

ABENTURIEN

ABENTEUERBAND ZUR BOX STOLZE SCHLÖSSER, DUNKLE GASSEN

IN DUNKLEN GASSEN



Das Schwarze Auge



In dunklen Gassen

von

Florian Don-Schauen, Thomas Finn,
Heike Kamaris und Jörg Raddatz

Abenteuerband zur Box

Stolze Schlösser, Dunkle Gassen





Inhalt

Stadtabenteuer	5
ein paar Anmerkungen zum Genre von Jörg Raddatz	
Vergiß den Sieg!	10
ein Stadtabenteuer für 4 – 5 Helden der Stufen 3 – 5 von Florian Don-Schauen	
Schreie in der Nacht	21
ein Stadtabenteuer für 4 – 5 Helden der Stufen 6 – 8 von Thomas Finn	
Der unerwünschte Gast.....	36
ein Szenariovorschlag von Heike Kamaris	



Stadtabenteuer

ein paar Anmerkungen zum Genre von Jörg Raddatz

Daß Stadtabenteuer die Hohe Kunst des Meisterns darstellen, wird allgemein wenig bestritten. Im Gegensatz zu Verliesen und Höhlensystemen sind den Helden nicht alle möglichen Wege vorgegeben, vielmehr können die Recken eine Vielzahl von Gassen, Plätzen und Gebäuden aufsuchen, die Sie als Spielleiter mit Leben erfüllen müssen – mit Leben, dann nicht primär auf das Blut oder die Habseligkeiten der Abenteurer aus ist. Städte sind eben Abenteuerschauplätze ganz besonderer Art, sie sind laut, quirlig, bunt und voller Leben, sie können duften (vor allem die Märkte) oder stinken (der Rest). Dies alles darzustellen, erfordert schon ein gutes Quentchen Improvisationsgabe.

Kommen die Helden in eine Stadt, sollte man sich vor Augen führen, wie die Umwelt auf Anwesenheit und Taten der Recken reagiert: Junge Frauen schauen sehnsüchtig dem muskelbepackten Hünen hinterher, Bettler kriechen auf einen Helden zu, Kranke recken flehend und segenheischend die Hände zum Geweihten oder Zauberer empor, Kinder laufen zusammen, um ehrfürchtig staunend den Moha oder Elfen der Gruppe anzustarren. Vielleicht können sie sich sogar überwinden und berühren zaghaft das fremdartige Gewand oder gar die Haut des Recken. Kurzum, die Städter geben sich freundlich, neugierig und vielleicht ein wenig schüchtern.

Aber auch das Gegenteil mag der Fall sein. Möglicherweise werden Fremde grundsätzlich abgelehnt, vielleicht gehört einer der Charaktere einem Volk an, das mit der Stadt im Krieg liegt. Oder gibt es spezielle Stadtgesetze, die den Helden unbekannt sind – sind z.B. das Tragen von Waffen oder die Anwendung von Magie untersagt? All dies bietet Ansatzpunkte für interessantes Rollenspiel. Je kleiner die Stadt und je größer der Ruhm der Helden, um so schneller spricht sich deren Ankunft herum. "Alrik ist in der Stadt", heißt es, und vielleicht gewährt der Herbergs- wirt den oder dem Helden umsonst Gastung, nur um später eine kleine Tafel anbringen zu können: "Hier nächtigte schon Alrik, der Bezwiner des Magiers vom Schwarzen Turm."

Aussehen, Verhalten und Herkunft der Helden bestimmen, wie die Städter auf die Gruppe reagieren. Sind die Recken fremd, haben sie keinen Einfluß und keine Beziehungen und sind daher durchaus lohnende Ziele für mürrische Beamte und übel- launige Torwachen? Tragen die Helden schwere Bewaffnung, werden sie sicherlich von den Stadtbütteln sehr mißtrauisch be- äugt. Zeigen sie gar offen pralle Geldkatzen, Schmuck oder an- dere Dinge von hohem Wert, zieht dies Diebe an wie die Flie- gen. Ruhm kann auch ein zweischneidiges Schwert sein, er öf- fnet manche Tür, erregt aber auch die allgemeine Aufmerksam- keit. Und so mancher von sich überzeugte Schlagetot würde gern damit protzen, einen berühmten Helden in Borons Hallen be- fördert zu haben ...

Anders als in der Wildnis oder den Katakomben von Warunk

geschieht in den Straßen der (meisten) aventurischen Städte an- dauernd etwas. Lassen Sie immer wieder kleine Ereignisse am Rand der Handlung stattfinden, führen Sie den Helden vor Au- gen, wie das Leben in den Straßen und Gassen um sie herum pulsiert. Auf dem Marktplatz drängen sich die Leute, Kinder rennen, einen gestohlenen Apfel in der Hand, die Recken beina- he um, Marktschreier preisen ihre Ware an, Gardisten führen einen ertappten Dieb ab. Die Spielleitung können Sie etwas lok- kerer angehen. Gönnen Sie sich den Spaß, die Spieler auf eine falsche Fährte zu locken – dies gelingt Ihnen in der Stadt beson- ders leicht.

Eine Stadt ist niemals homogen. Dieser Tatsache sollten Sie be- sondere Beachtung schenken und versuchen, die typische At- mosphäre der unterschiedlichen Stadtteile zu beschreiben. Gibt es breite, villengesäumte Alleen und weitläufige Plätze? Oder gar nur schmale Gassen, bei denen sich die oberen Stockwerke der uralten Häuser fast berühren? Schwelgen Sie ruhig in Kli- schees, aber heben Sie auch besonders hervor, was für die jewei- lige Stadt oder den Stadtteil eher untypisch ist. (Ein Beispiel: Der Belhanker Hafen wird täglich von Sträflingen gereinigt.)

Doch bunte Vielfalt herrscht nicht nur bei den Lokalitäten, son- dern auch bei den Mächtigkeitsgruppen, die das Leben in der Stadt bestimmen. Einen höchst reizvollen Aspekt von Stadtabenteuern stellt die Möglichkeit dar, die Helden mit einem komplizierten Geflecht von Interessensgruppierungen zu konfrontieren (Gil- den, Magistrat, Stadtdel, einflußreiche Familien etc.), deren Wünsche und Pläne stets in einigen, doch bei weitem nicht allen Punkten in Deckung zu bringen sind. Aus diesem Spannungsfeld können eine Vielzahl kniffliger Aufgaben und prekärer Si- tuationen erwachsen, die selbst in dem bescheidensten Klein- städtchen für lebendiges Rollenspiel sorgen.

Im Verlauf eines Stadtabenteuers kommt es sicher irgendwann zur Konfrontation mit einem Bösewicht. Die Helden werden rasch merken, daß man diesem nicht so einfach auf offener Stra- ße mit blankem Stahl gegenüber treten kann. Vielleicht hat er gar einen guten Ruf, ist ein angesehener Bürger oder ein ein- flußreiches Mitglied im Stadtrat. Selbst wenn für die Helden die Schuld feststeht, sie muß erst bewiesen werden. Städte sind näm- lich alles andere als rechtsfreier Raum, sondern dürfen als die geordnetsten Gemeinwesen bezeichnet werden, die wir in Aventurien kennen, und kein Städter sieht es gern, wenn Au- ßenstehende diesen Frieden gefährden. Das soll nicht heißen, daß Stadtabenteuer bar jeder 'Action' sind. Natürlich mag es in aller Öffentlichkeit zum Kampfe kommen oder gar zu einer wil- den Verfolgungsjagd durch die Straßen. Nur müssen die Helden stets damit rechnen, daß hinterher jemand Fragen stellt ...

Kommt es zu einer Konfrontation mit den Bütteln, so können unsere Recken – hoffentlich nicht allzu schmerzhaft – lernen,



daß nicht alle Stadtdiensteten bestechlich sind, besonders nicht in Gareth oder im Lieblichen Feld, wo die Wachen gut bezahlt und meist angesehene Bürger sind. Man sollte klarstellen, daß die Stadtwachen immerhin Ordnungshüter sind und nicht 'die Bösen' oder 'Dummen'. Ja, sie können den Helden sogar helfen! Wenn die Helden des öfteren in ein und derselben Stadt weilen, stoßen sie sicher auf bekannte Gesichter. Die Marktfrauen grüßen die Recken bereits mit Namen, Nachbarn nicken ihnen zu, und die Bettler und Straßenkinder sind nicht mehr ganz so aufdringlich. Vielleicht haben die Helden sogar ein eigenes Domizil in der Stadt. Dann sind sie leicht in das Stadtgeschehen zu integrieren.

Lassen Sie die Recken an Freud und Leid ihrer Nachbarn teilnehmen, ein wenig 'Seifenoper' kann da sicherlich nicht schaden. Reizvoll ist sicher auch eine Heldengruppe, die erst Aben-

teuer in ihrer Heimatstadt erlebt, bevor sie in die weite Welt zieht. Denkbar ist auch, daß die Recken ihre Laufbahn als Bande von Straßenkindern beginnen, ein hervorragendes Sprungbrett für die Streunerkarriere. Denn beim Ausüben eines phexgefälligen Handwerks sind Kinder mit etlichen Vorteilen gesegnet, die den Mangel an körperlicher Stärke mehr als wettmachen: Gewandtheit, geringe Größe und die vorgebliche Harmlosigkeit.

Nebenbei bemerkt: Die mühsam aufgebaute Stadtatmosphäre ist schnell dahin, wenn Sie als Meister endlos in Preislisten blättern oder ellenlange Stadtbeschreibungen vorlesen (daraus zitieren dürfen Sie jedoch). Notieren Sie sich vor Spielbeginn ein paar Stichworte zur Handlung und zu wichtigen Gebäuden, Gassen und Plätzen. Die Notiz *Silberkrug: schmiereriger Wirt, Preise niedrig, Magier unerwünscht*, genügt, um ein paar nette Szenen zu kreieren.

Rollenspiel in Gareth

Gareth ist riesig

Die gut 180.000 Einwohner Groß-Gareths sind mehr als nur eine Zahl: Sie stellen die bei weitem größte Ansammlung von Menschen dar, die Aventurien kennt. Der Fremde, der Gareth betritt, ist erst einmal überwältigt von den Menschenmassen in den Straßen – weder das Bornland, noch Maraskan, noch Nostria, Anergast oder sämtliche Stadtstaaten des Südens haben so viele Einwohner wie Gareth. Ein Bornländer, der in die Kaisermetropole kommt, sieht mehr Menschen an einem Ort versammelt, als er in seiner ganzen weiten Heimat zu Gesicht bekommen könnte.

Hier ist vom Meister gefordert, die unvergleichliche Größe der Riesenstadt immer wieder hervorzuheben, vom Rollenspieler wiederum, ausreichend beeindruckt zu sein. Man bedenke: Bevor man die Stadttore Gareths durchschreitet, muß man eine Vorstadt durchqueren, die für sich schon größer ist als Kuslik oder Khunchom ...

Gareth ist unüberschaubar

In der Kaisermetropole gibt es eine Unzahl von Straßen und Gassen, die niemand genau erfassen oder wirklich kennen kann. Der Fremde ist schon zu Recht stolz, wenn er rund um sein Logis ein Netz von vielleicht einem Dutzend Straßen kennt, und selbst gebürtige Garether können sehr leicht in Stadtviertel und Nachbarschaften geraten, die ihnen ebenso fremd sind wie Olport oder Brabak.

Gareth hat alles

In der Metropole findet man nahezu alles, was es in aventurischen Städten gibt – vielleicht mit Ausnahme einzigartiger lokaler Spezialitäten. (Und auch da darf man vermuten, daß es in Gareth jemanden gibt, der Plötzinger Dotzen backt und als Originalimport oder als "besser als die bornischen" verhökert.) Jedes Volk, jeder Stand, jeder Beruf ist in Gareth vertreten. Was immer als Ereignis in einer Stadt vorstellbar ist, in Gareth hat es das wahrscheinlich schon gegeben ...

Gareth ist lebendig

Für Aventurien – und, wie manche sagen würden, für die Weltordnung – ist Gareth eigentlich zu groß. Die offizielle Einwohnerzahl von 183.000 Einwohnern ist, wie jeder Kenner der Stadt bestätigen wird, eher eine grobe Schätzung. Denn wer hat je wirklich in den Mietskasernen die Menschen gezählt, wer weiß, wie viele Häuser und Gassen es in der Kaiserstadt gibt?

Eine solche Anhäufung von Menschen auf engstem Raum führt zwangsläufig zu einer Zusammenballung freier astraler Energien. Gemeinsam mit der Nähe zur Dämonenbrache hat dies wahrhaft seltsame Phänomene zur Folge: Beispielsweise berichten immer wieder zuverlässige Leute, Gebäude oder gar ganzen Straßenzüge besucht zu haben, die wenig später spurlos verschwanden. Ganz Gareth, so scheint es, lebt und verändert seine Gestalt, und in der Metropole voller Menschen scheinen die Grenzen zu anderen Welten recht lose zu sein.

Vielleicht ist die Stadt des Lichtes nur der goldene Nagel, der Gareth und seine Bewohner an die aventurische Realität bindet. Nicht einmal die Inquisition hat die Mittel, um allen seltsamen Ereignissen in der Kaiserstadt auf den Grund zu gehen ...



Begegnungen/Ereignisse in der großen Stadt

Die folgenden Tabellen enthalten kleinere Ereignisse, die im wesentlichen dem Lokalkolorit dienen, teils aber auch Aufhänger für Abenteuer bieten.

Art der Begegnung (W20)

- 1 Adlige
- 2 Geweihte
- 3 Magier und Zauberer
- 4 Ordensleute
- 5 Patrizier, Kaufleute und Krämer
- 6 Handwerksmeister
- 7 Ausrufer und Boten
- 8 Bürokraten und Anwälte
- 9 Handwerksgelesen
- 10 Bewaffnete
- 11 Barden und Gaukler
- 12 Huren und Lustknaben
- 13 Exoten
- 14 Hilflose Leute
- 15 Bettler und Straßenkinder
- 16 Schläger
- 17 Verbrecher und Verbechen
- 18 Ungewöhnliche Funde
- 19 Unfälle und Mißgeschicke
- 20 Übernatürliche Phänomene

1: ADLIGE

- 1 Eine Adlige mit ihrem Gefolge spaziert durch die Stadt und parliert unüberhörbar über den Ankauf von Häusern oder Straßenzügen.
- 2 Zwei Adlige haben sich den größten Platz der Stadt für ihr öffentliches Ehrenduell ausgesucht.
- 3 Ein Diener eines Adligen versucht, die Helden als Leibwächter anzuheuern.
- 4 Ein vornehmer Adelssöhnchen will in einem rauhen Teil der Stadt 'Abenteuer erleben'.
- 5 Einige rüpelhafte Adlige wollen eine Taverne mit gemeinem Volk aufmischen, ihre Verbindungen sind so gut wie ihre Rachsucht groß.
- 6 Ein Adliger möchte einem Konkurrenten einen Streich spielen und versucht, die Helden zur Mithilfe zu überreden.

2: GEWEIHTE

- 1 Ein Prozession von Praisogeweihten zieht durch die Stadt.
- 2 Ein (bezechter?) Rondrageweihter sitzt vor der Taverne und bietet sich allen Streitenden als Schiedsrichter bei Duellen an.
- 3 Ein Geweihter des Boron bei der Segnung eines kleinen Grabfeldes.
- 4 Ein Phexgeweihter im reich geschmückten Ornat wird von einigen Narren überfallen.
- 5 Ein Ingerimpriester predigt vor Zunftleuten die Erhabenheit des Handwerkes.
- 6 Ein Geweihter der Rahja bittet die Helden um Hilfe gegen eine Zuhälterbande.

Sie als Meister sollten die Begebenheiten mit Vorbedacht ins Spielgeschehen einstreuen, da sie unter Umständen den ganzen Lauf des Abenteuers umlenken können.

3: MAGIER UND ZAUBERER

- 1 Ein Magier tritt als Auftraggeber an die Helden heran.
- 2 Ein Magier versucht sich durch Einsatz seiner Kräfte in der Öffentlichkeit Vorteile zu verschaffen (Einschüchtern von Passanten, Feilschen mit Händlern, schnellere Bedienung in der Taverne etc.).
- 3 Zwei Magiekundige tragen ein magisches Duell aus.
- 4 Ein Magier wird von der Inquisition abgeführt.
- 5 Ein Magier sucht arkanen Nachwuchs und fragt die Helden nach geeigneten Kandidaten.
- 6 Ein Nicht-Magier (Hexe, Druide, Schamane) wird von Bannstrahlern gesucht.

4: ORDENSLEUTE

- 1 Ein Mönch vom Bund des wahren Glaubens predigt gegen Götzenkult und religiöse Gleichgültigkeit.
- 2 Ein Badilakaner sammelt für seinen Orden und predigt gegen Prostitution und Dirnenbesuch.
- 3 Ein Therbunit sammelt für sein Spital und gibt Gesundheitsratschläge.
- 4 Ein hochnäsiger Ritter eines Rondraordens paradiert in den Straßen und fordert von jedem Ehrenbezeugungen.
- 5 Ein Noionit und zwei Begleiter sind auf der Suche nach einem entflohenen Irren.
- 6 Gegen alle Gewohnheit verfallen ein gemäßigter Praisogeweihter und ein fanatischer Bannstrahler in einen öffentlichen Disput.

5: PATRIZIER, KAUFLEUTE UND KRÄMER

- 1 Ein Mitglied der großen Familien bei Geschäftsgesprächen in einer auffallend schlichten Taverne.
- 2 Einige Patrizier betreiben im Gespräch mit kaiserlichen Beamten Stadtpolitik.
- 3 Für eine Feier einer Patrizierfamilie sollen die Helden (je nach Stufe) als zusätzliche Wächter/als prominente Ehrengäste angeworben werden.
- 4 Ein unzufriedener Kunde droht einer Kauffrau mit Schlägen, wenn sie ihm nicht den Kaufpreis zurückerstattet.
- 5 Ein Hausierer hängt sich an die Helden und versucht, ihnen seine Waren aufzuschwatzen.
- 6 Ein Krämer belästigt jeden Passanten mit Klagen über hohe Abgaben und schlechte Umsätze.

6: HANDWERKSMEISTER

- 1 Ein Meister bei seiner Arbeit in der Werkstätte, er kommandiert laut die Gesellen herum.
- 2 Eine öffentliche Zeremonie zur Aufnahme eines Lehrlings; nach altem Brauch wird dieser vom Meister gedemütigt und erniedrigt.
- 3 Ein Waffenschmied bietet guten Rabatt, wenn die Helden für seine Waffen Werbung machen.
- 4 Ein Meister mit ein paar Gesellen beim Transport kostbarer Waren oder Zunftgelder.
- 5 Das feierliche Zunftfest wird begangen. Fast alle Meister der Zunft sind zugegen; gerade wird die Zunftlade von Werkstatt zu Werkstatt getragen.
- 6 Rotgesichtige Handwerksmeister bei Waffenübungen für die Bürgerwehr oder das Schanzregiment.



7: AUFRUFER UND BOTEN

- 1 Ein offizieller Ausruftr führt die neusten Nachrichten und Bekanntmachungen vor.
- 2 Die Begleiter eines Ausrufers oder Boten verschaffen ihm rüde einen freien Weg.
- 3 Ein Kind hat eine Nachricht für einen Helden, verlangt aber vor der Übergabe zwei Heller als Bezahlung.
- 4 Ein Bote sitzt mit offenbar wohlgefüllter Tasche in der Schänke und läßt sich vollaufen, statt seine Pflichten zu erfüllen.
- 5 Ein Hund apportiert dem tierliebsten Helden eine frisch getötete Brieftaube.
- 6 Ein verletzter Bote bittet die Helden um Weiterleitung seiner Botschaft.

8: BÜROKRATEN UND ANWÄLTE

- 1 Ein aufgeblasener Sekretär will ausgerechnet an den Helden ein Exempel statuieren und ein längst vergessenes Benimmgesetz durchsetzen.
- 2 Ein Rechtsgelehrter will die Helden anwerben, die Unschuld eines Mandanten zu beweisen.
- 3 Ein städtischer Amtmann fordert bei seinen Inspektionen zu ungeniert Bestechungsgelder und könnte so das ganze alteingeführte System der Korruption gefährden.
- 4 Ein Rechtsgelehrter preist sich als Beistand in Gerichtsfilen an.
- 5 Ein Bürokrat oder Rechtsgelehrter wird von Gaunern überfallen, die ihm Urkunden und Unterlagen stehlen sollen.
- 6 Ein Rechtsgelehrter wird von einem ehemaligen Mandanten hart angegangen, er habe vor Gericht versagt und Unsummen Geld gekostet.

9: HANDWERKSGESELLEN

- 1 Ein stadtfremder Geselle erkundigt sich nach zünftigen Meistern, bei denen er arbeiten kann.
- 2 Ein Trupp Gesellen feiert die Freisprechung des jüngsten aus ihrer Gruppe mit viel Bier und Schnaps.
- 3 Ein Trupp Gesellen verfolgt und verprügelt einen (echten oder angeblichen) Schwarzarbeiter und Pfscher.
- 4 Ein Trupp Gesellen hängt zechend beieinander und schimpft auf die ausbeuterischen Meister.
- 5 Einige Gesellen paradien (oder patrouillieren) in „ihrer“ Nachbarschaft und schikanieren Bettler und andere „Unruhestifter“.
- 6 Einige Gesellen sind unterwegs zu einer anderen Werkstatt (oder dem Zunfthaus), um einer feierlichen Zeremonie beizuwohnen.

10: BEWAFFNETE

- 1 Spießbürger des Bürgerregimentes stolzieren einher und drängen alle Geringeren in den Sickergraben.
- 2 Der Werbetrupp einer Söldnereinheit hat in einer Taverne Quartier aufschlagen und wirbt Rekruten an.
- 3 Söldner vor dem Kriegszug, die sich Mut antrinken und Gerüchte austauschen.
- 4 Die Stadtwache will einige Abenteurer überzeugen, ihre übertriebene Bewaffnung abzulegen.
- 5 Stadtgardisten bei einer lästigen Routinekontrolle – bis sich die nervöse Gruppe vor den Helden als Bande gesuchter Verbrecher entpuppt.
- 6 Einige Soldaten der Stadtwache nach Dienstende, die noch ihre schlechte Laune abreagieren wollen.

11: BARDEN UND GAUKLER

- 1 Ein ärmlich gekleideter Gaukler tritt auf. Die Vorstellung ist schlecht, weil der Ärmste vor Hunger kaum stehen kann.
- 2 Ein vornehmer Sänger, begleitet vom eigenen Spielmann, trägt alte Weisen vor.
- 3 Ein Barde bittet die Helden um Erlebnisberichte, die er für seine Lieder verwenden will.
- 4 Der vornehmste Held wird von einem Pantomimen nachgeahmt, sehr zum Vergnügen der meisten Umstehenden.
- 5 Ein Barde wird von Praiosgeweihten aufgefordert, statt fröhlicher Tanzmusik nur noch Glaubenslieder zu spielen.
- 6 Zwischen einigen Barden und ein paar Handwerksgelesen kommt es zum regelrechten Sängerkrieg, wenn letztere mit ihren Zunftliedern alles niedergrölen wollen.

12: HUREN UND LUSTKNABEN

- 1 Eine Dirnenmeisterin mit Begleitern, schwer parfümiert und leicht gekleidet, bei der Inspektion von Zunfthäusern.
- 2 Ein Trüppchen Dirnen, die laut kichernd in die wappengeschmückte Kutsche eines Adligen steigen.
- 3 Ein Paar Liebesdiener(innen), die sich an die Helden heranzumachen.
- 4 Eine gut gekleidete Frau verhandelt mit verschiedenen Huren und wählt diejenige aus, die sie ihrem Mann zum Tsafest verehren will.
- 5 Ein junger Lustknabe wird von seiner (nicht zünftigen) Zuhälterin auf offener Straße geschlagen und mißhandelt.
- 6 Eine Kupplerin bietet den Helden ihre Dienste an.

13: EXOTEN

- 1 Ein Moha wird von einem Gauklertrupp wie ein Tier im Käfig vorgeführt. Die Gaukler haben den naiven Waldmenschen einst unter einem Vorwand in den Käfig gelockt; die 'Medizin gegen seinen Fluch' ist ein Kraut, das ihn gefügig hält.
- 2 Ein betrunkenen Thorwaler führt in einer Taverne Kraftkunststücke vor und stemmt Bänke mitsamt den unwilligen Sitzenden in die Höhe.
- 3 Als ein Tölpel den rahjakultischen Nackttanz einer mhanadistanischen Sharizad als Angebot mißverstanden, hat sie ihr Messer gebraucht. Nun fordern die Hinterbliebenen den Tod der 'mordenden Schlampe'.
- 4 Ein Novadi aus dem Gefolge des Kalifenbotschafters hat sich in ein Viertel verirrt, wo seine Rastullahreden auf wenig Gegenliebe stoßen. Ein Funke, und der Hitzkopf könnte einen schweren Zwischenfall entfesseln.
- 5 Ein Elf tritt schon seit Wochen beim einfachen Volk als Sendbote des Elfenkönigs auf und verführt die Frauen (und manche Männer) der Nachbarschaft. Einigen Burschen mißfällt das gewaltig, und Blutvergießen liegt in der Luft.
- 6 Ein zwergischer Kaufmann wird von einigen Schlägern, Anhängern von Bruder Lichtbringer, verfolgt, die ihn verprügeln und auch berauben wollen.

14: HILFLOSE LEUTE

- 1 Ein betrunkenen Zeher liegt am Straßenrand.
- 2 Leibeigene Bauern haben sich in die große Stadt geflüchtet und suchen jemanden, der ihnen alles erklärt.
- 3 Eine junge Frau bittet die Helden um Schutz vor Verfolgern.
- 4 Kinder haben sich von ihrem Elternhaus entfernt und finden nicht mehr zurück.
- 5 Ein offensichtlich aus besseren Verhältnissen stammender Reisender liegt in zeretzter Kleidung blutend im Dreck.
- 6 Schwer gepackte Flüchtlinge aus Tobrien oder Darpatien fragen die Helden, wo sie sich für 'die Unterstützung' melden müssen.



15: BETTLER UND STRASSENKINDER

- 1 Ein Rudel Straßenkinder umringt die Helden und betastet staunend deren Ausrüstung. Wenig später fehlen einige Geldbeutel und Ausrüstungsteile.
- 2 Eine kleine Göre erkennt (oder glaubt das mindestens) einen der berühmten Helden.
- 3 Ein Bettler bittet die Helden um Hilfe bei der Rache an dem, der ihn zum Krüppel machte.
- 4 Ein Bettler gibt sich als ehemaliger Studien- oder Schulfreund eines der Helden zu erkennen.
- 5 Ein echter Invalide wird von einigen Unterweltlern bedrängt, die seinen Platz für einen Verkleideten aus ihren Reihen beanspruchen.
- 6 Ein Bettler beschimpft oder verspottet die Helden.

16: SCHLÄGER

- 1 Ein Trupp stadtbekannter Schläger will an den Helden sein Mütchen kühlen.
- 2 Eine Schlägertruppe versucht, die Helden als Mitglieder anzuwerben.
- 3 Die Helden werden Zeuge, wie einem Kaufmann/Handwerker der Laden kurz und klein geschlagen wird.
- 4 Ein Raufbold hat sich in den Kopf gesetzt, ein Mitglied der Heldengruppe zu werden.
- 5 Zwei Straßenbanden tragen eine Straßenschlacht aus, in die die Helden verwickelt werden.
- 6 Zwei Raufbolde tragen auf der Straße einen Faustkampf aus, unter den Zuschauern finden sich auch jemand, der Wetten annimmt, sowie mehrere Taschendiebe.

17: VERBRECHER UND VERBRECHEN

- 1 Die Helden finden eine Leiche.
- 2 Die Helden ertappen einen Mörder auf frischer Tat.
- 3 Jemand versucht, die Helden für ein Verbrechen anzuheuern.
- 4 Während er von seinen Gefährten getrennt ist, wird ein Held Ziel eines bewaffneten Überfalls.
- 5 Im Gedränge steckt ein Taschendieb irrtümlich einem Helden statt seinem Komplizen die Beute zu.
- 6 Einige Schlagetots kassieren gerade bei einem eingeschüchterten Wirt das Schutzgeld.

18: Ungewöhnliche Funde

- 1 Die Helden finden einen Geldbeutel.
- 2 Die Helden finden eine versiegelte Botschaft.
- 3 Ein Tier läuft der Heldengruppe nach und weicht nicht von ihrer Seite.
- 4 Die Helden finden durch Zufall eine gefangengehaltene Person.
- 5 Die Helden finden in einem Torweg Kleidung, Waffen etc. eines Geweihten.
- 6 Die Gruppe entdeckt einen kleinen Trödeladen, in dem sie irgendeinen exotischen Gegenstand erwerben können. Bei späterer Suche ist es nicht möglich, den Laden wiederzufinden.

19: UNFÄLLE UND MISSGESCHICKE

- 1 Ein plötzlicher Knall versetzt ein Reitpferd oder die Zugtiere einer Kutsche in Panik.
- 2 Ein junger Mann in kostbarer Kleidung, auf dem Weg zu einem Rendezvous, gleitet im Straßendreck aus und landet in demselben.
- 3 Ein umgestoßener Ofen versetzt ein Holzhaus in Brand, andere könnten schnell folgen.
- 4 Ein Gerbergeselle stolpert und schüttet den Inhalt eines Nachtopfs über einen Passanten.
- 5 Die für einen namhaften Offizier oder Recken gearbeitete Waffe zerbricht dem erfahrenen Schmied beim Abschrecken.
- 6 Der eigentlich sehr fähige Wirt im Stammlokal der Helden serviert an einem Tag nur völlig ungenießbare/verdorbene Mahlzeiten.

20: ÜBERNATÜRLICHE PHÄNOMENE UND WESEN

- 1 Ein heulender Geist erscheint seit kurzem immer am Eingang eines guten Badehauses – Gerede kommt auf, und die Besitzerin weiß nicht mehr ein noch aus.
- 2 Eine Kreatur aus der Wildnis (etwa der Dämonenbrache) wurde von einem Möchtegern-Helden verwundet. Nun ist sie wild geworden und gefährdet die Menschen in der Stadt.
- 3 Der Wasserspeier an einem der ältesten Gebäude erwacht mitunter zu einem ebenso mordlustigen wie gerissenen und hinterlistigen Dasein.
- 4 Die engen Gassen und gesichtslosen Menschenmassen der Stadt haben einen Vampir angelockt, der nun seine "Vieherde" nicht nur nutzen möchte, sondern sie durchaus auch verteidigt.
- 5 Der Geist eines vor Urzeiten von den Orks getöteten Garethrs ist ausgerechnet jetzt wieder erschienen und fordert erstaunlich materielle Opfer. Was steckt dahinter?
- 6 Erst werden Gräber geöffnet, dann aufgebahrte Leichen gestohlen, schließlich verschwinden Lebende. Sammelt jemand Paraphernalia für ein finsternes Ritual?



Vergiß den Sieg!

Ein Stadtabenteuer für 4 – 5 Helden der Erfahrungsstufen 3 – 5
von Florian Don-Schauen

Ein Wort vorweg ...

Vergiß den Sieg ist ein Detektivabenteuer, bei dem es nicht auf Kampfesstärke und magische Macht ankommt, sondern auf Diplomatie und gezielte Recherche. Die Geschichte ist sehr komplex und sei daher nur erfahrenen Meistern empfohlen. Da die

angesprochenen Komplexität mit chronischer Platznot gepaart ist, haben wir diesmal auf die gewohnten *Allgemeine Informationen* verzichtet. Sie finden jedoch an gegebener Stelle immer wieder Informationen zur Atmosphäre, die Sie aufbauen müssen, um das Abenteuer mit Leben zu erfüllen.

Das Abenteuer

Kerrie Ferrara-Eisenherr ist eine junge, reiche und erfolgreiche Geschäftsfrau. Sie ist die Tochter und Erbin von Arve Ferrara-Eisenherr, dem Herren über die berühmte Stellmacherei (siehe **Stadtbeschreibung Gareth**, Nr. 74), was ihr an sich schon Einfluß und Reichtum sichert. Doch darüber hinaus ist Kerrie noch überaus ehrgeizig und tatkräftig.

Offiziell leitet sie die Stellmacherei schon seit über einem Jahrzehnt, und für Außenstehende scheint es, als wäre sie damit zufrieden. Was jedoch nicht jeder weiß, ist, daß die täglichen Routinebesuche ihres Vaters keineswegs dazu dienen, einfach 'nach dem Rechten zu sehen'. Vielmehr hat er die Verantwortung über die Stellmacherei bis heute nicht abgegeben, und Kerrie darf keine wichtige Entscheidung ohne seine Zustimmung fällen. Die ersten zwei oder drei Jahre, nachdem Arve sich offiziell von seinem Amt zurückgezogen hatte, fand seine Tochter sich damit ab, zumal sie insgeheim hoffte, daß der alte Mann doch bald zu Boron gehen würde. Nachdem er sich aber von zwei schweren Krankheiten wider Erwarten gänzlich erholt hat und keineswegs den Anschein macht, als wolle er in absehbarer Zeit das Nirgendmeer bereisen, nagt die Ungeduld an Kerrie. Sie meint, daß ein wenig frischer Wind nur gut für die Stellmacherei wäre – aber nach zahlreichen Streitgesprächen hat sie doch eingesehen, daß sich Neuerungen nicht durchsetzen lassen, solange der alte Ferrara noch lebt.

Also hat sie beschlossen, das Ableben des 'Tyrannen' ein wenig zu beschleunigen – zum Wohle aller, wie sie selbst glaubt. Kerrie plant also einen Mordanschlag auf Arve, möchte aber als Erbin nicht selbst in Verdacht geraten. Als erfahrene Strategin im Kampf mit der Konkurrenz versucht sie stets, möglichst mehrere Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Auf der Suche nach jemandem, auf den sie den Verdacht lenken könnte, entwickelte sie folgenden Plan:

Winzbergs Wagen macht Ferrara starke Konkurrenz – keine sehr große Werkstatt, aber wegen ihrer langen Tradition und ihrer Spe-

zialisierung auf teure, schnelle Gefährte mächtig in der Zunft der Stellmacher. Wenn es also gelänge, Dilimar Winzberg die Schuld für den Tod an Arve Ferrara in die Schuhe zu schieben, dann wäre nicht nur der Verdacht von Kerrie abgelenkt, sondern gleichzeitig die eigene Position auf Jahre hin gestärkt, ja, selbst der Weg zur Zunftmeisterin wäre frei.

So hat Kerrie also in jüngster Zeit begonnen, unauffällig Erkundigungen über Dilimar Winzberg einzuziehen – bis es ihr schließlich gelang, Winzbergs Sekretarius Liron Kolskötter zu bestechen und auf ihre Seite zu ziehen.

Natürlich deckt auch Kerrie nicht die Verdachtsmomente auf, die auf Winzberg hinweisen, geriet sie doch so in Verdacht, selbst hinter dem Komplott zu stehen. Unter dem Vorwand, daß sie Drohbriefe erhalte, heuert sie vielmehr einige Abenteurer an – und da diese ihr regelmäßig Bericht erstatten sollen, kann sie jederzeit auf deren Aktivitäten reagieren und sie dabei unauffällig auf die selbst vorbereiteten, falschen Fährten locken.

Und jetzt raten Sie einmal, wer diese Abenteurer sind ...

Das Abenteuer ist für fast jede Heldengruppe geeignet. Allerdings kann – wie bei jedem Detektivabenteuer – ein Held mit mächtigen Hellsicht-Zaubern den Fall vorzeitig lösen. Geweihte heuert Kerrie natürlich gern an; diese sind über Zweifel erhaben, und man kann sich gut auf deren Wort berufen.

Bei der Spielleitung müssen Sie einen kleinen Drahtseilakt vollführen. Es muß Ihnen gelingen, die Helden mehrere Tage lang mit (vor allem falschen) Spuren zu beschäftigen, ohne daß die Recken vor der Zeit herausfinden, wer eigentlich hinter diesem merkwürdigen Fall steckt. Im Idealfall haben sie zum abschließenden Wagenrennen zwar eine leise Ahnung, was vor sich geht, aber noch keine konkreten Hinweise. Gehen die Helden schließlich dieser Ahnung nach, werden sie den Mord rasch aufklären. Wir legen Ihnen keinen genauen Zeitplan vor, am Ende des Abenteuers finden Sie einige Eckpunkte, an denen Sie sich orientieren können.



Der Einstieg

Sie sollten die klassische Version wählen. Die Helden sitzen abends in der Garther Schenke *Schwert und Panzer* zusammen, einem bekannten Treffpunkt für Söldlinge und Abenteurer auf Arbeitssuche. Hier werden die Recken von Kerries Leibwächter angesprochen. Seine Herrin suche ein paar gesetzestreue Leute, erklärt der Bote, er wisse aber selbst nichts Genaues – Einzelheiten müßten die Helden mit seiner Herrin, Frau Ferrara-Eisenherr, besprechen. Nehmen die Recken an, bringt sie der Leibwächter zu besagter Dame, und wenn man sich handelseinig ist (legen Sie eine Belohnung fest, deren Höhe den üblichen Honoraren in Ihrer Spielrunde entspricht), kann das Abenteuer beginnen. Frau Ferrara-Eisenherr zeigt den Helden einen Brief, in dem mit schwarzer Tinte:

Arve, vergiß den Sieg, wenn Dir Dein Leben lieb ist!

lesbar ist; die Handschrift ist elegant und ein wenig uneben. "So, nun seht Ihr, was mir Sorgen macht", ergreift die Dame wieder das Wort.

Etwa eine halbe Stunde, nachdem Kerrie den Helden den Brief gezeigt hat, verblaßt die Schrift. Näheres zum Brief und der verwendeten Geheimtinte finden Sie weiter unten im Abschnitt **Der Drohbrief** (S. 12).

Wie das folgende Gespräch mit Kerrie verläuft, hängt einerseits von den ersten Vermutungen der Helden ab, andererseits aber auch davon, wieviel Sie Ihren Recken gleich zu Anfang verraten wollen. Wir empfehlen, daß Sie sich einige Stichworte für spätere Unterredungen aufsparen, denn dann können Sie immer, wenn die Spieler in ihren Ermittlungen nicht vorankommen, eine neue Spur aufzeigen, so daß nie Langeweile aufkommt:

- Der Brief wurde vor zwei Stunden von einem Botenjungen an Kerries Empfangsdame Brinya übergeben.
- Kerrie ist es sehr wichtig, daß ihr Vater nichts von diesem Brief erfährt. Als Grund gibt sie vor, daß sie befürchtet, sein altes Herz würde die Aufregung nicht überstehen. (In Wahrheit möchte Kerrie nur vermeiden, daß ihr Vater irgendwelche Vorsichtsmaßnahmen trifft.)
- Kerrie gibt an, die Schrift auf dem Brief nicht zu kennen.
- Auf Wunsch der Helden läßt Kerrie Brinya rufen. Die Empfangsdame beschreibt den Botenjungen, der den Brief brachte, als etwa zehnjährig und flachsbond, was auf mindestens tausend Kinder in Gareth zutreffen könnte. Kerrie hat Brinya vorher erklärt, was diese zu antworten habe. Die Empfangsdame weiß nichts von den Plänen ihrer Dienstherrin und denkt sich auch nichts bei dieser Lügengeschichte. Schon oft hat sie Kerries Geschäftsverhandlungen durch ähnliche Schauspieleinlagen unterstützt.
- Kerrie verlangt von den Helden, daß sie einmal pro Tag (notfalls auch öfter), am besten am späten Nachmittag, bei ihr vorsprechen und über den aktuellen Stand ihrer Ermittlungen Bericht erstatten. (Hierbei will sie in erster Linie kontrollieren, daß die Helden die von ihr gelegten 'Spuren' verfolgen und nicht auf

dumme Ideen kommen. Sie läßt bei Gelegenheit gezielt weitere Informationen einfließen, um die Helden notfalls wieder in die 'richtige' Richtung zu lenken.)

- Auf die Frage, warum Kerrie sich nicht an die Büttel wendet, erklärt sie recht überzeugend: "Nun, ich habe mit den Bütteln keine allzu guten Erfahrungen gemacht – die sind so faul wie Fallobst im Efferd. Auf Trab bringt sie allein ein Beutel voll klingender Münze, und den haben sie vielleicht schon von den Mordbuben bekommen ..."

- Arve wird ständig von drei erfahrenen Leibwächtern begleitet. Wenn die Helden anmerken, daß das doch eine ungewöhnlich starke Bewachung ist, antwortet Kerrie, daß er "eigentlich schon immer" von Wachen umgeben ist. Sie weiß allerdings nicht genau, warum er um sein Leben fürchtet, denn er spricht nicht darüber. (Den Grund dafür kennt sie wirklich nicht. Näheres dazu in der Beschreibung Arves am Ende des Abenteuers.)

- Auf die Frage, ob ihr Vater irgendwelche Feinde hat, zuckt Kerrie nur ratlos mit den Schultern. "Ein erfolgreicher Händler hat immer Feinde. Aber daß einer von denen ihm nach dem Leben trachten könnte – nein."

- Es hat in jüngster Zeit keine besonderen Vorfälle gegeben, weder die Stellmacherei noch Arve betreffend. Da er sich ganz normal verhält und nicht beunruhigt wirkt, geht Kerrie davon aus, daß Arve nichts von der Angelegenheit ahnt.

- Allgemein weiß Kerrie recht wenig von ihrem Vater, da er ihr nie über etwas sich erzählt hat. Sie kennt weder seine politischen Überzeugungen noch Details aus seiner Jugend. Kurz nach der Geburt ihrer jüngeren Schwester, bei der ihre Mutter im Kindbett gestorben ist, hat Arve die Leitung der (mittlerweile geschlossenen) Zweigstelle in Kuslik übernommen, während sie selbst bei ihren Großeltern aufwuchs. Als jedoch ihr Großvater, der damalige Leiter der Stellmacherei, vor etwa 25 Jahren verstarb, kehrte Arve nach Gareth zurück und übernahm den Betrieb. Aufgrund seines schwachen Herzens gab er die Geschäftsleitung aber vor zehn Jahren zu einem großen Teil an Kerrie weiter. (Daß er das nur nominell tat, in Wirklichkeit aber bis heute jede wichtige Entscheidung seiner Zustimmung bedarf, verschweigt sie. Nur wenige Personen wissen dies, und es dürfte den Helden selbst bei gezielten Fragen schwerfallen, irgendeinen Eingeweihten zu verleiten, dieses Geheimnis auszulaudern.)

- Kerrie hat zwei Vermutungen, was mit „Vergiß den Sieg“ gemeint sein könnte:

- In etwa vier Wochen steht die Wahl des Zunftmeisters der Stellmacher an. Arve hat diesen Posten schon seit über zehn Jahren inne, und auch dieses Mal möchte er sich wiederwählen lassen. So weit sie informiert ist, hat er recht gute Chancen, diese Wahl zu gewinnen. Kerrie weiß aber nichts Genaues, da die Zunftarbeit stets ihr Vater gemacht hat.

- Kerrie weiß, daß ihr Vater sich schon immer für Wagenrennen interessiert hat und auch heute noch regelmäßig das neue Hippodrom besucht. Einer der Favoriten der letzten Jahre, Geron Sturmwind, fährt eine umgebaute Variante der Quadriga



Maraskansieg, die von Ferrara-Eisenherr gebaut wurde, und auch regelmäßige Umbauten und Reparaturen werden in der hiesigen Stellmacherei vorgenommen.

● Nicht im ersten Gespräch, aber zu einem späteren Zeitpunkt wird Kerrie erwähnen, daß ihr Vater sich jede Woche am Erds- und Rondratag zu einem Raucherabend mit einigen alten Freunden trifft. Auch über diesen Freundeskreis weiß sie nicht viel, außer daß es sich um eine Gruppe alter Männer handelt, die gemeinsam Mohacca rauchen. Wenn die Helden darauf drängen (oder jemanden suchen, der vielleicht etwas genauer über Arves Vergangenheit in Kuslik Bescheid weiß), wird Kerrie auf Oberst Praiomir von Oberfelden verweisen, einen Soldaten im Ruhestand. Da der jedoch eigentlich keine Fremden empfängt, ist Kerrie bereit, den Helden ein Empfehlungsschreiben auszustellen.

Der Drohbrief

Das Brief war nicht versiegelt. Die Schrift wirkt elegant, aber etwas unregelmäßig. Der Schreiber hat eine schwarze Tinte verwendet. Die Schrift verschwindet etwa eine halbe Stunde, nachdem der Brief den Helden vorgelegt wurde. Untersucht man das Papier näher, kann man feststellen, daß es sich wachsig anfühlt. Mit einem Messer läßt sich auch in der Tat eine durchsichtige, wachsartige Masse herunterkratzen. Eine Analyse im Alchimi-



stenlabor fördert zutage, daß es sich dabei um eine spezielle Mischung aus Wachs und einem Öl, das dem Hylailer Feuer sehr ähnlich ist, handelt. Mit diesem 'Feuerwachs' ist das Papier nicht nur beschichtet, sondern getränkt. Wird das Blatt erwärmt, beispielsweise indem es in die Nähe einer Flamme gehalten wird, dann entzündet sich das Material mit einer heftigen Stichflamme und vernichtet den Brief vollständig. Wer ihn dabei in der Hand hält, erleidet 1W6+2 SP und kann die Hand in nächster Zeit nicht mehr gebrauchen; wer daneben steht und hinschaut, bekommt immerhin noch 1W6 TP ab und ist für eine halbe Minute geblendet. Mit dieser recht aufwendigen Präparierung möchte Kerrie einerseits verhindern, daß die Helden den Brief allzu genau untersuchen, und andererseits Verwirrung stiften. Kerrie hat den Brief selbst geschrieben und dabei versucht, die Handschrift einer Festumer Händlerin nachzuahmen, von der sie zufällig ein Schreiben vorliegen hatte. Dies erklärt die Unebenheiten im Schriftzug. Nachdem die Geheimtinte getrocknet war, trankte sie das Papier mit dem Feuerwachs, das sie vor einiger Zeit bei der Alchimistin Clea Cornweyler erworben hatte.

Natürlich gibt es auch unterschiedliche Fachleute, von denen die Helden das Papier untersuchen lassen können:

Magier: Wenn einer der Helden den ODEM ARCANUM oder den ANALÜS ARKANSTRUKTUR beherrscht, kann er das Papier natürlich selbst auf Spuren von Magie untersuchen. Andernfalls können die Helden einen freischaffenden Magier aufsuchen oder sich an die *Akademie der Magischen Rüstung* wenden. Freischaffende verlangen für eine derartige Dienstleistung natürlich Geld (wer für eine magische Untersuchung weniger als einen Dukaten nimmt, könnte ein Scharlatan sein ...), während Angehörige der streng gesetzestreuen Akademie sicherlich kleinliche Fragen stellen. So oder so erbringt jede Untersuchung nur ein Ergebnis: Es ist keinerlei Magie im Spiel.

Schreiber: Ein Schreiber, der den Brief vorgelegt bekommt, wird in etwa Folgendes dazu sagen: "Tja, das Papier ist handelsübliche Ware, so etwas könnt Ihr überall erstehen. Es hat kein Wasserzeichen, was aber auch nicht sonderlich ungewöhnlich ist. Nur diese Wachsschicht ist merkwürdig. Ich habe schon von Leuten gehört, die versuchen, ihr Papier mit Wachs gegen Nässe zu schützen, aber bisher habe ich noch nie gesehen, daß das gelingt. Ihr müßt nämlich wissen, daß erkaltetes Wachs in der Regel bricht und abblättert. Tja, und die Schrift? Innerhalb von kurzer Zeit verblaßt, sagt Ihr? Nun, es gibt bestimmt ein Dutzend Geheimtinten, die nach einer gewissen Zeit verschwinden. Ja, natürlich, man kann sie alle wieder sichtbar machen, dazu muß man halt nur wissen, wie. Manche werden sichtbar, wenn man das Blatt über einer Flamme erwärmt, andere muß man mit Zwiebelsaft oder Essig beträufeln. Nun, und dann gibt's natürlich auch noch die magischen Tinten. Da gibt es welche, die nur zu bestimmten Zeiten sichtbar sind. Etwa bei der vollen Mada, nur bei Sonnenaufgang, oder – Praios bewahre! – in den Namenlosen Tagen. Oder Tinten, die nur ein Zauberer wieder sichtbar machen kann. Ihr seht, Hesinde hat uns unzählige Möglichkeiten gegeben, das Geschriebene vor dem unerlaubten Auge zu verbergen. Um welche Sorte es sich hier allerdings handelt, kann ich Euch wirklich

IN DUNKLEN GASSEN



nicht sagen – da müßt Ihr wohl einen Alchimisten befragen.“ Wenn Sie es etwas spektakulärer lieben, dann können Sie den Schreiber bei seinen Untersuchungen mit dem Blatt etwas zu nahe an die Flamme seiner Lampe kommen lassen, woraufhin das Papier in einer Stichflamme aufgeht und Hände und Gesicht des Ärmsten übel zurichtet.

Papierhändler oder -schöpfer: Auch ein Fachmann in Sachen Papier kann nicht viel zu dem Blatt sagen: “Ein alltägliches Papier, aber offensichtlich kein Meister, der stolz auf seine Arbeit ist, denn er hat keinerlei Wasserzeichen hinterlassen. Nun gut, viele Papierschöpfer tun das nicht. Die Wachsschicht ist mir fremd, habe ich noch nie gesehen, und ich kann mir auch nicht vorstellen, wozu sie dienen soll. Das Papier selbst ist übrigens eine vergleichsweise stabile Sorte, wie sie für Bücher oder Verträge gerne benutzt wird, die etwas länger halten sollen.”

Alchimist: In Aventurien gibt es nur wenige wirkliche Alchimisten, und diese stehen zumeist im Dienste eines betuchten Adelshauses oder der Hesinde-Kirche. Das heißt aber, daß sie den Helden nicht zur Verfügung stehen. In einer großen Stadt wie Gareth gibt es aber auch einige freischaffende Alchimisten (neben einer Unzahl von Scharlatanen), die gegen eine entsprechende Gebühr bereit sind, das behandelte Pergament zu untersuchen.

Nach einiger Zeit werden die Helden auf Clea Cornweyler stoßen, die die Substanz selbst hergestellt hat und dementsprechend wirklich helfen kann. Bevor die Helden von Clea hören, sollten sie ein oder zwei Besuche bei anderen Alchimisten machen, die sich ihre Analysen teuer bezahlen lassen, aber keine nennenswerten Ergebnisse vorweisen können.

Clea Cornweyler (siehe auch Stadtbeschreibung Gareth, Nr. 96): Die ganz in Grün gekleidete Alchimistin trägt eine aus schwarzem Leder gefertigte Maske, die ihre gesamte linke Gesichtshälfte einschließlich Auge und Ohr verdeckt, aber sehr genau an die Konturen angepaßt ist. Das rechte, grüne Auge blickt die Helden scharf und durchdringend an. Spielen Sie Clea als strenge, hochgelehrte, aber völlig humorlose Frau, vom Leben gezeichnet, aber fest in ihrem Glauben an Hesinde und die Wissenschaft. Wenn Clea nach dem Material auf dem Brief gefragt wird oder das Dokument sogar überreicht bekommt, wird sie folgendes erklären: “Ja, dieses Material ist mir durchaus bekannt: Es wird in der Regel als Feuerwachs bezeichnet, da es gewisse Ähnlichkeit mit dem Öl des Hylailers Feuers hat. Allerdings wird es nicht allzu oft verlangt.”

Weitere Nachfragen ergeben:

—In dem letzten halben Jahr hat sie das Feuerwachs etwa ein halbes Dutzend Male verkauft.

—Sie appelliert an das Verständnis der Helden, daß sie ‘aus Gründen der Diskretion’ keinerlei Informationen über die Käufer weitergeben wird. Wenn sich die Helden darauf berufen, daß es hier um ein Verbrechen gehe, das mit Hilfe des Feuerwachs ausgeübt worden sei, verlangt sie Beweise dafür. Der Text des Briefes allein reicht ihr nicht, der könne genauso gut auch ein schlechter Scherz sein. Welchen Beweis sie schlußendlich akzeptiert, sei Ihrer weisen Meisterentscheidung überlassen – warten Sie aber möglichst bis nach dem Mord damit.

Die Rennbahn

Da Arve Ferrara-Eisenherr auch gerne das Hippodrom besucht und die derzeit erfolgreichsten Wagenlenker seine Wagen fahren, werden sich die Helden auch bei der Rennbahn umhören wollen.

Schänke Sand und Asche: In dieser etwas improvisierten Gaststätte neben dem neuen Hippodrom sind von morgens bis in die späte Nacht ständig einige Wagenlenker und ihre Bewunderer sowie diverse Wett-Spezialisten zu finden. Vor allem jüngere und weniger erfolgreiche Fahrer sitzen hier gerne beisammen, um gemeinsam bei Bier und Wein die letzten Rennen zu besprechen – und sich von betuchten Jungadligen oder Kaufmannssprossen hofieren zu lassen. Mit etwas Glück und mehr Spendierfreude als Aufdringlichkeit kann hier jeder Held schnell Kontakte knüpfen, über die er vielleicht direkt ein paar Auskünfte erhalten kann oder aber andere Leute kennenlernen kann.

Abends finden sich auch die Favoriten Yppolita und Geron regelmäßig hier ein, sind aber zumeist so von ihren Bewunderern belagert, daß an sie schwer heranzukommen ist. Die beiden harten Konkurrenten sind übrigens eng befreundet und kommen zumeist gemeinsam hierher.

Oft gerät man in der Schänke an Leute, die berufsmäßig “für ein wenig Geld todsichere Wetten” für die Rennen der nächsten Tage verraten und sich nur sehr schwer wieder abschütteln lassen. Andererseits verkaufen diese Burschen auch andere Informationen aller Art – wobei sie sich im Zweifelsfall ein paar Details selbst ausdenken, um die Kunden zufriedenzustellen.

Buchmacher: Neben der Möglichkeit, hier ein paar Münzen zu verspielen (oder zu gewinnen), können die Helden auch versuchen, beim Buchmacher ein paar Informationen zu erhalten. Die Buchmacher selbst wollen natürlich nur ungern aus dem Nähkästchen plaudern (außer gegen eine angemessene ‘Spende’), aber auch hier liegen immer ein paar Leute auf der Lauer, die jederzeit Fremden beim Wetten gegen ein paar Münzen ‘beraten’.

Neues Hippodrom (Gareth, #112): Außerhalb der normalen Rennzeiten dürfen in der Regel nur Leute das Hippodrom betreten, die hier zu arbeiten haben. Die meisten Eingänge sind verschlossen (und tagsüber ist hier so viel los, daß Einbruchversuche auffallen), an den anderen stehen bewaffnete Wacheleute. Diese allerdings sind gegen eine saftige Gebühr ‘von ein paar Silberlingen’ auch mal bereit, ein Auge zuzudrücken. Leichter ist es, wenn die Helden in Begleitung von Leuten sind, die hier bekannt sind, z.B. einer Bekanntschaft aus *Sand und Asche*. Tagsüber sind auf der Sandbahn meistens einige Gespanne zu sehen, die ihre Trainingsrunden drehen. In den Werkstätten kann man auch ständig ein paar Leute finden, die Wagen reparieren oder in Ordnung halten, während in den Stallungen einige edle Pferde versorgt werden. Allerdings werden weder in den Werkstätten noch bei den Stallungen Fremde geduldet, da es schon zu oft Fälle von Sabotage und Diebstahl gegeben hat. Auch hier kann die Begleitung eines bekannten Gesichts Wunder wirken. Informationen, die man in den drei oben genannten Örtlichkeiten erhalten kann:



—Auf der Rennbahn werden unterschiedliche Spiele abgehalten. So gibt es einfache Pferderennen (manchmal auch als Mannschaftsrennen in Form einer Stafette), häufiger und vor allem beliebter sind verschiedene Varianten der Wagenrennen: Da gibt es die 'klassischen' Rennen, bei denen alle Fahrer mit ähnlich ausgestatteten Wagen starten, also etwa mit Ein- und Zweispännern und Quadrigen, und das beim Publikum sehr beliebte 'Offene', bei dem alles zugelassen ist, was mindestens zwei Räder hat. Bei letzterem sieht man immer wieder auch solch seltsame Gefährte wie Straußenwagen, Kamelkutschen, kastenlose Nurachser und schwere Stoerrebrandter, sogar Wölfe und Nashörner haben hier schon Karren gezogen, aber wohl eher zur Volksbelustigung denn um einen Sieg einzufahren.

—Jedes Rennen umfaßt fünf Runden (insgesamt eine Strecke von etwa vier Meilen), auf der Rennbahn ist alles erlaubt außer dem direkten Einsatz von Waffen – und Peitschen gelten nicht als Waffen. Abdrängen, rempeln, ausbremsen, die gegnerischen Zugtiere oder gleich den Fahrer selbst mit Peitschenhieben zu malträtieren – das sind die Dinge, die der größere Teil des Publikums sehen will.

—Den Ruf als die eigentliche 'Königsdiziplin' haben die Rennen der Quadrigen inne. Auch hier ist alles außer Waffeneinsatz erlaubt, aber im Gegensatz zu den 'Offenen' sind hier doch eher Geschwindigkeit und fahrerisches Können ausschlaggebend. Und in der Tat rasen die erfahrenen Meister der Rennbahn mit unglaublichem Tempo über die sandige Bahn. Wenn hier jemand die Kontrolle über seinen Wagen verliert, kommt es schon leicht zu Todesfällen, und zwar nicht nur unter den Fahrern selbst.

Auch Yppolita und Geron fahren in den Quadrigenrennen. Geron Sturmwind fährt seit etwa sechs Jahren Wagenrennen in Gareth, und nachdem die damalige Favoritin Alrike Lederhart vor gut drei Jahren von ihren eigenen Pferden zu Tode geschleift wurde, galt er zunächst als ihr Nachfolger und hervorragender Meister der Quadriga. Zumindest, bis wenig später ein neues Gesicht in der Arena auftauchte: Yppolita von Gareth, über deren Herkunft keiner so genau Bescheid weiß, die aber angeblich eine leibhaftige Amazone sein soll. Seitdem tobt eine ständige Konkurrenz zwischen dem bulligen Geron und der schlankeren Yppolita, die bis heute nicht entschieden ist. Insgesamt ist Yppolita etwas erfolgreicher als Geron, aber nicht viel.

—Nachdem sie ihre ersten Erfolge verzeichnet hatte, hatte Yppolita offensichtlich genug Geld zusammen, um sich in der Stellmacherei Winzberg einen Wagen nach ihren Vorstellungen bauen zu lassen. Seitdem gilt sie als Stammkundin dieser Werkstatt.

—Geron ist derweil seit langen Jahren ein treuer Kunde der Familie Ferrara, und zahlreiche Modifikationen des Modells *Maraskansieg* gehen angeblich auf seine Wünsche zurück.

—Welche der beiden Stellmachereien nun wirklich die bessere ist, darüber erzählt jeder etwas anderes. Und neben diesen beiden Werkstätten fallen da noch ganz andere Namen, je nachdem, wen man gerade fragt.

—An dem Rennen am kommenden Feuertag werden insgesamt 24 Wagen teilnehmen, wobei in den vier Vorläufen jeweils sechs Fahrer gegeneinander antreten, von denen die beiden Best-

platzierten (insgesamt also acht Fahrer) dann in das Entscheidungsrennen kommen. Sowohl Geron als auch Yppolita werden teilnehmen, und zwar wie üblich in unterschiedlichen Vorläufen, um dann – so wird allgemein erwartet – im Entscheidungskampf gegeneinander anzutreten.

—Sowohl Arve Ferrara als auch Dilimar Winzberg sind große Freunde des Rennsports, und vor allen Dingen bei den Quadrigenrennen sind sie regelmäßig im Hippodrom zu finden. Hierfür verfügen sie auch beide über eigene Logen, die nur von ihnen und ihren Gästen benutzt werden. Über eine besondere Feindschaft der beiden ist nichts bekannt, allerdings scheint sie auch nicht gerade eine enge Freundschaft zu verbinden.

—Winzberg wettet angeblich auch bisweilen und läßt diese Wetten immer nur über Strohmänner abschließen. Und ("Das bleibt aber unter uns, verstanden?") angeblich hat er kürzlich auch einige herbe Wettverluste hinnehmen müssen. (Diese letzte Aussage kommt erst nach längerem Nachbohren. Sie beruht allerdings auf einem Gerücht, das Kerrie gezielt hat ausstreuen lassen. Daß Winzberg wettet, ist aber nicht so geheim und entspricht auch durchaus der Wahrheit.)

Die Zunft der Stellmacher

Das **Zunfthaus der Wagner und Stellmacher** (Gareth, #52) ist in einer Seitenstraße unweit des alten Hippodroms zu finden. Im Erdgeschoß des insgesamt dreistöckigen Gebäudes findet sich neben der Eingangshalle vor allem eine größere Schreibstube, in dem der alternde und reichlich kurzsichtige Sekretarius Hane Tulski residiert. Er erzählt gerne über die unterschiedlichen Betriebe, die in dieser Zunft organisiert sind (insgesamt 11), vermittelt Kontakte und kann auch einen Termin beim Zunftmeister Arve Ferrara verschaffen, wenn es denn nötig sein sollte. Arve verbringt in der Regel zweimal wöchentlich einige Stunden in seiner Schreibstube im Obergeschoß, um anfallende Arbeiten zu erledigen und eventuell Gäste zu empfangen. Alle zwei Wochen treffen sich die Zunftmitglieder abends zu einer Besprechung im Ratssaal, der den größeren Teil des ersten Obergeschosses einnimmt, und sie tagen mitunter bis tief in die Nacht, wobei Tulski als Schreiber anwesend ist.

Der Sekretarius legt großen Wert auf Diskretion, daher wird er keine Informationen weitergeben, von denen er glaubt, daß sie den Fragenden nichts angehen.

Im Normalfall ist das Zunfthaus unbewacht, nur die Stadtpatrouille kommt mitunter vorbei, um nach dem Rechten zu sehen. Hane Tulski wohnt ein paar Straßen entfernt, und wenn sich hier gerade keine Gäste aufhalten, ist nur der tumbe Jonart da, der das ganze Haus sauberhält, zu mehr aber nicht in der Lage ist. Er bewohnt ein winziges Kämmerchen unter dem Dach. Wenn allerdings eine Zunftszitzung stattfindet, bewachen fünf Söldner das Erdgeschoß, während Arves drei Leibwächter vor der Tür des Ratssaals Obacht halten.

Die Informationen, die die Helden im Zunfthaus erhalten können, sind kaum von Belang. Sie bestätigen zunächst die Angaben, die Kerrie über ihren Betrieb gemacht hat: daß Arve zehn



Jahre lang eine Nebenstelle des Hauses Ferrara-Eisenherr in Kuslik geleitet hat, bis sein Vater starb und er die Leitung des Gareth Haupthauses übernahm. Die Kusliker Niederlassung wurde wenig später geschlossen. Vor zehn Jahren hat Arve dann die Leitung der Stellmacherei an seine Tochter Kerrie übergeben, kümmert sich aber immer noch um die Angelegenheiten der Zunft. Die Neuwahl des Zunftmeisters steht bevor, sie wird in vier Wochen stattfinden. Über Einzelheiten dieser Wahl, Kandidaten oder Siegesaussichten will Tulski sich nicht äußern.

Andere Stellmachereien (Meisterinformationen)

Kommen die Helden auf die Idee, bei einer der anderen Stellmachereien nachzuforschen (die Sie bitte nach Ihrem Gutdünken improvisieren), so können sie noch etwas mehr erfahren: Bisher haben nur Ferrara-Eisenherr, Winzberg und Broom, Sohn des Baramold, ihre Kandidatur angemeldet. Aufgrund der

Stimmverteilung ist es recht wahrscheinlich, daß Ferrara-Eisenherr wiedergewählt wird, da er nur mindestens drei der anderen zehn Stimmberechtigten auf seine Seite bringen muß, Winzberg hingegen mindestens sechs. Broom ist sowieso ein eigenbrötlicherischer Zwerg, den außer den anderen beiden zwergischen Zunftmitgliedern bestimmt niemand wählt. Gegen die aufaddierten Stimmen von Ferrara-Eisenherr und Winzberg hätte er sowieso nur eine Chance, wenn er alle anderen hinter sich vereinigen könnte. Darüber hinaus gilt Ferrara-Eisenherr als sehr erfahrener Politiker, der die Zunft bisher immer gut vertreten hat.

Sollte jedoch aus irgendeinem Grund der alte Ferrara von seiner Kandidatur zurücktreten und statt dessen seine Tochter kandidieren, die mit Zunftarbeit bisher kaum vertraut ist, hätte Winzberg sicherlich gute Aussichten auf den Wahlsieg. (Diese Information kommt nur auf direktes Nachfragen der Helden, solche Fragen erwecken bei dem Befragten jedoch einiges Mißtrauen.)

Der Raucherabend

Falls die Helden Arve beschatten oder die richtigen Fragen bei den richtigen Leuten stellen, können sie herausfinden, daß er sich einmal in der Woche abends mit einer Gruppe von neun anderen alten Herren in einem Hinterzimmer des Hotels *Seelander* trifft (siehe Stadtbeschreibung Gareth, Nr. 60). Dort sitzen sie dann mehrere Stunden zusammen, trinken teure Weine und rauchen Pfeife mit leichtem Chababier oder Mohacca aus dem Regenwald. Schon auf den ersten Blick ist die Runde als geschlossene Gesellschaft zu erkennen, sozusagen ein Stammtisch für Reiche. Die Herren halten aber nicht nur harmlose Schwätzchen über die gute alte Kaiser-Reto-Zeit. In Wirklichkeit wird hier Politik gemacht. Die zehn Männer nennen sich selbst *Die Getreuen*, und ihr gemeinsames Ziel ist es, "jegliche Einflußnahme der dahergelaufenen Vinsalter Schlampe auf das Kaiserhaus des Mittelreichs sofort zu unterbinden."

Arve Ferrara-Eisenherr (der hier sehr viel Wert darauf legt, nur als 'Arve Eisenherr' tituliert zu werden) gehört schon recht lange zu diesem Kreis. In der Zeit, als er in Kuslik eine Nebenstelle der Stellmacherei leitete, benutzte er seine Kontakte zu vielen hohen Häusern, um die *Getreuen* mit möglichst vielen Informationen direkt aus dem Herzen des Horasiats zu versorgen. Seit dieser Zeit hat er allerdings einen leichten Verfolgungswahn, denn er fürchtet bis heute, daß irgendeins seiner 'Opfer' sich eines Tages für den Verrat rächen will. Deshalb läßt sich Arve ständig von drei Leibwächtern begleiten.

Es ist unwahrscheinlich, daß es den Helden gelingt, sich zu einem Treffen der *Getreuen* Zugang zu verschaffen. Sollte dieser Fall doch eintreten, dann müssen Sie ein wenig improvisieren. Gehen Sie davon aus, daß etwa die Hälfte der Anwesenden dem Gareth Stadtpatriziat angehört, einige von ihnen Ämter in der Regierung bekleiden und alle über Geld- und Machtmittel verfügen, von denen die Helden kaum träumen können. Sie können sich an Oberst Praiomir von Oberfelden orientieren, der im folgenden Abschnitt genauer beschrieben ist.

Oberst Praiomir von Oberfelden

Wenn die Helden Kerrie nach jemanden fragen, der ihnen nähere Informationen über Arve geben kann, wird sie nach kurzem Überlegen auf Oberst von Oberfelden kommen. Dieser ist ein alter Freund Arves, und beide treffen sich zweimal wöchentlich gemeinsam mit einigen weiteren Freunden im *Seelander*. Kerrie kennt den Oberst nur vom Sehen, weiß aber, daß er eine enge Freundschaft zu ihrem Vater pflegt und vermutlich auch Dinge über dessen Vergangenheit kennt, die sie nie erfahren hat. Da er in der Regel keinerlei Gäste empfängt, erklärt sie sich bereit, den Helden ein Empfehlungsschreiben mitzugeben, in dem sie den Fall erklärt und den Oberst eindringlich bittet, ihrem Vater nichts über die Angelegenheit zu erzählen.

Der Oberst wohnt in einer noblen Villa in Neu-Gareth. (Das Haus steht auf einem Grundstück, das südlich des westlichsten Turms direkt an die Mauer von Alt-Gareth grenzt. Sie sollten es ohne Schwierigkeiten auf dem Stadtplan finden.) Das Grundstück ist zwar groß, aufgrund der fehlenden Zierbüsche und Bäume jedoch gut zu überblicken – es hat fast ein wenig Ähnlichkeit mit einem Exerzierplatz. Das Haus selbst ist im verspielten Neu-Gareth Stil gehalten, mit Säulen an der Vorderfront und einem großen Balkon. Das schwere, schmiedeeiserne Tor wird von zwei Gardisten bewacht, die die Helden mißtrauisch beäugen, wenn diese sich nähern.

Ohne ein Empfehlungsschreiben (oder eine *wirklich* gute Ausrede) kommen die Helden nicht auf das Grundstück. Wenn es ihnen gelungen ist, einen Termin bei dem Oberst zu bekommen, werden sie in sein Arbeitszimmer geführt, wobei sie allerdings alle Waffen im Vorraum abgeben müssen.

Das Arbeitszimmer hat die Ausmaße eines kleinen Saales. Mit einer Stimmgewalt, die man der kleinen, hinter dem riesigen Schreibtisch sitzenden Gestalt kaum zugetraut hätte, und vor allem einem Tonfall, der sehr an Wehrheimer Kasernenhöfe erinnert, spricht der Oberst die Helden an: "Rondra zum Grusse.



Steht nicht so in der Tür herum, sondern nehmt Platz. Ich habe nicht soviel Zeit, daß ich lange Maulaffen feilhalten könnte." Der Verlauf des nun folgenden Gesprächs ist schwer vorauszu-sehen, denn er hängt von mehreren Faktoren ab, vor allem aber vom Auftreten der Helden: Eine Gruppe farbenfroher Gaukler und Streuner wird von vorneherein einen schweren Stand haben, während Krieger oder gar Rondra-Geweihte in glänzenden Rüstungen die Zugänglichkeit des Obersts deutlich erhöhen. Oberfelden, der im Schweren Garderegiment Yaquir in Punin diente, wird sich zunächst einmal von den Helden das Problem schildern lassen, wobei seine harten, grauen Augen jeden einzelnen Recken genau mustern. Sobald die Helden geendet haben (und für ihn bis hierhin noch vertrauenswürdig wirken), wird er eine wichtige Frage stellen: "Ihr habt sicherlich Verständnis dafür, daß ich keinerlei persönliche Informationen weitergeben kann, solange ich nicht weiß, mit wem ich es zu tun habe. Daher an meine Frage an Euch, und ich erwarte eine aufrichtige Antwort: Wie steht Ihr zu Reich und Kaiser?"

Er verlangt von jedem einzelnen eine eigene Antwort, und er läßt keinerlei Ausweichen oder Zögern zu. Wer sich nicht eindeutig zu Neuem Reich und Kaiserhaus bekennt, dem sagt der Oberst eindeutig, daß er in diesem Hause nicht willkommen ist. Bevor nicht alle, die auf diese Weise durchgefallen sind, den Raum verlassen haben, ist der Oberst zu keinem weiteren Gespräch bereit. Und wie kooperativ er sich anschließend gibt, hängt davon ab, wie viele er hinausgeschickt hat und was für einen Eindruck die Verbliebenen gemacht haben. Spielen Sie den alternden Oberst zackig, streng, mit scharfer Stimme, fanatisch vaterlandstreu. Folgende Informationen können die Helden erhalten:

—Arve weiß nichts von Drohbriefen, sonst hätte er mit dem Oberst darüber gesprochen.

—Sicherlich hat Arve Feinde. Abgesehen von denen, die ein aufrichtiger Mann immer hat, nämlich alle die vaterlandslosen Gesellen, die ehrenvolle, aufrechte und göttertreue Menschen nicht ertragen können. Aber es gibt da eventuell noch Subjekte, die aus früheren Zeiten Rachepläne hegen.

"Ihr müßt wissen, daß Herr Eisenherr mehrere Jahre in dem Land der Horasjünger zugebracht hat, um dieses verkommene Volk zu ... *studieren*. Wer weiß denn, was diese ... *Leute* alles planen. Natürlich haben sie es nicht gerne, wenn man einen Blick in ihre finsternen Pläne wirft, und so mag es Fanatiker geben, die noch heute diesen wackeren Mann gerne tot sehen würden."

—Nein, in letzter Zeit hat es keine Anzeichen dafür gegeben, daß irgendwelche Rächer aus dem Horasreich aufgetaucht seien. Nähere Informationen zu Arves Spionagediensten wird der Oberst nicht geben.

—Winzberg ist in von Oberfeldens Augen zwar kein ernstzunehmender Ehrenmann in dem Sinne, daß er seine Vaterlandstreue bisher irgendwie bewiesen habe, aber der Oberst hält ihn dennoch für gesetzestreu und götterfürchtig.

—Eisenherr hat in den letzten Jahren zwei schwere Krankheiten hinter sich, aber er hat sich davon vollständig erholt, und mit Sicherheit hat er kein schwaches Herz: "Papperlapapp, Gewäsch. Einen aufrechten Mann haut nichts um!"

—Er läßt im Gespräch einfließen, daß er 'die kleine Eisenherr' (also Kerrie) nicht sonderlich ernst nimmt. Er findet, daß sie noch ziemlich grün hinter den Ohren sei und wohl viel Ahnung von Bilanzen, aber nur wenig vom wirklichen Leben habe. Daß er nichts von dieser Unterredung an Arve weitergeben soll, hält er zwar für "hinreichend kindisch", aber da "das Mädel" ihn so eindringlich gebeten hat, sieht er es als seine Ehrenpflicht, ihr den Gefallen zu tun.

Das Rennen

Die meisten Spieler werden bald ahnen, daß sich das Abenteuer während eines Wagenrennens seinem Höhepunkt nähert, allzu oft ist dieses Motiv schon in Filmen, Romanen oder Abenteuern benutzt worden. Das ist jedoch eher von Vorteil, denn wenn die Helden diesem Rennen keinerlei Gewicht beimessen, werden sie vermutlich den Mord an ihrem 'Klienten' völlig verpassen ...

Ihre Aufgabe liegt nun darin, das große Finale überzeugend zu gestalten und Arve Ferrara-Eisenherr einen dramatischen Tod sterben zu lassen – egal, was die Helden dagegen zu unternehmen versuchen –, ohne daß sich die Recken gegängelt fühlen.

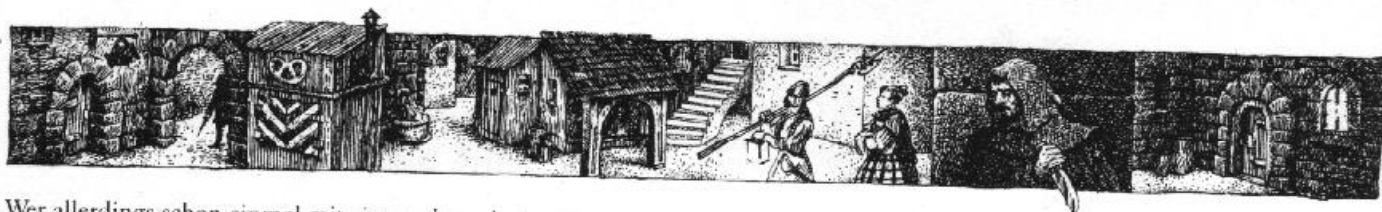
Das Rennen

Die Helden mischen sich unter die Besucher des heute wieder sehr gut besuchten neuen Hippodroms. Die besten Plätze, die sie bekommen können, liegen an der Geraden gegenüber der Kaisertribüne. Die Privatlogen von Arve Ferrara-Eisenherr und Dilimar Winzberg liegen neben der Kaiserloge und können von dieser gegenüberliegenden Seite eingesehen werden. Eine gute Viertelstunde vor Beginn des Rennens erscheint Winzberg ge-

meinsam mit seinem Sekretarius in der Loge, läßt sich von diesem etwas Wein kredenzen und beobachtet gelassen die letzten Vorbereitungen für den ersten Lauf. Kurz bevor die Wagen auf den Platz kommen, betritt auch Arve seine Loge und läßt sich in dem bereitstehenden Sessel nieder. Seine drei Leibwächter bleiben im Hintergrund der Loge stehen.

Das erste Rennen beginnt. Sechs festlich geschmückte Quadrigen mit ihren prächtigen Gespannen und teils recht verwegen aussehenden Fahrern – mit dem einen oder anderen haben die Helden eventuell bereits Bekanntschaft gemacht – erscheinen auf der Bahn und fahren an die in den Sand gezogene Startlinie. Schildern Sie nun den Helden zunächst ein spannendes Wagenrennen, bei dem aber nichts Handlungsrelevantes geschieht. Nach dem ersten Rennen folgt eine Pause, die gerade lange genug bemessen ist, um alle Wagen und vor allem alle Trümmer aus der Bahn zu räumen. Dann beginnt das zweite Rennen. Diesmal ist Yppolita mit am Start. Nicht nur ihr Gefährt ist einem Amazonenstreitwagen nachempfunden, auch Yppolita selbst mit ihrer Metallbrünne und den Arm- und Beinschützern könnte für eine Angehörige dieses streitbaren Volkes gehalten werden.

IN DUNKLEN GASSEN



Wer allerdings schon einmal mit einer echten Amazone zu tun hatte, wird erkennen, daß alles nur Imitation ist.

Das zweite Rennen ist noch dramatischer als das erste, da Yppolita sich ein erbittertes Duell mit einem Tulamiden liefert, der sie mit seiner Peitsche vom Wagen zu ziehen versucht.

Während nun also das Publikum in Begeisterung über diesen Zweikampf tobt, kann ein aufmerksamer Held beobachten, daß plötzlich einer von Ferraras Leibwächtern zur Tür der Loge geht, dort offensichtlich einige Worte mit jemandem wechselt, der draußen steht, dann zu Ferrara hinübergeht und ihm etwas ins Ohr sagt. Arve reagiert offensichtlich verärgert, steht aber auf und verläßt die Loge mit eiligen Schritten, gefolgt von seinen drei Leibwächtern. Sollten die Helden die Loge während des Rennens nicht ständig beobachten, dann werden sie den eben geschilderten Vorgang nicht sehen, dafür aber etwas später bemerken, daß Ferraras Platz leer ist. (Beachten Sie, daß es von den Helden schon eine gewisse Disziplin erfordert, die ganze Zeit nur auf die beiden Logen zu achten, während im Blickfeld ein dramatischer Wettkampf stattfindet.)

Wenig später geschieht Ähnliches in der Loge von Winzberg: Der Sekretarius erhebt sich, geht zu der Tür, spricht dort mit jemandem, geht zu Winzberg und richtet diesem etwas aus. Auch der reagiert unwillig, verläßt aber die Loge. Der Sekretär bleibt

allein zurück und verfolgt weiter das Rennen. Aber vielleicht bekommen die Helden diese Szene gar nicht mehr mit, da sie nach Ferraras Verschwinden in hektische Betriebsamkeit ausgebrochen sind.

In den Katakomben

Mit großer Wahrscheinlichkeit werden die Helden jetzt versuchen, irgendwie in die Gänge zu gelangen, in die die beiden Stellmacher verschwunden sind. Nur ist das natürlich nicht so einfach, denn bis dorthin ist es ein weiter Weg.

Wenn die Helden schon vorher einmal mit einem der Rennfahrer im neuen Hippodrom waren, wissen sie, daß es in seinem Inneren zahlreiche Gänge und Treppen gibt, die dem normalen Publikum nicht offenstehen, die aber von den hier Beschäftigten benutzt werden, um zu den Ställen, Werkstätten oder notfalls zum Heiler zu kommen. Manche dieser Gänge wurden wohl im Eifer des Neubaus angelegt, werden jedoch recht selten benutzt. Sind die Helden hingegen zum ersten Mal hier, fallen ihnen kleine Türen auf, die in gleichmäßigen Abständen zwischen den Plätzen der Zuschauer zu sehen sind und die offensichtlich ins Innere des Gebäudes führen.

Selbstverständlich sind diese Türen entweder abgeschlossen oder





werden von einem bulligen Wächter bewacht, der im Publikum im Zweifelsfall für Ordnung sorgen soll, wofür er einen Knüppel bei sich trägt. Das Innenleben des Neuen Hippodroms ist ein wahres Labyrinth. Auf einen Grundrißplan haben wir verzichtet, schildern Sie Ihren Helden vielmehr die Atmosphäre in den Gängen, verlangen Sie vielleicht die eine oder andere Orientierungs-Probe. Wichtig ist hier nicht der genaue Weg der Helden, sondern ihr verzweifelter Kampf gegen die Zeit. Das Hippodrom hat insgesamt vier Stockwerke, wobei naturgemäß das unterste das breiteste ist, während das obere kaum drei Schritt Breite mißt. Im untersten, auf einer Höhe mit der Rennbahn gelegen, befinden sich Ställe, Werkstätten, Lager- und Aufenthaltsräume und dergleichen mehr, was allerdings auch heißt, daß sich hier viele Leute aufhalten, die die Helden mit dummen Fragen belästigen könnten. In der zweiten Etage führt ein langer, nur von wenigen Lampen spärlich beleuchteter Gang durch das Gebäude, von dem immer wieder Türen in muffige Lager Räume führen, die größtenteils leer sind oder nur Gerümpel enthalten. In den beiden oberen Etagen kommen die Helden am schnellsten voran, denn hier gibt es fast gar keine störenden Zwischenwände. Zwar ist die einzige Beleuchtung, die es hier gibt, das dünne Tageslicht, das durch die Ritzen in den Zuschauertribünen hereinfällt, aber dafür ist es auch unwahrscheinlich, daß die Helden hier jemandem begegnen. Die vier Etagen sind in regelmäßigen Abständen durch enge Wendeltreppen verbunden. Bedenken Sie, daß das ovale Hippodrom eine Länge von über vierhundert Schritt hat, die Strecke, die die Helden zurücklegen müssen, also beträchtlich ist. Auf der Seite der Kaiserloge versperrt auf allen Etagen außer der untersten schließlich eine abgeschlossene Tür den weiteren Weg.

Der Mord

Eigentlich ist egal, auf welchem Stockwerk die Recken in den Bereich der Logen vordringen, irgendwo macht ein Held, dem eine *Sinnesschärfe*-Probe gelingt, einen grausigen Fund: In einer dunklen Ecke, nur sehr eilig aus dem Weg gezerrt, liegt eine menschliche Gestalt. Es handelt sich um einen von Arves Leibwächtern, der mit einem sauberen Dolchstich über das Nirgendmeer geschickt wurde. Wo die Leiche gefunden wird, können Sie selbst bestimmen, der Ort sollte allerdings so gewählt sein, daß die Helden daraus schließen können, in welche Richtung Arve vermutlich gegangen ist. Am besten sollte die Leiche neben einer Treppe liegen. (Wenn Sie es noch unheimlicher lieben, bemerkt ein Held zuerst, daß von der Holzdecke über ihm eine

dunkle Flüssigkeit tropft: Blut. Wenn er eine Treppe hochläuft, um nachzusehen, findet er die Leiche.)

Je nachdem, wie schnell die Helden vorankommen, können Sie ihnen noch bis zu zwei weitere tote Leibwächter präsentieren, um sie in die richtige Richtung zu locken. Als sie um eine Ecke biegen, sehen sie im Halbdunkel, wie sich jemand über eine am Boden liegende Gestalt beugt. Als er angerufen wird, wendet er sich den Recken zu und entpuppt sich als der völlig fassungslose Winzberg, der nur mit schreckgeweiteten Augen stammelt: "Ich war's nicht! Ihr müßt mir glauben, ich habe ihn so hier gefunden ..." Gegen diese Aussage spricht allerdings die Tatsache, daß er den Dolch noch in seiner blutverschmierten Hand hat. Es bleibt zu hoffen, daß die Helden nun die Stadtwache rufen. Wenn sie das nicht tun, geraten sie womöglich selbst unter Tatverdacht. Winzberg ist viel zu verstört, um jetzt irgendeine Aussage machen zu können.

Was wirklich geschah

Kerrie Ferrara hat keine Kosten gescheut, um dieses Schauspiel zu inszenieren. Sie hat eine Gruppe von drei Meuchelmördern beauftragt, die in der Garethier Unterwelt einen hervorragenden Ruf genießen. Diese drei sind während des ersten Rennens in das Innere des Hippodroms gelangt, wo sie sich zunächst verborgen haben. Zu Beginn des zweiten Rennens ist einer von ihnen zur Loge von Arve Ferrara gegangen und ließ ihm ausrichten, seine Tochter habe einen Unfall gehabt; er müsse sofort mitkommen. Während er den Stellmacher dann durch einige Gänge führte, schlugen seine im Dunkeln lauernden Kumpane zu. Zwar versuchten die Leibwächter ihren Schutzbefohlenen zum Ausgang zu bringen, doch die Meuchler rückten unerbittlich nach und streckten die Wachen nach und nach mit vergifteten Wurf messern zu Boden. Da das Publikum noch immer tobte, hörte keiner der Wächter im Zuschauerraum, was hinter seinem Rücken geschah. Mit Hilfe des Boten gang es Arve schließlich, ins obere Stockwerk zu fliehen – doch hier drehte sich sein vermeintlicher Retter plötzlich um und und rammte ihm einen Dolch in den Leib, den Winzbergs Sekretarius – von Kerrie bestochen – vorher aus dessen Büro entwendet hatte. Zeitgleich war einer der Meuchler mittlerweile bei Winzbergs Loge vorstellig geworden und sagte, ein wichtiger Herr wolle unbedingt mit ihm sprechen und warte auf ihn. Er führte Winzberg zu dem Ort der Bluttat und verschwand in dem Moment, als Winzberg die Leiche entdeckte, im Dunkel. Dank der guten Vorarbeit von Kerrie treffen wenige Augenblicke später die Helden hier ein.

Nach dem Mord

Draußen auf den Tribünen ist nichts von den Vorfällen zu merken, und das Rennen wird auf jeden Fall fortgeführt. Die Helden werden von der Stadtwache mitgenommen und ausführlich verhört, aber anschließend mit der Bitte freigelassen, sich für eventuelle weitere Aussagen bereit zu halten. Für die Büttel liegt der Fall klar auf der Hand, immerhin ist der

Mörder von mehreren Zeugen bei der Leiche gesehen worden, das Motiv ist klar, und nach Aussage der Helden existierte ja sogar ein Drohbrief. Jede weitere Ermittlung scheint also nur unnötige Arbeit. Aus unseren Spieltests wissen wir aber, daß das den Helden zu einfach ist, und so werden diese weitere Nachforschungen anstellen. (Geben sich Ihre Recken mit der bisheri-

IN DUNKLEN GASSEN



gen scheinbaren 'Lösung' zufrieden, wird sie ein Freund Winzbergs bitten, die Unschuld Dilimars zu beweisen.) Von diesem Zeitpunkt an sollten Sie großzügig sein, denn wenn die Helden sich nun immer noch mit zähen Ermittlungen herumschlagen müssen, kommt sicherlich keine Spielfreude mehr auf. Mit Hinweis auf den Mord werden viele Leute deutlich gesprächiger, namentlich Clea Cornweyer. Aber auch der Sekretarius Kolskötter wird unter etwas Druck bald zusammenbrechen und gestehen, daß er die Tatwaffe besorgt hat. Nehmen die Helden Kerries Empfangsdame Brinya kräftig in die Mangel (wozu es ja vorher keinen Anlaß gab), wird diese auch unter Tränen eingestehen, daß der Drohbrief aus der Feder ihrer Herrin stammt. Obwohl überführt, streitet Kerrie alles ab, verfängt sich dabei aber in ihrem eigenen Lügengespinnst.

Abschluß

Neben dem Vorschuß, den die Helden von Kerrie bekommen haben, hängt die Belohnung vom Erfolg ab. Gelingt es den Recken, den Mord tatsächlich aufzuklären und Winzbergs Unschuld zu beweisen, wird dieser sich natürlich nicht lumpen lassen. Au-

ßerdem wird er sich, falls er irgendwann einmal ein paar fähige Helden braucht, natürlich gerne an diese tapferen Leute erinnern ...

Sollten die Helden hingegen weiter nichts unternehmen, wird Kerrie sie – natürlich in tiefer Trauer – entsprechend der abgesprochenen Summe ausbezahlen. In diesem Fall können Sie Ihren Recken zu einem späteren Zeitpunkt mitteilen, daß einige Freunde Winzbergs schließlich Kerrie auf die Schliche gekommen seien. Winzberg wird zwar freigelassen, aber sicherlich nicht sehr gut auf die Helden zu sprechen sein.

So oder so wird Kerrie schließlich wegen Mordes am eigenen Vater verurteilt. Die Stellmacherei Ferrara-Eisenherr wird von der jungen Nichte Arves, Ulinai, übernommen, die bislang die Wehrheimer Kriegerakademie besuchte, sich aber recht schnell in das Geschäft einarbeiten wird.

Die Erfahrung, die die Helden im Verlauf des Abenteuers gewonnen haben, mag ihnen **100 Abenteuerpunkte** bescheren. Wenn Sie, werter Meister, hingegen der Meinung sind, daß die Recken ihre Ermittlungen sehr raffiniert angestellt und die Spieler auch schönes Rollenspiel gezeigt haben, dann dürfen Sie gerne noch bis zu **75 AP** draufschlagen.

Personen

Kerrie Ferrara

Erbin der bekannten Stellmacherei Ferrara-Eisenherr. Eine erfolgsgewohnte Geschäftsfrau von freundlichem, selbstbewußtem Auftreten. Mit ihrer scheinbaren Sorge um den Vater täuscht sie darüber hinweg, daß sie seit längerer Zeit ungeduldig darauf wartet, daß der alte Herr sich endgültig aus dem Geschäft zurückzieht und ihr endlich die volle Entscheidungsgewalt in der Stellmacherei überläßt. Sie hat mittlerweile jeden Skrupel abgelegt, um die Nachfolge Arves möglichst bald anzutreten.

Kerrie Ferrara-Eisenherr, Händlerin, 11. Stufe:

MU 13 KL 15 N 15 CH 14 FF 11 GE 11 KK 10
AG 2 HA 2 RA 4 TA 6 NG 2 GG 6 JZ 3
ST 11 LE 61 AT/PA 11/10 (Dolch, W6+1) MR 9

Alter: 39 Größe: 79 Finger Haarfarbe: braun Augenfarbe: braun

Herausragende Talente: Feilschen 14, Schätzen 11, Menschenkenntnis 10, Lügen 14; Berufsfertigkeit Händler 12

doch nicht genug zu und überläßt ihre keine wichtigen Entscheidungen. Nebenher ist er tief in der Zunftpolitik involviert, und er gedenkt, sich demnächst in seinem Amt als Zunftmeister wiederwählen zu lassen. Er stattet seinem Betrieb zwar täglich Besuche ab, verbringt hier aber selten mehr als eine Stunde.

Die Helden werden nicht mit ihm persönlich reden, wenn Kerrie es irgendwie vermeiden kann – die behauptet, sie wolle das schwache Herz ihres Vaters vor einer derartigen Aufregung schützen. Sollten die Helden entgegen ihren Anweisungen doch Arve einweihen, wird dieser ihnen keinen Glauben schenken. (Die Leute, vor denen er wirklich Angst hat, kündigen sich nicht mit Drohbriefen an.) Kerrie leugnet, die Helden zu kennen, und wenn sie mit den Recken allein ist, wird sie diesen nochmals einschärfen, ihren Vater nicht mit der Angelegenheit zu belasten.

Arve Ferrara-Eisenherr, Händler

MU 12 KL 15 N 11 CH 12 FF 13 GE 13 KK 13
AG 1 HA 6 RA 3 TA 2 NG 2 GG 3 JZ 4
ST 15 LE 31 AT/PA 10/9 (Dolch, W6+1) MR 12

Alter: 63 Größe: 80 Finger Haarfarbe: grau Augenfarbe: braun

Herausragende Talente: Feilschen 15, Schätzen 12, Menschenkenntnis 9; Berufsfertigkeit Händler 14, Berufsfertigkeit Stellmacher 8

Arve Ferrara-Eisenherr

Streng kaisertreu und konservativ, ein sehr erfolgreicher Geschäftsmann. Als junger Mann lebte er mehrere Jahre in Kuslik, um dort für den Geheimbund *Die Getreuen* zu spionieren, während er die dortige Niederlassung der Stellmacherei leitete. Da er glaubt, daß ihm damals einige Kusliker auf die Schliche gekommen seien, rechnet er ständig mit einem Racheakt und geht niemals ohne seine drei Leibwächter aus dem Haus. Trotz einer Herzschwäche ist er noch recht vital, und obwohl er offiziell die Leitung des Betriebs an seine Tochter abgegeben hat, traut er ihr

Dilimar Winzberg

ist der größte Konkurrent Ferraras, was die Vorherrschaft in der Zunft der Wagner anbelangt. Dennoch ist seine Stellmacherei recht klein und auf sportliche Wagen spezialisiert. Als ehrgeiziger Geschäftsmann ist er sozusagen mit seinem Betrieb verhei-



ratet, weswegen er nie auf die Idee kam, eine Familie zu gründen. Obwohl als Geschäftsmann gnadenlos, käme er doch nicht auf die Idee, Konkurrenten durch einen Mord aus dem Weg zu räumen. Sein einziges Laster neben teurem Rotwein ist das Werten. Darin ist er allerdings nur mäßig erfolgreich, und er hat schon manches Mal größere Summen verspielt. Die Wetten schließt er immer über Strohmänner ab – schließlich muß nicht jedes Garether Plappermaul davon erfahren. Er würde die Wettleidenschaft nie so weit treiben, daß er den Bestand seines Betriebes gefährdet. Wenn die Helden Kontakt mit ihm aufnehmen, reagiert er kühl und abweisend, da er das Gefühl hat, daß die Recken nur auf irgendeine dubiose Weise an sein Geld wollen.

Dilimar Winzberg, Stellmacher

MU 13 KL 15 IN 15 CH 11 FF 12 GE 12 KK 13
 AG 4 HA 1 RA 1 TA 3 NG 5 GG 4 JZ 4
 ST 9 LE 36 AT/PA 10/7 (Dolch, W6+1) MR 4
 Alter: 38 Größe: 78 Finger Haarfb.: rotblond Augenfarbe: grün
 Herausragende Talente: Feilschen 11, Schätzen 11. Menschenkenntnis 6,
 Etikette 6; Berufsfertigkeit Stellmacher 10, Berufsfertigkeit Händler 7

Liron Kolskötter

Sekretarius von Dilimar Winzberg. Der junge, blasse Mensch mit dem strohblonden Haar ist Winzbergs rechte Hand. Allerdings steht ihm keine große Entscheidungsbefugnis zu, was sicherlich damit zusammenhängt, daß er einfach kein glückliches Händchen für Geschäfte hat. Kerrie Ferrara ist es gelungen, ihn mit der Versprechung von Gold und einer leitenden Position in ihrer Stellmacherei auf ihre Seite zu ziehen.

Dilimar weiß jedoch nichts von der Tragweite ihrer Pläne. Er stahl aus Winzbergs Büro die Mordwaffe. Nach dem Mord ist er selbst völlig fassungslos, aber Kerrie macht ihm klar, daß es nun zu spät für einen Rückzieher ist.

Setzen die Helden Liron nun unter Druck, wird er jedoch bald alles gestehen.

Liron Kolskötter, Sekretarius

MU 12 KL 14 IN 11 CH 9 FF 11 GE 9 KK 10
 AG 2 HA 2 RA 5 TA 7 NG 4 GG 5 JZ 1
 ST 3 LE 30 AT/PA 7/7 (Dolch, W6+1) MR 5
 Alter: 29 Größe: 88 Finger Haarfb.: hellblond Augenfarbe: blau

Örtlichkeiten

Stellmacherei Ferrara-Eisenherr (Gareth, #74)

Zwar gehen ständig Handwerker und Lieferanten durch das große Tor an der Kaiser-Raul-Strasse ein und aus, doch zwei Torwachen verhindern, daß Unbekannte hier einfach eindringen können. Potentielle Kunden werden zu dem prächtigen Verwaltungsgebäude geleitet, wo sie von der jungen und attraktiven Empfangsdame Brinya begrüßt werden. Diese wird dann einen Termin bei Kerrie Ferrara-Eisenherr oder (für alte Stammkunden) Arve Ferrara-Eisenherr vereinbaren. In dringenden Fällen werden Kunden aber sofort empfangen. Sobald die Helden für Kerrie arbeiten, werden sie ohne Voranmeldung eingelassen.

Alle Besprechungen finden im Geschäftszimmer im ersten Obergeschoß des Verwaltungsgebäudes statt. Sollten die Helden interessiert sein, läßt Kerrie ihnen natürlich auch das ganze Gelände der Wagnerei zeigen. In einer großen Remise stehen insgesamt zwölf Kutschenmodelle zur Ansicht (und Probefahrt) bereit, ansonsten wird in insgesamt drei Hallen und sieben kleineren Werkstätten ständig gearbeitet. Die verschiedensten Handwerker sind am Bau einer Kutsche beteiligt, neben den Wagnern und Stellmachern auch noch Grob- und Feinschmiede, Schnitzer, Sattler, Polsterer, Zeugmacher, Zügler und Wappenmaler. Der Bau eines Wagens dauert etwa vier Monate, dafür stehen dem Kunden jedoch auch alle Sonderwünsche offen. Bisweilen kann man auch günstig fertige Wagen kaufen, die ein Kunde einst bestellt, aber dann – etwa wegen Geldmangels – nicht abgeholt hat.

Stellmacherei Winzberg (Gareth, #117)

Potentielle Kunden werden in das zweistöckige Verwaltungsge-

bäude gebracht, wo sie von Sekretarius Liron Kolskötter begrüßt werden. Verkaufsgespräche führt Dilimar Winzberg in seiner Schreibstube durch, die Gästen nur wenig Komfort bietet. Wenn Kerrie ahnt, daß die Helden im Zuge ihrer Ermittlungen hier einbrechen wollen, wird sie Kolskötter dazu überreden, die angebrochene Phiole mit Feuerwachs in Winzbergs Schreibtisch zu deponieren.

Die Privathäuser von Winzberg (Gareth, #101) und der Familie Ferrara-Eisenherr (Gareth, #98)

Beide Villen liegen in Neu-Gareth. Eigentlich spielen die Privathäuser der beiden Wagnermeister keine Rolle im Abenteuer, daher geben wir auch keine weitere Beschreibung dieser Örtlichkeiten an.

Zeitplan

Erdstag: Kerrie läßt abends die Helden zu sich bringen und bittet sie um Hilfe.

Markttag: keine festgelegten Vorkommnisse

Praiostag: Arve Ferrara verbringt den Nachmittag im Zunfthaus. Abends trifft er sich mit den *Getreuen* im Hotel Seelander.

Rondratag: Die Zunft der Stellmacher trifft sich im Zunfthaus zu einer Sitzung.

Feuertag: Nachmittags findet das Rennen statt, in dessen Verlauf Arve Ferrara-Eisenherr von gedungenen Meuchlern ermordet wird.



Schreie in der Nacht

Ein Stadtabenteuer in Gareth für 4 – 5 Helden der Erfahrungsstufen 6 – 8
von Thomas Finn

»Ihr fragt mich, ob ich noch einen letzten Wunsch habe?« (Der Verurteilte lacht.)
»Ja, den habe ich: Der Schlitzer verflucht dich, Praiolund Greiber, elender Wicht! Dich und deine ganze hochnäsige Sippe. Möget ihr Bastarde einen qualvollen Tod erleiden. Allesamt! Deine Blutlinie soll vom Angesicht der Welt gewischt werden! Meine Rache kennt ...« (Der Delinquent wird von den Bütteln mit mehreren Stockbieben zum Schweigen gebracht und zum Riebklotz geschleift.)
»Ich fürchte mich nicht vor dem Tod. Ich bin der Tod! Ich komme wieder. Merk dir das, das hier ist nicht das Ende!«
—Protokollierte letzte Worte des Garethers Marek, genannt Der Schlitzer,

angeklagt wegen zwanzigfachen Mordes und verurteilt zum Tode durch das Beil, vollstreckt beim ersten Licht der Praiosscheibe am 6. Peraine im Jahre 10 Valpo (103 v.H.)

»Eins, zwei, drei – Der Schlitzer kommt vorbei,
Vier, fünf, sechs – das Messer scharf gewetzt,
Sieben, acht, neun – tut sich auf Rache freu'n,
Zehn und du bist raus – er sticht ein Aug' dir aus!«
—beliebter Abzählreim aus dem Südquartier

Der Hintergrund (Meisterinformationen)

Im vorliegenden Abenteuer werden die Helden mit einem ebenso erschreckenden wie ungewöhnlichen Gegner konfrontiert: einem *Nachtalp*. Das Geisterwesen ist die ruhelose Seele des Mörders *Marek der Schlitzer*, der vor etwa sechs Generationen in Gareth sein Unwesen trieb. Marek wurde gefaßt und hingerichtet, aber sein Geist ging nicht in Borons Reich ein, sondern streift rastlos umher, seine menschliche Wiedererstehung zum Ziel.

Handlungsstrang 1:

Der Drahtzieher im Hintergrund ist der skrupellose Druiden-Archon Megalon. Er will in den Besitz eines magischen Artefaktes gelangen: der *Salamanderkette* der Hela-Horas. In Verbindung mit dem als *Blutige Träne der Nacht* bekannten Blutachat entfaltet die Kette, die an sich schon ein großes magisches Potential hat, ihre wahre Macht (siehe *Anhang*).

Megalon fand heraus, daß sich die *Blutige Träne der Nacht* in einem auf den Silkwiesen gelegenen Mausoleum eines tulamidschen Edelsteinsammlers befand. Er hat daher einige Tage vor Ankunft der Helden eine Gruppe Grabräuber beauftragt, die Gruft zu plündern. Tatsächlich konnten die Burschen das Juwel entwenden, mußten sich aber mit zwei Ghulen herumschlagen, die das Unternehmen fast in einem Fiasko enden ließen.

Megalon beabsichtigt nun, auch in den Besitz der Salamanderkette zu gelangen, die just dieser Tage von Draconitern in den Garethes Hesindetempel überführt werden soll. Da die Kette sehr gut bewacht wird, plant er, nach einem mißlungenen Überfall auf die Draconiter, die Entführung der einflußreichen Hesindегeweihten Chrysallia Stoorrebrandt, die – Megalons Ansicht nach – als enge Vertraute des Garethes Erzwissensbewahrers Valnar Yitskok und Leiterin des hesindianischen Architektenstabes bei der Erweiterung der Katakomben unterhalb des

Hesindetempels auch über das Wissen um entsprechende Fluchttunnel verfügen dürfte. Denn: Wo man hinausgelangen kann, kann man auch eindringen! Da Megalon klar ist, daß es ihm – selbst bei Anwendung von Folter und Zauberei – sehr schwerfallen dürfte, derart sensible Informationen aus einer Hesindегeweihten herauszupressen, fährt er schwerere Geschütze auf:

Er beschwört drei Tage vor Ankunft der Helden mit Hilfe der *Blutigen Träne der Nacht* einen Nachtalp, den Geist des Massenmörders Marek, und bietet ihm einen Pakt an: Megalon verleiht dem Nachtalp die Kraft, seine Wiedererstehung um einiges zu beschleunigen. Dafür soll der Schlitzer in die Träume der noch in einem speziellen Ritual vorzubereitenden Hesindегeweihten eindringen, um deren Wissen um einen möglichen Fluchttunnel des Tempels zu erschließen. Megalon muß nur noch die Geweihte entführen und an einen speziellen Ort in der Dämonenbrache bringen, wo nicht nur die Verschmelzung zwischen ihr und dem Nachtalp, sondern auch die neuerliche Fleischwerdung eines der schlimmsten Mörder Aventuriens erfolgen soll.

Handlungsstrang 2:

Der von Megalon beschworene Geist des Massenmörders Marek, eines Anbeters des Namenlosen, wird vor allem von dem Gedanken an Rache getrieben. Der Schlitzer erinnert sich noch sehr gut an jenen Mann, der ihn einst aufgespürt und dingfest gemacht hat: Praiolund Greiber, ehemaliger Hauptmann der Garethes Wache. Mareks Ziel ist die vollständige Ausrottung der Blutlinie dieses Mannes. Das Problem für unsere Helden: Einer der ihren ist (ohne es zu wissen) ein Nachfahre Praiolund Greibers und wird nun das Opfer einiger wirklich mörderischer Alpträume. Alpträume, die die Helden überhaupt erst auf die Spur Megalons führen werden!



Familienbände

Praiodan Greiber lebte sechs Generationen vor Ihrer Heldengruppe und läßt sich daher problemlos als direkter Vorfahre in den Stammbaum eines Helden 'einbauen', auch wenn der Recke gar nicht direkt aus Gareth oder den Nachbarprovinzen stammt. Sogar ein fremdländischer Name oder eine dunkle Hautfarbe sind leicht damit zu erklären, daß ein Kind Greibers früher ausgewandert ist.

Auffallend ist eine besondere Familienähnlichkeit innerhalb der Greiberschen Blutlinie. Insbesondere wenn Ihr Spieler eine Porträtzeichnung seiner Heldenfigur angefertigt hat, werden Sie sicherlich ein oder zwei auffallende Gesichtszüge (eine markante Kinnpartie oder eine ungewöhnliche Nasenform) entdecken, die sich als 'typisch Greibersch' in diesem Abenteuer vortrefflich verwenden lassen.

Das Abenteuer beginnt ...

... nachdem Sie sich aus Ihrer Spielgruppe einen Helden herausgesucht haben, der fortan als Greibers Nachfahre gilt. Dann legen Sie sofort richtig los, und zwar ... mit einem Alptraum!

Allgemeine Informationen:

Schreiend schreckst du aus dem Schlaf hoch, weißt nicht, was dich geweckt hat. Du faßt dir an die schmerzenden Schläfen. Verdammt, das ist der schlimmste Kater, den du je hattest. Aber woher? Hat man dir etwas ins Bier geschüttet? Sofort greifst du nach deiner Waffe.

Du erinnerst dich vage, daß ihr auf der Reichsstraße von Süden her nach Gareth unterwegs gewesen seid. Leider hattet ihr bis Sonnenuntergang nur die Ortschaft Silkwiesen, vier Wegstunden südlich der Kaiserstadt, erreicht, und so nahe der verfluchten Dämonenbrache habt ihr beschlossen, lieber eine Herberge aufzusuchen, als die Nacht unter Phexens freiem Himmel zu verbringen. Und richtig, dies ist das Zimmer in dem Wirtshaus *Heldenwacht*, das du dir mit (*Name eines anderen Helden*) teilst. Du wolltest dich eigentlich nur eine Weile aufs Ohr hauen. Hast keine Ahnung, wie lange du wirklich geschlafen hast. Doch Moment, warum ist es hier im Wirtshaus so still? Totenstill könnte man meinen? Und dieser Geruch – bei allen Göttern, das ist doch der Geruch von Blut!

Meisterinformationen:

Natürlich handelt es sich bei dieser Szene nur um einen Alptraum – aber das sollten Ihre Spieler erst später bemerken. Wenden Sie Ihrer Spielgruppe jetzt den Rücken zu und stoßen Sie ein irres Kichern aus. Dann rufen Sie langsam und herausfordernd den Namen des entsprechenden Spielerhelden: »(*Heldennamen*) – Zeit zum Sterben!« Drehen Sie sich nun um und machen Sie dem Spieler klar, daß er diese Stimme irgendwo unten im Haus gehört hat. Den folgenden Gang der Ereignisse improvisieren Sie bitte frei.

Ihr 'Träumer' wird natürlich sofort mit der Untersuchung des Gasthauses beginnen wollen. Der Nachthimmel vor dem Fenster ist in einen blutroten Schein getaucht, die Lichtquelle be-

findet sich offenbar über dem Gasthaus. Erstrahlt das Madamal etwa in diesem Licht? Sobald der Held die Zimmertür öffnet, kippt ihm eine blutbesudelte Leiche entgegen. Der Tote weist zahlreiche Stichwunden auf, selbst ein Auge wurde ihm ausgestochen. Ein Massaker hat im Wirtshaus stattgefunden! Überall liegen Leichen: Gäste, Wirtsleute, Schankmädchen und Knechte – niemand wurde verschont, und allen wurde ebenfalls das linke Auge ausgestochen.

Irgendwann hört Ihr Held gedämpfte Schreie: seine Kameraden! Erzählen Sie den anderen Spielern, daß ihre Helden, gefesselt und geknebelt zwischen zahlreichen Toten an der Wand der Schankstube sitzend, mit Kopfschmerzen zu sich kommen und von einem schwarz gekleideten Mann mit tief ins Gesicht gezogenem Schlapphut bewacht werden, der auf jemanden (unseren ausgesuchten Spielerhelden) zu warten scheint. Der Mann kichert immerfort wie wahnsinnig und hält einen blutigen, überlangen Stoßdolch in der Rechten.

Machen Sie den Helden vergebliche Hoffnungen, sich befreien zu können – nur um solch einen Versuch anschließend brutal und rücksichtslos zu ahnden. Es hagelt Schläge und Erniedrigungen. (*«Los, Du Wurm, winsel deinen Meister (nicht Sie, sondern Marek! Red.) um Gnade an, dann läßt er dich vielleicht am Leben!«*) Unser Träumer sollte die Szene noch rechtzeitig betreten, um eingreifen zu können. Ein Versuch, der allerdings fehlschlägt, da unter seinen Schritten plötzlich die Dielen einbrechen, er seine Füße mühsam wieder befreien muß und einfach nicht mehr vorankommt. Steigern Sie die Widerstände, die sich dem Helden entgegenstellen – letztlich hat er nicht den leisesten Hauch einer Chance.

Bevor Ihre Gruppe nun aber frustriert ihren Unmut kundtut, lassen Sie die ganze Szene – wortwörtlich – in einem surrealen Meer aus Blut untergehen, das aus allen Ritzen und Poren ins Hausinnere strömt. Noch einmal ist die Stimme des schwarz gekleideten Mannes zu hören: *«Ich komme wieder. Merk dir das, du winselnder Sonnenanbeter, das hier ist nicht das Ende ...!«* Anschließend schreckt der Held schreiend aus dem Schlaf auf, diesmal aber richtig.

Auf dem Weg nach Gareth

Meisterinformationen:

Die Helden befinden sich tatsächlich auf der Reise nach Gareth und haben bei Einbruch der Abenddämmerung im südlich

von Gareth gelegenen Dorf Silkwiesen eine Rast eingelegt. Die dortigen Auen sind als Austragungsort der ersten Dämonenschlacht bekannt. Heute gedenkt man hier vor allem des sieg-

IN DUNKLEN GASSEN



reichen Kampfes gegen die Orks im Jahre 19 Hal sowie der in den nahen Nekropolen und Gräberfeldern bestatteten Toten. Einquartiert haben sich die Helden in dem gepflegten Wirtshaus „Heldenwacht“, dessen gute Küche nicht nur von Reisenden, sondern auch drei- bis viermal in der Woche von größeren Trauergemeinschaften geschätzt wird.

Sie müssen den Spielverlauf bei der Ankunft der Recken in der „Heldenwacht“ in folgende Richtung lenken: Der Held aus dem Geschlecht Greiber ist müde und geht aufs Zimmer, um ein kurzes Nickerchen zu halten (wenig erholsam, wie sich herausstellt). Seine Freunde hocken derweil unten in der Gaststube und heben ein bis mehrere Bierchen.

Allgemeine Informationen (für den Rest der Gruppe):

Vor gut zwei Stunden ist die Praiosscheibe untergegangen, und ihr sitzt derzeit bei einem gemütlichen Humpen Bier im Schankraum des Wirtshauses, als ihr aus dem oberen Stockwerk einen markerschütternden Schrei vernehmt.

Meisterinformationen:

Unser Held ist gerade aus seinem Alptraum erwacht, an den er sich noch lebhaft erinnern kann. Der Recke ist erschöpft (Verlust von 1W6+1 Lebenspunkten). Geben Sie der Gruppe Zeit, über den Traum des Helden zu diskutieren, bevor es zum nächsten Ereignis an diesem Abend kommt.

Das geisterhafte Gesicht

Meisterinformationen:

Sobald sich die Helden wieder beruhigt haben und in der Gaststube auf den Schreck einen kleinen Umtrunk zu sich nehmen, spielen Sie folgende Sequenz ein:

Allgemeine Informationen:

Auf einmal wird es in der Schankstube so still, daß man eine Stecknadel fallen hören könnte. Das Gesicht der Schankmaid, die gerade mit einer neuen Runde an euren Tisch tritt, nimmt die sorgenvollen Züge eines älteren, härtigen Mannes an, der euch bekümmert anblickt. Aus seinem rechten Auge rinnt eine blutige Träne langsam über die Wange.

Augenblicklich ist der Raum wieder von den gewohnten Geräuschen erfüllt, und die Schankmaid, deren Gesicht nun wieder normal aussieht, blickt euch verdutzt an: „Stimmt etwas nicht, verehrte Herrschaften? Ihr schaut mich an, als ob Ihr einen Geist gesehen hättet.“

Meisterinformationen:

Dieses Mal sind alle Helden Zeugen des unheimlichen Ereignisses geworden. Eine erfolgreiche Talentprobe auf *Magiekunde* ergibt, daß das Erlebnis tatsächlich übernatürlich war und nicht schlicht auf den Bier- und Weingenuß zurückzuführen ist. Einem Helden, dem eine *Klugheitsprobe* gelingt, fällt auf, daß ihm das Gesicht irgendwie vertraut vorkam. Gelingt ihm eine zweite, um 3 Punkte erschwerte *Klugheitsprobe*, bemerkt er die



Ähnlichkeit des Gesichts mit dem des Helden aus Greibers Nachkommenschaft.

Tatsächlich handelte es sich bei der Erscheinung um den Geist Praiolund Greibers, der sich wegen der drohenden Wiedererstehung des Alps den Helden zur Warnung zeigte.

Onkel Aldos Auftritt

Allgemeine Informationen:

Eine halbe Stunde später geht die Tür zum Schankraum auf, und ein Mann mit Federhut, braunem Tornister, regenfesten Umhang betritt den Raum. Der Fremde hat Ringe unter den Augen und wirkt übermüdet. Er mietet ein Zimmer für die Nacht an, setzt sich an einen freien Tisch, bestellt sich unwirsch einen starken Kräutertee und betrachtet anschließend ungeduldig die Eingangstür. Offensichtlich wartet er auf jemanden.

Spezielle Informationen:

Irgendwann wird der Fremde seinen Blick auf die Gruppe lenken und dann mit einem erstaunten „Nein, das gibt es doch nicht!“ aufstehen. Mit einem Lächeln tritt er an den Tisch unseres Helden: „Ich bin es, Onkel Aldo! Erkennst du mich nicht mehr?“ Bei dem Mann handelt es sich um Aldo Greiber, einen Verwandten des Helden aus der Greiberschen Blutlinie. Schließ-



lich dürfte auch ihr Held über einige Familienerinnerungen verfügen, die Sie jetzt ein wenig auffrischen sollten. Zu welcher Gelegenheit der Held Aldo kennengelernt hat, wissen Sie am besten. Möglicherweise war der Recke aber auch noch klein und kann sich an die Begegnung nicht mehr erinnern.

Aldo Greiber wirkt erfreut, seinen Großneffen nach all den langen Jahren wiederzusehen, und wird es sich nicht nehmen lassen, ihn und seine Freunde auf ein oder zwei Runden einzuladen. Aldo scheint so von der unverhofften Begegnung angetan, daß er die Helden nach dem Austausch alter Erinnerungen in sein Haus in Gareth einlädt: "Ihr habt doch sicherlich noch kein Quartier, oder? Und Gareth ist ein teures Pflaster. Wie steht's?"

Meisterinformationen:

Mehr zu Onkel Aldo finden Sie in der Personenbeschreibung im **Anhang**. Auf jeden Fall steht Ihren Spielern eine *Klugheitsprobe* +2 zu, um die markante Familienähnlichkeit zwischen Aldo und dem ihm verwandten Helden erkennen. Spätestens jetzt sollte der Gruppe auffallen, daß auch das geisterhafte Gesicht von vorhin eine gewisse Ähnlichkeit mit Aldo und dem genannten Recken hatte!

Bevor allerdings die Neugier der Helden gänzlich gestillt wird, geschieht folgendes:

Die Hesindegeweihte

Spezielle Informationen:

Die Schanktür des Wirtshauses öffnet sich ein weiteres Mal, und vier Personen, drei Männer und eine Frau, betreten den Raum. Die gutaussehende Dame, die Mitte 20 zu sein scheint, ist unter einem Umhang mit dem grüngelben Gewand einer Hesindegeweihten angetan und trägt ein auffallendes Schlangenhalsband. Auch ihre drei sich mißtrauisch im Raum umblickenden Begleiter bieten einen beeindruckenden Anblick: Über ihrer normalen Kleidung tragen sie grüne Skapuliere, bestickt mit einem Wappen, das einen sich aufbäumenden Drachen zeigt. Überdies hält jeder von ihnen einen Kampfstab in den Händen. Alle drei machen den Eindruck, als könnten sie mit ihren Waffen gut umgehen. Nach einem knappen Nicken der Geweihten begibt sich die Gruppe an einen freien Tisch und nimmt Platz.

Aldo rutscht unruhig auf seinem Stuhl hin und her, greift nach seinem Tornister und entschuldigt sich kurzerhand bei den Helden, da "Geschäfte auf ihn warten". Anschließend tritt er auf die Neuankömmlinge zu, stellt sich der Geweihten demütig vor und wird schließlich gebeten, sich an ihren Tisch zu setzen.

Meisterinformationen:

Helden, denen eine Talentprobe *Götter und Kulte* gelingt, erkennen zum einen, daß es sich bei den drei Ordensbrüdern um Draconiter handelt, Mitglieder eines wehrhaften, hesindegefälligen Ordens, dessen Ordensburg in Thegûn im Liebli-chen Feld steht. Zum anderen erkennen die Recken am Schlangenhalsband der Geweihten, daß diese wohl ein hohes Amt bekleidet und offensichtlich aus Gareth stammt.

Bei genauerer Beobachtung Aldos und der Geweihten, die sich flüsternd unterhalten, entdecken die Helden (bei einer erfolgreichen Probe +3 auf *Sinnenschärfe*), daß Aldo der Priesterin ein eingerolltes Dokument übergibt und dafür eine prall gefüllte Geldkatze erhält. Beide lassen diese Dinge nun elegant unter ihrer Kleidung verschwinden.

Anschließend verabschiedet sich Aldo mit einer tiefen Verbeugung und kommt zu den Helden zurück. Geweihte und Draconiter erheben sich ebenfalls, begleichen ihre Rechnung und verlassen das Gasthaus. Ein Held, der ihnen nachfolgt, entdeckt, daß die vier außerhalb des Gebäudes von drei weiteren Draconitern mit Pferden erwartet werden und alle anschließend zusammen in südliche Richtung davongaloppieren.

Vom Plan der Draconiter, finsternen Schurken und hoher Politik (Meisterinformationen)

Die Draconiter planen, in der kommenden Nacht Hela-Horas' Salamanderkette in den Gareth's Hesindetempel zu überführen. Nicht nur die Magisterin der Magister zu Kuslik, sondern auch die Praioskirche in Gareth erhebt Anspruch auf das Artefakt, um es ein für allemal unschädlich zu machen. Ein Streit, der letztlich in dem Kompromiß mündete, die Kette zwar im Schoß der Hesindekirche zu lassen, aber dennoch auf Reichsgebiet zu deponieren.

Vor drei Tagen kam es unerwarteterweise zu einem Attentat auf die Ordensbrüder, mit dem Ziel, diesen das mächtige Artefakt abzu-jagen. Hinter dem Attentat steckt der auch für die Beschwörung des Nachtalps verantwortliche Druide Archon Megalon.

Die Draconiter haben daher – um weiteren Anschlägen aus dem Weg zu gehen – ihre Reiseroute geändert und reiten nun auf unwegsamere Pfade östlich der Reichsstraße nach Gareth. Um sich vor den Augen der Praioskirche nicht bloßzustellen, wollten sie nach dem Attentat unbedingt auf ein offizielles Hilfesuch verzichten.

In ihrer Not gelang es ihnen, mittels *Göttlicher Verständigung* Kontakt zum Gareth's Hesindetempel aufzunehmen. Dabei baten die Ortsfremden die hiesigen Geweihten um Unterstützung, um das Artefakt nachts und abseits der Hauptstraßen heimlich in den Tempel bringen zu können. Ein Weg, der die Draconiter sowie ihre Gareth's Kontaktperson, die Geweihte Chrysallia Stoorrebrandt, durch den Stadtteil Südquartier führen und unter höchst dramatischen Umständen wieder mit den Helden zusammenbringen wird.

Erste Informationen

Spezielle Informationen:

Obwohl Aldo abgespannt wirkt, lädt er die Helden nach Abwicklung seiner "Geschäfte" noch auf ein paar weitere Runden Wein und ein unterhaltsames Würfelspiel ein. Er versucht hartnäckig, auch jene Helden zum Bleiben zu überreden, die längst schlafen gehen wollen.



Meisterinformationen:

Es liegt nun an ihrem meisterlichen Geschick, einen verzweifelten Mann darzustellen, der panische Angst vor dem Einschlafen hat und deshalb Gesellschaft sucht, dies aber nicht zugeben will. Darüber hinaus wird Aldo ein paar rätselhafte Bemerkungen zum Thema Träume machen ("Weiß doch jeder: Wer zu fett isst, träumt schlecht! Glaub mir."), sich selbst hin und wieder einen Klaps auf die Wange geben, um ja nicht einzunicken, und dieses merkwürdige Verhalten mit einem müden Scherz zu überspielen versuchen.

Daß das alles nur Theater ist, werden die Helden rasch merken, und sie können den völlig übernachtigten Aldo mittels Alkohol (nur wenig, sonst schläft er ein!) oder eines bewährten BANNBALADIN zum Auspacken bringen. Sind die Helden hartnäckig und stellen sie sich geschickt genug an, können sie Aldo folgende Informationen entlocken:

● **Privater Hintergrund:** Aldo windet sich wie ein Neunauge. Angeblich sei er vor ein paar Jahren wegen "erheblicher Mißverständnisse mit seinen Vorgesetzten" gezwungen gewesen, seinen Kanzleiberuf aufzugeben (siehe **Anhang**), und habe daher eine Schreibstube eröffnet. Unter dem Einfluß eines BANNBALADIN kann er dem Anwender mit einem vieldeutigen Augenzwinkern folgendes zu verstehen geben: "Naja, nebenher mache ich noch so meine Geschäfte, weißt du doch ..."

● **Träume:** Aldo wird seit zwei Nächten von furchtbaren Alpträumen geplagt, die sich allesamt um eine merkwürdige Windmühle drehen. Stets ist an Stelle des Madamals ein blutroter Kristall am Nachthimmel zu erkennen, in dessen Licht ein Wahnsinniger unschuldige Menschen aufschlitzt, ihnen die Augen aussticht und auch Aldo zusetzt. Träume, die immer schlimmer werden und ihn seit zwei Tagen keine Erholung mehr finden lassen.

● **Das Gesicht:** Aldo hat das geisterhafte Gesicht, dem eine blutige Träne über die Wange läuft, ebenfalls schon zweimal in den letzten beiden Tagen gesehen: einmal bei einem Kunden, ein weiteres Mal auf einem weißen Blatt Papier. Beim zweiten Mal sei sogar sein junger Gehilfe, Pheco Hahn, Zeuge dieses Spuks geworden.

● **Die Geweihte:** Aldo berichtet, daß es sich um Chrysallia Stoorrebrandt, Tochter des Dritten Hofmagus und hohe Geweihte des Hesindetempels zu Gareth handelt, die als enge Vertraute des Garether Erzwissensbewahrers Valnar Yitskok gilt. Als Leiterin des hesindianischen Architektenstabes kümmere sie sich angeblich um die Erweiterung jener mysteriösen Katakomben unterhalb des Tempels, in denen die Geweihten magische Artefakte verstecken.

● **Geschäftliches:** (Diese Information wird am schwersten zu entlocken sein.) Aldo hat den Draconitern für 40 Dukaten eine aktuelle Karte des Südquartiers verkauft, jenes Stadtteils, der sich durch die rege Bautätigkeit seiner Bewohner ständig verändert. Was die Draconiter damit vorhätten, kann auch Aldo nicht sagen. Seiner Meinung nach hänge dies mit "dieser magischen Salamanderkette" zusammen, die die Draconiter in Kürze nach Gareth überführen wollen. Eigentlich sei das ja

geheim, aber er besäße noch ein paar alte Freunde, die ihm berichtet hätten, daß der Angelegenheit höchst delikate diplomatische Reibereien vorausgegangen seien.

Schreie in der Nacht

Spezielle Informationen:

Irgendwann wird Aldo aus Trunkenheit und Erschöpfung in tiefen Schlaf fallen.

Meisterinformationen:

Der Verlauf der Nacht hängt ganz vom Verhalten ihrer Helden ab, denn natürlich lauert der Nachtalp weiterhin auf seine Opfer und wird sich – so einer der beiden unbewacht ist – entweder Aldos oder des mit ihm verwandten Helden (am besten beider!) annehmen. Schlaf werden die beiden nur finden, wenn die Freunde Wache halten – eine anstrengende Tätigkeit, bei der Sie vom Wächter eine um 2 Punkte erschwerte Talentprobe auf *Selbstbeherrschung* verlangen können, um zu ermitteln, ob dieser nicht wenigstens kurz wegnickt. Geschichte dies, erwacht er durch den mörderischen Schrei – sein Schützling hatte wieder einen Alptraum.

Mörderische Träume (Meisterinformationen)

Ihr Held wird in diesem Abenteuer, wann immer der Nachtalp ihn ungestört heimsuchen kann, schreckliche Alpträume erleiden, die ihn über kurz oder lang umbringen. Dank der besonderen Kräfte, die dem Alp von Megalon verliehen wurden, raubt er dem Helden schon mit dem zweiten Traum 2W6 +2 LP, mit dem dritten Traum 3W6 +3 LP usw. An nächtliche Regeneration ist nicht zu denken!

Sogar am Tage erscheint der Alp mit einer Wahrscheinlichkeit von 1–13 auf W20, und selbst wenn er nicht auftaucht, führt die Umstellung der Schlafgewohnheiten dazu, daß unser Held nur die Hälfte der üblichen Punkte regeneriert. Folgen eines umfassenden Schlafentzugs sind auf jeden Fall Gereiztheit, Abzüge (nach Ihrer Maßgabe) auf KL, IN, FF, AT, PA sowie körperliche und gesellschaftliche Talente.

Den blutigen Inhalt der Träume, die nach und nach auch physische Spuren beim Opfer hinterlassen (!), sollten Sie frei improvisieren. Achten Sie darauf, daß Ihr Held schon bei seinem zweiten Traum an Stelle des Madamals einen *leuchtenden, blutroten Kristall* am nächtlichen Traumhimmel erkennt, der etwa der im **Anhang** unter **Die Blutige Träne der Nacht** angegebenen Beschreibung entspricht.

Verlagern Sie die Traumhandlung des weiteren immer wieder in die Nähe einer unheimlichen, auf einem Hügel stehenden *Windmühle*, die sieben Flügel besitzt. Sollte unser Held (etwa mittels steter Bewachung durch die Kameraden) keine weiteren Alpträume mehr haben, müssen Sie der Gruppe diese beiden markanten Informationen unbedingt über andere Träumer (zum Beispiel Aldo Greiber) zukommen lassen!



Der wachhaltende Held glaubt, auf der Brust des Schläfers für einen Moment eine schemenhafte Gestalt sitzen gesehen zu haben, die anschließend auf unerklärliche Art und Weise mit der Zimmerwand verschmolz. Ein Spuk, der von den Hel-

den bei einer gelungenen *Magiekunde*-Probe +3 als Nachtalp identifiziert werden kann. Handhaben Sie den entsprechenden Alptraum wie im grau unterlegten Abschnitt **Mörderische Träume** geschildert. Der Rest der Nacht verläuft ruhig.

Ereignisse in Gareth

Meisterinformationen:

Im folgenden finden Sie eine Auflistung der notwendigen Begegnungen und Ereignisse, mit denen die Helden in den kommenden zwei Tagen konfrontiert werden (den Tag ihrer Ankunft in Gareth eingerechnet). Unabhängig davon werden Ihre Helden auf eigene Faust Nachforschungen anstellen wollen. Ziehen Sie hierzu einfach das weiter unten befindliche Kapitel **Auf Spurensuche in Gareth** zu Rate, in dem Sie Antworten auf die meisten Eventualitäten finden werden. Wo es angeraten scheint, sind im Text Angaben zur Lokalisation bestimmter Gebäude auf der großen Garether Stadtkarte zu finden sowie Querverweise angegeben, die sich auf das Heft **Die Kaiserstadt Gareth** in dieser Box beziehen.

Ankunft im Südquartier

Spezielle Informationen:

Die Helden treffen kurz nach Mittag in Gareth ein, genaugenommen im verrufenen Stadtteil Südquartier, da sich hier Aldo Greibers Schreibstube befindet. Konfrontieren Sie Ihre Helden sogleich mit den Schattenseiten einer Metropole wie Gareth: Aussätzige und Krüppel, penetrante Bettler, Betrunkene, Prostituierte, schmutzige Straßenkinder mit abgerissener Kleidung, zwielichtige Gestalten in dunklen Gassen – das volle Programm.

Onkel Aldos Schreibstube

Allgemeine Informationen:

Aldo Greibers Schreibstube ist ein zweigeschossiges, windschiefes Haus, das in einer der belebteren Gassen des Südquartiers steht. Über der Ladentür hängt ein hölzernes Schild, auf dem eine Schreibfeder sowie ein Pergament abgebildet sind. Darunter steht in schnörkeliger Schrift: *BRIEFE & TESTAMENTE*.

Meisterinformationen:

Gelingt einem Helden eine Talentprobe +4 auf *Gassenwissen*, fällt ihm ein Bettler auf (siehe unten), der auf der gegenüberliegenden Straßenseite sitzt und unauffällig Aldos Haus beobachtet (das Sie beliebig im Südquartier ansiedeln können).

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden Aldos Domizil betreten, das fast schon elegant eingerichtet ist, wird die Gruppe von Aldos Gehilfen Pheco Hahn, einem etwa 13 Jahre alten, strohblonden Jungen, begrüßt. Nachdem Aldo die Helden vorgestellt und ihnen ihre Zimmer gezeigt hat, zieht Pheco Aldo beiseite und flüstert ihm etwas zu. Der Gesichtsausdruck des Jungen ist ernst. Aldo wirkt darauf-

hin sehr nachdenklich und schlägt kurzerhand vor, daß Pheco den Laden heute dichtmachen und den Helden statt dessen die Stadt zeigen möge. Ein Vorschlag, den Pheco begeistert annimmt. Da Aldo selbst noch etwas 'Geschäftliches' zu erledigen habe, regt er an, daß man sich zwei Stunden nach Einbruch der Dunkelheit in der Taverne *Roter Hahn* trifft.

Meisterinformationen:

Ein Held, dem eine Probe auf *Sinnenschärfe* gelingt, hört aus Phecos Flüstern heraus, daß "Cousin Efferdin gestern Abend da war" und ihm "der Schreck noch in den Gliedern saß" gemacht habe. Pheco solle Aldo ausrichten, daß "etwas furchtbar quergelaufen" sei. Den Helden stehen nun eine Reihe von Möglichkeiten offen. Sie können:

- versuchen einen Weg zu finden, im Haus zu bleiben, um dieses eventuell zu durchsuchen,
 - Aldo Greiber nachstellen,
 - den mysteriösen Bettler vor dem Haus observieren,
 - mit Pheco durch Gareth schlendern
- und/oder auf eigene Faust Informationen einzuholen versuchen (siehe **Auf Spurensuche in Gareth**).

Durchsuchung von Aldo Greibers Haus

Eine Durchsuchung von Aldos Privaträumen (deren nähere Ausgestaltung wir Ihnen überlassen) ist natürlich nicht ganz unproblematisch. Schließlich kennt Aldo Greiber eine ganze Menge Kniffe, sich vor Einbrechern zu schützen. Letztlich sollte es ihren Helden aber möglich sein, im Geheimfach eines Schreibpultes im Obergeschoß auf einige interessante Dokumente und Briefe zu stoßen, die den Verdacht nahelegen, daß Aldo mit Diebesgut handelt. Vor allem ein nur mäßig verkohltes Pergament, das in einem Kamin gefunden werden kann, wirft ein ganz neues Licht auf die Aldos Geschäfte:

„Ihr seht mich beeindruckt. Eure Kontakte in Gareth scheinen ihr Geld wert zu sein. Mit der Vermittlung der Baumdrachen war ich übrigens sehr zufrieden. Doch ich gestehe, daß ich nicht im Traum daran gedacht hätte, daß der Hesindetempel gerade an Euch herantreten würde. Ihr, den ich gebeten hatte, Erkundigungen über selbigen einzuziehen. Eine Ironie des Schicksals? Wie auch immer, der von Euch geforderte Preis für eine Kopie dieser Karte scheint mir nicht zu hoch. Hinterlegt das Pergament einfach am gewohnten Ort, meine Leute werden es dort abholen. A. M.“

Verfolgung Aldos

Aldo wird während des Nachmittags eine Reihe von Örtlichkeiten und Personen aufsuchen, die hier der Reihenfolge nach

IN DUNKLEN GASSEN



wiedergegeben seien. Wenn Aldo einen Verfolger bemerkt, wird er ihn freundlich, aber bestimmt zurückschicken.

● Aldo's erster Besuch gilt der *Unterkunft seines Cousins Efferdin Greiber*, der einer Diebesbande, den *Baumdrachen*, angehört (siehe unten). Zu spät – denn als Aldo dort ankommt, hat sich vor dem Haus eine Menschentraube versammelt. Zwei Borongeweihte tragen unter Absingen einer Litanei eine Bahre samt dem Leichnam besagten Cousins aus dem Haus.

Informationen: Nachbarn berichten von furchtbaren Schreien in der letzten Nacht, die aus Efferdins Zimmer drangen (wahr). Der Tote, dessen Name sich leicht herausfinden läßt, sei angeblich bei abgeschlossener Zimmertür (wahr) von einem Dämon heimgesucht worden (reine Vermutung), der ihm ein Auge ausgestochen habe (wahr). Wieder andere wollen wissen, daß der Tote Opfer eines Bandenkrieges geworden sei (falsch).

● Aldo, der nun besorgt wirkt, sucht anschließend einen *Borontempel* auf, zögert aber, ihn zu betreten. Er bittet eine des Weges kommende junge Priesterin, für ihn zu beten, und übergibt ihr eine Spende (10 Dukaten). Danach geht Aldo, und die Geweihte schaut ihm verdutzt nach.

● Anschließend sucht Aldo für eine Stunde die *Wahrsagerin Mutter Laske* auf (**Gareth, #123**). Die Informationen, die er hier erhält, entsprechen in etwa denen, die Sie unter dem Stichwort **Wahrsager** im Kapitel **Spurensuche** finden.

● Aldo betritt nun die Garether Innenstadt und dann den Laden der geschwätzigen *Goldschmiedin Serenia Praske* (**Gareth, #84**). Er beschreibt ihr den Edelstein aus seinen Träumen (ohne diese zu erwähnen) und wird an den Gelehrten Tyros Prahe verwiesen, der sich dieser Tage in Gareth aufhalten soll (siehe Kapitel **Spurensuche**).

● Anschließend führt ihn sein Weg in den Stadtteil Roßkuppel zum *Apothecarius Vilburn Martan* (**Gareth, #120**). Hier kauft Aldo eine starkes Schlafmittel, das ihm einen traumlosen Schlaf garantieren soll. Kurz vor Sonnenuntergang kehrt Aldo auf die Gasse zurück. Dummerweise wird unser Held gerade von drei streunenden Kötern angegriffen. Sobald er die Tiere in die Flucht geschlagen hat, ist auch Aldo verschwunden. Seine Spur hat sich nun fürs erste verloren.

Straßenköter

MU 9 LE 11 AT 9 PA 3 RS 2 TP 1W+1 (Biß)

MR -5 GW 3

Beschatten des Bettlers

Wenn sich die Helden geschickt verhalten, können sie dem Bettler, der bis zu Aldo's Rückkehr an seinem Platz bleiben wird, folgen. Der Bettler ist in Wahrheit ein Spitzel der Garether *Criminal-Cammer* und wird die Helden anschließend direkt zu einer Hintertür des *Tobrischen Hofes* führen (**Gareth, #32**), wo er nach einem Klopfsignal Einlaß findet und einer Kontaktperson Bericht erstattet (siehe **In den Mühlen der Justiz**).

Stadtrundgang

Pheco präsentiert den Helden die Stadt von ihrer schönsten

Seite: prächtige Bauwerke wie den Eslambsbogen, das Immanstadion, die Stadt des Lichts, die Alte Residenz und viele mehr. Der Junge ist stolz, ein waschechter Garether zu sein. Pheco erzählt zu den Bauwerken ein paar Anekdoten und freundet sich nach und nach mit der Gruppe an. Listig wie er ist, wird der Knabe versuchen, sich von seinen weitgereisten Freunden großzügig zum Essen einladen zu lassen, während diese ihn wahrscheinlich über Aldo aushorchen möchten (was, geschickt angefangen, durchaus von Erfolg gekrönt sein sollte). Während des Rundganges sind zwei Ereignisse von Bedeutung:

● Pheco ist stolz darauf, die Helden zu einer für heute angesetzten *Hinrichtung* auf der *Rabenstatt* (**Gareth, #131**) führen zu können. Inszenieren Sie diese Szene als Massenspektakel mit sensationslüsternen Gaffern aus allen Bevölkerungsschichten samt Zuckerbrot- und Koschammerzungenverkäufern, Dieben und dergleichen mehr. Die ehemalige Portraitmalerin am Hofe Königin Emers, Najescha Kasan, ist angeklagt wegen Hochverrats und soll durch das Beil an diesem Tag gerichtet werden. Pheco berichtet den Helden hinter vorgeschaltener Hand, daß die Malerin dabei ertrappt worden sei, wie sie geheime Pläne der Alten Residenz samt eingezeichneter unterirdischer Fluchtwege an einen Borbaradianer verkaufen wollte. Wundern sich die Helden, wie solch geheimes Wissen an Phecos Ohren dringen konnte, um so besser! Phecos Antwort ("Weiß ich von Onkel Aldo!") erklärt natürlich nicht, woher dieser wiederum sein Wissen bezogen hat ... Wichtig: Lassen Sie Pheco nebenbei erwähnen, daß angeblich alle wichtigen Gebäude Gareths wie Residenzen und Tempel (!) über solche Geheimgänge verfügen und daß wohl mancher Dieb oder Attentäter einen stolzen Preis für derartige Informationen zahlen würde (ein erster Hinweis auf Megalons Pläne).

● Irgendwo in den Gassen der Stadt trifft die Gruppe auf ein paar spielende Kinder, die den merkwürdigen, im Vorspann aufgeführten Abzählreim aufsagen. Die Kinder wissen nichts über den Ursprung des Reims, ältere Erwachsene aber machen Andeutungen auf Marek den Schlitzer.

Ansonsten können Sie Pheco noch als 'Stadtkenner' einsetzen, wann immer die Helden eines solchen bedürfen.

Treffen in der Taverne „Roter Hahn“

Spezielle Informationen:

Es steht zu hoffen, daß die Helden zum verabredeten Zeitpunkt im *Roten Hahn* eintreffen werden. Die fröhlich lärmende, aber angesichts ihrer dubiosen Klientel nicht ganz ungefährliche Taverne inmitten eines vor Jahrzehnten abgebrannten Häuserblocks ist natürlich ein idealer Tummelplatz, um nach Belieben Talente wie *Glücks-* und *Falschspiel* sowie *Zechen* auszuprobieren oder eine abwechslungsreiche Schlägerei in Szene zu setzen. Auf Aldo Greiber warten die Helden aber vergeblich ...

Meisterinformationen:

■ Aldo ist inzwischen zuhause vor Erschöpfung eingeschlafen,



was schon bald schreckliche Folgen haben wird. Irgendwann werden sich die Helden daher aufmachen, um geradewegs durch das nächtliche Südquartier zu Aldos Wohnung zu gelangen. Da kommt es in einer der dunklen Seitengassen unvermittelt zu einem gefährlichen Zusammentreffen:

Überfall auf die Draconiter

Allgemeine Informationen:

Plötzlich hört ihr aus einer Nebengasse mehrstimmige Schreie, die schon bald durch Kampfeslärm abgelöst werden.

Spezielle Informationen:

Nähern sich die Helden besagter Gasse, werden sie Zeugen einer regelrechten Straßenschlacht. Entsetzt müssen sie mit ansehen, wie sich sechs Draconiter sowie die Hesindegeweihte, die die Helden bereits von dem Silkwiesener Wirtshaus her kennen, gegen über ein Dutzend vermummter Gestalten zur Wehr setzen. Während die Draconiter verzweifelt ihre Kampfstäbe kreisen lassen, um die Übermacht abzuwehren, blitzt es plötzlich grell auf, und ein lodrender IGNIFAXIUS schießt von einem der Angreifer auf die Geweihte zu. Kurz bevor der Flammenstrahl sein Ziel erreicht, stößt die Priesterin ein lautes "Hesinde hilf!" aus (fast scheint es euch, als wäre sie dabei dem Feuer entgegengetreten). Vor ihrer Gestalt baut sich binnen eines Lidschlags ein scheinbar aus dem silbrigen Licht des Madamals bestehender Schild auf, der den magischen Angriff auf einen der Gegner zurückwirft und im nächsten Moment verschwunden ist. Schreiend und mit brennender Kleidung stürzt der Getroffene zu Boden, als plötzlich eine weitere Gestalt von einem der Dächer in die Gasse springt und die Geweihte zu Boden reißt.

Meisterinformationen:

Es steht zu hoffen, daß die Helden den bedrängten Draconitern sofort zu Hilfe eilen. Bei den erneut von Megalon beauftragten Attentätern handelt es sich um 13 gedungene Schurken, von denen sich zunächst sechs – einer davon ein Magier – den Helden zuwenden. Inszenieren Sie einen harten, erbarmungslosen Kampf, der zumindest mit dem Tod von zwei Draconitern enden wird.

Nach dem Gefecht wird sich die Hesindegeweihte Chrysallia bei den Helden, die "der Sache Hesindes einen großen Dienst" erwiesen haben, mit erhobenem Haupt bedanken und sich deren Namen nennen lassen. Schon jetzt verspricht sie ihnen eine "hesindegefällige Belohnung". Befragen die Helden einen gefangenen Attentäter, erzählt dieser, daß er und seine Spießgesellen von einem bärtigen Mann mit einem merkwürdigen Kristalldolch (!) beauftragt wurden. Beim gegnerischen Magier ist auch die von Aldo verkaufte Kopie jener Stadtteilkarte zu finden, die die Draconiter benutzen.

Die Helden können die Draconiter bis zu einem Tor an der südlichen Stadtmauer begleiten, spätestens dann trennen sich die Wege. Chrysallia sagt den Recken zu, daß sich der Tempel am nächsten Tag mit ihnen in Verbindung setzen werde.

Schläger (12)

MU 12 LE 40 ATPA 12/11 TP 1W+4/1W+3 (Schwert, Säbel, Rapier) RS 2 (dicke Kleidung) MR 2

Magier

MU 11 KL 14 IN 11 CH 12 GE 11 FF 12 KK 12
ST 5 MR 8 LE 30 AE* 39 ATPA 10/12
TP 1W+2 (Magierflorett) RS 2 (Wattierter Waffenrock)

Zauberfertigkeiten: Armatrutz 9, Gardianum 9, Blitz dich find 9, Kampfzauber stören 10, Illusionen zerstören 7, Ignorantia 9, Ignifaxius 7, Fulminatus 8, Plumbumbarum 8, Salt Kraft 8

*Anmerkung: AE zu dem Zeitpunkt, an dem die Helden aufkreuzen

Aldos Ende

Spezielle Informationen:

Irgendwann wird die erschöpfte Gruppe zu Aldos Haus zurückkehren. Als die Helden eintreten, vernahmen sie einen grauenvollen Schrei aus dem Obergeschoß. Oben, im Schlafgemach, liegt Aldo tot im Bett, mit verrenkten Gliedmaßen, das linke Auge ausgestochen.

Meisterinformationen:

Spätestens jetzt sollte den Helden klarwerden, daß die Alpträume letztlich fatale Auswirkungen haben!

Spezielle Informationen:

Für wenige Augenblicke erscheint an der Wand hinter Aldos Leiche wieder jenes geisterhafte Gesicht, das die Helden bereits aus dem Silkwiesener Gasthaus kennen. Das Gesicht ist von Trauer gezeichnet, und wieder läuft eine blutige Träne über seine Wangen.

Meisterinformationen:

Lassen Sie den Helden noch ein wenig Zeit, sich um Aldo zu kümmern oder dessen Räumlichkeiten näher zu inspizieren. Dann wird unvermittelt die Haustür aufgetreten, und Stiefelschritte sind von der Treppe zu hören.

In den Mühlen der Justiz

Spezielle Informationen:

Zehn bis an die Zähne bewaffnete Stadtgardisten und Spießbürger dringen ins Haus ein. Ein Mann, der sich höchst wichtig als Hauptmann Kettenburg vorstellt und auf den Toten deutet, tritt nun auf die überrumpelten Helden zu: "Ist das Aldo Greiber? Seid Ihr für seinen Tod verantwortlich? Egal, Ihr alle seid der Schmutzgelei und Hehlerei angeklagt und mit sofortiger Wirkung verhaftet. Mitnehmen!"

Meisterinformationen:

Die Helden sind soeben Opfer eines Justizirrtums geworden. Die Criminal-Cammer verfolgt Aldo Greibers Geschäfte schon lange mit Argwohn. Allein durch ihre Anwesenheit in Greibers



Haus sind die Helden für die Gardisten höchst verdächtige Subjekte, die zudem noch als Mörder Aldos in Frage kommen. Es spricht nichts dagegen, es so einzurichten, daß Ihr vom Alp gepeinigter Held als einziger entkommt oder gefaßt wird. Um so leichter können Sie ihn mit dem nächsten Alptraum drangsalieren!

Was die Helden auch zu ihrer Verteidigung vorbringen werden, Hauptmann Kettenburg hat selbst beim Verweis auf berühmte Heldentaten eine passende Antwort zur Hand ("Was, ihr zerlumpten Strolche wollt euch mit dieser Tat schmücken? Lächerlich, eher bin ich der Bezwiner von Tar Honak! Noch so eine Lüge, und ihr erhaltet von mir höchstpersönlich eine Mauschelle, die sich gewaschen hat. Verstanden?")

Bei Wasser und Brot

Spezielle Informationen:

Die Gruppe wird in Fesseln zum *Schuldturm* (*Gareth, #42*) abgeführt, wo sie den Rest der Nacht bei Wasser und Brot in einem feuchten, mit fauligem Stroh ausgelegten Kerker verbringt.

Meisterinformationen:

Irgendwo innerhalb der alten Festung, kurz bevor die Kerkertür zufällt, machen die Helden eine aufsehenerregende Entdeckung: Die *marmorne Büste* eines Mannes, dessen Gesichtszüge exakt mit jenen der mysteriösen Spukerscheinung übereinstimmen (siehe *Spurensuche*). Mehr als den Namen des in Marmor Dargestellten, Praiolund Greiber, werden die Helden aber zunächst nicht in Erfahrung bringen können.

Hesinde sei Dank!

Spezielle Informationen:

Am späten Vormittag werden die Helden überraschend von Kerkerwachen in eine Schreibstube des Schuldturms geführt, wo ein zerknirschter Hauptmann Kettenburg zusammen mit einer ernst dreinblickenden Frau auf die sie wartet. Die Dame ist niemand anders als die Hesindeweichte Chrysallia Storrrebrandt. Schweigend gibt Kettenburg den Helden ihre Ausrüstungsgegenstände zurück und komplimentiert die Gruppe anschließend mit ein paar mahnenden Worten aus dem Festungsgebäude: "Wartet es nur ab, wenn ich euch noch einmal erwische, hilft euch noch nicht einmal der Bote des Lichts persönlich!"

Meisterinformationen:

Die Hesindeweichte macht den Helden deutlich, daß sie ihren ganzen Einfluß in die Waagschale werfen mußte, um sie aus der Haft zu befreien. Die ernsthafte Geweihte, die es für unmöglich hält, daß die Helden nach ihrem selbstlosen Einsatz in der letzten Nacht an einem niederträchtigen Mord beteiligt sein könnten, hält ihr eigenes Eingreifen natürlich für eine 'angemessene Belohnung'.

Mit hesindegefälliger Neugier wird sie die Helden nun über ihr Leben ausfragen, schließlich "sei es gut möglich, daß die

Herrin Hesinde selbst" die Schritte der Recken gelenkt habe. Vor allem interessiert sie sich für die wirklichen Gründe, die zu Aldos Tod geführt haben. Hier einige ihrer Reaktionen und Verhaltensweisen:

- Nie würde Chrysallia die inzwischen sicher verwahrte *Salamanderkette* von sich aus erwähnen. Auf den Überfall angesprochen, spricht sie lediglich von "einem Artefakt, das nach Gareth gebracht wurde". Sie ist sehr überrascht, wenn die Helden wissen, um was es in der letzten Nacht wirklich ging. In diesem Fall wird sie ihnen zögernd von der Kette berichten.

- Findet während des Gesprächs die *Blutige Träne der Nacht* Erwähnung, wird die Geweihte versprechen, bis zum Abend in der Tempelbibliothek nachzuforschen. Natürlich hat Chrysallia einen Verdacht, den sie aber für sich behält. Sie ist sehr besorgt, wie die Helden nach einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis* feststellen können.

- Auf den *Nachtalp* angesprochen, kann die Geweihte den Helden nicht weiterhelfen und wird sie an die Boronis verweisen. Sie verspricht aber, auch diesbezüglich "entsprechende Schriften zu konsultieren".

Chrysallia wird die Helden nachdrücklich dazu ermuntern, weiter intensive Nachforschungen anzustellen. Achten Sie darauf, daß sich die Geweihte noch einmal mit ihrem kompletten Rang vorstellt: Hohe Geweihte des Gareth Hesindetempels und Leiterin des hesindianischen Architektenstabes. Nutzen Sie überdies die Gelegenheit, ihre Gruppe mittels Chrysallia vorsichtig (!) auf Handlungsstränge des Abenteurers aufmerksam zu machen, die diese bisher noch nicht verfolgt haben. Die Geweihte schlägt schließlich ein Treffen zum Informationsaustausch vor, das kurz nach dem Schließen der Stadttore in ihrer Villa in Neu-Gareth stattfinden soll.

Auf der Fährte der *Baumdrachen*

Spezielle Informationen:

Die Helden haben nun den ganzen Tag über Zeit, nach weiteren Hinweisen zu forschen. Neben den zahllosen Möglichkeiten, die den Recken hierzu einfallen mögen (siehe *Auf Spurensuche in Gareth*), sollten sie irgendwann die Spur von Aldos Cousin weiterverfolgen, dem verstorbenen Elferdin Greiber.

Meisterinformationen:

Naheliegender ist, Aldos ob der Geschehnisse verstörten Gehilfen Pheco auszufragen, der vor Furcht und Kummer alles auspacken wird, was er bisher noch geheimgehalten hat, nämlich daß Aldo insgeheim mit einer aus vier Leuten bestehenden Diebes- und Schmugglerbande zusammengearbeitet hat, den *Baumdrachen*. Die vier Bandenmitglieder seien: Aldos verstorbener Cousin Elferdin, dessen gewandte Schwester Mira, ein schwächlicher Blondschoß namens Torben sowie ein drahtiger Havener namens Olger, den Pheco für den Kopf der Bande hält. Der Knabe weiß überdies, daß Torben tagsüber als Schreinergehilfe in der Stellmacherei Ferrara arbeitet. Über ihn käme man sicherlich an den Rest der Bande heran.



Fährte 1: Von Torben dem Blondschoopf ...

Allgemeine Informationen:

Fragen die Helden in der Stellmacherei Ferrara (**Gareth, #74**) nach, erfahren sie, daß Torben hier zwar arbeite, aber gestern nachmittag wegen eines Todesfalles vorzeitig nach Hause gegangen und auch am heutigen Tag nicht erschienen sei. Wo er genau wohne, wisse man nicht. Irgendwo im Südquartier halt.

Spezielle Informationen:

Immerhin, diese Frage kann vom rotzfrehen rothaarigen Botenjungen Ole beantwortet werden, der für diesen Dienst einen Silbertaler verlangt. Torben kann nun in seinem Quartier, einer untervermieteten Dachkammer im Hause eines Korbmachers, angetroffen werden, allerdings in nicht vernehmungsfähigem Zustand: Torben hat mindestens vier Flaschen Wein getrunken, und der Inhalt einer am Boden liegenden Pfeife riecht nicht nur nach gutem Dröler Tobak.

Meisterinformationen:

Torben, der von den Helden erst aufwendig (viel Wasser und/oder ein entschlossener KLARUM, PURUM) ansprechbar gemacht werden muß, ist völlig verängstigt:

- Er glaubt, daß auf der Bande ein Fluch Borons liegen würde und berichtet, daß nach Efferdin nun auch dessen Schwester Mira (Torbens Liebe) ins Gras gebissen habe. Mira sei letzte Nacht schreiend erwacht und anschließend in seinen Armen verstorben. Blut quoll dabei aus ihrem Auge. Torben legte sie daraufhin auf den Stufen eines Borontempels ab und suchte anschließend Trost bei Alkohol und Rauschkräutern.

- Wird er gefragt, warum der Fluch denn unbedingt von Boron kommen müsse, erzählt Torben, daß Efferdin, Olger und er vor vier Tagen von einem Unbekannten beauftragt wurden, auf den Silkwiesen in das Grabhaus eines tulamidischen Edelmannes einzusteigen. Dort sollten sie einen roten Edelstein entwenden, der Torbens Beschreibung nach exakt jenem gleicht, den unser Held stets in seinen Träumen sieht. Die Gruppe sei in der Gruft von zwei "schrecklichen Ungeheuern" angegriffen worden, die Olger erheblich verletzt hätten. Olger habe er seit dieser Zeit nicht mehr gesehen, er sei aber derjenige gewesen, der den Kontakt mit dem unbekannten Auftraggeber hergestellt habe. Und was ebenso wichtig ist: Torben kann die Gruppe zu Olgers Unterschlupf führen!

Fährte 2: ... zu Olger, dem Anführer der Bande

Allgemeine Informationen:

Torben kann die Helden nun zu einem unauffälligen Haus im Stadtteil Roßkuppel führen, wo Olger tagsüber einen Gemüseladen führt. Türen und Fensterläden sind verschlossen, und es scheint, als ob der Besitzer ausgeflogen sei.

Meisterinformationen:

■ Olger ist mitnichten ausgeflogen, sondern hat sich in den dunk-

len Gemüsekeller seines Hauses zurückgezogen. Sein schreckliches Geheimnis: Er wurde in dem geschändeten Grabhaus von einem Ghul gebissen, dessen Gift nun durch Olgers Adern fließt. Olger steht nun selbst kurz vor der Verwandlung in eines dieser Ungeheuer (**Bestiarium Aventuricum**, S. 227). Die Helden finden ihn zwangsläufig, wenn sie in das Haus einbrechen. Als Meister fällt ihnen die schwierige Aufgabe zu, einen fast vollständig zum Ghul transformierten Mann zu spielen, der sich verzweifelt an den letzten Rest seiner Menschlichkeit klammert, diesen Kampf aber am Ende verlieren wird. Hier Olgers Informationen:

- Olger berichtet, daß er den unbekannten Auftraggeber aus seiner Zeit in Havena kenne. Der Mann sei der skrupellose ehemalige Höldruide des Fürsten Cuano Uí Bennain, Archon Megalon. Olger und Megalon haben sich nahe der Dämonenbrache getroffen.

- Bei dem Edelstein, den die Bande aus der Gruft des kürzlich in Gareth verstorbenen tulamidischen Kaufmannes und Edelsteinsammlers Rashid al-Dhersa geraubt habe, handele es sich um einen wertvollen Blutachat, den der Druide als die *Blutige Träne der Nacht* bezeichnet habe.

Inszenieren Sie diese Begegnung als ein gefährliches Frage- und Antwortspiel, bei dem Olger den Helden so gut wie möglich weiterhilft, während er mühsam versucht, seinen ghulischen Trieb zu beherrschen: *Töten und Fressen!* Ein Trieb, der ihn am Ende übermannen wird!

Olger, der Ghul

MU 22 **LE** 40 **ATPA** 10*/9 **RS** 2 **TP** 1W+4/2W+2 (Klauen/Biß) **MR** 15

*) Der Ghul greift stets mit seinen Klauen an. Bei gezieltem Angriff (ATWurf 1) Biß und Gift: Stufe 15, pro Kampfrunde KK und GE je -1. Fallen KK und GE auf Null, setzt vollständige Lähmung ein. Die Werte regenerieren sich nach drei Stunden mit einem Punkt pro SR. Wer nach einem Ghulbiß nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der Formel KLARUM PURUM (10) behandelt wird, verwandelt sich mit 10% Wahrscheinlichkeit (19, 20 auf W20) binnen drei Tage selbst in einen Ghul.

Die Entführung der Geweihten

Meisterinformationen:

Als die Helden zum verabredeten Zeitpunkt bei der Villa der Hesindengeweihten Chrysallia Stoerrebrandt ankommen, ist diese nicht mehr da. Sie wurde eine halbe Stunde vor dem Eintreffen der Recken entführt. Die Entführung hat Archon Megalon selbst durchgeführt. Der Druide verschaffte sich durch die Vordertür Einlaß, schaltete die Dienerschaft mittels **BÖSER BLICK** und **ZWINGTANZ** kurzerhand aus und schoß mit einem Blasrohr einen Pfeil, der mit hochwirksamem Schlafgift präpariert war, auf die völlig überraschte Geweihte. Megalon floh zu Pferde, seine Spur läßt sich bis zur Reichsstraße in Richtung Silkwiesen verfolgen.

Wenn Sie wünschen, können Sie nun noch einen Trupp Gardisten unter Hauptmann Kettenburg anmarschieren lassen, der



nichts Eiligeres zu tun hat, als die 'Mitverschwörer' sofort festzunehmen. Die Helden sollten aber dieses Mal entkommen. Der weitere Ablauf der Spielhandlung bleibt nun allein den Aktivitäten Ihrer Spieler überlassen. Inzwischen sollte diesen

aufgefallen sein, daß die siebenflügelige Windmühle ein immer wiederkehrendes Motiv in den Alpträumen ist. Es handelt sich dabei um die berühmte *Schwarzdorn-Mühle* am Rande der Dämonenbrache.

Auf Spurensuche in Gareth (Meisterinformationen)

In einer Metropole wie Gareth stehen den Helden natürlich eine Vielzahl weiterer Handlungsalternativen offen, von denen die wichtigsten in diesem Kapitel angesprochen werden:

- Konsultiert der alpträumegeplagte Held einen fähigen *Wahrsager* (etwa *Mutter Laske*, siehe **Gareth, #123**) enthüllt dieser mittels Teesatz, Kristallkugel oder Knochenwurf durchaus Mysteriöses: So drohe von einer "mörderischen Macht aus der Vergangenheit" Gefahr, die "unstillbare Rache" zum Ziel habe. "Das Übel", das "beim Schlag von sieben Flügeln dem Fluge Golaris spote", hänge mit "zwei Dingen, die eigentlich ein Ding sind" zusammen. Des Helden Schicksal entscheide sich "an einem Ort, der den Toten näher denn den Lebenden stehe".

- Der Besuch bei einem *Sternkundler* (etwa Nando Durian, siehe **Gareth, #90**) bzw. eine Probe auf das Talent *Sternkunde* ist ebenfalls vielversprechend. Das von einem Kundigen erstellte Horoskop ergibt folgendes: "Kelch und Nordstern im ersten Haus deuten auf wichtige bevorstehende Erkenntnisse. Das hier ist besonders interessant: Greif in Opposition zu Namenlosem im dritten Haus verweist auf den Konflikt eines Rechtschaffenen mit der Finsternis. Ein Bruder oder eine Schwester? Hm, nein, der Kaiserstern steht im vierten Haus im Sextil zum Drachen. Das deutet eher auf einen reichstreuen Vorfahren. Eine unerfüllte Queste? Aber was ist das? Ucuri und Rabe im sechsten Haus im Trigon zu Satinav? Du meine Güte, das bedeutet 'Triumph über den Tod'. Ein unheiliger Pakt? Wohl noch etwas unklar und weiterer Beobachtung würdig. Sei aber vorsichtig, Nandus im Zeichen Levthans und in Konjunktion zu den Rubinen im zwölften Haus warnt vor einem äußerst skrupellosen Gegner, dessen Gier etwas Machtvollern gilt!"

- Natürlich kann auch einer der Helden versuchen, mittels des Talents *Prophezeien* zu weiterführenden Erkenntnissen zu gelangen: "Bei allen Göttern! Ich sehe Blut, viel Blut ... Es ist das Blut, dem die Rache gilt, und eine blutige Träne ist es, die den Weg weist ... Blutig der Weg des Einen, der dich zum Zweiten führt, und blutrot der Fingerzeig, der fürchterlichen Träumen entsteigt ... Erkenne, daß zwei eins sind ... daß zwei eins sind!"

- Mittels einer *Geisterbeschwörung* kann man den Geist Praiolund Greibers rufen. Die Seele des Mannes, den Praiolund „den Müller“ nennt, ist nicht endgültig gebannt. Der Geist macht nur vage Andeutungen (orientieren Sie sich bitte an den obigen Abschnitten), die er zudem immer wieder mit einem gehauchten „*Finde die Träne. Den Urheber allen Leids!*“ unterbricht.

- Sucht unser Held sein Heil bei *Alchimisten* oder *Kräuterkundigen*, wird ihm wenig Glück beschieden sein. Kein Schlafpulverchen Deres wird gegen einen Nachtalp bestehen. Immerhin kann man aber beim *Alchimisten* einen wirksamen Heiltrank (10 LP) für 5 Dukaten erstehen.

- Zu einem gewissen Erfolg führt immerhin der Besuch bei einem *Amulett- oder Talismanverkäufer* (z.B. Swafnild Otterson, siehe **Gareth, #119**), der den Helden für 7 Dukaten (!) einen wirksamen Alpstein verkaufen kann. Der spitz zulaufende Stein wurde durch Blitzschlag aus einem Fels gelöst. Er schützt zwar nicht vor den Träumen, reduziert aber immerhin den vom Nachtalp verursachten Schaden um 1W6 Punkte!

- **Tempel:** Die Helden wollen sicher einen *Borontempel* aufsuchen. Die vielbeschäftigten Geweihten werden zunächst auf die reinigende Kraft von Gebet und Tempelopfer verweisen, bevor sie den Ernst der Lage erkennen. Dann aber werden sie den Helden gegen einen entsprechenden Obolus gern ein *geweihtes Boronrad* überlassen, das die gleiche Wirkung wie der oben aufgeführte *Alpstein* besitzt, und den Recken überdies all ihr Wissen über Nachtalpe zur Verfügung stellen. Spätestens nach den ersten Todesfällen (die Boronis wissen noch von sieben weiteren Opfern des Alps, alles Fälle, die für das Abenteuer keine weitere Bedeutung haben und die Sie bitte improvisieren), wird sich einer der Geweihten bereit erklären, für die Helden den Willen des Todesgottes zu erkunden (siehe oben unter **Prophezeiung**). Versuchen die Helden hingegen ihr Glück im *Hesinde-tempel*, können diese in der dortigen Bibliothek die gleichen Informationen erhalten wie unter **Akademie der Magischen Rüstung** angegeben. In der Abteilung für Stadtgeschichte finden sich natürlich auch erste Informationen über das Wirken Marek des Schlitzers während des Jahres 10 Valpo (103 v. H.), die auf die weitaus detaillierteren Prozeßakten des Reichsgerichts verweisen (siehe **Stadtarchiv**). Befragen die Helden einen der Geweihten persönlich nach Hela Horas' Salamanderkette, wird sich dieser sehr zurückhaltend äußern. Die Helden erfahren von ihm nur, daß dieses Artefakt in der Tat wiedergefunden wurde und sich nun in der sicheren Obhut der Kirche befände. Anschließend wird er bei den Tempeloberen Meldung über die Abenteurer erstatten.

- **Akademie der Magischen Rüstung:** Die von Standesdünkeln beherrschten Magier werden natürlich nur Helden mit entsprechender Reputation weiterhelfen. In der Bibliothek können die Recken unter anderem Einblick in einige Ausgaben des *Hesinde-spiegels* nehmen, in denen sich recht spekulative Angaben zum Fund von Hela Horas' Salamanderkette durch Draconiter nahe Ragath, vor allem aber über die diplomatischen Querelen zwischen Hesinde- und Praioskirche finden lassen. Der Kirchenstreit über den Verwahrungsort der Kette, der bei Erscheinen der Ausgabe offensichtlich noch nicht entschieden war, wird vom namentlich nicht genannten Autor als "empörend" bezeichnet. Fragen die Helden bezüglich des mysteriösen Edelsteins aus den Träumen um Rat, verweist man sie an den überaus gelehrten Fachmann Tyros Prahe, der derzeit in Gareth eine Expedition



vorbereite. In der Akademie findet sich auch ein Sternkundler, der den Helden ein Horoskop erstellen kann.

● **Städtische Institutionen:** Über kurz oder lang wird man die Helden an das *Museum für Reichsgeschichte (Gareth, #30)* verweisen, in dem nicht nur ein Bild des Schlitzers hängt, das ihn mitsamt seines merkwürdigen Stoßdolches zeigt, dessen Klinge wie das Horn eines Einhorns verdreht ist, sondern in dem bis vor kurzem (!) auch sein schwarzer Schlapphut ausgestellt war. Das Utensil wurde vor vier Tagen von einem Unbekannten gestohlen (Archon Megalon, der den Hut für die Beschwörung benötigte).

Im *Stadtarchiv (Gareth, #79)* können gewitzte Helden sogar die noch von Prailolund Greiber selbst verfaßten Prozeßakten einsehen, die unter anderem die protokollierten letzten Worte des Schlitzers enthalten (siehe Abenteuer Einstieg). Die hier auch aufbewahrte Mordwaffe des Schlitzers, ein seltsam gewundener Stoßdolch, ist aus der Asservatenkammer verschwunden ...

● **Gesteinskundler, Goldschmiede:** Legt man diesen eine Beschreibung des im Traum ständig erscheinenden *Blutachats* vor, verweisen die überfragten Gesprächspartner auf den reichen tulamidischen Edelsteinsammler Rashid al-Dhersa (von dessen Tod sie nichts wissen) sowie auf den anerkannten Fachmann Tyros Prahe, der derzeit in Gareth weilt.

● **Rashid al-Dhersa:** Der Tulamide ist vor drei Monaten verstorben, wie sich leicht herausfinden läßt. Tatsächlich war er der Unbekannte, der die Träne vor einigen Jahren diskret in Fasar ersteigert hat (siehe *Anhang*). Der begeisterte Edelsteinliebhaber verfügte, daß ihm das Prachtsstück seiner Sammlung mit ins Grab gelegt wurde. Es handelt sich hierbei um jenes Grabhaus, das vor kurzem von den *Baumdrachen* aufgebrochen wurde.

● **Tyros Prahe, Alchimist und Zwergenforscher:** Der berühmte Havener Altgelehrte (siehe *Das Fürstentum Albernia*, S. 93), dessen Expeditionen in die entlegensten aventurischen Winkel Legende sind, wohnt derzeit im *Hotel Zwei Masken (Gareth, #12)*, wo er eine neuerliche Expedition in den kühlen Norden vorbereitet. "Meine Letzte ...!" wie er ernst verkündet. Tatsächlich fällt ihm die Identifikation des "Traumjuwels" nicht schwer. Die Helden werden nun in einem leicht dozierenden Tonfall mit einem wahren Wasserfall an Fakten über die *Blutige Träne der Nacht* überschüttet, die auch alle Spekulationen über deren

Beziehung zur *Salamanderkette* offenlegt (siehe *Anhang*). Von besonderem Interesse ist ein Detail, das Prahe erwähnt: Demnach berichte Alaar Zhavino in einer kurzen Passage seines 301 v. Hal verfaßten Meisterwerks *Codex Emeraldus*, daß es früheren Besitzern mittels der Träne möglich gewesen sei, Bündnisse mit Nachtalpen einzugehen, um mit Hilfe dieser Geschöpfe die Träume von Feinden nach Angriffsplänen, geplanten Intrigen und anderem geheimen Wissen auszususpionieren.

Erst nach seiner selbstvergessenen Rede wird Prahe bewußt, daß der wahre Grund des Besuchs der Helden die neuerliche Entdeckung der Träne sein könnte. Es ist möglich, daß Prahe schon kurz später ein paar Schurken anheuert, mit dem Auftrag, den Helden die Träne, die Prahe in ihrem Besitz wähnt, abzugeben.

● **Bauern, Müller, Kanzlei für Steuerwesen:** Hier können die Recken nach jener Mühle fragen, die unserem Helden immerfort in seinen Alpträumen erscheint. Eine Suche, die vor allem aus dramaturgischen Gründen erst gegen Spätnachmittag des zweiten Tages von Erfolg gekrönt sein sollte! (Alle Befragten glauben natürlich zunächst, daß die Gruppe nach einer intakten Windmühle sucht.)

Jeder Befragte kann nur eine Handvoll Mühlen aufzählen. Im Umland Gareths befinden sich aber über 70 Mühlen, darunter – mangels Flußläufen – etwa 60 Windmühlen, von denen ein gutes Dutzend sieben Flügel hat. Davon stehen allein fünf (!) relativ dicht beieinander nahe der Silkwiesener Nekropolen.

Fragen sich die Helden nach dem Grund hierfür, kann ihnen einer der älteren Stadtbewohner erklären, daß dies eine Tradition der Silkwiesener Müller sei. Die Mühlen sind der legendären *Schwarzdorn-Mühle* nachempfunden. Diese wurde vor über 1000 Jahren auf einem Hügel westlich der Auenlandschaft von einem aus Bosparan ausgewanderten Mechanikus erbaut, der mit der Konstruktion an die sieben Winde des westlichen Meeres gemahnen wollte. Die Mühle diente dem Garether Bürgerheer während der ersten Dämonenschlacht als Feldlazarett. Man sagt, daß selbst die Verwundeten, die nur noch kriechen konnten, dort angesichts ihres nahen Todes unter dem Kommando des Müllers und seiner Gesellen noch erbitterten Widerstand geleistet hatten. Als die unheiligen Kreaturen die Schwarzdorn-Mühle erreichten, kam die Wende in der Schlacht. So liegt die Mühle heute am Rande der Dämonenbrache.

Das Finale

Meisterinformationen:

Es steht zu hoffen, daß ihre Helden nun ahnen, wo sie weiter forschen müssen: in der legendären Schwarzdorn-Mühle!

Inszenieren Sie einen dramatischen Wettlauf gegen die Zeit, bei der die Gruppe wahrscheinlich den uneinsichtigen Hauptmann Kettenburg und seine Männer im Nacken hat. Die nächtliche Suche führt die Helden zurück in das etwa vier Stunden entfernte Silkwiesen, wo weitere Informationen über den vermuteten Standort der uralten Mühle eingeholt werden müssen (Borongeweichte, Bürgermeister, Müller), die alle auf ein

bestimmtes Gebiet am Rande der gefürchteten Dämonenbrache verweisen.

Für den Fall, daß Ihre Gruppe auf die von uns Meistern so geschätzte Idee verfällt, schon in Gareth oder später in Silkwiesen Meisterfiguren um Hilfe zu bitten (hier bieten sich etwa die Draconiter an), die solch ein Gesuch schwerlich abschlagen können, hier eine taktische Hilfestellung: Daß es auf Mitternacht zugeht dürfte und der Standort der Mühle am Rande der Dämonenbrache liegt, wird manchen Freiwilligen schnell wieder abschrecken. Darüber hinaus ist der Standort nur noch



vage bekannt. Es bietet sich daher an, mehrere Suchtrupps zusammenzustellen, die letztlich nur ein Ziel verfolgen: Ihre Helden wieder ganz auf sich allein zu stellen! Dreimal dürfen Sie nun raten, wer die Mühle tatsächlich finden wird ...

Die Schwarzdorn-Mühle

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr euch im silbrigen Licht des Madamals eine halbe Stunde durch Gestrüpp, verkrüppeltes Baumwerk und sumpfigen Boden gekämpft habt, ziehen von Norden her unvermittelt drohende Wolken auf, die zunächst den Mond verdecken und anschließend den Himmel über der Brache mit einem unheimlichen Wetterleuchten überziehen. Plötzlich scheint die geschändete Natur den Atem anzuhalten – von einem Augenblick zum anderen wird es totenstill. Drei Herzschräge später erklingt in einiger Entfernung ein mehrkehliges klagendes Wimmern, dem sich ein Knarren anschließt. Ein Geräusch, das sich wie eine sich im Wind drehende Mühle anhört!

Spezielle Informationen:

Obwohl nicht das leiseste Lüftchen weht, können die Helden keine 100 Schritt entfernt eine halb im Sumpfeingesackte Mühle sehen, die offenbar durch irgendeine unheimliche Kraft am Einstürzen gehindert wird. Die sieben gebrochenen Flügel drehen sich in einem geisterhaften Wind. Um die Mühle herum schweben dreizehn Irrlichter, deren Klagelaute den Helden durch Mark und Bein fahren. Plötzlich fährt krachend ein gewaltiger Blitz von der Wolkendecke durch ein Loch im Dach der Mühle, und ein triumphierender Schrei ertönt aus ihrem Innern: "Endlich, ich lebe!"

Meisterinformationen:

Sie haben es sicher schon geahnt: An diesem verfluchten Ort huldigte Marek nicht nur einst dem Namenlosen, hier ließ er auch den Großteil seiner Opfer verschwinden. Es liegt nun an Ihnen, in der Spukmühle, die Sie später gern einstürzen lassen dürfen, das dramatische Finale einzuleiten. Es versteht sich von selbst, daß angesichts der Irrlichter Anlaß für so manche Probe auf Totenangst geboten ist.

Die eigentliche Gefahr lauert jedoch im Innern der Mühle. Denn hier befinden sich, neben der an einen Balken gebundenen Geweihten, Archon Megalon und der soeben wiedererstandene Schlitzer. Richten Sie es ein, daß die Gruppe beim Heranschleichen Zeuge des folgenden Gesprächs zwischen Megalon und dem Schlitzer wird:

Spezielle Informationen:

"Also, wo endet der geheime Fluchttunnel des Tempels? Antworte bei der Macht dieses Kristalls hier, Armseliger!"

"Du nennst mich Arm ... Aaarr ... die Schlampe weiß es nicht. Hörst Du? Sie weiß es nicht!" (höhnisches Gelächter)

"Hm, das ist ärgerlich ..."

"Unser Pakt ist nun beendet, Druide. Du hast jetzt keine Macht



mehr über mich!"

"Glaubst du das wirklich, du größtenwahnsinniger Narr?"

"Narr? Meine Kräfte sind gewaltiger denn je. Du wirst jetzt sterben. Die Schlampe wird sterben. ALLE werden sterben! Kommt her, kommt her ..."

Plötzlich ertönen unheimliche Geräusche, als ob der Erdboden aufreißen würde. Dann ist wieder Megalons Stimme zu vernehmen:

"Hübsch. Sehr hübsch. Aber für Archon Megalon reicht das entschieden nicht. Ich bin fast etwas beleidigt. Ich denke, das Werkzeug hat nun seinen Dienst erfüllt. Du bist es, der in wenigen Augenblicken sterben wird. Und zwar endgültig! Ich muß noch nicht einmal selbst Hand anlegen. Hörst du schon die Schritte da draußen?"

Meisterinformationen:

Natürlich sind mit der letzten Äußerung Ihre Helden gemeint. Spätestens jetzt sollten die Recken einen Blick ins Innere der Mühle werfen können. Was dort sie sehen, ist grauenhaft. Denn neben Megalon, der bewußtlosen Geweihten und dem Schlitzer stehen vier widerwärtige Skelette im Raum, und mindestens zwei weitere bahnen sich derzeit einen Weg aus dem



sumpfigen Erdreich. Die Untoten sind Mareks Opfer, und offenbar kann der Schlitzer ihnen befehlen. Einer von ihnen trägt die zerschlissene Robe eines Praiosdieners.

Megalon lacht nun laut auf, und ein wirbelnder Luftelementar erscheint vor den Augen der Anwesenden. Er umfaßt den Druiden und trägt ihn daraufhin mit Sturmgebrüll ins Freie. Megalons Lachen wird immer leiser und verliert sich anschließend irgendwo in der Ferne.

Zurück bleibt einsam der Schlitzer, der die hin und her schwankenden Skelette nun haßerfüllt den Helden entgegenwirft. Es entbrennt nun ein Kampf auf Leben und Tod, bei dem Marek nötigenfalls versuchen wird, seine Freiheit mit dem Leben der Geweihten zu erpressen.

Sechs Skelette

MU 30 LE 25 ATPA 8/2 TP 1W+2 (Hände) RS 1 MR 5

Beim Anblick der Skelette ist für jeden Helden eine TA-Probe -2 fällig, bei Gelingen werden jeweils 2 Punkte von AT und PA abgezogen (natürlich bei den Helden und nicht bei den Skeletten).

Marek, der Schlitzer

MU 18 LE 90 ATPA 15/13 TP 1W+5 (überlanger Stoßdolch) RS 2 MR 13

Anmerkungen:

—Sobald Marek den Nachfahren Greibers bemerkt, wird er diesen vorrangig angreifen. Solange der Held auf den Beinen bleibt, wird Marek auch auf jeden Fluchtversuch verzichten.

—Marek kann in der Mühle für die Kosten von je 1W6 +7 LP alle 4 KR eines von vier weiteren Skeletten (seine ehemaligen Opfer) herbeirufen, das schon drei KR später in den Kampf eingreift.

Nachspiel

Wir wollen hoffen, daß es Ihren Helden glücken wird, die Hesindegeweihte Chrysallia zu befreien und den Schlitzer nun endgültig ins Jenseits zu befördern. Andererseits: Was heißt schon *endgültig* bei einer Seele, die sich dem Namenlosen verschrieben hat ... Auf jeden Fall sollten Sie noch einmal den Geist Praiolund Greibers erscheinen lassen, der seinem Nachfahren ein anerkennendes Nicken schenkt und dann für immer verblaßt. Nun dürfen Sie sich nicht lumpen lassen und jeden Helden mit

200 Abenteuerpunkten bedenken, zusätzlich zu den **100 Punkten**, die Sie insgesamt für gute Ideen und schönes Rollenspiel verteilen können.

Auf jeden Fall hat Ihre Gruppe mit der Geweihten Chrysallia Stoorrebrandt nun eine nicht zu unterschätzende Fürsprecherin in Gareth, die ihnen noch so manches Mal von Nutzen sein kann – wenn sie sich nicht gerade auf einer ihrer vielen Reisen ins Bornland befindet.

Anhang

Hela Horas' Salamanderkette

Die Halskette, deren Glieder 3x6 miteinander verbundene Salamander darstellen, besteht aus reinstem Mondsilber. Die Kette sei durch die Hände zahlreicher Magier gewandert, heißt es, über die Magiermogule von Gadang, die Dschinnenbeschwörer von Rashdul und Khunchom bis zu Hela-Horas als letzter bekannten Besitzerin. Der Fund der Kette durch Draconiter 27 Hal im uralten Hort eines Höhlendrachen nahe Ragath führte zum Streit der Praios – mit der Hesindekirche über den zukünftigen Verwahrungsort des Artefakts. Letztlich einigte man sich darauf, die Kette in den Garethes Hesindetempel zu überführen. Die Salamanderkette soll ihrem Träger erheblich (!) die Beschwörung und Bindung von Geistern, Elementarwesen und Dschinnen (gerücheweise auch Dämonen) erleichtern. Nur die wenigsten wissen, daß sich ihre wahre Macht erst im Zusammenspiel mit der verschollen geglaubten *Blutigen Träne der Nacht* entfaltet.

Die Blutige Träne der Nacht

Die Träne ist ein roter, taubeneigroßer Blutachat, auf dessen Spitze eine Kappe aus Mondsilber sitzt, die einer Lotosblüte nachgestaltet ist. Die Träne soll zweifelhaften Legenden zufolge mittels kristallomantischer Formeln geschaffen worden sein und hatte

seit ihrer Entstehung mehrere Besitzer, von denen aber nur die wenigsten die Macht des Steins richtig zu nutzen wußten. Im Jahre 15 Hal, während des Krieges gegen Al Anfa, tauchte das Artefakt in Fasar wieder auf und wurde von einem tulamidischen Kaufmann gekauft. Hier verliert sich die Spur der Träne.

Im Besitz eines Magiekundigen verändert der Stein nachts sein Äußeres. Abhängig vom Stand des Madamals wird er leicht transparent, während sich in seinem Innern nebulöse, blutrote Schlieren zu bewegen scheinen. Man glaubte daher lange Zeit, daß die Träne einzig den Zweck erfülle, das magische Potential ihres Trägers anzuzeigen. Tatsächlich ermöglicht die Träne ihrem Besitzer weitreichende Eingriffe in die vierte Sphäre – ein Wissen, das sich nur solchen Zauberkundigen offenbart, die die Formeln **GEISTER BESCHWÖREN** und **GEISTER AUSTREIBEN** meisterhaft beherrschen.

Angeblich soll es mittels der Träne sogar möglich sein, Geister gegen ihren Willen zu einem Pakt zu zwingen, doch niemand weiß, welchen Preis der Beschwörer dafür zu zahlen hat. Nur sehr wenigen Eingeweihten ist bekannt, daß die Träne ursprünglich Bestandteil der Salamanderkette war. Einige Hesindegeweihte sind fest davon überzeugt, daß beide Artefakte ein Geschenk des Nandus an einen Meister der Magie waren und ver-



hindern sollten, daß dieser unwillentlich die Grenze zur vierten Sphäre, zum Totenreich, überschreitet – was faktisch Unsterblichkeit bedeutet. All dies erklärt die Anstrengungen der

Hesindekirche, die Salamanderkette geheim und unbedingt unter Verschuß zu halten (allzumal, da man nicht weiß, in wessen Händen sich die Träne heutzutage befindet).

Dramatis Personae

Aldo Greiber

Der 40 Jahre alte Aldo ist der Großonkel des im Mittelpunkt dieses Abenteuers stehenden Helden. Der Recke ist zweimal in seinem Leben mit Aldo zusammengetroffen und kennt ihn als freundlichen, aber auch schlitzohrigen Menschen. Unser Held weiß, daß Aldo früher in der Kanzlei für diplomatische Angelegenheiten beschäftigt war. Er ahnt (noch) nicht, daß Aldo diesen Posten vor etwa sechs Jahren wegen "Inkorrektheiten bei der Ausübung seines Amtes", wie es heißt, verlor. (Aldo leitete während dieser Jahre sensible Informationen gegen bare Münze weiter und entging nur wegen seiner erstklassigen Kontakte zum kaiserlichen Hof und mehreren Botschaften einer auch für die Kanzlei peinlichen Gerichtsverhandlung.)

Nach seinem Ausscheiden eröffnete Aldo eine Schreibstube im Südquartier, mit der er offiziell sein täglich Brot verdient. In Wahrheit arbeitet er als Hehler, dem gute Kontakte zur Garether Unterwelt nachgesagt werden.

Chrysallia Stoorrebrandt

Die Garether Hesindeweihete Chrysallia ist eine wißbegierige Frau von 29 Jahren. Als Leiterin des hesindianischen Architektenstabes, die unter anderem den Ausbau der Katakomben unter dem Hesindetempel koordiniert, ist sie eine enge Vertraute des Erzwissensbewahrers Valnar Yitskok. Überdies ist sie, als Tochter des dritten Kaiserlichen Hofmagus' Melwyn Stoorrebrandt, eine Großnichte dritten Grades des reichsten Mannes Aventuriens und besitzt nicht nur gute Kontakte zum Königshof, sondern auch ins Bornland, wohin sie des öfteren in vertraulicher kirchendiplomatischer Mission gesandt wird.

Vor nicht allzu langer Zeit hat Chrysallia Stoorrebrandt in das altehrwürdige Haus von Hartsteen eingeheiratet, jedoch in kluger Bescheidenheit auf die Einhaltung ihres bürgerlichen Namens beharrt.

Archon Megalon

Der überaus berüchtigte, angeblich 14 Hal bei einem Brand ums Leben gekommene ehemalige Hofdruide Havenas ist während der Arbeit an seinem zweifelhaften Werk *Die Angst – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen* auf die Blutige Träne der Nacht und die mit ihr verbundene Macht aufmerksam geworden. Megalon besitzt den gefährlichen Pragmatismus eines Forschers, der sich von moralischen Schranken nicht behindern läßt. Die Helden wird er als nützliches Räumkommando nach einem fehlgeschlagenen Experiment betrachten und ihnen daher neutral gegenüberstehen. Seine Spielwerte, die hier nicht benötigt werden, finden Sie im **Anhang** des Abenteuers **Grenzenlose Macht**.

Marek der Schlitzer

Marek war zeitlebens Müller und ein wahnsinniger Anhänger des Namenlosen, ja, er sah sich selbst als eines der *13 Augen des Namenlosen*, durch die der Gott die Welt der Sterblichen schaut. Zwischen 104 und 103 v. Hal brachte Marek, nach eigener Aussage, 20 hochgestellte Persönlichkeiten Gareths, von denen aber bis heute nur zehn gefunden wurden, auf bestialische Weise ums Leben. Mareks Opfer hatten sich alle in irgendeiner Form um den Glauben an die Zwölfe verdient gemacht. Allein elf Praisogeweihte, auf die Marek es besonders abgesehen hatte, wurden von dem Mörder ins Jenseits befördert. Mareks Seele fristet seit seiner Hinrichtung eine Existenz als *Nachtalp*. Da es vor dem Finale zu keiner direkten Auseinandersetzung mit ihm kommen sollte, verzichten wir hier auf die Angabe seiner Werte in Geistergestalt. Bei Bedarf können Sie Näheres in der **Mysteria Arkana** auf S.112 nachlesen.





Der unerwünschte Gast

Ein Szenariovorschlag von Heike Kamaris

Dramatis Personae:

Magister Oriak Sturmwind: Magier/Alchemist aus Festum, 53 Jahre, tot. Er arbeitete als Arzt und half auch denjenigen, die nicht sofort bezahlen konnten. Seine persönlichen Freunde: Varman Buchenbrück, Apothecarius; Muntarion Deutler, Goldschmiedemeister; Therian Eichenstädt, Perainegeweihter; allesamt aus Garth. Sein (einziger bekannter) Feind: Ruberian Terfoten, Alchemist und Geizhals, der die Verteilung von Arzneien an Arme als Verschwendung betrachtet.

Morena Gildenstern: Adeptin (3. Stufe) und Schülerin von Magister Sturmwind, seine Erbin. Die 22jährige Morena ist eine Frau mit einem beachtlichen Dickkopf. Selbst wenn sie für gewöhnlich alle Dinge erst einmal vorsichtig abwägt, ist sie kaum von einem einmal gefaßten Entschluß abzubringen. Sie ist in der Auslegung von Gesetzen recht flexibel, solange weder sie noch ihr ehemaliger Meister dadurch kompromittiert werden.

Die Kreatur: Das grob menschenähnliche, sehr hagere Wesen ist ein unbekannter Bewohner des Limbus, der gelegentlich Zugang in unsere Sphäre erlangt. Sein Leib besteht nicht aus Muskeln und Knochen, sondern – ähnlich einer Amöbe – aus einer gallertartigen Masse. Die Kreatur kämpft mit eisigen, klebrigen Händen und scharfen Klauen, deren Berührung einem Magier astrale Energie und dann Lebenskraft entzieht – das ist der einzige 'Lebenszweck' der Kreatur. Magie ist gegen das Wesen wirkungslos, vielmehr nimmt es ein Zehntel der in einem Zauber gegen es aufgewendeten Punkte als 'Nahrung' auf und regeneriert damit seine verlorenen LP.

MU 20 TP 2W+1* AT 16 PA 4 RS 5 LP 20

* Magiebegabte verlieren zusätzlich 1W ASP.

Schauplatz: Das Haus in der Ungolfsgasse

In einem der besseren Teile von Meilersgrund liegt die Ungolfsgasse (die Sie bitte nach Belieben auf dem Stadtplan festlegen), und dort steht dieser zweigeschossige, prächtige Fachwerkbau. Die hervorstehenden Dachtraufen sind mit bunten Ornamenten verziert, und die Scheiben bestehen aus farbigem Glas. Das düstere Geheimnis des Hauses liegt im verwendeten Bauholz ... Der Baumeister des Gebäudes ist erstaunlich reich, obwohl er sich an die von der Zunft vorgeschriebenen Preise hält. Das liegt daran, daß er einen sehr günstigen Holzlieferanten hat, der das Bauholz verbotenerweise in der Dämonenbrache schlägt. Die meisten Bäume dort sind von minderer Qualität, jedoch harmlos. Die großen Stämme für das Haus von Meister Sturmwind – Fachwerk, Dachsparren, Dielen und Deckenbohlen – stammen

allerdings aus einem besonders 'versuchten' Bereich der Brache. Sie knarren und knarzen nicht nur bei jedem Schritt, den jemand im Hause tut, sie sind auch in der Lage, Astralenergie aufzusaugen. Von sich aus ist das Holz aber nicht magisch.

Zauber, die im Hausinneren gewirkt werden, führen aber zu einer Sättigung des Holzes mit Astralkraft. Wenn ein bestimmter Schwellenwert erreicht ist, wirkt das Holz seinerseits eine besondere Form von Magie, die dem Zauber PLANASTRALE ANDERSWELT ähnelt und ein Tor in den Limbus öffnet, durch das hungrige Kreaturen aus anderen Sphären in die Welt der Sterblichen gelangen können.

Direkt nach Meister Oriaks Tod finden sich daher (mittels ODEM ARCANUM) schwache Reste von Magie (ANALÜS) unbestimmbarer Art mit Beschwörungskomponente, weil hier eine kurzfristige Verbindung zum Limbus bestand.

Die genaue Gestalt der einzelnen Räume ist dem auf der gegenüberliegenden Seite abgebildeten Plan zu entnehmen:

1. Diele: der Empfangsraum des Hauses, schmucklos bis auf eine Ansicht der Stadt Festum. Unter der Treppe ist ein Abstellraum mit Putz utensilien.

2. Behandlungszimmer: Das Untersuchungs- und Behandlungszimmer wird dominiert von einer Liege in der Mitte und drei Stühlen, an den Wänden hängen Tafeln über die Anatomie und die Korrespondenzen von Organen, Planeten und Edelsteinen. In den drei offenen Schränken finden sich a) Schreibzeug, b) Verbandszeug und c) einfache Salben, Puder und Tinkturen gegen Husten, Juckreiz, Übelkeit und ähnliche Bagatellkrankheiten. In einem verschlossenen Schränkchen (Probe auf *Schlösser Knacken* +5) werden Heilkräuter und drei Tränke aufbewahrt.

3. Küche und Labor: Meister Oriak bereitete hier sowohl seine Elixire wie seine Mahlzeiten zu, und entsprechend bunt gemischt sind die auffindbaren Zutaten. Um bei Pülverchen und Kräutern Arzneien von Gewürzen zu unterscheiden, sind Proben auf *Alchimie* und *Kochen* notwendig.

4. Vorratskammer: wenig Überraschendes, halt ein Raum, um Lebensmittel trocken und kühl zu lagern. Nur der mittlere Mehlsack enthält inmitten des Mehls eine Schatulle mit drei Alraunen und einem halben Karfunkel.

5. Zwischenraum: Das Zimmer oben an der Treppe wurde wohl mondelang als Speicher für allerlei Möbel und Gerümpel genutzt. Erst kürzlich wurde hier wenig erfolgreich eine Art Gästezimmer eingerichtet.

6. Wohnraum mit Bibliothek: Der wohl vornehmste Raum des Hauses enthält neben einem größeren Tisch und drei bequemen Sesseln (zwei davon mit Papieren und Rezepten belegt) zwei Bücherregale mit allerlei allgemeinen Schriften und ein paar



guten Büchern über Magie, Alchimie und Heilkunde. Auf einem Stiehpult liegt aufgeschlagen ein Exemplar des *Salamander*.

7. Schlafräum: ein breites, zerwühltes Bett, zwei Truhen mit Wäsche und Alltagskleidung, im Schrank hängen die zeremoniellen Roben des Magierstandes (Großes, Reise- und Festgewand, keine Leichte oder Beschwörungsrobe) sowie ein Laborkittel.

8. Waschraum: eine Wanne, mehrere Eimer sowie ein Klostuhl mit Nachtopf zum Herausnehmen. Vier Töpfchen mit wohlriechenden Essenzen.

Die Entdeckung

Einer der Helden wird von einer alten Bekannten (oder Jugendliebe?), der Magieradeptin Morena Guldernstern, eingeladen, sie zu ihrem alten Lehrmeister Magister Oriak Sturmwind zu begleiten. Magister Sturmwind hat sich in Gareth ein Haus zugelegt und sie gebeten, ihn doch einmal zu besuchen.

Nachdem Morena auf dem Markt einen Obstkorb für ihren Meister erstanden hat, begibt man sich zum Domizil des Herrn Sturmwind, das in einem schwer durchschaubaren Straßengewirr liegt. Die Passanten, die man nach dem Weg fragt, sprechen stets von dem "freundlichen, hilfsbereiten Medicus mit dem schönen Haus". Hat man das Gebäude endlich gefunden, erscheint trotz mehrmaligem Pochen niemand, um die Gruppe einzulassen.

Nun haben die Besucher verschiedene Möglichkeiten:

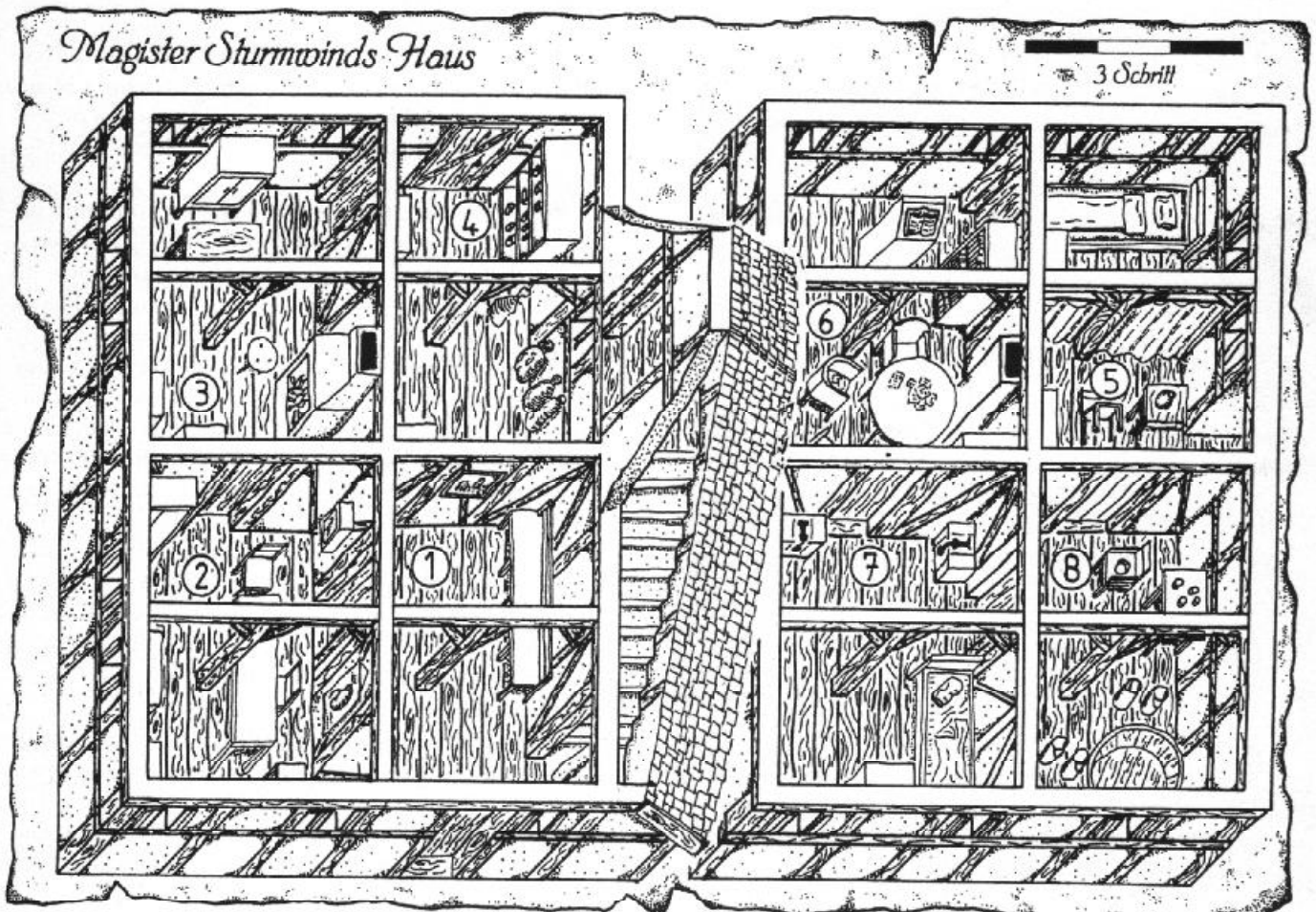
—Sie können versuchen, die Türe mit Gewalt zu öffnen, ein Vorschlag, den Morena entschieden ablehnt – da wäre sie eher schon bereit, ein wenig magisch nachzuhelfen.

—Sie können vor dem Hause oder woanders ein wenig warten, bis der Hausherr zurückkehrt.

Die Bemühungen der Helden werden einem Nachbarn, Meister Amram Sappenstiel, auffallen, der die Gruppe nach ihrem Begehrt fragt. Nachdem er erfahren hat, daß es sich um Freunde des Magisters handelt, gibt er zu, daß er am Vorabend ein "seltsam trübes Leuchten aus allen Fenstern" beobachtet habe und sich Sorgen um den Magister mache. Offenkundig war der Nachbar aber zu ängstlich, um selber nach dem Rechten zu sehen. Allerdings weiß er, daß ein zweiter Hausschlüssel unter einem der Blumenkästen auf den Fensterbänken versteckt ist.

Wenn die Gruppe das Haus betritt, ächzen und knarren die hölzernen Bohlen. Holz ist ja nun einmal ein lebendiger Baustoff ... Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig umherstreifen – und vergessen Sie nicht: Die Bohlen und Dielen knarren bei jedem Schritt. Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, etwas Wertvolles offen einzustecken, wird Morena ihm nachdrücklich klarmachen, daß dies von sehr schlechter Erziehung zeugt.

Die Zimmer sind allesamt sauber und für die Nacht aufgeräumt, Lampen waren wohl nicht angezündet. Alle Türen im Haus sind





unverschlossen, nur die vom Studierzimmer (Raum 6) zum Zwischenraum (5) läßt sich nicht ohne weiteres öffnen. Eine nähere Untersuchung der Studierzimmertüre ergibt aber, daß sie mit Nieten abgeschlossen ist, sondern daß irgend etwas Schweres von innen dagegenlehnt. Mit einer gelungenen *Körperkraftprobe*+6 oder vereinten Kräften sollte es den Helden gelingen, die Tür aufzuschieben. Wenn die Recken schließlich den Raum betreten, liegt im Türbereich eine völlig ausgedörrte, geradezu mumifiziert wirkende Leiche. Es handelt sich dabei um Magister Sturmwind, wie Morenas Schreckensschrei zeigt. Das Gesicht des Magiers ist zu einer Fratze des Schreckens entstellt. Herr Sturmwind fiel der Limbuskreatur zum Opfer, wurde von ihr ausgesaugt, ohne sich wirksam wehren zu können.

Die weitere Untersuchung der grotesk zugerichteten Leiche erfordert eine Totenangst-Probe+2. Auch wenn dies gewiß nicht der erste Tote ist, dessen die Helden ansichtig werden, etwas Derartiges werden sie bislang kaum gesehen haben. Bei der Untersuchung stellt sich heraus, daß nicht nur die verdorrten Augäpfel des Magiers regelrecht in seinen Kopf hineingezogen wurden, sondern auch Lippen, Zunge und Bauchnabel. Der Leichnam ist völlig ausgetrocknet und damit hart und spröde, jedoch erstaunlich schwer. Der Raum selbst weist keine Spuren eines Kampfes auf. Auf dem Tisch befinden sich eine Reihe von Pergamenten, darunter ein nicht abgesandter Brief an die Adeptin:

*Meine liebe Morena,
ich weiß nicht, ob wir wirklich bald gemeinsam über
die Sorgen lachen können, die mich nun dazu
treiben, diesen Brief zu schreiben. Denn ich habe seit
Tagen das Gefühl, als würde ich von einem unsicht-
baren Späher beobachtet. Vermutlich ist das die
Belastung durch meine Arbeit, denn wer sollte mich
so hassen oder fürchten, daß er einen Meuchler auf
mich ansetzt? Echte Reichtümer besitze ich ja auch
nicht, meine Ersparnisse habe ich alle für diese Haus-
ausgegeben, so günstig es auch war.
Aber wenn mir die Götter doch den Tod bestimmt
haben: Ich habe außer Dir niemanden, an dem mir
etwas liegt. Das Haus und meine Bücher sollen Dir
gehören. Eine entsprechende Verfügung liegt bei dem
Schreiber Gertabís in Alt-Gareth. Von dem Gold, das
dort verwahrt wird, laß im Borontempel für meine
gewiß nicht makellose Seele beten und versuche, auch
weiter den Armen eine Linderung ihrer Leiden zu
verschaffen.
Dein alter Lehrmeister
Oriak Sturmwind*

Der Abend bricht herein. Die Helden finden sich in der unschönen Situation, mit einer seltsam entstellten Leiche in einem fremden Haus zu sein. Sie können jemanden vom Borontempel rufen, sie können versuchen, die Leiche heimlich dorthin zu schaffen. (Daran, den Leichnam einfach irgendwo zu verscharren, sollte in diesen Zeiten eigentlich niemand denken.)

Die Helden könnten auch die Stadtwachen von Meilersgrund rufen, die sich um den Fall kümmern sollen. Doch die Büttel überlassen behaupten steif und fest, Meister Oriaks Aussehen und sein Tod seien wohl auf einen Fehler beim Brauen von Elixieren zurückzuführen, und überlassen alle weitergehenden Nachforschungen der Erbin. Drängen die Helden auf mehr Einsatz, beschlagnahmt die Wachmeisterin wahllos einige Tränke und Teile seiner Laboreinrichtung (die wohl irgendwann auf dem Schwarzmarkt wieder auftauchen werden).

Wenn die sichtlich entsetzte Morena beruhigt und getröstet ist, endet hier der erste Teil des Szenarios, und die Spieler können sich entscheiden, ob sie sich aus der Sache zurückziehen oder ob die Helden weitere Nachforschungen anstellen.

Die Untersuchung

Während Morena sich um die trivialen Erledigungen rund um die Beisetzung Magister Oriaks und ihren Erbenspruch kümmert, werden die Helden vermutlich einiges an Erkundigungen einholen wollen. Folgende Möglichkeiten bieten sich an, alle dauern einen Tag oder länger:

—Der Nachbar, Meister Sappenstiel, kann nach einigem Nachdenken Hinweise auf häufige Gäste des Magisters geben, nämlich dessen drei engere Freunde. Ob er sie namentlich kennt oder nur vage mit ihrer Zunftkleidung beschreiben kann, was eine weitere Suche erforderlich macht, liegt ganz bei Ihnen.

—Die Befragung der Freunde des Magisters ergibt nichts Neues. Alle loben Meister Sturmwind als sehr gutherzigen Mann, dessen einzige Schwäche seine Großzügigkeit war. Auf die Frage nach eventuellen Feinden kommt stets der Hinweis auf Meister Terfoten.

—Meister Terfoten ist am Tode von Magister Sturmwind unschuldig – auch wenn er das Geschehen keineswegs bedauert –, wie eine nähere Untersuchung ergibt. Allerdings können die Helden bei geschickten Nachforschungen erfahren, daß Meister Terfoten der führende Giftmischer einer Unterweltbande ist.

—Eine Liste der eventuellen Lieferanten von Magister Sturmwind ist entweder den abgelegten Rechnungen im Studierzimmer zu entnehmen oder bei seinem Freund, dem Apothecarius Varman Buchenbrück, zu erhalten. Sie führt zu einigen bekannten Kräutrhändlern der Stadt und weist auf einige reisende Händler hin, wichtige Hinweise finden sich aber nicht.

—Sollten die Helden den Nachbarn nach sonderbaren Besuchern fragen, erhalten sie einen Hinweis darauf, daß der gelehrte Herr auch Bettelvolk in seinem Haus empfangen habe. Sie könnten als Meister auch die falsche Spur legen, daß ein Patient nach einer mißglückten Behandlung Rache an Meister Sturmwind genommen haben könnte.

—Sollten die Helden Erkundigungen über das Haus anstellen (so unwahrscheinlich dies auch zu diesem Zeitpunkt scheinen mag), mögen sie sich dabei an die zünftigen Baumeister wenden. Wenn sich die Recken geschickt anstellen, können sie einige bemerkenswerte Dinge über den Ursprung des Baumaterials erfahren.



Das Finale

Wenn die wahrscheinlichen Ermittlungen erledigt oder im Sande verlaufen sind, bittet Morena Güldenstern die Helden, sie in ihrem ererbten Haus zu besuchen und bei einer Séance zu unterstützen. Morena hat, seitdem sie in dem Haus wohnt, keine ruhige Nacht verbracht und ist daher nicht im Besitz ihrer vollen astralen Kräfte. Von einer Séance erhofft sie sich Klarheit über die Umstände, die zum Tode ihres Mentors führten. (Um genau zu sein: Sie will mittels des Zaubers **GEISTER BESCHWÖREN** versuchen, nähere Informationen über das Ableben ihres Lehrmeisters zu erhalten.)

Sollten die Helden gute Gründe haben, ihre Mithilfe zu verweigern, und Morena (und damit natürlich auch Sie, den Meister) davon überzeugen, so lassen Sie einen überraschenden Eindringling in Erscheinung treten: Während die Gruppe im Studierzimmer beratschlagt, wie man die Nachforschungen fortsetzen könnte, sollten Sie für den Helden mit der größten *Sinnesschärfe* eine Probe auf dieses Talent würfeln. Teilen Sie ihm mit, daß er außer dem allgegenwärtigen Knarzen der Bohlen ein weiteres Geräusch aus dem Untergeschoß vernimmt. In der Küche hat sich Adeptus Krassian, ein sehr dunkler Graumagier (3. Stufe) eingefunden, der in Unkenntnis der Situation glaubt, in dem verlassenen Haus in der Hinterlassenschaft des toten Kollegen stöbern zu können. Wenn er von den Helden ertappt wird, versucht er erst, sie einzuschüchtern und mit angeblichen älteren Rechten zu beeindrucken (und wird dabei auch einen **BANNBALADIN** anwenden). Bei Mißerfolg will er sich mit einem Zauber in Sicherheit bringen, kämpfen wird er nur, wenn es unumgänglich erscheint. Dadurch erhöht sich der Magiepegel im Haus, und es fehlt nur noch der berühmte Tropfen, der das Faß zum Überlaufen bringt. Der nächste Zauber öffnet dann das Tor zum Limbus ...

Wenn die Helden weder an der Séance teilnehmen und Morena auf andere Weise bei ihren Nachforschungen unterstützen, werden sie am nächsten Tag erfahren, daß das Haus in der Nacht aus unerklärlichen Gründen eingestürzt ist und von der neuen Bewohnerin jede Spur fehlt.

Die Séance

Nachdem die Helden sich allesamt um den Tisch versammelt haben, beginnt Morena mit den erforderlichen Ritualen. Zuerst scheint nicht Besonderes zu passieren: Das Holz knarzt ein wenig heftiger, und draußen zieht ein Sturm auf. Allerdings zieht dieser Sturm die Luft nach außen, und Kälte dringt ins Haus ein. Die Vorhänge blähen sich kurz auf und werden nach außen gesogen. Schaut man aus dem Fenster, sieht man, daß draußen ein dichter grauer Nebel aufgezo-gen ist. Eisige Kälte dringt ein. Die Bohlen knirschen und knarzen so laut, daß man kaum sein eigenes Wort verstehen kann. Mittlerweile dürfte es jedem Helden klargeworden sein, daß man das Haus auf dem schnellstmöglichen Weg verlassen sollte. Der Lehm zwischen dem Fachwerk fängt langsam an zu zerbröckeln, das Mobiliar zerbricht.

Wenn die Helden das Haus verlassen wollen, werden sie in der Diele (**Raum 1**) von einem schattenhaften, unendlich dünnen Wesen aufgehalten. Die Limbuskreatur ist zurück ...

Der Rest des Szenarios besteht vor allem in der Aufgabe, möglichst mit heiler Haut aus dem Haus zu entkommen. Potentiell ist die Limbuskreatur eine tödliche Gefahr, wie gefährlich sie den Helden werden kann, liegt an Ihnen. Da sie (anders als Dämonen) gegen Magie immun, mit normalen Waffen aber durch-aus verwundbar ist, mag sich ein harter Kampf entwickeln, in dem Magier ausnahmsweise sehr im Hintertreffen sind, weil jede vom Monster verursachte Wunde ihnen zusätzliche ASP raubt. Wer das Haus verläßt – ob durch Tür oder Fenster –, ist in Sicherheit. Wird die Kreatur 'erschlagen' oder hat sie 40 ASP geraubt, verschwindet sie einfach. In welchem Zustand sich das Haus nun befindet, liegt bei Ihnen.

Nachspiel

Die Obrigkeit wird von Bauschäden ausgehen und die Sache nicht weiter verfolgen, Nachforschungen der Helden können jedoch die Verstrickung des skrupellosen Baumeisters in den Tod des Magisters aufdecken – woraus sich ein eigenes Detektiv-abenteuer ergeben kann.

