige Mitglieder der Sippe, die sie im Verdacht hat, mit Gunborg im Bunde zu stehen, einen eigenen Vorrat an den benötigten Zutaten zu haben.

Die Liste enthält auch Meisterinformationen, die Ihnen helfen sollen, die Helden mit den Genannten verhandeln zu lassen:

- **Gunborg**, Erster Jäger der Malegörn (s. Charakterbeschreibung im Anhang), hortet das Rauschkraut, das die Malegörn von Mentula erhalten haben, um sich die wenigen verbliebenen Jäger und Krieger der Sippe gewogen zu halten und nicht vom Heiler abhängig zu sein. Ihn zu bestehlen, ist schwierig, weil Gunborgs Hütte ständig von mindestens zwei Jägern und Gunborgs Hunden bewacht wird, sollten die Helden sich aber Zutritt verschaffen können, so werden sie in der (natürlich verschlossenen) Kiste mit Gunborgs Schätzen unter anderem einen Gürtel Alisandes finden, und damit ein sicheres Zeichen, dass sie ihm mehr als nur freundschaftlich zugetan ist. Außerdem liegen dort mehrere Seiten aus Gals Tagebuch.

- Gunborgs Jagdgeselle **Urkotis** und seine Frau **Eswine** (beide Mitte 20, gut gelaunt, gut aussehend, aber leicht naiv): Trysha vermutet (zurecht) Reserven an Hanföl, denn die beiden sind bekannt dafür, sich gerne dem Rausch hinzugeben. Diebstahl und Handel kommen infrage, gerne kann man sich auch zu einem kleinen Exzess bei ihnen einladen und dabei etwas mitgehen lassen. Beim Handeln muss aber das Angebot stimmen, da sie so auf einen Eigengebrauch verzichten müssten.

- **Hisante** (Ende 40, angegrautes, halblanges Haar, untersetzte Statur) gilt als Sammlerin von Allem und Jedem und hat nor-

malerweise immer etwas im Angebot. Alle drei Zutaten werden bei ihr vermutet. In Wirklichkeit hat sie nur Grygonsmoos und Hanföl, da Gunborg sie im Verdacht hat, ein zu weiches Herz zu haben, weshalb er darauf achtet, dass sie nicht in den Besitz aller zur Herstellung der Arznei nötigen Zutaten gelangt. Sie zu bestehlen sollte schwer sein, da sie am ehesten die Händlerin im Lager ist und daher auf ihre Waren auch gut aufpasst und immer auf der Hut ist. Dafür ist es kein Problem, mit ihr ins Geschäft zu kommen.

- **Grenon** der Wanderer, ein weitgereister Malegörn im fortgeschrittenen Alter (grauhaarig, gewitzt und gerissen): Alle drei Zutaten werden bei ihm vermutet. Das Hauptproblem Grenons ist, dass er die Helden nicht mag, da sie weiter gereist sind als er selbst. Er besitzt keine der benötigten Kräuter, weil er am unteren Ende der Hackordnung steht und Gunborg ihn an der kurzen Leine hält, wird aber so tun als ob. Wenn die Helden ihm auf den Leim gehen, wird er ihnen gar ein Säckchen mit Sand oder irgendetwas anderem verkaufen. Deswegen müssen sie bei ihm auf der Hut sein. Eine gute Menschenkenntnis hilft weiter.

- **Alisande**, Witwe des verstorbenen Anführers Ethelred und Mutter Eorics (s. Charakterbeschreibung im Anhang): Mondfarnsamen und Grygonsmoos werden bei ihr vermutet, da die wichtigste Familie der Sippe wohl vorsorgt sein wird. Tatsächlich verfügt sie über die vermuteten Vorräte, doch die Verhandlungen dürften schwierig werden. Nachforschungen bei ihr können außerdem Eoric auf den Plan rufen.

- **Longasch** der Schweinehirte (noch keine 20, abenteuerlustig, langes dunkelbraunes Haar) ist bekannt dafür, sich häufiger mal ins Unterholz zu schlagen und auf Abenteuersuche zu gehen. Aber da Trysha ihm die Geduld, Grygonsmoos zu trocknen nicht zutraut, werden höchstens Mondfarnsamen bei ihm erwartet, in deren Besitz er sich tatsächlich befindet und die er gegen ein anständiges Tauschangebot auch herausrücken wird. Mit Gunborg und seinen Intrigen hat er nichts zu tun, v. a. weil Gunborg ihn verachtet.

- **Oswilda** die Verrückte (etwa 30, dreckig, unruhiger Blick, schreckhaft, Verhalten und Klugheit eines Kindes) hat kein richtiges Verständnis für persönlichen Besitz, weswegen sie manchmal einfach etwas einsteckt. Trysha traut ihr zu, zum Trocknen ausgelegtes Moos oder Mondfarnsamen eingesteckt zu haben, was wahr ist, in Oswildas Tasche befindet sich eine Handvoll Moos. Gespräche mit Oswilda erfordern Geduld und vorsichtiges Vorgehen, besonders *Heilkunde Seele* ist hier hilfreich. Wenn die Helden freundlich zu ihr sind, wird sie ihnen das Moos geben. Auffällig ist, dass sie sich vor Helden fürchtet, die optisch oder akustisch Gunborg ähneln, vor dem sie große Angst hat, was Trysha bestätigen kann, das ganze Lager weiß, dass Oswilda sich vor Gunborg fürchtet. Nur der Grund dafür ist niemandem bekannt: Oswilda hat Gunborgs Mord an Ethelred beobachtet und fürchtet seitdem, dass er sie auch „totmachen“ würde.



DAS ANFÜHRER-PROBLEM

Eoric ist jung und hat wenig Erfahrung darin, die Malegôrñ zu führen, was ihn Gunborg immer wieder spüren lässt, meistens in Form scheinbar nebensächlicher Bemerkungen, wie dass dieses oder jenes ja einen erfahrenen Anführer benötige. Eoric weiß, dass Gunborg ihn verachtet, sieht aber keine Möglichkeit, sich dagegen zur Wehr zu setzen. Was er nicht weiß, ist, wie eng das Verhältnis seiner Mutter mit Gunborg tatsächlich ist.

Die Helden aus der großen weiten Welt interessieren ihn, wie er eigentlich an allem Neuem interessiert ist, er wird viel Zeit mit ihnen und Burianus verbringen und sich von ihnen erzählen lassen.

Je mehr Einfluss die Helden bekommen, desto misstrauischer wird Gunborg ihnen gegenüber. Er fürchtet, sie könnten die Macht im Stamm an sich reißen an seiner Stelle. Besonders ein fähiger Kämpfer oder Jäger wird im Zentrum von Gunborgs Überlegungen stehen, bringt dieser doch aus Sicht der Malegôrñ am ehesten die Fähigkeiten eines Anführers mit. Außerdem lehnt er ihre Lebensweise ebenso ab wie ihre Bemühungen, die Malegôrñ für den Kampf gegen Mentula als Verbündete zu suchen. Da er um seine Macht fürchtet, beobachtet er die Helden (was diesen durchaus auffallen kann).

Spätestens nach **Kräutersammeln auf die andere Art** ist sich Gunborg sicher, dass die Helden ihm seine Macht nehmen wollen und wird sie öffentlich konfrontieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gunborg funkt euch wütend an. „Ihr solltet von hier verschwinden!“ Seine Stimme ist so laut, dass sie das halbe Lager hören kann und bebt vor Hass. „Wir haben euch nicht gerufen, wir brauchen euch nicht, wir wollen euch nicht. Ihr kommt hierher und erzählt von euren Problemen! Dass ihr Hilfe braucht! Kein Malegôrñ braucht Hilfe, einen Feind zu besiegen. Ihr nutzt die Schwäche eines unwissenden Knaben aus für eure Politik! Aber eigentlich habt ihr doch nur ein Ziel: uns von unserer eigentlichen Lebensweise abzubringen. Ihr wollt uns aus den Wäldern vertreiben und sie ausbeuten. Ihr sagt, ihr seid unsere Freunde, aber in Wahrheit tretet ihr unsere Traditionen mit Füßen, eure schmeichelnden Worte sind Gift und eure Ziele nichts als Gier!“

Während Gunborg die Helden beschuldigt, sammeln sich immer mehr Malegôrñ, um dem Spektakel beizuwohnen, darunter sind auch Eoric und Alisande. Letztere wird ihren Sohn auffordern, zum Schutz eines Stammesmitglieds (gemeint ist natürlich Gunborg) einzuschreiten, sollten die Helden sich nicht einschüchtern lassen.

Gunborg wird die Helden beschuldigen, das Waldvolk nur zu benutzen und zu verderben, Eoric zu instrumentalisieren

und, so es passiert ist und die Helden nicht sehr gut ihre Spuren verwischt haben, etwas aus seiner Hütte gestohlen zu haben. Eventuell haben sie auch noch eine anderweitig suspekten Lebensweise oder andere Nachteile, die Gunborg gegen sie ins Feld führen wird.

Die Helden können zu ihren Gunsten anführen, um die Malegôrñ zu überzeugen:

- ihre bisherigen Erfolge, den Malegôrñ zu helfen (Lösungen des Goblinproblems, Hilfe bei Heilungen, Rettung von Ortaschs Familie)
- Gunborg hält dringend benötigte Heilmittel zurück (wenn sie davon Ortasch berichtet haben, wird er sich offen auf die Seite der Helden stellen)
- Gunborg besitzt Hinterlassenschaften von Gal Hestion, die er nicht mit dem Stamm teilt. Dies bekommt besondere Relevanz, wenn die Helden bereits angefangen haben, offen nach einer Lösung des Problems mit dem Tümpel zu suchen.
- Gunborg hat ein geheimes Verhältnis mit Alisande. Das ist zwar weder verboten noch an sich ein Skandal, wird aber Eoric tief verärgern, der darin eine Geste der Verachtung gegenüber seinem Vater sieht und in Zukunft keinen Rat seiner Mutter mehr annimmt.
- Gunborg hat Ethelred ermordet, was als Strafe das Ertränken in einem Sumpfloch nach sich ziehen würde. Allerdings wissen davon nur drei Menschen im Lager, nämlich Gunborg als Täter, Alisande als Mitverschwörerin und Oswilda als unfreiwillige Zeugin, so dass es sein kann, dass die Helden davon nicht wissen.

Einer der Helden kann Gunborg zum Duell fordern, das sofort an Ort und Stelle ausgetragen werden würde. Sollte es nicht zu einem Kampf kommen, wird Gunborg ab sofort nach dem Leben der Helden trachten und bemüht sein, sie heimlich im Wald zu töten, wo seine Beteiligung an ihrem Tod nicht offensichtlich ist.

In jedem Fall müssen sich die Helden spätestens jetzt dringend um dieses Problem kümmern, wenn sie nicht ein ähnliches Schicksal wie Ethelred erleiden wollen.

DIE ROLLE ALISANDES

Sollten die Helden in Gunborgs Kiste ihren Gürtel gefunden haben oder die beiden mal bei einem Stelldichein beobachtet haben, ist sie erpressbar. Gegen das Versprechen, dass Eoric nie von ihrer Affäre erfährt, wird sie tun, was die Helden von ihr verlangen. Dabei geht es ihr zum einen darum, dass sie weiß, wie sehr das Bekanntwerden ihrer Liebschaft Eorics Vertrauen in sie erschüttern würde, sie fürchtet ihren schwindenden Einfluss. Auf der anderen Seite steht jedoch ihre Angst, dass auch ihre Verstrickung in Ethelreds Tod ans Tageslicht kommen könnte, wofür sie die selbe Strafe erwarten würde wie Gunborg.

DAS FINALE

MENTULAS PLAN

Mentula interessiert sich sehr für die Limbuspforte. Noch ist sie nicht geöffnet, so dass ihr nur dämonische Präsenz entweicht. Diese ist zwar ausreichend, um die Malegörn (und andere Lebewesen, mit der Zeit auch Mentulas Späher!) krank zu machen, doch nicht, dass Dämonen sie durchqueren.

Das würde Mentula gern ändern, sieht er doch in der Pforte ein potenzielles Heiligtum seiner Göttin Balkulela. Doch noch ist dieses Heiligtum verschlossen. Um es zu öffnen, lässt er das Gebiet nach möglichen Blockaden erforschen und sucht die Nähe seiner Göttin, um zu erfahren, wie er ihr diesen Ort am besten weiht (vulgo: er betrinkt sich mehrfach ausgiebig mit Blutwein und versucht seine Rauschbilder zu deuten).

Letztlich beschließt er, ein großes Ritual abzuhalten, bei dem er seine dämonische Göttin anruft, den Stab Gal Hestions und alles andere, was eventuell die Pforte schließen könnte entfernt und ein (oder bei Bedarf auch mehrere) Opfer darbringt, wofür er Clovia vorgesehen hat. Er hofft, dass Balkulela ihn erhört, ihn als ihren wahrhaften Priester anerkennt und ihm Kräfte schenkt, damit er in ihrem Namen herrschen und ihr dort einen Tempel errichten kann.

So schlecht ist sein Plan nicht, hatte Gal seinen Stab doch als Siegel genutzt, die Pforte zu schließen. Zwar zieht eine gewaltsame Entfernung unvorhersehbare, kleinere dämonische Nebenwirkungen nach sich, doch das ist nichts, was Mentula abhalten würde. Und mit dem Opfer einer geweihten Raiapriesterin kann er sich sicher sein, Gehör in den Niederhöhlen zu finden und einen Pakt zu für ihn günstigen Bedingungen einzugehen.

Erst danach will sich Mentula um die derische Politik kümmern und den Dux von Garetia informieren.

WIE ERFAHREN DIE HELDEN DAVON?

Aus Gals Tagebuch können die Helden wissen, was es mit dem schwarzen Tümpel auf sich hat, der auch in Trakenau als verflucht und bedrohlich gilt. Sogar Suula, die Goblinschamannin, hat ihren Stamm vor dem Ort gewarnt, er sei gefährlich.

- Am schwarzen Tümpel sind immer wieder einzelne Späher zu sehen bzw. deren Spuren. Meistens ist es Viridia Sagitur, die, wie die Helden wissen, in Mentulas Gefolge gehört.

- In Trakenau hat sich der Sklave *Cirus* (18, große Augen, unterwürfig) aus Mentulas Besitz nach Informationen über den schwarzen Tümpel erkundigt. Es sei ein Befehl seines Herrn gewesen, dem er alles brav berichtete, mehr weiß Cyrus darüber nicht.

- Clovia kennt zwar nicht Mentulas kompletten Plan, ahnt aber, wem er dient und auch, was er mit ihr vorhaben könnte. Den Legionären, die sie bewachen, hat sie körperlich nichts entgegen zu setzen, deswegen versucht sie nicht zu fliehen. Es kann ihr jedoch gelingen, eine Nachricht an den Wirt des *Flin-ken Fuchses* zu schicken, von dem sie weiß, dass er Burianus' Vertrauen genoss. Wie viel Informationen Clovias Nachricht enthält, können Sie davon abhängig machen, wie dringend Ihre Helden diese benötigen.

Selbst wenn die Helden nicht wissen, was Mentula vorhat oder was es mit dem schwarzen Tümpel auf sich hat, dass sich ihr und Burianus' Feind für einen für verschiedene Seiten als verflucht und gefährvoll geltenden Ort interessiert, sollte sie alarmieren.



Clovia

TOD DEM THRONRÄUBER

Natürlich kann es sein, dass sich die Helden wenig bis gar nicht für die dämonische Pforte und Gal Hestion interessieren und gleich eine militärische Lösung planen.

Die Malegôrnen haben noch Kontakte zu ihren Verbündeten, dem garetischen Widerstand in Trakenau, auch wenn Ulfried, der bisherige Kontaktmann, bei dem Angriff auf Burianus' Villa ums Leben kam, und diese Verbindung mit der Zeit durch Mentulas Bestrebungen, seine Mitwisser auszuschalten, immer schwieriger zu halten wird. Man gerät also unter Zeitdruck.

Auch wird Mentula in Trakenau immer unbeliebter. Zwar standen die Garetier dem Bosparaner Burianus skeptisch gegenüber, so erscheint er ihnen dennoch als das deutlich kleinere Übel. Schließlich gab es unter ihm niedrigere Steuern und weit aus weniger Hinrichtungen (genaugenommen nur eine und für diese haben die Trakenauer Verständnis, war es doch die eines Mannes, der aus Habgier seinen Onkel ermordet hatte).

Die Helden könnten auf die Idee kommen, sobald sie das Problem mit den Goblins und den Streit um den Anführerposten der Malegôrnen entschieden haben, dass es Zeit für einen Angriff wird. Wenn die Helden das Vertrauen des Waldvolks in Mentula zu diesem Zeitpunkt bereits weit genug erschüttert haben, werden diese ihnen zustimmen. Besonders Eoric möchte sich als Anführer präsentieren, der dem üblichen Bild seines Volkes entspricht und wird sich deshalb besonders deutlich für einen Angriff aussprechen.

WIE VORGEHEN?

Wann, wo und wie Mentula gestellt wird, ist und bleibt letztlich Entscheidung der Helden. Hier nur einige Möglichkeiten:

- Es gibt die Möglichkeit, mit der gesammelten Streitmacht vor dem Tor anzutreten und zu versuchen, die Stadt auf diesem Wege zu erobern. Allerdings wäre diese Möglichkeit mit sehr hohen Verlusten auf Seiten der Verbündeten der Helden verbunden.
- Alternativ könnte man auch einen Stellvertreterkampf fordern, was den Malegôrnen nicht unvertraut ist. Mentula würde sich allerdings nach einem Kampf, gleich wie er ausgeht, nicht an sein Wort halten. Außerdem würde er nicht selbst antreten, sondern einen seiner Offiziere schicken, wahrscheinlich Capilus.
- Die Palisade hat noch immer die Schwachstelle der Rakula. Der Weg, auf dem die Helden Trakenau vermutlich verlassen haben, kann auch wieder ihr Weg hinein werden. Allerdings kann sich nur eine kleine Streitmacht durch das Wehr bewegen, ohne aufzufallen.
- Mit gezielt gestreuten Gerüchten und Versprechungen ließe sich über den Widerstand ein Aufstand anzetteln. Dafür müsste Burianus zu weitreichenden Verbesserungen der Lebenssituation besonders der Armen bereit sein, sind diese doch die Unzufriedensten und damit die idealen Aufständischen. Er müsste sich aber nach seiner Rückkehr nach Trakenau auch an seine Versprechungen halten, sonst gibt es schnell einen zweiten Aufstand.

Ein solcher Aufstand wäre nicht geeignet, um Mentula aus der Villa zu vertreiben, aber durchaus, um die Kräfte seiner Legionäre zu binden.

● Je nachdem, wie das Goblinproblem gelöst wurde, sind die Rotpelze bereit, einen Angriff zu übernehmen und so Mentulas Kämpfer abzulenken. Dafür wollen sie aber ihr zukünftiges Siedlungsgebiet am Kahlen Schirch, Frieden mit den Menschen ebenso wie gute Handelskontakte zugesichert haben.

● Viele der Legionäre Mentulas sind der letzte Abschaum der Legion, heruntergekommen, an Geld interessiert und entsprechend käuflich. Allerdings wollen sie sofort Gold sehen, Versprechen genügen ihnen nicht. Der für die Helden sicherste Kandidat unter den Offizieren ist Capilus, so er noch lebt, zwar liebt Porcus Gold über fast alles, aber wird sofort zu Mentula gehen, um sich das Kopfgeld zu verdienen, das auf die Helden und Burianus ausgesetzt ist.

● Mit ein wenig Beobachtung oder über Clovias Nachricht lässt sich herausfinden, dass Mentula etwas plant. Er wird zum Ritual am Tümpel nicht alle seine Legionäre mitnehmen, aber schon die meisten, wenn er weiß, dass die Helden und Burianus noch am Leben sein könnten. Dennoch ist er angreifbar, besonders, wenn er sich mittels Rauschkraut und Blutwein ins Gebet vertieft. Außerdem ist dies eine der wenigen Gelegenheiten, zu denen er überhaupt die Villa verlässt.

WAS PASSIERT, WENN DIE PFORTE GEÖFFNET WIRD?

Sollte es Mentula gelingen, die Pforte zu öffnen, passiert tatsächlich erst einmal nichts. Weder wehen plötzlich dämonische Dämpfe durch den Wald, noch erscheint plötzlich ein Bewohner der Niederhöhlen. Nur die Wasseroberfläche kräuselt sich leicht und es scheint einige Grad kälter geworden zu sein. Schließlich handelt es sich nicht um eine Pforte in die Niederhöhlen und bei Mentula nicht um einen Magier, sondern einen Laien.

Tatsächlich lässt sich die Limbuspforte wieder schließen, benötigt wird dafür lediglich ein güldenländischer Magier mit Kenntnis der Sprüche REVERSALIS und AUGES DES LIMBUS (der LIMBUS VERSIEGELN ist in den Dunklen Zeiten unbekannt). Gal beherrschte die Zauberei nicht richtig, weswegen er mit dem, was ihm sein elementarischer Lehrmeister beigebracht hatte, ein Ritual zusammenstümperte, um die Pforte zu schließen.

Sollte sich in der Gruppe kein Magier befinden, Mentula aber die Pforte geöffnet haben, wird Burianus nach seiner Wiedereinsetzung als Präfekt einen entsprechenden Magier aus Yaquirien anfordern, was gelingt, aber einige Zeit in Anspruch nimmt.

In der Zwischenzeit sollten die Malegôrnen allerdings umziehen und möglichst viel Abstand zwischen sich und den Tümpeln bringen.

Selbstverständlich ließe sich auch aus Gals Tagebuch sein Ritual rekonstruieren, aber es hat, wie die Helden sehen konnten, ausschließlich temporäre Wirkung.

Ein Karmatiker mit einem entsprechenden Aspekt kann sich natürlich ebenfalls an der Schließung der Limbuspforte versuchen, Clovia fehlen dazu die Fähigkeiten.

MENTULAS ENDE

Ganz gleich, wo und unter welchen Umständen die Helden Mentula stellen, irgendwann wird es so weit sein. Sollte er in seiner Villa sein, wenn die Helden angreifen, wird er sich im Kultraum verschanzen, sobald die Wachen am Eingang überannt wurden und Kämpfe im Haus stattfinden.

Wenn er kann, wird er Clovia mitnehmen und sie als lebenden Schutzschild missbrauchen, um zu entkommen. Burianus wird er dabei in eine tiefe moralische Zwickmühle bringen, während Clovia ihm und den Helden bemüht ruhig versichern wird, dass sie den Tod nicht fürchte.

Tatsächlich hat die Raiapriesterin in ihrer Gefangenschaft mit dem Leben abgeschlossen. Das einzige, was sie fürchtet, ist eine andauernde Herrschaft des Dämonendieners Mentula über die Menschen hier.

Mentula wird außerdem Versprechungen machen, um einzelne Helden auf seine Seite zu ziehen: Gold, Macht, Erfüllung sexueller Wünsche, Rauschmittel oder Sklaven.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

[als letzte Worte oder zu Beginn der Begegnung]:

Mentulas Augen verzerren sich vor blankem Hass, als er euch ansieht. „Ihr! Ich hätte euch ... Zusammen mit Burianus, diesem Mörder!“, zischt er wütend. „Ihr hättet guten Wein abgegeben, leider ist es dafür jetzt zu spät. Ich hätte euch bereits in Bosparan töten lassen sollen! Möge Balkulela euch strafen!“

MENTULA IST ZU SCHNELL TOT!

Sollten die Helden Mentula zu schnell erledigen, gibt es folgende Möglichkeiten, den Kampf mit ihm schwieriger und gefährlicher zu gestalten.

Bei seinen Versprechungen wird er versuchen, *Gier zu erzeugen* wie bereits bei seinem ersten Auftritt in Trakenau, diesmal allerdings nur auf eine einzelne Person gerichtet, für die Zonenvariante bräuchte er Vorbereitungszeit. Dies funktioniert wie der Zauber GROSSE GIER, allerdings zaubert Mentula mit Blut (in Ermangelung von Astralenergie). Er hat in dem Zauber einen Wert von 13.

Ohne seine Legionäre ist Mentula nicht der beste Kämpfer, doch wenn er erkennt, dass ihm keine Chance bleibt, kann er Balkulela um Hilfe anflehen und regeltechnisch einen weiteren Kreis der Verdammnis aufsteigen. Dafür macht ihn seine dämonische Göttin zu einem ihrer Geschöpfe, einem Lamijah! Dadurch steigen sein CH, GE, KK jeweils um +5, ebenso alle körperlichen Talente. Außerdem wird er resistent gegen profane, magische und geweihte Angriffe, außer denen der Raia.

Bei weniger kampfstarken Gruppen ist letzteres jedoch nicht zu empfehlen!

UND JETZT?

Egal wie, Mentula ist besiegt, Trakenau befreit. Burianus kann wieder sein Amt als Präfekt wahrnehmen.

Wenn sie erfahren, dass ihr Auftraggeber tot ist, werden etliche der Legionäre überlaufen oder sich ergeben und darauf beharren, nur Befehle ausgeführt zu haben.

- Der Widerstand in Trakenau: Sollte sich der Widerstand am Kampf gegen Mentula beteiligt haben, wird Burianus das Gespräch mit ihnen suchen und versuchen, ihre Kritik an der bosparanischen Herrschaft umzusetzen, sofern diese konstruktiv ist und der Widerstand keine weiteren Gewaltakte verübt. Außerdem wird er sie wegen der Brandanschläge der Vergangenheit nicht weiter verfolgen.

- Die Malegörn: Das Waldvolk ist hoffentlich von der Krankheit geheilt und hat einen neuen Anführer. Je nachdem, wie das Verhältnis von ihnen zu den Helden und Burianus sich entwickelt hat, werden sie sich entweder wieder in die Wälder zurückziehen und nur losen Kontakt halten oder sich verstärkt in der Umgebung von Trakenau aufhalten. Daraus können sich mit der Zeit sogar einige familiäre Verbindungen entwickeln.

- Die Goblins: Wenn die Helden den Goblins geholfen haben, ihr Alkoholproblem unter Kontrolle zu bekommen und Suulas Macht wieder zu stärken, wird die Schamanin den Stamm zum Kahlen Schirch führen, so dass sie sich dort niederlassen. Je nach Lösung des Problems werden auch einige Goblins immer wieder zu Handelszwecken Trakenau aufsuchen oder einen möglichst weiten Bogen um Menschen allgemein machen.

- Clovia: Wenn die Raiapriesterin überlebt hat, wird sie sich nicht mehr von der Bevölkerung fernhalten. Ganz im Gegenteil, sie wird aktiv den Kontakt zu den Garetiern suchen, sich deren Sorgen anhören und ausgiebig mit Burianus über diese beraten.

- Mentulas Schergen: Die meisten seiner Schergen werden darauf beharren, ausschließlich Befehle ausgeführt zu haben, was bei seinen Sklaven und auch etlichen der Legionäre sogar wahr ist. Allerdings werden sich nicht alle Trakenauer und auch nicht alle Malegörn zufrieden geben, so dass wenigstens einige von ihnen bestraft werden müssen, damit es nicht zu Fällen von Lynchjustiz kommt. Seine Offiziere und einige Legionäre werden sich hingegen bemühen, im Durcheinander nach dem Kampf zu fliehen. Wie weit sie kommen, hängt von den Helden ab.

- Burianus: Der Patrizier wird dank der Helden gestärkt aus dem Konflikt hervorgehen, ist er doch seinen Erzfeind Mentula losgeworden und wieder als Präfekt von Trakenau im Amt. Er hat außerdem viel über die verschiedenen Bewohner seiner Präfektur gelernt und dadurch die Möglichkeit, weitaus besser eine Aussöhnung zwischen Bosparanern, Garetiern, dem Waldvolk und eventuell sogar den Goblins herbeizuführen. (Eine entsprechend harmonische Situation wird allerdings nach seinem Tod spätestens im Orkensturm oder in anderen Wirren der Dunklen Zeiten wieder untergehen).

DER MÜHEN LOHN

Sollten die Helden die Krankheit der Malegörn geheilt haben, werden sie diesen als Wohltäter und Heilige gelten, werden um Rat, Hilfe und Führung gebeten und mit allem beschenkt, was das Waldvolk zu verschenken hat.

Von Burianus bekommen sie Ämter und Titel in Trakenau (so

sie wollen) oder Geldgeschenke und Empfehlungsschreiben, wenn es sie zurück nach Bosparan ziehen sollte. In diesem Fall wird ihnen auch Clovia Empfehlungsschreiben mitgeben, die in der Hauptstadt ebenfalls Türen öffnen können.

Jeder Held hat sich obendrein **300 AP** verdient, sowie *Spezielle Erfahrungen* auf vier besonders genutzte Talente.

DRAMATIS PERSONAE

... DER HISTORIE

GAL HESTION – DER MAGIER AUS ASH GRABAAAL

Gal wurde 516 v. BF als Sohn des Magisters Balphemor von Punin in Ash Grabaal geboren. Da Gal mitnichten der erwünschte Nachfolger und Erbe seines Vaters, sondern dessen unehelicher Bastardsohn mit Annedore, der Gespielin des konkurrierenden Magisters Utraban war, die er sich durch Beherrschungs- und Illusionsmagie gefügig gemacht hatte, lag es nicht in Balphemors Interesse, Gal Hestion als seinen Sohn anzuerkennen. Da er vielmehr befürchten musste, im Falle des Bekanntwerdens seiner Affäre einen Zaubererkrieg in Ash Grabaal auszulösen, wollte er ihn und seine Mutter verschwinden lassen.

Balphemor hatte allerdings nicht mit seinem Widersacher Al'Kardash von Elem gerechnet, der von der Affäre Wind bekommen hatte, Mutter und Sohn bei sich versteckte und sie so Balphemors Zugriff entzog, weil er in ihnen eine Chance sah, dem Puniner zu schaden. Ohne dass Balphemor davon wusste, zog Al'Kardash Gal in seinem Turm auf und bildete ihn streng, aber gründlich in den arkanen Künsten aus, die, wie es bei einem so prominenten Vater zu erwarten war, auf einer hohen magischen Begabung aufbauen konnten.

Balphemor arbeitete indes an der Vereinigung der Ash Grabaalischen Magister in einem großen Ritual, das die Dämonisierung ganz Garetias zum Ziel hatte. Sowohl die dazu nötigen politischen Bemühungen als auch die Erarbeitung der Komponenten des Rituals dauerten Jahre und erforderten umfangreiche Feldstudien, in deren Kontext Balphemor unter anderem auch die Pforte in die agrimothische Domäne nahe des Lagers der Malegörn-Sippe öffnete. Was für ihn nicht mehr als ein Feldversuch war, bedeutete für die Malegörn eine massive Bedrohung ihrer Existenz.

Als Gal Hestions 17 Jahre alt war, war von einer Einigkeit unter den Magiern noch immer keine Rede, allerdings prahlte Balphemor damit, dass seine Studien kurz vor dem Abschluss stünden, so dass Al'Kardash die Zeit für gekommen sah, seinen Plan zum Sturze Balphemors in die Tat umzusetzen, indem er Utraban mit der Wahrheit konfrontierte und so als Verbündeten gegen Balphemor zu gewinnen suchte.

Auch Gal, zerfressen von Hass auf seinen leiblichen Vater, sah seine Chance auf Rache gekommen. Leider hatte Al'Kardash Utrabans Loyalität und Gals magisches Vermögen über- und Balphemors Macht unterschätzt: In der sich entspinrenden magischen Auseinandersetzung kamen Gals Mentor und die

meisten seiner Verbündeten ums Leben, Gal selbst gelang schwer verletzt die Flucht.

Balphemor hingegen machte seinen Sieg vollkommen und schleifte den Turm von Al'Kardash, wobei auch Gals Mutter starb.

Dem Tode nahe wurde Gal von Mitgliedern der Malegörn-Sippe gefunden, in ihr Lager gebracht und gesund gepflegt, da sie ihn nicht als Magier erkannten.

Mithilfe einiger Beherrschungszauber gelang es ihm, die Ältesten von seiner Ungefährlichkeit zu überzeugen und sogar zu einem angesehenen Mitglied der Gemeinschaft aufzusteigen. Es dauerte nicht lange und er entwickelte sogar Pläne, die Malegörn zu instrumentalisieren, um mit ihrer Hilfe einen Angriff auf Ash Grabaal zu führen.

Als Amazeroth-Verehrer hatte Gal die Glaubensvorstellungen seines Lehrmeisters übernommen, die auf der Verehrung des derischen Lichts als Essenz der Gottheit beruhten, das im Gegensatz zum himmlischen Licht des Paranos stehe und dem die Menschen als eher erdverbundene Wesen dienen sollten. Dieses „derische Licht“ sah Al'Kardash verkörpert natürlich im Feuer, in dem sich ihm seine (natürlich von Amazeroth stammenden) Visionen offenbarten, v. a. aber in den Irrlichtern der Dämonenbrache und des umliegenden Mittwalds, weshalb Gal seine Vertreibung aus Ash Grabaal auch als Vertreibung aus seinem religiösen Zentrum wahrnahm.

Zu Gals und der Malegörn Glück, sollte er den Plan einer Rückkehr nach Ash Grabaal nie in die Tat umsetzen; konfrontiert mit der agrimothischen Perverbierung des Waldes, die von der nahegelegenen Pforte zu den Niederhöhlen ausging, die Balphemor vor Jahren aufgerissen hatte, entschloss sich Gal, seine magischen Kräfte an der dämonischen Umgebung zu schulen und – gewissermaßen als Meisterstück – das Portal zu schließen. Die Schulung seiner magischen Fähigkeiten, die Entwicklung antimagischer Matrices, die Herstellung eines Stabes – alles ohne schriftliche oder mündlichen Anleitung – dauerten weitere Jahre, in denen er ständig darauf achtete, seine Fähigkeiten nicht den Magiern gegenüber abweisenden Malegörn zu offenbaren. Bei der Versiegelung der dämonischen Pforte musste Gal schließlich seinen Stab und einen Großteil seiner magischen Kraft permanent binden und sich als Magier zu erkennen geben.

Was eigentlich unmöglich schien, gelang ihm. Als Gal ausgelaugt ins Lager der Malegörn zurückkehrte, machte er eine Erfahrung, die sein Leben und seine Pläne für immer ändern sollte: Die Malegörn-Sippe begegnete ihm mit Freundlichkeit, Verehrung, ja aufrichtiger Liebe und tiefer Dankbarkeit.

Ab da stellte Gal Hestion seine Kräfte in den Dienst der Sippe, beschützte sie, wurde ein wirklicher Teil der Gemeinschaft; erst als weiser Mann, dann als Anführer und nach seinem Tode als Heiliger: Als Balphemor vom Verbleib seines Sohnes Wind bekam, sah sich Gal vor der Wahl, sich auf eine Konfrontation einzulassen, die für die Malegôrñ nur schlecht ausgehen konnte, oder sich zu opfern und dem Stamm so den Frieden zu erkaufen. Gal entschied sich für Letzteres, nicht ohne aber einem etwaigen Nachfolger „seine Sippe“ ans Herz zu legen.

GALS TAGEBUCH

Auch wenn Gal ein zwiespältiger Charakter ist, so spiegelt sich in seinem Schicksal doch auch das Schicksal der Helden. Deshalb ist es durchaus denkbar und für den Abenteuerverlauf wünschenswert, wenn die Helden in Gals Fußstapfen treten. Im folgenden sind daher Teile des Tagebuchs von Gal Hestion aufgeführt, aus denen die Helden zumindest Teile des Lebenslaufs von Gal rekonstruieren können. Dazu sei angemerkt, dass das Tagebuch auf Bosparano verfasst ist, was die meisten Waldleute aber nicht lesen können. Es ist also durchaus denkbar, dass es zumindest in den Teilen, die von diesen überreicht wird, mit der Bitte, es zu übersetzen.

Erster Teil von Gals Tagebuch

Dritter Tag im Iribin des 68. J.n.E.d.R.

Ich weiß nicht, was schwerer wiegt, die Verletzungen, die meinen Körper plagen oder das Wissen, dass mein verbrecherischer Vater, der mich verstieß, immer noch sein Unwesen treibt, während mein Ziehvater durch seine Hand starb. Nun, ich bin nicht tot und ich weiß, eigentlich sollte mich das glücklich stimmen, doch dem ist nicht so. Wie lange wird es dauern, bis die seltsamen Waldschrate, die mich gefunden und soweit gepflegt haben, ihre Meinung über mich ändern? Ich kann es nicht sagen, aber ich hoffe, sie geben mir damit noch die Zeit, bis ich in der Lage bin, mich zu verteidigen, was wohl noch viele Tage dauern wird.

Zweiter Teil des Tagebuchs

Einundzwanzigster Tag im Iribin des 68. J.n.E.d.R.
Ich habe es geschafft (mithilfe einiger magischer Finessen, so muss ich gestehen), die Waldleute auf meine Seite zu ziehen. Sie

waren zwar erst misstrauisch und haben nach meiner Haltung zu Dämonen gefragt (was auch immer das soll), doch das konnte ich schnell eindämmen. Ich bin sogar sicher, den Stamm gegen Balphemor aufwiegeln zu können, denn so weit ich das bisher mitbekommen habe, sind sie auf Magier nicht besonders gut zu sprechen. Ich glaube sogar, mit geringem Aufwand ließe sich hier die Auffassung verbreiten, ich sei ihr von den Göttern gegebener Anführer. Ja genau, das klingt nach einem guten Plan.

Vierter Teil des Tagebuchs

Vierzehnter Tag im Zrzek des 70. J.n.E.d.R.

große Bedrohung daemonischen
Schrecknissen begegnet und gesehen.
einziger Ausweg war, die Pforte zu
verschließen, was meine Kräfte überstieg.
Meinen Stab ebenso wie einen Teil
meiner permanenten Astralspeicher, um sie zu
schließen. fühle mich so schwach und leer.
Wie geht es jetzt weiter, wo ich mich doch des
größten Teils meiner Macht beraubt sehe? Kann
ich den Stamm überhaupt noch

Fünfter Teil des Tagebuchs

Siebter Tag im Trayug des 71. J.n.E.d.R.

Ich kann es kaum glauben, aber die Zauber
scheinen anzuhalten, obwohl ihr Urheber sie
längst nicht mehr aufrecht zu erhalten vermag.
Denn das Waldvolk verehrt mich als Bezwin-
ger der Dämonen und veranstaltet zu meinen Ehren
heute Abend ein großes Gelage.
Doch bei allem Erfolg: Ohne Zauberstab und mit
nur noch schätzungsweise der Hälfte meiner
astralen Möglichkeiten kann ich meinem Vater
nicht entgegentreten, Waldvolk hin oder her.
Irgendwo ließe sich doch sicher ein Zauberstab
auftreiben. Und meine astrale Behinderung darf
einfach nicht von Dauer sein!

Sechster Teil des Tagebuchs

Vierundzwanzigster Tag im Dorkam des 73. J.n.E.d.R.

Ich konnte keine Möglichkeit finden, meine Astralkraft zurückzugewinnen und muss mich wohl damit abfinden, mich hier bei den Waldleuten einzugliedern und mein weiteres Leben dem Stamm zu widmen. Es überrascht mich selbst, dass ich diesen Plan nun fasse, doch erscheint mir ein einfaches Leben in Geborgenheit und ohne nennenswerte magischen Möglichkeiten mit Leuten, die mich um meiner selbst willen schätzen, nun wesentlich erstrebenswerter.

Siebter Teil des Tagebuchs

Fünfter Tag im Ijykdar des 77. J.n.E.d.R.

War ich unvorsichtig? Oder lässt mich mein Schicksal einfach nicht zur Ruhe kommen? Mögen die Götter mir beistehen; Mein Vater hat mich aufgespürt! Denn neulich berichteten die Wachen von einer Gruppe von Magiern, die sich unserer doch so sicher verborgenen Heimstätte gefährlich genähert haben. Als wir Jagd auf sie machten, konnte mindestens einer entkommen. Aus den Gefangenen war nicht viel herauszubekommen, aber mir ist klar, dass sie nur Späher meines Vaters sein können, der ob meines spurlosen Verschwindens misstrauisch geworden sein muss. Wenn die Entkommenen mich erkannt haben, wird er sicher seine gesamten Anstrengungen auf seinen Bastardsohn richten, aber auch wenn nicht, droht dem ganzen Stamm Balphemors Aufmerksamkeit, die ich verschulde und die nur ich vom Stamm abwenden kann. Die Frage ist: Kann ich mich ihm allein stellen und hoffen zu bestehen?

Achter und letzter Teil des Tagebuchs

Neunzehnter Tag im Ijykdar des 77. J.n.E.d.R.
Das ist das Ende. Mein Vater ist in seiner Ignoranz gnadenlos überschätzt wollte mich ihm ergeben, doch meine treuen Freunde die Waldleute haben mich nicht haben die Magier angegriffen und in die Flucht geschlagen. Mich jedoch konnte B verletzen und sie haben mich nicht gefunden schreibe das hier mit meinem eigenen Blut mangels Tinte mit meinen letzten Kräften. Ich glaube, eine um meinen Stab zu entfernen, ohne Dämonen Sollten diese Notizen jemals gefunden werden so möge der Finder meinen Zauberstab an sich nehmen, um

[Es folgt eine lückenreiche Beschreibung, wie man die Pforte mittels Gals improvisiertem Ritual wieder schließen kann.]

... DER MALEGÔRN

EORIC

Eoric ist ein junger, unerfahrener Anführer und Sohn und Erbe des verstorbenen Anführers Ethelred. Genau wie sein Vater ist er prinzipiell allem Neuen gegenüber aufgeschlossen und wird auch auf die Helden neugierig reagieren. Seine Position in der Sippe ist allerdings nicht besonders gefestigt, da vor allem die Jäger und Krieger lieber jemandem folgen würden, den sie als Vorbild verehren können. Viele sind der Meinung, dass der beste Krieger das Recht hat, Anführer zu sein und hinterfragen die Erbfolge. Dementsprechend gering ist ihr Respekt vor Eoric, den viele als Muttersöhnchen bezeichnen. Dieser selbst kann wiederum wenig Begeisterung für das Jagen oder Kämpfen aufbringen, sondern sieht sich eher als Feingeist (für die Verhältnisse der Waldleute). Er dürfte für die Raiaverehrung Burianus' am empfänglichsten sein. Mit der richtigen Ausbildung ließe sich ein überlegter und kluger Anführer aus ihm machen. Im Moment vertraut er stark auf den Rat seiner Mutter, deren Verrat er nicht erahnt.

ALISANDE

Sie ist die Witwe Ethelreds und Mutter seines Erben und Nachfolgers Eoric. Alisande steckt mit Gunborg unter einer Decke, ist von dessen Prinzipien überzeugt und will ihren Sohn genau danach handeln sehen. Sie hat Gunborg als Vormund für ihren Sohn im Sinn und weiß nichts von dessen

Ambitionen, gleich die ganze Herrschaft an sich zu reißen. Ob ihre Loyalität mehr ihrem Sohn oder mehr Gunborg gilt, wird sich bei der nahenden Zerreißprobe herausstellen. Ob die Helden mit ihr verhandeln wollen, müssen sie selbst entscheiden. Mit ihr an ihrer Seite wäre die Sippe zwar fast gewonnen, aber andererseits war sie am Mordkomplott auf ihren Ehemann beteiligt.

GUNBORG

Der beste Jäger und Krieger des Stamms hat ein Verhältnis mit Alisande und will selbst Anführer werden. Aus diesem Grund ermordete er Ethelred, den früheren Anführer, stand dieser doch seinen Ambitionen im Weg. Noch hält er sich mit offenen Angriffen gegen den jungen Eoric zurück. Doch schon jetzt genießt er bei den meisten Kriegern großen Respekt. Seine Einstellung ist sehr konservativ, er befürwortet den Rückzug der Malegörn aus äußeren Angelegenheiten und den Abbruch des Kontakts mit den Garethern und Bosparanern. Die einzige Möglichkeit für die Helden ist, ihn los zu werden, da Verhandlungen mit ihm, wenn sie sich nicht schon moralisch verbieten, fruchtlos wären. Er würde Burianus nicht helfen. Die Aufgabe der Helden ist es, die Sympathien der Jäger und Krieger auf Eoric lenken. Oder auf sich selbst.

Gunborg

Schwert: INI 13+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+4 DK N

Kurzbogen: INI 13+1W6 FK 17 TPW6+4*

LeP 33 AuP 36 WS 9 RS 2 MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Binden, Betäubungsschlag, Entwaffnen, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Scharfschütze, Standfest, Sturmangriff, Waldkundig, Wuchtschlag

Gunborg wird häufig von seinen beiden Jagdhunden begleitet.

Jagdhund:

Biss: INI 8+1W6 AT 12 PA 18 TP 1W6 DK H

LeP 19 AuP 60 WS 5 RS 2 MR 2/I GS 12 LO 12

Besondere Kampfgregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen

TROBOLD

Er ist der Bewahrer des Wissens des Malegörn-Stamms. Erst Mitte 40, leidet er aber an einer Gelenkschwäche und ist daher nicht sehr agil. Direkte Machtambitionen hat er nicht, sondern fungiert traditionell sowohl als Bibliothekar des Stamms als auch als Berater des Anführers. Trobold ist neben Ulfried der einzige Malegörn, der auf Bosparano schreiben und lesen kann. Er besitzt in seiner Sammlung die einzigen Schriftstücke des ganzen Stamms, darunter auch einige Ausschnitte des Tagebuchs von Gal Hestion. Da er den Helden zunächst kritisch gegenübersteht, wird er mit den Tagebuchseiten aber anfangs nicht herausrücken.

Er gilt als konservativ und sympathisiert mit Gunborgs Idealen, aber nicht mit seinen Ambitionen (wenn er davon erfährt). Zunächst wirkt er also als Berater in Gunborgs (bzw. Alisandes) Sinne auf Eoric ein. Seine Einstellung ist jedoch nicht unerschütterlich und einer gepflegten Diskussion ist er nicht abgeneigt. Es besteht also die Chance für die Helden, ihn auf ihre Seite zu ziehen. Das könnte sogar der ausschlaggebende Schritt sein, da seine Kompetenz im Stamm als unbestritten gilt.

ORTASCH

Der Heiler des Stamms ist ebenfalls eine einflussreiche Person. Er ist wohl das älteste Mitglied der Sippe und das weiseste. Von den meisten anderen wird er aber nur wegen seiner Tränke geschätzt, denn seine schroffe und direkte Art macht ihn nicht zu einem beliebten Zeitgenossen. Seine Fähigkeiten beschränken sich auf die profane Alchemie und Heilkunst – magisch begabt ist er zwar (und damit der einzige im Lager) aber ausgebildet wurde er nie und seine Erfolge im Selbststudium halten sich in Grenzen.

Er sieht die sich rasch verbreitende konservative Einstellung im Stamm kritisch. Als Tränkebrauer ist er natürlich vom Handel abhängig, weswegen er einen Abbruch der Kontakte mit Garetiern und Bosparanern für falsch hält.

Ortasch ist auch die zentrale Instanz wenn es um den Ingeroth-Glauben der Malegörn geht und steht somit Burianus und seiner Raia absolut kritisch gegenüber. Gleichzeitig ist aber auch er im Besitz einiger Tagebuchseiten Gals. Und die Heilung der Malegörn hat für ihn oberste Priorität, dabei ist er auch bereit, die Hilfe anderer anzunehmen.

... DER GOBLINS

SUULA DIE WEITSICHTIGE

Die Anführerin und Schamanin des Stamms. Ihre größten Antriebsgründe sind der Beschützerinstinkt ihrem Stamm gegenüber und ihr Machterhaltungstrieb. Sie ist wohl die weiseste Kreatur im Goblinlager und erahnt die verheerenden Wirkung des Alkohols auf ihre Untertanen. Allerdings steht sie dem machtlos gegenüber, da alle anderen Goblins, insbesondere die Männer, Branntwein als ein Geschenk der Mutter Sau ansehen. Und da sie einen Aufstand um jeden Preis verhindern muss um Anführerin zu bleiben, kann sie also nur tatenlos beim Verfall des Stamms zusehen. Für eine diplomatische Lösung des Konfliktes ist sie für die Helden die erste Ansprechpartnerin.

BIRGULA

Die Schülerin Suulas. Sie ist sehr abergläubisch und steht jedem Fremden äußerst argwöhnisch gegenüber, kann für die Helden also auf dem Weg zur Schamanin ein Hindernis darstellen. Von deren Intelligenz kann sie nur Bruchstücke

vorweisen, war aber dennoch die kompetenteste potentielle Schülerin für sie. Birgula ist der Alkoholsucht besonders stark verfallen und versucht um jeden Preis weiteren Schnaps zu bekommen, sehr zu Suulas Kummer.

UZZVARAL

Er ist der Anführer der Goblinjäger und somit in seiner wichtigen Position als Nahrungslieferant einer der einflussreichsten Goblins des Stamms. Er ist sehr an Macht interessiert und versucht schon seit längerem, noch mehr Einfluss zu gewinnen. Für einen Goblin ist er außerordentlich intelligent und zielstrebig und selbst unter diesen zeichnet er sich durch seine außerordentliche Geistesgegenwart aus. Bei den meisten männlichen Goblins des Stamms genoss er ohnehin hohes Ansehen während konservative Stammesmitglieder eher Sympathisanten von Suula sind. Durch das Auftauchen der Menschen und ihre Schnapslieferungen bekam er die Möglichkeit in die Hände gespielt, die Position Suulas zu schwächen, was er auch sogleich nutzte. Er steht mit Mustelas Schergen in besonders gutem Kontakt, kontrolliert den Branntweinausschank und hält immer einige Fässer in der Hinterhand, um andere Stammesmitglieder zu korrumpieren. So gewann er auch Birgula als Verbündete, die ihn jetzt immer über Suulas geheime Pläne informiert, wodurch ihre Position noch effektiver geschwächt werden kann. Sein Ziel ist es der eigentliche Anführer der Sippe zu werden und Suula als willenlose Marionette zu kontrollieren.

Uuzvaral

Stachelkeule: INI 13+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+5 DK N

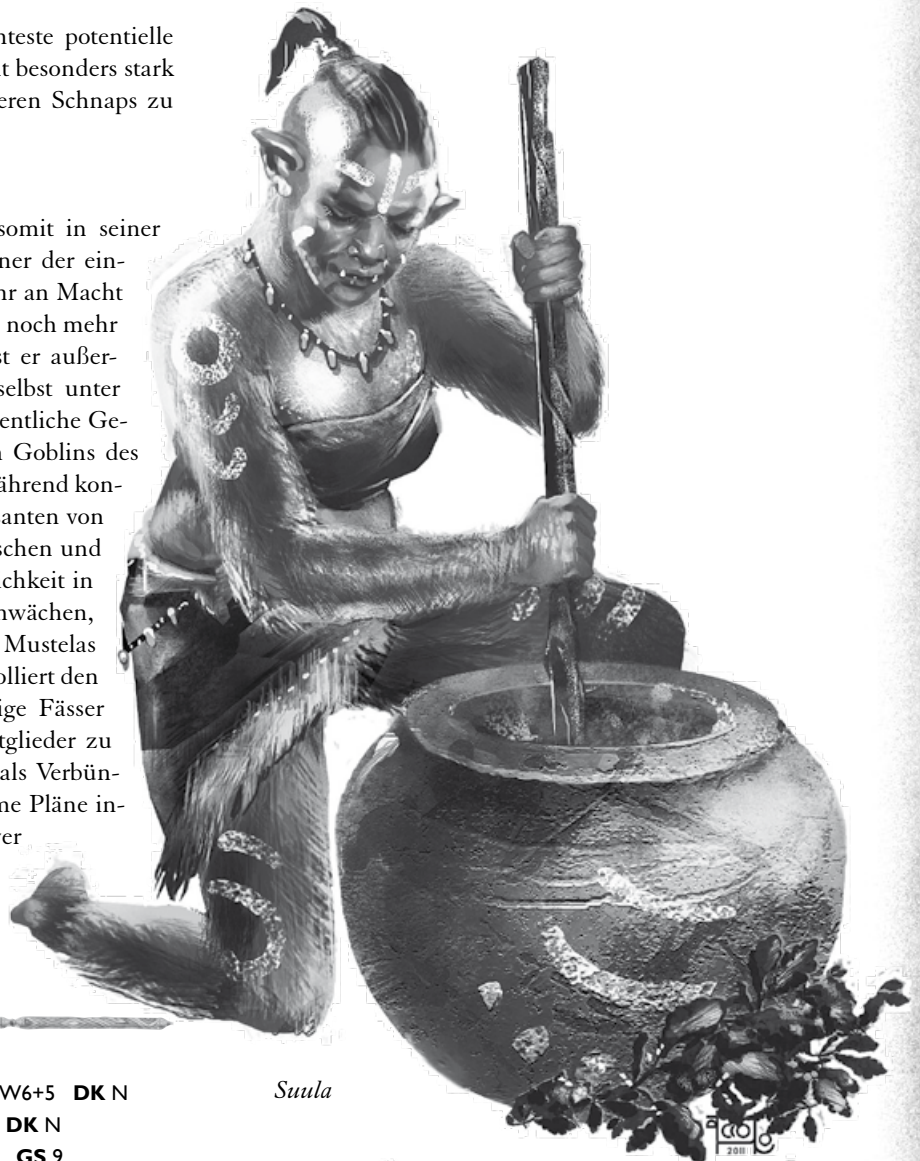
Speer: INI 12+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+5 DK N

LeP 29 AuP 37 WS 8 RS 1 MR 3 GS 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Biss, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Standfest, Waldkundig

GUURK

Als Anführer der Stammeskrieger befindet er sich wie Uuzvaral in einer einflussreichen Position. Er ist jedoch nicht im Mindesten so intelligent wie dieser, lebt lieber bequem und genießt seine Macht. Bis vor Kurzem war er einer der Unterstützer Suulas, da ihm die radikalen Bestrebungen Uuzvarals zuwider waren. Der konnte ihn jedoch mithilfe von Branntwein für seine Sache gewinnen (Guurk ist jetzt wie die meisten Goblins alkoholabhängig). Jetzt spielt er eine wichtige Rolle in dessen Plänen zur Machtübernahme im Stamm, ohne sich dessen überhaupt bewusst zu sein (er ist nicht der Hellste). Er hält ihn nur für einen guten Berater ohne dessen Rat er keine Entscheidungen treffen würde.



Suula

... in und aus TRAKENAU

GAIVS BURIANUS, DER AUFTRAGGEBER

Eine Beschreibung von Gaius Burianus finden sie auf Seite 33. Nach den Ereignissen von **Waldesahnung** ist er Präfekt von Trakenau geworden.

MOVERTUS MENTULA, GENANNT MUSTELA (DAS WIESEL): DER ANTAGONIST

Eine Beschreibung von Movertus Mentula finden sie auf Seite 34. Nach den Ereignissen von **Waldesahnung** ist er einen Minderpakt mit Belkelel eingegangen.

CLOVIA VINITORIA

Clovia stammt aus einem kleinen Dorf in der Nähe von Cuslicum und wuchs als zweite Tochter einer Winzerfamilie auf. Bereits früh stand ihr Wunsch fest, Priesterin der Raia zu werden, und die Göttin beschenkt sie seit ihrem siebzehnten Lebensjahr mit Kraft (Clovia ist eine geweihte Priesterin, die über Karmaenergie verfügt). Clovia ist klug, gebildet, heiter, hilfsbereit (manchmal etwas zu sehr) und möchte, dass es allen gut geht (manchmal etwas zu sehr).

Die Dreiundvierzigjährige hat sich vorwiegend dem Aspekt der Harmonie ihrer Göttin verschrieben. Über Burianus' Wunsch, das seit der Dämonenschlacht zerrüttete Verhältnis zwischen Bosparanern und Garetiern wieder zu verbessern in Raias Namen, ist sie deshalb sehr erfreut, weswegen sie ihn sofort begleiten wollte, als er im Tempel um Unterstützung bat. Anfangs hat sie sich seinem Wunsch gebeugt und sich bemüht, die Trakenauer nicht zu irritieren. Aber wenn sie die Gefangenschaft in der Hand des Balkulela-Anhängers Mentula überlebt, wird sie nicht wieder bereit sein, sich zurückzuhalten, sondern die Aufgabe anpacken, den Trakenauern Raia nahezubringen.

ALLGEMEINE KAMPFWERTE

Krieger der Malegörn

Streitaxt: INI 9+IW6 AT 15 PA 13 TP IW6+4 DK N

Kurzbogen: INI 9+IW6 FK 17 TP W6+4*

LeP 32 AuP 34 WS 7 RS 2 MR 3 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Scharfschütze, Standfest, Waldkundig, Wuchtschlag

Legionäre

Gladius + Schild: INI 12+IW6 AT 13 PA 15 TP IW6+3 DK HN

Speer: INI 12+IW6 AT 14 PA 11 TP IW6+5 DK S

Wurfspeer: INI 12+IW6 FK 16 TP W6+4*

LeP 33 AuP 34 WS 7 RS 3 MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Kampfrelexe, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil (Legionärsstil), Wuchtschlag

Goblins

Keule: INI 13+IW6 AT 13 PA 10 TP IW6+2 DK N

Speer: INI 12+IW6 AT 14 PA 9 TP IW6+5 DK N

LeP 27 AuP 36 WS 7 RS 1 MR 2 GS 9

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Biss, Standfest, Waldkundig

Goblins unter Alkoholeinfluss oder mit starken Entzugserscheinungen haben um zwischen 2 und 4 Punkten gesenkte Werte.



SPIELFERTIGE HELDEN

GALEANA SOVERANUS, ZENSORIN AUS DEM HORASIAT

„Was fällt euch ein, eine Repräsentantin des Horas anzugreifen.
Ergreift ihn und dann soll er den Zorn Bosparans spüren!“

Hintergrund: Galeana gehört zu einer alten Familie, deren Angehörige dem jeweiligen Horas bereits seit Jahrhunderten als *Comites* dienen. Eigentlich schien ihr eine Karriere am Hof des Horas in die Wiege gelegt und stets verstand sie es, ihrem Namen bei den richtigen Stellen Gehör zu verschaffen. Kürzlich fiel sie jedoch innerfamiliären Intrigen zum Opfer und wurde daher als Zensorin in die Nordprovinzen „weggelobt“. Ohne konkreten Auftrag soll sie dort nach dem Rechten sehen, das ordnungsgemäße Eintreiben der Abgaben überprüfen, aufstrebende Statthalter im Auge behalten und dabei regelmäßig Bericht nach Bosparan erstatten. Ihre natürliche Begabung im Umgang mit Menschen sowie ihre Talente in der Menschenführung kommen ihr dabei häufig zu Gute.

Kleidung und Bewaffnung: Wie die meisten vornehmen Bosparaner ergänzt die Zensorin ihre *Tunika* für gewöhnlich mit dem *Calar*, einem bodenlangen Mantel ohne Ärmel. Nur selten verzichtet sie dabei auf geschmackvollen Goldschmuck und aufwändige Hochsteckfrisuren. Im Kampf hingegen trägt sie ihr Haar eng an den Kopf geflochten und schützt sich mit einer hochwertigen Kettenweste. Wenn möglich kämpft sie vom Pferderücken aus und bevorzugt dabei einen schlanken Reitersäbel.

Varianten: Wenn Galeana als abtrünnige Gesandte des Horashofs eingesetzt werden soll, kann der Nachteil *Gesucht II* zum Beispiel *Schlechte Regeneration* ersetzen. Der *Gute Ruf* erstreckt sich dann natürlich einzig auf Aufständische beziehungsweise abtrünnige Provinzen. Anstatt *Verpflichtungen* müssen dann jedoch andere Nachteile im Wert von 12 GP erworben werden. Bei einer Kampagne, die im Vorfeld der 444 v.BF erlassenen *Lex Imperia* spielt, kann die Zensorin zur Vorbereitung dieser Gebietsneuordnung nach Norden gesandt worden sein, um dem Horashof eine aktuelle Bestandsaufnahme der Provinzen geben zu können. In diesem Fall ist ihre Aufgabe eher als Chance denn als Karriereknick zu betrachten, wohingegen sie bei der lokalen Bevölkerung weniger gut gelitten ist.

Die Zensorin

Rasse: Güldenländer

Kultur: Bosparanisches Reich (Horasiat, Oberschicht)

Profession: Zensor

MU 14, KL 14, IN 14, CH 14, FF 10, GE 12, KO 12, KK 12, SO 10

LeP 30, AuP 31, MR 4

Vorteile: Begabung Gesellschaft, Comes, Gut Aussehend, Guter Ruf 8, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang

Nachteile: Arroganz 7, Eitelkeit 7, Neugier 7, Schlechte Regeneration, Verschwendungssucht 7, Verpflichtungen (gegenüber dem Horas)

Talentspiegel: Bogen +1, Dolche +3, Hieb Waffen +0, Raufen +1, Ringen +3, Säbel (Reitersäbel) +10 (+12), Schwerter +2, Wurfmesser +0, Wurfspeere +1, Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten (Pferd) +10 (+12), Schleichen +0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +0, Singen +2, Sinnenschärfe +3, Tanzen +0, Zechen +1, Betören +12, Etikette (Bosparanisches Reich) +12 (+14), Gassenwissen +12, Menschenkenntnis (Bosparanisches Reich) +12 (+14), Schriftlicher Ausdruck +12, Überreden (Aufwiegeln) +12 (+14), Überzeugen (Einzelgespräch) +12 (+14), Fährtensuchen +1, Orientierung +4, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +4, Brettspiel +7, Geographie +10, Geschichtswissen +7, Götter/Kulte +7, Heraldik +10, Kriegskunst +7, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Rechnen +7, Rechtskunde +10, Sagen/Legenden +4, Schätzen +4, Staatskunst +7, Tierkunde +4, Aureliani +7, Bosparano +12, Cyclopeisch +6, Rogolan +7, Ur-Tulamida +6, Imperiale Zeichen +6, Boote Fahren +1, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +0, Kartographie +7, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +0
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bosparanisches Reich), Reiterkampf, Wuchtschlag

Verbilligte SF: Geländekunde, Ortskenntnis

Kampfwerte: Bogen 8, Dolche 11/8, Hieb Waffen 8/8, Raufen 9/8, Ringen 8/11, Säbel 16/12, Schwerter 10/8, Wurfmesser 7, Wurfspeere 8

Ausrüstung: Meisterliche Kettenweste, Pferd, Reitersäbel, wasserdichte Lederrolle für Nachrichten, Siegel. Alles weitere nach Bedarf.

AURENTIAN BOSPARANIUS, PRÄTORIANER AUS BOSPARAN

„Glaubt ihr wirklich, ihr könnt es mit mir aufnehmen? Ich gehöre zu den Besten, die in Bosparan ausgebildet wurden! Nun denn, dann zeigt einmal, was ihr könnt ... und sterbt!“

Hintergrund: Als besonders verdienter Streiter wurde Aurentian Bosparanius, der wie jedes zweite Kind seiner Familie den Kriegsdienst in der berühmten *Legio V Shinxiria* ableistete, in die Eliteeinheit der Prätorianer aufgenommen. Er war sich der großen Ehre bewusst, dort mit den Besten der Besten zu exerzieren und nur dem Horas verantwortlich zu dienen und zu streiten. Doch als er wegen einer unbedeutenden Liebschaft im Zorn einen jungen Patriziersohn erschlug, machte er sich mit dessen Vater einen mächtigen Feind und musste Bosparan verlassen. Jetzt dient Aurentian hochgestellten Persönlichkeiten des Reiches in abgelegenen Provinzen als Leibwächter und tut dies mit derselben fanatischen Loyalität, die er einst dem Horas bewies.

Kleidung und Bewaffnung: Aurentian verlässt sich im Kampf meist auf seine getreue Kentema. Diese Waffen werden fast nur noch bei den Prätorianern und in anderen Traditionsgarden Bosparans geführt, sind jedoch bei kundiger Führung höchst effektiv. Doch auch mit Schwert und Schild ist Aurentian ein gefährlicher Gegner. Sollte der Prätorianer ausnahmsweise mal nicht seine typische, geschwärmte Legionärsrüstung tragen, kleidet er sich in schlichte Tuniken.

Varianten: Alternativ könnte Aurentian auch aus einer vornehmen Familie stammen und von klein auf für den Dienst bei den Prätorianern vorbereitet worden sein.

Spielt die Heldengruppe Abenteuer nach 300 v.BF, muss der Prätorianer seinen nun geächteten Shinxir-Glauben geheim halten, was reizvolle Anknüpfungspunkte für das Rollenspiel bietet, oder aber in Absprache mit dem Meister einen anderen Moralkodex wie etwa Rondra wählen.

Natürlich bestehen auch andere Möglichkeiten, wie Aurentian sich einen mächtigen Feind in Bosparan gemacht haben könnte, so dass er die Stadt verlassen musste. So bietet sich die Verwicklung in einen der häufigen Putschversuche an.

Der Prätorianer

Rasse: Gildenländer

Kultur: Bosparanisches Reich (Horasiat, Bosparan)

Profession: Praetorianer

MU 14, KL 11, IN 14, CH 10, FF 9, GE 14, KO 14, KK 15 SO 7

LeP 41, AuP 34, MR 1

Vorteile: Eisern, Hohe Lebenskraft 6, Immunität gegen Wundbrand, Soziale Anpassungsfähigkeit

Nachteile: Arroganz 8, Autoritätsgläubig 6, Feind (SO 15), Goldgier 6, Jähzorn 6, Moralkodex Shinxir, Niedrige Magieresistenz 3, Verpflichtungen (Auftraggeber)

Talentspiegel: Bastardstäbe (Kentema) +13 (+15), Dolche +7, Hieb Waffen +0, Raufen +10, Ringen +7, Säbel +0, Schwerter (Kurzschwert) +13 (+15), Speere +1, Wurfmesser +0, Wurf speere +6, Athletik +4, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Reiten +4, Schleichen +0, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung (Wunden) +7 (+9), Sich Verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +7, Tanzen +0, Zechen +0, Etikette +7, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +7, Überreden +3, Fahrtensuchen +0, Fesseln/Entfesseln +0, Orientierung +1, Wildnisleben +0, Geographie +4, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +4, Heraldik +7, Kriegskunst +7, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +0, Rechnen +4, Rechtskunde +7, Sagen/Legenden +3, Schätzen +0, Staatskunst +4, Tierkunde +0, Bosparano +11, Cyclopeisch +6, Imperiale Zeichen +6, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Kulturkunde (Bosparanisches Reich), Legionärsstil, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Kurzes Kettenhemd), Schildkampf 2, Wuchtschlag

Verbilligte SF: Binden

Kampfwerte: Bastardstäbe 19/14, Dolche 15/10, Hieb Waffen 9/9, Raufen 16/12, Ringen 10/15, Säbel 9/9, Schwerter 19/14, Speere 10/9, Wurfmesser 8, Wurf speere 14

Ausrüstung: Arm- und Beinschienen aus Stahl, Meisterliches Kettenhemd 1/2 Arm, Legionärsschild, Legionärshelm, Plattenschultern, Wattierte Kappe, Wattiertes Unterzeug, Kentema, Kurzschwert. Alles weitere nach Bedarf.

MARSILIA DIE UNBARMHERZIGE, GEWEIHTE RECHTSWAHRERIN AUS GARETIA

„Nimm das, im Namen von Paranos, dem Gerechten. In einer Vision wurde mir offenbart, dass du es warst, der den Gatten der Schmiedin feig und tückisch ermordet hat, und nun bin ich hier, um dich deiner gerechten Strafe zuzuführen. Fass, Yulag!“

Hintergrund: In den Nordprovinzen ist es häufig schwierig Gesetz und Ordnung aufrecht zu erhalten, daher setzen die Machthaber hier oft sogenannte Rechtswahrer ein, die Büttel, Richter und Henker in einer Person sind. Eine der berühmtesten dieser Zunft ist Marsilia die Unbarmherzige. Wenn sie im Auftrag des Herzogs von Garetia Gesetzesbrecher jagt, verurteilt und die Urteile umgehend vollstreckt, erglüht sie in gerechtem Zorn, der häufig grausame Züge annimmt. Doch erfüllt vom tiefen Glauben an Paranos, den von ihr verehrten Gott des Gesetzes und der Wahrheit, steht die Gerechtigkeit für sie nun mal an oberster Stelle und bietet keinen Platz für Gnade. Bei der Verfolgung eines flüchtigen Übeltäters tut sich die gefürchtete Frau auch mit anderen Abenteurern zusammen, um Recht und Gesetz in den hintersten Winkel der Wildnis zu tragen.

Kleidung und Bewaffnung: Marsilia achtet wenig auf ihr Äußeres und trägt selten etwas anderes als den abgewetzten, aber zuverlässigen Lederharnisch mit dem Symbol ihres Gottes, dem alles sehenden Auge des Paranos. Im Zweikampf greift sie zum Streitkolben, weiß jedoch auch mit ihrem Kurzbogen umzugehen, wenn ein Übeltäter über größere Entfernung hinweg außer Gefecht gesetzt werden muss. Ihr vernarbtes Gesicht und die Augenklappe lassen sie mindestens ebenso furchteinflößend erscheinen wie ihren ständigen Begleiter, den Veratischen Bluthund Yulag.

Varianten: Das Konzept der Rechtswahrerin ist ohne größere Anpassungen in der gesamten Epoche der Dunklen Zeiten spielbar, allerdings müssen gegebenenfalls die Verpflichtungen angepasst werden, wenn in Garetia kein Herzog regiert, sondern der König von Luring, der Marchio von Rommilys oder ein anderer Machthaber.

Natürlich lassen sich auch Aspekte des Paranos-Glaubens beliebig anpassen. Orientieren Sie sich dabei einfach an der Tabelle auf **Ordnung im Chaos 84**.

Die Rechtswahrerin

Rasse: Güldenländer

Kultur: Nordprovinzen (Garetia)

Profession: Geweihter Rechtswahrer

MU 14, KL 12, IN 14, CH 14, FF 8, GE 10, KO 14, KK 15, SO 8

LeP 39, AuP 30, KaP 30, MR 10

Vorteile: Begabung für Göttlichen Willen erzwingen, Hohe Karmaenergie 6, Hohe Lebenskraft 6, Hohe Magieresistenz 3, Sacerdos IV

Nachteile: Einäugig, Jähzorn 8, Moralkodex Paranos 6, Neugier 8, Schlechter Ruf 7, Unansehnlich, Verpflichtungen (Herzog von Garetia)

Talentspiegel: Bogen +5, Dolche +3, Hieb Waffen (Streitkolben) +13 (+15), Infanteriewaffen +3, Raufen +6, Ringen +3, Säbel +0, Speere +1, Wurfmesser +0, Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Schleichen +1, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +7, Sich Verstecken +1, Singen +0, Sinnenschärfe +7, Tanzen +0, Zechen +2, Etikette +7, Menschenkenntnis +10, Überreden +2, Überzeugen +10, Fährtensuchen +4, Fesseln/Entfesseln +4, Orientierung +4, Wildnisleben +4, Brettspiel +4, Geographie +7, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +10, Heraldik +4, Magiekunde +7, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +10, Sagen/Legenden +4, Schätzen +0, Staatskunst +4, Tierkunde +4, Bosparano +11, Isdira +3, Imperiale Zeichen +7, Abrichten +10, Fahrzeug Lenken +2, Handel +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +0, Schneider +0, Viehzucht +1

Sonderfertigkeiten: Göttliche Beseelung rufen 1, Göttliche Essenz kanalisieren 1, Göttlichen Willen erzwingen 3, Karmalqueste, Kulturkunde (Bosparanische Nordprovinzen), Linkhand, Liturgiekenntnis (Paranos) 9, Ortskenntnis, Rüstungsgewöhnung 1, Schildkampf 2, Wuchtschlag

Verbilligte SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen 1, Meisterparade, Waldkundig
Kampfwerte: Bogen 12, Dolche 11/8, Hieb Waffen 18/13, Infanteriewaffen 11/8, Raufen 13/9, Ringen 8/11, Säbel 8/8, Speere 9/8, Wurfmesser 7

Aspekte: Sonne, Hellsicht, Gesetz, Prophezeiung, Standhaftigkeit, Wahrheit
Mirakel+: MU, CH, KO, MR, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Etikette, Menschenkenntnis, Überzeugen, Orientierung, Brettspiel, Götter/Kulte, Magiekunde, Rechtskunde, Staatskunst, Abrichten

Ausrüstung: Arm- und Beinschienen aus Leder, Lederharnisch, Verstärkter Lederhelm, Streitkolben, Holzschild, Kurzbogen, Veratischer Bluthund (Werte wie Wehrheimer Bluthund). Alles weitere nach Bedarf.

HYDRONIUS, MAGIER AUS DEN NORDMARKEN

„Eure Verderbtheit wird nur übertroffen von eurer Dummheit. Haltet ihr es wirklich für geschickt, euch mir in den Weg zu stellen, nachdem ich bereits einen von euch zu Asche verbrannt habe? Tatsächlich? IGNIPLANO!“

Hintergrund: Als Abgänger der Halle der Feuerlohe Jelenvinia ist Hydronius stolz darauf, einen Feind Bosparans auf fünf verschiedene Arten magisch mit Feuer töten zu können. Er war jedoch schon immer ein Eigenbrötler und hat sich daher in der Legion nie besonders wohl gefühlt. Die erzwungene Kameradschaft war ihm zuwider und er konnte aufgrund seiner Eigenheiten nie ein wirklicher Teil dieser verschworenen Gemeinschaft werden. Daher nutzte er die erste sich bietende Möglichkeit, um den Abschied aus der Legion zu nehmen und seine magische Zerstörungskraft auf eigene Faust an die Machtgruppen der Nordmarken zu vermieten. Er achtet jedoch stets darauf, nicht der Sache Bosparans zu schaden, und unterhält auch nach Jahren enge Beziehungen zu seinem Lehrmeister an der Akademie.

Kleidung und Bewaffnung: Hydronius kleidet sich bevorzugt in bestickte Roben und führt natürlich stets seinen kurzen Zauberstab mit sich. Im Kampf hingegen tauscht er die Robe gegen einen ebenso reich verzierten Gambeson aus, der von seinen wertvollsten Besitztümern ergänzt wird: Arm- und Beinschienen aus kostbarem Schwarzstahl, die ihn trotz der beträchtlichen Schutzwirkung nicht beim Zaubern behindern. Diese wertvollen Ausrüstungsteile stammen aus Legionsbeständen und werden seit längerem in den Arsenalen Jelenvinias vermisst.

Varianten: Vor der Gründung Jelenvinias 316 v.BF und somit auch der Gründung der Halle der Feuerlohe bietet sich die Akademie der Destruktiven und Elementaren Hermetik in Bethana als Ausbildungsort für den Kampfmagier Hydronius an, da sie ein ähnliches Ausbildungskonzept besitzt. Der Abschied aus der Legion kann natürlich auch als Fahnenflucht erfolgt sein, wodurch Hydronius als wichtige „Geheimwaffe“ der Legion vermutlich als *Gesucht* gilt.

Der Magier

Rasse: Gildenländer

Kultur: Nordprovinzen (Nordmarken, Stadt)

Profession: Bosparanischer Magier

MU 14, KL 15, IN 15, CH 14, FF 11, GE 11, KO 11, KK 11, SO 8

LeP 30, AuP 29, AsP 41, MR 6

Vorteile: Astralmacht 6, Begabung IGNIPLANO FLÄCHENBRAND, Besonderer Besitz (Schwarzstahl-Rüstung), Gutes Gedächtnis, Vollzauberer

Nachteile: Goldgier 8, Jähzorn 8, Neugier 8, Schlafwandler, Selbstgespräche, Prinzipientreue 6 (Gehorsam, Geheimhaltung, Mehrung von Wissen), Unfähigkeit Naturtalente, Verpflichtungen (Lehrmeister)

Talentspiegel: Bogen +1, Dolche (Kurzschwert) +7 (+9), Hieb Waffen +1, Raufen +1, Ringen +0, Säbel +0, Speere +1, Stäbe +2, Wurfmesser +0, Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +0, Schleichen +0, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +9, Sich Verstecken +0, Singen +0, Sinienscharfe +7, Tanzen +0, Zechen +0, Etikette +7, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +9, Überreden +8, Fährtensuchen +0, Orientierung +2, Wildnisleben +1, Geographie +7, Geschichtswissen +10, Götter/Kulte +10, Heraldik +4, Magiekunde +13, Pflanzenkunde +4, Rechnen +7, Rechtskunde +10, Sagen/Legenden +10, Schätzen +0, Staatskunst +4, Sternkunde +7, Tierkunde +4, Aureliani +7, Bosparano +12, Hjaldingsch +9, Imperiale Zeichen +8, Alchimie +4, Grobschmied +1, Handel +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +4, Schneiden +0

Zauberspiegel: Hauszauber: ARMATRUTZ (Zauberdauer) (A) +13 (+15), IGNIFLUMEN (Zauberdauer) (A) +13 (+15), IGNIPLANO (Zauberdauer) (A) +13 (+15), IGNIQUERIS (Zauberdauer) (A) +13 (+15), IGNISPHAE-RO (Zauberdauer) (A) +13 (+15), PLUMBUMBARUM (Zauberdauer) (A) +13 (+15), WAND AUS FLAMMEN (B) +7; Zauberkünste: BALSAM (C) +7, DESINTEGRATUS (C) +7, FLIM FLAM (Zauberdauer) (A*) +13 (+15), FORTIFEX (C) +7, GARDIANUM (D) +7, IGNIFAXIUS (Zauberdauer) (A) +13 (+15), MANIFESTO (A) +7, ODEM (A) +7

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bannschwert, Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Große Meditation, Kulturkunde Bosparanische Nordprovinzen, Matrixverständnis, Merkmalskenntnis Feuer, Merkmalskenntnis Schaden, Merkmalskenntnis Umwelt, Regeneration II, Repräsentation Gildenländisch, Ritualkenntnis Gildenländisch 5

Verbilligte SF: Gebirgskundig, Kraftfokus

Kampfwerte: Bogen +8, Dolche 14/9, Hieb Waffen 8/7, Raufen 8/7, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Speere 8/7, Stäbe 9/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Arm- und Beinschienen aus Schwarzstahl, Gambeson, Kurzschwert (als Bannschwert gebunden), Magierstab. Alles weitere nach Bedarf.

DIE DUNKLEN ZEITEN – IMPERIEN IN TRÜMMERN

Wir schreiben das Jahr 564 vor Bosparans Fall. Der Blutkaiser Fran-Horas wurde in die Niederhöhlen gerissen, nur wenige Jahre nachdem er das Bosparanische Reich in den Abgrund der Ersten Dämonenschlacht getrieben hat. Die Legionen sind vernichtet, die Provinzen versinken im Chaos. Orks und Goblins verheeren ganze Landstriche und unterjochen die wehrlosen Siedler. Während die Menschen in den Randgebieten des Imperiums um das nackte Überleben kämpfen, flüchten sich die Herren Bosparans in Ausschweifungen und Dekadenz.

Auch auf der anderen Seite des Kontinents ziehen düstere Wolken auf. Das einst so mächtige Diamantene Sultanat, die Wiege der tulamidischen Kultur, blickt einer unsicheren Zukunft entgegen. Die Kämpfe um den Sultansthron im prächtigen Khunchom bringen keinen Sieger hervor und lähmen das riesige Reich. Das finstere Großsultanat Elem, einst mächtigster Vasall des Diamantenen Throns, geht eigene Wege und erweckt auf seinem Eroberungszug bald den Zorn höherer Mächte.

Jegliche Ordnung ist verloren, selbst die Götter streiten um die Vorherrschaft in Aventurien und die Menschen scheinen zu reinen Spielsteinen der Überderischen zu werden. Die Grenzen zwischen Gut und Böse verschwimmen, wenn ein jeder nur versucht zu überleben. Um in dieser Zeit sein Glück zu finden, braucht es Wagemut, Entschlossenheit, eine scharfe Klinge und einen wachen Verstand. Es ist eine dunkle Zeit – eine Zeit für Helden!

Diese Spielhilfe macht erstmals die aventurische Historie am Spieltisch erlebbar. Enthalten sind alle Informationen, die zum Spiel in den sagenhaften Dunklen Zeiten (564 – 162 v. BF) benötigt werden. Lernen Sie Aventurien von einer anderen Seite kennen!



Art.-Nr. 12040

ISBN 978-3-940424-69-3

Preis: 60,00 €





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

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele! Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

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

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

DER RUF DES MITT WALDS

REDAKTION: MARIE MÖPKEMEYER, DANIEL SIMON RICHTER

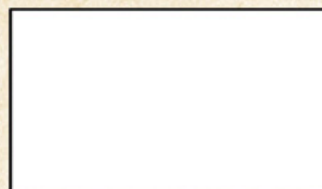
Bosparan unter der Herrschaft von Yarum-Horas. Der junge Patrizier Gaius Burianus möchte dem Wunsch seiner Göttin Raia entsprechen und Präpekt von Trakenau in der fernen Provinz Garetia werden. Doch irgendjemand sabotiert hartnäckig Burianus Bemühungen, sich als perfekter Kandidat zu präsentieren. Deswegen benötigt der Patrizier dringend die Untertützung vertrauenswürdiger Helden, die ihm zur Seite stehen, und sich zwischen Orgien und Elendsviertel nicht vom rechten Wege abbringen lassen.

Doch auch in Garetia warten Schwierigkeiten auf Burianus und die Helden, denn sein alter Konkurrent denkt gar nicht daran, aufzugeben – ganz gleich, wie weit Garetien von Bosparan entfernt ist.

Der Ruf des Mittwalds wurde 2012 im Rahmen eines berufsvorbereitenden Seminars von Schülern einer 11. Klasse des Münchener Erasmus-Grasser-Gymnasiums erstellt.

Dieses Abenteuer enthält vier spielfertige Helden aus den Dunklen Zeiten.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie Kenntnisse der Regelwerke Wege des Schwerts, Wege der Zauberei und des Liber Cantiones, sowie der Box Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern.



ISBN 978-3-95752-169-9



www.ulisses-spiele.de

I3224PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 213

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3-5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/SPIELER)

HOCH/HOCH

ERFAHRUNG
(HELDEN)

ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)

TALENT-EINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
INTERAKTION

ORT UND ZEIT

BOSPARAN UND GARETIA
IN DEN DUNKLEN ZEITEN
UM 430 vBF

