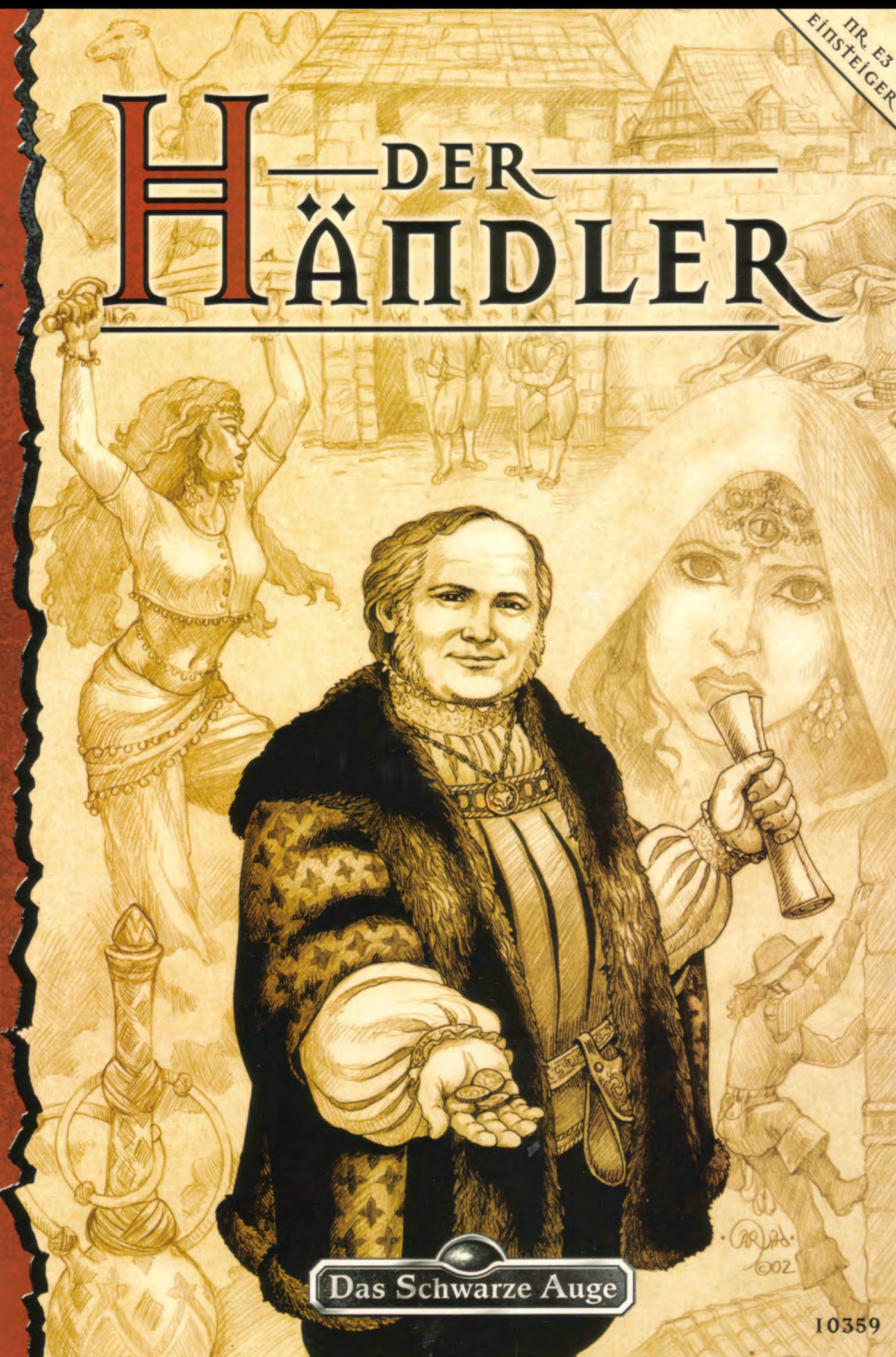


DER HÄNDLER



Das Schwarze Auge

10359



AVENTURIEN®

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

UMSCHLAGILLUSTRATION

CARYAD

INNENILLUSTRATIONEN

SABINE WEISS

UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

LAYOUT

DEBORAH UNGER

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN, THOMAS RÖMER

SATZ UND HERSTELLUNG

FANTASY PRODUCTIONS

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

DRUCKEREI KRULL, PEUSS

DAS SCHWARZE AUG E und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes
in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege
nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 07 06 05 04 03

Printed in Germany 2003
ISBN 3-89064-359-0



DER HÄNDLER

TEIL 3 DER SPIELSTEINE-KAMPAGNE

VON FLORIAN DOFF-SCHAVEN

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 BIS 5 EINSTEIGER-HELDEN

MIT DANK FÜR NORDMÄRKISCHE BERATUNG
AN TINA HAGNER SOWIE
LUCAS CHAMROLLION, MARTIN LORBER, KAI ROHLINGER,
WOLF-ULRICH SCHUPP,
ROLAND SCHUPP UND FIETE STEGERS



FANTASY PRODUCTIONS

ІННАЛТ

VORWORT	5
ANMERKUNGEN FÜR DEN MEISTER	5
DAS ABENTEUER – EINE ÜBERSICHT	5
EBELFRIED EISINGER, DER EHRENNAPPE	10
ІН ALBENHVS	12
EIN LUKRATIVER AUFTRAG	15
RASHİM AL-FESSİR, DER SCHURKE	18
FEIERLICHKEITEN IM HAUSE AL-FESSİR	18
IM HAUS DES ÜBELTÄTERS	21
DIE ANKLAGE	28
DELILAH SABA DUNJAH,	
DIE VERRÄTERIN	30
BEWEISE	31
DAS FINALE	34
DER RAHMEN:	
ALBENHVS UND SEINE BEWOHNER	36
DIE STADT ALBENHVS	36
IM HONIGTORP	43
WICHTIGE MEISTERPERSONEN	44
BAUKÄSTEN FÜR WEITERE	
MEISTERPERSONEN	48
ERKUNDIGUNGEN IN DER STADT	49
DER HÄNDLER FÜR ERFAHRENE	
SPIELERGRUPPEN	52
DER ZEITPLAN	52
ANHÄNGE	53



VORWORT FÜR DEN MEISTER

Das Abenteuer, das Sie nun in Händen halten, ist der dritte Teil einer vierteiligen Abenteuerkampagne. Jedes dieser vier Abenteuer rund um die 'Spielsteine' können Sie auch unabhängig von den anderen Teilen spielen, nur das Finale von Teil 4 (**Der Inquisitor**) bezieht sich auf die Gesamtkampagne und ist deswegen ohne die anderen Teile nur teilweise sinnvoll. Den größten Spielspaß haben Sie aber auf jeden Fall, wenn Sie sich die vier Abenteuer in der vorgesehenen Reihenfolge vornehmen.

Nebenher führt die **Spielstein**-Kampagne sowohl Sie als auch Ihre Spieler nach und nach in die Welt des Schwarzen Auges ein. Von Abenteuer zu Abenteuer lernen Sie und Ihre Spieler, aber auch die Spielerhelden weitere Facetten dieser phantastischen Spielwelt kennen. Das ermöglicht Ihnen eine spannende erste Forschungsreise in die Weiten des **DSA**-Rollenspiels.

Alles, was Sie an Hintergrund für diese Abenteuer brauchen, ist in dem jeweiligen Heft enthalten, so dass Sie außer der Basis-Box keine weiteren Hilfsmittel mehr benötigen. Innerhalb der Abenteuer bekommen Sie allerlei nützliche Tipps, die Ihnen beim Leiten helfen können. Solche Hinweise wenden sich natürlich vor allem an diejenigen, die bisher noch wenig oder keine Erfahrung mit dem

Spielleiten sammeln konnten. Sollten Sie hingegen ein 'alter Hase' sein, der seine Heldengruppe schon durch zahlreiche Abenteuer gelotst hat, können Sie die entsprechenden Textpassagen einfach überspringen. Aber vielleicht finden ja sogar Sie noch die eine oder andere Anregung, die Sie in Zukunft verwenden können.

Obwohl die **Spielstein**-Kampagne für Einsteiger geschrieben ist, heißt das noch lange nicht, dass sie für andere Spieler und Meister uninteressant ist. Ebenso wie Sie jedes Abenteuer für niedrigstufige Helden in eine Herausforderung für erfahrene Helden verwandeln können, indem Sie zum Beispiel die Werte oder die Anzahl der Gegenspieler erhöhen, wird es Ihnen auch nicht schwer fallen, diese Kampagne so zu verändern, dass sie auch für erfahrene Spieler zu einem spannenden Erlebnis wird.

Denken Sie sich noch ein paar falsche Hinweise aus, die Ihre Helden finden können, lassen Sie Ihre Meisterfiguren intelligenter und raffinierter agieren, flechten Sie vielleicht sogar noch zusätzliche Nebenhandlungen ein – als erfahrener Meister haben Sie sicherlich ein ganzes Arsenal an Ideen. Einige Hinweise, wie Sie den **Händler** entsprechend anpassen können, haben wir auf S. 52 für Sie zusammengestellt.

DER HINTERGRUND

Wie gesagt können Sie das folgende Abenteuer als dritten Teil einer Kampagne spielen, aber auch unabhängig von den anderen **Spielstein**-Abenteuern. Wenn Sie auf die Kampagne verzichten, dann gehen Sie davon aus, dass die Helden zufällig gerade in der Gegend unterwegs sind und dem Händler Ebelfried Eisinger begegnen (siehe S. 10). Alle weiteren Hinweise auf die Kampagne sollten Sie dann einfach ignorieren: Dies bezieht sich auf den kurzen Auftritt von Archon Megalon (S. 14) und Delilahs Geschenk mit dem Drachenaugen (S. 35). Ein bekanntes Gesicht. In Teil 1 der **Spielstein**-Kampagne (**Der Alchemyst**) wurden die Helden scheinbar zufällig in die Geschichte eines Gelehrten verwickelt, der von einem skrupellosen Adligen dazu gezwungen wurde, seine Forschungen auf Kosten einiger Kinder durchzuführen. Die Helden haben sich (vermutlich) selbst in Lebensgefahr begeben und die Kinder retten können, ohne dass ihnen vorher dafür Geld versprochen wurde oder sie persönlich betroffen waren. Unwissentlich haben sie damit den ersten Teil einer vierteiligen Prüfung bestanden. Denn es war keineswegs ein Zufall, der sie in

diese Geschehnisse verwickelt hat. Im Hintergrund der Geschichte steht eine Art Wette, in der es darum geht, ob Menschen bereit sind, selbstlos zu handeln, selbst wenn sie dafür nicht einmal Ruhm und Ehre erwarten können. (Weitere Details zu dem Kampagnen-Hintergrund lesen Sie bitte in dem Abenteuer **Der Alchemyst** auf den Seiten 5 bis 6 nach.) Doch kaum hatten die Helden ihren Triumph genießen können und die Kinder zurück zu ihren Eltern gebracht, da gerieten sie auch schon in den nächsten Teil der Prüfung. Auf dem Weg zurück in die Zivilisation wurden sie in den Konflikt zwischen einem Druiden und einer zwölfgöttergläubigen Einsiedlerin verwickelt. Wieder waren die Helden nicht selbst betroffen, konnten aber dennoch helfend eingreifen und den Streit schlichten. (Diese Vorfälle werden in dem Abenteuer **Die Einsiedlerin** beschrieben.) Nachdem auch dieses Abenteuer (und damit die zweite Prüfung) erfolgreich vollbracht ist, konnten die Helden sich wieder auf den Weg machen, auf dem sie eigentlich waren. Doch noch bevor sie die nächste Stadt erreichen, werden sie in ein weiteres Abenteuer verwickelt.

DAS ABENTEUER – EINE ÜBERSICHT

Auf ihrem Weg in die Stadt Albenhus begegnen die Helden dem Händler Ebelfried Eisinger: Er war gerade auf dem Rückweg von seinem Hofgut am Rand des Eisenwaldes, als seine Kutsche in ein tiefes Schlagloch fuhr und sich ein Rad dabei von der Achse löste. Immerhin verlief der Unfall recht glimpflich, und der Kutscher Alrik konnte recht schnell Ersatz für den Splint anfertigen, der das Rad auf der Achse halten soll. Nun stellt sich allerdings das Problem, dass die Kutsche aufgerichtet werden muss, damit das Rad wieder auf die Achse gesteckt werden kann – eine Aufgabe, der der Kutscher alleine nicht gewachsen ist, und Eisinger ist hier auch keine wirkliche Hilfe. In dieser Situation kommen die Helden wie gerufen, und wenn sie sich hilfsbereit zeigen, lädt Eisinger sie in sein Haus nach Albenhus ein.

Wenn die Helden diese Einladung annehmen, dauert es nicht lange, bis er mit einer ganz speziellen Bitte an sie herantritt: Er hat den Verdacht, dass einer seiner Geschäftspartner illegal mit Giften handelt. Bisher fehlen ihm allerdings die Beweise für diese Verbrechen, und er sucht ein paar unerschrockene Recken, die ihm helfen können, die Untaten aufzuklären und zu beenden. Natürlich sollen die Helden hierbei nicht leer ausgehen: Erstens können sie für die nächsten Tage kostenlos bei ihm unterkommen, zweitens verspricht er ihnen auch noch eine ansehnliche Belohnung. Er verschafft ihnen Einladungen zu einer Feier bei dem Verdächtigen, einem Novadi namens Rashim al-Fessir. Bei dieser Feier haben die Helden die Gelegenheit, sich heimlich in dessen Haus umzusehen. Dort finden

sie einen Brief und ein Fläschchen mit Gift: ausreichende Beweise. Sobald sie Eisinger diese Gegenstände übergeben, wendet dieser sich umgehend an die örtliche Gerichtsbarkeit und veranlasst eine Verhaftung. Damit sollten die Helden zufrieden sein – denn der Fall ist gelöst, der Verbrecher dingfest gemacht und sie erhalten vereinbarungsgemäß ihre Belohnung.

Doch natürlich ist das Abenteuer an diesem Punkt noch nicht beendet. Denn wenig später werden die Helden von einer jungen Frau aufgesucht: einer Tänzerin, die sie während des Festes bei dem fremden Händler schon bewundern konnten. Delilah saba Dunjah, so der Name der Tänzerin, gesteht den Helden, von Eisinger erpresst worden zu sein: Sie selbst hat ihrem Herren die Dinge untergeschoben, die die Helden dann bei ihm gefunden haben. In Wirklichkeit ist Rashim nämlich unschuldig, und Eisinger sieht in ihm nur einen heftigen Konkurrenten, den er auf diese Weise aus dem Weg räumen will. Die Tänzerin fleht die Helden an, ihr zu helfen, das Unrecht wieder gutzumachen – um das zu schaffen, müssen sie nun ein ungleich größeres Wagnis eingehen: Es gilt zu beweisen, dass al-Fessir unschuldig ist und alle Vorwürfe nur von Eisinger eingefädelt wurden.

Da die Aussage Delilahs vor Gericht kaum Bestand haben wird – schließlich ist sie ja eine Dienerin von al-Fessir –, gibt es nur einen Weg, den Unschuldigen zu retten: Die Helden müssen Eisinger nachweisen, dass er dem Novadi die Beweise nur untergeschoben hat. Erst wenn sie das getan haben, hat das Abenteuer ein Ende und auch der dritte Spielstein ist in den Händen der Heldengruppe.

DIE BESONDERHEITEN DIESES ABENTEUERS

Nachdem die Helden sich in den letzten zwei Abenteuern in der Wildnis bewegt haben bzw. heimlich in eine Burg eindringen oder durch die Gänge einer verlassenen Zwergenstadt schleichen

mussten, spielt dieses Abenteuer vorwiegend im Getümmel einer Stadt. Ein solches 'Stadtabenteuer' bietet den Spielern ganz andere Möglichkeiten als die bisherigen, erfordert von Ihnen als Spielleiter allerdings auch deutlich mehr Improvisation (siehe Kasten auf). Ein weiterer Unterschied zu den beiden Vorläufer-Abenteuern liegt in der anfänglichen Motivation der Helden: Während sie bisher immer von sich aus entscheiden mussten, die Herausforderung des Abenteuers anzunehmen, ohne auf eine Belohnung hoffen zu können, wird ihnen diesmal am Anfang eine Bezahlung in Aussicht gestellt. Erst im zweiten Teil, als Delilah in ihrer Verzweiflung an sie herantritt, kommt es wieder zu der bekannten Konstellation: Wieder einmal müssen die Helden sich überlegen, ob sie ein großes Risiko auf sich nehmen, ohne mit einer angemessenen Entlohnung rechnen zu können.

DER AUFBAU DES ABENTEUERS

Da ein großer Teil des Abenteuers frei gestaltet wird, ist es nicht möglich, die einzelnen Stationen in chronologischer Reihenfolge aufzuzählen. Daher ist dieses Buch folgendermaßen aufgebaut: Die ersten drei Kapitel beschäftigen sich mit dem Ablauf, so weit er einigermaßen sicher ist: Zunächst lernen die Helden den Händler Ebelfried Eisinger kennen, dann durchstöbern sie al-Fessirs Haus nach Beweisen, und schließlich bittet Delilah sie um Hilfe. Erst nach Abschluss dieses Bereiches folgt eine Beschreibung der Stadt Albenhus: dem Pflaster, auf dem sich die Helden bewegen. Zu dieser Beschreibung gehören auch die wichtigsten Orte, die die Helden voraussichtlich irgendwann aufsuchen werden, und ein paar Hinweise, was sie dort jeweils erfahren können, sowie alles, was Sie über die wichtigsten Meisterpersonen wissen müssen. Das fünfte und letzte Kapitel schließlich dreht sich um die Erkundigungen in der Stadt, denn dies macht einen ebenso wichtigen wie unvorhersehbaren Teil des Abenteuers aus: Welche Information kann man wo bekommen?

STADTABENTEUER – HERAUSFORDERUNG UND CHANCE

Rollenspielabenteuer zeichnen sich bekanntlich dadurch aus, dass die Spieler jederzeit eine annähernd unbegrenzte Auswahl an möglichen Aktionen haben. So können die Helden bei Abenteuern in der Wildnis jede beliebige Richtung einschlagen, egal ob dort ein vorgeschriebener Weg ist oder sie sich durch dichtestes Gestrüpp schlagen müssen. Wenn sie wollen, können sie aber auch erst einmal dort, wo sie gerade sind, nach Spuren suchen, auf die Jagd gehen, Kräuter sammeln oder auch einfach stehen bleiben und warten, bis irgendetwas passiert.

In einem Stadtabenteuer sind die Auswahlmöglichkeiten noch um ein Vielfaches höher: Es gibt Hunderte von Häusern, die die Helden betreten können (oder es zumindest versuchen könnten), und unzählige Personen, mit denen sie auf die eine oder andere Weise interagieren können. Während es in einem Wildnisabenteuer recht egal ist, ob die Helden es mit der einen Wildschweinrotte zu tun bekommen oder mit einer anderen (je nachdem, welchen Weg sie wählen), ist es in der Stadt durchaus von Belang, welchen Waffenhändler sie aufsuchen oder mit welchem Stadtgardisten sie verhandeln. Weiterhin hat es (in der Regel) auch keine Folgen, ob die Helden die genannten Wildschweine töten oder vor ihnen fliehen. In einer Stadt wird sich hingegen bald herumsprechen, wie die Helden sich verhalten. Dies hat Vor- und Nachteile, über die Sie sich als Meister vorher klar sein sollten, damit Sie auf möglichst viele Eventualitäten vorbereitet sind. Denn es ist eine alte 'Spielleiter-Weisheit', dass Spieler grundsätzlich immer auf andere Ideen kommen als diejenigen, die im Abenteuer eigentlich vorgesehen sind.

VOR- UND NACHTEILE FÜR DIE SPIELER

Der wichtigste Vorteil, den die Spieler in einem Stadtabenteuer haben, ist bereits genannt: die große Entscheidungsfreiheit. Es gibt unendlich viele Möglichkeiten, wie die Helden ein Abenteuer angehen, und in einer Stadt kann jeder einzelne Held seine besonderen Fähigkeiten noch vielseitiger einsetzen als irgendwo sonst: Ein Held mit eher 'zweifelhaftem' Hintergrund kann Kontakt mit der örtlichen Unterwelt aufnehmen, um Erkundigungen einzuziehen, ein Gelehrter kann sich an ortsansässige Gelehrte oder Bibliotheken wenden, Adlige können zu den Herren der Stadt gehen etc. Nur diejenigen, die sich ausschließlich in der freien Natur auskennen, haben es in diesem Abenteuer oft etwas schwerer. Aber da solche Helden in den letzten beiden Abenteuern der Spielstein-Kampagne glänzen konnten, kann dies hier als 'ausgleichende Gerechtigkeit' angesehen werden. Auf S. 8 finden Sie einige Vorschläge, welche Möglichkeiten die in der Basisbox angebotenen Archetypen haben. Dies sind wie gesagt nur Vorschläge – verlassen Sie sich keinesfalls darauf, dass den Spielern genau diese Möglichkeiten einfallen. Sie sind als Hinweise für Sie gedacht, mit was Sie eventuell rechnen müssen, und als Tipps für unerfahrene Spieler, die die Möglichkeiten ihrer Helden noch nicht recht einschätzen können. Im letzteren Fall können Sie unentschlossenen Spielern diese Varianten vorschlagen, sobald Sie merken, dass sie ohne Hilfe nicht vorankommen.

Andererseits kann es für die Spieler in einer Stadt auch schwerer sein, zu erkennen, welche Möglichkeiten sie nun voranbringen und welche nur auf falsche Spuren führen. Gerade die große Auswahl kann verwirrend wirken, und daher passiert es nur allzu schnell, dass die Helden sich an ein paar falschen Hinweisen festbeißen und erst nach längerer und im Endeffekt ergebnisloser Suche feststellen, dass sie trotz aller Mühen überhaupt nichts erreicht haben. Das kann schnell frustrierend wirken und die ganze Freude an dem eigentlich sehr spannenden Abenteuer verderben. Wenn Sie als Meister diese Gefahr kennen, dann gibt es zahlreiche Möglichkeiten, dem entgegenzuwirken.

VOR- UND NACHTEILE FÜR DEN MEISTER

Ein Stadtabenteuer zu leiten ist gerade für Meister mit wenig Erfahrung schwieriger als beispielsweise ein Überlandabenteuer. Denn Sie müssen nicht nur eine große Zahl an Meisterpersonen darstellen und manchmal in atemberaubender Geschwindigkeit von Rolle zu Rolle wechseln, sondern Sie können niemals genau voraussehen, was die Helden als nächstes tun werden. Daher sind Sie noch mehr zum Improvisieren gezwungen, müssen noch flexibler auf Ihre Spieler eingehen als in anderen Abenteuern. Umgekehrt haben Sie aber auch ein größeres Instrumentarium an der Hand. Unter die vielen Personen, denen die Helden begegnen, können Sie jederzeit auch solche mischen, die Sie gerade benötigen. Wenn die Helden zum Beispiel an einem bestimmten Hinweis vorbeistolpern, den Sie ihnen aber unbedingt geben müssen, um das Abenteuer fortsetzen zu können, dann gibt es viele Möglichkeiten, ihnen das benötigte Wissen doch noch zukommen zu lassen. So könnten die Helden zufällig hören, wie zwei Stadtbewohner sich über genau dieses Thema unterhalten ("Weißt du schon das Neueste?"). Oder sobald die Helden sich in einem Gasthaus unterhalten, könnte jemand vom Nachbartisch aus ein paar Stichworte aufschnappen und den Helden anbieten, sein Wissen beizusteuern – entweder als schmieriger Informationshändler oder als hilfsbereiter Mitbürger. Auf welche Idee auch immer die Helden (bzw. die Spieler) kommen, immer wieder haben Sie die Möglichkeit, neue Hinweise anzubringen.

Wichtig ist vor allem, dass Sie nicht sklavisch an dem vorbereiteten Abenteuer festhalten. Wenn also ein Held auf der Suche nach einer bestimmten Information in das örtliche Stadtarchiv geht, dann können Sie durchaus entscheiden, dass ihm da 'rein zufällig' auch noch Aufzeichnungen in die Hände fallen, nach denen er eigentlich gar nicht gesucht hat, die ihm aber ganz neue Erkenntnisse eröffnen – und das selbstverständlich auch dann, wenn in diesem Abenteuer nichts davon erwähnt ist, was in dem besagten Archiv eigentlich alles zu finden ist.

In den folgenden Abschnitten haben wir ein paar Anregungen für Sie gesammelt, wie Sie die Möglichkeiten eines Abenteuers am besten nutzen können.

INTERAKTION UND MEISTERPERSONEN

Wenn die Helden irgendwo in der Wildnis Menschen (oder anderen intelligenten Wesen) begegnen, dann sind das selten mehr als ein Dutzend auf einmal. Damit ist es für den Meister nicht allzu schwer, in die Rollen dieser unterschiedlichen Personen zu schlüpfen und sie im Idealfall sogar zu unterscheidbaren Persönlichkeiten zu machen. Selbst die Interaktion zwischen den einzelnen Meisterpersonen ist noch eine vergleichbar übersichtliche Sache: Sobald die Helden den Großknecht eines Bauernhofes

gründlich verdroschen haben, werden die anderen Knechte ihnen mit Respekt begegnen – oder aber der Großknecht schafft es, die anderen Bewohner des Hofes gegen die Helden aufzubringen, so dass die Helden auf diesem Hof keinerlei Hilfe mehr finden werden. Andererseits genießen Helden, die die Tochter des Bauern aus einer großen Gefahr befreit haben, von allen Seiten großes Ansehen (abgesehen vielleicht von dem eifersüchtigen Großknecht, der längst ein Auge auf das Mädchen geworfen hatte und nun seine Felle wegschwimmen sieht ...).

Wie Sie sehen, sind die Reaktionen einer solcher kleineren Gruppe von Leuten zwar vielfältig, aber immer noch recht einfach einzuschätzen. Wie viel größerer sind jedoch die Möglichkeiten, die sich in einer Stadt mit über 1.000 Einwohnern ergeben? Jeder dieser Einwohner hat eigene Motive, Ideen, Ziele und Vorstellungen. Nicht einmal ein sehr erfahrener Meister kann jeder dieser Personen auch nur annähernd eine eigene Persönlichkeit verleihen und einschätzen, wer auf welche Aktion der Helden wie reagiert und was das längerfristig zur Folge hat. Aber das ist auch gar nicht notwendig – im Gegenteil, es würde das Abenteuer nur unübersichtlich machen. Damit Sie dennoch die ganze Stadt mit dem Leben erfüllen können, die dieses Abenteuer spannend und interessant macht, haben wir im Folgenden einige Kniffe für Sie zusammengestellt.

TIPPS UND TRICKS

Wie gesagt ist es nicht möglich, allen Bewohnern der Stadt individuelle Persönlichkeiten zu verleihen – zum Glück ist dies aber auch nicht nötig, denn die Helden werden nur mit den wenigsten davon überhaupt zu tun haben. Ja, wenn die Helden nicht gerade die Gräfin erschlagen, auf dem Marktplatz götterlästerliche Reden halten oder andere Aufsehen erregende Dinge tun, werden die meisten Stadtbewohner sie noch nicht einmal bemerken.

Dennoch sollten Sie die Stadtbewohner gedanklich in gewisse Gruppierungen aufteilen, die gemeinsame Motive haben und dementsprechend auch gemeinsam agieren bzw. reagieren.

Beispiele: Wenn die Helden sich mit einigen Bettlern gutstellen, kann es sein, dass ihre Gesichter selbst Bettlern bekannt sind, mit denen sie bisher nicht zu tun hatten. Und wenn sie sich mit einem einflussreichen Zwerg angelegt haben, kann es sein, dass ihnen alle Albenhuser Zwerge aus dem Weg gehen.

Weiterhin schadet es nichts, noch eine Liste möglicher Namen zur Hand zu haben, um ungeplant auftretende Personen 'aus dem Handgelenk' zu schütteln. *Merke:* Eine Person, die keinen Namen hat, wird von den Spielern sofort als unwichtig eingestuft. Sobald sich jedoch der einfache Bettler oder die Zufallsbekanntschaft in einer Kneipe mit Namen vorstellen kann, werden sie von den Spielern auch wahrgenommen.

Noch interessanter wird es, wenn Sie diese Personen über den Namen hinaus noch mit markanten Eigenheiten versehen, also wiedererkennbaren Attributen wie z.B. einäugig, aufbrausend, schüchtern, schwatzhaft, stotternd oder eitel.

Natürlich sollten Sie dabei nicht übertreiben. Es ist hilfreich, um eine passende Atmosphäre aufzubauen, wenn Sie beschreiben, dass die zufällig vorbeikommenden Helden sehen können, wie eine Fleischverkäuferin ihren Gehilfen verprügelt, weil der den teuren Schinken in den Dreck hat rollen lassen – deswegen müssen sie aber nicht vorher Namen und Lebensgeschichte von Händlerin oder Gehilfen festlegen.

Sollten die Helden jedoch auf die Idee kommen, in diese Sache einzuschreiten, dann müssen Sie improvisieren. Und wenn Sie dann mit einer vorher angefertigten Liste schnell herausuchen können, dass die Verkäuferin Horwine heißt und ihr zwei Finger

der linken Hand fehlen, während der Gehilfe Poffo heißt und starken Mundgeruch hat, dann können Sie ohne Verzögerung eine Szene entwickeln, die auch für Ihre Spieler überzeugend und lebendig wird. Dadurch wird es Ihnen gelingen, Ihre Darstellung der Stadt farbiger und anschaulicher zu machen, ohne dass Sie dafür viele Vorbereitung benötigen. Auf S. 48 finden Sie eine Liste möglicher Namen und Attribute. Selbstverständlich steht es Ihnen frei, alle diese Aufzählungen noch nach eigenen Maßgaben zu erweitern.

Wenn Sie glauben, nicht immer so schnell auf die Listen zugreifen zu können, können Sie sich im Vorfeld auch einige Meisterfiguren zusammenstellen, die Sie dann bei Gelegenheit verwenden. Seien Sie aber sicher, dass Sie einen großen Teil davon nicht brauchen werden – denn die Wege der Helden sind immer unvorhersehbar. Und wenn Sie einige Meisterpersonen haben, deren Ausarbeitung Ihnen so viel Spaß gemacht hat, dass Sie sie den Helden unbedingt vorstellen wollen, dann kann es passieren, dass Sie damit das Abenteuer eher aufhalten als spannender und schöner machen.

Sozialstatus

Bei (fast) jeder Begegnung, die die Helden mit irgendwelchen anderen Personen haben, spielt ihr Sozialstatus eine wichtige Rolle. Der Einfachheit halber sollten Sie davon ausgehen, dass man in der Regel jedem Helden seinen etwaigen SO ansehen kann. Das ist zwar sehr vereinfachend, aber aus Gründen des Spielmechanismus dennoch hilfreich: Ein Kind aus 'gutem Hause' weiß durch seine ganze Erziehung, wie es mit Untergebenen umgehen muss, es tritt anders auf und bewegt sich anders als jemand, der in der Gosse aufgewachsen ist. Das sind Verhaltensweisen, die nicht bewusst ablaufen, aber dennoch von anderen Personen wahrgenommen werden. Wenn ein Held einen anderen Sozialstatus vorgeben will, als er ihn wirklich hat, dann muss er das in wichtigen Situationen durch *Überreden*-Proben beweisen (möglichst sogar mit der Spezialisierung *Lügen*), ansonsten beginnen seine Gesprächspartner sehr schnell, ihm zu misstrauen. Notieren Sie sich vor Beginn des Spiels den SO aller Helden und modifizieren Sie ihn noch ein wenig: Ordentliche und edle Kleidung können den SO vorübergehend um einen Punkt steigen lassen, während ein Held, der gerade längere Zeit in der Wildnis verbracht hat und dementsprechend abgerissen aussehen, einen Abzug von einem Punkt hinnehmen muss.

Schon das Verhalten einer gewöhnlichen Torwache oder eines Gardisten hängt vom Sozialstatus der Helden ab: Ab einem SO von 9 wird der Held höflich behandelt, je nach Situation vielleicht sogar unterwürfig. Wer einen SO zwischen 5 und 8 hat, gilt immerhin noch als wichtig genug, um eine gewisse Höflichkeit erwarten zu können. Helden mit niedrigerem SO sollten sich jedoch nicht wundern, wenn man ihnen mit Arroganz und Misstrauen begegnet: Sie gelten als 'Abschaum', und wenn der Gardist schlechter Laune ist, wird er das zunächst an Personen mit niedrigem SO auslassen. Wenn in irgendeinem Fall Aussage gegen Aussage steht, wird grundsätzlich der Person mit dem höheren SO geglaubt – zumindest so lange nicht anderslautende Beweise vorliegen.

Aber auch in einer Gaststätte wird die Bedienung einen Niedriggestellten kaum bedienen und auf jeden Fall sofort bezahlen lassen, während Höhergestellte nur mit dem Finger schnippen müssen, um den Wirt heranzurufen. Umgekehrt hat ein Held mit hohem SO es schwerer, das Vertrauen von Bettlern oder Hehlern zu erhalten: So etwas gelingt Personen, die auf der gleichen Stufe stehen wie die Angesprochenen, wesentlich leichter.

Da Ihre Helden vermutlich nicht alle den gleichen Sozialstatus haben, zählt zunächst einmal der höchste SO: Der betreffende

Held wird dann ständig als der Herr angesprochen, während die anderen als sein Gefolge oder seine Dienerschaft angesehen werden. Sollte ein Held mit niedrigerem SO jedoch der Wortführer sein, führt dies in der Regel zu Irritationen – und dann kann es passieren, dass die gesamte Heldengruppe im Ansehen sinkt.

MÖGLICHE ANLAUFSTELLEN

In der Folge haben wir für die Archetypen aus der Basisbox ein paar Beispiele aufgeführt, wer wo am besten Kontakte knüpfen kann. Wie bereits gesagt sind dies nur Vorschläge, die Ihnen und Ihren Spielern als Ideenlieferant dienen können. Für andere Helden können Sie dann entsprechende Anlaufstellen aussuchen, die zu den Stärken und Schwächen dieser Person passen.

● **Der garetische Krieger:** Wer den Kriegerbrief einer angesehenen Akademie vorweisen kann, und noch dazu den einer garetischen, der hat wenig Schwierigkeiten, bei der Garde Gehör zu finden und nötigenfalls sogar zur Stadtvögtin vorgelassen zu werden (s. S. 41). Wenn er nur selbstbewusst genug auftritt, werden ihm auch die meisten einfachen Bürger Respekt zollen und ihm Rede und Antwort stehen. Andererseits sollte er sich jedoch nicht zu sehr aufspielen, denn die hiesigen Ordnungshüter könnten sich in ihrer Ehre beschnitten fühlen, wenn sich ein Ortsfremder allzu sehr in den Vordergrund spielen.

● **Die horasische Einbrecherin:** Mit Hilfe ihres ausgeprägten *Gassenwissens* weiß sie auch in einer fremden Stadt, wie sie einen Hehler findet, in welchen schummrigen Kneipen sie auf welche Weise am besten Kontakt mit einer Diebes- oder Schmugglerbande aufnehmen kann, welcher Bettler am ehesten über interessante Informationen verfügen könnte oder welchem 'Informanten' man trauen kann und welchem nicht.

● **Der garetische Forscher:** Als gelehrter Mann hat er es nicht schwer, mit den Anconitern (s. S. 39) ins Gespräch zu kommen. Auch andere Gelehrte lassen sich mit ihm wesentlich eher auf ein Gespräch ein, als dies anderen Helden gelingen mag. So kann er zum Beispiel leichter Informationen über Gifte einholen, und auch darüber, welche Gifte verboten sind und was für Strafen auf den Besitz oder die Verwendung stehen.

Natürlich werden auch solche Leute nicht von sich aus irgendwelche Geheimnisse ausplaudern, aber mit etwas Geschick kann der Forscher eine anregende Unterhaltung unauffällig in die Richtung lenken, die ihn interessiert – während seine Gesprächspartner kaum auf die Idee kämen, sich länger als dringend nötig mit einem Krieger oder einer Einbrecherin zu unterhalten.

● **Die thorwalsche Piratin:** Eine kräftige und trinkfeste Frau, die noch dazu etwas von Schiffen und Seefahrt versteht, hat es nicht sonderlich schwer, in den Hafenkneipen Freunde zu finden. Zwar haben die meisten 'Süßwassermatrosen' heftige Vorurteile gegenüber den Seefahrern, die sich nur auf dem Meer so richtig wohlfühlen, aber spätestens nach dem ersten Wettsaufen oder der ersten Kneipenschlägerei geht diese Konkurrenz oft in Kumpelhaftigkeit über. Und auf diesem Weg kann die Piratin nicht nur Kontakt zu eventuellen Schmugglern aufnehmen, die Hafenarbeiter können auch Auskunft über manchen Händler und Flusskapitän geben – darunter sicherlich auch Dinge, von denen die örtlichen Behörden nichts ahnen.

● **Der tulamidische Gaukler:** Auf jedem größeren Markt finden sich auch ein paar Gaukler und Spielleute ein, die das Volk mit ihren Kunststücken unterhalten und sich auf diese Weise ein paar Münzen verdienen. Wenn der Gaukler sich nicht als Konkurrent, sondern als Gesinnungsgenosse entpuppt, kann er recht schnell Freunde finden. Egal, ob diese Spielleute aus der Stadt selbst stammen oder selbst nur auf der Durchreise sind, sie alle haben das Ohr nahe am einfachen Volk und hören viele Gerüchte, die oft

einen wahren Kern haben. Als wortgewandter Mann kann der Gaukler sich aber auch an die eine oder andere Magd heranmachen, um sie bei einem neckischen Flirt oder gar einem Schäferstündchen über ihre Herrschaften auszufragen (gelungene Proben auf *Betören* vorausgesetzt).

● **Die auelfische Waldläuferin:** Sie hat es sicherlich schwer in der Stadt. Elfen sind recht selten, so dass die Waldläuferin zwar immer für ein paar neugierige Blicke gut ist, aber zu kaum jemandem schnell Kontakt aufnehmen wird. Die meisten Menschen halten eher respektvollen Abstand, da die Spitzohren von allerlei Aberglauben umgeben sind.

● **Der Zwergensöldner:** Zwerge sind kein seltener Anblick in Albenhus, und es gibt sogar ein eigenes zwergisches Viertel. Hier wird er schnell Gleichgesinnte treffen und Gastfreundschaft genießen. Als erfahrener Söldner fällt es ihm darüber hinaus auch nicht sonderlich schwer, Kontakt zu anderen Söldnern aufzunehmen, die hier auf einen Auftraggeber warten und sich die Zeit in einer der billigen Kaschemmen vertreiben.

Die meisten Gardisten blicken auf Söldner von oben herab und misstrauen ihnen, aber die festangestellten Wachen von reichen Händlern sind oft selbst nichts anderes als Söldner, so dass sie gerne das eine oder andere Bier mit einem Ortsfremden teilen, wenn er interessante Geschichten aus der Ferne zum Besten geben kann.

DAS WICHTIGSTE ZUM SCHLUSS

Sie können sich fast darauf verlassen, dass Ihre Heldengruppe irgendwann an einen Punkt kommen wird, an dem sie nicht weiter weiß: Die Spieler glauben, allen Hinweisen nachgegangen zu sein, und beißen sich an Dingen fest, die mit dem eigentlichen Abenteuer nichts zu tun haben. Dies ist eine ganz normale Erscheinung in allen Stadt- und Detektivabenteuern. Leider birgt eine solche Situation das Risiko, dass die Spieler frustriert werden und den Spaß an dem Abenteuer verlieren.

Es ist gut möglich, dass Sie der Meinung sind, den Spielern die richtigen Hinweise auf dem Silbertablett präsentiert zu haben, sie aber einfach nicht begreifen, worum es geht. Hierzu gibt es einen Merksatz: Wenn die Spieler die Hinweise nicht begreifen, hat der Meister sie nicht deutlich genug präsentiert. Verzweifeln Sie also niemals an der scheinbaren Begriffsstutzigkeit Ihrer Spieler, sondern greifen Sie in Ihre Trickkiste, um die verfahren Situation aufzulösen. Ein recht einfacher Trick für diese Situation ist der Straßenjunge Peck: ein Spitzbub, der sich hervorragend in der Stadt auskennt, alle Gerüchte aufschnappt und Kontakt mit (fast) allen und jedem knüpfen kann. Er ist überaus scharf darauf, sich ein paar Münzen damit zu verdienen, ein paar Ortsfremden als Stadtführer, aber auch als Gehilfe bei Ermittlungen zur Verfügung zu stehen. Auf S. 49 haben wir ihn näher beschrieben. Er ist ein klassischer Joker, den Sie fast immer aus dem Ärmel ziehen können, wenn Not am Mann ist.

EBELFRIED EISINGER, DER EHRENMANN

"Bei allen Zwölfen! Ich verstehe einfach nicht, warum Phex diesem fetten Sandfresser so viel Erfolg schenkt."

"Ich will mich in solche Sachen ja eigentlich nicht einmischen, Eisinger – aber vielleicht will Euch der listige Gott nur prüfen. Vielleicht schenkt er dem Novadi nur deshalb Erfolg, weil er sehen möchte, ob Ihr listig genug seid, ihn dennoch auszustechen."

"Du meinst ... Hesinde schenke mir Weisheit! Natürlich! Es ist eine Prüfung! Und wenn ich mich würdig erweise, dann wird Phex mir noch größere Gnade schenken und mich zum reichsten Mann in ganz Albenhus machen. Dachs, du bist ein Fuchs. Nun lass uns also überlegen, wie wir es diesem al-Fessir zeigen."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich wieder in zivilisierten Gegenden!

Nach eurer Reise auf dem Großen Fluss, die so merkwürdig und auch abenteuerlich unterbrochen wurde, werdet ihr noch heute wieder eine Stadt erreichen: Albenhus, Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft. Als ihr vor über zwei Wochen an Bord der *Miros Treu* gegangen seid, war der Hafen von Albenhus euer Ziel, denn von hier aus führen Landstraßen in viele Teile des großen Kaiserreichs.

So scheint euer gemeinsamer Weg nun zu Ende zu sein, und ihr solltet euch langsam überlegen, ob ihr wirklich eigener Wege geht, oder ob euch nicht der eine oder die andere von euren Gefährten mittlerweile so ans Herz gewachsen ist, dass ihr auch noch weiter gemeinsam reisen wollt.

Doch noch ist der Zeitpunkt des Abschieds nicht gekommen. Seit gestern zieht ihr durch eine Landschaft, die wesentlich zivilisierter ist als der Eisenwald, den ihr hinter euch gelassen habt. Immer wieder kommt ihr an Höfen vorbei, die von großen Äckern und Weideflächen umgeben sind. Und der Bauer, den ihr vor kurzem befragt habt, meinte, dass ihr die Stadt noch deutlich vor Sonnenuntergang erreichen würdet.

DIE ERSTE BEGEGNUNG MIT EISINGER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr gerade ein Waldstück verlasst, seht ihr ein paar hundert Meter vor euch eine Kutsche am Wegesrand stehen. Es ist eine Reisekutsche, wie sie reichere Leute oft benutzen: ein geschlossener Wagen, in dem bis zu vier Personen Platz haben, während der Kutscher vom Kutschbock aus die beiden Pferde lenkt. Aber so wie dieser Wagen dort steht, kommt er bestimmt nicht mehr weit: Der ganze Kasten hat Schlagseite wie ein auf Grund gelaufenes Boot. Anscheinend ist eine Achse gebrochen. Ein Mann in einem dunkelgrauen Mantel ist damit beschäftigt, an dem Rad herumzuwerkeln, während ein zweiter daneben steht und die Arbeit kritisch begutachtet. Als ihr etwas näher kommt, seht ihr, dass dieser zweite Mann recht edle Kleidung trägt, die darauf schließen lässt, dass er der Besitzer der Kutsche sein könnte.

Wenn die Helden sich nähern, wird Ebelfried Eisinger (denn um niemand anderen handelt es sich bei dem Mann in der feinen Kleidung) sie bald bemerken. Er macht dann seinen Kutscher Alrik auf die herankommende potentielle Hilfe aufmerksam. Je nachdem, wie vertrauenserweckend die Ankömmlinge aussehen, spricht er sie dann selbst an oder schickt seinen Kutscher vor. Lassen Sie hier gleich das erste Mal den Sozialstatus der Spieler einfließen: Eisinger spricht niemanden an, der einen SO unter 7 hat. Sollte wirklich niemand in Ihrer Gruppe hierfür in Frage kommen, so ist es Alriks Aufgabe, 'den Pöbel' um Hilfe zu bitten. (Auf S. 45 bzw. 47 finden Sie ausführliche Beschreibungen von Eisinger und dem Kutscher Alrik.)

EISINGERS BITTE

Eisinger wendet seine Worte zwar ausdrücklich an den Helden bzw. die Heldin mit dem höchsten SO, gibt sich aber sehr aufgeschlossen und sucht auch Blickkontakt zu allen anderen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Mann mit der feinen Kleidung scheint hoch erfreut, euch zu sehen. Er kommt euch sogar ein paar Schritt entgegen und wendet sich an [Held/Heldin mit höchstem SO]: "Euch schicken die Götter! Wie Ihr seht, ist meinem Kutscher ein großes Missgeschick unterlaufen. Das Rad hat sich von der Achse gelöst und der ganze Wagen ist fast umgekippt. Zum Glück waren wir gerade nicht so schnell, so dass nichts weiteres passiert ist. Nur: Ohne Hilfe ist er nicht in der Lage, das Rad wieder auf die Achse zu bringen. Und weil ich ungern die Nacht hier verbringen oder zu Fuß weitergehen will, wäre es mir eine ungemeine Hilfe, wenn so kräftige Recken, wie Ihr es seid, für einen kurzen Augenblick helfen könntet."



ALRIKS BITTE

Alrik hingegen wendet sich an alle Helden – wobei ihm alle 'Exoten' wie zum Beispiel Elfen und Waldmenschen etwas unheimlich sind und er sich lieber andere Helden als Ansprechpartner aussucht. Zwerge sind ihm ebenso vertraut wie Thorwaler, so dass er sie sogar aufgrund ihrer vermutlichen Körperkraft bevorzugt anspricht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der reichere Mann macht den anderen auf euch aufmerksam, woraufhin dieser aufsteht und euch freundlich winkend entgegenkommt. Seiner Kleidung nach könnte er der Kutscher sein: "Die Zwölfe zum Gruße, Kameraden. Ihr kommt mir wie gerufen. An der Kutsche von meinem Herrn hat sich ein Rad gelöst. Keine größere Sache an sich, es hat sich nur der Splint gelöst – aber alleine krieg ich den Wagen nicht hoch, um das Rad wieder auf die Achse zu bekommen. Wenn ihr mal kurz mit zupacken könntet, wäre das wirklich toll."

Und mit einem verschwörerischen Augenzwinkern fügt er noch hinzu: "Und ich denke, mein Herr wird sich auch nicht lumpen lassen und ein paar Münzen dafür springen lassen."

DER WAGEN

Alrik hat bereit alles so weit vorbereitet, dass es eine Sache von ein paar Handgriffen ist, die Kutsche wieder fahrbereit zu bekommen: Bis zu vier Helden können mit zupacken, und es muss hierbei eine KK-Summe von 48 Punkten zusammenkommen, um die hintere Ecke des Wagens so weit anzuheben, damit eine weitere Person das Rad auf die Achse stecken kann.

Alrik selbst möchte lieber die Aufgabe mit dem Rad übernehmen als beim Anheben der Kutsche zu helfen, je nach Zusammensetzung der Gruppe wird er aber auch beim Heben helfen, so dass ein anderer Held das Rad aufstecken muss. Alrik hat eine KK von 12. Sollte die Körperkraftsumme der Helden selbst mit Alriks Hilfe nicht ausreichen, dann müssen alle Beteiligten KK-Proben ablegen: Für jeweils angefangene 5 fehlende KK-Punkte muss einem der Helden eine KK-Probe gelingen. Sollten in so einem Fall nicht genügend Proben gelingen, dann können die Helden den Wagen nicht lange genug halten und das Gefährt rutscht ab: Wem dann keine GE-Probe gelingt, dem wird Fuß oder Hand eingeklemmt, was 1W6 SP zur Folge hat.

Beispiel: Die Heldengruppe ist eher durch Cleverness als durch besondere Muskelkraft gesegnet. Die vier Helfer haben KK 13, 11, 9 und 9, was eine Summe von 42 ergibt – 6 Punkte zu wenig, so dass nun wenigstens zwei KK-Proben gelingen müssen.

Alle Beteiligten würfeln, und da drei von ihnen die Probe schaffen, ist die Angelegenheit schnell geregelt. Hätte das Würfelglück die Spieler hingegen im Stich gelassen, so dass nur eine oder gar keine der Proben gelingt, dann hätten die Helden den Wagen nicht lange genug halten können. In diesem Falle rutscht das schwere Gefährt hinunter und jeder Beteiligte muss eine GE-Probe ablegen. Anschließend können es die Helden noch einmal versuchen.

Wenn die Helden rechtzeitig auf die Idee kommen, die ganze Angelegenheit lieber mit Köpfchen statt mit roher Kraft zu erledigen, dann lassen Sie sich schildern, wie das geschehen soll, und entscheiden Sie, ob diese Variante Aussicht auf Erfolg haben könnte. Im nahegelegenen Wald gibt es auf jeden Fall geeignete Bäume, die als Hebel dienen könnten – allerdings kostet es natürlich Zeit, sie zu finden und herzuschaffen.

Sollten Sie mit einer sehr kleinen Heldengruppe in dieses Abenteuer gegangen sein, dann können Sie natürlich von vorneherein die geforderte Summe von 48 etwas heruntersetzen.

Ebelfried Eisinger beobachtet die Arbeit der Helden aufmerksam

und trägt seinen Teil mit gutgemeinten und mitunter sogar hilfreichen Kommentaren bei, kommt aber nicht auf die Idee, sich selbst die Hände schmutzig zu machen.

Nur wenn die Helden ihn zum Anpacken auffordern (und er dies tun kann, ohne seine edle Kleidung in Gefahr zu bringen), dann wird er darauf eingehen – und sich seine Abscheu vor dieser Arbeit möglichst nicht anmerken lassen.

(Wenn Sie wollen, können Sie Helden, die ihn beobachten und eine *Menschenkenntnis*-Probe schaffen, auf die Überwindung aufmerksam machen, die so etwas den beleibten Mann offensichtlich kostet.)

EINE EINLADUNG

Während Eisinger die Helden bei der Arbeit beobachten konnte, hat er sich ein Bild von ihnen gemacht und überdies herausgefunden, dass sie ortsfremd sind. Dabei ist ihm eine Idee gekommen: Denn genau solche Leute braucht er, um seinen ärgsten Konkurrenten ausschalten zu können. Daher wird er sich, sobald die Kutsche wieder fahrbereit ist, überaus dankbar zeigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ich wusste es gleich, als ich euch sah: euch können nur die Götter geschickt haben. Seht ihr, ich dachte, ich hätte nur ein kleines Stück Fahrt vor mir, gerade einmal zwei Stunden auf Straßen, die als sicher gelten. Deswegen habe ich auf eine Bedeckung verzichtet. Es konnte ja niemand ahnen, dass meinem Kutscher ein derartiges Malheur passiert. Nicht, dass ich besondere Reichtümer mit mir führen würde, aber bekanntlich gibt es in den Wäldern Gesetzlose, oder noch schlimmer: Orks und Goblins! Und die scheuen ja vor gar nichts zurück. Wäre nicht auszudenken gewesen, wenn ich die Nacht hier hätte verbringen müssen.

Und deswegen habe ich mich entschlossen, euch in mein Haus einzuladen. Man soll die Hilfe der Götter ja schließlich auch gebührend anerkennen. Nehmt es als meinen Dank an den Herren Phex. Und da ihr, wenn ich es richtig verstanden habe, fremd in Albenhus seid, soll euch mein Heim in den nächsten Tagen zur Verfügung stehen. Nun, was haltet ihr davon?"

Es bleibt zu hoffen, dass die Helden dieses Angebot annehmen, ansonsten müssen Sie einen anderen Weg finden, um das Abenteuer fortführen zu können. Daher sollten Sie Eisinger auch möglichst sympathisch oder wenigstens als einigermaßen vertrauenswürdig darstellen.

Sollten Sie mit einer überaus misstrauischen Heldengruppe geschlagen sein, dann kann es an dieser Stelle zu einigen Komplikationen kommen. Auch hier können Sie den Spielern, die ausdrücklich danach fragen, *Menschenkenntnis*-Proben zugestehen:

● Der Kutscher Alrik ist recht erstaunt über die Einladung seines Herren, nimmt es aber (selbstverständlich) ohne weiteren Kommentar hin. Er ist es durchaus gewohnt, dass Eisinger hin und wieder Dinge tut, die er als einfacher Kutscher nicht versteht und die sicherlich Teil von irgendwelchen genialen Plänen sind. Sollten die Helden ihn irgendwann in einer stillen Stunde darauf ansprechen, wird er energisch abstreiten, dass er erstaunt gewesen ist – und Eisinger bei nächster Gelegenheit von dem Misstrauen der Helden berichten.

● Eisinger selbst lebt als erfolgreicher Händler förmlich davon, seine Gesprächspartner übers Ohr zu hauen und sich seine eigentlichen Motive nicht anmerken zu lassen. Daher können Sie hier zu einer vergleichenden Probe greifen: Eisinger hat einen Talentwert von 13 in *Überreden* (sein *Feilschen*-Spezialisierung hilft in diesem Fall natürlich nicht) und die Eigenschaftswerte 13/15/16. Die TaP* aus dieser Probe werden dann zu der Erschwernis von *Menschenkenntnis*-Proben der Helden.

Sollte einem Helden die Probe gelingen, dann ist selbst das noch

kein Beinbruch für den Fortgang des Abenteuers: Verraten Sie dem Helden ruhig, dass Eisinger etwas von den Helden will – denn hierbei könnte es sich durchaus um einen Auftrag handeln, der die eine oder andere Münze in die Börse der Helden spülen könnte. Ob es sich bei so einem Auftrag um etwas Legales oder etwas Illegales handelt, ist damit noch lange nicht gesagt.

IN ALBENHUS

Da die Helden dem Weg auf der Südseite des Großen Flusses gefolgt sind, stehen sie schließlich vor einem Stadttor, das in die Südstadt führt. (Eine nähere Beschreibung von der Stadt finden Sie ab S. 36.) Als Eisinger sich kurz zum Fenster der Kutsche herausbeugt, winkt die Stadtwache den Wagen einfach hindurch, ohne ihn weiter zu kontrollieren. Schildern Sie den Helden, dass die Kutsche an einem Pferdefuhrwerk vorbeifährt, das die Wachen gerade einer sehr genauen Durchsuchung unterziehen. Neben dem Gefährt steht ein Tulamide mit gebräunter Haut, weiten Kleidern und langem Schnurrbart, dessen wütendes Gezeter die Wache gar nicht weiter wahrzunehmen scheint. Eisinger lässt sich diese Gelegenheit nicht nehmen, um seine Ansicht über die Tulamiden von sich zu geben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Oha, da hat es mal wieder einen erwischt! Ihr müsst wissen, dass es in der letzten Zeit immer wieder einmal Fälle gegeben hat, in denen Schmuggelware in die Stadt gekommen ist: Gifte und Rauschkräuter vor allem, lauter götterloses Zeug. Sogar Bücher sollen gesichtet worden sein, die die göttliche Ordnung in Frage stellen. Und es wird Euch nicht wundern, dass die Täter, die auf frischer Tat ertappt wurden, jeweils götterlose Heiden waren. Diese Rastullah-Knechte, diese Sandfresser ... Sie wollen unsere Ordnung untergraben und ihren Götzenglauben verbreiten. Aber zum Glück gibt es noch genug aufrichtige Streiter, die dafür sorgen, dass die Verbrechen immer wieder aufgedeckt werden.”

Sollte sich unter den Helden ein Novadi befinden, dann hält Eisinger sich mit seinen Wertungen des Rastullah-Glaubens natürlich sehr zurück. Aber dennoch lässt er auch dann deutlich durchblicken, dass es in letzter Zeit einige Vorfälle gegeben hat, an denen “Gäste aus dem Süden” beteiligt waren.

Wenn die Helden ein wenig auf die Umgebung achten, sobald die Kutsche das Stadttor durchquert hat, können Sie ihnen die ab S. 36 beschriebene Atmosphäre einer typischen mittelreichischen Kleinstadt schildern. Auch die große Zahl der Zwerge können Sie hier schon erwähnen.

Die Kutsche rumpelt über das Kopfsteinpflaster einer großen Straße bis zum zentralen Marktplatz (dem ‘Eslamsplatz’), biegt dort nach rechts in eine zweite Straße und erreicht nach etwa 50 Metern das Eisingersche Haus. Kaum hat Alrik das Gefährt zum Stehen gebracht, öffnet sich die prunkvolle Haustür und ein älterer Herr in der gepflegten Kleidung eines Hausdieners eilt zur Kutsche. Jamian begrüßt seinen Herren mit einer tiefen Verbeugung (zu Jamian und dem weiteren Personal s. S. 47). Eisinger gibt ihm ein paar kurze Anweisungen, unter anderem, dass Zimmer für die Helden hergerichtet werden sollen und die Dienerschaft das Gepäck hineinbringen soll (also selbstverständlich auch das Gepäck “seiner Gäste”), dann lädt er die Helden in sein “bescheidenes Domizil” ein.

BEGRÜSSUNG IN HAUS EISINGER

Auch wenn Eisingers Kleidung und Kutsche auf einen gewissen Wohlstand schließen ließ, können die Helden an dem Haus

GEDANKEN LESEN IN DETEKTIVABENTEUERN

Bekanntlich gibt es einige Zauber, die es den Helden ermöglichen, die Gedanken ihres Gegenübers zu erforschen. Solche Magie kann sehr schnell zum vorzeitigen Ende jedes Detektivabenteuers führen.

Die einfachste (und uneleganteste) Möglichkeit, dies zu verhindern, ist es sicherlich, alle Intriganten, Mörder, Lügner und anderen Geheimnisträger mit magischen Amuletten auszustatten, die solche Zauber abwehren. Leider führt dies zu einer Schwemme an magischen Artefakten, die es in Aventurien eigentlich nicht gibt. Denn Artefakte sind ein sehr teures Handelsgut, und dementsprechend selten sind sie.

Wenn die Helden es aber allzu oft mit Gegnern zu tun bekommen, die entsprechend ausgerüstet sind, lässt es sich kaum vermeiden, dass sie hin und wieder solche Gegenstände erbeuten. Das hat zur Folge, dass sie entweder selbst bald eine magische Ausrüstung haben, die ihnen als Meister das Spiel sicherlich nicht erleichtert (denn Sie brauchen dann um so mächtigere Gegenspieler mit noch besseren Artefakten, um den Spielern noch eine Herausforderung bieten zu können).

Oder aber die Helden verkaufen ihre Beute und kommen auf diese Weise zu einem Reichtum, mit dem sie sich bald beste Ausrüstung, eigene Häuser und eine Dienerschaft leisten können. So oder so eignen sie sich für die meisten Abenteuer nicht mehr. Kurz gesagt: Magische Amulette und dergleichen sind zwar eine Lösung, aber keine gute.

Wesentlich besser ist es, wenn Sie die Bilder, die der Zauberer von den Gedanken seines ‘Opfers’ erhält, möglichst zweideutig und ungenau beschreiben. Das genaue Ergebnis eines Zaubers hängt in der Regel von den ZiP* ab, und je niedriger dieser Wert ausfällt, desto verschwommener ist auch der Eindruck des Gedankenlesers. Aber selbst bei einem guten Ergebnis erfährt der Held in erster Linie das, was sein Opfer gerade in diesem Augenblick beschäftigt.

Präsentieren Sie dabei möglichst ein mehrdeutiges Bild oder etwas, was die Helden für den Augenblick zufrieden stellen mag, ohne sie dabei anzulügen.

Im Fall von Eisinger können Sie also durchaus zugeben, dass der Händler die Einladung in sein Haus nicht nur aus Dankbarkeit ausspricht, sondern noch etwas von ihnen will. Und wenn er ihnen dann seine Bitte nahe bringt, dann können sich die Helden hierin auch bestätigt fühlen: Er war auf der Suche nach mutigen und vertrauenswürdigen Leuten, die sich für ein riskantes Unternehmen eignen. Dass er in dieser Angelegenheit mit gezinkten Karten spielt und die Helden nur für seine miesen Machenschaften benutzen will, steht auf einem anderen Blatt.

Sollte ein Held in dem Augenblick, wenn Eisinger den Helden von den angeblichen Übeltaten al-Fessirs erzählt, wiederum erfolgreich in den Gedanken des Händlers nachforschen, dann haben Sie wiederum verschiedene Möglichkeiten:

Eisinger erinnert sich in diesem Augenblick daran, dass al-Fessir es geschafft hat, bei den Albenhuser Zwergen ein paar falsche Gerüchte über Eisinger in Umlauf zu bringen und auf diese Weise einige wichtige Geschäfte plätzen zu lassen.

Dass dies eine durchaus übliche Praxis unter Kaufleuten ist und Eisinger sie mindestens ebenso oft anwendet, kann nur ein Held wissen, der selbst Erfahrung in solchen Dingen hat.

Bedenken Sie immer, dass das Lesen von Gedanken immer nur das offenbart, woran das Opfer gerade denkt – wenn es also gerade mit ganz anderen Dingen beschäftigt ist, hilft der beste Zauber nichts.

erkennen, dass er einer der einflussreichsten Bürger im Ort sein muss. Das vierstöckige Haus ist eines der größten in der Umgebung, und es ist im Gegensatz zu den meisten anderen kein Fachwerkhäus, sondern vollständig aus Stein gebaut. Bunte Butzengläser schmücken die Fenster, in die leicht vorkragenden Giebelsteine sind Abbildungen der zwölf Götter eingemeißelt, wobei der Fuchs des Händlergottes Phex deutlich den größten Platz einnimmt. Schon die Nähe zum Eslamsplatz ist ein Zeichen von Eisingers Reichtum, denn außer der Residenz der Gräfin, dem Garnisonsgebäude und dem Rathaus gibt es hier nur noch wenige Häuser, die es in Größe und Ausstattung mit diesem aufnehmen können. Eisinger führt die Helden zunächst in sein Besprechungszimmer: Dieser offensichtlich für repräsentative Zwecke vorgesehene Raum ist vollständig mit Holz getäfelt. Über einem großen Kamin (in dem derzeit kein Feuer brennt) hängt ein großes Bild, das Eisinger, eine strenggesichtige Frau und einen etwa sechzehnjährigen Jüngling zeigt. Der Raum wird von einem gewaltigen Eichentisch mit insgesamt zwölf hochlehnigen Stühlen dominiert. Vermitteln Sie vor allem Helden mit niedrigem SO das Gefühl, in einer Art Thronsaal zu stehen, auch wenn es keinen Thron gibt. Im Vergleich hierzu wirkte selbst der Thronraum des Barons von Sturzenstein provinziell (siehe *Der Alchemyst*).

Die Sessel sind gut gepolstert und mit Armlehnen versehen, ihre Rückenlehnen überragen auch den Kopf eines sitzenden Zweimeterhünen noch um mehr als zwei Handbreit. Wer in solch einem Stuhl Platz nimmt, fühlt sich sofort sehr wichtig – für einige der Helden bestimmt eine sehr ungewohntes Gefühl. Verstärkt wird dieser Eindruck noch davon, dass sich nach wenigen Augenblicken eine versteckte Tür in der Holztäfelung öffnet und eine junge Dienerin mit einem Tablett hereinkommt, auf dem für Eisinger und jeden der Helden ein Glas mit rotem Wein steht.

Eisinger versucht den Helden das Gefühl zu geben, als sei all das selbstverständlich und ihr Aufenthalt hier keineswegs ungewöhnlich. Selbst auf Sonderwünsche von Helden, die zum Beispiel lieber ein anderes Getränk hätten oder sich partout nicht von ihrem Handgepäck trennen wollen, geht er jederzeit ein, ohne sich etwas anmerken zu lassen. Sobald alle Helden ein Glas in der Hand haben (falls einer es gleich auf ex austrinkt, eilt die Dienerin mit einer Kristallkaraffe herbei und schenkt nach), hebt er feierlich sein Glas: „Auf die Hilfsbereitschaft! Möge Phex, der uns heute zusammengebracht hat, auch weiterhin seine Hand segnend über unsere Freundschaft halten!“

Auch wenn die Helden es in diesem Moment nicht ahnen können, ist diese Bitte an Phex keineswegs nur eine Floskel. Vielmehr plant Eisinger längst, die Helden für seine geheimen Pläne zu benutzen, die sich vor allem durch List und Heimlichkeit auszeichnen – Attribute, die ja dem Gott der Händler und Diebe zugeschrieben werden.

Wenig später kommen die weiteren wichtigen Bewohner des Hauses herbei: Anolia, die erblindete Mutter von Eisinger, Belthola Oranis, die Secretaria des Händlers, und schließlich Morco, sein nichtsnutziger Sohn.

Dann beginnt er, der alten Frau jeden Helden vorzustellen, und stellt dabei jeden einzelnen in gutem Licht dar – immer so, dass es ein wenig übertrieben ist, aber doch nicht ganz falsch. So wird aus dem garetischen Krieger ein „erfahrener Kämpfer, der an der bekannten Gareth Akademie eine vorzügliche Ausbildung erhalten hat“, aus der Einbrecherin eine „junge Frau, die in Handelsdingen Richtung Gareth reist“, und aus dem Forscher ein „hochgebildeter Mann, der Euch über die exotischsten Themen zu bereichern weiß“.

Natürlich kann Eisinger auch nur das sagen, was die Helden ihm vorher von sich verraten haben, aber alles, was er nicht weiß, wird durch Phantasie ergänzt. Überlegen Sie sich am besten schon vor dem Abenteuer, was für Umschreibungen Eisinger hier verwenden könnte, dann fällt Ihnen das Formulieren vermutlich leichter. Anschließend können Sie ein Gespräch zwischen den Anwesenden improvisieren. Hierzu können Ihnen die Beschreibungen der einzelnen Personen ab S. 44 hilfreich sein.

Vor allem Morco versucht, ein wenig Kontakt mit den Helden aufzunehmen – zu seinen bevorzugten 'Opfern' zählen vor allem schöne Frauen und alle Helden, bei denen er glaubt, dass sie sich auf eine zünftige Zechtour einlassen würden. Vater Ebelfried Eisinger sieht diese 'Annäherungsversuche' seines Sohnes zwar nicht gerne, überlegt sich dann aber, dass eine Verbrüderung der Helden mit Morco vielleicht sogar Vorteile bringen kann.

Sobald Sie das Gefühl haben, dass Ihre Spieler keinen Spaß mehr an einer weiteren Unterhaltung haben, können Sie mit der folgenden Szene fortfahren.

DIE ZIMMER DER HELDEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Hausdiener, der euch schon bei eurer Ankunft begrüßt hat, betritt den Raum und macht mit einem dezenten Räuspern auf sich aufmerksam: „Edle Herrschaften, die Zimmer sind gerichtet.“ „Sehr schön, sehr schön“, gibt Eisinger mit strahlendem Lächeln von sich. „Edle Damen, edle Herren: Eure Quartiere sind bereitet – ich hoffe, sie finden euer Gefallen. Ihr könnt euch ja ein wenig frisch machen. In etwa einer halben Stunde wird das Essen gerichtet sein, dann sehen wir uns hier wieder.“ Ihr folgt dem steifen Diener über eine breite Treppe zwei Stockwerke hinauf. Oben angekommen, wendet er sich zu euch und mustert euch kurz.

Eisinger ist reich, aber sein Haus ist kein Gasthof. Daher hat er auch nur eine begrenzte Zahl an Unterbringungsmöglichkeiten. Und Jamion steht nun vor der schwierigen Aufgabe, die Helden auf die unterschiedlichen Zimmer zu verteilen, ohne jemanden zu beleidigen – das typische harte Brot eines Hausdieners.

Für den 'höchstrangigen' Helden hat er die Gästesuite vorgesehen: ein großer Raum mit einem großen Himmelbett, einem geräumigen (aber leeren) Schrank, einem Sekretär und einem kleinen Tisch mit drei Sesseln. Welcher Held das ist, hängt in erster Linie vom SO ab, aber auch vom Auftreten der einzelnen Personen.

Gibt es unter Ihren Helden einen, der auf den ersten Blick ein Diener oder gar Sklave ist (vor allem also ein Waldmensch oder sogar Goblin), dann weist Jamion ihm eine kleine und enge Kammer neben der Suite zu, die den Leibdienern der höheren Gäste vorgesehen ist und die außer einem harten Bett keine Möbel aufweist. Eine kleine, versteckte Tapetentür verbindet diese Kammer direkt mit der Suite. Für die übrigen Helden bleiben noch zwei Zweibettzimmer, die für einfachere Gäste vorgesehen sind. Außer den Betten gibt es hier jeweils zwei Truhen und einen einfachen Tisch mit Stühlen. Dennoch übertreffen selbst diese Zimmer an Sauberkeit und Komfort die meisten Herbergen, in denen die Helden auf ihren Reisen unterkommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Diener öffnet die zweiflügelige Tür, durch die auch ihr diesen Raum betreten habt. Mit bedächtigen Schritten kommt eine alte Frau herein, gestützt von einer zweiten, deutlich jüngeren. Sofort eilt Eisinger hin: „Frau Mutter! Wie schön, Euch wieder wohl auf zu sehen. Hat der Medicus doch nicht zuviel versprochen!“ Er löst die jüngere Frau ab, die sich bescheiden in den Hintergrund zurückzieht, und führt die alte Frau zu einem Stuhl rechts neben dem Kopfende der Tafel. „Ich habe ein paar Gäste mitgebracht. Fremde, die mit geholfen haben, als unser Kutscher unterwegs Schwierigkeiten mit dem Wagen hatte. Du hast doch nichts dagegen, wenn sie für ein paar Tage in unserem Haus bleiben?“

Sollte Ihre Heldengruppe aus mehr als sechs Personen bestehen (oder ist keiner bereit, die Gesindekammer zu beziehen), dann hat Jamion ein Problem. Am besten lässt es sich wohl lösen, indem er anbietet, in der Suite noch ein weiteres Bett aufstellen zu lassen. Nachdem die Helden sich auf die Zimmer verteilt haben, kommt eine junge Magd herbei, die sich als Ginetta vorstellt und erklärt, dass die Helden nur rufen müssen, wenn sie einen Wunsch haben. Anschließend haben die Helden eine gute halbe Stunde Zeit und Ruhe. Wozu sie diese Zeit nutzen, bleibt ihnen natürlich selbst überlassen. Wenn sie sich noch weiter im Haus umsehen wollen, dann wird das von der Dienerschaft kommentarlos hingenommen, solange sie ihre Finger aus persönlichen Besitztümern heraushalten. Am Ende dieser Frist kommt Jamion die Treppe hinauf und erklärt, dass das Essen gerichtet ist, und führt sie dann in den Speisesaal. Hier haben sich die gleichen Leute eingefunden, die auch schon bei der Begrüßung anwesend waren.

Beschreiben Sie Ihren Spielern, dass das Essen sehr steif abläuft, und verlangen Sie ruhig auch ein paar Proben auf *Etikette*, inwieweit die einzelnen Helden sich einigermaßen zu benehmen wissen. Jeder Fauxpas, der einem Helden unterläuft, wird von der Mutter mit sichtbarem Widerwillen hingenommen, während Morco sich köstlich amüsiert und dieses Fehlverhalten sogar noch zu forcieren versucht. Eisinger selbst spielt die Rolle des jovialen Gastgebers, der alles tut, um Peinlichkeiten zu überspielen oder gar nicht erst entstehen zu lassen. Wie detailliert Sie das Essen gestalten wollen, hängt von der Situation und der Spielfreude Ihrer Spieler ab. Es ist aber gut möglich, dass alle wichtigen Dinge schon während des Empfangs gesagt worden sind und das Essen daher eher langweilig verläuft. In diesem Fall können Sie den Spielern guten Gewissens einfach die Atmosphäre schildern und nur dann, wenn noch bestimmte Fragen gestellt werden, nähere Einzelheiten ausspielen. Richten Sie sich dabei möglichst nicht nach eigener Detailverliebtheit, sondern nach den Wünschen Ihrer Spieler.

DER ERSTE ABEND IN ALBENHUS

Nach dem Essen können die Helden sich frei bewegen. Wenn sie bis dahin einen guten Kontakt mit Morco bekommen haben, wird dieser sich anbieten, ihnen das 'Albenhuser Nachtleben' vorzustellen (was nicht anderes heißt, dass er sie zu einer Auswahl der alkoholhaltigsten Getränke in unterschiedlichen Kneipen einladen wird und die Qualität dieser Kneipen mit Fortschreiten der Nacht immer weiter abnimmt ...), andernfalls können sie sich aber auch selbständig auf den Weg machen oder sich einfach auf ihre Zimmer zurückziehen. Eisinger selbst wird sich mit "wichtigen Geschäftsdingen" in sein Arbeitszimmer zurückziehen und sich nur ungern stören lassen. Wenn die Helden sich in Albenhus umsehen, können Sie auf die kurze Stadtbeschreibung ab S. 36 zurückgreifen und daraus ganz nach Belieben eigene Episoden improvisieren.

DER NÄCHSTE TAG

Der Beginn des nächsten Tages hängt in erster Linie davon ab, wie die Helden den vorangegangenen Abend verbracht haben. Sollte es zu einer längeren Zechtour gekommen sein, kann der Tag durchaus erst am späten Vormittag anfangen.

Wenn die Helden nach Ginetta rufen, kommt die Magd dienstfertig herbei und erklärt, dass das Frühstück schon gerichtet sei. Herr Eisinger habe jedoch schon gegessen und sich nun in sein Arbeitszimmer zurückgezogen. Wenn die Helden hinunter gehen, ohne Ginetta Bescheid zu geben, wird sie herbeieilen und die Helden abpassen. Das Frühstück lässt ebenso wenige Wünsche offen wie das Abendessen, und da die Helden diesmal alleine speisen, ist die Atmosphäre vermutlich wesentlich weniger steif. Ginetta und eine weitere Magd haben die Aufgabe, den Helden aufzutragen.

Nach dem Frühstück steht es den Helden wiederum offen, was sie nun tun wollen. Vielleicht haben sie ja bestimmte Vorhaben, die sie in der Stadt noch erledigen wollen, zum Beispiel Tempelbesuche, Einkäufe oder auch Erkundigungen im Zusammenhang mit den letzten beiden Abenteuern. Gehen Sie auf diese Pläne ein, wobei Ihnen die Beschreibungen ab Seite 38 dienlich sein werden.

EIN BEKANNTES GESICHT

Wie schon am Anfang des ersten Abenteuers erlaubt sich Archon Megalon, sich seinen 'Schützlingen' kurz zu zeigen. Er achtet dabei sehr genau darauf, dass die Helden nicht nahe genug an ihn herankommen, um ihm irgendwelche Fragen stellen zu können. Dennoch möchte er den Helden einen weiteren Tipp geben, dass nicht alle 'Zufälle', mit denen sie es im Moment zu tun haben, wirklich so zufällig sind.

Den genauen Zeitpunkt dieses Vorfalls müssen Sie selbst festsetzen. In der folgenden Beschreibung gehen wir davon aus, dass er tagsüber im Getümmel eines Marktes auf dem Eslamsplatz stattfindet. Mit ein paar Anpassungen könnte er aber auch während der abendlichen Zechtour geschehen, dann taucht Megalon nur kurz im Licht einer Laterne auf und verschwindet im Dunkel einer Seitengasse, sobald die Helden ihn gesehen haben.

Es ist nicht zwingend notwendig, dass Ihre ganze Gruppe dieses Ereignis miterlebt. Wenn die Helden sich getrennt haben und ihre eigenen Wege gehen, dann ist es sogar sehr wahrscheinlich, dass nur ein Einzelner dem Druiden begegnet. Achten Sie allerdings darauf, dass natürlich nur ein Held in Frage kommt, der im Laufe des *Alchemyst* die Gestalt am Flussufer gesehen hat, denn andernfalls könnte er ihn ja nicht wiedererkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Markt ist überfüllt von Leuten – man sollte kaum annehmen, dass Albenhus so viele Leute beherbergt. Vor allem die Bauern der Umgebung bieten hier ihre Erzeugnisse an: Gemüse und Obst, in ausgestapelten Käfigen gackern verschreckte Hühner und Gänse, in einer Ecke steht ein etwa zehnjähriger Junge mit einer Ziege an einer Leine und wartet verschüchtert auf einen möglichen Käufer.

Doch es gibt auch allerlei anderes: den Metzger, an dessen hölzernem Stand unterschiedliche Würste hängen, den Waffenschmied, der Schwerter und Dolche auf seinem Tisch ausgebreitet hat, und daneben den Bogenbauer, der unterschiedliche Bögen und Pfeile für jeden Anlass feilbietet. Ein wildes Gemisch von leckeren Gerüchen umweht den Trubel:

Hier steht der Wagen eines Kräuterweibchens, das mit krähender Stimme "Gewürz von nah und fern" anbietet, dort hat ein Garbräter einen Grill aufgestellt und verkauft Gebratenes, ein paar Schritt weiter bietet ein Zuckerbäcker Duftendes aus aller Herren Länder.

Ein Gaukler in schreiend buntem Kostüm jongliert mit Bällen und Äpfeln, aber auch mit allem, was er von seinem begeisterten Publikum angeboten bekommt: Hüte, Dolche, leere Einkaufskörbe und Brötchen.

Immer wieder fragt er, ob er seine Kunst nicht auch mit Geldbörsen vorführen soll, aber es findet sich niemand, der seine Börse hierfür zur Verfügung stellen würde. Als besondere Attraktion ist über alle Stände hinweg ein Seil von einem Haus zu einem anderen gespannt worden, auf dem nun eine junge Artistin vorsichtig entlang balanciert, bestaunt von allerlei gaffendem Publikum.

Am anderen Ende des Marktes stehen zwei Musikanten mit Fidel und Flöte und schlagen die Zuhörer mit schaurigen Balladen in den Bann.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du kannst nicht genau sagen, was dich darauf bringt, aber auf einmal fühlst du dich beobachtet. Du schaust dich um, und plötzlich fällt dein Blick auf eine Gestalt, die dich mustert: ein Mann mit Bart und langen Haaren, gekleidet in eine lange Robe. Obwohl er sicherlich 30 Schritt von dir entfernt ist, hast du das Gefühl, dass dich seine Augen geradezu durchdringen. Und dann erinnerst du dich, diese Gestalt schon einmal gesehen zu haben: Als du noch mit der *Miros Treu* auf dem Großen Fluss unterwegs warst, kurz bevor ihr die kleine Brinya aus den Wasser gefischt habt. Da stand dieser Mann auf einem Hügel am Flussufer und schaute zu euch hinüber. Ja, kein Zweifel, das ist der selbe Mann. Und genauso, wie er damals nicht auf irgendetwas reagierte, das ihr ihm zurief, sondern sich umdrehte und im Wald verschwand, so wendet er sich nun auch vor dir ab und taucht in der Masse des Marktvolkes unter.

Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig eintauchen in diesen Trubel, vielleicht wollen sie ja auch den einen oder anderen Gegenstand einkaufen. Sobald sich eine geeignete Gelegenheit bietet, lassen Sie einen (oder gegebenenfalls auch mehrere) Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen.

Für einen Helden, der über die Gabe des *Gefahreninstinkts* verfügt, ist diese Probe um 3 Punkte erleichtert.

Je höher die übrig gebliebenen Talentpunkte (die TaP*) ausfallen, desto früher bemerkt der betreffende Held etwas.

Wenn der Held sofort reagiert und versucht, dem geheimnisvollen Mann nachzulaufen, dann verlangen Sie zunächst *Athletik*-Proben, wie schnell er sich zwischen den Volksmengen hindurchdrängeln kann. Daran anschließen können Sie noch *Sinnenschärfe*-Proben, ob er die Gestalt in der Kutte im Auge behalten kann. Das mag auch noch einige Zeit gelingen, und Sie können, wenn Sie wollen, eine kurze Verfolgungsjagd gestalten, aber schließlich verschwindet Megalon hinter einem Karren. Wenn der Held dort ankommt, ist der Druide spurlos verschwunden: Er hat einen Illusions-Zauber angewandt und spaziert nun in der Gestalt eines achtjährigen Jungen von dannen.

Ein lukrativer Auftrag

Es ist Ihrer Entscheidung überlassen, wann Sie die folgende Szene einstreuen. Wenn Ihre Spieler von sich aus viele Ideen haben, wie sie den Tag verbringen, dann sollten Sie bis zum kommenden Abend warten. Es kann jedoch auch sein, dass Ihre Spieler von sich aus keine Eigeninitiative aufbringen. Vor allem dann, wenn die Helden auf die Idee kommen, die Stadt sehr bald wieder zu verlassen, müssen Sie Eisinger sehr spontan handeln lassen – eventuell sogar direkt nach dem Frühstück.

Wenn Sie den richtigen Zeitpunkt für gekommen halten, lässt Eisinger die Helden durch Jamian in sein Arbeitszimmer bitten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sorgfältig hat Eisinger die dicke Tür hinter euch geschlossen. Ihr seid zum ersten Mal in seinem Arbeitszimmer. Auch hier lässt sich kaum überschauen, dass der Händler alles andere als arm ist. Hinter einem großen, massiven Schreibtisch steht ein lederbezogener Sessel, der überaus bequem aussieht, während die sechs Sessel diesseits des Tisches zwar auch noch imposant sind, aber doch um einiges kleiner. In mehreren Regalen sind Schriftrollen und Bücher zu sehen, auf einem Schreibpult liegen leere Pergamente bereit. Eisinger bittet euch, auf den Stühlen Platz zu nehmen, während er selbst sich hinter seinen Schreibtisch niederlässt. Dann blickt er euch einen Augenblick lang nachdenklich an. "Werte Freunde", beginnt er bedeutungsschwer. "Ich habe euch ein Geheimnis mitzuteilen und muss euch dringen darum bitten, dass das, was ich euch nun anvertraue, auf jeden Fall unter uns bleibt."

Blicken Sie an dieser Stelle jeden Ihrer Spieler so lange an, bis er wenigstens mit einem Nicken angedeutet hat, dass er dem Händler dieses Versprechen gibt. Sollte dies nicht der Fall sein, dann seufzt Eisinger betrübt und sagt: "Dann tut es mir Leid, eure kostbare Zeit in Anspruch genommen zu haben. Aber offensichtlich habe ich mich in euch geirrt."

Diese Worte stellen eine letzte Gelegenheit für die Helden dar, doch noch einzulenken. Denn andernfalls betrachtet Eisinger das Gespräch als beendet – und damit wäre dieses Abenteuer ebenfalls zu Ende. Warten Sie also erst noch einige Augenblicke, wie Ihre Helden reagieren. Nur wenn sie gar keine Anstalten machen, ihre Meinung zu ändern, kann ihnen nicht mehr weitergeholfen werden. Wenn die Spieler den Einstieg in ein Abenteuer so offensichtlich ablehnen, dann müssen Sie das nicht mit aller Gewalt ändern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich atmet er tief durch und lehnt sich tief in seinen Sessel. Anscheinend kostet es ihn trotz eurer Zusicherung einige Überwindung, sein Herz auszuschütten.

"Ich habe eine Bitte an euch. Oder, wenn ihr so wollt, ich biete euch eine Arbeit an. Es ist keine gewöhnliche Arbeit, sondern eine Aufgabe, für die nur ganz besondere Leute in Frage kommen: aufrechte, göttergefällige Streiter, die mutig und klug sind und über besondere Mittel verfügen. Besonders wichtig aber ist, dass ich ihnen vertrauen kann. Nun ja, wie ihr vielleicht vorstellen könnt, ist es nicht gerade leicht, jemanden zu finden, auf den all

diese Kriterien zutreffen. Aber nun, seit ich euch kenne ... lässt es mich so *sagen*: Ich glaube, die Götter haben euch zu mir geschickt." Der Händler macht eine kurze Kunstpause.

"Ja, ich weiß, das klingt jetzt sehr dramatisch. Aber lasst mich bitte erklären, worum es geht. Albenhus ist ein kleines, beschauliches Städtchen. Wie in jeder anderen Stadt gibt es ehrbare Bürger, göttergefällige Leute, aber natürlich auch allerlei zwielichtiges Volk: Diebe, Beutelschneider, Wucherer, Rosstäuscher. So haben die Zwölfe die Welt erschaffen, und so soll es wohl auch sein. Immerhin erfüllen viele dieser Leute auf ihre Weise ein phexgefälliges Handwerk, und wer wäre ich, dass ich so etwas verurteilen dürfte? Aber seit einiger Zeit treibt sich jemand hier herum, dessen Tun sicherlich nicht göttergefällig ist – auch und schon gar nicht im Sinne des Phex. Es ist kein kleiner Gauner, sondern eine Gefahr für die göttliche Ordnung. Leider ist er zu gerissen, als dass man ihm seine Untaten nachweisen könnte, und deswegen gilt er nach außen hin als angesehenener und anständiger Bewohner der Stadt. Er ist ein Händler wie ich, aber hinter seinen Geschäften verbirgt sich ein ganz anderer Handel: Rauschkräuter, Gifte, vielleicht sogar Sklaven – all das, was göttergefällige Menschen niemals kaufen oder verkaufen würden, das bietet er an. Nun ja, ich habe ihn seit einiger Zeit im Verdacht, aber nachweisen konnte ich ihm nichts. Daher gibt es nur eine Möglichkeit: Jemand muss in seinen Unterlagen nach Beweisen für seine Untaten suchen und sie dann der Stadtgarde übergeben. Nur so kann sein götterloses Tun beendet werden."

Vermutlich werden die Helden jetzt nach weiteren Details fragen. Eisinger ist bemüht, den Helden möglichst viele Informationen zu geben, dabei aber immer den Eindruck zu hinterlassen, nur verlässliche Aussagen weiterzugeben und Vermutungen auch als solche zu kennzeichnen. Dabei möchte er aber auch gleichzeitig den Eindruck erwecken, dass Rashim al-Fessir wirklich ein Schurke ist. Dieses Gespräch ist sicherlich nicht ganz einfach, denn Eisinger ist ein meisterhafter Täuscher und Manipulator. Ihre Aufgabe ist es nun, in seine Rolle zu schlüpfen und Ihre Spieler genauso zu täuschen und zu manipulieren. Spielen Sie den Händler also möglichst so, als wäre er wirklich im Recht.

FOLGENDE INFORMATIONEN ÜBER RASHIM AL-FESSIR KANN EISINGER DEN HELDEN GEBEN:

- Wie der Name schon sagt, ist al-Fessir kein Einheimischer, sondern ein Novadi. Wenn das Gespräch auf diese Tatsache kommt, wird Eisinger sich darüber sehr schnell ereifern. Denn als Novadi glaubt al-Fessir nicht an die "zwölf wahren Götter", sondern betet "den Götzen Rastullah" an. In dieser Tatsache sieht Eisinger auch begründet, warum der Novadi sich nicht an die Gesetze "unserer zwölfgöttlichen Kultur" halten will und heimlich Dinge tut, "die ein wahrhaft Göttergläubiger niemals wagen würde" – nämlich mit Giften und Sklaven zu handeln. Eisinger bezeichnet al-Fessir im weiteren Gespräch immer wieder als "den Heiden" oder "den Götzendiener". Sollte sich allerdings unter den Helden selbst ein Novadi befinden, dann hält sich Eisinger in dieser Wertung zurück.
- Al-Fessir wohnt in einem großen Haus, nicht weit vom Garethor. Er lebt erst seit zwei Jahren hier und hat deswegen auch keine Bürgerrechte. Dennoch erkaufte er sich für viel Geld das Recht, Handel führen zu dürfen. Zwei Lagerhallen am Hafen gehören ebenfalls ihm, und in seinen Diensten sind sicherlich zwei Dutzend Schauerleute, Lageristen, Kutschenlenker und Schreiber. Vor allem seine Wachen sind ebenfalls 'Ungläubige'.
- Offiziell handelt al-Fessir mit zwergischen Schmiedearbeiten, die er direkt von den Zwergen im nahen Eisenwald, Amboss und Koschgebirge bezieht. Vor allem geht es dabei um Eisengeräte, aber

auch Gold-, Silber und Messingschmuck. Im Gegenzug verkauft er den Zwergen Edelsteine und Stoffe aus fernen Gegenden Aventuriens.

- Es ist al-Fessir von der Obrigkeit nicht genehmigt worden, auch mit zwergischen Waffen zu handeln. Ob er es trotzdem tut, darüber weiß Eisinger nichts. "Aber für ausgeschlossen halte ich es nicht."
- Morgen Abend veranstaltet al-Fessir ein Fest für alle seine Geschäftspartner. Anlass ist ein sehr erfolgreiches Geschäft, das er gerade mit den Zwergen abgeschlossen hat. Eisinger ist zu dieser Feier eingeladen und kann die Helden als seine Gäste dorthin mitnehmen. Das wäre eine gute Möglichkeit, sich einmal heimlich in dem Haus des Novadis umzusehen. Allerdings müssten sich die Helden dann selbst beispielsweise als Händler ausgeben, die gerade mit Eisinger Geschäfte machen.

EIN ANDERER ZEITPUNKT

Das Fest im Hause al-Fessir ist ein günstiger Zeitpunkt für ein unbemerktes Durchstöbern. Dennoch kann es Gründe für die Helden geben, zu anderer Zeit einzudringen und sich hier umzuschauen. Vielleicht haben Ihre Spieler ja sogar spezielle Ideen, sich mit einer anderen List Zutritt zu diesem Haus zu verschaffen. Wenn eine solche Idee nicht allzu abwegig ist, sollten Sie sie ruhig gewähren lassen. Oder aber sie versuchen es mit einem simplen Einbruch.

In einem solchen Fall müssen Sie selbständig unterscheiden, wer sich wo innerhalb des Hauses aufhält.

- Verkleidungen, um eine solche Rolle überzeugend darstellen zu können, kann Eisinger besorgen. Er gibt ihnen auch nach bestem Wissen und Gewissen Tipps, wenn sie nicht wissen, wie sie die eine oder andere Rolle überzeugend darstellen können.

MÖGLICHE VERKLEIDUNGEN FÜR DAS FEST

Es ist keineswegs unbedingt die beste Idee, dass alle Helden als Händler auftreten – zum Beispiel bei einem elfischen Helden wäre das kaum glaubwürdig. Daher ist es geschickter, den Helden unterschiedliche Rollen auf den Leib zu schreiben. Neben dem eigentlichen Händler, der vor allem von jemandem dargestellt werden kann, der einen höheren SO hat und wenigstens aus einer Kultur stammt, in der Handel eine wichtige Rolle spielt (also vor allem Mittelreich, Horasreich oder Tulamidenland), könnte ein Krieger oder Söldner die Aufgabe des Leibwächters übernehmen. Einbrecher oder Diebe sind in der Rolle der Leibdiener sehr beweglich, weil sie eher auch in Bereiche der Räume vordringen können, die der Dienerschaft vorbehalten sind.

Überlassen Sie es Ihren Spielern, sich weitere Möglichkeiten auszudenken. Wenn sie nicht von selbst darauf kommen, können Sie die Idee der unterschiedlichen Rollen Eisinger in den Mund legen. Eine weitere Ausformulierung sollten Sie aber den Spielern selbst überlassen.

Jegliche Art von Kleidung, die in einer Stadt wie Albenhus üblicherweise erhältlich sind, kann Eisinger auch auftreiben.

Maßanfertigungen oder allzu exotische Dinge sind in dieser kurzen Zeit jedoch nicht mehr möglich.

- Als Entlohnung für diese nicht ganz ungefährliche Aufgabe stellt Eisinger jedem Helden eine Prämie in Höhe von fünf Dukaten in Aussicht. Es betont dabei jedoch auch mehrfach, dass dies gleichzeitig ein Dienst an den Göttern ist, die das üble Geschäft des Novadis sicherlich nicht gerne sehen.
- Sollten die Helden nach weiteren Details fragen, die hier nicht genannt sind, von denen Sie aber glauben, dass Eisinger sie vermutlich kennt (und zu verraten bereit ist), dann müssen Sie ein wenig improvisieren und sich entsprechende Informationen ausdenken.

Wenn die Helden fragen, warum Eisinger sich denn nicht an die Gängigkeit oder die Stadtgarde wendet, seufzt er theatralisch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wenn es nur so einfach wäre. Natürlich habe ich schon mit verschiedenen Leuten wegen dieser Angelegenheit verhandelt, aber unsere Vögtin ist leider eine Frau von mangelnder Entschlossenheit. So lange keine konkreten Beweise auf dem Tisch liegen, weigert sie sich, der Angelegenheit nachzugehen. Und solche Beweise habe ich noch nicht – genau deswegen bitte ich ja euch um Hilfe. Wie ich bereits sagte: Dieser al-Fessir ist äußerst geschickt. Er agiert niemals so, dass er Spuren hinterlässt. Aber irgendwann wird er einen Fehler machen, und so, wie ich daran glaube, dass Phex selbst dafür verantwortlich ist, dass wir uns begegnet sind, so glaube ich auch daran, dass ihr es sein werdet, die diesen Fehler finden.“

Auf die Frage, wie er selbst denn auf den Verdacht gekommen sei, erklärt er: „Ein Händler wie ich hat Geschäftspartner in der halben bekannten Welt, wie ihr euch sicherlich vorstellen könnt. Darunter auch ein Tulamide aus Fasar. Als ich in einem Brief an ihn den Namen al-Fessir erwähnte, berichtete er mir, dass ein Händler diesen Namens vor ein paar Jahren Fasar sehr überstürzt habe verlassen müssen, nachdem ihm der Handel mit Giften nachgewiesen werden konnte. Er warnte mich von der Gerissenheit des Mannes, der wie eine Spinne seine Opfer zu umgarnen versteht, bis sie sich ganz in seinem Netz verfangen haben.“

Daraufhin wurde ich natürlich sehr aufmerksam. Vor vier Monaten wurde ein Durchreisender in einem Hotel gefunden – er war vergiftet worden. Und die Anconiter haben festgestellt, dass das Gift ein sehr seltener Stoff aus dem fernen Mengbilla war. Einen Monat später wurde eine Hure aufgefunden – auch sie vergiftet. In beiden Fällen konnte der Mörder nicht gefunden werden. Und besonders auffällig ist, dass es in den Jahren vorher nie Berichte über Giftmorde gegeben hat.

Ja, ich weiß, all das sind keine Beweise. Es ist alles nur ein Verdacht. Aber dennoch muss endlich etwas unternommen werden.“

Es bleibt zu hoffen, dass die Helden sich auf diesen Auftrag einlassen. Wenn sie feilschen wollen, dann lässt Eisinger eventuell dazu überreden, bis zu 7 Dukaten pro Kopf zu zahlen. Bedenken Sie aber, dass das Handeln und Feilschen seine Profession ist – es wäre also nicht überzeugend, wenn er sich von ein paar dahergelaufenen Herumtreibern über den Tisch ziehen ließe.

Sollten die Helden erst einmal nachforschen wollen, ob es diese Todesfälle wirklich gegeben hat, können Sie auf S. 50 deren Hintergrund nachlesen – und auch die Mittel und Wege, wie die Helden das herausfinden können.

ERMITTLUNGEN IN ALBENHUS

Möglicherweise nutzen die Helden der verbleibenden Tag, um sich in Albenhus noch ein wenig umzuhören. Es ist kaum vor auszusehen, an wen sie sich dabei im Einzelnen wenden und was für Fragen sie stellen. Deswegen haben wir auf S.49 eine Auswahl an Aussagen, Gerüchten und Informationen zusammengestellt, die Ihnen erleichtern soll, mit diesen Erkundigungen umzugehen. Allerdings sind Sie bei dem Umgang mit diesen Gerüchten auf sich selbst gestellt. Wir können Ihnen zwar den Rahmen für unterschiedliche mögliche Szenen geben, aber die Ausgestaltung ist Ihnen ganz alleine überlassen.

Wenn Sie Eisinger bisher überzeugend als 'den Guten' dargestellt haben, dann ist es recht wahrscheinlich, dass die Spieler nur Informationen über den scheinbaren Übeltäter al-Fessir einholen werden. Sollten sie ihrem Auftraggeber jedoch auch nicht ganz über den Weg trauen, so sollten Sie ihnen auch ein paar Details gönnen, die sie über Eisinger in Erfahrung bringen können. Dennoch sollten Sie diese Informationen nicht so weit gehen lassen, dass die Helden allzu viel erfahren. Denn wenn sie nicht mehr bereit sind, den Auftrag zu erfüllen, dann kann das Abenteuer nicht mehr weitergehen. Das gefährdet zwar nicht den Verlauf der gesamten Spielstein-Kampagne, aber es wäre schöner, wenn es anders ablaufen würde. Sie haben es in der Hand, was Sie Ihren Spielern verraten und was nicht.

ERZWUNGENES SPIELERVERHALTEN

An einigen anderen Stellen dieser Kampagne haben wir Ihnen schon ein paar Tipps gegeben, was Sie tun können, um Ihre Spieler in die richtige Richtung zu 'schieben', damit das Abenteuer weitergeht und die Helden sich nicht an Dingen festbeißen, die mit der eigentlichen Handlung nichts zu tun haben. Lassen Sie sich aber bitte nicht dazu verleiten, solche Tricks und Kniffe in Situationen anzuwenden, in denen sie nicht dringend notwendig sind. Denn es ist ja gerade ein wichtiger Reiz des Spiels, dass die Spieler sich weitgehend frei entscheiden können, was ihre Helden tun. Es ist legitim, sie in Notfällen auch ein wenig in die richtige Richtung zu 'schubsen'. Auf der anderen Seite leidet aber der Spielspaß, wenn die Spieler sich gegängelt fühlen und glauben, eigentlich doch gar keine Wahlmöglichkeit zu haben. Halten Sie sich also nie an den Vorstellungen fest, die Sie sich im Vorfeld vom Ablauf eines Abenteuers gemacht haben. Es gibt bestimmte Eckpunkte, ohne die das Abenteuer nicht funktioniert und zu denen Sie die Spieler auch auf die eine oder andere Weise hinführen müssen. Alle anderen Details sind aber optional, und wenn Ihre Spieler einzelne Abschnitte eines Abenteuers schlicht ignorieren, dann ist das ihr gutes Recht.

In diesem konkreten Fall heißt das: *Es ist sehr gut möglich, dass die Helden sich in der Stadt umhören wollen. Aber wenn sie das nicht wollen oder gar nicht auf die Idee kommen, dann schadet das nichts.*

RASHIM AL-FESSIR, DER SCHURKE

»Du hast verstanden, was du tun sollst, meine glutäugige Schönheit?«

»Ja, Effendi.«

»Das will ich für dich hoffen, mein Kind. Oder soll ich dich noch einmal daran erinnern, dass ich genau über dich Bescheid weiß und jederzeit dafür sorgen kann, dass die Häscher dich finden?«

»Nein, Effendi.«

»Dann nimm jetzt also diese Schriftrolle und dieses Fläschchen. Und das hier sind die Schlüssel: der große für das Arbeitszimmer, der kleine für den Schreibtisch. Aber lass dich nicht erwischen, ansonsten ...«

»Niemand werden sehen, Effendi. Niemand ...«

»Schön, meine glutäugige Wüstenblume. Dann geh, bevor man uns zusammen sieht.«

FEIERLICHKEITEN IM HAUSE AL-FESSIR

Am folgenden Abend findet die Feier des novadischen Händlers statt. Ob dies am Tag nach der Ankunft der Helden in Albenhus ist oder noch ein Tag später, bleibt dem Tempo Ihrer Spielrunde überlassen. Entscheiden Sie abhängig davon, ob die Helden noch Zeit brauchen, um sich umhören zu können, oder ob sie beginnen, sich zu langweilen. Vor dem Aufbruch bespricht sich Eisinger noch einmal mit den Helden, als was er sie vorstellen soll und ob sie irgendwelche Pläne haben. Schließlich lässt er seinen Wagen vorfahren. Es geht zwar nur um ein paar Straßenecken, aber es wäre unter Eisingers Würde, diesen Weg zu Fuß zurückzulegen. Auch hier gilt, dass nur drei Personen zu Eisinger in die eigentliche Kutsche steigen können, die anderen müssen sich mit dem Kutschbock oder dem Bedienstetenplatz abfinden.

Wenig später hält das Gefährt vor dem Haus des Rashim al-Fessir. Das Eckhaus hat ein gemauertes Erdgeschoss, die darüber liegenden Stockwerke sind Fachwerk. Obwohl es mit dem Haus Eisingers nicht mithalten kann, zeigt auch dieses Haus, dass sein Besitzer viel Geld haben muss. Vor dem zweiflügeligen Tor stehen zwei Novadis in traditioneller Gewandung: Pluderhosen, weite Hemden, bestickte Westen, in den breiten Schärpen stecken Krummdolch und der Khunchomer: ein geschwungener Säbel. Ihre Aufgabe ist es offensichtlich, keine ungeladenen Gäste hindurchzulassen.

Eisinger hingegen ist ihnen offensichtlich bekannt, so dass sie ihn ebenso wie seine Begleiter unbeanstandet passieren lassen. Der dunkle Durchgang öffnet sich zu einem engen Innenhof, in dessen Zentrum ein kleiner Springbrunnen leise vor sich hin plätschert. Von hier aus führt eine breite Holzterrasse in den ersten Stock, und wer nach oben blickt, erkennt in den beiden Obergeschossen umlaufende Balustraden. (Nähere Einzelheiten können Sie dem Gebäudeplan auf S. 54 entnehmen.) Kaum haben die Helden den Innenhof betreten, tritt ihnen ein kleiner, bronzehäutiger Waldmensch in den Weg und hält ihnen mit einer Verbeugung ein Tablett mit kleinen Bechern entgegen.

Der Waldmensch spricht nur sehr gebrochenes Garethi, selbst sein Tulamidya ist kaum zu verstehen. Sollte ihn allerdings jemand in seiner Muttersprache anreden, reagiert er überrascht und verunsichert. (Eine kurze Beschreibung finden Sie auf S. 21.)

Eisinger nimmt seinen Becher entgegen, riecht kurz an der klaren Flüssigkeit und kippt sie dann mit sichtlichem Widerwillen herunter. Es handelt sich um einen Kakteenschnaps, eine hierzulande sehr teure Spezialität, die als besonderer Begrüßungstrunk gedacht ist. Wenn einer oder mehrere Helden diese Begrüßung ablehnen, hat dies keine Folgen – genau genommen realisiert es niemand außer dem kleinen Waldmenschen, der nicht auf die Idee käme, etwas davon weiterzuerzählen.

Eisinger kennt den Weg, so dass er die Helden führen kann. Der Weg führt die über zwei Treppen und dann der oberen Balustrade folgend bis in einen großen Saal, aus dem schon tulamidische Musik ertönt: Die näselnden Klänge einer Kablasflöte werden von einer Trommel und Schellen mit einem (für garetische Ohren) fremdartigen Rhythmus unterlegt.

DER FESTSAAL

Obwohl das Gebäude keinen Zweifel daran lässt, dass es sich um ein mittelreichisches Haus handelt, fühlt man sich in diesem Raum fast in das ferne Land der Ersten Sonne versetzt. Von der hohen Decke hängen zahlreiche Baldachine herab, statt Tischen und Stühlen liegen große Kissenstapel bereit, in denen sich schon einige Bewohner niedergelassen haben. In schweren Feuerschalen brennen Lichter, und der Duft von parfümiertem Lampenöl mischt sich mit dem würzigen Geruch der zahlreichen Wasserpfeifen. An einer Wand ist eine breite Tafel aufgestellt, auf der prächtige Spezialitäten aus fernen Ländern aufgetischt sind.

An der mit prächtigen Ornamenten verzierten Rückwand des Raumes ist ein Lager aus besonders farbenfrohen Kissen aufgeschichtet, und hier residiert der Gastgeber: ein etwa vierzigjähriger Novadi mit recht ansehnlichem Leibesumfang, beeindruckendem Bart und einem ständigen verschmitzten Lächeln auf dem Gesicht. Rechts und links neben dem Lager stehen zwei Wachen, die die

gleiche Tracht und Bewaffnung wie die Männer am Tor tragen.

Ein weiterer Waldmensch und eine verschleierte junge Frau eilen zwischen den Gästen herum und schenken Wein aus.

Als al-Fessir die neuen Gäste sieht, winkt er sie heran.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Novadi hält es nicht einmal für nötig, sich zu erheben, als ihr an den großen Haufen aus Kissen herantretet, in dem er es sich gemütlich gemacht hat. Aber vielleicht gilt das bei seinem Volk ja gar nicht als die Unhöflichkeit, als die es hierzulande verstanden werden kann.

Eisinger lässt sich auf jeden Fall nichts weiter anmerken, als al-Fessir euch ein freundliches Lächeln schenkt: "Ebelfried Eisinger, welch große Freude. Ihr beehrt mein bescheidenes Heim nur selten mit Eurer hochgeschätzten Anwesenheit. Um so mehr fühle ich mich geschmeichelt, dass Ihr gleich noch weitere Gäste mitgebracht habt."

Es ist schwer zu sagen, ob al-Fessir meint, was er sagt, aber zumindest spricht sein herzliches Lächeln gegen eine Lüge.

Wenn es die Helden genau wissen wollen, können Sie verdeckte *Menschenkenntnis*-Proben würfeln, die jedoch für jeden, der nicht selbst Novadi ist oder wenigstens in der Vergangenheit viel Kontakt mit dem Wüstenvolk hatte, um 5 Punkte erschwert sind. Ein Misslingen lässt den betreffenden Helden vermuten, dass al-Fessir wirklich über Eisingers Anwesenheit erfreut ist. Ist die Probe jedoch gelungen, kann man die Aussage als nichtssagende Floskel einschätzen. Nur wenn ein Held noch wenigstens 5 TaP* übrig behält, hat er das Gefühl, dass der Novadi Eisinger nicht sonderlich mag. Der Händler beginnt derweil, seine Gäste vorzustellen – vermutlich mit Namen und Identitäten, die vorher ausgemacht wurden. Wenn unter Ihren Helden jemand ist, der die Neugier des Novadi auf sich ziehen könnte, so wird dieser diese Person zu sich einladen und versuchen, ins Gespräch zu kommen. Denkbar wären hier Männer aus fernen Ländern, mit denen er sich austauschen könnte, aber auch Elfen, die er, wie bei Novadis üblich, als "Dschinni" bezeichnet und die in seinen Augen Glück bringen. Offensichtliche Zauberer hingegen versucht er mit wenigen, aber dennoch höflichen Worten abzuspeisen, denn er misstraut jeder Form von Magie. Frauen, die selbstbewusst auftreten oder sogar als Kämpferinnen zu erkennen sind, ignoriert er so gut es geht, denn sie widersprechen seinem Frauenbild. Sollte sich jedoch eine besonders gut aussehende Frau unter Ihren Helden sein, so könnte es sein, dass sie sein Interesse weckt. Spannend wird es bei einer gutaussehenden Kämpferin, bei der er zwischen Interesse und Abscheu deutlich hin- und hergerissen ist.

DAS FEST

Die Helden können sich den Abend nun nach Gutdünken vertreiben. Außer ihnen sind etwa 25 Gäste anwesend, die je nach Interesse ihr Hauptaugenmerk auf das kalte Büffet werfen, in kleinen Grüppchen zusammenstehen und Tratsch austauschen oder Geschäftsgespräche führen. Manche sind auch einem Schwätzchen mit interessanten Fremden – sprich: den Helden – nicht abgeneigt. Dazu laden sie die unerfahrenen Helden auch gerne zu einer Runde an der Wasserpfeife ein. Zu Beginn des Abends wäre es unauffällig, wenn alle Helden gemeinsam plötzlich für längere Zeit aus dem Festsaal verschwinden. Später, wenn schon reichlich Wein und Kaktusschnaps geflossen ist, dürfte dies aber kaum noch die Aufmerksamkeit von irgendjemandem auf sich ziehen.

In der Regel sind nur vier Bedienstete ständig im Raum: die beiden Wachen, der Waldmensch und die verschleierte Novadi. Manchmal kommen aus einer kleinen Seitentür noch zwei Diener herein und füllen das Büffet mit neuen Leckereien.

Etwa zwei Stunden nach Eintreffen der Helden ist der Höhepunkt des Abends zu erwarten, was al-Fessir nicht müde wird zu betonen, worauf sich aber auch die meisten anderen Gäste offensichtlich freuen: Eine echte novadische Tänzerin, die seit einiger Zeit bei al-Fessir zu Besuch ist, wird das Publikum mit einem Auftritt erfreuen.

DIE GÄSTE

Zunächst fällt auf, dass unter den Gästen nur vier Frauen sind: eine etwa Vierzigjährige, die ihrer Uniform nach zu urteilen ein höher-rangiges Mitglied der Stadtwache ist, eine Dreißigjährige in der Kleidung einer Händlerin und zwei offensichtliche Begleiterinnen von männlichen Gästen.

Die Zwerge: Mit immerhin elf anwesenden Zwergen (allesamt männlich) stellt das kleine Volk fast die Hälfte der Gäste: Ihrer Kleidung nach zu urteilen scheint es sich ausnahmslos um Händler oder reiche Handwerker zu handeln. Die meisten von ihnen bleiben an liebsten unter sich, nur einige wenige sind so kontaktfreudig, dass sie sich auf ein Gespräch mit Menschen einlassen. Anders sieht es natürlich aus, wenn sich ein Zwerg unter den Helden befindet. Der wird sofort zu einem Gespräch eingeladen und nach dem Woher und Wohin befragt.

Sobald es ein Held auf die eine oder andere Weise schafft, mit einem Zwerg ins Gespräch zu kommen, und ihn ein wenig ausfragt, kann er herausfinden, dass al-Fessir diese Feierlichkeit veranstaltet, um einen erfolgten Vertragsabschluss mit einem reichen zwergischen Händler zu würdigen: In diesem Vertrag geht es um eine regelmäßige Lieferung von erlesenem Schmuck aus zwergischer Fertigung, während al-Fessir im Gegenzug Edelsteine aus fernen Ländern liefert – für beide Seiten ein sehr gewinnträchtiger Handel. Vertragspartner ist Borom Sohn des Brom, ein weißbärtiger und altherwürdiger Zwerg, der auch auf dieser Feier anwesend ist, sich aber nur äußerst ungern mit Nichtzwergen unterhält.

Der Eindruck, dass die anwesenden Zwerge Händler und Handwerker sind, ist durchaus richtig. Die zwergischen Händler sind gleichzeitig Handelsvertreter der zwergischen Siedlungen in und unter den benachbarten Bergen, während die Handwerker sich im Laufe der Jahrhunderte im nördlichen Stadtteil Alben angesiedelt haben, um bessere Geschäfte mit den Menschen machen zu können. Bei der Auswahl, um was für Handwerker es sich bei den einzelnen Zwergen handelt, haben Sie freie Hand: Vor allem Gold- und Waffenschmiede, aber auch Mechaniker kommen in Frage.

Die Gardisten: An der Uniform mit dem Albenhuser Wappen sind zwei Personen als Mitglieder der örtlichen Stadtgarde zu erkennen: Ein jüngerer Mann stellt sich als Weibel Otmar Seiler vor, die ältere Frau ist Weibelin Gefina von Donnerburg, die stellvertretende Befehlshaberin der örtlichen Garde. Al-Fessir hat sie beide eingeladen, um auch mit der Garde ein gutes Verhältnis zu bekommen, denn bis heute werden seine Waren immer noch gründlicher kontrolliert und unterliegen seine Arbeiten größeren Schikanen, als das bei einheimischen Händlern der Fall ist. Bisher sind die beiden jedoch noch voller Misstrauen, was sich erst durch den Auftritt der Tänzerin ändern wird. Vor allem Otmar ist so sehr von dem Tanz bezaubert, dass er sogar sein Wort für die Tänzerin einlegt und dafür sorgt, dass sie nicht mit in den Kerker gebracht bzw. sehr schnell wieder freigelassen wird (siehe S. 27).

Die Händler: Alle übrigen Gäste sind Händler, die zum großen Teil aus Albenhus kommen. Ihr Verhältnis zu dem Novadi ist unterschiedlich, manche sehen sich eher als Geschäftspartner und scheren sich nicht um seinen Glauben, andere misstrauen ihm ausdrücklich, genießen aber die Feier und wollen die Tänzerin sehen. Wirkliche Freunde hat der Novadi hier nicht, trotz all seiner Gastfreundschaft.

DIE TÄNZERIN

Delilah saba Dunjah wird mehrfach als 'besondere Attraktion des Abends' angekündigt – vor allem natürlich von al-Fessir, aber auch diejenigen Gäste, die schon einmal ihre Künste erleben durften, schwärmen von ihren Fähigkeiten.

Bis zu dem Zeitpunkt ihres Auftritts bleibt die Tänzerin aber in ihrem Privatgemach (siehe S. 24), wo sie sich auf ihre Tänze

einstimmt. Eine Störung würde sie als grobe Unhöflichkeit empfinden und, wenn der Eindringling nicht sehr überzeugend ist, mit einem Ruf nach der Wache quittieren.

Zum Auftritt hin werden einige der Lichter, die den großen Festsaal erleuchten, abgedunkelt, und die Kapelle verstummt. Für erfahrene Gäste ist dies ein eindeutiges Zeichen, so dass sich bald erwartungsvolle Stille über den Raum legt. Für die Helden bietet sich der nun folgende Auftritt allerdings geradezu an, um die Festgesellschaft unbemerkt zu verlassen und sich in dem Haus umzusehen. Wenn sie sich nicht allzu auffällig verhalten und beispielsweise gerade während der gespannten Stille alle gemeinsam aus dem Raum stürmen, haben sie etwa 20 Minuten Zeit, in denen sie niemand vermisst.

Den Spielern, derer Helden im Festsaal zurückbleiben, können Sie folgende Szene präsentieren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gespannte Stille hat sich über den Raum gelegt, nur unterbrochen von dem leisen Blubbern einer Wasserpfeife und dem noch leiseren Schmatzen eines zwergischen Händlers, der sich in der letzten halben Stunde nie weiter als auf Armieslänge vom Buffet entfernt hat. Alle blicken hinüber zu der kleinen Tür, durch die sonst die Bediensteten ein und aus gehen. Plötzlich beginnt der Spieler der Kablasflöte mit einer leisen, klagenden Melodie, und im gleichen Moment öffnet sich die kleine Tür. Hindurch mit leichten Schritten kommt ein Wesen, das aus einer anderen Welt zu stammen scheint. Kein Sterblicher, auch kein Elf, wäre in der Lage, sich auf solch anmutige Weise zu bewegen. Die schlanke Frau scheint mit ihren nackten Füßen den Boden kaum zu berühren, und die leisen Klänge der Glöckchen, die sie um ihre Fußgelenke trägt, wirken wie das zauberische Bimmeln aus einem Feentor. So fließend, klagend, schwebend wie die Melodie der Flöte sind die Bewegungen der Tänzerin, als sie die Tanzfläche abschreitet. Schließlich setzt die Trommel ein, und damit beginnt auch der eigentliche Tanz.

Als würde Schwerkraft für dieses Geschöpf nicht gelten, vollführt sie katzenhafte Sprünge, artistische Drehungen, windet ihren Körper wie eine Schlange oder lässt Hüfte und Bauch kreisen und schwingen, als würden sie nicht zu ihrem Körper gehören. Es ist kaum möglich, den Blick von der Tänzerin zu wenden, und als sie dann auch noch den Blick hebt und euch mit ihren fast schwarzen Augen ansieht, seid ihr endgültig gefesselt. Schwer zu sagen, wie viel Zeit vergeht, bis die Musik verstummt und die Tänzerin zu Füßen von al-Fessir zu Boden sinkt – es ist, als würdet ihr in diesem Augenblick aus einem wunderbaren Traum aufwachen. So dauert es auch fast eine Minute, bis der Erste aus dem Publikum in der Lage ist, die Hände zu einem Applaus zu bewegen. Doch dann bricht ein Sturm aus Jubelrufen und Klatschen aus, der für dieses kleine Publikum beachtlich ist. Die Tänzerin nimmt diesen Applaus reglos hin, zusammengesunken vor den Füßen des Gastgebers, und nur ihrem heftigen Atmen ist anzusehen, dass sie noch lebt. Doch dann ertönt ein lauter Gongschlag, und die Tänzerin springt wie von einer Tarantel gestochen auf. Mit zwei schnellen Sprüngen ist sie bei dem Leibwächter von al-Fessir, der ihr den Griff seines Krummsäbels hinhält. Die junge Frau ergreift ihn und beginnt ihn mit schnellen Bewegungen in der Luft kreisen zu lassen. Ja, vielleicht habt ihr schon einmal von den furiosen Säbeltänzen der Wüstenbewohner gehört – jetzt dürft ihr Zeuge eines solchen Tanzes werden. Vor eurem geistigen Auge entstehen Bilder von geisterhaften Kämpfern, die auf die Frau eindringen und die sie mit eleganten, schnellen und tödlichen Schwüngen und Hieben zur Strecke bringt. Finten, Paraden, gewagte Sprünge, alles zerfließt in diesem Tanz zu einem wunderbaren Schauspiel. Selbst die besseren Kämpfer unter euch werden von Respekt ergriffen, wie gut diese anmutige Schönheit mit der tödlichen Waffe umzugehen versteht, und wieder nimmt euch der Tanz völlig gefangen.



Wenn Sie wollen und Ihre Spieler Spaß daran haben, können Sie die Beschreibung natürlich noch ergänzen. Insgesamt stehen drei Tänze auf dem Programm – nach dem Schwerttanz folgt noch die tänzerische Erzählung einer tragischen Liebesgeschichte, und die Tänzerin schafft es, auch alleine das Bild eines Paares darzustellen, das sich sucht, aber nicht zueinander finden kann.

Wenn die anwesenden Helden sich nicht ausdrücklich von Anfang an auf andere Dinge oder Personen konzentrieren als die Tänzerin, dann können Sie *Selbstbeherrschungs*-Proben verlangen, um Blick und Aufmerksamkeit nachträglich noch auf anderes zu lenken. Der Rest des Publikums ist völlig in den Bann geschlagen, nur die beiden Leibwächter lassen ihre Blicke noch hin und wieder durch den Raum schweifen.

Im Lauf der Vorstellung sollten Sie für die Helden, die die Tänzerin beobachten, verdeckte Intuitions-Proben ablegen, die um 10 Punkte zusätzlich der Magieresistenz erschwert sind. Sollte einem oder mehreren Helden diese Probe gelingen, können Sie folgenden Text vorlesen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während das lange schwarze Haar der Tänzerin durch die Luft schwingt, fällt dein Blick auf das goldene Diadem, das die Tänzerin auf der Stirn trägt. Ein schönes Schmuckstück, das aber die wunderbare Erscheinung der Frau nur untermalt – auf der Stirn einer anderen Frau wäre es dir wohl schon vorher aufgefallen. Aber

irgend etwas ist merkwürdig an diesem Schmuck, und du musst dich schon darauf konzentrieren, um herauszufinden, was das ist. Dann plötzlich fällt es dir ein: Es ist der zentrale Stein, jener Schmuckstein, der über der Nasenwurzel angebracht ist. Denn er sieht genauso aus wie die Steine, die in letzter Zeit immer wieder auf merkwürdige Weise auftauchen: jener, den das gefangene Mädchen in seinem Essen fand, wie auch jener, der auf dem Amboss der Schmiedin lag und den sie in den Schwertknauf einarbeitete.

NACH DEM AUFTRIIT

Nach Abschluss des letzten Tanzes verlässt sie noch während des Applauses den Raum durch die gleiche Tür, durch die sie auch gekommen ist, und zieht sich in ihre Gemächer zurück. Auch jetzt ist es sehr schwer, sie aufzusuchen: Immer wieder versuchen aufdringliche Verehrer, sich in ihre Kammer zu schleichen, und daher hat das Personal ausdrückliche Anweisung, niemanden zu ihr zu lassen.

Nur wenn die Helden eine wirklich gute Idee haben, z.B. indem sie irgendwie die Neugier Delilahs wecken, werden sie von ihr empfangen. Denken Sie aber daran, dass die Tänzerin vor kurzem heimlich in al-Fessirs Räume eingedrungen ist, um die 'Indizien' dort zu verstecken. Sie ist also außerordentlich nervös und wird hinter aufdringlichen Helden jemanden vermuten, der über ihre Aktivitäten Bescheid weiß.

IM HAUS DES ÜBELTÄTERS

DAS PERSONAL

Es ist eigentlich nicht vorgesehen, dass die Helden Kontakt mit dem Hauspersonal aufnehmen. Sollte sich jedoch ein Novadi in Ihrer Heldengruppe befinden, oder aber hat ein Held auf seinem heimlichen Weg durch das Haus etwas Pech, so kann es durchaus zu mehr oder weniger freundlichen Unterhaltungen kommen. Deswegen geben wir an dieser Stelle eine kurze Übersicht über die anwesenden Personen.

Die Tänzerin und der Gastgeber selbst sind so wichtig, dass sie hier nicht beschrieben werden, sondern einen eigenen Platz auf S. 44 gefunden haben.

DIE WACHEN

Insgesamt hat al-Fessir sieben novadische Kämpfer in seinen Diensten. Sie sind ihrem Herren schon allein deswegen treu, weil er der einzige 'Rechtläubige' in dieser Stadt voller 'Ungläubiger' ist. Während der Feier stehen zwei von ihnen am Eingangstor, zwei weitere sind in dem Feiersaal und zwei halten sich in dem Aufenthaltsraum für Wachen auf (Raum 13, S. 23) und gehen hin und wieder auf Streife durch das Haus. Der siebte hat an diesem Abend frei und vergnügt sich in einer Kneipe in der Nähe des Hafens. Wenn Sie wollen, können Sie den Wachen auch noch unterschiedliche Charakterzüge und Eigenheiten geben, wir verzichten an dieser Stelle aus Gründen des Platzes und der Übersichtlichkeit darauf. Falls es zu einem Kampf mit einer der Wachen kommen sollte, können Sie die folgenden Werte annehmen oder sie für jeden einzelnen auch wieder etwas variieren.

Wache

Khunchomer: INI 12+W6	AT 13	PA 10	TP 1W+4	DK N
LeP 25	AuP 28	KO 12	RS 2	MR 5

DIE WALDMENSCHEN

Ein typischer Bewohner Nord- oder Mittelaventuriens hat in seinem Leben nur selten echte Waldmenschen gesehen, so dass es nur überzeugend ist, wenn die Helden die beiden Diener sehr interessiert betrachten. Viele Einheimische halten die Bronzehäutigen für eine Art zivilisierte Affen – und behandeln sie entsprechend.

Vor allem sehen Waldmensch für Leute, die sie nicht kennen, sowieso "immer alle gleich aus", weswegen Sie guten Gewissens auch Ihre Helden im Unklaren lassen können, wie viele von ihnen sich denn überhaupt in al-Fessirs Haus aufhalten. Denn es ist meistens nur einer von ihnen zu sehen, nur manchmal taucht ein zweiter auf und bringt neue Teller und Platten für das Buffet. Ihnen als Meister sei aber verraten, dass es wirklich nicht mehr als zwei sind. *Taba* und *Sibu* stammen beide von Mohas ab, sind aber in Sklaverei geboren. Sie kennen kein anderes Leben, und es käme ihnen auch nie in den Sinn, Selbständigkeit und Eigenverantwortung anzustreben. Dass al-Fessir ihnen zum Anlass seines Umzugs nach Albenhus die Freiheit schenkte, empfinden sie als eine schier unglaubliche Gnade, und daher verbindet sie auch unbedingte Treue und Loyalität mit dem Novadi, der sie nun als Diener eingestellt hat und bezahlt.

Sibu spricht keinerlei *Garethi*, sondern nur *Tulamidya*, ist aber meist so clever, dass er auch ohne Worte versteht, welche Wünsche die Gäste seines Herren haben. *Taba* hingegen hat inzwischen so viel der hiesigen Sprache aufgeschnappt, dass eine Unterhaltung mit ihm zwar umständlich, aber immerhin möglich ist.

Stellen Sie die beiden als naive, unterwürfige und sehr fleißige Helfer dar, die jederzeit dienstbeflissen sind, aber keinesfalls irgendetwas tun würden, was ihrem Herren schaden könnte. Dass sie nicht mit ihm gemeinsam verhaftet werden, verstehen sie nicht – überhaupt verstehen sie nicht, warum die Blasshäute al-Fessir plötzlich weggeführt haben, und sie tun das Einzige, was ihnen folgerichtig erscheint: Sie pflegen das Haus und halten es für die Rückkehr ihres Herren bereit.

DER KOCH

In der Küche regiert mit harter Hand und schlagkräftig geschwungenem Kochlöffel der Tulamide Haffas ben Omar. Der fast kahlköpfige Mann ist nicht viel größer als anderthalb Schritt, dafür aber etwa genauso breit – an der Taille gemessen, nicht etwa an den Schultern. Dieses wandelnde Fass ist ein Lexikon an Rezepten, und er weiß selbst hier, fern von seiner Heimat, wunderbare Speisen zu zaubern. Sein Ideenreichtum und sein Improvisationsvermögen paaren sich zu einer Kochkunst, die in der Stadt kaum ihresgleichen hat – gleichzeitig ist er aber ein blasierter Tyrann, der seinen Küchenmägden und -burschen das Leben schwer macht. Die einzigen, die das mit Gleichmut ertragen, sind die beiden Mohas, der Rest des Personals versucht sich möglichst aus der Küche fernzuhalten – und selbst die Wachen haben gehörigen Respekt vor dem kleinen Mann. Sollten die Helden auf ihrer Suche in dem Haus zufällig auf den Koch stoßen, so wird er sie unter lauten Flüchen aus seinem Reich jagen – außer sie schaffen es, ihn in ein Fachgespräch über das Kochen zu verwickeln (wofür der betreffende Held aber auch einen *Kochen*-Talentwert von wenigstens 7 aufweisen sollte, sonst zeigt sich Haffas sehr schnell enttäuscht).

DIE ÜBRIGE DIENERSCHAFT

Neben den oben genannten hat al-Fessir noch sechs weitere Leute in seinen Diensten, die allerdings zum großen Teil Einheimische sind. Darunter sind zwei junge Küchenmägde, ein Knecht von dreizehn Jahren (alle drei träumen heimlich von einem Abenteuerleben, vor allem, wenn der Koch Haffas sie gerade mal wieder ungerecht behandelt hat), zwei novadische Dienerinnen und ein (einheimischer) älterer Diener.

Sie alle sehen al-Fessir als einen meistens gerechten Herrn an, und an seinem Glauben stören sie sich nicht weiter, da er nicht versucht, sie zu bekehren.

DIE RÄUME (SIEHE AUCH SEITE 54)

Während die Gäste vom Tanz abgelenkt sind, können die Helden in relativer Ruhe das Haus von al-Fessir in Augenschein nehmen. Allzu laut oder auffällig sollten sie dabei jedoch auch nicht vorgehen, denn einige der Bediensteten und Wachen sind nicht im Festsaal, sondern gehen im Haus ihren Aufgaben nach.

Im Folgenden sind die einzelnen Räume des Hauses nur kurz beschrieben. Eine detaillierte Beschreibung aller Räumlichkeiten würden den Platz dieses Abenteuers deutlich übersteigen, daher müssen (und dürfen) Sie immer dann, wenn die Spieler spezielle Fragen haben, frei improvisieren.

DAS TOR UND ANDERE EINGÄNGE

Grundsätzlich ist das Tor, das in den Innenhof führt, geschlossen, aber tagsüber nicht verriegelt und auch nicht bewacht. Nachts ist es durch einen vorgelegten Balken so verriegelt, dass es sich von außen nicht öffnen lässt. Dann bleibt eventuellen Einbrechern nur noch der Weg über Dächer und Fenster.

Die Hauswand ist aus beschnitztem Fachwerk und bietet einem guten Kletterer somit einigen Halt: Pro Stockwerk ist eine *Klettern*-Probe +3 notwendig, wobei ein normales Scheitern heißt, dass der Kletterer hier nicht weiterkommt, eine um 7 oder mehr Punkte gescheiterte Probe hingegen einen Sturz zur Folge hat. Außerdem sollte ein Kletterer tunlichst darauf achten, dass niemand in der Nähe ist, wenn er an der Hauswand hinaufsteigt. Denn wenn ein Passant oder Nachbar ihn an der Wand hängen sieht, wird er mit größter Wahrscheinlichkeit nach der Stadtwache rufen und so wenigstens die Wachen im Hause al-Fessir auf den Plan rufen. (Entscheiden Sie selbst, wann wie viel Verkehr auf der Straße ist. Tagsüber ist ein solcher Versuch aber auf jeden Fall zum Scheitern verurteilt.)

In direkter Nachbarschaft zu dem Haus steht nur ein weiteres Haus, auf drei Seiten ist es also frei zugänglich. Damit ergibt sich auch die Möglichkeit, in dieses andere Haus einzudringen und dann von Dach zu Dach hinüberzuklettern. Wie schwer ein Einbruch in dieses Nachbarhaus ist, bleibt Ihrer Entscheidung überlassen: Machen Sie es von den Fähigkeiten Ihrer Heldengruppe abhängig, damit sie nicht von vornherein chancenlos ist.

Die Fenster der herrschaftlichen Räume sowie aller Bedienstetenräume, die nach vorne auf die Straße gehen, haben Butzen-glasscheiben und können mit einem Dolch oder ähnlichem Werkzeug und etwas Geschick von außen geöffnet werden (Fingerfertigkeit-Proben, die erschwert werden können, wenn der betreffende Held nur wenig Halt an der Wand hat). Die Fenster der anderen Räumlichkeiten sind hingegen mit Pergament bespannt und lassen sich an sich nicht öffnen – außer man schneidet das Pergament auf. Die Klappe zum Dachboden (siehe S. 25) ist von innen verriegelt, lässt sich aber vergleichsweise einfach öffnen: Dazu muss unter Zuhilfenahme eines Dolches oder ähnlichem eine Fingerfertigkeit-Probe +4 oder aber eine nicht erschwerte *Schlösser knacken*-Probe gelingen.

1: DER INNENHOF

Wie bereits auf S. 18 beschrieben, plätschert in dem Innenhof ein kleiner Springbrunnen und verleiht dem Haus damit ein südländisches Flair. Wer sich an die Hauswände drückt, kann von den Balustraden der oberen Stockwerke aus kaum gesehen werden. Ein zweiflügeliges Tor führt gegenüber von der Tordurchfahrt vermutlich in den Abstellraum für eine Kutsche, an den anderen Wänden sind zwei kleine Türen zu sehen, aber keine Fenster. Es wirkt so, als sei das Erdgeschoss den Bediensteten vorbehalten, während der Herr und höhere Gäste direkt die Holzterasse ins erste Obergeschoss benutzen.

2: DER BRUNNEN

Der runde Brunnen ist mit einer niedrigen Steinmauer umgeben, auf der Reliefs zu sehen sind, die eine Kamelkarawane und ein Zeltcamp darstellen. Das Wasser ist frisch und sauber, es wird auch von den Bediensteten der Küche benutzt, die sich so den Weg zum nahen öffentlichen Brunnen sparen können.

3: KELLER

Hinter dieser kleinen Tür befindet sich eine steile Treppe nach unten in den Vorratskeller. Der Keller selbst (der auf dem Plan nicht verzeichnet ist) ist ein großer Raum mit einem sehr niedrigen Tonnengewölbe – nur Zwerge können hier hindurchgehen, ohne sich bücken zu müssen.

Der Grundriss ist L-förmig, denn nur Küche und Vorratsraum sind unterkellert (siehe Nr. 8 und 9). Auf Regalen und in Fässern befinden sich Lebensmittel unterschiedlicher Art, allerdings nur solche, die selten gebraucht werden: Alles andere steht in Raum 8. Die einzige Ausnahme von dieser Regel sind mehrere Weinfässer, die aufgrund des Klimas hier unten gelagert sind.

Dieser Raum ist natürlich unbeleuchtet, und nur an wenigen Stellen befinden sich Fackelhalter. Neben der Eingangstreppe liegen zwei Fackeln, die angezündet werden können. Es gibt hier nichts Interessantes zu finden.

4: REMISE

Hier ist der Parkplatz der Kutsche: ein Wagen, der demjenigen ähnelt, mit dem Eisinger die Helden mitgenommen hat. Da al-Fessir allerdings viel lieber selbst reitet, ist das Gefährt verstaubt und in keinem allzu guten Zustand.

Eine steile Stiege führt ins obere Stockwerk, eine verschlossene Tür (*Schlösser knacken* +4) führt in die Lageräume (5), ein offener Durchgang in den Stall (6). Von dort ist das Schnauben der Pferde zu hören.

DIE RÄUME 4 BIS 8 WÄHREND DER FEIER

Das Personal hat die Aufgabe, das Buffet ständig aufzufüllen, andererseits darf es aber möglichst nicht die gleichen Räume und Gänge wie die Gäste benutzen. Daher laufen in unregelmäßigen Abständen Diener mit leeren oder vollen Tablett und Schlüssel durch die Räume 4, 6, 7 und 8. Diese Diener rechnen aber nicht mit Eindringlingen und haben es recht eilig mit ihrer Arbeit, so dass es den Helden nicht allzu schwer fallen sollte, sich vor ihnen zu verbergen.

Auf diese Weise können Sie die eine oder andere spannende, aber eigentlich doch ungefährliche Situation entstehen lassen und haben außerdem eine Möglichkeit, die Helden davon abzuhalten, sich hier unten allzu genau umzusehen, denn dies würde ihnen sowieso nicht nützen sondern nur das Abenteuer in die Länge ziehen.

5: LAGERRÄUME

Diese Räume sind angefüllt mit denjenigen Waren, die in den Lagerhäusern am Hafen keinen Platz gefunden haben oder nicht in naher Zeit gebraucht werden.

Derzeit sind diese beiden Räume leer bis auf einige Fässer und Teppiche sowie mehrere Ballen Stoff.

Der Durchgang zwischen den beiden Räumen wird durch eine schwere Holztür mit einem großen Schloss gebildet, die zur Zeit allerdings offen steht.

Da es keine Fenster gibt, sind diese Räume auch tagsüber stockdunkel.

6: STALL

In den insgesamt acht Pferdeboxen stehen fünf Pferde. Wer sich damit auskennt (*Tierkunde* +5 oder *Reiten* mit den Eigenschaften IN/KL/KL), kann das schwarze Pferd in der hinteren Box als ein Shadif erkennen. Diese temperamentvolle, aber vergleichsweise kleine Rasse ist das typische Reittier der Novadis und gehört zu den teuersten Pferdesorten des Kontinentes.

Zwei kräftige Schimmel in den vorderen Boxen sind die Kutschpferde, zwei weitere sind Reittiere der Wachen.

Eine unverschlossene Tür führt in den Lagerraum (7), ein offener Durchgang in die Remise (4)

7: LAGERRAUM

In diesem unregelmäßig geformten Raum werden die Dinge aufbewahrt, die für die Pferde benötigt werden: Sättel, Packtaschen, Zaumzeug, aber auch Fässer mit Hafer und ein großer Haufen Stroh und mehrere Heuballen.

Auf einem speziellen Gestell hängt ein Sattel, der mit wertvollen Beschlägen und Punzierungen verziert ist, daneben hängt ein mit Perlen besetztes Zaumzeug: Dies ist das Zaumzeug des Shadif. Sowohl die Tür zum Vorratslager (8) als auch diejenige zum Stall (6) ist zwar immer geschlossen, hat aber kein Schloss, um verriegelt zu werden.

8: VORRÄTE

In Fässern und Regalen werden hier alle Vorräte aufgehoben. Die meisten davon stammen aus der Umgebung (Fässer mit Sauerkraut und eingelegten Gurken, mehrere Säcke mit Getreide etc.), es sind allerdings auch einige exotischere Dinge zu finden: In einer Kiste liegen getrocknete Datteln und auf einem Regal stehen zwei Dutzend Tonflaschen mit Kaktusschnaps. Von der Decke hängen zahlreiche duftende Schinken und Würste herab.

Die Tür zum Lagerraum (7) ist geschlossen, die gegenüberliegende zur Küche (9) meistens nur angelehnt.

9: KÜCHE

Abgesehen von der tiefsten Nacht ist hier immer Betrieb: Bis in den späten Abend hinein wird Geschirr gespült, während morgens schon zwei Stunden vor Sonnenaufgang das Frühstück für al-Fessir und eventuelle Gäste vorbereitet wird. Auf einem großen Herd steht ständig wenigstens ein Topf, in dem Suppe oder klares Wasser vor sich hin dampft, während an den zahlreichen Arbeitsflächen mehrere Dienstmägde und Knechte unter der Aufsicht des tulamidischen Kochs unterschiedliche Speisen vorbereiten (siehe Seite 22).

Während des Festes ist hier besonders rege Betriebsamkeit, denn der Herr will ständig neue Speisen auf seinem Buffet sehen. Sobald eine Platte mit Köstlichkeiten fertig ist, bringt einer der Waldmenschen oder ein anderer Diener (siehe Seite 21) sie hoch in den Festsaal, wobei er nicht durch den Hof geht, sondern durch Vorratsraum, Stall und Remise (siehe Anmerkung im Kasten).

10: BALUSTRADE

Oberhalb des Innenhofes verläuft in jedem Stockwerk eine hölzerne Balustrade, deren Geländer und Balken reich beschnitzt sind. Unter diesen Verzierungen sind viele Symbole des Zwölfgötterglaubens, woraus sich unschwer erkennen lässt, dass sie schon hier waren, bevor al-Fessir das Haus bezog.

Der hölzerne Boden knarrt ein wenig, wenn er betreten wird, was hier alle *Schleichen*-Proben um 3 Punkte erschwert. Während der Feier sind hier aber recht oft Leute zu finden, die ein wenig frische Luft schnappen oder sich ungestört unterhalten wollen. Nur während des Auftritts der Tänzerin hält sich hier draußen niemand auf.

Die Fenster an der Balustrade sind allesamt Butzenglasfenster, die durch gelungene Fingerfertigkeit-Proben aus ihrem Rahmen gehebelt werden können.

Insgesamt führen von hier aus vier Türen ins Innere des Gebäudes, von denen aber nur diejenige in die Schreibstube (Raum 12) verschlossen ist (einfache *Schlösser Knacken*-Probe). Die Tür, an der die Balustrade endet, ist zweiflügelig und führt direkt in die Feierhalle.

An dem Geländer hängen kleine Laternen, die den Innenhof nach Einbruch der Dunkelheit in gemütliches Zwielicht tauchen.

11: DER ARBEITSRAUM

Dies ist das Büro von al-Fessir. Da dies das Ziel der heimlichen Unternehmung der Helden sein muss, ist diesem Raum ein eigener Abschnitt gewidmet: siehe S. 25.

12: SCHREIBSTUBE

An den Wänden des holzgetäfelten Raums stehen zahlreiche Regale, in denen sich Schriftrollen und Bücher finden. Die meisten sind in Unauer Glyphen gehalten und in Tulamida verfasst, aber es sind auch einige in Kusliker Zeichen und Garethi zu finden. In der Mitte des Raumes stehen zwei Stehpulte, in denen Papier und Pergament unterschiedlicher Qualität sowie Tinte und Schreibfedern aufbewahrt werden.

Dies ist die Buchhaltung, denn die ganzen Aufzeichnungen enthalten Berichte über Handelsabschlüsse sowie Briefverkehr mit verschiedenen Handelspartnern. Wer sich hier mehrere Stunden aufhält und die entsprechenden Schriften und Sprachen beherrscht, kann detaillierten Einblick in die Geschäfte des novadischen Händlers erhalten. Allerdings gibt es keinerlei Hinweise auf illegale Handelsabschlüsse.

Die reich beschnitzte Tür in den Arbeitsraum ist nachts verschlossen, und den einzigen Schlüssel trägt al-Fessir in einem Gürtelbeutel mit sich herum.

Wenn sich niemand in diesem Raum aufhält, ist zumeist aus der Wachstube Murmeln und manchmal auch das Klappern von Würfeln zu hören.

13: WACHSTUBE

Hier halten sich fast ständig zwei Wachen auf: Novadis, die nur gebrochen Garethi sprechen, aber zu den Vertrauten al-Fessirs zählen. Von hier aus patrouillieren sie regelmäßig durch das Haus, aber da in den letzten Jahren nie etwas passiert ist, tun sie das recht nachlässig. Ansonsten verbringen sie die Zeit mit Gesprächen, Würfelspiel oder dem traditionellen Brettspiel der Wüstenbewohner, Rote und weiße Kamele.

Es bleibt zu hoffen, dass es nicht zu einem Kampf mit den Wächtern kommt, denn durch den Lärm würde das ganze Haus auf Eindringlinge aufmerksam, was ein weiteres heimliches Vorgehen unmöglich machen würde. Falls Sie dennoch Werte der beiden Männer brauchen, finden Sie sie auf S. 21.

14: DAS BAD

In diesem Raum steht ein gewaltiger hölzerner Zuber, in dem bis zu vier Personen gemeinsam ein Bad nehmen können. Allerdings dauert es etwa zwei Stunden, bis das Personal ausreichend Wasser erwärmt hat, um den Zuber zu füllen, weswegen er nur bei besonderen Anlässen benutzt wird.

In Regalen an den Zimmerwänden stehen Fläschchen mit aromatischen Ölen, liegen parfümierte Seifen und Stapel von Trockentüchern.

Neben dem Bad ist ein Stuhl mit einem Loch in der Mitte und einem Eimer darunter aufgestellt, der den Gästen des Festes als Toilette dient. Dementsprechend ist die Tür zur Balustrade auch mit einem Riegel zu verschließen.

Der Eimer wird regelmäßig von Bediensteten geleert, so dass der Gestank der Fäkalien von dem Duft der Öle und Seifen überdeckt wird.

15: BEDIENTETENFLUR

Da die Dienerschaft sich nicht auf den Wegen bewegen soll, die die Herrschaften benutzen, gibt es überall schmale Gänge und Treppen, die den Bediensteten vorbehalten sind. Dementsprechend ist gar nicht so unwahrscheinlich, dass man hier auch hin- und hereilenden Dienern begegnet, die wenig Verständnis dafür aufbringen, wenn sich plötzlich Gäste des Herren hier herumtreiben. Sollte es sich um einen Helden halten, der sich als Diener eines Gastes ausgibt und mit irgendeinem Anliegen hierher geschickt worden sei, akzeptieren die Bediensteten dies schon viel eher – werden ihn aber dennoch nicht unbeaufsichtigt herumstrolchen lassen, sondern ihn möglichst schnell bei der Erledigung seiner Aufgabe unterstützen.

Die meisten dieser Gänge sind durch kleine Öllämpchen beleuchtet, und die Türen werden zumeist geschlossen gehalten, können aber nicht verschlossen oder verriegelt werden.

16: RAUM DER BEDIENTETEN

Hier ist die Zentrale der Dienerschaft, so weit sie nicht gerade in der Küche beschäftigt ist. Es gibt einen einfachen Tisch mit einer Bank, an der sich die Diener sogar hinsetzen können. Auf diesem Tisch werden auch die Tabletts und Teller aus der Küche noch einmal kurz kontrolliert, ob die Dekoration auch nicht verrutscht ist, bevor sie in den Festsaal gebracht werden. Steile Stiegen führen nach oben und unten. Hier ist tagsüber sehr oft jemand anzutreffen, und von diesem Raum aus tritt auch die Tänzerin auf.

17: TREPPE

Hinter der unverschlossenen Tür steigt eine durch ein Öllämpchen erhellt Treppe hinauf in das zweite Obergeschoss. Im Vergleich zu den Stiegen der Dienerschaft ist diese Treppe weniger steil und auch nicht so ausgetreten.

18: FESTSAAL

Dieser Raum ist im Vorlesetext auf S.18 näher beschrieben. Der Kamin in der Raumecke ist nicht in Betrieb, und die vier Butzen-

fenster sind mit schweren Stoffen abgehängt, um die südländische Atmosphäre zu unterstützen.

19: BALUSTRADE

Für diese Balustrade gilt das Gleiche wie für diejenige im darunterliegenden Stockwerk (siehe Raum 10), sie ist allerdings ein wenig schmaler.

Acht Türen führen ins Innere des Hauses, von denen in der Regel nur diejenige in das Ankleidezimmer verschlossen ist (einfache *Schlösser Knacken*-Probe).

20: SCHLAFRAUM VON AL-FESSIR

Dieser Raum wird von einem gewaltigen Himmelbett dominiert. Ansonsten gibt es hier noch einen Kamin und eine Wasserschüssel für die morgendliche Wäsche. Auch bei längerer Suche ist nichts weiter zu finden.

21: ANKLEIDEZIMMER

Große Schränke befinden sich an den Wänden, ein großer Spiegel zwischen den beiden Außenfenstern. In den Schränken werden größere Mengen Kleidung für jeden Anlass aufbewahrt, zum großen Teil im typischen Schnitt der Novadis, aber es finden sich auch einige Kleider in mittelreichischem Stil.

22: SPEISERAUM

In dem Raum, der nur einen schweren Tisch aus Eichenholz und sechs beschnitzte Stühle beherbergt, pflegt al-Fessir gemeinsam mit der Tänzerin und eventuellen weiteren Gästen die Mahlzeiten einzunehmen.

23: KLEINE GÄSTEZIMMER

Hier können Gäste untergebracht werden, wenn sich welche einfänden. Die Einrichtung besteht jeweils aus einem Bett, einem kleinen Tisch mit Stuhl und einer leeren Truhe. Beide Räume sind an mittelreichischen Geschmack angepasst. Zur Zeit wohnt hier niemand.

24: DELILAHs RAUM

In diesem großen Gästezimmer wohnt seit etwa einem halben Jahr die Tänzerin. Neben einem großen Kleiderschrank gibt es hier ein mit Kissen überhäuftes Bett, einen dicken Teppich und einen kleinen Tisch, der von Sitzkissen umgeben ist. Auf Regalen sind die persönlichen Besitztümer aufgereiht: Schmuck und einige Andenken an die Heimat. Unter einem der Sitzkissen findet sich ein kleiner Dolch in einer bestickten Scheide, unter einem Kissen im Bett ein Khunchomer. Hier hält sich Delilah meistens auf, zum Beispiel auch bis kurz vor ihrem Auftritt und danach.

25: SCHLAFRAUM DES DIENERS

Da man davon ausgeht, dass hochgestellte Gäste auch einen Leibdiener oder eine Zofe haben, muss auch ein Platz für diese Bediensteten da sein. Da Delilah keine Diener hat, steht diese schmale Kammer leer, das sehr einfache Bett ist unbenutzt.

26: SCHLAFRAUM DES DIENERS

Der Raum entspricht Raum 25. Auch er steht leer.

27: GROSSES GÄSTEZIMMER

Von der Einrichtung her entspricht dieses Zimmer etwa dem Raum der Tänzerin, nur der Kamin fehlt. Dafür ist der Raum etwas größer und hat zwei Zugänge für eventuelle Diener. Auch dieser Raum steht zur Zeit leer.

28: SCHLAFRAUM DES DIENERS

Siehe Raum 25, allerdings hat dieses Zimmer ein eigenes Fenster.

Eine Tür führt in die Rumpelkammer, eine weitere (verschiebbare, aber zur Zeit unverschlossene) in den Gang der Dienerschaft.

29: RUMPELKAMMER

Hier stehen Truhen und Regale, in denen Bettwäsche, Handtücher, benutzte Kissen und einige Teppiche aufbewahrt werden. Er wird nur selten betreten und riecht ein wenig muffig.

30: GANG DER DIENERSCHAFT

Im Vergleich zu dem anderen, den Bediensteten vorbehaltenen Gang (siehe Raum 15) ist dieser recht hell, da er über drei Fenster verfügt.

31: BEDIENTETENKAMMER

Sollten Gäste noch weitere Bedienstete mitbringen, können die in diesen drei Kammern untergebracht werden. Sie enthalten jeweils mehrere Betten, einen Tisch und einen Stuhl.

32: TREPPE VON UNTEN

Hier endet die Treppe aus dem ersten Obergeschoss. Eine Tür führt auf die obere Balustrade.

33: TREPPE NACH OBEN

Eine weitere Treppe führt ins Dachgeschoss. Es ist ihr deutlich anzusehen, dass sie nur von Bediensteten benutzt wird, denn ihr fehlt jegliche Verzierung. Nachts hängt hier meistens ein kleines Öllämpchen.

34: GESINDEKAMMER

Dies ist die kleinere Entsprechung zur Raum 16. Da diese Räume auch durch eine steile Stiege miteinander verbunden sind, kann man jeweils hören, was in dem anderen Raum vor sich geht.

35: DACHBODEN

Das Zentrum des Dachgeschosses. An der Südseite ist die Wand schräg, denn dort beginnt das Dach. Zahlreiche Türen führen in weitere Kammern, auf der Seite ist eine zweiflügelige Tür zu sehen. Auch hier brennt meistens eine kleine Öllampe.

36: FLUR

Ein enger Flur führt den Giebel entlang einmal rund ums Haus und zu den unterschiedlichen Kammern. Wenn sich hier zwei Leute begegnen, müssen sie sich aneinander vorbeidrängen, denn der Flur ist nicht einmal einen Schritt breit. Dafür ist er aber konstruktionsbedingt in der Mitte dreieinhalb Schritt hoch.

37: SPEICHER

Auch in diesem Raum können noch weitere Waren aufgehoben werden. Derzeit stehen hier aber nur einige reparaturbedürftige Möbel herum. An der Vorderfront ist in einer Gaube ein schwenkbarer Kran mit Flaschenzug untergebracht, mit dessen Hilfe auch schwerere Gegenstände direkt von der Straße heraufgehievt werden können. Die Tür dazu ist verriegelt, lässt sich aber mit etwas Geschick auch von außen öffnen (s. S. 22 **Das Tor und andere Eingänge**.)

38: BEDIENTETENKAMMER

In diesen Kammern sind die unterschiedlichen Bediensteten al-Fessirs untergebracht, darunter auch die Wachen und die Waldmenschen. Alle diese Kammern sind recht eng, was auch daran liegt, dass sie unter das Dach geklemmt sind. Nur einige von ihnen verfügen über Gauben mit Fenstern. Wer in welcher Kammer residiert und was für Gegenstände in den einzelnen Kammern zu finden sind, ist ganz Ihrer Phantasie überlassen.

DER ARBEITSRAUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dies ist offensichtlich der Arbeitsraum. Nicht nur die prunkvolle Doppeltür zu diesem Raum spricht eine deutliche Sprache, auch die Einrichtung lässt darauf schließen, dass hier Wichtiges und Wichtigstes verhandelt wird.

Der ganze Raum wird von einem wuchtigen Schreibtisch dominiert, hinter dem ein Stuhl steht, der schon fast als Sessel durchgehen könnte. Von seiner hohen, beschnitzten Lehne grinsen allerlei Wundertiere herab: Einhörner, Drachen, aber auch verschmitzt grinsende Kobolde und Baumwesen, die vielleicht Waldschrate darstellen sollen.

Hinter dem Schreibtisch hängt ein großer Teppich in tulamidischem Stil an der Wand, und in der Ecke steht ein kleiner Schrank. An der diesseitigen Front des Tisches stehen zwei weitere Stühle, auch sie wuchtig und schwer, aber geradezu unauffällig gegenüber dem Sessel auf der anderen Tischseite.

Rechter Hand wird die Zimmerwand von einem großen offenen Kamin beherrscht, in dem zur Zeit aber kein Feuer angezündet ist. Über ihm sind einige Tücher drapiert, daneben sind Waffen an die Wand gehängt: ein Stoßspeer, ein Khunchomer, mehrere verzierte Dolche. Dem Kamin gegenüber steht ein halbhohe Regal, in dem wiederum einige Schriftrollen zu finden sind. Auf ihm thronen drei Schiffmodelle.

Vermutlich ist es finster, wenn die Helden hier eindringen, denn das Mondlicht, das durch die Butzenscheiben in den Raum fällt, ist kaum der Rede wert.

Abhängig davon, ob die Helden eigenes Licht dabei haben, kann es passieren, dass sie fast gar nichts sehen und die meisten Dinge nur ertasten können. In diesem Fall müssen Sie die Beschreibungen entsprechend anpassen.

Lassen Sie al-Fessirs patrouillierende Wachen besonders oft hier vorbeikommen – dies macht die Aufgabe für die Helden spannender, andererseits können sie dadurch aber auch überhaupt darauf aufmerksam werden, dass diese Räumlichkeiten besonders interessant sein müssen.

DER KAMIN

Möglicherweise glauben die Helden, dieser Kamin könnte irgendwelche Geheimgänge oder -fächer enthalten. Lassen Sie sie ruhig suchen und eventuell auch Proben auf *Sinnenschürfe* (oder gegebenenfalls *Zwergen-nase*) ablegen. Ein Ergebnis bringt das allerdings nicht.

Wer sich die bunten Tücher näher anschaut, entdeckt dahinter ein steinernes Wappen, das wohl früher einmal als Kaminschmuck diente, bevor es verhüllt wurde.

Das Wappen stellt drei stehende Bären dar – und nur eine *Heraldik*-Probe +8 oder entsprechende Erkundigungen ergeben, dass dies das Wappen des vormaligen Hausbesitzers ist. Clevere Helden könnten hierdurch auf den Gedanken kommen, dass al-Fessir verschiedene Dinge in diesem Haus einfach übernommen hat – zum Beispiel den Schreibtisch.

DAS REGAL

Auch die hier liegenden Verträge sind etwa zur Hälfte in tulamidischer Schrift und Sprache verfasst, die anderen in Garethi. Viele davon tragen Siegel und sind dadurch als wichtige Dokumente zu erkennen. Stichproben bringen wieder nur Handelsabkommen, Zollvereinbarungen und unterschiedliche Verträge zu Tage – eine gründliche Durchsicht würde mehrere Stunden dauern (und auch keine Erkenntnisse bringen, die den Helden weiterhelfen). Die drei Schiffmodelle sind liebevolle Darstellungen der drei Handelsschiffe, die al-Fessir gehören.

DER KLEINE SCHRANK

Die Tür ist verschlossen, aber mit einem Dietrich recht einfach zu öffnen: Man benötigt dazu nur eine *Schlösser Knacken*-Probe -4. Im oberen Schrankfach findet sich ein Spielbrett und Spielfiguren aus rotem und weißem Marmor – Kenner können ein 'Rote und Weiße Kamele'-Spiel erkennen. Im Fach darunter steht eine Karaffe und drei Trinkgläser aus Kristallglas. In der Karaffe ist eine honigbraune Flüssigkeit, die durch Probieren als süßlicher Schnaps identifiziert werden kann. Mehr ist in dem Schrank nicht zu finden.

DER WANDTEPPICH

Auch dieser Wandschmuck passt stilistisch wenig zu dem schweren Schreibtisch und dem Kamin. Al-Fessir hat ihn aufhängen lassen, um diesem Raum ein wenig an seinen eigenen Stil anzupassen. Hinter dem Teppich ist außer ein paar durch die Störung irritierten Spinnen nichts zu finden.

DER SCHREIBTISCH

Dieses wuchtige Möbelstück wirkt gar nicht typisch für den Novadi – was auch durchaus richtig ist, denn es stammt noch von dem ehemaligen Besitzer dieses Hauses. Dies ist auch der Grund, warum einerseits al-Fessir das Geheimfach nicht kennt, andererseits aber der Dachs einen Nachschlüssel zu dem Schreibtisch besitzt. Tisch und Stuhl sind aus Eichenholz angefertigt, was sie nicht nur ungemein schwer macht, sondern auch ein gewalttätiges Aufbrechen deutlich erschwert. Es gibt eine Schublade und eine Tür in dem Tisch. Die Schublade ist unverschlossen und enthält nur unterschiedliche Schreibutensilien. Die Tür hingegen ist verschlossen, und das Schloss ist keine Anfängerarbeit: Die Probe zum Öffnen ist um 4 Punkte erschwert. Im Fach dahinter liegt der Siegelring von al-Fessir (sein Siegel zeigt einen stilisierten Vogelkopf) sowie Siegelwachs und eine Lampe, um das Wachs zu erhitzen. Weiterhin befindet sich ein Beutelchen mit unterschiedlichen Edelsteinen und ein Lederbeutel mit insgesamt 50 Golddukaten.

BEUTE?

Eigentlich ist es nicht vorgesehen, dass die Helden sich hier bereichern – genau genommen sollten die Helden eventuelle Diebesbeute spätestens dann zurückgeben, wenn sich die Unschuld des Novadi herausgestellt hat. Aber ob sie das wirklich tun, ist schwer vorherzusagen. Seien Sie daher vorsichtig mit dem Wert der Beute. Denn wenn die Helden hier so 'ganz nebenher' mehrere hundert Dukaten einsacken, wird es recht bald sehr schwer werden, sie für eine Aufgabe zu begeistern, bei der nur ein paar Silbertaler herauspringen. Dann müssen Sie die Helden mit immer höheren Beträgen locken. Seien Sie gerade bei jungen Helden lieber vorerst etwas knauseriger, damit Sie später noch Steigerungsmöglichkeiten haben.

Aus diesem Grund haben wir hier auch keinen Wert für die Edelsteine festgelegt. Sie sollten auf keinen Fall mehr als 100

Würfeln Sie für den Helden, der das Schreibtischfach untersucht, verdeckt eine scheinbare *Sinnenschärfe*-Probe – die aber unabhängig von Ihrem Würfelergebnis auf jeden Fall gelingt (ein üblicher Meistertrick, der die Spieler in dem Glauben lassen soll, dass ihre Fähigkeiten den Fortgang des Abenteuers bestimmen, nicht Ihre von vornherein feststehende Planung). Aufgrund dieser 'gelungenen' Probe können Sie den Helden auf den Zipfel eines Blattes Papier aufmerksam machen, der im hinteren Bereich des Schreibtischfaches scheinbar im Holz steckt. Wenn der Held ein wenig daran herumzupft, öffnet er ein verborgenes Schubfach. Auf diese Weise kann er das Papier hervorziehen. Es entpuppt sich als ein Brief in schnörkel-

DER BRIEF

Mein teuerster Rashim!

Ich bin Euch zu tiefstem Dank für die erste Lieferung verpflichtet, anbei das versprochene Geld. Es ist gut zu wissen, auf wen man sich verlassen kann, und solche verschwiegene Geschäftspartner wie Ihr sind heutzutage leider nicht sehr häufig unter Rastullahs Sonne.

Mittlerweile habe ich einen weiteren Abnehmer gefunden, weswegen ich gleich ein weiteres Mal auf Eure geschätzten Dienste zurückgreifen möchte. Bitte besorgt mir zum nächstmöglichen Termin eine weitere Dosis dieses beeindruckenden Mittels, und diesmal sollte es sogar die doppelte Menge sein: also eine halbe Unze Purpurblitz. Es soll wieder Euer Schaden nicht sein, die Übergabe und Bezahlung erfolgt auf dem bekannten Weg.

Ich verlasse mich ganz auf Euch.

Rastullah zu Ehren

Euer B.

loser Schrift. Der Text ist in Garethi gehalten und damit für die meisten Helden zu entziffern – wenn es nicht zu dunkel ist. (Siehe oben oder auf Seite 55)

Sollte der betreffende Held nachschauen, ob sich noch etwas in dem Geheimfach findet, so kann er eine kleine tönernen Flasche finden, die verkorkt und mit einer dicken Schicht Wachs versiegelt ist. Es bleibt zu hoffen, dass niemand auf die Idee kommt, die Flasche zu öffnen oder gar das darin enthaltene Pulver zu kosten. Denn es handelt sich in der Tat um eine Menge Purpurblitz, die ausreicht, um mehrere Menschen zu töten (siehe Kasten).

Sollte allerdings einer Ihrer Helden wirklich so töricht sein, dann empfehlen wir an dieser Stelle, keine Gnade walten zu lassen. Wer genau weiß, dass er auf der Suche nach Gift ist, dies in dem Brief sogar noch bestätigt bekommt, und dann immer noch der Meinung ist, das Schicksal auf die Probe stellen zu wollen, der hat als Held in Aventurien keinen Platz.

Wir gehen davon aus, dass sich der Held, sobald er den Brief und vielleicht das Gift gefunden hat, aus dem Arbeitszimmer hinausstiehlt und möglichst bald Eisinger über seinen Fund informiert.

DIE MÜHLEN BEGINNEN ZU MAHLEN

Es hängt von Ihren Helden ab, wie das Abenteuer sich an dieser Stelle genau entwickelt. Folgende Möglichkeiten sind vorgesehen,



aber kreative Helden können sicherlich auch noch weitere Varianten entwickeln, auf die Sie dann nach Ihrem Gutdünken reagieren müssen. Gerade wegen der Vielzahl an Möglichkeiten haben wir nur den etwaigen Verlauf aufgezeigt, den Sie dann mit entsprechendem Leben füllen müssen.

Möglichkeit 1: Die Helden gehen in aller Heimlichkeit zu Eisinger und informieren ihn über ihren Erfolg.

Folge: Der Händler beschließt, gemeinsam mit den Helden das Fest zu verlassen, und sucht sofort im Anschluss die Garde in der Garnison auf. Dort hört sich ein Offizier der Garde die Geschichte an, nimmt Brief (und, falls die Helden es gefunden haben, das Gift) an sich und schickt dann eine zehnköpfige Einheit von Wachleuten in das Haus von al-Fessir.

Möglichkeit 2: Die Helden konfrontieren al-Fessir auf dem Fest vor Zeugen mit den Beweisen.

Folge: Der Novadi zeigt sich erstaunt, allerdings auch erzürnt über diesen infamen Verstoß gegen das Gastrecht. Allerdings ergreifen die beiden anwesenden Gardisten (siehe S. 19) schnell die Initiative und erklären al-Fessir für verhaftet. Keiner der Gäste ergreift Partei für den Gastgeber, und dieser ergibt sich schließlich in sein Schicksal – in der festen Überzeugung, dass sich dieses 'Missverständnis' ja recht einfach klären lassen müsste.

Möglichkeit 3: Die Helden gehen ohne Eisinger zur Stadtwache.

Folge: Es dauert zwar etwas länger, bis den Helden Gehör geschenkt wird, als wenn Eisinger bei ihnen wäre, aber schließlich wird ihnen geglaubt und eine Gruppe Gardisten zu al-Fessirs Haus geschickt.

Möglichkeit 4: Die Helden halten die Beweise zurück und wollen mehr Geld von Eisinger.

Folge: Mit einer solchen Aktion begeben sich die Helden auf ganz

PURPURLITZ

Dieses geruchs- und geschmackslose weiße Pulver zählt zu den gefährlichsten Giften, die in Aventurien bekannt ist. Allein der Besitz steht schon unter schwerster Strafe.

Da es wasserlöslich ist, lässt es sich hervorragend in Speisen oder Getränke mischen, was es bei Meuchlern sehr beliebt macht. Sollte also ein Held auch nur eine minimale Dosis einnehmen, können Sie ihn mit üblen Folgen konfrontieren.

Stufe des Giftes: 20

Wirkung: 1W6 SP pro Kampfrunde, bei bestandener KO-Probe halbiert

Beginn: sofort

Dauer: bis zum Tod (oder dem Eintreten einer Heilung), bei bestandener KO-Probe 2W20+30 KR

dünnes Eis. Denn Eisinger will keinesfalls den Verdacht aufkommen, mit irgendwelchen unlauteren Mitteln zu arbeiten, und eine übermäßige Bezahlung seiner Zeugen könnte so ausgelegt werden. Lassen Sie den Händler also eine sehr harte Verhandlungsposition einnehmen. Und wenn die Helden uneinsichtig sind, lässt er seinen Einfluss spielen – und der ist erheblich. Auf diese Weise geraten die Helden in den Verdacht, Gesinnungsgenossen des Novadi zu sein. Die Stadtwache nimmt die Helden fest und unterzieht sie langen Verhören. Sollte dabei das Gift gefunden werden, dann drohen saftige Strafen – was ein vorzeitiges Ende einer Heldenkarriere zur Folge hätte. In dieser Variante könnte es ohne weiteres geschehen, dass das Abenteuer ein unvorhergesehenes Ende nimmt – selbst wenn Sie die Helden entkommen lassen.

Möglichkeit 5: Die Helden halten die Beweise zurück und stellen erst einmal weitere Nachforschungen an.

Folge: In diesem Fall sei Ihnen freigestellt, wie weit Sie die Cleverness der Helden belohnen wollen. Wenn sie sich wirklich geschickt anstellen, könnte es sein, dass sie den Hintergrund des Falles auflösen, ohne dass es wirklich zu einem Prozess gegen al-Fessir kommt. Dies ist sicherlich eine interessante Variante, die aber in der Tat nur eine Ausnahme sein sollte.

DIE FESTNAHME

Je nach Zeitpunkt der Anzeige wird al-Fessirs noch in dieser Nacht festgenommen, eventuell sogar noch während des Festes. Ein zehnköpfiger Trupp Stadtgardisten unter der Leitung des beleibten, aber dennoch überaus schneidigen Weibel Hutzen eilt mit strammen Schritten vor das Haus al-Fessirs, wo zwei Gardisten eingeteilt werden, den Hinterhof zu bewachen, zwei weitere müssen den Vordereingang bewachen, und Hutzen dringt mit den übrigen sechs in das Haus ein. Die beiden novadischen Wachen haben keine Chance zur Gegenwehr, versuchen es aber auch nicht lange, da Hutzen sehr energisch "im Namen der Stadt Albenhus" Durchgang verlangt. Alle Bewohner des Hauses werden im Festsaal versammelt (man könnte fast sagen: zusammengetrieben), wo Hutzen sie kurz befragt und sie dann allesamt in den Kerker der Garnison bringen lässt – zurück bleiben nur die beiden Waldmenschen. Letzteres liegt einfach daran, dass die Gardisten die beiden Dunkelhäutigen nicht als intelligente Menschen empfinden, sondern schlicht als zivilisierte Affen – und als solche können sie kaum an einem Giftschmuggel beteiligt sein. Sollte die Festnahme noch während der Festlichkeit ablaufen, dann entschuldigt sich der Weibel vielfach bei den Gästen, erklärt sein Vorgehen aber mit einem "fürchterlichen Verdacht" gegen al-Fessir. Wenn der Weibel Otmar Seiler von der Stadtwache noch zugegen ist, setzt er sich für die Tänzerin ein, die daraufhin von der Verhaftung verschont bleibt.

Andernfalls schreitet er am nächsten Tag ein, als er von der Angelegenheit hört, so dass die Tänzerin auf jeden Fall wieder in ihre Gemächer zurückkehren kann.

Am Morgen nach der Festnahme beginnen die Gardisten, das ganze Haus gründlich zu durchsuchen, wobei sie nicht gerade zimperlich vorgehen. Unerstützt werden sie dabei von zwei Schriftgelehrten und einer Magierin. Sollten die Helden nur den Brief, nicht aber das Gift

gefunden haben, dann werden die Gardisten das Gefäß bei dieser Suche entdecken.

Von diesem Zeitpunkt an wird al-Fessirs Haus rund um die Uhr von zwei Gardisten bewacht, die niemanden (außer der Tänzerin und den Waldmenschen) hineinlassen. Ein kleines Bestechungsgeld oder ein gekonntes Ablenkungsmanöver könnte hier allerdings helfen, wenn die Helden sich noch einmal in dem Haus umsehen wollen.

DIE ANKLAGE

Sobald der Novadi hinter Schloss und Riegel ist, tritt Eisinger auf die Helden zu. Sein ganzes Gesicht strahlt in vollster Zufriedenheit, und er wirkt stolz auf die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Es ist vollbracht, meine Freunde. Jetzt siegt Gerechtigkeit, siegt zwölgöttliche Ordnung über den widernatürlichen Götzen glauben. Ich bin stolz auf euch, und ich danke Phex, dass er euch und mich zusammengeführt hat.“

Morgen wird es zu einer Gerichtsverhandlung kommen, und dann wird dieser ungläubige Sandfresser seine gerechte Strafe bekommen. Ihr werdet doch sicher auch kommen?“

Wenigstens einer der Helden sollte auf jeden Fall vor Gericht erscheinen, um bezeugen zu können, dass er Brief und (eventuell) das Gift im Schreibtisch des Novadis gefunden hat. Falls die Helden nicht selbst darauf kommen, weist Eisinger sie darauf hin. Allerdings versteht er auch nicht, warum die Helden nicht Zeuge des Triumphes über al-Fessir sein wollen. Auch in dieser Szene hält er sich natürlich mit seinen Worten über den Rastullah-Glauben zurück, sollte sich ein Novadi unter den Helden befinden.

DAS GERICHT

Die Gerichtsverhandlung ist für die Mittagsstunde des Tages nach der Verhaftung im Erdgeschoss des Rathauses anberaumt.

Die Tatsache, dass der Novadi des Gifthandels angeklagt ist, hat bis dahin in der ganzen Stadt die Runde gemacht (gewürzt mit allerlei Gerüchten), und so ist es kein Wunder, dass viel Volk herbeiströmt, um die Verhandlung (und Verurteilung, woran niemand zweifelt) zu verfolgen. An der Stirnwand des Raumes ist ein Podest, auf dem ein langer Tisch steht: der Platz für Richter und Beisitzer. Davor wird von sechs Gardisten eine kleine Fläche freigehalten, auf der der Angeklagte stehen soll, der Rest des Raumes füllt sich mit Schaulustigen. Dabei ist unterschiedlichstes Volk zu sehen: von reichen Patriziern bis hin zu einfachem Straßenkindern, auch einige Zwerge haben sich eingefunden.



Gemeinsam mit Eisinger ist auch sein Sohn Morco hier, der sich dieses Spektakel natürlich nicht entgehen lassen will.

Wenn die Helden sich genau umschauen (und eine *Sinnenschärfe*-Probe schaffen), dann entdecken sie in einem hinteren Winkel eine Gestalt mit einem einfachen Kapuzenmantel, die anscheinend bemüht ist, keine Aufmerksamkeit zu erwecken: Delilah.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Feierlich betritt eine ältere Dame den Raum durch den Seiteneingang: Dies muss die Stadtvögtin sein, Galburga von Hardenfels. Begleitet wird sie von einem Praios-Geweihten, der als Rechtsverständiger den Prozess begleitet, und einem Schreiber. Der Geweihte spricht einen kurzen Segen über das Gericht, wobei er vor allem den Götterfürsten Praios anruft als den Herrn über Recht und Gesetz.

Anschließend wird der in Ketten gelegte al-Fessir hereingebracht, was bei den Besuchern ein verächtliches Zischen hervorruft. Mit lauter Stimme verkündet die Vögtin den Anklagepunkt (schändlicher Handel mit tödlichem Gift), dann lässt sie den Brief verlesen, den die Helden aus al-Fessirs Schreibtisch geborgen haben. Das Publikum quittiert den Inhalt mit lautem Gemurmel, wird aber vom Gerichtsdienner sofort zur Ordnung gerufen. Auf die Frage an al-Fessir, ob er den Brief kenne, antwortet dieser mit einem knappen „Nein“.

Dies veranlasst von Hardenfels zu einer energischen Ermahnung: „Bei Praios, Er steht vor einem zwölgöttergefälligen Gericht, und wenn Er nun mit Lug und Trug weiterzukommen glaubt, dann gnade Ihm Praios. Also noch einmal meine Frage: Hat Er diesen Brief geschrieben?“

„Bei Rastullahs unendlicher Weisheit, ich kenne diesen Brief nicht, geschweige denn, dass ich ihn selbst geschrieben hätte.“

Die Anrufung seines Gottes erzeugt einen regelrechten Aufruhr im Publikum. Rufe wie „Götzendienner“ oder gar „Tötet den Ungläubigen“ sind zu hören, und diesmal dauert es länger, bis der Gerichtsdienner für Ordnung sorgen kann.

DIE HELDEN ALS ZUSCHAUER

Die Gerichtsszene eignet sich hervorragend, um eine typische Spielleiterfalle zu tappen: die Helden zu reinen Zuschauern zu degradieren. Denken Sie immer daran, dass die Spieler agieren wollen, sie wollen das Geschehen beeinflussen. Wenn Sie ihnen jedoch eine Szene bieten, in der sie überhaupt nichts tun können, und sei sie noch so anschaulich oder dramatisch, dann wird es für die Spieler sehr schnell langweilig oder unbefriedigend. Außer bei ihrer kurzen Zeugnisaussage haben die Helden aber während der ganzen Gerichtsverhandlung keine Chance einzugreifen. Daher sei Ihnen dringend ans Herz gelegt, die Szene kurz und schmerzlos über die Bühne zu bringen.

Wenn die Helden an dieser Stelle in irgendeiner Weise auf Eisinger achten, dann können sie beobachten, dass der Händler verschmitzt grinst und sich die Hände reibt. Delilah hingegen (falls dort jemand hinschaut) macht den Eindruck, in diesem Augenblick am liebsten im Boden versinken zu wollen.

Als wieder Ruhe eingekehrt ist, ruft die Vögtin denjenigen der Helden vor, der den Brief gefunden oder aber der sich Eisinger gegenüber bereit erklärt hat, vor Gericht auszusagen. Er muss nach vorne neben al-Fessir treten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du spürst, dass die Blicke aller Anwesenden auf dich gerichtet sind. Manche hier mustern dich neugierig, aber du siehst auch abschätzige oder gar abweisende Blicke. Als du dich endlich bis nach vorne gearbeitet hast, musst du nach oben zu den Richtern blicken, deren Tisch auf einem hohen Podest aufgebaut ist. Irgendwie fühlst du dich auf einmal sehr klein, und dir geht durch den Kopf, dass du hier bestimmt nicht als Angeklagter stehen willst.

Die Vögtin blickt dich mit strenger Miene an: "Nenne deinen Namen und deine Herkunft."

Sobald dies geschehen ist, lässt die Richterin den Helden bei Praios schwören, dass er nicht leibeigen oder Sklave ist, unter keinem Kirchenbann steht und in keiner mittelreichischen Provinz wegen eines Verbrechens gesucht wird. (Sollte der Held sich weigern, diesen Eid abzulegen, führt das zu einigen Verwicklungen. Er wird zunächst einmal präventiv eingesperrt und mehreren Verhören unterzogen, was er sich denn zu Schulden kommen ließ. Schließlich wird er aber auf Betreiben Eisingers wieder freigelassen. Gehen wir aber mal davon aus, dass der Held diesen Eid anstandslos vorbringt.) Der Held wird nun befragt, ob er das betreffende Schreiben kennt und woher. Die Richterin fragt ausdrücklich danach, wo er den Brief gefunden hat. Lassen Sie hier keinerlei Ausflüchte zu, auch längere Erklärungen werden unterbrochen. Die Richterin will einzig und allein hören, dass dieser Brief aus al-Fessirs Schreibtisch stammt, nicht mehr und nicht weniger. Falls der Held sich einbildet, die Autorität des Gerichts zu untergraben, indem er nicht auf Fragen antwortet oder gar von Hardenfels unterbricht, dann werden sofort

die Gerichtsdienste und notfalls die Gardisten eingreifen. Nicht anders ergeht es anderen Helden, die der Meinung sind, die Verhandlung durch Zwischenrufe unterbrechen zu können. Solche 'Übeltäter' werden abgeführt und dürfen sich in der folgenden Nacht in einer Kerkerzelle überlegen, was sie wohl falsch gemacht haben. Sobald die Richterin aber die Aussage hat, die sie hören möchte, ist der Held entlassen und darf sich zurückziehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun beugt sich die Richterin weit zu al-Fessir hinunter und ihr könnt sehen, wie der Mann unter dem schneidenden Blick zusammenzuckt: "Er hat gehört, was dieser zwölfwöttergläubige Zeuge vor Praios ausgesagt haben. Sieh Er ein, dass Er verloren hat. Seine götterlosen Umtriebe sind aufgedeckt. Daher frage ich Ihn ein letztes Mal: Handelt Er mit Giften?"

Der Novadi schüttelt den Kopf und blickt zu Boden.

Die Stimme der Vögtin wird noch schärfer: "Heißt das, Er will uns auch nicht sagen, wer der Absender dieses unheiligen Schreibens ist?"

Al-Fessir blickt auf und hält dem Blick der Richterin diesmal Stand: "Wie soll ich das wissen? Ich kenne diesen Brief nicht, weiß auch nichts von seinem Schreiber. Ich verstehe das alles nicht!"

Die Richterin schaut ihn noch einen kurzen Augenblick lang an, dann lehnt sie sich zurück und seufzt. Nachdem sie einen Blick mit dem Geweihten gewechselt hat, beginnt sie wieder zu sprechen, diesmal aber nicht an al-Fessir, sondern an das Publikum gewendet: "So höret, ihr Bürger von Albenhus. Es wurde zu Gericht gegessen unter Praios' Segen. Es wurde gehört, es wurde beschlossen. Und daher ergeht folgendes Urteil: Rashim al-Fessir hat sich schuldig gemacht des Handels mit tödlichem Gift. Er sei verurteilt zur Kerkerhaft bis an sein Lebensende. Vorher soll er aber noch der peinlichen Befragung unterzogen werden, bis er den Absender des Briefes und alle seine weiteren Handelspartner offen gelegt hat. Sein Besitz wird zu gleichen Teilen an die örtlichen Kirchen, die Stadt Albenhus und die Gräfin aufgeteilt. Im Namen des Herren Praios, so sei es."

PACH DER VERHANDLUNG

Die Helden können im Anschluss an die Verhandlung zunächst einmal tun, was sie wollen. Derjenige, der als Zeuge ausgesagt hat, ist nun allgemein bekannt und hat zumindest für den heutigen Tag den Status eines wahren Helden. Wildfremde Leute kommen auf ihn zu und beglückwünschen ihn. Wenn die Helden nichts anderes vorhaben, kommt Eisinger zu ihnen und lädt sie zu einem Essen in das örtliche Nobel-Gasthaus *Admiral Sanin* ein. Er macht keinen Hehl daraus, dass er mit der Verurteilung hoch zufrieden ist, und spendiert den Helden ein hervorragendes Essen und dazu den besten Wein, den das Haus zu bieten hat. Zum Abschluss überreicht er ihnen dann feierlich die Belohnung, die er versprochen hat. Dabei lässt er jedoch durchblicken, dass er den Helden gerne Gastfreundschaft gewährt hat, dass er jetzt aber der Meinung ist, dass es angebracht wäre, wenn sie nun weiterreisen würden.

DELILAH SABA ДУПЈАН, DIE VERRÄTERIN

»Sein Name?«

»Rashim al-Fessir.«

»Schämt er sich Seines Namens?! Sprich Er gefälligst so laut, dass ihn jeder hier im Saale verstehen möge!«

»Mein Name ist Rashim al-Fessir, hohes Gericht.«

»Na eben, es geht doch. Er hat gehört, was ihm vorgeworfen wird. Gesteht Er, dass dieses Schreiben und diese Phiole aus Seinem Besitze stammt?«

»Ich kenne das Schreiben nicht, habe diese Phiole nie gesehen. Bis heute wusste ich noch nicht einmal, dass ...«

»Er besitzt also die Unverfrorenheit, Uns zum Narren zu halten?! Glaubst, dass wir auf seine Lügen hereinfallen?«

»Bei Rastullahs Bart, ich schwöre ...«

»Schweige Er von diesem Götzten! Dass Er sich bei all dem auch noch auf seinen falschen Gott beruft, macht es wahrlich nicht besser. Also sei er still, bevor Wir zornig werden.«

Ein verhängnisvolles Treffen

An sich könnte das Abenteuer an diesem Punkt zu Ende sein. Aber es wäre kein **Spielstein**-Abenteuer, wenn alles so einfach wäre. Und vielleicht haben die Helden ja auch schon angefangen, sich ihre eigenen Gedanken zu machen. Ein Punkt, der Misstrauen wecken könnte, ist zum Beispiel die Tatsache, dass alles so einfach war – fast zu einfach. Und merkwürdig mag den Helden auch vorkommen, woher Eisinger den Verdacht denn nun wirklich hatte, und dass die Gerichtsverhandlung doch sehr schnell verlief.

Doch selbst wenn die Helden zufrieden mit dem Ergebnis sind, sollte sie spätestens der folgende Vorfall zum Nachdenken bringen. Unter welchen Umständen dies geschieht, hängt vom Verhalten Ihrer Helden ab. Schlimmstenfalls geschieht es bei der Abreise, kurz bevor die Helden die Stadt durch das Stadttor verlassen. Es reicht aber, wenn wenigstens einer der Helden sich nach der Gerichtsverhandlung irgendwo in der Stadt aufhält (nicht im Hafenviertel).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während dein Blick durch die Umgebung schweift und du wieder einmal die Atmosphäre der Stadt in dich aufnimmst, fällt dir plötzlich eine Gestalt auf, die nicht weit von dir im Schatten eines Hauses steht und dich offensichtlich anblickt. Die Person ist nicht sonderlich groß, und trotz des guten Wetters hat sie sich in einen langen Umhang gehüllt, ihr Gesicht ist unter der weiten Kapuze verborgen. Und dennoch bist du dir sicher, dass diese Person dich anblickt. Anscheinend hat sie bemerkt, dass du sie siehst, denn sie hebt die Hand und gibt dir ein Zeichen, zu ihr hinüber zu kommen.

Wenn der Held nicht auf dieses Handzeichen eingeht, schlägt die Person die Kapuze zurück, so dass Delilahs Gesicht zum Vorschein kommt. Sobald der Held nahe genug heran ist, kann er erkennen, dass sie übernachtigt und verweint aussieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Verzeiht“, sagt sie mit ihrem fremdländischen Akzent. „Ich brauche Hilfe. Und ich nicht weiß, wer kann mir helfen. Bitte, schick mir nicht weg.“
Sie schaut dich mit großen, dunklen Augen flehend an.
Entweder sie ist eine gute Lügnerin oder sie braucht wirklich Hilfe.

Wenn der Held keine Anstalten macht, sie wegzuschicken, schaut sie sich scheu um und bittet den oder die Helden, mit ihr irgendwo hinzugehen, wo man sie nicht beobachten kann. Sie schlägt dafür eine Taverne in der Nähe vor, geht aber auch auf Vorschläge der Helden ein. Auf dem Weg dorthin verbirgt sie sich wieder in ihrem Kapuzenmantel und meidet größere Menschaufläufe. Sobald die Helden mit ihr alleine sind (was auch heißen kann, alleine an einem Tisch in einer vollen Kneipe zu sitzen), ergreift sie die Hand des Helden, der ihr am vertrauenswürdigsten vorkommt, dann sprudelt es aus ihr hervor. Der folgende Text ist als Vorschlag gedacht, falls die Helden sie nicht unterbrechen oder nachfragen. Fehlende Informationen, die die Helden noch haben wollen, können Sie entsprechend der Zeitleiste auf S.52 ergänzen. Würzen Sie Ihren Vortrag ruhig mit unbeholfenen Gesten, tragischen Schluchzern oder zögernden Pausen – versetzen Sie sich in die Haut der Tänzerin, die gerade ihren besten Freund und Wohltäter ins Zuchthaus gebracht hat. Wir haben versucht, in ihrem Wortlaut ihre mangelnde Kenntnis der Sprache auszudrücken – wenn Ihnen übertrieben vorkommt, dann formulieren Sie es um. Andererseits kann ein gerolltes 'R' das Flair nur verstärken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich habe gemacht eine Fehler, eine große, große Fehler. Oh, wieso habe ich gemacht das?! Er war meine Freund, hat Schutz gegeben und Brot und Dach für mich. Hat geholt mich aus große Not und bringt mich nach hier, nach Albenhus. Aber was sage ich, ich rede ganz wirt. Ich will anfangen vorne. Ich habe Sharisad gewesen, was heißt Tänzerin in meine Heimat. War ich Sharisad von ... von reiche Mann in Fasar, mein Herr. Doch reiche Mann war böse. Wollte tun Dinge, was ich nicht wollte. Hat geschlagen. Da habe ich laufen weg, habe mich gesteckt ... nein, wie sagt ihr? Versteckt. Und hat Rashim mich gesehen. Hat mich versteckt und gebracht nach hier. Sagt, ich bin eine Gast, kann schlafen und essen und trinken, soll nur tanzen auf Festen. Ist wie Vater zu mich. Aber dann fremde Mann sprechen zu mir. Ich gewesen kaufen Stoff für neue Kleid. Da kommen Mann, groß, Haare hell, und sprechen. Sagen, er kennen meine Herr in Fasar. Er können sagen meine Herr, dass ich in Albenhus. Das schrecken mich, ganz schrecken. Denn meine Herr werden schicken Männer, die töten mich. Er böse, und er lieben Rache. Aber Mann lachen und sagen, ich müsse tun ihm Gefallen, dann er nicht reden mit Herr. Und ich machen Schwur, dass ich niemand erzählen. Ich große Angst, aber nicht erzählen. Niemand, auch Rashim nicht. Das Fehler, große Fehler. Ach, Herr Rastullah, warum? Mann gehen und nicht sagen, was sein das Gefallen. Sagen, er kommen, wenn Zeit ist. Und dann lange Zeit nichts, und ich hoffen, beten, dass Mann nicht kommen wieder. Aber dann kommen wieder. Er sagen, ich müssen tun Dinge in großen Tisch in Zimmer von Rashim. Geben Schlüssel für Zimmer und für Tisch und sagen genau, wo sein die Fach, und wie hineintun Dinge: Soll Ecke von Blatt zu sehen sein. Nicht sagen, was in Brief und in Lederbeutel – sein Flasche, die du finden. Aber sagen, dass Dinge tun müssen vor Fest am Abend. Und ich unwürdige Dienerin des allmächtigen Herrn, ich dumme Kopf, ich ... ich nicht fragen, nicht erzählen, sondern schleichen in Zimmer und tun Dinge hinein. Und dann ... du wissen. Dann passieren all das. Und ich sein wie lahm, ich sehen wie Rashim in Kerker, ich sehen Rashim vor Gericht ... und ich nicht wissen, was tun. Ich darum bitten: Bitte mir helfen!“

Den Helden sollte recht schnell klar werden, dass eine entsprechende Aussage der Tänzerin vor einem Albenhuser Gericht keinerlei Wert haben dürfte: Sie war Gast des Beschuldigten, hängt dem gleichen Glauben an und ist ihm sicherlich einen großen Gefallen schuldig. Die einzige Möglichkeit, al-Fessir zu helfen und damit das Unrecht zu beseitigen, an dem die Helden selbst mitschuldig sind, kann es also nur sein, stichhaltige Beweise für seine Unschuld zu finden – und am besten sogar die eigentlichen Übeltäter dingfest zu machen.

BEWEISE

Unter der Voraussetzung, dass die Helden Delilah wenigstens so weit glauben, dass sie weitere Untersuchungen anstellen, haben sie nun eine neue Aufgabe: Sie müssen die Unschuld al-Fessirs beweisen. Dazu gibt es verschiedene Anknüpfungspunkte, die sie teilweise gerade von Delilah erhalten haben, auf die sie teilweise aber auch selbst noch kommen können.

- Der offensichtlichste Anknüpfungspunkt ist die Person, die ihnen von der Tänzerin beschrieben wurde: der Mann, der ihr das Gift überbracht hat.
- Weiterhin können sie sich natürlich auch die Frage nach dem Motiv des Händlers stellen: Warum sollte ein erfolgreicher und einflussreicher Mann wie Eisinger zu solchen Mitteln greifen, um al-Fessir auszustecken? Denn ohne Grund hätte er sich sicherlich niemals auf ein derartiges Risiko eingelassen.
- Zum Dritten könnten die Helden auch versuchen, die Herkunft der scheinbaren Beweise zu untersuchen: Wie kann man in Albenhus an ein derart seltenes Gift kommen, und wer hat den Brief geschrieben, wenn er nicht echt gewesen ist?
- Schließlich könnte es den Helden auch merkwürdig vorkommen, dass der Auftraggeber von Delilah genauestens über das Arbeitszimmer des Novadis informiert war und sogar über passende Nachschlüssel verfügte. Auch hier lohnen sich entsprechende Ermittlungsarbeiten.
- Falls die Helden danach fragen, kann Delilah den Helden sogar die Schlüssel präsentieren (sie hat sie in ihrer Panik in den Springbrunnen in al-Fessirs Haus geworfen), aber als Beweis werden sie kaum dienen können.

DER DACHS

Es gibt zwei Möglichkeiten, den 'Dachs' aufzuspüren: Entweder sie hören sich bei den richtigen Leuten nach einer Person um, auf die die Beschreibung zutrifft, die Delilah ihnen gibt, oder aber sie unterhalten sich mit den Leuten, die in Eisingers Kontor am Hafen arbeiten (s. S. 43).

EINE VERFOLGUNGSJAGD

Wenn es den Helden gelingt, den Dachs zu stellen, dann versucht er zunächst zu fliehen – selbst wenn er dafür erst einmal aus dem Fenster eines Wirtshauses oder anderen Gebäudes springen muss. Er kennt sich sehr gut in den Gassen und Hinterhöfen von Albenhus aus, so dass eine Verfolgung auf jeden Fall spannend werden sollte. Nur Helden, die kein schweres Gepäck und übergroße Waffen mit sich tragen oder schwer gerüstet sind, haben überhaupt eine Chance, auf seinen Fersen zu bleiben. Verlangen Sie *Athletik*-Proben, um den Vorsprung zum Verfolgten zu reduzieren, *Klettern*-Proben, wenn der Dachs die Mauern von Hinterhöfen überquert oder sogar seinen Weg über Hausdächer fortsetzt, und *Körperbeherrschungs*- (oder *Akrobatik*-)Proben, wenn er sich durch die Volksmassen eines belebten Marktplatzes schlängelt oder auf seiner Flucht Fässer oder andere Gegenstände umkippt.

Es mag durchaus Helden geben, die der Tänzerin nicht glauben wollen – dennoch sollten sie zumindest so neugierig geworden sein, um der ganzen Sache auf den Grund zu gehen. Schließlich werden sie so oder so auf die richtigen Indizien stoßen und früher oder später herausfinden, dass Delilah die Wahrheit sagt. Wenn Sie wollen, können Sie den Helden natürlich auch eine *Menschenkenntnis*-Probe zugestehen, wenn sie auf diese Weise die Glaubwürdigkeit der Frau einschätzen wollen.

Lassen Sie sich ruhig von Verfolgungsjagden in Filmen inspirieren und improvisieren Sie eine spannende Jagd. Allerdings seien Sie fair – auch der Dachs ist kein Übermensch und vollbringt keine artistischen Kunststücke. Versuchen Sie die Proben so einzuschätzen, dass Ihre Helden sie zum großen Teil schaffen können, so dass sie nach und nach aufholen – hin und wieder unterbrochen von einer Episode, in der der Vorsprung wieder anwächst. Wenn die Helden sich nicht allzu ungeschickt anstellen (oder nur der schwer gerüstete Zwergen-Söldner die Verfolgung aufgenommen hat), sollten sie den Dachs am Ende stellen können.

Denken Sie daran, dass langsamere Helden vermutlich der Spur der Verfolgungsjagd folgen können, so dass sie nach und nach eintreffen – allerdings ruhig auch erst ein oder zwei Minuten später, was im Falle eines Kampfes 20 bis 40 Kampfrunden sein können. Wenn der Dachs nicht mehr fliehen kann (oder die Helden ihn von Anfang an so umzingelt haben, dass er keine Fluchtmöglichkeit hat), dann kämpft er wie eine in die Enge getriebene Ratte. Er weiß sehr genau, dass in dem Fall, dass die Helden ihn in Verbindung mit dem Gift in al-Fessirs Schreibtisch bringen können, drakonische Strafen auf ihn warten. Erst, wenn seine Lebensenergie unter 10 gesunken ist, ruft er den Helden zu, dass er sich ergibt – allerdings ohne gleich seine Waffe niederzulegen. In diesem Fall versucht er, die Helden dazu zu überreden, ihn ziehen zu lassen, wenn er ihnen alles verrät, was er weiß. Sollten die Helden sich nicht darauf einlassen, dann rammt er sich selbst seinen Dolch in den Leib – und dann ist er nur noch durch sofortige magische Hilfe zu retten.

Dachs

Schwert: INI 9+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+4 DK N
LeP 30 AuP 35 KO 13 RS 2 MR 7

Für den Fall, dass die Helden sogar so geschickt vorgehen, dass sie ihn überwältigen und entwaffnen können, bevor er reagiert, dann wird er ebenfalls seine Freiheit zu retten versuchen. Er schwört bei Phex, dass er den Helden alles sagt, was er weiß, wenn sie ihn nachher freilassen, und dass dieses Wissen ausreicht, um Eisinger verurteilen zu lassen. Gleichzeitig schwört er aber auch, kein Sterbenswörtchen zu verraten,

NEUE ERKENNTNISSE

Möglicherweise waren Ihre Spieler so clever, dass sie von vorneherein an Eisinger gezweifelt haben und Erkundigungen über ihn angestellt haben oder dass sie schon andere Spuren verfolgt haben, die eigentlich erst jetzt vorgesehen sind. Dabei sind sie aber (vermutlich) bisher nicht auf die Beweise gestoßen, die sie nun finden sollen. Andererseits ist es wenig einleuchtend, wenn sie nun auf einmal Dinge herausfinden, die sie vorher nicht erkennen können, obwohl sie den gleichen Leuten die gleichen Fragen stellen. Es ist also Ihre Aufgabe, den Spielern das Gefühl zu geben, dass sie bisher einfach nicht die richtigen Fragen gestellt haben. Erst jetzt, wo sie neue Informationen haben und deswegen gezielter fragen, erscheint manches in einem neuen Licht.

wenn sie ihm das Versprechen der Freiheit nicht geben (und er lässt die Helden bei den zwölf Göttern schwören, dass sie ihn wirklich freilassen werden).

DIE INFORMATIONEN DES DACHSES

Das folgende Geständnis vom Dachs beinhaltet alles, was er weiß. Um Ihnen den Tonfall des Dachs anschaulich zu machen, haben wir den Text als langen Monolog ausformuliert. Schöner ist es allerdings, wenn Sie daraus einen Dialog zwischen ihm und den Helden machen. Warten Sie ruhig die entsprechenden Nachfragen Ihrer Spieler ab, damit sie das Gefühl haben, die Sachen herausgefunden zu haben, anstatt sie auf dem Silbertablett präsentiert zu bekommen. Denn der Dachs wird auch kaum Themen ansprechen, auf die die Helden nicht von sich aus kommen. Der Übersichtlichkeit halber können Sie sich auch einen kurzen Katalog der wichtigen Stichpunkte anfertigen, die in dem Text enthalten sind.

Alle diese Informationen entsprechen der Wahrheit – was Ihre Helden natürlich zunächst nicht sicher wissen können.

Zum Vorlesen oder Nacherschätzen:

„Ja, es stimmt: Ich habe der novadischen Schlampe das Zeug gegeben, das sie in den Schreibtisch tun sollte. Sowohl das Gift als auch den Brief. Ja, natürlich, die Schlüssel auch. Woher ich die hatte?“ *Sharisach*

Er lacht.

„Man hat so seine Quellen. Dieser Sandfresser hat sein Haus von einem kurz vorher verstorbenen Albenhuser gekauft – und insgesamt hat er nicht allzu viel daran verändert. Und wie es der Zufall so will, habe ich früher ein paar Mal in den Diensten des Vorbesitzers gestanden. Kluge Leute bauen vor, deswegen habe ich mir damals ein paar Nachschlüssel anfertigen lassen – für den Fall, dass ich sie irgendwann noch einmal gebrauchen kann. Und offensichtlich war Phex der Meinung, mir jetzt eine solche Gelegenheit zukommen zu lassen. Ja, auch den Schreibtisch hat der Götzenanbieter einfach übernommen. Und über all die Jahre hat er wohl nicht einmal gehaut, dass sich in diesem Schreibtisch ein Geheimfach befindet – ein Fach, das ich kannte, denn ich habe es vor seinem Einzug selbst geleert ... Deswegen war es für mich kein Problem, der Schlampe die Schlüssel zu geben und ihr genau zu beschreiben, wo sie die Dinge unterbringen soll.“

Woher ich das Gift habe? Na ja, von einer alten Bekannten. Vipka ist Steuerfrau auf der *Blauen Salzarele*, einem Frachtschiff, das regelmäßig zwischen hier und Havena pendelt. *Gill*

Und der Brief? Tja, der Text ist von mir – war ja auch nicht schlecht formuliert, oder? Nein, geschrieben habe ich ihn nicht. Wofür gibt es denn Fachleute? Ellgiv der Schreiber war mir noch einen Gefallen schuldig, den habe ich eingefordert. Er kann fast beliebige Handschriften ausführen, und deswegen ist er in der Lage, auch einmal was zu schreiben, was man niemals ihm zuordnen würde. Tja, ist schon ein kompetenter Kerl, der gute Ellgiv. Aber ich gebe euch einen Tipp: Ich kann euch ein Mittel an die Hand geben, das ihn dazu bringen wird zu reden. Voraussetzung ist weiterhin, dass ihr mich gehen lasst – ihr habt es geschworen! Na gut, also: Fragt ihn einfach nach dem Passierschein für den Gareth Schnaps. Er wird dann schon wissen, dass er zu spüren hat. *Loef*

Was wollt ihr noch wissen? Ach so, den Hintermann. Klar, das war Eisinger. Der geachtete, hoch angesehene, göttergefällige und ehrliche Ebelfried Eisinger, Mitglied des Stadtrates und der Händlergilde. Ja, man sollte es nicht glauben, aber er war es. Warum? Na ja, einerseits war es simple Konkurrenz. Der Sandfresser hat in der letzten Zeit einige Handelsverträge mit den Knollennasen ... mit den Zwergen abgeschlossen. Und das ist Eisingers wichtigste Einnahmequelle. Er kauft ihnen den größten Teil ihres Koschbasalts ab, und so lange das so ist, kann er den Preis

bestimmen. Aber jetzt hat er es mit der Angst zu tun bekommen, der Novadi könnte ihm in die Suppe spucken. Bei einem Zwölfgöttergläubigen hätte er das wohl irgendwie akzeptiert, als Strafe von Phex oder so, keine Ahnung. Aber ein Götzenanbeter? Das konnte er nicht auf sich sitzen lassen. Da hat er ja auch irgendwie Recht, oder? Ich meine, wenn ein Händler besser ist als der andere, dann ist das doch in Phexens Sinne. Aber wenn sich dann so ein Kerl einmischt, der seinen Wüstendämon höher ehrt und gar nicht an Phex glaubt, dann kann das doch nicht im Sinne von Phex sein! Und deswegen hat der Eisinger dann auch beschlossen, zu Mitteln zu greifen, die er sonst nicht benutzt hätte. Aber wenn ihr mich fragt: Was hat er schon getan? Er hat eine List angewendet, und nicht umsonst nennt man Phex auch den listigen Gott. Also hat er doch eigentlich gar kein Unrecht getan, oder? Na ja, sei es, wie es sei – auf jeden Fall hat er mir gesagt, was ich tun soll. Den Plan hat er schon vor über einem Monat gefasst, aber er hatte keine Idee, wie er es anstellen soll, dass niemand auf die Idee kommt, dass er hinter der Sache steckt. Und dann seid ihr ihm über den Weg gelaufen – genau das, was er gesucht hat. Dann hat er mir gesagt, ich solle die Sache jetzt ins Laufen bringen. Und das habe ich dann getan. So, ich denke, das war alles, was ich euch sagen konnte. Jetzt haltet auch ihr euer Versprechen und lasst mich gehen.“

Der Dachs hofft in der Tat, dass die Helden ihn einfach gehen lassen. In diesem Fall eilt er zu der Pension, in der er wohnt, holt dort seine wichtigsten Besitztümer und seine Ersparnisse ab und verlässt die Stadt binnen einer Stunde durch das südliche Tor, um Richtung Horasreich zu entkommen. Wenn die Helden darauf bestehen, lässt er sich auf diesem Weg auch begleiten.

DIE FRAGE NACH DEM MOTIV

Sollten die Helden auf die Idee kommen, nach einem Motiv für Eisingers Taten zu suchen, dann müssen sie sich wohl oder übel auf Informationssuche unter der Albenhuser Bevölkerung machen. In diesem Fall ist (wieder einmal) Ihr Improvisationsvermögen gefragt, denn es gibt allerlei unterschiedliche Möglichkeiten, an wen die Helden sich wenden können. Wenn ihr Vorgehen nicht allzu abwegig ist, dann sollten Sie ihnen aber ruhig den Erfolg gönnen, die Motive des Händlers umreißen zu können.

Damit erhalten sie zwar keine unumstößlichen Beweise, die die Schuld Eisingers und die Unschuld al-Fessirs untermauern, aber doch Argumente, die ihnen behilflich sein können, wenn sie die Stadtvögtin bewegen wollen, den Fall noch einmal aufzurollen. Nähere Informationen finden Sie in dem Kapitel **Erkundigungen in der Stadt** ab S. 49.

DIE HERKUNFT DES GIFTES

Wer sich in Albenhus allzu unvorsichtig danach erkundigt, wo man hier wohl tödliches Gift bekommen kann, der wird innerhalb kürzester Zeit nähere Bekanntschaft mit der Stadtgarde machen – schon allein der Besitz von vielen Giften steht unter schwerster Strafe.

Denken sich die Helden jedoch Vorwände auf und lassen bei ihren Ermittlungen Vorsicht walten, dann kann auch diese Spur ihnen weiterhelfen. Mögliche Ermittlungsergebnisse finden Sie auf S. 50.

DIE ANCONITER

Auf die Frage, wer sich mit Vergiftung am besten auskennt, wird jeder Albenhuser die Helden ohne zu zögern an das Kloster der Anconiter vor der Stadt verweisen. Die Magier und Laien dieses Ordens haben sich ganz der Heilkunst verschrieben, und zu diesem Fachgebiet gehört selbstverständlich auch der Umgang mit Giften.

Der Ansprechpartner im Kloster ist Bruder Conius, ein rundlicher, zwangiger, aber leicht schwerhöriger Mann von etwa 50 Jahren. Er betreut die Klosterapotheke und ist Fachmann in Sachen Kräuter und auch Gifte, daher werden die Helden zu ihm verwiesen. Stellen Sie Conius als einen Mann dar, der ungemein interessiert ist – an Kräutern und Giften, von anderen Dingen versteht er nicht viel und will auch nichts wissen. Ein gelehrter Held hat es leicht, den Bruder in ein Gespräch zu verwickeln, während die meisten anderen es eher schwer haben sollten – wenn sie kein Fachgebiet finden, mit dem sie Conius' Interesse wecken können, ist er sehr kurz angebunden. Bruder Conius kennt nur zwei Quellen in Albenhus, bei denen man Kräuter erwerben kann: einerseits im Kloster, also bei ihm, andererseits bei Mütterchen Quettla, einem Kräuterweiblein, das alle paar Tage auf dem Markt unterschiedliche Kräuter anbietet. Er hält allerdings nicht allzu viel von Quettla, da sie weder studiert ist noch wirklich genau weiß, was sie das verkauft: "Eine Quacksalberin halt, aber das einfache Volk liegt ihr zu Füßen." Natürlich verfügt Conius auch über einige Gifte ("Nun, seht Ihr, nur die Dosis macht den Unterschied zwischen Gift und Heiltrunk!"), aber keinerlei verbotene Gifte. Und selbst bei legalen Mitteln, die als Gift verwendet werden könnten, führt er genau Buch, wem er was verkauft. Die Erwähnung von Purpurbliß erfüllt ihn mit Erstaunen: "Nein, so etwas habe ich nicht, will ich nicht haben und kann ich auch nicht besorgen. Und ich kann mir auch nicht vorstellen, dass irgendjemand in Albenhus Purpurbliß besitzt oder besorgen kann." Über die beiden Gifftoten ist er informiert und kann den Helden die entsprechenden Informationen auch weitergeben (s. S. 50).

MÜTTERCHEN QUETTLA

Entweder von Bruder Conius oder von manchen Einwohnern können die Helden erfahren, dass zweimal pro Woche ein altes Kräuterweiblein auf den Markt kommt und dort Kräuter und Gewürze anbietet, die sie in den umliegenden Wäldern sammelt. Auch in vielen Bereichen der Heilkunst sei sie erfahren, heißt es (was die Anconiter sicherlich nicht so sehen ...), und wenn die Helden ein bisschen weiterbohren, wird ihnen eine verschämt kichernde Magd vielleicht gestehen, dass Quettla sogar Liebestränke und Salben gegen den bösen Blick anbietet.

Ob und wann das Mütterchen auf dem Markt anzutreffen ist, ist Ihrer meisterlichen Entscheidung überlassen – wir empfehlen allerdings, die Geduld der Helden (und Spieler) nicht so sehr zu strapazieren und schon die erste Suche auf dem Markt erfolgreich verlaufen zu lassen. Andernfalls können die Helden auch versuchen, die Hütte von Quettla zu finden – aber deren genauen Standort kennen nur die wenigsten, so dass dies deutlich der umständlichere Weg ist.

Quettla ist ein das klassische Kräuterweiblein: alt, runzlig, mit näselnder Stimme und listigen Äuglein. Wenn die Helden mit ihr ins Gespräch kommen, bietet sie ihnen in der Tat Mittelchen und Tinkturen für alle möglichen und unmöglichen Zwecke an. Sollte sich ein Held in Pflanzenkunde oder einer Heilkunde auskennen und er die Alte entsprechend befragt, kann er sehr schnell herausfinden, dass sie in diesen Bereichen sehr bewandert ist. Die Scharlatanerie, die sie mit allerlei Zaubermittelchen und Wundertinkturen betreibt, ist nur eine zusätzliche Einnahmequelle. Allerdings streitet auch sie sehr entschieden ab, jemals etwas mit verbotenen Giften zu tun gehabt zu haben. Wenn die Helden es jedoch schaffen, ihr Vertrauen zu erlangen, dann verrät sie ihnen unter der Hand, dass sie mal in der Fischerstadt nach der einäugigen Bela fragen sollen – sie habe gehört, die könne so manch ein Mittel besorgen, mit dem man sich besser nicht erwischen lassen solle.

DIE UNTERWELT

Bei vorsichtigen Ermittlungen in der Albenhuser 'Unterwelt' kann ein Held eine ähnliche Information erhalten – allerdings natürlich unter dem Siegel der Verschwiegenheit und für gutes Geld: Er solle sich im *Honigtöpp* nach der einäugigen Bela erkundigen, dann

würde er vielleicht jemanden finden, der ihm auch solche Mittel wie Purpurbliß besorgen könne.

Wenn die Helden schon über die Information verfügen, nach wem sie suchen müssen, aber noch nicht wo (zum Beispiel, wenn sie Quettla befragt haben), dann reagieren die Informanten recht erstaunt: Die Existenz der einäugigen Bela scheint kaum jemandem bekannt zu sein. Gegen ein paar Heller kann man jedoch erfahren, dass diese Bela am besten in der Kneipe *Honigtöpp* zu finden sei. Nähere Einzelheiten zu dieser 'Kneipe' finden Sie auf S.43.

VIPKA NORSTEEN, DIE GIFT-SCHMUGGLERIN

Die hünenhafte Steuerfrau fährt schon seit fast zwanzig Jahren auf der *Blauen Salzarele* zwischen Havena und Albenhus. Bei ihren Kollegen ist sie nicht sonderlich beliebt, sie gilt als unnahbar und einzelgängerisch, und sie hat nur wenige Freunde. Schon seit langem träumt sie von einem eigenen Schiff, das sie dann als selbständiger Kapitän führen könnte, aber trotz allen Geizes wird ihr Ersparnis niemals reichen, um sich ein solches Schiff zu leisten. Daher ist sie vor einiger Zeit auf eine neue Verdienstmöglichkeit gestoßen, die ihr den Weg zur Erfüllung des Traumes noch ermöglichen soll: Schmuggel. Seit dieser Zeit handelt sie an allen Häfen mit all jenen Dingen, die illegal sind oder die am Zoll vorbei ihre Abnehmer finden sollen. Auf spezielle Anfragen kann sie dabei auch Rauschkräuter und sogar Gift besorgen, wobei sie sich der Gefährlichkeit solcher Besorgungen durchaus bewusst ist und dementsprechend astronomische Preise verlangt. Immerhin hat sich ihr Einkommen auf diese Weise vervielfacht, und wenn alles gut gehen würde, könnte sie in ein oder zwei Jahren wirklich ein kleines Schiff erwerben. An Bord der *Blauen Salzarele* weiß niemand von dem Nebenverdienst, auch Kapitän Stover Parten nicht, obwohl es durchaus sein kann, dass das eine oder andere Mannschaftsmitglied einen entsprechenden Verdacht hat.

Wenn die Helden an Vipka herantreten und sich als potentielle Kunden ausgeben, gibt sie sich erst einmal völlig unwissend, um dann die nächste Zeit dazu zu nutzen, in der Stadt Erkundigungen über die Helden anzustellen. Helden, die sich geschickt anstellen, können sie dabei durchaus beschatten – gestalten Sie eine solche Szene je nach Verhalten der Helden, und verlangen Sie bei Gelegenheit Proben in *Gassenwissen*, *Schleichen* und *Sich Verstecken*.

Wenn die Helden die Steuerfrau aber irgendwann direkt mit den Vorwürfen konfrontieren, dann streitet sie zunächst ab, um bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit zu fliehen. Hier können Sie das Motiv der Verfolgungsjagd wiederholen (s. S. 31), sollten es aber ausreichend variieren, damit es nicht als Wiederholung erscheint.

PROBLEME MIT VIPKA

Die Steuerfrau ist der beste Beweis, den die Helden in die Hand bekommen können – daher sollten Sie die Begegnung möglichst so gestalten, dass Vipka am Ende wirklich gesteht und auch noch in der Lage ist, die Geschichte zu erzählen. Daher sollten Sie es den Helden nicht allzu schwer machen, die Frau in die Enge zu treiben. Und sobald ihnen das gelungen ist, müssen Sie vermeiden, dass sie im Kampf stirbt. Falls die Helden von der Aussicht auf ihre Reichtümer so geblendet sind, dass sie die Geschichte um al-Fessir liegen lassen wollen, dann ist das ihr gutes Recht. Dennoch sollten Sie versuchen, dieses Ende des Abenteuers zu verhindern. Lassen Sie zum Beispiel noch einmal Delilah auftauchen, die ihre verzweifelte Bitte an die Helden wiederholt. Oder die Helden sehen, wie der in Ketten gelegte al-Fessir zum Hafen gebracht wird, um in ein Straflager in der Gegend von Havena gebracht zu werden. Verhindern Sie aber auf jeden Fall, dass die Helden wirklich in den Besitz von Vipkas Ersparnissen kommt: Irgendwo auf dem Weg nach Havena unternimmt sie einen Fluchtversuch, der entweder gelingt oder ihr Leben kostet.

Wenn die Verfolgung des Dachs schon lange gedauert hat, sollten Sie es hier lieber etwas abkürzen.

Vipka ist zwar eine passable Kämpferin, wird sich aber dem Kampf mit einer zahlenmäßig überlegenen Heldengruppe erst stellen, wenn sie gar keinen anderen Ausweg mehr sieht. Und selbst dann gibt sie auf, sobald sie die erste Wunde erhalten hat oder ihre LE unter 15 gesunken ist.

Vipka

Säbel:	INI 10+W6 AT 13	PA 10	TP 1W+3	DK N
LeP 34	AuP 37	KO 13	RS 1	MR 4

Erst wenn sie gar keinen anderen Ausweg mehr sieht, fügt Vipka sich in ihr Schicksal. Zuerst versucht sie, sich bei den Helden freizukaufen – immerhin verfügt sie über 1.500 Dukaten. Allerdings liegt dieses Geld in Havena, und selbst wenn das Angebot die Helden reizt, sollte es fragwürdig sein, ob die Frau wirklich über solche Reichtümer verfügt und die Reise bis Havena nicht nützt, um die Helden übers Ohr zu hauen. Wenn ihre Bestechung nicht gelingt, gibt sie den Helden alle Informationen, die sie wollen – und erklärt sich schließlich auch bereit, dieses Geständnis vor einem Gericht oder in Anwesenheit von Gardisten zu wiederholen. Damit haben die Helden endgültig den Beweis, den sie brauchen.

ELLGIV DER FÄLSCHER

Ellgiv der Schreiber ist ein Name, der stadtbekannt ist: Ellgiv Sohn des Elgor ist ein Ambosszwerg, und als solcher ist er in Alben zu finden. Seine Schreibstube findet sich nicht am Ingerimm-Tempel, sondern sehr nahe am Fährhafen. Das Haus ist in der typischen Bauweise dieses Viertels errichtet: einstöckig, vollständig aus Stein und mit einem sehr geräumigen Keller versehen.

Die eigentliche Schreibstube ist für ein Zwergenhaus mit erstaunlich großen Fenstern versehen, damit möglichst viele Schreibarbeiten bei Tageslicht ausgeführt werden können. Die Decke des Raumes ist mit etwa zweieinhalb Schritt auch überdurchschnittlich hoch – viele Kunden Ellgivs sind Menschen, und die fühlen sich in Räumen mit niedriger Decke nicht so wohl.

Üblicherweise verfasst Ellgiv Briefe und Botschaften für die zahlrei-

chen Albenhuser, die selbst nicht schreiben können, oder er liest ihnen Briefe vor, die sie erhalten haben und nicht lesen können. Nach Wunsch setzt er aber auch Verträge auf oder fertigt besonders kunstvolle Schriften an, die er mit farbigen Tinten verziert.

An sich hält er sich streng an alle Gesetze und weigert sich sogar, etwas zu schreiben, dass er für ungesetzlich hält. Dem Dachs ist es jedoch vor einiger Zeit gelungen, ihn übers Ohr zu hauen: Ellgivs Frau ist eine überaus strenge Matrone, die ihren Mann ständig zum Arbeiten anhält, um die vier Kinder zu ernähren, ihm aber keinerlei Freude lässt. Als der Dachs ihm ein paar Flaschen Wein und eine Ausrede besorgte, wie der Zwerg sie an diesem Abend ungestört leeren könnte, konnte Ellgiv sich nicht zurückhalten. In weinseliger Laune schloss der Dachs dann noch eine Wette ab, und der Zwerg, der aufgrund seiner langen Abstinenz schon reichlich angeheitert war, ließ sich darauf ein: Er formulierte ein Schreiben, in dem einem Kapitän zugesichert wird, mehrere Fässchen Schnaps zollfrei nach Albenhus einführen zu können, und setzte die einwandfrei gefälschte Unterschrift der Vögtin Galpurga von Hardenfels darunter. Der Dachs verkaufte das Schreiben gewinnbringend an den Kapitän und eröffnete dem Schreiber wenige Tage später, dass er da wohl ein übles Werk getan hätte – und wer so etwas einmal tue, dem glaube man nicht, dass er es nicht wiederholen würde.

Seit dieser Zeit ist Ellgiv Wachs in den Händen des Schurken – er hat fürchterliche Angst, dass ihm seine Untaten nachgewiesen werden können, und vor lauter Angst lässt er sich immer weiter in den Dschungel der Verbrechen ziehen. Schon mehrfach musste er Briefe fälschen, und so hat er auch den Auftrag entgegengenommen, den der Mann ihm vor einiger Zeit erteilte: ein Schreiben in einer sonst nicht bekannten Handschrift nach einem vorgegebenen Text.

Ellgiv ist ein wahrer Feigling, und sobald die Helden ihn ansprechen, hat er recht bald Schweißperlen auf der Stirn, leugnet aber, den Brief zu kennen. Sobald er irgendwie in die Enge getrieben wird, indem die Helden zum Beispiel sagen, dass der Dachs ihn verraten hat, fällt er auf die Knie und bittet um Gnade. Von diesem Zeitpunkt an resigniert er und ist bereit, alles zu gestehen. Er kann sich recht genau an den Wortlaut des Briefes erinnern, und er ist problemlos in der Lage, die Handschrift zu demonstrieren, in der er den Brief geschrieben hat.

DAS FINALE

Wenn die Helden schließlich

ausreichende Beweise in die Hand bekommen haben, dann wird es Zeit, sich noch einmal mit der Obrigkeit in Verbindung zu setzen. Je nachdem, was für Erfahrungen die Helden bisher mit Gardisten oder anderen Stellen gemacht haben, so sieht jetzt auch die Reaktion der Angesprochenen aus: Das Spektrum reicht von hilfsbereit interessiert bis ungeduldig ablehnend. Doch sobald die Helden Beweise vorlegen, die schon auf den ersten Blick erdrückend wirken, erhalten sie sofort eine Audienz bei der Vögtin.

Diese ist nicht sonderlich erfreut über die neue Wendung der Angelegenheit, muss sie doch ein Urteil, das sie kurz vorher verkündet hat, revidieren – eine Sache, die ihrem Ehrgefühl widerspricht. Deswegen hinterfragt sie die Beweise der Helden sehr genau.

Allerdings verweigert sie sich keinen stichhaltigen Argumenten, und spätestens wenn die Helden Vipka oder den Schreiber präsentieren, lässt sie sich überzeugen. Als Reaktion darauf stellt sie eine Gruppe von Gardisten zusammen, die sofort Eisinger aufsuchen und ihn festnehmen. Gleichzeitig lässt sie al-Fessir aus dem Kerker holen und freilassen (falls er nicht schon abtransportiert wurde).

PIACHSPIEL

Die Dinge entwickeln sich nun sehr schnell, aber für die Helden ist nicht mehr viel zu tun. Daher können Sie knapp zusammenfassen, was geschieht.

● Es wird zum zweiten Mal innerhalb kurzer Zeit eine Gerichtsverhandlung einberufen, bei der diesmal Eisinger der Angeklagte ist. Die Helden sind Hauptzeugen, und die Verurteilung lässt nicht lange auf sich warten: Der Händler verliert die Bürgerrechte sowie seinen Sitz im Stadtrat und wird zu zehn Jahren Zwangsarbeit verurteilt. Dem Novadi al-Fessir, der im Zuge dieses Verfahrens rehabilitiert wird, muss er Ersatzzahlungen in Höhe von 500 Golddukaten leisten, eine gleichhohe Summe an die Stadt.

● Im Hause Eisinger tritt der junge Morco das Erbe an – im Moment ist er damit völlig überfordert, zumal er trotz aller Schwierigkeiten mit seinem Vater nicht an dessen Schuld glauben will. (Morco erbt nicht als Spielerheld, siehe Seite 46.) Sollte er den Helden noch einmal begegnen, überschüttet er sie mit übelsten Beschimpfungen.

- Al-Fessir und seine Leute werden freigelassen und kehren in das Haus zurück. Dort lässt der Novadi sofort eine neue Feier ausrichten, und er lädt die Helden als Ehrengäste ein.
- Die Tänzerin ist den Helden unglaublich dankbar. Sie schenkt ihnen das, was ihr angemessen erscheint: ihr Diadem, in das ein gelber Stein eingelassen ist (s. S. 35).
- Der Dachs wird, wenn er noch lebt und nicht geflohen ist, ebenfalls zu zehn Jahren Zuchthaus verurteilt.
- Auf Vipka wartet eine lebenslange Galeerenstrafe – Handel mit Gift wird schwer geahndet.
- Ellgiv verliert seine Bürgerrechte und darf nicht mehr weiter als Schreiber arbeiten. Nach Abgeltung einer Strafe von 50 Goldstücken wird ihm jedoch eine Stellung als niedriger Gerichtsschreiber angeboten.
- Wenn die Helden al-Fessirs Einladung annehmen, dann wird der Händler ihnen am nächsten Tag einen Auftrag anbieten – doch diese Geschichte wird erst im nächsten Abenteuer erzählt ...

DELILAH'S DANK

Spieler, die die anderen Abenteuer der **Spielstein**-Kampagne schon erlebt haben, werden vermutlich schon darauf warten: Auch am Ende dieses Abenteuers erhalten sie ein weiteres Drachenaugenauge. Wann genau diese Szene sich einbauen lässt, müssen Sie entscheiden – am besten in dem Moment, wenn al-Fessir freigelassen wird und in sein Haus zurückkehrt.

Vielleicht ist den Helden aber auch schon vorher der Kopfschmuck der Tänzerin aufgefallen und sie haben sie deswegen angesprochen – dann müssen Sie die Szene entsprechend anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem scheuen Augenaufschlag tritt die novadische Tänzerin an dich heran: "Ich nicht weiß, wie euch danken. Ich nicht viel Geld ... aber diese hier, diese nehmen für Dank." Mit diesen Worten drückt sie dir einen samtenen Beutel in die Hand.

Wenn der Held ablehnen will, besteht Delilah darauf, dass er annimmt. Sie ist zutiefst beleidigt, wenn der Held bei seiner Ablehnung bleibt, nimmt er ihr damit doch jede Möglichkeit, ihrem Dank angemessen

Ausdruck zu verleihen – und dies wird sie dem Helden auch sagen. Wenn der Held in das Säckchen schaut, findet er das Diadem, das Delilah während des Tanzes getragen hat: aus Silber gefertigt und mit mehreren kleinen Halbedelsteinen geschmückt. In der Mitte, also auf der Stirn der Trägerin, sitzt ein gelbes Drachenaugenauge, das den Steinen ähnelt, die die Helden schon in letzter Zeit bekommen haben.

Vermutlich wollen die Helden nun wissen, wo sie das Diadem herbekommen hat: Sie erhielt es vor etwa zehn Tagen von einem Verehrer, der bei al-Fessir zu Gast war. Seinen Namen kennt sie nicht, da sie sich nicht mit ihm unterhalten hat. Hier kann al-Fessir allerdings weiterhelfen: Der Gast war Colmar Fischinger, ein Fellhändler aus Abilacht. Mehr kann er dazu auch nicht sagen, und Fischinger ist längst wieder abgereist.

Ihnen als Meister sei hier insgeheim anvertraut, dass Fischinger von Archon Megalon mit einem Zauberspruch belegt worden ist und deswegen gar nicht anders konnte, als der Tänzerin den Stein zu schenken. Viel Widerstand musste Megalon bei seinem Zauberspruch allerdings nicht überwinden, da Fischinger wirklich ein glühender Verehrer Delilahs ist – er kam sich sogar zu schäbig vor, ihr nur den simplen Stein zu überreichen, und ließ deswegen von dem hiesigen Juwelier ein Diadem daraus fertigen.

DIE BELOHNUNG

Nach Abschluss der Abenteuer bekommen die Helden natürlich auch noch Abenteuerpunkte. Für das Basisabenteuer sind **250 AP** vorgesehen (natürlich entsprechend weniger, wenn die Helden das Abenteuer aus irgendeinem Grund vorzeitig abgebrochen haben). Je nachdem, wie das Abenteuer verlaufen ist und was die Helden noch alles so ganz 'nebenher' erlebt haben, können Sie aber auch zusätzliche Punkte vergeben.

Spezielle Erfahrungen sind ebenfalls vorgesehen, und zwar vor allem in *Gassenwissen*. Helden, deren Muttersprache nicht *Garethi* ist, können sich darin auch noch eine Spezielle Erfahrung gutschreiben – alle weiteren Erfahrungen hängen vom Vorgehen der Helden ab und müssen von Ihnen eingeschätzt werden.

DER RAHMEN: ALBENHUS UND SEINE BEWOHNER

Wie gesagt läuft das Abenteuer nur zu einem kleinen Teil nach einem festen Ablaufplan, der größere Teil wird von den Ideen der Spieler bestimmt. Damit Sie auf diese Ideen angemessen reagieren können, müssen Sie Albenhus und seine Bewohner kennen. Natürlich reicht dieses Abenteuer bei weitem

nicht aus, um Ihnen einen gründlichen Einblick in die Stadt zu geben, aber wenigstens die wichtigsten Punkte haben wir für Sie zusammengestellt. Alles, was darüber hinausgeht, ist Ihrem Improvisationsvermögen überlassen.

DIE STADT ALBENHUS

DER ALLGEMEINE EINDRUCK

Um Ihren Spielern die Stadt mit ihrer Atmosphäre, mit ihren Eigenheiten und unterschiedlichen Stadtvierteln anschaulich schildern zu können, sollten Sie selbst ein Bild vor Ihrem inneren Auge haben. Dieses Bild muss keineswegs detailreich sein, sprich: Sie müssen nicht von jeder Straße wissen, wo sie entlang führt, und Sie müssen auch nicht das Aussehen jedes einzelnen Hauses kennen. Wenn aber in Ihrer Phantasie das Bild einer kleinen mittelalterlichen Stadt Gestalt annimmt, Sie den überfüllten Marktplatz mit seinen bunten Ständen ebenso 'sehen' wie den betriebsamen Hafen mit den schuftenden Schauerleuten, die heruntergekommenen Bettler ebenso wie die zwielichtigen Gauner, die in den Gassen herumlungern und nur auf geeignete Opfer warten, spielende Kinder ebenso wie freilaufende Schweine, die in den Außenbezirken den Unrat nach Essbarem durchstöbern, und wenn Sie das Ganze dann noch mit Nebensächlichkeiten wie dem hochnäsigen flanierenden Magus, der streng blickenden Stadtwache oder dem vorbeieilenden Boten würzen, dann haben Sie das Handwerkszeug, um im Kopf Ihrer Spieler auch ein derartiges Bild entstehen zu lassen.

Albenhus ähnelt zunächst einmal einer kleinen Stadt des deutschen Mittelalters. Von einer massiven Stadtmauer umgeben, die in regelmäßigen Abständen von Türmen unterbrochen ist, drängen sich mehrstöckige Häuser aneinander. In den meisten Gegenden (also überall außer in Gansheim, siehe unten) ist der Platz innerhalb der Stadtmauer so wichtig, dass jedes Fleckchen bebaut ist. Abgesehen von den wichtigen Straßen sind die Gassen so eng, dass eine Kutsche niemals hindurch passen würde.

Bei den Gebäuden ist jedes Stockwerk größer als das darunterliegende, so dass die Dächer sich über der Straße fast berühren. Und da die Stadt nie geplant worden ist, sondern sich nach und nach entwickelt hat, sind rechtwinklige Hausecken eher Ausnahme als Regel. Steinhäuser gibt es nur in den reicheren Gegenden und in Alben, ansonsten ist die überwiegende Zahl der Häuser im Fachwerkstil erbaut, und solche Fachwerkhäuser wirken oft auch in sich schief und krumm.

Im westlichen Viertel, dem Armenviertel 'Fischerstadt', drängen sich viele Häuser aneinander, die nur aus Holz zusammengezimmert wurden, und vor dem Westtor sieht man sogar eine Sammlung von Baracken, bei denen man kaum glauben sollte, dass sie einem heftigeren Windstoß standhalten können. Eine Kanalisation gibt es nicht, so dass Abfälle und Unrat auf den Straßen herumliegen, bis die Unratsammler vorbeikommen und ihn auf ihre Karren räumen oder der nächste heftige Regen alles Richtung Fluss schwemmt. Als Toiletten sind nur Sickergruben bekannt, und Nachtöpfe werden gerne direkt auf die Straße entleert. Das alles hat zur Folge, dass man mit dem Durchqueren der Stadt Tore auch in einen ganz eigenen 'Duft' eintaucht, die vielgerühmte Stadtluft, die zum Beispiel Elfen

oder anderen Leuten mit feiner Nase manche Schwierigkeiten bereiten können.

Wasserleitungen sind ebenfalls nicht vorhanden. Reichere Häuser verfügen über eigene Brunnen, aber die meisten Albenhuser müssen jeden Tropfen Wasser in Eimern von den öffentlichen Brunnen holen, die es auf vielen Plätzen in der ganzen Stadt gibt. Handel findet in erster Linie auf den Märkten statt, die allerdings auch an jedem Tag abgehalten werden. Viele Handwerker haben allerdings auch Schaufenster: große Öffnungen in der Hauswand, der Straße zugewandt, die nachts verrammelt werden, tagsüber aber einen Blick auf die Werkstatt und die Auslagen bieten.

Bis hierhin stimmt die Beschreibung auf einen großen Teil der mittelreichischen Städte zu. Auffällig an Albenhus mit seinen etwa 2.800 Bewohnern ist vor allem der hohe Anteil an Zwergen, die überall anzutreffen sind. Viele Handwerker, aber auch einfache Arbeiter und Händler gehören dem kleinen Volk an, so dass die Angehörigen dieses Volkes allgegenwärtig sind. Das heißt auch, dass der Alltag sich an die Zwerge angepasst hat: In Gaststätten gibt es immer Tische, die in ihrer Höhe speziell auf die Körpergröße der Zwerge zugeschnitten sind, in Läden sind die Tresen so niedrig gehalten, dass auch Zwerge bequem darüber hinweg schauen können, viele Türklinken sind ungewohnt niedrig angebracht, und selbst die Brunnen haben entweder Podeste, auf die die Zwerge um Wassers schöpfen hinaufsteigen können, oder Nebenbecken, deren Umrandung sehr niedrig ist.

Zwergische Häuser hingegen, an ihrer gedrungenen Bauweise deutlich zu erkennen, sind grundsätzlich aus Stein errichtet und nur ein Stockwerk hoch, finden sich fast ausschließlich in dem abgegrenzten Stadtviertel, das nördlich des Großen Flusses liegt und 'Alben' genannt wird.

Da Albenhus als Handelsstadt am Großen Fluss liegt, sind die Einheimischen Fremde gewohnt. Wer also nicht allzu auffällig aussieht, wird kaum weiter beachtet. Elfen gehören kaum zum Straßenbild, so dass es schon vorkommen kann, dass Kinder mit den Fingern auf sie zeigen und Händler und Gastwirte Vorurteile haben ("Elfen klauen wie die Raben und sind notorische Zechpreller, die dich behexen, bevor du was unternehmen kannst!"). Novadis sind bekannt, aber müssen mit ebenso vielen Vorurteilen rechnen – außer al-Fessir und seinen Leuten gibt es keine einheimischen Novadis. Echte Waldmenschen sind weitgehend unbekannt, denn außer den beiden Dienern al-Fessirs gibt es sie hier nicht, auch als Durchreisende werden sie fast nie gesehen. Albenhus ist eine Stadt, die ihren relativen Reichtum vor allem zwei Umständen verdankt: Erstens liegt sie an der Stelle, wo der Große Fluss in der Schneise zwischen Kuschgebirge und dem Eisenwald verschwindet. Diese beiden Gebirge haben es bislang verhindert, einen Landweg in Richtung Küste etablieren zu können. Alle Waren, die aus dem zentralen Mittelreich, aber auch aus Almada kommt und zum Meer der Sieben

Winde transportiert werden soll, muss spätestens hier auf Frachtschiffe verladen werden.

Zweitens ist Albenhus einer der wenigen Orte, der in ständigem Handelskontakt zu den Zwergen aus den umliegenden Gebirgen steht. Durch die in anderen Bereichen sehr begehrten Güter der Zwerge, allen voran dem Koschbasalt, floriert das Handelsgewerbe und bringt Geld aus aller Herren Länder in die Stadt. So ist es nicht verwunderlich, dass der Anteil an Zwergen, aber auch an Menschen der unterschiedlichsten Herkunft sehr groß ist, und niemand wundert sich über fremde Gesichter. Der südliche Teil, bei den Menschen das 'eigentliche Albenhus' genannt, liegt am gegenüberliegenden Ufer, wo sich die Gebäude am Hang des Flussufers verteilen. Hier herrscht der menschliche Baustil vor: vor allem Fachwerk, einige wenige Steinhäuser und in den ärmeren Vierteln auch einfache Bretterbuden. Um den zentralen Eslamsplatz, auf dem an jedem Tag Markt gehalten wird, finden sich die wichtigsten Gebäude der Stadt: die Garnison, das Rathaus, der Sitz der Gräfin von Albenhus und die Händlergilde.

Zwischen Handels- und Fährhafen wurde eine künstliche Insel in den Großen Fluss hineingebaut, die die Form eines überdimensionalen Schiffs hat. Auf dieser Insel steht einer der wichtigsten Efferd-Tempel West-Aventuriens: der Tempel des rauschenden Wassers. Weitere Tempel in der Stadt sind der Rahja-Tempel in der Nähe des Handelshafens, der Travia-Tempel mit Siechen- und Armenhaus, der Ingerimm-Tempel im Zentrum von Alben und schließlich der Rondra-Tempel, der sich direkt an den Exerzierplatz der Garnison anschließt.

Außerhalb der Stadtmauern liegt ein Kloster der Anconiter, eines Ordens, der sich der Heilkunst verschrieben hat und in dem auch viele heilkundige Magier Mitglied sind.

STADTVIERTEL

Der Große Fluss trennt die Stadt in zwei ungleiche Teile. Im Norden liegt der kleinere Teil, *Alben*, der fast den Charakter einer eigenen kleinen Siedlung hat, denn hier wohnen vor allem Amboss- und Erzzwerge und prägen mit einem niedrigen, oftmals quadratischen Baustil das Straßenbild. Durch eine Fährverbindung wird Alben mit dem 'eigentlichen Albenhus' verbunden. Diese Südstadt kann wiederum in vier Bereiche unterteilt werden, auch wenn die Grenzen zwischen den einzelnen Vierteln oft fließend sind: Direkt am Hafen liegt das *Fischerviertel*, das von kleinen und ärmlichen Hütten geprägt ist. Östlich daran schließt sich die *Unterstadt* an, das Viertel der Handwerker. Im Südoen stehen die reichsten Häuser und bilden die *Oberstadt*, während das südwestliche *Gansheim* sogar einige freie Grundstücke bietet: Hier ist die Stadtmauer auf Zuwachs gebaut worden, der aber dann doch nicht so schnell kommen wollte wie erwartet.



OBERSTADT

Auf einem Hügel gelegen, von dem aus man den Großen Fluss gut übersehen kann, liegt das Reichenviertel der Stadt.

Hier sind die meisten Häuser aus Stein erbaut, die Gassen sind weniger eng und sauberer als in der übrigen Stadt,

die Stadtwache ist hier öfter unterwegs – alles in allem also die Gegend, von der fast jeder Albenhuser träumt.

Wer hier unterwegs ist, kann leicht den Eindruck gewinnen, auf den Straßen wären vor allem hochgestellte Persönlichkeiten unterwegs, denn die reichen Händler, die gedankenversunkenen Gelehrten und die stolzen Adligen kommen nicht auf die Idee, auf niedrigeres Volk zu achten, so dass man immer darauf gefasst sein muss, angerempelt

zu werden oder einer daherrollenden Kutsche auszuweichen, und sich vor den Hufen edler Rösser in Acht nehmen muss. Und wenn eine ärmlich gekleidete Person jemandem in den Weg kommt, dann wird dies schnell als Respektlosigkeit aufgefasst. Im mildesten Fall muss man sich dann ein paar Schimpfworte gefallen lassen, doch wer dann meint, Widerwort geben zu müssen, kann es sehr schnell mit der Stadtwache zu tun bekommen. Beleidigung und 'mangelnder Respekt' sind Delikte, die durchaus für einen Tag im Kerker ausreichen können.

Dennoch ist der Eindruck eigentlich falsch, dass hier noch hochgestellte Personen unterwegs seien. Denn in Wirklichkeit rekrutiert sich die Mehrheit aus der Dienerschaft: Knechte und Mägde, die Besorgungen machen müssen, Botenjungen mit eiligen Aufgaben, Stalljungen, die das Pferd für ihren Herren bereithalten, Kutscher, die auf dem Kutschbock auf die Rückkehr ihrer Herrschaften warten – nur sind all diese Leute viel unauffälliger und es gewohnt, anderen aus dem Weg zu gehen.

Natürlich ist die Atmosphäre nicht überall in der Oberstadt gleich, in den etwas abgelegeneren Gassen sind die Gebäude deutlich kleiner als an den Hauptstraßen. Dennoch ist man sich auch dort überaus bewusst, in der Oberstadt zu wohnen und damit etwas Besseres zu sein.

Natürlich gibt es auch in der Oberstadt Handwerker und Läden, doch nur die reicheren Handwerker können sich hier ein Haus leisten – und dementsprechend sind auch ihre Waren grundsätzlich wenigstens um ein Viertel teurer als in der Unterstadt. Dafür findet man hier exotischere Waren – etwa den Kräuterladen, der Gewürze aus allen bekannten Teilen Aventuriens führt (aber keine Gifte), eine Schreibstube mit zwei Gelehrten, die jeweils ein halbes Dutzend unterschiedliche Schriften und etwa doppelt so viele Sprachen beherrschen, und sogar einen Papierschöpfer, bei dem man wertvolle Büttchen mit eigenem Wasserzeichen anfertigen lassen kann.

UNTERSTADT

In diesem ältesten Teil von Albenhus findet das eigentliche Leben statt. Hier haben sich die meisten Handwerker angesiedelt, man findet die meisten Läden, und wer genug Geld hat, der Fischerstadt zu entfliehen, zieht hierher. Die meisten Gäste in Albenhus finden sich hier ein, denn das Gebiet ist nicht so ärmlich wie die Fischerstadt und nicht so arrogant wie die Bewohner der Oberstadt – man begegnet der Albenhuser Gastfreundschaft, und es gibt fast alles zu kaufen, was das Herz begehrt und nicht zu exotisch ist. Es gibt mehrere Gastwirtschaften, und auch Übernachtungsgäste sind gern gesehen. So mag es nicht verwundern, dass die meisten Fremden kaum einen anderen Teil als die Unterstadt kennen lernen. Auch die Fähre nach Alben legt am Rand der Unterstadt an.



FISCHERSTADT

Heutzutage weiß niemand mehr, woher dieser der Name dieses Stadtteils kommt. Es gibt hier zwar auch einige Flussfischer, die mit ihren kleinen Booten auf den Großen Fluss fahren und dort mit Reusen oder Angeln nach Efferts Gaben suchen, aber der



Großteil der hiesigen Bevölkerung sind einfachste Arbeiter: Tagelöhner, Schauerleute, Erntehelfer. Die Häuser hier sind heruntergekommen oder niemals sonderlich stabil gewesen. Die Gassen sind noch dreckiger als im übrigen Albenhus. Schmutzige Kinder wühlen gemeinsam mit mageren Schweinen im Unrat, an jeder Ecke gibt es Bettler, die zu schwach oder krank sind, sich einen lukrativen Platz am Eslamsplatz oder den größeren Straßen zu erkämpfen. Straßenhuren und heruntergekommene Lustknaben bieten ihre Dienste an, die von den Schiffen, die aus dem Hafen direkt hierher kommen, regelmäßig angenommen werden.

Wer in der Fischerstadt wohnt, der erwartet nicht viel vom Leben. Immerhin hat hier jeder ein Dach über dem Kopf, aber davon abgesehen besteht das Leben aus einem täglichen Kampf um ein wenig Essen. Wer sich hierher wagt und dabei reich aussieht (was auch bedeuten kann: einen hohen SO hat), muss vorsichtig sein. Denn wenn ein solcher Fremdling hier niedergeschlagen und um seinen Besitz erleichtert wird, kommt niemand auf die Idee, nach der Stadtwache zu rufen – ist er doch selbst schuld, sich in die Fischerstadt gewagt zu haben. Andererseits gelingt es Helden mit niedrigem Sozialstatus und entsprechenden Kenntnissen (*Gassenwissen*) hier natürlich am leichtesten, mit der Unterwelt in Kontakt zu treten. Für ein paar Kreuzer ist jedes Straßenkind und jeder Bettler bereit, Fremdlinge zu einem Hehler oder schmierigen Informationshändler zu bringen.

Nur die Hafenstraße, die die Fischerstadt durchschneidet ist vergleichsweise sauber und sicher.

GAUSHEIM

Als vor etwa 50 Jahren die neue Stadtmauer errichtet wurde, gingen die Stadtherren davon aus, dass die Bevölkerung der Stadt sich in näherer Zukunft deutlich vermehren würde. Daher wurde auch ein Teil der Stadt in die Ummauerung eingeschlossen, auf dem einige Bauern noch ihre Felder bestellten oder Obstbäume abernten. Doch der Bevölkerungszuwachs fand nicht im erwarteten Maße statt, und so gibt es bis heute ein Gebiet, in dem erstaunlich viel Platz ist. Vor allem in Anbetracht der Enge, in der sich die Häuser in den anderen Stadtteilen aneinander drängeln, wirkt dieser Platz etwas merkwürdig. Zwar sind im Laufe der Zeit auch hier schon einige Häuser errichtet worden, aber es sind vor allem solche, die einen großen Platzbedarf haben: eine Seilerei, ein Fuhrmannshof und drei Mietställe. Aber auch drei Bauernhöfe sind hier verblieben, und auf den anderen Wiesen dürfen alle Bürger ihre Gänse, Schafe und Ziegen hüten (bzw. hüten lassen). Von den schnatternden Gänsen, die hier tagsüber immer unterwegs sind, hat der ganze Stadtteil auch seinen Namen erhalten.



ALBEN

Obwohl es offiziell zu Albenhus gehört, sehen alle Einheimischen das am nördlichen Flussufer gelegene Alben als eigenständige Siedlung. Das liegt wohl daran, dass dieser Stadtteil zum überwiegenden Teil von Zwergen bewohnt wird. Genau genommen liegt der zwergische Anteil der Bewohner nur bei etwa der Hälfte, aber dennoch ist die zwergische Kultur hier so dominant, dass es sich aus menschlicher Sicht um eine Zwergensiedlung



handelt. Zwerge sind da natürlich ganz anderer Meinung, denn eine echte Zwergenstadt würde selbstverständlich ganz anders aussehen – schon allein deswegen, weil sie unter der Erde liegen würde ... Dennoch fällt jedem Besucher der deutliche andere Baustil der Häuser sofort auf. Alle Gebäude sind ausnahmslos aus Stein errichtet, und selten sind sie höher als zwei Stockwerke. Dafür sind viele von ihnen sogar ein wenig in den Hügel hineingegraben, der sich auf dieser Flussseite erhebt. Dadurch entsteht so etwas wie ein Souterrain, und um zu dem Eingang zu gelangen, muss man erst einige Stufen hinabsteigen.

Auf der Kuppe des Hügels steht ein wuchtiges Gebäude aus dunkelgrauem Basalt: der Ingerimm-Tempel. Hier hat sich aus menschlichem Ingerimm- und zwergischem Angrosch*-Glauben eine einzigartige Mischung entwickelt, die aber von beiden Seiten akzeptiert wird.

Um den Tempel haben sich zahlreiche erz-zwergische Handwerksbetriebe angesiedelt: Grob-, Huf-, Waffen-, Gold- und Silberschmiede, Steinmetze, Küfer, Drahtzieher, Zimmerleute und Wagner. Dementsprechend laut geht es hier auch zu, und der Geruch von Schmiedefeuern ist hier gar nicht mehr wegzudenken. Drei von vier Häusern sind in zwergischer Bauweise gehalten (einstöckig, gedungen, aber mit großen Kellern), obwohl die Belegschaft in vielen Betrieben gemischt ist. Viele der hier ansässigen Ambosszwerge arbeiten hingegen in den Silber- und Erzminen des südlichen Kosch, wozu sie die Stadt bei Morgengrauen verlassen und erst abends zurückkehren.

WICHTIGE ORTE UND GEBÄUDE

DER ESLAMSPLATZ

Zentrum der Stadt ist ein großer Platz, an dem sich alle größeren Straßen kreuzen. An jedem Vormittag findet hier ein Markt statt, an dem Händler und Handwerker ihre Waren feilbieten. Außerdem sind hier immer wieder Bänkelsänger, Gaukler und natürlich Bettler zu finden.

Rund um diesen Platz sind die wichtigsten Gebäude der Stadt angeordnet:

- die Garnison, in der die Stadtwache und die Truppen angesiedelt und indem auch die Stadtvögtin Galpurga von Hardenfels wohnt.
- das Rathaus
- die Residenz der Gräfin Calderine von Hardenfels, die sich allerdings weitgehend aus den Belangen der Stadt heraushält, da sie mehr als genug mit der Verwaltung der Grafschaft beschäftigt ist.
- das beste Gasthaus am Platz: 'Admiral Sanin', in dem vor allem reichere Händler, aber auch durchreisende Adlige residieren.
- das Haus der Händlergilde.

DER TEMPEL DER RAUSCHENDEN WASSER

Direkt in den Fluss hineingebaut und von dem Großen Fluss umgeben ist eine große künstliche Insel, die ganz dem Wasser- und Windgott Efferd geweiht ist. Das gesamte Bauwerk ist einem überdimensionalen Schiff nachempfunden, das von Fachleuten als uralter Schiffstyp identifiziert werden kann, der seit Jahrhunderten nicht mehr gebaut wird.

Nur eine schmale, geländerlose Brücke führt auf den Platz, in dessen Mitte eine steinerne Säule als 'Schiffsmast' aufgestellt ist, die über und über mit Reliefs geschmückt ist und unterschiedliche Heilige und Legenden aus dem Efferd-Glauben zeigt. Auf der Spitze der fünf Schritt hohen Säule thront ein springender Delphin – das übliche Symbol für Efferd.

Dort, wo ein Schiff die Reling hat, stehen mehrere Nebengebäude, in

*) Angrosch ist der zwergische Name für Ingerimm, wobei die Zwerge ihn als einzigen wirklichen Gott anbeten und sich nach ihm auch selbst 'Angroschim' nennen. Bei den Menschen ist Ingerimm hingegen nur ein unbedeutender Gott, der vor allem von Handwerkern (besonders von Schmieden) verehrt wird.

denen Werkstätten und Kapellen untergebracht sind. Hier arbeiten teilweise Geweihte, teilweise aber auch Handwerker, die sich der Kirche besonders nahe fühlen: ein Bootsbauer, ein Netzknüpfer, ein Seiler und Schildpattschnitzer. Auch allerlei Amulette und Glücksbringer kann man erwerben. In dem kleinsten der Gebäude wohnt eine Kartenzeichnerin, die gegen gutes Geld beliebige Karten aus der Kartothek des Tempels kopiert.

Der Bug des steinernen Schiffes ist das eigentliche Tempelgebäude, das außen von zahlreichen Figuren geschmückt ist: Wasserbewohner aller Art, darunter sicherlich auch viele, die nur der Legende entstammen. Als Bugfigur thront an der Spitze ein großer, bärtiger Mann, in dessen Haaren sich allerlei Wasserpflanzen, Seesterne, Muscheln und kleine Fische tummeln. Seine ausgestreckte Rechte hält eine Dreizack, während seine Füße das schäumende Flusswasser teilen, das rechts und links am Tempel vorbeiströmt. Er stellt den mythischen Flussvater dar, der angeblich im Großen Fluss wohnt, aber gleichzeitig auch der Fluss selbst ist.

Der Boden des ganzen Tempelinneren ist vom hindurchfließenden Wasser des Großen Flusses bedeckt, das sich der Legende nach vor einigen Jahrhunderten selbst den Weg in das Gebäude hinein und aus ihm hinaus gesucht hat. Eine Vielzahl von Fischen und Flusskrebse tummeln sich in dem Wasser, das seinen Weg zwischen Säulen und Altären hindurch nimmt. Wer hier eintritt, steht bis zum Knie im Wasser – doch es ist nicht unüblich, sich in das Nass hineinzuknien oder gar gegen die Strömung bis zur vier Schritt großen Statue zu schwimmen, die dem Flussvater außerordentlich ähnelt, in diesem Fall aber Efferd selbst darstellen soll. Der ganze Hauptraum ist erfüllt von steinernen Abbildern zahlreicher Wasserwesen wie Nixen, Neckern und natürlich vielen Delphinen – und es soll vorkommen, dass sich echte Nixen und Necker zwischen die Statuen schleichen und die Menschen beobachten. Eine Unterhaltung in normaler Lautstärke ist hier nicht möglich, da der Raum ständig von dem lauten Rauschen der fließenden Wasser erfüllt ist – das auf wunderbare Weise nur genau dann leiser wird, wenn ein Geweihter hier eine Predigt halten will.

Durch einen blickdichten Vorhang aus Schnüren, an denen Perlen, Muscheln und Steinen aufgereiht sind, kann man in das Allerheiligste vordringen – allerdings nur mit ausdrücklicher Erlaubnis der Geweihten und wenn man gegen die hier sehr starke Strömung ankommt. In diesem fast vollständig mit Schildpatt ausgekleideten Raum, der von bläulich leuchtenden Gwen Petryl-Steinen in einer Weise beleuchtet wird, dass man den Eindruck hat, sich unter der Wasseroberfläche aufzuhalten, steht eine riesige, aufgeklappte Muschel, die vor langer Zeit aus dem Meer vor Havena geborgen wurde. In dieser Muschel können zwei Personen Platz nehmen, und sie eignet sich hervorragend für efferdgefällige Meditationen.

Der große 'Heckaufbau' des Tempels ist ein dreigeschossiges Gebäude, in dem nicht nur die sieben Geweihten und Novizen wohnen, sondern von hier aus koordiniert die 'Meisterin des Flusses' Quelina von Salmfang alle Aktivitäten der Efferd-Kirche des zentralen Mittelreichs. Doch mit ihr werden die Helden vermutlich genauso wenig zu tun bekommen wie mit der Gräfin Calderine von Hardenfels. Ansprechpartnerin für sie ist viel eher die Tempelleiterin Grimmhel Efferdtreu, eine alterwürdige Dame, die aber immer noch die für Efferd-Geweihte typische Eigenart hat, in Minutenschnelle die Stimmung zu wechseln: von zornig-aufbrausend zu ausgeglichen ruhig und umgekehrt.

Wegen der Bedeutung dieses Tempels gibt es hier eine große Schreibstube, ein umfangreiches Archiv, in dem allerdings einzig und allein Schriften zu Seefahrt und Meeresgetier zu finden sind, und eine Kartothek – die hier aufbewahrten Karten entspringen aber oft genug eher der Phantasie ihrer Zeichner als genauen Vermessungsmethoden.

Informationen aus dem Efferd-Tempel: Es gibt wenig Anlass, die hiesigen Geweihten im Zusammenhang mit den Ermittlungen zu

befragen. Sie sind auch zu wenig in diese Angelegenheit involviert, um weiterhelfen zu können.

Immerhin haben sie ein Verzeichnis der Flussschiffer, die regelmäßig auf dem Großen Fluss unterwegs sind. Dort ist auch verzeichnet, dass eine gewisse Vipka Norsteen Steuerfrau auf der *Blauen Salzarele* ist. Obwohl diese Frau sich fast nie in dem Tempel blicken lässt (für eine Steuerfrau eigentlich erstaunlich), können die Geweihten dennoch sagen, dass das Schiff gerade vor kurzem am Hafen angelegt hat (oder, wenn Ihnen das besser ins Konzept passt, es in nächster Zeit hier erwartet wird).

Eisinger ist hier als aufrechter Bürger bekannt, der regelmäßig größere Summen spendet. Auch über die Lage seines Kontors und über seine Schiffe weiß man hier Bescheid. Die Erwähnung von al-Fessir ruft jedoch nur ein abfälliges Nagerümpfen hervor – oder, wenn Sie Lust dazu haben, einen plötzlichen Zornesausbruch, in dem über die 'Ungläubigen' hergezogen wird, denen "Efferd all seine Gnade entzogen hat, auf dass sie nun ewigen Durst in ihrer Wüste erleiden müssen".

VOR DEM WESTTOR

Außerhalb der Stadt, zwischen Straße und Fluss, haben sich diejenigen angesiedelt, die sich noch nicht einmal eine Baracke in der Fischerstadt leisten können. Aus altem Holz und Abfällen haben sie sich Unterstände gebastelt, denen anzusehen ist, dass sie bei nächster Gelegenheit in sich zusammenfallen werden. Wer hier wohnt, hat alle Hoffnung aufgegeben, und das ist den ausgemergelten Gesichtern der Bewohner auch anzusehen.

Die Luft ist erfüllt von dem beißenden Gestank, der aus der Gerberei herüberweht, einem Gebäude, das noch weiter flussabwärts am Ufer steht.

Informationen aus den Baracken: Sollten sich die Helden hierher verirren, können sie jegliche Information erkaufen – wenn der Preis stimmt, sind die Bettler bereit, beliebige Dinge zu erzählen. Mit der Wahrheit haben diese Aussagen jedoch in der Regel wenig zu tun. Wenn Sie wollen, können Sie die Helden hier aber auch auf die lahme Bettlerin Potti stoßen lassen, die tagein, tagaus am Esramsplatz sitzt und dort vielleicht das eine oder andere gesehen hat, das den Helden weiterhelfen könnte. Zum Beispiel könnte sie Zeugin eines Treffens zwischen Dachs und Delilah gewesen sein und dabei sogar Details ihres Gesprächs aufgeschnappt haben. Als Zeugin vor Gericht nützt sie aber leider nicht, da ihr schlicht kein Glauben geschenkt wird.

DAS ANCONITER-KLOSTER

Wer Albenhus zum Südtor verlässt, erreicht nach einigen hundert Metern eine Klosteranlage. Umgeben von einer eigenen Mauer stehen hier mehrere Wirtschafts- und Wohngebäude – ein Tempel ist nicht zu sehen. Dies ist eines der wichtigsten Klöster der Anconiter, eines Ordens, der es als seine Aufgabe sieht, sich um Kranke und Versehrte zu kümmern. Die in grüne Kutten gekleideten Ordensmitglieder sind zu einem nicht unerheblichen Teil ausgebildete Magier, es gibt aber auch viele Laien oder studierte Medici.

Die Anconiter unterstützen zwar das Siechenhaus in der Stadt nach Kräften, sehen es aber keineswegs als ihre Aufgabe, finanzkräftigen Abenteurern unentgeltlich zu helfen. Wenn also jemand hierher kommt und um Heilung bittet, muss er das bezahlen. Auch verschiedene Heilkräuter können hier erworben werden, die in den Gärten innerhalb der Klostermauern angepflanzt werden.

Informationen aus dem Kloster: Wenn die Helden sich mit Fragen nach Gift an die Anconiter wenden, bekommen sie zwar einigermaßen erschöpfend Auskunft (siehe Seite 50) – allerdings werden die Heiler sehr schnell misstrauisch und informieren die Stadtwache darüber, dass die Helden offensichtlich sehr merkwürdige Interessensgebiete haben. Wenn die Helden keine überzeugende Begründung für ihr Interesse vorweisen können, geraten sie auf diese

Weise in die Aufmerksamkeit der Garde, die von diesem Augenblick an ein spezielles Augenmerk auf sie hat. Auf jeden Fall können die Anconiter auch die beiden Todesfälle durch Gift bestätigen. Aus ihrer Sicht sind diese Fälle jedoch nicht allzu auffällig – in einer Handelsstadt kann so etwas schon mal vorkommen.

TEMPEL UND ANDERE INSTITUTIONEN

Neben dem schon auf S. 38 beschriebenen Efferd-Tempel gibt es noch vier weitere Tempel in Albenhus: Sie sind Ingerimm, Rondra, Rahja und Travia gewidmet. In Gansheim steht darüber hinaus auch noch ein Boron-Schrein, doch der eigentliche Boronanger (Friedhof) liegt eine Meile weiter südlich vor der Stadt. Der sehr schweigsame Boron-Geweihte, der sich um Schrein und Anger kümmert, wohnt in einem kleinen Häuschen in der Nähe des Schreins, meidet aber den Kontakt mit den Lebenden, so weit er sich vermeiden lässt. Sein Name ist Hilberian Knurrfitz – und er ist alles andere als sonderlich kontaktfreudig.

Im Anwesen der Gräfin wohnt auch noch der Praios-Geweihte Answin Bartroggen, der jedoch in den Diensten der Gräfin steht und sie in juristischen Dingen berät, für den normalen Gläubigen aber nicht zu sprechen ist.

INGERIMM-TEMPEL

Ganz Alben ist rund um den Ingerimm-Tempel angeordnet. Das fensterlose Gebäude aus schwarzem Basalt hat einen Grundriss, der an einen Hammer erinnern soll. Der einzige Eingang ist am Ende des 'Stiels': eine zweiflügelige Tür aus Stein, die nur unter äußerster Anstrengung bewegt werden kann und daher auch nachts immer offen steht. Durch einen niedrigen Gang, der durch blakende Fackeln erhellt wird, kommt man in den Hauptraum, der den größten Teil des Hammerkopfes ausfüllt.

Väterchen Bomed Sohn des Borm ist ein glatzköpfiger Erzzwerg, der im Gegensatz zu vielen anderen Ingerimm-Geweihten jedoch kein Schmied, sondern ein Messinggießer ist und diese Arbeit auch in seiner Werkstatt innerhalb des Tempels ausführt. Es mag kaum verwundern, dass der hiesige Ingerimm-Kult sehr stark vom Angrosch-Glauben der Zwerge geprägt ist, die ihren Gott als höchsten aller Götter empfinden. So bewegt sich Bomed immer auf einer schmalen Linie zwischen den beiden Kirchen: der menschlichen und der zwergischen. Doch von diesem Balanceakt werden die Helden kaum etwas mitbekommen, so lange sie sich nicht auf theologische Diskussionen mit Bomed einlassen. Menschen, die Rat suchen oder einfach nur eine Ingerimm-Andacht besuchen wollen, steht Bomed offen gegenüber, obwohl er kein Freund von großen Worten ist und sich deutlich lieber seinem Handwerk als den Angelegenheiten von dahergelaufenen Abenteurern widmet. Gleichzeitig ist er aber auch das heimlich Oberhaupt aller Albenhuser Zwerge, und ohne seine Zustimmung kann die Stadtvögtin nur wenige Dinge umsetzen, die Alben oder die zwergischen Bewohner betreffen.

Informationen aus dem Ingerimm-Tempel: Bomed ist über alle Angelegenheiten bestens informiert, die mit Zwerge zu tun haben. Und am Tag nach al-Fessirs Verhaftung haben die Zwerge, die bei der Feier zu Gast waren, ihm auch schon so viele Einzelheiten erzählt, dass er die Helden sehr schnell als diejenigen erkennt, die das Gift im Schreibtisch des Novadis gefunden haben. Der Geweihte kennt beide Händler und weiß auch, dass al-Fessir seine Geschäftsbeziehungen zu den Zwerge gerne ausbauen würde. Dass er dabei Eisinger ins Gehege kommt, weiß Bomed sehr wohl – ob und wie deutlich er die Helden darüber aufklärt, sollten Sie davon abhängig machen, wie dringend Ihre Helden diese Informationen brauchen. Schließlich sind das ja eigentlich 'Geschäftsgeheimnisse'.

RONDRA-TEMPEL

Vom Eslamsplatz aus gesehen hinter der Garnison liegt der Rondra-

Tempel: Drei Stufen führen hinauf zur Vorderfront, die von zwölf Säulen geschmückt ist. Durch ein Portal, das von steinernen Löwinen bewacht ist, betritt der Besucher einen großen Tempelraum, dessen Wände mit zahlreichen Waffen und Rüstungen behängt sind – Opfergaben der letzten Jahrhunderte. An der hinteren Front des Raumes steht eine vier Schritt hohe Statue einer gerüsteten Frau, die sich stolz auf ein zweihändiges Schwert stützt und versonnen in die Ferne blickt. Zu ihren Füßen liegt eine Löwin, die den Betrachter zu beobachten scheint. Von Sonnenauf- bis -untergang halten sich ständig ein Geweihter und ein Novize in dem Raum auf, um Opfergaben entgegenzunehmen oder dem hilfsbedürftigen Gläubigen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Der einarmige Tempelleiter Morand von Firnsaat, ein Veteran aus mehreren großen Schlachten, ist selten im Tempel, sondern verbringt die Zeit in seiner Schreibstube oder auf dem Exerzierplatz der Garnison, wo er die Ausbildung der Tempel-Novizen und der Garde-Rekruten betreut. Wenn Helden besondere Gründe haben, können sie aber auch eine Audienz bei ihm erhalten. Eine solche Unterhaltung verläuft jedoch meistens nicht in den Bahnen, die die Besucher erwarten: Morand ist ein sehr strenger und verbitterter Mann, der sein Gegenüber ständig nach Kriterien der Ehrenhaftigkeit und Ritterlichkeit beurteilt – und wer seinem Urteil nicht standhält, wird entweder deutlich darauf hingewiesen, "auf dem falschen Pfad zu wandeln", oder Morand bricht die Unterhaltung schlicht ab und widmet sich anderen Dingen.

Informationen aus dem Rondra-Tempel: Morand empfindet tiefste Verachtung gegenüber dem "Götzendienen" al-Fessir und macht daraus keinen Hehl. Allerdings weiß er nichts über irgendwelche Verfehlungen, die der Novadi sich hat zuschulden kommen lassen. Eisinger ist in seinen Augen ein Mann, den man halt nicht nach rondrianischen Maßstäben bewerten sollte, denn Ritterlichkeit, Edelmut und Schutz der Wehrlosen werden bei Händlern nicht sonderlich groß geschrieben. Aber immerhin lässt Eisinger dem Rondra-Tempel regelmäßig Spenden zukommen.

RAHJA-TEMPEL

Umgeben von einer hohen Rosenhecke liegt ein achteckiges Areal in der Stadt, in der sich inmitten von Blumenbeeten und Springbrunnen ein kreisrundes Gebäude erhebt. Hier kümmern sich drei Geweihte um das Wohl ihrer Gläubigen.

Informationen aus dem Rahja-Tempel: keine. Selbst wenn die Geweihten etwas von den Gläubigen gehört haben sollten, behalten sie solche Gerüchte unbedingt für sich.

TRAVIA-TEMPEL, SIECHEN- UND ARMENHAUS

Direkt am westlichen Stadttor steht ein Komplex aus drei großen Gebäuden: Der Travia-Tempel ist nur an dem Fries aus Gänseabbildungen als solcher zu erkennen, ansonsten sieht das Haus eher wie ein großes, vernachlässigtes Wohnhaus aus. In der Tempelhalle, die ständig von dem Geschnatter einiger Gänse erfüllt ist, brennt ein großes Feuer in einem steinernen Herd, und darüber köchelt ständig eine Suppe in einem gewaltigen Kessel. Jeder, der hierher kommt und als bedürftig anerkannt wird, bekommt einen Napf dieser fad schmeckenden, aber immerhin einigermaßen sättigenden Suppe. Allerdings ist selten jemand außer einer zwölfjährigen Novizin anwesend, denn die vier Geweihten sind fast ständig nebenan beschäftigt: Das zweite Gebäude ist das Siechenhaus. Wer in der Stadt erkrankt und sich keinen Medicus leisten kann, bittet hier um Hilfe. Zwar steckt der Tempel alle seine Einnahmen in die Versorgung all jener, die hier herkommen, dennoch wäre er ohne die Unterstützung der Anconiter völlig überfordert. In den Sälen des Hauses liegen, sitzen und jammern zahlreiche Kranke, Krüppel, aber auch Alte und Versehrte.

Wenn die Helden also zum Beispiel Liudbirg oder Reginbald Dreifeld, die den Travia-Tempel leiten, sprechen wollen, müssen sie

sie in den mit Stöhnen und Wehklagen erfüllten Räumlichkeiten erst einmal finden, bekommen dann aber erst einmal Lappen und Wasserschlüssel in die Hand gedrückt, um einen Kranken zu waschen, und können zwischendurch ihre Fragen stellen.

Informationen aus dem Travia-Tempel: Da es am Ort keine Peraine-Geweihten gibt, haben die Travia-Priester alle Aufgaben übernommen, die mit Heilkunde zu tun haben. Dementsprechend kennen sie sich zum Beispiel auch recht gut mit Giften aus – verweisen im Zweifelsfall aber an die Anconiter, die in solchen Dingen gelehrter sind.

Von den beiden Gifttoten haben die Priester nur gehört – ihre Zeit widmen sie lieber den Lebenden als den Toten, weswegen sie sich um die Leichen nicht gekümmert haben.

GARNISON

In diesem wuchtigen Gebäude, dem größten der ganzen Stadt, residiert nicht nur die Vögtin Galburga von Hardenfels, die im Namen ihrer Cousine Gräfin Calderine von Hardenfels die Stadt regiert, sondern hier sind auch über hundert Gardisten untergebracht. Davon halten sich aber selten mehr als zwei Dutzend Leute innerhalb des Gebäudes auf, der Rest ist in der Stadt oder dem Umland auf Patrouille oder mit bestimmten Aufträgen unterwegs.

Informationen aus der Garnison: In diesem Gebäude gibt es zwei potenzielle Ansprechpartner für die Helden: Sie können bei der Stadtwache vorsprechen oder um eine Audienz bei der Vögtin bitten.

Informationen von der Stadtwache

Sollten sich die Helden an höhere Stellen der Stadtgarde wenden, stoßen sie zunächst einmal auf großes Misstrauen: Die Gardisten sehen es gar nicht gerne, wenn dahergelaufene Abenteurer glauben, die Aufgaben der Garde zu übernehmen und auf Verbrecherjagd zu gehen – stehen sie selbst dann doch als unfähig da, ohne fremde Hilfe effektiv für Ruhe und Ordnung sorgen zu können.

Eine alternative Möglichkeit, Informationen von der Garde zu erhalten, ist es, die Gardisten gezielt außerhalb ihrer Dienstzeit in einer Kneipe 'auszuhorchen'. Hierzu sollten die Gesprächspartner einen 'anständigen' (sprich: nicht allzu exotischen) Eindruck

machen und vor allem trinkfest sein (hoher TaW Zehen). Die Gardisten wissen auch nur allgemeine Gerüchte zu berichten, wobei sie auch inoffiziell die Behauptung aufstellen, al-Fessir hätte Sklaven in seinem Haus. Dass der Dachs keine sonderlich weiße Weste hat, ist unter den Gardisten bekannt, ihm werden mehrere Erpressungen und Schlägereien vorgeworfen, konnten aber niemals bewiesen werden. Und manch ein Gardist traut ihm auch "noch ganz andere Dinge" zu – ohne konkreter werden zu wollen. Auffällig ist, dass es unter den Gardisten kaum Gerüchte über einen Handel mit Giften gibt. Die beiden Giftmorde sind bis in die Details bekannt – vor allem auch, dass der eine wohl ein Selbstmord war. Suchen die Helden direkt die Garnison auf und bitten den obersten Führer der Stadtgarde, Rittmeister Ogol von Stiepen, um ein Gespräch, so wird ihnen das vermutlich gelingen. Der Rittmeister ist ein sehr kleiner, drahtiger, aber vollkommen humorloser Mann mit durchdringendem Blick und unangenehmer Fistelstimme. Nicht umsonst genießt er in der Albenhuser Unterwelt einen Ruf als gnadenloser Hund, der bei den Verhören von Verdächtigen auch gerne einmal selbst Hand anlegt. Dementsprechend unfreundlich werden die Helden auch behandelt: Der Rittmeister sieht in ihnen grundsätzlich potentielle Gesetzesbrecher und lässt sie das auch spüren. Wenn also Helden versuchen, ihn zu befragen, endet dies grundsätzlich darin, dass er sie verhört. Und es bleibt zu hoffen, dass die Helden dabei nicht auf die Idee kommen, vorlaut zu werden oder die Aussagen zu verweigern. Denn der Rittmeister hat schon manchen Fremdling wegen weniger in den Kerker geworfen. Sollte es dazu kommen, bleibt es Ihrer meisterlichen Gnade überlassen, wie lange die Helden bei Wasser und Brot ausharren müssen, bevor sie freigelassen werden oder sich vielleicht sogar eine einflussreiche Person für sie verwendet.

Informationen von der Vögtin

Um eine Audienz bei Galburga von Hardenfels zu erhalten, müssen die Helden zunächst einmal an deren persönlichen Secretarius Corvo Klingenfuß vorbei, der ein Beamter wie aus dem Bilderbuch ist: Er weiß, dass die Helden auf ihn angewiesen sind, wenn sie mit Galburga sprechen wollen, und diese Macht spielt er mit größtem Vergnügen aus. Wenn die Helden ihn also nicht ausgesucht höflich (am besten sogar unterwürfig) behandeln, vermittelt er ihnen einen Termin in drei oder vier Tagen: "Früher ist es leider nicht möglich. Ihr müsst schon verstehen, die edle Dame ist sehr beschäftigt..." Beschwerden haben keine Chancen, denn Klingenfuß sitzt am längeren Hebel, und je lauter die Helden werden, desto geringer ist ihre Aussicht, überhaupt zu der Vögtin vordringen zu können. Im Zweifelsfall kann Klingenfuß die Helden von der Wache hinauswerfen lassen – und mitten in der Garnison sind die Aussichten von jähzornigen Helden, die sich mit der gesamten Stadtwache plus Verstärkung anlegen wollen, alles andere als rosig. Ein Bestechungsgeld (oder ein SO von mindestens 9) können die Angelegenheit hingegen deutlich beschleunigen, und es ist auch keineswegs unmöglich, direkt zur Vögtin vorgelassen zu werden, wenn die Helden nur richtig mit dem Secretarius umzugehen wissen (sprich: ihm ausreichend Honig ums Maul schmieren).

Doch selbst wenn die Helden schließlich vor der Vögtin stehen, haben sie damit noch lange nicht gewonnen: Galburga von Hardenfels ist eine sehr beschäftigte Frau, die keinen Grund sieht, warum sie ein paar dahergelaufenen Ortsfremden Rechenschaft schuldig sein soll. Wenn die Helden es also nicht schaffen, sie davon zu überzeugen, dass sie konkrete Hinweise auf ein ungelöstes Verbrechen haben, dann wimmelt sie sie sehr schnell wieder ab. Vor allem den Vorwurf, sie hätte al-Fessir voreilig verurteilt, mag sie gar nicht hören. Wenn die Helden nichts haben, um diese Aussage konkret zu untermauern, bricht sie das Gespräch sehr schnell ab. Ebelfried Eisinger ist ihr selbstverständlich ein Begriff, schließlich ist er einer der reichsten Händler am Ort und ein angesehenes Mitglied des Stadtrates. Auch über seine Geschäfte ist sie im Bilde, ohne sich

"SCHON WIEDER IHR?!"

Vermutlich werden die Helden immer wieder einmal mit der Garde zu tun bekommen. Sei es, dass sie mit dubiosen Subjekten Kontakt aufnehmen, sei es, dass sie einflussreichen Personen gegenüber nicht den nötigen Respekt zeigen oder sich wilde Verfolgungsjagden durch die Hinterhöfe liefern. Beim ersten Mal mag das noch mit einer Verwarnung abgeolten sein. Je öfter es allerdings passiert, desto mehr mutieren die Helden zu 'alten Bekannten' der Garde.

Hierfür wäre es schön, wenn sie in der Tat immer wieder auf die gleiche Person treffen – am besten sogar Otmar Seiler (s. S. 19), der spätestens nach der dritten Verwarnung eigentlich nicht mehr weiß, was er mit den Helden tun soll. Andererseits sind ihm die Fremdlinge ja irgendwie sympathisch, so dass er immer wieder ein Auge zudrückt und auch etwas weit hergeholt Ausreden akzeptiert. Stellen Sie ihn als sympathischen, durchaus gesetzestreu, aber doch schon etwas abgeklärten Mann dar, der seine Zeit lieber damit zubringt, wirkliche Übeltäter zu verfolgen als ständig wegen der Helden auf Trab gehalten zu werden – andererseits aber das Gefühl hat, die Helden könnten wirklich hinter einer größeren Sache her sein. Wenn es Ihnen gelingt, dass die Helden sich schon fast freuen, ihn wiederzusehen, dann haben Sie eine weitere schöne Facette Aventuriens erschaffen, die ihren Spielern sicherlich Spaß bereitet.

Übrigens ist es auch Otmar, der dafür sorgt, dass Delilah nicht gemeinsam mit al-Fessir in den Kerker wandert – er hat sich insgeheim in die glutäugige Schönheit verliebt...

jedem für Einzelheiten interessiert zu haben. Persönlich mag sie Eisinger zwar nicht besonders, aber das liegt in erster Linie daran, dass der Händler im Stadtrat einen starken Einfluss hat und damit ein Machtfaktor ist, der von Hardenfels manchmal das Leben schwer macht. Dennoch hält sie ihn für einen guten und göttertreuen Albenhuser Bürger – würde die Hand für ihn aber nicht ins Feuer legen: "Man kennt ja diese Pfeffersäcke. Wenn es ums Geschäft geht, dann verleugnen sie notfalls auch ihre eigene Familie."

Auch al-Fessir kennt sie, und das auch schon vor der Gerichtsverhandlung. Eventuell lässt sie sich zu dem Geständnis hinreißen, selbst schon zweimal bei einem der Feste im Hause al-Fessir anwesend gewesen zu sein. Das Essen und vor allem der Wein bei diesen Festen sei vorzüglich, und die tanzende Wüstenschönheit ein wirklicher Augenschmaus. Dennoch ist sie schon immer strikt dagegen gewesen, dem Novadi Bürgerrechte einzuräumen, da er erstens einen falschen Gott anbetet und zweitens auch erst seit wenigen Jahren in Albenhus wohnt. Wenn Galburga darauf angesprochen wird, bestätigt sie, dass es Gerüchte über einen Handel mit verbotenen Giften in Albenhus gibt. Wirkliche Spuren, die über diese Gerüchte hinausgehen, kennt sie nicht, und deswegen hat sie auch noch keine weiteren Ermittlungen anstellen lassen. Sollten sich allerdings solche Beweise finden, würde das harte Maßnahmen und schwere Strafen für die Übeltäter mit sich bringen. Dass im Zusammenhang mit diesen Gerüchten der Name al-Fessir schon gefallen sei, kann die Vögtin zwar bestätigen, aber auch hier kann sie keine konkreten Hinweise nennen. Für ausgeschlossen hält er es aber auch nicht, denn immerhin hat der Novadi ausgedehnte Kontakte zu den entferntesten Regionen und unterhält auch zahlreiche Kontakte mit allerlei 'ausländischem Volk'. Erst nach längerem Überlegen fällt ihr ein, dass es Eisinger war, der diese Gerüchte im Stadtrat zur Sprache gebracht hat. (Übrigens stammen alle diese Gerüchte aus dem Mund von Eisinger, der es aber geschickt genug verstand, sie so anzubringen, dass er als Urheber kaum herauszufinden ist. Damit wollte er den Novadi in Misskredit bringen – was aber bisher nicht den erwarteten Erfolg hatte, so dass er nun zu drastischeren Mitteln greift.)

RATHAUS

Gegenüber von der Garnison liegt das Rathaus. Im Erdgeschoss des Gebäudes ist der große Ratssaal untergebracht, in dem auch Gerichtsverhandlungen abgehalten werden. Daneben gibt es den Ratsraum, in dem sich die zwölf Stadträte einmal wöchentlich zusammensetzen, um über die Geschicke der Stadt zu entscheiden. Dass sie dabei ständig versuchen, der Vögtin in die Suppe zu spucken, ist ein offenes Geheimnis. Offiziell hat die Vögtin grundsätzlich das letzte Wort, aber faktisch hat der Rat fast alle reichen Bürger und Handwerker hinter sich, so dass er doch sehr viele Dinge nach eigenem Gutdünken beeinflussen kann.

Im Dachgeschoss des Rathauses ist das Stadtarchiv untergebracht, das aber für 'dahergelaufene' Helden nicht ohne weiteres zu betreten ist.

Informationen des Stadtrates

Wenn die Helden mit dem Stadtrat Kontakt aufnehmen wollen, können Sie sich an Alwin Sohn des Arwin wenden, den Stadtsekretarius. Er selbst ist nur der Schreiberling und hat keinerlei Entscheidungsgewalt, kann aber als solcher doch auch das eine oder andere aus dem Nähkästchen plaudern. Das lässt er sich allerdings auch angemessen bezahlen – zum Beispiel durch ein Essen in dem teuren Hotel *Admiral Sanin*.

Alwin ist vermutlich der einzige, der sehr genau mitbekommen hat, dass die Behauptungen, al-Fessir würde mit Gift handeln, zuerst von Eisinger aufgestellt wurden. Und dass Eisinger von Anfang an gegen den Novadi gewettert hat, ist ihm nicht entgangen – er kennt auch den Grund: die Konkurrenz um die Geschäfte mit den Zwergen.

Informationen im Stadtarchiv

Das Stadtarchiv im Dachgeschoss des Rathauses wird von der

erstaunlich jungen, aber nichtsdestotrotz völlig humorlosen und staubtrockenen Archivarin Gilia Rosinger geleitet. Ohne Sondererlaubnis hat kein Fremder Zugriff auf das Archiv – wenn es einem gelehrten Helden jedoch gelingen sollte, die Frau in ein Fachgespräch über Geschichte, Geographie, Heraldik oder ein anderes, ähnlich theoretisches Gebiet zu verwickeln, dann macht sie eine Ausnahme. Sollte es sich sogar um einen männlichen Helden handeln, der nicht allzu exotisch wirkt, ist es durchaus möglich, dass Gilia in ihm die Liebe ihres Lebens gefunden zu haben glaubt und ihm von nun an jeden Wunsch von den Lippen abzulesen versucht. Lassen Sie die reichlich weltfremde Frau dabei recht schnell zu einer Plage werden, die dann doch schließlich einschen muss, dass sie sich mal wieder geirrt hat und vor ihrem Liebeskummer nur noch tiefer in die staubige Welt ihres Archivs flieht.

Gilia weiß überhaupt nichts mit von dem Alltagsleben in Albenhus oder den Gerüchten und aktuellen Ereignissen. Sie kann jedoch Gerichts- und andere Akten aus den letzten Jahrhunderten hervorwühlen. Vor allem finden sich stichwortartige Berichte über die Giftmorde (ohne verwertbaren Informationsgehalt), aber vor allem auch Einzelheiten über den Hauskauf von al-Fessir. Weitere Informationen können Sie der guten Gilia gerne in die Hände legen, wenn die Helden die richtigen Fragen stellen und Sie es für sinnvoll halten.

DIE RESIDENZ DER GRÄFIN

Die Garnison ist zwar das größte Gebäude der Stadt, die Residenz aber sicherlich das prunkvollste. Der vierstöckige Steinbau am Eslamsplatz ist von einem Hof umgeben, auf dem sogar einige Bäume stehen – so etwas gibt es sonst nur auf den freien Flächen von Gansheim. Die drei Schritt hohe Mauer, die diesen Hof umgibt, ist nur an zwei Stellen unterbrochen: vorne an der Einfahrt, wo zwei Gardisten nur diejenigen einlassen, die eine Einladung vorweisen können, und eine kleine Pforte auf der Rückseite, die vor allem von Personal benutzt wird, aber auch von einem Gardisten bewacht wird.

Informationen von der Gräfin: Gräfin Calderine von Hardenfels, eine energische Frau von etwa 60 Jahren, hält sich möglichst aus den Angelegenheiten der Stadt heraus, da sie mit der Verwaltung der Grafschaft genug Arbeit hat. Sie vertraut ihrer Nichte Galburga voll und ganz, und daher wird es den Helden allerhöchstens gelingen, eine Audienz bei der Gräfin zu erhalten, wenn sie einen Verdacht gegen Galburga äußern wollen – und wehe ihnen, wenn sich ihre Anschuldigungen als falsch erweisen ...

Sollten Sie einen adligen Held in Ihrer Gruppe haben, dann kann es diesem durchaus gelingen, eine Einladung der Gräfin zu einem Abendessen zu erhalten. Doch auch hier wird Calderine Wert darauf legen, dass alle Angelegenheiten der Stadtpolitik mit Galburga abgesprochen werden sollen.

DER VOLLSTÄNDIGKEIT HALBER

Nur am Rande wollen wir hier erwähnen, dass es neben der Gräfin auch noch eine Baronin Gelda von Albenhus gibt, die der Gräfin treu ergeben ist. Sie residiert in einer kleinen Burg einige Meilen flussaufwärts und regiert über die Baronie Albenhus – zu der die Stadt Albenhus jedoch nicht gehört. Falls Sie also in anderen Publikationen diesen Namen vorfinden sollten, handelt es sich nicht um einen Fehler, sondern schlicht um eine weitere Person.

Dementsprechend ist Gelda über Einzelheiten der Stadtpolitik noch weniger im Bilde als Calderine und wird den Helden überhaupt nicht weiterhelfen können.

HÄNDLERGILDE

Jeder Händler, der innerhalb von Albenhus Waren kaufen oder verkaufen will, muss dazu eine Erlaubnis der Händlergilde haben (abgesehen

von den Bauern und Handwerkern, die auf dem Marktplatz ihre eigenen Erzeugnisse anbieten). Daher herrscht in diesem schmucken Haus am Eslandsplatz ein reges Treiben, immerzu gehen Leute ein und aus, darunter viele Fremde aus den unterschiedlichsten Regionen. Es mag wenig verwundern, dass die Händlergilde die Hälfte des Stadtrates stellt und damit wiederum ein wichtiger Faktor im internen Spiel um Macht und Einfluss auf die Stadt ist.

Informationen bei der Händlergilde: Hier können die Helden Informationen über al-Fessir, aber auch über Eisinger erhalten, wobei sie allerdings einen plausiblen Grund für ihre Neugier haben müssen. Wenn sie einfach nur viele Fragen stellen, werden sie recht bald abgewimmelt. Geben sie sich aber als potentielle Handelspartner aus, dann wird man ihnen gerne Auskunft erteilen. Bedenken Sie dabei allerdings, dass hier niemand zum 'Nestbeschmutzer' wird: Eisinger ist angesehenes Mitglied der Gilde, und auch al-Fessir trägt mit seinen Steuern und Abgaben zum Reichtum der Gilde bei. Wenn die Helden sich hier nach Eisinger erkundigen, dann wird dieser das spätestens am folgenden Tag erfahren. Es könnte also auch interessant sein, nach was die Helden fragen, damit Eisinger nicht misstrauisch wird.

Im Honigtopp

Wenn die Helden es wagen, sich in der Unterwelt von Albenhus umzuhören, werden sie mit etwas Glück (also der einen oder anderen gelungenen Probe in *Gassenwissen* und *Überreden* plus kleineren Summen Bestechungsgeld) früher oder später auf den *Honigtopp* verwiesen. Dazu gibt es dann jeweils noch den Tipp, sich dort nach der "einäugigen Bela" zu erkundigen. (Nur wenn jemand die Helden ins offene Messer rennen lässt, schickt er sie ohne diese Ergänzung zum *Honigtopp* – denn dann ist Ärger unvermeidlich.) Die folgende Szene haben wir etwas ausführlicher beschrieben, um Ihnen einen Eindruck der Umgebung zu vermitteln. Nehmen Sie den Text als Vorschlag – Sie können sie natürlich auch ganz anders gestalten. Aber immerhin sind hier die best informierten Leute der Unterwelt versammelt, so dass sich sicherlich vieles in Erfahrung bringen lässt.

Der *Honigtopp* ist die mieseste Kaschemme in ganz Albenhus. Das Gebäude, das man nur erreicht, wenn man ganz Fischerstadt durchquert, ist windschief und einsturzgefährdet. Hier ersäufen Bettler und Huren ihre Sorgen in billigstem Fusel, und das machen sie vor dem Haus genauso wie in dem einzigen zugänglichen Raum, in dem leere Fässer als Stehtische das einzige Mobiliar sind. Fremde kommen eigentlich nie hierher, und das sollten Sie die Spieler auch spüren lassen – und zwar um so heftiger, je höher ihr Sozialstatus ist. Wenn sich die Helden hierher begeben, dann werden sie von allen Anwesenden unverhohlen angestarrt, und gerade bei höhergestellten oder gut betucht aussehenden Helden verhindert nur sichtbare Bewaffnung, dass die Leute sich gleich auf die Helden stürzen, um sie auszuplündern. Sobald die Helden den *Honigtopp* betreten (der übrigens durch kein Schild als Wirtshaus zu erkennen ist, schon gar nicht als *Honigtopp*), verstummen alle Gespräche und die Helden werden so lange beobachtet, bis sie die Kneipe wieder verlassen. Der Wirt, ein zahnloser, hässlicher Mann, der mit seiner langen, dünnen Statur an eine Vogelscheuche erinnert, weigert sich, den Helden irgendetwas auszuschenken: "Verzieht euch lieber, bevor euch noch jemand wehtut."

Sobald die Helden das richtige Stichwort vorbringen, nämlich nach der einäugigen Bela zu fragen, verändert sich das Verhalten der Anwesenden schlagartig: Mehrere Gestalten stehen auf, ziehen lange Dolche oder Knüppel aus ihren Gürteln und werfen den Helden bedrohliche Blicke zu. Nur der Wirt lässt sich nicht aus der Ruhe bringen: "Was wollt ihr von ihr?"

Hier sollten die Helden ruhig bleiben und sich nicht dazu verleiten lassen, einen Kampf anfangen zu lassen – die Gestalten mögen zwar

Eisingers Kontor

Eines der größten Gebäude im Hafengebiet gehört Eisinger, wie auch jeder Arbeiter am Hafen erklären kann.

Hier ist Eisinger tagsüber oft anzutreffen, wenn er nicht gerade mit dem Stadtrat oder der Händlergilde beschäftigt ist. Aber wenigstens die Secretaria Belthola Olanis (s. S. 47) ist tagsüber zumeist hier und leitet die Geschäfte in seinem Namen.

Informationen am Kontor: Wenn die Helden es schaffen, sich mit einem der Arbeiter etwas intensiver zu unterhalten, können sie hier auch ein paar Gerüchte aufschnappen.

So ist es hier kein allzu großes Geheimnis, dass Eisinger von Anfang an gegen al-Fessir gewettert hat und es am liebsten verhindert hätte, dass der 'Ungläubige' sich überhaupt in der Stadt niederlassen kann. Andererseits hat Eisinger aber auch den Ruf, zwar ein harter Verhandlungspartner, aber dabei immer ein göttergläubiger und rechtsstreuer Mann zu sein.

Wer genauer nachfragt, kann auch davon hören, dass Eisinger sich hier manchmal mit dem Dachs trifft: einem Albenhuser, bei dem man nicht so genau weiß, auf welche Weise er sein Geld verdient.

schlecht ausgerüstet sein, aber allein aufgrund ihrer Zahl stellen sie eine ernsthafte Gefahr dar. Außerdem werden sie den Helden bestimmt nicht weiterhelfen, wenn es erst einmal zu einem Kampf gekommen ist. (Nötigenfalls können Sie den Helden auch bei einer gelungenen *Gassenwissen*-Probe auch einfach erklären, dass ein solches Drohgebahren keineswegs ungewöhnlich ist, sondern eher eine Art Ritual, auf bei dem man am besten mitspielt, indem man sich nicht verunsichern lässt.)

Gassenschläger (etwa ein Dutzend)

Knüppel:	INI 6+W6	AT 10	PA 8	TP 1W+1
Dolch:	INI 6+W6	AT 11	PA 8	TP 1W+1
LeP 25	AuP 25	KO 12	RS 1	MR 4

Sobald die Helden klar machen, dass sie davon gehört haben, die einäugige Bela könne ihnen bei einem speziellen Problem weiterhelfen, entspannt sich die Situation sichtlich. Zwar bleiben die Bewaffneten weiterhin aufmerksam und kampfbereit, setzen sich aber wieder auf ihre Plätze und beobachten die Angelegenheit von dort aus. Der Wirt hingegen sagt: "Bela ist gerade nicht hier, aber vielleicht kann ich euch weiterhelfen."

Auch wenn die Helden darauf bestehen, unbedingt mit Bela verhandeln zu wollen, haben sie keine Erfolgsaussicht: Es gibt keine einäugige Bela in Albenhus, der Name ist nur ein Code. Wer nach ihr fragt, zeigt damit, dass er von jemandem hergeschickt wurde, der eingeweiht ist – und gilt damit nicht mehr unbedingt als Feind.

Dessen ungeachtet lässt sich der Wirt aber auch jede Information bezahlen, die er den Helden gibt – und trotz der ärmlichen Umgebung sind seine Preise gesalzen. (Wir haben unten Preisvorgaben gemacht, die Sie aber eventuell an die finanziellen Möglichkeiten Ihrer Heldengruppe anpassen müssen. Feilschen oder 'Mengenrabatt' sind möglich – lassen Sie sich von Ihren Spielern entsprechend überzeugen ...)

● Der Dachs heißt eigentlich Darion Eschenberg und wohnt zur Untermiete bei der Witwe Hopfer in der Fährgasse. (Diese Information ist teuer, da sie fast einen Verrat an einem der eigenen Leute darstellt: 1 Dukaten. Wenn die Helden noch nicht einmal den Namen 'Dachs' kennen, sondern nur sein Aussehen beschreiben, steigt der Preis um die Hälfte.)

● Über al-Fessir ist wenig bekannt. Er hat keine Kontakte zur Albenhuser Unterwelt – es wird aber vermutet, dass er für "Dinge, die der Herr Praios nicht gerne sieht", seine eigenen Leute hat. (1 Silbteraler)

● Eisinger ist ein angesehener Bürger, dessen Geschäfte weitgehend praisgefällig sind. Jedenfalls weiß hier niemand etwas von Schmutz oder vergleichbaren Verbrechen. Andererseits pflegte der Dachs Kontakte zu Eisinger – er selbst hat immer erzählt, er würde den Händler 'beraten', was auch immer das so genau bedeuten soll. (3 Silbertaler)

● Auf die Frage, ob irgendjemand hier in der Stadt in der Lage ist, Gift zu besorgen, wird der Wirt erst einmal misstrauisch: Die Strafe, die auf solche Vergehen steht, ist zu hoch, um allzu offenherzig über

solche Dinge zu reden. Daher müssen die Helden schon ein wenig nachbohren, bevor sie eine passende Information erhalten; die Bezahlung von wenigstens drei Dukaten ist ebenfalls Voraussetzung. Nach längerem Zögern verrät der Wirt den Helden schließlich, dass es eine Frau gibt, die in der Lage ist, auch exotischere Gifte zu besorgen, wenn man sie entsprechend bezahlt. Es handelt sich um eine Steuerfrau, die auf dem Großen Fluss unterwegs ist und regelmäßig nach Albenhus kommt. Ihr Name ist Vipka, und sie fährt auf der *Blauen Salzarele*.

WICHTIGE MEISTERPERSONEN

DIE NOVADIS

RASHIM AL-FESSIR

Mit seinen 42 Jahren hat der Novadi schon allerlei erlebt. Als jüngster Sohn eines bedeutenden Hairan wuchs er in einer kleinen Oase inmitten der erbarmungslosen Wüste Khôm auf. Dort war er das Lieblingskind seiner Mutter und wurde von ihr verhatscht und verwöhnt, wo sie nur konnte. Schon früh ließ er die für einen Wüstenkrieger übliche Freude an Kampf und Reiterspielen vermissen, nicht zuletzt aufgrund seines Hangs zu fetten und süßen Speisen, die ihn eher rundlich als muskulös werden ließen. Er wurde zwar zunächst zum Gespött der Gleichaltrigen und auch seiner Brüder, doch mit Unterstützung seiner Mutter lernte er, sich darum nicht zu kümmern.

Viel mehr als die feurigen Pferde interessierten ihn die Gespräche der Erwachsenen, denen er immer wieder mit flammendem Interesse folgte. So kam es, dass er schon in jungen Jahren mehr über Handelswege und Karawanen wusste als die meisten anderen Bewohner der Oase. Und da sein Vater auch einsah, dass der 'missratene Sohn' sich niemals zu einem Wüstenkrieger mausern würde, ließ er sich von seiner Lieblingsfrau dazu überreden, den jungen Rashim zu einem Händler in die Lehre zu geben.

So landete er mit 12 Jahren in der umtriebigen Stadt Fasar, wo er in die tiefen Weihen des Teppichhandels eingewiesen wurde. Er bewies bald sein großes Talent, und so erhielt er zu seinem neunzehnten Geburtstag von seinem Vater die Verantwortung für eine Karawane seines Stammes übertragen. Die Unternehmung stand unter einem guten Stern, und so konnte er sich zu einem der wichtigsten Händler seines ganzen Stammes hocharbeiten.

Doch nach einigen Rückschlägen durch Überfälle von Wüstenräubern zog er sich wieder nach Fasar zurück, wo er sich nun auf den Handel mit Edelsteinen aller Art konzentrierte. Dieses Geschäft führte ihn quer durch Aventurien, er handelte mit den Kolonien auf den südlichen Waldinseln ebenso wie mit Brabak, aber auch im Mittel- und Horasreich knüpfte er zahlreiche Kontakte. Nur in den hohen Norden hat es ihn nicht verschlagen, und die Insel Maraskan meidet er, da sie im Glauben der Novadi eine verfluchte Echseninsel ist. Schließlich begegnete er Zwergen, die sich sehr für seine Kleinodien interessierten. Nachdem die ersten Geschäfte erfolgreich und zu beiderseitiger Zufriedenheit abgeschlossen waren, beschloss al-Fessir, diesen neuen Geschäftszweig als eine Chance zu sehen. Mittlerweile sind die Zwerge des Amboss zu seinen wichtigsten Handelspartnern geworden, auch wenn seine Beziehungen immer noch durch ganz Aventurien reichen. Vor zwei Jahren hat er dann ein Haus in Albenhus erworben, um die Geschäfte von hier aus lenken zu können.

Der Magistrat der Stadt war zunächst wenig erbaut von der Aussicht, einen reichen Rastullahgläubigen in seinen Mauern zu haben, aber die Aussicht auf gute Steuereinnahmen überzeugten dann schließlich doch. So bekam al-Fessir die Erlaubnis, am Albenhuser Hafen ein Kontor und eine Lagerhalle zu betreiben, die vollen Stadtrechte jedoch sind ihm nicht gewährt worden.

Rashim al-Fessir ist für einen rastullahgläubigen Novadi sehr weltoffen und liberal. Zwar käme er niemals auf die Idee, einen Tempel der Zwölfgötter aufzusuchen, sondern hält sehr wohl am Glauben seiner Väter fest. Doch nimmt er es mit den 99 Gesetzen Rastullahs nicht allzu genau, dürfte er sonst beispielsweise noch nicht einmal von Geschirr essen, das ein Ungläubiger berührt hat. Im Gegenteil liebt er es sogar, geistreiche Dispute mit Andersgläubigen und Gelehrten zu führen. Gleichzeitig genießt er sein Leben und veranstaltet regelmäßig zu besonderen Anlässen rauschende Feste.

Für Außenstehende mögen solche Feiern sehr fremdartig und exotisch wirken, in Wirklichkeit passt er sich zumeist dem Geschmack seiner nordländischen und zwergischen Gäste an. So sind die dargereichten Speisen zwar auf südländische Weise gewürzt, aber in Wirklichkeit eher Variationen auf die einheimische Küche. Auch Wasserpfeifen gibt es, doch wird dort einfacher Tabak benutzt, keine hierzulande verbotenen Rauschkräuter, wie sie in Fasar üblich wären.

Die meisten der Bediensteten im Haus sind Novadis oder wenigstens Tulamiden, während die Arbeiter im Hafen und Kontor überwiegend Albenhuser und Zwerge sind.

Stellen Sie al-Fessir als genießerischen Mann dar, der einem Märchen aus Tausendundeinernacht entsprungen sein könnte. Gestalten Sie seine Sprache übertrieben blumig, scheuen Sie nicht davor zurück, jeden Satz mit ausladenden Handbewegungen zu unterstreichen, und lassen Sie vor allem in Ausrufe immer wieder irgendwelche Körperteile oder Attribute seines Gottes einfließen: "beim Barte Rastullahs", "bei Rastullahs unendlicher Güte", "vergänglich wie Sand in Rastullahs Hand", "anmutig wie Rastullahs Lieblingsfrau" etc. – lassen Sie Ihre Phantasie spielen.

Dabei darf der Novadi durchaus fremdartig wirken, denn schließlich sollen die Helden ihm zu Beginn des Abenteuers misstrauen. Stellen Sie ihn also nicht zu sympathisch dar – im Zweifelsfall hilft es, dass er seinen Gästen gerne seinen Besitz vorführt. Nicht zuletzt deswegen veranstaltet er ja diese Feste.

Rashim al-Fessir

Alter: 42 Größe: 1,76 Schritt

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: schwarz

MU 13 KL 13 IN 14 CH 13 FF 10 GE 10 KO 11 KK 12

LeP 26 AuP 22 RS 0 MR 7 SO 10

Khunchomer: INI 7+W6AT 11 PA 9 TP 1W+4 DK N

Waqqif: INI 8+W6AT 13 PA 11 TP 1W+1 DK H

Besondere Talente: Menschenkenntnis 12, Überreden (Feilschen) 13,

Überzeugen 11, Schätzen (Edelsteine) 13, Handel 15

*) Der Waqqif ist der traditionelle Krummdolch der Novadis.

DELILAH SABA DUNJAH

Die siebzehnjährige Delilah ist nicht nur eine Tänzerin, die durch ihre Anmut, ihre Schönheit und ihr novadisches Temperament jedes Männerherz zum Schmelzen bringt, sondern gehört zu jenen ganz besonderen Tänzerinnen, die durch Tanz Magie wirken können. Kaum

ein Mittelreicher weiß, dass es so etwas wie magische Tänze überhaupt gibt, selbst Magiern ist diese Spielart der Zauberei meist unbekannt. Bei den Novadis (und einigen wenigen anderen Völkern) gehören die sogenannten Sharisadim (Einzahl: Sharisad) aber zu begehrten Attraktionen, und ausgewählte Mädchen erhalten eine gründliche Ausbildung, um Tanzmagie wirken zu können.

Delilah hat ihre Ausbildung in Fasar genossen und ist erst vor etwas über einem Jahr von ihrer Meisterin zur fertigen Sharisad erklärt worden. Leider glaubte der Händler, zu dem sie sich in Dienste begab, für sein Geld noch wesentlich mehr als nur Tänze verlangen zu können, so dass Delilah in ihrer Not floh und die Stadt verlassen musste. Zufällig suchte sie sich als Versteck die Unterkunft von Rashim aus, der aber Mitleid mit dem schönen Mädchen hatte und sie mitnahm. So ist sie seit mittlerweile vier Monaten zu Gast in Rashims Albenhuser Haus, und auch wenn sie hier in der Fremde nicht sonderlich glücklich ist, so zeigt sie ihrem Gastgeber doch ihre Dankbarkeit, indem sie sich in seine Dienste gestellt hat. Ingeheim träumt sie aber von einer möglichst baldigen Rückkehr in den Süden – wenn auch nicht gerade nach Fasar ...

Die schwarzäugige Delilah hat eigentlich ein feuriges Temperament, andererseits ist sie aber noch unerfahren und unsicher. Daher wirkt sie mitunter wie eine verschüchterte Wildkatze: ängstlich und vorsichtig, aber bei einem falschen Wort fährt sie ihre Krallen aus – und das ist durchaus wörtlich zu verstehen, denn schon manch ein zudringlicher Mann hat Bekanntschaft mit ihren langen Fingernägeln machen müssen. Zwar weiß sie auch mit dem Säbel recht passabel umgehen, hat ihn aber bisher nur als Tanzrequisite verwendet.

Delilah saba Dunjah

Alter: 17 **Größe:** 1,68 Schritt

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz

MU 11 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 11 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 10

LeP 27 **AuP** 30 **RS** 0 **MR** 6 **SO** 7

Khunchomer: **INI** 9+W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W+4 **DK** N

Besondere Talente: Tanzen 15, Betören 12

Die Familie Eisinger

Ebelfried Eisinger, der Händler

Der 45-jährige Eisinger stammt aus einer alteingesessenen und ehrbaren Familie in Albenhus. Schon seit Generationen treiben die Eisingers Handel mit den Zwergen der umliegenden Gebirge, und ihre Zuverlässigkeit hat ihnen unter den Zwergen einen guten Ruf eingebracht. Dass einige der zwergischen Händler dabei wenig darauf achten, mit welchem Eisinger sie es gerade zu tun haben, liegt eher an der hohen Lebenserwartung des kleinen Volkes. Aus ihrer Sicht kommen und gehen die einzelnen Familienmitglieder sehr schnell. Da sie aber alle gleichermaßen zuverlässig sind, betrachten die Zwerge die Familie sozusagen als einzelne Person, mit der sie schon seit über zweihundert Jahren Handel treiben. Aufgrund dieser guten Beziehungen hat es ein Vorfahr von Ebelfried Eisinger vor etwa hundert Jahren geschafft, einer der wenigen privilegierten Händler zu werden, die mit dem begehrten Koschbasalt beliefert werden. Dieser spezielle Stein, der nur in sehr wenigen Steinbrüchen abgebaut wird, ist in ganz Aventurien hoch begehrt, hat er doch die Eigenschaft, gegen jegliche Form von Magie abzuschirmen. Damit ist er das ideale Baumaterial, wenn es gilt, einen Zauberer einzusperren oder einen Raum vor Hellsicht und übersinnliches Eindringen zu schützen. Aufgrund dieser Einzigartigkeit des Basalts können sich diejenigen, die mit ihm handeln können, natürlich glücklich schätzen – und hierauf begründet sich auch letzten Endes der geschäftliche Erfolg des Hauses Eisinger.

Ebelfried übernahm die Leitung der Geschäfte bereits vor zehn Jahren von seiner erblindeten Mutter, nachdem sein Vater schon kurz nach seiner Geburt bei einem Raubüberfall ums Leben kam und er keine Geschwister hat. Leider zeigte er nicht ganz so viel Geschick im Handel

wie sein Vater, was aber nur bedeutet, dass er den Reichtum der Familie bisher nicht vergrößern konnte. Dennoch gehört er bis heute zu den reichsten Bürgern der Stadt und ist damit auch ein einflussreiches Mitglied in Stadtrat und Händlergilde. Neben dem Koschbasalt kauft er auch Roheisen und Schmiedeprodukte von den Zwergen und beliefert sie im Gegenzug mit Getreide und Lebensmitteln. Er verfügt über zwei Lagerhallen am Hafen sowie einen Fuhrpark von insgesamt acht Wagen, die von Albenhus in den Kosch fahren, aber auch in größere Städte wie Punin und Gareth. Die beiden Flussschiffe, die ihm gehörten, wurden bei Angriffen von Flusspiraten versenkt, und seitdem wagt er die Investition in neue Schiffe nicht mehr. Statt dessen verkauft er seine Waren direkt am Hafen an andere Händler und Kapitäne, die vor allem den Koschbasalt per Schiff in alle Welt transportieren. Bisher konnte Eisinger sich noch gegen jede ernstzunehmende Konkurrenz durchsetzen, so dass er derzeit fast 50 % des Koschbasalthandels in seinen Händen hat. Mit dem Auftauchen des Novadi al-Fessir fürchtet er nun neuerdings, dass er Anteile dieses Handels verlieren könnte, da al-Fessir bei den Zwergen als Lieferant von Schmuck- und Edelsteinen einen hervorragenden Ruf genießt. Gemeinsam mit seinen Vorbehalten gegen Rastullah-Gläubige reicht dies, um in dem 'Fremdling' eine Gefahr zu sehen – und dies auch in größerem Maße, als eigentlich realistisch ist. Eisinger ist streng zwölfgöttergläubig, wobei ihm Phex als der Gott des Handels am nächsten liegt. Er redet sich ein, dass sein Vorgehen gegen al-Fessir sehr phexgefällig sei, da es sich ja durch eine große List auszeichnet, und einer der zahlreichen Beinamen des Phex ist 'der Listige'. Nebenher redet er sich selbst auch noch ein, dass jede Tat gegen einen Heiden automatisch ein Dienst an den Zwölfen sein müsse, weswegen der Herr Praios, Herr über Gesetz und Wahrheit, hier sicherlich ein Auge zudrückt. Aus diesem Grund fühlt er sich jederzeit im Recht und rechnet eigentlich nie damit, dass sein Vorhaben scheitern könnte: So lange er nur listig genug ist, wird der Herr Phex schon dafür sorgen, dass alles gut ausgeht.

Die Mutter seines einzigen Sohnes war eine heißblütige Almadanerin, die er auf einer Handelsfahrt kennen und lieben lernte. Doch schon wenige Jahre nach der Heirat ertrug die Frau das eintönige Handelsleben nicht mehr. Sie verließ Ehemann und Sohn und ging zurück in ihre Heimat, wo sie ein Weingut besitzt und leitet. Der Kontakt zu ihr ist seit dieser Zeit fast vollständig versiegt, was Eisinger mit einer gewissen Verbitterung erfüllt.

Stellen Sie Ebelfried Eisinger als anständigen und wohlerzogenen Mann dar, ein treusorgender Familienvater und höflicher Gastgeber, der durchaus auch freigiebig ist, außer wenn es um Handelsangelegenheiten geht: Dann wird er zum harten Geschäftsmann. Es wäre schön, wenn Sie ihn einigermaßen sympathisch darstellen können, ohne dass Sie das übertreiben, damit die Helden nicht allzu schnell misstrauisch werden. Dem etwa 85 Finger (1,70 Meter) großen Mann ist deutlich anzusehen, dass er körperliche Arbeit nicht gewöhnt ist. Seine rundliche Figur verbirgt er unter teurer, aber nicht protziger Kleidung, und Hände und Frisur sind ebenfalls sehr gepflegt. Das dunkle Haar ist ebenso wie die Koteletten von einigen grauen Strähnen durchzogen, und die grünen Augen können sehr verschmitzt schauen, obwohl Humor nicht gerade die größte Stärke des Händlers ist. Untergebenen gegenüber ist er hart, aber gerecht. Er bezahlt diejenigen gut, die gute Leistungen erbringen, hat aber auch keine Skrupel, jeden hinauszuerwerfen, der seinen Ansprüchen nicht genügt.

Ebelfried Eisinger

Alter: 45 **Größe:** 1,70 Schritt

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** graugrün

MU 13 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 16 **FF** 10 **GE** 11 **KO** 11

KK 10 **SO** 12

LeP 28 **AuP** 22 **RS** 0

Säbel: **INI** 7+W6 **AT** 10 **PA** 10 **TP** 1W+3 **DK** N

Besondere Talente: Menschenkenntnis 13, Überreden (Feilschen) 13, Überzeugen 12, Schätzen 10, Handel 14

MUTTER ILMENE EISINGER

Die mittlerweile fast 70-jährige Frau war früher eine sehr harte, aber auch sehr erfolgreiche Geschäftsfrau. Der frühe Tod ihres Mannes zwang sie dazu, die Verantwortung für das Geschäft voll zu übernehmen, obwohl sie nur eingetraget war. Gerade das verleitet sie aber dazu, einen besonders großen Ehrgeiz zu entwickeln. Die langen anstrengenden Jahre haben sie allerdings verbraucht, und heute ist sie nur noch ein Schatten der energischen Händlerin, die sie früher einmal war. Das Augenlicht hat sie im Lauf der letzten Jahre vollständig verlassen, und deswegen hat sie sich immer mehr zurückgezogen und pflegt kaum noch Kontakte zu Außenstehenden. Ihr ist nicht ganz entgangen, dass ihr Sohn und Erbe weniger Erfolg hat als sie, und auch wenn sie wenig darüber spricht, lässt sie ihn doch spüren, dass sie mit seinen Leistungen nicht einverstanden ist. Seit sich ihr Enkel Morco mehr und mehr zu einem Nichtsnutz und Tagedieb entwickelt, kommt zu ihrer Unzufriedenheit auch noch die Angst dazu, dass das Haus Eisinger bald untergehen wird. Allerdings wird sie derartige Befürchtungen kaum jemals formulieren, schon gar nicht irgendwelchen dahergelaufenen Abenteurern gegenüber. Stellen Sie Ilmene Eisinger als sehr harte, verbitterte alte Frau dar, die sich Fremden gegenüber kalt und verschlossen zeigt, jederzeit an der Grenze zur Unhöflichkeit. Werte von Ilmene Eisinger werden voraussichtlich nicht benötigt, weswegen wir hier keine angeben.

MORCO EISINGER, DER NICHTSNUTZIGE SOHN

Vater Eisinger hat niemals die Zeit gehabt, sich um die Erziehung seines Sohnes zu kümmern, er hat sich diese Tatsache allerdings auch niemals selbst eingestehen können. Von dem aufbrausenden Temperament, das Morco von seiner Mutter geerbt hat, war er immer überfordert, so dass er es nie geschafft hat, dem Jungen seine Grenzen aufzuzeigen. So ist Morco Eisinger zu einem arroganten und nichtsnutzigen Schnösel herangewachsen, der es als sein einziges Lebensziel anerkennt, das Leben in vollen Zügen zu genießen. Er treibt sich am liebsten nächtelang mit Gleichgesinnten in den örtlichen Kneipen herum und versucht mit wechselndem Erfolg, schöne Frauen zu verführen. Allerdings beginnen die durchzechten Nächte langsam, ihn zu langweilen, und er ist auf der Suche nach neuen, aufregenderen Unterhaltungen. Es ist weniger seiner Erziehung als der mangelnden Gelegenheit zu verdanken, dass er bisher noch nicht auf eine allzu schiefe Bahn gekommen ist. Würde das Ende dieses Abenteuers ihn nicht ganz überraschend dazu zwingen, das Geschäft seines Vaters zu übernehmen, hätte es nur zwei Alternativen für seine Zukunft gegeben: Entweder er hätte sich einer Bande angeschlossen und wäre gesetzlos geworden, oder aber er hätte sich einer Helden-Gruppe angeschlossen und wäre Abenteurer geworden. (Wobei aus Sicht seiner Großmutter das eine nicht besser als das andere wäre.) Die Fremden, die sein Vater plötzlich 'anschleppt', findet er über alle Maßen spannend, denn für ihn sind die Helden Exoten – und als Herumtreiber fühlt er sich mit ihnen irgendwie verbunden, so dass er alles versucht, um ihre Aufmerksamkeit und möglichst Freundschaft zu erhalten. Vor allem gutaussehende Heldinnen können sich seiner Aufmerksamkeit kaum erwehren. Das macht ihn einerseits zu einem Klotz am Bein, andererseits kann er aber auch zu einem brauchbaren Helfer und Informanten werden. Seinen Vater hält er für äußerst götterfürchtig, so dass er ihm ein Verbrechen, das über ein 'übers Ohr

MORCO ALS SPIELERHELD

Wenn Sie noch einen weiteren Spieler oder eine Spielerin in Ihre Runde aufnehmen wollen, kann es durchaus sehr reizvoll sein, Morco als Helden zu spielen. Es wäre auch denkbar, dass aus 'Morco' in diesem Fall 'Morca', die nichtsnutzige Tochter wird. Dieser Einstieg mag zwar etwas Fingergefühl von Ihnen und Morcos Spieler/Morcas Spielerin verlangen, kann aber andererseits sehr spannend werden. Erstellen Sie im Vorfeld mit dem Neueinsteiger einen neuen Helden, der von seinem Profil her das Kind eines reichen Händlers sein könnte, und geben sie ihm das Hintergrundwissen über seine Familie. Morco kennt sich dann natürlich auch in Albenhus sehr genau aus und hat zahlreiche Bekannte in der Stadt, was den Ablauf des Abenteuers etwas verändern wird. Dies verlangt zusätzliche Überlegungen von Ihrer Seite, kann dem Abenteuer aber eine sehr interessante Facette verleihen. Vor allem der Augenblick, wenn Morco begreift, dass sein Vater der Übeltäter ist, kann zu einer beeindruckenden und dramatischen Szene werden. (Denken Sie in diesem Fall allerdings daran, dass ein so junger Held nicht das gesamte Vermögen der Familie Eisinger erben sollte. Falls Morco als Spielerheld auftaucht, enterbt Ilmene Eisinger ihren Enkel, da sie die Befürchtung hegt, er würde den Besitz verprassen. Sie setzt so lange die Secretaria Belthola Olanis zur Verwaltung ein, bis Morco sesshaft wird und eine Familie gründet.)

Hauen' hinausgeht, beim besten Willen nicht zutraut. Dementsprechend ungläubig und schließlich bestürzt wird er sein, wenn er von der Intrige erfährt, die sein Vater mit Hilfe der Helden spinnt.

Spiele Sie den 17-jährigen Morco als aufdringlichen und vorlauten jungen Mann, der nie gelernt hat, auf Autoritäten zu hören. Andererseits ahnt er nichts von der Härte des wirklichen Lebens

und reagiert dementsprechend manchmal sehr naiv, wenn es um Dinge geht, von denen er bisher nur in Erzählungen in seinen Stammkneipen hören konnte. Sollte es den Helden jedoch gelingen, seinen Respekt zu erhalten und ihn dann zu Vernunft zu bringen, stellt er sich als etwas weltfremd, aber durchaus klug und gelehrt heraus.

Der schwarzhaarige Junge ist genauso groß wie sein Vater und neigt wie dieser zu einem Bauchansatz, was wohl auf seinen ausgiebigen Bierkonsum zurückzuführen ist. Er tendiert zu lauten bis vorlauten Äußerungen und macht sich zunächst über jeden, vor allen Dingen über Angehörige von Minderheiten lustig. Sobald er aber jemanden findet, der ihn gekonnt in die Schranken weist, wird er dieser Person schnell Respekt zollen und eventuell sogar sehr anhänglich werden. Sein almadanisches Erbe ist nicht nur an seinen dunklen Haaren abzulesen, sondern wohl auch der Grund für sein aufbrausendes Temperament.



Morco Eisinger

Alter: 17 Größe: 1,70 Schritt

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: graugrün

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

LeP 28 AuP 25 RS 0 MR 3 SO 10

Säbel: INI 7+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+3 DK N

Besondere Talente: Zechen 12, Gassenwissen 8, Betören 7

DAS HAUSPERSONAL DER FAMILIE EISINGER

DER KUTSCHER ALRIK

Der 33-jährige Alrik Hannemann ist durch und durch Dienstbote. Er kann sich ein anderes Leben gar nicht vorstellen, und es wäre für ihn eine schwere Umstellung, irgendwann einmal nicht mehr herumkommandiert zu werden. Schon als Junge trat er in die Dienste der Eisingers, damals als Stalljunge und Laufbursche. Sein Aufstieg zum persönlichen Kutscher des 'hohen Herrn' ist schon mehr, als er sich jemals erträumt hatte. Er käme niemals auf die Idee, eine eigene Meinung zu haben – für solche Dinge sind die Eisingers zuständig.

Alrik bleibt immer im Hintergrund und nimmt es auch gleichmütig hin, wenn er offensichtlich ungerecht behandelt wird. Fremden gegenüber ist er grundsätzlich abweisend eingestellt, wird sich aber ohne jedes Zögern dem Willen seines Herren fügen, wenn es darum geht, den Gästen zur Verfügung zu stehen.

Seine einzige Schwäche, von der er (fälschlich) glaubt, sie bis heute erfolgreich vor seinem Herrn verborgen zu haben, ist schwerer roter Wein. So kann es durchaus geschehen, dass die Helden ihm im Verlauf des Abenteuers irgendwann reichlich angetrunken in einer einfachen Taverne begegnen. Aber selbst wenn sie ihn in diesem Zustand aushorchen, wird er nichts weiter verraten können – er kümmert sich nicht um die Angelegenheiten seines Herrn. Sollten sie hingegen drohen, ihn bei Eisinger anzuschwärzen, versetzt ihn dieser Gedanke in Panik.

Er ist dann in seiner Verzweiflung bereit, alles zu tun (so lange es nicht gegen die Interessen seines Herrn verstößt). Gleichzeitig haben sich die Helden aber auch einen Feind verschafft, der seinerseits keine Gelegenheit auslassen wird, die Helden in Schwierigkeiten zu bringen – immer in der Hoffnung, dass sie nicht herausfinden, dass er dahintersteckt.

Alrik Hannemann

Alter: 33 **Größe:** 1,82 Schritt

Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** grün

MU 11 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 10 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 12

LeP 28 **AuP** 28 **RS** 0 **MR** 3 **SO** 6

Säbel: INI 6+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+3 **DK** N

Besondere Talente: Fahrzeug Lenken 13

BELTHOLA OLANIS, DIE SECRETARIA

Würde die 24-jährige Belthola ein wenig mehr Wert auf ihr Äußeres legen, könnte man sie direkt als gutaussehend bezeichnen. Allerdings hat die Gelehrte ihre gesamte Jugend in Schreibstuben verbracht, nachdem ihre Eltern alles Geld zusammengekratzt hatten, um sie bei einer Schreiberin in die Lehre zu geben. Um ihre Eltern nicht zu enttäuschen, hat sie selbst nach Feierabend noch Stunde um Stunde am Pult verbracht, um die gelernten Dinge zu üben und zu vertiefen. So ist sie zu einer hervorragenden Schreiberin geworden, die sich auch in Buchführung und Handelswissen bestens auskennt – von Männerbekanntschaften ist sie allerdings bisher 'verschont' geblieben. Ihre Unerfahrenheit versteckt sie dabei hinter einer Fassade aus abweisender Kühleit, und mit den streng zu einem Dutt gebundenen Haaren und dem schmucklosen, dunkelgrauen Kleid käme auch kaum ein Mann auf die Idee, sich ihr freiwillig zu nähern. Sollte es doch irgendwann ein Mann (ein Held?) schaffen, ihre Mauer aus Abweisung zu durchdringen, dann könnte es passieren, dass sie auf einmal dahinschmilzt und alles für ihren Angebeteten zu tun bereit ist – und dabei sogar ihre Anstellung riskieren. Zum Glück für Eisinger ist aber bisher noch niemand auf die Idee gekommen, das auszunutzen.

Belthola Olanis

Alter: 24 **Größe:** 1,70 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: blau

MU 10 **KL** 14 **IN** 11 **CH** 13 **FF** 13 **GE** 10 **KO** 9 **KK** 10

LeP 26 **AuP** 24 **RS** 0 **MR** 5 **SO** 9

Besondere Talente: Handeln 9, Rechtskunde 10

DER HAUSDIENER JAMION

Auch wenn das Wort 'Butler' in Aventurien nicht bekannt ist, kommt Jamion dem Bild eines solchen schon sehr nahe. Immer beherrscht, mit regloser Miene, ist der Hausdiener immer in der Nähe, wenn Eisinger seiner Dienste bedarf. In seinem Reich – der Küche und bei den Diensthofen – ist er ein unumschränkter Herrscher, der diese Macht auch durchaus auszuspielen weiß.

Bei der übrigen Dienerschaft ist er eher gefürchtet als beliebt, aber unter seiner harten Hand funktioniert alles reibungslos. Und das ist es schließlich, was die Eisingers haben wollen. Gemildert wird seine Tyrannei nur von seiner Frau Thea, die die Küche leitet.

Wenn die Helden aufmerksam sind, können sie merken, dass Jamion sie für 'dahergelaufenes Pack' hält – allerdings lässt sich diese Verachtung allerhöchstens an seiner Mimik ablesen, und auch immer nur dann, wenn es Eisinger nicht mitbekommen kann.

Jamion ist zunächst einmal ein loyaler Diener des Hauses Eisinger. Insgeheim verachtet er jedoch Morco zutiefst, und da Vater Ebelfried seinen Sohn nicht unter Kontrolle hält, ist auch der Herr in seiner Achtung deutlich gesunken. Dennoch ist Jamion extrem pflichtbewusst und würde auch nichts gegen seinen Herren sagen, wenn er wüsste, dass dieser sich gerade in tiefste Verbrechen verstrickt hat.

Jamion

Alter: 47 **Größe:** 1,78 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: braun

MU 11 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 12

LeP 26 **AuP** 26 **RS** 0 **MR** 5 **SO** 8

WEITERES PERSONAL

Es gibt noch vier Mägde und Knechte im Haus, die aber nicht wichtig genug sind, um hier näher beschrieben zu werden.

Sie sind allesamt Eisinger treu und werden auch dann nichts gegen ihren Herren vorbringen, wenn sie etwas wissen.

Wenn Sie eine spezielle Ansprechpartnerin für die Helden brauchen, können Sie die junge Magd Ginetta zurückgreifen, die von Eisinger speziell damit beauftragt wurde, sich um das Wohl der Gäste zu kümmern (und sie vielleicht sogar nebenher noch ein wenig auszuhorchen ...).

DER DACHS

Der Dachs ist in diesem Abenteuer der offensichtliche Gegenspieler der Helden – im Gegensatz zu Eisinger, der die Fäden im Hintergrund zieht.

Der schlanke Enddreißiger ist flachblond und mit 88 Finger eher durchschnittlich groß. Er kleidet sich vorwiegend in dunkle Kleidung, die seine Beweglichkeit nicht einschränkt. Neben einem Schwert und einem Langdolch an seiner Seite hat er jederzeit noch einen Wurf dolch in einer verborgenen Armscheide und ein Messer im Stiefel.

Sein eigentlicher Name ist Darion Eschenberg, und er stammt aus einer einfachen Bauernfamilie. Schon als junger Mann begriff er, dass man mit einer spitzen Zunge, einer flinken Klinge und vor allem einiger Skrupellosigkeit wesentlich weiter kommen kann als mit Sense und Egge. Im Lauf der Zeit hat er alles gemacht, was lukrativ ist: von Hehlerei über Schutzgelderpressung, Einbruch und Schmuggel – allerdings war er immer klug genug, seine Coups so

durchzuziehen, dass ihm nichts nachzuweisen war. Vor Mord schreckt er in der Regel zurück – er muss sich schon in einer wirklichen Zwangslage befinden, bevor er jemanden kaltblütig tötet. Sich mit dem Schwert in der Hand seiner Haut zu erwehren, sieht er jedoch nicht als Mord, sondern als Selbstverteidigung. Und er hat seine Fechtkünste im Laufe der Jahre ebenso perfektioniert wie seine anderen körperlichen Fertigkeiten: Er ist ein geschickter Kletterer, ausdauernder Läufer und notfalls auch ganz passabler Schwimmer. Seine größte Stärke sind allerdings seine weitreichenden Beziehungen: Er kennt viele Albenhuser Bürger, vor allem natürlich Diebe, Hehler, Lustknaben. Aber auch bei vielen Handwerkern und Händlern kennt er Geheimnisse, die diese lieber nicht am Licht der Öffentlichkeit wissen möchten. Und er versteht es hervorragend, durch dezente Hinweise auf solche Geheimnisse seine 'Freunde' dazu zu bewegen, ihm in die Hände zu spielen. Selbst bei der Garde gibt es zwei oder drei Leute, die in den Diensten des Dachs stehen. Das macht ihn in Albenhus nicht gerade beliebt – aber bisher hat sich niemand an ihn herangewagt. Seine Geschäfte haben ihm einen bescheidenen Reichtum eingebracht, der ihm einen recht angenehmen Lebensstil ermöglicht – obwohl er ein Fünftel von jeder Beute an die zwölfgöttlichen Tempel spendet, denn bei aller Härte ist er doch sehr gläubig.

Seit zwei Jahren wohnt er zur Untermiete bei der Witwe Hopper, die das Obergeschoss ihres Hauses in der Fährgasse vermietet, seit ihr Mann vor längerer Zeit im Krieg geblieben ist. Die Witwe ahnt übrigens nichts von den Aktivitäten ihres 'höflichen und wohlgezogenen' Mieters. Die Zusammenarbeit mit Ebelfried Eisinger besteht seit zwei Jahren. Der Händler weiß nichts über die Methoden seines 'Beraters', obwohl er natürlich sehr genau ahnt, wie dieser üblicherweise vorgeht. Er will es nicht wissen und fragt einfach nicht nach, sondern bespricht mit dem Dachs, auf welche Weise er seine Ziele erreichen könnte. Und wenn dann 'zufällig' etwas passiert, das diesen Vorstellungen erstaunlich genau entspricht, macht er dem Dachs ein angemessenes Geschenk – das natürlich 'rein freundschaftlich' gemeint ist, von dem aber trotzdem sonst niemand etwas mitbekommt.

Dachs (Darion Eschenberg)

Alter: 38 Größe: 1,76 Schritt

Haarfarbe: flachsblond

Augenfarbe: blassblau

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

LeP 30 AuP 35 RS 2 MR 7 SO 7

Schwert: INI 9+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+4 DK N

BAUKASTEN FÜR WEITERE MEISTERPERSONEN

НАМЕН ИВ АЛБЕНХУС

Bedenken Sie, dass die folgenden Namen nur eine Auswahl darstellen. Durch Veränderung einzelner Buchstaben oder das Austauschen von ganzen Silben können Sie in Sekundenschnelle eine Vielzahl weiterer Namen kreieren.

Weibliche Vornamen: Adelind(e), Altfried(a), Bahild, Blandina, Boroalda, Calderine, Durinja, Ensfrid, Ermelind, Fastrada, Frederun, Frideswida, Gezelin, Gunelde, Helmtrud, Helswind, Horwine, Idra, Isewein, Isora, Jocasta, Lucarda, Madabrig, Mafalda, Marbolena, Noitburg(a), Oda, Odlinde, Perainitrud, Peridara, Phelind(a), Praithild, Prainabrig, Praioberga, Prikt(a), Radegund(e), Rahja(l)da, Raxa, Ringard, Rondragard, Rotrud, Salab(i)erga, Siric, Wida, Winifred, Witta, Wulfrun, Zaberga

Männliche Vornamen: Adelmar, Amiel, Angroban, Angrand, Badurad, Baldos, Barbas, Bega, Cian, Dankrath, Donewald, Eberwin, Ebriel, Eddo, Faldor, Findan, Grimbald, Hadwig, Hartuwal, Hilberian, Hlûthar(d), Ingrawin, Irian, Jast, Jorgast, Kalver, Lantfrid, Liuthard, Lukardis, Lys, Marbert, Marborad, Milian, Nerek, Oddar, Odumir, Pirmin, Poffo, Praiobold, Praiogrim, Praioslaus, Quendan, Radulf, Rahjaman, Rioban, Rondrar, Rupo, Salman, Sigismund, Sirin, Thetwif, Travin, Tsamar, Ucuriard, Valpo, Welferich, Wigfrid, Wisinto, Wolfhold, Wolfmar, Yendan

Übliche Nachnamen: Ackerman, Bock, Drebelstein, Dreifeld, Ebeling, Fatzmann, Flößner, Gremlich, Haberle, Jungensprung, Klingerbuch, Maurenbrecher, Neudorf, Pfeifer, Rädle, Reitsigmann, Siebenfelder, Tormann, Vierstein, Wolfshag

ZWERGISCHE NAMEN

Die Zwerge in Albenhus stammen zum größten Teil aus den Völkern der Amboss- und Erzzerge. Dem unkundigen Auge entgeht der Unterschied zwischen den beiden Völkern, vor allem, da sich die städtischen Zwerge schon ein gutes Stück weit der menschlichen Stadtumgebung angepasst haben.

Zwergische Namen bestehen immer aus einem Vornamen und einem angehängten Vater- bzw. Mutternamen, also etwa, also etwa *Doro Sohn des Donkel* oder *Bischa Tochter der Gnischu*.

Weibliche Vornamen (wobei Zwerginnen selten sind und in der Regel nicht in der Öffentlichkeit auftreten): Agescha, Dandra, Angalla, Bischa, Bolrima, Bupu, Cugula, Dagrîma, Dorella, Fenlika,

Gella, Gine, Halrima, Hescha, Hugelne, Igrima, Ingrascha, Jorna, Krîma, Lugra, Murgrîma, Nira, Ogulne, Pegalne, Sagulne, Thorescha, Tirzula, Xebriima, Zanlika

Männliche Vornamen: Adbrag, Angrox, Arthag, Artox, Allasch, Alum, Borlox, Cadrim, Cendrasch, Dabrasch, Doro, Duglim, Dwarusch, Ebbo, Ebrasch, Erax, Fadoram, Farto, Fobosch, Fosamar, Fughal, Fusakel, Gallo, Garsam, Greifax, Gurthag, Hamo, Hargasch, Himbi, Hornitex, Hugen, Ischabo, Jalosch, Kagrim, Kirgam, Korscho, Kubax, Lauros, Lugen, Marnax, Mokel, Mutolosch, Namin, Norrin, Nuitar, Obolosch, Odmar, Olbar, Orsox, Perifax, Pogolosch, Roglom, Sagrud, Schalasch, Schiormann, Schrax, Sordolosch, Tharin, Thoram, Ukko, Ullum, Xagul, Xanderasch, Xurin, Zingal

ATTRIBUTE

Wählen Sie zufällig oder gezielt Attribute aus der folgenden Liste, um Ihren Meisterpersonen mehr Persönlichkeit zu verleihen. Die Liste sollte Ihnen als Fundgrube dienen, aber auch, um Sie auf eigenen Ideen zu bringen.

angenehme Stimme, ängstlich, anmutig, arbeitsam, arrogant, aufbrausend, Augenklappe, bescheiden, betrunken, blind, Bohnenstange, bucklig, charmant, cholerisch, debil, drahtig, dreckig, ehrlich, einäugig, eitel, extrovertiert, faul, fehlende Finger, fettleibig, frech, fromm, Glatze, goldgierig, grausam, griesgrämig, gutaussehend, hager, Hasenscharte, hässlich, höflich, Holzbein, humpelt, introvertiert, kühl, kurzsichtig, lahm, langweilig, lethargisch, leidenschaftlich, liches Haar, lispelt, listig, lustern, melancholisch, misstrauisch, Mundgeruch, Narbe im Gesicht, nervös, nicht wirklich witzig, niedrig, pffrig, ruhig, schielt, schlaksig, schüchtern, schwatzhaft, sehr groß, sehr klein, Sprachfehler, stark parfümiert, stinkt nach billigem Fusel, Stiernacken, stolz, stottert, strenggläubig, Stupsnase, Tätowierung, temperamentvoll, unangenehme Stimme, unauffällig, ungeschickt, ungewaschen, verführerisch, verkrüppelt, verlogen, vernarbt, versoffen, Vorurteile, wettergegerbt, witzig, Zahnlücke, Zahnschmerzen, zynisch.

ERKUNDIGUNGEN IN DER STADT

Bei diesem Abenteuer handelt es sich zu

weiten Teilen um ein Detektivabenteuer: Informationen müssen eingeholt und Beweise gesammelt werden. Da die Helden dabei keinem vorhersehbaren Ablauf folgen werden, können wir Ihnen an dieser Stelle nur die Dinge vorstellen, die die Helden bei ihrer Suche finden und erleben können. Was sie wann und wo erfahren, bleibt Ihrer Entscheidung überlassen. Richten Sie es möglichst so ein, dass die Helden nicht zu schnell vorankommen, aber auch nicht durch vergebliche Wege den Spaß an der Sache verlieren. Werfen Sie Ihnen also immer mal wieder den einen oder anderen Brocken vor, bis sie schließlich alles haben, was sie brauchen.

Wichtig ist dabei, dass Sie den Helden vor dem Zeitpunkt, zu dem die Tänzerin an sie herantritt, nicht zu viele Informationen in die Hand geben sollten, die Misstrauen gegenüber Eisinger wecken können. Halten Sie solche Hinweise erst einmal zurück.

Im Folgenden finden Sie Auflistungen von Informationen zu bestimmten Themenbereichen, nach denen die Helden vermutlich früher oder später fragen werden. Sollten Ihre Spieler hingegen in ganz anderen Bereichen ermitteln wollen, dann müssen (und dürfen) Sie improvisieren. Umgekehrt können Sie aber auch Ihren Meisterpersonen den einen oder anderen zusätzlichen Hinweis in den Mund legen, der in der Auflistung fehlt, der Ihnen aber sinnvoll erscheint. Das wird vor allem dann nötig, wenn die Helden sich an falschen Spuren festbeißen – aber setzen Sie dieses Mittel möglichst selten ein, denn die eigentliche Ermittlungsarbeit soll ja von den Helden erfüllt werden.

Wenn Sie die Gespräche oder auch nur die Suche nach geeigneten Gesprächspartnern über das Ablegen von Proben regeln wollen, dann eignen sich hierfür natürlich am ehesten *Gassenwissen*- und *Überreden*- oder *Überzeugen*-Proben. Der Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* ist dabei sehr wirksam – erleichtern Sie dem betreffenden Helden die Proben nach eigener Einschätzung. Zum Thema Sozialstatus finden Sie auf S. 8 einige Hinweise.

PECK, DER STRASSENJUNGE

Wann immer Sie das Gefühl haben, dass Ihre Helden nicht vorankommen und Hilfe brauchen, können Sie auf Peck zurückgreifen. Der etwa zehnjährige Junge mit einfacher Kleidung und einem ständigen frechen Grinsen auf dem sommersprossigen Gesicht ist ein klassischer 'Bengel'. Eigentlich ist er der Sohn einer Sattlerin in Gansheim, aber er hat keine rechte Lust, in der Werkstatt seiner Mutter zu sitzen, sondern treibt sich lieber in der Stadt herum – immer auf der Suche nach leichten Verdienstmöglichkeiten. Und eine solche sieht er in den Helden: offensichtlich Ortsfremde, die bestimmt jemanden brauchen können, der ihnen in Albenhus die besten Kneipen, den billigsten Waffenschmied und den bestsortierten Krämer zeigen kann. Selbstverständlich tut er das alles nicht aus Selbstlosigkeit, sondern jeder dieser Dienste kostet auch etwas: in der Regel nur jeweils ein paar Kreuzer, aber schwierigere Fragen lässt er sich auch mit Hellern bezahlen. Wenn Sie wollen, kann also das Zusammensein mit Peck in einem ständigen Gefeilsche um den

Preis für den nächsten Gefallen ausarten.

Peck kennt sich sehr gut in der Stadt aus, und er hört auch viele Gerüchte. Was er dabei nicht selbst weiß, kann er in der Regel innerhalb einiger Stunden herausfinden. Je 'brisanter' die Dinge sind, desto höher natürlich der Preis. Und selbstverständlich kann auch Peck nur das herausfinden, was Sie den Helden mitteilen wollen. Schließlich soll er nicht an ihrer Stelle das Abenteuer lösen, sondern nur die Lücken füllen, die die Helden nicht von selbst geschafft haben. Sobald Ihre Spieler sich also allzu sehr auf Peck verlassen, bekommt er von seiner Mutter Hausarrest und bleibt für die nächste Zeit verschwunden.

Vor allem der erste Auftritt des Straßenjungen ist entscheidend. Lassen Sie ihn in irgendeiner Situation, in der die Helden unschlüssig sind, was sie tun sollen, in ihrer Nähe auf einem Mäuerchen sitzen und ihnen mit einem frechen Grinsen einen Vorschlag oder Tipp oder ein Angebot unterbreiten. Er hat die Helden ein wenig belauscht (was ihm gelungen ist, wenn die Helden nicht ausdrücklich darauf hinweisen, dass sie bei ihren Gesprächen immer darauf achten, dass niemand in der Nähe ist – denn so ein Junge wird schnell übersehen ...) und kann ihnen nun weiterhelfen.

Spielen Sie Peck als sympathischen Lausejungen mit losem Mundwerk und schneller Auffassungsgabe – und wenn die Helden ihn gut behandeln, wird er alles tun, um sie unterstützen zu können. Ihnen als Meister sei der Junge wirklich ans Herz gelegt, denn je nachdem, was er in den nächsten Jahren erlebt, wird er vermutlich bald als Abenteurer durch Aventurien ziehen ...

Wenn Sie besonders viel Spaß an Peck haben, können Sie das Spiel übrigens noch weitertreiben: Dann bekommt der Junge irgendwann den Auftrag, auf sein Schwesterchen Odlinda zu achten. Da Peck aber auf das spannende Geschäft mit den Helden nicht verzichten will, nimmt er das Mädchen einfach mit. Und so wird Peck (und damit die Helden) ständig von einer quengelnden Sechsjährigen begleitet, die jederzeit zu schmolten anfängt, andererseits aber auch den hartgesottensten Söldner um den Finger wickeln kann.



INFORMATIONEN ÜBER AL-FESSIR

Der Name 'Rashim al-Fessir' ist den wenigsten Albenhusern ein Begriff, aber 'den Novadi, der in der Oberstadt wohnt', kennen die meisten wenigstens vom Hörensagen. Da er erstens ein 'Zugezogener' ist, der seit gerade mal zwei Jahren in Albenhus wohnt, und andererseits auch noch ein Rastullahgläubiger, sind Vorurteile und Misstrauen weit verbreitet. Wenn Sie wollen, können Sie dieses diffuse Misstrauen auch mit allerlei aus der Luft gegriffenen Gerüchten würzen. So mag ein angetrunkener Handwerker durchaus in fester Überzeugung behaupten, dass "diese Sandfresser doch alle mit Dämonen paktieren" oder "regelmäßig in Kinderblut baden, um ihre Haut so dunkel zu färben". Der eine oder andere hat vielleicht auch schon von rauschenden Festen gehört, die al-Fessir hin und wieder in seinem Haus veranstaltet. Dass dabei "allerlei Dinge geschehen, die unseren guten Göttern bestimmt nicht recht sind", ist sozusagen "selbstverständlich", und ein Gardist könnte unter dem Siegel der Verschwiegenheit erzählen, dass "selbst Angehörige von Stadtrat, ja, sogar die Vögtin schon Gast waren und sie nun alle von dem Götzenanbeter behext sind".

Womit er handelt, ist ebenfalls wenig bekannt, was das Misstrauen ihm gegenüber nur verstärkt. Wie von selbst fallen Worte wie "Rauschkraut", "Gift" und dergleichen mehr. Nur wenn die Helden sich an Leute wenden, die viel im Hafen sind oder die in irgendeiner Weise mit Edelsteinen zu tun haben (Juweliere, Steinschleifer, etc.), dann können sie herausfinden, dass al-Fessir mit edlen Stoffen und Teppichen handelt und als bester Lieferant von Edelsteinen aller Art gilt. Nur Händler, die viel mit Zwergen zu tun haben oder sogar selbst Zwerge sind, wissen, dass der Novadi einen großen Teil seiner Ware an die Zwerge verkauft und dieses Geschäft gerne ausweiten will.

INFORMATIONEN ÜBER EISINGER

Die Familie Eisinger genießt den Ruf von hochachtbaren Bürgern und ist dementsprechend auch jedem Einheimischen ein Begriff. Ältere Bürger kennen auch die Mutter noch als angesehene Händlerin, und über Ebelfried Eisinger spricht kaum jemand sonderlich schlecht. Er ist allgemein als hochgeachtetes Mitglied des Stadtrates bekannt, das sich regelmäßig in den Tempeln der Zwölfgötter sehen lässt und dort recht anschnliche Spenden hinterlässt.

Unter Geschäftspartnern gilt er als phexegeseigneter Taktiker, was heißen soll, dass er ein knallharter Verhandlungspartner ist, der darüber hinaus auch noch einen Riecher für gute Geschäfte hat. Über irgendwelche ungesetzlichen Aktivitäten Eisingers gibt es nicht einmal Gerüchte, und die meisten Albenhuser kämen nicht auf die Idee, dem angesehenen Stadtrat so etwas zuzutrauen.

Einer der wenigen Makel in seinem Bild ist sein Sohn Morco, der einen Ruf als Tagedieb und Nichtsnutz hat. Viele Bürger können eigene Erlebnisse oder Berichte aus zweiter Hand erzählen, die von Morcos Taten handeln: Seien es verführte Bürgerstöchter, ausgelebte Zechgelage mit Gleichgesinnten oder aber auch Raufhändel mit Ortsfremden oder anderen Halbstarcken. Wenn Sie mögen, können Sie hier Ihrer Phantasie freien Lauf lassen – je nach Befragtem können Sie die unterschiedlichsten Anekdoten zum Besten geben. Manch einer mag diese Erzählungen auch mit einem gewissen Augenzwinkern vortragen, Betroffene hingegen reden sich auch schon mal in Rage und belegen Morco Eisinger mit unterschiedlichen Schimpfwörtern. Auf jeden Fall enden die meisten Geschichten damit, dass die Stadtwache den betrunkenen Morco bei seinem Vater abliefern, der jeweils kommentarlos den entstandenen Schaden begleicht. Als Begründung für Morcos schlechtes Benehmen wird mitunter auf seine Mutter verwiesen: eine ebenso gutauschende wie temperamentvolle Almadanerin, die ihren Mann mit dem gerade einmal dreijährigen Sohn sitzen gelassen hat, um in ihre südliche Heimat zurückzukehren. So erbte Morco das unzählbare

Temperament seiner Mutter, und sein Vater war viel zu sehr in seine Geschäfte vertieft, sich um die Erziehung des Sohns zu kümmern. Einige wenige Leute, die öfter mit Vater Ebelfried Eisinger zu tun haben, wissen, dass er auch hin und wieder die Dienste eines Mannes in Anspruch nimmt, der nur als 'der Dachs' bekannt ist und bei dem keiner so ganz genau weiß, womit er sein Geld verdient. Aber niemand kommt auf den Gedanken, dass die Dienste des Dachs am Gesetz vorbei gehen könnten.

INFORMATIONEN ÜBER DEN DACHS

Wohl gesittete Bürger können sich unter einem Mann mit Namen 'Dachs' nichts vorstellen. Denn dieser Name ist nur Leuten bekannt, die ihn näher kennen, ansonsten stellt er sich jeweils mit seinem eigentlichen Namen vor: Darion Eschenberger. Wer sich aber in den richtigen Kreisen umhört, der kann gegen entsprechende Bestechungsgelder schnell auf seine Spur kommen.

Allerdings sollten Sie es den Helden nicht zu einfach machen: Der Dachs ist dafür bekannt, diejenigen Leute, die ihn anschwärzen, windelweich zu prügeln oder Schlimmeres – und dementsprechend wollen viele erst einmal überredet werden, bevor sie sich zu dem Dachs äußern. Sein Wohnort ist schnell herauszufinden (er wohnt zur Untermiete bei einer älteren Dame in der Unterstadt), und er gilt als jemand, der jede Aufgabe übernimmt, so lange nur das Geld stimmt.

Über schwere Verbrechen weiß niemand etwas Konkretes zu berichten, aber er scheint viele Verbindungen zu haben – auch über Albenhus hinaus. Dementsprechend ist es immer riskant, sich mit ihm anzulegen.

Vor allem Leute mit zwielichtigem Hintergrund kennen ihn, also die typischen Kontakteleute für Helden mit hohem *Gassenwissen*. Wer sich unter den örtlichen Gardisten umhört, kann aber ebenfalls manche Details aufschnappen.

INFORMATIONEN ZU GIFTEN UND GIFTMORDEN

Eisinger berichtet den Helden auf Nachfrage schon recht früh von zwei Giftmorden, die es in jüngerer Zeit in Albenhus gegeben hat. Als Mitglied des Stadtrates verfügt er über recht genaue Informationen zu diesen beiden Fällen, die ihm aber nur als Vorwand dienen, um al-Fessir in ein schlechtes Licht zu rücken.

Der erste Fall ist etwa vier Monate her: In dem Hotel *Zum torkehenden Einhorn* fand eine Magd eines Morgens einen toten Gast. Ein herbeigerufener Anconiter stellte fest, dass er wohl vergiftet worden war: Seine Zunge war geschwollen und bläulich verfärbt, seine Augen vorgetreten und anscheinend hatte er im Bett einen langen Todeskampf erlebt. Da niemand in dem Hotel irgendetwas bemerkt hatte, der Zimmernachbar aber spurlos verschwunden war und dabei vermutlich auch das Geld des Ermordeten hatte mitgehen lassen, wurden die Ermittlungen bald eingestellt. Nicht einmal der Name des Toten konnte ermittelt werden, und so erhielt er ein einfaches Grab auf dem Boron-Anger vor der Stadt. Diese Information können die Helden bei der Garde recht einfach erhalten – zumindest wenn sie es überhaupt schaffen, Gardisten Fragen zu stellen. Wenn sie im Hotel selbst nachfragen (ein größeres Haus in der Nähe des Westtors), stoßen sie zunächst auf eine Mauer des Schweigens – das Wirtschepaar Jaarn und Ilke Terubain möchte die Angelegenheit lieber totschweigen. Mit einigen Überredungskünsten oder wenn die Helden sich direkt an die geschwätige Magd Helma wenden, können sie aber dennoch alle Details erfahren. Sollte einer der Helden sich sehr gut mit Gift auskennen (*Heilkunde Gift* +7 oder *Pflanzenkunde* +12, für Helden aus Al'Anfa oder ähnlichen Gegenden um jeweils 3 Punkte erleichtert), können Sie ihm verraten, dass eine solche Wirkung von einer Überdosis Samthauch stammen kann: eigentlich ein Rauschmittel, das ekstatische Träume hervorru-

fen kann, bei starker Überdosierung aber zum Erstickungstod führt. Damit kommt der Held der Lösung des Falles auch recht nahe: Der Reisende kehrte gerade aus Chorhop zurück, einer südlichen Hafenstadt mit zweifelhaftem Ruf. Dort hatte er sich auch mit einer gewissen Menge Samthaus eingedeckt (das Mittel ist hierzulande nicht verboten) und wollte den Abend mit 'schönen Träumen' abschließen – erwischte aber als ungeübter Benützer eine viel zu hohe Dosis. Sein Freund, mit dem er gemeinsam unterwegs war, erwachte am frühen Morgen nach einer sehr aufregenden Nacht und fand den Kameraden tot. In seiner Panik befürchtete er, wegen Mordes angeklagt zu werden, packte seine Sachen und die wertvollsten Besitztümer des Toten zusammen und verließ Albenhus bei Sonnenaufgang. Der zweite Fall spielte sich etwa fünf Wochen später ab: In einer Gasse in der Nähe des Hafens fand eine Patrouille der Stadtgarde eine leblose Frau. Auch hier diagnostizierte der herbeigerufene Anconiter Tod durch Vergiftung. Die Frau, eine Hure aus der Fischerstadt, hatte sich von einem Freier in Naturalien auszahlen lassen: getrocknete Pilze, mit denen der Mann handelte. Leider war demjenigen, der die Pilze gesammelt und dem Freier verkauft hatte, ein verhängnisvoller Fehler unterlaufen. Sowohl bei der Garde als auch bei den Anconitern kann man den Helden den Hintergrund dieses Falles schildern. Dies dürfte die Helden dazu bringen, die Glaubwürdigkeit Eisingers doch einmal anzuzweifeln – deswegen sollten Sie ihnen nicht allzu früh Zugang zu diesen Informationen gewähren.

INFORMATIONEN ZU VIPKA NORSTEEN

Auf offiziellem Weg ist recht schnell zu erfahren, dass Vipka Norsteen die Steuerfrau der *Blauen Salzarele* ist, eines Flusseggers, der zwischen Havena und Albenhus pendelt. Der Kapitän des Schiffes heißt Stover Parten und gilt als sehr zuverlässig, allerdings dem Branntwein etwas zu sehr zugeneigt. Das Schiff liegt gerade im Albenhuser Hafen (oder wird in den nächsten Tagen erwartet). Quelle für diese Informationen ist der Efferd-Tempel oder aber das Zollhaus am Hafen.

Weitere Informationen über Vipka sind jedoch fast überhaupt nicht zu haben. Die wenigen Leute, die sie kennen (allesamt selbst Flussschiffer oder Hafenarbeiter) beschreiben sie als außerordentlich verschlossen und ungesellig. Offensichtlich hat sie hier keinerlei Freunde.

Nur die Allerwenigsten wissen, dass sich Vipka mit Schmuggelgut ein Zubrot verdient – und dass sie auch sehr exotische Waren besorgen kann, wenn der Preis stimmt. Der einzige im Abenteuer vorgesehene Ort, an dem die Helden das erfahren können, ist der *Honigtopp* (s. S. 43).

INFORMATIONEN ZU ELLGIV DEM SCHREIBER

Der Zwerg, der eigentlich Ellgiv Sohn des Elgor heißt, ist allgemein bekannt – wer einen Brief oder etwas anderes schreiben oder lesen muss und dazu selbst nicht in der Lage ist, kann die Dienste des älteren Mannes in Anspruch nehmen. Daher ist es auch kein Problem, seine Adresse herauszufinden: Er wohnt in Alben in der Nähe des Fährhafens.

Dass Ellgiv Ungeheuerliches tun könnte, kann sich kaum jemand vorstellen – er genießt das Vertrauen der Albenhuser Bürger. Auch hier müssen die Helden schon sehr weit in den Schatten der Albenhuser Unterwelt graben, um jemanden zu finden, der von seinem kleinen Fehltritt weiß (siehe S. 34).

INFORMATIONEN ZU DELILAH

Außer dass die Tänzerin seit etwa sechs Monaten im Haus des al-Fessir

wohnt und sie regelmäßig auf seinen Festen die Zuschauer mit ihrer Kunst begeistert, ist über Delilah kaum etwas bekannt. Sie ist zwar manchmal auf dem Markt zu sehen, wenn sie Stoffe oder Gewürze kauft, aber niemand kann zurecht behaupten, länger mit ihr gesprochen zu haben.

Andererseits macht aber gerade das sie zum Objekt für die wildesten Gerüchte – lassen Sie sich hier ruhig etwas einfallen.

INFORMATIONEN ZU DEN LETZTEN ABENTEUERN

Ganz unabhängig von dem Abenteuer können die Helden jetzt, da sie endlich in einer größeren Stadt sind, natürlich auch auf die Idee kommen, Erkundigungen über die letzten beiden Abenteuer einzuholen.

BURG STURZENSTEIN

Über diese Burg und die Adelsfamilie derer von Sturzenstein ist in Albenhus nichts bekannt. Nur wenn ein Held sich mehrere Stunden durchs Stadtarchiv graben würde, könnte er auf vereinzelte Nennungen des Namens stoßen – jedoch ohne weiteren Informationsgehalt, der etwas mit der Kampagne zu tun hat. Auch über die Untaten des Ritters sind keinerlei Gerüchte bis hierher vorgedrungen.

DIE EINSIEDLERIN

Im Rondra-Tempel, aber auch bei den zwergischen Waffenschmieden ist Norrigea durchaus bekannt – wenn auch nicht unter diesem Namen, sondern einfach nur als 'die Einsiedlerin'. Ihre Waffen gelten als hervorragende Arbeit, sie selbst als entweder von Ingerimm oder Rondra, vielleicht sogar von beiden gesegnet.

Doch sie umgibt sich mit einem Geheimnis, hat nie jemandem verraten, wo sie wohnt und woher sie diese Waffen hat – aber das akzeptieren auch alle, die hier mit ihr zu tun haben. Lassen Sie die Zwerge ruhig in einem andächtigen Tonfall von ihr sprechen, als ginge es um eine Heilige. Die Waffen, die die Helden von Norrigea bekommen haben, werden respektvoll begutachtet und eindeutig als ihre Arbeiten erkannt.

DRACHENAUGEN

Es mag ein Wink des Schicksals sein, aber außer einem zwergischen Juwelier ist der beste Fachmann für Edelsteine ausgerechnet der Novadi al-Fessir.

Drachenaugen sind eine seltenere Amethyst-Abart, die nur in Südaventurien gefunden wird. Da die gelben Steine jedoch spröder sind als die eigentlich violetten Amethyste und leichter splittern, gelten sie als weniger wertvoll und werden nur äußerst selten verarbeitet. Dementsprechend sind sie kaum verbreitet und im Norden Aventuriens fast unbekannt.

Bei manchen dieser Steine sorgen Unreinheiten dafür, dass man mit etwas Phantasie die geschlitzte Pupille einer Katze oder eben eines Drachen darin erkennen kann – daher der Name.

(Diese Unreinheit liegt bei allen bisher gefundenen Steinen vor, wird aber nur sichtbar, wenn das Licht im bestimmten Winkel auf den Stein fällt.)

Der Juwelier erinnert sich allerdings daran, dass vor etwa zwei Wochen ein fremder Mann hier war, der ebenfalls einen solchen Stein besaß und sich daraus ein 'Diadem für seine Liebste' anfertigen ließ. (Nähere Informationen dazu auf S. 35 unter *Delilahs Dank*.)

DER ALTE MANN

Tja, hier stoßen die Helden auf Schulterzucken. Die Beschreibung seiner Kleidung lässt auf einen Druiden schließen, und die sind "bekanntlich alle sehr merkwürdig, vielleicht sogar gefährlich". Kurz nach dem Auftauchen von Archon Megalon (s. S.14) können sich auch einige Passanten an den Mann in der Kutte erinnern, aber niemand hat ihn verschwinden sehen.

Die Miros Trev

Falls die Helden ihre alten Bekannten wiedertreffen wollen – die haben schon vor drei Tagen wieder abgelegt. Sollten Sie hingegen der Meinung sein, den Helden ein Wiedersehen zu gönnen oder aber dass die Helden ein paar schlagkräftige Leute zur Unterstützung brauchen, dann können Sie auch festlegen, dass das Schiff zur Zeit noch beladen wird. In diesem Fall ist die Wiedersehensfreude groß und alle Leute der Schiffsbesatzung wollen natürlich genau wissen, was die Helden mittlerweile alles erlebt haben.

Die Zwergebänge

Niemand weiß etwas von der verschollenen Zwergebänge – nicht einmal Legenden berichten von ihr. Helden, die davon erzählen, gelten zunächst einmal als Aufschneider. Wenn sie jedoch überzeugend genug sind, könnten die Albenhuser Zwerge auf die Idee kommen, eine Expedition auszurüsten, um sich die Sache mal näher anzuschauen. Und dafür brauchen sie natürlich jemanden, der sie dort hinbringt: die Helden. Vergessen Sie allerdings nicht, dass noch ein viertes Abenteuer wartet, um die Kampagne abzuschließen – die Expedition sollte also besser erst danach stattfinden.

Der Händler für erfahrene Spielergruppen

Als Stadtabenteuer ist der Ablauf von **Der Händler**

kaum vorauszusehen. Dennoch haben Sie als Meister unzählige Möglichkeiten, den Ablauf zu beeinflussen, indem Sie den Helden bestimmte Hinweise leichter zugänglich machen oder ihnen im Gegenteil noch weitere Steine in den Weg legen. So kann der Dachs ohne weiteres auch der Anführer einer ganzen Bande zwielichtiger Gestalten sein, und sobald die Helden auf seine Spur kommen, macht diese Bande den Helden das Leben schwer. Nach der Verhaftung des Novadis entgeht auch dem Dachs nicht, dass Delilah nicht in den Kerker geworfen wurde. Da sie die einzige ist, die etwas von seinen Aktivitäten weiß, möchte er sie möglichst schnell beseitigen – eine hervorragende Gelegenheit, die Helden als die Retter in letzter Not auftauchen zu lassen, die sich spätestens damit das Vertrauen der Tänzerin erwerben.

Ein Aspekt, der in diesem Abenteuer eigentlich zu kurz kommt, ist die Reaktion von Dachs und Eisinger auf die Untersuchungen der Helden. Sie haben genug Bekannte in Albenhus, dass sie es eigentlich sehr bald erfahren müssten, wenn die Helden sich allzu neugierig nach ihnen oder ihren Bekannten erkundigen. Eisingers Reaktion wird recht zurückhaltend sein, er könnte aber versuchen, die Helden anzuschwärzen und ihnen irgendetwas in die Schuhe zu schieben. Je mehr Kontakt die Helden dabei schon mit der Albenhuser Unterwelt hatten und je mehr Ärger mit der örtlichen Obrigkeit, desto leichter fällt ihm das natürlich. Dabei sollten die Helden zunächst nicht wissen, woher die Vorwürfe kommen – und im schlimmsten Fall müssen sie sich sogar

gegenseitig aus Kerkerhaft befreien. Die Mittel des Dachs sind da schon deutlich rigoroser: Er versucht, die Helden in Hinterhalte zu locken und mit Armbrustbolzen zu beschießen, die eventuell sogar vergiftet sein können. Im schlimmsten Fall verfolgt er die Ermittlungen der Helden und beginnt, alle Leute, die etwas verraten könnten, umzubringen, bevor sie ihm gefährlich werden können. Selbstverständlich löst eine solche Mordserie geradezu Panik in der Stadt aus, und da die Helden immer irgendetwas mit den Mordopfern zu tun hatten, wird es für sie nicht leicht, sich einer Verhaftung oder sogar dem wütenden Mob zu entziehen. Wie auch immer Sie Ihren Helden das Leben schwer machen wollen, übertreiben Sie es nicht. Wenn die Helden nur noch die Möglichkeit einer Flucht haben, weil ihnen sowieso niemand mehr glaubt und man sie als Mörder sucht, dann werden sie das Abenteuer kaum auflösen können. Lassen Sie also immer noch Hintertüren offen, denn schließlich sollte es ja möglichst mit einer Entlarvung Eisingers enden. Eine Besonderheit von Albenhus, die wir in der Stadtbeschreibung weggelassen haben, um unerfahrene Meister nicht zu überlasten, ist die Bedeutung des Efferd-Kultes in Albenhus. Immerhin ist der Tempel der Rauschenden Wasser (s. S. 38) der wichtigste Efferd-Tempel im Binnenland, dem innerhalb der Kirche sehr hohe Bedeutung zugemessen wird und der auch eine nicht unerhebliche Zahl an Pilgern anzieht. Erfahrene Meister können diesem Umstand durchaus Rechnung tragen, indem sie das Stadtbild noch mit Pilgern und Gläubigen anreichern.

Der Zeitplan

Folgende Stichworte geben keine genauen Termine an, sondern nur Größenordnungen. Vor allem die Punkte, bei denen die Helden mitwirken, können sich deutlich verschieben.

Vor etwa zwei Jahren: Der Novadi al-Fessir erwirbt in Albenhus ein Haus, dessen Vorbesitzer einige Monate zuvor verstorben ist. Schon vorher hat er gute geschäftliche Beziehungen zu den Zwergen aus dem Kosch aufgebaut, die er nun weiter intensiviert.

Vor sechs Monaten: Auf einer Reise nach Fasar begegnet al-Fessir Delilah, die gerade auf der Flucht vor den Häschern ihres Herren ist. Er schützt sie und nimmt sie heimlich mit nach Albenhus.

Vor vier Monaten: Ein Durchreisender stirbt an einer Überdosis eines Rauschmittels.

Vor drei Monaten: Eine Hure stirbt an Pilzvergiftung. Eisinger nutzt die beiden Todesfälle, um in seiner Umgebung das Gerücht eines Gifthändlers zu streuen. Nach und nach verknüpft er dieses Gerücht mit dem Namen al-Fessir. Zu seinem Bedauern reichen die Verdächtigungen nicht, um al-Fessirs Geschäfte einbrechen zu lassen.

Vor einem Monat: Eisinger erfährt zufällig von einem Geschäftspartner, dass Delilah vor ihrem Herren in Fasar geflohen ist und nun von ihm gesucht wird. Daraus entwickelt er gemeinsam mit dem Dachs einen Plan, um al-Fessir doch noch den Todesstoß zu versetzen. Der Dachs lauert der Tänzerin auf und setzt sie unter Druck: Sie solle sich bereit halten, bis er sie braucht. Delilah erzählt niemandem von dieser Begegnung.

Vor zwei Wochen: Ein Bekannter von al-Fessir (Colmar Fischinger, ein Fellhändler aus Abilacht) überreicht Delilah ein Schmuckstück, in das ein Drachenaugen eingearbeitet ist. (Diese Information entfällt, wenn **Der Händler** als einzelstehendes Abenteuer ohne Bezug zur **Spielstein**-Kampagne gespielt wird.)

Tag 1: Eisinger begegnet den Helden und hat die Idee, endlich die richtigen Spielfiguren für seine Intrige gefunden zu haben.

Tag 2: Er eröffnet den Helden seinen Auftrag und nimmt sie mit auf das Fest bei al-Fessir. Wenig später wird der Novadi verhaftet.

Tag 3: Al-Fessir wird verurteilt. Die Tänzerin tritt an die Helden heran und bittet um Hilfe.

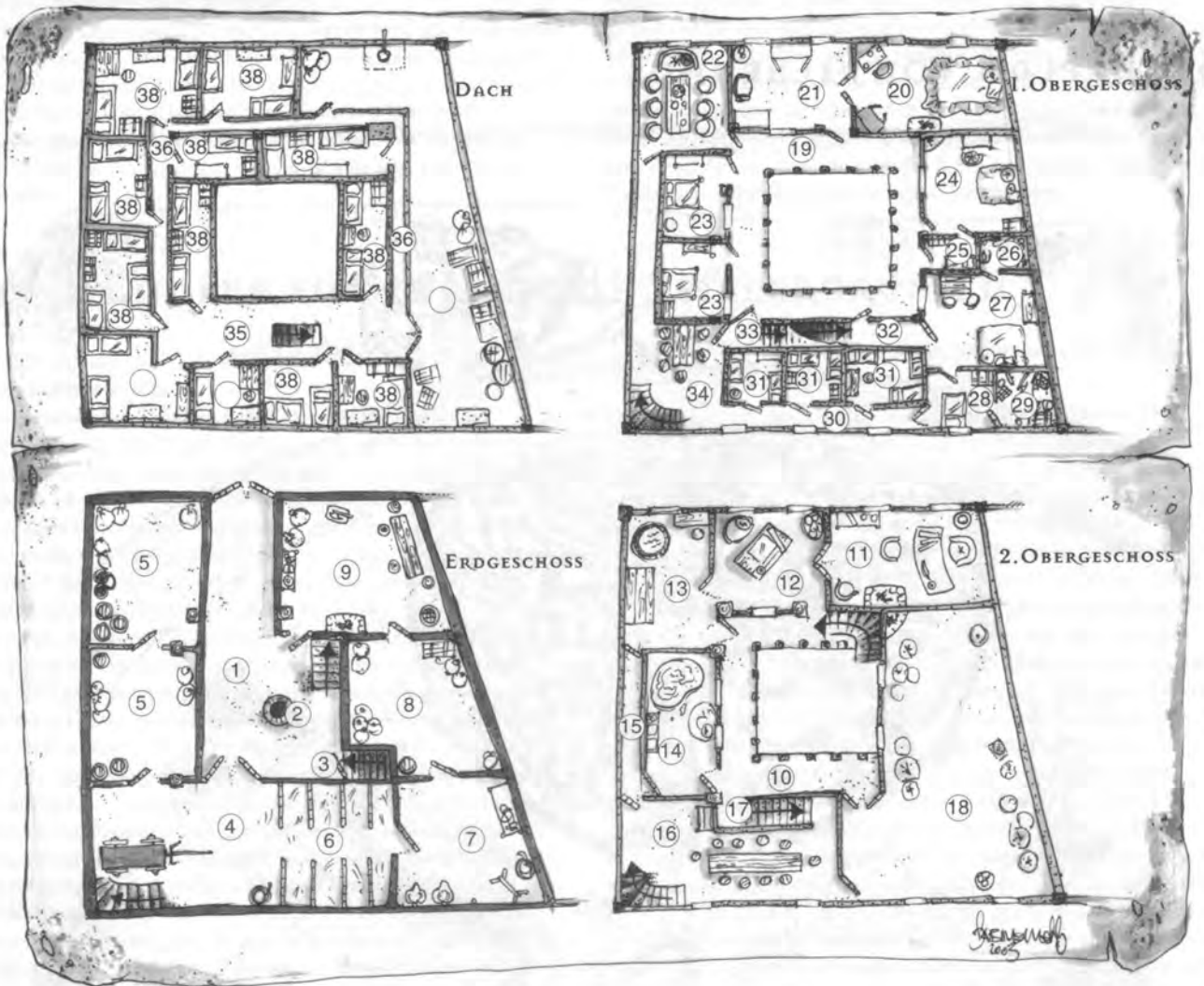
ΑΠΗΛΠΓΕ

STADTPLAN VON ALBEPHVS



- | | |
|---|--|
| 1) Mühle | 20) Rahja-Tempel |
| 2) Ingerimm-Tempel | 21) Edelgasthaus <i>Admiral Sanin</i> |
| 3) Haus von Ellgiv dem Schreiber | 22) Residenz der Gräfin |
| 4) Fährhafen | 23) Boron-Schrein |
| 5) Handelshafen | 24) Fuhrhof |
| 6) Tempel der rauschenden Wasser (Efferd) | 25) Seilerei |
| 7) Gerberei | 26) Haus der Händlergilde |
| 8) <i>Honigtopp</i> | 27) Eslamsplatz |
| 9) Eisingers Kontor mit Lager | 28) Rathaus |
| 10) Eisingers Lager | 29) Schreibstube |
| 11) Zollhaus | 30) Kräuterladen |
| 12) al-Fessirs Lagerhallen | 31) Garethor Tor |
| 13) Rondra-Tempel | 32) Gasthaus <i>Zum torkelnden Einhorn</i> |
| 14) Witwe Hopfer / der Dachs | 33) Bauernhof |
| 15) Garnison | 34) Eisingers Haus |
| 16) Westtor | 35) al-Fessirs Haus |
| 17) Travia-Tempel | 36) Papierschöpfer |
| 18) Siechenhaus | 37) Südtor |
| 19) Armenhaus | 38) Anconiter-Kloster |

PLAN VON AL-FESSIRS HAUS



DER BRIEF

Mein teuerster Rashim!

Ich bin Euch zu tiefstem Dank für die erste Lieferung verpflichtet, anbei das versprochene Geld. Es ist gut zu wissen, auf wen man sich verlassen kann, und solche verschwiegene Geschäftspartner wie Ihr sind heutzutage leider nicht sehr häufig unter Rastullahs Sonne.

Mittlerweile habe ich einen weiteren Abnehmer gefunden, weswegen ich gleich ein weiteres Mal auf Eure geschätzten Dienste zurückgreifen möchte. Bitte besorgt mir zum nächstmöglichen Termin eine weitere Dosis dieses beeindruckenden Mittels, und diesmal sollte es sogar die doppelte Menge sein: also eine halbe Unze Purpurbliß.

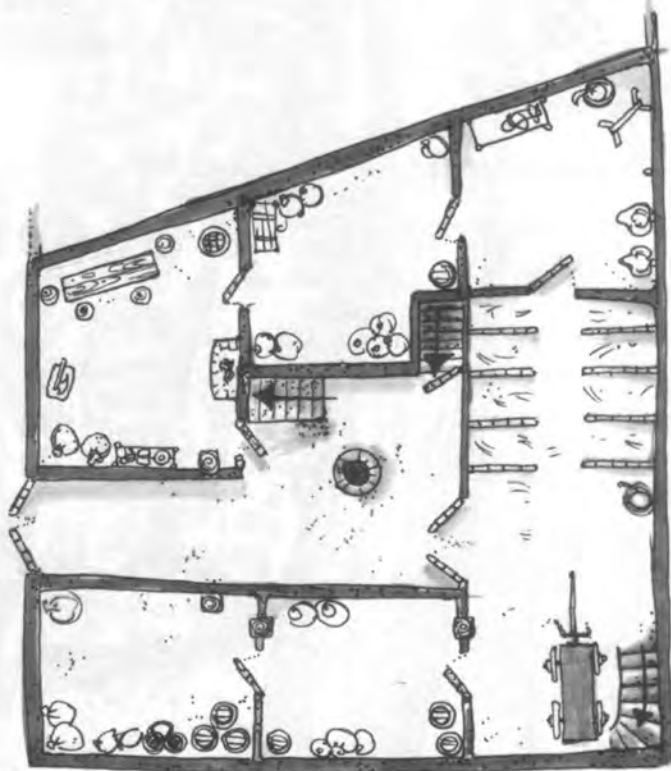
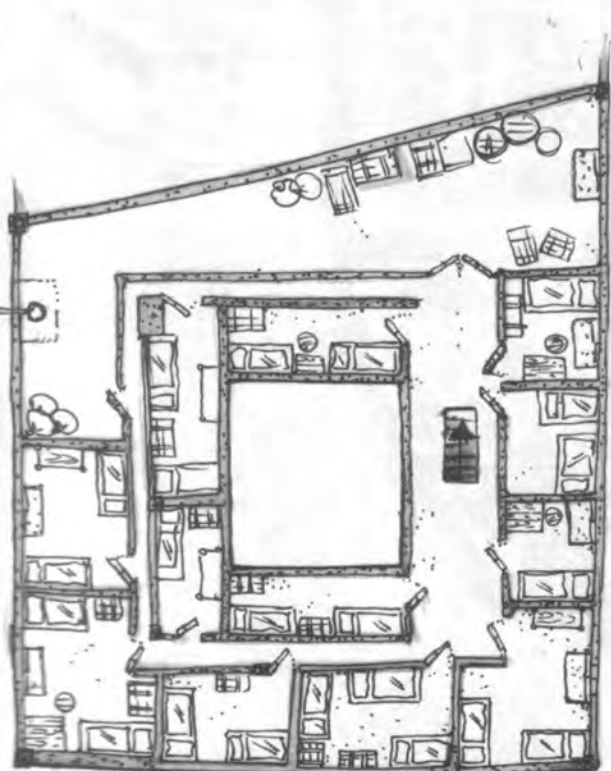
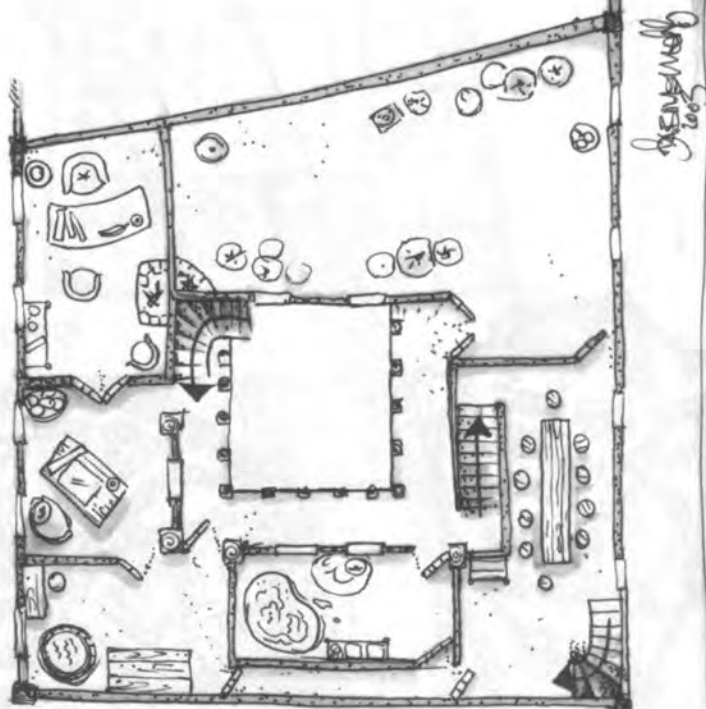
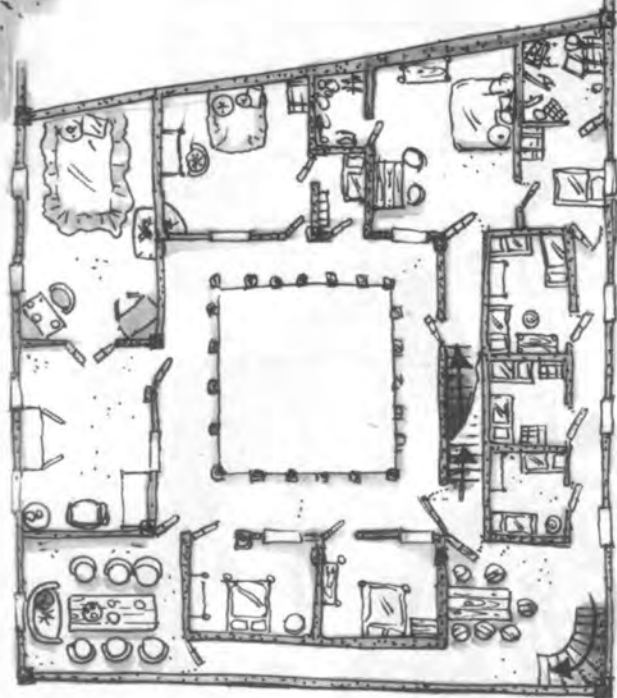
Es soll wieder Euer Schaden nicht sein, die Übergabe und Bezahlung erfolgt auf dem bekannten Weg. Ich verlasse mich ganz auf Euch.

Rastullah zu Ehren

Euer B.



3001
Agnosty



AVENTURIEN

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

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

Begegnen Sie uralten Drachen, 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 HÄNDLER

TEIL 3 DER SPIELSTEINE-KAMPAGNE VON FLORIAN DOP-SCHAUEN

Endlich zurück in der Zivilisation: Nach dem unfreiwilligen Ausflug in den Eisenwald erreichen die Helden Albenhus – ein beschauliches Städtchen am Großen Fluss. Doch auch hier gibt es Abenteuer zu erleben: Ein Bürger der Stadt bittet um Hilfe, denn es gilt, einen Schurken zu entlarven, der mit verbotenen Giften handelt.

Das dritte Abenteuer aus der Kampagne der Spielsteine ist ein klassisches Stadt- und Detektivabenteuer: Die Helden haben viel mehr Entscheidungsfreiheit, was sie tun und mit wem sie sich unterhalten wollen, womit der Verlauf des Abenteuers noch mehr als sonst von dem Ideenreichtum der Spieler abhängt. Wie die anderen Spielstein-Abenteuer wendet sich auch *Der Händler* vor allem an unerfahrene Spieler und Meister, die im Lauf der Kampagne viele Anregungen und Tipps zu Rollenspiel und der phantastischen Welt von DSA erhalten. Jedes Abenteuer kann aber auch unabhängig von der Kampagne gespielt werden, und in einem Anhang erhalten erfahrenere Meister zahlreiche Hinweise, wie sie *den Händler* in ein Abenteuer für erfahrene Spieler und Helden umwandeln können.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie ausschließlich die Basisregeln des Schwarzen Auges; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen.

€ 10,00 • SFr 18,20



10359



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-359-0

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. E3

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / NIEDRIG

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIFER

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ

ORT UND ZEIT
ALBENHUS ZU
BELIEBIGER ZEIT

