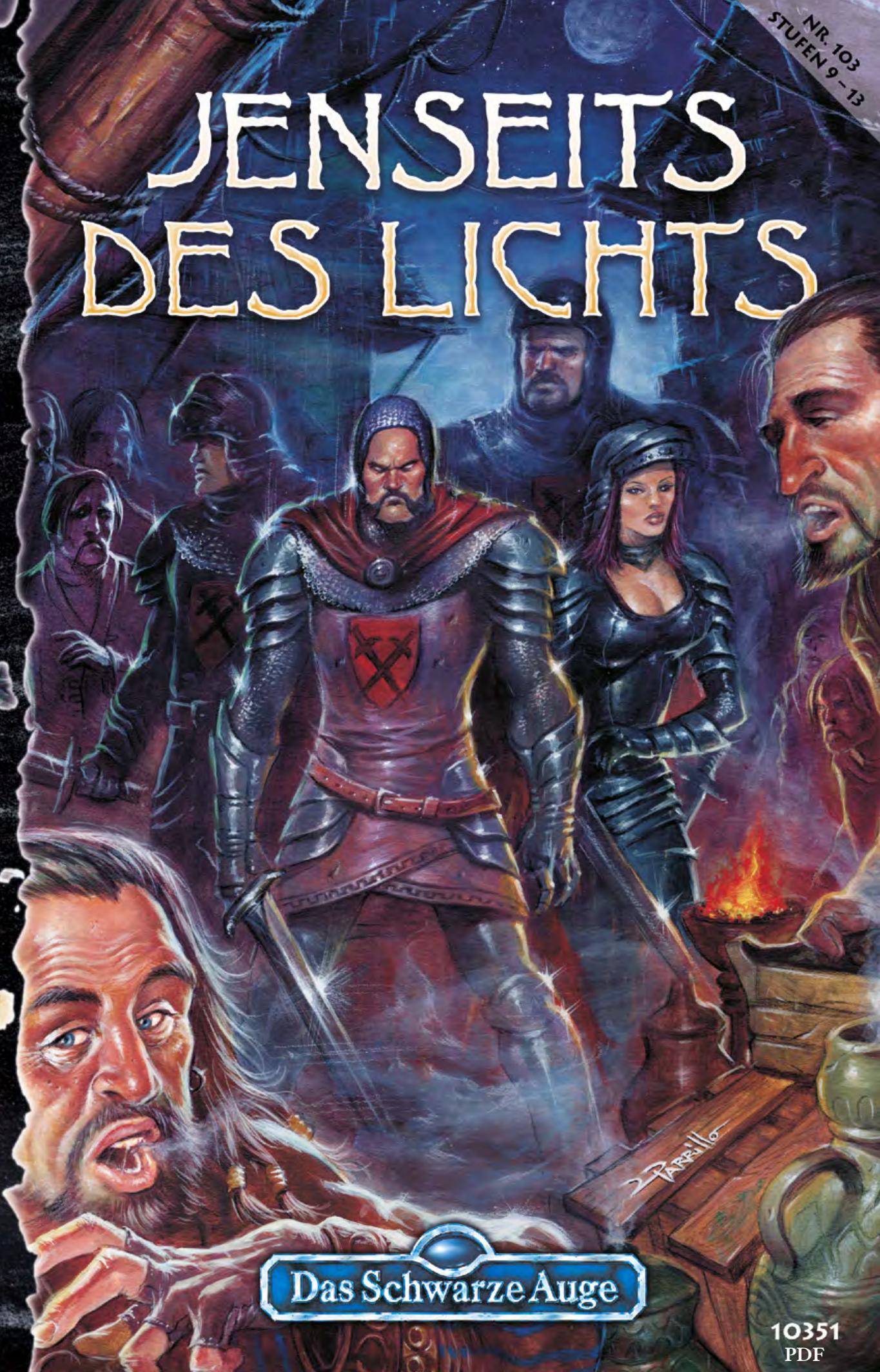


JENSEITS DES LICHTS

KARL-HEINZ WITZKO

DSA-GROUPENABENTEUER FÜR 3 - 5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 9 - 13



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

JENSEITS DES LICHTS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Ina Kramer, Thomas Römer
Cover: Lucio Parillo
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Don-Oliver Matthies
Karte von Jergan: Ralf Hlawatsch

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-95752-944-2



Jenseits des Lichts

von
Karl-Heinz Witzko

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 9 bis 13
für den Meister und 3 – 5 Helden





Inhalt

Einige Worte vorab.....	5
Zu den Helden.....	5
Zum Abenteuer.....	5
... und noch ein paar Worte des Lektors.....	6
Unsere kleine Stadt.....	7
Festumer Szenen.....	8
Die Boroslawa-Variationen.....	10
Littjews Erzählungen.....	14
Wege nach Maraskan.....	15
Die Überfahrt.....	16
Stadt in Angst.....	17
Das Dorf Vezarak.....	17
Jergan.....	17
Allgemeine Örtlichkeiten.....	19
Jerganer Szenen.....	21
Spezielle Örtlichkeiten und mehr.....	23
Der Aufstand.....	26
Mittlerweile in Jergan.....	27
Szenen eines Aufstands.....	28
Der Tag danach.....	30
Kriegsrat.....	31
Auf den Brettern, die die Welt bedeuten.....	32
Die ganze Welt ist eine Bühne.....	36
Wo sind die Helden.....	36
Die Regeln des Spiels.....	38
Schauplätze und Figuren.....	40
Der Verlauf des Stückes.....	49
Die Szenen des Stückes.....	50
Personen in der Übersicht.....	53
Schauplätze in der Übersicht.....	55
Kleinere Geschehnisse.....	57
Die Äußere Realität.....	58
Das Ende	59
... und der Anfang.....	59
Das Ende der Tournee.....	62
Die letzte Vorstellung.....	62
Nach Sinoda.....	64



Einige Worte vorab (Meisterinformationen)

Zu den Helden

Bei dem vorliegenden Abenteuer geht es vordergründig um Gold, und zwar eine ganze Menge davon. Deshalb richtet es sich in erster Linie an Helden mit der Bereitschaft, für schnellen Reichtum auch gewisse Risiken einzugehen. Gesucht sind also weniger Weltenretter als Glücksritter. Es ist zwar leicht möglich, dem ursprünglichen Auftrag einen edlen Anstrich zu verleihen, wofür Sie auch einen Vorschlag unterbreitet bekommen, aber eines sollten Ihre Helden keineswegs sein, nämlich Recken, die den Tag mit einem ernsten "Praisos mit uns!" beginnen und ebenso beenden und die wegen einer kleinen Lüge jahrelang von Gewissensbissen gepeinigt werden. Im Gegenteil, für das Überleben der Helden ist es sogar notwendig, dass sie mitunter rasch und überzeugend das Blaue vom Himmel herunter lügen können. Denn Lüge, Täuschung und Schein sind in diesem Abenteuer die einzigen verlässlichen Waffen und Schilde der Helden. Allerdings sollten Ihre Helden auch keine völlig gewissenlosen Schurken sein.

Gleichzeitig sollten die Helden (aber auch die Spieler) eine gewisse 'Leidensfähigkeit' haben, sprich: Sie sollten auch manche Dinge mit Humor hinnehmen können, denn große Jähzorn-Ausbrüche werden nicht weiterhelfen – im Gegenteil bringen sich die Helden damit sogar zumeist sehr schnell in große Gefahr. Und an ein paar Stellen in diesem Abenteuer ist es durchaus das Ziel, Helden und Spieler an den Rand ihrer Geduld zu bringen ...

Da ein großer Teil des Abenteuers auf Maraskan spielt, haben maraskanstämmige Helden einen kleinen Vorteil, da sie mit Gebräuchen und Sprache der Insel vertraut sind.

Hier ist allerdings zu berücksichtigen, ob sie tatsächlich auf der Insel groß wurden oder im Exil. Im zweiten Fall muss davon ausgegangen werden, dass sie eben nicht alle Einzelheiten der elterlichen Kultur kennen können. Somit sind auch sie gelegentlich Fremde in einem unbekanntem Land.

Zum Abenteuer

Das Abenteuer beginnt im Festumer Stadtteil Hesindendorf, wo zunächst nichts Bewegendes geschieht, außer dass die Helden in eine Reihe von Peinlichkeiten verwickelt werden, eine junge Schauspielerin kennenlernen, Zutritt zum Kreis der Schönen und Reichen Festums erhalten, in noch mehr peinliche Situationen geraten, mit unterschiedlichen Facetten aventurischen Kunstverständnisses erfreut und geplagt werden und schließlich Bekanntschaft mit einem Bettler namens Littjew schließen. Vor Beginn der borbaradianischen Zeit machte er im besetzten Maraskan ein Vermögen, indem er die damalige kaiserliche Besatzungsmacht nach Strich und Faden betrog.

Mittlerweile ist Borbarad nicht mehr. Finstere Gestalten haben sein Erbe übernommen, Maraskan wurde Teil der Schwarzen Lande, während – dank einer geglückten Invasion der Exilmaraskaner – im Süden der Insel das freie *Shikanydad* errichtet wurde. Allein, Littjews Vermögen liegt immer noch in Jergan, der Hauptstadt des Ordenslandes der Bluttempler, und der ehemalige Schieber Littjew sucht jemanden, der für ihn die Kastanien aus dem Feuer holt.

Dieser erste Teil ist bewusst als Komödie gestaltet. Wir wollen die Helden reichlich in Situationen bringen, in denen viele Menschen erröten und zu stottern beginnen, um sie darin zu üben, sich geschickt herauszureden. Sie sollen über den Umweg eines unsäglichen Abends im Festumer Theater und einen nachfolgenden, eher schockierenden, nebenbei lernen, wie die *Honinger Geschichten* des maraskanischen Volkstheaters verlaufen. Schließlich soll erreicht werden, dass das wache Gespür Ihrer Spieler für Gefahr ein wenig eingeschläfert wird und ihren Helden möglichst erst auf Maraskan bewusst wird, dass sie dort gar nicht hin wollten.

Der zweite Teil beginnt daher auch mit einem harten Bruch, denn in der Wirklichkeit Maraskans gibt es nichts mehr zu lachen. Dieser Teil spielt in Jergan, einer Stadt geprägt von der Grausamkeit und Willkür der Templer und dem heimlichen Widerstand der Bevölkerung. Hier sind die Helden zu allererst einmal Fremde, denen niemand traut.

Littjews zurückgelassenes Vermögen ist zwar leicht zu finden, jedoch ergibt sich das Problem, dass sich auch Städte im Laufe der Zeit verändern. Irgendwann stehen die Helden vor der Frage, wie sie Maraskan wieder verlassen könnten, da ihre eingeplante Rückreisemöglichkeit nicht mehr vorhanden ist bzw. nie da war. Sie lernen ein zwielichtiges Geschwisterpaar mit einer gewissen Erfahrung im Menschenschmuggel kennen, dem es jedoch gleichgültig ist, ob die Ware (die Helden) ihr Ziel erreicht. Nach dem Treffen mit den Geschwistern geraten die Helden in die Revolte eines Teils der maraskanischen Hilfstruppen der Templer, die sich (nicht ganz zufällig) rasch ausweitet. Es gilt nun, in einer Stadt zu überleben, in der an allen Enden gefochten wird und wo niemand bereit ist, Zuflucht zu gewähren. Der Aufstand wird niedergeschlagen, doch die Helden müssen danach erfahren, dass die Geschwister inzwischen den Preis für ihre Skrupellosigkeit bezahlt haben. Damit bietet sich nur noch eine Möglichkeit zur Flucht aus der Fürstkomturei an, nämlich der etliche hundert Meilen lange Weg in den befreiten Süden, was ohne geeignete Tarnung nicht gelingen kann. Die, die den Helden schließlich nahegelegt wird, ist, sich als eine der vielen reisenden Theatertruppen Maraskans auszugeben.

Der dritte, gelegentlich zwiespältige Teil dieses Abenteuers beschreibt das Leben der Helden als fahrende Schauspieler. Ihre Verkleidung macht es zwingend notwendig, dass sie ihr eigenes Theaterstück entwickeln, wozu eine Portion Phantasie nötig ist. Die Helden führen ihr Stück vor der Bevölkerung in den Dörfern auf, aber auch vor Tempelhergen. Schließlich begegnen sie einer maraskanischen Legende, nämlich der von den *Verfluchten Honingern*, die leider überhaupt keine Schauergeschichte ist. Die Helden werden leibhaftig in die Welt des maraskanischen Theaters versetzt, wo gerade eines der blutrünstigen Schauspiele begonnen hat, von dem die Helden inzwischen wissen dürften, dass kaum eine der Figuren Gelegenheit haben wird, das Ende des Spiels zu erleben.

Dieser vierte Teil lebt von Improvisation. Er spielt in einer Welt, die



halb wirklich, halb Theater ist. Die Helden müssen erkennen, dass ihr einziger Ausweg darin besteht, das Stück zu einem anderen Ende als dem vorgesehenen zu bringen. Während dieses vermutlich oft makabren Teil des Abenteuers erkennen die Helden, dass es neben der Wirklichkeit, die momentan die ihre ist, noch eine andere gibt, in der sie unterdessen in die Hände der Templerschergen gefallen sind.

Wenn die Helden beiden Gefangenschaften entkommen sind, hat das Abenteuer fast sein Ende erreicht.

Der Autor hat sich zwar bemüht, dass Sie zum Spielen des Abenteuers keine weiteren Informationen benötigen als die im Text enthaltenen, möchte Sie aber auf die Boxen **Rauhes Land im hohen Norden** und **Borbarads Erben** hinweisen, in denen Sie ausführlichere und weiterführende Beschreibungen Festums bzw. Maraskans finden werden.

... und noch ein paar Worte des Lektors

Hochverehrter Meister, wir haben auf das Cover dieses Abenteuers als Anforderungen für den Meister 'Experte' geschrieben – und das meinen wir auch so. Karl-Heinz Witzko hat Ihnen mit **Jenseits des Lichts** ein Abenteuer an die Hand gegeben, in dem Sie und Ihre Spieler ein ungeahntes Maß an Freiheit haben. Denn die Helden werden sich im dritten Teil des Abenteuers (**Die ganze Welt ist eine Bühne**) in einer Welt wiederfinden, in der über ein Dutzend von Personen miteinander interagieren. Und je nachdem, was die Helden tun, kann die Geschichte einen völlig unterschiedlichen Verlauf nehmen.

Für Sie heißt das, dass Sie versuchen müssen, den Überblick über all diese Meisterpersonen zu behalten und zu entscheiden, wer auf welche unvorhergesehenen Ereignisse wie reagiert.

In diesem Buch finden Sie nur den Rahmen für dieses ganz besondere Abenteuer, also Beschreibungen der Personen und der Orte sowie ein Zeitplan von Ereignissen, die so geschehen, wenn die Helden nicht eingreifen. Es ist Ihre Aufgabe, aus diesem Skelett ein spannendes Abenteuer zu machen, denn gerade weil Ihre Spieler so große Freiheit haben, kann der Autor keinesfalls alle Möglichkeiten auch nur grob vorhersehen und beschreiben.

Seien Sie also flexibel und jederzeit bereit, den Verlauf der Geschichte an die Heldenaktionen anzupassen. Das kann aber nur gelingen, wenn Sie den Hintergrund wirklich genau kennen. Lesen Sie also zumindest das betreffende Kapitel mehrfach durch. Prägen Sie sich die Charakterisierungen der wichtigen Personen und Orte ein und sparen Sie nicht an Notizen und 'Spickzetteln'. Auch während des Spiels sollten Sie sich immer wieder Notizen machen, und nehmen Sie sich im Zweifelsfall auch einmal eine kurze Auszeit, wenn die Helden etwas getan haben, was weitreichende Konsequenzen haben muss, um sich die Reaktionen der Meisterpersonen und die Folgen dieser Reaktionen zu überlegen ... Hinzu kommt, dass das gesamte Abenteuer sehr von Stimmungen lebt. Während der Anfang in Festum deutlich humoristisch ist und von Ihnen mit einem zwinkernden Auge geleitet werden sollte, schlägt dann in Maraskan die Realität um so härter zu. Je deutlicher Sie diesen Stimmungsumschwung darstellen, desto beeindruckender wird die Szenerie für Ihre Spieler. Und wenn die Helden dann noch in die alptraumhafte Welt der 'verfluchten Honinger' geraten, dann müssen Sie sie mit dieser skurrilen Umgebung gefangen nehmen. Wenn Ihnen das gelingt, wird **Jenseits des Lichts** ein Abenteuer sein, über das Ihre Spieler noch lange Zeit begeistert sprechen werden.



Unsere kleine Stadt

*»Jenseits des Lichts herrscht Dunkelheit.
Nicht zu erkennen sind die,
die dort sitzen
und das Spiel
auf der erleuchteten Bühne
verfolgen.«*



Festum, die Hauptstadt des Bornlandes, ist noch immer die mächtige Metropole des Nordens, auch wenn ihre Pracht in den letzten Jahren an Glanz verloren hat. Allein, um dies zu bemerken, bedarf es eines scharfen Auges, denn die Stadt weiß den Fremden nach wie vor zu beeindrucken. Doch dem Wissenden bleibt nicht verborgen, dass längst nicht mehr so viele Schiffe wie ehemals den Hafen in südlicher Richtung verlassen, und wenn, dann nur selten allein, sondern meist in waffenstarrten Geschwadern.

Sorge, Bangen, Furcht: Diese Gefühle spiegeln sich heutzutage in den Gesichtern der Seeleute wider, aber auch in den Mienen derer, die sich von ihnen verabschieden. Es ist ungewiss geworden, ob die Schiffe wie geplant die fernen Küsten erreichen werden oder ob ihre Fahrt im Kampf gegen Piraten, Dämonenarchen oder die Galeeren des Fürstkomtur Haffax enden wird.

Dem aufmerksamen Beobachter erscheinen die Plätze der Stadt verglichen mit früher leerer und zugiger. Beinahe erwartet er, Staub und Abfälle zu sehen, aufgewirbelt und vorwärtsgetrieben von einem frostigen Wind,

der über die verlassen Arealen fegt. Doch das ist Einbildung, denn noch immer trägt Festums treues Heer von Goblinstraßenkehrern Sorge, dass die Stadt am Born sauber bleibt.

Die Kluft zwischen Arm und Reich ist sehr viel größer geworden. Noch nie war es so billig, in Festum Arbeitskräfte zu bekommen, denn viele Entwurzelte leben in den Randvierteln der Stadt, Opfer der vergangenen Wirren, arm wie Tempelmäuse und ohne Hoffnung.

Immer wieder meint einer dieser Gestrandeten, die Ursache seines Elends entdeckt zu haben. Für ihn trägt sie dann nicht den Namen der wahren Schuldigen, also zum Beispiel den des Grafen Uriel, des Borbarad oder den eines finsternen Heptarchen. Nein, für diese verzweifelten Toren sind die rotbepelzten Bewohner des Gerbertviertels die Schuldigen: die Goblins. Neid, Zank und Unrecht sind natürlich die Folge. Die Stadt jedoch duldet das nicht. Festum beschützt seine Goblinbürger.

Hesindendorf, einer der freundlichsten Stadtteile Festums, scheint hingegen von den Widrigkeiten der Zeit beinahe unberührt geblieben zu sein. Seit langem der Stadtteil der Gelehrten und Künstler, finden wir



hier die berühmte Magierakademie *Halle des Quecksilbers*, die Alchimistenwerkstätten des *Roten Salamanders*, die Städtische Bühne, die Konzerthalle, das *Drachendomuseum*, aber auch die *Tempel* von Hesinde und Rahja und das *Therbûnitenspital*.

Berühmte bornländische Künstler wohnen in Hesindendorf: etwa der Bildhauer Artox Sohn des Bartox, der Harfinist Almadano LaValpo, der Sänger Ariondel Sternenregen, die Tänzerin Fadime saba Tulabeth oder die beiden Puppenspieler Tuka-Tuka und Tapam Nui (aus Iltoken).

Doch in Wirklichkeit waren Menschen wie der vor zwei Jahrhunderten hier gefeierte Tänzer Ugo Snakentorn im Bornland immer eine rare Ausnahme. Die Literatur ist mehr oder weniger die einzige Kunst von Bedeutung. Dichter und Schriftsteller findet man daher in Hesindendorf zuhause. Man trifft sie in den Schenken, wo sie aus ihren neuesten, oft schwermütigen Werken vorlesen oder sich in hitzigen Streitgesprächen ergehen. Von manchen dieser Künstler wird man sicher noch hören, bei anderen dürfte die Freude groß sein, wenn sie endlich ihre wahre Berufung entdecken und Schuster, Rollkutscher oder Kesselflicker werden. Die Schenken Hesindendorfs haben oft seltsame Namen, wie *Blauer Salamander*, *Tempel von Rum und Grog*, *Verschollen bei Rondriette* oder *Futterliebe* (ein sehr günstiges Speiselokal). In ihnen trifft man abends oft *Bobosch* und *Herrn von Speckwutz* bzw. die beiden Darsteller, die den Leibeigenen und seinen blaublütigen Herrn verkörpern.

Bobosch ist, gelinde gesagt, ziemlich einfältig, *Herrn von Speckwutz* würde man dagegen eher als stockdoof bezeichnen. Beide liefern sich urkomische Wortgefechte, teilweise so frech, dass man sich als Fremder die Frage stellen mag, wann die Büttel dem aufmüpfigen Treiben ein Ende bereiten werden. Doch derlei kommt in Hesindendorf fast nie vor. Die Kunst ist hier sehr frei.

Ein wenig kann man den Eindruck gewinnen, die namensgebende Schutzherrin Hesindendorfs habe vor, Festum auf ihre Weise für das Verlorene zu entschädigen. Gerade in letzter Zeit übt die angeschlagene Bornmetropole große Anziehung auf junge Künstler vieler Länder aus. Auch wenn man dazu sagen muss, dass sich bei etlichen die Kunst bisher nur in der geschickten Selbstdarstellung äußert oder in möglichst auffälliger Gewandung.

Meisterinformationen:

Vermutlich haben Ihre Helden genügend eigene Vorstellungen, wie sie sich in der drittgrößten Stadt Aventuriens die Zeit vertreiben könnten. Zur Ausgestaltung des Aufenthalts finden Sie nachfolgend einige spezielle Örtlichkeiten und Ereignisse näher beschrieben. Doch zuerst ein Wort zu den Wahrern von Ordnung, Sitte und Anstand ...

Festumer Szenen

Das Auge des Gesetzes

Meisterinformationen:

Festumer Büttel sind höfliche und hilfsbereite Menschen, die man leicht an ihren rot-weißen Wappenröcken erkennt und die üblicherweise in Paaren auftreten. Was sie auf den Tod nicht ausstehen können, ist nächtliche Ruhestörung, insbesondere Singen auf der Straße, womöglich gar falsches! Reuige Ersttäter werden meist mit einer strengen Ermahnung bedacht, bei Zweittätern wird eine Geldstrafe eingezogen, deren Höhe sich am äußeren Erscheinungsbild des Delinquenten orientiert – das kann überraschend teuer werden. Ab der dritten Auffälligkeit lässt sich ein Aufenthalt in der Ausnüchterungszelle nicht mehr umgehen. (Abstinenz zählt nicht als Entschuldigung.)

Eine Herberge

Spezielle Informationen:

Als Unterkunft bietet sich *Frau Slickowskis Gute Stube* an, die sich in der Nähe des *Blauen Salamanders* befindet. Das Haus mit seinen Zweibettzimmern ist sauber, die Preise sind sehr niedrig und beinhalten drei Mahlzeiten. Die anderen Gäste sind angenehm farblos und vorwiegend Handlungsreisende.

Meisterinformationen:

Am besten lassen Sie Ihre Helden gleich für ein paar Tage im voraus bezahlen ...

Die Pension ist *arg* bieder. Die schaurigen Einzelheiten sollten Sie die Helden erst nach und nach entdecken lassen:

Die drei Mahlzeiten gibt es zu sehr festen Zeiten, nämlich genau zur siebten Morgenstunde, genau zu Mittag und genau zur fünften Nachmittagsstunde.

Von diesem starren Zeitplan lässt sich die sehr resolute Frau Slickowski weder für Geld noch gute Worte abbringen. Um ihr Lieblingszitat zu gebrauchen: "Genau das ist der Unterschied zwischen einem Lotterladen und einem ordentlichen geführten Haus!"

Bei den gemeinsamen Mahlzeiten ist es üblich, dass Frau Slickowskis Mieter reihum das Tischgebet sprechen. Geistige Getränke sind selbstverständlich verpönt, und – um das Maß voll zu machen – Frau Slickowski besteht darauf, dass innerhalb ihrer vier Wände Filzpanntoffeln getragen werden. (Sie hat reichlich davon vorrätig.)

Die Vordertür der Pension wird eine Stunde nach Sonnenuntergang abgeschlossen, danach verschafft auch noch so lautes Klopfen keine Einlass mehr. Zitat: "Wer weiß, welches Lottervolk sich so spät noch draußen herumtreibt."

Zum Glück gibt es die allzeit geöffnete Hintertür, die man aber nur erreicht, wenn man um den Häuserblock herumgeht und über eine mannshohe Mauer klettert.

Vorsicht: Von hinten sehen die Nachbarhäuser der Pension zum Verwechseln ähnlich. Abgesehen davon, dass Frau Slickowskis Nachbarn nicht allzu erbaut sein dürften, wenn Wildfremde ihr Schlafgemach betreten, wird einer der Hinterhöfe von einem zwar winzigen, doch umso bösartigeren Kötter bewacht. Lieblingszitat seiner Besitzer: "Er will nur spielen."

Unser erster Hund

MU 18 AT 13 PA 2 LE 10 RS 1 TP 1W

Die Schenke *Blauer Salamander*

Allgemeine Informationen:

Rodger Specks Schenke beherbergt eine der bedeutendsten Sammlungen



hochgeistiger Getränke ganz Aventuriens. Allein die vom Eingang zu erblickende Theke ist für den nach Erkenntnis Strebenden eine Augenweide: Sie ist ein Bollwerk unzähliger Fässchen und Flaschen in vielen Formen: schlanke, bauchige, in sich verdrehte ...

Spezielle Informationen:

In der Schenke findet sich jeder Brannt, jeder Likör, den die Helden kennen, dazu noch etliche mehr. Ergänzt wird das Angebot durch eine stattliche Zahl von Eigenentwicklungen des gelehrten Alchimisten Speck. Specks Lieblingszitat: "Wenn Ihr etwas wirklich Gutes kosten wollt ..."

Meisterinformationen:

Specks Attraktion ist ein nach dem ehemaligen Kaiser Valpo benanntes Trinkspiel namens *Kaiser Valpos Entzücken*, bei dem es – historisch nicht ganz korrekt – darum geht, aus jeder der dreizehn Reichsprovinzen nacheinander einen Becher der jeweiligen hochgeistigen Spezialität zu leeren (siehe unten auf dieser Seite).

Der Preis des *Entzückens* beträgt 3 Batzen. Zecher, die bis einschließlich der Provinz Maraskan durchhalten, bekommen ihr Geld zurück.

Das Drachentempel

Spezielle Informationen:

Das schlichte Gebäude beherbergt die wohl bedeutendste drakologische Sammlung Aventuriens. Der Interessierte findet auf engstem Raum eine Vielzahl von Gemälden, anatomischen Zeichnungen, Beutestücken, Fundstücken und Dokumenten. Ein Schmuckstück der Sammlung ist das in wochenlanger Arbeit mühselig zusammengesetzte Skelett eines Perldrachens.

Meisterinformationen:

Das erwähnte Skelett besteht aus 354 Einzelteilen. Es ist nicht so stabil, wie man gerne glauben möchte. Man sollte es keineswegs berühren (auch nicht, um die Raupe zu entfernen, die eben über einen Knochen kriecht). Ein besonders wachsames Auge sollte man auf Haustiere haben, zum Beispiel auf Hexenvertraute. Auch sollte man möglichst nicht mit Schwertern oder ähnlichen sperrigen Dingen an

den Knochen hängen bleiben. Der Anblick eines völlig fassungslosen Museumshüters wäre doch sehr schwer zu ertragen.

Die Gemäldeausstellung

Spezielle Informationen:

Im Eingangsbereich des Schlangewaldchens – einem ummauerten Park – beginnt gerade die von mehreren Handelshäusern geförderte *1. Festumer Gemäldeausstellung*, an der fast jeder halbwegs bekannte bornische Maler teilnimmt. Jammerspecht, Wraschummske, Opskurjeff, Kaukonen, Spacken – das sind Namen, die man im Bornland gut kennt (allerdings auch nur dort).

Die meisten Bilder wurden eigens für die Ausstellung gemalt, und längst nicht alle sind fertiggestellt, weshalb etliche Künstler seit den frühen Morgenstunden eifrig dabei sind, die letzten Pinselstriche zu tätigen. Die größte Gruppe der rund vierzig Gemälde ist im traditionellen Stil gehalten, sprich: Es sind meist strenge Heiligenbildchen und Farborgien in Schwarz, Schlamm Braun, Gewitterblau und Dustergrün.

Den gelegentlichen Porträts ist gemein, dass den Malern wohl eher Basaltstatuen als atmende Wesen Modell gestanden haben dürften und dass die Abgebildeten den Betrachter ausnahmslos einschüchternd bis vorwurfsvoll anstarren. Diese Gemälde sind der ideale Raumschmuck für jeden Kunstliebhaber mit einem Bedürfnis nach ständigen Schuldgefühlen.

Eine weitere Gemäldegruppe entstammt dem Schaffen der *Ouwenmaser Künstlerkolonie*: herrlich deprimierende Sumpflandschaften in Trostlosgrau und Einödoker. Gemälde, die zum Nachdenken anregen: über die Sinnlosigkeit allen Seins, die Freuden des Freitods oder darüber, warum nicht schon längst das gesamte Bornland der Trunksucht anheimgefallen ist.

Dazwischen sind zwei gerade einen Rechtspace große Bilder mit rundergefalligen Motiven zu entdecken. Auch deren Farbgebung ist äußerst dezent. Ihrer fröhlichen Ausstrahlung wegen könnte man die beiden Gemälde auch als Impressionen von den ersten Tagen nach dem Weltuntergang bezeichnen.

Völlig fehl am Platz erscheinen dagegen die Ausstellungsstücke der *Hesindendorfer Rebellen*: Man sieht über Bäche springende Zicklein,

Kaiser Valpos Entzücken

Die Zutaten zu diesem Besäufnis werden auf einem runden Tablett serviert. In der Mitte steht ein Becher mit einer recht wirksamen Eigenentwicklung Specks, die sich *Thronbesteigung* nennt. Darum herum gruppieren sich im Kreis Schnäpse aus den verschiedenen Provinzen. Das sind im einzelnen:

- Albernia: Feengeist
- Greifenfurt: Dergelsteiner Zwetschg
- Nordmarken: Axtschlag
- Kosch: Koschwasser
- Windhag: Steinfresser
- Almada: Hochgeweihter Mendona
- Garetien: Rallerspörter Quellwasser
- Darpatien: Traviagünstchen
- Weiden: Balihoer Bärenotd
- Tobrien: Firunströpfchen
- Beilunk: Flotter Reiter
- Warunk: Warunker Rambelbost
- Maraskan: Offenbarung der Zwillinge

Das Spiel beginnt mit der *Thronbesteigung*, danach arbeiten wir uns von Westen nach Osten vor (oder umgekehrt). Für den albernschen *Feengeist* ist eine einfache *Zechen*-Probe fällig, für den *Dergelsteiner Zwetschg* aus Greifenfurt eine Probe +1 usw. Demnach wäre also für die maraskanische *Offenbarung der Zwillinge* schließlich eine Probe +12 fällig. Bei jeder misslungenen Probe muss der betreffende Held KK-, KL- und IN-Wert jeweils um so viele Punkte senken, wie ihm zum Gelingen der *Zechen*-Probe fehlen. Sinkt einer der Werte auf 0 (oder darunter), dann sinkt der Held in seligen Schlummer und lässt sich erst wieder aufwecken, wenn seine Werte alle wieder wenigstens den halben Originalwert erreicht haben (die Werte steigen mit 1 Punkt pro Stunde). Von dem Werwolf am nächsten Morgen wollen wir an dieser Stelle gar nicht weiter sprechen ...

Anmerkung: Obwohl kläglich scheiternde Mitzecher eigentlich ein abschreckendes Beispiel sein sollten, stellen sie erfahrungsgemäß für Helden gerade einen Anreiz dar, bei diesem Unfug mitzumachen. Eine ähnliche Faszination üben geschickt platzierte Sprüche wie "nichts für Milchalriks und Grangorer Geweihtentöchter" aus.



Schäferidyllen, im Reigen tanzende Maiden, Burschen und Elflin. Und erst diese garstigen Farben: Lindgrün, Himmelblau, Rosa!

Eine gewisse Sonderstellung nimmt das Gemälde von Meister Würzen ein. Es ist das einzige, das nicht auf eine Holzplatte, sondern auf Leinwand gemalt ist, und es stellt einen muskelstrotzenden Riesen dar, fast in Lebensgröße, nämlich im Format von drei mal fünf Schritt. (Man mag sich fragen, an wen der Künstler sein Werk zu verkaufen gedenkt.) Auch Meister Würzen ist noch tätig. Er benötigt lange Stelzen für seine Kunst. Die Ausstellung hat noch nicht allzu viele Besucher angelockt – gerade ein paar würdige Bürgerfamilien mit ihrem Nachwuchs. So ist es leicht, feinsinnige Kommentare aufzuschneiden, wie “In der Farbe passt das ganz gut zu unserem Teppich, Schatzi!” oder “Wenn man rechts und oben je eine Handbreit absägt, könnten wir das Bild über den Kachelofen hängen.”

Meisterinformationen:

Das Schaffen der *Hesindendorfer Rebellen* ist beim Rest ihrer Kollegen nicht sonderlich beliebt. Ihre Kunst gilt als frivol, und man ist sich gegenseitig spinnefeind.

Das Verhängnis nimmt seinen Verlauf, als einer der Traditionalisten zum Gemälde eines Rebellen tritt und in gewählter Sprache zum Ausdruck bringt, was er von der “Kleckerei” hält. Der unfein Kritisierte hält mit seinen Ansichten auch nicht hinterm Berg. Schon bald wird das erste Gemälde umgestoßen, danach setzt es Ohrfeigen. Eine allgemeine Prügelei beginnt, bei der nicht nur Fäuste gebraucht werden, sondern die Künstler auch mit Pinsel und Palette zum rundergefalligen Duell antreten und sich gegenseitig beweisen, dass bemalte Holzplatten für vielerlei Zwecke einsetzbar sind.

Bei diesem Durcheinander kann es selbstverständlich leicht geschehen, dass einem unbeteiligten herumstehenden Helden eine massive

‘Moorlandschaft bei Sonnenuntergang’ mit festem Strich über den Scheitel gezogen wird.

Der Bilderkrieg endet damit, dass zuerst Meister Würzen samt seiner Stelzen umstürzt und gleich danach sein Riesengemälde – zum Glück nur Leinwand! – die Streitenden unter sich begräbt. Nun wird es Zeit für das Erscheinen der Büttel. Wer nicht rechtzeitig Fersengeld gibt, wird von ihnen arretiert, wobei sich die Ordnungsmacht als völlig taub gegenüber Schuldzuweisungen oder Unschuldsbeteuerungen erweist. Die Strafe ist für das Künstlervolk sehr demütigend (und dürfte für die Helden eine neue Erfahrung sein): Sie besteht im Neuanstrich der Amtsräume der nächsten Wache, eine Arbeit, die in wenigen Stunden bewältigt ist. Vergessen Sie nicht, Proben auf das Talent *Malen und Zeichnen* einzufordern, eingedenk dessen, dass eine ungeliebte Arbeit noch viel mehr Spaß macht, wenn man ständig von allen Seiten bekrittelt wird.

Der Reiche Littjew

Meisterinformationen:

Littjew ist ein Hesindendorfer Original, das gelegentlich die Wege der Helden kreuzen sollte. Er ist eine heruntergekommene Erscheinung von fast sechzig Jahren und lebt von Betteln und Schnorren. Nüchtern trifft man ihn fast nie an. Sein Gesicht erinnert entfernt an ein Eichhörnchen, und er hat die dazu passend erscheinende Angewohnheit, bei beinahe jedem Wirt Hesindendorfs einen Teil seiner bescheidenen Habe – vor allem Kleidungsstücke – zu deponieren. Den Spitznamen erhielt er wegen seiner Behauptung, einst ein Haus mit vielen Dienern besessen zu haben. Angesprochen auf den verflossenen Wohlstand wird Littjew abweisend reagieren und sich schimpfend entfernen, da er aus Erfahrung annimmt, dass man ihn sowieso nur aufziehen will.

Die Boroslawa-Variationen

Vorspiel: Eine beliebte Künstlerin

Meisterinformationen:

Die (notwendige) Begegnung mit der Boroslawa kann fast überall stattfinden. Die junge Frau sollte zu Beginn sitzen, sei’s allein in einer Schenke an einen benachbarten Tisch oder im Freien auf einem Mäuerchen.

Allgemeine Informationen:

Eure Aufmerksamkeit wird auf eine blonde Frau Anfang Zwanzig gezogen. Mit verzweifelter Miene wiederholt sie mehrmals: “Der Hund ist tot.”

Eine zweite, ältere Frau tritt zu ihr und spricht hastig: “Frau Boroslawa, geht’s Euch wieder gut? Mir wurde ja angst und bang, als man Euch auf den Scheiterhaufen führte und verbrennen wollte. Zum Glück kam Ihr ja wieder frei. Doch unter uns: Ihr habt doch den Grafen erstochen, nicht wahr? Ihr wart das doch?”

Statt einer Antwort lächelt die Blonde nur vielsagend. Der anderen Frau reicht diese Antwort. Zufrieden nickend entfernt sie sich. Die Blonde richtet ihren Blick auf Euch und erklärt erleichtert: “So wird nun alles wieder gut.”

Meisterinformationen:

Lassen Sie den Helden etwas Zeit, das Belauschte zu verdauen.

Die junge Frau ist Schauspielerin und übt ihre Rolle. Es geht ihr wieder gut, weil sie eine zurückliegende Erkältung überwunden hat. Der Rest der Fragen bezieht sich auf ein Theaterstück, in dem sie mitspielte.

Zur Person: Nella, genannt *die Boroslawa* (und geboren als Firunella Boroslawanske), ist ein sehr fröhlicher Mensch, der gerne und viel lacht. Sie ist nicht teuer gekleidet, weiß aber, was ihr steht – eine gefällige Erscheinung. Sie ist eine Person, die leicht Kontakt schließt und obendrein vielseitig interessiert ist. So sollte es ihr nicht schwer fallen, mit den Helden, denen man ihre Welterfahrenheit ansehen dürfte, ins Gespräch zu kommen.

Die junge Frau hört gerne Geschichten aus fremden Ländern und kann gelegentlich durch erstaunliches Detailwissen glänzen. Wo man in Vinsalt einen fröhlichen Abend verbringen kann? Die Boroslawa weiß es.

Allerdings sind ihr oft die größeren Zusammenhänge unbekannt, da ihr Wissen eben nur aus zweiter Hand stammt. Das Gespräch mit ihr sollten Sie ein- oder zweimal von einem Bewunderer unterbrechen lassen, der sich nach der nächsten Aufführung erkundigt. (Antwort: Sie findet am nächste Tag zur sechsten Nachmittagsstunde statt.)



Wenn man die Boroslawa über ihre Kunst reden hört, kann man leicht den Eindruck gewinnen, sie sei eine tragende Säule des hiesigen Theaters. Das stimmt so nicht. Tatsächlich verdankt Nella ihre Beliebtheit bei den Hesindendorfern ihrem Wesen und der Tatsache, dass sie eine der wenigen Einheimischen im Ensemble ist.

Damit sind wir beim Ziel dieser Begegnung: Die Boroslawa wird die Helden zum Besuch der morgigen Uraufführung des Stückes *Die Verwirrungen des tolldreisten Arvid* überreden. Für zwei der Helden kann sie Freibillets an der Theaterkasse zurücklegen lassen. Die restlichen Helden müssten ihren Eintritt selbst bezahlen. (Das macht das Kommen um so ärgerlicher.) Zum Stück verrät die Boroslawa nur, dass es eine Geschichte aus dem Bornland sei. Weiteren Fragen begegnet sie mit einem bezaubernden: "Lasst euch überraschen!"

Ein peinlicher Abend, 1. Akt

Spezielle Informationen:

Die Festumer Stadtbühne ist ein stattliches Bauwerk. In der Nähe des Eingangs befindet sich ein Blumenstand, wo man kleine Gebinde erwerben kann. Es ist üblich, diese während des Schlussapplauses auf die Bühne zu werfen, um den Darstellern seine Bewunderung zum Ausdruck zu bringen.

Die Aufführung der *Verwirrungen des tolldreisten Arvid* beginnt zur sechsten Nachmittagsstunde. Das feinere Publikum fährt in Kutschen vor und wird von Pagen zu den oft auf viele Jahre im voraus gemieteten Logen geführt. Das nicht ganz so feine Publikum wird gegen einen Obolus von einem Taler eingelassen. Auch die Innenräume des Theaters wissen zu beeindrucken: An Samt und Blattgold wurde nicht gespart. Der Zuschauerraum teilt sich in Parkett und zwei Etagen von Logen.

Meisterinformationen:

Sollte es Ihnen nicht gelungen sein, die Helden zum Besuch der Aufführung zu überreden, so lassen Sie rechtzeitig durchblicken, dass die wunderbare Boroslawa nach der Aufführung noch "mit einer geselligen Bande" einen Umtrunk zu nehmen gedenkt. Die Boroslawa wird ein Fernbleiben der Helden von der Aufführung jedoch nicht so gerne sehen.

Die beiden Helden mit den Freibillets werden von Pagen in eine derzeit nicht dauerhaft vermietete Loge geführt, die sie mit drei überkandidelten Hesindejüngern und **Jaunava Dagonoff**, der Leiterin der

Magierakademie, teilen dürfen. Von dieser Loge aus hat man einen hervorragenden Blick auf die Logen der Reichen und Mächtigen Festums. (Das gilt allerdings auch umgekehrt.) Die restlichen Helden platzieren Sie im Parkett, möglichst gut voneinander isoliert.

Die Aufführung beginnt. Sie wird fast vier Stunden dauern, und zwar ohne Pause.

Lassen Sie die Helden während des Stückes drei Proben auf *Selbstbeherrschung* ablegen, und zwar immer *bevor* die Boroslawa einen Auftritt hat. Eine misslungene Probe hat friedliches Einschlafen zur Folge. (Danach wäre bei den Schläfern noch eine Probe auf *Bekehren/Überzeugen* fällig, um herauszufinden, ob ihr Verhalten auf andere Zuschauer ansteckend wirkt und sich dadurch im Parkett nach und nach kleine Inseln des Friedens bilden ...)

In der Loge sieht alles anders aus. Hier wird der knochige Zeigerfinger Ihrer Spektabilität Dagonoff schlafende Helden wieder wecken, und zwar erst *nachdem* die Boroslawa gerade einen Auftritt hatte.

Sollten die Helden vorzeitig die Aufführung verlassen wollen, so werden sie feststellen, dass die Zugänge zum Parkett bzw. den Galerien verschlossen sind. Damit soll verhindert werden, dass Zuspätkommende die Aufführung stören, und nicht – wie man unter diesen Umständen fälschlich annehmen könnte –, dass das Publikum entläuft.

Sollten die Helden bei dem (vergeblichen) Versuch, das Theater zu verlassen, zu viel Unruhe verursachen, so lassen Sie unbesorgt Herrn Stoerrebrandt (oder eine andere Person von Einfluss) aus einer Privatloge ein erbostes Machtwort sprechen.

Ein peinlicher Abend, 2. Akt

Allgemeine Informationen:

Als die Aufführung zu Ende ist, strömen die Zuschauer ins Freie. Außerhalb des Theaters, in Eingangsnähe, findet sich eine Gruppe wartender Theaterbesucher zusammen. Es sind größtenteils jüngere Zuschauer, doch auch ein paar deutlich ältere Herren und Damen stehen dabei. Alle sind fein gekleidet und augenscheinlich gut betucht. Nach und nach gesellen sich einige Schauspieler und Schauspielerinnen hinzu, so dass die Gruppe auf fast zwanzig Köpfe anwächst. Schließlich erscheint auch die Boroslawa und winkt euch herbei. Dies ist also die 'gesellige Bande', von der sie sprach.

Sogleich wird das Zeichen zum Aufbruch gegeben. Das Ziel der Gruppe ist die Kneipe *Zwei Masken*, ganz in der Nähe.

Die Verwirrungen des tolldreisten Arvid

Noch vor wenigen Jahren war *Arvids Verwirrungen* ein Stück mit reichlich Gesang und deftigen Zoten. Als **Ijuma Peschkow** die Leitung des Theaters übernahm, wurden Gesang und Zoten gestrichen. Frau Peschkow ist keine Freundin seichter Unterhaltung, ja, offenbar von überhaupt keiner. So kommt es, dass von einem einst vergnüglichen Theaterstück nur noch eine staubtrockene Mumie übriggeblieben ist, sozusagen eine Studie in Langeweile. Ein Abend in den Niederhöllen könnte kaum unerquicklicher sein.

Was geschieht in dem Stück? Nach dem Streichen aller witzigen Dialoge nicht mehr viel:

Die ersten anderthalb Stunden beschreiben Arvids überaus beschauliches Leben. Dann kommt der tragische Höhepunkt des Stückes: Arvids uralte Schindmähre tritt versehentlich den gleichfalls uralten Hofhund tot. Danach peinigt sich Arvid unendlich lange mit der schwierigen Existenzfrage, ob der Tod des alten Gefährten (Hund) durch den Tod des anderen alten Gefährten (Pferd) gesühnt werden soll. Arvid entscheidet sich kurz vor Ende der Aufführung dagegen.

Während dieser langen Tortur hat die Boroslawa nur wenige Auftritte: Nach etwa einer Stunde huscht sie kurz und überaus bezaubernd über die Bühne. Etwas später verkündet sie überaus bezaubernd und tränenerstickt: "Der Hund ist tot." Der letzte Auftritt ist kurz vor Schluss. Die Boroslawa (überaus bezaubernd und erleichtert): "So wird nun alles wieder gut."

(Ein vierter Auftritt, auf den wir später noch zu sprechen kommen, entgeht den Helden.)



Meisterinformationen:

Der Beruf der jüngeren Leute, sofern sie nicht zum Ensemble gehören, ist meist 'Sohn' oder 'Tochter' bzw. 'Erbe' oder 'Erbin', das bedeutet, dass ihre Familiennamen oft weit über die Stadtgrenzen Festums hinaus bekannt sind. Die älteren Herrschaften, die samt und sonders etwas krötenhaft wirken, wollen wir freundlich als 'Förderer der Kunst' beschreiben. Das Objekt ihrer Förderung findet sich in der Regel untergehakt (und allenfalls halb so alt) an ihrem Arm.

Allgemeine Informationen:

Die Schenke *Zwei Masken* ist eine typische Theaterkneipe. Die Innenausstattung passt zum Namen. Masken und allerlei Requisiten schmücken die Wände. Nach dem Eintreffen der neuen Gäste ist das Lokal voll. Kaum dass ihr Platz genommen habt, zetteln einige eurer Begleiter eine eifrige Unterhaltung über das eben gesehene Theaterstück an. Dialogbeispiel: "Diese herrlich versteckte Ironie." – "Genau." – "Dazu die sacht-dramatischen Wendungen." – "Hört, hört." – "Nicht zu vergessen die tiefschürfende Moral." – "Meine Rede." usw.

Meisterinformationen:

Küche und Keller der *Zwei Masken* haben einen ausgezeichneten Ruf. Die Speisen sind mild gewürzt, doch die Preise sind gesalzen. Da die jüngeren Mitglieder der 'Bande' sowieso nicht das eigene Geld verprassen und die älteren Herrschaften in Gegenwart ihrer 'geförderten Kunst' nicht knickrig erscheinen wollen, sind Lokalrunden üblich. Hiervon gibt es reichlich. Sie folgen schnell aufeinander, da mancher Gast die kurze Stunde bis zum Schließen der Schenke effektiv zu nutzen gedenkt.

Die Kunstdebatte strotzt vor leeren Phrasen und ist mit wohlklingenden Begriffen durchsetzt, die nicht immer sinnvoll sind (oder überhaupt existieren). Viel Lärm um nichts, könnte man sagen.

Über kurz oder lang wird die Boroslawa wissen wollen, wie den Helden das Stück im Allgemeinen und ihre eigenen Auftritte im Speziellen gefallen haben.

Diese (hoffentlich peinliche) Frage sollte die Schauspielerin bevorzugt den Helden mit der längsten Schlafphase stellen. Sollten sich Ihre Helden unerwartet gut behaupten, so wird es Zeit, die Rede auf den ominösen vierten Auftritt der Boroslawa zu bringen, den Sie, lieber Meister, bisher auch noch nicht kennen.

Lassen Sie die Schauspielerin einfach fragen, wie den Helden die Szene mit dem Gockel gefiel. (Das Ganze ist nicht nur Schikane, denn die Helden werden bald in Situationen gelangen, wo rasches Improvisieren wichtig fürs Überleben wird.)

Ein peinlicher Abend, 3. Akt

Allgemeine Informationen:

Die *Zwei Masken* schließen zur elften Stunde. Die *Förderer der Künste* sehen darin das Zeichen, mit oder ohne ihre Begleitung aufzubrechen. Unter den Verbleibenden stellt sich die Frage, was man mit dem angebrochenen Abend anstellen könnte. Eine Antwort ist schnell gefunden: *Philmor Ousts Konzerthalle*.

Wie ihr von der Boroslawa erfährt, handelt es sich hierbei um eine Schenke auf der Speicherinsel, in der häufig etwas ungewöhnliche musikalische Darbietungen stattfinden. (Sozusagen ein Ort, wo die Zwerge die Bärte rauschen lassen, wie man im Kosch sagt.)

Ihr macht euch umgehend auf den längeren Weg durch die leeren, nächtlichen Straßen. Eure Begleiter sind bester Stimmung, einigen von ihnen merkt man an ihrer leicht verwaschenen Aussprache den Besuch in der Theaterschenke durchaus an. Mitunter geht einer eurer Begleiter im Gassengewirr verloren, doch es herrscht Hilfsbereitschaft: Einen Zechkumpen lässt man nicht im Stich! Nein, man schwärmt aus und sucht, bis er gefunden ist. Auch dem jungen Herrn Alatzer soll es in dieser Nacht nichts nützen, sich heimlich in einer Straßenecke niedergelassen zu haben, um einzuschlafen. Er wird beidseitig untergehakt und wieder auf den richtigen Weg gebracht. Schließlich beschließt Arvid – ein Großneffe des bekannten Herrn Stoerrebrandt – die Wanderschaft mit einem schmissigen Lied zu verkürzen, ein Ansinnen, das auf Begeisterung stößt.

Meisterinformationen:

Der Weg, den die Gruppe einschlägt, ist sicher nicht der kürzeste oder der, den man in nüchternem Zustand von Hesindendorf zur Speicherinsel wählen würde. Wenn Sie wollen, können Sie ihn für





eine Stadtführung nutzen. Versuche der Helden, ihre Begleiter zu verminderter Lautstärke zu bewegen, haben nur kurzzeitig Erfolg.

Allgemeine Informationen:

Ihr schreitet gerade am östlichen Rand der Altstadt entlang, als euch zwei andere Nachtschwärmer entgegenkommen. Zuerst erkennt man von ihnen nicht viel mehr als ihr Laterne, dann – Augenblicke später – ihre rot-weißen Waffenröcke: Büttel! Beide Ordnungshüter sehen grimmig und entschlossen aus.

Meisterinformationen:

Falls einer der Helden geistesgegenwärtig die Flucht ergreifen will, so bietet sich fürs Entkommen eine linker Hand abzweigende Gasse an. Sie führt zwar nur in einen Hinterhof, dennoch ist dieses Versteck sicher.

Ein Fenster der umgebenden Häuser ist noch erhellt. Der Lichtschein fällt auf einen unscheinbaren Hauseingang, neben dem eine Tafel angebracht ist, auf der das Lilienwappen und die Inschrift "Gesandtschaft des Königreichs Maraskan" zu erkennen sind.

Das Hauptgeschehen spielt sich jedoch auf der Straße ab. Normalerweise hätten die beiden Büttel die Ruhestörer nur ermahnt oder ihnen ein Bußgeld aberlangt. Doch kichernd vorgebrachte Meinungsäußerungen aus der Gruppe wie die, dass ein zufällig vorbeigekommener Elf für das Gegröle verantwortlich sei – "Wie Ihr ja wohl wisst, singen die Langhoren stets mehrstimmig." – oder dass Herr Alatzer (er hängt nahezu besinnungslos zwischen zwei Begleitern) leider die Angewohnheit habe, im Schlaf zu singen – "Er kann nichts dafür." –, sind wenig hilfreich. Die Büttel wollen nun Blut sehen – bildlich gesprochen. Das heißt, sie sind gewillt, die Rädelsführer die Nacht in einer Ausnüchterungszelle verbringen zu lassen. Dazu lassen sie jeden Anwesenden eine Tonleiter singen, was umgehend zu Arvids Identifizierung als Schuldigen führt. Bei den Helden entscheiden (gescheiterte) Proben auf das Talent *Singen*, ob sie das Schicksal des unglücklichen Arvid teilen dürfen.

Wenn die Helden etwas Einfallsreichtum beweisen, sollte es ihnen möglich sein, ihre Verhaftung abzuwenden. Gelingt ihnen das auch bei Arvid, so wird ihnen der junge Stoerrebrandt sehr dankbar sein, was sich noch als nützlich erweisen könnte.

Wenn die Schar schließlich die *Konzerthalle* erreicht, so wird diese gerade von den letzten Gästen verlassen, unter denen sich auch eine Thorwaler Hünin mit zerbrechlicher Geige und ein Zwerg mit einem Tambourin befinden. Da heute aus dem Besuch der *Konzerthalle* leider nichts mehr wird, wird der allgemeine Entschluss verkündet, diesen Ort am nächsten Abend zu früherer Stunde erneut aufzusuchen. Selbstverständlich besteht die Boroslawa wimpernklimpernd darauf, dass die Helden unbedingt kommen müssen.

Ousts Konzerthalle, 2. Versuch

Allgemeine Informationen:

Die Schenke befindet sich in einem halb abgebrannten, ehemaligen Lagerhaus. An einer der Längswände erhebt sich ein Podest. Daneben steht eine Aranische Wand, hinter der man gelegentlich südländische Gesichter neugierig hervorspähen sieht. Bisweilen winkt einer der hinter der Trennwand verborgenen und teils geschminkten jungen Leute einem Gast freudig zu. Auffällig viele Maraskaner aus Neu-Jergan sind anwesend.

Spezielle Informationen:

Philmor Oust, der Besitzer der Schenke, ist ein hagerer Mann, der schon seit Jahren so kränklich aussieht, als würde er die nächste Stunde keinesfalls überleben. Er gebietet über fünf narbenbedeckte Angestellte, die geschäftig Bierkrüge zu den Tische schleppen. Alle fünf tragen ihr Haar in zeitlosem Wehrheimer Stil und besitzen auf dem linken Unterarm eine Tätowierung, die einen Oger darstellt, der von einem Greifen zerfleischt wird. Die Schankbuben und -mädchen sind nämlich Veteranen der Ogerschlacht.

Von der gestrigen Schar, der fröhlichen Bande, den überaus zuverlässigen Gefährten im Trunke, ist nur der junge *Hane Alatzer* zu entdecken. Er sitzt allein und erträgt leidend die Dankesbezeugungen des *Reichen Littjew*, dem er augenscheinlich zu einem Freibier verhalf.

Meisterinformationen:

Sobald der junge Alatzer die Helden erblickt, wird er in fast hysterische Freude ausbrechen, da ihn ihre Ankunft (zeitweilig) von Littjew befreit. Angesprochen auf andere Gefährten des vergangenen Abends gibt er an, dass sie bestimmt noch erscheinen werden. (Welch garstiger Irrtum!)

Allgemeine Informationen:

Plötzlich übertönt eine rasselnde Stimme alle andern. Sie gehört Impresario Oust. Er verkündet die Darbietung des heutigen Abends: "Unsere Freunde aus Neu-Jergan werden uns heute mit einem Theaterstück erfreuen. Es trägt den vielversprechenden Titel: 'Die schrecklichen Wirkungen Arvijins des Tollen'. Applaus, gute Leute! Applaus!"

Spezielle Informationen:

Das Stück ist eine sogenannte *Honinger Geschichte*, eine Kunstform, die im maraskanischen Volkstheater sehr beliebt ist. Wie in allen *Honinger Geschichten* kommen darin Orte vor, die man auf Maraskan (!) für exotisch hält. Wundern Sie sich also nicht zu sehr.

Nicht nur der Titel dürfte den Helden unheilvoll vertraut sein, sondern auch die Handlung: Wir lernen zunächst Arvijins glückliches Leben kennen, das vorwiegend darin besteht, das Leben seiner Mitmenschen zur Hölle zu machen. Bei einem Austritt tritt Arvijins Pferd einen Hund tot. Als sich dessen Besitzerin beschwert, erschlägt er sie. In ihrem letzten Atemzug gibt sich die Sterbende als Bastardtochter des Magiersultans von Arivor (ja, ja!) zu erkennen. Ab nun weicht das Stück zusehends von der Vorlage ab. Denn um seine Haut zu retten, inszeniert Arjivin eine monströse Verschwörung, in die nach und nach der Seekönig von Albenhus (?), der Cherkak von Honingen (?), ein Ritter aus Weiden und viele, viele mehr verwickelt werden.

Weder Arjivin noch der Mehrheit der handelnden Figuren scheint irgendeine Schlechtigkeit der Welt fremd zu sein. In feingeschmiedeten, hesindegeligen Versen wird gelogen, betrogen, Verrat geübt oder über die nächste Scheußlichkeit sinniert. Zermürbende Monologe voller Selbstzweifel sucht man in diesem Stück vergebens. Hier wird sofort zur Tat geschritten, denn das Stück strotzt vor Gewalt: In einem fort wird erstochen, erschlagen, erdrosselt, gevierteilt und geachtelt!

Am Ende der Aufführung haben die sechs erschöpften Schauspieler rund vierzig Personen dargestellt, von denen noch genau eine am Leben ist. Sie heißt nicht Arjivin. Die Überlebende verkündet Befremdliches: "Nun wird alles wieder gut."

Obwohl das Stück mitunter recht verwirrend ist, ist es äußerst spannend. Ein Blick ins Publikum zeigt:



- eine maraskanische Großmutter im Kreise ihrer Lieben, die mit stolzem Lächeln verfolgt, wie ihr Enkel auf der Bühne eine bodenlose Schurkerei nach der anderen ausheckt;
- erfahrene einheimische und maraskanische Zuschauer, die mit blutrünstigem Gemurmel die Handlung kommentieren und die Schauspieler anfeuern;
- unerfahrene Zuschauer, die bei jeder Szene bleicher werden, aber dennoch nicht fähig sind, den Blick von dem Gemetzel abzuwenden;
- Zuschauer mit verschreckt geschlossenen Augen oder angstvoll von der Bühne abgewandtem Blick;
- ein Zuschauer, der mit schwerem Seufzer vom Stuhl kippt und von seiner besorgten Begleiterin mit Riechsalz in die grausame Wirklichkeit kulturellen Schaffens zurückgezerrt wird.

Meisterinformationen:

Die wesentliche Lehre, die Ihre Spieler aus dieser Aufführung ziehen sollten, ist die, dass die Überlebenschancen einer Figur in einer *Honin-*

ger Geschichte sehr klein sind. Da Theater das Vorstellungsvermögen anspricht und auch Helden Phantasie besitzen – über die sie keine Kontrolle haben –, sollten Sie MU-Proben verlangen. Eine gescheiterte Probe bedeutet hier, dass der betreffende Held etwa mitten in einer besonders spannenden Szene lieber betont gefasst zur Theke schlendert, um sich ein Bier zu holen, oder sich anderweitig ablenkt.

Spezielle Informationen:

Nach einem Abschlussmonolog, aus dem die geneigten Zuschauer erfahren, dass es bei dem Gezeigten um hochphilosophische Fragestellungen ging und nicht, wie der Laie fälschlich annehmen könnte, nur um einfachen Mord und Totschlag, überlassen die Schauspieler die Bühne zwei Norbarden-Barden.

Von Hane Alatzer ist nichts mehr zu sehen. Dafür nähert sich Littjew den Helden. Er ist in rührseliger Stimmung und beginnt unaufgefordert zu reden: "Früher sah ich oft solche Stücke ..."

Littjews Erzählungen

Spezielle Informationen:

Noch vor wenigen Jahren war Littjew ein wohlhabender Kaufmann im nordmaraskanischen Jergan. Über die Einzelheiten seiner Geschäfte lässt er sich zwar nicht aus, doch ist ziemlich offensichtlich, dass er ein Vermögen damit machte, Güter, deren Ausfuhr der Kontrolle der mittelreichischen Behörden unterstand, heimlich außer Landes zu schaffen. Ein Schieber, könnte man sagen.

Als sich Mitte der Zwanziger die Lage auf Maraskan verschärfte, verließ Littjew Jergan in der Annahme, wenn es wieder ruhiger geworden wäre, wieder zurückkehren zu können. Die Seeblockade des Kaiserreichs und später das Erscheinen Borbarads vereitelten dieses Vorhaben. Littjew nahm seinerzeit sein Vermögen nicht mit, teils weil er eben nur an eine vorübergehende Abwesenheit dachte, teils weil er sich vor Piraten fürchtete bzw. davor, das Interesse der kaiserlichen Obrigkeit zu wecken. Statt dessen versteckte er es in der für ihn nun unerreichbar gewordenen Stadt. Littjew ist bereit, mit denjenigen, die ihm sein verlorenes Vermögen zurückbringen, halbe-halbe zu machen. (Er lässt sogar mit sich verhandeln, was in seiner Lage nicht verwunderlich ist.)

Meisterinformationen:

Wenn die Helden fragen, um welche Summe es sich handelt, wird Littjew den Zeigefinger in einen Bierhumpen tauchen und auf eine Tischplatte eine Fünf mit drei Nullen malen.

Sollten Ihre Helden alte Tugenden wie Gold und Silber nicht zu schätzen wissen, so geben Sie zu bedenken, dass man mit ihrem Anteil, also zweieinhalbtausend Dukaten, sehr viel Gutes bewirken könnte, zum Beispiel mehrere Zehntausend Laib Brot kaufen und an Notleidende verteilen.

Ist Gold allein kein hinreichender Grund für Ihre Gruppe, Kopf und Kragen zu riskieren, so versehen Sie Littjew mit einer halbmaraskanischen Tochter namens Littajida. Sie war bei Littjews Abreise ca. 3 Jahre alt und lebt bei der Schwester ihrer verstorbenen Mutter, der Schneiderin Frumoldisab. Littjew träumt seit dem Fall Borans sehr häufig von dem kleinen Mädchen und möchte es gerne aus Maraskan herausholen. In diesem Fall sollten die Helden in Jergan leider

feststellen, dass die Kleine und ihre gesamte Familie längst von den Templern bei einem Strafmassaker umgebracht wurden.

Es liegt nahe, dass die Helden den Wahrheitsgehalt von Littjews Geschichte zu überprüfen wünschen. Auskunft könnten ihnen einige Festumer Handelsherren geben, doch die sind nicht gerade redselig, was ihre Geschäfte mit Maraskan während der kaiserlichen Besatzungszeit angeht. Also gilt es, die Boroslawa oder die Sprösslinge der besagten Handelsherren zu bemühen – die Schauspielerinnen täte nichts anderes –, mit dem Ergebnis, dass Littjews Geschichte stimmt.

Als weitere Quelle käme die *Maraskanische Botschaft* in Frage. Dort ist jedoch nur zu erfahren, dass es in Jergan einen Händler namens *Littjew der Hamster* gab. Für diese Auskunft wollen die Angehörigen der Botschaft jedoch bestochen werden, wie sie freimütig zu verstehen geben. Einzelheiten über das Versteck seines Vermögens wird Littjew erst nach Abschluss eines Vertrages bekanntgeben – jedenfalls freiwillig. Die Rede ist hier nicht von einem Stück Papier, sondern von einer mündlichen Vereinbarung im Festumer Phex-Tempel unter den Augen des Händlertottes.

Der Tempel des Fuchses

Allgemeine Informationen:

Der Phex-Tempel steht im *Oberen Hafen*, einem Stadtteil, der bei den Festumern auch unter dem Namen *Klein-Grangor* bekannt ist. Die Weihstätte des Fuchsgottes ist in einem ganz gewöhnlichen Bürgerhaus untergebracht, aus dessen Fenstern Schwaden von Tabakrauch quellen. Eure letzten Zweifel an Littjew verfliegen, als der Bettler zielstrebig zu einem Geweihten tritt, um ihm den Grund eures Kommens zu erklären. Littjew scheint genau zu wissen, was er tut. Der Geweihte führt euch in eine kleine Kammer mit getäfelten Wänden, in der ein Tischchen und mehrere Stühle stehen. Littjew setzt sich an das eine Ende des Tisches, ihr an das andere, zwischen euch setzt sich der Geweihte. Nachdem ihr die Bedingungen eurer geschäftlichen Vereinbarung vorgetragen und letzte Unklarheiten geregelt habt, schlägt der Geweihte das Zeichen des Fuchses. Der Vertrag ist geschlossen.

Meisterinformationen:



Littjew hat sein Vermögen an drei unterschiedlichen Orten versteckt. Der erste ist sein ehemaliges Wohnhaus. Es steht am linken Hira-Ufer auf der vierten Terrasse vom Fluss aus gesehen zwischen einer Seilerei und einer Stoffdruckerei. Zu beiden Seiten des Turmhauses wachsen prächtige Jiransträucher. Das Haus sollte also leicht zu finden sein. Das Gebäude ist unterkellert, und der Keller ist mit Steinplatten ausgelegt. Das Versteck liegt unter einer Bodenplatte mit einem diagonalen Sprung.

Das zweite Versteck befindet sich in Littjews ehemaligem Kontor. Auch dieses Gebäude ist ein Turmhaus, in der Nähe des Jerganer Südtors gelegen. Hier wählte Littjew ebenfalls den Keller als Versteck, und zwar mauerte er das Gold in der Kellerwand ein. Die Stelle ist daran zu erkennen, dass der Stein, der das Versteck verschließt, heller ist als alle anderen.

Bei der Nennung des letzten Versteckes ziert sich Littjew etwas, weil ihm die ganze Geschichte peinlich ist. Das dritte Versteck ist die *Greifenstube*, ein Gasthaus, das etwas oberhalb des Eingangs zum Tunnels steht, der Jergan mit seinem Hafen verbindet, und zwar innerhalb der Stadt. Littjew hatte die *Greifenstube*, die ihm auch gehörte, was allerdings nur wenige wussten, verpachtet. In dem Haus hatte er immer noch ein Büro, in dem er manche "Geschäfte eben, Geschäfte" abwickelte. Littjew hatte ursprünglich vor, Jergan mit sehr viel mehr Gold

zu verlassen, als er später tat. Kurz vor der Abreise überfiel ihn wieder einmal furchtbare Angst davor, ausgeplündert und umgebracht oder – noch schlimmer – von der kaiserlichen Obrigkeit entdeckt zu werden. Da er sich nicht anders zu helfen wusste, sprang er im letzten Augenblick vom Schiff, rannte zur *Greifenstube* und versteckte einen weiteren Teil seines Vermögens in seinem Büro – eine Tat, die er noch in Sichtweite der maraskanischen Küste bereute. Das Versteck, das nie eines hätte sein sollen, befindet sich unter einem losen Bodenbrett des Büros. Das wiederum ist das vierte und letzte Zimmer rechter Hand in der zweiten Etage des dreistöckigen Gebäudes. Leider kann sich Littjew überhaupt nicht mehr daran erinnern, welches Bodenbrett lose war. Das müssten die Helden wohl ausprobieren.

Da Jergan nun einmal eine Stadt in den Schwarzen Landen ist, dürfte den Helden daran liegen, jemanden zu kennen, dem sie vertrauen können. Littjew kommt von sich aus auf dieses Thema zu sprechen. Er empfiehlt wärmstens die **Töpferin Zulamidjida**. Sie hatte früher einen Stand auf dem Basar, wo sie ihre Waren feilbot. Sollte sie diesen Stand nicht mehr haben, so müssten die Helden herumfragen, wo Zulamidjida wohnt. Littjew weiß es nicht, bekräftigt jedoch ganz überzeugt: "Maraskaner wissen alles."

Wege nach Maraskan

Die Hafenmeisterei

Spezielle Informationen:

In der Hafenmeisterei ist zu erfahren, dass in etwa drei Wochen ein **Schiffs-Konvoi** zu den Waldinseln aufbrechen wird, der auch Thalusa anläuft. Theoretisch ist es vorstellbar, von dort ein Schiff nach Sinoda zu nehmen, um über Weißmaraskan nach Jergan zu gelangen. Dieser Plan taugt nichts, denn einerseits lässt das Shikanydad nicht jeden einreisen, andererseits würde dieser Weg bedeuten, zweimal Helme Haffax' Reich in seiner gesamten Länge zu durchqueren.

Ebenfalls in der Hafenmeisterei ist von der **Rose von Khunchom** zu erfahren. Kapitänin Azila nimmt normalerweise keine Passagiere an Bord, doch da ihr Schiff auf der Herfahrt in einen Sturm geriet, Ladung verlor und repariert werden musste, könnte sie geneigt sein, eine Ausnahme zu machen, um den erlittenen Schaden zu kompensieren.

Meisterinformationen:

Kapitänin Azila ist eine schüchterne Tulamidin von etwa fünfzig Jahren. Wie schlecht ihre Geschäfte laufen, können die Helden daran erkennen, dass die *Rose von Khunchom* kaum Fracht für die Rückreise geladen hat. So bedarf es keiner großen Anstrengung, Azila zu überzeugen, die maraskanische Küste anzulaufen. Doch das damit verbundene Wagnis will die Kapitänin auch bezahlt haben, d. h. ein dreistelliger Dukatenbetrag sollte bei diesem Abenteuer für sie herauspringen, zahlbar vor Antritt der Reise.

Die Helden werden vermutlich wollen, dass Azila für die Dauer des Auftrages vor der maraskanischen Küste kreuzt. Hierfür verlangt Azila je Tag weitere 30 Dukaten, zahlbar spätestens in Khunchom.

In Anbetracht des zu erwartenden Gewinnes ist diese Ausgabe zu verschmerzen. Falls damit die finanziellen Möglichkeiten der Helden überschritten werden, so wird es Zeit für einen Teilhaber (siehe S. 16).

Spezielle Informationen:

Bei einem Gang durch den Hafen könnten die Helden die **Sira As'Dunkel** entdecken, die dem Tetrarchen Mulziber gehört, dem direkten Oberhaupt von Festums Maraskanern und gleichzeitig halbreligiösem Führer des gesamten maraskanischen Volkes. Die *Sira As'Dunkel* ist ein im Bornland erbautes Schiff mit südländischer Betakelung und maraskanischer Besatzung.

Meisterinformationen:

Über Kapitän **Larijian Vorderbauers** Schiff – er ist gerade nicht an Bord – kursieren mannigfache Gerüchte, etwa dass es mitunter heimlich Schwarzmaraskan anliefe oder schon manchen Piraten in der Blutigen See versenkt habe.

Eine Probe auf *Sinnenschärfe* verrät, dass Teile der Reling während der letzten Monde erneuert wurden, eine weitere Probe +15 auf *Pflanzenkunde*, dass das dazu verwendete Holz maraskanischen Ursprungs ist.

Festums Maraskaner

Spezielle Informationen:

Die maraskanischen Emigranten leben im sehr südländisch wirkenden Stadtteil *Neu-Jergan* im Südosten Festums. Ihr Oberhaupt ist der Tetrarch Mulziber. Ihn zu sprechen ist etwa so schwer, wie eine Audienz bei einem König zu erhalten. Außerdem muss man dazu Maraskaner oder Rur-und-Gror-Gläubiger sein.

Interessanter ist die *Maraskanische Botschaft* in der Altstadt. Dreißig Jahre lang diente sie als Deckmäntelchen, um den heimlichen Geschäften mit dem belagerten Boran (und jeder Art von Schmuggel) einen legalen Anstrich zu geben, später dazu, Gelder für die Kriegspläne der Exilmaraskaner zu beschaffen. Die Botschaft ist nur über einen Hinterhof zugänglich.



Meisterinformationen:

Hier ist viel Fingerspitzengefühl nötig, da die *Sira As'Dunkel* eine wichtige Rolle im Personenverkehr zwischen Festum und Schwarzmaraskan spielt. Um eine Passage für eine dieser verdeckten Fahrten zu erhalten, müssen die Helden eine sehr gute Geschichte präsentieren. Es geht hier schließlich um Menschenleben, und Gold ist kein Grund für die Maraskaner, ein Wagnis einzugehen. Überdies wäre es nicht sehr klug, ihnen von Littjews verborgenem Schatz zu erzählen. Sie könnten leicht auf den Gedanken kommen, sich dem Bettler als wesentlich geeignetere Geschäftspartner anzubieten.

Irgend eine rührselige Geschichte oder Reckenfabel wäre also nicht schlecht.

Sollten die Helden mit den Maraskanern einig werden, so erfahren sie, dass man sie kurz vor Reisebeginn informieren werde. Die Kosten für die Passage, die keine Rückreise beinhaltet, sollten etwa ein Drittel dessen betragen, was die Helden momentan besitzen.

In den folgenden Tagen werden die Helden beschattet. So soll wenigstens ein bisschen gewährleistet, dass sie nicht zu Haffax' Schergen gehören. Verdächtiges Verhalten kann rasch zum Platzen des Handels führen.

Von ihrer Abreise werden die Helden erst in letzter Minute erfahren. Dann gilt es, sofort zum Hafen zu gehen. Eventuelle Abstecher zur Herberge oder gar Verabschiedungen werden nicht zugelassen. Jetzt oder gar nicht, heißt die Devise!

Mögliche Teilhaber

Spezielle Informationen:

Als Finanziers des Unternehmens kommen Arvid Stoorrebrandt oder Hane Alatzer in Frage. Einer von beiden steht möglicherweise sowieso in der Schuld der Helden. Allzu schwer ist es nicht, einen der beiden dazu zu bewegen, das Gold vorzustrecken, da Alatzer bzw. Stoorrebrandt trotz familiärer Mahnungen noch keine hartgesottenen Geschäftsleute sind und aus dem Umstand, dass die Helden bei ihrer jüngsten nächtlichen Exkursion zugegen waren, schließen, dass sie wohl vertrauenswürdige Personen sein müssen.

Wenn die Helden nicht selbst an ihre Bekannten denken, dann bemühen Sie, werter Meister, einfach die Boroslawe. Deren Charme sind die jungen Herren sowieso nicht gewachsen.

Der Schuldschein, den die Helden für das geliehene Geld unterzeichnen müssen, beläuft sich auf das Doppelte der ausbezahlten Summe und muss spätestens nach einem halben Jahr eingelöst werden. Die Helden sollten diese Verpflichtung sehr ernst nehmen, wenn sie jemals wieder ins Bornland wollen. Wenn der neue Teilhaber weiß oder ahnt, dass die Helden nach Maraskan reisen werden – was bei Einschaltung der Schauspielerin leicht geschehen kann –, so wird er anbieten, sich auch mit Axordarinde (2 Dukaten pro Stein) oder Axorda-Setzlingen (je 30 Dukaten) bezahlen zu lassen.

Meisterinformationen:

Der Axorda-Baum ist nicht so bekannt, dass Sie den Helden die Hintergründe dieses Handels darlegen müssten. Der Baum wächst ausschließlich in den Wäldern Maraskans. Aus seiner Rinde wird Xordai gewonnen, das einzige bekannte Heilmittel gegen Zorganpocken. Gegenwärtig gibt es hierfür nur zwei Lieferanten, nämlich Schwarzmaraskan und das Shikanydad.

Da die Kämpfer Weißmaraskans die wertvolle Rinde nur unter großen Gefahren aus dem feindlich Dschungel besorgen können, sind die Preise in den letzten Jahren drastisch angestiegen.

Überdies liefert das Shikanydad Axordarinde bzw. das kaum noch zu bezahlende Xordai nur bei gleichzeitiger Abnahme großer Teile seiner Tabakernte, sprich: Es ist beinahe unmöglich, an die Substanz zu gelangen.

Deshalb würde Alatzer bzw. Stoorrebrandt bis zum Zehnfachen der genannten Beträge für Axordarinde oder Setzlinge bezahlen. Hinter dem Interesse an den Schöbllingen steckt der (wahrscheinlich zum Scheitern verurteilte) Plan, den Axorda-Baum auf einer der bornischen Waldinseln anzupflanzen.

Sollte es den Helden nicht gelingen, eine anderweitige Möglichkeit zu finden, nach Maraskan zu gelangen, so können es Stoorrebrandt bzw. Alatzer einrichten, dass der Geleitzug in drei Wochen ein winziges Segelboot mit sich führt, das die Helden etwa eine Tagesreise von der Küste entfernt auf See aussetzt.

Die Überfahrt

Spezielle Informationen:

Der Anlandungspunkt auf Maraskan ist in allen Fällen etwa 15 Meilen nördlich von Jergan. Während der Fahrt kommt es zu keinen besonderen Vorfällen.

Meisterinformationen:

Rose von Khunchom: Sollte das Schiff vor der Küste kreuzen, so wird es innerhalb eines Tages von einer Galeere aufgebracht. Die gesamte Besatzung wird hingerichtet. Ihre Leiber werden bei der *Hinrichtungsstätte am Tunnel* zur Schau gestellt. Die Bluttempler haben nichts über die Helden erfahren – aber das muss Ihre Gruppe nicht wissen.

Sira As'Dunkel: Die Helden sind die ganze Zeit über unter Deck eingeschlossen. Geräusche aus einem Nachbarraum lassen vermuten, dass noch weitere Passagiere an Bord sind. Das Schiff läuft offenbar

noch andere Stellen an der Küste an, bevor es die Helden absetzt.

Segelboot: Proben auf *Boote fahren* sind angebracht. Etwa zweihundert Schritt von der Küste entfernt wird das Boot von einem *Malmer* angegriffen, einem über drei Schritt langem Krestier, dessen eine Schere zu einer stattlichen Keule verwachsen ist. Zwei Schläge genügen, um das Boot zu zertrümmern. Wenn die Helden schleunigst zum Ufer schwimmen (zwei gelungene *Schwimmen*-Proben), wird sich das Tier eine andere Beute suchen. Ansonsten wird es die Helden mindestens 6 KR lang angreifen.

Malmer

MU 18 LE 40 AT/PA 15/1

TP 5W6 (Zangenkeule) RS 6 MR 5



Stadt in Angst

Meisterinformationen:

Maraskaner sprechen Maraskani, aber je nach Landesteil sprechen sie auch recht manierliches Garethi oder Tulamidyä – wenn sie wollen. Die Helden werden deshalb immer als Fremde auffallen, sofern sie nicht selbst dem Inselvolk angehören.

Das ist nicht weiter schlimm, da aus der Zeit der Zugehörigkeit zum Neuen Reich genügend Auswärtige auf der Insel leben. Aber: Sie sind eben Fremde.

Das Klima ist heiß, drückend und schweißtreibend. Selbst an der Küste scheint nur selten Wind zu wehen. Das ist auch für Maraskan ungewöhnlich und möglicherweise eine Auswirkung der unheiligen Präsenzen.

Das Dorf Vezarak

Allgemeine Informationen:

Drei Meilen von der Anlandestelle entfernt stoßt ihr auf ein Dörfchen von höchstens 50 Einwohnern. Es scheint verlassen zu sein, nur einige Enten watscheln über den Dorfweg. Ihr Schnattern ist das einzige zu vernehmende Geräusch.

Am Ortseingang wachsen Palmen, zwischen deren Stämmen auf halber Höhe Menschen mit gespreizten Armen und Beinen gespannt sind. Als ihr näherkommt, erkennt ihr, dass jeder der fünf Unglücklichen vom Hals bis zum Becken aufgeschlitzt wurde.

Meisterinformationen:

Willkommen in Helme Haffax' Fürstkomturei.

Das Dorf wurde einige Stunden vor Ankunft der Helden willkürlich für einen Vergeltungsakt ausgewählt – eine Antwort auf einen Überfall weißmaraskanischer Kämpfer, der übrigens in einer ganz anderen Gegend stattfand: eine gebräuchliche Taktik, um die Streiter Weißmaraskans in Schach zu halten.

Die Helden können sich in den verlassenen Häusern reichlich mit einheimischer Kleidung und mit Schnittern ausstatten. An der eher tulamidisch wirkenden Kleidung fällt sofort eines auf: Sie ist kreischend bunt und zeigt eine Schwäche für komplementäre Farbwahl. Sollten die Helden die Leichen abnehmen, um sie zu begraben, werden die geflüchteten Einwohner des Dorfes, die sich in der Umgebung versteckt halten und das Geschehen beobachten, Vertrauen fassen und ins Dorf zurückkehren. Denn die Beerdigung der Hingerichteten ist verboten. Also müssen die Helden wohl göttergläubige Menschen sein. Von den Dörfnern können die Helden nützliche Hinweise erhalten:

Der einfachste Weg, um nach Jergan zu gelangen, ist sich als Umlandbauer auszugeben, da diese ein gewohntes Erscheinungsbild sind und nur flüchtig kontrolliert werden. Schnitter fallen nicht auf, da sie als Werkzeug gelten. Anders sieht es mit expliziten Waffen und Rüstungen aus. In dem Fall werden die Wachen am Tunnel, der in die Stadt führt, einen Beweis von ihren Trägern verlangen, dass sie tatsächlich treue Diener des Templerstaates sind.

Der Weg in die Stadt

Allgemeine Informationen:

Der Weg von Vezarak nach Jergan führt zunächst in den Hafen. Zahlreiche Galeeren liegen vor Anker, allenthalben erblickt man Soldaten. Ein über zweihundert Schritt langer Tunnel führt von hier aus in die Stadt (Ein- und Ausgang sind auf der Karte auf S. 20 jeweils mit einer 7 markiert). An seinem Eingang stehen sieben Wachen, die die Einreisenden lässig vorbeiwinken oder allenfalls zur Kontrolle mehrmals mit Lanzen in die Ladung der Fuhrwerke stechen.

Meisterinformationen:

Gleich neben dem Eingang steht auf einem Sockel eine blutrote Statuette des Dämons Belhalhar. Für Personen, die durch Rüstung und Bewaffnung auffallen (Schnitter sind, wie erwähnt, nichts Ungewöhnliches) und keinen Waffenrock der Fürstkomturei tragen, haben die Wachen eine einfache Methode zur Überprüfung der Loyalität: Sie verlangen, dass die Dämonenstatue geküsst wird (AG-Probe –7). Ein Zögern oder gar eine Verweigerung kann das Abenteuer sehr schnell beenden, da die Wachen beliebig viel Verstärkung herbeirufen können.

Wachen

LE 50 AT 12 PA 12 TP 1W+3 (Säbel) RS 2 MR 3

Natürlich gibt es auch die alternative Möglichkeit, den Tunnel ganz zu umgehen, indem die Helden über die Mauer klettern. Natürlich ist auch dieser Weg mit großen Risiken behaftet, denn sie sollten möglichst nicht gerade in der Nähe der bewaffneten Wachen vorbeiklettern. Das Erklimmen der Mauer erfordert schon eine *Klettern*-Probe +7, aber wenn erst mal jemand oben angelangt ist und ein Seil an einer Zinne oder ähnlichem befestigt hat, entfällt der Probenzuschlag.

Dennoch sollten Sie den Helden klar machen, dass dieser Weg nur mit Glück zu schaffen ist: Lassen Sie mehrfach Patrouillen in der Nähe vorbeikommen, so dass die Helden nur knapp einer Entdeckung entgehen.

Jergan

Allgemeine Informationen:

Die Stadt liegt in einem engen Talkessel, in den sich der von Südosten kommende Hira schäumend ergießt. Jergan ist terrassenförmig angelegt. Mehrstöckige Turmhäuser scheinen sich an den Hängen übereinander zu stapeln bis hoch zur Mauer, die die Stadt umgibt. Manche Turmhäuser

sind durch schmale Stege miteinander verbunden. Dazwischen entdeckt man aber auch niedrigere Häuser, die eher den Baugewohnheiten des Festlandes entsprechen.

Jergan besteht aus drei Teilen: linkem und rechtem Ufer und der länglichen Flussinsel Imana'cha, von denen letztere womöglich noch dichter



bebaut ist als andere Teile der Stadt. Hier wohnen die ärmeren und zwielichtigeren Jerganer. Ständige Feuchtigkeit, Moos und Wasserflecken an den Gebäuden, aber auch eine Reihe halbseidener Tavernen prägen diesen Stadtteil. Brücken verbinden die linke mit der rechten Stadthälfte und mit der Insel.

Zwei Gebäude fallen auf: der Palast auf dem rechten Ufer (wo auch die Helden die Stadt betreten) und der Rur-Gror-Tempel am linken. Er erinnert an einen großen Diskus, der von Gigantenhand geworfen wurde und in der Talwand stecken blieb. Der schlanke Tempelturm sticht wie eine Nadel aus der Mitte des Bauwerks in den Himmel.

Spezielle Informationen:

Für eine Stadt in den Schwarzen Landen macht Jergan einen recht lebendigen Eindruck. Dieser rührt von den vielen buntgekleideten Menschen in den engen Gassen her, unter denen mannigfach exotische Erscheinungen zu entdecken sind: Frauen in luftigen Kleidern, die sie wie bunte Schmetterlinge erscheinen lassen, Männer im eigenartigen *Jerganjanker*, einer Mischung aus Jacke und Kleid.

Die Stadt ist voll. Kein Wunder: Jergan hat wesentlich mehr Einwohner als früher. Dennoch: Jedem, der schon früher in Jergan war, wird sofort auffallen, wie leise die Stadt geworden ist. Sie ist immer noch recht laut, doch wenn es früher gang und gäbe war, lange Unterhaltungen vom höchsten Stockwerk eines Wohnturmes hinunter zur Straße zu führen und dabei so zu schreien, dass noch das ganze Stadtviertel erfuhr, was es an Neuem gab, so muss man heutzutage lange nach solchen Szenen suchen. Getuschel und Genuschel scheinen zur üblichen Art der Verständigung geworden zu sein: Maraskan in Watte verpackt.

Noch etwas fällt auf: die Kinder. Die Familien scheinen sehr viel größer geworden zu sein. Das ist der erste Eindruck. Ein zweiter lehrt, dass viele Kinder keine Ähnlichkeit mit ihren vermeintlichen Eltern oder Geschwistern haben. Sie sind adoptierte Waisen. Ihre wirklichen Eltern sind tot. Jergan: eine Stadt mit zu wenigen Vätern und Müttern.



Die Menschen

Meisterinformationen:

Bei den **neuen Herren Jergans** lassen sich ganz grob drei Gruppen unterscheiden.

Die Enttäuschten: Als ehemalige Mitglieder der garetischen Besatzungsmacht sind sie die am wenigsten Berechenbaren. Sie hatten gehofft, nach dem Ende der kaiserlichen Herrschaft die letzten Zimmerlichkeiten aufgeben zu können, um nun endlich mit dem aufsässigen maraskanischen Volk so zu verfahren, wie es nicht einmal das

beileibe nicht zimmerliche Allgemeine-Militärorganisations-Gesetz erlaubte. Doch was geschah mit Beginn der neuen Herrschaft?

Statt Vorwände für ein blutiges Massaker nach dem anderen zu liefern, fügten sich die Maraskaner in ihr Schicksal und warfen sich demütig in den Staub. Die ungestillte Wut der Enttäuschten ist schier grenzenlos. Sie neigen zu willkürlichen Gewaltakten. Bei Gesprächen mit ihnen ist das Gegenüber stets im Unrecht, egal was es sagt.

Beispiel: Ein Templer schleudert in einer Taverne seinen Teller fort und brüllt: "Das Essen ist schlecht!"

Er sieht einen anderen Gast an. Nehmen wir an, dieser tue so, als habe er nichts mitbekommen. Frage des Tempilers: "Soll das heißen, dass ich lüge?"

Betrachten wir den anderen Fall, dass der Gast der Aussage des Tempilers über die Qualität des Essens vorsichtshalber zustimme. Dann wird dieser fragen: "Woher willst du

das wissen? Hast du etwa von meinem Teller gegessen, die Laus?"

Die Antwort: "Ich speise das Gleiche" würde das Problem nicht lösen, sondern dazu führen, dass der Templer brüllt: "Wie kannst du dich erdreisten, das Gleiche zu essen ..." etc.

Die einzige Möglichkeit, sich aus der Affäre zu ziehen, wäre wahrscheinlich, gleich von Anfang an zu sagen: "Wenn Ihr es sagt, muss es so sein, Herr. Zweifellos."

Wenn der Enttäuschte allerdings will, kann er diese Antwort auch als Spott auslegen.



Die Despoten: Für sie ist die Fürstkomturei ein ganz normaler Staat, dessen Ordnung mit eiserner Faust aufrecht erhalten werden muss. Milde ist Schwäche, jedem Verbrechen folgt die Strafe gnadenlos und schnell auf dem Fuß. Das heißt nicht unbedingt, dass der *Verbrecher* (was immer darunter zu verstehen sein mag) bestraft wird, sondern – falls man seiner nicht habhaft wird – ersatzweise eben jemand anderer. Diese Gruppe übt ihren Terror mit voller Berechnung aus.

Die Gönner: Sie geben sich freundlich und verständig gegenüber den 'Eingeborenen'. Sie bilden sich ein, dass die Maraskaner eines Tages einsehen werden, dass die neuen Herren es nur gut mit ihnen meinen. Willkürliche Ausschreitungen lehnen sie stürnrunzelnd ab. Selbstverständlich ist es nötig, gelegentlich 'Eingeborene' bei einem Ritual zu opfern, oder leider, leider ein Dorf zu massakrieren. Es geschieht schließlich zu aller Wohl.

Wenn die **maraskanischen Hilfstruppen** weder zu den Gönnern noch zu den Despoten gezählt werden kann, so handelt es sich bei ihnen meist um Zwangsrekrutierte oder Menschen, die hofften, so ihr Los erleichtern zu können. Viele wären längst desertiert, wenn sie wüssten, wohin sie sich wenden könnten, oder nicht Angst um ihr eigenes Leben oder das ihrer Verwandten hätten. Der Freitod ist bei diesen Menschen nicht eben selten.

Abgesehen von den Kollaborateuren gibt sich **das Volk** unterwürfig und demütig (so wie früher auch in Sinoda, *bevor* die Flotte der

Exilanten gesichtet wurde). Doch selbst wenn sich die gemeinen Leute scheinbar alles gefallen lassen, so gärt es unter der Oberfläche beachtlich. Wenn man die neuen Herren ungestraft hintergehen oder ihnen schaden kann, so tut man das. Es ist eine heilige Pflicht. Denn die neuen Herren werden als leibhaftige *Dämonen* eingestuft, mögen sie noch so menschlich aussehen.

Fremden wird grundsätzlich misstraut. Sie könnten Feinde sein.

Streitbare Helden

Meisterinformationen:

Die Helden könnten während ihres Aufenthalts in Jergan gezwungen sein, zur Waffe zu greifen. Jergan ist zwar die Hauptstadt der Fürstkomturei, aber die Tempelshergeren können schließlich nicht überall sein. Außerdem müsste sich erst einmal jemand finden, der sie herbeiruft. Deshalb wollen wir annehmen, dass bei einem kurzen, wohlgerukt *kurzen* Kampf die Wahrscheinlichkeit nicht allzu groß ist, dass rechtzeitig eine Patrouille hinstößt, mit anderen Worten: nur wenn bei einem Wurf mit dem W6 eine '1' fällt – falls nicht andere Angaben gelten.

Augenzeugen solcher Vorfälle sind ebenfalls schwer zu finden, da sich bei solchen Anlässen die Straßen rasch leeren und danach die meisten derer, die eigentlich etwas gesehen haben müssten, seltsamerweise nichts bemerkt haben. Somit besteht auch hier die Chance, verraten zu werden, nur bei einer 1 auf dem W6.

Ungefährlich ist das absichtliche Wegschauen für die Bevölkerung allerdings nicht.

Allgemeine Örtlichkeiten

Hinrichtungsstätte am Tunnel

Spezielle Informationen:

Diese ist eine von mehreren Hinrichtungsstätten in Jergan. An einem Gestell hängen Tote mit den Köpfen nach unten wie erlegtes Wild. Man hat die Körper offenbar ausbluten lassen. Die Stätte wird von zwei übellaunigen Reisigen bewacht.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden mit der *Rose von Khunchom* angereist sein, so entdecken sie hier einen Tag nach ihrer Ankunft die Leichen Kapitänin Azilas und ihrer Mannschaft.

Basare und Märkte

Spezielle Informationen:

In Jergan gibt es zwei Basare sowie sporadische Straßenmärkte, die eher den Charakter von Trödelmärkten haben, auf denen die Anwohner nicht mehr Benötigtes oder kleine Mengen überschüssiger Lebensmittel aus dem heimischen Anbau anbieten. Der eigentliche Basar befindet sich auf dem rechten Hira-Ufer, nicht weit vom Tunnel entfernt. Das Angebot ist sehr reichhaltig. Waren, für die man (früher) auf dem Festland hätte teuer bezahlen müssen, beispielsweise Gewürze, Rauschgurken oder Roabwolltücher, sind hier für einen Spottpreis erhältlich.

Der zweite Basar ist der ehemalige Rur-und-Gror-Tempel; er ist jetzt eine Markthalle: Geflügel gackert in Käfigen, Fische werden lautstark feilgeboten, Ferkel quieken angstvoll. Die Dünste von Garküchen schwängern die Luft. Der Lärm ist ohrenbetäubend.

Meisterinformationen:

Auf allen Märkten gilt: Betrachten Sie, lieber Meister, die Helden mit den Augen von Händlern und Händlerinnen, die damit rechnen, dass jeder Fremde ein Borbaradianer sein könnte. Überprüfen Sie jede Äußerung der Helden darauf, ob man sie nicht missverstehen könnte. Sollten die Helden in den Verdacht geraten, der falschen Seite anzugehören, so wird sich diese Meinung geschwind auf dem betreffenden Markt verbreiten. Geben Sie in diesem Fall den Helden das Gefühl, herzlich unerwünscht zu sein: Alles wird teurer, das Wechselgeld stimmt nie, ausliegende Ware ist angeblich bereits verkauft, Speisen sind angebrannt, Früchte sind wurmstichig oder gar von nicht eben harmlosen Kleinlebewesen bevölkert etc.

Die 'Markthalle' dagegen gestalten Sie bitte als Schreckensbild jedes gläubigen Menschen, als Kultstätte, die ohne Hemmungen und Anstand profanisiert wurde.

(Falls Ihnen die gut gehütete Wahrheit über das Mimikri der Rur-und-Gror-Tempel in Schwarzmaraskan bekannt ist (vgl. **Borbarads Erben**), so sollten Sie sie den Helden nur dann enthüllen, wenn es unumgänglich ist.)

- Legende**
- 1: Stadresidenz
 - 2: Nordost-Bastion
 - 3: Südost-Bastion
 - 4: Garnison
 - 5: Südbastion
 - 6: Kasernen
 - 7: Hafentunnel
 - 8: Hafenviertel
 - 9: Rahnja-Tempel (niedergebr.)
 - 10: Tsa-Tempel (niedergebr.)
 - 11: Efferd-Tempel (entweiht)
 - 12: Rur-und-Gror-Tempel
 - 13: Behalhar-Tempel
 - 14: Borbarad-Kirche
 - 15: Ex-Standort Litjews Haus
 - 16: Litjews Kontor
 - 17: Irhalkenstube
 - 18: Zulamididas Haus





Übrigens: In der Markthalle herrscht auch nach dem Verständnis der Einheimischen ein Höllenlärm. Die Jerganer haben rasch für sich zu nutzen gelernt, was Fremde – zumal ungeliebte – stets so schwer zu ertragen fanden.

Fraß?“ mag der Angesprochene sehr viel mehr vermuten, als dem Fragenden bewusst ist. Vergessen Sie schließlich nicht: Die gute mittelreichische Küche gibt es in Jergan vorwiegend bei sehr bösen Menschen.

Herbergen

Meisterinformationen:

Maraskanische Herbergen (Tavern`uuzaks) kennen nur Schlafsäle. Der Wunsch nach Einzelunterbringung stieß schon zu besseren Zeiten auf Unverständnis. Sollten die Helden also darauf bestehen, dass eine separate Kammer für sie freigeräumt wird, werden die gebotenen Leistungen in keinem Verhältnis zum wahrhaft fürstlichen Preis stehen. Aus Angst vor Anschlägen vermeiden es Wirtsleute heutzutage, die Nacht mit ihren Gästen unter demselben Dach zu verbringen. Sie wohnen in der Regel woanders. Lassen Sie die Helden miterleben, wie ihre Wirtsleute zu einer festen Uhrzeit das Gasthaus verlassen. Herbergen, deren Wirte einkalkulieren, dass die Gäste am nächsten Morgen tot sein könnten, steigern das Wohnvergnügen.

Gasthäuser, die mehr den Ansprüchen des fahrenden aventurischen Helden genügen, haben den Nachteil, dass ihre im allgemeinen nichtmaraskanischen Betreiber und deren Gäste mit hoher Wahrscheinlichkeit Befürworter der neuen Herrschaft sind.

Unterkunft bei Privatpersonen ist nur auf der Imana`cha möglich. Einzig die Armen gehen noch das Wagnis ein, Fremde im eigenen Haus aufzunehmen. Der Grund heißt ausschließlich Geld, und man merkt den Vermietern an, dass ihnen dabei nicht wohl ist. Die Angst vor ihren ‘Gästen’ strömt ihnen aus allen Poren.

Speis und Trank

Meisterinformationen:

Was wäre ein Maraskanbesuch ohne die Freuden der Inselküche? Kurz gesagt: Maraskanisches Essen ist entweder schrecklich scharf oder schrecklich süß – oder beides. In Jergan gibt es zwar ein Getränk, das *Jerganer Bier* genannt wird, aber vermutlich nur deshalb so heißt, weil man nicht wusste, in welche Kategorie man den Trunk sonst einordnen sollte.

Zu bedenken ist, dass die maraskanische Küche zwar eine rechte Tortur sein kann, wenn man sie nicht gewohnt ist, aber hinter Fragen wie “Wo kann ich etwas anderes bekommen als euren maraskanischen

Xarfailiebs kleiner Kräuterladen

Spezielle Informationen:

Für die Besitzerin, eine ehemalige Rondra-Geweihte, hatte sich der Dienst an der Göttin längst auf Herrschsucht, Streitsucht und Duellieren bis zum Dritten Blut reduziert, als sie Borbarad traf. So bedurfte es nur eines kleinen Anstoßes, um Xarfailieb auf die ‘richtige’ Bahn zu bringen. Nachdem die etwa 40jährige Frau bei der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* ihr linkes Bein verloren hatte, war sie für ihre neugewonnenen Freunde nicht mehr von Nutzen. Daher ließ sie sich in Jergan nieder und eröffnete ihren Laden.

Xarfailieb brüllt gerne und schwärmt bisweilen rührselig von der Kame-radschaft, die während der Eroberung Ilsurs und Mendenas herrschte. Sie verkauft Heilkräuter und Schminke (aber keine Gifte). Bei ihren selbstgemischten Arzneien ist es mangels Kenntnissen ein Glücksspiel, ob sie überhaupt wirken (W6: 1–3). Jedoch ist dieser Laden die einzige Möglichkeit in Jergan (und auch später), Axorda-Rinde zu erwerben.

Meisterinformationen:

Xarfailieb besitzt gegenwärtig 300 Stein frische Axorda-Rinde, die sie für 15 Silbertaler pro Stein verkauft. Ab einem Verlangen nach mehr als zehn Stein erwacht ihr Misstrauen. Sie bietet an, die Ware von ihrem Gehilfen zur Unterkunft der Helden bringen zu lassen. Dieses Angebot dient jedoch nur dazu, herauszufinden, wo sie wohnen. Statt der Ware wird eine Streife Bewaffneter zu der Adresse kommen, um die Helden zu verhören und ihre Habe zu überprüfen.

Verläuft die Überprüfung günstig für die Helden, so gibt es keine Einwände mehr, dass sie die gewünschte Menge Axorda-Rinde auch erhalten.

Xarfailiebs Laden ist nachts nicht bewacht, doch sie kann eins und eins zusammenzählen.

Streife

Anzahl: Anzahl der Helden+1

LE 60 AT 14 PA 13 TP 1W+4 (Schwert) RS 2 MR 5

Axorda (Meisterinformation)

Axorda-Rinde gibt es auf den Märkten nicht, sondern nur in *Xarfailiebs Kräuterladen*. Auf den Märkten können jedoch Kontakte geknüpft werden, die zur Beschaffung von Setzlingen führen (Lieferzeit: 5 Tage, Preis: 20 D je Stück). Ob es wirklich die gesuchten Setzlinge sind, ist Vertrauenssache.

Die Setzlinge sind recht empfindlich und müssen morgens und abends genau bemessen gegossen werden. Das heißt, ihre Versorgung sollte einen Helden ganz gut zu tun geben. Regeltechnisch bedeutet das, dass an jedem Tag (bzw. Spielschnitt, falls Sie Tage überspringen) eine Probe auf *Pflanzenkunde*–5 abgelegt werden muss. Scheitert sie zweimal hintereinander, geht der Setzling ein. Die Zeit, in der die Helden durch den Fluch behindert sind bzw. während ihrer Gefangenschaft danach, wird ebenfalls als nur ein Spielschnitt gewertet.

Jerganer Szenen

Im Folgenden stellen wir einige kleine Szenen vor, die Sie bei beliebiger Gelegenheit verwenden können.

Der Dieb

Spezielle Informationen:

Die folgende Szene könnte sich auf dem Basar oder auf einem Straßemarkt abspielen (aber keinesfalls im Rur-und-Gror-Tempel).

Allgemeine Informationen:

Ihr seht einen älteren Mann langsam an den Ständen vorbei schlendern. Freundlich grüßt er nach rechts und links. Er bleibt stehen und hilft einer Bäuerin aus dem Umland, ihren schweren Tragkorb mit Shatak-



wurzeln von den Schultern zu nehmen. Plötzlich schreit er auf: "Ein Dieb! Haltet den Dieb!"

Ein junger Bursche von vielleicht fünfzehn Jahren kommt auf euch zu gerannt. In der Hand hält er die abgeschnittene Geldbörse des Mannes.

Meisterinformationen:

Nur falls Ihre Spieler Zweifel an dem scheinbar eindeutigen Sachverhalt äußern, sollten Sie sie eine *Menschenkenntnis*-Probe ablegen lassen. Wenn sie gelingt, könnten Ihre Helden erkennen, dass der Gruß des Mannes von den Händlern und Passanten recht kühl erwidert wird, da der Bestohlene als Befürworter der neuen Verhältnisse bekannt ist. Wenn die Helden bei der Ergreifung des jungen Diebes mitwirken, so wird sich der bestohlene Herr freundlich bei ihnen bedanken und sie zu einem Becher Wein einladen. Dann wird er zwei zufällig vorbeikommende Gardisten herbeirufen, die ihn ebenfalls freundlich grüßen, und ihnen den Dieb mit den Worten übergeben: "Er ist ein Strolch. Aber ich denke, dass er einen guten Ruderer auf unseren Galeeren abgeben wird."

Die Wachen führen den Dieb ab, und die Helden können jetzt mit ihrem neuen Begleiter ein gutes Glas Wein in einer Taverne genießen, die vor allem bei Angehörigen der *Roten Legion* und der *Karmothgarde* beliebt ist.

Gardisten

LE 50 AT 14 PA 13 TP 1W+4 (Schwert) RS 2 MR 6

Ein Verzweiflungsakt

Allgemeine Informationen:

Als ihr durch die Straßen schlendert, blickt [Name des Helden] zufällig nach oben. Im vierten Stockwerk eines Turmhauses seht ihr eine Soldatin auf das Geländer der Galerie klettern, die das Stockwerk umgibt. Einige Augenblicke steht die Frau schwankend auf dem Geländer, dann schreit sie: "Verzeiht mir, Ihr Diener Rurs!" und springt in die Tiefe. Augenblicklich leert sich die Straße.

Blutrausch

Allgemeine Informationen:

Ihr erblickt einen schwarz-rot gewandeten Karmothgardisten in Begleitung zweier Templer, deren Waffenröcke sich nicht allzu sehr von denen früherer Tage unterscheiden. Nur der Löwinnenkopf fehlt selbstverständlich.

Plötzlich brüllt der Gardist auf. Mit irrem Blick und aus dem Mund rinne dem Geifer reißt er sein Schwert aus der Scheide. Sein erster Hieb gilt einer Passantin, mit dem zweiten sticht er einen seiner Begleiter nieder. Blindwütig schlägt er auf alles ein, was sich bewegt. Nun zieht auch der zweite Templer sein Schwert, um gegen ihn zu kämpfen.

Meisterinformationen:

Diese Berserkerwut ist sozusagen ein kleines Geschenk Belhalhars. Sollten die Helden dem Templer helfen wollen, seinen Kameraden zur Strecke zu bringen, um Schlimmeres zu verhindern, so wird er darüber nicht unglücklich sein. Ansonsten wird der Berserker eben die nächsten zehn Minuten lang jeden totzuschlagen versuchen, der ihm vor die Klinge kommt.

Karmothgardist (im Blutrausch)

LE 70 AT 18 PA 17 TP 1W+11 (Schwert)
RS 4 MR 15

Tempelritter

LE 60 AT 15 PA 15 TP 1W+6 (Schwert)
RS 4 MR 12

Kontrollen

Meisterinformationen:

Routinekontrollen können jederzeit und überall stattfinden. Die Helden sollten möglichst täglich in eine geraten. Besonders bieten sich hierfür (wegen der längeren Dauer) Tavernen an.

Dort verlaufen sie etwa so: Vier bis fünf Bewaffnete betreten den Schankraum. Zwei versperren die Ausgänge, die restlichen gehen von Tisch zu Tisch und stellen die immer gleichen Fragen: "Wie heißt du?" – "Woher kommst du?" – "Was ist dein Gewerbe?"

Bisweilen nehmen die Wachen jemanden mit. Dafür muss es keine erkennbaren Gründe geben; es kann der schieren Einschüchterung dienen. Mitunter mag es jemanden geben, der eher bereit ist, kämpfend zu sterben, als sich einem ungewissen Schicksal auszuliefern.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden jede Kontrolle genauso ernst nehmen wie die allererste!

Gardisten

Anzahl: 4 bis 6

LE 50 AT 14 PA 13 TP 1W+4 (Schwert) RS 2 MR 6

Das Gebet

Allgemeine Informationen:

Tumult! Eine ganze Horde mit Lanzen bewaffneter Soldaten versperrt die Gasse vor und hinter euch.

"Alle mitkommen!", befiehlt eine barsche Stimme. Schon beginnen euch die Soldaten voranzutreiben, wobei sie mit Schlägen ihrer Lanzenschäfte dafür sorgen, dass auch niemand zurückbleibt.

Ihr (und jeder, der sich gerade in der Gasse befindet) werdet zur nächsten freien Fläche getrieben.

"Niederknien, erbärmliches Pack!", ertönt dieselbe Stimme. Abermals sorgen Soldaten mit Schlägen ihrer Lanzenschäfte dafür, dass der Befehl schleunigst erfüllt wird.

"Lasset uns beten!", erschallt die Stimme zum dritten Mal.

Meisterinformationen:

Der Rur-Gror-Glaube ist in der Fürstkomturei nicht verboten, auch wenn seine Priester umgebracht werden, so man sie zu fassen bekommt. Da der Zwillingsglaube das Leben der Maraskaner derartig durchdringt, dass es keinen Bereich gibt, der davon ausgenommen wäre, wurde von Nedimajida von Boran der Plan einer pervertierten Version des maraskanischen Glaubens entwickelt, nämlich der von den sich bekämpfenden Zwillingen: Die Welt ist Kampf, das Leben ist Kampf, der Stärkere und Unbarmherzigere gewinnt letztlich. Die offene Frage ist, ob Rur Gror totschlägt oder umgekehrt. (Das ist arg vereinfacht.)

Diese neue Lehre tut sich etwas schwer damit, Fuß zu fassen. So konnte man z. B. gleich nach ihrer Verkündigung über eine Woche lang in ganz Boran verstreut Körperteile ihrer ersten Verkünder finden.



Doch momentan geht es nicht um den Rur-Gror-Glauben. Das Gebet ist kein maraskanisches, sondern eine stark verzerrte, zwölfgöttliche Fürbitte zu Gunsten Helme Haffax' an Belhalhar. Einigen der Helden dürfte das Original seit Kindertagen bekannt sein. Dieses Bittgebet verläuft so, dass der Vorbeter Zeile für Zeile vorspricht und von den Anwesenden erwartet wird, dass sie seine Worte brav wiederholen. Eine einfache Anweisung, möchte man meinen. Dass nicht alles Rost ist, was nicht glänzt, und Widerstand oft ungewöhnliche Wege beschreitet, können die Helden mit einer Probe +5 auf *Sinnenschärfe* herausfinden. Aus dem eintönigen, freudlosen Gemurmel sind immer wieder einzelne Satzketten herauszuhören, die wenig mit dem zu tun haben, was die Vorbeter von sich gibt:

“... *einzigartig* ist seine Schläue ...”

“... *kein Zweiter* teilt seinen Mut ...”

“... herrschen soll er *wie Perjin* ...”

“... triumphieren möge er *wie Curfan* ...” etc.

(Erklärung: Die ersten beiden Sätze sind Beleidigungen, die sich aus der maraskanischen Zahlenmystik ergeben: einzigartig, kein Zweiter – böse Worte!

Mit Perjin ist König Perjin II. gemeint, der nach elf Tagen Herrschaft verschied.

Curfan dagegen war der Name des letzten Arethinidenfürst, der von den Jerganern gelyncht und zerstückelt wurde.)

Nach dem Gebet lässt man ‘die Gläubigen’ ziehen.

Gardisten

Anzahl: 14

LE 50 AT 14/13 PA 13/12

TP 1W+4 (Schwert) / 1W+3 (Lanze) RS 3 MR 5

Rechtsprechung

Spezielle Informationen:

Die Szene ist wegen der Zwangssituation nicht unbedingt für empfindsame Gemüter geeignet.

Allgemeine Informationen:

Ein Menschenauflauf. Ihr seht vier Bewaffnete in den blutroten Waffenkleidern der *Roten Legion*. Zwischen ihnen stehen zwei zerlumpte, schmutzige Gestalten, die zetern, jammern und sich gegenseitig beschuldigen. Wie ihr ihrem Gekreische und dem Tuscheln der Umstehenden entnehmen könnt, scheint einer von beiden ein Dieb zu sein, der von den Soldaten verfolgt und gestellt wurde. Die Verfolgung dauerte offenbar etwas länger, und da sie durch die vollen Straßen Jergans verlief, verloren die Verfolger den Verfolgten, den sie vorher nie genau sahen, manchmal

aus den Augen. Nun haben sie zwei Verdächtige verhaftet und sind entschlossen, einen von beiden für das zur Last gelegte Verbrechen – einen gestohlenen Apfel – an Ort und Stelle zu bestrafen. Sie sind sich nur noch nicht einig, welchen, da beide Verhafteten ihre Unschuld beteuern und das Diebesgut längst verschwunden ist.

Einer der Soldaten verliert schließlich die Geduld.

“Genug jetzt!”, schreit er. “Ein Richter soll entscheiden.”

Der Soldat wendet sich um und deutet auf [Heldennamen].

“Du, da! Entscheide du, wer der Schuldige ist! Man soll uns schließlich keine Willkür vorwerfen. Aber schnell! Wir haben nicht den ganzen Tag Zeit. Ansonsten bestrafen wir eben beide. Strafe muss sein.”

Meisterinformationen:

Das Instrument der Bestrafung ist eine Peitsche, in deren Riemen Bleikugeln eingeflochten sind. Der Schuldige soll damit ein Dutzend Schläge erhalten. Man muss kein Waffenkenner sein, um sich ausmalen können, dass die Folgen des Auspeitschens verheerend sein werden.

Es ist nicht möglich, durch eine *Menschenkenntnis*-Probe zu entscheiden, wer schuldig ist und wer nicht, da beide Verhafteten Todesängste ausstehen. Der Ort des Verbrechens liegt einige Straßen entfernt, und die Soldaten sind nicht zu einer Gegenüberstellung mit dem Bestohlenen zu bewegen, denn so wichtig ist ihnen das Ganze nicht. Also könnte wohl nur eine Befragung mit Hilfe von Magie klären, welcher von beiden der Dieb ist.

Wenn der Held sich nicht entscheidet, wird die Strafe bei beiden Verdächtigen vollstreckt, ansonsten nur bei einem.

Sinn dieser Szene ist bestimmt nicht, die Helden entscheiden zu lassen, wer wegen eines Apfels zu töten ist und wer nicht. Vielmehr geht es darum, ihnen einen Eindruck davon zu vermitteln, wie leicht man in der Fürstkomturei zum Handlanger der Obrigkeit werden kann und warum sich Maraskaner freiwillig den Templern anschließen, um dem täglichen Terror zu entgehen.

Der vermutlich einfachste Ausweg aus der Zwangslage der Helden ist Bestechung. Angesichts der Strafe, die die Beschuldigten zu erwarten hätten, ist die benötigte Summe, um sie frei zu bekommen, erschreckend niedrig: insgesamt 4 D reichen aus.

Opfer

LE 40

Schaden durch Peitsche: 1W+2 SP je Schlag, da die Opfer vor dem Auspeitschen entkleidet werden.

Rote Legionäre

LE 50 AT 14 PA 10 (Säbel) TP 1W+3

RS 3 MR 3

Spezielle Örtlichkeiten und mehr

Die Töpferin Zulamidjida (18)

Spezielle Informationen:

Zulamidjida ist eine schmalgesichtige, immer noch anmutige Frau von sechzig Jahren. Zusammen mit der schwerhörigen **Tante Dajida** ihres verstorbenen Gatten, ihrer fettleibigen **Schwiegertochter Dimiosab** und den fünf kugelrunden Enkelinnen **Alda**, **Cada**, **Deda**, **Gada** und **Mida** bewohnt sie die zweite Etage eines Turmhauses auf der linken Hirasseite in nächster Nähe des Flusses.

Ihre Töpferwerkstatt befindet sich gleich nebenan. Zulamidjida gilt auch unter Maraskanern als geschwätzig. Man müsste sie schon genau beobachten, um herauszufinden, ob sie überhaupt während des Redens atmet. Früher besaß Zulamidjida einen Stand auf dem Basar, den ihr **Sohn Permold** mit seiner Frau Dimiosab hätte übernehmen sollen, als ihr der weite Weg zu beschwerlich wurde. Der Sohn wurde jedoch kurz vor Fürst Herdins Ende verhaftet und gilt seither als verschollen, wohingegen die Schwiegertochter – wie sich zeigte – völlig unvereinbar mit der gleichzei-



tigen Anwesenheit zerbrechlicher Töpfergüter war. Zulamidjida kennt Littjewe vom Markt. Sie bezeichnet ihn nur als 'den Hamster'.

Meisterinformationen:

Zulamidjida ist die einzige Kontaktperson der Helden in Jergan. Nicht nur die Enge ihrer Wohnung, sondern auch die Tatsache, dass die Helden gezwungen sein könnten, ihr Quartier mitunter rasch zu wechseln, verbieten es, sie hier Unterkunft finden zu lassen.

Zulamidjida ist keine Freundin Littjews. Eine Hassliebe verbindet die beiden, die so lange zurück reicht, dass die genauen Ursachen nicht mehr auszumachen sind. Zulamidjida wird kein gutes Haar an dem "raffgierigen, knickrigen, eingebildeten Hamster" lassen und mit gewisser Zufriedenheit erfahren, dass es ihm heute schlecht geht. Warum sollte gerade diese Frau den Helden helfen? Eine einfache Antwort: Es gehört zum Irrwitz Schwarzmaraskans, dass selbst die Empfehlung eines alten Feindes, den man kannte und von dem man wusste, dass er in seinem eigenen Glauben götterfürchtig war, immer noch besser ist als gar keine. Die Gräben mögen noch so tief sein, aber so tief wie zwischen den Wesen aus Rurs Schöpfung (Menschen, Tiere, Pflanzen etc.) und den *Geschöpfen* (Dämonen, Templer, Helme Haffax etc.) können sie niemals sein.

Zulamidjida kann den Helden in Alltagsfragen beratend zur Seite stehen bzw. Kontakte herstellen. Einzelheiten von Littjews Geschäften kennt sie nicht.

Das Versteck in Littjews Haus (15)

Spezielle Informationen:

Laut der Wegbeschreibung befindet sich Littjews ehemaliges Wohnhaus auf der vierten Terrasse des linken Hira-Ufers zwischen einer Seilerei und einer Stoffdruckerei. Mit Hilfe eines Führers oder einer *Orientierungsprobe* +5 sollte die Stelle leicht zu finden sein. Doch welche Überraschung: Dort steht kein Haus. Statt dessen befindet sich hier eine freie Fläche, auf der sich ein Galgen erhebt. Die beiden Erhängten, die daran baumeln, werden von drei Soldaten bewacht, die sich die Langeweile vertreiben, indem sie Passanten verspotten oder bedrohen.

Meisterinformationen:

Eine *Sinnenschärfe*-Probe+10 könnte den Helden einen ersten Hinweis über den Verbleib des vermissten Hauses geben: Je zwei Turmhäuser auf den darunter liegenden Terrassen sind Neubauten. Erkundigungen bei den Nachbarn ergeben, dass während der vorletzten *Großen Regenzeit* ein Erdbeben stattfand, dem Littjews Haus und auch die vier darunter liegenden zum Opfer fielen. Nachdem die betroffenen Terrassen frisch aufgeschüttet und befestigt sowie Hohlräume aufgefüllt worden waren, wurden alle Gebäude bis auf Littjews wieder errichtet. Mit anderen Worten: Wenn Littjews Gold beim Absacken der Terrasse nicht ins Erdreich der darunter liegenden Terrassen wanderte, müsste es sich jetzt unter drei bis vier Schritt Geröll und Lehm befinden. Die einzige Möglichkeit, an die Münzen zu gelangen, wäre wohl, die Hinrichtungsstätte anzumieten und mit Ausschachtungsarbeiten zu beginnen, was sich wohl von selbst verbieten dürfte.

Das Versteck im Gasthaus *Irrhalkenstube*

(ehemals: *Greifenstube*, 17)

Spezielle Informationen:

Ein schmuckes, dreistöckiges Gasthaus nach festländischer Bauweise, das sich ein Stück oberhalb des Eingangs zum Tunnel befindet. Der Name deutet an, wessen Geistes Kind die Besitzerin ist und welche Art Gäste hier zu erwarten sind. Inhaberin Alrike Backenflacken ist – Paktiererin hin oder her – von sehr schlichtem Gemüt und behauptet stolz, dass in ihrem Haus einst *Kaiser Carlotta* abgestiegen sei. (Bemerkung: Erstens ist das gelogen, zweitens heißt der Herr immer noch *Galotta*.)

Meisterinformationen:

Wenn die Helden einmal herausgefunden haben, dass die *Greifenstube* mittlerweile einen neuen Namen trägt, dürfte die einfachste Lösung sein, dass sich einer von ihnen im Haus einmietet. Im zweiten Stockwerk ist erfreulicherweise noch ein Doppelzimmer frei, alle anderen Zimmer sind belegt. Hier wartet eine Überraschung: Nur drei Türen gehen auf beiden Seiten vom Gang ab, statt der erwarteten vier. Ein Streifzug durchs Haus zeigt, dass es auf keiner Etage einen Flur mit mehr Türen gibt. Sollte sich Littjewe etwa geirrt haben?

Der Hintergrund: Wie die Helden wissen, wickelte Littjewe in der *Greifenstube* den Großteil seiner zwielichtigen Geschäfte ab. Etwa zwei Wochen nach seiner Abreise durchsuchte Littjews neugieriger Pächter Abdul ben Faizal das verlassene Büro und stieß ziemlich bald auf das Versteck. Da Abdul zwar das Gold an sich bringen, aber nicht Gefahr laufen wollte, zeitlebens von Littjews Häschern behelligt zu werden, beschloss er, die Spur gründlich zu verwischen, und setzte die *Greifenstube* in Brand. (Inzwischen lebt Abdul glücklich unter dem Namen Alrik Sturmfels in Khunchom und betreibt einen gutgehenden Teppichhandel.)

Das Gasthaus wurde später wieder aufgebaut, allerdings nicht identisch. D. h. auch wenn die heutige *Irrhalkenstube* ein anderes Gebäude ist als die frühere *Greifenstube*, so wird doch jeder, den die Helden nur oberflächlich befragen, ihnen lediglich bestätigen, dass die *Greifenstube* heute *Irrhalkenstube* heißt. Sollten die Helden später weitere Nachforschungen anstellen, so können sie erfahren, dass das Feuer keine Opfer forderte und Abdul nie wieder gesehen wurde.

Wenn die Helden trotz falscher Zimmerzahl Räume der Herberge durchsuchen wollen, so sind die Zimmer tagsüber bei 1 oder 2 auf dem W6 und nachts ständig belegt. Sollten bei einer nächtlichen Untersuchung Schläfer (2 je Raum) geweckt werden (*Schleichen* +5), so werden diese im heutigen Jergan immer davon ausgehen, dass man sie umbringen will. Das heißt, sie werden bis zum Letzten kämpfen. Hilfe aus dem Haus ist auch bei noch so viel Kampflärm nicht zu erwarten. Im Gegenteil: Man kann hören, wie andere Zimmer verammelt werden.

Ab der fünften Kampfrunde würfeln Sie jede weitere mit dem W20. Bei einer 1 interessiert sich eine sechsköpfige Streife für das Geschehen.

Streife

Anzahl: 6

LE 60 AT 13 PA 14 TP 1W+4 (Schwert) RS 2 MR 3



Das Versteck in Littjews Kontor (16)

Spezielle Informationen:

Das Turmhaus befindet sich in der Nähe des Südtors. Der Zugang im steinernen und fensterlosen Unterbau ist mit Brettern vernagelt. Von den drei hölzernen Stockwerken darüber sind nur die beiden obersten bewohnt. Eine Strickleiter zur Galerie des zweiten Stockwerkes dient als Zugang.

Meisterinformationen:

Die Bewohner der oberen Stockwerke sind aus dem Dschungel geflüchtete Bauernfamilien. Sie sprechen nur einen kaum verständlichen Dialekt. Jeder Satz scheint aus einem einzigen, langen Wort zu bestehen. Da jetzigen Bewohner selbst erst vor etwa zwei Jahren das damals leerstehende Gebäude in Beschlag genommen haben, hätten sie eigentlich nichts dagegen einzuwenden, wenn die Helden vorgeben würden, in die leer stehende Etage einzuziehen zu wollen. Wegen des Ungeziefers im Keller werden sie jedoch vehement davon abraten.

Spezielle Informationen:

Eine Falltür im Erdgeschoss, das über das Treppenhaus erreichbar ist, führt ins Untergeschoss. Der Raum ist bis auf etwas Gerümpel leer. Die Wände sind unregelmäßig mit kupferfarbenen Kristallen von der Größe eines Wachteleis bedeckt.

Meisterinformationen:

Die Kristalle sind Absonderungen von *Gurvanmaden*, eines schwer zu vertreibenden Gebäudeschädlings. Ihre Ausdünstungen lösen heftige Kopfschmerzen aus und führen nach einiger Zeit zu einem stündlichen Absinken von *KL* und *IN* um einen Punkt. Diese Beeinträchtigung verschwindet in frischer Luft wieder mit derselben Geschwindigkeit. Die Anwesenheit der *Gurvanmaden* hat sich mittlerweile bis in die erste Etage ausgebreitet.

Im Gerümpel lauert eine Schlange, ehemals als 'Kuckucks-Otter' bekannt. Die volkstümliche Bezeichnung 'Kaiser-Reto-Schleiche' ist aber seit dreißig Jahren verbreiteter. Das hier wohnende Tier ist ein Albino, was die spätere Identifizierung durch einen Heiler erschweren könnte. Der Biss der Schlange ist äußerst schmerzhaft. Ihr Gift wirkt augenblicklich und führt bei Menschen zu wachsender Gereiztheit (d. h. der Jähzorn steigt sofort und dann jede halbe Stunde um *W6*, bis der Wert *20* überschritten ist. Danach fällt er wieder mit halber Geschwindigkeit. Sobald der Jähzorn den Mut übersteigt, besteht eine wachsende Gefahr der Selbstverstümmelung: Würfeln Sie einmal pro Spielrunde auf die Differenz aus Jähzorn minus Mut. Gelingt die Probe, versucht der Vergiftete, sich selbst zu verletzen).

Die übliche Heilmethode erschöpft sich darin, das Opfer mehr oder weniger sanft ruhig zu stellen.

Die Schlange greift solange an, bis sie einen Helden beißen konnte. Danach versucht sie zu fliehen.

In dem vermauerten Versteck befinden sich mehrere Leinensäckchen, die mit einer klebrigen Schicht überzogen und so verrotten sind, dass sie keiner Belastung standhalten, was auf die Maden zurückzuführen ist. Die Säckchen enthalten 2.300 blinkende und klimpernde Dukaten,

was einem Gewicht von 57,5 Stein entspricht. Die Helden sollten sich also etwas einfallen lassen.

Kaiser-Reto-Schleiche

MU 14 AT 17 PA 0 LE 10 RS 2 TP 2SP+Gift(ST 5)
MR 12 GW 2

Yistorjin der Unbarmherzige

Meisterinformationen:

Der hochrangige Offizier der Karmoth-Garde ist ein stämmiger Mann mit kahl rasiertem Schädel. Sein maskenhaftes Gesicht scheint zu keinem Mienenspiel fähig zu sein. Leblose Augen starren furchteinflößend unter dichten, schwarzen Augenbrauen hervor. In der Bevölkerung gilt er als Einzelgänger, als typischer Vertreter der *Despoten*, und so bar jeder menschlichen Empfindung, dass nicht einmal seine eigenen Leute vor ihm sicher sind.

Yistorjin ist eine tragische Gestalt, denn er ist nicht das, was er vorgibt zu sein. Bis kurz nach dem Fall Borans war Yistorjin Angehöriger der Freischärler der *Sira Jerganak*. Einige Wochen danach bot er seine Dienste den Templern an. Seitdem ist er der wichtigste Informant der weißmaraskanischen Kämpfer. Durch das ständige Miterleben der schrecklichsten Grausamkeiten und übelsten Lästereien wird Yistorjin innerlich allmählich aufgefressen. Um seine Stellung zu schützen oder Gefangenen schreckliche Qualen zu ersparen, hat er schon Menschen auf offener Straße getötet, womit er sich den Ruf eines mitleidlosen Schlächters einhandelte. Dass durch seine Erkenntnisse andererseits ganze Dörfer vor der Ausrottung bewahrt wurden, ist für ihn weder Entschuldigung noch Trost. Da nur der innerste Kreis seiner früheren Gefährten die Wahrheit kennt, rechnet Yistorjin damit, eines Tages, wenn nicht von den Templern, dann von seinen eigenen Landsleuten umgebracht zu werden. Manchmal wundert er sich, warum das noch nicht längst geschah. Er weiß nicht, dass die Meuchler von der *Jerganer Niederlassung der Bruderschaft vom Zweitens Fingers Tsas* sich seit geraumer Zeit Gedanken über ihn machen und schon mehrere Anschläge auf ihn verhindert.

Yistorjin trägt in einer Armscheide einen Dolch, den er wöchentlich schärft. Er ist für ihn selbst bestimmt, wenn die Last auf seinen Schultern zu groß werden oder er bemerken sollte, dass ihn das viele Leid nicht mehr berührt.

Verwendung:

Wenn Ihre Helden in eine aussichtslose Situation geraten, so könnte Yistorjin die letzte Möglichkeit darstellen, ihnen wieder herauszuhelfen. Sollte Yistorjin hierbei gezwungen sein, die 'eigenen' Leute zu töten, dann lassen Sie es ihn tun, denn dass sich ein vermeintlicher Anführer der Schergen als Retter erweist, ist sicher überraschend. Mehr Hilfe wird Yistorjin aber nicht gewähren.

Herausragende Eigenschaften: MU 19

Herausragende Talente: Lügen 17, Selbstbeherrschung 16

MR 12 AT 17 PA 14 (Nachtwind)



Der Aufstand

Maraskan verlassen – aber wie?

Meisterinformationen:

Irgendwann werden sich die Helden der Frage stellen müssen, wie sie Maraskan wieder verlassen könnten, denn gleichgültig, auf welchem Weg sie auf die Insel kamen, eine Rückreisemöglichkeit mit einem Schiff gibt es nicht mehr.

Der Hinweis auf die Geschwister **Leryscha** und **Lerderan** könnte zum Beispiel von Zulamidjida kommen. Ihrer Meinung nach sind die zwielichtigen Geschwister die einzigen, die den Helden vielleicht zu einer Passage zum Festland verhelfen könnten. Die Töpferin wird mit dem Hinweis allerdings nur zögerlich herausrücken. (Es sei denn, Ihre Spieler hätten sich bereits damit abgefunden, dass der Gedanke an ein Schiff illusorisch sei. In dem Fall sollte Zulamidjida das Gespräch auf die Geschwister bringen.)

Zitate:

“Sie sind keine anständigen Leute. Auf dem Basar erzählte man früher, dass die Hälfte des Schmucks, den sie verkauften, gestohlen sei.”

“Die haben sich schon immer gut mit den wichtigen Leuten verstanden. Ein kleines Geschenk hier und da, und schon haben die Büttel wegesehen.”

“Sie standen mit jedem auf gutem Fuß, wenn es etwas zu verdienen gab: Freibeuter, tulamidisches Piratengesindel, Kaiserliche – das war denen einerlei. Wie sie's heutzutage halten, weiß ich nicht.”

“Leryscha ist die treibende Kraft. Ihr Bruder hat nicht viel zu sagen.”

Lerderan und Leryscha

Meisterinformationen:

Die Geschwister sind um die Fünfzig, wobei Leryscha die ältere ist. Sie wohnen zusammen und betreiben gemeinsam eine Goldschmiede mit Schmuck- und Edelsteinhandel. Äußerlich haben Bruder und Schwester wenig gemein.

Lerderan ist ein zierlicher Mann mit gekrümmter Körperhaltung und schütterem Haupthaar. Er trägt eine Bernsteinbrille, die ständig von seiner Nase zu rutschen droht. Seit seiner Kindheit ist der in sich gekehrte Lerderan gewohnt, alle wichtigen Entscheidungen seiner Schwester zu überlassen und sich ihrem Urteil zu fügen. Handwerklich ist er der Begabtere von beiden.

Verglichen mit ihrem Bruder, wirkt Leryscha wie ein Kuckuck, der darauf verzichtete, sein artfremdes Mitküken aus dem Nest zu werfen. Sie ist eine große, üppige Frau mit schweren Ohrgehängen und Ringen an Fingern und Zehen. Leryscha ist sehr zielstrebig. Sie weiß, was sie will, und wie sie es bekommt. Im Gegensatz zu ihrem Bruder sieht sie in einem Schmuckstück nur seinen Wert. Ihre ganze Liebe gilt fünf feisten Katzen, die sie wie Kinder behandelt.

Mit den neuen Herren Jergans haben sich die Geschwister genauso arrangiert wie früher mit den Kaiserlichen. Damals wie heute spielte Zuneigung keine Rolle, es ging immer nur um das Geschäft, denn blinkendem Gold sieht man nicht an, woher es stammt. Die Geschwister haben ein paar von Littjews ehemaligen Verbindungen übernommen und sie um die Verbindung zu Piraten der Blutigen See erweitert. Mit Hilfe der einen oder anderen Seite konnte Leryscha tatsächlich schon

Menschen zur Flucht von Maraskan verhelfen. Dass andere, die ihr vertrauten, ihr Ziel niemals erreichten, interessierte sie nicht: Wenn einige der Kapitäne nicht ganz so verlässlich sind, wie Leryscha den Hilfesuchenden versprochen hatte, so war das eben das Risiko der Flüchtlinge, nicht ihres – eine Einschätzung, die nicht jeder teilt ...

Das Haus von Lerderan und Leryscha

Meisterinformationen:

Wo sich das Haus befindet, bestimmen Sie bitte erst im Verlauf des Abenteuers. Es sollte möglichst weit entfernt von der momentanen Unterkunft der Helden und außerdem auf der anderen Flussseite liegen.

Allgemeine Informationen:

Das schlichte zweistöckige Gebäude mit dem Walmdach wirkt zwischen den benachbarten Turmhäusern fehl am Platz. Die Goldschmiede der Geschwister befindet sich im Erdgeschoss. Alle Fenster sind vergittert.

Meisterinformationen:

Das Haus hat nur einen Eingang. Nachts wird er durch schwere Riegel blockiert.

Der erste Besuch bei den Geschwistern

Spezielle Informationen:

In der Nähe des Hauses wartet eine Soldatin der *Roten Legion*. Die Tür der Schmiede öffnet sich, und eine weitere Soldatin tritt heraus. Lächelnd bleibt sie in der Türöffnung stehen und gibt eine scherzhafte Bemerkung von sich. Beschwingt und zufrieden tritt sie zu ihrer Begleiterin. Beide gehen.

In der Goldschmiede halten sich nur Lerderan und sein Lehrling Feruziber auf. Wenn die Helden Lerderan zu verstehen gegeben haben, weswegen sie hier sind, erklärt er mit einem Seitenblick auf den Lehrling: “Ich denke, dass ihr das mit meiner Schwester besprechen solltet. Sie ist im Augenblick nicht hier. Schaut doch nach dem Abendessen noch einmal vorbei! Dann müsste sie zurück sein.”

Der zweite Besuch bei den Geschwistern

Spezielle Informationen:

Es dunkelt bereits. (Das ist wichtig!)

Lerderan lässt die Helden ein und führt sie in den Salon im ersten Stock. Das Zimmer ist mit tulamidischen Teppichen ausgelegt. Drei Wände sind mit Seide bespannt, die vierte schmücken Fächer aus Pfauenfedern und Regale, auf denen Vasen aus *Unauer Porzellan* stehen oder zierliche Figuren aus Alabaster. Die Möbel sind aus Mohagoni. Auf einem Beistelltisch liegt ein Spielbrett aus Rosenholz mit verzierten Spielsteinen darauf – eine angefangene Partie *Brücke von Jergan*. Die Ausstattung des Salons spricht weniger für guten Geschmack als für Reichtum.

Leryscha *thront* in einem Sessel. In den Armen hält sie eine Katze, vier weitere liegen träge im Raum verteilt.



Meisterinformationen:

Lerderan steuert nichts zur Unterhaltung bei. Leryscha weiß, dass jeder, der sie aufsucht, Todesängste aussteht und alles darum gäbe, von Maraskan wegzukommen. Dieses Wissen nützt sie schamlos aus. Den Preis für eine Schiffspassage beziffert sie auf 200 Dukaten pro Kopf. Die Hälfte davon muss bezahlt werden, bevor Leryscha auch nur daran denkt, einen Finger zu rühren. Auch wenn sich diese Begegnung als Sackgasse erweisen wird, sollten Sie die Helden an dieser Stelle eine Zeitlang ernsthaft beschäftigen und dazu zu bringen versuchen, auf die Forderung einzugehen.

Leryscha verhandelt sehr hart. Für je 10 Dukaten, um die die Helden den Preis zu drücken versuchen, ist eine *gesonderte Feilschen*-Probe nötig. Würfeln Sie bei mehreren verhandelnden Helden aus, wen Leryscha jeweils als Wortführer erachtet. Eine gelungene *Feilschen*-Probe kann Leryscha mit einer *Menschenkenntnis*-Probe parieren.

Gelingt diese, so antwortet Leryscha: "Ich denke schon, dass ihr euch den Preis leisten könnt."

Der betreffende Held wird dann nichts mehr bei ihr erreichen. Tiefer als 100 Dukaten geht Leryscha auf keinen Fall.

Bei Einsatz von Magie: Zum gegenwärtigen Zeitpunkt hat Leryscha keine Vorstellung, an welchen Kapitän sie die Helden verweisen könnte und wie lange es dauern wird, bis sie einen geeigneten gefunden hat. Sie ist aber zuversichtlich, dass es ihr gelingen wird.

Leryscha

**MU 15 KL 13 IN 14 CH 10 FF 12 GE 9 KK 10
MR 7 GG 12**

Besondere Fähigkeiten: Menschenkenntnis 11, Feilschen 13

Mittlerweile in Jergan ...

Meisterinformationen:

In dieser Nacht ereignen sich zwei wichtige Dinge, nämlich die Revolte des 'Dritten Banners' und der Tod der habgierigen Geschwister. Ersteres beginnt, während sich die Helden noch bei Lerderan und Leryscha aufhalten.

Das Dritte Banner wurde erst kürzlich nach Jergan verlegt. Es besteht überwiegend aus Maraskanern, die sich mehr oder weniger freiwillig aus den schon genannten Gründen zum Kriegsdienst gemeldet haben.

Die ihm angehörenden Männer und Frauen haben längst gelernt, dass der Preis für die relative Sicherheit für sich und ihre Verwandten, die sie mit ihrem Beitritt zum Templerheer erwarben, nicht von ihnen selbst, sondern von der übrigen Bevölkerung Schwarzmaraskans bezahlt wird. Wer mit dem Bruderlosen essen will, sagt ein altes Sprichwort, braucht einen langen Löffel – doch manchmal ist kein Löffel der Welt lang genug.

Die Angehörigen des Dritten Banners haben die stille Verachtung





ihrer Landsleute kennengelernt und die Ausgrenzung, die mit ihr verbunden ist. Zu einem andauernden schlechten Gewissen hat sich die wachsende Angst gesellt, für das schiere Überleben in dieser freudlosen Zeit möglicherweise die Chance der Wiedergeburt in viele neue, glücklichere Leben eingetauscht zu haben. Diese bitteren Gefühle entladen sich jetzt ...

In den späten Abendstunden erschlägt das Dritte Banner seinen Befehliger und versucht anschließend, die Fürstenresidenz zu erstürmen. Der ungeschickte Angriff wird jedoch mühelos zurückgeschlagen und die Überlebenden flüchten in die Straßen Jergans. Loyale Einheiten werden hinterher geschickt, um die Verräter zu fangen oder ihnen den Garaus zu machen. Dieses Vorhaben wäre normalerweise bald zu Ende gebracht worden, doch durch Zufall oder die Weitsichtigkeit der Zwölfgeschwister befindet sich just an diesem Abend ein Mann in Jergan, dessen (Deck-)Name schon den kaiserlichen Besatzungssoldaten Furcht einflößte: *der Haran*.

Der ehemalige Anführer der Rebellengruppe 'Haranydad' (und heutzutage als Kriegs-Wezyrad des Shikanydads Befehliger des Banners 'Haranydad') ist trotz einfacher Herkunft ein geborener Stratege, der schon früher wie kein anderer verstand, Gerüchte und Ängste des Feindes zu seinen Gunsten auszunutzen.

Als die Kunde von der Revolte den Haran erreicht, ersinnt er – mehr um die Vorgänge ahnend als wirklich um sie wissend – blitzschnell eine dreiste List.

Wenig später greifen seine vier Begleiter, unter denen sich auch eine Illusionsmagierin befindet, in Waffenröcken der Roten Legion eine Gruppe von Templersoldaten an. Bei der anschließenden blitzschnellen Flucht führen die Angreifer ihre Verfolger jedoch nicht wie früher so oft in einen Hinterhalt, sondern zur nächsten Gruppe von Templern. Die geschickte Verwendung des VOCOLIMBO durch die Illusionistin bewirkt den Rest: Loyale Anhänger der Templer kämpfen mit einem Mal gegeneinander.

Doch das ist nicht alles: In Helme Haffax' Stab macht sich der Eindruck breit, ein lange geplanter Umsturzversuch aus den eigenen Reihen sei im Gange. Ein Umsturz, hinter dem vielleicht sogar ein anderer Heptarch stecken könnte!

Also werden weitere Kämpfer zur Niederschlagung der Revolte entsandt, bis schließlich zwei- bis dreihundert loyale Streiter des Templerstaates vornehmlich damit beschäftigt sind, sich gegenseitig

zu bekämpfen. Erst in den frühen Morgenstunden klärt sich die Lage. **Fazit:** Der Heimweg der Helden – der ja möglichst lang sein sollte – führt durch diesen Hexenkessel. Dass Ungewöhnliches vorgeht, sollten die Helden erst bemerken, wenn sie schon ein Stück weit vom Haus der Geschwister entfernt sind.

Kein Jerganer, der noch bei Sinnen ist, wird Fremden – schon gar nicht solchen, die nicht einmal Maraskani sprechen – in dieser Nacht Zuflucht gewähren. Im Gegenteil: Zum eigenen Schutz verteidigen die Bewohner ihre Häuser mit Gewalt (also auch mit gezückten Schnittern), wobei sich die Galerien der Wohntürme hervorragend dazu eignen, Eindringlinge mit Gegenständen zu bewerfen.

Dauerhaften Schutz kann es für die Helden nur in ihrer Herberge geben. Bei Zulamidjida ist keiner zu finden, denn die Töpferin weilt an diesem Abend mit ihrer ganzen Familie bei ihrem Schwager Perjin auf der Imana'cha, und die Mitbewohner in ihrem Haus werden – wie alle anderen – Fremden keinen Einlass gewähren.

Sollten die Helden dennoch einen anderen Unterschlupf finden, bevor sie das Geschehen auskosten konnten, so sollten Sie, lieber Meister, den betreffenden Ort in die Kampfhandlungen miteinbeziehen und die Helden wieder vertreiben.

Die Brücken über den Hira werden beidseitig von je vier Bewaffneten bewacht, die niemanden freiwillig passieren lassen. Für das Durchschwimmen des Hira ist wegen der Strömung eine *Schwimmen-Probe* +8 erforderlich.

Die **Bevölkerung** hält sich fast vollständig aus dem Treiben heraus. Denn wenn die Maraskaner während der Zugehörigkeit zum Neuen Reiches eines bitter gelernt haben, dann ist das: wie ein Aufstand *nicht* aussehen sollte. Außerdem gilt immer noch der Befehl der maraskanischen Tetrarchen, einstweilen Unterwerfung zu heucheln, um zu überleben.

Die genauen Hintergründe müssen den Helden zwangsläufig verborgen bleiben. Sie sind auf ihre eigenen Schlussfolgerungen angewiesen oder die Gerüchte und den Klatsch der nächsten Tage. Denn dem Haran bedeutet die Möglichkeit, dieselbe List bei anderer Gelegenheit noch einmal anwenden zu können, sehr viel mehr als persönlicher Ruhm.

Brückenwachen

LE 60 AT 15 PA 13 TP 1W+3 (Schnitter) RS 4 MR 6

Szenen eines Aufstandes

Meisterinformationen:

In einige der folgenden Szenen können Sie die Helden mehrmals verwickeln, bei anderen reicht es, wenn Ihre Gruppe sie aus der Ferne beobachten kann.

“Erschlagt ... – ja wen denn?”

Allgemeine Informationen:

Variante a: “Erschlagt die Verräter!”, erschallt ein Ruf. Ihr bemerkt fünf Gestalten, die mit gezückten Waffen das schmale Treppchen herauf eilen, das die benachbarte Terrasse mit eurer verbindet. Auch wenn es dunkel ist, erkennt ihr in ihnen Soldaten.

Meisterinformationen:

Eine Flucht vor den Angreifern ist durch gelungene GE-Proben möglich. Wenn einem oder mehreren der Helden diese Probe nur gerade so gelingt (also mit höchstens 2 Punkten Spielraum), dann entscheidet eine *Orientierungs-Probe*, ob er (bzw. sie) den Anschluss an die restliche Gruppe verliert. Wird Ihre Heldengruppe auf diese Weise aufgespalten, so begegnet die Minderheit bzw. ein Versprengter bei einer 1 oder 2 auf W6 den Verfolgern erneut. Lautes Rufen (etwa um seine Kameraden wiederzufinden) lockt die Soldaten bei 1 bis 4 auf W6 herbei.

Eine Wiedervereinigung der Helden ist frühestens nach 4 KR möglich.



Allgemeine Informationen:

Variante b) "Sterbt, bruderloses Geschmeiß!" Aus dem Schatten springen zwei Soldatinnen, die unverzüglich angreifen.

Meisterinformationen:

Die beiden Frauen sind Angehörige des Dritten Banners und greifen nur deshalb an, weil sie sich in die Enge gedrängt fühlen. Durch richtige Interpretation ihres Kampfschreies und eine gelungene CH-Probe können die Angreiferinnen überzeugt werden, dass die Helden nicht ihre Feinde sind.

Die Frauen sind der irrigen Meinung, dass die Revolte auf andere Banner übersprungen sei, was sie den Helden auch berichten: "Haffax' Tage sind gezählt!"

Trennen Sie die beiden möglichst bald wieder von der Gruppe.

Soldaten (beide Fälle)

LE 55 AT 14 PA 13 TP 1W+3 (Schnitter) RS 4 MR 5

Wer ist wer?

Allgemeine Informationen:

Ein Anblick, den ihr bestimmt nicht erwartet hättet, aber von dem gewiss viele Menschen so manche Nacht träumten: Zwei Gruppen von Soldaten in gleichen Wappenröcken fechten gegeneinander, eisern entschlossen, sich gegenseitig den Garaus zu machen.

Meisterinformationen:

Variante a) Die eine Gruppe gehört zu den Aufständischen, die andere nicht. Ein eindeutiger Ruf wie "Rondra vor!" und die Antwort "Hier, hier!" kann für eine schnelle Aufklärung sorgen. Auch hier sollten Sie bald wieder eine Trennung herbeiführen.

Variante b) Beide Gruppen sind loyal und bekämpfen sich irrtümlich. Der Irrtum kann auf dieselbe Weise wie in a) aufgeklärt werden.

Soldaten (beide Fälle)

Anzahl: 4+5

LE 50 AT 13 PA 12 TP 1W+3 (Schnitter) RS 4 MR 4

Die Chimäre

Allgemeine Informationen:

Ein Hund kommt lautlos mit erhobenem Schwanz auf euch zu gerannt. Für Kenner ist er leicht als Tuzaker zu identifizieren. Als das Tier nahe genug heran ist, erkennt ihr, dass es drei Beine *zu viel* hat. Die zusätzlichen Beine sind nicht die eines Hundes, sondern haarige, nutzlos herumhangelnde Spinnenbeine, die aus dem Körper herausragen, aber zu kurz sind, um den Boden zu berühren. Zwischen dem dünnen Fell des Hundes schimmert ein roter Körper mit gelben Punkten hindurch. Die Kreatur hat Facettenaugen! Die Chimäre greift an.

Meisterinformationen:

Die Tragik dieser Hunde-Marasken-Chimäre ist, dass sie sich mitunter ihrer widernatürlichen Existenz bewusst wird. Das äußert sich so, dass sie plötzlich erstarrt, den Kampf abbricht und sich auf den Rücken rollt, wie ein Hund, der sich unterwirft oder gekraut werden will. In dieser schutzlosen Position verharrt die Kreatur 3 KR lang, in denen sie sich nicht wehrt. Danach greift sie erneut an.

In Regeln: Würfeln Sie nach jeweils 5 KR mit dem W6. Bei 1–2 tritt der erwähnte Fall ein.

Chimäre

LE 20 RS 4 AT 13 PA 5

TP 1W+3(Biss) + 2W (Maraskengift) GW 11

Der Zant

Allgemeine Informationen:

Als ihr in die nächste Gasse einbiegt, werdet ihr einer schemenhaften Gestalt gewahr. Sie ist viel zu groß, um ein Mensch zu sein. Der Schemen bemerkt euch ebenfalls. In großen Sprüngen und mit aberwitziger Geschwindigkeit hetzt das Wesen heran. Seine Gestalt erinnert an einen aufrecht gehenden Tiger. Aber es ist kein Tier: Es ist ein Dämon, ein Zant!

Meisterinformationen:

Sollten die Helden über keine geeigneten Waffen verfügen, um den Dämon zu besiegen, so wird der Zant nach 1W+4 KR feststellen, dass sein Beschwörer mittlerweile in die Niederhöhlen übersiedelt ist und ihm freudig und stinkend hinterher eilen.

Zant

LE 30 RS 3 AT 15 (2 je KR) PA 8 MR 15

TP 2W+2 (Zähne) / 1W+4 (Pranken) / 1W+2 (Schwanz)

Ein Hinterhalt

Allgemeine Informationen:

Der Vorderste von euch wirft einen vorsichtigen Blick in die nächste Gasse. Klug gehandelt, denn sie ist nicht leer: Eine einzelne Person mit wachsam vorgestreckter Lanze geht die Häuser entlang. Auf einer Galerie, zwei Stockwerke über der Straße und auch über dem Soldaten, zeichnet sich plötzlich kaum erkennbar eine Gestalt gegen den Nachthimmel ab. Sie wirft etwas herunter. Einen Herzschlag später hört ihr die Lanze des Soldaten zu Boden fallen. Seine Hände fahren zum Hals, er strampelt heftig, da er offenbar an einem Seil in die Höhe gezogen wird. Als der immer noch Zappelnde den Balkon der ersten Etage erreicht hat, bemerkt ihr auch dort jemanden. Rasch tritt eine Person aus dem Schatten. Ein Messer blitzt im fahlen Licht auf, der Körper am Seil erschläft. Ein weiterer Schnitt trennt ihn davon ab und er fällt leblos auf die Gasse zurück. Die Gestalten auf den Galerien verschmelzen wieder mit der Dunkelheit.

Meisterinformationen:

Diese kurze Episode soll den Helden nur den Eindruck vermitteln, dass die Jerganer ihr Los keineswegs so ergeben ertragen, wie man meinen könnte. Sie sollte die Helden nicht zu der Annahme verleiten, dass sie in dem fraglichen Haus willkommen seien.

Lebendige Waffen

Allgemeine Informationen:

Mit lautem Knall zerbirst plötzlich zwischen euch ein Tonkrug, der offenbar von einer der Galerien fiel. Unwillkürlich schaut ihr nach oben, ohne aber dort jemanden zu entdecken. Doch was ist das? Die Scherben des Kruges bewegen sich plötzlich – große, längliche Scherben, etwa



einen Spann lang. Oder sind das gar keine Scherben, sondern Würmer und Schlangen? Was auch immer es ist: Blitzschnell ringeln sich die vermeintlichen Scherben zusammen und schnellen durch die Luft.

Meisterinformationen:

Um von dem absichtlich geworfenen Krug nicht getroffen zu werden, reicht eine gelungene *Gefahreninstinkt*-Probe, ansonsten erleidet einer der Helden 1W+5 SP.

Es gibt wohl keinen friedlichen Grund dafür, warum jemand ein Gefäß mit *Maraskanfedern* zu Hause aufbewahren sollte. Diese Vielfüßler sondern einen lähmenden Schleim ab (Gift der Stufe 5). Üblicherweise springen sie ihr Opfer in Scharen an und fressen es später – wenn es sich nicht mehr bewegen kann – von innen heraus auf.

Der Krug enthält 3W6+2 dieser garstigen Tiere. Sie können bis zu 3 Schritt weit springen (AT: 9–RS des Opfers). *Jede* Berührung senkt die GE für W6 Stunden um 1. Dieser Schaden ist sowohl in seiner Wirkung als auch in seiner Dauer additiv: Zwei Berührungen senken die GE also für 2W6 Stunden um 2 etc.

Der Tag danach

Spezielle Informationen:

Ein zähes Schweigen liegt über der Stadt. Erst sehr spät setzt verhaltene Betriebsamkeit ein. Jerganer Bürger werden von Karmothgardisten verpflichtet, die Erschlagenen der letzten Nacht einzusammeln. Handelt es sich bei den Leichen um tote Aufständische, so werden sie zur Abschreckung dort, wo sie gefunden wurden, kopfüber an Bäumen oder Balkonen aufgehängt.

Wilde Gerüchte kursieren, und dann wird bekannt, dass die Stadttore bis zur völligen Aufklärung des nächtlichen Vorfalls (d. h. für die nächsten zwei Tage) geschlossen bleiben.

Zur zehnten Stunden verkünden Ausrufer im ganz Jergan: "Habt Acht, Untertanen! Vernehmt den Befehl des Fürstkomturs Helme des Ersten: Wer einem Verschwörer und Feind Hilfe oder Unterschlupf gewährt, der soll samt seiner Familie gebrandmarkt und zum Dienst auf den Galeeren verurteilt werden. Wer aber das Versteck eines der feigen Verräter preisgibt, den belohnt euer mächtiger Herr mit einem blinkenden Stück Gold! Hurtig, Einwohner Jergans, teilt euer Wissen mit, erfüllt brav eure Pflicht!"

Etwa eine Stunde nach dem Aufruf beginnen Trupps von fünf bis sechs Bewaffneten die Stadt nach Überlebenden der Revolte zu durchkämmen. Hierzu werden Haus für Haus die Bewohner aufgefordert, die Gebäude zu verlassen und sich davor zu sammeln. Nachdem sie nacheinander in Augenschein genommen wurden, überprüfen je zwei Bewaffnete, ob sich auch niemand mehr im Haus versteckt hält.

Meisterinformationen:

Da ein Überlebender des Dritten Banners nur durch seinen Waffenrock oder durch persönliche Bekanntschaft entdeckt werden kann und Jergan keine kleine Stadt ist, ist diese Vorgehensweise langwierig und nicht sonderlich effizient. Das führt dazu, dass die Kontrollen bald nur noch oberflächlich durchgeführt werden, bis schließlich ein kurzer Blick reicht, um ganze Straßenzüge als 'gründlich durchforstet' einzustufen. Da die Häscher aber auch nicht den Eindruck erwecken wollen, die Aktion ginge aus wie das



Joborner Wettschießen, kommt es zu brutalen Verhören und willkürlichen Verhaftungen.

Sie, lieber Meister, sollten Ihre Helden frühzeitig erfahren lassen, dass die Soldaten auch nach Verwundeten Ausschau halten. Falls die Helden in der vergangenen Nacht Stich- oder Schnittwunden erlitten



haben, besteht also dringender Handlungsbedarf. Können die Helden die verräterischen Spuren nicht aus eigener Kraft beseitigen, so ist ein Besuch bei einem Heiler zu empfehlen. Hierbei gilt: Bei einer 1 auf dem W6 wird der Heiler umgehend die Obrigkeit informieren, bei jeder anderen Zahl blickt der Heilkundige die Helden wissend an und überlässt ihnen zu einem Spottpreis einen schwachen Heiltrank, der dafür sorgt, dass die Wunden nicht mehr ganz frisch erscheinen. Das Siegel des Heiltranks zeigt übrigens ein verwishtes *Greifenuappen*, woraus sich schließen lässt, dass er sich einmal im Besitz des kaiserlichen Heeres befand.

Ein weiterer Besuch bei Lerderan und Leryscha

Allgemeine Informationen:

Die Tür des Hauses steht offen. Ihr seht Männer und Frauen, die Möbel, Teppiche, Kleidung, Töpfe und Geschirr heraus tragen und samt ihrer Last in den benachbarten Häusern verschwinden. Niemand hindert sie daran.

Spezielle Informationen:

Eine kurze Frage klärt den Sachverhalt: Die Geschwister sind tot. Ein Gang durch das Haus lehrt, dass die Plünderer gründliche Arbeit geleistet haben: Das Haus ist inzwischen so leer, dass man nicht glauben möchte, dass hier noch vor kurzem jemand wohnte. Es scheint nichts zu geben, von dem nicht irgend jemand glaubte, es gebrauchen zu können. Nicht einmal von den kostbaren Tapeten ist eine Spur geblieben. Sie wurden nicht abgerissen, sondern sorgsam von den Wänden gelöst. An manchen Stellen wurde der Putz von den Wänden geschlagen, wurden Löcher in sie gerissen und der Fußboden aufgestemmt. Im ganzen Haus gibt es nur ein Zimmer, das unangetastet blieb, nämlich das gemeinsame Schlafzimmer der Geschwister. Dort liegen die beiden in ihren Betten: Leryscha in ihrem und Lerderan in seinem. Sie sehen nicht aus, als hätten sie mitbekommen, wie sie starben. Zwischen den Betten liegen auf dem Boden fein säuberlich nebeneinander aufgereiht die fünf steifen Körper von Leryschas Katzen, und über die Körper von Mensch und Tier wurden Abfälle und Unrat ausgestreut.

Meisterinformationen:

■ Dass das Haus von den Nachbarn geplündert wurde, spricht nicht gerade für die Beliebtheit der Geschwister.

Eine kurze Untersuchung zeigt, dass Leryscha und Lerderan jeweils durch einen einzelnen Stich ins Herz getötet wurden. Die Katzen weisen keine Verwundungen auf, was auf eine Vergiftung der Tiere schließen lässt.

Sollten die Helden Erkundigungen einziehen, so können sie nur erfahren, dass die Nachbarn die Templer für die Täter halten und die wiederum die Maraskaner. Eine Befragung der Nachbarn ergibt außerdem, dass der Lehrling Lerderans die Leichen entdeckte, als er am Tag nach der Revolte in die Schmiede wollte und die Tür des Hauses offen fand. Das deutet darauf hin, dass, nachdem die Helden gegangen waren, noch jemand gekommen sein muß, den die Geschwister kannten. Sollten die Helden sich mit dieser Erklärung nicht zufrieden geben und zum Dachboden hinaufsteigen, so werden sie etwas Interessantes entdecken: Im Dach fehlen genügend Ziegel, so dass es denkbar ist, dass der Mörder über das Dach kam und zur Tür wieder hinausging. Wohlgermerkt, das geschah, während in Jergans Straßen gekämpft wurde – das spricht für eine gewisse Kaltblütigkeit. Die Helden sollen und können den Mord nicht aufklären, für den sich übrigens die Obrigkeit keinen Deut interessiert. Ihre Aufgabe besteht darin, sich und Littjew reich zu machen. Somit wird das Ableben der Geschwister zu einer weiteren Facette Jergans, denn es gibt keine weiterführenden Spuren.

Um Ihnen jedoch einige Hinweise zu geben: Der Tatort, die sehr gekonnte Ermordung der Geschwister, die wohl mit Aufwand verbundene Vergiftung der Katzen und die nachträgliche Besudelung der Leichen ("Schmutz zu Schmutz"), all das sieht sehr nach einer Hinrichtung mit rituellem Charakter aus.

Doch selbst ein maraskanischer Gelehrter, der sich sehr gut in der Geschichte seiner Heimat auskennt, hätte Schwierigkeiten, die Täter zuzuordnen. Er würde kaum daran denken, dass eine sehr radikale Sekte des Rur-Gror-Glaubens, an deren Handschrift die Morde erinnern, nämlich die Zaboroniten, für sie verantwortlich sein könnte, da er davon ausginge, dass sie seit 200 Jahren nicht mehr existiert. Ein Irrtum, beinahe so groß wie der Leryschas, dass sie das Los derer nichts angehe, deren Not sie ausnützte, und die sie an Kapitäne vermittelte, die nie vorhatten, ihre Passagiere in Sicherheit zu bringen.

Für die Helden bedeutet der Tod der Geschwister jedoch, dass es nun niemanden mehr gibt, der ihnen zur Flucht von Maraska verhelfen könnte.

Kriegsrat

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden Zulamidjida nicht aus eigenem Entschluss aufsuchen, so wird die Töpferin die Helden durch eine ihrer Enkelinnen zu sich einladen, da sie vom Tod Lerderans und Leryschas vernommen hat. Zulamidjida befragt die Helden zunächst nach weiteren Plänen und verkündet dann die bedrückende Wahrheit: "Ich kenne niemanden sonst, der euch helfen könnte. Euch bleibt allenfalls der Weg in den Süden zu unseren tapferen Bruderschwestern."

Ganz ernstgemeint ist der Vorschlag nicht, da die Töpferin sogleich die Unmöglichkeit des Unterfangens erklärt: "Für euch gäbe es aber bloß zwei Möglichkeiten: entweder durch den Dschungel, oder die Küste entlang. In unseren Wäldern würdet ihr jedoch nicht lange überleben,

Bruderschwestern. Bedenkt: Jeder Dritte, der heute in Jergan lebt, ist aus den Wäldern geflüchtet: vor den dämonischen Geschöpfen, die sich dort aufhalten, vor dem verdorbenen Land, das die Gestalt von Mensch, Tier und Pflanze beliebig verändert, aber auch vor Tsas und Peraines Zorn. Könnt ihr euch vorstellen, was geschieht, wenn die allerfriedlichsten der Zwölfgeschwister beben vor Wut und ihr Zorn ausbricht?"

Es ist nicht schwer, jemanden in der Stadt zu finden, der euch davon berichten könnte. Von den tausend mal tausend und noch einmal tausend gefräßigen Käfern, die nicht mehr ziellos wuseln, sondern wie Heere geordnet in hundert Schritt langen Kolonnen marschieren und angreifen. Von den Marasken, die sich zu Rudeln vereinen und jagen, als seien sie Parder? Nein, das ist kein Weg.



Die Küste ist nur scheinbar sicherer. Ihr bräuchtet Wochen bis in den Süden und hättet Dutzende Male mit den Bluttemplern zu tun, und gewiss einmal zu oft. Eure einzige Wahl besteht darin, hier zu bleiben und zu hoffen.“

Sie schweigt lange (und lässt den Helden Zeit zum Grübeln). Plötzlich hellt sich Zulamidjidas Gesicht auf: “Vielleicht ... Wartet!” Sie enteilt.

Der Vetter aus Dingsoab

Allgemeine Informationen:

Nach einer Dreiviertelstunde kehrt Zulamidjida freudig erregt zurück und fordert euch auf, sie zu begleiten. Euren neugierigen Fragen begegnet sie mit einem verschwörerischen: “Lasst euch überraschen!”

Man merkt ihrem Ton an, dass es ihr schwerfällt, das, womit sie euch offenbar überraschen will, für sich zu behalten.

Die Töpferin führt euch zu einer Schreinerei auf der Imana’cha-Insel. Perjin, der Besitzer, ist ein Bruder ihres verstorbenen Mannes. Er deutet auf drei bauchige, fast einen Schritt hohe Weidenkörbe, neben denen lange Stangen liegen. Schmutz und Holzstaub auf den Körben lässt vermuten, dass sie lange Zeit ungenutzt in einer Ecke der Werkstatt standen. Perjin erklärt: “Mein Vetter aus Dingsoab ließ sie als Pfand hier. Doch da er seit zehn Jahren tot ist, wird er sie wohl nicht mehr benötigen, und ich weiß auch nichts damit anzufangen.“

Zulamidjida öffnet einen Korb und nimmt einige Gegenstände heraus: ein zersplittertes Holzschwert, auffällige Gewänder mit Spuren von Mottenfraß, Tigelchen mit vertrocknetem, rissigem Bodensatz.

Als ihr nicht gleich in Begeisterungstürme ausbrecht, erklärt sie: “Theater! Der Fundus einer Schauspielertruppe.“

Sie holt länger aus: “Seit Menschengedenken gibt es bei uns Theatertruppen, die das ganze Jahr von Dorf zu Dorf ziehen. Daran hat sich nichts geändert. Nicht einmal jetzt! Sie sind ein so gewohnter Anblick, dass niemand Fragen stellt. Auch *sie* nicht. Eine bessere Verkleidung könnt ihr euch kaum wünschen. So kann es wirklich gelingen, dass ihr unbeschadet in den Süden gelangt. Dass ihr Fremde seid, ist nicht so wichtig. Natürlich müsstet ihr euch auch ab und zu wie eine richtige Theatertruppe verhalten: Ihr könnt nicht durch das Land ziehen, ohne

jemals euer Können zu beweisen. Denn sonst nähme euch niemand die Verkleidung ab.“

Meisterinformationen:

Zulamidjidas Behauptung stimmt, denn einer der bekanntesten maraskanischen Theaterleute der Gegenwart stammt aus Weiden. Sollten sich die Helden partout nicht mit dem Gedanken anfreunden können, sich in eine Theatertruppe zu verwandeln, so entgeht Ihnen und Ihrer Gruppe einiges an Spielspaß. Zudem wird der Weg in den Süden erheblich gefährlicher: Denn so besteht für die Bevölkerung kein Anlass, den unbekanntem, vielleicht gefährlichen Reisenden Unterstützung und Obdach zu gewähren. Die Wahrscheinlichkeit, von Templerschergen kontrolliert und zu zeitweisen oder permanenten Tätigkeiten verpflichtet zu werden, steigt stark an. An den späteren Ereignissen ändert sich nichts. Gehen wir also lieber davon aus, dass sich die Helden auf den Vorschlag einlassen.

Vorbereitungen

Meisterinformationen:

Solange die Helden keine außergewöhnlichen Wünsche äußern, sollte das Instandsetzen der Ausrüstung, wie etwa Reinigen und Ausbessern der Kostüme, und seine Vervollständigung – etwa das Besorgen neuer Schminke – keine Schwierigkeiten bereiten. Alles Benötigte lässt sich auf den Märkten Jergans finden, und Zulamidjidas Schwager dürfte es nicht schwerfallen, ein paar neue Theaterschwerter herzustellen. Wichtiger ist, dass die Theatertruppe auch ein Stück vorweisen kann. Hierzu sollten Sie Ihren Spielern eine halbe Stunde Zeit geben, sich eine kleine Geschichte auszudenken, die man in vier Abschnitten (Akten) erzählen kann. Am besten geeignet wäre natürlich eine Honinger Geschichte, deren Grundprinzip den Helden ja mittlerweile bekannt ist.

Wenn die Spieler damit fertig sind, so lassen Sie sich von den Früchten ihrer Arbeit berichten. Dabei können Sie sich auch erkundigen, wer welche Rolle in dem Stück übernehmen wird. Danach steht dem kommetengleichen Aufstieg unserer jungen Künstler nichts mehr im Wege.

Auf den Brettern, die die Welt bedeuten

Abschied

Allgemeine Informationen:

Die Zeit des Aufbruchs ist gekommen. Als ihr euch von Zulamidjida und ihrem Schwager verabschiedet, meldet sich unerwartet ihre schwerhörige Tante zu Wort. Unbedingt wichtig sei es, so sagt sie, dass ihr in einem Ort namens Gerbalgan Grüße an ihre Kusine ausrichten sollt. Ihr Name ist ... nun ja, das will der alten Dame trotz sichtlicher Anstrengung nicht mehr einfallen. Auf jeden Fall sollt ihr fragen, wie’s der Nichte geht – war’s eben nicht noch eine Kusine? – und ihr mitteilen – die alte Frau lächelt zahnlos –, dass ihr ein schmucker Nachbar neuerdings den Hof mache. Zulamidjida runzelt die Stirn, ihr Schwager lächelt, die feiste Schwieger-tochter schnauft, die fünf Enkelinnen schneiden vielsagende Grimassen. Angespornt von ihrem Geständnis nennt die alte Frau noch mehr Namen von Orten und Menschen, von Onkeln, Großonkeln und Tanten

ihrerseits, die alle begrüßt sein wollen, so dass ihr langsam den Eindruck gewinnt: Sollte auch nur die Hälfte dieser fernen Verwandten noch leben, so gehörte ob ihres vermutlichen Alters gewiß ein beträchtlicher Teil davon zu Rohals Zechgenossen.

Dann geht es los. Die Körbe mit den Requisiten werden zwischen die langen Tragstangen gebunden, vorne und hinten fassen je zwei von euch an. Ihr plagt euch die steilen Gassen hinauf zum Tor, wo die erste Hürde wartet: die Knechte des Verderbens in Schwarz-Rot und Blutrot. Sie nehmen euch kaum wahr, als ihr das Tor durchschreitet und die unglückliche Stadt der Terrassen und Türme verlasst.

Meisterinformationen:

Wenn Sie es noch nicht getan haben, so sollten Sie jetzt klären, wo die Helden Littjews Schatz aufbewahren.



Der Weg nach Süden

Allgemeine Informationen:

Von Jergan führt eine Straße nach Süden bis Tuzak. Sie schlängelt sich durch den 10 bis 30 Meilen breiten, oft hügeligen Küstenstreifen und ist nicht viel mehr als ein breiter, seit Jahrhunderten von Füßen und Hufen ausgetretener Pfad, dessen Verlauf sich alle paar Generationen ändert. Unterschiedliche Landschaftsformen wechseln sich ab: Auf Hügel folgen Ebenen, auf Kulturland, wo Reis, Shatakknollen, Wein und Obst angebaut werden oder Phraischeafe weiden, folgen ausgedehnte Steppenlandschaften mit vereinzelt Bauminselfen und Büschen.

Ganz selten sind im hohen Gras die haarigen Rücken von Wollnashörnern auszumachen, viel häufiger dagegen die kleinen Herden von Vy'tagga-Antilopen mit ihren dicken Hälsen, die den Eindruck erwecken, als habe der Kopf der Tiere keinen Kiefer, sei nur die Fortsetzung des Halses. Wiederum seltener entdeckt man große bleiche Kugeln, die sich kaum merklich voranbewegen, wie Schädel erscheinen, aber nur die Panzer uralter Harnischträger sind, die auf der Suche sind nach dem, was ihnen am besten schmeckt: giftige Tausendfüßler, die ihrerseits nichts dagegen einzuwenden hätten, euch zu verzehren.

Aber ihr seht manchmal auch echte Schädel und Knochen, die einmal Menschen gehörten, sehr verlassene Gehöfte, verrottende Gebäude, niedergebrannte Häuser.

Hin und wieder nähert sich die Straße der Küste. Das Salz des Meeres ist kaum zu riechen, denn kein Wind bewegt die Luft. Starre, Stille, die urplötzlich übertönt wird vom zornigen Brummen zahlloser Bienen, Hummeln, Wespen, Käfer und Libellen, vom grellen Schrei der Vögel über euch. Dann nähert sich die Straße wieder dem Dschungel, jener dunklen, undurchdringlich und bedrohlich erscheinenden Mauer im Westen, die von einer höheren, blässeren Mauer überragt wird: den Bergen der Maraskankette.

Die Dörfer liegen oft abseits der Straße und sind nur über einen Trampelpfad und einen längeren Fußmarsch zu erreichen. Ihre mit Grasmatten verkleideten Fachwerkhäuser mit den zeltartigen Dächern sind wuchernde Gebilde mit erst später hinzugefügten Anbauten. Es gibt kein Dorf, in

dem man nicht Platz schaffen musste für die aus den Wäldern geflüchteten Verwandten.

Bisweilen vorbeiziehende Trupps von Bewaffneten schenken euch kaum Beachtung.

Meisterinformationen:

Lampenfieber ist zwar schlimm, aber eine Übernachtung auf Maraskan unter freiem Himmel ist schlimmer. Letztlich dient es auch nur der Förderung der künstlerischen Entwicklung Ihrer Helden, wenn Sie dafür sorgen, dass ihnen jede Nacht gründlich verleidet wird, die sie außerhalb eines Dorfes verbringen müssen, weil sie sich vor einer hesindegeligen Darbietung ihres Könnens gedrückt haben.

Selbst der beinahe idyllische Küstenstreifen hat einiges an Plagen zu bieten: Angefangen von harmlosen Stinkfretchen, über Schlangen und giftige Stacheln verstreute Stachelschweine, bis hin zu kleinen Herden von Wollnashörnern – vom herrlichen Artenreichtum der heimischen Insektenwelt gar nicht zu reden. Eine phantasievolle

Beschreibung von deren Treiben bewirkt oft mehr als eine Begegnung mit dem wildesten Parder.



Die Uraufführung

Spezielle Informationen:

Die Premiere findet in einem Weiler namens Gerbalgan statt. Das Dörfchen hat nur drei Häuser, aber – Kinder mitgezählt – rund 50 Einwohner. Diese sind über die Abwechslung hocherfreut, und schnell ist ausgehandelt, welche Stunde ihnen als die gelegenste für die bevorstehende Aufführung erscheint. Bis es so weit ist, werden die Helden über sich selbst und über Neuigkeiten über die Verwandtschaft aus der zuletzt passierten Ortschaft (in diesem Fall wohl Jergan) gründlich ausgefragt. Auch trägt man ihnen Grüße für Anverwandte in weiter südlich gelegenen Dörfern auf – eine gute Gelegenheit, sich der Tante Zulamidjidas und ihrer Grüße an die Nichte oder vielleicht auch Kusine zu erinnern. Die Frau gibt es tatsächlich. Sie findet nichts Ungewöhnliches dabei, der Tante (!) den bedeutsamen Antwortgruß ausrichten zu

lassen: "Ach, ich kann nicht klagen, Tante."



Meisterinformationen:

Jeder zivilisierte Aventurier – also vermutlich auch die Helden – weiß, dass das *echte* fahrende Volk nie still und leise in eine Ortschaft einzieht, sondern mit der Absicht, sein Publikum auf sich aufmerksam zu machen. Die Helden sollten also genauso verfahren.

Schminken der Helden: Ohne eine ausreichende Zahl von Spiegeln ist es sinnvoll, wenn sich die 'Schauspieler' gegenseitig schminken, was eine Probe auf *Sich Verkleiden* bedeutet. Bei einer verpatzten Probe ist zu bedenken, dass Theaterschminke gar nicht so leicht wieder zu entfernen ist, weshalb 'Ausbesserungen' vorzuziehen sind, d. h. je Versuch um +5 erschwerte Proben. (Anmerkung: Unterschätzen Sie nicht die dunklen Seiten Ihrer Spieler! Diese banale Tätigkeit ufert leicht in Schmink-Vendettas aus.)

Die Aufführung: Sie findet im Freien statt, und das ganze Dorf ist zugegen.

Wir verfahren wie zuvor, das heißt, Sie, werter Meister, lassen Ihre Spieler die Geschichte aktweise und möglichst abwechselnd (Sie bestimmen, wer gerade dran ist!) noch einmal erzählen. Dieses Mal gilt allerdings unerbittlich: Gesagt, getan!

Sollte also ein Spieler Dinge erzählen, die nicht abgesprochen waren, oder versehentlich einen Teil der Geschichte auslassen oder etwas durcheinander bringen, so geschieht Vergleichbares auch während der Aufführung. Dort heißt das, dass die Stichworte für die Einsätze zum falschen Augenblick oder gar nicht fallen. Dadurch stehen Schauspieler vereinsamt auf der Bühne, niemand beantwortet ihre Fragen, andere Mitspieler erscheinen erst gar nicht.

In einer solchen Situation drohenden Durcheinanders liegt es nun am Rest der Gruppe, ob sie ihre Gefährten im Regen stehen lässt oder durch rasches Improvisieren den Patzer zu beheben versucht.

Das Stück geht dabei unerbittlich weiter, denn die Zuschauer warten, sich abzusprechen, gibt es nicht. Notfalls müssen Sie den gestrandeten Helden die Aufführung als Einpersonenstück zu Ende erzählen lassen. Legen Sie dabei unbedingt Wert auf Einzelheiten!

Das Publikum bemerkt solche Hänger. Es wird zwar den Schauspieler nicht gleich ausbuhen, aber vielleicht laut Vorschläge machen, wie die ins Stolpern gekommene Handlung weiter verlaufen könnte. Das ist in der Regel nicht gerade hilfreich ...

Das Schlusswort: Maraskanisches Publikum erwartet am Ende eines Stückes ein längeres Schlusswort, in dem verborgene Bezüge und geheime Absichten aufgedeckt werden. Das ist so normal, dass in Jergan bestimmt niemand die Helden auf diese Eigenheit hingewiesen hat – sie können sie nur in Festum kennengelernt haben. Wenn also Rufe nach einem Schlusswort erklingen, so sollte sich auch ein Held bereitfinden, ein paar Worte zum tieferen Sinn des Gezeigten von sich zu geben. Hierbei ist jede noch so windige Erklärung zulässig, nur sollte sie eben aus mehr als nur einem Satz bestehen.

Die Publikumsreaktion: Es ist nun an Ihnen zu beurteilen, was ein Publikum, das eigentlich eine spannende Geschichte mit Mord- und Totschlag erwartete, von der Aufführung hält. Seien Sie nicht zu streng: Feldfrüchte sollten nur fliegen, wenn das Stück ein völliges Debakel war und nicht einmal unfreiwillig komisch. Bei einer schlechten Aufführung werden die Zuschauer mit penetrant belehrenden Verbesserungsvorschlägen nicht zurückhalten. Deren Beherzigung könnte jedoch bedeuten, dass eine Tragödie zur Komödie, ein Heldenepos zum Bauernschwank wird.

Eine gute Aufführung hätte früher bedeutet, dass die Schauspieler als Gäste auf die verschiedenen Familien verteilt worden wäre. Heutzutage

sind jedoch nur noch ein Schlafplatz in der Scheune, ein paar Münzen und Verköstigung üblich, wobei letztere – sehr aussagekräftig – zwischen einer dünnen Suppe und einem guten Mahl mit Wein schwanken kann.

Weitere Folgen: Sollte die Uraufführung eine völlig Katastrophe gewesen sein, so ist die Gruppe gut beraten, ihr Repertoire zu überdenken. Eine Tarnung will schließlich glaubwürdig sein. In diesem Fall sollten Sie erwägen, das Ganze mit einem neuen Stück Punkt für Punkt im nächsten Dorf zu wiederholen. Andernfalls sei davon ausgegangen, dass die Helden in den folgenden Tagen eine gewisse Routine erlangen.

Wie putzig – eine Theatertruppe!

Allgemeine Informationen:

Ihr seid seit einer Woche unterwegs, habt Höhen und Tiefen des Schauspielerlebens kennengelernt und euch im Großen und Ganzen recht ordentlich behauptet.

Es ist schon später Nachmittag, als ihr ein Dutzend Reiter um eine Hügelkette kommen seht. Da euch der Anblick ihrer Waffenröcke mittlerweile vertraut ist, verfährt ihr wie immer: Ihr marschiert mit gesenktem Blick weiter, ohne schneller, aber auch ohne langsamer zu werden, und versucht, nicht aufzufallen, bis sich die Berittenen wieder entfernt haben. Doch unerwartet zügelt die Anführerin, eine Mittelreicherin mit zernarbtm Gesicht und einem grausamen Zug um den Mund, ihr Pferd: "Wie putzig, eine Theatertruppe!"

Sie sieht zu ihren Leuten: "Wusstet ihr, dass ich eine Freundin solch seichter Unterhaltung bin? Auf, auf, ihr Schauspielerchen, beweist uns euer Können!"

Sie und ihre Gefährten steigen von den Pferden.

Meisterinformationen:

Das Problem dürfte klar sein: Diese wirklich bösen Menschen erwarten eine Aufführung, aber bestimmt keine, in der die Zwölfe gepriesen werden oder zum Sturz der Herrschenden aufgerufen wird.

Sollte also das Stück unserer Helden verfängliche Inhalte aufweisen, so muss ganz schnell eine *bereinigte* Fassung her. Sie, werter Meister, sollten für eventuelle Umarbeitungen nur sehr wenig Zeit lassen – Minuten. Die Aufführung verläuft wie gehabt, doch dieses Mal geht es nur um die Frage: Könnte dieses gefährliche Publikum verärgert werden oder nicht?

Wenn sich die Helden geschickt anstellen, so wird ihnen ein Lohn von drei großmütig in den Staub geworfenen Hellern zuteil werden. Andernfalls werden sich die Reiter für das entgangene Vergnügen entschädigen, indem sie die Schauspieler verprügeln (pauschaler Schaden ohne Gegenwehr: 1W20+7), Kostüme zerreißen und die Körbe umwerfen.

Sollten sich in den Körben leichtsinnigerweise Hunderte von Goldstücken befinden, so dürfte es besser sein, wenn Sie, lieber Meister, mit einer verdeckten, aber nicht gewerteten Probe die Helden ordentlich zum Schwitzen bringen, anstatt sie wirklich ausplündern, was doch sehr frustrierend für Ihre Gruppe wäre. Gefährlich wird es bei dieser Übermacht, wenn sich die Helden gegen die Misshandlungen wehren sollten. Denn dann wird es ernst!

Templerschergen

LE 70 AT 14 PA 14 TP 1W+4 (Schwert)

RS 4 MR 8



Ein Künstlertreffen

Allgemeine Informationen:

Mancher von euch mag sich schon gefragt haben, warum ihr bisher noch keiner anderen Theatertruppe begegnet seid, schließlich seid ihr ja nicht die einzigen Schauspieler auf Maraskan. Dieser Zustand ändert sich einige Tage später, als ihr die Ebene von Alrurdan durchquert, eine der landwirtschaftlich wertvollsten Gegenden Maraskans.

Die andere Truppe ähnelt der euren zum Verwechseln, nur dass sie aus sieben Schauspielern besteht. Sie winken schon von weitem. Als sie heran sind, halten sie inne und mustern euch abschätzend: "Was haltet ihr von einem Wettstreit, um herauszufinden, wessen Kunst die größere ist?", meint einer von ihnen. "Sagen wir: ein Silberstück für die Gewinner?"

Meisterinformationen:

Am schönsten wäre es, wenn Sie Ihre Helden dazu bringen könnten, sich auf den Wettstreit einzulassen. Nötig ist das nicht, denn das, was in den nächsten Augenblicken geschehen wird, ist unabwendbar. Flüche sind normalerweise nicht fair.

Allgemeine Informationen:

Der Wortführer eurer Kollegen schleudert eine Münze in die Luft, die sich blinkend im Sonnenlicht dreht ...

Urplötzlich scheint es euch, als wärt ihr einen winzigen Augenblick lang abgelenkt gewesen, als hättet ihr vielleicht gezwinkert und die Lider gesenkt und öffnetet nun wieder die Augen. Ihr seht die Welt erneut, doch in der kurzen Spanne eines Lidschlags hat sie sich stark verändert. Die Landschaft ist flacher geworden. Der Boden ist mit saftigem, gleichmäßig knöchelhohem Gras bewachsen. Alle Büsche und Bäume erwecken den Eindruck, als wären sie einzeln angepflanzt worden. Sie wachsen so ordentlich wie in einem Park.

Die dunkle Linie des Dschungels ist nirgends zu erblicken. Weit im Norden seht ihr die blassblauen Umrisse eines Gebirges. Die Straße fehlt ebenso wie die andere Theatergruppe und eure Requisiten.

Statt dessen steht ihr bei gut zwei Bannern Bewaffneter. Ihr seht behelmte maraskanische Krieger, gekleidet in Kettenhemden und Holzharnische und bewaffnet mit Tuzakmessern. Ihr erblickt Fußvolk mit langen Lanzen, abgestiegene Reiter, die neben ihren Pferden stehen. Vor den Hufen eines der Rösser entdeckt ihr einen jüngst erschlagenen Hund. Das Blut läuft immer noch aus seinem Körper. Neben ihm liegt die enthauptete Leiche eines Kriegers.

Eine ältere, ebenfalls gerüstete Frau schreitet mit weitausholenden Gesten zwischen den Bewaffneten umher. In der Rechten hält sie ein bluttriefendes Schwert. Mit böartigem Lächeln verkündet die Frau in reinem Garethi: "Oh, welch schreckliche Tragödie. So muss es gewesen sein, so und nicht anders: Das Pferd scheute vor dem Hund, der Ritter

stürzte, dabei fiel ganz unglücklich sein Kopf ab. Ein Unfall, zweifellos ein Unfall! Ihr saht es alle, ihr könnt die Untat dieses garst'gen Hundeviehs bezeugen."

Alle anwesenden Streiter nicken und beteuern im Chor: "O ja, ein Unfall, zweifellos ein Unfall."

Die alte Kriegerin tritt auf einen Mann von edler Erscheinung zu. Er ist größer als alle anderen und sieht sehr verschlagen aus. Sie spricht ihn an: "Lass mich dir dringlich Rat erteilen, mächtiger Haran von Elenvina! Doch insgeheim sei's getan, denn mein Wort ist nicht für jedes Ohr bestimmt."

Beide treten einige Schritte zur Seite und sprechen dann genauso laut weiter wie zuvor.

Die Frau tut trotz ihrer Lautstärke geheimniskrämerisch: "Kein guter Gedanke ist's, die Späher zu entlassen. Fremde sind's. Treue bindet sie nicht und auch kein Schwur. Ich sage dir: Nimm ihre Köpfe, Haran! Nimm sie geschwind, bevor sie in jedem Winkel Honingens ausplaudern, was sich zutrug in Wahrheit auf dieser Wiese."

Sie blickt dabei verstohlen zu euch.

Der Mann antwortet: "Nie rietest du mir schlecht, Treueste der Treuen. Wahr sprichst du auch dieses Mal, so wie schon unzählige Male davor. Also sei gehandelt wie schon oft. Vollbringe die blutige Tat! Doch sollst du sie nicht vor meinen Augen verüben."

Die Frau nickt untertänig und tritt einige Schritte zur Seite. Sie spricht ins Leere: "So sei's denn! Freundlich will ich tun, verstellen will ich mich. Kein Argwohn soll mein Trachten enthüllen."

Die Kriegerin wirft euch scheinheilig lächelnd einen Beutel zu: "Eure Dienst sind nicht länger von Nöten, ihr tapferen Späher. Nehmt euren Lohn und entschwindet hurtig!"

Sie blickt zu den Reitern und legt die Hand an den Mund, als wolle sie verhindern, dass ihr hört, was sie sagt: "Insgeheim gesprochen: Gebt ihnen einen kleinen Vorsprung, meine herzlosen Schlächter. Dann hetzt hinterher und besorgt, dass nie wieder ein Atemzug über ihre Lippen komme, geschweige denn ein Wort. Hetzt sie, stellt sie, schlachtet sie!"

Meisterinformationen:

Der Beutel enthält 30 glatte, ungeprägte Silberscheiben. Die Frau wird unseren Helden wie versprochen zehn Bewaffnete hinterher schicken. Rechtzeitiges Verstecken reicht, um den Verfolgern zu entkommen.

Sollten die Helden unbedingt darauf bestehen zu bleiben, so wird die Frau sie vertreiben lassen. Eine Erklärung dieser befremdlichen Begegnung finden Sie auf den nächsten Seiten.

Verfolger

Anzahl: 10 (Ihre Werte sind kein Irrtum!)

LE 20 AT 10 PA 10 TP 1W+3 (Schnitter) RS 1 MR -



Die ganze Welt ist Bühne

Meisterinformationen:

Bei den vielen Wanderbühnen, die seit ungezählten Generationen Jahr für Jahr landauf, landab die blutrünstigen *Honinger Geschichten* des maraskanischen Volkstheaters aufführen, wäre es verwunderlich, wenn es keine Geschichten oder Märchen über Theatergruppen gäbe. Es gibt sie. Manche sind komisch, andere schaurig.

Bevor wir uns mit dem weiteren Schicksal der Helden beschäftigen, wollen wir zunächst unser Augenmerk auf eine dieser Legenden richten, die auf ganz Maraska verbreitet, jedoch unterschiedlich überliefert ist.

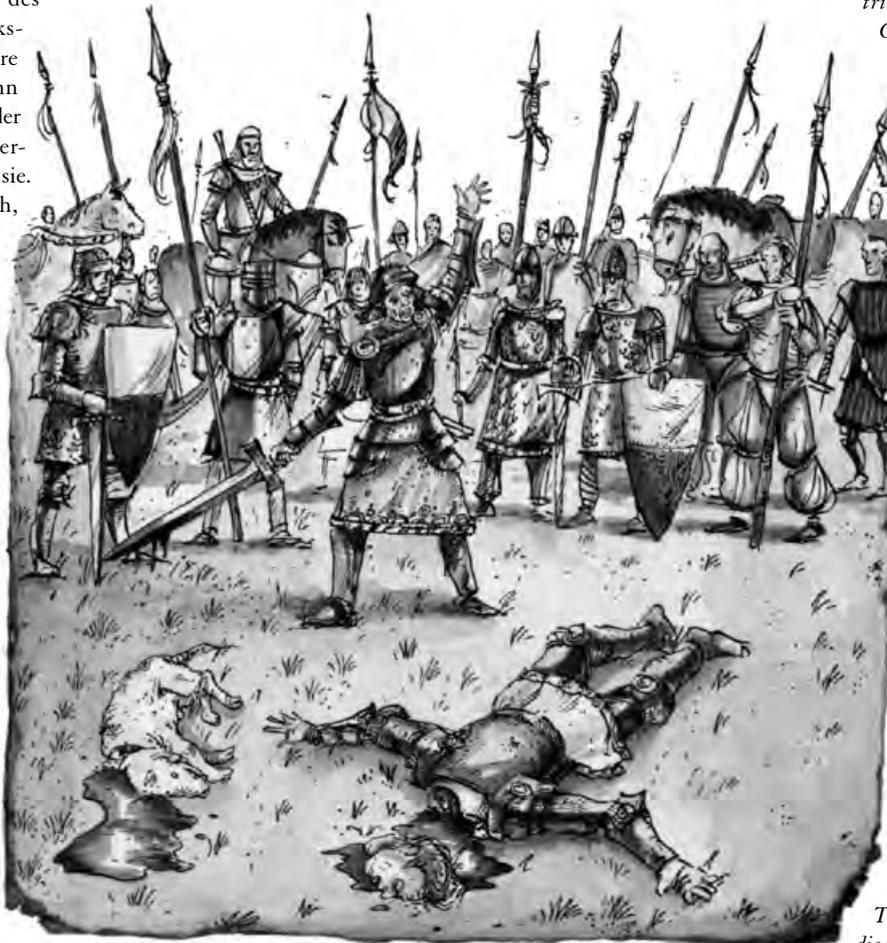
Wie die Legende südlich von Jergan erzählt wird:

»Unter der Herrschaft der Priesterkaiser begab es sich, dass fahrendes Theatervolk von sieben Sonnenlegionären gefangen genommen wurde. Das Verbrechen der Spieler bestand darin, dass sie nicht die Wahrheit verleugneten, dass nämlich Rur die Welt schuf und die

zwölf Geschwister seine treuen Diener und Vasallen sind.

Unser Glaube war damals verboten, also mochten Bruder Praios' falsche Diener die Wahrheit nicht hören. Deshalb quälten sie die Unschuldigen, damit sie widerriefen und aus Wahrheit Lüge werde. Doch Erfolg war ihnen nicht vergönnt, denn Bruder Boron, der stets Traurige, erbarmte sich der Gefolterten rechtzeitig, bevor ihr Mut gebrochen werden konnte.

Schwester Hesinde geriet ob der Untat so in Zorn, dass sie den Peinigern befahl, für immer den Platz der Gequälten einzunehmen. Seither ziehen die Verfluchten Honinger übers Land und wer ihnen begegnet, dessen Schicksal ist besiegelt, denn sie haben nicht aus ihrer Strafe gelernt.«



Wie die Legende um Boran herum erzählt wird:

»Wer erfreut sich nicht an spannenden Geschichten, am Ringen auf der Bühne, wo einmal das Böse triumphiert und dann vom Guten zu Fall gebracht wird? Allein, es ist nur Spiel und Kurzweil. Doch da der Bruderlose weiß, was uns gefällt, verdarb er auch diese Freude. Er erschuf ein verfluchtes Schauspiel, das nicht mehr Spaß und Kurzweil ist, sondern zur Wirklichkeit wird für alle, die es mit ansehen müssen. Sucht ihr die Spur der Verdammten, so müsst ihr nur nach Dörfern Ausschau halten, die anscheinend von einem Augenblick auf den anderen von allen Bewohnern verlassen wurden, und zwar für immer.«

Was Jandon Bluugh, früherer Leiter der Tuzaker Magierakademie, von der Legende hielt:

»Bei den Märchen des einfachen Volkes gilt oft die beunruhigende Faustregel: je unglaubwürdiger, desto wahrer. Doch wenn es wirklich eine verderbliche Theatergruppe geben sollte, die ihr Publikum in die unbarmherzige und mordende Welt der

Honinger Geschichten entführt, so ist sie gewiss nicht das Werk Hesindes, und auch an das des Verstoßenen mag ich nicht glauben.

Das Volk weiß es nicht besser, doch für einen Magus scheint die Handschrift unverkennbar: die des Verderbers der Kunst, die des Verbreiters der abgefäimtesten Lügen, die des endlos verfluchten Iribaar.«

Wie man sieht, sind sich die Maraskaner uneins über den Ursprung des erwähnten Fluches. Immerhin können die Helden von nun an bestätigen, dass die Legende kein Ammenmärchen ist – schließlich sind sie ihr eben begegnet –, sondern bittere Wahrheit. Vorausgesetzt, sie überleben dieses Treffen.

Eine Bemerkung zu der anderen Theatertruppe: Die vermeintlichen Schauspieler sind keine Geister. Sie sind das Vorfeld des Fluches, sozusagen Köder und Auslöser der Falle.



Wo sind die Helden?

Die Antwort ist nicht ganz einfach. Der überwiegende Teil ihrer Seele und ihres Geistes sowie ein kleiner Teil ihrer Körperlichkeit befindet sich in einem zur Wirklichkeit gewordenen Theaterstück, während der Rest, also ein mehr oder weniger geist- und seelenloser Körper, nach wie vor auf der Straße von Jergan nach Tuzak weilt. Diese Teilung in innere und äußere Realität wird später noch bedeutsam werden.

Die innere Realität

Die Wirklichkeit des Stückes, in das die Helden unerwartet versetzt wurden, ist zwar gelegentlich seltsam, sogar grotesk, aber so real wie irgend denkbar. Eben das, was man vom Erzeugnis eines guten oder bösen Gottes oder eines Erzdämonen erwarten kann – und nichts, was ein Sterblicher als Illusion nachweisen könnte. Dabei ist 'real' nicht ganz der richtige Ausdruck. 'Halb-real' beschrieb den Zustand besser. Um Ihnen den Unterschied zu verdeutlichen, sei ein Beispiel vorgestellt, auf das wir später abermals zurückkommen werden. Falls Sie kein Theatergänger sind, so stellen Sie sich einfach vor, wir sprächen über einen Film.

Nehmen wir an, eine Figur in einem Theaterstück (oder Film) ginge von der Bühne oder entschwände aus dem Bild und kehre nach einiger Zeit mit einem dampfenden Becher zurück.

Als Zuschauer wissen wir, dass die Person sich gerade ein warmes Getränk gekocht hat. Wenn wir uns aber für einen Augenblick aus der Handlung zurückziehen, dann wissen wir auch, dass der Darsteller bestimmt nicht selbst am Herd stand. Jemand, der für Requisiten zuständig ist, hat ihm den dampfenden Becher gegeben, und das Getränk darin dürfte wohl auch nicht gleich neben der Bühne oder links des Bildausschnittes gekocht worden sein, sondern irgendwo anders.

In dem Fluch / Theaterstück, in das die Helden geraten sind, gibt es niemanden, der für Requisiten zuständig ist. Es gibt auch kein 'irgendwo anders'. Dinge sind plötzlich da. Das Stück erzeugt sie. Damit entstehen im Gefüge der Realität unsinnig erscheinende Lücken.

Nehmen wir an, das wundersam entstandene Getränk im Becher enthielte Gift. Wenn jemand auf der Bühne das Getränk trinkt, wird er so tun, als stürbe er. Unsere Helden würden tatsächlich sterben. Jedoch: Selbst die besten Alchimisten Aventuriens hätten womöglich Schwierigkeiten festzustellen, an welchem Gift der Held starb. Nicht weil es ein völlig unbekanntes Gift wäre, sondern weil das Stück bzw. der Fluch diese Einzelheit nicht präzisiert. Deshalb stirbt der Held eben an einem nebulösen Gift und nicht an *Königsmacher*.

Nehmen wir nun an, gerade in dem Augenblick, als der Held den Becher an die Lippen setzt, erscheint ein Hausdiener und erklärte: "Herrin, der unleidige Geweihte Hjarwulf wünscht Euch zu sprechen."

Dieser Hausdiener ist wahrscheinlich nur ein Komparse mit einem einzigen Satz im ganzen Stück. Damit besteht der ganze Lebenszweck des Hausdieners (nicht des Darstellers!) also darin, im rechten Augenblick zu erscheinen, um den Geweihten anzukündigen, damit derjenige, der den Becher leeren soll, Gelegenheit erhält, ihn wegzuschütten. Unvorhergesehene, aber doch recht einfache Fragen wie: "Wie viele Treppen seid Ihr eben hochgestiegen? Was habt Ihr zuletzt gegessen? Wie habt Ihr heute nacht geschlafen?" könnte der Hausdiener nicht beantworten, und

er würde auch keinesfalls zu dem Tisch gehen, den Becher nehmen und ihn leeren. Es sei denn, im Stück wäre festgelegt: »Der Hausdiener steigt eine Treppe mit 30 Stufen herauf. Er kündigt den ruppigen Geweihten Hjarwulf an. Dann geht er zum Tisch, ergreift den Becher, leert ihn und stirbt.«

Anders ausgedrückt: Das Stück sieht nicht nur nicht vor, dass der Hausdiener den Becher leert, sondern *erlaubt* ihm nicht, das zu tun.

Zusammengefasst: Die *Welt*, in die die Helden geraten sind, unterscheidet sich nicht so sehr von der, die sie in den letzten Wochen häufig betreten, wenn sie als Schauspieler geschminkt und verkleidet ihre Rollen spielten. Nur dass dieses Mal alles sehr viel echter ist.

In dieser Bühnenwelt hat soeben eine sich ständig wiederholende Geschichte begonnen. Sie handelt von vier verfeindeten Herrschern, die wie üblich aus recht willkürlich ausgewählten fernen Orten stammen, nämlich Chamlijian von Havena, Marajian von Wehrheim, Jaggomold von Elenvina und Erberan von Honingen. Die vier kämpfen erbittert um die Macht im Lande Honingen. Erfolgreich wird trotz aller Ränke keiner von ihnen sein, denn am Ende greift ein fünfter Herrscher in den Streit ein, nämlich der Seekönig von Albenhus. Er kommt mit einer riesigen Flotte über das Meer, erobert das Land und tötet alle, die darin wohnen – einschließlich derer, die der Fluch gegen ihren Willen in diese Wirklichkeit gezogen hat. Damit hat dieser Zyklus des Fluches seinen Abschluss gefunden.

Nun vergeht einige Zeit. Das mögen Jahre sein oder auch Jahrzehnte. Eines Tages wird wieder jemand einer Theatertruppe begegnen, oder eine Truppe von Schauspielern zieht in ein Dorf ein, wo sie erfreut willkommen geheißen wird. Dann beginnt das unheilvolle Spiel mit neuen, unfreiwillig mitwirkenden Opfern von vorne.

Auch wenn die Helden den Fluch nicht beenden können, so haben sie doch die Möglichkeit, ihm zu entkommen, ihn vielleicht sogar permanent zu verändern, und zwar indem sie dafür sorgen, dass die Handlung nicht so endet, wie es geplant ist. Etwa dadurch, dass sie dafür sorgen, dass ganz Honingen unter einer Krone vereint ist und den Seekönig mühelos abwehren kann oder aber sich dem Eroberer freiwillig und ohne Widerstand zu leisten unterwirft. 'Ganz Honingen' bedeutet hierbei, dass mindestens drei Herrscher am selben Strang ziehen müssen. Gemeinsam können sie den vierten mit den Mitteln der *Honinger Geschichten* leicht überzeugen. Sollten Ihnen oder den Helden weitere Möglichkeiten einfallen – nur zu! Es geht also im Grunde darum, das Stück umzuschreiben. Aber wie sollen die Helden auf diesen Gedanken kommen? Zum einen durch ihre Erfahrung als Mitglieder einer Wanderbühne, zum anderen, weil sie nicht die ersten sind, die einen Ausweg aus dem Verhängnis suchten, und ihnen einer ihrer Vorgänger einen Hinweis hinterlassen hat.

Allemaal werden Sie, werter Meister, in diesem Abschnitt des Abenteuers sehr stark auf Ihr Improvisationsvermögen angewiesen sein. Denn wenn Ihre Helden erst einmal begreifen, welche Vielzahl von Möglichkeiten sich ihnen bieten, dann können sie der *Freizauberei* so nahe kommen wie nie wieder und Dinge vollbringen, die selbst Göttern schwerfallen, nämlich die Welt zu verändern. Zu diesem Zeitpunkt dürfte das Entkommen aus dem Bann des Fluches allerdings schon kurz bevorstehen. Wenden wir uns jetzt einigen grundlegenden Regeln zu, um Ihnen das Leiten zu erleichtern.



Die Regeln des Spiels

1. Äußere Parameter:

Es gibt weder Wunder noch göttlichen Kontakt. Der Limbus scheint nicht mehr zu existieren. Geeignete Analysezauber offenbaren einen Astrallinienverlauf, der dem Inneren eines Wollknäuels gleicht. Solche Zauber sind einer Sogwirkung unterworfen, d.h. solange der Zaubernde den Zauber aufrecht erhält, verliert er pro KR zusätzlich 1W20 ASP. Dieses Phänomen ist kein Mechanismus des Fluches, um sich zu schützen, sondern sozusagen eine kleine Falle in der großen, deren Köder *Neugier* heißt.

2. Stilisierung

Die Welt ist stark vereinfacht. Das Land ist rechteckig, seine Küstenlinien verlaufen schnurgerade, der Strand ist von gleichbleibender Breite. Auch die Wellen halten überall genau auf die Küste zu, was an den Ecken zu seltsamen Effekten führt.

Im Norden gibt es ein Gebirge. Ab einer Höhe von 200 Schritt ist es nicht mehr räumlich, sondern samt Himmel auf eine beliebig hohe und beliebig dicke Wand aufgemalt.

Der Pflanzenbewuchs ist überall gleich – es sei denn, er widerspräche dramaturgischen Erfordernissen.

Jagdbares Wild ist rar. Es gibt nichts, das größer als ein Rotpüschel oder ein Hase wäre.

Herrschaftssitze bestehen aus einer Burg und einer Stadt. Die Burg glänzt weniger durch Ausdehnung als durch beeindruckend hohe Mauern und Türme. Städte sind nur kulissenhaft angedeutet. Sie bestehen in der Regel aus zwei bis drei notwendigen Gebäuden (z. B. Taverne) und vielleicht noch einem Wachhäuschen.

3. Dramaturgische Erfordernisse

Die Dramaturgie bestimmt die Welt stärker als Naturgesetze. So kann z. B. auch an wohlbekannten Orten Gras plötzlich sehr viel höher wachsen als zuvor. Der Grund dafür könnte sein, dass sich hier jemand verbirgt und nicht gesehen werden darf, etwa bei einem Hinterhalt.

Auch Bäume müssen nicht immer am selben Ort stehen. Dennoch sind Bäume Bäume. Man kann sie fällen, verbrennen usw. Solche Landschaftsveränderungen geschehen nie unter den Augen der Helden, sondern in ihrer Abwesenheit, so dass man von *Umbaupausen* reden könnte.

4. Selbstergänzung

Ein Beispiel, das wir in ähnlicher Form schon kennen:

Die Helden betreten eine Taverne. Sie finden dort das vor, was man erwarten würde: Schankraum, Tresen, Wirt, Gäste etc. Nehmen wir an, die Helden bestellen ein Mahl. Daraufhin verschwindet der Wirt in einem Nebenraum und es geschieht das, was Sie aus manchen Theaterstücken oder Filmen kennen mögen: Der Wirt kehrt augenblicklich mit den bestellten Speisen zurück. Es wäre eben gar zu langweilig, wollte man wirklich solange warten, bis das Mahl zubereitet ist.

Ein neugieriger Held könnte nun versucht sein, einen Blick in diese erstaunliche Schnellküche zu werfen. Überlegen Sie selbst: Wie oft kommt es vor, dass sich Ihre Helden in einem Abenteuer persönlich davon überzeugen, dass eine Taverne, in der man ihnen Speisen bringt, wirklich eine Küche besitzt? Vermutlich selten, d. h. eine Ausarbeitung

entsprechender Räumlichkeiten ist eigentlich nicht nötig. In dieser Theaterwelt führt das Nachprüfen der Existenz der Küche dazu, dass der betreffende Held die Tür zur Küche öffnet, aber nur einen leeren, womöglich fensterlosen Raum vorfindet. Nehmen wir an, der Held berichte seinen Gefährten von dieser Entdeckung. Dann wird die Welt – also das Stück – dadurch 'begreifen', dass eine Küche für die Handlung wohl nötig sei, also ergänzt sie die Kulisse. Das heißt, der nächste Held wird statt eines leeren Raumes wirklich eine Küche vorfinden, wo eifrig gebrutzelt und gebraten wird.

Spinnen wir das Beispiel weiter: Unser Held wundert sich, woher die Zutaten für die Speisen kommen, die in der Küche zubereitet werden. Denkbar wäre etwa, dass sie aus einem Kellerraum geholt werden.

Zwischenfrage: Wie oft betreten Ihre Helden eine ganz gewöhnliche Taverne und inspizieren zuerst die Küche und danach die Lagerräume? Also wird sich in der Küche vermutlich eine Luke zum Keller finden lassen, doch auch der besteht zunächst nur aus einem leeren Raum, der erst jetzt zu einem richtigen Keller wird.

Selbstergänzung, wie wir diesen Vorgang nennen wollen, geschieht nicht willkürlich, sondern erfolgt im Rahmen dessen, was plausibel ist. Es ist z. B. höchst unwahrscheinlich, dass es in dem Keller ein Fass geben könnte, das den geheimen Zugang zu einem verzweigten Labyrinth bildet, wo Tuzende Häscher eines wahnsinnigen Grafen warten.

Allerdings kann die Selbstergänzung rasch dazu führen, dass Gebäude innen größer werden, als sie nach ihren äußeren Maßen sein dürften.

In dieser Bühnenrealität spricht nichts dagegen, dass eine Burg mit einer Grundfläche von 20 mal 20 Schritt schier endlose Gänge mit Hunderten davon abgehenden Gemächern enthält.

Interessant wird das Ganze bei Geheimgängen. Dass Burgen Fluchttunnel haben, ist nicht ganz so ungewöhnlich. Ihre Eingänge könnten etwa im Schlafgemach des Herrscher oder im Thronsaal zu erwarten sein.

Wenn Tunnel ergänzt werden, dann sind sie stets so lang, wie sie sein sollen, selbst wenn dadurch jeder Zwergenstollen in den Schatten gestellt wird. Ihre bevorzugten Ausgänge liegen in der Nähe Klein-Honingens.

5. Vertrackte Entfernungen

Alle Entfernungen sind variabel. Wenn die Helden zum ersten Mal einen noch unbekanntem Ort aufsuchen, so sind die Wege so lang, wie sie auch sein müssten. Für die Rückreise gilt das nicht zwingend, etwa wenn Sie sowieso nichts Wichtiges eingeplant haben und normalerweise verkündet hätten: "Drei Tage später seid ihr am Ziel."

In dieser Welt können Sie den Rückweg gleich auf ein halbe Stunde verkürzen. Diese unrealistische Verkürzung des Weges kann nun für immer so bleiben, sie muss es aber nicht.

6. Vertrackte Zahlen

Gemeint ist hier die Zahl der Bewaffneten, wenn einer der Herrschenden Honingens in den Krieg zieht. Da mächtige Herrschaften auch über mächtige Heere gebieten müssen, ist die Zahl ihrer Streiter riesig und völlig übertrieben. Das Stück versucht hier die Beschreibung "unzählige Krieger und Reisige" zu veranschaulichen. Jedoch verschwinden diese beachtlichen Heere spurlos, sobald sie nicht mehr benötigt werden – abgesehen von denen des Königssitzes.



Wenn Schlachten geschlagen werden, dann oft in einem so aberwitzigen Maßstab, dass dagegen jede reale Schlacht wie ein Scharmützel erscheinen muss. Die Zahl der Erschlagenen ist beeindruckend, hat aber keine substantielle Schwächung zur Folge. Wichtig sind die Hauptfiguren und nicht die schier unerschöpflichen Komparsen.

Hat die Zahl der Hauptfiguren eines Schauplatzes stark abgenommen und beschließt der Herrschende, einem Rivalen nun endgültig den Garaus zu machen, so kann ein seltsames Phänomen auftreten. Die Beschreibung "er/sie zieht mit seiner ganzen Macht ins Feld" kann auf irrationale Weise wörtlich werden, sprich: Die zurückgelassene Burg ist beinahe leer.

7. Beiseite sprechen

Darunter versteht man beim Theater, dass eine Figur des Stückes laut und nur für das Publikum verständlich ihre Gedanken und Motive äußert. Keine andere Figur auf der Bühne bekommt etwas davon mit. Die Bewohner dieser Bühnenwelt – die wir als 'Figuren' oder 'Rollen' bezeichnen wollen – haben dieselbe Eigenheit, und da die Helden gleichzeitig Zuschauer und Agierende sind, sind sie auch die einzigen, die solche geheimen Gedanken hören können. Diese Tatsache ist einer Figur dieser Welt nicht bewusst und kann ihr auch nicht vermittelt werden. Es ist für sie völlig ausgeschlossen, dass jemand Gedanken lesen könnte. Falls eine Figur dennoch beharrlich mit dieser Unmöglichkeit konfrontiert wird, verstummt sie nach der – wie wir noch lernen werden – doppeldeutigen (!) Äußerung: "Der Hund weiß etwas."

8. Hauptrollen, Nebenrollen, Komparsen

Hauptrollen sind im allgemeinen die wichtigen Personen eines Schauplatzes. Sie benehmen sich fast wie richtige Menschen bzw. Wesen. Meistens könnte man auch sagen: wie richtige Menschen mit zwielichtigem Charakter, dunkler Vergangenheit und einem Hang zu Jähzorn, Rachsucht und Verrat.

Einige dieser Hauptrollen unterliegen jedoch Beschränkungen durch ihre Rolle, wie sich noch zeigen wird.

Nebenrollen benehmen sich wie spontan erfundene Meisterfiguren mit einem gewissen Maß an Charaktertiefe. Bei Bedarf können sie über sich selbst Auskunft geben. Nebenrollen sind etwa Wirte, der Bäcker und alle nicht tragenden Figuren des Stückes, mit denen die Helden häufig zu tun haben.

Komparsen sind austauschbares Beiwerk und benehmen sich bestenfalls wie schlecht improvisierte Meisterfiguren. Sie haben weder Namen noch Herkunft, Vergangenheit, Bedürfnisse oder soziales Umfeld und in der Regel genau eine Funktion. Sie können keine Auskunft über sich geben und werden Fragen, die über ihre Funktion hinausgehen, mit Schweigen, einem barschen "Das tut nichts zur Sache!" oder einem schnippischen "Papperlapapp!" quittieren. Typische Komparsen sind z. B. die Häscher, die den Helden gelegentlich nach dem Leben trachten.

Da das maraskanische Volkstheater nicht am Text klebt, sondern auf Stimmungsschwankungen des Publikums durch Improvisation reagiert, ist es möglich, dass – abhängig von den Handlungen der Helden – Komparsen zu Neben- oder gar Hauptfiguren aufsteigen, was bedeutet, dass sie sich von nun an "menschlicher" verhalten. Wenn möglich sollten Sie, werter Meister, den Wechsel dadurch einleiten, dass die bis dahin unscheinbare Figur mittels des 'Beiseite Sprechens' einen Kurzsteckbrief über sich bekannt gibt.

Beispiel: "Sumujida ist mein Name. Ich bin von ansehnlicher Gestalt mit lockigem, braunen Haar. Seit vielen Jahren diene ich meinen Herrschaften und habe sie nie übermäßig bestohlen. Ich kenne mich hier sehr gut aus."

9. Überzeugen

Das Talent *Bekehren/Überzeugen* ist sehr wichtig. Für unsere Bedürfnisse könnten wir es auch als *Selbst Glauben und Glauben Machen* beschreiben. (Noch besser ist es natürlich, wenn ein Held über die Berufsfähigkeit *Schauspieler* verfügt, denn deren TAW kann bei allen genannten *Überzeugen*-Proben als Erleichterung angerechnet werden.) So können die Helden nur dann regenerieren, wenn sie selbst daran glauben, sprich: wenn ihnen eine *Überzeugen*-Probe auf sich selbst gelingt.

Diese Erschwernis gegenüber dem Üblichen ist gleichzeitig ein versteckter Hinweis, denn mittels *Überzeugen* sind ungewöhnliche Dinge möglich (wie die Helden jedoch selbst herausfinden müssen):

a) Requisitenveränderung:

Das bedeutet z. B. ein leeres Pergament in ein *echtes* Dokument, einen Ring in einen Siegelring, einen Kiesel in einen Diamanten oder einen Stecken in ein Schwert zu verwandeln. Damit dieses Kunststück gelingt, müssen alle Mitglieder der Gruppe überzeugt werden, d. h. die *Überzeugen*-Probe ist erschwert um die höchste MR in der Runde. Eine misslungene Probe führt zu keinem Ergebnis oder einem unerwünschten, z. B. könnte sich das Pergament in einen Steckbrief der Helden verwandeln oder der Stecken in eine Schlange. Größere Veränderungen sollten Sie entsprechend erschweren.

b) Magie für Nichtmagier:

Stellen Sie sich vor, dass ein nicht magisch begabter Held (und nur ein solcher!) etwas versuchen möchte, das von der Beschreibung her wie die Anwendung eines Zauberspruches wirkt, etwa: "Ich tue so, als wäre ich nicht da." (VISIBILI, CHAMÄLEONI), oder "Ich denke ganz fest, dass die Wache uns vorbeilassen soll." (IMPERAVI)

In diesem Fall wird eine *Überzeugen*-Probe + (die eigene MR des Helden) fällig. Gelingt die Probe, so geschieht nicht nur, was der Held vorhatte, sondern er beherrscht von nun den betreffenden Zauberspruch mit einer ZF von 0. Die genauen Möglichkeiten dieser 'intuitiven Magie' bleibt ganz Ihnen überlassen, entscheiden Sie, was Sie passend finden.

Wenn Sie als Meister es zulassen wollen, können Sie Helden, die im Stück fleißig 'herumgehext' haben, sogar einige ausgewählte Zaubersprüche auch dann noch zugestehen, wenn sie das Theaterstück verlassen haben. Schließlich ist diese gesamte Szenerie ja so von Magie erfüllt, dass es nicht auszuschließen ist, dass bei dem einen oder anderen Helden schlummernde Fähigkeiten erweckt werden.

Eine solche Zauberfähigkeit ist intuitiv, weshalb die ZF niemals gesteigert werden kann. Die Kosten werden mangels AE grundsätzlich in LE verrechnet, und zwar bei jedem Zauber mit 1W20+3 LP. Zauber, die eine vorherige Festlegung verlangen – etwa BALSAM – wirken also so stark, wie der Würfelwurf erlaubt.

Sie ahnen, worauf das hinausläuft: Der Held hat zufällig etwas entdeckt, das Blutmagie sehr, sehr ähnlich ist. Er sollte sich also gut überlegen, ob er sein Wissen künftig überhaupt verwenden will. Etwas unheimlich sollte ihm diese nicht zu kontrollierende, aber Lebenskraft verzehrende neue Fähigkeit schon sein.



Selbstverständlich gilt auch hier wie so oft: Letztlich entscheiden Sie als Meister, was dem Spiel in Ihrer Gruppe zuträglich ist und was nicht. Als Rechtfertigung für Ihre Entscheidungen kann Ihnen jederzeit dienen: Der Fluch will seinen Opfern schaden. Wenn er ihnen ausnahmsweise nützt, so ist das ein glücklicher Umstand.

Und ob magische Fähigkeiten, aus deren Besitz kundige Aventurier leicht auf barbarianische Gesinnung schließen könnten, langfristig als Vorteil oder Nachteil für den Helden zu bewerten sind, das ist durchaus eine Frage, die Sie im Hinterkopf behalten sollten.

10. Tod und Geister

Wenn ein Held stirbt (d. h. wenn keine Möglichkeit besteht, seine LE rechtzeitig wieder über 0 anzuheben), so wird er zum Geist. Geister sind transparent und können mit ihren Gefährten ganz normal interagieren. Sie werden von den Figuren des Stückes nicht wahrgenommen.

Sie können durch Wände gehen, aber keine Türen öffnen oder Licht machen. Für *geisttypische* Aktionen wie 'einen kalten Luftzug erzeugen', 'Kettenrasseln', 'von anderen gesehen bzw. gehört werden' sind *Überzeugen*-Proben +5 nötig.

Die üblen Folgen des Geistseins kommen erst in der 'wirklichen' Welt zum Tragen: Dort bedeuten sie nämlich einen permanenten Verlust von je 1W6 Punkten von KL und IN.

Diese Einbuße ist mit keinen derischen Mitteln wieder rückgängig zu machen, kann also bei entsprechender Höhe den betroffenen Helden genauso untauglich für weitere Abenteuer werden lassen, als wäre er wirklich gestorben. Sollten Sie im Anschluss an dieses Abenteuer ein anderes planen, in dem die Helden einem Gott oder Halbgott begegnen, so wäre eine vollständige oder teilweise Rekonstruktion des geschädigten Helden sicher ein verlockender Lohn.

Falls alle Helden zu Geistern werden, so sind sie nicht mehr handlungsfähig. Das Stück führt zu seinem geplanten Ende und die Helden erleiden dasselbe Schicksal wie alle bisherigen Opfer des Fluches: Sie werden mit KL- und IN-Werten von 1 in die Wirklichkeit entlassen, wo sie in Bälde verhungern, verdursten oder aufgefressen werden.

11. Mittel

Denken Sie daran: Die einzigen Lebewesen sind die Helden, alle anderen sind Figuren aus einem Theaterstück. Sobald Ihren Helden dieser Unterschied bewusst wird, gibt es keinen Grund mehr für sie, sich so zu

verhalten, wie sie es in der Wirklichkeit täten. Es ist ein Theaterstück, und die Helden sind Akteure und Autoren.

12. Lösungswege

Die übliche Vorgehensweise besteht darin, so viel wie möglich über die Hintergründe der Figuren in Erfahrung zu bringen und zu versuchen, das Geflecht zu entwirren und zusammenzubringen, was zusammengehört. Das wird nicht immer möglich und auch nicht leicht sein.

Die *Honinger Methode* bestünde eher darin, jeden Streit nach Kräften zu schüren, hemmungslos zu intrigieren, Zwietracht zu säen und vor keiner Schandtät zurückzuschrecken, mit dem Ziel, selbst Haran zu werden. Ungefährlich ist das nicht.

Dazwischen und daneben gibt es noch mehr: Die Helden könnten mit geschickten Lügen (Proben!) das Vertrauen der Mächtigen erschleichen und zu ihren Beratern aufsteigen. Das ist einfacher als in der Wirklichkeit, denn wer hätte nicht gerne den *Lieblingsritter des Kalifen von Puavi, der in der Eiswüste von Chorhop* schon manche Schlacht geschlagen hat, als Vertrauten? Aber auch als Berater kann man hohe und leicht erregbare Herrschaften nicht zu allem überreden. Umstürze sind jedoch leichter durchzuführen.

Mittels Veränderung von Requisiten könnten Dokumente und Zeugnisse erschaffen werden, die bisher unbekannte verwandtschaftliche Verbindungen offenbaren. Dabei gilt, dass Blut sehr viel dicker als Wasser ist, zumal im Theater: Ein eben als leiblicher Sohn erkannter Fremder wird ins Herz geschlossen, jede Schandtät wird vergeben, während derjenige, den man zwanzig Jahre für seinen Sohn hielt und liebte, von einem Augenblick auf den anderen mit Schimpf und Schande verjagt wird. In der Realität wäre man über ein solches Verhalten arg verblüfft.

(In einer Testrunde erschufen die Helden bzw. die eine Hälfte der Gruppe beispielsweise Dokumente, die bewiesen, dass die Harans von Havena und Elenvina Brüder waren. Der augenblicklichen Versöhnung stand nur noch im Wege, dass, wegen einer unbedachten Äußerung, der Elenviner Bruder mittlerweile sein Heer gegen Havena entsandt hatte. Die Burg von Havena stand zum Glück bei Ankunft der Streitmacht leer, da der Havener Bruder durch mangelnde Absprache von der anderen Gruppenthälfte zu einem Kriegszug gegen Wehrheim angestiftet worden war.) Schließlich seien noch große Veränderungen der Wirklichkeit erwähnt, die man schon als Wunder begreifen könnte. Bei diesen sind drastische Probenaufschläge oder gar Mehrfachproben erforderlich.

Schauplätze und Figuren

Bei einigen der nachfolgenden Figuren wird unterschieden, was sie durch *Beiseitesprechen* ausplaudern und welche Geheimnisse sie für sich behalten.

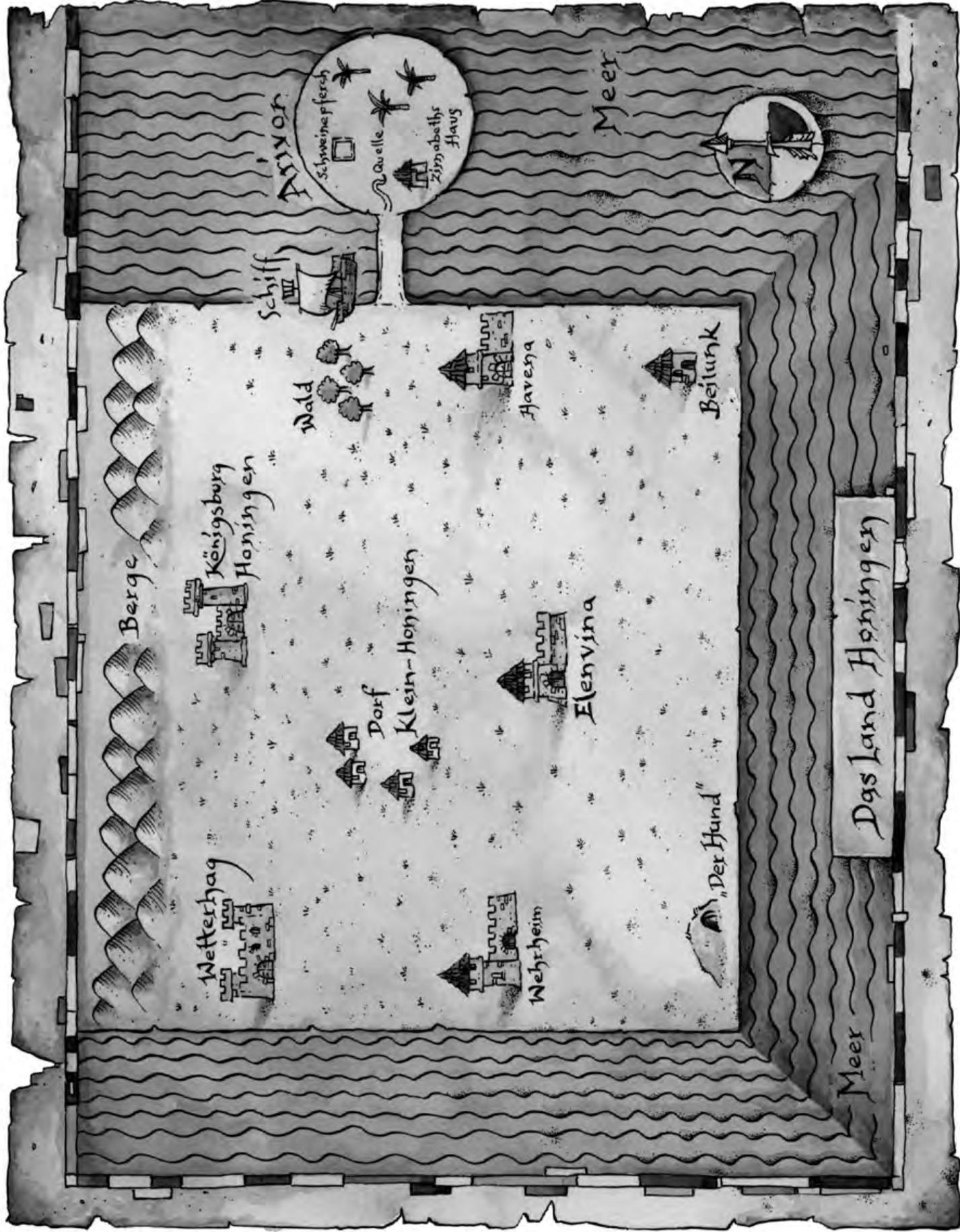
Auf der gegenüberliegenden Seite sehen Sie eine Karte des 'Landes Honingen', wie es sich den Helden nun präsentiert. Um Ihnen im Spiel die Übersicht über Personen und Orte zu erleichtern, haben wir ab S. 53 eine alphabetische Aufzählung aller wichtigen Personen zusammengestellt, ergänzt durch eine Auflistung, in welchem Akt diese Personen wie agieren – natürlich immer vorausgesetzt, die Helden haben der Verlauf der Geschichte nicht bis dahin in ganz andere Bahnen gelenkt; und ab S. 55 finden Sie eine Entsprechung für alle wichtigen Schauplätze.

Klein-Honingen

Meisterinformationen:

Klein-Honingen ist ein Bauerndorf, das aus einem Dutzend Landhäuser und einer Taverne besteht. Es gehört niemandem, wird aber gelegentlich von seinen Nachbarn belästigt. Obwohl die Bauersleute täglich zur Arbeit auf die Felder gehen, gibt es weit und breit keinen einzigen Acker zu erblicken.

Experimentierfreudige Helden können feststellen, dass das Tagewerk der Bauern darin besteht, sich einige Stunden in gerader Linie vom Dorf zu entfernen, um dann wieder heimzukehren. Das Wissen der Figuren ist beschränkt. Abgesehen von den Herrschaftssitzen kennen





sie die Lage der anderen Schauplätze nur gerüchteweise und vage. Eine wichtige Figur ist der **Bäcker**, ein gutmütig wirkender, weißhaariger Mann von sechzig Jahren. Beiseite: "So kennt man mich, als ehrlichen und fleiß'gen Handwerker. Doch schlummert Düsternis in meinem Herzen! Niemand ahnt, dass mir Backblech und Wellholz nicht halb so lieb sind wie ein hinterrücks geführter Dolch, die tödlich' Schlinge oder schnelles Gift."

Meisterinformationen:

Trotz des freimütigen Bekenntnisses (und aussagekräftiger Gegenstände in der Backstube) ist es völlig unmöglich, jemanden im Stück davon zu überzeugen, dass der Bäcker etwas anderes sein könnte als eben ein Bäcker. Selbst wenn er auf frischer Tat ertappt würde, nähmen andere Figuren immer noch an, dass der Bäcker zufällig als erster am Tatort war, womöglich sogar den wahren Mörder durch sein Erscheinen vertrieb. Deshalb lautet das einhellige Urteil über ihn: "Ach was! Der Bäcker ist harmlos." Für seine speziellen Fertigkeiten verlangt der Bäcker jeweils 'einen Berg Gold'.

Havena

Spezielle Informationen:

Die ständig von Wind umtoste Burg aus schwarzem Stein besteht wie die in Elenvina und Wehrheim aus einem ummauerten Geviert von zwanzig Schritt Seitenlänge und zwei Türmen. Sie gehört dem schwermütigen Haran **Chamljijan** (S. 53). Er ist Mitte dreißig, eine düster wirkende Erscheinung, die häufig in dumpfes Brüten versinkt.

Meisterinformationen:

Chamljijan ist der Sohn Königin Erberijidas und ihres ersten, ermordeten Gemahls Djurmold. Er sähe seine Mutter und ihren neuen Gemahl wegen des Vätermords am liebsten tot. Chamljijan trägt Schuld am Tod der zweiten Gemahlin des Harans von Elenvina. Der Haran hat eine 15jährige Tochter namens **Julesab** (S. 54), die ein heimliches Verhältnis mit Romziber, dem Sohn Marajians von Wehrheim hat. Julesab ist ein fröhliches, aber etwas naives Mädchen. Chamljijians Lieblingszitat: "Tod, Verderben, nichts mehr." Stellvertretend für die anderen Herrschaftssitze sei noch beschrieben, was zu Beginn des Spiels an Räumlichkeiten in der Burg entwickelt ist: Das ist im wesentlichen der Thronsaal des Harans, der sich im Hauptturm befindet, und der Zugang dazu, also das Torhaus, ein leerer Burghof und ein Treppenhaus. Der Thronsaal ist der Form des Turms entsprechend rund bzw. achteckig. An den Wänden befinden sich stufenförmig aufsteigende Sitzbänke, die Platz für die Untergebenen des Herrschers bieten. Gegenüber dem Eingang steht der Thron, auf dem der Herrscher sitzt. Er wird von vier Wachen und zwei Pagen flankiert. Bei ihm stehen zwei bis drei Offiziere und Berater. Mit Ausnahme von Honingen (siehe dort) sieht es bei den anderen Herrschersitzen genauso aus. Familienangehörige erscheinen nur bei zwingendem Bedarf. An Gästezimmern existiert immer nur genau eines. Darin steht ein einziges breites Bett, das Platz für alle Helden bietet.

Wehrheim

Spezielle Informationen:

Verglichen mit diesem Ort könnte man das wirkliche Wehrheim für den Austragungsort des Khunchomer Gauklerfests halten, denn die Umgangsformen sind ultra-militärisch. Die Burg ist aus grauen Felsbrocken errichtet, die durch mächtige Eisenklammern verbunden sind. Hier residieren Haran **Marajian** (S. 54) und seine Gemahlin **Retosab** (S. 54). Gäbe es die Eigenschaft *Sturheit*, so hätten beide den Wert 15. Man kann sich ausmalen, wie es um das häusliche Klima bestellt ist. Das Haranspaar ist um die Vierzig. Es hat drei Kinder, nämlich die 22-jährigen Zwillinge **Rohajid** und **Yppolyscha** und den 17-jährigen **Romziber** (alle S. 55). Die Zwillinge werden wegen einer Prophezeiung, die besagt, dass sie eines Tages ihren Vater töten würden, seit ihrem achten Lebensjahr in einem Verlies der Burg gefangen gehalten. Lieblingszitat der Familie: "Doch!"

Meisterinformationen:

Retosab ist für den Tod der ersten Gemahlin von Jaggomold von Elenvina verantwortlich. Die Prophezeiung über die Zwillinge wurde seinerzeit auf Veranlassung Königin Erberijidas verbreitet. Obwohl sich auch Romziber kriegerisch gibt, ist er in Wahrheit sehr friedlich. Tatsächlich ist er gar nicht der leibliche Sohn Marajians, sondern der Jaggomolds von Elenvina. Die Söhne beider Harans wurden nämlich von Zirrabeth von Arivor, einer Stiefschwester Retosabs, gleich nach der Geburt vertauscht. Romziber verlässt gelegentlich gerüstet und mit der markigen, aber nichtssagenden Auskunft "Ich werde den Hund in seine Schranken verweisen" die elterliche Burg. Dann reitet er geschwind nach Elenvina, um sich heimlich mit Julesab zu treffen.

Elenvina

Spezielle Informationen:

Die beiden Häuser der Stadt haben Zwiebeltürmchen, und die Burg ist aus gelbem Sandstein erbaut. Den Burghern **Jaggomold** (S. 54) haben die Helden bereits kennengelernt. Er ist ein freundlich wirkender Mann um die Fünfzig, ein charmanter Gesprächspartner mit einem Hang zu bissigen Scherzen und durchaus eine gefällige Erscheinung. Jaggomold ist Witwer, seit seine zweite Gemahlin von Chamljijan von Havena in einem Tobsuchtsanfall erschlagen wurde. Am Tod seiner ersten Frau ist Retosab von Wehrheim Schuld. Beiseite: "Ich bin umgänglich und eines jeden Freund – zumindest für eine Stunde." Jaggomold hat zwei Töchter in heiratsfähigem Alter – **Fadimajida** und **Nedimajida** – und einen Sohn, den 17-jährigen **Alrech** (S. 54 bzw. 53).

Meisterinformationen:

Jaggomold ist ein solch gewissenloser Intrigant, dass er sich schon bei der ersten Begegnung mit jemandem fragt, wie er ihn hintergehen könnte. Er wechselt trotz seines Rufs nach Belieben die Seiten. Trotz zweier Ehen erinnert sich Jaggomold noch immer sehnsuchtsvoll seiner Jugendliebe, die ihn einst wegen seines schlechten Charakters verließ und die der einzige Mensch ist, der sein Herz berühren könnte. Er ahnt nicht, dass es sich bei der Vermissten um *Blanjida die Böse* handelt (s. S. 46).



Jaggomolds Töchter sind bei großer äußerer Ähnlichkeit sehr verschieden. Nedimajida ist eine zwanghafte Lügnerin, die selbst vor den absurdesten Behauptungen nicht zurückschreckt. Fadimajida dagegen ist von schonungsloser Wahrheitsliebe, anders ausgedrückt: Sie kennt keinerlei Takt.

Alrech fällt vor allem dadurch auf, dass er jedem ständig widerspricht. Dem Herrscherpaar Wehrheims ist er wie aus dem Gesicht geschnitten.

Honingen

Spez. Informationen:

Da die Burg die Königsburg ist, übertrifft die aus rotem Sandstein errichtete Anlage alles, was es in der Wirklichkeit geben könnte. Die mächtige, sechzehnseitige Zitadelle ist von etwa dreißig Wällen umgeben. Für den Hauptweg, der vom ersten Tor bis zur Zitadelle führt, benötigt ein

Fußgänger fast eine Stunde. Zwischen den Wällen und vor der Burg lagert in Zelten das königliche Heer – mehrere zehntausend Bewaffnete. König **Erberan** (S. 53) ist sehr alt. Er hat kaum ein Haar auf dem Haupt. Seine Haut ist übersät mit Altersflecken, und die Finger sind durch dicke Gichtknoten verunstaltet.

Beiseite: "König von Honingen nennt man mich, seit mein Vorgänger bei Tische starb. Ich erwürgte ihn mit diesen Händen!"

Königin **Erberijida** (S. 53) ist eine Frau unbestimmbaren Alters und von strahlender Schönheit.

Beiseite: "Der Jüngling/die Maid mag mir gefallen."

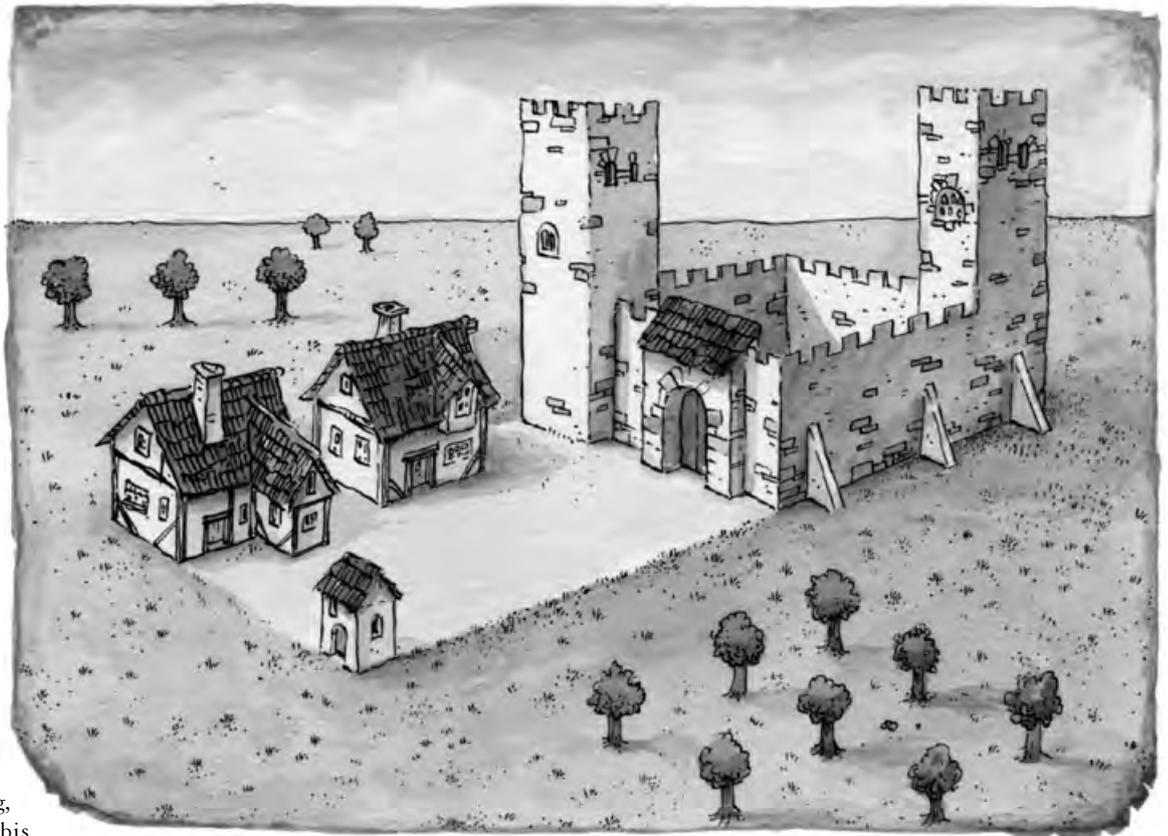
Der Thronsaal unterscheidet sich von denen der anderen Burgen dadurch, dass neben dem Thron ein zweiter, kleinerer steht, auf dem die Königin sitzt. Das widerspricht dem üblichen maraskanischen Brauch, nach dem der Gemahl/die Gemahlin des Königs/der Königin die Person ist, die *neben* dem Thron steht. Sie hat kein Staatsamt inne, ist also nur Gemahl/Gemahlin des Herrschers und besitzt somit selbst keinen legitimen Herrschaftsanspruch.

Meisterinformationen:

Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Die anderen Herrscher könnten aus ihren kleinen Burgen ähnlich mächtige Heerhaufen ins Feld führen. König Erberan gilt als weise, obwohl allgemein bekannt ist, wie er zu seiner Krone kam.

Königin Erberijida ist die wirkliche Machthaberin. Sie ist die Mutter Chamlijins von Havena und verantwortlich für das Schicksal der Haranstöchter von Wehrheim. Da ihre Rolle in dem Stück die der

abgrundtief Schlechten ist, können Sie, lieber Meister, die Liste ihrer Schandtaten – mögen sie noch so gering sein – beliebig verlängern. Erberijida wird versuchen, einen Helden oder eine Heldin zu ver-



führen, und bei Erfolg den/die Betreffende später bei ihrem Gemahl anschwärzen.

Sollte Erberan umkommen, so wird Erberijida einen beliebigen neuen Gemahl wählen und ihm zum Thron verhelfen.

Arivor

Spezielle Informationen:

Arivor ist in dem Stück eine Insel. Um zu ihr zu gelangen, muss die Thalukke benutzt werden, die am Strand mit geblähten Segeln vor Anker liegt. Das Schiff hat keine Besatzung und setzt sich von allein in Bewegung, sobald die Helden an Bord sind. Die Rückreise geht genauso vonstatten.

Meisterinformationen:

Das Deck schwankt nicht wie bei einem richtigen Schiff. Ab einer Entfernung von wenigen Schiffslängen von beiden Ufern entfernt, können die Helden ein eigenartiges Phänomen beobachten: Während das Meer von Bug und Heck aus betrachtet ganz normal erscheint (abgesehen von der Gleichförmigkeit der Wellen), offenbart ein seitlicher Blick über die Reling beidseitig hundert Schritte breite, bodenlose Abgründe. (Stellen Sie sich vor, das Schiff bzw. *die Schiffskulisse* würde den größten Teil der Strecke auf einer schmalen Schiene von Ufer zu Ufer gezogen.) Ein Sturz in den Abgrund ist tödlich.

Spezielle Informationen:

Die Insel ist mit Palmen bewachsen. Unweit des Strandes steht ein



steinernes Haus, dessen Dach von mehreren funktionslosen, spitzen Ziertürmchen gekrönt wird. Links, ein Stück abseits davon, sprudelt eine Quelle. Das aus ihr entspringende Bächlein mündet schon nach wenigen Schritt ins Meer. Noch einige Schritt entfernt befindet sich ein Pferch mit sechs gescheckten Schweinen.

Meisterinformationen:

Zirrabeth, die Zaubersultanin, ist eine silberhaarige Frau mit durchdringendem Blick. Sie ist herablassend, nachtragend, jähzornig, aber selbst für die verlogenen Schmeicheleien empfänglich. Zirrabeth vertauschte vor vielen Jahren heimlich die Söhne der Harane von Wehrheim und Elenvina miteinander. Der Grund war Rache an Marajian, der ihr einst ihre Stiefschwester Retosab als Gemahlin vorzog. Noch heute ist die Zauberin sofort zur Stelle, wenn es gilt, dem Haran und ihrer Stiefschwester zu schaden.

Zirrabeth duldet keine Fremden auf ihrer Insel, es sei denn, sie wären gekommen, um ihre Mithilfe bei einer Schurkerei zu erbitten. In diesem Fall zeigt Zirrabeth eine beängstigende, geradezu kindliche Freude. Sie ist eben eine finstere Magierin, der ihr Handwerk Spaß macht. Als Preis für ihre Dienste fordert sie drei Gegenstände aus dem Besitz Marajians und Retosabs.

Obwohl Zirrabeth ihrem Ruf entsprechend über eine Fülle von Zaubersprüchen verfügen müsste, erlaubt ihr ihre Rolle in dem Stück nur zwei, die sie gegen die Helden anwenden könnte, nämlich den BLITZ DICH FIND und einen modifizierten SALANDER (halbe Zauberdauer), durch den das Opfer in ein Schwein verwandelt wird. Genau diesen Zauber wird Zirrabeth auch anwenden, wenn es ihr nicht gelingt, die Helden mit Worten von ihrer Insel zu vertreiben. Zuvor wird sie jedoch versuchen, die Gruppe unter einem Vorwand zu teilen.

Helden als Schweine*: Im Gegensatz zum üblichen SALANDER bewirkt Zirrabeths Zauber nur eine Veränderung der äußeren Form. Der Verzauberte ist sich seiner selbst bewusst, sogar in der Lage zu sprechen. Auf die Figuren des Stückes wirkt er ungefähr wie eine Fee, d. h. fremdartig und überraschend, aber mit viel Gewöhnung akzeptabel. Die Verwandlung hält wegen Zirrabeths Stufe 13 Tage an, sofern sie nicht vorher beendet wird.

Zirrabeth

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

JZ 11 ST 13 MR 12 LE 45 AE 93

AT 14 PA 12 (Dolch) TP 1W+2 (+Halbgift) RS 1

Zauberfertigkeiten: Blitz Dich Find +12; modifizierter Salander (b-Version) +12

Der Schweinepferch

Allgemeine Informationen:

In dem Pferch tummeln sich sechs buntgescheckte Schweine.

Meisterinformationen:

■ Sollte Zirrabeth einen Helden verzaubert haben und sollte es den

Helden gelungen sein, den Zauber vorzeitig zu beenden, so könnten sie auf den Gedanken kommen, auch bei Zirrabeths Schweinen eine Rückverwandlung zu versuchen. Das kann gelingen, ist allerdings etwas, bei dem das Stück eine böse Überraschung bereithält.

Die *Rückverwandelten* sind nackt, aber in einer Truhe in Zirrabeths Haus kann Kleidung für sie gefunden werden.

Die Helden können auf diese Weise bis zu sechs sehr ergebene, sehr genügsame und sehr schweigsame Gefolgsleute erlangen.

Tatsächlich gilt hier das Sprichwort "Traue nicht den Geschenken der Thaluser", da die Wahrscheinlichkeit jeden Tag wächst, dass diese Gefolgsleute über die Helden herfallen, und zwar nach dem 1. Tag bei W20=1, nach dem zweiten bei 1 und 2 etc.

Gefolgsschweine

LE 45 AT 12/13

PA 12/10 (Nachtwind/Hruruzat)

Die Quelle

Meisterinformationen:

Die **Quelle** ist eine Heilquelle. Jeder Schluck bringt W20 verlorene LP zurück. Sind das mehr als 10 LP, so steigt zusätzlich die MR des betroffenen Helden jeweils um 1, und zwar für die Dauer des Aufenthalts in der Bühnenwelt, was bei späteren *Überzeugen*-Proben nachteilig sein kann.

Zirrabeths Haus

Allgemeine Informationen:

Das Haus scheint auf den ersten Blick nur einen einzigen Raum zu besitzen. Er ist mit einem Teppich ausgelegt und wird von einem an der linken Wand stehenden hohen Stuhl mit Schnitzereien beherrscht – Thron könnte man ihn fast nennen –, um den niedrige Sitzkissen im Halbkreis angeordnet sind.

Von der Decke hängen Bündel getrockneter Blätter. Auf wahllos im Raum stehenden Gestellen hocken ausgestopfte Vögel, Marder und Affen, die den Betrachter mit ihren Augen aus Perlmutter zu beobachten scheinen. An der rechten Wand steht ein Regal, das bis auf eine Glaskugel leer ist. Daneben sind zwei große Truhen zu erblicken.

Drei Wände sind mit Büschen und Bäumen bemalt, auf deren Ästen sich allerlei Kleintiere tummeln, deren Blick ebenfalls dem Betrachter zu folgen scheint. Die vierte Wand, gleich gegenüber dem Eingang, ist weiß gekalkt, jedoch zeichnen sich unter dem Verputz die Umriss eines Türrahmens ab.

Es gibt weder Bett noch Kochstelle.

Spezielle Informationen:

Die eine der beiden Truhen ist bis zum Rand mit ungeprägten Goldmünzen gefüllt. In der anderen befinden sich sechs Sätze Kleidung unterschiedlicher Größe und sechs Nachtwinde. Die überputzte Tür, von der Zirrabeth nicht weiß, was sich dahinter befindet, lässt sich ohne größere Verwüstungen nicht öffnen. Sie führt in einen kleineren Raum, der den Rest des Hauses ausfüllt.

*) Die Verwandlung eines Helden in ein Schwein ist eigentlich als Nachteil gedacht. Dass zumal erfahrene Spieler mitunter eine andere Sicht der Dinge entwickeln, bewies eine Testrunde, in der die Gruppe umgehend zur Königsburg aufbrach. Dort erklärte das Schwein den verwirrten Wachen recht würdevoll, dass es den Herrscher zu sprechen wünsche. Als dann noch seine Begleiter, inzwischen bekannte Honinger Recken, in laute Rufe ausbrachen: "Platz für das Schwein des Königs!" gab sich der Meister ob solcher Dreistigkeit geschlagen. Die Gruppe wurde zu König Erberan geführt, wo dann blitzartig ein Thronwechsel im Stil König Dajins II. vollzogen wurde, also ziemlich blutig. Da die Gruppe sich zuvor die beiden Neu-Geschwister Chamlijian und Jaggomold verpflichtet hatte, existierte plötzlich eine Allianz zwischen drei Häusern. Damit war die Aufgabe unerwartet gelöst.



Das Geheimgemach

Allgemeine Informationen:

Obwohl dieser etwas kleinere Raum weder Fenster noch Lichtschächte besitzt und auch nicht durch Kerzen erhellt wird, ist er ausreichend beleuchtet. Das Licht scheint sogar Tageslicht zu sein.

Das Gemach ist leer mit Ausnahme zweier nebeneinander stehender Schreibpulte aus gewachsenem Felsen, auf denen je ein in Schweinsleder gebundenes Buch liegt.

Das rechte Buch

Spezielle Informationen:

Die Seite, auf der das Buch aufgeschlagen wird, beginnt mit folgenden Worten: "Alrizasab ist mein Name. Ich bin eine Fischerin von zwanzig Jahren. Ich wurde Opfer eines bitteren Geschicks, vor dem es kein Entkommen zu geben scheint ..."

Auf den folgenden Zeilen erfährt der Leser mehr über Alrizasab, eben gerade so viel, dass er sich ein Bild von ihr und ihrer Verzweiflung machen kann. Urpötzlich verschwimmt die Schrift. Der gesamte Text wird durch einen neuen, ähnlichen ersetzt: "Frändijian ist mein Name. Ich bin ein fahrender Handwerker und wurde Opfer eines bitteren Geschicks ..."

Auch hier erfährt der Leser Einzelheiten über den Verfasser. Nach einigen Augenblicken verschwimmt die Schrift wieder und ein weiterer, ähnlicher Text ersetzt den alten. So geht das immer weiter. In wahlloser Folge sind maraskanische, garethische, tulamidische, sogar echsische Namen zu lesen. Sie wechseln immer schneller, bis schließlich am Ende eine fast leere Seite erscheint, auf der steht: "[Name des Helden] ist mein Name. Ich bin ein [Beruf des Helden] und wurde Opfer ..."

Meisterinformationen:

Das Buch ist ein Verzeichnis sämtlicher Opfer des Fluchs. Seine besondere Heimtücke besteht darin, dass die Einträge gerade lang genug sind, um dem Leser ein Gefühl dafür zu geben, dass die Namen nicht nur einfach Namen sind, sondern jeder einzelne für ein denkendes, fühlendes, verzweifelt, aber längst totes Opfer des Fluches steht.

Das geballte Leid auf den sich ständig verändernden Seiten macht das Buch zu einer deprimierenden und kaum erträglichen Lektüre. Deshalb sollten Sie mit einer MU-Probe die Stimmungslage des Lesers bestimmen. Eine gescheiterte Probe bedeutet dann Schwerkraft und sinkende Zuversicht, d. h. sein Mut sinkt für einen Tag um 3 Punkte.

Das linke Buch

Spezielle Informationen:

Das Buch enthält nur einen einzigen Eintrag:

"Sei bedauert, Bruder, Schwester im Leid! Da du meine Zeilen liest, hatte ich recht: Der Fluch, dessen Opfer ich und du wurden und der zu meiner Zeit als ein Schauspiel erscheint, ist den Gesetzen seiner Form unterworfen. Ich bin weit weg davon, ein Weiser zu sein, doch da ein jedes Schauspiel ein Schlusswort besitzt, muss auch der Fluch eines hervorbringen, etwas, das besteht, nachdem das Spiel vorbei ist.

Hier ist das Schlusswort: Das Buch, das ich erschuf, ist das Schlusswort. Ein neues, denn ich vernichtete das alte, die grausame Schrift der Verzweiflung. Das blutige Schauspiel endet nun.

Vergilbt ist der Himmel, und die unzähligen Schiffe des Seekönigs bedecken das Meer bis zum Horizont. Aberwitzig ist die Zahl der Krieger, die von den Schiffen strömten und immer noch strömen. Unbarmherzig brechen sie den Widerstand der stets Zwieträchtigen und morden jeden gnadenlos.

Bald will auch ich ihnen entgegentreten, nicht um zu siegen, denn das kann nicht gelingen, sondern um dem zu begegnen, der jeden durch seine Gabe befreit. Denn hier zu verharren, das wage ich nicht!

Schwatze ich? Das ist das Vorrecht meines Alters. Ich war ein Kind, als ich die Mär von den mutigen Spielleuten hörte, deren Mörder die Kluge Schwester im Zorn bestrafte und dazu verdammt, für immer die Verfluchten Honinger zu sein. Ich hörte die Geschichte später noch oft, doch jedesmal anders: als Werk des Geschwisterlosen, als Werk eines Wesens aus reiner Lüge, als Übel ganz anderen Ursprungs.

Meine Kinder waren Kinder, als ein blendendes Licht unsere Heimat erhellte und nach viel zu kurzer Zeit wieder verlosch. Mein leuchtender König war tot, als ich den Fluch zu suchen begann.

Meine Kinder hatten Kinder, als mich Nansijd verschonte. Sie waren keine Kinder mehr, als mich der Unausstehliche Vogel verhöhnte. Doch wehe, sein spöttisches Wort geht mir seit Tagen nicht aus dem Sinn: "Das Drollige an euch Menschen ist, dass ihr euch insgeheim einbildet, alles hätte begonnen, als ihr hierher kamt. Tatsächlich gab es meine gesamte Insel schon vorher – nur eben euch nicht. Auch die Geschuppten dachten anfänglich wie ihr. Mittlerweile haben sie von Jahreszeiten gehört und gelernt, dass ein Baum im Sommer anders aussieht als im Winter. Nichtsdestoweniger ist er immer derselbe Baum."

So viele Geschichten habe ich gehört, und womöglich erzählt keine die reine Wahrheit.

Das Alter hat mich Bescheidenheit gelehrt, deshalb bin ich geneigt, über das Wort des Gefiederten Spöters zu grübeln: Alles war schon hier, nur wir nicht! Der Fluch, das Verhängnis, das mich, dich und so viele vor uns ereilte, wann begann dieser Schrecken? Vor den Beni Rurech, vor den Beni Reich, vor den Echsen, zu Zeiten derer, die womöglich noch vor uns allen hier lebten? Ein und derselbe Baum, doch im neuen Kleid. Ein gnadenloses Verderben, das immer neue Gestalt annimmt und das erst von unseren Ururgroßeltern lernte, ein Schauspiel zu sein? Das seine Form anpasste, um neue Opfer zu finden? Das Spiel endet. Ich veränderte sein Nachwort, hoffend, dir zu geben, Fremder, was mir verwehrt war: das böse Stück umzuschreiben.

Sag, Gefährte im Leid: Begann auch bei dir das große Morden bereits? Falls ja, so wisse, dass du in guter Gesellschaft vergehst. Ich bin Phermold von Mherweggyn, letzter Buskur eines großen Königs."

Meisterinformationen:

Einige Erläuterungen: Auch wenn Phermold von Mherweggyn nicht zu den bedeutenden Buskuren (Rittern) Dajins des Frommen gezählt wird, so hat er doch – wie fast jeder, der mit Maraskans großen König zu tun hatte – einen Platz in den maraskanischen Legenden gefunden, und wie bei den meisten Buskuren, ist auch bei ihm nicht bekannt, wie er starb.

In maraskanischen Märchen (!) ist 'Nansijd' der Name der Maraskenkönigin. Es gibt keinen Beleg dafür, dass jemals ein Mensch diesem Wesen begegnet wäre. Es gibt allerdings keinen Grund, warum der Buskur gelogen haben sollte.

Anders sieht es mit dem 'Unausstehlichen Vogel' aus, einer der vielen wenig schmeichelhaften Bezeichnungen für den Tierkönig der Marane.

Phermolds Hinterlassenschaft enthält sowohl den Schlüssel für das Entkommen der Helden, als auch die wortgenaue Beschreibung vom Ende des Stücks. Ein wenig Stoff zum Grübeln sollte Ihren Helden die Vermutung des Buskurs geben, dass der Fluch älter sein könnte als die echsische Besiedlung Maraskans. Zumal mittelreichisch geprägte



Helden könnten sogar auf den Gedanken kommen, dass er aus einem anderen Zeitalter stammt. Maraskaner allerdings nicht. Sie kennen keine Zeitalter, da sie von einer viel kürzeren Existenz der Welt ausgehen als Mittelreicher.

Zu beiden Büchern: Die Bücher können nur innerhalb der Kammer existieren. Außerhalb davon verblasst die Schrift langsam, so dass die Seiten spätestens, wenn die Helden das andere Ufer erreichen, leer sind. Phermold irrte, als er annahm, das alte Nachwort (das rechte Buch) vernichtet zu haben. Es entsteht zu Beginn des Stücks immer wieder neu. Allerdings führte die Zerstörung des ursprünglichen Buches und seine Ersetzung durch ein anderes dazu, dass die Kammer seither zwei Bücher enthält. Das bedeutet, dass es den Helden bei ähnlicher Vorgehensweise möglich wäre, eine Botschaft für die Nachwelt zu hinterlassen, denn ein künftiges Opfer fände dann drei Bücher vor. Fatal wäre es, wenn die Helden beschlössen, Phermolds Warnung zu missachten und das Ende des Stücks in der Kammer abzuwarten. Denn dann würden sie zu Figuren des Stückes, also Teil des Fluches.

Beilunk

Allgemeine Informationen:

Auch wenn das aventurische Beilunk aus maraskanischer Sicht eigentlich gar kein ferner, exotischer Ort ist, so ist sein Aussehen in dem Stück dennoch durch die bekannteste Hervorbringung der Stadt geprägt, nämlich die Beilunker Reiter: Beilunk sieht aus wie eine Wechselstation für Pferde und Kutschen. Es besteht aus einem schlichten Hauptgebäude, einem Schuppen und einer Pferdekoppel, über deren Umzäunung sieben schneeweiße, langmähnige Pferde die Besucher neugierig beobachten.

Spezielle Informationen:

Der Schuppen ist völlig leer und auch im Hauptgebäude ist zu Beginn nur ein einziger Raum gänzlich ausgestaltet. Er erinnert an einen Wartesaal für Reisende. In seiner Mitte steht eine lange, rohe Holzbank. An den Wänden stehen Regale, auf denen sich unzählige Figürchen aus Glas, Ton und Alabaster drängen.

Der Raum hat mehrere Türen, eine davon führt in die mutmaßliche, aber noch nicht vorhandene Küche.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Figürchen eingehender betrachten, so können sie unter ihnen mittels einer einfachen *Sinnenschärfe*-Probe Figuren des Stückes entdecken. Bei längerem Betrachten und einer Probe + 10 werden die Helden auf Abbildungen ihrer selbst stoßen. Der Grund dafür ist einfach: Unter den mehrheitlich bedeutungslosen Figürchen befinden sich sowohl Abbildungen der Figuren des Stückes, als auch die sämtlicher Opfer des Fluches. Hiervon weiß Blanjida nichts.

Blanjida die Böse

Meisterinformationen:

Ihren Beinamen trägt die Bewohnerin Beilunks völlig zu Unrecht. Sie ist eine scheue, verletzte und etwas altjüngferlich wirkende Frau von knapp fünfzig Jahren. Sie besteht auf gutem Benehmen und pflegt Besucher, die es daran mangeln lassen, schlicht nicht mehr wahrzunehmen. (Ein späterer Besuch verbunden mit einer Entschuldigung und einem Anstandsgeschenk kann ein gespanntes Verhältnis wieder entspannen.) Blanjida ist zwar eine sehr gastfreundliche Frau, aber

leider eine furchtbare Köchin. Wäre sie eine reale Person, so hegte man keinerlei Zweifel daran, dass sie unter einem besonders schweren und zudem in jedem Quartal erneuerten Traviafluch stünde. Der Genuss von *allem* – selbst Tee! –, was Blanjida den Helden anbietet, hat eine um den Jähzornwert erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe zur Folge. Bei den Figuren des Stücks gilt Blanjida als weise, aber unheimlich. Ersteres stimmt insofern, als sie fast alle Geheimnisse der anderen Figuren kennt.

Ihr Wissen gibt Blanjida allerdings ausschließlich im Rahmen eines gemütlichen Abendessens preis, und auch dann spricht sie jeweils nur über die Bewohner eines einzigen Schauplatzes. Bei Fragen nach anderen Figuren tröstet sie die Helden: "Ein anderes Mal."

Wichtig ist, dass Blanjida nur solche Geheimnisse weitergibt, von denen die speziellen Figuren selbst wissen. Deshalb wird bei einem Gespräch über Wehrheim nicht von vertauschten Haranssöhnen die Rede sein, wohl aber bei einer Unterhaltung über Zirrabeth.

Einige Einschränkungen: Blanjida weiß nichts über Zirrabeths geheime Kammer. Sie kennt ebenfalls nicht das finstere Geheimnis des Weidener Ritters, der ihr Vetter ist, und auch über Tuzak kann sie nur berichten, dass dort ein "schrecklicher Hund" haust.

Ein besonderes Thema ist Jaggomold von Elenvina. Wenn Blanjida über ihn spricht, dann zögerlich und in einer Mischung aus Trauer und Enttäuschung, so dass sich die Helden selbst zusammenreimen können, was beide verbindet. Trotz der Trennung empfindet Blanjida für den Haran immer noch genauso wie er für sie. Sie wäre sogar bereit, sich mit Jaggomold zu versöhnen, könnte jener sich dazu durchringen, einmal in seinem Leben eine edle Tat zu vollbringen.

Wichtige Eigenschaft: Blanjida ist immun gegen Beherrschungszauber.

Wetterhag

Allgemeine Informationen:

Der Ort besteht aus einer zinnenbewehrten, kreisrunden Stadtmauer mit Zugbrücke. Innerhalb der Mauer steht ein einsames, schilfgedecktes Haus. Der Boden darum ist grasbewachsen und weist zahlreiche Mulden auf.

Spezielle Informationen:

Aus unerfindlichen Gründen kommen im maraskanischen Volkstheater alle edlen und fremden Ritter aus diesem unbedeutenden Ort in Weiden. In den Stücken werden sie als mutig, aufrichtig, tugendhaft bis zur Lächerlichkeit und äußerst geradlinig im Denken dargestellt, anders ausgedrückt: als geistig nicht allzu wendig. Dem Ränkespiel der anderen Figuren sind sie nicht gewachsen.

So verhält es sich auf den ersten Blick auch mit **Bunsenplauter von Blauenplatt** (S. 53), dem Herrn Wetterhags. Als ein Ritter in schimmernder Wehr und mit stolzen Ross ist er Mitte Dreißig und besitzt eine sehr wohlklingende Bassstimme. Im Gegensatz zu anderen Figuren ist er vorwiegend fern vom heimischen Wetterhag anzutreffen. Seine Tätigkeit scheint allein darin zu bestehen, Gegner für einen Zweikampf zu suchen oder "holden Maiden" minniglich den Hof zu machen und gelegentlich mit ihnen gen Wetterhag davon zu reiten.

Meisterinformationen:

Der Ritter ist der Vetter Blanjidas von Beilunk. Wenn Bunsenplauter einen der Helden herausfordert, so geschieht das zufällig, d. h. es kann



wiederholt denselben treffen. Die Duelle werden bis zum Ersten Blut ausgetragen, d. h. bis zu den ersten Schadenspunkten.

Es kann nun geschehen, dass die Helden sich weigern, gegen den Ritter anzutreten, entweder weil sie nicht von Stand sind, sich also normalerweise ohnehin nicht duellieren, oder weil ein Kampf gegen eine Figur aus einem Theaterstück nur hypothetisch eine Frage der Ehre ist. In diesem Fall wird der Ritter sich darauf beschränken, den Herausgeforderten zu verhöhnen und danach missmutig von hinnen ziehen. Da wir uns in einem Theaterstück befinden und nicht in der Wirklichkeit, hat die Weigerung für den Verweigerer zur Folge, dass er ab sofort in der ganzen Bühnenwelt unter einem hinreichend schimpflichen Beinamen bekannt ist. Das hat zwar keine Auswirkung in Spielwerten, kann aber weitere Verhandlungen erschweren.

Diesen Schimpfnamen werden andere Figuren des Stückes bei jeder Gelegenheit penetrant ergänzen.

Beispiel: Held Alrik: "Ein Wein, Frau Wirtin!"

Wirtin (ruft laut, selbst wenn die Taverne leer ist): "Geschwind! Ein Trank für Alrik den Hasenfüßigen!"

Einen einmal verliehenen Beinamen kann ein Held kaum wieder los werden. Er kann allenfalls durch entsprechende Taten dafür sorgen, dass der Vorfall, der ihm den unrühmlichen Beinamen einbrachte, neu interpretiert wird. Etwa indem er sich doch noch dem Ritter stellt, oder indem er eine tapfere Tat begeht, die die zuvor gezeigte Feigheit unplausibel erscheinen lässt.

So kann dann aus *Alrik dem Hasenfüßigen* später (genauso penetrant ergänzt) *Alrik der Zauderer* oder *Alrik der Duldsame* werden. Sollte es den Helden gelingen, den Ritter im Zweikampf zu schlagen bzw. ihn davon zu überzeugen, dass ihr momentanes Vorhaben eine edle Queste ist, so wird er ihnen einige Zeit lang tapfer zur Seite stehen und – wie es sich für einen Ritter gehört – sich immer als erster in eventuelles Kampfgetümmel stürzen.

Wie schon erwähnt, frönt Ritter Bunsenplauter von Blauenplatt noch einem anderen Steckenpferd außer dem Duellieren, nämlich dem Umwerben holder Maiden. Sollten die Helden den Ritter einige Male dabei beobachtet haben, wie er mit seiner momentanen Holden auf Pferdes Rücken nach Nordwesten verschwand, so könnten sie sich fragen, was frühere Holde von der neuesten galanten Eroberung des Ritters halten oder – richtiger – wo die früheren geblieben sind. Von Bunsenplauter sind dazu nur recht ausweichende Antworten zu erhalten: "Die sind weg ... Fort ... Sie entschwanden vorm Morgengrauen. Potzblitz, woher soll ich wohl wissen, was ihr Ziel war?"

Die Antwort liegt im wahrsten Sinne in Wetterhag. Sollten Sie in der Gruppe jemanden haben, der sich ein wenig mit maraskanischer

Kultur auskennt, speziell mit maraskanischen Beerdigungsriten, so hätte der Betreffende keine Schwierigkeiten, die vielen Mulden rings um das Haus des Ritters als das zu identifizieren, was sie sind, nämlich Gräber. Mit anderen Worten: Ganz Wetterhag ist Bunsenplauters privater Boronanger für holde Maiden.

Auf dieses hässliche Detail aus dem Leben eines Weidener Ritters sollten Sie die Helden allerdings nicht mit Gewalt stoßen. Besser ist es, wenn sie ihn nach einigen Anfangsschwierigkeiten als verlässlichen Kameraden schätzen gelernt haben, bevor sie entdecken, wes Geistes Kind er wirklich ist.

Ein unwichtiges Detail am Rande: Die Figur des Weidener Ritters gibt es im maraskanischen Volkstheater erst seit 400 Jahren. Da in der Version der Legende, in der Hesinde für den Fluch verantwortlich gemacht wird, ein Bezug zu einem Verbrechen während der Priesterkaiserzeit hergestellt wird, dürfte ein Weidener Ritter in dem Stück überhaupt nicht vorkommen. Dieser Widerspruch mag einer der Gründe gewesen sein, warum der Buskur Phermold von Mherweggyn annahm, dass der Fluch sein Erscheinungsbild im Laufe der Zeit verändere.



Bunsenplauter von Blauenplatt

MU 17 KL 8 IN 13 CH 15 FF 10 GE 13 KK 16
JZ 8 ST 13 MR 12 LE 80 AT 17 PA 16 (Schwert)
TP 1W+6 (+5 durch Ansage) RS 8

Besondere Fähigkeiten: Betören 14

Der Hund weiß etwas!

Spezielle Informationen:

Den Schauplatz des Hundes beschreibt man wohl am treffendsten als Höhleneingang in einer fast ebenen Landschaft (siehe Bild), da der Hü-



gel, in den der Eingang führt, viel zu klein ist und längst eingestürzt wäre, wenn er nicht aus Mauerwerk oder Fels bestünde. Die halbkreisförmige Öffnung misst an der Basis etwa sieben Schritt und an ihrer höchsten Stelle dreieinhalb. Der Hügel dagegen hat eine Höhe von gerade vier und einen allseitigen Durchmesser von acht Schritt. Also gilt grob gesagt: Ein großer Höhleneingang mit etwas Rand.

Da der Hügel mit Gras bewachsen ist und sogar ein mannshohes Kiranbäumchen auf ihm wächst, besteht er offenbar nicht aus reinem Felsen. Die Höhle im Hügel ist unerwartet dunkel. Das Tageslicht erhellt nur den Eingangsbereich. Wie die Helden möglicherweise noch feststellen werden, hat die ebenerdige (!) Höhle tatsächlich eine unmögliche Tiefe von etwa fünfzig Schritt.

Wenn die Helden beritten sind, so werden sie etwa zweihundert Schritt von der Höhle entfernt feststellen, dass ihre Reittiere zusehends unruhiger werden. Ab etwa einhundert Schritt Entfernung leisten die Pferde ihren Reitern Widerstand und sind nur noch durch eine gelungene Talentprobe *Reiten* zum Weitergehen zu bewegen. Fällt die Probe schlecht aus, d. h. scheitert sie um zehn oder mehr Punkte, so bäumen sich die Tier auf, schütteln ihren Reiter ab und flüchten. In diesem Fall kann nur eine *Körperbeherrschungs*-Probe+5 verhindern, dass sich der Reiter 2W+1 SP einhandelt.

Der Grund für die Unruhe der Pferde zeigt sich, wenn die Helden auf ungefähr 20 Schritt an die Höhle herangekommen sind: Weit verstreut liegen im Gras abgenagte und zersplitterte Pferdeknochen. Zwischen den Gerippen hält sich der Herr des Schauplatzes auf, nämlich ein niedlicher Tuzakerwelp. Das Hündchen kaut lustlos an den längst abgenagten Knochen herum, versperrt neugierigen Helden knurrend und kläffend den Zugang zur Höhle und zeigt ein großes Interesse an eventuell noch vorhanden Pferden – ein Interesse, das die Vierhufer gar nicht teilen, sprich: Eine neuerliche Talentprobe+10 auf *Reiten* entscheidet, ob die Pferde durchgehen, bzw. eine Kraftprobe+5, ob sie sich losreißen, falls sie am Zügel geführt werden.

Meisterinformationen:

Die Höhle ist gewissermaßen eine unvollständige Kulisse, da sie inwendig weder unregelmäßige Erhebungen und Vorsprünge, noch Risse und Spalten aufweist wie eine echte Höhle. Wüsste man es nicht besser, so könnte man sie auch für ein peinlich sauberes Kellergewölbe halten. An hinterem Ende der Höhle ist eine beträchtliche Menge von, wie immer ungeprägten, Goldmünzen zu finden. Ein gewisser Bäcker aus Klein-Honingen würde den gesamten Haufen auf etwa "drei Berge" schätzen.

Mit dem Hund stimmt nun allerlei nicht. Er ist zunächst einmal überraschend schwer. Ein einzelner Held benötigt eine Körperkraftprobe+13, um eine Pfote des Welpen um einen Halbfinger anzuheben. Trotz dieser Anstrengung hätte der Held das unbestimmte Gefühl, dass das Hündchen ein wenig nachhilft.

Eine magische Analyse brächte denn auch ans Licht, dass über dem Hund ein Verwandlungszauber liegt. Gelingt die Probe nicht allzu knapp, so käme der Zaubernde zu dem Schluss, dass der Zauber bzw. die astrale Matrix "etwas unsauber" aussehen, mit unnötigen Doppelungen versehen sind, kurzum so, als hätte der Zaubernde des Guten zuviel getan. Mehr dazu später.

Wenn der Hund durch Magie oder gesunden Menschenverstand enttarnt ist, wird er die Hundegestalt ablegen. Zum Vorschein kommt statt dessen ein stattlicher, flügelloser Drache mit ebenso stattlichem Hundekopf. Sollte während dieser Verwandlung – sie geschieht von einem Augenblick auf den anderen – ein Held gerade seine Zuneigung für kleine Welpen ausleben, so ist sicher eine Mut-Probe+10 angebracht,

um zu klären, ob der Betreffende nicht vor Schreck in Ohnmacht fällt. Spannend wird es, wenn der möglicherweise vorhandene Magier abermals eine magische Analyse durchführt. In diesem Fall wird er feststellen, dass noch immer ein Verwandlungszauber aktiv ist. Es gilt also: Zwei Verwandlungszauber wirkten gleichzeitig.

Eine solche Schachtelung dürfte nicht nur für einen Magier ziemlich unsinnig und unökonomisch erscheinen – selbst wenn er wüsste, wie das Kunststück zu vollbringen ist. Bedenken Sie jedoch, dass Sie es hier nicht mit der Puniner Schulmagie zu tun haben, sondern mit der eines Theaterstücks, die gelegentlich etwas effekthascherischer als die der Wirklichkeit ist.

Eine zweite Enttarnung zeigt die wahre Gestalt des *Hundes* (wir bleiben bei dieser Bezeichnung, die das Wesen auch für sich selbst gebraucht). Sie ist die eines lindwurmgroßen Tausendfüßlers.

Die enorm stark gepanzerten Körpersegmente sind gemustert. Am Kopfende befinden sich große Flecken, die man bei einem flüchtigen Blick für Augen halten könnte, die Zeichnung seitlich des Kopfes erinnert an einen riesigen Rachen. Kurz und gut: Es gehört nicht allzu Phantasie dazu, um sich ausmalen, dass das Wesen aus der Ferne leicht mit einem Drachen verwechselt werden könnte.

Der *Hund* kann jederzeit mit den Helden kommunizieren. Das geschieht nicht mittels Worten, sondern durch gedankliche Bilder, durch Empfindungen oder 'plötzliches Wissen', dessen Herkunft nicht erklärbar ist – also mittels einer Verständigung, die auch bei einem Drachen recht ungewöhnlich wäre.

Der Hund hat Hunger. Da er offenbar an den Ort gebunden ist – das Stück sieht nicht vor, dass dieses mächtige Geschöpf eine größere Rolle spielt – kann er sein Bedürfnis nach Nahrung nicht selbst stillen. Er ist also auf die Hilfe der Helden angewiesen und kann als Gegenleistung einen recht ungewöhnlichen Preis bieten: Er kennt die Zukunft. Genauer gesagt: Er kennt den weiteren Verlauf des Stückes, so wie es ursprünglich geplant ist. Bei dem Tauschgeschäft würde der Hund den Helden vermitteln, was im laufenden Akt geschehen soll bzw. – falls dieser schon fast zu Ende ist – was zu Beginn des nächsten geschehen wird.

Was frisst der Hund? In seiner 'wahren' Gestalt ist er groß und kräftig, das heißt, die Antwort lautet auf jeden Fall "viel", wenn auch zum Glück nicht Menschenfleisch.

Die Umgebung der Höhle beweist, dass dem Hund Pferde offenbar besonders gut munden. Wenn die Helden also noch über Reittiere verfügen, sollte einer gütlichen Einigung nichts im Wege stehen.

Etwas aufwendiger wird die Fütterung des Hundes, wenn die Helden keine Reittiere mehr besitzen.

Wie bereits erwähnt, gibt es in der Welt dieses Stückes keine großen Wildtiere. Wenn die Helden also nicht das 'Große Rotpüschelmassaker von Honingen' anzetteln wollen, so müssen sie sich mit dem behelfen, was es an größeren Tieren gibt, nämlich Pferden und Schweinen.

Vielleicht wissen sie Helden schon (ansonsten werden sie es noch erfahren), dass Blanjida von Beilunk Pferde besitzt und Zirrabeth von Arivor Schweine. Keine der beiden Frauen wird sich von ihren Tiere freiwillig trennen, schon gar nicht, um sie an einen Hund verfüttern zu lassen, der angeblich in Wirklichkeit ein Drache oder ein Tausendfüßler ist.

Das klingt wirklich zu merkwürdig.

Blanjida könnte zwar im Gegensatz zu Zirrabeth kaum etwas dagegen unternehmen, wenn ihr die Helden ihre Tiere mit dem Recht des Stärkeren wegnähmen, aber als Informationsquelle wäre sie danach kaum mehr tauglich. Das Berauben der Gastgeberin gilt nun einmal als sehr schlechtes Benehmen.



Es gibt allerdings auch noch andere Möglichkeiten. Bei diesen kommt die Selbstergänzung des Stückes zum Tragen. Wie die Helden vom Beginn ihres Eintritts in das Stück wissen, verfügen die Harans über Berittene. Die Mächtigen des Landes müssen also irgendwo Pferde halten. Sobald die Helden beschließen, sich Reittiere bei einem Haran zu besorgen, werden die fehlenden Örtlichkeiten erschaffen. Das bedeutet, dass es plötzlich bei jeder Burg innerhalb der Mauern Stallungen oder außerhalb davon Koppeln gibt, auch wenn zuvor weder das eine noch das andere zu entdecken war.

Welche der Örtlichkeiten ergänzt wird, sollten Sie vom Zustand der Gruppe abhängig machen. Sind die Helden arg geschwächt, so bieten sich Koppeln mit 3 bis 4 bewaffneten Wächtern (Häscher) an. Hat die Gruppe noch nicht viel erlebt, so sollten Sie auf Stallungen zurückgreifen.

Ähnlich verhält es sich mit Schweinen. Der plausibelste Ort, wo man sie finden könnte, ist das Dorf Klein-Honigen. Zu bedenken ist, dass die Bauern, von denen plötzlich etliche Schweine halten, für ihr Vieh bezahlt werden wollen, wie im wirklichen Leben auch.

Eine Nebenbemerkung für Freunde der Seelenheilkunde:

Der Hund ist eine deutliche Bezugnahme auf den Tuzakwurm, unter dem die mittelreichischen Erstsiedler zu leiden hatten, sozusagen ein Urtrauma der maraskanischen Seele. Die Erinnerung an die zerstörerische Allgewalt, die eines Tages unerwartet aus dem Dschungel brach und der lange nichts entgegengesetzt werden konnte, ist auch nach 800 Jahren so gegenwärtig, dass es auf Maraskan zwar Schrecken, aber kaum Erstaunen auslösen würde, erschiene eines Tages ein neuer Tuzakwurm.

Früher wurde in den Honinger Geschichten gern auf den Wurm verwiesen, wenn es galt, das Ausscheiden einer Figur zu begründen, für das es keine anderweitige Erklärung gab. Er war damit ein Symbol für die drohenden, allgegenwärtig im Hintergrund lauenden Gefahren des Landes. Sie existierten, aber zeigten sich nicht.

Warum wird der Lindwurm zum Insekt? Obwohl der Tuzakwurm von einem Heer unter Führung Kaiser Gerbalds vernichtet wurde, sind die Berichte über die Hatz auf ihn so widersprüchlich, das schon früh die These aufkam, dass die Bezeichnung 'der Tuzakwurm' falsch sein könnte und dass damals in Wahrheit mindestens zwei Ungeheuer ihr Unwesen getrieben hätten. Hinzu kommt eine scheinbar unwichtige Einzelheit, die in den Geschichten der Basarerzähler auftaucht, nämlich die Zahl der Beine des Wurms. Sie schwankt von Mal zu Mal, obwohl Maraskaner wissen, wie Drachen aussehen. Schließlich ist die Insel die Heimat des Perldrachen.

Man könnte diese Variabilität als erzählerische Übertreibung ansehen, würden dem Ungeheuer nicht gelegentlich rätselhafte Eigenschaften zugeschrieben, wie etwa 'das schwarze Feuer der Verzweiflung', für die die Erzähler keine weiteren Erklärungen anbieten können. Der Verdacht liegt nahe, dass in den Basargeschichten Fragmente von Augenzeugenberichten erhalten geblieben sind, die Phänomene schildern, die auch zu ihrer Zeit nicht verstanden wurden.

Der Hund

MU 20 AT 18 PA 8 LE 200 RS 12

TP 2W+6 (Gebiss) / 3W20 (Niederwalzen) MR 50

Der Verlauf des Stückes

Im Folgenden finden Sie einen ungefähren Ablaufplan dessen, was einträte, wenn die Helden überhaupt nichts unternähmen. Die darin enthaltene direkte Rede können die Helden nur mitbekommen, wenn sie zufällig anwesend sind oder von einem menschlichen Zuträger davon erfahren. Wenn Ihre Gruppe eifrig eigene Ziele verfolgt, so können Sie möglicherweise ganz auf den Plan verzichten, da ein zu strenges Reglement dem Rollenspiel und dem freien Entdecken der Möglichkeiten, die die Bühnenwelt bietet, im Wege stünde. Bei weniger entschlossfreudigen Gruppen dient dieser Plan als Handlungsmotor. Die Helden sollten durchaus merken, dass die Verhältnisse ständig schlimmer werden.

Sobald die Gruppe jedoch eine Weissagung des Hundes erhalten hat, müssen Sie sich wohl oder übel an den Plan halten, es sei denn, Sie wollten den Hund dazu benutzen, die Handlungen der Helden zu steuern. In diesem Fall steht es Ihnen selbstverständlich frei, den Handlungsverlauf nach Gutdünken zu verändern.

Die Zeitangaben, ausgedrückt in Tagen seit dem letzten Ereignis, sind nur vage Anhaltspunkte. Der Hund wird bei Vorhersagen ganz bestimmt keine Zeitangaben machen. Er schildert Ereignisse in ihrer Reihenfolge und zeigt bewegte Bilder, also etwa zwei Figuren im Gespräch oder Schlachtengetümmel, bei dem die Anführer und unzählige Kämpfer zu erkennen sind.

Wie erfahren die Helden eigentlich, was gerade geschieht? Zum einen auf die übliche Weise, also durch Gespräche, die sie führen oder mitan-

hören. Bei besonders dramatischen Ereignissen können sie auch auf Übermittler zurückgreifen, deren Handeln in der Wirklichkeit wenig Sinn machte, also etwa auf Botenreiter, die geschwind vorbei preschen, und in einer im Grunde menschenleeren Landschaft lauthals ihre Nachricht verkünden: "Hört, hört, welch schlimmes Geschick: Der Haran von Wehrheim ist tot!"

Solche Botenreiter (oder vergleichbare Figuren) gehören der einfachsten Komparsenklasse an, das heißt, es ist nur schwer möglich, sie in ein Gespräch zu verwickeln, und wenn, so erschöpft sich das Wissen der Angesprochenen in dem, was sie verkünden sollen, und darin, dass sie es verkünden sollen.

Das bringt uns zur nächsten Frage: Was geschieht, wenn eine der wichtigen Figuren, also etwa ein Haran, frühzeitig ausfällt, z. B. durch Tod? In diesem Fall übernimmt zunächst der Ehepartner die Herrschaft oder – falls es ihn nicht mehr gibt – ein geeignetes Kind. Wenn die Rollenbeschreibung nichts anderes besagt, so wird sich der Nachfolger in Zweifelsfragen wie sein Vorgänger verhalten. Sollte der Fall eintreten, dass es keinen denkbaren Nachfolger mehr gibt, so werden die Figuren des betreffenden Herrschersitzes für jeden dankbar sein, der sich einigermaßen überzeugend als Nachfolger anbietet. Sie verfallen sozusagen in einen Zustand der Hoffnung auf einen Erlöser. Eine gute Gelegenheit für die Helden.



Die Szenen des Stückes

Die Ziffern in der linken Spalte geben an, wieviel Tage seit dem letzten Ereignis verstrichen sind. Hierbei bedeutet 0: am selben Tag, +1: am nächsten Tag, +2: zwei Tage später usw. In der rechten Spalten sind die Ereignisse beschrieben, die an dem bezeichneten Tag stattfinden bzw. ihren Anfang nehmen.

1. Akt

Tage Handlung

- 0 Haran **Jaggomold von Elenvina** lauert einem Vertrauten des Harans von Wehrheim auf und tötet ihn. An der Stelle des Hinterhaltes lässt er den Kadaver des Lieblingshundes des Harans von Havena zurück, um den Verdacht auf diesen zu lenken. Die Späher Jaggomolds – die Helden – entkommen, bevor sie als lästige Augenzeugen getötet werden können.
- +1 Die Leiche des ermordeten Vertrauten wird samt der des Hundes von Reisigen des **Harans von Wehrheim** Marajian gefunden. Der Verdacht fällt wie beabsichtigt auf den Haran von Havena.
- +2 Der Haran von Wehrheim schickt einen Abgesandten zum **Haran von Havena**, der Chamlijian den Hund vor die Füße wirft und in barschem Ton Auskunft über die Bluttat fordert. Chamlijian antwortet mit einem langen, zornigen Monolog, der mit den Worten beginnt: "Höre gut zu, schmählicher Bube aus Wehrheim! Ein Parder ist ein Parder und kein Lamm." Während der Haran spricht, wächst seine Wut ins Uferlose. Unbeherrscht erschlägt den Abgesandten aus Wehrheim.
- +2 Als **Marajian von Wehrheim** vom Ende seines Abgesandten erfährt, ruft er seine Streiter zu den Waffen. Währenddessen erinnert sich **Chamlijian von Havena** daran, dass sein Hund seit Tagen vermisst wurde. Die Angelegenheit erscheint ihm seltsam. Er wittert eine Intrige des Königspaares in Honingen und entsendet einen Abgesandten zum Königsschloss. Chamlijians Bote trifft am **Hof zu Honingen** ein und verkündet die Botschaft seines Herrn: "Verdammenswerte Buhlin, die du dich Mutter nennst, und auch du, vermodernder, verfaulender Gattenmörder: Ich bin euer Ränkespiel leid! Feindschaft sei fürderhin zwischen uns!" Der König entgegnet: "Unsere Bekanntschaft war kurz, Abgesandter, doch nun endet sie." Der König erwürgt den Boten im Thronsaal. **Königin Erberijida** klagt: "Bin ich nicht arg geplagt mit diesem missratenen Sohn? Wisse, Gemahl, dass er weder ruhen noch rasten wird, bist du im Grabe liegst!" **König Erberan** entsendet ein Heer gegen Havena.
- +1 In **Wehrheim** bricht ein Heer mit 5.000 Bewaffneten gegen Havena auf, um Mord und Schmach zu rächen. Bei dem Heer befindet sich **Romziber**, der Sohn des Harans von Wehrheim.
- +2 Späher des von Norden kommenden **Heers des Königs** entdecken frühzeitig das Heer aus Wehrheim. **König Erberan** zieht den falschen Schluss, es bestünde eine Allianz zwischen Wehrheim und Havena und das Wehrheimer Heer wolle sich mit dem aus Havena vereinen. Der König zieht sich auf die Königsburg nach Honingen zurück.

- +1 **Havena** wird während der nächsten drei Tage vergeblich von Wehrheim belagert. In dieser Zeit treffen sich Romziber und Julesab jede Nacht heimlich in einem nahegelegenen Waldstück. Die Belagerung wird schließlich aufgehoben.

Währenddessen ...

König Erberan schickt einen Boten nach Elenvina und bietet dem Haran ein Bündnis gegen Wehrheim und Havena an.

Haran **Jaggomold** durchschaut das zugrundeliegende Missverständnis. Er gibt sich freundlich und besorgt, bedauert aber, nicht kriegsbereit zu sein.

Monolog: "Ich bin kein starker Herr, denn leider gehört mir nicht Wehrheim!"

Der Bote des Königs kehrt mit einem Antwortschreiben nach Honingen zurück. Kurz vor Erreichen der Burg wird er von nachgesandten Häschern aus Elenvina getötet. Die zurückgelassenen Spuren legen nahe, dass die Mörder aus Wehrheim stammen.

- +2 In **Elenvina** wird ein großes Fest ausgerichtet. Haran Jaggomold hält einen Monolog, der mit den Worten beginnt: "Was bin ich friedlich, was bin ich fröhlich, trotz dieser düsteren Zeit."

Ende des 1. Aktes.

Am südlichen Horizont färbt sich der Himmel auf einem schmalen Streifen gelb.

2. Akt

Tage Handlung

- +4 Der zweite Akt beginnt mit dem, womit der erste ausklang, nämlich einem Fest. Doch während zuletzt Bosheit und Niedertracht jubilierten, werden jetzt ihre ersten Früchte erkenntlich: Während eines fröhlichen Dorffest in **Klein-Honingen** stürmen urplötzlich 2W+4 Häscher aus Havena in den Ort. Sie erschlagen drei Bauern und erklären Klein-Honingen zu einem Teil Havenas. Während der Proklamation treffen 2W+6 Häscher aus Wehrheim ein. Sie fallen über die Häscher aus Havena her, die sich schließlich fast geschlagen in ein Haus zurückziehen. Die drei überlebenden Wehrheimer zünden das Haus an. Ihre Widersacher verbrennen. **Yasindajida**, eine der Wehrheimer Häscherinnen, sagt sich von Wehrheim los und ruft sich mit Unterstützung ihrer Gefährten zur 'Baruuna von Klein-Honingen' aus. Die neue Baruuna erhöht sogleich die Abgaben auf das Siebenfache. Die Bauern klagen.
- +1 In **Elenvina** trifft ein Bote des Königs ein, der dem Haran im Thronsaal das Wehrheimer Land als Besitz verspricht, falls er sich zu einem Bündnis bereit erklärt. Haran Jaggomold zielt sich zuerst und stimmt dann scheinbar schweren Herzens zu. Der Bote reitet mit der Antwort zurück. Am selben Tag treffen drei Krieger des Königs von Ragath in **Elenvina** ein, die Jaggomold ihre Gefolgschaft anbieten. Wegen des guten Rufs der wilden Reiter aus dem fernen Savannenland nimmt der Haran ihre Dienste gerne an.



An den folgenden beiden Tagen treffen sich die drei Krieger jeweils zur Mitternacht auf dem Kleinen Turm von Elenvina, um Mordpläne zu schmieden. Man erfährt, dass sie in Wahrheit Häscher aus Honingen sind, die auf Befehl des Königs den Haran von Elenvina beseitigen sollen, sobald Havena und Wehrheim niedergedrungen sind. König Erberan beabsichtigt augenscheinlich nicht, nach dem Ende des Streites einen neuen, mächtigeren Rivalen zu dulden.

Schon bald beginnt in Elenvina eine rätselhafte Serie von Unglücksfällen:

Ein Weibel des Harans stürzt versehentlich durch ein Fenster in den Burghof. Die drei Krieger nehmen seinen Platz ein.

Der Befehliger des Weibels wird bei seiner Heimkehr von einem Stadtbummel in Elenvina von einem unbekanntem Hund zerfleischt.

Die 3 Krieger nehmen seinen Platz ein.

Ein Hauptmann des Harans rutscht beim Essen so unglücklich mit dem Messer von einem besonders zähen Fleischstück ab, dass er sich versehentlich die Kehle durchschneidet.

Die 3 Krieger nehmen seinen Platz ein.

+1 **Romziber** und **Julesab** treffen sich heimlich. Sie beklagen den Zwist ihrer Familien und beschließen, wieder Frieden zwischen ihnen zu stiften.

+2 Der **Ritter aus Wetterhag** erscheint in Klein-Honingen. Er fordert nacheinander die Baruuna und ihre Gefolgsleute zum Duell bis aufs erste Blut heraus. Durch unglücklich geführte Schwertstiche werden dabei die Baruuna enthauptet und ihre beiden Gefolgsleute längs und quer halbiert. Der Ritter reitet mit einer holden Maid davon.

+0 Am selben Tag flehen **Julesab** und **Romziber** ihre jeweiligen Eltern an, den Zwist zwischen Wehrheim und Havena beizulegen. Beider Eltern stimmen zum Schein zu.

+2 **Wehrheim** schickt einen Boten nach Havena und bietet Frieden an. Es wird ausgehandelt, dass der Frieden in Klein-Honingen geschlossen werden solle, und zwar von Julesab und Romziber.

+1 **Jaggomold** schickt einen Boten zu Zirrabeth von Arivor, um ihre Hilfe wegen des beunruhigenden Befehligersterbens zu erbitten. Der Haran vermutet einen geheimnisvollen Fluch.

Häscher aus Havena fangen Jaggomolds Boten ab. Mit Bestürzung erfährt **Chamljijan**, dass neuerdings drei wilde Reiter aus Ragath in den Diensten des Harans von Elenvina stehen. Er lässt den gefangenen Boten aufhängen.

+4 Als der Haran von **Elenvina** keine Antwort von der Zaubersultarin von Arivor erhält, schickt er seine Tochter **Fadimajida** nach Arivor. Auch sie wird von **Chamljians** Häschern aufgegriffen. Der Haran lässt sie ins Verlies werfen.

Als scheinbare Antwort auf das Hilfeersuchen an Arivor schickt **Chamljijan** einen angeblichen Medicus – einen Giftmischer – nach Elenvina, der behauptet, nichts vom Verbleib der Haranstochter zu wissen. Die rätselhafte Unglücksserie in Elenvina wird von einem nicht minder rätselhaften ‘Ragather Kriegersterben’ abgelöst.

+1 Die beiden Delegationen aus Wehrheim und Havena treffen sich in **Klein-Honingen**. Während der Verhandlungen entführen Häscher aus Wehrheim Julesab und ihre Zofe nach Wehrheim. In Klein-Honingen bricht ein Gemetzel aus, bei dem ein weiteres Haus in Flammen aufgeht. Romziber kann mit knapper Not nach Wehrheim entkommen.

+1 **Romziber** macht seinen Eltern bittere Vorwürfe. Als er sich beruhigt hat, erkennt er, dass er gar nicht so unglücklich darüber ist, dass Julesab nun in der Burg weilt. Bei einer neuerlichen Begegnung erweist sich, dass auch die Haranstochter aus Elenvina ihr gegenwärtiges Los nicht betrauert.

Ende des 2. Aktes.

Im Süden verfärbt sich ein Drittel des Himmels gelb. Düstere Wolkenbänke hängen über dem Horizont.

3. Akt

Tage Handlung

+3 Wie zuvor greift der Beginn des 3. Aktes das Ende des vorgehenden auf und beweist, dass die Ahnung drohenden Unheils nicht unberechtigt war: Er beginnt in **Wehrheim**, und zwar damit, dass sich Julesabs scheinbar harmlose Zofe als gefährliche Schwertkämpferin entpuppt. Mühelos ersticht sie drei Wachen und dringt zusammen mit ihrer Herrin ins Verlies vor, wo die Töchter des Harans, **Rohajid** und **Yppolyscha** seit vielen Jahren gefangengehalten werden. Julesab und ihre Zofe befreien die Gefangenen.

Bei der Flucht aus der Wehrheimer Burg treffen sie auf Romziber. Er macht Julesab Vorhaltungen.

Sie lässt ihn wissen, dass ihr Vater den Verrat von Romzibers hinterlistigen Eltern vorausgesehen habe und sie keineswegs unwillentlich Gefangene geworden sei: “Eine Parderin ist eine Parderin und kein Lamm.”

Die Zofe sticht Romziber mit einer vergifteten Nadel, wodurch der Haranssohn zwei Tage lang in Bewusstlosigkeit versinkt.

+2 Die vier Frauen erreichen sicher **Havena**.

Die Begegnung zwischen **Yppolyscha** und **Chamljijan** ist Liebe auf den ersten Blick. Beide verhelichen sich schon am nächsten Tag. Die andere Schwester, Rohajid, lässt Chamljijan zu Fahdimajida ins Verlies werfen.

+1 Marajian von Wehrheim schickt einen Boten nach **Elenvina**, um Jaggomold ein Bündnis anzubieten. Jaggomold zeigt sich interessiert.

+1 Am nächsten Tag reitet **Jaggomold** nach **Wehrheim**, vorsichtshalber in Begleitung einer 1.000-köpfigen Leibwache.

Als Retosab, die Harani Wehrheims, dem Gast aus Elenvina begegnet, drückt sie ihr Bedauern darüber aus, dass sie einstens seine erste Frau umbrachte. Jaggomold verzeiht ihr lächelnd: “Vergesst diese alten Geschichten! Wir haben Wichtigeres heute zu planen. Überdies bedeutete sie mir sowieso nichts.”

Im Kreise seines Gefolges gibt der Haran jedoch ganz andere Töne von sich: “Ekles Weib! Ganz Wehrheim soll für diese Tat meine blutgefüllte Wanne werden. Und wahrlich, jauchzend will ich darin baden!”

+3 Ein gemeinsames Heer aus **Wehrheim** und **Elenvina** unter der Führung Retosabs und Jaggomolds marschiert nach **Havena**. Die Burg wird die nächsten drei Tage belagert.

Am vierten Tag öffnen Verräter das Tor.

Bewaffnete dringen in die Burg ein. Während des Kampfes gelingt es Rohajid und Fadimajida aus ihrem Verlies zu entweichen. Mitten in der Schlacht wechselt Jaggomold die Seite. Die Krieger aus Havena und Elenvina reiben vereint den Heerbann aus Wehrheim auf.



Retosab wird gefangengenommen. Jaggomold fordert die Harani als Geisel und lässt sie nach Elenvina schaffen.

Der Sieg wird gefeiert.

+1 Die Herrscher **Havenas** und **Elenvina** schließen Waffenbrüderschaft.

Chamljijan kommt auf Jaggomolds zweite Frau zu sprechen, die er während eines Tobsuchtsanfalls erschlug.

Jaggomold erklärt lächelnd: "Vergesst diese alten Geschichten, Freund! Sie bedeutete mir sowieso nichts."

Im Kreise seines Gefolges hört sich das abermals ganz anders an: "Eitler Geck! Ganz Havena soll meine blutgefüllte Wanne sein, noch bevor dieser Mond endet. Und wahrlich, singend will ich darin baden!"

Chamljijan, gewarnt durch Jaggomolds Verrat an Wehrheim, besteht allerdings auf dem Austausch von Geiseln. Der Haran muss sich fügen. So gelangt **Julesab** an den Hof von Elenvina, während **Alrech** fürderhin in Havena weilt.

Ende des 3. Aktes

Das zweite Drittel des südlichen Himmels verfärbt sich gelb. Die Wolkenbank löst sich in schnell über den Himmel jagende Einzelwolken auf.

4. Akt

Tage Handlung

+2 Dem Ortswechsel aus Berechnung folgt nun ein Ortswechsel aus Not: Die während der Schlacht entkommenen Haranstöchter **Rohajid** und **Fadimajida** flüchten nach **Honigen**, um sich unter den Schutz des Königs zu stellen.

Erberan lässt Rohajid umgehend ins Verlies werfen. Fadimajida, als Tochter des verbündeten Elenviners, wird einstweilen als Gast behandelt.

Die Neuigkeit von der Wehrheimer Niederlage bewegt das Königspaar dazu, einen neuen Kriegszug gegen Wehrheim zu führen.

+1 **Jaggomold** lässt Retosab für den Mord an seiner Gemahlin hinrichten.

+1 Königin Erberijida beginnt mit einer abermals erfolglosen, dreitägigen Belagerung **Wehrheims**.

+1 Haran **Jaggomold** lässt verkünden, dass er **Julesab** zur Frau zu nehmen gedenke, um das Bündnis zwischen Havena und Elenvina zu festigen. Julesab, ohnehin unfrei im Herzen, ist von dem Gedanken wenig angetan.

Unterdessen erwägt **Romziber**, dem die Kunde von einem bestochenen Kammerherrn zugespielt wird, sich das Leben zu nehmen.

+1 Während der Abwesenheit seiner Gemahlin beginnt König **Erberan** eine Liebschaft mit Fadimajida.

+2 Als die Belagerung der elterlichen Burg endet, bricht **Romziber** allein und heimlich nach **Elenvina** auf, um die Verehelichung Julesabs zu verhindern.

+2 Bald nach ihrer Rückkehr nach **Honigen** entdeckt Erberijida die Liebschaft zwischen Erberan und Fadimajida. Sie erschlägt den König mit einem Leuchter, lässt Fadimajida ins Verlies werfen und dafür Rohajid frei.

Die Königin entsendet einen Boten nach Wetterhag, um dem **Ritter Bunsenplauter** ihre Hand und den Thron anzubieten.

Der Ritter willigt ein und versucht sofort nach der Vermählung, Erberijida zu einem Besuch Wetterhags zu überreden: "Ein stiller Ort, wonniglich ist's dort zu ruhen!"

Seine Bemühungen sind vergeblich.

(Gibt es keinen Ritter aus Wetterhag mehr, so nimmt wie erwähnt einer der königlichen Offiziere seinen Platz ein.)

+2 **Rohajid** befreit **Fadimajida**. Beide flüchten gemeinsam nach **Elenvina**. Dort findet die Vermählung zwischen Jaggomold und Julesab statt.

+1 **Romziber** dringt ungesehen in die Burg von **Elenvina** ein, um Julesab zu befreien.

Hier erfährt er, dass er zu spät kommt.

Er erhebt das Schwert gegen Jaggomold. Bei dem Zweikampf mit Jaggomold unterliegt Romziber. Während er stirbt, erkennen sich die beiden Kämpfer als Vater und Sohn.

Jaggomold wird auf der Stelle unheilbar wahnsinnig. Schreiend flüchtet er nach Wetterhag.

Julesab ruft sich zur Herrin von Elenvina aus. Ihre erste Handlung besteht darin, die verbliebene Tochter davon zu jagen.

Nedimajida begibt sich auf die Suche nach Jaggomold.

+1 Als Chamljijan von **Havena** vom Ende Jaggomolds erfährt, lässt er Alrech zu sich kommen. Er erklärt ihm, dass er als Geisel keinen Wert mehr habe. Alrech, Böses ahnend, kommt dem Haran zuvor und ersticht ihn. Dann ruft er sich zum Herrscher Havenas aus.

+2 Als in **Elenvina** Julesab vom Tod ihres Vaters erfährt, erklärt sie Havena den Krieg.

+1 Fadimajida und Rohajid treffen in **Elenvina** ein. Fadimajida stößt Julesab von der Spitze des Kleinen Turms, dieser hinlänglich bekannten Stätte des Verrats, und lässt Rohajid ins Verlies werfen. Als sie erfährt, dass Alrech gar nicht ihr leiblicher Bruder war, schickt sie ihm eine beleidigende Depesche: "Bleib mir aus den Augen, Kuckucksbrut!"

Am selben Tag bricht ein Heer aus **Wehrheim** nach Elenvina auf, um Retosabs und Romzibers Tod zu rächen.

+1 In **Havena** übt Chamljijians Witwe Yppolyscha Vergeltung für den Tod ihres Gemahls. Sie erdrosselt ihren ehemaligen Bruder Alrech und ruft sich zur Harani aus.

Am selben Tag kommt die Depesche aus Elenvina an. Yppolyscha liest sie und bezieht die Bezeichnung "Kuckucksbrut" fälschlich auf sich selbst. Sie rüstet sich für den Fall eines Elenviner Angriffs.

+2 Ein Heer aus Wehrheim beginnt mit der Belagerung **Elenvinas**.

Das letzte Blau verschwindet vom Himmel.

Eine riesige Flotte wird gesichtet. Die feindlichen Schiffe bedecken das Meer bis zum Horizont sowie vom äußersten Osten bis zum äußersten Westen. Bald schon erreichen sie die Küste. Die fremden Streiter gehen an Land.

Das letzte Gemetzel beginnt und das Stück endet.



Personen in der Übersicht

Alrech (Elenvina)

Angeblicher Sohn von Jaggomold und Bruder von Fadimajida und Nedimajida, in Wirklichkeit aber der vertauschte Sohn von Marajian. Widerspricht jedem schon aus Prinzip.

3. Akt: Nach Friedensverhandlungen von Jaggomold und Chamlijian wird er als Unterpfand nach Havena geschickt.

4. Akt: Als Chamlijian vom Ende Jaggomolds hört, lässt er Alrech zu sich kommen, der kommt ihm zuvor und tötet ihn. Er ruft sich daraufhin zum Herrscher über Havena aus, aber Julesab erklärt ihm daraufhin den Krieg. Wird von Yppolyscha aus Rache wegen des Mordes an Chamlijian ermordet.

Der Bäcker (Klein-Honingen)

In Wirklichkeit ein Meuchler, der auch von den Helden angeheuert werden kann.

Blanjada die Böse (Beilunk)

Jugendliebe von Jaggomold, trägt den Beinamen zu Unrecht, miserable Köchin, gute Informantin. Jugendliebe von Jaggomold, Cousine von Ritter Bunsenplauter.

Bunsenplauter von Blauenplatt (Wetterhag)

Weidener Ritter, sehr ritterlich, duellversessen, Frauenmörder. Vetter von Blanjada.

2. Akt: Er fordert Yasindayida in Klein-Honingen zum Duell und erschlägt aus Versehen sie und alle ihre Gefolgsleute.

4. Akt: Die frisch verwitwete Königin Erberijida bietet ihm ihr Hand und den Königsthron. Er willigt ein und wird König von Honingen.

Chamlijian (Haran von Havena)

Vater von Julesab, Sohn von Königin Erberijida, hasst seine Mutter und seinen Stiefvater Erberan.

1. Akt: Chamlijian wird von Marajian fälschlich des Mordes an einem Vertrauten beschuldigt und tötet erzürnt dessen Boten. Gleichzeitig vermisst er seinen Lieblingshund und verdächtigt das Königspaar von Honingen, von dem er eine Rechtfertigung verlangt. König Erberan ist von der Anklage erzürnt, erwürgt den Boten und schickt ein Heer nach Havena, das die Stadt drei Tage ohne Erfolg belagert.

2. Akt: Seine Tochter Julesab fleht ihn an, Frieden mit Wehrheim zu schließen. Er stimmt scheinbar zu und erklärt, sie solle sich mit Romziber von Wehrheim in Klein-Honingen treffen und die Einzelheiten aushandeln. Doch sie wird bei den Verhandlungen nach Wehrheim entführt. Chamlijians Häscher fangen derweil einen Boten von Jaggomold an Zirrabeth ab. So erfährt er, dass drei Reiter aus Ragath in den Diensten des Harans von Elenvina stehen. Auch Fadimajida, die eine Botschaft überbringen soll, fängt er ab und lässt sie einkerkern. Er fälscht nun ein Antwortschreiben und schickt in Zirrabeths Namen einen scheinbaren Medicus (einen Giftmischer) nach Elenvina, der die drei Reiter umbringt.

3. Akt: Julesab kann aus Wehrheim fliehen und bringt Rohajid und Yp-

polyscha mit nach Havena. Chamlijian verliebt sich in Yppolyscha und lässt Rohajid zu Fahdimajida ins Verlies werfen. Ein gemeinsames Heer aus Wehrheim und Elenvina kommt zu der Stadt und stürmt sie nach drei Tagen Belagerung. Doch Jaggomold von Elenvina wechselt mitten in der Schlacht die Seiten und reibt mit Chamlijian das Wehrheimer Heer auf, nimmt Retosab gefangen und schafft sie nach Elenvina. Chamlijian und Jaggomold schließen Waffenbrüderschaft, er entschuldigt sich bei ihm für den Mord an dessen zweiter Frau. Der nimmt zum Schein an, besteht aber auf dem Austausch von Geiseln. Chamlijian schickt Julesab nach Elenvina und erhält Alrech.

4. Akt: Als er vom Ende Jaggomolds hört, lässt er (seinen nicht erkannten Sohn) Alrech zu sich kommen, um ihn zu töten, wird aber von Alrech erstochen.

Erberan (König von Honingen)

Sehr alt, gilt als weise. Wird in Wirklichkeit von seiner Frau Erberijida dominiert. Es ist bekannt, dass er auf den Thron kam, weil er seinen Vorgänger erwürgte.

1. Akt: Erberan wird von seinem Stiefsohn Chamlijian fälschlich verdächtigt, dessen Hund getötet zu haben. Erzürnt erwürgt er Chamlijians Boten und schickt ein Heer nach Havena. Seine Späher entdecken jedoch ein Heer aus Wehrheim, daraufhin glaubt Erberan an eine Allianz zwischen Chamlijian und Marajian und zieht sich nach Honingen zurück. Er schickt einen Boten nach Elenvina, um Jaggomold ein Bündnis gegen Wehrheim und Havena anzubieten. Der lehnt ab, lässt den Boten aber auf dem Rückweg ermorden und schiebt die Schuld Marajian von Wehrheim in die Schuhe.

2. Akt: Erberan schickt einen weiteren Boten an Jaggomold und verspricht ihm das Wehrheimer Land, wenn der sich zum Bündnis bereit erklärt. Jaggomold stimmt zu. Er schickt jedoch heimlich drei Häscher aus, die sich an Jaggomolds Hof einschleichen, um ihn zu ermorden, sobald Havena und Wehrheim besiegt sind.

4. Akt: Erberan erfährt von der Niederlage des Wehrheimer Heers vor Havena und ruft deswegen zu einem Heerzug gegen Wehrheim, geführt von seiner Frau Erberijida. Während diese drei Tage lang Wehrheim vergeblich belagert, beginnt er eine Liebschaft mit Fadimajida. Die Königin bemerkt das nach ihrer Rückkehr und erschlägt ihn.

Erberijida (Königin von Honingen)

Gattin von König Erberan, Mutter von Chamlijian, der sie hasst. Eine Schönheit, die gerne schöne Helden und Heldinnen vernascht. Sie ist die eigentliche Machthaberin von Honingen, gegen die Erberan sich nicht durchsetzen kann. Sie hat eine falsche Prophezeiung zu den Zwillingen von Retosab verbreiten lassen, aufgrund derer die beiden im Kerker schmachten. Sie ist abgrundtief schlecht.

4. Akt: Erberijida zieht an der Spitze des Heers nach Wehrheim und lässt es drei Tage lang ergebnislos belagern. Nach ihrer Rückkehr entdeckt sie, dass Erberan mit Fadimajida angebandelt hat. Sie erschlägt ihn und kerkert Fadimajida ein, lässt zum Ausgleich aber Rohajid frei. Dann bietet sie Ritter Bunsenplauter ihre Hand und den Königstitel.



Fadimajida (Elenvina)

Tochter von Jaggomold, Schwester von Nedimajida und (angeblich) Alrech. Geprägt von schonungsloser Wahrheitsliebe.

2. **Akt:** Fadimajida wird von ihrem Vater mit einer Botschaft an Zirrabeth ausgeschiedt, aber von Chamlijian abgefangen und eingekerkert.
3. **Akt:** Rohajid wird zu ihr in das Verlies geworfen. Beide können bei der Erstürmung Havenas fliehen.
4. **Akt:** Gemeinsam mit Rohajid erreicht sie Honingen und wird dort von dem Königspaar aufgenommen. Als Königin Erberijida gegen Wehrheim zieht, beginnt König Erberan mit ihr eine Liebschaft. Die zurückgekehrte Königin bemerkt das, erschlägt Erberan und kerkert Fadimajida ein. Rohajid befreit sie, gemeinsam fliehen sie nach Elenvina. Dort tötet sie Julesab und lässt Rohajid einkerkern. Ein Heer von Marajian aus Wehrheim kommt und belagert vergeblich Elenvina.

Jaggomold (Elenvina)

Burgherr, Witwer, Vater von Fadimajida Nedimajida und angeblich Alrech (in Wirklichkeit von Romziber, aber die Kinder wurden vertauscht). Seine erste Frau wurde von Retosab getötet, seine zweite von Chamlijian im Zorn erschlagen. Ein gewissenloser Intrigant, der sich bis heute nach seiner Jugendliebe sehnt, ohne zu wissen, dass es Blanjida ist.

1. **Akt:** Jaggomold tötet einen Vertrauten von Marajian und lenkt die Schuld auf Chamlijian von Havena. Die Helden, die ihm als Späher gedient haben, will er als Augenzeugen töten. König Erberan bietet ihm aufgrund eines Missverständnisses ein Bündnis gegen Wehrheim und Havena an. Er durchschaut Erberans Fehler, lehnt aber ab. Erberans Boten lässt er auf dem Rückweg ermorden und schiebt die Schuld Marajian von Wehrheim in die Schuhe.
2. **Akt:** Als Erberan ihm das Wehrheimer Land anbietet, stimmt er doch noch dem Bündnis zu. Drei Krieger aus Ragath treten in seine Dienste, die in Wirklichkeit Häscher aus Honingen sind und Jaggomold ermorden sollen, sobald Havena und Wehrheim besiegt sind. Die Morde, die die Häscher in der Folgezeit begehen, lassen Jaggomold an einen Fluch glauben. Er schickt einen Boten zu Zirrabeth um Hilfe. Der Bote wird von Chamlijian abgefangen und getötet. Als er keine Antwort erhält, schickt er seine Tochter Fadimajida los, die ebenfalls abgefangen und eingekerkert wird. Chamlijian schickt eine gefälschte Antwort und einen scheinbaren Medicus, der die scheinbaren Krieger aus Ragath umbringt.
3. **Akt:** Marajian bietet ihm ein Bündnis an, er reitet zu Verhandlungen nach Wehrheim. Retosab entschuldigt sich bei ihm für den Mord an seiner ersten Frau. Er nimmt zum Schein an und führt zusammen mit Retosab ein vereintes Heer aus Wehrheim und Elenvina nach Havena. Nach dreitägiger Belagerung stürmen sie die Burg, Jaggomold wechselt jedoch mitten in der Schlacht die Seiten, schließt sich mit Chamlijian zusammen und besiegt das Wehrheimer Heer. Retosab nimmt er gefangen und verschleppt sie nach Elenvina. Er schließt scheinbare Waffenbrüderschaft mit Chamlijian, der sich bei ihm wegen des Mordes an seiner zweiten Frau entschuldigt. Er nimmt zum Schein an, muss sich allerdings einem Austausch von Geiseln fügen. So schickt er seinen Sohn Alrech nach Havena, nimmt seinerseits Julesab bei sich auf.
4. **Akt:** Er lässt Retosab für den Mord an seiner Frau hinrichten und heiratet die widerwillige Julesab. Romziber will die Hochzeit verhindern und dringt in die Burg ein, aber Jaggomold erschlägt ihn und erkennt den Sterbenden als seinen Sohn. Daraufhin wird er wahnsinnig und flieht nach Wetterhag.

Julesab (Havena)

Tochter von Chamlijian, liebt heimlich Romziber.

1. **Akt:** Julesab trifft sich während der Belagerung Havenas heimlich mit Romziber.
2. **Akt:** Bei einem weiteren heimlichen Treffen mit Romziber beschließen die beiden, Frieden zwischen ihren Vätern zu stiften. Daraufhin schickt Chamlijian sie nach Klein-Honingen, wo sie mit Romziber die Verhandlungen führen soll. Doch dort wird sie von Wehrheimer Häschern entführt.
3. **Akt:** Sie kann sich mit Hilfe ihrer Zofe befreien und befreit auch gleich Rohajid und Yppolyscha. Als sie auf ihrer Flucht Romziber begegnet, macht sie ihm Vorhaltungen und versetzt ihn für zwei Tage in Koma. Nach dem Pakt zwischen Chamlijian und Jaggomold wird sie als Unterpand nach Elenvina geschickt.
4. **Akt:** Jaggomold zwingt sie, ihn zu heiraten. Romziber kommt und will Jaggomold erschlagen, unterliegt aber im Kampf und stirbt. Jaggomold wird jedoch wahnsinnig und flieht. Sie erklärt sich daraufhin zur Herrin von Elenvina und verjagt Nedimajida aus der Burg. Als ihr Vater von Alrech in Havena getötet wird, erklärt sie Havena den Krieg. Wird aber von Fadimajida getötet.

Marajian (Haran von Wehrheim)

Verheiratet mit Retosab, Vater von Rohajid, Yppolyscha und angeblich Romziber (in Wirklichkeit von Alrech, aber die Kinder wurden vertauscht).

1. **Akt:** Seine Leute finden einen (von Jaggomold) ermordeten Vertrauten von Marajian. Der Verdacht fällt auf Chamlijian. Er schickt diesem einen Boten, der von Chamlijian im Zorn erschlagen wird. Daraufhin schickt Marajian ein Heer nach Havena, das nach drei Tagen erfolgloser Belagerung wieder abzieht.
2. **Akt:** Romziber fleht ihn an, Frieden mit Havena zu schließen. Er stimmt zum Schein zu und schickt Romziber nach Klein-Honingen, wo der mit Julesab die Verhandlungen führen soll. Er lässt Julesab jedoch von dort entführen.
3. **Akt:** Marajian schließt ein Bündnis mit Jaggomold. Sie schicken ein vereintes Heer nach Havena, das von Jaggomold und Retosab gemeinsam geführt wird. Nach drei Tagen fällt die Burg, aber mitten in der Schlacht wechselt Jaggomold die Seiten, verbündet sich mit Chamlijian, nimmt Retosab gefangen und verschleppt sie nach Elenvina.
4. **Akt:** Er lässt Retosab hinrichten. Königin Erberijida kommt an der Spitze eines Heeres und belagert drei Tage lang vergeblich Wehrheim. Nach ihrem Abzug schickt er ein Heer nach Elenvina, um Retosabs und Romzibers Tod zu rächen.

Nedimajida (Elenvina)

Tochter von Jaggomold und Schwester von Fadimajida und (angeblich) Alrech. Zwanghafte Lügnerin.

4. **Akt:** Nachdem Jaggomold Julesab geheiratet hat und wahnsinnig geworden ist, wird sie von Julesab aus der Burg gejagt. Begibt sich auf die Suche nach Jaggomold.

Retosab (Wehrheim)

Verheiratet mit Haran Marajian, Mutter von Rahajid, Yppolyscha und angeblich Romziber, Stiefschwester von Zirrabeth. Ist für den Tod der ersten Gemahlin von Jaggomold verantwortlich.



3. Akt: Retosab entschuldigt sich bei Jaggomold für den Mord an seiner ersten Frau. Gemeinsam ziehen die beiden mit einem vereinten Heer nach Havena und belagern die Burg drei Tage lang, bis sie sie erstürmen. Doch mitten im Kampf wechselt Jaggomold die Seiten. Retosab wird gefangen genommen und als Geisel nach Elenvina verschleppt.

4. Akt: Sie wird von Jaggomold hingerichtet.

Rohajid (Wehrheim)

Zwillingsbruder von Yppolyscha, angeblich Bruder von Romziber, Sohn von Marajian und Retosab. Sitzt mit Yppolyscha wegen einer falschen Prophezeiung im Kerker.

3. Akt: Er und seine Schwester werden von Julesab befreit, sie fliehen nach Havena. Dort wird er von Chamlijian zu Fadimajida ins Verlies geworfen, kann aber bei der Erstürmung Havenas fliehen.

4. Akt: Auf Flucht mit Fadimajida erreicht er Honingen und wird dort in den Kerker geworfen. Als Fadimajida wegen ihrer Liebenschaft mit Erberan eingekerkert wird, wird er zum Ausgleich freigelassen. Er befreit daraufhin Fadimajida und flüchtet mit ihr nach Elenvina. Dort wird von Fadimajida eingekerkert.

Romziber (Wehrheim)

Angeblich Bruder von Rohajid und Yppolyscha und Sohn von Marajian und Retosab. In Wirklichkeit ist er aber Jaggomolds Sohn und wurde in früher Kindheit von Zirrabeth mit Alrech vertauscht. Gibt sich kriegerisch, ist aber eigentlich friedlich. Liebt heimlich Julziber.

1. Akt: Romziber begleitet das Heer, das von seinem Vater Richtung Havena geschickt wird. Er nutzt die Belagerung, um sich heimlich mit Julesab zu treffen.

2. Akt: Bei einem heimlichen Treffen mit Julesab beschließen die beiden, Frieden zwischen ihren Vätern zu schließen. Daraufhin wird er zu Unterhandlungen nach Klein-Honingen ausgeschiedt, aber sein Vater nutzt

die Gelegenheit, um Julesab nach Wehrheim zu entführen. Romziber entkommt den entstehenden Auseinandersetzungen nur knapp.

3. Akt: Romziber trifft Julesab, die gerade mit seinen Schwestern Rohajid und Yppolyscha flieht, und wird von ihr in zweitägigen Tiefschlaf versetzt.

4. Akt: Er erfährt, dass Julesab Jaggomold heiraten soll, und will sich umbringen. Dann zieht er aber statt dessen heimlich nach Elenvina, um die Heirat zu verhindern. Er kommt zu spät, will Jaggomold erschlagen, unterliegt und erkennt ihn im Sterben als seinen Vater.

Yasindajida (Klein-Honingen)

Eine Häscherin von Wehrheim.

2. Akt: Nach der Erstürmung des Ortes ruft sie sich zur Baruuna von Klein-Honingen aus. Wird von Ritter Bunsenplauter erschlagen.

Yppolyscha (Wehrheim)

Zwillingschwester von Rohajid, angeblich Schwester von Romziber, Tochter von Marajian und Retosab. Sitzt mit Rohajid wegen einer falschen Prophezeiung im Kerker.

3. Akt: Sie und Rohajid werden von Julesab befreit, sie fliehen mit ihr nach Havena. Dort verliebt sie sich in Chamlijian und heiratet ihn.

4. Akt: Nachdem Alrech Chamlijian erstochen hat, rächt sie sich, indem sie ihn (ihren nicht erkannten Bruder) tötet. Sie ruft sich zur Harani von Havena aus, missversteht eine Depesche von Fadimajida aus Elenvina und rüstet sich für einen Kampf.

Zirrabeth (Arivor)

Zaubersultanin, Stiefschwester von Retosab. Vertauschte Romziber und Alrech, die Söhne der Harane von Elenvina und Wehrheim, direkt nach deren Geburt, um sich an Maranjian zu rächen.

Schauplätze in der Übersicht

Elenvina:

1. Akt: Haran Jaggomold lauert einem Vertrauten des Harans von Wehrheim auf und tötet ihn, lenkt den Verdacht aber auf Chamlijian, den Haran von Havena. Ein Bote von König Erberan von Honingen trifft ein, der ein Bündnis gegen Havena und Wehrheim anbietet. Jaggomold geht zum Schein darauf ein, lässt den Boten aber kurz vor Honingen töten und lenkt den Verdacht auf Wehrheim. Anschließend feiert er ein großes Fest.

2. Akt: Ein zweiter Bote von König Erberan trifft ein: Der König verspricht dem Haran das Wehrheimer Land, sollte dieser sich zu einem Bündnis bereit erklären. Jaggomold stimmt scheinbar schweren Herzens zu. Am gleichen Tag treffen drei (angebliche) Krieger des Königs von Ragath ein und bieten Jaggomold ihre Gefolgschaft an. Er nimmt gerne an. In Wahrheit handelt es sich um Häscher des Königs, die Jaggomold ermorden sollen, sobald Havena und Wehrheim besiegt sind. Sie beginnen sich in der Hierarchie nach oben zu morden. Jaggomold schickt einen Boten zu Zirrabeth von Arivor, um sie um Hilfe wegen der merkwürdigen Todesfälle zu bitten. Der Bote wird unterwegs von Havenern abgefangen. Als Jaggomold keine Antwort bekommt, schickt er seine

Tochter Fadimajida aus, von der er ebenfalls nichts mehr hört. Wenig später trifft ein scheinbarer Medicus aus Arivor ein (in Wirklichkeit ein Giftmischer aus Havena), und wenig später sterben die drei angeblichen Krieger aus Ragath.

3. Akt: Ein Bote des Harans von Wehrheim trifft ein und bietet ein Bündnis an. Jaggomold zeigt sich interessiert und zieht mit 1000 Mann Bedeckung nach Wehrheim. Nach einem Schein-Bündnis greift ein vereinigt Heer Havena an, aber Jaggomold verrät die Wehrheimer, schließt mit Havena Waffenbrüderschaft und kehrt mit der Havener Harani Retosab von Wehrheim zurück. Zur Bestärkung des Bündnisses besteht der Haran von Havena auf dem Austausch von Geiseln. So kommt Julesab nach Elenvina, Alrech nach Havena.

4. Akt: Jaggomold lässt Retosab hinrichten. Dann verkündet er, dass er Julesab heiraten will – die davon nicht begeistert ist. Pünktlich zur Vermählung treffen Rohajid und Fadimajida ein, die aus Elenvina geflüchtet sind. Romziber dringt ungesehen in die Burg ein, um die Hochzeit zu verhindern, und erfährt, dass er zu spät ist. Er greift Jaggomold an, wird aber von diesem getötet. Sterbend erkennen sich die beiden als Vater



und Sohn. Jaggomold wird wahnsinnig und flüchtet nach Wetterhag. Daraufhin ruft Julesab sich zur Herrin von Elenvina aus und verjagt Nedimajida, die sich nun auf die Suche nach Jaggomold macht. Julesab erfährt, dass Alrech ihren Vater erstochen und sich dann zum Herrscher von Havena ausgerufen hat. Sie erklärt Havena den Krieg. Fadimajida und Rohajid treffen ein. Fadimajida tötet Julesab und sperrt Rohajid ins Verlies. Dann schickt sie Alrech eine schmähende Botschaft. Ein Heer aus Wehrheim erscheint und beginnt, Elenvina zu belagern.

Havena

1. Akt: Ein Abgesandter des Harans von Wehrheim erscheint und bezieht Haran Chamlijian des Mordes. Chamlijian erschlägt den Abgesandten im Zorn. Gleichzeitig fällt ihm das Fehlen seines Hundes auf. Er verdächtigt das Königspaar, das Tier getötet zu haben, und schickt einen Abgesandten nach Honingen, um das Paar anzuklagen. Der Abgesandte wird vom König erwürgt. Ein Heer aus Wehrheim unter Führung des Haranssohnes Romziber kommt heran und belagert drei Tage lang vergeblich die Stadt. In dieser Zeit treffen sich Romziber und Julesab heimlich jede Nacht.

2. Akt: Chamlijian schickt Häscher nach Klein-Honingen, um das Dorf seinem Reich einzuverleiben. Die Häscher werden jedoch von Häschern aus Wehrheim getötet. Julesab schleicht sich nachts heimlich aus der Stadt, um sich mit Romziber von Wehrheim zu treffen. Die beiden beschließen, Frieden zwischen ihren Eltern zu stiften. Chamlijian geht zum Schein auf die Bitten seiner Tochter ein. Ein Bote aus Wehrheim trifft ein und bietet Friedensverhandlungen an. Häscher von Haran Chamlijian fangen einen Boten des Haran von Elenvina an Zirrabeth von Arivar ab. Chamlijian erfährt, dass drei Reiter aus Ragath in den Diensten des Elenviner Harans stehen, und lässt den Boten aufhängen. Wenig später fangen seine Leute auch noch die Tochter des Elenviner Harans ab, die daraufhin in den Kerker geworfen wird. Als scheinbare Antwort auf das Hilfersuchen des Elenviner Harans schickt er einen Giftmischer nach Elenvina. Eine Delegation unter Leitung von Julesab wird nach Klein-Honingen zu Friedensverhandlungen ausgeschiedt. Julesab wird dort aber von Häschern aus Wehrheim entführt.

3. Akt: Julesab und ihre Zofe kehren nach ihrem Ausbruch nach Havena zurück, in ihrer Begleitung die befreiten Töchter des Harans von Havena, Yppolyscha und Rohajid. Yppolyscha und Chamlijian verlieben sich und heiraten. Rohajid wird zu Fahdimajida ins Verlies geworfen. Ein gemeinsames Heer aus Wehrheim und Elenvina beginnt, die Stadt drei Tage lang zu belagern. Am vierten Tag öffnet ein Verräter das Tor. Im Laufe des Kampfes entkommen Rohajid und Fadimajida aus dem Kerker, sie machen sich auf den Weg nach Havena. Mitten im Kampf wechselt der Haran von Elenvina die Seite, und die Truppen von Havena und Elenvina triumphieren über die Wehrheimer. Retosab, die Harani und Heerführerin der Wehrheimer, wird gefangen genommen und nach Elenvina geschafft. Der Sieg wird gefeiert und Havena und Elenvina schließen Waffenbrüderschaft. Chamlijian entschuldigt sich bei dem Haran Jaggomold von Elenvina dafür, dass er dessen zweite Frau erschlug. Der nimmt sie Entschuldigung zum Schein an, sinnt aber heimlich auf Rache. Doch Chamlijian ist misstrauisch, es kommt zum Austausch von Geiseln. So geht Julesab nach Elenvina, Alrech kommt nach Havena.

4. Akt: Als Chamlijian von Jaggomolds Wahnsinn erfährt, braucht er Alrech nicht mehr und will ihn töten, wird aber selbst von diesem (in Wirklichkeit seinem eigenen Sohn) erstochen. Alrech ruft sich zu Herrscher von Havena aus. Als Julesab in Elenvina davon hört, erklärt sie Havena den Krieg. Chamlijians Witwe Yppolyscha übt Vergeltung, indem sie

Alrech tötet und sich selbst zur Harani ausruft. Eine Schmäh-Botschaft aus Elenvina trifft ein, die Yppolyscha fälschlich auf sich bezieht. Sie rüstet sich für einen Angriff von Elenvina.

Honingen

1. Akt: Ein Abgesandter des Harans von Havena erscheint und erklärt dem Königspaar den Krieg. König Erberan erwürgt den Abgesandten und schickt ein Heer nach Havena. Später entdecken jedoch unterwegs das Wehrheimer Heer, das ebenfalls nach Havena unterwegs ist. Erberan vermutet ein Bündnis zwischen Wehrheim und Havena und zieht sich nach Honingen zurück, von wo aus der einen Boten nach Elenvina schickt und dem Haran Jaggomold ein Bündnis gegen Havena und Wehrheim anbietet. Jaggomold stimmt zum Schein zu, lässt den Boten aber kurz vor der Rückkehr nach Honingen ermorden – die Spuren deuten auf Mörder aus Wehrheim.

2. Akt: König Erberan schickt einen weiteren Boten nach Elenvina und verspricht dem Haran das Wehrheimer Land, wenn dieser sich zu einem Bündnis bereit erklärt. Gleichzeitig schickt er aber auch drei Häscher aus, die in der Verkleidung von Kriegeren des Königs von Ragath in die Dienste des Elenviner Harans treten und ihn umbringen sollen, sobald Havena und Wehrheim besiegt sind.

4. Akt: Rohajid und Fadimajida treffen ein und bitten den König um Schutz. Doch Rohajid wird in den Kerker geworfen. Die Neuigkeit von der Niederlage Wehrheims veranlasst den König, einen weiteren Kriegszug gegen Wehrheim zu beginnen. Sein Heer unter Führung der Königin belagert die Stadt drei Tage lang vergeblich. In dieser Zeit beginnt der König eine Liebschaft mit Fadimajida. Nach ihrer Rückkehr findet die Königin dies heraus, erschlägt den König, steckt Fadimajida in den Kerker und lässt Rohajid frei. Dann schickt sie einen Boten nach Wetterhag, um Ritter Bunsenplauter ihre Hand anzubieten. Der stimmt zu und kommt herbei. Derweil befreit Rohajid Fadimajida, gemeinsam flüchten sie nach Elenvina.

Klein-Honingen

2. Akt: Während eines Dorffestes stürmen Häscher aus Havena den Ort, erschlagen drei Bauern und erklären Klein-Honingen zu einem Teil von Havena. Dann treffen Häscher aus Wehrheim ein und verbrennen die Havener samt des Hauses, in das diese sich geflüchtet haben. Die Anführerin der Wehrheimer Yasindajida sagt sich von Wehrheim los, erklärt sich zur 'Baruuna von Klein-Honingen' und erhöht die Abgaben auf das Siebenfache. Der Ritter aus Wetterhag kommt herbei, erschlägt aus Versehen die Baruuna und ihre Leute im Duell und zieht mit einer holden Maid davon. Delegationen aus Havena und Wehrheim unter Führung von Romziber und Julesab treffen sich hier zu Friedensverhandlungen, in deren Verlauf Julesab von Häschern aus Wehrheim entführen lässt. Gemetzel bricht aus, ein Haus brennt ab und Romziber entkommt mit knapper Not.

Wehrheim

1. Akt: Ein Vertrauter des Harans Marajian wird ermordet aufgefunden. Obwohl der Haran von Elenvina der Täter ist, fällt der Verdacht auf den Haran von Havena. Ein Abgesandter wird nach Havena geschickt, um Rechenschaft zu fordern, er wird dort aber erschlagen. Daraufhin schickt Marajian ein Heer unter Führung seines Sohnes Romziber nach Havena. Nach dreitägiger Belagerung zieht das Heer erfolglos ab.



2. Akt: Marajian schickt seine Häscher unter Führung von Yasindajida nach Klein-Honingen, um das Dorf von den Havener Besatzern zu befreien. Nachdem die Havener erschlagen sind, sagt sich Yasindajida von Wehrheim los und erklärt sich zu 'Baruuna von Klein-Honingen'. Romziber schleicht sich nachts heimlich aus dem Schloss, um sich mit Julesab von Havena zu treffen. Die beiden beschließen, Frieden zwischen ihren Familien zu stiften. Marajian geht zum Schein auf die Bitten seines Sohnes ein und schickt einen Boten nach Havena, um Friedensverhandlungen anzubieten. Die Antwort ist positiv, und so reist eine Verhandlungsdelegation unter Leitung von Romziber nach Klein-Honingen. Marajian lässt die Havener Verhandlungsführerin Julesab aber entführen, und Romziber kann dem entstehenden Gemetzel nur knapp entkommen. Zurück in Wehrheim macht er seinen Eltern bittere Vorwürfe – aber andererseits sind er und Julesab gar nicht so unglücklich darüber, dass sie jetzt gemeinsam in Wehrheim sind.

3. Akt: Julesabs Zofe entpuppt sich als Elitekämpferin, gemeinsam fliehen die beiden und befreien dabei auch gleich noch Rohajid und Yppolyscha. Unterwegs begegnen sie Romziber und schicken ihn für zwei Tage in tiefen Schlaf. Marajian schickt einen Boten nach Elenvina, um Jaggomold ein Bündnis anzubieten. Daraufhin kommt dieser mit 1000köpfiger Leib-

wache nach Wehrheim. Harani Retosab entschuldigt sich bei Jaggomold dafür, dass sie seine Frau umgebracht hat. Er nimmt die Entschuldigung zum Schein an, nimmt sich jedoch Rache vor. Ein gemeinsames Heer aus Wehrheim und Elenvina unter Führung von Retosab und Jaggomold wird nach Havena ausgeschiedt. Durch Verrat von Jaggomold unterliegt das Heer, Retosab wird als Geisel nach Elenvina geschafft.

4. Akt: Ein Heer aus Wehrheim kommt herbei und beginnt mit einer dreitägigen vergeblichen Belagerung. Romziber erfährt, dass Jaggomold Julesab heiraten will, und will sich umbringen. Nachdem das Wehrheimer Heer wieder abgezogen ist, macht er sich aber auf den Weg nach Elenvina, um die Heirat zu verhindern. Dort wird er von Jaggomold getötet. Ein Heer bricht nach Wehrheim auf, um seinen und Retosabs Tod zu rächen.

Wetterhag:

2. Akt: Der Ritter reitet nach Klein-Honingen und befreit es von der Baruuna. Er kehrt mit einer Maid zurück.

4. Akt: Ein Bote der Königin von Honingen bietet dem Ritter ihre Hand an. Er stimmt zu und reist nach Honingen. Der wahnsinnig gewordene Jaggomold flüchtet hierher.

Kleinere Geschehnisse

Nachfolgend einige kleinere Ereignisse und Begegnungen, die Sie an beliebiger Stelle einflechten können und die dazu dienen, die Helden in das Geschehen des Stückes mit einzubinden. Eine besondere Rolle fällt hierbei den gelegentlich erwähnten *Häschern* zu.

Häscher

Unter Häschern verstehen wir bewaffnete Abgesandte der Hauptfiguren. Sie haben den Status unbedeutender Komparsen und sehen sich daher als Gruppen so ähnlich, dass ihr Anblick nicht verrät, wem sie unterstehen. Man müsste sie schon fragen, um herauszufinden, wer sie eigentlich beauftragt hat. *Häscher* treten grundsätzlich als Übermacht auf, und zwar meist mit dem Ziel, Klein-Honingen zu drangsaliieren und dort vermeintliche Verräter zu verhaften oder hinzurichten oder die eine oder andere Angelegenheit mit den Helden zu regeln.

Auf Grund ihres Status' sind Häscher so unwichtig, dass es niemandem auffällt, wenn sie von ihrer Aufgabe nicht mehr zurückkehren.

Bis zum vierten Akt sind die Herrschenden die einzigen, die Häscher aussenden können. Im vierten Akt kann das jede der wichtigen Figuren. Ob sie es tun, hängt vom bisherigen Verlauf des Abenteuers ab.

Häscher tragen Holzharnische und Helme und sind mit Schwertern bewaffnet. Ihre Werte entsprechen ausdrücklich nicht dem, was die Helden aufgrund ihres Anblicks erwarten dürften.

Häscher

Anzahl: 2W+3 (Richtwert)

LE 20 RS 2 AT 10 PA 10 TP 1W+2 MR 0

Szenen / Ereignisse:

1.) Häscher werden ausgeschiedt, um die Helden zu erschlagen. Ihr Auftraggeber ist ein Herrschender, den die Helden kennengelernt haben und

der seither einen Groll gegen sie hegt oder der sie als störende Mitwisser beseitigen möchte. Hiervon gibt es zu Anfang allemal Jaggomold von Elenvina. Da solche Begegnungen eher als *lästige Dauerplage* gedacht sind, ist es keineswegs nötig, dass sie jedesmal zu Kampfhandlungen führen. Eine rechtzeitige Probe auf *Gefahreninstinkt* oder *Sinnenschärfe* kann Unerfreuliches verhindern. Dieselbe Wirkung hat ein zufällig vorbeikommender Bewohner Klein-Honingsen: "Da suchen euch welche, tapfere Leut'!"

2.) Wie zuvor, doch dieses mal werden die Häscher von jemandem entsandt, den die Helden womöglich noch gar nicht kennen. Der Grund dafür ist, dass sie eine andere Hauptfigur kennengelernt und entweder ein gutes Verhältnissen zu ihr entwickelt oder womöglich nur den Eindruck erweckt haben, als hätten sie es. Ein augenblicklicher Feind der betreffenden Figur betrachtet deshalb die Helden als mögliche Gefahrenquelle, was nicht mehr ganz so weit hergeholt ist, sobald sie sich einen gewissen Ruf erworben haben. Die Häscher sollten deshalb mit einem aussagekräftigen – wenn auch zunächst verwirrenden – Ruf wie: "Nieder mit euch, Wehrheimer Schergen!" etwaige Angriffe einläuten bzw. mit Gemurmel wie: "Wo sind diese schurkischen Elenviner!" am Versteck der Helden vorbeiziehen.

3.) Dieses Mal kommen die Häscher in friedlicher Absicht und zwar als Boten. Ihr Ziel ist es, den Helden anzubieten, z. B. als Kämpfer in den Dienst ihres Herrschenden zu treten. Der übliche Lohn ist Ruhm, Ehre (?) und eine Goldmünze pro Mond. Etwa bereits eingegangene Verpflichtung stellen keinen Hinderungsgrund dar: "Wechselt jetzt die Seite! Die Wehrheimer Sache ist sowieso verloren!"

4.) Wie zuvor, doch nun handelt es sich um ein unmoralisches Angebot, denn die Absicht hinter der Anwerbung ist, dass die Helden Verrat an ihrem eventuell vorhandenen Herrn verüben sollen oder zum Schein in die Dienste eines Herrschers treten, dem der Befehlshaber der Häscher ganz und gar nicht gewogen ist. Der versprochene Gewinn ist Ruhm, Ehre (?) und – weil Verrat schließlich bezahlt werden will – 2 Goldstücke



pro Mond. Was man von den Helden erwartet, wird bar jeder Scham ausgesprochen: etwa ein beliebiges Familienmitglied zu entführen und dem betreffenden Herrscher auszuliefern oder seine Häscher heimlich in die Burg des Feindes zu führen, damit sie dort einen gewaltsamen Umsturz herbeiführen können.

Zumindest der Umsturz – falls sich Ihre Helden überhaupt darauf einlassen – sollte misslingen, da es nicht allzu spannend ist, wenn Ihre Spieler dabei zuschauen, wie Komparsen die Hauptfiguren besiegen. Ihre große Chance liegt eher im Doppelspiel. Eventuelle zurückliegende Feindschaften mit dem, der die Häscher beauftragte, sind keineswegs ein Hinderungsgrund. Wer Schurken braucht, ist nicht wählerisch. Aber: Schurken werden auch nicht beliebig lange benötigt.

5.) Eine sicher mehr dem üblichen Heldengemüt entsprechende Aufgabe

ist diese: Zu der Zeit, als die Baruuna Yasindajida (gegebenfalls ein Nachfolger) über Klein-Honings herrscht und die Bevölkerung auspresst, spricht eine Bäuerin bei den Helden vor und bittet sie um Hilfe. Es gilt, die Baruuna zu vertreiben. Der mögliche Lohn besteht in dem, was die Landbevölkerung vorwiegend besitzt, nämlich Naturalien. Also Säcke mit Reis, Körbe mit Shatak-Knollen, Krüge mit Shatakschnaps etc., eben das, womit reisende Helden gerne bezahlt werden.

6.) Klein-Honings wird von marodierenden Häschern überfallen. Ein weiteres Haus wird niedergebrannt.

7.) Der Tag neigt sich seinem Ende zu. In der Ferne sieht man im Abendlicht zwei Reiter gemeinsam auf einem Ross. Eine *Sinnenschärfe-Probe* enthüllt, dass es sich bei den Personen auf dem Pferd um einen Ritter und eine Holde Maid handelt.

8.) Eine Begegnung mit Ritter Bunsenplauter von Blauenplatt.

Die äußere Realität

Wie schon erwähnt, stehen die fast geistlosen Körper der Helden immer noch auf der Straße nach Tuzak. Dort geschieht nun Folgendes: Eine zufällig des Weges kommende Templerpatrouille entdeckt die Helden. Sie wundert sich über den Zustand der vermeintlichen Theatertruppe, äußert Vermutungen und erwägt, die zu nichts zu gebrauchenden Geschöpfe kurzer Hand totzuschlagen. Als die Patrouille bemerkt, dass die willenlosen Körper einfache Anweisungen gehorsam befolgen, wird der Plan fallengelassen. Statt dessen werden die Helden in ein nahegelegenes Lager gebracht, um mit anderen Zwangsverpflichteten beim Bau eines befestigten Stützpunktes mitzuwirken. Auf Grund ihrer Hilflosigkeit werden sie nicht wie die anderen Gefangenen nachts in Käfigen eingesperrt.

Wegen der unsauberen Trennung von Körper und Geist, also dadurch, dass der überwiegende Teil des Geistes der Helden, aber auch ein geringer Teil ihrer Körperlichkeit in dem Stück gefangen ist, der Rest sich jedoch außerhalb davon aufhält, nämlich in der wahren Wirklichkeit, besteht eine Verbindung zwischen innerer und äußerer Realität. Die Folge hiervon ist, dass die äußere Realität bisweilen in die Innere vordringt, was sich wiederum so auswirkt, dass die Helden – und nur sie – mitunter Gesprächsfetzen von außerhalb wahrnehmen.

In dem Stück manifestiert sich diese Verbindung dadurch, dass Figuren des Stückes plötzlich wie in Trance Sätze von sich geben, die gar nicht zur augenblicklichen Situation passen, noch dazu mit einer ganz anderen Stimme, vielleicht sogar mit zwei unterschiedlichen Stimmen nacheinander.

Die Verbindung kann sich auch so zeigen, dass einen Augenblick lang auf willkürlichen Gegenständen Schriftzüge erscheinen, die ebenfalls Ausschnitte aus den Gesprächen von außerhalb sind.

Sie, lieber Meister, müssen hier ein wenig aufpassen, dass Sie Ihre Gruppe nicht völlig verwirren.

Die Stimmen von außerhalb sind immer dieselben. Sie sind auffällig, womöglich mit einem Dialekt gefärbt, der den Helden wohlvertraut ist, also z. B. ihr eigener Heimatdialekt.

Wenn es gar nicht anders geht, so können Sie Klugheits-Proben verlangen bzw. einem der Helden einen nächtlichen Traum schicken, der ein klares Abbild der äußeren Vorgänge beschreibt. Das wäre dann die 'Honinger Holzhammermethode'. Die Wechselwirkungen beginnen, nachdem die Helden den vierten Schauplatz des Stückes kennengelernt haben. Sie sollten zunächst gehäuft auftreten, um Ihrer Gruppe Gelegenheit zu geben, zu verstehen, was geschieht, danach reicht es, wenn sich

die Außenwelt etwa jede Spielstunde bemerkbar macht. Eine zeitliche Korrespondenz zwischen dem, was in der äußeren und inneren Realität geschieht, gibt es nicht und kann es auch nicht geben. Somit können zwischen Gesprächsfetzen, die in der Wirklichkeit kurz hintereinander fallen müssten, im Stück Augenblicke, Stunden, aber auch Tage liegen. Spielerisches Ziel des Ganzen ist es, die Helden in die unerquickliche Lage zu bringen, dass sie sich einerseits der Figuren des Stückes erwehren müssen, die es eigentlich nicht gibt, aber von denen sie nicht abschätzen können, welchen Schaden sie ihnen wirklich zuzufügen vermögen, andererseits genau wissen, dass sie währenddessen hilflos einer bekannten Gefahr ausgesetzt sind, derer sie sich nicht erwehren können, solange sie in dem Stück gefangen sind.

Zu den Stimmen:

Die erste ist eine **Männerstimme**, die dem Anführer der Patrouille gehört. Sie ist ein heiseres Flüstern.

Die zweite ist eine **Frauenstimme**. Sie gehört der Stellvertreterin des Anführers. Die Stimme ist grell und bebzt mitunter vor unterdrückter Wut.

Die dritte ist die Stimme eines alten Mannes (**Altmännerstimme**). Sie ist niedergeschlagen und hoffnungslos und gehört einem Mitgefangenen.

Wenn einer der Helden Maraskani versteht, so spricht der Sprecher ausschließlich Maraskani, ansonsten Garethi mit eindeutiger Färbung.

Die vierte ist die Stimme einer alten Frau (**Altfrauenstimme**). Für sie gilt dasselbe wie für die Altmännerstimme, die sie ersetzen wird, nachdem der alte Mann gestorben ist.

Einige Beispiele für Gesprächsfetzen

An Stellen, wo das Wort 'Bezeichnung' steht, fügen Sie bitte eine kurze Bezeichnung ein, an der sich einer Ihrer Helden erkennen kann, zum Beispiel "der Elf", "der Zwerg", "das blonde Schätzchen" etc. Manche Textstellen lassen Schlimmes erahnen. Wir wollen davon ausgehen, dass zu vermutende Verletzungen bis zum Ende des Stückes verheilt sind.

1.) Männerstimme: "Wie putzig, eine Theatertruppe ... He, Gelichter, habt ihr keine Manieren? Wollt ihr nicht antworten?"

Frauenstimme: "Was für eine Ansammlung trauriger Figuren: ein [Bezeichnung], ein [Bezeichnung], eine [Bezeichnung] ... vom Rest ganz zu schweigen."



2.) Männerstimme: "He, Gelichter, ich rede mit euch! Antwortet gefälligst!"

Frauenstimme: "Wenn Ihr erlaubt? Ich will den Wichten sogleich Behnehen beibringen."

3.) Frauenstimme: "Ihr kommt euch wohl besonders schlau vor, was, [Bezeichnung]? Glaubst ihr etwa, wir würden auf euer Possenspiel hereinfallen? Da, nimm das! Und das! Und das! Und das! ... Verdammt, da schlägt man sich ja die Knöchel wund."

4.) Männerstimme: "Genug, Gundahild!"

Frauenstimme: "Noch einen Versuch, Weibel. Das wirkt immer. ... Erstaunlich. Er zuckt nicht einmal mit der Wimper! Solche Schmerzen erträgt niemand. Das Gelichter muss Rauschgurken verzehrt haben."

5.) Männerstimme: "Nein, Rauschgurken sind das nicht. Vielleicht hat sie irgend etwas gebissen. Diese verfluchte Wanzeninsel! Ich wünschte, ich wäre zu Hause in Wärunk geblieben."

Frauenstimme (spöttisch): "Das könnte man als Hochverrat auslegen."

Männerstimme: "Halt's Maul!"

6.) Frauenstimme: "Was sollen wir mit ihnen machen?"

Männerstimme: "Geopfert werden soll derzeit niemand ... Ach, meinetwegen, schlägt diese unnützen Esser einfach tot."

7.) Männerstimme: "Haltet ein! ... Du da, [Bezeichnung], geh zwanzig Schritt! ... Komm wieder zurück! ... Reiß den Busch aus! Und jetzt zertritt diesen widerwärtigen Springskorpion! ... Erstaunlich, diese geistlosen Geschöpfe machen alles, was man ihnen sagt. Vielleicht können wir sie doch gebrauchen."

8.) Frauenstimme: "Nein, die müssen nicht zu den anderen in den Käfig. Sie laufen bestimmt nicht weg. Schau sie dir an: Die haben nicht mehr Verstand als eine Erbse."

9.) Altmännerstimme: "Esst, Bruderschwestern ... Ich weiß ja, dass ihr mich nicht versteht und auch nichts mitbekommt. Dafür beneide ich euch."

10.) Frauenstimme: "[Bezeichnung] und [Bezeichnung], ihr tragt die Steine nach dort drüben. Ihr anderen entfernt schon mal die Rinde von dem Baum."

11.) Altmännerstimme: "Hier habt ihr etwas zu trinken. Langsam, langsam ... das reicht für alle."

Frauenstimme: "Hier wird nicht geturtelt, Alter!"

12.) (falls sich das Vermögen der Helden in den Körben befindet)

Frauenstimme: "Unglaublich, was die für einen Kram mitschleppen." (Sie pfeift überrascht) "Holla! Was ist das denn? Wie kommen die denn an das ganze Gold / die Klunker?"

Männerstimme: "Gibt's dort etwas?"

Frauenstimme: "Nein, nein!"

13.) (wie zuvor)

Frauenstimme, murmelnd: "Verflucht will ich sein, wenn ich dem Alten davon erzähle. Ich wüsste zu gern, wo ihr das her habt. ... [Bezeichnung], schau mich nicht so an! Ich kann dir jederzeit den Hals umdrehen. Ihr verrätet mich doch nicht? Nicht wahr?"

14.) Altmännerstimme: "Ich weiß doch selbst, dass es nicht schmeckt ... Aber ich glaube, dass euch das sowieso einerlei ist, Bruderschwestern ... Jetzt sind wir schon wieder einer weniger. Wenn das so weiter geht, lebt in einem Mond keiner mehr von uns. Ich wünschte, ich wäre jünger."

15.) Männerstimme: "Pardauz! Sind die völlig übergeschnappt. Ich brauche hier jeden Mann und jede Frau. Und die Deppen werden schon gar nicht geopfert. Das sind meine besten Arbeiter! Geh ins nächste Dorf, Gundahild, und verhafte die zwei üblichen Aufsässigen!"

Frauenstimme: "Wenn du meinst."

16.) Altfrauenstimme: "Ich bin Debrajida. Ich bin jetzt für euch zuständig. Der alte Frumold kann nicht mehr zu euch kommen. Bruder Boron hat sich seiner erbarmt."

Das Ende ...

Meisterinformationen:

Das Ende des Stückes ist wie erwähnt erreicht, sobald nur noch ein Herrschender einem gemeinsamen Vorgehen im Wege steht bzw. – falls die Helden eine andere plausible Strategie verfolgt haben – sobald

sie ihr Ziel erreicht haben. In diesem Fall wird das Stück nicht bis zu seinem neuen Ende fortgesetzt, statt dessen bricht es unvermittelt ab und entlässt die Helden ganz überraschend zurück in die Wirklichkeit.

... und der Anfang

Allgemeine Informationen:

Die Welt verändert sich urplötzlich und genauso ohne Vorwarnung wie beim letzten Mal. Doch dieses Mal ist die Veränderung deutlich unangenehmer. So als hätte das, was euch verschlungen hat, euch unter großem Widerwillen und Ungemach wieder herausgewürgt.

Wochen scheinen zu vergehen, bis ihr wieder Herr eurer Sinne seid, weitere Wochen, bis ihr wieder über eure Körper gebieten könnt. Nur langsam, Stück für Stück, könnt ihr das, was um euch herum ist, in verständliche Gedanken fassen:

So werden aus Dunkel und Helligkeit erst mühsam die Nacht und ein verblässer Sternenhimmel, aus Empfindungen wie rau, hart, un bequem und kratzend nur zögerlich das Wissen, dass ihr auf blanker Erde sitzt und Schlingen aus Hanf um eure Hälse liegen.

Spezielle Informationen:

Es ist kurz vor Morgengrauen. Die Helden befinden sich auf der Baustelle eines Forts. Wenn es einmal fertiggestellt ist, wird es die Form eines Rechtecks von 20 mal 30 Schritt Seitenlänge haben und von einer zwei Schritt hohen Mauern umgeben sein. Um die Mauern, die noch durch Palisaden erhöht sein werden, wird ein Wehrgang verlaufen. Außerdem wird sich an jeder der vier Ecken ein hölzerner Wachturm erheben.

Soweit ist der Bau aber noch lange nicht gediehen, gegenwärtig ist erst die Westwand vollendet. Bei der Nordwand fehlen noch Teile der Palisade, während die Ostwand erst zur Hälfte gemauert ist. Die Südwand wurde noch nicht in Angriff genommen, und vom ersten Türmchen existiert bisher nur ein Stummel.



An der Westwand steht ein Bauernhaus. Es wirkt so fehl am Platz, dass man annehmen kann, dass es vermutlich in einer späteren Bauphase abgerissen werden wird. An der Nordwand fällt ein Holzkäfig auf, in dem unter sehr beengten Umständen Menschen schlafen. Neben dem Käfig führt eine kurze Stiege hoch zur Mauer.

Auf dem ganz oder teilweise vollendeten Mauerstück im Westen und Norden patrouilliert eine einzelne Wache mit langer Lanze.

Meisterinformationen:

Die Helden kauern und liegen um einen Pfahl herum, der in der Nähe der unvollständigen Ostmauer in den Boden gerammt wurde. Die kurzen Leinen um ihre Hälse haben am anderen Ende Schlingen, die nur über den Pfahl geworfen wurden. Auf Grund des bisherigen Zustandes der Helden nahm niemand an, dass sie zu etwas so Kompliziertem fähig seien, wie die Leine vom Pfahl zu nehmen und zu flüchten. Ein Gedanke, der den Helden sicher bald kommen dürfte. Allerdings würde das bedeuten, dass sie vermutlich auf Littjews Vermögen verzichten müssten.

Die Helden tragen die Kleidung, die sie trugen, bevor sie dem Fluch begegneten. Sie ist verschmutzt und teils zerrissen. Eventuelle Rüstungen, die sie trugen, lagern im Haus. Kleinere Verletzungen an Händen und Armen verraten, dass die Helden in den vergangenen Tagen – das sind fünf – schwer arbeiten mussten.

Während des Stückes verbrauchte Astralenergie ist weg, bei der Lebensenergie gilt das nur bedingt, d. h. die Helden besitzen mindestens noch die Hälfte ihres Ausgangswertes, da es sonst kaum zu erklären wäre, warum man sie am Leben ließ.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich öffnet sich die Tür des Hauses. Eine Frau tritt heraus. Sie rekelte sich und ruft mit einer grellen Stimme, die ihr sofort wiedererkennt – sie erschien mehrfach während eures Aufenthaltes in der anderen Welt, zu der Wache auf der Mauer: "Gab's etwas?"

Dann geht sie zu dem Käfig, tritt einmal kräftig dagegen und brüllt: "Aufgewacht, ihr Faulenzer!"

Weitere fünf Männer und Frauen kommen aus dem Haus heraus. Aus ihrer Kleidung lässt sich schließen, dass sie angeworbene Söldner unterschiedlicher Herkunft sind. Die Stimme von einem der Männer, der wohl das Sagen hat, erkennt ihr ebenfalls.

Einer der Söldner kommt zu euch. Er nimmt die Schlinge von [Name eines Helden] vom Pfahl und spricht sehr langsam, jedes Wort silbenweise betonend: "Du! Aufstehen! Nimm die Eimer. Gehe zum Bach. Fülle sie mit Wasser. Kehre zurück."

Spezielle Informationen:

Bevor wir zu etwaigen Handlungen der Helden kommen, betrachten wir, was sonst morgens geschieht: Einer der Söldner bereitet das Morgenmahl zu. Wenn die Söldner gefrühstückt haben, lässt einer von ihnen die Gefangenen aus dem viel zu kleinen Käfig heraus.

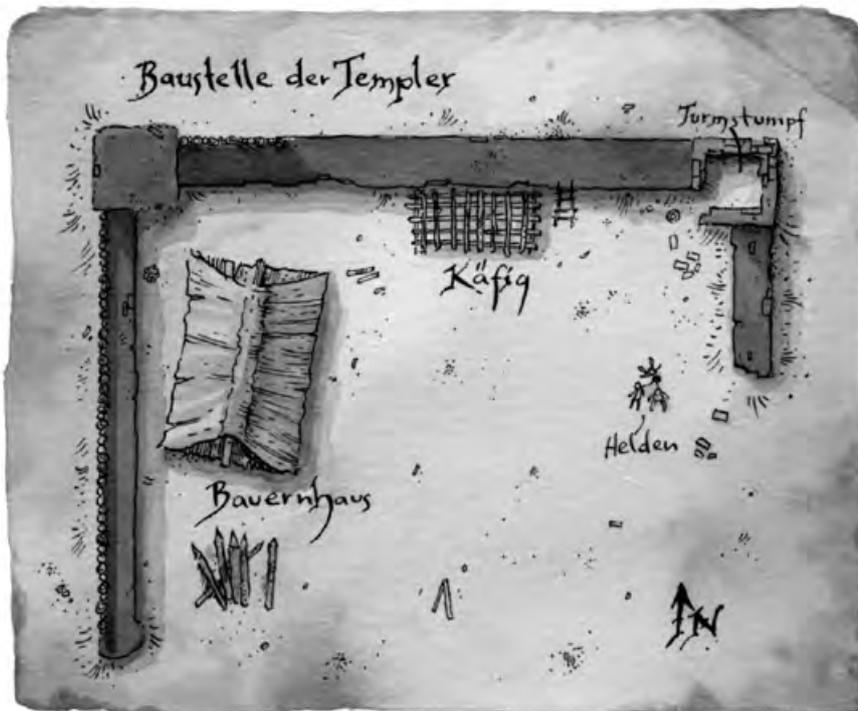
Es sind fast zwanzig Menschen, hauptsächlich ältere Männer und Frauen oder Halbwüchsige – Einheimische aus der Umgebung und bestimmt keine Kämpfer. Sie tragen metallene Fußfesseln. Einer der Söldner reicht ihnen aus einem Korb etwas zu essen: Früchte, Rüben, Fladenbrot, dazu die beiden Eimer mit dem Wasser, das die Söldner nicht selbst benötigen haben. Später nimmt man den Gefangenen die Fesseln ab. Dazu gibt der Anführer der Söldner einem seiner Leute einen Schlüssel.

Nun werden die Helden verköstigt. Hierfür ist ein älterer Mann bzw. eine ältere Frau zuständig, deren Stimmen (Altmänner- bzw. Altfrauenstimme) den Helden bekannt ist. Der für sie Zuständige füttert sie einzeln. Danach werden die Bauarbeiten fortgesetzt.

Abends wiederholt sich das Ganze. Auffällig ist, dass die Söldner, obwohl sie die Bauern mehr oder weniger wie Sklaven behandeln, ihr Essen selbst zubereiten und auch kein Wasser trinken, das nicht sie oder die als harmlos eingeschätzten Helden geholt haben. Ein sicher berechtigtes Misstrauen.

Meisterinformationen:

Der Gedanke, einfach wegzurennen, ist zwar naheliegend, wird aber auf eine Verfolgungsjagd hinauslaufen. Diese dürfte bei der gegenwärtigen Verfassung der Helden weniger durch Schnelligkeit als durch Durchhaltevermögen entschieden werden. Wir regeln das dadurch, dass Sie in jeder



Kampfrunde Verfolger und Verfolgtem je 2W6 Punkte von der Ausdauer abziehen. Sollte die Ausdauer des Verfolgers auf weniger als ein Viertel seines Ausgangswertes fallen, bevor die des Helden Null erreicht hat, so gibt der Verfolger auf.

Werden die Helden gefangen, so wird man an ihre Hilflosigkeit nicht mehr glauben und sie behandeln wie die anderen Zwangsverpflichteten. Nachteilig ist das besonders nachts. Die Söldner haben nicht genügend Fußfesseln, weshalb sie je drei Gefangene mit zwei Fußfesseln zusammenketten werden. Die daraus entstehende Unbequemlichkeit ist weder einem guten Schlaf noch der nächtlichen Regeneration zuträglich. Sie sinkt dadurch auf die Hälfte.

Sind Ihre Helden kaltblütig genug, so bietet es sich für sie an, ihre bisherige Behinderung zu ihrem Vorteil zu nutzen. Also solange den Anschein fast völligen Mangels von Verstand oder Willen aufrecht zu erhalten, bis ein günstiger Augenblick zu Handeln gekommen ist. Eine Kontaktaufnahme mit anderen Gefangenen ist möglich, sollte



aber sehr vorsichtig gehandhabt haben. Von jemandem, der sich noch kurz vorher wie eine lebende Puppe verhalten hat, wird nicht erwartet, dass er ein munteres Schwätzchen hält.

Söldner

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

MR 8 LE 60 AU 74

AT 15/13 PA 12/12 (Schwert/Hakenspieß)

TP: 1W+4 / 1W+3 RS 3

Sinnenschärfe: 5

Das Bauernhaus

Spezielle Informationen:

Ein maraskanisches Bauernhaus besteht grob gesagt aus einem Balkengerippe, auf dem geflochtene Matten aus Rohrgras o. ä. befestigt werden. Es besitzt zwar Veranda und Tür, aber keine fest installierten Fenster. Einige der Matten können mit Schnüren aufgerollt oder mit Stäben hochgestellt werden. So entstehen Fenster dort, wo man sie gerade haben möchte.

Das Haus hat auch keine festen Räume. Das Dach ruht auf vielen Stützbalken, die man wie die Außenwände mit Grassmatten abdecken kann. Dadurch erhält man Zimmer, die leicht vergrößert oder geteilt werden können. Wegen der leichten Bauweise sind solche Häuser sehr geräuschempfindlich, was Maraskaner jedoch nicht stört. Das Haus hat derzeit vier Räume, nämlich einen Hauptraum, wo Werkzeug, Lebensmittel und auch die Schnitter der Helden aufbewahrt werden, sowie drei Räume, die davon abgehen. In einem schläft nachts der Anführer der Söldner, die anderen beiden teilen sich seine sechs Leute.

Hinter dem Haus liegen die Theaterrequisiten der Helden. Sollte zu ihrer Habe Xordai-Rinde gehört haben, so befindet sich die Hälfte der Rinde ebenfalls dort, die andere wurde aus Unkenntnis verbrannt. Gegebenenfalls mitgeführte Axorda-Setzlinge haben beinahe das Zeitliche gesegnet.

Nächtliche Schweinigeleien

Allgemeine Informationen:

Die Dunkelheit ist hereingebrochen. Auf dem fertiggestellten Mauerstück hat wieder einer der Söldner Position bezogen, während die anderen im Haus weilen. Ihr könnt sie reden und lachen hören, aber nicht verstehen, worüber sie sprechen.

Auch eure Mitgefangenen sind noch nicht alle eingeschlafen. Ihr hört, wie sie sich unruhig bewegen, vernehmt leises Flüstern, mitunter ein ersticktes Wimmern.

Licht dringt zwischen den Matten ins Freie, aus denen die Wände des Hauses bestehen. In seinem schwachen Schein bemerkt ihr am Rande eures Gesichtsfeldes eine leichte Bewegung. Eine Sinnestäuschung? Nein, es ist keine: Ein kleiner, kugelig Körper schält sich aus der Dunkelheit. Ein Tier, nicht sonderlich groß, wenig mehr als zwei Spann lang. Es gibt leise Geräusche von sich – eine Mischung aus Kratzen und Schnarchen. Ein zweiter Körper wird sichtbar, dann noch einer und noch einer und noch einer. Eine kleine Herde von was-auch-immer, die neugierig schnüffelnd in die Baustelle vordringt.

“Alarm!”, ertönt eine vertraute Stimme ruhig aus dem Käfig. Der Söldner schrickt zusammen, greift den Ruf auf, springt mit vorgestreckten Speiß von der Mauer und erstarrt. Gleich darauf wird die Tür des Hauses aufgerissen. Ganz oder nur halb bekleidet stürmen die anderen Söldner

mit blanken Klingen aus der Tür. Ein vielfaches, erschrecktes Quieken ist zu vernehmen, dann ein Prasseln. Wie angewurzelt bleiben die Söldner stehen. Die Stimme aus dem Käfig spricht erneut, leise, klar und besonnen: “Bewegt euch bloß nicht.”

Der erste Söldner stürzt zu Boden, dann einer nach dem anderen. Quiekend, in hoppeledem Gang und zu Tode erschreckt flüchten die kleinen Eindringlinge genau in eure Richtung. Nun erkennt ihr sie besser: Ihre Körper sind mit langen Stacheln bedeckt.

Meisterinformationen:

Das maraskanische Stachelschwein ist ein scheues und sehr ängstliches Tier. Rurs weisem Plan (oder wen immer Sie für die Existenz des eigentlich recht liebenswürdigen kleinen Gesellen verantwortlich machen) entsprach es allerdings, ihm einen sehr wirksamen Schutz zu geben, nämlich seine Stacheln: Das Tier verstreut sie gezielt, sobald es sich bedroht fühlt.

Die hohlen Stacheln enthalten ein Gift, das neben einer direkten Schadenswirkung stark lähmend wirkt. In hinreichender Dosis führt es zu Herzstillstand, Lungenlähmung und zum Versagen sämtlicher Organe.

Falls die Helden die Warnung aus dem Käfig beherzigen, sollte eine *Selbstbeherrschungs-Probe* –5 klären, ob sich auch wirklich keiner bewegt. Bei einem Scheitern verteilen Sie 3W6 Stacheln gleichmäßig auf die Helden. Wenn die Helden zu flüchten versuchen, lassen Sie jeden von einem einzelnen Tier beschießen. Das ist sehr milde, denn die Söldner wurden von der gesamten Herde mit etwa 150–200 Stacheln eingedeckt, von denen einige wenige auch ihren Weg in den Käfig fanden.

Das Gift der Stachelschweine wird häufig als Bestandteil des Meuchlergiftes der Zaboronitensekte genannt, das als ‘Tod ohne Ursache’ traurige Berühmtheit erlangte.

Stachelschwein (Einzeltier)

LE 15 AT 15 PA 0 SP 1W + GE-1 (Gift, Stufe 6) je Stachel

Ein Tier verschießt 3W Stacheln. Die Lähmung hält eine halbe Stunde an und führt bei GE = 0 innerhalb von einer Spielrunde zum Tod.

Bestandsaufnahme

Spezielle Informationen:

Die Befreiung der Leidensgenossen sollte kein großes Hindernis mehr darstellen. Das Bestreben der Befreiten ist es, in ihre Dörfer zurückzukehren. Manche werden auch erwägen, vorsichtshalber zu Verwandten in einer anderen Ortschaft umzuziehen. Wenn die Helden bei der Wahl des Aufbewahrungsorts von Littjews Vermögen nicht sehr einfallsreich waren, so ist es weg. Für das Verschwinden ist Gundahild, die Söldnerin mit der grellen Stimme verantwortlich. Sollten die Helden die Bauern befragen, so wird sich ein junges Mädchen finden, das zweimal beobachtete, wie sich Gundahild während ihrer Nachtwache davonschlich. Das Mädchen weiß zusätzlich zu berichten, dass die Söldnerin am nächsten Tag wässrige Quaddeln an den Händen hatte, so wie sie die Nesseln des Yaganstrauches verursachen. Der Strauch ist leicht zu finden. Drei Nüsse hängen an seinen Zweigen. Unter ihm wurde erst kürzlich im Boden gegraben.



Das Ende der Tournee

Spezielle Informationen:

Die Helden können nun ihren Weg in den Süden fortsetzen. Wenn ihre Auftritte in den Dörfern fürderhin von unangenehmen Erinnerungen und Gefühlen begleitet sind, so ist das verständlich.

Bis zur Grenze sind es jetzt noch rund 150 Meilen. Auf dem größten Teil des verbleibenden Weges geschieht nichts wirklich Weltbewegendes. Tuzak sollten die Helden lieber links liegen lassen – oder vielmehr rechts. Was den Helden in der Stadt widerfahren könnte, wäre nur ein Aufguss der Jerganer Ereignisse. Nötigenfalls lassen Sie die Landbevölkerung eindeutige Warnungen aussprechen: In Tuzak verschwinden regelmäßig Menschen auf Nimmerwiedersehen. Die Lilienhafte ist kein Ort mehr,

wo man als Bewohner des Umlandes länger bleibt als unbedingt nötig. Spannend wird es erst wieder ab etwa 25 Meilen südlich von Tuzak, wo die Helden in die Grenzregion der Fürstkomturei vorstoßen. Schon frühzeitig fällt auf, dass immer mehr Gehöfte und Dörfer leerstehen, und wenn nicht, so sind die jetzigen Bewohner nicht die ursprünglichen, sondern erst jüngst zugezogen.

Zwischen der Fürstkomturei und dem Shíkanydad gibt es keine feste und schon gar nicht eine anerkannte Grenze. Die Südregion des Templerstaates – Präfektur Mherweggyn genannt – ist militärisches Sperrgebiet: ein unruhiges Land mit starker Truppenpräsenz, in dem es immer wieder zu Kämpfen mit dem freien Maraskan kommt.

Die letzte Vorstellung

Allgemeine Informationen:

Während eurer langen Reise seid ihr oft genug Soldaten der Templer begegnet. Meistens nahmen sie euch nicht wahr, doch neuerdings erntet ihr immer öfter misstrauische Blicke. Nun hält eine Gruppe, die fast dreimal so viele Köpfe wie ihr zählt, geradewegs auf euch zu. Ihre Gewandung verrät, dass sie zur Karmoth-Garde gehören.

“Halt!”, gebietet der Anführer barsch. “Euer Weg endet hier. Kehrt um! Marsch!”

Meisterinformationen:

Den Helden sollte nun einsichtig sein, dass auf diesen letzten Meilen eine noch so geschickte Verkleidung nicht mehr ausreicht. Also bleibt nur noch der Grenzübergang bei Nacht und Nebel – bildlich gesprochen.

Den wollen wir den Helden nicht zu einfach machen. Deshalb wird sie beim Weitermarsch eine Schar von etwa einem Dutzend Verfolgern – Karmoth-Gardisten und Söldner – erspähen und sich ihnen recht hartnäckig an die Fersen heften.

Die Jagd sollte bis zu drei Tage andauern, während derer die tägliche Strecke, die die Helden nach Süden vordringen, recht bescheiden zu nennen ist. Die möglichen Begegnungen finden sowohl tags als auch nachts statt, so dass diese Tage zu einer Zeit ständiger Bedrohung werden, ohne Möglichkeit zu schlafen oder zu regenerieren. Diese Phase endet, wenn die Helden das Gebiet erreicht haben, das gegenwärtig fest in der Hand des Shíkanydads ist, oder wenn sie von den Verfolgern gestellt wurden.

Das Ganze in Regeln: Lassen Sie Ihre Spieler über die drei Tage verstreut bis zu zehnmal Proben auf *Sinnenschärfe* ablegen. Misslingen die Proben aller Spieler, so werden die Helden gestellt. Gelingt jedoch wenigstens eine Probe, so entdecken die Helden ihre Verfolger rechtzeitig, etwa am Blinken eines Rüstungsteils oder weil sie in der nicht gerade flachen Landschaft auf einer Hügelkuppe einen Schergen erspähen, der zu den Helden deutet. In diesem Fall bleibt wohl nur die Wahl zu rennen, sich zu verstecken oder sich zu ergeben.

Im Falle des Versteckens entscheidet die übliche Talentprobe, ob das Vorhaben gelingt. Flüchten wollen wir mit einer additiven Gewandtheits-Probe abhandeln, da die Gruppe nicht geteilt werden

sollte. Das heißt, Sie lassen jeden Spieler mit dem W20 würfeln. Die Würfelsumme sollte zum Gelingen der Probe kleiner als die Summe der Eigenschaftswerte sein.

Nachts bedeutet eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe rechtzeitiges Hören eines Geräusches oder Entdecken eines Lagerfeuers in der Nähe. Ein Heranpirschen an dieses Feuer würde allerdings enthüllen, dass dort niemand lagert. Das sieht nach einer Falle aus. Sie muss nicht zwangsläufig zuschnappen. Bedenken Sie: Die Bedrohung endet, sobald sich die Gefahr zeigt.

Nehmen wir an, die Helden würden gestellt: Wenn sie sich ergeben, so werden sie gefesselt und erfahren auch gleich, dass das Beste, was sie sich noch erhoffen können, ist, dass gerade Ruderer auf einer Galeere benötigt werden. Wenn die Helden lieber aufrecht sterben wollen, so sollte der entbrennende Kampf nur kurz sein – etwa 5 Kampfrunden –, bis Verstärkung erscheint.

Verfolger

LE 50 AT 14 PA 14 TP 1W+4 (Nachtwind) RS 4 MR 6

Hilfe

Spezielle Informationen:

Die Retter erweisen sich als ein halbes Banner weißmaraskanischer Kämpfer, die die Verfolger der Helden sofort angreifen. Der Kampf zwischen beiden Seiten wird verbittert und fast still ausgetragen.

Schlachtrufe, Ausrufe wie “Nimm das!” sind nicht zu hören. Der Grund ist der, dass die Weißmaraskaner abgesehen vom Äußeren keinen Unterschied zwischen ihren Gegnern und Dämonen sehen. Damit wird der Kampf zu einem Gemetzel ohne Regeln, an dessen Ende erbarmungslos sichergestellt wird, dass die erschlagenen Feinde auch wirklich tot sind. Danach wendet sich die Anführerin, die Dschunkara Nadschenkasab, den Helden zu. Sie spricht Maraskani. Während sie redet, wiederholt mitunter einer ihrer Krieger ihre Worte. (Sollte einer der Helden des Maraskani mächtig sein: Die Aussprache der Dschunkara ist sehr mangelhaft, weshalb sie der Krieger häufig verbessert.)

Nach einigen Sätzen wechselt die Dschunkara ins Garethi, das nun so klingt, als sei sie auf der Speicherinsel in Festum aufgewachsen – nicht



ganz falsch.

Man will wissen, warum und wieso die Helden hier sind. Am Ende des Berichtes erklärt die Dschunkara den Helden, dass man sie vorerst fesseln und wie Gefangene zum Hauptlager bringen werde, denn: "Ihr könntet ja lügen. Uns ist lieber, wenn ihr die Hände nicht frei habt, solange wir nicht wissen, was ihr seid. Stellt sich heraus, dass ihr keine Geschöpfe der Hässlichkeit seid, so könnt ihr gehen. Ansonsten wird Bruder Boron über euch entscheiden, denn sein Blick ist klarer als unserer."

Das Lager

Spezielle Informationen:

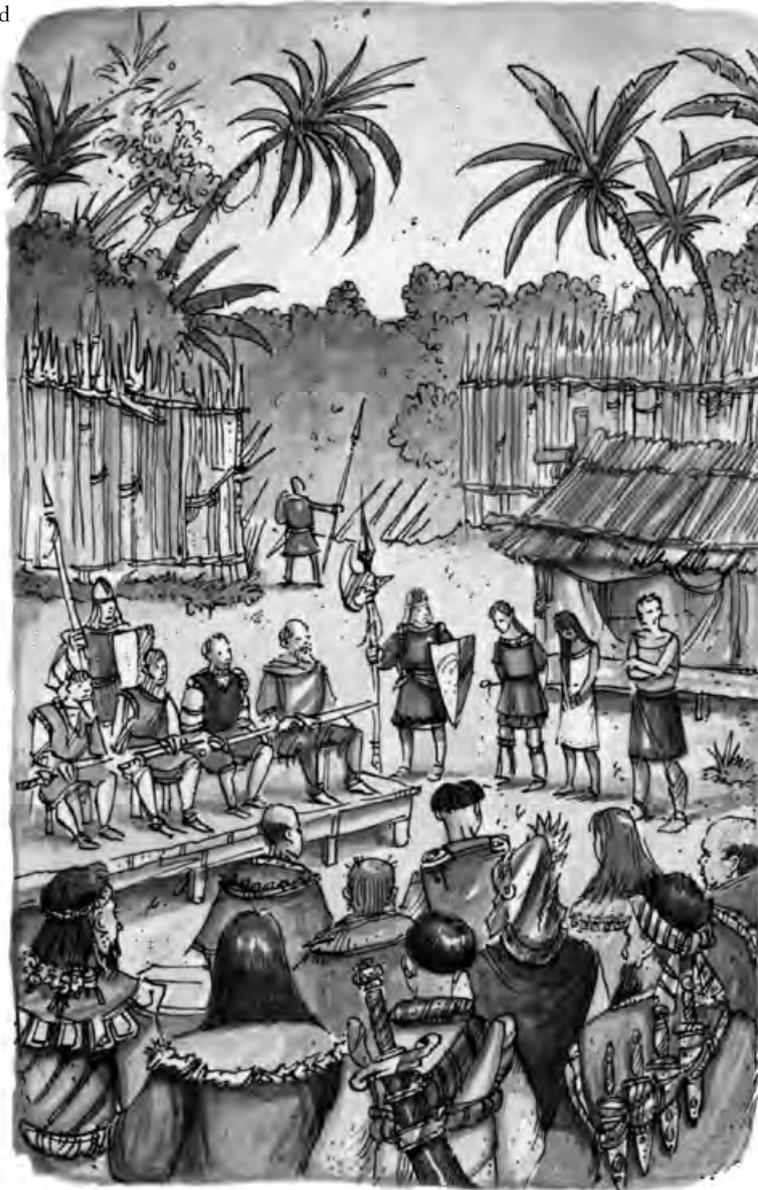
Das Lager dürfte die Helden erneut an den Fluch erinnern, denn hier lagert ein zwar bunt zusammengewürfeltes, aber unübersehbar maraskanisches Heer: Man sieht Rüstungen aus Metall und bemaltem Holz, Schuppenhelme, Krieger mit Tuzakmessern oder Nachtwinden, Reisige mit Schnittern und Wurfscheiben sowie Reiter auf struppigen Ponies. Insgesamt rund 300 Bewaffnete. Der größte und disziplinierteste Teil untersteht dem Kriegs-Wezyrad Djurjian, einem Mann von 25 Jahren. In seiner Familie ist es seit zwölf Generationen Brauch, im Heer der Fürsten und Könige Maraskans zu dienen. Die zweitgrößte Gruppe untersteht dem Baruun von Mherweggyn, dem Lehnsherrn Nadschenkasabs. Beide haben gelegentlich Verständigungsschwierigkeiten, da der Baruun außer Maraskani nur alafanisches Brabaci spricht.

Hätte die dritte Gruppe Kinder dabei, so könnte man sie wegen ihres Umgangstons für eine recht große Familie oder Sippe halten. Sippenerhaupt ist eine kleine, bäuerlich wirkende Frau um die Vierzig: die Kriegs-Wezyrada Aldifriedjida. Das Kopfgeld von 30 Dukaten, das das Kaiserreich auf die einstige Rebellin aussetzte, ist noch nicht widerrufen.

Meisterinformationen:

Die Helden werden gleich entkleidet und auf Dämonenmale untersucht.

Wenn Sie das Verhör ausspielen wollen, so gestalten Sie es so: öffentlich. Die kaum bekleideten Helden stehen einer Front von acht



Befragern gegenüber, die auf Hockern sitzen und blanke Schwerter auf den Schenkeln liegen haben. Drum herum sitzen rund 50 Zuschauer, unter denen mindestens ein Magier auszumachen ist.

Bei den Fragen geht es bunt durchmischt um Einzelheiten des Berichts der Helden und um sie als Menschen. Die Fragenden kommen oft vom Hundertsten ins Tausendste und lassen auch recht persönliche Dinge nicht aus, zumal als nach einiger Zeit die nicht eben für Disziplin berüchtigten Wald-Uzatdadim Aldifriedjidas im Publikum Fragen stellen: "Wann hast du zuletzt deine Verwandten besucht? Warum nicht früher? Was dachtest du, als ..."

Sie können hier ausnützen, dass die maraskanischen Exilanten über fast die ganze Ostküste Aventuriens verstreut lebten. Es ist also möglich, dass sich einer der Fragesteller gut im Heimatort eines Helden auskennt.

Das lange Verhör kommt einer öffentlichen Entblößung gleich. Die schiere Beliebigkeit der Fragen macht es schwer, widerspruchsfrei eine erfundene Lebensgeschichte aufrechtzuerhalten. Auch scheinen die Fragenden eine Vorstellung davon zu haben, wie ihre Feinde denken – was berechtigt sein mag oder nicht. Das Verhör endet erst, wenn alle Zweifel beseitigt sind, dass die Helden Borbaradianer

sein könnten. Zu erkennen ist das daran, dass die Schwerter in die Scheiden zurückgesteckt werden.

Vielleicht benötigte Einzelheiten:

Littjews Vermögen: Diese Menschen sind keine Räuber, und ein Vermögen, das durch Betrug an den Kaiserlichen entstand, kann nicht unrechtmäßig erworben sein.

Xordai-Rinde: Aldifriedjidas Gefolge kennt sich damit aus. Da die Helden die Rinde selbst beschafft haben, ist es ihr rechtmäßiger Besitz.

Axorda-Setzlinge: Die Helden werden erfahren, dass die Setzlinge nirgendwo anders wachsen werden. Wie sie mit dieser Eröffnung umgehen, bleibt ihnen überlassen.



Nach Sinoda

Spezielle Informationen:

Der Weg führt durch eine Landschaft, die durch ausgedehnte Plantagen geprägt ist. Hier werden Tabak, Mandeln, Obst, Wein etc. angebaut. Die ganze Region duftet nach Blüten.

Gegenüber Fremden ist man im Shikanydad etwas zurückhaltend, da sich nach dem Fall Borans kaum jemand für die Menschen Maraskans interessierte. Offener ist man gegenüber Fremden aus den Stätten des Exils – vornehmlich dem Bornland, Khunchom und Al'Anfa –, aus Ländern, die wichtige Handelspartner sind, wie die Piratenstadt Sylla oder das reiche Horasreich, und das ferne Nostria, das dank der Teilnahme seines jungen Prinzen Kasparbald am Befreiungskrieg im Ruf steht, ein Land tapferer, aber verschrobener Recken zu sein. Am Ende der Beliebtheitsskala steht das Neue Reich.

Sinoda

Spezielle Informationen:

In Sinoda sollte es den Helden nicht schwerfallen, in absehbarer Zeit an Bord eines Schiffes zum Festland zu gelangen. Einzig etwa mitgeführte Xordai-Rinde könnte noch Schwierigkeiten bereiten, da die sehr strengen Kontrolleure des Handels-Wezyrads überzeugt werden wollen, dass die Rinde wirklich aus dem Norden stammt und nicht unter der Hand im Süden erworben wurde, denn sonst würde sie beschlagnahmt.

Falls die Helden sich länger in Sinoda aufhalten wollen: Die Stadt mit den würfelförmigen Häusern, an deren Rand sich immer mehr Turmhäuser aus Backstein erheben, ist derzeit die am schnellsten wachsende Stadt Aventuriens. Eine Stadt in Waffen, deren Straßenbild geprägt ist von den Streitern der Kriegs-Wezyradim, der Garde des Harans, den

Kriegern der Baruuene, die ihre Herren und Herrinnen zu den Sitzungen des *Alabasternen Rates* geleiten, und von Bürgern, die ihre Schmitter wie unverzichtbare Utensilien mitführen. Man kann Gruppen schmutziger, übermüdder Männer und Frauen ausmachen, denen man ansieht, dass sie die letzten Wochen in den Wäldern, oft tief im Feindesland verbracht haben. Ihr erstes Ziel sind die Tempel der Zwillinge, wo sie sich Frieden, Trost und neuer Zuversicht erhoffen.

Dennoch ist die Stadt kein Heerlager. Denn die Welt ist immer noch ein Geschenk, und die Menschen des freien Maraskans sind nicht gewillt, sich von der düsteren und bedrohlichen Zeit das Glück und die Freude ihres gegenwärtigen Lebens stehlen zu lassen. Die althergebrachten Anreden Bruder, Schwester, Bruderschwester wurden von den Alteingesessenen und den heimgekehrten Söhnen und Töchtern der Exilanten durch weitere ergänzt: Onkel und Tante, Vetter und Base. Allgegenwärtig ist die Überzeugung, dass das Scheitern des Erzbösen im Norden längst feststand, als Rur der Allschöne und gleichzeitig die Allweise den Weltendiskus warf. (Und sollten Ihre Helden an den Anbruch eines neuen Zeitalters glauben, so dürfte die herrschende Zuversicht ihre Ansicht bestärken.)

Der Lohn der Mühen

Als Lohn der Mühe schlägt der Autor **400 Abenteuerpunkte** vor sowie die Vergabe des Freizeittalentes *Schauspieler* (MU/KL/CH, siehe Fürsten, Händler, Intriganten, S. 15) mit einem Startwert von 3 – und sollte ein Held schon über dieses Talent verfügen, dann stehen ihm nun drei freie Steigerungsversuchen zu.



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie! Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteurer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteurer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

JENSEITS DES LICHTS

Mut und Schläue – großartige Tugenden! Wer schlau war, konnte früher auf Maraskan ein Vermögen scheffeln – er musste nur mutig genug sein, die kaiserlichen Besitzer nach Strich und Faden zu betrügen!

O gute, alte Zeit: Nicht jeder war damals auch schlau genug, seinen ergaunerten Wohlstand rechtzeitig in Sicherheit zu bringen. So liegen die klimpernden, glänzenden Dukaten immer noch auf der Insel, die so viele seltsame Geheimnisse birgt – unglücklich, verlassen, einsam! Wieviel Gutes könnte man doch mit den

Reichtümern, nach deren Herkunft längst niemand mehr fragt, bewirken? Man könnte die Armen speisen, die Wirte reich machen und in Saus und Braus leben! Zuvor müsste man nur zusammenbringen, was zusammengehört: einen alten Schieber, eine junge Heldengruppe und ein zeitlos großes Sümmlchen an Dukaten!

Sicher, ein geringfügiges Wagnis ist mit dem phexgefälligen Rettungsdienst verbunden. Maraskan ist schließlich Teil der Schwarzen Lande. Aber ist das nicht immer so?

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 103

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Helden
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER)

Experte/hoch

ANFORDERUNGEN (HELDEN)

Interaktion, Talenteinsatz,
Kampffertigkeiten, Humor

STUFEN

9 – 13

ORT UND ZEIT

Festum / Maraskan
ab 30 Hal / 1023 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das Abenteuer-Basis-Spiel; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen Rauhes Land im hohen Norden und Borbarads Erben ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.



I035IPDF

ISBN 978-3-95752-944-2