



Der Trovere

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autoren

Dominic Hladek, mit Beiträgen von
Ralf Kurtsiefer und Kathrin Mehlsheimer

Lektorat

Sebastian Kreppel

Korrektur

Lisa Trautmann

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Ben Maier

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Annika Maar, Dagmara Matuszak,
Verena Schneider

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos,
Johanna Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies
Plötz, Markus Plötz **Marketing** Cora Elsässer, Philipp
Jerulank, Kirk Kading, Björn Meyer, Katharina Wagner,
Wolfgang G. Wettach **Ulisses Digital** Alina Conard,
Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia
Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele, Jan Wagner,
Carina Wittrin, Kai Woitczyk **Verlag** Zoe Adamietz,
Jörn Aust, Mirko Bader, Philipp Baas, Steffen Brand, Bill
Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, J-M DeFoggi,
Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Christiane Ebrecht, Frauke
Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell
Hayhurst, Markus Heinen, Nikolai Hoch, Nadine
Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias
Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth
Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-
Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon,
Alex Spohr, Anke Steinbacher, Ross Watson, Michelle
Weniger **Vertrieb** Nils Herzmann, Jan Hulverscheidt,
Anke Kühn, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Mit Dank an Ralf Kurtsiefer und Diana Rahfoth.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung – eine aventurische Oper	3
Akt I – Das Duell	5
Akt II – Die Zahori-Hexe	9
Akt III – Der Sohn der Zahori	12
Akt IV – Das Gericht	14

☞ Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuers bereits tot.

☞ **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

☞ **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

☞ **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

☞ **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit *Trampeln*^{ABE008}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

AKO – Aventurisches Kompendium

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!



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

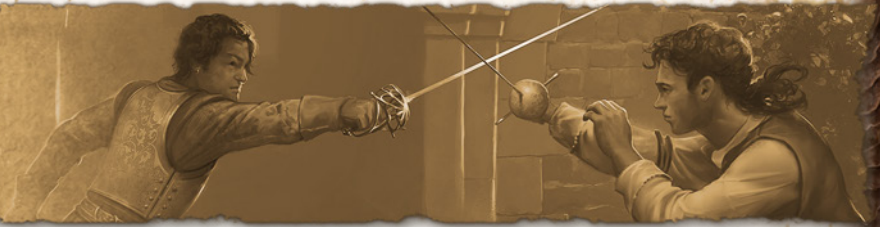


Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE

sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte 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.

DER TROVERE



Einleitung – eine aventurische Oper

Liebe Spielleiterin!

Die Handlung dieses Abenteuers basiert, leicht erkennbar, auf einer irdischen Vorlage, der Oper *Il Trovatore* (Der Troubadour) von Giuseppe Verdi, einer in Spanien verorteten Tragödie voller Liebe, dramatischer Missverständnisse und furchtbarer Geheimnisse.

Natürlich ist ein interaktives Rollenspielabenteuer nicht das gleiche wie eine Oper mit stringenter Handlung. An vielen Stellen bietet es deshalb bewusst alternative Handlungsabläufe an oder weicht in anderer Weise vom Vorbild ab: Die Verortung in Almada, das mögliche Abwenden des obligatorischen, tragischen Opernendes und derlei mehr bedurften einer Reihe von Änderungen, um allen Spielern ein spannendes Erlebnis am Spieltisch zu bieten. Bevor ihr mit dem Spielen beginnt, solltest du deine Spieler fragen, ob ihnen die Handlung der Oper bekannt ist. Hierdurch würde manch ein Geheimnis von ihnen schneller gelüftet werden oder ist vielleicht schon vor Spielbeginn bekannt. Trotz allem kann das Abenteuer aber natürlich gespielt werden – denn es muss ja nicht alles so ablaufen, wie in der Vorlage.

Wir wünschen euch also viel Spaß beim Spielen und Leiten dieses Abenteuers! Vorhang auf!

Vorgeschichte

Die almadanische Grafschaft Südpforte im Grenzgebiet zum Horasreich bot bis vor wenigen Jahren noch die Kulisse für miteinander um Macht ringende Kleinmächte, deren Herrschaftsgebiete als *Taifas* bekannt waren. Mittlerweile herrscht wieder eine gewisse Ordnung. Ein ehemaliger Taifado, der als einer der Gewinner aus dem Ringen hervorging, ist der Condottiere und Landedle **Correro di Madaluna** (siehe Seite 4). Als faktischer Söldnerführer von Stand hat er während der Wirren eine kleine Streitmacht von Schlagetots, unzufriedenen Adelssprossen ohne Erbe und anderem Soldvolk um sich geschart. Von seinem Castillo im *Culminger Land*, in dem es keine dominierende Stadt oder Macht gibt, und in dem Dörfer, Castillos und Marktflecken über Waldpfade und Karrenwege miteinander verbunden sind, ringt er darum, seine Macht und seinen Einfluss zu vergrößern. Doch seine Familiengeschichte birgt ein Geheimnis. Vor vielen Jahren hatte sein Vater zwei Söhne. Correros jüngerer Bruder *Rahjarcia* soll im Säuglingsalter das Opfer von Zauberkünsten einer Zahori-Hexe geworden sein: Die Rabenhexe wurde hinzugezogen, um dem Sohn die Zukunft vorherzusagen. Doch der Zauber wirkte auf das

Stichworte zum Abenteuer: Basierend auf der Oper *Il Trovatore*; hinter der Liebe zwischen einer Edlen und einem einfachen Zahori und der Rivalität eines Landedlen zu seinem Nebenbuhler verbirgt sich ein tragisches Familiengeheimnis

Genre: Intrigenszenario, Befreiungsszenario, Oper

Voraussetzungen: Sympathie für Rahja, das fahrende Volk und die Selbstbestimmung einer Adligen; angemessenes Auftreten gegenüber Adligen

Ort: Grafschaft Südpforte, Almada

Zeit: Sommer (Rahja) ab etwa 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampftechniken

Körpertalente

Lebendige Geschichte



abergläubische Kindermädchen furchteinflößend und sie rief die Wachen. Der Säugling schrie danach tagelang: ein Zufall ohne Zusammenhang zur Magie; aber der beunruhigte Landedle vermutete dunkle Fluchmagie. Er verurteilte die Zahori-Hexe für diesen Fluch zum Tod auf dem Scheiterhaufen.

Die Tochter dieser Hexe, **Azucena** (siehe Seite 4), raubte daraufhin den jungen Sohn des Landedlen und plante, ihn aus Rache ebenfalls den Flammen zu übergeben. Sie war jedoch ob des Todes ihrer Mutter so aufgebracht, verzweifelt und von Rachedgedanken getrieben, dass sie dabei einen Fehler machte: Irrtümlicherweise verwechselte sie den entführten Säugling des Landedlen in diesem Gefühlschaos aufgrund der Ähnlichkeit im Aussehen und der Bündel, in die er gewickelt war, mit ihrem *eigenen* Säugling – und warf diesen ins Feuer!

Sie floh daraufhin von den Ländereien, aus Reue über ihre Tat behielt sie den Sohn des Landedlen und erzog ihn wie ihr eigenes Kind. Der alte Madaluna ließ sie zwar als Mörderin verfolgen, doch sie entwischte ihren Häschern. Er wusste nichts von der Verwechslung, hegte aber stets die Hoffnung, dass sein Sohn das Feuer vielleicht doch überlebt hatte. Wenige Jahre später am Sterbebett nahm er deshalb seinem älteren Sohn und Erben Correro den Schwur ab, die Mörderin zu fangen und seinen kleinen Bruder zu suchen. Correro nahm diesen letzten Wunsch und Schwur ernst, fand aber weder

die Hexe noch seinen Bruder jemals, zumal er zur Zeit der Geschehnisse selbst noch ein kleines Kind war und sich an die Hexe kaum erinnerte (anders der alte Hauptmann Ferrando, der schon damals in den Diensten der Madalunas stand).

Viele Jahre später buhlt nun Corroero, Landedler von Madaluna, um die Gunst der Edlen ♀ **Leonore von Abundil** (siehe unten) aus dem zivilisierteren Süden der Grafenschaft, der als *Die Wacht* bekannt ist. Doch deren Herz gehört seit einer Weile einem jungen Zahori namens ♀ **Manrico** (siehe unten).

Niemand außer Manricos Ziehmutter Azucena, nicht einmal er selbst, weiß, dass es sich bei ihm um jenen verschollenen und von den Zahori aufgezogenen jüngeren Sohn des Landedlen Madaluna handelt, den kleinen Bruder Corroeros.

Dramatis Personae

♂ **Manrico** – 25 Jahre, junger, leidenschaftlicher Zahori und kompetenter Barde, frei und ungebunden, aber auch nachdenklich, gerechtigkeitsliebend, stolz und aufrecht, entschlossener Blick, einfache und lässige Reisekleidung, Hemd offen; vermeintlicher Sohn Azucenas und (ohne es zu wissen) kleiner Bruder des Landedlen Madaluna, zwischen den beiden Brüdern besteht eine gewisse Familienähnlichkeit; Verbündeter der Helden (Tenor) (Gaukeleien 11 (15/15/14), Betören 12 (15/15/15), Musizieren 10 (15/14/12), Körperbeherrschung 8 (14/14/12), Singen 12 (11/15/12), Verbergen 10 (15/14/14), Willenskraft 11 (15/14/15), SK 2)

♂ **Landedler Corroero di Madaluna** – 29 Jahre, skrupelloser almadanischer Adliger und kompetenter Söldnerführer (Condottiere), groß und muskulös, sonnengebräunt, stechender Blick, adlig-rondrianisch gekleidet; (ohne es zu wissen) großer Bruder Manricos, stehen die beiden nebeneinander erkennt man eine Familienähnlichkeit; Gegenspieler der Helden (Bariton), (Körperbeherrschung 8 (15/15/15), Kriegskunst 12 (15/11/13), Reiten 12 (12/15/15), Selbstbeherrschung 10 (15/15/15), Sinnesschärfe 10 (11/13/13), Willenskraft 11 (15/13/12), SK 2, LeP 38, RS/BE: 6/1, Rapier: AT 17, PA 19, TP 1W6+4, SF u. a. Finte I+II, Klinge drehen^{AKO1128}, Meisterparade^{AKO154}, Präziser Stich I, Riposte, Vorstoß)

♀ **Edle Leonore von Abundil** – 24 Jahre, erfahrene almadanische Edeldame, dunkelblond, feine Gesichtszüge, edle Sommerkleider, eigensinnig, rebellisch, romantisch, stur; Geliebte Manricos; Auftraggeberin und Verbündete der Helden (Sopran), (Betören 6 (14/15/15), Etikette 10 (13/13/15), Singen 8 (13/15/12), Sinnesschärfe 7 (13/13/13), Überreden 10 (14/13/15), Willenskraft 11 (14/13/15), SK 2)

♀ **Azucena** – 58 Jahre, innerlich zerrissene, kompetente Zahori-Rabenhexe und erfahrene Gauklerin, gebeugt, rastlos und erschöpft; vermeintliche Mutter Manricos; unsichere Verbündete der Helden (Mezzosopran oder

Alt), (Selbstbeherrschung 6 (13/9/9), Sinnesschärfe 10 (10/14/14), Verbergen 11 (14/14/13), Willenskraft 12 (14/14/15), Blick in die Gedanken 7 (14/10/14), Große Gier 9 (14/14/15), Harmlose Gestalt 10 (10/14/15), Hexengalle 12 (10/14/13), SK 1, LeP 32, AsP 42)

♂ **Inez** – 23 Jahre, erfahrene Zofe, schwarzhaarig, unauffällig, fürsorglich, schüchtern, sonnengebräunt, gut gekleidet; Vertraute Leonores; Verbündete der Helden (Sopran), (Etikette 10 (13/13/13), Menschenkenntnis 10 (13/13/13), Überreden 8 (12/13/13), Verbergen 8 (12/13/12), Willenskraft 6 (12/13/13), SK 1)

♂ **Ferrando** – 50 Jahre, kompetenter Söldner und Hauptmann im Söldnerheer Madalunas sowie dessen loyaler Gehilfe, robust wie ein Bär, Vollbart, schwarzes struppiges Haar, rau und hart im Nehmen; Gegenspieler der Helden (Bass), Werte siehe Seite 11.

Almadanische Sprache und Begriffe

Mit den folgenden Begriffen kannst du neben einer ausladenden Gestik das almadanische Ambiente noch zusätzlich würzen. Die Aussprache von R-Lauten erfolgt oft rollend, während S- (wie in Biss) sowie C-Laute vor hellen Vokalen (e, i) (also Grassiosa) scharf erklingen. Ein Doppel-L vernimmt der Zuhörer wie ein j (also Cabajero).

Bandiera	milit. Einheit <i>Banner</i> , Truppengröße 50 Fußsoldaten
Condottiera/e	Söldneranführerin/ Söldneranführer
Graciosa/o	Schmeichelhafte Anrede (bedeutet anmutig)
Lamento	ein trauriges Musikstück
Magnaten	Adlige
Mercenaria/o	Söldnerin/Söldner
Taberna	Schänke, Gasthaus, Taverne
Taifas	Stadtherrschaften, die sich im horasischen Thronfolgekrieg (1028 bis 1030 BF) im Yaquirbruch bildeten
Trovera/e	Bardin/Barde, Spielfrau/-mann

Das Abenteuer im Überblick

Das Abenteuer ist – wie die Oper – in vier Akte eingeteilt. Die Helden werden in **Akt I – Das Duell** von Leonore von Abundil in der Stadt Inostal am Yaquir angeworben, um ihr Geleitschutz auf dem Weg zu einem Fest auf Castillo Madaluna zu geben. Dort erfahren sie von der Familiengeschichte um den Bruder Corroeros sowie der Liebe Leonores zum Zahori Manrico und werden Zeuge eines rahjanischen Göttingenurteils zwischen den Rivalen Corroero und Manrico, bei dem Corroero unterliegt, aber im Zorn Manrico zu töten versucht, so dass dieser

fliehen muss. Aufgrund dessen müssen sie in **Akt 2 – Die Zahori-Hexe** eigenständig eine Flucht und weitere Schritte mit Leonore organisieren und in ihrem Auftrag versuchen, den Verbleib des Geflohenen zu klären. In **Akt 3 – Der Sohn der Zahori** spitzt sich die Lage zu: Die Helden geraten mit Leonore auf der Feste eines Verwandten unter Belagerung durch Correrros Heerhaufen. Madaluna aber hat Manricos Mutter Azucena als Pfand, womöglich auch Manrico selbst. In **Akt 4 – Das Gericht** entscheidet sich, ob das Abenteuer tragisch wie die Oper endet und Leonore sich freiwillig für die Freiheit Manricos dem ungeliebten Madaluna zur Ehe verspricht und

nach Freilassung des Zahori sich selbst mit Gift tötet, oder ob die Helden das Ganze zum Guten wenden können. Denn schließlich ist Manrico genau jener kleine Bruder, den Correro zu finden versucht.

Zur Heldenauswahl

Geeignete Helden für dieses Abenteuer sind insbesondere jene, die sich auf gesellschaftliche Talente verstehen. Kämpfer und phexgefällige Charaktere kommen auf ihre Kosten. Naturverbundene Abenteurer oder solche, die barbarischen Kulturen entstammen, werden ihre Fähigkeiten weniger zum Einsatz bringen können.

Akt I – Das Duell

Die Helden halten sich in der almadanischen Stadt Inostal (ca. 1.000 Einwohner, Handelsstadt am Yaquir, bekannt für seinen Wein) auf, die man auf einer Reise entlang des Yaquir zwischen dem Horasreich und dem zentralen Mittelreich unweigerlich passiert.

Anwerbung

Es ist ein schöner Frühsommertag im Rahja, als die Helden die folgende Szene beobachten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine energisch und stolz blickende junge Edeldame erhebt plötzlich die Stimme gegenüber einigen bewaffneten Kämpfern, die nach Soldvolk aussehen:

„Nein! Ich werde bestimmt nicht solchen Mörderrüpeln wie euch mein Leben anvertrauen! Glaubt Madaluna wirklich, er kann mir seine marodierenden Söldner als Geleitschutz schicken? Pah, dass ich nicht lache! Das ist einer Edeldame unwürdig! Richtet eurem Herrn aus, ich werde zu seiner Feier kommen, aber er soll es nicht noch einmal wagen, mir seine Mörder als Schutz zu verkaufen. Inez, wir gehen. Wir kümmern uns selbst um Geleit – von Edelleuten!“

Die letzten Worte richtet sie an ihre Zofe und wendet sich dann von den irritierten Kämpfern ab, die es aber nicht wagen, zu widersprechen und verwirrt abdrehen und gehen.

Womöglich wittern hier die Helden einen Auftrag und wenden sich an die Edeldame, bei der es sich um Leonore von Abundil handelt, oder an ihre Zofe **Inez** (Siehe Seite 4). Falls nicht, wird die überforderte Zofe sich an die Helden wenden, wenn diese nach edlem und bezahlbarem Geleitschutz aussehen. Sie hat keinerlei Erfahrung mit derartigen Dingen, muss ihrer Herrin aber eine Lösung präsentieren.

Leonores Geleit

Leonore von Abundil akzeptiert die von Inez präsentierten Helden als Reisebegleitung – entweder, weil diese



sich mit einer Probe auf **Etikette** (Benehmen) hervorragend präsentieren (6 Silbertaler pro Schwertarm und Tag), oder weil sie einfach keine anderen Optionen hat (3 Silbertaler pro Schwertarm und Tag).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich danke Euch sehr, dass ihr mich begleiten werdet! Es soll Euer Schaden nicht sein. Hoffentlich verläuft die Reise ohne Zwischenfälle. Im Castillo erwartet mich ein rauschendes Fest. Der Gastgeber, Correro di Madaluna, ist mir nicht sympathisch. Aber ich hoffe auf diesem Fest jemand anderes zu treffen.... Wie dem auch sei. Inez – sei so gut und packe für unsere Truppe Proviant für die Reise zusammen. Morgen früh brechen wir auf.“

Mit einer Probe auf **Überreden** (Manipulieren oder Schmeicheln) kann ein Held die Hintergründe ihrer Einstellung zu Madaluna in Erfahrung bringen:

Leonores Familie Abundil ist verschuldet, weshalb eine gute Partie für die junge Edle gesucht wird. Sie fürchtet, dass ihr Familienoberhaupt eine Entscheidung für

Ein Wort zum Reisen

In diesem Abenteuer finden mehrere kurze Überlandreisen statt, jede für sich selten länger als ein bis zwei Tage. Du kannst die Reisen ausspielen und mit Begegnungen ausschmücken. Wir schlagen aber vor, bei jeder Reise lieber wie in einer Oper den Vorhang fallenzulassen und ein neues Bühnenbild zu präsentieren, also die Reiseabschnitte zu überspringen und direkt an den nächsten Ort der Handlung zu wechseln. Auf diese Weise ist die Atmosphäre opernhafter, genaue Zeiträume treten in den Hintergrund und die Handlung ist gerafft.



sie treffen wird, wenn sie nicht bald einen geeigneten Kandidaten erwählt. Daher ahnt sie, dass die Einladung zum Fest auf das Castillo Madaluna den Hintergrund hat, dass Corroero di Madaluna um sie buhlen will. Leonores Familienoberhaupt würde diese Verbindung zu einem wohlhabenden Condottiere gutheißen. Leonore aber verabscheut Söldnerführer, weil ihr noch in guter Erinnerung ist, wie sie als Heranwachsende vor marodierenden Söldnern der Taifados flüchten und deren Gräueltaten ansehen musste. Diese Wut hat sie an den Leuten Madalunas ausgelassen. Was sie *nicht* verrät, ist, dass sie insgeheim einen Zahori aus dem niederen, noch dazu fahrenden Volk liebt. Sie hat sich dennoch vorgenommen, zum Fest zu erscheinen, da sie weiß, dass ihr Geliebter Manrico dort mit seiner Zahori-Familie auftreten wird und ihr auf diese Weise Rahja ein Stündchen mit ihm schenken könnte.

Der Überfall

Auf der Reise kommt es zu einem Überfall durch eine Gruppe von (Anzahl der Helden +2) Goblinräubern

(siehe **Aventurischer Almanach** Seite 150). Sie dienen als Späher und Handlanger für die Taifados und verdingen sich nun als Wegelagerer in der immer noch wilden Grafschaft.

Die Goblin-Wegelagerer wollen lediglich Geldkatzen und Wertgegenstände entwenden sowie die Schwächsten und als adlig oder reich Erkennbaren verschleppen (Inez und vor allem Leonore), um später Lösegeld zu fordern. Dazu verstecken sie sich in einem *Hinterhalt* (siehe **Regelwerk** Seite 237) in Büschen, teilweise sogar in Bäumen, was der Hälfte von ihnen eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238) verleiht. Von dort springen einige die Adligen an, während andere die Beschützer durch Fernkampfangriffe und kurze, schnelle Angriffe ablenken. Sie fliehen bei einem Verlust in Höhe von 25 % ihrer LeP oder wenn sie eine Geisel nehmen oder etwas von Wert an sich bringen konnten.

Konnten die Helden sie in die Flucht schlagen, ist Leonore hoch erfreut und ermöglicht es den Helden, auf Castillo Madaluna nicht nur bei der Feier für das Gefolge teilzunehmen, sondern auch auf der des geladenen Adels.

Das Fest

Das Fest findet im und rund um das Castillo Madaluna im Culminger Land statt. Es handelt sich um ein verwaistes Junkerkastell, dessen Familie um 1034 BF ausstarb und das von Madaluna ausgebaut und umbenannt wurde. Er ließ die nach den Kämpfen der Taifados lange brachliegenden und verwüsteten Obsthaine, Weinberge und Äcker wiederherrichten und sogar einen Rosengarten anlegen. Beim Fest präsentiert er voller Stolz seine neu erstrahlende Residenz.

Falls die Helden sich beim Überfall hervortaten, erwirkt Leonore bei Madaluna, der ihr keine Bitte aus schlägt, eine Einladung für ihre Begleiter. Die Helden



können sich dann frei in der Burg (und nicht nur der Umgebung) bewegen und werden dort in Gästezimmern untergebracht.

Auf dem Fest

Im festlichen Rittersaal feiern die Adligen und enge Vertraute bei Wein und Schmaus, während die Bedienten und nicht geladene Helden mit dem Gesinde des Castillos ihr Mahl zu sich nehmen.

Als Unterhaltung hat Madaluna eine Familie von Gauklern engagiert. Sie verstehen ihr Handwerk, halten zusammen und vertrauen einander. Einige Mitglieder:

♣ **Caleya** und **Cajacho** (beide 28 Jahre, Zwillinge und kompetente Gaukler, muskulös, ärmellose Hemden, Stirnband/Zopf zum Schutz des Haares vor Feuer, wagemutig, prahlerisch; Gaukeleien 12 (14/14/13), Willenskraft 8 (14/13/13), SK 1) sind Geschwister, die als Jongleurin mit Feuerschalen und Messern (Caleya) bzw. Feuerschlucker und Muskelpaket (Cajacho) die Gäste gleichermaßen zum Staunen bringen.

♣ **Nuerta** (34 Jahre, kurze schwarze Haare, Wildnis- und Domperteur; Tierkunde 12 (14/14/13), Willenskraft 9 (14/14/12), SK 1) hat einen Raschtulsluchs dressiert, durch Reifen zu springen und andere Kunststücke vorzuführen.

♣ **Hartiss**, **Burso** und **Pherica** (20, 24 und 33, erfahrene Barden und Possenreißer, Spaßvögel, bunt gekleidet, Flöte, Trommel, Laute; Gaukeleien 13 (13/14/12), Musizieren 10 (14/12/12), Willenskraft 7 (13/14/14), SK 1) sind eine lustige Musikergruppe, die zum Amüsement ihrer Zuhörer ihre fröhlichen Weisen mit Grimassen und kleinen Stegreif-Theatereinlagen untermalen. Pherica begleitet darüber hinaus Manricos ernstere Musikstücke musikalisch mit der Laute.

♣ **Azucena** (siehe Seite 4) hält sich während der Feier sehr bedeckt, trägt ihre Kapuze tief ins Gesicht gezogen und zeigt sich beim Adel nur, wenn nötig. Sie bleibt bewusst im Hintergrund und sagt nur auf Anfrage hier und da als Wahrsagerin die (natürlich blühende) Zukunft durch Handlesen oder das Legen von Inrahkarten voraus, denn sie hat Angst, von jemandem erkannt zu werden.

♣ **Manrico** (siehe Seite 4), der als Trovere mit wundervoller Gesangsstimme die Herzen der Zuhörer mit seinem Lamento erweicht.

Die Helden sollten vor allem den wundervollen Gesang Manricos miterleben. Ein Held, dem eine Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) gelingt, spürt eine Anspannung bei Manrico, ab QS 3 erkennt er, dass es zwischen Manrico und Leonore ein Geheimnis gibt, von dem niemand erfahren soll, bei QS 4+ besteht zudem kein Zweifel für den Helden, dass sie romantische Gefühle füreinander haben, aber versuchen, sich nichts anmerken zu lassen.

Ferrandos Geschichte

Wenn die Helden, die nicht am Fest teilnehmen dürfen, mit den Männern Madalunas in Kontakt kommen, zeigen sich diese als raue Gesellen, die anderen Kämpfern gegenüber aber durchaus interessiert, kameradschaftlich und ehrenvoll auftreten. Sie fragen die Helden nach ihren Erlebnissen und hören gerne deren Geschichten. Sie munkeln darüber, dass es einen Trovere gäbe, der in Minne um Leonore wirbt. Nachdem die Gaukler auch bei ihnen ihre Vorstellungen gegeben haben und die alten Haudegen ausführlich getrunken und über vergangene Duell- und Scharmützel schwadroniert haben, setzt Hauptmann Ferrando (siehe Seite 4) zu einer Erzählung an, um sich und seine Leute wach zu halten:

♣ Sollten die Helden geschlossen im Rittersaal speisen, kannst du diese Szene zum späteren Zeitpunkt stattfinden lassen, damit mindestens ein Held diese Geschichte hört.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Es gibt da eine streng gehütete Geschichte in der Familie der Madalunas, um die sich viele verschiedene Geheimnisse ranken – welche Details nun wahr sind, müsst ihr selber entscheiden... Aber vor vielen Jahren war ich Zeuge eines grausamen Zwischenfalls auf der Feste. Der Vater unseres Herrn von Madaluna hatte einst zwei Söhne. Eine Zahori sollte ihnen die Zukunft vorhersagen, doch als die scheußliche alte Hexe in der Dämmerung am Kindsbett mit hinterlistig blitzenden Augen erschien und ihre Zauberzeichen sprach, wurde der jüngere Sohn blass und schwach. Er schrie noch tagelang unter Schmerzen, denn er war von ihr verflucht worden. Die Hexe wurde gefangen und auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Doch hatte sie eine Tochter, eine junge Frau, die von Rache getrieben war und Gleiches mit Gleichem vergelten wollte. Sie hat in der Nacht des Feuers das jüngere Kind Madalunas entführt. Alle suchten nach ihm, aber schließlich fand man neben den kohlenden Resten des Scheiterhaufens nur noch die Leintücher, in die der Säugling gewickelt war! Mit dem letzten Rauch des Feuers fuhr auch die Seele des Madaluna-Kindes, dem kleinen Bruder unseres Herrn, in Borons Hallen. Die Tochter der Hexe hatte es den Flammen übergeben!“

Nächtliche Rahjabotschaften

Im Laufe der langen Festnacht werden auch die wachsamsten Soldaten immer müder, es wird ruhiger, so mancher schläft seinen Rausch aus. Am Tor und auf den Mauern wachen noch eine Handvoll Soldaten unter Hauptmann Ferrando. Die Zahori sind in ihr Wagenlager abseits der Burg zurückgekehrt, um dort die Nacht zu verbringen. Leonore und andere Gäste nächtigen

natürlich im Castillo. Sofern die Helden nicht in den Gästezimmern untergebracht worden sind, werden sie bei den Wachen einquartiert. Leonore will sich nun mit ihrem Geliebten Manrico treffen und ihm dazu eine Nachricht zukommen lassen.

Falls die Helden bereits vermuten, dass beide ein Paar sind oder sich als vertrauenswürdig erwiesen haben, weiht Leonore sie in ihren Plan ein. Sie können im Gegensatz zur Zofe Inez im Zahorilager ein- und ausgehen, ohne Aufsehen zu erregen, und Manrico die Botschaft überbringen. Alternativ entdeckt der Held mit dem höchsten FW in *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* die nervöse Inez auf ihrem Weg zum Lager.

Um Manrico zu benachrichtigen und unauffällig zu Leonore zu bringen, sind je nach Vorgehen der Helden Vergleichsproben zwischen *Verbergen (Schleichen)* oder *Überreden (Herausreden)* gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* oder *Willenskraft (Überreden widerstehen)* nötig (für die Helden um -1 erschwert, falls die nervöse Inez sie begleitet). Die Werte der vier Wachen findest du auf Seite 11. Eine gelungene Probe genügt für ein Lied Manricos vor Leonores Fenster und einen Kuss, ab 3 QS ist zudem ein Treffen im Rosengarten möglich (und die Helden erhalten eine Erleichterung von +1 für alle Aktionen im folgenden Göttingenentscheid) und ab 5 QS können die Helden sogar einen Besuch Manricos in Leonores Gemach organisieren (und erhalten eine Erleichterung in Höhe von +2 für alle Aktionen im folgenden Göttingenentscheid). Danach aber ertappen die Wachen oder Madaluna Manrico und Leonore. Ein Misserfolg führt direkt zu einer Entdeckung, noch bevor das Treffen begonnen hat (und zu einer Erschwerung in Höhe von -1 für alle Aktionen im folgenden Göttingenentscheid). Die Entdeckung erfolgt im Rosengarten, sei es, weil das Treffen zwischen Leonore

und Manrico dort stattfindet, weil Manrico von dort sein Minnelied singt oder er über den Garten gerade zu Leonore gebracht wird oder von ihrem Gemach wieder zurückkehrt.

Das Göttingenurteil im Rosengarten

Im Rosengarten treffen nun Manrico und Leonore mit Inez und den Helden auf der einen Seite sowie Corro di Madaluna mit seinem Hauptmann Ferrando und einigen Wachen auf der anderen Seite aufeinander. Corro sieht Manrico als Nebenbuhler, und das als einfacher Trovere aus dem fahrenden Volk! Als Adliger steht es ihm zu, auf seinem Grund jemanden zu richten, und so greift er zur Waffe und geht auf Manrico los, mit der Absicht, diesen zu töten. Leonore und Inez sind starr vor Schreck, Manrico ist überrumpelt und zieht zur Verteidigung ebenfalls seine Waffe. Ferrando und die Wachen bleiben im Rücken Madalunas und greifen nicht in den Kampf ein.

Falls die Helden Manrico verteidigen wollen, so versuchen Ferrando und seine Leute, sie mit einer Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* von einem Eingriff abzuhalten. Bei Misserfolg greifen sie zur Waffe, um die Helden in Kämpfen zu binden. Sie wollen Corro aber mit Manrico verfahren lassen, wie er es wünscht. Die Werte der Schergen findest du auf Seite 11.

Natürlich können die Helden auch durch Magie oder karmales Wirken eingreifen, ob auffällig oder eher heimlich und subtil. Falls sie sich offen gegen Corro oder seine Leute stellen, werden sie im nächsten Akt ebenfalls zu Gesuchten, so wie Manrico. Falls sie mit Bedacht vorgehen, kannst du das folgende Ereignis so oder so ähnlich durch Einwirkung der Helden stattfinden lassen. In jedem Fall aber findet es statt:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Jetzt hat dein letztes Stündlein geschlagen, Bursche!“ brüllt Corroero seinem Nebenbuhler entgegen. Wutschnaubend und mit gezückter Waffe setzt er mehrere Hiebe nach Manrico, der ihnen geschickt, aber in die Defensive gedrängt, ausweicht. Der Trovere stolpert, fängt sich aber wieder. Madaluna nutzt den Moment und stürmt auf den wehrlosen Zahori zu. Leonore zieht scharf die Luft ein. Sie hat Angst um ihren Geliebten. Doch da verfängt der Landedle sich! Er bleibt an den Dornen eines seiner eigenen Rosenbüsche hängen und stolpert! Ein Raunen ist zu hören, dann flüstert jemand „Bei Rahja, ein Zeichen!“ Schnell begreifen die Anwesenden, dass es die rahjaheilige Rose war, die Manrico das Leben rettet. Der Zahori hebt seinerseits die Waffe, steht über dem am Boden liegenden Madaluna und könnte den wehrlosen Adligen ohne Mühe töten. Doch er zögert, wirft Leonore noch einen letzten Blick zu und weicht zurück.



Zumindest den meisten Anwesenden sollte das Geschehene wie ein Göttingenurteil Rahjas anmuten. Corroeros Reaktion ist Zorn. Er hebt, endlich aus den Rosen befreit, die Waffe, um dem Zahori in den Rücken

zu schlagen. Hier können es erneut die Helden sein, die ihn davon abhalten. Ein dazwischengehender Held kann einen kurzen Kampf austragen bzw. den Angriff abwehren, oder ein passender Fertigkeitseinsatz oder Warnruf zu Manrico verhindern schlimmeres. Corroero lässt daraufhin ab, zornig und gedemütigt. Er zieht sich auf seine Gemächer zurück und bespricht erst, wenn er sich wieder gefangen hat, mit Ferrando seine weiteren Schritte.

Die Abreise

Leonore plant nach dem Vorfall umgehend ihre Abreise. Inez packt in aller Hast das Gepäck zusammen. Sie hofft, dass Manrico klug genug ist, ebenfalls zu verschwinden (ja, ist er, die Zahori brechen ihre Zelte ab und entfernen sich vom Castillo). Zum Ende dieses Aktes sieht Leonore die Helden mehr denn je als Vertraute. Eventuell schickt Leonore sie noch einmal zum Zahorilager, um sicherzustellen, dass die Gaukler sich in Sicherheit bringen. Corroero unterdessen wütet in seinen Gemächern, sein Geschrei ist im ganzen Castillo zu hören. Im Morgenrauen jedoch entschließt er sich, nicht kampflös aufzugeben. Er wartet noch, bis alle Gäste abgereist sind, dann aber schickt er seine Männer nach Manrico aus, der zum Glück ebenfalls bereits mit der Zahorifamilie verschwunden ist.

Akt II – Die Zahori-Hexe

Die Situation ist ernst. Manrico ist auf der Flucht, Leonore ist abgereist, die Helden sind womöglich durch ihren Eingriff selbst Gesuchte. Doch für Leonore sind sie zu Vertrauten geworden. Dieser Akt lässt den Helden bewusst viel Handlungsspielraum, aber sie sollten sich dabei mit Leonore abstimmen. Die völlig aufgelöste Adlige lässt ihnen weitgehend freie Hand und verlässt sich auf die Kompetenz der Helden. Sie lässt sich auch gerne beraten, denn sie weiß im Moment selbst nicht weiter. In ihr reifen jedoch erste Gedanken, was sie tun würde, falls Manrico etwas zustoßen sollte.

Nach der Flucht

Im Folgenden gehen wir auf die wahrscheinlichsten Aktionen seitens der Helden ein. Du solltest ihnen aber auch die Freiheit lassen, weitere Handlungen nach ihrem Ermessen zu unternehmen. Für die unweigerlichen Reisen zwischen den verschiedenen Orten verweisen wir auf den Kasten **Ein Wort zum Reisen** auf Seite 6. Zu beachten ist auch, dass die Helden entweder ...

- bei Leonore und Inez bleiben,
- Manrico begleiten,
- allein unterwegs sind.

In einer dieser Konstellationen könnten sie nun...

- auf oder rund um Castillo Madaluna spionieren,
- das Zahorilager aufsuchen,

• zu Leonores Landgut *Sopracollina* reisen.

Weitere Schritte ergeben sich schließlich aus dem, was an diesen Orten passiert.

Spionage auf dem Castillo Madaluna

Falls die Helden im Umland von Castillo Madaluna bleiben oder es später wieder aufsuchen, können sie je nach Fortgang der Ereignisse Informationen sammeln, indem sie sich umhören oder auf phexische Fähigkeiten zurückgreifen. Eine entsprechende Aktion sollte passende Fertigungsproben wie *Verbergen*, *Verkleiden* oder *Überreden* erfordern. Als Belohnung erhalten die Helden einen Einblick in die nächsten Schritte Madalunas. Folgendes plant er:

Madaluna lässt einen Trupp (Anzahl der Helden +4) seiner Schergen die Spur des Zahori-Wagenzugs verfolgen. Er hat Befehl gegeben, Manrico töten zu lassen und dessen „Hexe von Mutter“ zu ihm zu schaffen. Alle anderen Zahori sind ihm egal und können laufen gelassen oder getötet werden. Falls das Zahorilager bereits angegriffen worden ist (siehe Seite 10), ohne dass die Helden dort waren, erfahren sie, dass Manrico entwischt (womöglich auch tot) sei, dessen Mutter Azucena aber offenbar gefangen genommen wurde.

Madaluna lässt aber gezielt das Gerücht verbreiten, Manrico sei tot, damit es Leonore erreicht und sie sich Manrico schonmal aus dem Kopf schlägt. Zudem schickt

er Boten aus, die Leonores Familienoberhaupt an seiner statt um Leonores Hand bitten. Er ist sich sicher, dass sein Angebot angenommen wird, Leonores Meinung zählt dabei nicht für ihn.

Sollten die Helden scheitern, erhalten sie falsche Informationen wie die, dass Manrico erwiesenermaßen tot oder dass Leonores Hand bereits Madaluna versprochen wurde. Sollten sie entdeckt und festgesetzt werden, solltest du eine Flucht aus Madalunas Kerker ermöglichen. Dabei könnten die Helden auch Azucena als lethargische Mitgefangene kennenlernen, die ihnen mit ihrer Hexenmagie zwar bei der Flucht hilft, aber nicht den Lebenswillen zu haben scheint, selbst zu fliehen (siehe hierzu den Kasten **Azucenas Geständnis**).

Azucenas Geständnis

Der Besuch bei Madaluna (siehe Seite 9) sowie die Zerstörung des Zahorilagers (siehe rechts) haben bei Manricos Ziehmutter die Erinnerung an den grausamen Feuertod ihrer Mutter und den unbeabsichtigten Tod ihres Babys wiederaufleben lassen. Sobald sie Gelegenheit hat, mit Manrico zu reden, gesteht sie ihm, dass sie damals vor vielen Jahren durch ein schreckliches Versehen ihr leibliches Kind den Flammen übergab. Dessen Überreste waren es, die die Madalunas damals gefunden haben. Manrico hingegen sei nicht ihr leibliches Kind, sie habe ihn nach den damaligen Ereignissen bei sich aufgenommen und als ihr eigenes Kind großgezogen. Den Zusammenhang, dass auch der Sohn des alten Madaluna damals verschwand, verschweigt sie Manrico noch und berichtet auch sonst nichts zu seiner tatsächlichen Herkunft, auch wenn dieser bohrend nachfragt.

Falls die Helden mit ihr ins Gespräch kommen, kann sie auch ihnen zumindest Bruchstücke dieser Ereignisse gestehen. Die Helden können erfahren, dass sie es war, die das Kind, das man damals fand, den Flammen preisgab, und nun tiefe Reue empfinde. Dass sie ihr *eigenes* Kind den Flammen übergab und Manrico adoptiert sei, wiederum erzählt sie nur Manrico. Erst wenn Manrico und die Helden ihr Wissen zusammenfügen und dazu die Geschichte über das Haus Madaluna, die Ferrando ihnen vielleicht anfangs am Lagerfeuer erzählt hat, hinzufügen, sollte sich das Gesamtbild ergeben. Wann dies genau geschieht, ist offen, aber es sollte nach Möglichkeit frühestens gegen Ende des 2. oder Anfang des 3. Aktes der Fall sein.



Angriff auf das Zahorilager

Falls die Helden sich direkt nach Aufbruch aus Castillo Madaluna dem Gauklertruss anschließen und mit den Gauklern abreisen, oder es zügig nach dem eigenen Aufbruch schnellstmöglich aufsuchen, erleben sie einen Angriff durch einen Trupp Schergen Madalunas (Anzahl der Helden +4) mit. Sie können die Angreifer womöglich zurückschlagen oder den Zahori und Manrico die Flucht ermöglichen. Sie fliehen jeder für sich bei dem Kampf, und im Eifer des Gefechts ist auch Azucena verschwunden und bleibt es. Der Angriff wird von Hauptmann Ferrando angeführt, und dieser erkennt Azucena als Tochter der Hexe, die damals auf dem Scheiterhaufen den Tod fand.

Die Helden erfahren hier jedoch allenfalls, dass Azucena Manricos Mutter und eine Hexe ist (auch wenn sie kein Vertrautentier hat), die sich recht gut selbst zu helfen weiß. Eine Assoziation Azucenas zu jener Hexe, die damals den Säugling tötete, kann eventuell von findigen Spielern schon erkannt werden.

Gehen die Helden nicht unmittelbar zum Zahorilager, sondern suchen es später auf, so müssen sie es zunächst finden. Eine Gruppensammelprobe auf *Orientierung*, 7 Proben, maximal 3 Helden, entscheidet, in welchem Zustand sie es vorfinden. Bei vollem Erfolg (10 QS) erreichen sie es zum Zeitpunkt des Angriffs (siehe oben). Bei einem Teilerfolg (6 QS) tobt der Angriff des Trupps von (Anzahl der Helden +4) Schergen bereits. Azucena und gegebenenfalls Manrico, wenn er nicht bei den Helden ist, sind bereits geflohen. Die Leben der übrigen Gaukler können die Helden aber womöglich retten, wenn sie eingreifen und die Söldner vertreiben. Die Gaukler erzählen dann, dass Azucena von den Söldnern bereits ergriffen und fortgeschleppt wurde, über Manricos Verbleib herrscht aber Ungewissheit. Die Helden können mit einer erfolgreichen Probe auf *Fährtsensuchen (humanoide Spuren)* so viel herausfinden, dass Manrico wohl fliehen konnte und noch lebt.

Haben die Helden erst lange gezögert, innerhalb von 7 Probenintervallen nicht mindestens einen Teilerfolg bei der Suche nach dem Lager erzielt oder Manrico bewusst erst einmal vom Lager weggeführt, so stoßen sie auf ein Zahorilager, von dem nur noch rauchende Trümmer der Gauklerwagen und einige Tote zeugen, darunter auch einige Gaukler, die sie vielleicht auf dem Fest beim Castillo Madaluna kennengelernt haben (siehe Seite 7). Alle anderen Zahori einschließlich Azucena sowie (falls er nicht bei den Helden ist) Manrico sind geflohen. Die Spuren deuten bei einer erfolgreichen Probe auf *Fährtsensuchen (humanoide Spuren)* auf einen Angriff durch einen Söldnerhaufen hin, ganz offenbar Madalunas Leute. Der Verbleib der Überlebenden ist ungewiss.

Madalunas Schergen

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 10 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 13 PA 6

TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 13 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Langschwert: AT 13 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armrbust: FK 11 LZ 8 TP 1W6+6

RW 10/50/80

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

Anzahl: siehe Text

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube, Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Dolch, Langschwert), Formation AK01126, Wuchtschlag I (Waffenlos, Langschwert)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Überreden 3, Verbergen 7, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Die Schergen befolgen die Befehle Ferrandos und Correrros ohne Zögern. Sie kämpfen dicht an dicht gegen ihre Gegner.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24LeP, 16LeP, 8LeP, 5LeP und weniger

Anmerkungen:

Ferrando: CH 11, GE 15, KO 15, KK 15, LeP 38, INI 15, Langschwert: AT 15, PA 9, RS/BE: 4/0, SFs u. a. Finte I+II, Wuchtschlag I+II, Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 9, Kriegskunst 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Willenskraft 7



☞ Gefolgsleute Madalunas oder andere Reisende berichten vom Tode Manricos oder doch zumindest von der Zerstörung eines Zahorilagers mit zahlreichen Toten in der ehemaligen Baronie Pildek, im Norden von Sopracollina. Diese Botschaft raubt ihr jegliche Hoffnung.

Durch die Gerüchte von Manricos Tod und den Heiratszwang mit Madaluna seitens ihrer Familie, fasst Leonore den Beschluss, in ein Boronkloster zu gehen. Dort sei sie sicher vor Madalunas Ränken, und ihr Leben sei ohne Manrico ohnehin verwirrt. Um ihr diese Idee vorerst auszureden, muss den Helden entweder eine vergleichende Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* –1 gegen Leonores *Willenskraft* gelingen; oder sie präsentieren Beweise, dass Manrico noch lebt, vielleicht konnten sie ihn sogar ausfindig machen oder haben ihn die ganze Zeit begleitet. In diesem Fall fasst sie Mut und überlegt, ob sie womöglich zu ihrem Verwandten **Raul von Abundil** (siehe Seite 12) gehen könnte. Auf ihrem Landgut ist sie schutzlos gegenüber Madaluna, doch der Verwandte wohnt in einer trutzigen Zollfeste und ist ihr wohlgesonnen.

Je nach Einwirken der Helden und Informationsstand entscheidet sie sich entweder für den Weg ins Boronkloster *Santa Etilia* in den östlichen Ausläufern des Phecanowaldes, oder für die Reise zu ihrem Verwandten Raul in die Zollfeste *Castellor* in der Baronie Phecadien. Beide Wege führen gefährlich nah an den Gebieten vorbei, die Madaluna überwachen könnte, und außerdem durch die von Räubern bewohnte Wildnis, weshalb Leonore auch weiterhin die Helden als Bewacher um sich haben möchte.

Ins Exil

Auf dem Weg zum Boronkloster oder zur Zollfeste lauern den Helden und Leonore tatsächlich eine Patrouille von (Anzahl der Helden –1) von Madalunas Schergen auf. Auf einem Waldweg stellen sie sich ihnen offen entgegen und fordern die Herausgabe Leonores, der Verlobten ihres Herrn Correro di Madaluna. Falls Manrico nicht bei den Helden und Leonore ist, bekräftigen sie nochmals, dass er tot sei. Es kommt zum Kampf (Werte der Schergen siehe links).

Manrico sollte, ebenso wie den Helden, in diesem Kampf eine tragende Rolle zukommen und Leonore verteidigen. Entweder, weil er ohnehin bei ihnen ist, oder weil er nun gerade im rechten Moment auftaucht. Er ist nicht tot. Seitens der Schergen flieht mindestens einer der Kontrahenten auf einem Pferd zu seinem Herrn zurück. Es ist sicher, dass er diesen benachrichtigen wird, die Zeit drängt also.

Die Weiterreise

Mit Manrico am Leben und der Gefahr durch Madaluna im Nacken entscheidet Leonore nun, auf jeden Fall zur Zollfeste *Castellor* zu reisen, falls das nicht ohnehin schon der Plan war. Zum Ende dieses Aktes sollten – womöglich nach einigen Wirren – nun Leonore, Inez, die Helden und Manrico zusammen zur Zollfeste reisen.

Auf Leonores Landgut

Falls die Helden keine besseren Pläne haben, wird Leonore sich als nächsten Schritt auf ihr Landgut *Sopracollina* in den Hügeln zwischen Inostal und Pildek zurückziehen, um dort auf Nachricht ihres Liebsten zu warten. Sie schickt von hier aus womöglich auch die Helden aus, um etwas über Manricos Verbleib in Erfahrung zu bringen, falls die Helden ihn nicht sowieso begleiten. Leonores Gedanken drehen sich nun darum, was sie wohl tun würde, wenn Manrico sterben würde. Inez ist ihr zwar eine gute Freundin, doch womöglich können die Helden zusätzlich Beistand leisten. Bald treffen einige Boten ein, darunter ...

☞ Gefolgsleute ihrer eigenen Familie Abundil, die sie um eine Entscheidung bezüglich der Heiratsanfrage von Correro di Madaluna bitten: Nehme sie sie an oder nicht? Das Familienoberhaupt wünscht ihre Entscheidung baldigst und bittet sie, sie gut zu durchdenken (was so viel heißt, wie *sie hat sie anzunehmen*). Die Botschaft beunruhigt sie sehr.

Akt III – Der Sohn der Zahori

Die Helden haben gemeinsam mit Leonore und Manrico die Zollfeste erreicht und wurden trotz der besorgniserregenden Umstände freundlich aufgenommen. ⚔ *Raul von Abundil* (siehe rechts) ist ein entfernter Verwandter Leonores und ihr wohlgesonnen. Die Zollfeste ist Teil des *Almadaner Gürtels*, einer Reihe von Festungen, die über die Grenze zum Horasreich wachen. Sie kann Belagerungen standhalten und liegt hoch auf einem Felsen.

Auf der Zollfeste

Während die Helden einige Zeit auf der Zollfeste verweilen, bereitet Madaluna seinen nächsten Schritt vor. Er will mit seinem Heerhaufen die Burg belagern und verbreitet, um seinen Plan zu rechtfertigen, in der Grafschaft die Lüge, Manrico und die Helden hätten Leonore entführt. Er nutzt sein Fehderecht gegen den Adligen Raul, um dessen Feste anzugreifen und rüstet sich mit diesem Vorwand für den Angriff. Madaluna meint es ernst und hat fast seine gesamte, etwa 50 Köpfe starke Bandiera zusammengezogen, die er von Hauptmann Ferrando kommandieren lässt. Ebenso hat er seine erfahrene, halbe Kompanie (etwa 25 Sappeure und Schützen) zur Belagerung hinzugeholt, die nun damit beginnt, Gräben auszuheben, sowie Palisaden und Geschütze aufzubauen. Bald errichtet Correro di Madaluna sein

Feldlager am Fuße des Berges, auf dem Castellor liegt. Er demonstriert seine Macht, präsentiert sich deutlich sichtbar und zeigt so seinem Gegner dessen Unterlegenheit. Binnen drei Tagen ist Castellor von der Außenwelt isoliert und binnen weiterer zwei Tage wagt Madaluna einen ersten Angriff. Die Helden ihrerseits haben es innerhalb der Mauern mit einem nervösen, aber dennoch grimmig zuversichtlichen Raul von Abundil zu tun. Er bereitet alles für eine langwierige Belagerung vor. Die Helden können aber in dieser Situation auf verschiedene Weisen helfen.

Die Situation auf der Burg

Neben den Helden, Leonore, Inez und Manrico sind folgende weitere Personen auf der Burg:

⚔ *Edler Raul von Abundil* (45 Jahre, ernstes, kantiges Gesicht, tulamidischer Einschlag, gestutzter schwarzer Bart, ruhig und besonnen, verantwortungsvoll, loyal; Kriegskunst 10 (14/13/12), Willenskraft 10 (14/12/13), SK 2) ist ein erfahrener Adliger und Verwandter Leonores. Er beschützt sie, ist aber um seine Familie besorgt.

⚔ *Seine Frau Zalameya* (28 Jahre, wallendes schwarzes Haar, gebieterisch, besorgt um ihre Familie, kämpferisch; Willenskraft 12 (14/13/13), SK 2) steht zwar treu



an seiner Seite, sorgt sich aber in erster Linie um das Wohl ihrer Kinder.

♣ Ihre Kinder *Monserata* (4 Jahre, tollpatschig), *Joselito* (7 Jahre, spielt gern Ritter), *Luciano* (9 Jahre, etwas dick, sehr geschickt), *Palacido* (11 Jahre, altklug, verantwortungsvoll und ernst, eifert seinem Vater nach) und *Madaria* (15 Jahre, will ernstgenommen werden, liebt dramatische Abgänge und weiß, dass sich das alles hier nur um sie dreht; Willenskraft 4 (13/11/10), SK 1).

♣ Eine Handvoll Mägde, Diener und Handwerker halten alles am Laufen (Werte wie Bürgerin, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258).

♣ Die Besatzung der Burg besteht aus acht Burgmännern und -frauen (Werte wie Madalunas Schergen, siehe Seite 11). Sie sind motiviert und erfahren, aber auch nervös.

Während die Vorbereitungen zur Belagerung laufen, wird auch die psychologische Lage innerhalb der Mauern schwieriger. Zwar sind Leonore und Manrico zunächst glücklich, sich wiedergefunden zu haben und hier in Sicherheit zu sein, doch wächst die Sorge um den feindlichen Heerhaufen vor den Toren. Die Helden können im Gespräch mit ihnen nun auch ihr Wissen um den vermeintlich verstorbenen Sohn der Madalunas teilen und sich austauschen. Zusammen mit dem, was Manrico von Azucena gehört hat, dürften die Helden hier hinter die Zusammenhänge um den Tod des kleinen Madaluna kommen.

Auch Raul ist zwar ein großzügiger Gastgeber mit viel Verständnis, aber er hat die Verantwortung für seine Burgmännern und -frauen sowie vor allem seine Familie. Abends hört man ihn oft mit seiner Frau darüber streiten, wie es weitergehen soll. Aber er würde Leonore oder Manrico niemals ausliefern. Diese bekommen aber wiederum durchaus mit, welche Sorgen man wegen ihnen hat und welche Last sie Raul aufbürden. Die Helden können vermittelnd auftreten, indem sie die Moral der Burgleute aufrechterhalten, sich mit den Kindern beschäftigen oder zwischen den Paaren Raul und Zalameya sowie Manrico und Leonore vermitteln. Eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung oder Einzelgespräch) kann täglich dafür sorgen, dass die Wogen geglättet bleiben. Bei Misserfolg ist es denkbar, dass einer der Beteiligten aus der Reihe tanzt und sich aus eigenen Motiven aus Castellor herauschleicht: Ein Mitglied der Burgbesatzung, um sich dem Feind zu ergeben oder anzuschließen, eines der Kinder aus Angst, falschem Heldenmut oder aufgrund von Missverständnissen, eventuell auch Manrico, um sich zu ergeben. Um eine Person zurückzuholen, wäre eine Rettungsaktion nötig, die ähnlich wie die unten beschriebenen Sabotageakte (siehe unten) durchgeführt werden kann.

Vorbereitungen

Die Helden könnten auf die Idee kommen, als Kundschafter das Lager des Feindes auszuspionieren oder es durch Ausfälle und Kommandoaktionen zu sabotieren.

Sei es in Tiergestalt, unsichtbar oder auf vielerlei ähnliche Weisen.

Bei einer Mission zur Erkundung können sie unter anderem die Anzahl der Schergen, Details zur Bewaffnung und den Fortschritt des Aufbaus der Belagerungswaffen in Erfahrung bringen (siehe oben), ebenso die Information erhalten, dass Madaluna auf sein Fehderecht beharrt und deshalb kein anderer Adliger eingreifen wird. Sie sind also auf sich allein gestellt. Vor allem aber können sie Azucena unter den Gefangenen entdecken. Und die Helden können erfahren, dass Hauptmann Ferrando sie als jene Hexe erkannt hat, die vermeintlich einst den Bruder Correrros den Flammen preisgab. Sie soll hingerichtet werden, sobald der Belagerungsring um Castellor geschlossen wurde und alles bereit zum Angriff ist, was insgesamt fünf Tage dauern dürfte.

Ausfälle, Sabotageaktionen und Kommandoaktionen mit dem Ziel, Unruhe zu stiften oder Gerätschaften des Feindes zu zerstören, sind ebenfalls denkbar. So kann der Fortschritt der Belagerung zumindest gedämpft werden. Die Helden könnten im Schutze der Nacht oder durch Magie beispielsweise Katapulte im Bau oder Palisaden zerstören. Sehr hilfreich ist der auf der Karte eingezeichnete Geheimgang, über den man hinter die feindlichen Linien und ungesehen aus der Burg gelangen kann.

Die Helden können auch in der Burg helfen, die Befestigungen zu sichern, Wachpläne zu erstellen und derlei mehr.

Du als Meisterin kannst darüber entscheiden, ob das Vorgehen der Helden ihnen beispielsweise Zeit verschafft, bevor es zum Sturm auf die Feste kommt.

Die gefangene Hexe

Spätestens wenn der Belagerungsring steht, eventuell aber auch zu einem früheren, passenden, dramatischen Moment, wird den Burgbewohnern Azucena präsentiert. Correro lässt sie von seinen Soldaten auf einen Wehgang hinter den Palisaden führen und schreit zur Burg hoch, dass nun endlich die Mörderin seines Bruders gefunden, als solche erkannt und gefangen genommen worden sei. Ihr Todesurteil werde in Kürze vollstreckt. Ein Scheiterhaufen wird, von der Burg aus gut sichtbar, aufgebaut. Correro hofft, dass Manrico leichtsinnig wird oder sich gar ergibt, um seine Mutter zu retten.

Die Rettungsaktion

Manrico wird spätestens nach der Präsentation seiner Mutter und deren Verurteilung handeln. Er versichert Leonore seine ewige Liebe und bittet die Helden, mit ihm eine Befreiungsaktion Azucenas zu planen. Auch hierfür bietet sich wieder der Geheimgang an. Je nachdem, wie oft die Helden diesen bisher genutzt haben, weiß Madaluna aber mittlerweile eventuell von ihm. Er lässt zwei Trupps (ein Trupp besteht aus Anzahl der Helden +4 Personen) seiner Schergen im Waldstück, in dem der Geheimgang endet, einen Hinterhalt legen.

Weiß er nichts davon, hat er stattdessen zwei Trupps in der Nähe des Verschlags innerhalb des Lagers, in dem er Azucena gefangen hält, postiert. Die Gefangene wird intensiv beobachtet, so dass es schwer wird, sie ungesehen zu befreien. Du solltest von den Helden eine Vergleichsprobe auf *Verbergen (Schleichen)* –2 gegen *Sinneschärfe* der Wachen, verlangen, um ungesehen ins Lager zu gelangen. Um den Käfig zu erreichen und Azucena zu befreien, ist eine weitere Vergleichsprobe –3 nötig, zudem eine Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* oder *Schlösserknacken (Bartschlösser)* oder eine andere passende Fertigkeit. Spätestens hier nun sollte die Falle zuschnappen. Für eine erfolgreiche Flucht ist, je nach Situation, eine Probe auf *Verbergen (Schleichen)* –5 oder *Körperbeherrschung (Laufen)* –2 nötig, bei deren Misslingen sich die Helden zumindest 5 KR einem Trupp der Gegner stellen müssen.

Option A: Glücklich vereint?

Gelingen all diese Proben, ist auch die gesamte Aktion gelungen: Manrico und Azucena sind zurück in Castellor wieder vereint. Spätestens jetzt sollte die tragische Familiengeschichte zusammengefügt werden. Für den dritten Akt ist die Ausgangssituation schwierig: Sobald

Correro di Madaluna die Entführung bemerkt, lässt er in seinem Zorn Castellor angreifen.

Option B: Gefangen?

Misslingt die Aktion, sehen sich die Helden zunächst zwei Trupps der Söldner gegenüber, die versuchen, sie zu überwältigen, vor allem aber Manrico festzusetzen. Bei Kampfplärm ist bald das gesamte Banner am Schauspielplatz versammelt; eine Situation, aus der man kaum mehr entkommen kann, obwohl Magie oder karmales Wirken dies noch bewerkstelligen könnten. Als Gefangener wird Manrico in den Kerker des Castillo Madaluna verbracht, wo ihn die Hinrichtung erwartet, schließlich hat er nach Correrros Darstellung eine Adlige entführt.

Falls auch die Helden in Gefangenschaft geraten sind, zögert er hier je nach deren Status noch mit einer Hinrichtung: Geweihte, Adlige, Zwerge oder Magier hinzurichten ist ihm rechtlich zu heikel; bei niederem Volk hat er hingegen weniger Skrupel. Auch Azucena wird vorerst nicht hingerichtet, sondern mit den Helden eingesperrt. Den Tod vor Augen erzählt sie den Helden nun auch die ganze Geschichte, falls es noch Wissenslücken bei diesen gibt.

Akt IV – Das Gericht

Im letzten Akt nun entscheidet sich, welches Ende das Abenteuer nimmt. Die Opernvorlage lässt die Handlung tragisch enden, doch in Aventurien können die Helden das Zünglein an der Waage darstellen. Vielleicht gelingt es ihnen ja, alles zum Guten zu wenden. Die Ausgangssituation kann unterschiedlich sein, je nachdem ob Manrico und/oder die Helden gefangengenommen wurden oder sich wieder in Castellor befinden, das dann allerdings unter dem Angriff Madalunas steht.

Das Finale

Option A: Das tragische Ende im Zeichen Borons Handlungsoption

Leonore versucht, ihren Liebsten Manrico vor dem Tode zu bewahren. Ihr Plan ist es deshalb, ob Manrico nun gefangen ist oder mit ihr auf der Burg weilt, die früher oder später fallen wird, auf Correro di Madalunas Heiratsantrag einzugehen. Sie werde sich ihm versprechen und tun was er wolle, wenn er nur Manrico (und gegebenenfalls die Helden) ziehen lasse. Natürlich gedenkt sie nicht, die Vereinbarung einzuhalten. Sie geht sicher, dass Correro auf ihr Angebot eingeht und alle freilässt. Ist sie gewiss, dass dies erfolgt ist, greift sie zu ihrem Ring mit Kukris (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131), den sie seit den unsicheren Tagen der Taifas bei sich trägt, schluckt das Gift und stirbt kurz darauf unter Krämpfen. Die



Helden und Manrico sind gerettet, doch Leonore gab ihr Leben für sie. Corroero, sei er auch noch so skrupellos, vergeht in Trauer.

Option B: Eine Versöhnung im Zeichen Rahjas Handlungsoption

Ob während des Angriffs Corroeros auf Castellor oder aus dem Kerker heraus, es liegt in den Händen der Helden, ob sie irgendwie an Corroero herankommen und ihm berichten können, dass es sich bei Manrico um seinen kleinen Bruder handelt. In beiden Situationen ist es schwer, überhaupt zu ihm zu gelangen. Entweder müssen sich die Helden gezielt zu ihm durchkämpfen und dazu mindestens einen Söldnertrupp (Anzahl der Helden +4) irgendwie überwinden, oder sie müssen ihrem Kerkerwächter versichern, dass sie unbedingt mit Corroero sprechen müssen, was eine erfolgreiche Probe auf *Überreden* (*Herausreden* oder *Schmeicheln*) -2 oder einen anderen Plan erfordert. Die Werte des Kerkerwächters entsprechen denen der Schergen auf Seite 11.

Bekommen sie tatsächlich im Eifer des Gefechts oder als Gefangene die Möglichkeit, Corroero die Wahrheit zu sagen, entscheidet eine Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* (*Einzelgespräch*) -3 gegen Willenskraft, ob er ihnen tatsächlich glaubt. Er hält entsprechendes Gerede der Helden nämlich eher für Ausflüchte und ignoriert sie wahrscheinlich. Du kannst für gute Argumentationen und stichhaltige Hinweise die Erschwerung reduzieren. Auch das Hinzuziehen Ferrandos, der das Kind damals sah, kann helfen. Darauf angesprochen kann er nicht zweifelsfrei sagen, dass es das Kind Madalunas war, das in den Flammen starb; vielmehr könnte er im Nachhinein berechnete Zweifel daran bestätigen. Auch die Ähnlichkeit Manricos zu Corroero ist ein guter Punkt. Die zwei Männer haben Familienähnlichkeit und man könnte sie für Brüder halten, wenn man sie nebeneinander sieht.

Falls die Helden also überzeugend genug sind, ist es möglich, dass Corroero ihnen glaubt. An den Schwur denkend, den er seinem Vater gab, ist er überglücklich, seinen Bruder doch noch gefunden zu haben. Azucena, die versehentlich ihr eigenes Kind den Flammen übergab, braucht er nun auch nicht mehr zu bestrafen, zumindest nicht mit dem Tod. Was Leonore angeht, so kann er ihr unter diesen Umständen verzeihen. Corroero wird sich eine andere Frau suchen, und mit der offiziellen Akzeptanz Manricos als seinen Bruder steht einer Heirat zwischen Manrico und Leonore nichts mehr im Wege. Womöglich kann Corroero sogar indirekt noch politischen Nutzen daraus ziehen und ist frei für eine andere Braut.

Wichtig bei diesem Ende aber ist auch, dass die Helden rechtzeitig Leonore informieren, damit diese sich nichts antut. Ein möglicher Weg dazu ist der über Inez.

Option C: Eine List im Zeichen des Phex Handlungsoption

Falls die Helden mitbekommen, wie Leonore ihren Plan fasst, sich selbst zu stellen, können sie mit ihr womöglich eine List absprechen, durch die alle gut aus der Lage herauskommen. Es gibt hierzu sicherlich viele Möglichkeiten der Täuschung, und du solltest auf die Ideen der Spieler eingehen.

Eine ist die, Manrico, so er gefangen genommen wurde, in einer phexischen Aktion zu befreien. Die Schergen Madalunas sind nach der Belagerung müde, und Manrico ist entweder noch im Kriegslager oder wurde schon auf Castillo Madaluna in den Kerker geworfen. In beiden Fällen ist er zwar sicher verwahrt, aber nicht unerreichbar. Ein Einbruch oder auch eine Täuschung können mit Proben auf *Verbergen*, *Überreden*, *Verkleiden*, *Schlösser knacken* und ähnlichen phexischen Talenten dargestellt werden. Möglichkeiten wie das Verabreichen von Schlafmittel an die Wachen oder ähnliche Klassiker können Teil der List sein. So können die Helden Manrico und Azucena schließlich entführen und ihm und Leonore die Flucht ermöglichen. Leonore wäre bereit, Teil der Zahorifamilie Manricos zu werden und ihr altes Leben aufzugeben.

Ausklang

Wie die Geschichte auch ausgeht, die Helden kommen letztlich frei und entgehen dem Tod. Sei es, weil Corroero die Wahrheit gehört und akzeptiert hat, sei es, weil ihn der Gram über Leonores Tod gepackt hat und ihm das Schicksal der Helden gleichgültig geworden ist. Womöglich verabschieden sie sich von Manrico und Leonore oder sie trauern ihnen nach. Vielleicht behalten sie sie als Freunde, vielleicht nur Erinnerungen an sie. Das Schicksal Azucenas bleibt ebenfalls offen. Wie über die reuige Kindsmörderin entschieden wird, hängt, je nach Ausgang des Abenteuers, von Corroero, oder den Helden ab. Corroero wird sich nicht auf Dauer ändern. Er bleibt ein Condottiere, doch er verliert einen Teil seiner Skrupellosigkeit und wird sanfter.

Der Lohn der Mühen

Die Helden erhalten den von Leonore versprochenen Lohn. Sie bezahlt oder (im Falle ihres Todes) vermacht ihnen zudem jeweils 200 Silbertaler, was einen Gutteil ihres verbleibenden Vermögens ausmacht. Zudem erhalten sie je **12 Abenteuerpunkte**, dazu je **1 Abenteuerpunkt**, falls Leonore und/oder Manrico überleben.



Der Trovere

von Dominic Hladek

Die Helden geleiten die Edle Leonore zu einem Fest des Condottieres Corro di Madaluna. In der Familie des rücksichtslosen Landedlen gab es vor vielen Jahren einen Unglücksfall: Der kleine Bruder Corros war im Säuglingsalter angeblich von einer Zahori-Hexe verflucht worden, weshalb diese auf dem Scheiterhaufen verbrannt wurde. Die Tochter der Hexe entführte in ihrem Rachedurst den Säugling, gab ihn ebenfalls den Flammen preis, und floh. Der Vater aber hegt Hoffnung, dass sein Sohn das Feuer vielleicht doch überlebte. Am Sterbebett musste Corro ihm versprechen, den kleinen Bruder und dessen Mörderin zu finden. Doch Corro fand seinen Bruder nie, noch dessen Mörderin. Heute buhlt er um die schöne Leonore. Deren Herz aber gehört einem Trovere, einem Spielmann aus dem Volk der Zahori, der sie mit seiner Stimme verzauberte.

Verdis Oper *Il Trovatore* (Der Troubadour) diente als Vorlage für dieses Abenteuer. Es transportiert die Geschichte nach Aventurien und bereitet sie für dich und deine Heldengruppe in einer Weise auf, in der das Schicksal der Beteiligten und weite Teile der Handlung in euren Händen liegen. Muss Leonores Leben auf tragische Weise enden, um das ihres geliebten Manrico vor dem Landedlen Madaluna zu retten? Oder können die Helden mit Rahjas Hilfe dem Schicksal ein Schnippchen schlagen?



Stichworte zum Abenteuer: Basierend auf der Oper *Il Trovatore*; hinter der Liebe zwischen einer Edlen und einem einfachen Zahori und der Rivalität eines Landedlen zu seinem Nebenbuhler verbirgt sich ein tragisches Familiengeheimnis

Genre: Intrigenszenario, Befreiungsszenario, Oper

Voraussetzungen: Sympathie für Rahja, das fahrende Volk und die Selbstbestimmung einer Adligen; angemessenes Auftreten gegenüber Adligen

Ort: Grafschaft Südpforte, Almada

Zeit: Sommer (Rahja) ab etwa 1043 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschafttalente    

Kampftechniken    

Körpertalente    

Lebendige Geschichte    

Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**. Alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW041