

HELDENWERK



Die Thorwaler- trommel

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Daniel Heßler

Lektorat

Carolina Möbis

Korrektur

Timo Roth, Alex Spohr

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Luisa Preissler

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Djamila Knopf, Luisa Preissler,
Nadine Schäkel, Elif Siebenpfeiffer, Mia Steingräber

Mit Dank an Maria Ivicic, Hannes Krützkamp,
Philipp Neitzel

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund.....	Seite 03
Festum, Stadt der Pfeffersäcke.....	Seite 04
Vorbereitungen.....	Seite 06
Ablaufplan des Umzugs.....	Seite 07
Das Schlachtfeld sondieren.....	Seite 08
Der Umzug.....	Seite 09
Optional: Im Auftrag des Adelsmarschalls.....	Seite 12
Der Ausklang.....	Seite 14



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

Copyright © 2016 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene
Marken der Significant GbR.

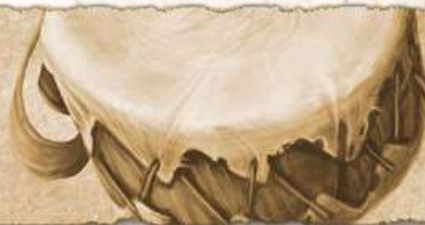
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2016



DIE THORWALER- TROMMEL



»Diese Thorwalertrummel bringt uns nichts als Ärger ein! Barbarische Bräuche! Man hätte diesen ganzen Umzug längst verbieten sollen!«

»Was bitteschön ist an Strohpudden und Hefeklößen barbarisch? Außerdem war das schon immer so! Was soll also dieses ganze Geschrei?«

»Diese Entscheidung liegt beim Stadtrat. Und der streitet um die Thorwalertrummel. Ja, immer noch.«

- Gespräche auf dem Alten Markt

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: Festumer Atmaskot-Umzug, Massenschlägerei, Einbruch bei der Garde.

Genre: Straßenschlacht-Doku

Voraussetzungen: Stadttauglichkeit der Helden, kein Hass gegen die Festumer Garde

Ort: Stadt Festum

Zeit: Phex 1038 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis erfahren

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Heimlichkeit

Lebendige Geschichte



Hintergrund



Die Thorwalertrummel kannst du einzeln oder als Auftakt zur Theater-ritter-Kampagne spielen. Passagen, die nur für die Kampagne relevant sind, tragen das Wappensymbol und können weggelassen werden.



In ferner Vergangenheit

Im Jahre 925 BF besetzte der Thorwalerkapitän Atmaskot Blutsäuer die Festumer Speicherinsel und legte dadurch den Festumer Handel lahm. Es dauerte drei Jahre, bis die Stadtgarde ihn besiegen konnte. Atmaskot wurde gevierteilt, seine Haut auf die berühmte **Thorwalertrummel** gezogen und noch Jahrzehnte später attackierten die Festumer zur Vergeltung Thorwalerschiffe im nördlichen Perlenmeer.

Atmaskots Hinrichtung begründete die Tradition der **Atmaskottjen**: In einem alljährlichen Umzug am 8. Phex tragen die Schauerleute diese überlebensgroßen Strohpudden unter Schmähungen und Trommelschlägen durch die Straßen der Speicherinsel.

Dabei kam es immer wieder zu Zusammenstößen mit ansässigen oder ankernden Thorwalern. Auch andere Minderheiten wie Goblins oder Norbarden waren stets gut beraten, sich von diesem Ausbruch patriotischer Begeisterung fern zu halten.

Ratsherrin **Geertja Firnski**, die selbst viele Schauerleute beschäftigt, hat im Stadtrat durchgesetzt, dass der diesjährige Umzug die Speicherinsel verlässt und am Markt seinen Höhepunkt findet. Damit will sie ihre Popularität steigern, denn zu viele Arbeiter verweigern ihr wegen schlechter Bezahlung inzwischen den Dienst.

Dabei spielt ihr die Grundstimmung der Festumer Bürger in die Hände, die sich einerseits gegen den traditionell rondrianischen Adel absetzen, andererseits im Hinblick auf ihre Tapferkeit und ihren Patriotismus nicht zurückstehen wollen. **Elkman Timpski**, Hauptmann der Stadtgarde, ist für die Sicherheit des Umzugs zuständig. Er weiß, dass die Minderheiten und Gebildeten der Stadt protestieren werden und braucht darum zusätzliches Personal.

In naher Zukunft

Timpski wirbt die Helden als Ordner an. Bei den Vorbereitungen erfahren sie, dass die Gegner der Umzüge gute Gründe für ihren Protest haben – der zunehmende bornische Patriotismus geht einher mit einer Ausgrenzung von Minderheiten, und allgemein sind die Bornländer in den letzten Jahren immer aggressiver geworden.

Die Stimmung beim Umzug ist aufgeheizt, und die Helden haben alle Hände voll zu tun, Eskalationen zu verhindern. Als die Lage am Großen Markt außer Kontrolle zu geraten droht, hängt es von den Helden ab, ob die Thorwalertrummel im Besitz der Garde verbleibt oder in die Hände der Protestierenden fällt.

Die Vorgänge werden von **Jucho von Dallenthin und Persanzig** kritisch beobachtet. Als er feststellt, dass die Umzüge nicht nur Unfrieden stiften, sondern dass sich in den folgenden Wochen auch der Enge Rat bis zur Handlungsunfähigkeit darüber zerstreitet, beschließt er, die Trummel aus der Stadt zu schaffen – und setzt dafür wiederum die Helden ein. Vor dem Hintergrund einer Geschichte, die zu ihrer Einstellung passt, beauftragt er sie zum Diebstahl der Trummel aus dem Gardehauptquartier.

Heldenauswahl

Gut spielbar sind alle Helden, die sich auf Städte im Allgemeinen und die Festumer Garde als Auftraggeber einlassen. Zwielfichtige Helden können diese Gelegenheit nutzen, um ihre Schuld an der Allgemeinheit wieder gut zu machen, oder Gefallen einzulösen, die sie einem Gardisten schulden.

Magier, Adlige und Geweihte mögen Schwierigkeiten haben, sich den Regeln der Garde zu unterwerfen und niedere Arbeiten für schnödes Silber zu verrichten. Gelingt es dir nicht, sie mit der großen Verantwortung zu ködern, die Timpskis Auftrag bedeutet, gestatte ihnen ein oder zwei Privilegien (die eigene Waffe führen, Befehlsgewalt, künftige Gefälligkeiten der Garde...). Ansonsten biete diesen Spielern an, einen der unten beschriebenen Ordner (Seite 6) zu übernehmen und weiter auszubauen.

Schwieriger wird es im Epilog, wo ihnen ein echtes Verbrechen abverlangt wird. Überzeugt sie das Wort des ehemaligen Adelsmarschalls nicht, oder sind sie dafür schlicht ungeeignet, dann zwingt sie nicht dazu. Entweder du gibst ihnen auch hier eine alternative Figur (zum Beispiel einen gerissenen Goblin-Dieb oder einen korrupten Gardisten), oder du lässt den entsprechenden Spieler die Gardisten führen, ihn also *gegen* die anderen Spieler agieren.

Festum, Stadt der Pfeffersäcke

»Wenn Ihr es hier in Festum nicht bekommt, dann gibt es das vermutlich gar nicht.«

—Arvid Stoorrebrandt, Leiter des Festumer Kontors, 1035 BF

»Ich hätte nicht gedacht, dass eine Stadt im Norden so aufgeschlossen ist. Allein die Goblins in den Straßen stören mich ein wenig, muss ich sagen.«

—ein Schiffer aus Perricum, 1035 BF

Region: Bornland

Einwohner: 33.000 Menschen, davon 3.000 Exilmaraskaner, 3.000 Goblins

Herrschaft: verwaltet vom Weiten Rat aus 300 Ratsherren und dem Engen Rataus zwölf Ratsmitgliedern

Tempel: alle Zwölfgötter, Rur und Gror, Swafnir, Rastulah, Mokoscha, Ifirn und weitere Halbgötter

Handel und Gewerbe: wichtiger Handelshafen, Sitz großer Handelshäuser, Schiffsbau, Leder und Lederprodukte, Meskinnes, ein süßer Honigschnaps

Einige Gasthäuser: Markthotel, Altes Lotsenhaus, Zwei Masken

Besonderheiten: Sitz des Adelsmarschalls, Tiergarten, Drachendom, Halle des Quecksilbers (Magierakademie, grau, Einfluss, Objektmagier), Hohe Festumer Kavaliersakademie (Kriegerakademie), Ordenshaus der hesindianischen Draconiter, Hauptwerkstatt der Alchimisten vom Roten Salamander, Therbûnitenspital, Offiziers- und Kriegerschule des Adelsmarschalls, Admiral-von-Seweritz-Marineschule, Hauptsitz der Nordlandbank, Maraskanerviertel (Neu-Jergan), Festumer Ghetto der Goblins (Gerberviertel)

Stimmung in der Stadt: voller Stolz auf die Stadt und die Freiheit, weltstädtisch

An der Mündung des Born geben sich Gelehrte, Bronnjare und verarmte Brückenbarone die Ehre. Hier leben reiche Kaufleute und geschäftstüchtige Handwerker ebenso wie Seefahrerfamilien und entflohene Leibeigene, die nach einem Jahr und einem Tag bezeugten Aufenthalts in der Stadt die Freiheit erlangen. Man kann hier fast alles kaufen und verkaufen, und der Stadtrat wird von jenen Bürgern gewählt, die zwei Batzen für einen Wahlzettel aufbringen können.

Die kleinen Stadtviertel haben jeweils ihren ganz eigenen Zauber, seien es die verzierten Fachwerkbauten der Altstadt, das von Goblins bevölkerte Gerberviertel außerhalb der Mauern, das kulturbeflissene Hesindendorf oder das exotische Neu-Jergan. Auch einige Thorwaler, Norbarden und Nivesen haben sich hier niedergelassen, und in den letzten Jahren wird das Völkergemisch von mehr und mehr Festumern misstrauisch beäugt, Vorurteile und Misstrauen bestimmen zunehmend das Stadtgespräch. Dass die Streitlust landesweit zugenommen hat, und dass dies mit dem Erwachen des Landes zusammenhängen könnte, ahnen nur die Wenigsten.

Die Anwerbung

Ordner gesucht!

Der Stadtrat hat befunden, dass die schöne Tradition des Atmaskot-Umzuges diesjährig vergrößert werden soll. Unter Rasseln und Schellen sollen die Atmaskottjen am 8ten Phex durch den Hafen und die Altstadt getragen, wacker geschmähet und gerupfet und schließlich bei einer gar rondragefälligen Kundgebung am Markte verbrennet werden. Derweil wird lustig auf der Torwalertrommel vom schröcklichen Atmaskott Blutsäuffer aufgespielt. Dass keine Sorg zu tragen sei und Kroppeuch vom üblen Stören abgehalten werde, verpflichtet die Stadtgarde wackre Leut, die wo an jenem Tag der göttlichen Ordnung dienen wolln.

Wer also gegen gutes Gold fürs Wohl unserer Stadt sich einzusetzen frommt, der erscheine am 6ten Phex zur Rondrastunde an der Garnisjion.

Elkman Timpski, Hauptmann der Stadtgarde

Diesen Aushang finden die Helden im Frühling 1038 BF in Festum. An jedem Stadttor und von jeder Patrouille wird er ihnen bestätigt. Satte zwei Batzen werden jedem Helfer für einen Tag Arbeit versprochen, das ist 20mal so viel, wie ein Söldner verdienen würde – aus gutem Grund, wie Gardisten durchscheinen lassen: Der Umzug wird für Ärger mit den Minderheiten der Stadt sorgen. Aber sie sind überzeugt, dass Hauptmann Timpski schon weiß, was ertut.

Am Morgen des 6. Phex sollen sich die Helden an der Garnison im Norden der Stadt (ein trutziger Bau mit eigenem Exerzierplatz im Stadtteil **Mauergärten**, direkt neben dem Rondratempel), einfinden. Dort können sie ihren Vertrag unterschreiben und erhalten weitere Anweisungen von Hauptmann Timpiski. Wenn sie sich vorher ein wenig per gelungenen Probe auf **Gassenwissen (Informationssuche)** umhören, können sie für jede QS eins der folgenden Gerüchte erfahren:

- »Beim Umzug werden Strohpuppen rumgetragen, die aussehen wie die Piraten vom ollen Atmaskot. Und hinterher gibt die Garde einen aus. Atmasköttl in roter Soße. Sehr lecker.«
- »Vor hundert Jahren hat Atmaskot Blutsäufer die Speicherinsel besetzt. Die Garde hat ihn dann rausgeschmissen und ihm die Haut abgezogen. Daran erinnert der Umzug.«
- »Beim Umzug sollte sich kein Thorwaler blicken lassen. Aber der bleibt ja auf der Speicherinsel. Wie, diesmal nicht?! Oh, Hesinde hilf!«
- »Timpiski braucht dieses Jahr mehr Leute, weil es auch mehr Ärger geben wird als sonst. Ich meine, was ist mit den Goblins? Und den Norbarden? Die haben auch jede Menge Feinde.«
- »Thorwalertrommel? Lustig?! Ihr wisst aber, dass die mit Menschenhaut bespannt ist?«



Wenn die Helden sich nicht für die Ausschreibung interessieren, kann sie Jucho von Dal-lenthin direkt zu Timpiski schicken. So wird es später einfacher, seinen Einbruchsauftrag als akzeptabel darzustellen.



Gardehauptmann Elkman Timpiski

Erscheinung: *1006 BF, klein, schütteres rötliches Haar, Dreitagebart; drahtig, aber pausbäckig; laute, blecherne Stimme

Profession: kompetenter Gardist, durchschnittlicher Stadtrat

Motivation: will, dass der Umzug auch in Zukunft durch die Altstadt führt; will den alteingesessenen Festumern zeigen, dass man sich auf die Stadtgarde verlassen kann; will seinen Ruf verbessern, um im Weiten Rat mehr Einfluss zu haben



Elkman Timpiski

MU 12 KL 12 IN 15 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 3 ZK 2 GS 7

Schip 1

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Füchsisch, Haltegriff, Kampfreflexe I, Lippenlesen, Ortskenntnis (Festum), Spezialisierung (Gassenwissen), Verteidigungshaltung, Wuchtschlag I

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Tulamidya I, Alaani I, Goblinisch I, Thorwalsch I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Hohe Lebenskraft III, Hohe Seelenkraft

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich, Vorurteile gegen Adlige), Verpflichtungen II (Festum)

Kampftechniken: Armbrüste 13 (14), Raufen 12 (13/7), Schwerter 13 (14/8)

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Langschart: AT 14 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 14 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80
RS/BE 3 / 0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Taschendiebstahl 5, Verbergen 6

Gesellschaft: Einschüchtern 6, Etikette 4, Gassenwissen (Informationssuche) 10 (12), Menschenkenntnis 8, Überreden 7, Willenskraft 6

Natur: Fesseln 6, Orientierung 7

Wissen: Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Rechtskunde 7

Handwerk: Fahrzeuge 4, Handel 9, Heilkunde Wunden 6

Kampfverhalten: Timpiski vermeidet Kämpfe indem er mit der Armbrust droht, und führt sie im Zweifel defensiv. Er trickst wenn er kann, und versucht Gegner mit Finten und Wuchtschlägen zum Aufgeben zu bringen. Sein Lieblingsmanöver ist der Haltegriff.

Flucht: gibt auf und verhandelt bei **Schmerz II**. Man kann nie sicher sein, wann sich Timpiski revanchieren wird.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 oder weniger LeP

Agenda: weiß, dass es Proteste geben wird, meint aber, dass sich die Festumer Patrioten durchsetzen sollen; Um das durchzusetzen, wirbt er zusätzliche Ordner an.

Funktion: pragmatischer Auftraggeber der Helden; skrupelloser Karrierist

Hintergrund: Seit Generationen sind die Timpskis Gardisten. Elkmans Ururgroßvater hat noch selbst die Heldebarde gegen Atmaskot Blutsäuer geführt. Sein Vater war eine Enttäuschung, doch Elkman zahlte die Schulden seiner Familie durch harte Arbeit ab und wurde vor Kurzem sogar zum Stadtrat gewählt. Als Gardehauptmann ist er zwar dem Festumer Hochrichter unterstellt, dieser lässt ihm aber freie Hand. Timpski kennt Festum wie seine Westentasche und will die Bürger vor Gesindel schützen – und Gesindel ist für ihn jeder, der nicht dem *guten Festumer Brauchtum* folgt.

Feindbilder: Heimatlosigkeit, Untreue, Naivität

Darstellung: Senke den Kopf leicht, um dein Gegenüber von unten zu belauern. Formuliere vorsichtig und kühl. Benutze gelegentlich unanständige Worte – du bist am Hafen aufgewachsen und hast täglich mit Verbrechern zu tun.

Schicksal: Timpski wird im ersten Teil der Theateritter-Kampagne **Der Weiße See** wieder auftauchen, dann als Widersacher der Helden

Besonderheiten: Timpski ist Hauptmann geworden, weil er seine Vorgängerin *Urjelke Eichbrenner* sehen lassen wollte in einen Hinterhalt rachedurstiger Maraskaner laufen ließ – doch davon weiß nur sein Adjutant *Berschin*, der nicht wagt, aufzubegehren.

Gerüchte über Elkman Timpski

- »Die Timpskis waren mal übel dran. Glücksspiel, Schulden, ihr wisst schon. Aber Elkman hat die Ehre der Familie gerettet. Vor Kurzem ist er sogar Ratsherr geworden.«
- »Klar sind dem die Alteingesessenen wichtig, nicht die Zugereisten. Die können sich nämlich keinen Wahrschein leisten.«
- »Als Timpski ins Amt kam, hat er erst mal zwei Norbarden aus der Garde geschmissen. Aber die waren auch korrupt, hab ich gehört.«
- »Timpski war dabei, als wir den Aufstand in Neu-Jergan niedergeschlagen haben. Natürlich stand davon nix in der Zeitung. Er hat ja Verbindungen.«

Vorbereitungen

In diesem Abschnitt erfahren die Helden, was sie beim Umzug tun sollen und können Vorbereitungen treffen, die später eine Eskalation verhindern sollen.

Die Einweisung

An der Garnison verkündet Timpski, welche Aufgaben, Privilegien und Verbote für die Ordner gelten werden. Danach beschreibt er mit Begeisterung den Sieg über Atmaskot und seine üble Mannschaft, bei dem auch sein Großvater dabei war. Erst lässt er die Ordner einen Vertrag unterschreiben, dann weist er sie in den *Ablaufplan des Umzugs* (Seite 7) ein.



Gardist / Söldner

MU 13 KL 11 IN 11 CH 12

FF 12 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 34 AsP – KaP – INI 12

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Knüppel: AT 12 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

Kampfstab: AT 13 PA 10 TP 1W6+2 RW lang

Leichte Armbrust: FK 13 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Haltegriff, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft III, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile gegenüber Adligen)

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Alaani I, Goblisch I, Thorwalsch I

Schriften: Kusliker Zeichen

Talente: Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Einschüchtern 5, Menschenkenntnis 6, Willenskraft 3, Fahrzeuge 4

Kampfverhalten: Der Gardist kämpft möglichst effektiv und strategisch.

Flucht: Flieht bei einem Stand von 10 LeP oder weniger

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 oder weniger LeP

Die Ordner

Wähle aus den folgenden Figuren einige aus, die mit den Helden als Ordner eingeteilt werden. Ihre Spielwerte entsprechen denen der Gardisten, können aber angepasst werden.

Gardisten

- 1 **Berschin Walroder** (Timpskis rechte Hand; 22, brauner Wuschelkopf, schlaksig; liebt Seemannslieder, hasst seine Frau, braucht mehr Freizeit, Willenskraft 4 (12/12/12), SK 1)
- 1 **Elmar Ebersen** (Gardist, den Timpski auf dem Kieker hat; 20, Bürstenschnitt, bullig; liebt Bordelle, hasst Hunde, braucht eine neue Wohnung, weil sein norbardischer Vermieter ihn vor die Tür gesetzt hat, Willenskraft 2 (11/12/12), SK 1)
- 1 **Sulja Hinzke** (Gardistin; 18, flachsblonder Pferdeschwanz, muskulös; liebt ihren an der Schwindsucht erkrankten Bruder Danjow, hasst Krabbenbrötchen, braucht Geld für einen Medicus, Willenskraft 4 (12/11/12), SK 1)

Weitere Ordner

- 1 **Azilajid Graupinski** (Söldnerin, Exilmaraskanerin in 2. Generation; 20, braungebrannt, Narbe auf der Stirn, Dutzende kleiner Zöpfe, Ring durch die Unterlippe; liebt große, ungeschickte Männer, hasst dückelhafte Adlige, braucht täglich ein Streitgespräch)
- 1 **Vigo Jannerloff** (Hafenarbeiter; 27, breitschultrig, Anker auf dem Unterarm, heisere Stimme; liebt seine drei Kinder, hasst seinen Nachbarn, der auch Vigo heißt, braucht eine Brille)

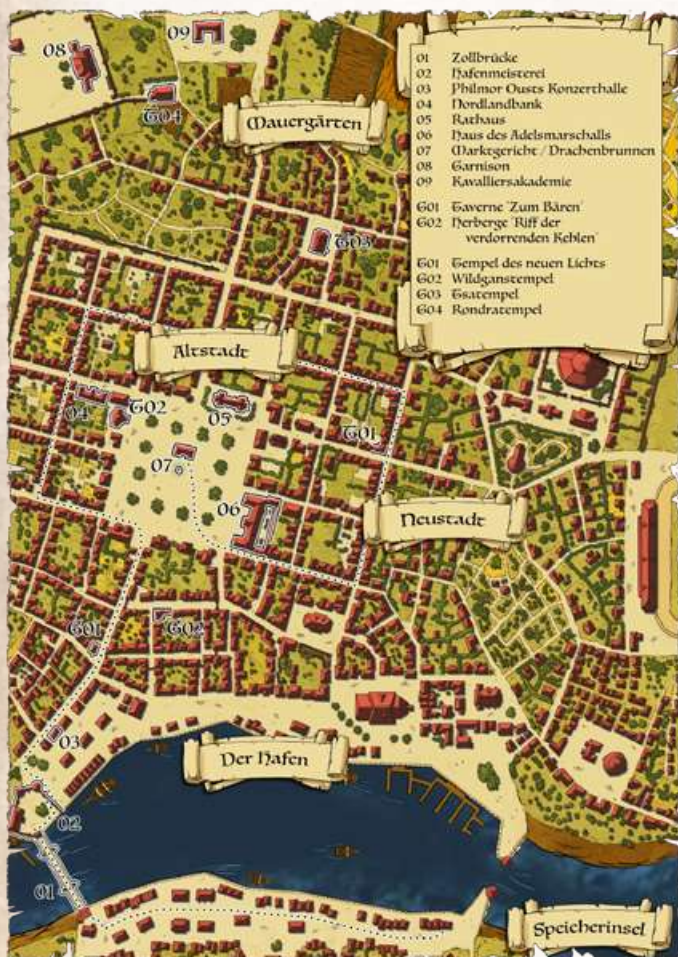
- 1 **Warja Wolpjes** (Hafenarbeiterin; 20, lange, dunkelblonde Locken, kleiner, steifer Hut; charmant und gutaussehend; liebt das Tanzen, hasst Langweiler, braucht täglich einen Meskinnes)
- 1 **Efferdan Dobelsteen** (Matrose der *Bartenwartin*, eines Walfängers; 19, Ölzeug, zerzauster Vollbart; liebt Zigarillos und hat stets einen stinkendem Stumpfen im Mundwinkel; hasst Lebertran, braucht Geheimhaltung des nicht genehmigten Nebenverdiensts als Ordner)
- 1 **Fabius ter Frauting** (Seekadett, Absolvent der *Admiral-von-Seweritz-Schule*; 17, stramme Kadettenuniform, blonder Seitenscheitel, lustiges Kinnbärtchen; liebt eine Nixe, die er am Walsach gesehen hat, hasst Unzuverlässigkeit, braucht ein Abenteuer)

Ablaufplan des Umzugs

Anschließend an die traditionelle Route auf der Speicherinsel geht es über die Zollbrücke, durch die Hafenmeisterei und entlang der Brückenstraße in Richtung Altstadt. Am Markt biegt man nach Nordwesten ab und macht eine große Runde durch die Straßen der Altstadt, um die Abschlusskundgebung auf dem Markt zu begehen. Die insgesamt über 50 Teilnehmer werden von begeisterten Festumern begleitet, die die Atmaskottjen mit Schellen, Rasseln und Trommeln beschimpfen werden – so der Plan.

Hinrichtungen der Atmaskottjen

An bestimmten Punkten der Route werden 5 kleinere Atmaskottjen geschmückt und zerstört, die Mitglieder von Atmaskots Mannschaft darstellen.



Dies bildet das (nur gerüchteweise überlieferte und deshalb völlig übertriebene) Hinrichtungsritual der Mannschafsmglieder ab. Dabei werden die Schandtaten des jeweiligen Piraten vorgetragen, sowie eine polemische Ermahnung an „alle, die ihm irgendwie ähnlich sein könnten“, sich an die geltenden Gesetze zu halten, „besonders die, für die sie besonders gelten“.

An der Hafenmeisterei: Borzi Rostbutt, „dem dreckigen Goblinpiraten, der drei Männer und eine Frau so heftig gebissen hat, dass ihnen der Wundstarrkrampf den Rest gab“, wurde der Pelz büschelweise herausgerissen, bevor man ihn räderte und ihn hinterher, beschwert mit Steinen und noch immer an die Radspeichen gefesselt, im Born ertränkte. Seine Strohuppe ist etwas kleiner als die anderen und rot angemalt, um ihren Leib schlottert ein blau-weiß gestreiftes Bettlaken. Sie wird zunächst mit einigen Rechen bearbeitet, dann verteilt man das Stroh mit Wassereimern über das Straßenpflaster. Währenddessen ermahnt man alle Goblins, sich auf die Rattenjagd in den Kloaken und die stinkenden Gerberbottiche zu konzentrieren.

An der Amüsiermeile: Aki Palnotokison, „der nivesische Thorwaler, der aussah wie ein Werwolf“, wurde skalpiert und laut verschiedener Legenden mit einem Tuzakmesser, einem Stück Draht oder einem Suppenlöffel enthaupet. Seiner Puppe, von deren Kopf einige Bündel schwarzes Pferdehaar und grobe Fellreste baumeln, wird mit Sensen und Heckenscheren zugesetzt, ihre Haar- und Strohbuschel werden dann freigiebig unters Volk geworfen, während man alle Thorwaler ermahnt, sich friedlich zu verhalten und weniger zu saufen.

An der Nordlandbank: Govilja Baldschinski, „norbardische Diebin, Wucherin, Schwarzgoldhexe und dreckiges Lügenmaul“, wurde auf ein Waffengestell geworfen, aus dem mehrere Speerspitzen standen. Ihre Puppe soll das gleiche Schicksal am Eisenzaun der Nordlandbank erleiden. Danach wird an ihr gezerrt, bis die Puppe in Fetzen geht, während alle Norbarden ermahnt werden, dass man weder Ehre noch Heimat kaufen kann und Gold den Charakter verdirbt.

Am Redaktionshaus der Festumer Flagge: Robanjin Gai-Cadi, „dem maraskanischen Zopftropf und Giftmörder, der sich immer grün anmalte wie ein krankmachender Grashüpfer“, wurde per Metalltrichter ein heiß schäumendes Wurzelgebräu in den Rachen gegossen, woraufhin er sich von innen her aufgelöst haben soll, sodass ihn vier Mann zerreißen konnten. Seine Puppe ist mit braunstichigen, schimmelnden Gemüseabfällen behängt. An ihren Gliedmaßen wird ein Tauziehen in vier Richtungen veranstaltet, bis es die Puppe zerreißt und alle auf dem Hintern landen. Währenddessen ermahnt man alle Maraskaner, sich leise und ordentlich zu verhalten, und die zwölfgöttliche Ordnung zu achten.

Auf dem Markt: Ist der Zug hier angekommen, soll Sennenmeister *Gernot von Halsingen* am Drachenbrunnen eine erhebend-rondrianische Ansprache halten, die die Vaterlandsliebe der Festumer stärkt. Danach wird Atmaskots Puppe unter Schlägen der Thorwaler-trommel feierlich entzündet.

Ausklang: Nachdem sich alles zerstreut hat, endet der Umzug in der Garnison mit dem *Atmaskötteleessen*, bei dem die Stadtgarde kostenlos Hefeklopse in roter Soße serviert.

Sind die denn alle irre?!

Da der Umzug zum ersten Mal nicht abgeschottet auf der Speicherinsel stattfindet, sind viele Bürger irritiert von seiner Barbarei. Doch das Benennen der Schandtaten der Piraten zerstreut viele Bedenken, sodass man größtenteils mitjohlt.

Ein wesentlicher Faktor ist hier zudem das Erwachen des Bornlandes, das die Streitlust und Gewalttätigkeit seiner Einwohner insgesamt seit mehreren Jahren vergrößert hat – unmerklich, aber stetig. Der Umzug bietet ideale Bedingungen für spontane Ausbrüche dieser Gefühle. Im Nachhinein wundern sich viele Festumer darüber, wie sie selbst von einer Art Rausch erfasst wurden, tun dies aber als Hirngespinnste und Theaterzauber ab.



 Den Helden soll klar werden, dass der Umzug Vorurteile befördert und Minderheiten unnötig provoziert. Sie können Zweifel an ihrer Aufgabe bekommen, und das ist gut so. Andere Ordner kennen Argumente, um sie bei der Stange zu halten:

-  Als Ordner sind sie direkt im Geschehen und können Übergriffe abmildern. Im Gedränge der Schaulustigen gäbe es sonst kein Durchkommen.
-  Vielleicht können sie Timpiski überzeugen, die Hinrichtungen wegzulassen (Sammelprobe *Bekehren & Überzeugen* erschwert um 2, 1 Stunde, 7 Versuche) oder abzumildern (Teilerfolg). Allerdings hat der Hauptmann wenig Zeit für Gespräche.
-  Immerhin geht es hier um eine Stadttradition und den Sieg von Recht und Ordnung über gesetzlose Mörder. Wer in Festum leben will, muss auch mit seiner Geschichte leben.
-  Sie haben einen Vertrag unterschrieben und brauchen einen teuren Advocatus, um wieder auszusteigen.

Lassen sich die Helden nicht überzeugen, solltest du sie nicht in den Umzug zwingen. Mit etwas Improvisation kannst du die Helden auch als Störer agieren lassen, zum Beispiel mit *Olko Knaack* (*1019 BF, schlaksig; rotblonde, glatte Haare, kinnlang; weicher Vollbart mit Lücken; graue Magierrobe mit besticktem Saum). Olko lehnt den Umzug als barbarisches Unterfangen ab, das Intoleranz fördert und den Frieden der Völker gefährdet.

Bei der Abschlusskundgebung werden er und die Goblins großen Radau veranstalten und versuchen, die Trommel an sich zu bringen. (siehe Seite 11).

Das Schlachtfeld sondieren

Ermutige die Helden, die Route zu erkunden, um sich vorzubereiten. Durch *Gassenwissen (Ortseinschätzung)* können sie Informationen aus der folgenden Liste erhalten.

Diese können auch im Gespräch mit Festumern erspielt werden, die gerade Großeinkäufe machen oder ihre Läden vernageln.

An den beschriebenen Orten kann es zu *Störungen* kommen, bei deren Gestaltung du freie Hand hast. Im Vorfeld können die Helden die skizzierten Konflikte noch abschwächen; hat der Umzug erst begonnen, ist es dafür zu spät. Die Helden können hier sehr unterschiedlich vorgehen – was dir sinnvoll erscheint, sollte Erfolg haben. Bestrafe Tatenlosigkeit und belohne gute oder originelle Ideen, indem du später den *Mut der Störer* (MS, Regeln weiter unten) hebst, senkst oder ganz weglässt.

Die Speicherinsel

Lagerholm ist geprägt von Lagerhäusern und Lastkränen. Hier sind Störungen unwahrscheinlich, weil der Umzug von den Schauerleuten veranstaltet wird. Man sollte auf angelegte Boote achten, auf denen Störer sein könnten.

Der Hafen

Q1: Direkt an die Brückenstraße grenzt die Amüsiermeile *Füllengasse* mit ein paar Nebenstraßen. Betrunkene Matrosen sind ebenso wahrscheinlich wie Thorwaler, die etwas östlicher am Efferdtempel wohnen. Q2: Die Garde verschließt den Straßenzug nachts mit Eisengittern, das wäre auch beim Umzug möglich. Q3: Das wäre aber eine weitere Provokation. Später könnte sich der Zorn am Nordrand des Hafens umso stärker entladen. Nahe der **Brückenstraße** liegen drei Wirtshäuser:

Philmor Ousts Konzerthalle: Q1: Besitzer *Philmor* lässt viele zweifelhafte Figuren auf seine Kleinkunstabühne. Q2: Hier trifft man viele Exil-Maraskaner. Q3: Diese scheren sich, wie die meisten aus Neu-Jergan, wenig um die Autorität der Stadtgarde. Q4: Allerdings sind sie laute Umzüge gewöhnt und interessieren sich kaum für die einzigartigen Atmaskottjen, stellen also keine Gefahr dar.

Taverne Zum Bären: Q1: Hier führt die alternde norbardsche Schönheit *Anjescha* zwei Schwarzbären und aufreizende Kunststücke vor. Q2: Dabei sind die Bären nicht angekettet, könnten sich also schnell losreißen. Q3: Anjescha hat Schulden, wird beim Umzug also sehr wahrscheinlich auftreten. Q4: Anjescha hat die Bären verkauft und will Festum verlassen. Ihre Abschiedsfeier, bei der viele Norbarden anwesend sein werden, findet während des Umzugs statt – als Alternative, behauptet Anjescha.

Das Riff der verdorrenden Kehlen: Q1: Das *Riff* ist verrufen als schlimmste Kaschemme der Stadt, fasst aber 150 Menschen. Q2: Tatsächlich kehren anlegende Thorwaler am liebsten hier ein, um sich zu betrinken. Q3: Kapitänin *Marmulow* vom Walfänger *Bartenwartin* hat auf dem Weg hierher zwei Thorwalerschiffe passiert. Beide könnten Festum am 8. Phex erreichen, darum hat sie ihrer Mannschaft den Landgang verboten. Q4: Der Kaschemmenpächter ist korrupt und lässt sich mit ein paar Batzen überzeugen, die Getränke mit beruhigenden Kräutern zu versetzen.

Die Altstadt

Nordlandbank: Das *Haupthaus der Festumer Wechsel- und Einlagenhalle* besitzt ein prächtiges Portal mit zwei goldenen Bienenkörben, flankiert von Statuen des Münzenden Ingerimm und der Rechnenden Hesinde. Q1: Die Kombination von Reichtum und mokoschagefälliger Symbolik ist vielen Patrioten ein Dorn im Auge. Sie bestätigt viele Vorurteile gegen die geschäftstüchtigen Norbarden. Q2: Leiterin *Milota Tsirkevist* hat bei Timpski einen Antrag auf Sonderbewachung während des Umzugs gestellt, der aber abgelehnt wurde. Q3: Daraufhin ließ sie ihre Beziehungen spielen, um privat für Sicherheit zu sorgen. Darum kann man hier mit wehrhaften Norbarden rechnen. Q4: Sie bleiben ruhig, wenn die Stadtgarde beim Umzug vier Gardisten vor die Nordlandbank stellt.

Praioestempel: Hier waltet seit Jahrzehnten Wahrerin der Ordnung *Nadjescha von Gulnitz*. Q1: Der Tempel wird seit Langem von den Wachzieher- und Bernsteinschneiderzünften beliefert. Q2: Die Wachzieher sind Feinde der Norbarden, weil diese die besseren Kerzen herstellen. Die Steinschneider stehen im Ruf, den Norbarden gelegentlich Bernsteine abzukaufen, die am Monopol der Praioskirche vorbeigeschmuggelt wurden. Q3: Vor Kurzem machte das norbardische Handelshaus Surjeloff ein besseres Angebot als Wachziehermeister *Rupert Wollsiegler*, der nun 4 Ordner stellt. Q4: Steinschneidermeister *Egil Jantroff* hat im Ratskeller geprahlt, dass man es den Wachziehern beim Umzug schon zeigen wolle.

Der Alte Markt

Prächtige Fachwerkhäuser mit steilen Giebelmächern rot-weiß bemalten Fensterläden säumen den größten Platz der Stadt. Hier liegt das Marktgericht mit dem berühmten Drachenbrunnen davor, gesäumt von zwölf prächtigen Weißilmen. Am Rand des Platzes liegen das Rathaus, Traviass Wildganstempel sowie die Häuser der Adelsmarschällin, des Freibunds und die Kontore diverser Handelshäuser und fremder Reiche.

Q1: Hier laufen alle Straßen zusammen, an denen der Umzug vorbeikommt. Wer Ärger machen will, kann kaum aufgehalten werden. Q2: An den Sennenmeister wird sich niemand heranwagen. Q3: Die Thorwalertrommel ist besonders gefährdet, weil sie die Inszenierung stark prägt. Q4: Über die Weißilmen erzählt man, dass darin Humusgeister leben, die die Stadt beschützen. Ein fähiger Zauberer könnte mit ihnen Kontakt aufnehmen.

Der Umzug

Durch die folgenden Regeln können deine Helden den Umzug sehr plastisch erleben. Natürlich kannst du ihn auch viel freier und nur in einigen Situationen die Würfel rollen lassen. Erwähne häufig die Bedeutung der Thorwalertrommel, um das Finale vorzubereiten.

Um die Spieler besser in diese Regeln einzuführen, kann Timpski auch einen Übungsvormittag anordnen, an dem die verschiedenen Strategien trainiert werden.



Mannschaftsaufstellung

Am Morgen des 9. Phex versammelt Timpski alle Ordner an der Hafenmeisterei und weist sie ein. Die Helden und weitere Ordner werden zum Schutz eines Atmaskottjens und seiner 4 Träger eingeteilt. Timpski legt 8 Ordner pro Atmaskottjen fest, überzeugende Helden können ihn mit *Handel (Feilschen)* davon überzeugen, mehr auszugeben (siehe **Regelwerk** Seite 208).

Berschin schiebt einen kleinen Transportwagen, der verschiedene Requisiten enthält: Lampenöl, Feuerstein und Zunder, einige Eimer sowie verschiedene Gartenwerkzeuge. Sie dienen zur Hinrichtung der Atmaskottjen. Vor ihm marschiert Timpski, der die Thorwalertrommel schlägt.

Lass deine Spieler festlegen, wie sie sich und die anderen Ordner aufstellen wollen. So kannst du leichter überblicken, wie viele Ordner gleichzeitig von einer Störung betroffen sind.



Ausrüstung

Die Helden erhalten rot-weiße Schärpen, die sie als Hilfgardisten auszeichnen. Sie haben den Anweisungen Timpskis Folge zu leisten, dürfen gegen Quittung gefährliche Dinge konfiszieren und auch Gewalt anwenden, aber niemanden töten. Es ist verboten, beim Umzug echte Waffen einzusetzen. Die Ordner erhalten Stöcke, die als Knüppel eingesetzt werden können.

Störungen

Das Gedränge auf den Straßen ist groß. Meist verhalten sich die Leute friedlich, doch immer wieder versuchen *Störer*, ein Atmaskottjen oder die Thorwalertrommel zu erreichen und zu rauben.

Diese Versuche heißen Störungen und werden über den Mut der Störer (MS) abgehandelt. MS ist die Lebensenergie einer Störung und gleichzeitig ihr AT-Wert.

Würfle pro KR mit 1W20 gegen den aktuellen MS. Gelingt die Probe, unternehmen die Störer einen Angriff, um die Linie der Ordner zu durchbrechen. Der MS des ersten Störers ist 12, für jeden zusätzlichen Störer steigt der MS um 1. Typischerweise greifen zunächst 3-4 Störer an, doch ihre Zahl kann sicherhöhen.

Im Gedränge können Störer nur eingeschränkt agieren. Auf jeden Ordner kommen höchstens anderthalb Störer (abgerundet), die pro KR agieren. 2 Ordner stehen also höchstens 3 Störern gegenüber, 5 Ordner 7 Störern und so fort.

Jede Störung dauert 1W3+5 Kampfrunden, denn so viel Zeit vergeht, bis der Umzug sie passiert hat. Zu Beginn jeder KR steigt der aktuelle MS um 1W3, wenn nicht anders angegeben. Eine Störung endet früher, wenn der MS auf 0 sinkt.

Aktionen der Ordner

Die Dauer der jeweiligen Aktionen ist in Kampfrunden angegeben. Man kann nicht mehrere Aktionen gleichzeitig unternehmen.

Aufgepasst! (2 KR): Wann und wo mit einer Störung zu rechnen ist, kann *ein* Ordner durch *Gassenwissen (Ortseinschätzung)* erkennen.

Jede QS verschafft den Ordner eine KR Zeit für Vorbereitungen. Die Probe dauert 1 KR, allerdings bleibt der probende Ordner dabei zurück, sodass er 1 weitere KR braucht, um aufzuschließen.

Ganz ruhig... (3KR): Ordner können *Bekehren & Überzeugen* (Öffentliche Rede) oder *Einschüchtern* (Drohung) oder *Überreden* (Manipulieren) nutzen, um die Angriffslust der Störer zu mindern. Jede QS aus einer Probe senkt deren MS um 3.

Kette bilden! (1 KR): Pro Angriff können attackierte Ordner auf *Körperbeherrschung* +1 oder *Kraftakt* (Ziehen & Zerren) –1 würfeln, um einen Durchbruch zu verhindern. Handle dies als Gruppenvergleichsprobe gegen MS ab (1 Punkt MS entspricht 1 QS). Ein (nicht beteiligter) Ordner kann weitere QS aus *Kriegskunst* (Feldschlacht) beisteuern. Gewinnen die Ordner, hält ihre Linie. Verlieren sie, brechen die Störer durch. Für jede KR, in der sich ein Ordner in der Kette befindet, erleidet er 1W3 TP durch ungezielte Schläge und Wurfgeschosse aus der Masse, außer ihm gelingt *Ausweichen*.

Verstärkung! (1-2 KR): Entfernte Ordner können bedrängten Ordner binnen 1W3 KR zu Hilfe eilen, wenn ihnen *Körperbeherrschung* (Entwinden) +2 gelingt. Verlässt ein Ordner seine Position, würfle pro KR mit 1W20 gegen den halben MS (+1 für jeden fehlenden Ordner). Gelingt der Wurf, beginnt dort eine zweite Störung.

Zum Angriff! (1 KR): Ordner können auf Störer in Reichweite einprügeln, um sie zu entmutigen. Zähle den Schaden aller gelungenen Attacken einer KR zusammen. Ist er höher als der aktuelle MS, endet die Störung sofort. Ist der Schaden gleich oder niedriger, beginnt die nächste KR mit MS +2W6. Die nächste Störung hat MS +1.

Durchbrüche

Entsteht ein Durchbruch, steigt der MS um 1W6 und der Umzug stockt. Pro KR, die ein Durchbruch dauert, dringen 1W3 Störer hindurch, gelangen binnen 2 KR zu den Trägern, entreißen ihnen die Puppe nach 1W3 KR und versuchen mit ihr durch die Masse zu fliehen.

Störer zurückdrängen: Handle dies nach den Nahkampffregeln ab. Mit 3 unparierten Attacken kann ein Störer wieder in die Masse gedrängt werden. Störer gefangen zu nehmen bedeutet, dass ein Ordner ausscheidet, um sie abzuführen.

Störer verfolgen: Wer sich durch die Masse bewegt, muss pro KR 1 Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) +2 ablegen, um weiter zu kommen. Pro KR werden diese um 1 schwerer. Wer ein Atmaskottjen gestohlen hat, darf sie aber als Gruppenproben ablegen, weil er unter Sympathisanten ist. Misslingen 3 Proben hintereinander, kommt man nicht mehr weiter und muss umkehren.

Durchbruch schließen: Hierfür ist eine Gruppensammelprobe von höchstens 4 Ordner in *Kraftakt* nötig (1 KR, 5 Versuche), die pro KR, die der Durchbruch besteht, um 1 schwerer wird.

Lass die Störer Parolen wie „Schluss mit der Barbarei!“, „Auch Thorwaler sind Menschen!“ oder „Rondras Krieger trommeln nicht auf Menschenhaut!“ rufen, um den Helden auch deren Position verständlich und den Widerstand auch moralisch schwerer zu machen.

Thorwaler

MU 13 KL 10 IN 12 CH 10

FF 10 GE 13 KO 15 KK 14

LeP 38 AsP - KaP- INI 12+1W6

SK 0 ZK 3 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Knüppel: AT 11 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

Stein: FK 11 LZ 1 TP 1W6 RW 2/10/15

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Sturmangriff, Vorstoß, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft III, Hohe Zähigkeit / Niedrige Seelenkraft, Angst vor Magie I

Talente: Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Zechen 6, Gassenwissen 2, Willenskraft 1, Fesseln 6, Fischen & Angeln 6, Orientierung 7, Geographie 5, Rechnen 3, Sagen & Legenden 5, Boote & Schiffe 10

Kampfverhalten: Direkt, brutal und meist in Überzahl. Auch ein einzelner Thorwaler kämpft tapfer, ist aber meist ein guter Verlierer. Beim Umzug werden keine tödlichen Waffen eingesetzt, ansonsten Orknase und Schneidzahn.

Flucht: Meist bei *Schmerz III*, manchmal Kampf bis zur Bewusstlosigkeit.

Schmerz +1 bei: 29 LeP, 19 LeP, 10 LeP, 5 oder weniger LeP



Festumer Goblin

MU 10 KL 11 IN 14 CH 11

FF 15 GE 13 KO 12 KK 10

LeP 24 AsP - KaP- INI 13+1W6

SK 0 ZK 1 AW 8 GS 9

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Knüppel: AT 10 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

Stein: FK 11 LZ 1 TP 1W6 RW 2/10/15

RS/BE 1/0 (Fell und leichtes Leder) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Ortskenntnis (Festum)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Flink, Kälteresistenz

Talente: Klettern 5, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 6, Taschendiebstahl 7, Verbergen 8, Etikette 3, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 6, Überreden 7, Willenskraft 2, Orientierung 5, Götter & Kulte 3, Boote & Schiffe 4, Fahrzeuge 4, Lederbearbeitung 10, Malen & Zeichnen 4, Schlösserknacken 4

Kampfverhalten: Goblins vermeiden Kämpfe und fliehen lieber. In die Ecke getrieben, geben sie schnell auf, in Überzahl sind sie mutiger.

Flucht: sobald Nahkampf gegen einen gleichstarken Gegner absehbar ist.

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 oder weniger LeP



Bürger / Norbarde

MU 12 KL 12 IN 12 CH 13

FF 13 GE 11 KO 12 KK 10

LeP 29 AsP - KaP- INI 12+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Knüppel: AT 11 PA 3 TP 1W6+2RW mittel

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Stein: FK 10 LZ 1 TP 1W6 RW 2/10/15

RS/BE 1/0 (Leder) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Festum)

Vorteile/Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Vorurteile (Adlige)

Talente: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Zehen 5, Betören 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 7, Willenskraft 2, Orientierung 4, Brett- und Glücksspiel 5, Geographie 4, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 4, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, ein Handwerks- oder Wissenstalent 10, ein weiteres 7

Kampfverhalten: Kämpft nur in Überzahl oder auf Distanz; im Umzug aggressiver, benutzt aber keine echten Waffen.

Flucht: bei *Schmerz II* oder *III*

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 oder weniger LeP



Szenen für Ordner

Wenn du willst, kannst du das Szenario durch weitere Szenen verkomplizieren:

Mietnomade: *Elmar* sieht seinen Vermieter *Olboj Pschelawod* am Straßenrand stehen und will ihn verprügeln. Weitere Ordner folgen, doch bald werden Elmars eigentliche Gründe offensichtlich. Wenn die Helden nicht eingreifen, beginnt eine *Störung*.

Rote Zahlen: *Azilajid* brüllt „Klinge!“ und stürzt sich auf einen Goblin in bürgerlicher Kleidung. Sofort ist sie von sechs weiteren Goblins umringt. Wenn die Helden nicht eingreifen, tun es die anderen Ordner, und auf 1-10 auf 1W20 beginnt eine *Störung*. Gelingt es, den Goblin namens *Prähnwart* festzusetzen, stellt sich heraus, dass er Spielschulden bei der Söldnerin hat, und sie in seiner Hand ein paar Silbermünzen sah.

Landgang: Der Smutje der *Bartenwartin*, der glatzköpfige *Holzbein-Samir*, bemerkt *Efferdan* und kündigt an, ihn zu verpfeifen. Daraufhin bittet der Matrose die Helden, für ihn einzuspringen, sodass er zurück zum Schiff kann, bevor Kapitänin *Marmulow* es bemerkt. Er bietet ihnen seinen Sold an, doch wenn sie annehmen, fehlt ihnen ein Ordner.

Szenen für Störer

Stiller Protest: In der Nähe der Hafenmeisterei mustern vier Dutzend Goblins den Umzug schweigend und mit verschränkten Armen. Hier können die Helden auch Olko Knaack bemerken. Er weiß, dass die Goblins durch Gewalt nichts gewinnen können und bringt sie durch ein paar Worte schnell zur Ruhe.

Arschparade: Am Eingang der Amüsiermeile versammelt sich ein Dutzend Thorwaler und präsentiert dem Umzug eine Schar blanker Hinterteile. Ordner fühlen sich provoziert und wollen angreifen.

Feuerwerk: Einige Störer dringen zu Timpski vor und rütteln an Berschins Wagen. Kommt man ihm nicht binnen 2W6 KR zu Hilfe, entzündet sich das Öl darin, und die Stichflamme erzeugt eine Panik, die die Folgen einer *Störung* mit MS 14 hat.

Gegendemo: Im Nordosten der Altstadt blockiert ein Protestumzug aus dem Hesindendorf die Straße. Künstler, Alchimisten und Freigeister tragen Spruchbänder: „Bürgerrecht ist Goblinrecht“, „Ihr seid nicht besser als Atmaskott“ oder „Trommelt auf Menschenhaut und ihr trommelt für Dämonen“. Hier fällt Magister *Alwin K. Wippflügler* (*961 BF, weißes Haar und Bart, hochwertige, klassisch geschnittene Magierrobe, stinkende Pfeife) auf, der Farbbeutel wirft.

Eskalation

Zunächst scheint am Markt alles ruhig. Die Gardisten nehmen Aufstellung: Jeweils 10 Ordner schützen den Sennenmeister und das Atmaskottjen, die anderen verteilen sich. Durch Verhaftungen beschäftigt, sind neben den Helden nur noch knapp 10 weitere *freie* Ordner übrig. Das Atmaskottjen wird platziert und *Gernot von Halsingen* (*978 BF, prachtvolles Rondra-Ornat, weißer Bart und Glatze, füllig, streng konservativ, beeindruckender Prediger) besteigt ein Rednerpodest. Er beginnt eine flammende Predigt über Tapferkeit und Patriotismus, zu der Timpski an passenden Stellen zur Untermauerung die Thorwalertrommel schlägt.

Im Abstand von je 5 Minuten folgen diese Ereignisse, die mit *Kriegskunst (Feldschlacht)* +1 bemerkt werden können:

- Olko erscheint mit drei Dutzend Norbarden, Goblins und Thorwalern, die schon bei früheren Störungen auffielen.
- Die Gruppe bewegt sich in Richtung der Thorwalertrommel und beginnt sie einzukreisen.
- Die Störer nehmen in drei Lagern Aufstellung. Wenn alle gleichzeitig zuschlagen, hat Timpski mit seinen Leuten keine Chance.
- Die Störer greifen an. Regeltechnisch sind dies 3 Störungen, jede mit MS 16. Ihr Ziel ist, die Trommel zu erbeuten.

Hier müssen sich die Helden entscheiden. Entweder sie stehen zu ihrem Auftraggeber und verteidigen die Trommel, oder sie lassen zu, dass dieses Symbol der Barbarei in die Hände der Störer fällt. Die Helden können zum Beispiel so reagieren (die Folgen können sie durch *Kriegskunst* oder *Menschenkenntnis* absehen):

Verhandeln: Wer sich mit Olko einigen will, kann bis zu 3 Vergleichsproben auf *Überreden* oder *Einschüchtern* gegen ihn ablegen (*Menschenkenntnis* 4 (14/13/13), *Willenskraft* 6 (14/13/13)). Unterliegt Olko zweimal, bleiben noch 2 Störungen mit MS 14, weil sich ein Dutzend Goblins und Hesindendorfbewohner mit ihm zurückziehen. Jede Vergleichsprobe, die ein Held gewinnt, verzögert den Angriff um 2 Minuten.

Zerschlagen: Sind die Ordner in Position, kann **Zum Angriff!** gewagt werden. Pro QS aus einer Gruppensammelprobe in *Kriegskunst (Feldschlacht)* kann ein NSC-Ordner am Angriff der Helden teilnehmen, während die anderen weiterhin die Trommel schützen.

Um Hilfe bitten: Die Helden können auch die Rede des Sennenmeisters unterbrechen, damit er sich den Störern zuwendet und kraft seines Charismas dem Spuk ein Ende macht. Damit bleibt die Trommel zwar in Besitz der Garde, doch die Kundgebung wurde empfindlich gestört, sodass man sie als gescheitert betrachtet.

Durchlassen: Wenn die Helden mit den Störern sympathisieren, können sie einen Durchbruch zulassen. Aufgrund der allgemeinen Verwirrung wird ihnen niemand einen Vorwurf machen, solange sie behaupten, tapfer gekämpft zu haben.

Ob die Garde oder die Protestierer die Trommel behalten, liegt in der Hand der Helden. Im ersten Fall wertet Timpski den Umzug als Erfolg und lagert die Trommel in der Garnison ein. Im zweiten Fall stürzt dies sowohl die Garde, als auch den Sennenmeister in eine moralische Krise. Das Instrument wird dann heimlich in ein Lagerhaus der Surjeloffs gebracht.



Schließlich zerstreut sich der Umzug und auch die Protestierer kehren nach Hause zurück. Du kannst das Abenteuer hier zum Schein ausklingen lassen und den Helden zwischen Meskinnes und Atmaskötteln in roter Soße ihre Belohnung und 15 AP für den Schutz des Umzugs geben. Der Epilog des Abenteuers findet ein paar Wochen später statt.

Im Auftrag des Adelsmarschalls

Optionaler Inhalt



Dieser Epilog skizziert, wie es zur Ausgangssituation von **Der Weiße See** kommt und zieht die Helden tiefer in dessen Grundkonflikt hinein. Das kann sehr unterschiedliche Folgen für die Sympathieführung haben, deshalb scheue dich nicht, diesen Teil wegzulassen, wenn es dir richtig scheint.



Einige Tage später lässt **Jucho von Dallenthin und Persanzig** die Helden in sein prunkvolles Haus am Seeufer bestellen. Da sie für ihren ehrenhaften Einsatz seiner Meinung nach viel zu gering entlohnt wurden, bietet er jedem 50 Batzen oder einen gleichwertigen Gefallen an, wenn sie für ihn die Trommel aus der Garnison der Stadtwache entwenden. Er verspricht, dass das Instrument „an einem sicheren Ort verwahrt wird, solange es nötig ist. Nur so kann wieder Bewegung in den Rat kommen.“

Dazu hat er auch schon einen Plan.

Den „sicheren Ort“ lässt Jucho vom Handelshaus Surjeloff auswählen, das auch die Trommel aus der Stadt schaffen wird. Für ihn spielt es keine Rolle, auf welcher Seite die Helden standen. Phex hat ihm eröffnet, dass es sich bei ihnen um besondere Personen handelt, das ist Grund genug, sie an sich zu binden.



WENN die Trommel bei der Garde verblieben ist, berichtet Jucho, dass Elkman Timpski um ihre Sicherheit in der Garnison fürchtet. Auch die Garde hat der Konflikt inzwischen gespalten, und dass eine versprochene Bonuszahlung für den Umzug noch immer nicht bewilligt wurde, verschärft die Lage. Timpski hat ihn um Hilfe gebeten, bevor die Trommel verschwindet, weil frustrierte Gardisten bestochen wurden. Bei einem fingierten Diebstahl würden die Gardisten einen äußeren Feind verdächtigen, was den Korpsgeist wieder stärken dürfte.

WENN die Trommel von den Störern geraubt wurde, berichtet Jucho von einer Razzia im Handelshaus Surjeloff, bei dem die Garde die Trommel beschlagnahmte. Nun befindet sie sich in der Garnison. Langfristig schadet das aber der ganzen Stadt, denn solange sich Timpski auf seinem Triumph ausruht, wird er die Trommel niemals hergeben. Einem Triumph, dem übrigens viele brutale Hausdurchsuchungen, Verhaftungen und gerüchteweise sogar Folterungen vorausgingen.





Im folgenden Herbst wird Elkman Timpski große Anstrengungen unternehmen, um die Trommel nach Festum zurückzuholen – sei es aus wirklicher Überzeugung, oder um den Schein vor seinen Leuten zu wahren. Seine Existenz hängt am Rückhalt in der Garde, und eventuell können die Helden ihr Wissen dann als Druckmittel gegen ihn einsetzen.

† Großherzog Jucho von Dallenthin und Persanzig, Adelsmarschall außer Dienst

Erscheinung: *966 BF, schlank, fuchsfarbenes Haar mit grauen Strähnen, grünäugig; trägt Seide und edle Pelze, hat tiefe Lach- und Grübelfalten, stützt sich auf einen Spazierstock aus Mohagoni

Profession: brillanter Politiker, legendärer Phexgeweihter

Motivation: will Festums Handlungsfähigkeit erhalten; ahnt, dass der Konflikt zwischen Patrioten und Freigeistern im Zusammenhang mit etwas Größerem steht und will seine Rolle darin verstehen, wie auch die der Helden

Agenda: den Umzug und die Helden beobachten; sie engagieren, damit sie die Trommel entwenden und er sie aus der Stadt schaffen lassen kann

Funktion: undurchschaubarer, aber freundlicher Mentor der Helden

Hintergrund: Jucho hat sich dreist und gewitzt aus armen Verhältnissen in die Welt der Handelsmagnaten und zu den höchsten Weihen des Phex emporgearbeitet. Nach seiner Absetzung fungierte er für mehr als ein Jahrzehnt als Botschafter im Horasreich und kehrte 1029 BF nach Festum zurück, wo er hinter der Maske des gealterten Staatsmanns subtil die Geschäfte des Freibunds beeinflusst.

Feindbilder: namenloses und dämonisches Wirken, schlechte Verlierer

Darstellung: entspannt, großzügig und ehrlich; Nimm dir viel Zeit zum Nachdenken und zum Sprechen, wie ein alter Staatsmann sie eben hat.

Schicksal: Im 5. Teil der Kampagne taucht Jucho erneut als Verbündeter der Helden auf.

Besonderheiten: Unter Phexgeweihten munkt man, Jucho sei der **Mond**, der Höchste unter Phexens Dienern. Jucho hat alle dahingehenden Ambitionen nach seinem Scheitern im Horasreich aufgegeben. Er spürt aber, dass er seinem Gott noch einen letzten Dienst schuldet, bevor er sich wirklich zur Ruhe setzen kann.

Juchos Plan

Jucho kann erstens ein **gefälschtes Dokument** mit fast jedem Siegel besorgen, dessen Inhalt die Helden bestimmen sollen. Dazu brauchen sie eine passende Tarnung, zu der Jucho weitere 50 Batzen beisteuert. Sie muss

- begründen, warum sie in die Asservatenkammer dürfen, wo die Trommel aufbewahrt wird,
- ermöglichen, dass sie die Trommel aus der Garnison schaffen,
- verhindern, dass man sie mit dem Diebstahl in Verbindung bringt, wenn er bekannt wird.

Zweitens hat er eine **Liste mit Gegenständen**, die sich auch in der Asservatenkammer befinden und groß genug sind, die Trommel darin aufzubewahren. Da die Liste wörtlich aus den Akten kopiert wurde „und Bürokratie eine Kunst für sich ist“, kann es sein, dass darauf wichtige Informationen fehlen. Drittens gibt er den Helden einen **Grundriss der Garnison** und stellt viertens einen **Zweispänner** zur Verfügung, dessen Kutscher keine Fragen stellt.

Jeder Gegenstand ist auf seine Weise auffällig, und die Helden werden umso mehr Fragen beantworten müssen, je mehr Aufsehen sie erregen. Mit jeder Frage (und jeder Probe) steigt das Risiko, enttarnt zu werden.



Natürlich können die Helden auch einen klassischen Einbruch planen, zu dem Jucho statt der Fälschung weitere 50 Batzen beisteuert. So kann er allerdings bei einer Verhaftung deutlich schwerer helfen, wodurch sie ihm noch mehr schulden werden.

Beweisstück	Verfahren	Anmerkung	Meisterinformation
Holzboxe, 1 Raumschritt	Stadt Festum vs. Kapitän Trolldorfer / Missachtung der Zollbestimmungen	wahrscheinlich leer	Kisteninhalt ist ein sehr alter, in Muschelschnecken gekleideter Klabauter, der sich für 44 Jahre zurückgezogen hat, um nachzudenken. Wenn man den Deckel öffnet, krakeelt er los und lässt per Freizauberei Gegenstände an den Wänden zerbersten, bis die Kiste wieder geschlossen wird.
Vogelbauer, abzudecken	Redaktion Festumer Flagge vs. Stadt Festum / Beschneidung der Redefreiheit	erfordert regelmäßige Wartung	Im Käfig lebt ein Papagei, der laut „Betrüger! Betrüger!“ ruft, aber auch ganze Sätze nachplappert.
Galionsfigur, unbotmäßig	Traviatempel vs. Starkad Garlufson / Öffentl. Ärgernis	2 Schritt lang, innen hohl	Diese Galionsfigur eines Drachenschiffs ähnelt einer Faust mit ausgestrecktem Mittelfinger. Wer sie durch die Stadt trägt, erregt viel Aufmerksamkeit.
Weidenkorb mit Deckel, übergroß	Freibäuerin Travinja aus Misamund vs. Marktvogt Veldrow / Schadenersatz wg. überhöhter Marktgebühr (in 3. Instanz)	Korbinhalt ist wesentlicher Gegenstand des Verfahrens	Der Korb ist gefüllt mit Äpfeln, die seit einem halben Jahr vor sich hin faulen.

Unangenehme Fragen

Das gefälschte Dokument gibt, je nach Tarnung, +1 bis zu +5 auf *Überreden*-, *Einschüchtern*- und *Verkleiden*-Proben. Die Helden sollten mit derartigen Fragen rechnen:

- Was ist euer Auftrag?
- Was nehmt ihr mit und was soll damit passieren?
- Kann man das nicht hier erledigen?
- Wer ist der Auftraggeber?
- Wieso kommt er nicht selbst?
- Warum wissen wir davon nichts?
- Warum dürfen wir nicht helfen?
- Warum steht das anders in der Akte?
- Habt ihr XY schon informiert? Der ist für sowas zuständig.

Und wenn sie erwischt werden?

Misslungene Proben führen nicht gleich zur Verhaftung, aber zu mehr Fragen. Hier musst du nicht allzu streng sein, man kennt die Helden schließlich vom Umzug. Wenn man sie gefangen nimmt, hilft Jucho: Nach ein paar Tagen taucht ein Vertreter der Institution auf, deren Siegel auf dem falschen Dokument prangt und überzeugt Timpiski (oder das Gericht), dass die Helden selbst betrogen wurden, sodass sie freikommen. Danach bedeutet er ihnen, Jucho zu kontaktieren, dem sie nun einen großen Gefallen schulden. Er wird andere Wege finden, das Instrument aus der Stadt zu bringen.



Der Weg zur Trommel

Die Garnison liegt an der Stirnseite eines großen Exerzierplatzes (150 x 350 Schritt) mit Mauer (2 Schritt, 100 Strukturpunkte (StP)) und einem Torhaus, an dem sich stets eine Wache aufhält. Drei weitere Gardisten sitzen im Empfangsraum (nachts nur zwei, alle anderen schlafen oder patrouillieren durch die Stadt), in den anderen Räumen ist stets ein gutes Dutzend Gardisten unterwegs sowie ein Handvoll Küchen- und Hausmeisterpersonal. Wenn du möchtest, kann auch Timpiski anwesend sein. Zudem ist viel offenes Gelände um die Garnison herum: Bürgerhäuser, der Rondra- und Ifirntempel, die Hohe Festumer Kavalliersakademie und das Hotel *Zur Quelle* haben freie Sicht auf alles, was um die Garnison herum geschieht.

Asservatenkammer

Die Asservatenkammer befindet sich im zweiten von drei Stockwerken (je 3 Schritt hoch), inmitten von Schreibstuben, Wohnräumen der Gardisten und Gästezimmern. Der Raum hat wie die ganze Garnison steinerne Wände (400 StP). Die Tür aus Holzbohlen (100 StP) lässt sich per Sammelprobe *Schlösser knacken* (*Bartschlösser*, 5 Sekunden, 5 Versuche) öffnen, den Schlüssel trägt der wachhabende Weibel am Gürtel. Darunter liegen eine Schreibstube mit Archiv und die Rüstkammer, darüber das unbewachte, Dachgeschoss mit festgenagelten

Holzschindeln (60 StP) und einem kleinen Brieftaubenschlag. Die Luke, durch die die Tauben den Schlag verlassen, ist so groß, dass eine Taube hindurchpasst, Helden jedoch nicht. Die Dachbodentür, die ins Innere des Hauses führt, ist für gewöhnlich verschlossen.

Boden und Decke des Obergeschosses bestehen aus Holzdielen (50 StP) und dicken Querbalken, die vergitterten Fenster (200 StP) sind im Mörtel versenkt (80 StP).

Werkzeuge wie Sägen oder Meißel verursachen Lärm, aber reduzieren StP, wobei Null bedeutet, dass ein ausreichend großes Loch gemacht wurde. Die QS einer *Holz*- oder *Steinbearbeitung*-Probe geben die Anzahl W6 vor, die in einer Minute von der Struktur abgezogen werden können – aber auch die Erleichterung einer Probe *auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, um dies zu bemerken. Man kann leiser arbeiten, indem man QS von den W6 abzieht und stattdessen zur Erschwerung der Probe *auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* nutzt. Jeder geschlossene Raum dämmt den Schall um 1 QS.

Im der Waschküche im Erdgeschoss (5) befindet sich eine Durchreiche mit Aufzug ins Obergeschoss (19). Die Vorrichtung wird hauptsächlich zum Transport von Wassereimern für die im Obergeschoss befindlichen Abort- und Waschräume genutzt. Das Wasser wird in der Waschküche (5) aus einem Becken geholt.

In der Küche (6) befindet sich auch der Lieferanteneingang. Er wird tagsüber durch einen Gardisten bewacht, nachts ist die Tür mit mehreren Schlössern und drei stabilen Riegeln gesichert. Zusätzlich patrouillieren Wachen um das Gebäude. Einen Schlüssel besitzen sowohl Timpiski, als auch Berschin sowie der Hausmeister.

Ausklang

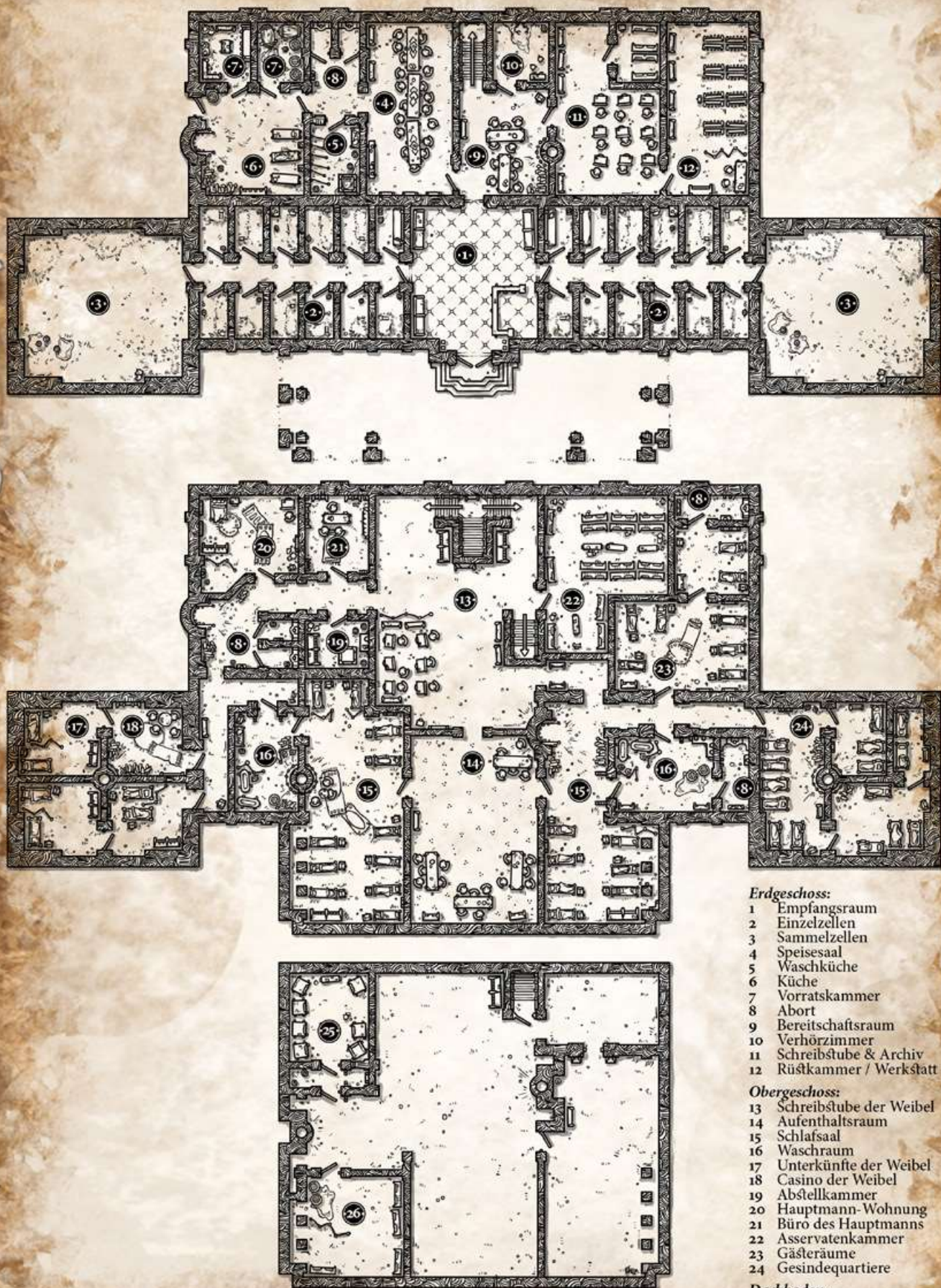
Nachdem die Helden die Trommel an Jucho übergeben haben, zeigt dieser sich optimistisch, dass der Stadtrat schon bald wieder in Bewegung kommen wird.

WENN die Sympathie der Helden auf Seiten der Trommelbefürworter liegt, meint er, man werde nun die Gegner der Trommel in Sicherheit wiegen und abwarten, bis sich der Diebstahl herumspricht. Dann werde man die Trommel im richtigen Moment hervorzubringen, um sie zum Einknicken zu bringen. Danach wird sie heimlich fortgebracht.

WENN die Sympathie der Helden auf Seiten der Trommelgegner liegt, meint Jucho, die Befürworter der Umzüge würden langfristig einknicken, weil sich früher oder später herumsprechen dürfte, dass die Trommel fehlt. Wenn sie sich erst an einem sicheren Ort befindet, wird ihren Forderungen die Grundlage fehlen. Neben den 50 Batzen pro Nase erhalten sie 5-10 AP für Juchos Auftrag.

Ob die Atmaskottjen künftig durch ganz Festum, nur auf der Speicherinsel oder gar nicht mehr herumgetragen werden, liegt in deiner Hand. Der Umzug wird ein Zankapfel bleiben, und diesbezügliche Entscheidungen des Rates können sich alljährlich ändern, je nach den aktuellen Machtverhältnissen.





Erdgeschoss:

- 1 Empfangsraum
- 2 Einzelzellen
- 3 Sammelzellen
- 4 Speisesaal
- 5 Waschküche
- 6 Küche
- 7 Vorratskammer
- 8 Abort
- 9 Bereitschaftsraum
- 10 Verhörzimmer
- 11 Schreibstube & Archiv
- 12 Rüstkammer / Werkstatt

Obergeschoss:

- 13 Schreibstube der Weibel
- 14 Aufenthaltsraum
- 15 Schlafsaal
- 16 Waschaum
- 17 Unterkünfte der Weibel
- 18 Casino der Weibel
- 19 Abstellkammer
- 20 Hauptmann-Wohnung
- 21 Büro des Hauptmanns
- 22 Asservatenkammer
- 23 Gästerräume
- 24 Gesindequartiere

Dachboden:

- 25 Taubenschlag
- 26 Materiallager

Steffen Dorn
2006



Die Thorwalertrummel

von Daniel Heßler

Während das Mittelreich gegen den Fürstkomtur Helme Haffax zieht, kämpft Festum, die Handelsstadt am Perlenmeer, im Phex 1038 BF mit ganz eigenen Problemen. Altes Brauchtum wird zum Zankapfel und die überlieferte Tradition der Atmaskottjenumzüge scheint die Stadt zu spalten. Besonders die mit Menschenhaut bespannte Thorwalertrummel erhitzt die Gemüter und bald offenbaren sich tiefe Gräben zwischen den verschiedenen Bevölkerungsgruppen, die bisher der Stadt ihr unverwechselbares, weltoffenes Gesicht verliehen haben. Goblins, Thorwaler, Norbarden, Maraskaner, dazwischen die alteingesessenen Festumer und jene, die sich dafür halten – sie alle kamen bisher miteinander aus. Doch nun scheint die Harmonie empfindlich bedroht und was eigentlich ein harmloser Festumzug werden sollte, wächst sich zur Krise für die Stadt und ihre Zukunft aus.

Angesichts von aufgebrachten Bürgern, Raufbolden, Saboteuren und politischen Winkelzügen setzt Gardehauptmann Timpiski seine Hoffnungen in eine Gruppe gewitzter Helden, die das Unglück abwenden und die Wogen glätten sollen. Fingerspitzengefühl, Einfallsreichtum, List und auch eine gute Portion Muskeln sind von Nöten, um dem rauen Wind zu widerstehen, der durch die Gassen der bornländischen Metropole pfeift.

Schließlich steht die Sicherheit einer ganzen Stadt auf dem Spiel und am Ende zählt nur eins: Wer kann die berühmte Thorwalertrummel an sich bringen und in Zukunft die Geschehnisse der Stadt lenken?



Stichworte zum Abenteuer: Festumer Atmaskot-Umzug, Massenschlägerei, Einbruch bei der Garde

Genre: Straßenschlacht-Doku

Voraussetzungen: Stadtauglichkeit der Helden, kein Hass gegen die Festumer Garde

Ort: Stadt Festum

Zeit: Phex 1038 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis erfahren

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente

Kampf

Heimlichkeit

Lebendige Geschichte



Zum Spielen des Abenteuers ist zusätzlich das **DSA5-Regelwerk** notwendig. Der **Aventurische Almanach** wird zur Vertiefung des Hintergrundes empfohlen, ist aber zum Leiten des Abenteuers nicht erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

HW005