NR. 147
ERFAHREN

EHREN HÄNDEL

AVENTURIEN

FÜNF DSA-KURZABENTEUER FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

Das Schwarze Auge

13037

AVENTURIEN

Ulrich Kiesow gewidmet,
dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Gesamtredaktion
Florian Don-Schauen,
Thomas Römer

Lektorat
Florian Don-Schauen,
Niels Schallwig

Coverbild
Slawomir Maniak

Umschlaggestaltung, graphische Konzeption und Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Eva Dünzinger
(Zwischen den Fronten),
Alexander Jung
(Eine alamdanische Tragödie),
Mia Steingräber
(El Vanidad)
Florian Stitz
(Firun wählt & Wohin der Schatten fällt)

Karten & Pläne
Daniel Jödemann, Ina Kramer

Weitere Illustrationen
Zoltán Boros, Fangorn

Belichtung, Druck und Aufbindung
SKN Druck und Verlag GmbH & Co., Norden

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997, 1999, 2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mir schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2006

ISBN-10: 3-89064-223-3
ISBN-13: 978-3-89064-223-9

Ehrenhändel

Abenteuer in Almada, Garetien, Gareth und auf den Wagen der Zahori

Redaktion
Daniel Jödemann

Autorinnen und Autoren
Matthias Freund, Kathrin Lieb, Uli Lindner,
Michael Masberg und Stephanie von Ribbeck

Mit Dank an
Katharina Pietsch, Anton Weste
und Tyll Zybura

Fantasy Productions

Inhalt

Zum Geleit **5**
Die Abenteuer in Kürze 5

Firun wählt **6**
Das Abenteuer 6
Prolog: Die Wege des Schicksals 7
Kapitel I: Die Edlen des Reiches 8
Kapitel II: Das Spiel des Adels 12
Kapitel III: Die Heimstätte der Dunkelheit 14
Kapitel IV: Firuns Wahl 18
Dramatis Personae 20

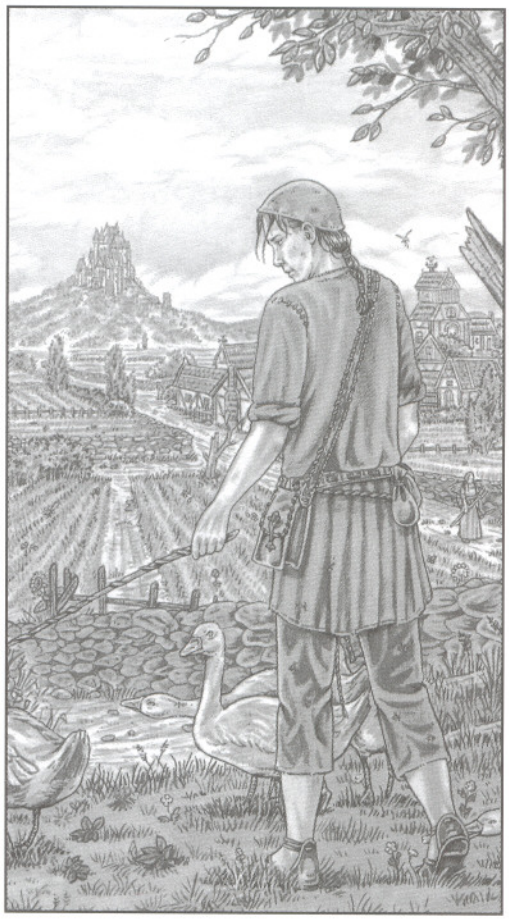
Eine almadanische Tragödie **21**
Das Abenteuer 21
Der Tragödie erster Teil: Ein Mord mit Folgen 21
Der Tragödie zweiter Teil:
Weinhandel mit Hindernissen 26
Der Tragödie dritter Teil:
Im Dunkel der Nacht 30
Der Tragödie vierter Teil:
Von Ungeheuern und Helden 32
Dramatis Personae 35

Wohin der Schatten fällt **37**
Das Abenteuer 37
Kapitel I: Im Herzen des Reiches 37
Kapitel II: Unter die Erde 41
Kapitel III: In dunklen Gassen 44
Kapitel IV: Wohin der Schatten fällt 48
Anhang 52

El Vanidad **54**
Das Abenteuer 54
In Punin 55
Landfahrerleben 59
Ermittlungen 63
Das Finale: Der Pferdemarkt in Jassafheim 65
Dramatis Personae 66

Zwischen den Fronten **70**
Das Abenteuer 70
Eine Maid in Nöten: Der Einstieg ins Abenteuer 71
Ein Unglück kommt selten allein: Die Reise 73
Fanfarenhall: Das Turnier 75
Die Kraft des Hasses: Das Finale 80
Dramatis Personae 85

Karten und Pläne finden Sie in der Kartentasche am Ende des Buches.



Zum Geleit

Intrigen an garetischen Adelshöfen, Fehden zwischen stolzen almadanischen Sippen, ein Besuch in der größten Stadt Aventuriens und fröhliches Beisammensein an den nächtlichen Feuern der Zahori: All das wird man wohl erwarten, wenn man eine Anthologie wie **Ehrenhändel** aufschlägt, die Abenteuer in Garetien und Almada sowie der Kaiserstadt Gareth beinhaltet – dem Herzen des (Mittel-)Reiches.

Doch was ist mit den uralten Geheimnissen der verfluchten und von Geistern und noch viel Schlimmerem heimgesuchten Dämonenbrache? Was mit den Vierteln Gareths, die nach dem *Jahr des Feuers* von Gargylen und anderen Wesen und Gefahren bedroht werden? Was mit den mysteriösen Hinterlassenschaften der Magierkriege, die noch heute im zentralen Mittelreich verborgen liegen? Auch diese sind ein Teil des *Herzen des Reiches* und natürlich auch ein Teil dieser Anthologie.

Die fünf Abenteuer, die Sie in diesem Band finden, vermögen genau das auf hervorragende Art und Weise zu zeigen, verbinden höfisches Leben und herrschaftliche Jagden, reiche Städte, in denen Bürgertum und Handel blühen, fröhliche Weinfeste und ritterliche Turniere mit ganz anderen, phantastischen, düsteren und bedrohlichen Aspekten.

Ehrenhändel möchte Ihnen zeigen, wie sich das zentrale Mittelreich nach den großen Umwälzungen der letzten Zeit entwickelt hat und welche spannenden und vielfältigen Abenteuer man dort erleben kann. Denn auch wenn sich viel verändert hat, sind unerschrockene Heldinnen und Helden hier weiterhin unentbehrlich ... vielleicht sogar noch mehr als früher.

Daniel Jödemann
Wuppertal, im Oktober 2006

Abkürzungsverzeichnis

Bei den in diesem Band verwendeten Abkürzungen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

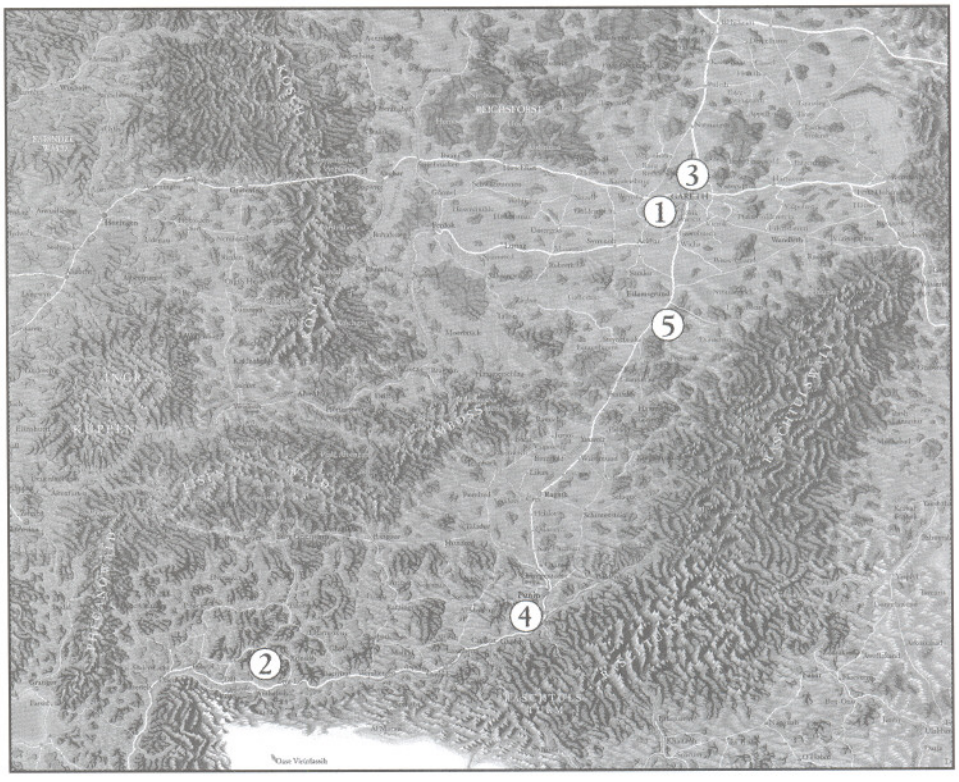
AB xxx	Aventurischer Bote Nr. xxx
AG	Aventurische Götterdiener (aus **Götter & Dämonen**)
AH	Aventurische Helden (aus **Schwerter & Helden**)
Angrosch	Angroschs Kinder
AZ	Aventurische Zauberer (aus **Zauberei & Hexenwerk**)
Geographia	Geographia Aventurica
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus **Götter & Dämonen**)
MBK	Mit blitzenden Klingen (aus **Schwerter & Helden**)
MFF	Mit flinken Fingern (aus **Schwerter & Helden**)
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus **Götter & Dämonen**)
MWW	Mit Wissen und Willen (aus **Götter & Dämonen**)
Raschtul	Raschtuls Atem
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

Die Abenteuer in Kürze

Zum Auftakt treffen die Helden in dem Abenteuer **Firun wählt (1)** von Michael Masberg auf eine landlose Ritterin, die die Gruppe um ihren Beistand bittet. Als sie um die Hand eines Edelmannes angehalten hatte, erwuchs ihr in einer einflussreichen Junkerin eine Konkurrentin um die Gunst des Mannes. Jener will die Entscheidung nun in die Hände der Götter legen und hat zu einer herrschaftlichen Jagd aufgerufen. Derjenigen der Beiden, die ihm dabei von Firun geleitet das prächtigere Tier erlegt, will er seine Gunst schenken. Doch die Junkerin spielt falsch, und so werden die Helden nicht nur auf einem Adelsfest und einer großen Jagd in Garetien bestehen müssen, sondern auch in der verfluchten Dämonenbrache.

Weniger düster, dafür aber mit reichlich schwarzem Humor geht es in Matthias Freunds Abenteuer **Eine almadanische Tragödie (2)** zu: Hier begleiten die Helden einen Weinhändler in das beschauliche Städtchen Brindâl, wo sie Zeugen des vermeintlichen Mordes an einem Novadi werden. Tatsächlich sind sie jedoch mitten in die Fehde zweier Winzerfamilien geraten, die sich nun durch immer wieder neu inszenierte Morde gegenseitig die Schuld am Tod des Novadi zuzuschieben versuchen. Dazu gesellen sich noch Sippenangehörige, die mit Blutrache drohen und nicht zuletzt der ruhelose Geist des Toten, der auch noch ein Wörtchen mitzureden hat.

Licht und Schatten der größten Stadt Aventuriens zeigt uns Kathrin Lieb in dem Abenteuer **Wohin der Schatten fällt (3)**: Die Suche nach einem Gelehrten, dem letzten noch lebenden Verwandten eines Waisenmädchens, führt die Helden nach Gareth. Dort machen sie nicht nur Bekanntschaft mit der Pracht der Altstadt und den Gefahren der Garether Unterwelt, sondern auch mit der Armut der Elendsviertel und den Schrecken des von allerlei unheimlichen Wesen heimgesuchten Aschengrunds. Da der gesuchte Gelehrte sich mit einer zwielichtigen Unterweltbande eingelassen hat, werden die Helden auf ihrer Suche sicher nicht so schnell zur Ruhe kommen.



"Der Weg ist das Ziel", sagen die Aves-Geweihten, und das ist auch das Motto für Stephanie von Ribbecks Abenteuer **El Vanidad (4)**: Hier bekommen die Helden die Gelegenheit, für einige Zeit als Zahori zu leben und ganz und gar in der Lebensweise der Landfahrenden aufzugehen. Angeheuert, um die Erbin eines Edlenguts zu finden, die als kleines Mädchen bei einer Zahori-Sippe versteckt wurde, gibt es sicher keine bessere Möglichkeit, als selbst in die Rolle eines Zahori zu schlüpfen.

Als die Helden in dem Abenteuer **Zwischen den Fronten (5)** von Uli Lindner einen garetischen Junker zum Ingerimms-Turnier nach Eslamsgrund begleiten sollen, scheint ihr Auftrag zunächst einfach: Die Gemahlin des Junkers befürchtet, dass ihr vom Pech verfolgter Ehemann auf dem Turnier zu Schaden kommen könnte, und betraut die Helden mit der Aufgabe, ihn zu schützen. Doch seit sowohl Rohaja von Gareth als auch ihr Bruder Selindian Hal die Kaiserwürde für sich beanspruchen und das Mittelreich zwischen den beiden Herrschern gespalten ist, kämpfen auf dem Ingerimms-Turnier Garetier und Almadaner mit scharfen Waffen für die Ehre ihres jeweiligen Kaisers. In diesem Jahr sind beide Regenten persönlich anwesend, um die Kämpfe zu verfolgen, was sich ein auf Rache sinnender Magus zunutze macht, um mit seiner Magie die Aggressionen der Anwesenden zu verstärken. Aufgabe der Helden ist es nun, eine Eskalation und damit wohl auch einen offenen Krieg zwischen Garetiern und Almadanis zu verhindern.

Verknüpfung der Abenteuer

Sollten Sie vorhaben, mehrere oder alle Abenteuer dieses Bandes mit der gleichen Heldengruppe zu spielen, so finden Sie im Text immer wieder Hinweise, wie sich die einzelnen Abenteuer verknüpfen lassen. Beispielsweise spielen Personen, die bereits in **Firun wählt** am Rande auftreten, eine wichtige Rolle in **Zwischen den Fronten,** in dem etwa auch der Auftraggeber aus **El Vanidad** bereits auf die Helden aufmerksam geworden sein kann, so dass es Ihnen sicher nicht schwer fallen wird, einen Übergang zwischen diesen Abenteuern zu schaffen. Möchten Sie, dass Ihre Gruppe sich mit Kedia von Sturmfels, der Protagonistin aus **Firun wählt**, zunächst etwas anfreundet, dann schicken Sie Ihre Helden doch gemeinsam mit der Ritterin in das Abenteuer **Wohin der Schatten fällt**. Die Reihenfolge der Abenteuer ist dabei trotz allem beliebig.

In Kästen wie diesem hier finden Sie weitere Hinweise, die Ihnen die Verknüpfung der einzelnen Abenteuer erleichtern sollen.

Firun wählt

von Michael Masberg

Mit Dank an Björn Berghausen, Simone Gründken, Daniel Jödemann, Uli Lindner, Daniel Simon Richter und Anton Weste sowie an die Testspieler auf dem RatCon 2006 für Kritik, Lob und viel Spaß am Spieltisch: Jan Alfter, André Geist, Kristian Laß und The Roach

Stichworte zum Abenteuer: Eine junge Ritterin und eine skrupellose Junkerin streiten um die Gunst eines Edelmannes – ein firungefälliger Wettbewerb soll die Entscheidung bringen. Die Helden unterstützen die Ritterin und müssen dabei gegen die Intrigen der Junkerin bestehen.
Ort: Goldene Au und Dämonenbrache, Garetien
Zeit: Frühjahr oder Sommer eines beliebigen Jahres ab 1029 BF
Helden: Es empfehlen sich zumindest ein Kämpfer und ein wildniskundiger Held in der Gruppe; unpassend sind Exoten wie Orks, Goblins und Achaz.
Erfahrung: erfahren
Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel

Das Abenteuer

»Mit wachsendem Unmut sah Kedia zu, wie sich die Junkerin zu Brachental, Wulfmin von Hirschfurten, an die Schulter des von Rahja berührten Jünglings mit dem seidig schimmernden braunen Haar lehnte und ihm etwas in das Ohr säuselte. Marbos, der junge Edelmann, lachte darauf leise und Wulfmin stimmte mit ein – nicht ohne vorher ihre Konkurrentin Kedia mit einem spöttischen Seitenblick zu bedenken.

Um Kedia herum schwirrte das höfische Leben in unbekümmerter Leichtigkeit, doch die junge Ritterin ballte unter dem Tisch die Fäuste. Eine Räuberbande, eine Schlachtreihe gegnerischer Ritter, sogar ein Drache – damit wusste Kedia umzugehen. Und auch in Turnieren konnte sie sich behaupten. Doch dieser junge Mann, in dessen Namen sie ihre Heldentaten vollbrachte, war ihr ein Rätsel. Er bedachte sie mit Gedichten, die ihr Herz schneller schlagen ließen, und hielt ihre Abenteuer in Minnesängen fest. Und doch ließ er sich von dieser Schlange umgarnen, die die Kunst der Verführung so viel besser verstand als sie.

Grimmig spülte sie ihre Verbitterung mit Wein hinunter. Der Alkohol brachte ihr Blut in Wallung, beinahe so, als wenn sie in den Kampf zöge. Dort dachte sie nie mit dem Kopf, hörte stets auf ihren Bauch. Und so handelte sie auch jetzt.

Unvermittelt sprang sie auf, die Aufmerksamkeit, die sie dabei unter dem versammelten Adel erregte, nahm sie nicht wahr. "Edler Marbos", sprach sie zu dem Jüngling. "Ich verlange es, ringt Eurem Herzen eine Entscheidung ab! Zwei Damen schenkt Ihr Eure Gunst, doch lieben könnt Ihr nur eine. So sprecht, und brecht der anderen das Herz!"

Marbos war sichtlich überrascht von der Forderung der Ritterin. Wulfmin lehnte sich zurück und musterte ihre Konkurrentin aufmerksam. Kedia

schoss das Blut in den Kopf. Erst jetzt wurde sie sich der vielen Blicke bewusst, die auf ihr ruhten.
Stille lag über den Raum. Markvogt Barnhelm lehnte sich zurück und erwartete wie die anderen Marbos' Antwort. Dieser schien sich seine Worte lange zurechtzulegen, dann lächelte er unvermittelt. "So vernehmt meine Entscheidung: So lieb seid ihr beide mir, dass die Götter die Wahl treffen sollen, wo ich es aus Angst nicht vermag, eine von euch zu kränken und zu verlieren …"«

Marbos von Greifstein, Junker zu Uilstein, ist ein junger Edelmann, dem viele Frauenherzen zufliegen: gut aussehend, feinsinnig und dazu jüngst – seit dem Tod seines Vaters in den Wirren des *Jahrs des Feuers* – ein reicher Erbe. Vor allem zwei Frauen streiten in vorderster Reihe um seine Gunst und sind sich erbitterte Gegnerinnen geworden: zum einen die junge landlose Ritterin *Kedia von Sturmfels*, die Marbos in aufrichtiger Liebe zugetan ist und in seinem Namen streitet, was dem Junker sehr schmeichelt. Zum anderen buhlt *Wulfmin von Hirschfurten*, Junkerin zu Brachental, um ihn. Die ältere Frau ist jedoch nicht an Marbos interessiert, sondern an dem Land, das dieser mit in den Traviabund bringen würde, besitzt doch ihr eigenes Lehen nur nominellen Wert, weil es zu großen Teilen von der verfluchten Dämonenbrache bedeckt ist. Als erfahrene Intrigantin und Lebefrau weiß sie den Edelmann besser als Kedia zu umwerben.
Auf einem Festbankett, das Markvogt *Barnhelm von Rabenmund* zwei Monate vor Beginn der Handlung ausgerichtet hatte, forderte Kedia öffentlich eine Entscheidung. Marbos, den diese Forderung völlig unvorbereitet traf (gefiel ihm doch die Rolle des Umworbenen bislang sehr), legte die Wahl in höhere Hände. Er bestimmte eine Prüfung, in der sich die beiden Frauen vor Firun als würdig zu erweisen hatten: eine ritterliche Jagd. Welche der Konkurrentinnen ihm das prächtigere Tier erlegt, der will er sein Herz schenken.
Insgeheim freut der Jüngling sich über seinen Einfall. Nicht nur, dass ihm die Entscheidung abgenommen wird, sie wird auch noch mit einen gesellschaftlichen Ereignis verbunden. Um diesem gerecht zu werden, lädt er alle Anwesenden nach Schloss Uilstein, um dem Wettkampf beizuwohnen.

Handlungsübersicht

Da Ritterin Kedia, im Gegensatz zu ihrer vermögenden Konkurrentin, nicht über die Mittel verfügt, Jagdhelfer zu bezahlen, reist sie in die Traviamark, um dort lebende Verwandte um Unterstützung zu bitten. Doch bei aller Verehrung der göttlichen Landesmutter geht diesen die Blutsbande nicht weit genug, um Kedia zu helfen. Enttäuscht macht sie sich auf den Heimweg, um die Jagd notfalls alleine zu bestreiten.
Das Abenteuer beginnt in einem beliebigen Frühjahr oder Sommer ab 1029 BF (nach dem *Jahr des Feuers*): In der Goldenen Au treffen die Helden auf Kedia und schließen sich ihr an. Gemeinsam macht man sich auf den Weg nach Schloss Uilstein, wo die anderen Gäste bereits eingetroffen sind. Die Helden können hier an einem Adelsfest teilnehmen und ihre Gegenspieler kennen lernen.

Am nächsten Morgen beginnt die herrschaftliche Jagd, doch scheint Kedia und den Helden kein Jagdglück beschieden zu sein. Dies nutzt Wulfmin aus und lässt die verzweifelte Gruppe durch eine Gehilfin in die Dämonenbrache locken. Auf der vermeintlichen Spur eines Bären erleben die Helden am eigenen Leib, warum der Brachenforst gemieden wird.
Da jedoch auch Wulfmin kein Erfolg bei der Jagd hat, versucht sie einen Pakt mit einer unheimlichen Präsenz des Waldes zu schließen, was die Helden tunlichst verhindern sollten. Nun scheint Firun ihnen geneigt: Sie erlegen einen imposanten Hirsch und kehren zum Schloss zurück. Hier sehen sie sich mit der letzten Intrige Wulfmins konfrontiert, die ihnen vorwirft, sich mit finsteren Mächten eingelassen zu haben.

Ein Wort zu den Helden

Für das Abenteuer ist fast jeder Heldentyp geeignet, solange er nicht zu exotisch ist (obwohl ein Waldmensch in der dekadenten garetischen Oberschicht sicherlich neugierig bestaunt wird; ob ihm dies jedoch gefällt, sei dahingestellt). Es empfiehlt sich, zumindest ein, zwei wildniskundige sowie einen kampfstarken Helden in der Gruppe zu haben. Aufgrund des adligen Umfelds sollte sich der Großteil der Helden außerdem zu benehmen wissen. Da ein Kapitel des Abenteuers ein Fest behandelt, können auch Charaktere wie Gaukler, Scharlatane oder Schelme zeigen, was sie können.

Ein firungeweihter Held

Generell spricht nichts dagegen, wenn sich in der Gruppe ein Firun-Geweihter befindet – er selbst weiß, dass sein Gott nur denen hilft, die sich in seinen Augen beweisen. Seine Teilnahme verschafft Kedia bei Firun demnach auch keinen Vorteil. Allerdings kann ein Geweihter sie durchaus mit seinen karmalen Fähigkeiten unterstützen. Ob er dies tut, muss er mit seinem eigenen Gewissen vereinbaren, da ein Diener des Wintergottes karmales Wirken, außer in Notfällen, nicht einsetzen würde, um sich bei der Jagd einen Vorteil zu verschaffen. Er kann aber auch ausschließlich auf seine profanen Jagdkenntnisse zurückgreifen oder gar als Beobachter fungieren, der nur in lebensbedrohlichen Situationen eingreift.
Gerade das mangelnde Glück der Gefährten zu Beginn der Jagd kann für einen Firun-Geweihten zu regelrechten Selbstzweifeln führen: Ist seine Anwesenheit etwa der Grund für den drohenden Misserfolg? Prüft Firun die Gruppe und seinen Priester gar besonders hart?

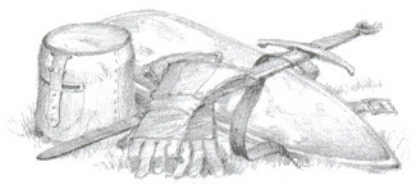
Material

Als Material empfehlen sich die Spielhilfen **Herz des Reiches** (zum gesellschaftlichen Hintergrund) und **Zoo-Botanica Aventurica** (detaillierte Regeln zur Jagd). Zudem ist es nützlich, sich vorher mit dem Firun-Glauben vertraut gemacht zu haben (**GKM 56ff.**).

Prolog: Die Wege des Schicksals

»Es sind die zufälligen Begegnungen, in denen sich der göttliche Plan offenbart.«
—Sprichwort aus der Rohalszeit

Das Abenteuer beginnt in der Goldenen Au irgendwo in der Nähe von Gareth. Die Helden befinden sich gerade auf dem Weg zur oder von der Kaiserstadt. Es ist warm und sonnig: ein schöner Tag, um ein Abenteuer beginnen zu lassen.



Die Goldene Au

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nirgendwo liegen Segen und Unheil so nah beieinander wie im Herzen des Reiches. Östlich der Reichsstraße erstreckt sich die Goldene Au mit den sanft geschwungenen Hügeln, auf denen Weizen, Ginster und Praiosblumen sanft vom Wind gestreichelt werden, der sich bald darauf in den großen Flügeln der allgegenwärtigen Windmühlen verfängt und diese knarrend in Bewegung setzt. Westlich von euch liegt jedoch der dunkel drohende Brachenforst, die Dämonenbrache, Heimat von Geistern, Hexern und Dämonen, wenn man den Erzählungen und Ammenmärchen glaubt. Aber an diesem Tag, an dem das Auge des Götterfürsten mild und freundlich auf die Welt blickt, scheint

auch dieser finstere Wald an Schrecken zu verlieren. Während ihr der Straße durch sonnenbeschienene saftige Wiesen folgt, seht ihr in einiger Entfernung von euch die sich langsam drehenden Flügel einer Windmühle, die am Rande eines ruhig vor sich hin plätschernden Baches erbaut ist. Ihr passiert eine kleine Holzbrücke, die sich über das Gewässer spannt, während über euren Köpfen ein Blaufalke durch die Luft gleitet.
Wie friedlich die doch Welt ist! Und wie unpassend der sich plötzlich erhebende Lärm eines tobenden Kampfes, der an euer Ohr dringt, als ihr die Windmühle erreicht.

Die Müller Garetiens besitzen das Schankrecht, so dass gerade in sommerlichen Tagen Reisende gerne die Straßen verlassen, um im Schatten einer Mühle bei einem erfrischenden Trunk zu rasten und die Schönheit der Landschaft zu genießen. So dachte auch die Ritterin Kedia von Sturmfels. Doch kaum hatte sie es sich mit Wurst und Brot auf der Holzbank gemütlich gemacht, als die *Aufalken* über die Mühle herfielen, eine berüchtigte Räuberbande, die ihr Versteck in der Dämonenbrache haben soll. Wie es sich für eine Ritterin gehört, verteidigt Kedia den Müller und seine Familie, ist jedoch ungerüstet und der Übermacht unterlegen.
So sehen die Helden die junge Ritterin im Wappenrock (gelungene *Heraldik*-Probe: er zeigt das weithin bekannte Wappen derer von Sturmfels, einer weit verzweigten Adelsfamilie) und mit dem Schwert in der Hand vor der Mühle gegen [Anzahl der Helden+2] Räuber streiten.

Aufalke
Säbel: INI 10+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 30* **AuP** 31 **KO** 13 **RS** 2 **MR** 2 **GS** 7
Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Finte, Wuchtschlag
*) Sobald seine LeP unter die Hälfte sinkt oder er zwei Wunden erlitten hat, versucht der Räuber zu fliehen.

Zusammen mit Kedia können die Helden die Aufalken zurückschlagen. Stellen Sie Kedia als gleichwertige und ehrenhafte Kämpferin dar und lassen sie zumindest einmal einen der Helden während des Gefechts in eine brenzlige Situation geraten, in der ihm die Ritterin beisteht.
Gefangene Räuber können im nächsten Dorf der Gerichtsbarkeit übergeben werden. Es erwartet sie der Strick. Auf die Banditen ist zwar kein Kopfgeld ausgesetzt, aber dem Dank des Dorfes können sich die Helden gewiss sein.

Kedia von Sturmfels

Eine Beschreibung der Ritterin finden Sie auf Seite 20. Kedia hat eine weite Reise hinter sich, die nicht den Erfolg brachte, den sie sich erhofft hatte. Nachdem ihre Verwandten in der Traviamark ihr nicht aushelfen konnten, befindet sie sich nun auf dem Weg zu Schloss Uilstein, um die Jagd alleine zu bestreiten.
Nach dem Kampf lädt der Müller seine Retter auf Speis und Trank ein. Bei dem gemeinsamen Mahl wird Kedia den Helden von ihrem Problem berichten. Vielleicht werden die Helden von sich aus ihre Hilfe anbieten, ansonsten wird Kedia die Gruppe bitten, sie zu begleiten und ihr beizustehen. Sollten sie gemeinsam den Wettstreit gewinnen und Kedia das Herz des Junkers erobern, so wird sie die Helden reich entlohnen. Andernfalls schuldet sie ihnen für die Hilfe einen Gefallen. Lehnen die Helden die Bitte ab, endet das Abenteuer für sie an dieser Stelle. (Allzu goldgierige Helden können mit einem Vorschuss von 2 Dukaten pro Kopf gelockt werden, mehr ist jedoch bei der gegenwärtigen finanziellen Lage Kedias nicht zu machen.)

Auf garetischen Wegen

Schloss Uilstein liegt nordwestlich der Dämonenbrache. Die Reise der Gefährten führt durch die Goldene Au sowie Gareth und dürfte keine zwei Tage dauern. Nachfolgend finden Sie ein paar Szenen, mit denen Sie die Reise ausschmücken können.

Aus aller Herren Länder

Nicht nur in Gareth, auch auf der Reichsstraße können die Helden Reisenden aus aller Herren Länder begegnen. Da sind Weinhändler aus Almada, eine zwergische Pilgergruppe auf dem Weg zum Schlund, eine Sippe Zahori mit bunten Wagen und zotteligen Pferden, Herolde der Kaiserin, Boten aus dem Lieblichen Feld oder eine aranische Beyrouna mit Gefolge. Am Himmel beobachten die Helden, wie ein Baumdrache sich im Sturzflug einen Falken schnappt. Diese Begegnungen können reinen Schauwert haben oder ausgespielt werden. Gerade im direkten Umfeld Gareths sind sehr viele Reisende auf der Straße unterwegs; man kommt langsamer voran und schneller ins Gespräch.

Die Kaiserstadt Gareth

In Gareth können die Gefährten übernachten und noch fehlende Ausrüstung für die Jagd zusammentragen (eine Übersicht finden Sie im Kasten auf Seite 13 unter **Ausrüstung**). Zudem bietet die größte Stadt Aventuriens immer Gelegenheit für kleine abenteuerliche Szenen.

Verknüpfung mit anderen Abenteuern

Da Sie frei bestimmen können, wann Kedia auf Schloss Uilstein eintreffen muss, bietet sich eine Verknüpfung mit dem Abenteuer **Wohin der Schatten fällt** aus diesem Band an: Kurz vor Gareth treffen die Helden auf das Waisenmädchen Selinde, das sie bittet, ihren letzten noch lebenden Verwandten in der Stadt zu finden. Hierbei kann sich Kedia – nie um eine Heldentat verlegen – als verlässliche Gefährtin erweisen.

Gerüchte

An dieser Stelle sowie später auf Schloss Uilstein können und sollten Sie ein paar Gerüchte und Erzählungen über die Dämonenbrache einfügen; jeder Bauer, der am Rande der Brache lebt, weiß eine zu erzählen. Sei es, dass der rothaarige Müllerssohn nicht vom Beerenpflücken zurückgekehrt ist, zu Vollmondnächten Hexen nackt auf ihren Besen über den Bäumen kreisen oder ein garstiger Kobold die Tiere verzaubert hat. Vieles davon sollte sich an dieser Stelle noch mit bäuerlichem Aberglauben erklären lassen.
Sollten Ihre Helden die Geschichte der Dämonenbrache (vergleiche **Herz des Reiches 69**) noch nicht kennen, können Sie natürlich auch hier Abhilfe schaffen.

Kapitel I: Die Edlen des Reiches

»Die Adligen sehen sich als Stellvertreter der Götter auf Dere und begründen damit ihre Rechte. Doch den Umkehrschluss ihrer Pflichten zu ziehen sind die meisten von ihnen außerstande.«
—Perval Groterian, Präzeptor der Draconiter zu Perricum, neuzeitlich

Ankunft auf Schloss Uilstein

Ohne die nördlichen Ausläufer der Dämonenbrache wäre Schloss Uilstein von Gareth aus recht schnell zu erreichen, doch so müssen die Gefährten einen kleinen Umweg nehmen. Ähnlich wie auf der andere Seite des Brachenforsts bietet sich auch hier ein bizarrer Anblick: Nach Norden, Westen und Süden hin erstrecken sich liebliche Auen, sommerliche Wälder und flache Seen, über denen Libellen mit schimmernden Flügeln kreisen. Doch im Osten erhebt sich finster abweisend die Dämonenbrache. Unwillkürlich fragt man sich, ob die verkrüppelten und dunklen Bäume am Rand der Brache Kundschafter der Niederhöllen sind oder Bollwerk gegen das, was sich hinter ihnen befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In der letzten halben Stunde habt ihr zwei kleine Weiler passiert, die ebenfalls zum Besitz des Junkers zu Uilstein gehören und den Wert dieses Lehens verdeutlichen. Ein dichter Mischwald zu eurer Linken verwehrt euch dankenswerter Weise den Blick auf den Brachenforst im Osten. Schließlich erblickt ihr auf der Kuppe eines sanften Hügels das Ziel eurer Reise: Schloss Uilstein, ein verspieltes Gebäude mit vielen Türmchen und Erkern. Der Bau steht inmitten einer romantischen Landschaft von satten Wiesen, kleineren und größeren Teichen und Seen sowie niedrig ummauerten, üppigen Feldern.

Die Reisenden erreichen am späten Nachmittag das Schloss; es sind nur noch wenige Stunden bis zum abendlichen Bankett. Hier trennen sich die Wege der Gruppe: Während Kedia und Helden mit angemessenem sozialen Status (Adlige, Krieger, Gelehrte, Magier und Geweihte bzw. Helden mit einem SO von mindestens 8 bis 10, wobei sich die Grenze je an Herkunft und Profession orientiert) an dem Fest teilnehmen dürfen, werden die anderen Abenteurer im Gesindehaus untergebracht, in dem ebenfalls gefeiert wird. Eine Ausnahme stellen Helden dar, die sich der Kunst der Unterhaltung verschrieben haben: Gaukler, Tänzer und Sänger dürfen ihr Können vor dem Adel Garetiens unter Beweis stellen.
Auffällig ist, dass die Kontrahentin Kedias, Junkerin Wulfmin von Hirschfurten, noch nicht eingetroffen ist. Tatsächlich wird sie erst kurz vor Beginn der Feierlichkeiten das Schloss erreichen. Die Helden haben derweil Zeit, sich umzuschauen und eventuell einen der anderen Adligen (siehe Kasten auf Seite 10) oder Bewohner des Schlosses (siehe Kasten auf Seite 12) kennen zu lernen. Falls sie sich bereits jetzt über die Vorbereitungen zur Jagd Gedanken machen wollen, finden Sie Hinweise im Kasten auf Seite 13.

Die Gegenspieler

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Bald soll das große Fest beginnen, und noch immer fehlt von Kedias Konkurrentin jede Spur. Die Selbstsicherheit der jungen Ritterin scheint dadurch zu wachsen: Sollte die Junkerin zu Brachental tatsächlich kalte Füße bekommen haben?

Doch dann erklingt vor dem Tor des Schlosses ein Hornsignal und der Ruf erschallt: "Junkerin Wulfmin ist eingetroffen!" Nein, sie kneift keinesfalls, sondern hat sich mit der Gewissheit der Siegerin besonders viel Zeit gelassen. Und da reitet sie mit ihrem Gefolge auch schon in den Hof ein: eine wahre Edle des Reiches, mit kastanienbraunen Locken, wachen Augen ohne einen Deut von Furcht und mit dem vollendeten Gebaren einer Herrin.
Sie neigt vor Junker Marbos den Kopf, dann trifft ihr Blick den Kedias und ihre dünnen Lippen verziehen sich zu einem spöttischen Lächeln, während sie vorbeireitet. Kedias Züge bleiben ruhig, doch ihre Hand ballt sich so heftig um den Griff ihres Schwertes, dass die Knöchel weiß hervortreten.

Wulfmins höfisches Benehmen ist ausgebildet bis zur Perfektion, und sie versteht es, Kedia vor den anderen Anwesenden bloßzustellen. Gegebenenfalls wird sie auch die Begleiter der Ritterin mit Spott bedenken (sofern sich keine offensichtlichen Würdenträger unter ihnen befinden) und über sie wie Dritte sprechen, die nicht anwesend sind.
Eine Beschreibung von Wulfmins Helfern finden Sie auf Seite 20. Da diese zum Teil noch eine große Rolle in dem Abenteuer spielen werden, sollten Sie die Gelegenheit nutzen, sie in diesem Kapitel den Helden bekannt zu machen.

Das Fest des Adels

»Die Wiege, in die man dich legt, entscheidet, ob du Hunger leiden musst oder nicht.«
—alte Bauernweisheit aus dem Garetischen

Das 'kleine Fest' vor der Jagd ist das zentrale Element dieses Kapitels. Zumindest ein Teil der Gruppe sollte daran teilnehmen können; für die anderen Helden bleibt das **Fest des Gesindes** (ab Seite 11), das aber auch mit Leben erfüllt ist. Nachfolgend finden Sie handlungsrelevante und stimmige Szenen, um das Fest auszugestalten.
Auch wenn man sich nicht der Völlerei hingibt und es zu fast keinen Ausschweifungen kommt, erscheint das Benehmen der Adligen selbstgefällig und dekadent: Da wird über den Ärger mit angeblich arbeitsscheuen Bauern gesprochen, während man die Gänsekeule mit teurem Wein hinunterspült. Für die Adligen ist dies selbstverständlich, denn auf Festen wie diesem leben sie ihr Geburtsrecht. Gerade

in der reichen Kaisermark können selbst Junker in Überfluss leben. Die Selbstverständlichkeit, mit der hier verschwendet wird, sollte den Spielern auf dem Fest vor Augen geführt werden. Unterstrichen wird die Dekadenz durch den Dichter *Bidón du Berlinghân* (siehe unten). Kedia wird die meiste Zeit des Abends eher reserviert am Rande der feiernden Gesellschaft verbringen. Aufmerksame Helden bemerken an den schmachtenden Blicken, die sie dem viel beschäftigten Junker Marbos immer wieder zuwirft, dass sie wohl lieber bei diesem sitzen und sich mit ihm unterhalten würde, was jedoch durch seine Gastgeberrolle derzeit unmöglich ist.

Unter Adligen

Neben den Handlungsträgern (siehe **Dramatis Personae** ab Seite 20) sind noch weitere Adlige auf Schloss Uilstein versammelt, die dem Ereignis entgegenfiebern. Betrachten Sie diese Liste als Anregung, um das Fest mit Leben zu füllen:

- Markvogt **Barnhelm von Rabenmund** (Mitte 50, dunkler Kinnbart, etwas aus der Form geraten; ausführliche Beschreibung siehe **Herz des Reiches 173**) ist einer der bekanntesten Gäste. Er hat die höfischen Sitten in Vollendung gemeistert und sieht als feinsinniger Schöngeist den Erzählungen des Signor Bidón erwartungsvoll entgegen. Zudem interessiert ihn brennend der Ausgang der Wette, auch wenn er sich selbst nicht an der Jagd beteiligen wird.
- Auch die Baronin von Ulmenhain und Witwe des vormaligen Reichsgroßgeheimrats, **Ailyne Nemrod**, zählt zu den Gästen. Sowohl ihre Schönheit als auch ihre Unnahbarkeit machen sie begehrenswert und ein reizvoller Held mag die Nacht in ihren Armen verbringen, wenn er es versteht, um sie zu werben.
- Der Burggraf zur Sighelmsmark, **Alarich Ruhmrath von Gareth**, ist ein junger Ritter (Mitte 30, kurze schwarze Haare), der das höfische Treiben schätzt und bisweilen von den Anwesenden dazu gedrängt wird, Auszüge aus (selbst verfassten) Heldenepen vorzutragen.
- **Xandros von Rabenmund** (Anfang 30, kurze schwarze Locken, Adlernase) ist ein darpatischer Ritter und geborener Draufgänger. Er beherrscht den beidhändigen Kampf mit zwei Morgensternen, liebt seine Garether Platte über alles und tauscht sich gerne mit Anderen über Heldentaten aus. Er hat die Belagerung von Rommilys überlebt, an der *Schlacht der drei Kaiser* teilgenommen und ist der Kaiserin bis in den Tod treu ergeben.
- Weitere Anwesende können sein: Junkerin **Sylvette von Kunrichs Ruh** (stottert, weswegen sie sich schweigsam gibt), Junker **Lahor von Dragenfels zu Mardershöh** (stark übergewichtig) oder Ritter **Dexter von Luring-Gareth** (ein Verwandter der garetischen Burggräfin Ginaya).

Verknüpfung mit anderen Abenteuern

Auch die Junkerin *Yolande von Zweifelfels-Hirschfurten* (eine entfernte Verwandte Wulfmins) aus dem Abenteuer **Zwischen den Fronten** in diesem Band könnte auf dem Fest anwesend sein und Bekanntschaft mit den Helden schließen. Im folgenden Peraine (je nachdem, wann Sie **Firun wählt** stattfinden lassen, möglicherweise auch gleich im Anschluss) lädt Yolande die Gruppe dann auf das Junkergut Zweifelfels ein: Sie bedarf der Hilfe einiger verlässlicher und diskreter Abenteurer, die ihren Ehemann auf das Ingerimms-Turnier nach Eslamsgrund begleiten.

Sollten Ihre Helden das Abenteuer **Zwischen den Fronten** schon erlebt haben, so kann es hier zu einem freudigen Wiedersehen mit Yolande kommen (und dann sollte auch ihr Gemahl *Oldebor von Zweifelfels* anwesend sein).

Eine Frage der Etikette

Wie spricht man die Begleiterin seines Tischnachbarn korrekt an? Welches Gefäß nutzt man für welches Getränk und wofür benutzt man die kleine Gabel mit den vier Zinken? Welche Themen sollte man zu Tisch tunlichst vermeiden und welcher Spott ist kein gesellschaftlicher Fehltritt? Verlangen Sie Proben auf *Etikette* und gegebenenfalls *Staatskunst*, die für jeden Punkt unter einem SO von 10 um 1 erschwert sind. Machen Sie die Reaktion auf misslungene Proben von der Person des Gegenübers, aber auch von der Profession des Helden abhängig: Einem Gelehrten erteilt man lächelnd Lektionen, ein anderer Adliger mag verdienten Spott ernten ("Ich weiß nicht, wie Ihr es in Weiden handhabt, aber hier in Garetien …", "Durchaus interessante Sitten, die Ihr da aus fernen Ländern mitgebracht habt."), einem Praios-Geweihten sieht man den Fehltritt mit hochgezogener Augenbraue nach. Befindet sich ein Exot unter den Helden, lässt man ihn gewähren und ergötzt sich an dem Anblick.

Gesprächsthemen

- Die bevorstehende Jagd ist natürlich das Thema des Abends. Unter einigen Adligen werden bereits Wetten auf den Ausgang abgeschlossen, wobei Wulfmin klare Favoritin ist. Zudem brüstet man sich damit, welche Gaumenfreuden man am nächsten Tag erlegen und auf den Tisch bringen wird.
- Auch die Politik ist ein wichtiger Gesprächspunkt: die Rolle der Kaiserin in der neuen Zeit, die abtrünnigen Provinzen Albernia und Almada oder die neuen Kirchenländer im Osten.
- Am Rande der Wildermark kam es zu einer Revolte hungernder Bauern. Aus diesem Grund kann auch Marschall *Ugo von Mühlingen* (siehe **Herz des Reiches 174**) nicht anwesend sein, da er mit der *Goldenen Lanze* für Ruhe sorgen muss.

Auf den Tellern

Der Adel speist erlesene und fettige Fleischgerichte in üppigen Mengen. Es wird Kalb, Rind und Schwein in den verschiedensten Variationen aufgetragen, vortrefflich gewürzt mit Minze, Eibisch, Benbukkel, Muskat oder Methumian. Garniert wird das Fleisch mit hiesigem Gemüse, vor allem Rüben und Kohl, dazu wird Weißbrot gereicht. Zum Nachtisch wird frisches Obst und mit süßen Früchten versehener aranischer Joghurt serviert.

Dazu gibt es teure importierte Weine aus Almada, dem Lieblichen Feld und von den Hängen (beiderseits) des Raschtulswalls.

Der Fürst der Dichter

Auf jeden Fall sollte ein Held Bekanntschaft mit Signor Bidón du Berlinghân machen. Egal, ob man den dekadenten Lebemann verachtet oder bewundert, Bidón hinterlässt immer Eindruck. Vor allem gut aussehende Helden (gleich welchen Geschlechts) wecken die Neugier des schlanken Mittvierzigers mit der blassen Haut, den schwarzen Locken und den unergründlich dunklen Augen.

Wegen seiner düster-dekadenten (und teils als aufrührerisch betrachteten) Werke musste er seine Heimat verlassen und residiert nun am Angbarer See. Derzeit lässt er sich vom garetischen Adel hofieren, der sich gerne mit ihm zeigt. Der Signor ist dekadent bis ins Mark, verzichtet auf jegliches Fleisch (" um die vornehme Blässe der Haut zu bewahren") und hat seine Hemmungslosigkeit kultiviert.

Die Legende von Harkola

Zu fortgeschrittener Stunde werden die Rufe nach einer Erzählung aus dem Mund des Dichters lauter. Dieser lässt sich lange bitten, folgt dann aber dem Ruf. Er äußert den Wunsch, dass alle Lichter bis auf wenige Kerzen gelöscht werden, nimmt in einem Lehnstuhl Platz und beginnt eine hiesige Erzählung, die ihn fasziniert hat – die *Legende von Harkola*:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Garetien ist ein Land voller Mythen und Legenden, Geheimnisse und Abenteuer, anders, als es sich auf dem ersten Blick zeigt. Auf meiner Reise hörte ich von einem Knecht die Legende von Harkola, die ich Euch, meine Freunde, nun nahe bringen möchte.

Vor langer Zeit lebte in einem nahen Dorf ein bemitleidenswertes Geschöpf. Das Kind war schwachsinnig und missgestaltet und bei der Geburt brachte es seiner Mutter den Tod. Dennoch ließ man das Mädchen am Leben, der guten Götter zuliebe, doch man mied es abergläubisch und der Vater hasste es.

Es kam der Tag, als Rahja ihr erstmals Blut über die Schenkel fließen ließ. Das Mädchen bekam Angst, denn es verstand nicht, was mit ihm geschah. Aus Furcht, etwas falsch gemacht zu haben, lief es verstört und weinend auf seinen krummen Beinen in den Wald, den jeder mied, die verfluchte Dämonenbrache. Sie zerschnitt sich das hässliche Gesicht an den Dornen und die salzige Flut ihrer Tränen brannte in den Wunden. Sie lief, bis sie zusammenbrach und kauerte sich in die mächtigen Wurzeln eines alten, verdorbenen Baumes. Und als das reinste Blut, von keiner Waffe dem Leib entlockt, seine Rinde benetzte, da regte sich der Geist des Baumes, der alt war wie die Äonen, und nahm das Mädchen gierig auf.

Zum ersten Mal in ihrem Leben fühlte das dumme, unansehnliche Ding sich sicher und geliebt, ungeachtet seines Äußeren. Das Mädchen blieb und wurde die Geliebte des Baumes. Fleisch und Holz vereinten sich in einer Weise, die jede Beschreibung verbietet." Der Signor macht eine Pause und nimmt einen tiefen Schluck des schweren, roten Weines. Bevor er fortfährt, leckt er sich über die schmalen Lippen.

"Dreizehn Monde trug sie die Frucht der unheiligen Verbindung in sich, und am Tag ihrer Niederkunft kehrte sie zurück in den Schoß ihres Geliebten. Die Kreaturen der Brache hatten sich versammelt, um Zeuge der grausamen Geburt zu werden. Das Mädchen schrie und flehte vor Schmerzen, aber da war keine Gnade in den Augen, die auf sie blickten. Dann entkroch ein Wesen ihrem Fleisch, nicht Mensch, nicht Baum, nicht Dämon, und doch von allem etwas. Die Äste des Baumes hoben es hoch und die Blätter wisperten: 'Harkola', während die Wurzeln das wimmernde Mädchen verschlangen.

Seit diesen Tagen schleicht ein Ungeschöpf durch die Schatten der Brache, als Sendbote seines Vaters, um den Menschen das Verderben zu bringen."

Um die Aufmerksamkeit Ihrer Spieler nicht allzu sehr auf diese Legende zu richten, könnte Bidón noch andere Erzählungen vortragen: Sie könnten sich an den Mysterien Garetiens orientieren (**Herz des Reiches 193ff.**) und die obige Legende gemeinsam mit einigen anderen, selbst ausgestalteten Erzählungen präsentieren.

Weitere Szenen des Adelsfests

- Die Musikanten von *Saltatio Mortis* (siehe auch **Kreise der Verdammnis**) spielen zum Tanz auf – auch hier ist der gesellschaftsfähige Held gefragt.
- Die Gesellschafterin eines Adligen bändelt mit einem gut aussehenden Helden an. Bis zu einem bestimmten Punkt wird ihr Begleiter das Spiel dulden, doch der Held sollte aufpassen, dass er nicht zuviel Unmut provoziert.
- Ritter Xandros zecht, als ob es kein Morgen gibt – und das, obwohl er auch an der Jagd teilnehmen will. Dies, sagt er augenzwinkernd, habe er bei der Verteidigung von Rommilys gelernt, und was ihn dort überleben ließ, kann hier nicht verkehrt sein.

Das Fest des Gesindes

»Wer reichen Herren dient, hält sich selbst für etwas Besseres.«
—alte Bauernweisheit aus dem Garetischen

Bei dem Gesinde geht es weitaus weniger gesittet zu als bei den adligen Herren – dennoch weiß man sich zu benehmen. Zwar haben die Herrschaften ihren Dienern und Helfern Bier und Fleisch spendiert, aber jeder weiß: Wer heute über die Stränge schlägt und am nächsten Tag nicht die erwünschte Leistung erbringt, zieht Unmut auf sich.

Gemäß des oben zitierten Sprichworts versuchen Diener reicher Herren, diesen in Prahlerei und Verschwendung nachzueifern. So findet man auch hier Knechte, die abfällig über Standesgenossen sprechen und sich mit dem Stammbaum ihres Herrn brüsten. Immer wieder droht die Stimmung zu kippen und in Maßlosigkeit und Handgreiflichkeiten auszuarten – nur die Angst, den Herrn am nächsten Tag bloßzustellen und seinen Zorn zu spüren, hält die meisten in Zaum.

In Schalen und Bechern

Für das Fest wird den Knechten und Helfern ein fettes Schwein spendiert, das sich gleichmäßig über einem Feuer dreht und von dem man sich direkt das Fleisch abschneidet. In zwei Kesseln köcheln eine Frühlingssuppe aus neun verschiedenen Wildkräutern sowie ein Eintopf mit verschiedenen Fleisch- und Gemüsesorten, dazu gibt es grobes Weizenbrot. Neben einfachem Landbier und Nachwein (aus der zweiten Traubenpressung, zum Teil mit Wasser und Essig gestreckt) wird der *Hippokras* getrunken, ein stark gezuckerter und gewürzter Wein, dem man auch heilsame Kräfte nachsagt.

Spielszenen des Gesindefests

Nutzen Sie diesen Abend vor allem, um den Helden Wulfmins Jagdtruppe vorzustellen. *Herdan* und die anderen wollen einschätzen, ob ihre Gegenspieler wirklich eine Gefahr für den Sieg der Junkerin darstellen. Und da die Helden vermutlich diesen Eindruck machen, werden sie zu entsprechenden Gegenmitteln greifen (siehe Kasten unten). Auch hier darf getanzt werden, daneben übt man sich im Armdrücken (vergleichende KK-Proben), Messerwerfen, Ringkampf und natürlich dem beliebten Wettzechen. Im letzten Fall sind Proben mit steigenden Zuschlägen (+2, +4 etc.) auf *Zechen* fällig. Bei jeder misslungenen Probe werden die Punkte, die zum Gelingen gefehlt haben, gleichmäßig von den Eigenschaften KL, IN, CH, FF und KO abgezogen. Sinkt eine Eigenschaft auf 0, fällt der Held in seligen Schlummer. Die Eigenschaften regenerieren sich mit 1 Punkt pro Stunde. Bricht ein Held vorzeitig ab, verliert er den Wettkampf unter den Schmährufen der Anderen.

Falsches Spiel

Wulfmins Helfer verfügen über einige Mittel, um die Helden zu schwächen. Verstehen Sie die nachfolgende Liste als Anregungen, die Sie nicht alle verwenden müssen. Die Helden sollten zwar den Verdacht haben, dass jemand ihnen schaden will, sie sollen letztlich aber niemanden überführen können. Wenn sie tatsächlich Beweise finden und diese vorbringen, wird Wulfmin vorgeben, nichts davon gewusst zu haben, und den Täter aus ihrer Gesellschaft ausschließen. (Bei diesem 'Bauernopfer' darf es sich jedoch nicht um Herdan handeln.)

Mögliche Aktionen

- Während die Helden durch das Fest abgelenkt sind, wird die Jagdausrüstung der Gruppe sabotiert. (Die Sabotage ist so geschickt, dass sie dem Helden nur auffällt, wenn der Spieler ausdrücklich darauf hinweist, dass er seine Ausrüstung vor der Jagd noch einmal gründlich prüft. Ansonsten kann im entscheidenden Moment, wenn ein Held mit dem Bogen auf ein Tier anlegt, die Sehne reißen oder im Kampf der Schaft eines Speers brechen.)
- Eine alchimistische Beigabe im Wein lässt einen Helden kaum Schlaf finden, so dass er am nächsten Morgen total ermattet ist. (Die Regeneration von LeP und AsP sinkt um jeweils 3 Punkte, Ausdauer auf 3/4 des eigentlichen Werts; *Jähzorn* und *Streitsucht* werden verdoppelt; während der ersten 6 Stunden sind alle Talentproben um 2 Punkte erschwert.)
- *Gyldana* stiehlt den wertvollen Dolch / den Geldbeutel eines streitlustigen Feiernden und deponiert die Beute bei einem der Helden, um so einen handgreiflichen Streit zu provozieren. Im schlimmsten Fall müssen die Helden auch hier den nächsten Tag mit einigen Blessuren beginnen. Selbst wenn sie den Konflikt ohne Gewalt lösen, verlieren sie immer noch einen Teil ihrer Glaubwürdigkeit am Ende des Abenteuers (siehe Seite 18).

Schauermärchen

Wie schon auf der Reise durch Garetien können Sie weitere Schauermärchen über die Dämonenbrache einstreuen. Hier sollte auch der Name Harkola fallen. In dieser Variante ist das Wesen ein rachsüchtiger Geist, der in betörender Gestalt erscheint und sein Opfer in die Brache lockt, von der es nie wieder freigegeben wird.

Weitere Legenden erzählen von Blumen, die im Süden der Brache wachsen und deren Blütenstaub Wasser gefrieren lässt, oder vom Feldherrenhügel Fran-Horas', einer gewaltigen Anhäufung der Knochen all jener, die in der Dritten Dämonenschlacht gefallen sind: Niemand könnte sie erklimmen, ohne in den Knochen zu versinken und zu ersticken.

Lidda

Die dreizehnjährige Stallmagd *Lidda Plotz* ist ein neugieriges Mädchen, das keine Scheu kennt. Ihr schwarzes Haar wird von einer grünen Hexensträhne geziert, die ihr ein erboster Kobold deswegen angehext hat, weil sie schneller sprechen konnte als er – behauptet Lidda jedenfalls. Sie schwärmt insgeheim für den Schlossherrn und wünscht ihm deshalb auf keinen Fall "die garstige Wulfmin" als Gemahlin.

Wenn die Spieler auf die Idee kommen, können sie in Lidda eine Verbündete gewinnen, die für sie Wulfmin und ihren Schergen hinterherspioniert. Ansonsten beschattet sie die Gegenspieler der Helden aus eigenem Antrieb. Dabei wird das vorlaute Mädchen jedoch von Herdan entdeckt und gefangen gesetzt (entweder in der Nacht oder auf der Jagd, weil sie Wulfmins Gruppe heimlich folgt). Im Finale muss sie dann von den Helden gerettet werden.

Weitere Bewohner von Schloss Uilstein

Die nachfolgenden Meisterpersonen können Sie verwenden, um Schloss Uilstein mit Leben zu füllen:

- Die hügelzwergische Köchin *Ferrmascha Breitpfann* ist schon seit 80 Jahren im Dienst derer von Greifstein. Sie hat nie geheiratet – für eine Angroschna ungewöhnlich, aber sie ist der Meinung, dass sie mit ihren 167 Jahren noch jung genug ist, um das "später noch" nachzuholen. Ferrmascha ist die gute Seele des Schlosses und liebt den jungen Herrn Marbos wie ihren eigenen Sohn. Zurzeit hat sie alle Hände voll zu tun, um das Festessen vorzubereiten.
- *Harad* ist der Kutscher des Schlosses. Ihm fällt das Denken etwas schwerer als anderen Menschen. Er spricht sehr langsam und denkt lange über seine Antworten nach, weswegen er einen einfältigen Eindruck macht. Dabei ist er jedoch ein herzensguter Mensch und hat ein gutes Händchen für Tiere, mit denen er sich auch lieber umgibt als mit Zweibeinern.
- Der Hofmeister *Brigon von Bregelsaum-Geremoni* ist ein strenger und akkurater Zeitgenosse, der seine Aufgaben äußerst gewissenhaft nachgeht. Er ist ein dürrer, aber ungebeugter Greis, dessen kahles Haupt von einer Perücke geziert wird.

Die Hüterin der Jagd

»Firun kann man nicht beschreiben, nur erfahren.«
—Aussage eines Gläubigen

Am Rande beider Festlichkeiten kann einer der Helden auf die Firun-Geweihte *Vistella* treffen. Die Mittdreißigerin entspricht wenig dem klassischen Bild einer Dienerin des Wintergottes: Die *Hüterin der Jagd* (vergleiche **AG 51**) hat kurze schwarze Haare und trägt ein weißes Gewand mit silbernen Tierstickereien (siehe Abb. links), jedoch keine Felle. Um ihren Hals hängt eine Kette mit Tierzähnen. Sie ist auch weniger verschlossen und einzelgängerisch als ihre Glaubensbrüder aus dem Norden. Lange Zeit war sie Geweihte am Hof des Grafen Orsino von Falkenhag, wandte sich jedoch schon von ihm ab, bevor er zum Reichsverräter wurde. Zurzeit lebt sie in Gareth, gibt herrschaftlichen Jagden in der Kaisermark ihren Segen oder bekämpft die Wilderei.

Ein interessierter Held kann durch sie viel über den Glauben an Firun, das Überleben des Stärkeren und die Regeln der gottgefälligen Jagd erfahren. Charakterschwächen wie Verschlagenheit und Feigheit sind dem Gott und seinen Dienern zuwider. Angesichts des Gebarens des Adels kommt natürlich die Frage auf, wie eine Firun-Geweihte dies gutheißen kann. Im speziellen Fall von Vistella heißt die Antwort: Sie glaubt, dass auch ein Teilnehmer einer herrschaftlichen Jagd durch den Wettstreit mit der Natur etwas über sich selbst erfahren kann.

Vistella urteilt, neben Junker Marbos und Marktvogt Barnhelm, als neutrale Stimme und Repräsentantin des Göttlichen am Ende der Jagd über das erlegte Wild. Fragt man sie danach, wie sie den Ausgang des Wettkampfes beurteilen wird, antwortet sie, dass für sie – im Gegensatz zu dem Junker – nicht die Größe und Schönheit des Tieres, sondern seine Gefährlichkeit entscheidend ist. Zum Ablauf erklärt sie, dass grundsätzlich alle Formen der Jagd möglich sind, wobei Hetz- und Treibjagden sich noch eben im Rahmen des Erlaubten bewegen. Listen wie vergiftete Jagdwaffen oder nachgeahmte Klagelaute von Jungtieren sind ihr allerdings völlig zuwider.

Kapitel II: Das Spiel des Adels

»Da draußen gibt es nur Firun und dich. Das ist kein Spiel. Jagen ist kein Vergnügen. Es ist die Notwendigkeit des Überlebens.«
—'Jäger', Überlebenskünstler aus dem Svellttal,
Namenlose Tage 1027 / 1028 BF

Tatsächlich gibt es am nächsten Morgen ein paar Bedienstete, die von der wilden Nacht gezeichnet sind. Einige spüren umgehend die Gerte ihres Herrn. Auch Ritter Xandros tritt mit wankendem Schritt und zusammengekniffenen Augen in das Sonnenlicht heraus, kommt nach zwei Anläufen aber auf den Rücken seines Pferds und hält sich dort tapfer.

Kedia kann man ihre Nervosität deutlich anmerken, Wulfmin hingegen blickt selbstsicher dem Wettkampf entgegen. Sie lächelt, als hätte sie die Jagd bereits gewonnen.

Die Jagd beginnt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Sonne ist längst über den Horizont gekrochen und wirft ihr mildes Licht auf die Adligen, die sich mit ihrem Gefolge vor Schloss Uilstein versammelt haben. Alle haben sich unter dem wolkenlosen Himmel zusammengefunden – selbst Markvogt Barnhelm, der es jedoch vorzieht, auf Uilstein den Ausgang der Jagd abzuwarten.
Auch wenn Kedia und die Junkerin diejenigen sind, auf die heute alle schauen, haben auch noch andere Adlige beschlossen, sich das Vergnügen einer herrschaftlichen Jagd nicht entgehen zu lassen. Mehrere kleine Jagdgruppen haben sich eingefunden, begleitet von kläffenden Meuten, hartgesichtigen Hundeführern und aufmerksamen Spurenlesern sowie Dienern, die für das leibliche Wohl der Herrschaften sorgen. Die Firun-Geweihte Vistella segnet mit einer kurzen Geste die Jagdgesellschaft.

Die meisten Herrschaften tragen leichte Jagdkleidung aus Stoff und Leder, die oft nach modischen Gesichtspunkten zusammengestellt ist und selten praktischen Nutzen hat. Viele plaudern und scherzen miteinander oder stacheln sich gegenseitig an. Und natürlich stehen Wulfmin und Kedia im Mittelpunkt des Interesses.

Der Verlauf der Jagd

Lassen Sie die Helden erst einmal glücklos die Auen durchwandern. Erste Tierspuren führen zu nichts oder sind zu alt. Dann folgt die Begegnung mit kleineren Tieren, die jedoch entkommen können oder den Aufwand nicht wert sind (siehe den Abschnitt **Beute** im Kasten auf Seite 14). Je länger die Jagd dauert, desto ungehaltener wird Kedia. Zwischendurch treffen die Gefährten immer wieder auf andere Jagdgesellschaften (jedoch nicht Wulfmins), die selbst glücklos sind, mit einem erlegten Eber prahlen (im Falle des Burggrafen Alarich) oder von Wulfmins Gruppe erzählen, die gerade die Spur eines prächtigen Hirschs verfolgen soll, was aber nur ein Gerücht ist. Xandros von Rabenmund wurde dagegen sein Übermut zum Verhängnis: Er wurde verletzt, als er ein Wildschwein stellte, und kann nun angetroffen werden, wie er von seinen Jagdhelfern zurück nach Uilstein begleitet wird. Kedia und den Helden wünscht Xandros zerknirscht Firuns Segen.
Mittags legt man in einem kleinen Wäldchen eine Rast ein. Kedia nutzt diese Pause zu einem intensiven Gebet. Am Nachmittag droht sie aber dennoch zu verzweifeln und will die Jagd schon aufgeben; es ist an den Helden, ihr Mut zu machen.
Alternativ können Sie die Helden auf eine wirkliche Herausforderung treffen lassen (etwa jenen Baumdrachen (**ZBA 81**), den sie schon nahe Gareth am Himmel sahen), sie aber katastrophal scheitern lassen (zum Beispiel, indem das Tier auf seiner Flucht noch das Pferd eines Helden tötet). Sind die Helden jedoch fähig, eine solche Kreatur schnell zu erledigen, sollten Sie von dieser Variante absehen.

Der Plan der Junkerin

Wulfmin will mit allen Mitteln gewinnen und hat dafür einen finsteren Plan ersonnen: Ihre Gehilfin Gyldana kann sich mit ihrem Tiergewand (siehe Seite 20) in einen Bären verwandeln. In dieser Gestalt soll sie die Helden in die Dämonenbrache locken, sich zurückverwandeln und die Gegenspieler in dem finsteren Wald ihrem Schicksal überlassen. Gyldana selbst ist abgebrüht genug, um darauf einzugehen (was ihr zum Verhängnis werden wird).
Jedoch wird auch Wulfmin kein Jagdglück bescher sein – vielleicht liegt es daran, dass Firun es nicht gerne sieht, wenn man sich unlauterer Mittel bedient. Verärgert greift sie zu einem drastischen Mittel: Auch sie kennt Legenden über den 'Geist des Waldes' und so schickt Wulfmin Herdan in die Brache, um mit Harkola zu verhandeln und durch seine Hilfe den Wettkampf zu gewinnen.

Auf der Jagd

Die ersten Stunden der (zunächst erfolglos bleibenden) Jagd sollten Sie ausführlich ausspielen. Es empfiehlt sich, als erstes die Rolle der einzelnen Helden festzulegen: Spuren wollen gesucht werden, das gemeinsame Anpirschen muss geplant und koordiniert werden und wenn die Gruppe über Hunde verfügt, muss sich jemand um diese kümmern und sie anleiten.
Kedia wird darauf bestehen, das Tier möglichst selbst zu erlegen. Als Ritterin und im Sinne des Wettkampfs schwebt ihr ein großes, gefährliches Tier vor: ein Bär, ein Waldlöwe oder gar ein Baumdrache. Bei einer 'kleinen Hatz' zum Beispiel, müssen sich die Helden von verschiedenen Seiten (gegen den Wind) anschleichen, um das Tier stellen zu können und die fliehende Beute zu Kedia zu treiben. Da sie selbst aber nur eine passable Schützin ist, könnte einer der Helden bei flinken Tieren mit Bogen oder Armbrust Vorarbeit leisten.

Die Landschaft

Das Jagdgelände umfasst sanfte Auen, einen kleinen Flusslauf, mehrere Teiche, einige kleine Wäldchen und im Osten die finster dräuende Dämonenbrache. Sie können die Eigenheiten der Goldenen Au nutzen, um die Jagdszenen stimmungsvoll zu ergänzen:
- Eine Windsbraut fährt neckend durch die Gruppe, schnappt sich den Hut eines Helden und trägt ihn lachend durch die Luft. Später kann der Held seine Kopfbedeckung im Geäst eines Baumes wiederfinden; ein Vogelpaar beginnt gerade, darin sein Nest einzurichten.
- Ein Kobold begleitet kurze Zeit einen Helden und treibt allerlei Schabernack mit ihm, bis er das Interesse verliert oder vertrieben wird.
- Ein Hirte und sein treuer Hund treiben ihre Schafherde zum Weideplatz.
- Ein mächtiger Steinquader ist in den Boden eingesunken. Er ist mit Moos bewachsen und stark verwittert, scheint aber einst künstlich bearbeitet worden zu sein. Sein ursprünglicher Zweck und seine Herkunft sind nicht ersichtlich.
- Neben dem Jagdwild (siehe unten) finden sich noch andere Tiere in der Au: Elstern, Nesselvipern und Ratten können das Heldenleben erschweren.

Regeln zur Jagd

Die Regeln finden Sie ausführlich in **ZBA 57ff.** beschrieben. Unverzichtbare Talente sind *Fährtensuchen* (um Spuren zu finden; erschwert nach Meistervorgabe), *Tierkunde* (um die Spuren zu deuten und das Verhalten des Tieres einzuschätzen) und *Schleichen* (um das Tier einzukreisen; erschwert um den Jagdwert des Tieres). *Waldkundige* Helden erhalten eine Erleichterung von 3 Punkten auf ihre Proben. Auch wenn Sie dieses bislang in Ihrer Runde nicht genutzt haben, bietet sich nun die Möglichkeit, das Metatalent *Pirschjagd* (**ZBA 59**) zu verwenden.

Ausrüstung

Bogen oder Armbrust gehören zur Standardausrüstung und sollten auch den Helden nicht fehlen. Dazu eignen sich Speere oder Stangenwaffen, um die Tiere auf Distanz zu halten und vor sich herzutreiben. Wichtig sind auch Gerätschaften, die Krach machen (wie Rasseln oder Schellen), um das Tier zu hetzen.
Ausgebildete Jagdtiere wie Hunde können die richtige Fährte aufnehmen – selbst wenn das Tier entkommen ist –, sind aber auch hilfreich bei der Hatz. Bei gelungener LO-Probe verhält sich das Tier ruhig, um dann auf Kommando hervorzupreschen und flüchtendes Wild zu stellen. In Gareth können die Helden solche Helfer erwerben. Ein ausgebildeter Jagdhund kostet mindestens 20 Dukaten, ein Jagdfalke ist nicht unter 50 Dukaten zu erwerben. Bei beiden Tieren stellt sich das Problem, dass sie den Befehlen eines Hundeführers oder Falkners,

an den sie nicht gewöhnt sind, nicht unbedingt gleich Folge leisten.

Magische Jagd
Magie wird bei der Jagd nicht gerne gesehen. Ein mittels SANFTMUT oder SOMNIGRAVIS beruhigtes Tier zu töten ist nicht ehrbar. Der FULMINICTUS mag wie ein Pfeil aus der Entfernung töten, doch ist die Herausforderung geringer. Gegen einen EXPOSAMI hingegen spricht nichts, wobei ein Zauber wie der ADLERAUGE in den Augen der Firun-Geweihten wiederum grenzwertig ist. Da das Beutetier am Ende noch als Trophäe herhalten muss, ist von Zaubern wie dem IGNIFAXIUS abzuraten.

Beute
Auch wenn die Gefährten noch nicht das erhoffte Tier finden sollen, so dürfen sie kleinere Jagderfolge feiern, die Kedia jedoch nicht zufrieden stellen. Ihrer Ansicht nach ist es sowieso Zeitverschwendung, den Fährten kleiner Tiere zu folgen. Nachfolgend finden Sie ein paar Tiere, auf die die Helden treffen können:

Rotpüschel
LeP 5 **RS** 1 **MR** 0 **GW** 1
Jagd: +12, Flucht
Beute: 1 Ration Fleisch, Fell (besser)

Rebhuhn
LeP 6 **RS** 1 **MR** 3 **GW** 1
Jagd: +5, Flucht
Beute: 1 bis 2 Rationen Fleisch

Gänseluchs
INI 10+W6 **PA** 10 **LeP** 13 **RS** 2
Prankenhieb: DK H **AT** 11 **TP** 1W6
Biss: DK H **AT** 9 **TP** 1W6+1
GS 12 **AuP** 20 **MR** 1 **GW** 4
Jagd: +15, Ablenkungsangriff / Flucht
Beute: 3 Ration Fleisch, Fell (einfach)

Die Falle schnappt zu

Bevor der Frust zu groß wird, lesen Sie dem Helden, der die meisten TaP* bei einer *Sinnenschärfe*-Probe übrig behält, den folgenden Abschnitt vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr seid schon viele Stunden unterwegs und noch immer habt ihr keine Beute vorzuweisen, die eine Hoffnung auf den Sieg rechtfertigen würde. Nervös blickst du zu dem Saum der Dämonenbrache. Fast scheint es so, als ob die seltsamen Bäume dort das Licht verschlucken würden. Dann erstarrst du, als du in den Schatten eine Bewegung ausmachst.

Obwohl ihr mehrere Hundert Schritt entfernt seid, spannt sich dein Körper, als sich ein gewaltiger Leib zwischen den Bäumen hervorschält: ein Bär. Dazu noch ein besonders prächtiges Exemplar seiner Gattung, mehr als zwei Schritt hoch aufragend. Behäbig schaut er sich um, dann macht er kehrt und verschwindet wieder zwischen den Bäumen.
Als du dich zu deinen Gefährten umdrehst, siehst du, dass auch Kedia den Bären entdeckt hat. Und dem Blitzen in ihren Augen entnimmst du, dass ihr Entschluss feststeht.

Kedia sieht in dem Tier (erfolgreiche *Tierkunde*-Probe: ein besonders stattlicher Höhlenbär; siehe **ZBA 73**) die einzige Möglichkeit, den Wettbewerb doch noch zu gewinnen, und drängt darauf, dem Bären sofort nachzusetzen.

Kapitel III: Die Heimstätte der Dunkelheit

»Binnen weniger Augenblicke ergriff mich eine Übelkeit, wie sie nicht einmal der stärkste Brannt zu erzeugen vermag. Dieser Wald war böse und verdorben und darunter spürte ich das Leiden der gütigen Erdmutter, so stark, dass es mir eisig in die Glieder kroch. […] Oh, warum müsst ihr Großlinge immer zerstören, womit ihr nicht leben könnt?«
—Gandresch, ein Diener Sumus, zu seinen Gefährten, neuzeitlich

Die Helden folgen der Spur des Bären in den Brachenforst – zu spät werden sie die Falle erkennen, in die sie getappt sind. Eine Falle, der auch die Schurkin selbst zum Opfer fiel. So beginnt die gefährliche Reise, die ihnen letztendlich den Sieg bringen wird.

Auf der Spur des Bären

Es ist recht einfach, der Spur zu folgen, da das Tier groß ist und Gyldana sich bewusst Mühe gibt, Spuren zu hinterlassen: Die *Fährtensuchen*-Proben sind um 3 Punkte erleichtert. Bedenken Sie, dass das Unterholz in der Brache dicht ist und der Bär einen gewissen Vorsprung hat (vor allem, wenn die Helden lange diskutierten, ob sie die Brache betreten sollen oder nicht).
Zuerst unterscheidet sich der Brachenforst nicht sehr stark von anderen Wäldern: Und doch ist das Unterholz unwegsamer, den Bäumen haftet etwas Seltsames an, das man jedoch nicht benennen kann, und das dichte Blätterwerk scheint das Sonnenlicht förmlich aufzusaugen, was das Unterholz in diffuses Licht taucht.
Schüren Sie das Misstrauen und die Furcht der Helden, indem Sie schrittweise beschreiben, wie sich ihr Umfeld verändert, wie sich die ersten seltsamen, Glyphen ähnelnden Muster in der Rinde der Bäume zeigen, wie der Boden schmatzend nachgibt, wie alle gewöhnlichen Tierlaute verstummen. Wenn Sie so allmählich eine bedrohliche Atmosphäre geschaffen haben, gehen Sie zur folgenden Szene über.

Opfer des Bösen
Schließlich wird auch Gyldana der Wald unheimlich. Sie legt das Tiergewand ab und will zurückkehren. In diesem Moment schlägt der Wald zu: Die Helden hören die panischen Schreie einer Frau, die bald darauf verstummen. Offensichtlich kamen sie aus der Richtung, in die auch die Bärenspur führt. Die Spur mündet im Schauplatz eines kurzen Kampfes. In der Mitte findet sich eine kaum zu identifizierende Leiche. Eine flüchtige Untersuchung (*Anatomie*-Probe +3 oder *Heilkunde Wunden*-Probe +8) weckt den Verdacht, als wären sämtliche Adern ihres Körpers gleichzeitig von innen heraus geplatzt. Einzig an dem Amulett, das die Leiche trägt und an das sich die Helden erinnern können, ist Wulfmins Gehilfin erkennbar. Eine magische Untersuchung zeigt Restspuren einer unabhängigen dämonischen Präsenz.
In unmittelbarer Nähe der Toten finden die Helden einen Fellumhang mit einer silbernen Schließe in Form eines Bären. Wenn keine magische Analyse möglich ist, kann eine *Sagen/Legenden*-Probe einen Hinweis auf die Natur des Tiergewands geben (siehe Seite 20).
Durch die Identifikation der Leiche und die Untersuchung des Tiergewands können die Helden schließen, dass ihnen bewusst eine Falle gestellt wurde. Ein Plan, dem nun die Handlangerin ihrer Gegenspielerin zum Opfer gefallen ist.

Gefangene der Brache

Wenn die Helden sich nun schleunigst auf den Rückweg machen wollen, müssen sie feststellen, dass sie diesen nicht wiederfinden können: Die Spur des Bären und ihre eigene endet an einem unüberwindlichen Sumpfgebiet. Die Brache hat sie in ihr Herz geschlossen und will sie nicht wieder hergeben.

In der Brache

Die Dämonenbrache ist ein Ort, der viele Gesichter hat und jedes Mal ein anderes zeigt. Die Brache, die die Helden in diesem Abenteuer erleben werden, ist ein tödlicher Ort, an dem die Grenzen zwischen den Sphären dünn sind.

Die nachfolgenden regeltechnischen Auswirkungen sind Richtlinien, die Sie nach Bedarf abschwächen oder verstärken können. Bedenken Sie, dass die Helden sich trotz aller Gefahr noch nicht im Herzen der Brache befinden, sondern nur einen Ausblick darauf bekommen, was sie im tiefsten Inneren erwarten würde.

Magie

Würfeln Sie bei jedem erfolgreichen Zauber einen W20: Bei 19–20 tritt ein unerwarteter Nebeneffekt ein, zum Beispiel wirkt er stärker oder schwächer, kostet mehr oder weniger AsP, richtet sich gegen den Zaubernden (oder seine Begleiter) oder wirkt in einer nicht gewünschten Variante. Bei Zaubern mit dem Merkmal *Dämonisch* tritt dieser Effekt schon bei 16–20 auf W20 ein. Jeder Magiebegabte regeneriert hier pro Ruhephase 1 AsP zusätzlich.

Dämonenbeschwörungen sind in der Brache um 3 Punkte erleichtert, an einigen Orten, die eine starke Affinität zu der jeweiligen Domäne aufweisen, sogar um bis zu 7 Punkte (dies gilt vor allem für Wesen aus der Domäne Agrimoths). Allerdings sind die Dämonen um 3 Punkte schwerer zu beherrschen und nicht immer erscheint die Wesenheit, die man rufen wollte – oder in der Anzahl, in der man sie kontrollieren kann. Bei einer misslungenen Beschwörungsprobe wird das Ergebnis *immer* mit 3W6 ermittelt, bei einer misslungenen Beherrschung werden prinzipiell 5 Punkte zum Wurf addiert.

Der Einsatz elementarer Effekte ist erschwert (Proben +7 bis +12), das Beschwören von Elementargeistern unmöglich. Naturnahe Helden (Vorteil *Affinität zu Elementen*, Elfen, Geoden, Hexen, Druiden und Schamanen) verspüren oft Kopfschmerzen und Übelkeit (KL–2, KO–2).

Götterwirken

Liturgien sind nur um mindestens 10 Punkte erschwert zu wirken. Sie können die Hilflosigkeit eines Geweihten für eine klassische Verführung zum Namenlosen nutzen, der hier schon viele erlegen sind.

Profane Wege

Eine vernünftige *Orientierung* scheint kaum möglich, es ist, als ob die Naturgesetze selbst die Helden necken wollten: Moos wächst an allen Seiten eines Baumes, durch die dichten grauen Wolken sind nur selten einmal Sonne oder Sterne zu sehen, nach denen man sich richten könnte. *Richtungssinn* und *Innerer Kompass* werden zu Nachteilen: Der übliche Bonus dient nun als Malus. Ein *Zeitgefühl* verwirrt den Helden derartig, dass für die Dauer des Aufenthalts in der Brache seine IN um 1 Punkt gesenkt ist.

Alle Proben auf Naturtalente sind um 6 Punkte erschwert; *Wald-* und *Sumpfkunde* senken den Malus auf 3 Punkte, da sie immerhin noch ein paar Anhaltspunkte erkennen lassen. Wildniserfahrene Helden machen die grausame Erfahrung, dass kaum etwas, was sie gelernt haben, noch mit Sicherheit anwendbar ist.

Im Brachenforst

Der nachfolgende Abschnitt folgt keinem roten Handlungsfaden, sondern dient dazu, die Helden mit einer lebensfeindlichen und ihnen fremden Umgebung zu konfrontieren. Auch wenn dies ein von den Göttern verlassener Ort ist, so kann man ihn nur auf firungefällige Art meistern: Nur der, der stärker als seine Umgebung ist, überlebt. Dazu gehört auch, sich einer unerwarteten Situation anzupassen und neue Regeln des Überlebens zu lernen.

Nachfolgend finden Sie einige Szenen, mit denen Sie die Reise der Helden ausgestalten können, die Sie aber nicht alle verwenden müssen. Es steht Ihnen frei, weitere hinzuzufügen; Sie bestimmen den Grad der Gefahr, die die Helden umgibt. Das größere Grauen kommt dabei nicht von unbesiegbaren Bestien und Horden von Dämonen, sondern von der Unsicherheit, die die Willkür des Chaos mit sich bringt.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Was erst eine schleichende Wandlung gewesen ist, bricht nun schlagartig über euch herein. Die Umgebung hat sich verändert. Verkrüppelte Bäume säumen die Wege. Im hüfthohen Nebel zeigen sich immer wieder glucksende Sümpfe. Als Schemen in dem Zwielicht meint ihr alte Ruinen zu erkennen. Die Welt um euch ist niemals still: Knarrendes Holz, schmatzender Grund, Wispern und Schreie erfüllen die Luft – Schreie wie von wilden Tieren oder aus den verdorrten Kehlen der Verdammten. Dazu ein Brummen wie von Insektenflügeln, ohne dass ihr die Plagegeister sehen könntet.

Kaiserkrieger

Lassen Sie die Helden immer wieder über Relikte des hier vernichteten bosparanischen Heeres stolpern: Helme, Harnische und Kurzschwerter aus Bronze, Setzschilde und Speere, teils ergänzt um die Knochen ihrer ehemaligen Besitzer. Der Großteil ist bereits seit Jahrhunderten nicht mehr zu gebrauchen, andere sind jedoch beängstigend gut erhalten. Die Helden wandern über einen Teil des Schlachtfelds. Manchmal scheinen die Knochen sich zu bewegen. Meistens sind es Asseln oder Ratten, die in Schädeln und Brustkörben ein neues Zuhause gefunden haben – meistens.

Lassen Sie die Helden schließlich Zeugen folgender Szene werden:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Aus dem Nebel heraus erklingt ein Signalhorn, danach sind alle Geräusche verstummt – auch eure eigenen. Aus dem Grund steigt ein Feldzeichen empor, farblos, durchscheinend und gekrönt von einem Adler – das Wappen Bosparans. Und dann erheben sie sich aus dem Nebel, die seit über einem Jahrtausend Verdammten. Mit jedem Krieger Bosparans, mit jedem Rebellen Gareths lichtet sich der verschleiernde Dunst und ihr erkennt: Sie selbst sind der Nebel. Lautlos beginnt das Gemetzel der durchscheinenden Gestalten, ohne dass euch Beachtung geschenkt wird.
> Doch dann fährt etwas Unsichtbares unter die Streitenden. Etwas, was nur die Geister sehen können. Ihr seht es in ihren Gesichtern: das Grauen. Und ihr müsst mit ansehen, wie unvorstellbare Kräfte Glieder abreißen, Körper zerfetzen und dabei keinen Unterschied machen zwischen Bosparanern und Garethern. Und das Entsetzen all der Sterbenden steigt in euer Mark, während die Gefallen niedersinken als weißer Dunst.

Die Erkenntnis, dass der Nebel eine Manifestation verdammter Seelen ist, dürfte bei zarten Gemütern Panik auslösen – allzu schnell ist solcher Nebel eingeatmet.

Sumpflöcher

Die oft schwer zu entdeckenden Sumpflöcher, in denen die Füße innerhalb weniger Augenblicke einsinken, haben einen Gefahrenwert von 1 bis 5, der als Malus für alle folgenden Proben gilt: Mit *Wildnisleben*, *Sinnenschärfe* oder *Gefahreninstinkt* kann man ein Sumpfloch rechtzeitig entdecken. Zum Herausziehen oder -winden sind Proben

auf KK oder GE, ebenfalls erschwert um den Gefahrenwert, nötig, die mit jeder misslungenen Probe um 1 weiteren Punkt schwieriger werden.

Irrlichter

Irrlichter (**MGS 111f.**) sind umhertanzende Lichtflecken, die ihre Opfer, ohne es zu wollen, in das Moor locken. Ihnen kann man nur mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe +2W6 widerstehen, die um die MR erleichtert ist. Eine Austreibung ist um 7 Punkte erschwert.
Alternativ verwendet die Brache Wünsche und Erinnerungen der Helden als Trugbilder (RD 2W6+2), um sie auf gefährlichen Grund zu locken. Um diese Illusionen zu durchschauen, muss eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingen, die um die Realitätsdichte erschwert ist.

Moorleichen

Eine Moorleiche kriecht nicht nur aus dem Sumpf hervor, um Lebende anzugreifen, sie lauert auch unter diesem, um Einsinkende zu packen und hinunterzuziehen.

Moorleiche
Hände: INI 5+1W6 **AT** 6 **PA** 0 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 40 **KO** 15 **RS** 2 **GS** 3 **MR** 12
Besonderheiten: MU-Probe+3. Moorleichen erleiden keine Wunden und besitzen die Eigenschaft Regeneration I (1W6 LeP pro KR).

Ungeziefer

Selbst das Ungeziefer scheint von einer anderen Welt. Oft fühlt man sich durch ein Brummen oder Krabbeln belästigt, kann jedoch keine Insekten sehen (Helden mit *Angst vor Insekten* können schnell paranoid werden). Dann taucht man plötzlich in eine düstere, brummende Wolke Mücken und Moskitos ein. Sie besitzen eine Schwarmgröße (SG) von 3W20 Insekten und greifen mit **AT** [SG/5] an. Mit einer gelungenen GE-Probe kann man ein Tier erschlagen, fällt bei dem Wurf eine 1, sogar zwei. Für jede gelungene Attacke des Schwarms besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20 auf W20, am *Raschen Wahn* (**Geographia 209**) zu erkranken. Wobei man interessanterweise später keine Einstiche mehr sehen kann und sich auch keine Beulen bilden.
Neben *Borbarad-Moskitos* (**ZBA 76**) können die Helden noch von einer Abart der *Sumpfegel* (**ZBA 89**) belästigt werden, die sich nicht von Blut, sondern von Emotionen nähren. Wie ihre derischen Verwandten lassen sie sich auf ungeschützten Hautstellen nieder (AT 8–RS des Opfers). Jede SR verliert der Held einen Punkt auf eine 'emotionale' *Schlechte Eigenschaft* (etwa *Jähzorn*, *Blutdurst* oder *Streitsucht*), erhält gleichzeitig aber einen Punkt *Gefühlskälte*. Die Egel lassen sich abreißen (1/2 SP) oder mit Magie bekämpfen (MR 12 / 6, kein Schaden). Die veränderten Werte regenerieren sich mit einem Punkt pro Stunde.

Ruinen

Ab und an stoßen die Helden auf Relikte menschlicher Siedlungen: etwa eine schwarze Turmruine oder ein verlassenes und vom Sumpf eingenommenes Dorf. Hier kann es zu Geisterbegegnungen oder Kämpfen mit Untoten kommen (entsprechende Anregungen finden Sie in **MGS 77ff.**).
An einer Stelle entdecken die Helden die Ruinen einer Kultistensiedlung, in der ein düsterer Waldgötze verehrt wurde. Eine Statue zeigt den gesichtslosen Götzen in eine lange Kutte gehüllt, unter deren Saum Wurzeln hervorquellen (tatsächlich eine Darstellung Harkolas). In der größten Ruine (wohl einst eine Versammlungshalle) finden die Helden die ausgetrockneten und mumifizierten Leichen der gut vierzig Kultisten. Jemand hat sich die Mühe gemacht, sie sorgfältig aufzubahren.

Weitere Szenen

- Plötzlich steht vor den Helden ein Ziegenbock mit silbernem Haar. Er blökt die Gruppe einmal an, springt hinter einen Baum und ist verschwunden.
- Wenn die Helden die Leiche von Gyldana nicht anständig bestattet haben, kann diese sich unter dem Einfluss der Brache als Untote erheben und die Gruppe in einem überraschenden Moment angreifen.

Wurzelspuren

Nachdem sie einige Zeit in der Brache verbracht haben, werden die Helden immer wieder auf Spuren stoßen, die wie handtellergroße ölige Schlieren aussehen, über denen kleine grüne Geisterflämmchen tanzen. Sie finden sich auf festem Grund und Wurzeln ebenso wie auf Wasser und Moorflächen, unterscheiden sich aber deutlich in ihrer Intensität. Eine magische Analyse zeigt die verwehende Restsignatur einer dämonischen Präsenz, die sich bei mindestens 6 ZfP* *Agrimoth* (siehe **MGS 37f.**) zuordnen lässt.
Bei diesen Zeichen handelt es sich um die Spuren, die die Wurzeln Harkolas hinterlassen, auf denen er sich fortbewegt. Sie sind den Wurzelzeichen der *Ma'hay'tamim* nicht unähnlich (vergleiche **Blutige See**, Seite 45). Je nach Alter sind die Spuren deutlicher oder im Verschwinden begriffen.

- Ein Held mit dem Nachteil *Medium* kann von einem Geist besessen werden. Dieser ist entweder bösartig und will die Gruppe zu einem Sumpfloch oder in die Nähe fleischfressender Bäume locken, oder ist selbst ein Opfer der Brache und bittet die Helden, ein Amulett zu seiner Geliebten in Briskengrund zu bringen, um ihn zu erlösen (leider ist die Herzensdame seit mittlerweile zweihundert Jahren verstorben, doch wenn sich ein Nachkomme findet, gilt der Auftrag ebenfalls als erfüllt).
- Wenn die Helden auf Tiere treffen, zeichnen sich diese nicht nur durch eine ungeheure Aggressivität aus (AT+2, PA–3, TP+1, keine Flucht), sondern auch durch teils widernatürliche Eigenheiten (zum Beispiel die dämonische Eigenschaft *Ausweichen in den Limbus*). Keines der Tiere sollte von einer Art sein, die einen Sieg im Wettbewerb rechtfertigen würde (also keine Bären, Baumdrachen, Waldlöwen oder ähnliches). Alternativ lösen sich die Tiere nach ihrem Tod in Nebel auf.
- Wenn Sie die Helden über einen längeren Zeitraum in der Brache gefangen halten, kann die Verpflegung zu einem ernsthaften Problem werden. Überall findet sich nur brackiges Wasser, das im besten Fall zu Übelkeit und Flinkem Difar führt. Zudem möchte man nur das Wenigste essen, das in der Brache wächst oder sich bewegt.

Der Pakt

Die einzige Möglichkeit einen Weg aus dem Wald zu finden, sind die Wurzelspuren Harkolas. Lassen Sie die Helden so lange umherirren, bis sie sich entschließen, den Spuren zu folgen. Die deutlichste und frischeste Spur führt die Helden schließlich aus dem unheimlichen Sumpf in einen freundlicheren Teil der Brache. Dort werden sie Zeuge der Verhandlungen zwischen Herdan dem Hetzer und Harkola.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Brummen unsichtbarer Insekten lässt nach und verschwindet schließlich ganz. Auch der Sumpf weicht nach und nach festem Grund, und anstelle des Zwielichtes tritt milder Sonnenschein. Dann hört ihr ganz in der Nähe menschliche Stimmen.

Wenn die Helden näher kommen, können sie eine der Stimmen als die Herdans identifizieren. Sollten die Helden sich nicht allzu ungeschickt anschleichen, werden Harkola und der Hetzer sie nicht entdecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr schaut auf eine Lichtung, in deren Mitte ein versteinerter Baum steht. Einzelne, ebenfalls steinerne Gliedmaßen menschlicher Körper ragen aus ihm heraus. Daneben erspäht ihr mehrere Gestalten: Ihr erkennt Herdan den Hetzer, den Vertrauten der Junkerin Wulfmin. Seine beiden Hunde kauern angsterfüllt am Rand der Lichtung. Zu seinen Füßen liegt, gefesselt und geknebelt, die kleine Lidda. Tränen laufen über die Wangen des Mädchens.

Herdan gegenüber steht eine hagere Gestalt in löchriger Kutte, deren Gesicht unter einer Kapuze verborgen ist. Das Wesen bewegt sich auf Wurzeln vorwärts und seine verwachsenen, dürren Hände scheinen wie aus Holz.
"Was willst du, Menschensprössling?", fragt die unheimliche Gestalt mit knarrender Stimme.
Herdan zeigt keine Spur der Unsicherheit. "Meine Herrin nennt dich 'Sendboten des Waldes'. Sie will mit dir verhandeln."
"Was verlangt sie?"
"Ein Jagdwild, prächtiger als alles, was das menschliche Auge zuvor gesehen hat. Es soll sich ihr darbieten, so dass sie es erlegen kann.".
Ihr traut kaum dem, was ihr hört.
"Was gibt sie?", fragt die Kreatur ungerührt.
Herdan schaut mitleidlos in die Tiefen der Kapuze. "Das Leben dieses Kindes."
Die Gestalt streckt ihre wurzelgleiche Hand aus, doch plötzlich verharrt sie in der Bewegung. "Wir werden beobachtet", spricht das Wesen und wendet den Kopf in eure Richtung.

Der Kampf

Herdan erkennt schnell, dass er trotz seiner Bluthunde einer entschlossenen Heldengruppe unterlegen ist. Deswegen trifft er seine Entscheidung umgehend: Sobald er die Helden sieht, bittet er Harkola um seine Hilfe in dem Kampf – ohne über den Preis nachzudenken, den er dafür zu entrichten hat.
Das Baumwesen wird sich allerdings nur im Hintergrund aufhalten, da es sich anders zu verteidigen weiß: Aus dem Boden brechen Wurzeln und schlagen ebenso wie die Äste der Bäume nach den Helden. 1W6 KR später stürzt aus dem Nichts ein Schwarm (Helden x3 +2) Krähen auf die Helden herab, nach weiteren 1W6+5 KR folgt ein Rudel (1W6+2) aggressiver Wölfe.

Herdan der Hetzer
Schwert: INI 17+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 38 **AuP** 40 **KO** 16 **MR** 4 **GS** 6 **RS** 3
Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II (PA 13), Befreiungsschlag, Finte, Kampfgespür, Kampfreflexe, Niederwerfen, Wuchtschlag

Fleisch und Blut, zwei Wehrheimer Bluthunde
INI 9+1W6 **PA** 10 **LeP** 34 **RS** 1 **KO** 12
Biss: DK H **AT** 16 **TP** 1W6+4
GS 11 **AuP** 90 **MR** 1 / 1 **LO** 6 **GW** 7
Wichtige Fähigkeiten: Fass I & II, Zusammenarbeit
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4)

Harkola
Harkola ist ein mächtiges unbekanntes Wesen mit dämonischem Ursprung, dessen Auftreten und Handeln stets von etwas Mysteriösem umgeben sein sollte. Vermitteln sie dies auch den Spielern, indem Harkola für die Helden ein unüberwindbares Hindernis darstellt, das sie zwar angreifen und verletzen, letztlich aber nicht töten können. Belohnen sie ideenreiche Aktionen durchaus damit, dass der Waldgeist angeschlagen und vielleicht sogar schwer verwundet wirkt, machen sie gleichzeitig aber auch klar, dass den Helden im Moment die letzen Mittel fehlen, ihn ganz zu besiegen.
Im Kampf verhält sich Harkola passiv. Wird er von den Helden direkt angegriffen, verteidigt er sich mit seinen Wurzeln (AT 6, TP 1W6 bis 2W6+2; 3 Aktionen pro KR), die eine enorme Reichweite besitzen (DK X; vergleiche **Langer Arm, MGS 53**). Mit ihnen kann Harkola seine Gegner packen und durch die Luft schleudern oder langsam erdrosseln.
Hauptsächlich greift das Baumwesen jedoch auf eine Magie zurück, die den Zaubern KRÄHENRUF und HILFREICHE TATZE ähnelt (siehe oben).

Krähen
INI 12+1W6 **PA** 0 **LeP** 5 **RS** 0
Schnabel: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6
GS 15 **AuP** 40 **MR** 13 **GW** 7
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6), Gezielter Angriff (bei Glücklicher AT; umgeht RS).

Waldwölfe
INI 9+1W6 **PA** 4 **LeP** 23 **RS** 2 **KO** 11
Biss: DK H **AT** 13 **TP** 1W6+4
GS 12 **AuP** 100 **MR** 5 **GW** 5
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (2)
Die Wölfe können einzelne, überraschende dämonische Eigenschaften besitzen (siehe **MGS 52ff.**). Hier bieten sich vor allem Folgeschaden Gift (1W–1 SP/Stunde für 3 Stunden), Raserei (GS und INI verdreifacht) oder Resistenz gegen profane Angriffe (TP von profanen Waffen werden halbiert) an.

Die größte Gefahr geht damit von Harkola aus. Dessen Unterstützung für Herdan währt jedoch nur so lange, bis die Helden diesen besiegen, danach geschieht folgende Szene und Harkola zieht sich aus dem Kampf zurück. Die Krähen verschwinden wieder im Nichts, die Wölfe laufen an den Rand der Lichtung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch bricht Herdan schwer verletzt zusammen. Fast augenblicklich ziehen sich die Tiere von euch zurück und ihr hört die knarrende Stimme des Wesens: "Du schuldest uns noch etwas."
Fast scheint es, als würde die Erde um Herdan anfangen zu brodeln, dann schießen unzählige Wurzeln aus dem Boden hervor und wickeln den Hetzer ein wie in einen Kokon, ehe sie ihn mit unmenschlicher Kraft in das Erdreich ziehen.

Für Herdan kommt jede Hilfe zu spät: Er zahlt nun den Preis dafür, dass er Mächte um Hilfe bat, die er nicht einschätzen konnte.

Verführung

Harkola jedoch bleibt noch auf der Lichtung, wieder passiv, wenn er nicht angegriffen wird (da die Helden nun seine Kräfte kennen, werden sie wahrscheinlich keinen weiteren Kampf fordern).
Während die Helden Lidda von ihren Fesseln befreien, wird Harkola sich an sie wenden und ihnen die Hilfe des Waldes anbietet. Er scheint die Misere der Gruppe gut zu kennen, und während die knarrende Stimme an ihre Ohren dringt, ziehen vor dem geistigen Auge der Helden tagtraumartig verlockende Bilder vorbei, die Kedia mit siegreicher Beute und die Helden als weithin bekannte und legendäre Jäger zeigen. Während Harkola spricht, meinen die Helden auch den süßen Geruch von Harz zu riechen und ein sanftes Prickeln wie von Tannennadeln auf der Haut zu spüren.
Es ist davon auszugehen, dass die Helden sich nicht auf einen Pakt mit dem Wald einlassen – vor allem nicht, nachdem sie gesehen haben, was mit Herdan geschehen ist. Außerdem wird Kedia, auf ihre ritterliche Ehre pochend, das Angebot strikt zurückweisen. Nach den ersten abschlägigen Antworten der Gruppe führt Harkola an, was passieren wird: Die Jagdgemeinschaft wird in Schande heimkehren, im Wettkampf versagt haben und Marbos wird sich die Junkerin erwählen. Bleiben die Helden hartnäckig, zieht sich Harkola zurück, indem er sich in das Erdreich eingräbt. Seine letzten Worte sind: "Irgendwann kehrt jeder in den Wald zurück."

Kapitel IV: Firuns Wahl

»Es ist ein Irrglaube, dass Firun keine Gnade kennt. Es ist nur schwieriger, sich in seinen Augen ihrer würdig zu erweisen.«
—der Weiße Mann nach dem Wunder von Bjaldorn, 1020 BF

Die letzte Jagd

Die Gefährten haben die Brache überlebt und wissen nun, dass Wulfmin falsch spielt. Ihrem eigentlichen Ziel, den Wettkampf durch eine prächtige Jagdbeute zu gewinnen, sind sie jedoch nicht näher gekommen. Bei Einbruch der Dämmerung beschließt Kedia, zum Schloss zurückzukehren. Doch dann zeigt Firun seine Gnade. Gönnen Sie einem der Helden (am besten einem, der die Gebote Firuns während des Abenteuers am meisten verinnerlicht hat) die folgende Entdeckung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Erstarrt bleibst du stehen und willst deinen Augen nicht trauen: Zwischen den Bäumen, wenige hundert Schritt entfernt, hebt der mächtigste Hirsch, den du je gesehen hast, sein Haupt. Ein wahrer König des Waldes, gekrönt von einem ausladenden Geweih, gewandet in ein seidig schimmerndes Fell. Eure Jagd ist noch nicht vorbei.

Mit einer erfolgreichen *Tierkunde*-Probe wissen die Helden, dass es sich bei dem Tier um einen Kronenhirsch (**ZBA 110**) handelt – in Garetien ein seltener Gast und deshalb umso wertvoller.
Es gelten die im Kasten auf Seite 13 genannten Regeln zur Jagd und die üblichen zum Fernkampf. Machen Sie es der Gruppe nicht leicht: Immer wieder kann das Tier entkommen oder geht zum Angriff über. Kedia könnte bei einem solchen Angriff durch das Geweih des Tieres verletzt werden, so dass die Helden den Rest der Jagd alleine bestreiten müssen.

Der Kronenhirsch
INI 8+1W6 **PA** 8 **LeP** 50 **RS** 1 **KO** 14
Stoß: DK H **AT** 14 **TP** 1W6+4
GS 16 **AuP** 60 **MR** 1 / 6 **GW** 10
Jagd: +6, Angriff
Beute: 110 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell (teuer)
Besondere Kampfregeln: Überrennen (6, 2W6+2), Gezielter Angriff / Niederwerfen (5)

Nachdem das Tier erlegt wurde, können die Helden sich mit ihrer Beute auf den Weg nach Schloss Uilstein machen.

Rückkehr zum Schloss

Wulfmin ist es letztendlich doch gelungen, ein Tier zu erlegen, jedoch nur eine einfache Wildsau, die ihren Ansprüchen kaum genügt. Schon deswegen will sich die Junkerin nicht auf ihr Glück verlassen, zudem beunruhigt sie das Fernbleiben ihrer Gehilfen (dass Herdan gescheitert ist, erkennt sie an ihrer Beute). Also greift sie zu einer bö-

sen Intrige: Bereits bei ihrer Rückkehr beschuldigt sie Kedia, einen Pakt mit den Mächten der Brache geschlossen zu haben. Wulfmins Jagdhelfer hätten ihr gemeldet, dass die Ritterin und ihre Begleiter den unheiligen Forst betraten. Daraufhin entsandte sie zwei ihrer Helfer – Herdan und Gyldana –, um die Verfolgung aufzunehmen. Die beiden sind seitdem jedoch verschwunden. Wenn die Helden nun zu Schloss Uilstein zurückkehren, ahnen sie noch nichts von den Vorwürfen, die gegen Kedia und sie selbst erhoben wurden.

Die Anklage

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Hinter euch wird das Tor von Schloss Uilstein geschlossen. Der Innenhof ist von Feuerschalen erleuchtet und alle Gäste scheinen sich hier versammelt zu haben. Auf einem Balkon steht Junker Marbos neben Markvogt Barnhelm. Der Blick des Rabenmunders ist streng, etwas scheint nicht zu stimmen. Dann entdeckt ihr Wulfmin. Ihre Jagdtrophäe ist eine Wildsau, die sich mit eurem Hirsch kaum messen kann. Dennoch lächelt sie.
In dem Moment hebt der Markvogt die Hand und aus den Schatten jenseits der Feuer schälen sich Gardisten.
"Im Namen der Kaiserin", ertönt seine volle Stimme, "legt Eure Waffen nieder! Ihr seid der Ketzerei angeklagt."
Kedia reißt die Augen auf: "Was bei allen …?"
"Schweig!", unterbricht sie Marbos. Seine Züge tragen aufrechten Schmerz. "Wir sind von Euch sehr enttäuscht."
Zwischen den vielen Menschen entdeckt ihr die schwarzhaarige Firun-Geweihte, die euch eindringlich und streng mustert.

Die Helden sehen sich plötzlich mit den gleichen Vorwürfen konfrontiert, die sie gegen Wulfmin anbringen wollten. Nach dem harten Kampf gegen Herdan und der anstrengenden Jagd ist dieser Konflikt nun rollenspielerisch zu lösen. Zur besseren Übersicht führen wir die Argumente beider Seiten auf:

Wulfmins Argumente
- Die Jägerin Gyldana hat Wulfmin berichtet, wie sie Kedia und die Helden sah, als diese den Brachenforst betraten.
- Wulfmin entsandte daraufhin Herdan und Gyldana, um der Gruppe zu folgen und notfalls einzugreifen, sollten die Gegenspieler ketzerische Pfade beschreiten wollen.
- Das spurlose Verschwinden ihrer Helfer deutet Wulfmin so, dass sie von den Helden getötet wurden.
- Wulfmins Ansicht nach spricht die Beute der Gefährten dafür, dass diese "auf irgendeine firunungefällige Weise die Hilfe des Waldes in Anspruch genommen" hätten. (Tatsächlich lässt sich weder karmal noch magisch feststellen, ob das Tier ein Geschenk Firuns oder der Brache ist.)

Mögliche Argumente der Helden

- Die Gruppe wurde mit einem Trick in die Brache gelockt. Möglicherweise haben sie das Bärengewand bei sich und können es als Beweis vorzeigen. Eine magische Analyse offenbart dessen Kraft und einige Anwesende können bestätigen, dass das Fell von Gyldana getragen wurde.
- Die Helden haben mit Lidda eine Zeugin der Ereignisse. (Wulfmin führt jedoch an, dass die Stallmagd unglaubwürdig ist und das Wort der Gemeinen gegenüber dem einer Adligen kein Gewicht hat. Markvogt Barnhelm stimmt dem zu, die Helden können aber mit einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe erkennen, dass Marbos dem Mädchen glaubt.)
- Vielleicht schlagen die Helden von sich aus ein weiteres Götterurteil vor. Ein solcher Vorschlag wird zu ihren Gunsten ausgelegt, da er zeigt, dass sie sich ihrer Unschuld sicher sind.

Die Entscheidung

Im Anschluss beraten sich Barnhelm (als höchster Adliger), Marbos (als Schlossherr) und Vistella (als Dienerin Firuns) darüber, wie eine Entscheidung zu fällen ist. Schließlich spricht sich Marbos für ein weiteres Götterurteil aus (haben die Helden diesen Vorschlag selbst gemacht, nimmt er diesen auf). Vistella stimmt dem zu und Barnhelm schließt sich den beiden an. Diese Entscheidung wird den Anwesenden anschließend verkündet: Da man zu keiner Lösung kommen konnte, soll am nächsten Tag ein firungefälliges Orakel offenbaren, wer von den Göttern zum Sieger gekürt wird, dieses Mal direkt unter den prüfenden Augen der Geweihten.

Wulfmins Rückzug

Wulfmin ist zwar nicht besonders götterfürchtig, aber dennoch überzeugt, dass Firun sie für ihren versuchten frevelhaften Pakt mit den dämonischen Mächten der Brache mit der Aufdeckung ihrer Verfehlungen bestrafen würde.

Außerdem ist Wulfmin im Intrigenspiel erfahren genug, um zu erkennen, wann sie verloren hat. Sie wiegt die Höhe der möglichen Niederlagen gegeneinander ab: Vor dem Adel Garetiens ein Götterurteil zu verlieren und wahrscheinlich als (versuchte) Ketzerin entlarvt zu werden bedeutet einen höheren Gesichtsverlust, als eine "vorschnell getroffene" Anklage zurückzuziehen. Letzteres könnte als Eingeständnis einer möglichen Schuld gewertet werden, ist jedoch kein eindeutiger Beweis. So nimmt Wulfmin ihren Vorwurf gegen die Gefährten zurück. Dabei stellt sie sich selbst als Opfer dar, das von Menschen, denen sie vertraute, hinters Licht geführt wurde. Sie behauptet dreist, Herdan und Gyldana hätten ihre Loyalität falsch verstanden und ohne ihr Wissen gehandelt.

Angesichts der Höhe des Vorwurfs hat Wulfmin Buße zu tun: Sie muss nach dem Urteil des Markvogts an Kedia und jeden der Helden eine Entschädigung von jeweils 30 Dukaten zahlen. Zudem haben die Helden das Recht, Satisfaktion zu fordern (als Duell auf das zweite Blut, also bis zur Kampfunfähigkeit eines Kontrahenten; Kedia wird auf dieses Recht verzichten).

Ausklang

»Vieles über die Dämonenbrache muss uns verborgen bleiben und vieles können wir erhoffen, nie zu erfahren: jenes, das als Ahnung zurückbleibt, wenn wir aus unseren Alpträumen hochschrecken, und das wir in der Dunkelheit unseres Schlafgemachs fürchtend erwarten.«
—aus dem Buch der Schlange des Hesinde-Geweihten Tapian, Gareth, 221 BF

So wie die Jagd durch ein Fest eingeleitet wurde, so lässt man sie auch durch eines ausklingen. Das Fleisch des Hirschs (und natürlich auch das der anderen erlegten Tiere) wird von den Köchen des Markvogts – die jener allein für diesen Zweck mitbrachte – zubereitet. Die Musiker von Saltatio Mortis sind noch anwesend und bringen mit ihrer Musik das Blut der Gäste ebenso zum Kochen wie der schwere Wein, der ausgeschenkt wird. Und bei diesem einen Fest wird es nicht bleiben: Nun, da Firun seine Wahl getroffen und Marbos die Entscheidung abgenommen hat, erwählt der Edelmann die Ritterin Kedia zu seiner Verlobten. Bereits für den kommenden Travia wird die Hochzeit angesetzt und Kedia lädt die Helden als Ehrengäste ein.

Alternatives Ende

Vielleicht wollen Sie nicht die Gelegenheit ergreifen, Wulfmin als Gegenspielerin der Helden in Garetien zu behalten, und wünschen der Schurkin bereits jetzt das Ende, das sie verdient. Nachfolgend finden Sie dazu zwei Vorschläge:

- Wenn Sie gleich klare Verhältnisse schaffen wollen, dann kann auch Wulfmin die Verhandlungen mit Harkola führen. In diesem Fall sind aber auch ihre anderen Helfer anwesend, so dass sie auf die Unterstützung Harkolas verzichten können; das Baumwesen zieht sich in diesem Fall schon zu Beginn des Kampfes zurück. Wulfmin und Herdan finden in diesem Kampf den Tod, Grinion und Fratmasch werden versuchen zu fliehen, wenn sie zu verlieren drohen.
- Eine Entscheidung kann auch durch ein Duell bis auf das zweite Blut ausgetragen werden, um Rondra entscheiden zu lassen, welche der Konkurrentinnen Recht hat. Es ist keine Seltenheit, dass bei einem solchen Kampf einer der Kontrahenten zu Tode kommt.

Belohnungen

Kedia schenkt den Helden das wertvolle Fell und das stattliche Geweih des Kronenhirschs. Zusätzlich bekommt jeder Held 20 Dukaten und ihr Ehrenwort, den Helden in Zukunft beizustehen, wenn sie ihre Hilfe benötigen sollten. Auf Schloss Uilstein werden sie immer gern gesehene Gäste sein.

Wenn die Helden das Tiergewand an sich genommen haben, dürfen sie es auch weiterhin behalten. Es wird ihnen vielleicht noch nützliche Dienste erweisen.

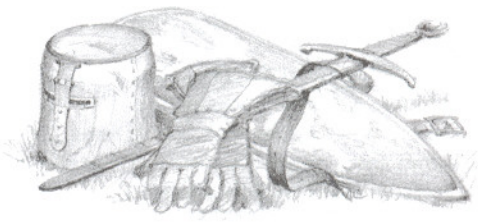
Offene Fäden

Wulfmin hat sehr viel gewagt – und verloren. Ihr gesellschaftliches Ansehen ist vorerst angeschlagen, doch sie wird sich davon erholen können und nach Genugtuung dürsten. Mit der Junkerin haben Sie die Möglichkeit, eine langfristige Gegenspielerin für die Helden aufzubauen, der sie in einer Kampagne im Herzen des Reiches immer wieder begegnen und die sie schließlich bezwingen können. Ihr weiterer Lebensweg wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr verfolgt.

Auch den Hintergrund und die weitere Verwendung Harkolas legen wir vertrauensvoll in Ihre meisterlichen Hände. Vielleicht treffen die Helden dann bald wieder auf den 'Sendboten des Waldes'.

Der Lohn der Angst

Jeder Held hat sich **350 Abenteuerpunkte** verdient. Dazu kommen noch *Spezielle Erfahrungen* in den Talenten *Etikette*, *Fährtensuchen*, *Orientierung*, *Sagen/Legenden*, *Staatskunst*, *Wildnisleben* sowie dem bevorzugt verwendeten Kampftalent.



Ritterin Kedia von Sturmfels

Stolze Gesichtszüge, ein herausfordernder Blick aus grauen Augen, kurze schwarze Haare, unerschrocken und tapfer – so stellt sich Klein-Alrik eine Ritterin vor, und eben diesem Bild entspricht Kedia haargenau. Die junge Kedia ist eine der vielen landlosen Ritterinnen aus dem weit verzweigten Haus derer von Sturmfels, dem ein großer Teil der garetischen Ritter entspringt. Vor vier Jahren empfing sie ihren Ritterschlag und durchzieht seitdem die Lande, um Taten zu vollbringen, die einer Ritterin würdig sind. Sie entbrannte früh in aufrichtiger Liebe zu dem Edelmann Marbos, der sie schon mit mehreren Minneliedern bedachte – als mittellose Ritterin spielten aber sicherlich nicht nur aufrichtige Gefühle eine Rolle, als Kedia um Marbos Hand anhielt.
Auch wenn sie äußerlich Ruhe zu bewahren versucht, neigt sie dennoch zu stürmischen und unbedachten Handlungen; so kam es auch, dass sie öffentlich eine Entscheidung von Marbos forderte. Nun hofft sie, dass der Wettkampf diesen Entschluss bringt, auch wenn sie auf die Hilfe der Helden angewiesen ist.

Alter: 25 **Größe:** 1,92 **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: kompetente Ritterin
Wichtige Eigenschaften: MU 14, KK 15; Jähzorn 7
Wichtige Talente: Schwerter 11, Lanzenreiten 10, Reiten (Pferd) 10, Zweihandschwerter/-säbel 10, Etikette 8

Wulfmin von Hirschfurten, Junkerin zu Brachental

»Worin liegt unser Vergehen, dass uns diese Ehre zuteil wird?«
—Throndhagen von Hirschfurten, erster Junker zu Brachental, 902 BF

Das Junkergut Brachental wurde vor vier Generationen geschaffen und dem Ritter Throndhagen von Hirschfurten zum Lehen gegeben; dies aber wohl kaum als Belohnung, ist das Lehen doch nahezu wertlos und zu großen Teilen von der Brache bedeckt. Der Zweig der Familie Hirschfurten, dem er und seine Nachfahrin Wulfmin entstammen, ist der verschlagenste – und fast scheint es, als sei das Schlechte dieser Familie durch die Nähe zur Brache genährt worden.
Niemand weiß, woher der Reichtum der Familie stammt. In Brachental munkelt man jedoch, Wulfmins Großvater habe einen gewaltigen Schatz im verfluchten Forst gefunden. Dieser eröffnete der Familie die Rückkehr auf die gesellschaftliche Bühne.
Wulfmin ist unter den Großen des Reiches aufgewachsen. Die gesellschaftsfähige Lebefrau ist ein gern gesehener Gast und als ernstzunehmende Gegnerin im alltäglichen Spiel der höfischen Intrige anerkannt. Auf den jungen Marbos hat die Mittvierzigerin schon lange ein Auge geworfen, um ihr Lehen mit dem angrenzenden Gut Uilstein zu vereinen. Durch ihr stattliches Vermögen und ihre Fähigkeit, Männer geschickt zu umwerben, steht Wulfmin in der Gunst des Edelmanns ebenso hoch wie die ritterliche Kedia.

Alter: 44 **Größe:** 1,84 **Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: brillante Lebefrau und Intrigantin, durchschnittliche Kämpferin
Wichtige Eigenschaften: KL 16, CH 15; Gut aussehend, Krankhafter Ehrgeiz, Rachsucht 7
Wichtige Talente: Betören 16, Etikette 15, Überreden (Lügen) 12, Staatskunst (Intrigen) 12, Schwerter 9

Wulfmins Helfer

Herdan der Hetzer leitet Wulfmins Jagdmeute. Der Mittvierziger ist ein skrupelloser und abgebrühter Kerl, der die Pocken überlebt hat und dessen Gesicht seitdem von Narben entstellt ist. Er befindet sich schon seit Jahren im Dienst der Junkerin und ist ihr treu ergeben. Stets an seiner Seite befinden sich die Wehrheimer Bluthunde *Fleisch* und *Blut*. Dieser Kerl sollte den Helden besonders unangenehm auffallen. Im Finale des dritten Kapitels werden sie ihn im Kampf stellen können.

Die Diebin **Gyldana** gibt sich als unnahbare und wortkarge Jägerin. Sie hüllt sich in ein Bärenfell und trägt ein aufwendiges Runenamulett aus Tierknochen, das jedoch keine besondere Wirkung besitzt. Das Fell ist ein Tiergewand (siehe unten), mit dem sie die Helden in eine Falle locken wird.

Der Schütze **Grinion Adlerblick** ist ein eitler Halbelf, der von seiner Wirkung auf die Frauen noch überzeugter ist als von seinen Schießkünsten. Kaum eine Heldin wird vor seinen Nachstellungen sicher sein. Er ist jedoch nicht in die Pläne Wulfmins eingeweiht.

Der zwergische Armbruster **Fratmasch Sirbensack** stammt aus den Hügellanden und ist zwar kein schneller, aber ein ausdauernder Jäger. Er verabscheut die Menschen, doch größer als dieser Hass ist seine Liebe zum Gold.

Hinzu kommen noch eine Falknerin einige Treiber und die Bediensteten der Junkerin.

Marbos von Greifstein, Junker zu Uilstein

Nachdem sein Vater, der geachtete Ritter Verdo Raul von Greifstein, in den Wirren nach der *Schlacht in den Wolken* sein Leben verlor, ist der junge Edelmann ein vermögender Waise und Erbe: Dem grünäugigen Marbos fielen das Schloss Uilstein und die umliegenden Länder zu, so dass er nun erst recht als gute Partie gilt.
Marbos kleidet sich stets elegant und geschmackvoll. Er ist verwöhnt und eitel, jedoch nicht geistlos. Er wandte sich früh den hesindianischen Tugenden zu, schätzt aber auch die rondrianischen Ideale, nicht zuletzt aus Achtung vor seinem Vater. Schon in jungen Jahren dichtete er Verse von bestechender Schönheit, ist belesen und bewegt sich auf höfischem Parkett mit großer Leichtfüßigkeit.
Dass viele edle Damen um ihn werben, schmeichelt ihm, die Forderung Kedias allerdings hat ihn überrascht – und beeindruckt. Er liebt und bewundert Kedia für ihre ritterlichen Tugenden, weiß aber, dass Wulfmin aus gesellschaftlichen Gesichtspunkten die bessere Partie ist; zudem schätzt er ihre kultivierte Art. Der von ihm initiierte Wettkampf dient nicht nur seiner persönlichen Unterhaltung, sondern soll ihm auch die schwere Entscheidung abnehmen.

Alter: 20 **Größe:** 1,78 **Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Dichter, kompetenter Höfling, durchschnittlicher Jäger
Wichtige Eigenschaften: IN 14, CH 14, KO 10; Gut Aussehend; Eitelkeit 8, Genusssucht 7
Wichtige Talente: Schriftlicher Ausdruck 12, Etikette 10, Bogen 9, Singen (Minnesang) 8, Reiten 7

Harkola, der 'Sendbote des Waldes'

Das Mysterium des 'Sendboten des Waldes' wird von offizieller Seite nicht gelüftet. Es steht Ihnen frei, ob es sich um einen freien Daimoniden, die Verkörperung eines Arkhobals (die Namensähnlichkeit lässt dies vermuten) oder eine unerlöste Geistererscheinung handelt, doch schon seit Jahrhunderten kursieren düstere Legenden über diesen 'Geist des Waldes', dessen Hilfe stets ein zweischneidiges Schwert ist.

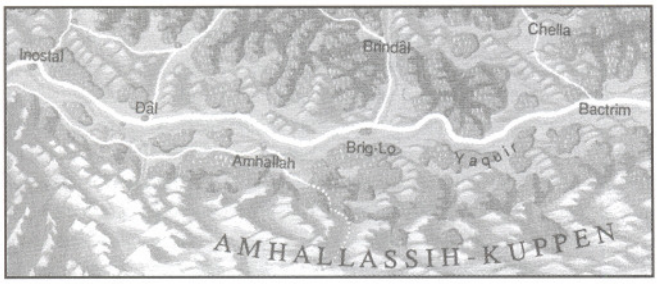
Das Tiergewand

Das Tiergewand wurde aus Bärenfell gearbeitet und auch die silberne Schließe stellt einen Bären dar. Eine magische Analyse gemäß **MWW 152ff.** kann folgende Erkenntnisse zutage bringen: Bei dem Artefakt handelt es sich um einen temporären Spruchspeicher elfischen Ursprungs. Einmal pro Mondzyklus kann der Anwender sich für maximal 2W6+3 SR in einen mächtigen Höhlenbär (**ZBA 73**) verwandeln. Die Wirkung gleicht dem Zauber ADLERSCHWINGE WOLFSGESTALT, die Verstandeskraft des Trägers bleibt jedoch erhalten. Die Ladung für diesen Mondzyklus ist verbraucht. (Sofern das Tiergewand für Ihre Gruppe ein zu mächtiges Artefakt darstellt, kann es in diesem Abenteuer auch irreparabel beschädigt worden sein, lässt sich möglicherweise nur noch genau einmal aktivieren oder funktioniert deutlich unzuverlässiger als gedacht.)

Eine almadanische Tragödie

von Matthias Freund

Mit Dank für Kritik und Anregung an Lena Kalupner und Dan Bühler sowie die Testspieler Falk, Felix und Tim



Stichworte zum Abenteuer: Reise mit einem Weinhändler durch Almada, Fehde zwischen zwei Winzerfamilien und ein Toter, der nicht zur Ruhe kommt.
Ort: die Stadt Brindâl in der Grafschaft Südpforte, Almada
Zeit: im Travia eines beliebigen Jahres ab 1029 BF
Helden: Geeignet für Helden, die bei mysteriösen Vorgängen erst einmal den Kopf einsetzen, bevor sie zum Schwert greifen; eher ungeeignet sind flugfähige Helden sowie Boron-Geweihte.
Erfahrung: Einsteiger
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

Das Abenteuer

Das Leben in Brindâl könnte beschaulich sein, wären da nicht zwei verfeindete Familien, die sich beide dem Weinanbau verschrieben haben. Die de Braast-Brindâls pochen als Edlenfamilie auf die althergebrachte ständische Ordnung, wohingegen die bürgerlichen Rüdweins mit harter Arbeit die Aufnahme in die *Nobleza*, den Adel Almadas anstreben. Beide trachten danach, den Ruf des Gegners zu schädigen und dessen Land in Besitz zu nehmen. Diese Fehde spaltet den Ort in zwei Lager.
Zusätzlichen Zündstoff birgt eine novadische Fellachensippe, der vor einigen Jahren gestattet wurde, sich unweit des Städtchens anzusiedeln. Notgedrungen werden die Novadis toleriert, brauchte man doch dringend Arbeitskräfte, um die Weinberge zu bewirtschaften.

Handlungsübersicht

Im Travia diesen Jahres droht die Situation sich zu einer Tragödie zu entwickeln: Domna *Isabella de Braast-Brindâl* lässt sich in eine Liebschaft zum Sippenoberhaupt der Novadis ein, *Said ben Habled*. Während eines Stelldicheins wird er jedoch von Rastullah abberufen. Um einen Skandal zu vermeiden und gleichzeitig die Rüdweins loszuwerden, ersinnt Isabella einen Plan, um die Leiche verschwinden zu lassen. Sie inszeniert einen 'Mord' an dem toten Said, um die Schuld an dessen Ableben den Rüdweins in die Schuhe zu schieben. Sie ahnt jedoch nicht, dass Said einen Talisman in ihrem Schlafzimmer verloren hat, dessen Rückerlangung seinen Geist von der ewigen Ruhe abhält.
In Begleitung des Weinhändlers *Ernilfo Pichelstein* gelangen die Helden nach Brindâl und werden Zeugen des 'Mordes'. Zwar ist die Leiche des Novadis unauffindbar, doch die Spuren am Tatort machen es recht einfach, den vermeintlichen Mörder zu ermitteln: *Rondrigo Rüdwein*. Bald darauf erscheint der Sohn des Toten, *Amléto ben Said,* im Städtchen und erkennt in dem Ermordeten seinen vermissten Vater. Die Sippenältesten der Novadis drängen ihn, die Blutrache zu vollziehen, was in Brindâl eine Spirale der Gewalt auslösen würde. Amléto bittet die Helden, die Tat aufzuklären.
Am nächsten Tag beginnt für diese als Begleiter Pichelsteins ein Spießrutenlauf. Mit allerlei Gemeinheiten versuchen beide Familien Pichelstein und die Helden von ihrem Weg abzubringen, um als erste mit ihm Geschäfte machen zu können. Dabei stolpern die Helden über einen weiteren 'Mord' an Said, diesmal angeblich verübt von Domnita *Inés de Braast-Brindâl*. Die Untersuchung des Toten zeigt jedoch, dass er bereits vorher starb. Die Brindâler versuchen nun, den Helden die Leiche abzujagen, um die Novadis durch immer weitere vermeintliche Morde von der Schuld des Gegners zu überzeugen. Zusätzlich entwickelt der Tote ein mysteriöses Eigenleben: Um seinen Talisman wiederzuerlangen, beseelt der Geist Saids seinen Körper und marschiert immer wieder zum Anwesen der de Braasts.
Mit Hilfe einer Hexe können die Helden schließlich erfahren, was den Toten umhertreibt. Nun müssen sie nur noch in das Schlafzimmer der Domna eindringen, um dort den Talisman zu suchen. Beste Chance dazu ist ein Maskenball auf dem Gut der de Braasts. Doch auch die Rüdweins gehören zu den Gästen, so dass die Spannung förmlich greifbar ist. Als dann noch Said auf dem Fest auftaucht, ist das Chaos perfekt. Achten Sie darauf, dass sich die Spieler anfangs nicht allzu sehr in die Ermittlungen hineinsteigern, da sich die vorerst ernste Atmosphäre zu Beginn des Abenteuers im Verlauf zu einer immer grotesker werdenden Humoreske wandelt.

Ein Wort zu den Helden

Geeignet sind alle Helden (außer üblichen Exoten wie Orks, Barbaren oder Achaz), die sich ein wenig auf gesellschaftlichem Parkett zu bewegen verstehen. Adlige Helden könnten Probleme mit der Anwerbung durch Pichelstein haben und im Konflikt zwischen den Familien leicht die Objektivität verlieren, sind aber nicht generell ungeeignet. Um diese in das Abenteuer zu integrieren, sollten Sie dafür sorgen, dass sie den gleichen Reiseweg wie Pichelstein haben, sich eine Reisegemeinschaft also anbietet.
Schwierigkeiten mögen flugfähige Helden bereiten (oder Magier, die den TRANSVERSALIS beherrschen), da sie in der Lage sind, Distanzen schneller zu überwinden als vom Abenteuer gewünscht. Ebenfalls als schwierig dürften sich Boron-Geweihte oder andere geübte (Geister-)Exorzisten erweisen. Hier sollten Sie mit den betreffenden Spielern im Vorfeld klären, ob der Charakter gefesselte Seelen lieber gleich bannt oder nicht doch Interesse daran hat, diese zu erlösen.

Der Tragödie erster Teil: Ein Mord mit Folgen

Vorhang auf: Der alte Weinpanscher

Das Abenteuer beginnt im almadanischen Brig-Lo (siehe **Herz des Reiches 147f.**), einer kleinen Stadt, die weithin als Schauplatz der Zweiten Dämonenschlacht bekannt ist. Möglichkeiten, wie die Helden hierher gelangen, gibt es viele, zum Beispiel eine Pilgerfahrt zum Vierertempel, der Gedenkstätte für das leibhaftige Erscheinen von Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm. Brig-Lo kann aber auch Etappenziel auf einer Reise der Helden sein, denn von hier führen Handelswege nach Süden in die Khôm, nach Westen ins Horasreich, Richtung Norden in die Nordmarken und nach Osten Richtung Punin und Gareth. Am besten wäre es, wenn die Helden am Abend des 16. Travia in Brig-Lo eintreffen (siehe auch Zeitleiste auf Seite 27).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Obwohl schon Mitte Travia, ist es in Almada noch immer sommerlich warm. 'Khômbrise' nennen die Almadanis den Wind, der seit dem Frühling fast ständig über die Amhalassihkuppen im Süden weht und heiße, trockene Luft ins Yaquirtal bringt. Jetzt im Herbst ist der lebensspendende Yaquir auf einen Bruchteil seiner Größe zusammengeschrumpft. Sandbänke, die novadischen Räubern angeblich das Überqueren erleichtern, ragen aus dem Wasser hervor. Doch von dieser Bedrohung merkt ihr hier in Brig-Lo nichts. Auf den Weinbergen ernten Fellachen die prallen Trauben und auf dem Platz vor einer kleinen Weinstube, hierzulande *Bodega* genannt, sind ein paar alte Männer in ein Peluraspiel vertieft. Niemand verschwendet einen Gedanken an das andere Yaquirufer. Nur ein paar junge Heißsporne sind über einem Krug Wein in Streit darüber geraten, wie die *Reconquista*, die Rückeroberung Süd-Almadas voranzutreiben sei.

Die Weinstube von Brig-Lo ist gut besucht. Einheimische warten hier die größte Hitze des Tages mit einem Becher Wein im Gespräch oder beim gemeinsamen Spiel ab. Neben Getränken reicht man auch Speisen, die im zugehörigen Gasthaus *Sieg von Brig-Lo* bereitet werden. Gerade als die Helden das Lokal betreten, kommen ihnen vier abgerissene Gestalten mit finsteren Mienen entgegen. Zwei von ihnen haben blau geschlagene Augen und alle sind von grüngelben Blutergüssen verunstaltet. Im Vorbeigehen knurren sie einige Verwünschungen gegen den "verdammten Weinhändler".

Der 'verdammte Weinhändler' sitzt nachdenklich an einem Tisch und weist ebenfalls mehrere hässliche Prellungen auf. Sobald sein Blick auf einen der Anwesenden fällt, schaut dieser betont weg. Mancher rückt gar seinen Stuhl so, dass er den alten Mann mit dem Spitzbart nicht mehr ansehen muss. Es handelt sich um Ernilfo Pichelstein, dessen Geleitschutz soeben gekündigt hat. (Eine Beschreibung des Händlers finden Sie auf Seite 35.) Wie er euch später erzählt, wurde die Gruppe kurz vor Brig-Lo von einer Bande aufgebrachter Fellachen überfallen und verprügelt. Sie nahmen Rache dafür, dass Pichelstein sie letztes Jahr beim Aufkauf ihres Weins "über den Tisch gezogen hat". Für die unerschrockenen almadanischen Söldlinge wurde der Auftrag zu ehrabschneidend. Entrüstet ließen sie sich auszahlen und machten sich davon.

Da die meisten Anwesenden Pichelstein kennen, ist keiner daran interessiert, ihn zu begleiten. Sobald Ernilfo die Helden entdeckt, hellt sich seine Miene auf und er winkt sie zu sich an den Tisch. Er lädt sie ein, ihm bei einem Krug 'Liebliche Cella' Gesellschaft zu leisten, den er sogleich beim Wirt bestellt. Dieser runzelt die Stirn (*Winzer* oder SO 8+: diese Sorte ist allenfalls als Essig zu gebrauchen), bringt dann aber das Verlangte.

Mit einem Lächeln füllt Ernilfo jedem Helden einen Becher und erklärt, dass er ein Weinhändler aus Punin sei, der sich auf einer Reise durch die almadanischen Weingebiete befände. Dort kaufe er Wein ein, so auch diesen 'edlen Tropfen'. Damit hebt er seinen Becher zum Salut. Jeder Held, der trinkt, erlebt eine böse Überraschung: Der Wein ist ungenießbar sauer. Pichelstein, dem das bekannt ist, lässt den Wirt schnell einen Becher mit edlem, aber sehr süßem Sandwein bringen, um sich dann vielmals bei den Helden zu entschuldigen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Es tut mir Leid, Caballeros, ich bin wohl schon etwas alt und zerstreut und habe den falschen Wein bestellt – ein wahrer Trauertropfen, wie ich sehe. Aber wartet einen Moment, es gibt keinen Wein, den der alte Pichelstein nicht genießbar machen kann."
Mit diesen Worten schüttet er schnell in jeden eurer Becher einen Schluck des edlen Sandweins und verrührt ihn mit einem kleinen Löffel. Dann nickt er euch lächelnd zu: "So, Caballeros, probiert noch einmal, keine Bange, er wird euch sicherlich munden."

Tatsächlich ist der Wein nun genießbar geworden. Was jeder Winzer als unsägliches Panschen betrachten würde, ist das Geheimnis von Pichelsteins Erfolg: Er kauft schlechte Weine in großen Mengen zu Spottpreisen auf und mischt sie mit einigen Schlücken guter Sorten. Dadurch erhält er einen preiswerten und für gemeine Kehle wohlschmeckenden Tropfen. Dieses Vorgehen stößt bei seinen Zulieferern bisweilen auf erbitterten Widerstand, da er die deutlich schlechteren Weine weiterhin unter ihrem Namen verkauft, so dass er auf seiner Reise damit rechnen muss, von aufgebrachten Bauern eine saftige Abreibung zu erhalten. Aus diesem Grund und da er auch Räuber fürchtet, will er die Helden als Geleitschutz gewinnen – sei es, weil er sie für fähige Söldner hält oder weil sie als Einzige verfügbar sind. Die Reise führt von Brig-Lo über Brindâl nach Endivarol. Ernilfo rechnet damit, für Weg und Verhandlungen ungefähr zwei Wochen zu benötigen, und bietet jedem Helden fünf Silbertaler pro Tag sowie freie Kost und Logis, sollte man abends ein Gasthaus erreichen. Zähe Verhandlungspartner können ihn bis zu sieben Talern *überreden*. Außerdem mietet er jedem Helden, der nicht beritten ist, einen Maulesel für die Dauer der Reise. Nach Gefahren befragt, nennt er Novadi-Räuber am Yaquir, Wegelagerer im Brigellaforst und aufgebrachte Fellachen, im schlimmsten Fall die Söldner eines der vielen Machthaber im unruhigen Yaquirbruch (siehe **Herz des Reiches 148**). Pichelstein will am nächsten Morgen aufbrechen.

Verknüpfung mit anderen Abenteuern

Sollten die Helden Pichelstein bereits aus dem Abenteuer **El Vanidad** in diesem Band kennen, so fällt die Anwerbung möglicherweise leichter aus, wenn man sich hier in Brig-Lo wiedertrifft. Es ist aber durchaus auch möglich, **Eine almadanische Tragödie** in die Rahmenhandlung aus **El Vanidad** einzubinden: Die Helden (nun als Zahori unterwegs) lassen sich von Pichelstein anwerben und unterbrechen ihre Suche nach der Erbin von Sercial, oder aber ihr Weg führt sie ohnehin nach Brindâl, weil sie dort einer Spur nachgehen wollen. So oder so wird die Gruppe dort dann in die Fehde zwischen den Winzern hineingezogen.

Von Brig-Lo nach Brindâl

Die Strecke bis zur ersten und, nach Pichelsteins Auskunft, schwierigsten Station der Reise beträgt etwa 25 Meilen, die man bequem an einem Tag zurücklegen kann. Die Straße führt immer am Lauf der Brigella aufwärts. Zuerst geht es an rotgoldenen Weinbergen vorbei, bis das Umland Brig-Los zurückbleibt und linker Hand der Brigellaforst mit seinen sanften Hügeln bis an den Horizont reicht. Der Wald ist am Rand verhältnismäßig licht und wird von Zypressen, einzelnen Bosparanien und Zedern sowie ausgedehnten Pinienhainen geprägt. Direkt am Ufer der Brigella finden sich häufig Weiden. Für Anregungen zur weiteren Ausgestaltung der Flora und Fauna des Brigellaforsts siehe **ZBA 281**.

Der erste Reisetag sollte weitestgehend ruhig verlaufen. Im Brigellaforst sieht sich Ernilfo jedoch des Öfteren misstrauisch um und späht vorsichtig in den Wald hinein. Darauf angesprochen, äußert er zaghaft Bedenken wegen der *Alten vom Brigellaforst*, die schon manch einen Reisenden verflucht haben soll. Ihm jedenfalls sind Hexen nicht geheuer und er möchte möglichst keiner von ihnen begegnen. Diese Hexe wird im späteren Verlauf des Abenteuers für die Helden noch wichtig werden (siehe Seite 31).

Pichelstein wird die Reise nutzen, um seine Begleiter über die besondere Situation in Brindâl (siehe Seite 21) zu unterrichten. Er erwähnt auch den bevorstehenden Spießrutenlauf zur ersten der beiden Familien, der "hoffentlich nicht so schlimm wird wie in jenem Jahr, als man mir rote Feuerameisen in die Stiefel schüttete". Dennoch sind die Brindâler Weinbauern wichtige Zulieferer Pichelsteins, da sie aufgrund ihrer Konkurrenz einen Preiskampf miteinander ausfechten. Und "wo zwei sich streiten, freut sich der Pichelstein".

Der Mord auf der Klippe

Am frühen Nachmittag, etwa fünf Meilen von Brindâl entfernt, wird die gemütliche Reise rüde unterbrochen. Zuvor vernimmt der Held, der die meisten TaP* bei einer *Sinnenschärfe*-Probe übrig behält (oder ein Held mit *Herausragendem Gehör*), einen leisen Pfiff. Dann geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit Stunden habt ihr nun niemanden mehr auf der Straße gesehen, nur das Zwitschern der Vögel und das Plätschern der Brigella stören die Stille. Um euch herum scheint sich der Wald endlos zu erstrecken, auch wenn Pichelstein immer wieder versichert, dass es bis Brindâl nicht mehr weit sei. Hin und wieder ragt ein flacher Felsen aus dem Land und unterbricht die Eintönigkeit. Gerade passiert ihr wieder ein solches Plateau, da erregt ein Schrei von seiner Spitze eure Aufmerksamkeit.

Oben scheinen zwei Männer in einen Kampf verwickelt zu sein, der gerade seinen Höhepunkt erreicht hat. Ein Tulamide mit dichtem grauen Bart und grünem Turban kniet an einen Baum gelehnt vor einem elegant gekleideten Mann, von dem ihr nur den Rücken und einen riesigen Caldabreser erkennen könnt. Der Südländer hebt flehend die Hände: "Bitte Herr, Ihr wisst nicht, was Ihr tut. Wir haben Euch doch nie etwas getan!"

Doch der Angreifer kennt keine Gnade: "Schweig, elender Sandfresser! Ihr Staubmaden habt lange genug unser schönes Almada besudelt. Es wird Zeit, dass euch jemand Respekt und Götterfurcht beibringt!" Dann rammt er seinen Degen tief in die Brust des Novadis, der lautlos zusammensackt. Als wäre dies ein verabredetes Zeichen, kommt eine heftige Windböe auf und reißt dem Mörder den Caldabreser vom Kopf. Einen Moment lang wehen seine lockigen, blonden Haare, dann eilt er hinkend in den Wald davon – nur sein Hut segelt sacht vor euren Füßen nieder.

Die Helden sind gerade Zeugen des ersten fingierten Mordes an Said ben Habled geworden. Der Pfiff signalisierte dem Mann auf der Klippe, dass Reisende die Straße entlangkommen und er sein Schauspiel beginnen kann. Ein weiterer Gehilfe hockte im Gebüsch hinter dem Novadi, um mit dünnen Stricken den Toten zu bewegen und ihm seine Stimme zu leihen.

Möglicherweise werden die Helden auch sofort losstürzen wollen, um dem Bedrängten zu helfen oder wenigstens den Mörder zu stellen. Lassen Sie diese ruhig gewähren. Sollte kein Held die gesamte Szene beobachten, schildert Pichelstein sie ihnen später. Allen, die den Mord bis zum bitteren Ende verfolgen, steht eine IN-Probe zu.

Hinter den Kulissen: Was wirklich geschah

Der 'Mord' war ein eilig vorbereitetes Schauspiel der Diener Isabella de Braast-Brindâls, die mit dieser Intrige hofft, sich vor einem Skandal zu bewahren und gleichzeitig den Rüdweins die novadischen Arbeitskräfte abspenstig zu machen. Diese sollen denken, dass Rondrigo Rüdwein, der stadtbekannte Novadihasser, ihr Sippenoberhaupt ermordet habe. Um die Tat glaubhafter zu machen, warteten die Diener, bis sich Reisende näherten, da man in Brindâl Ortsfremde als neutrale Zeugen akzeptieren würde. Das Pech der Diener war, dass sich auch zwei Anhänger der Rüdweins im Wald aufhielten und die Tat beobachteten. Diese fielen ebenfalls auf das Schauspiel herein und glaubten Rondrigo als Mörder zu erkennen. Um ihn zu schützen, griffen sie sich kurzerhand den Toten und schleppten ihn, während sich die Helden bemühen, auf den Vorsprung zu kommen, zum Anwesen der Rüdweins.

Gelingt diese, so haben sie das Gefühl, der Mörder hätte zuerst links und dann rechts gehinkt. Der graue Caldabreser scheint nahezu neu und hat im Inneren eine eingenähte Herstellermarke: Schneidermeister *Immanuel Cassaveras* in Brindâl.

Im Wald stellen die Helden schnell fest, dass der Weg auf den Felsen hinauf gar nicht so leicht zu finden ist. Von der Straße her ist der Vorsprung kaum zugänglich: Brennnesseln, Efeuer und Sicheldorn bilden ein dichtes und gefährliches Gestrüpp. Unvorsichtige Helden bleiben nach etwa zwanzig Schritt in den Rank- und Dornpflanzen stecken und erleiden bei einer misslungenen *Klettern*-Probe (auf die Eigenschaften GE/GE/IN) 1W6 TP. Selbst mit allergrößter Eile ist die Bergspitze erst nach 2 SR erreicht. Geoden mit dem TRANK DES UNGEHINDERTEN WEGES benötigen 1 SR reine Wegzeit.

Auf dem Plateau stellen die Helden zwei Dinge fest: Zum einen ist der Mörder über alle Berge und zum anderen ist auch die Leiche verschwunden. Recht deutliche Spuren zeigen, dass sie in das Gebüsch hinter dem Baum geschleift, dort aufgehoben und weggetragen wurde. Die Tatsache, dass ein Mörder auf der Flucht wohl kaum sein totes Opfer mit sich schleppen würde, sollte den Helden zu denken geben. Leider lassen sich auf dem trockenen Boden weitere Spuren der Leichendiebe nur mit großer Mühe (verlangen Sie *Fährtensuchen*-Proben mit immer höherem Aufschlag, bis die Helden die Spur verlieren) verfolgen. Die Helden sollten bald einsehen, dass sie die ortskundigen Diebe aufgrund deren schnell größer werdenden Vorsprungs nicht einholen können.

Im Stamm der Pinie, vor welcher der Novadi erstochen wurde, findet sich das blutige Dreikantloch eines Degens und auf dem Boden ist etwas gerinnendes Blut zu sehen.

Ein in *Heilkunde Wunden* bewanderter Held (TaW mindestens 5) erkennt, dass es sich um zu wenig Blut für solch eine Verletzung handelt. Auch das Wegschleppen der Leiche hätte eine sichtbare Tropfenspur hinterlassen müssen. Behält er bei einer entsprechenden Probe

sogar 5 TaP* übrig, stellt er fest, dass das Blut für einen so kurz zurückliegenden Mord schon viel zu stark geronnen ist.
Einige der Spuren können die Spieler bereits jetzt erkennen lassen, dass ihre Helden getäuscht wurden. Sollten sie über die entsprechenden Talente verfügen, können Sie das als Meister ruhig zulassen. Günstiger wäre es jedoch, wenn das Geheimnis noch ein Weilchen gewahrt bliebe.

Die Stadt Brindâl

Brindâl
Einwohner: 700, davon rund 100 Novadi-Fellachen
Herrschaft: faktisch eigenständiger, aber Almada zugehöriger 'Taifa' (Stadtstaat) unter Baron 'Chabun ben Nafiref'
Garnisonen: 10 Stadtbüttel, die Gardisten und Söldner des Barons (meist außerhalb der Stadt unterwegs)
Tempel: Boron, Rahja-Schrein
Gasthäuser: Gasthaus und Schenke 'Brigellatraube', 2 Tabernas
Besonderheiten: kleine novadische Fellachensiedlung eine Meile nördlich der Stadt
Wichtige Personen: Baron Chabun ben Nafiref, Dom Esteban de Braast-Brindâl sowie Dom Marbius Rüdwein als Oberhäupter der beiden Winzerfamilien; Rondrigo Rüdwein als Lokalheld der Reconquista

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr folgt einer weiteren Biegung der Brigella und überquert einen sanften Hügel, von dem aus ihr einen schönen Überblick über Brindâl und das Umland habt. Ausgedehnte Wiesen und Felder umgeben die Stadt. Jenseits davon erheben sich steile Hügel, die sich bestens für den Anbau des almadanischen Blutes eignen: Rebstöcke ziehen sich im Norden und Westen über jeden Hang. In beiden Richtungen erkennt ihr ein gutes Stück außerhalb der Stadt zwei leuchtend weiße, mit roten Ziegeln gedeckte Anwesen, in denen die Winzer Brindâls ihr Domizil haben. Ein Stück nördlich der Stadt stehen einige einfache, kastenförmige Lehmhütten.
Die Stadt selbst wird von einem kleinen, verspielten Palazzo beherrscht, in dem laut Pichelstein der Herr über Brindâl, Baron Chabun ben Nafiref, residiert.

In Brindâl wird Pichelstein sich und die Gruppe im Gasthaus *Brigellatraube* einquartieren. Die Winzerfamilien will er erst am nächsten bzw. übernächsten Tag aufsuchen. Allerdings schickt er einen Burschen, um sein Kommen anzukündigen – davon lässt er sich nicht abbringen, auch wenn es den Weg zu den Anwesen erschwert (siehe Seite 27 im Abschnitt **Allerlei Scherereien)**. Für Pichelstein ist es eine Frage der Ehre, denn das Nichtankündigen eines Besuchs grenzt an eine schwere Beleidigung. Für den Rest des Tages benötigt er die Helden nicht mehr, die sich so in Ruhe die Stadt anschauen oder erste Ermittlungen anstellen können.
Die Stadt selbst hat, neben der Residenz des Barons, wenig Aufregendes zu bieten: ein paar Handwerker und Händler sowie jede zweite Woche einen Markt. Gestalten Sie Brindâl, neben den im Abenteuer beschriebenen Örtlichkeiten, nach Ihren eigenen Bedürfnissen aus. Bedenken Sie dabei, dass in dem kleinen Ort ausgefallene Güter nicht oder nur stark überteuert zu bekommen sind. Andererseits sind Waren der Region hier am Herstellungsort weit billiger zu erstehen als in der Großstadt.
Jedem Fremden fällt sofort auf, dass die Brindâler damit beschäftigt sind, die Stadt für das Weinfest zu schmücken, das alljährlich zum Ende der Weinlese stattfindet. Auf dem Marktplatz wird ein Tanzboden errichtet, überall zieht man bunte Girlanden aus Weinlaub über die Straßen und befestigt rote Lampions an dafür aufgestellten Masten.
Der Alltag in Brindâl wird hauptsächlich von der Konkurrenz der beiden Weinbauernfamilien geprägt. Nahezu jeder Einwohner steht

in irgendeinem Abhängigkeitsverhältnis zu einer Familie oder sympathisiert zumindest mit einer der Sippen. Im Gegensatz zu den Familienangehörigen selbst ergehen sich ihre Anhänger gern in Schmähtiraden über die anderen, was schnell zu einer handfesten Auseinandersetzung unter den heißblütigen Almadanern führen kann. Nur wenige ignorieren den Streit und verhalten sich neutral. Da bislang niemand ernsthaft zu Schaden gekommen ist, lassen auch die Stadtwachen die Streithähne gewähren.

Darüber spricht man in der Stadt

Wandeln Sie einige der folgenden Aussagen ab, je nachdem, ob ein Anhänger der de Braasts oder der Rüdweins sie von sich gibt:
- Zum Weinfest wird es wieder einen Maskenball bei den de Braasts geben. Das diesjährige Thema soll 'Helden und Ungeheuer' sein. Natürlich (Leider) hat die Familie Rüdwein das Los für die Verkleidung als Ungeheuer gezogen.
- Die Novadis schmeicheln sich immer mehr beim Baron und den Winzern ein, wahrscheinlich wollen sie hier auch so eine Ketzerstätte wie in Brig-Lo errichten.
- Die Rüdweins (de Braasts) haben sich dieses Jahr etwas ganz Besonderes ausgedacht, um Pichelstein zu verschrecken.
- Der Wein der de Braasts (Rüdweins) wird dieses Jahr nur besserer Essig, außerdem haben sie ihn mit Apfelmost gestreckt.
- Der Baron hat um die Hand von Inés de Braast-Brindâl angehalten, um sie zu seiner vierten Frau zu machen – das mögen die Zwölfe verhüten.
- Rondrigo Rüdwein sammelt Kameraden aus Omlad, um die Reconquista Amhallas, jetzt wo die Garetischen sich da nicht mehr einmischen, endlich voranzutreiben.
- Die Alte vom Brigellaforst wurde gesehen. Sie soll drei kleine Kinder in den Wald geführt / nachts eine Leiche vom Boronanger gestohlen / die Warzen vom alten Hillerio kuriert haben.

Erste Erkundigungen

Vermutlich werden die Helden den Mord nicht auf sich beruhen lassen und anfangen, nach der Identität des Täters zu forschen. Interessiert sie das Verbrechen hingegen gar nicht, dann gestalten Sie einen geruhsamen Nachmittag, bis schließlich der Sohn des Ermordeten an sie herantritt.

Mögliche Spuren, denen die Helden folgen können, sind:

Die Herkunft des Toten
Da der Ermordete offensichtlich ein Novadi ist, ist es naheliegend, dass sich die Helden nach ortsansässigen Novadis erkundigen. Mit einem schiefen Blick erhalten sie dann auch die Auskunft, dass "die Heiden" etwas außerhalb der Stadt ihre Siedlung haben (die Lehmhütten im Norden). Wenden sich die Helden dorthin, so treffen sie unterwegs Amléto, der gerade auf dem Weg in die Stadt ist. Ziehen Sie dann die Szene **Habt ihr meinen Vater gesehen?** (siehe rechts) vor. Die Erkundigungen in Brindâl finden dann nach der Rückkehr aus dem Fellachenlager statt.

Die Beschreibung des Mörders
Beschreiben die Helden den Täter (hochgewachsen, blonde Haare, hinkt) und zeigen den Caldabreser, so erkennen die Einwohner unzweifelhaft Rondrigo Rüdwein. Ihre Reaktionen sind jedoch unterschiedlich: Anhänger der Rüdweins versichern, dass es sich um jemanden von außerhalb handeln muss. Den meisten ist dabei deutlich anzumerken (*Menschenkenntnis*-Probe), dass sie den Beschriebenen zu erkennen glauben. Sympathisanten der de Braasts dagegen bestätigen sofort, dass es sich um den aufbrausenden Hitzkopf Rondrigo Rüdwein handelt. Als Lokalhelden im Kampf gegen die novadischen Landräuber traut man ihm ohne weiteres eine solche Tat zu.
Einig sind sich beide Parteien nur über eines: So viel Aufhebens um eine götterverlassene "Sandmade" ist maßlos übertrieben. "Der hat bekommen, was er verdient."

Der Caldabreser
Erkundigen sich die Helden nach dem Schneidermeister Immanuel Cassaveras, so weist man ihnen den Weg zu einem schmucken Geschäft, in dem mehrere Männer und Frauen emsig bei der Arbeit sind. Sie fertigen Kostüme für den bevorstehenden Maskenball. Der Meister, ein kleiner, mausgesichtiger Mittvierziger, kümmert sich selbst um die Gruppe. Den Caldabreser erkennt er tatsächlich, da er Hüte in dieser Größe und Form nur für eine Person Brindâls fertigt: Rondrigo Rüdwein. Kürzlich erst hat er fünf Exemplare an ihn geliefert.
Hegen die Helden den Verdacht, dass sich jemand als Rondrigo verkleidet hat, und erkundigen sich, ob es ein Kostüm von Rondrigo Rüdwein, dem 'Helden von Omlad' gibt, erklärt Cassaveras, eines für Inés de Braast-Brindâl gefertigt zu haben; es ist sicherlich irgendwo zwischen den ganzen anderen Kostümen … (dabei zeigt er hilflos auf das herrschende Durcheinander.)

Die Stadtwache
Versuchen die Helden die offiziellen Stellen zu Untersuchungen zu veranlassen, so beißen sie auf Granit. Der Commandante der Wache, *Valpo Pipote*, sieht sich ohne Leiche außerstande, irgendetwas zu unternehmen: keine Leiche, kein Mord. Drängen sie trotzdem weiter (oder aber es befinden sich Respektspersonen wie Adlige oder Geweihte unter den Helden), so fragt er genauer, wo die Tat begangen wurde, und stellt dann mit einem zufriedenen Nicken fest, dass das noch drüben in der Baronie Brig-Lo war: Da sollen sich die Yaquirtaler drum kümmern, in seinen Zuständigkeitsbereich fällt die Angelegenheit jedenfalls nicht.

Baron Chabun ben Nafiref
Mancher wird natürlich gleich zur höchsten anwesenden Instanz gehen und im Palazzo des Barons vorsprechen. Um überhaupt vom steifen und überkorrekten Haushofmeister *Alfredo* vorgelassen zu werden, benötigt ein Held wenigstens einen SO von 7 sowie ein gepflegtes Äußeres und Auftreten. Weniger hochgestellte Gäste müssen sich schon anstrengen, um doch Einlass zu finden (*Überreden*-Probe +5). Der Baron entpuppt sich als feister Novadi Anfang Fünfzig. Sein dünner werdendes schwarzes Haar ist unter einem roten Fez verborgen und sein Lächeln entblößt ungeahnte Goldvorräte. An dem Mord ist er nur mäßig interessiert, hört sich aber zumindest den Bericht an. Viel unternehmen kann und will er in der Sache jedoch nicht. Der Magnatenschaft Almadas ist er als 'Halscher Neuadliger' und Novadi ein Dorn im Auge und mit der Ansiedlung der novadischen Fellachen hat er sich ebenfalls Feinde gemacht, weshalb er eigentlich nicht gegen die Winzer vorgehen will. Als faktischer Herrscher eines eigenen kleinen Stadtstaats könnte er sich jedoch dank seiner Söldner trotzdem durchsetzen. An der Aufklärung des Mordes hat Chabun also wenig Interesse, bietet jedoch jedem Helden zehn Dukaten Belohnung, wenn sie ihm die Leiche sowie hieb- und stichfeste Beweise gegen den Täter präsentieren können. Zur Fehde zwischen den Weinbauern äußert er nur süffisant grinsend, dass Konkurrenz gut für das Geschäft sei.

Habt Ihr meinen Vater gesehen?

Gegen Abend gewinnt der Mord langsam an Brisanz. Inzwischen macht sich Saids Sohn Amléto Sorgen über das lange Ausbleiben seines Vaters und begibt sich auf die Suche nach ihm. Sein erster Anlaufpunkt ist Brindâl, wo er hofft, jemanden zu finden, der seinen Vater gesehen hat.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Gerade wollt ihr in euren Gasthof zurückkehren, da vertritt euch ein südländisch aussehender junger Mann den Weg. Er räuspert sich zurückhaltend und verbeugt sich knapp: "Auf ein Wort, ihr Leute. Ich suche meinen Vater, er kehrte gestern nicht aus den Weinbergen nach Hause zurück. Habt ihr ihn vielleicht gesehen? Er ist ein Sohn Rastullahs, man erkennt ihn sehr leicht an seinem dichten grauen Vollbart, einer kreuzförmigen Narbe über dem linken seiner braunen Augen und seinem grünen Turban."

Die Helden sollten in Amlétos Vater jenen Novadi wiedererkennen, dessen Ableben sie beobachten konnten. Leugnen sie, den Mann gesehen zu haben, so befragt Amléto die Brindâler oder Ernilfo und wendet sich nach spätestens einer Stunde erzürnt wieder an die Helden. Er selbst wird nach der Nachricht vom Tod seines Vaters blass und scheint kurz zu schwanken. Dann bittet er die Helden, ihn in die Siedlung seiner Sippe zu begleiten, um den Ältesten den Mord zu schildern.

Im Lager der Novadis

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> In der hereinbrechenden Nacht erreicht ihr die Siedlung der Novadis. Sofort umringt euch eine Schar Jungen und Mädchen. Sie mustern euch neugierig – Besuch scheint hier selten zu sein.
> Amléto führt euch zwischen dem guten Dutzend flacher Lehmhütten hindurch auf einen Platz in ihrer Mitte, wo mehrere Feuer die Nacht erhellen. Dort sind teils tief, teils kaum verschleierte Frauen mit Kochen beschäftigt. Im Hintergrund brennt ein kleines Feuer, an dem eine Gruppe alter Männer rauchend das Lager beobachtet. Streift ihr Blick eine der unverhüllten Heldinnen, so verfinstert er sich kurz. Einige von ihnen spucken sogar aus. "Das sind die Ältesten", informiert euch Amléto knapp, "sie führen die Sippe, solange mein Vater verschwunden ist", setzt er gepresst hinzu. Diese Vorstellung scheint ihm nicht zu gefallen.

Das Lager besteht aus vierzehn einfachen einstöckigen Lehmhütten, in denen jeweils eine Familie mit bis zu zehn Angehörigen lebt. Die Einrichtung ist schlicht und besteht hauptsächlich aus Schlafmatten und wenigen Ziergegenständen. Helden, die ein wenig Erfahrung mit der Kultur der Novadis haben (*Geographie-* oder *Etikette*-Probe +2) bemerken sofort, dass ein Teil der Bewohner mit den üblichen Bräuchen bricht. Vor allem die jungen Novadis passen sich an die almadanische Kultur an, während die älteren an den Sitten des Wüstenvolks festhalten und das Treiben der Jüngeren verachten. Diese Spaltung geht auf eine Entscheidung Saids zurück, sah er doch in der Hinwendung zum landesüblichen Verhalten die Möglichkeit, das Misstrauen und die Vorurteile der Almadanis nach und nach abzubauen. Der Glaube an Rastullah ist dennoch bei allen Sippenangehörigen ungebrochen. Bei den Fellachen von Brindâl handelt es sich damit um echte, zugewanderte Novadis und nicht um *Aramyas* (rastullahgläubige Almadanis).

Der Rat der Ältesten gibt sich kurz angebunden. Mit Frauen reden sie gar nicht und ignorieren sie geflissentlich – schlimm genug, dass jene sich überhaupt erdreisten, an das Feuer der Männer zu treten. Sprecher des Rates ist *Malik ben Habled*, der Onkel Amlétos und jüngere Bruder Saids. Seine Fragen sind bohrend und in seinen Augen lodert das fanatische Bekenntnis zu den alten Sitten (*Menschenkenntnis*-Probe). Befindet sich ein Novadi in der Gruppe, erkundigt sich der Rat als erstes, warum er sich mit Ungläubigen abgibt.

Von den Helden wird ein Bericht über die Ereignisse und die Ergebnisse ihrer Nachforschungen erwartet. Hauptsächlich interessiert den Rat, wer Said umgebracht hat. Das Verschwinden der Leiche nimmt man unwillig zur Kenntnis und schiebt es auf die Unfähigkeit der *Docenyos*, der Zwölfgöttergläubigen. Versuchen die Helden den mordverdächtigen Rondrigo zu decken, so kann ihnen das gelingen (*Überreden*-Probe +3). Der Ältestenrat glaubt dann tatsächlich, dass die Gruppe keine Ahnung hat, wer der Mörder ist.

Blutrache

Nach dem Bericht beraten sich die Alten kurz und verkünden ihren Entschluss:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Das Feuer brennt nur noch schwach und lässt die Gesichter der Alten noch finsterer erscheinen, als sie es ohnehin schon sind. Mit ruhiger Hand greift Malik in die noch heiße Asche, ballt sie zur Faust. Er erhebt sich und tritt auf Amléto zu. In einer kurzen Bewegung reibt er ihm die Asche auf die Stirn: "Blut ward vergossen, Blut wird vergossen werden!"
> Dann wendet er sich ab und verlässt das Feuer. Mit ihm gehen auch die restlichen Ältesten. Für einen Moment ist es totenstill im Lager und alle Augen sind auf euren Begleiter gerichtet, der bleich und zitternd in die erlöschenden Flammen starrt.

Der Ältestenrat hat Amléto zur Blutrache am Mörder oder einem erwachsenen männlichen Mitglied aus dessen Familie verpflichtet.

Amléto bittet die Gruppe in seine Hütte, um sich mit ihr zu beraten. Abgesehen davon, dass er kaum dazu in der Lage ist, jemanden im Duell zu besiegen, kommt es für ihn auch überhaupt nicht in Frage, die Blutrache auszuüben. Sie würde unweigerlich zu einem Strudel der Gewalt zwischen Novadis und Almadanern führen, und da er sie nur offen und ehrenhaft durchführen darf (zur Blutrache siehe **Raschtul 88f.**), würde er noch mehr Hass und Aggressionen auf sich ziehen. Amléto sieht jedoch einen Ausweg: Er wird versuchen, seine Pflicht aufzuschieben, da die Leiche des Vaters noch nicht gefunden wurde und zuerst bestattet werden muss. Zudem wird er statt der Blutrache Blutgeld von dem Täter fordern. Dazu will er jedoch den Baron, dem die novadischen Sitten geläufig sind, auf seiner Seite wissen, um den Mörder notfalls zum Begleichen der Schuld zwingen zu können – wofür er wiederum unzweifelhafte Beweise für dessen Tat benötigt. Zwar gilt dieses Vorgehen unter Seinesgleichen als ehrlos, doch Amléto ist durch seine angepasste Lebensweise in den Augen der Ältesten ohnehin schon entehrt. Er bittet die Helden, ihm die Leiche seines Vaters sowie die benötigten Beweise zu bringen, als Lohn sollen sie ein Drittel des zu erwartenden Blutgelds erhalten. Lassen sich die Helden darauf ein (und sei es, um eine blutige Eskalation zu vermeiden), verspricht er ihnen Unterstützung, soweit sie ihm möglich ist – was nicht sonderlich viel ist, da Amléto weder über die Mittel noch über die Zeit verfügt, heimliche Nachforschungen anzustellen. Als Leibwächter Ernilfos werden die Helden Gelegenheit haben, sich unauffällig auf den Weingütern der de Braasts und Rüdweins umzusehen. Da die Novadis für beide Winzer arbeiten, fügt Amléto hinzu, dass sein Vater am Tage seines Verschwindens in den Weinbergen der de Braasts arbeitete. Damit sind diese in seinen Augen ebenfalls verdächtig.

Was Amléto über das Verschwinden seines Vaters berichten kann:

- Said wurde zuletzt am Nachmittag des vorherigen Tages lebend gesehen. Er arbeitete zu der Zeit als Pflücker auf den Weinbergen der Familie de Braast.
- Über das Verschwinden machte sich niemand große Sorgen, da Said abends oft länger wegblieb und die Einsamkeit suchte. In letzter Zeit geschah dies besonders häufig, als habe ihn etwas belastet.
- Vertrauenswürdigen Helden teilt Amléto mit, dass sein Vater abends regelmäßig mit Schlingen auf Hasenjagd ging. In Almada gilt das als Wilddieberei.
- Amléto wartete bis zum Abend ab, da er während der Weinernte von seiner Arbeit auf den Gütern nicht weg konnte (Er befürchtete zuerst auch, dass der Vater wegen Wilddiebstahls verhaftet worden sei).
- Auffällig wurde das Verschwinden erst, als er am Morgen immer noch nicht zurückgekehrt war und auch im Laufe des Tages nicht bei seiner Pflückergruppe erschien.

Der Tragödie zweiter Teil: Weinhandel mit Hindernissen

Am nächsten Tag steht der Besuch auf dem ersten der beiden Weingüter an. Almadanisches Ehrgefühl und Fehdewesen in Kombination treiben hier äußerst merkwürdige Blüten. Für beide Familien ist es ehrabschneidend, als erste von Pichelstein besucht zu werden, da ihm der Ruf, nur schlechten Wein zu kaufen, vorauseilt. Der 'Erste' zu sein bedeutet, sich ein Jahr lang den Spott gefallen lassen zu müssen, den schlechteren Wein gekeltert zu haben. Andererseits ist es beiden Familien wichtig, dass Pichelstein sie vor der anderen besucht, denn für einen Bürgerlichen wie ihn gehört es sich ...

- ... zuerst die höherstehenden adligen de Braast-Brindâls zu beehren. Alles andere wäre unschickliche Zurücksetzung ihres Standes.
- ... zuerst die ebenfalls bürgerlichen Rüdweins zu beehren. Immerhin müsse man gegen die blaublütigen Nichtstuer zusammenhalten.

Da dies ein unlösbares Dilemma darstellt, wechselt Pichelstein jährlich die Familie, zu der er sich zuerst aufmacht – ob er sie letztlich auch als erstes erreicht, sollen die Zwölfe entscheiden. Dieser Schachzug bewahrt die Situation seit geraumer Zeit davor zu eskalieren. In diesem Jahr hat die Familie de Braast-Brindâl das 'große Los' gezogen.

Aufbau

Sie finden im Folgenden alle Szenen, die Sie für die Tage, an denen Pichelstein die beiden Weingüter besucht, benötigen werden:

- In dem Abschnitt **Unterwegs in Brindâl** (siehe rechts) werden kurz die Wegstrecken erläutert.
- Unter **Allerlei Scherereien** (knapp darunter) finden Sie die Hindernisse, die beide Winzerfamilien Pichelstein unterwegs in den Weg legen.
- Der Abschnitt **Mord in Serie** (ebenfalls rechte Seite) beschreibt zwei weitere Mordinszenierungen.
- **Bei den Winzern** (siehe Seite 29) behandelt schließlich die Besuche auf den beiden Weingütern.

Ablauf

Das Abenteuer geht davon aus, dass die Helden zwischen dem 17. und 20. Travia mit den Vorkommnissen in Brindâl beschäftigt sind (siehe folgende Übersicht). Natürlich steht es Ihnen frei, den genauen Verlauf zu ändern oder auszuweiten.

16. Travia	Ankunft der Helden in Brig-Lo; Anwerbung durch Pichelstein
17. Travia	Reise nach Brindâl; kurz vor Ankunft beobachten die Helden den ersten Mord an Said.
18. Travia	Besuch auf dem Weingut de Braast-Brindâl; auf dem Weg geschieht der zweite Mord.
19. Travia	Besuch auf dem Weingut Rüdwein; auf dem Weg geschieht der dritte Mord; Nachts Besuch bei der Alten vom Brigellaforst.
20. Travia	Das Weinfest; abends das große Finale auf dem Gut de Braast-Brindâl

Unterwegs in Brindâl

Der Weg zur Hacienda de Braast-Brindâl

Von Brindâl windet sich der Weg zwei Meilen westwärts durch die idyllischen rotgoldenen Weinberge. Abgesehen von deren Nordseiten ziehen sich überall bis zu zwei Schritt hohe Rebstöcke in weiten Reihen die Hänge entlang. Ihr Laubwerk ist so dicht, dass Blicke sie kaum zu durchdringen vermögen. Außerdem reichen immer wieder einzelne Ausläufer des Brigellaforsts in die Weinberge hinein, die als Witterungsschutz dienen. Beide, Wald und Rebstöcke, bieten ausgezeichnete Versteckmöglichkeiten für ausgefeilte Hinterhalte.
Von Zeit zu Zeit sind in der Ferne die leuchtend weißen Mauern des braastschen Anwesens zu sehen, das an der Flanke eines Hügels thront.

Der Weg zum Gut Rüdwein

Der Weg gestaltet sich ähnlich wie der zum Anwesen der de Braasts, nur dass der nordwärts verlaufende Weg zum Großteil an der Brigella entlang führt. Unterwegs passieren die Helden die Pantanella, einen kleinen Bach, der, aus einer tiefen Klamm kommend, in den Fluss mündet. Über diese Klamm führt eine stabile Steinbogenbrücke.

Allerlei Scherereien

In Brindâl ist es mittlerweile liebgewonnene Tradition, Pichelstein Hindernisse in den Weg zu legen. Beide Familien sind bemüht, mit möglichst abenteuerlichen Hinterhalten zu glänzen und so die Konkurrenz zu übertrumpfen. Die im Folgenden geschilderten Ereignisse sollen dazu dienen, einen Eindruck zu vermitteln, welche Anstrengungen sie unternehmen, um Ernilfo aufzuhalten. Bedenken Sie, dass nach jeder Falle, die der Gruppe gestellt wird, immer ein harmloses Wegstück folgt: Die almadanische Ehre gebietet, das Werk der anderen Partei nicht zu stören und sich in gebührendem Abstand ausschließlich auf die eigene Kreation zu konzentrieren. Achten Sie darauf, Zahl und Härte der Anschläge an die Geduld und Ausdauer Ihrer Gruppe anzupassen.
Während der Ereignisse kann es zu unblutigen Handgreiflichkeiten kommen, daher hier die Werte für einen durchschnittlichen Brindâler:

Brindâler
Knüppel: INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** N
Faust: INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP**(A) W6 **DK** H
LeP 31* **RS** 1** **AuP** 32* **KO** 12 **MR** 2 **GS** 8
*Sinken LeP oder AuP auf die Hälfte, versucht der Gegner zu fliehen.
**Straßenkleidung
Kampfsonderfertigkeiten und Manöver: Kampfstil (Bornländisch), Schwitzkasten, Biss, Kopfstoß, Knie, Schmutzige Tricks

Streuen Sie die folgenden Begegnungen während der Reise zu und von den Weingütern ein. Eine erfolgreiche *Gefahreninstinkt*-Probe vermag die Helden vor den Hinterhalten zu warnen. Passen Sie die Szenen entsprechend an, wenn die Helden zu Fuß oder mit eigenen Reittieren unterwegs sind (und sie diese besser unter Kontrolle haben als die störrischen Maultiere).

Der Schlangenbeutel

Hinter einer Biegung liegt ein Sack, aus dem sich zwei Dutzend Schlangen hervorwinden und zischelnd den Weg blockieren. Der Sack kann auch zwischen einigen Rebstöcken hervor genau zwischen die Grautiere der Helden geworfen werden. Die Tiere scheuen vor den Schlangen, steigen und versuchen mit panisch aufgerissenen Augen zu fliehen. Gelingt eine *Reiten*-Probe, so ist das Tier nach wenigen Schritten unter Kontrolle. Hat man dabei jedoch weniger als 6 TaP*, bleibt man zwar im Sattel, muss dem Muli aber seinen Willen lassen, der sich erst nach ungefähr 50 Schritt wieder beruhigt. Beim Misslingen der Probe folgt der Sturz, man erleidet 2W–2 TP (*Körperbeherrschungs*-Probe zur Schadensreduzierung). Es handelt sich um ungefährliche Feldschlangen und Goldschleichen, unter die sich aber auch eine leicht giftige Güldennatter geschlichen hat (**ZBA 167**). Lässt man die Tiere in Ruhe, so haben sie sich nach 2W6 SR von der Straße zurückgezogen.

Schweinerei

Nach dem Durchqueren eines Waldstücks führt der Weg zwischen Weinstöcken entlang, die das Verlassen der Straße für Reiter erschweren oder gar unmöglich machen. Etwa hundert Schritt weiter nähert sich lautes Grunzen und Quieken von vorn und es erscheint eine Herde Schweine, die von johlenden Burschen auf die Helden zugetrieben wird. Erneut reagieren die Grautiere panisch und wenden sich zur Flucht (zu den Proben siehe oben). Erst im nahen Waldstück ist es möglich, der Herde zu entgehen.

Baum fällt!

Gerade als die Gruppe in einen Ausläufer des Waldes reitet, hört sie den Ruf: "Baum fällt!", gefolgt von lautem Splittern und Krachen. Wie nicht anders zu erwarten, liegt ein großer Baum quer über der Straße. Die Holzfäller treffen allerdings keinerlei Anstalten, ihn wegzuräumen. Mit einem kurzen Blick zur hoch stehenden Sonne meinen sie nur "Siesta", schieben die Strohhüte ins Gesicht und betten sich zu einem Nickerchen im Schatten.
Im Laufe einer Stunde harter, schweißtreibender Arbeit können die Helden den Baum selbst zur Seite räumen. Um den Baum zu umgehen, benötigt ein Held 3 SR und eine erfolgreiche CH-Probe, um das Maultier ebenfalls dazu zu bewegen, sich durch das Dickicht zu zwängen.

Der kreischende Waldgeist

Als besondere Überraschung hat sich eine der Parteien einen 'Waldgeist' ausgedacht. Aus Stangen, Lumpen und einem alten Schrumpfkopf wurde ein erschreckendes Wesen gebaut, das an aufgespannten Stricken 'fliegt' (GS 10). Um das Konstrukt noch beeindruckender zu machen, wird sein Auftauchen durch lautes Rasseln, hohles Tröten und irres Gelächter begleitet. Zusätzlich ist der 'Waldgeist' mit dem Urin von Khoramsbestien getränkt, um die Maultiere in Panik zu versetzen.

Mord in Serie

Zusätzlich fahren die Parteien nun mit ihrem fingierten Gemorde an Said fort, mit dem sie die Schuld am Tod des Novadis auf die jeweils andere lenken wollen. Auch wenn den Helden (und jedem anderen Brindâler) bald klar ist, dass Said gar nicht so oft sterben kann, erfolgt – sofern möglich – auf jede Ermordung ein weiterer Mord der Gegenseite, um, dem Fehdeverständnis folgend, die Provokation auf gleiche Art zu beantworten. Wichtigste Zutat für das Mordkomplott sind natürlich 70 Stein gut abgehangener Novadi, die es ein ums andere Mal zu erobern gilt – auch aus der Hand der Helden. Jene können aber durchaus die Möglichkeit bekommen, die Leiche zu untersuchen (siehe Kasten auf der nächsten Seite), bevor sie ihnen, womöglich im Trubel eines Hinterhalts, wieder abgejagt wird. Und wenigstens einmal sollte sich der Tote, beseelt durch den Geist Saids, selbst davonmachen. Dieses spurlose Verschwinden ohne Zutun von außen soll den Spielern einen ersten Hinweis darauf geben, dass hier noch etwas anderes vor sich geht als das seltsame Treiben der beiden Familien. Verwenden Sie die erste 'Mordszene' für die Reise zu den

de Braast-Brindâls und die zweite auf dem Weg zu den Rüdweins. Bei beiden Inszenierungen wird immer darauf geachtet, dass Bürger oder Bauern als Zeugen in der Nähe sind. Weitere 'Bluttaten' können Sie nach eigenem Gutdünken gestalten, wobei der Zustand der Leiche allerdings irgendwann sehr erbärmlich sein dürfte.
Sollten die Helden übrigens – nachdem die Stadtbüttel sich zwar anfänglich wenig interessiert gezeigt haben – nun einen der Vorfälle auf der Wache anzeigen wollen, haben sie wieder kein Glück: Die Ermordung eines bereits Toten ist keine Straftat.

Untersuchung des Leichnams

Die Untersuchung des Leichnams kann folgende Erkenntnisse bringen:

- *Heilkunde Wunden*-Probe: Der Tote bekam einen Stich ins Herz und hat ein gebrochenes Genick.
- *Anatomie*-Probe: Er ist schon mindestens zwei Tage tot, was man an den Leichenflecken, der verschwundenen Totenstarre und dem Geruch schnell merkt.
- *Heilkunde Wunden*-Probe +3: Keine der sichtbaren Verletzungen ließ ihn sterben. Er war schon tot, als sie ihm zugefügt wurden.
- *Heilkunde Gift*-Probe: Es sind keine Spuren einer Vergiftung vorhanden.
- *Pflanzenkunde*-Probe +8: In Saids Hosentasche findet sich ein kleines Briefchen mit einem seltsamen Pulver. Pflanzenkundige erkennen darin getrockneten Fingerhut – ein Mittel zur Behandlung von Herzschwäche.
- Um den Hals trägt der Tote ein Silberkettchen, zu dem offenbar ein Anhänger gehört. Dieser lässt sich an keinem der Tatorte finden.

Hängt ihn höher!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kaum habt ihr das kleine Wäldchen verlassen, da öffnet sich der Blick auf einen Hügel, auf dem eine riesige Platane ihre Äste über das Land streckt. Doch es ist weniger der Baum, der eure Aufmerksamkeit auf sich zieht, sondern die maskierten Reiter darunter. Fünf Burschen in Begleitung einer jungen Frau haben dort gerade ein Seil über den untersten Ast geworfen und fest verknotet. Das andere Ende legen sie einem kreidebleichen, bärtigen Novadi mit grünem Turban um den Hals, der schwankend im Sattel eines Pferdes sitzt. Hämisches Lachen begleitet die Anweisungen der jungen Dame, die selbst noch einmal die Schlinge prüft.
Plötzlich stößt einer der Männer einen Pfiff aus – man hat euch entdeckt. Mit einem Knallen versetzt die Frau dem Pferd des unglücklichen Novadis einen Schlag, worauf es ruckartig losstürmt. Fast glaubt ihr das Knacken hören zu können, als Said – denn um niemand anderen handelt es sich – heruntergerissen wird und baumelnd hängen bleibt.
Gelächter begleitet die Mörder, als sie davon galoppieren, gerade noch erkennt ihr ein Wappen auf ihren Umhängen: ein Löwe über einer Weintraube.

Said wird ermordet – schon wieder. Diesmal stammen die Täter aus dem Hause Rüdwein. Verkleidet als Domnita Inés de Braast-Brindâl (siehe Seite 36) samt Gefolge haben sie den Novadi weithin sichtbar aufgeknüpft. Das Wappen auf den Umhängen ist das des Brindâler Zweigs der de Braasts und kann später auf der Hacienda problemlos wiedererkannt werden. Die vermeintliche Domnita reitet einen Schimmel, während ihre Begleiter auf braunen Pferden sitzen. Die Verfolgung der Mörder sollte aufgrund deren Ortskenntnis und wahrscheinlich auch besseren Reiterfahrung ergebnislos bleiben. Ihr Fluchtweg stimmt jedoch mit der Richtung, in der die Hacienda liegt, überein. Beteiligen sich alle Helden an der Verfolgung, so ist die Leiche bei ihrer Rückkehr erneut verschwunden. Bleibt ein Teil der Gruppe zurück, so wird sie sehr bald von einem Trupp als Novadis verkleideter Brindâler aufgesucht, die den Toten angeblich nach Hause holen wollen. Bleiben die Helden hartnäckig und geben den Leichnam nicht heraus, so kommt es zu einer Schlägerei (Werte siehe Seite 27). In jedem Fall wird dieser 'Mord' von einigen novadischen Fellachen beobachtet und spitzt so die Situation weiter zu, da diese nun unsicher sind, welche der Familien mit der Blutrache zu überziehen ist.

Kopf ab!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In einiger Entfernung vor euch seht ihr eine kleine Bogenbrücke, die sich über eine tiefe Klamm spannt. Dort sind zwei Männer und eine Frau damit beschäftigt, Said ben Habled schon wieder zu ermorden. Zwei von ihnen haben den Novadi bei den Armen gepackt und ihn über die breite Brüstung der Brücke gebeugt. Der Dritte, jener Mann, den ihr schon bei der ersten Bluttat auf der Klippe gesehen habt, ist auf die Balustrade geklettert und nimmt mit seinem Säbel gerade Maß am Hals des Novadis. Mit einem: "Stirb, du Wurm" lässt er die wuchtige Waffe hinabsausen und enthauptet Said. Unter seinem triumphalen Gelächter fällt der Kopf in die Tiefe, während die Spießgesellen sich anschicken, den Körper von der Brücke stoßen. Gerade als eure Ohren bestätigen, dass der Tote am Boden des Abgrunds angekommen ist, bemerkt euch die Frau und die Täter ergreifen die Flucht.

Alle Drei tragen übrigens Arbeitskleidung, wie sie die Arbeiter auf dem Gut Rüdwein tragen. Mit etwas Geschick kann zumindest diesmal einer der Fliehenden gefasst werden. Durch entsprechende 'Zuwendung' (*Überreden*, Drohungen, Zwang zur Wahrheit, RESPONDAMI etc.) fängt er an zu reden wie ein Wasserfall und ist kaum wieder zu stoppen:

- Der Novadi war schon tot.
- Dom Esteban gab ihnen den Auftrag zu diesem fingierten Mord.
- Auch der Mord auf der Klippe war gestellt, allerdings veranlasste von Domna Isabella.
- Es sollte so aussehen, als wären die Rüdweins die Schuldigen am Tode Saids. Deswegen auch die Verkleidung als Rondrigo Rüdwein, der als Novadihasser bekannt ist und so sehr schnell den Zorn der 'Sandfresser' erregen sollte.

Saids Haupt liegt in einiger Entfernung zu seinem (nun kopflosen) Leichnam, vom Wasser des Baches umspült, am Grund der Klamm. Der Abstieg ist ohne Hilfsmittel nur schwer zu bewältigen (*Klettern*-Probe +7) und nimmt einige Zeit in Anspruch. Mit etwa 20 Schritt Seil ist die Sache erheblich einfacher (*Klettern*-Probe +3). Behält niemand den Körper im Auge, so ist er verschwunden, wenn der Held den Grund erreicht. Ob er vom Wasser weggerissen oder gestohlen wurde, lässt sich nicht feststellen. Beobachtet ein Held den Toten, so sieht er, wie dieser plötzlich mit den Händen umhertastet, als würde er seinen Kopf suchen. Wenig später gibt er die Suche auf und erhebt sich taumelnd, um der Schlucht westwärts zu folgen. Macht sich der Held durch lautes Rufen oder Ähnliches bemerkbar, fällt die Leiche wie vom Blitz getroffen wieder zu Boden und rührt sich nicht mehr. Nähren Sie ruhig einen eventuellen Verdacht der Gruppe, Said würde sich nur 'tot stellen' – tatsächlich hat der Geist seinen Körper jedoch wieder verlassen und die Leiche leblos zurückgelassen.
Bringen die Helden den Toten jetzt in ihren Besitz, so macht er sich bei der ersten Gelegenheit davon und läuft ihnen erst später wieder über den Weg. Zumindest aber den abgetrennten Kopf kann die Gruppe ungehindert mitnehmen. Die (möglicherweise erneute) Untersuchung der Leiche fördert ähnliche Ergebnisse wie schon zuvor zu Tage. Der Gefangene kann bei den Novadis als Zeuge dafür dienen, dass es – zumindest auf der Klippe – keinen Mord gab. Der Ältestenrat wird daraufhin eine Entschädigung in Gold für die Entehrung des Leichnams fordern. Damit ist jedoch noch immer nicht klar, wer für Saids Tod verantwortlich ist.

Bei den Winzern

Früher oder später erreichen die Helden das erste Weingut. Das Abenteuer geht davon aus, dass dies die Hacienda de Braast-Brindâl ist. Konnten die Helden die Leiche eroberen, legt ihnen Pichelstein nahe, sie vorläufig zu verstecken und nicht weiter zu erwähnen, da eine offene Konfrontation die Verhandlungen beeinträchtigen könnte.

Auf der Hacienda de Braast-Brindâl

Das Anwesen besteht aus Herrenhaus, Gesinde-, Stall- und Wirtschaftsgebäude sowie der Kelterei mit der großen Weinpresse und dem Weinkeller. Die Hacienda ist weiträumig von einer zwei Schritt hohen Mauer umgeben und besitzt hinter dem Herrenhaus einen ausgedehnten Lustgarten. Die einzelnen Gebäude sind untereinander durch eine weitere Mauer verbunden, so dass ein wehrhafter Eindruck entsteht.

Kurz vor Ankunft der Helden (und nachdem diese den zweiten Mord beobachtet haben) ist Domnita Inés mit fünf Gefährten von einem Ausritt zurückgekehrt. Die Gesellschaft befindet sich noch auf dem Hof und reibt die verschwitzten Pferde trocken: einen Rapphengst und fünf Braune. Bis auf den Rappen könnten es durchaus die Tiere sein, die die Helden beim Mord an der Platane sahen (siehe linke Seite im Abschnitt **Hängt ihn höher**). Auf Nachfrage erfahren sie, dass Inés für gewöhnlich ihren Schimmel reitet. Der hat aber ein loses Eisen und musste im Stall bleiben, deshalb nahm Inés ausnahmsweise mit dem Rappen vorlieb.

Ernilfo wird von der jungen Dame begrüßt, als wäre er ein Teil der Familie – die Handelsbeziehungen bestehen schon lange und sind für beide Seiten ertragreich. Auf die Frage, ob der Weg sehr beschwerlich war, klopft er sich den Staub aus der Kleidung und entgegnet lächelnd: "Nicht mehr als sonst, Teuerste." Kurz darauf eilt Dom Esteban aus der Kelterei herbei und begrüßt Pichelstein mit ausladenden Gesten. Nach dem üblichen Austausch von Höflichkeiten und der Vorstellung der Helden verfallen die beiden in ein Fachgespräch über die Vorzüge unterschiedlicher Rebsorten und begeben sich in den Weinkeller, wo Dom Esteban schon eine Verkostung vorbereitet hat. Ernilfo gibt durch einen Wink zu verstehen, dass seine Begleiter gern folgen können. Die Gelegenheit, kostenfrei jede Menge guten Weines zu trinken, sollten sie sich nicht entgehen lassen. Die Weinprobe ist jedoch keine Pflicht: Wenn die Helden möchten, können sie sich auch auf dem Gut umsehen. Nur das Herrenhaus bleibt ihnen verwehrt.

Falls die Helden, trotz Pichelsteins Bitte, Erkundigungen über die mörderischen Machenschaften der Familie bei dieser einholen möchten, finden Sie im Kasten **Konfrontation** (siehe nächste Seite) einige Hinweise.

Ereignisse auf der Hacienda:

Weinprobe: Die Weinprobe dauert etwa zwei Stunden, in denen Esteban und Ernilfo etliche Tropfen kosten (siehe Kasten rechts). Helden, die tatsächlich trinken, anstatt zu probieren und danach wieder auszuspucken, sollten für je 2 SR eine Probe auf *Zechen* ablegen, die von Mal zu Mal um einen zusätzlichen Punkt erschwert wird. Fehlende TaP* werden von der Ausdauer abgezogen: Sinkt sie auf die Hälfte, ist man sichtlich angetrunken (KL, IN, GE, FF je –2; MU +2), bei AU 0 fällt man sturzbetrunken vom Stuhl.

Nach den Verhandlungen überreicht Dom Esteban Pichelstein eine Einladung für den Maskenball zum Weinfest, die er auf standesgemäße Helden (Adlige, Geweihte, SO mindestens 8) ausweitet.

Die Herrin des Hauses: Früher oder später erscheint Domna Isabella auf dem Plan. Jedem fallen ihre umwerfende Schönheit genau wie das augenscheinliche Desinteresse Estebans an seiner Gemahlin sofort auf. Isabella bittet ungeniert den charismatischsten (oder sogar *gut aussehenden*) Helden darum, ihr ein wenig Gesellschaft zu leisten. Ein geschultes Auge (*Menschenkenntnis* TaW 8+) erkennt in ihrem Verhalten eine Provokation, die auf ihren Mann abzielt: Offenbar will sie seine Aufmerksamkeit wecken, was ihr aber nicht gelingt. Im Laufe eines Spaziergangs durch den Garten macht die Domna ein eindeutiges rahjagefälliges Angebot. Der Akt bleibt, auch wenn er fast unter den Augen des Doms stattfindet, ohne Folgen. Dies sollte den Helden ein deutlicher Hinweis sein, dass sich solche Szenen hier öfter ereignen.

Die romantische Tochter: Im Gartenpavillon oder beim Essen, im Anschluss an die Weinprobe trifft man auch Domnita Inés wieder. Sie liest mit glänzenden Augen und schmachtenden Seufzern in einem kleinen Buch (einer 'Vier-Taler-Novelle'), das von den romantischen Erlebnisse eines Piratenkapitäns handelt. Darauf angesprochen, schwärmt sie in höchsten Tönen von stattlichen Recken, die weder Tod noch Niederhöllen fürchten, um ihrer Angebeteten nahe zu sein. Mit einem betrüblichen Seufzer setzt sie hinzu, dass sie wohl nie einen solchen Verehrer haben werde. Der einzig wahre Recke des Umlands sei ausgerechnet Rondrigo Rüdwein, der sich nicht für sie interessieren würde.

Kleine Weinkunde

Alle almadanischen Weine aufzuzählen würde ganze Bücher füllen. Darum soll an dieser Stelle nur eine kurze Auswahl der in Brindâl gekelterten Tropfen folgen, die bei den Weinproben aufgetragen werden:

- *Yaquirtaler Madawein*: ein fruchtig halbtrockener Weißwein, den man auch gern 'König der Weine' oder 'Wein der Könige' nennt.
- *Yaquirblume*: ein duftender halbsüßer Rosé
- *Aquenauer Südhang*: feinherber Weißwein
- *Liebliche Cella*: Bezeichnung für nahezu ungenießbar saure Weine
- *Brindâler Mädchentraube*: ein kräftiger, süßer Rotwein, den die de Braast-Brindâls keltern, die sich gerne damit rühmen, dass er keinen schweren Kopf macht.
- *Rüdweiner Leiterchen*: ein halbtrockener bis trockener Weißwein von den steilsten Weinbergen Gut Rüdweins.

Bei diesen Weinen handelt es sich um diejenigen, welche die Winzer in solchen Mengen erzeugen, dass sich der Verkauf lohnt. Während die ersten drei Tropfen bekannte almadanische Weine sind, handelt es sich bei den letzten beiden um eigene Rebsorten, auf die man entsprechend stolz ist.

Bei einer Weinprobe wird nach *Auge* (Farbe, Klarheit, Reinheit), *Geruch* (Duft, Aroma, Reifegrad), *Geschmack* (Süße, Säure, Balance) und *Abgang* (Geschmackslänge nach Verlassen des Mundes) getestet. Ein Held, der einen Wein auf diese Weise beurteilen und sich auch sonst mit den Feinheiten von Rahjas Blut auskennen möchte, sollte schon *Winzer* sein oder von Stand (Adlige aus Almada oder dem Horasreich bzw. Helden mit passendem Hintergrund, die einen SO von mindestens 8 oder TaW *Etikette* 9+ haben).

Das rüdweinsche Gut

Vom Aufbau ähnelt das Weingut dem der Hacienda, nur ist hier alles etwas kleiner, weniger prunkvoll und sparsamer ausgeführt.

Auf der nahen Koppel grasen sechs Pferde: ein Schimmel und fünf Braune. Ein Stallbursche kann bestätigt, dass sie am gestrigen Tag von einigen Burschen ausgeritten wurden, um sie in Bewegung zu halten. (Natürlich sind es dieselben Pferde, die die Handlanger der Rüdweins benutzten, um 'ihren' Mord an Said zu inszenieren.)

Die Begrüßung auf Gut Rüdwein ähnelt der auf der Hacienda, nur ist man zu Pichelstein noch familiärer – der fehlende Standesunterschied macht sich bemerkbar.

Ereignisse auf Gut Rüdwein:

Die Weinprobe: Im Gegensatz zur de braastschen Weinprobe ist hier nicht Marbius Rüdwein federführend, sondern dessen Frau Mariella. Zwar sind es die Männer, die verkosten und über den Wein fachsimpeln, jedoch ist es Mariella, die alles mit gestrengem Auge überwacht. Geht es um Verhandlungen über den Preis eines Weins, schaut Rüdwein nur hilflos zu seiner Frau, die dann geschäftig mit Ernilfo zu feilschen beginnt.

Der Hexenschuss: Im Laufe der Weinprobe äußert sich Marbius kleinlaut, dass er zur Bestimmung der diesjährigen Weinqualität gern einen Blick in die Zukunft werfen würde. Diese Äußerung ruft

einen ungeahnt heftigen Ausbruch Mariellas hervor. Zornig verhört sie ihren Mann, ob er immer noch zu dieser "alten Vettel im Wald" laufe, um ihr "Geld sinnlos zu verschleudern". Marbius erbleicht und versucht seine Frau flüsternd zu beruhigen: Sicherlich meine sie das doch alles nicht so, denn die gute Frau der Wälder habe ihnen schon oft geholfen. Das reizt Mariella jedoch nur noch mehr: Sie schlägt mit der Faust auf den Tisch und erklärt, Marbius solle endlich aufhören, an diese Scharlatanerie zu glauben. Darauf wird sie schlagartig blass und ihr Gesicht verzerrt sich vor Schmerz: Ein Hexenschuss hat sie ereilt. Für Marbius ist klar, dass dies die Strafe der Hexe vom Brigellawald ist, und er erklärt später leise, dass er diese deshalb noch heute Abend aufsuchen werde, um den Fluch von seiner Frau nehmen zu lassen – für Mariella handelt es sich lediglich um ein verrenktes Kreuz. (Magische oder karmale Untersuchungen zeigen keinerlei Spuren eines Fluchs.) Die Geplagte begibt sich zu Bett, während Marbius die Verhandlungen vorerst unterbricht – ohne Mariella will er lieber nichts Geschäftliches entscheiden. Er bittet Ernilfo, am nächsten Tag noch einmal wiederzukommen.

Der verhinderte Poet: Auch im Gartenpavillon der Rüdweins trifft man auf eine romantische Seele. Hier ist Rondrigo damit beschäftigt, Gedichte zu schreiben. Dass er mit seinen Werken nicht sonderlich zufrieden ist, zeigen etliche zerknüllte Papierbögen, die in der Laube herumliegen. Er weigert sich, über seine Schreibkunst zu reden oder gar eines der Werke zu zeigen. Es ist jedoch recht einfach, einen der Zettel unauffällig an sich zu nehmen: Samt und sonders handelt es sich um herzzerreißende, kunstfertige Liebesgedichte an seine Angebetete: Inés de Braast-Brindâl.

Fragt ein Held nach, so erklärt Rondrigo seufzend seine Sorgen: Von jedem in Brindâl für einen draufgängerischen Helden gehalten, sieht er sich selbst eher als einen lahmen Krüppel. Die Beteiligung an den Kämpfen um Omlad sei die größte Dummheit seines Lebens gewesen, einzig begangen, um seine große Liebe zu beeindrucken. Doch nun, da er nur noch ein humpelnder Narr mit zuviel Poesie ist, wird er das liebreizende Geschöpf nie erobern können – nicht zuletzt wegen der unsäglichen Fehde, die beide voneinander trennt. Aufmunterungen nimmt er dankbar an, lässt sich in seinen Zweifeln jedoch nicht beirren, Domnita Inés scheint ihm in unerreichbarer Ferne. Auch der Hinweis, dass sie die gleichen Gefühle für ihn hegt, helfen nichts. Dies bringt ihn zwar zum Nachdenken – und kann der Grund dafür sein, dass er sich während des Maskenballs tatsächlich ein Herz nimmt und seine Liebe gesteht –, bleibt hier aber wirkungslos, da die Helden keine Beweise für Inés Gefühle haben dürften. (Umgekehrt wird Inés der Gruppe nicht glauben wollen, dass die Gedichte tatsächlich von Rondrigo stammen, wenn die Helden ihr eines der Machwerke übergeben.)

Konfrontation

Wahrscheinlich werden einige Helden auf die Idee kommen, die Familien direkt auf die 'Morde' und ihre Verwicklung in diese anzusprechen. Pichelstein rät ihnen jedoch davon ab: Solange sie keine konkreten Beweise haben, schickt es sich nicht, Anschuldigungen zu erheben. Dementsprechend ziehen sich die Familienoberhäupter sichtlich verstimmt aus einem derartigen Gespräch zurück. Ihre Kinder sind dagegen völlig überrascht und haben keine Ahnung, dass sie für das Fehdetreiben ihrer Eltern benutzt werden. Beide versprechen, diese bald zur Rede zu stellen, und bitten bis dahin um Stillschweigen.

Der Tragödie dritter Teil: Im Dunkel der Nacht

Der kopflose Novadi

Während des Rückwegs von Gut Rüdwein bricht langsam die Nacht herein und ein Teil des Weges muss im Dämmerlicht zurückgelegt werden: Zeitpunkt für gespenstisches Treiben.

Führen die Helden wider Erwarten an dieser Stelle den Leichnam mit sich, so ändern Sie die Szene dahingehend ab, dass der Tote vom Muli rutscht und sich schwankend erhebt, um in den Wald zu stapfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Finster liegt der Brigellaforst wie ein Wall neben euch. Die Äste der Bäume hängen tief über dem Weg und schlucken den größten Teil des schnell verblassenden Dämmerlichts. Die letzten zwei Meilen bis Brindâl müsst ihr wohl im Dunklen zurücklegen. Längst seid ihr von den Maultieren abgestiegen, zum Reiten ist es einfach zu düster. In diesem Moment geht ein Ruck durch die Zügel, an denen ihr die Tiere führt. Schnaubend bleiben sie stehen, und im verbliebenen Licht seht ihr das Weiß ihrer aufgerissenen Augen.

Suchend blickt ihr euch nach der Bedrohung um, die die Tiere zu spüren scheinen. Und tatsächlich: Einige Schritt in den Wald hinein erkennt ihr, halb verdeckt von den Bäumen und nur durch die hier herrschende Finsternis wahrnehmbar, ein bläuliches Leuchten. Es umgibt die Gestalt eines Mannes, der schwankend auf euch zukommt.

Was sich da nähert, ist nichts anderes als der kopflose Said, der den Weg zur Hacienda de Braast sucht. Das bläuliche Leuchten entsteht durch die geisterhafte Präsenz im Körper des Toten und verschwindet, sobald Saids Geist ihn verlässt. Es ist so schwach, dass es nur in fast völliger Dunkelheit wahrzunehmen ist. Verstecken sich die Helden – was mit den Tieren und Ernilfo einige Mühe kostet – so schwankt der Leichnam aus dem Wald heraus und setzt sich in Richtung Brindâl in Bewegung. Machen sich die Helden irgendwie bemerkbar, bricht der Tote schlagartig zusammen und das Leuchten erlischt.

Eine karmale oder magische Untersuchung ist um 14 Punkte erschwert (siehe Kasten unten). Nur bei Gelingen dieser Probe kann man eine Geisterpräsenz erkennen.

Nach dieser Szene sollte die Leiche Saids erst einmal in den Händen der Helden verbleiben.

Said ben Habled, ein ruheloser Geist

Saids Geist blieb nach seinem Tode aufgrund einer unerfüllten Aufgabe auf Dere zurück. Diese dreht sich um ein kleines Beutelchen mit Sand, das er von einer Pilgerfahrt zur Oase Keft mitbrachte und bei seiner letzten Liebesnacht mit Domna Isabella verlor. Said muss es zurückerlangen und an seinen Sohn übergeben, bevor er die ewige Ruhe finden kann. Zu seinem Leidwesen ist er an seine Leiche gefesselt und kann sich als Geist maximal zehn Schritt davon entfernen. Der Wunsch, seinen Talisman, den Said immer an einem Silberkettchen um den Hals trug, zurückzuerhalten, ist so stark, dass er erlernt hat, seinen Leichnam zu beseelen. Aus Angst, jemand könne ihn für einen Untoten halten und ihn gewaltsam zur endgültigen letzten Ruhe betten, verlässt Said seinen Körper wieder, sobald er sich entdeckt glaubt.

Sollte Saids Leiche dennoch unwiederbringlich zerstört oder borongefällig bestattet werden, überträgt sich seine derische Bindung auf den Gegenstand, mit dem diese Tat begangen wurde (zum Beispiel Zunderzeug oder eine Schaufel). Ebenfalls möglich ist, dass Said sich an den Zerstörer seines Körpers bindet und dessen Gliedmaßen kurzfristig zu kontrollieren lernt. Dann muss dieser Held die Geisterbeschwörung (siehe nächste Seite im Abschnitt **Bei Xaraxia, der Hexe vom Brigellaforst**) über sich ergehen lassen und als Sprachrohr Saids dienen.

Problematisch wird es, wenn Ihre Spieler den Geist mittels Exorzismus, GEISTERBANN oder PENTAGRAMMA auszutreiben versuchen. Sobald ein Held damit beginnt, den Geist

längerfristig zu bannen, wird Said daher all seine derzeitige Kraft zusammennehmen und kurz als durchscheinender Geist erscheinen. Dabei flüstert er die Worte: "Bitte nicht, helft mir!", und verschwindet wieder. Hilft das immer noch nicht, sind es wohl die falschen Helden, um einem Geist den ewigen Frieden zu schenken.
(Zu Geistern und dem Umgang mit ihnen siehe auch **MGS 107ff.**)

Saids Geist
Beschwörung: +6 **Austreiben:** +8 **MR** 14*
*Wirkt gegen alle Schadensmagie und Gebete; ansonsten besitzt er Immunität gegen Zauber, kann sich aber willentlich für Hellsichts- oder Verständigungszauberei öffnen.
Besondere Eigenschaften: Gegenstand beseelen (seine Leiche), Tagespräsenz (nur als Beseelung des Leichnams)

Im Boron-Tempel

Bringen die Helden die Leiche zum Boron-Tempel, so können sie dort nur feststellen, dass dieser menschenleer ist. Ein Passant gibt an, dass Bruder Noctus gestern zu einem Einsiedlerhof im Forst aufgebrochen ist, um dort einen Bauern auf seinem letzten Weg zu begleiten. Er wird wohl frühestens in fünf Tagen zurück sein. Damit ist der einfachste Weg, Said loszuwerden, versperrt. (Sollten die Helden die Leiche einfach im Tempel ablegen, ist sie bald darauf wieder verschwunden.)
Kommen Ihre Helden nicht selbst auf die Idee, dass die Hexe vom Brigellaforst in der Lage sein könnte, einen Geist zu rufen, um mit ihm zu reden, so kann Pichelstein unheilsschwanger verkünden: "Es heißt, die Alte vom Brigellaforst redet mit den Toten und erforscht ihre Geheimnisse."

Die Novadis

Bringen die Helden Said zu den Hütten der Novadis, bricht Amléto beim Anblick des verunstalteten Leichnams seines Vaters schluchzend zusammen, während der Ältestenrat einen Bericht darüber erwartet, was mit dem Toten geschehen ist. Über die Idee, den Leichnam zu einer Hexe zu bringen, sind sie nicht glücklich, beugen sich aber den Umständen – notfalls unterstützt der sich langsam wieder sammelnde Amléto die Helden dabei, die Leiche heimlich aus dem Lager zu schaffen und seinem Vater endlich zur letzten Ruhe zu verhelfen. In keinem Fall wollen die Novadis einen ruhelosen Toten bestatten.

Die Alte vom Brigellaforst

Dank der Ereignisse auf Gut Rüdwein sollte den Helden klar sein, dass Marbius noch in dieser Nacht die Hexe aufsuchen wird. Legen sie sich einigermaßen geschickt auf die Lauer, wird er sie direkt zu ihr führen. (Natürlich können die Helden ihn auch *überreden*, sie mitzunehmen, oder ihm damit drohen, seine Frau zu verständigen.) Alternativ könnten sie sich an das Gerücht erinnern, dass der alte Hillerio von ihr die Warzen kuriert bekam. Auch er kennt den Weg. Eine gute Idee ist es, Amléto und den Ältesten Malik mitzunehmen, da nur der Geist zweifelsfrei die Unschuld der beiden Familien bezeugen und so die drohende Blutrache abwenden kann.
Versäumen es die Helden, den Leichnam gleich zur Hexe mitzunehmen, so werden sie den ganzen Weg noch einmal zurücklegen müssen. Ohne Leiche ist die Geisterbeschwörung nicht möglich, da Said an diese gefesselt ist (bzw. an einen Gegenstand, wenn der Leichnam zerstört wurde).

Geisterruf und Geisterblick

Ist einer Ihrer Helden in der Lage, Saids Geist mittels des Zaubers GEISTERRUF oder der Liturgie Nemekaths/Marbos Geisterblick zu kontaktieren (beide Proben +6), entfällt vermutlich die nächtliche Wanderung durch den Wald. Geben Sie dann die Erkenntnisse aus Xaraxias Geisterruf auf diese Weise weiter. Ein NEKROPATHIA bringt keine Ergebnisse, da Said noch auf Dere weilt.

Durch den finsteren Wald

Verfolgen die Helden Marbius, so verlässt er die Straße auf halber Strecke nach Brindâl. Dem Licht seiner Laterne zu folgen ist einfach. Mit der Wegbeschreibung Hillerios ist es schwieriger, den kleinen Pfad im Wald zu finden (*Orientierungs*-Probe +2; ansonsten verlaufen die Helden sich und geraten erst Stunden später zum Hügelgrab).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als hätten sich die Götter gegen euch verschworen, ziehen Wolken auf und verdunkeln das ohnehin spärliche Mondlicht. Ein erster Blitz zuckt über den Himmel und erleuchtet den Wald für einen Augenblick taghell. Dann kracht auch schon der Donner durch die Finsternis und bringt eure Ohren zum Klingeln. Dicke Regentropfen fallen erst einzeln, dann mit stetem Rauschen auf das Blätterdach des Waldes und durchnässen schließlich vollständig eure Kleidung.

Gestalten Sie den Weg gespenstisch: Fledermäuse suchen Schutz vor dem Regen und flattern um die Gruppe herum, eine Eule wendet den Helden plötzlich ihre leuchtenden gelben Augen zu, Äste knacken, Büsche rauschen und überall scheinen verborgene Gegner zu lauern. Nach etwa einer Stunde erreichen die furchtlosen Abenteurer eine Lichtung, in deren Mitte ein kleiner Hügel liegt. Die gleichmäßige halbrunde Form und der gigantische Steintisch auf der Kuppe machen deutlich, dass es sich um ein Hügelgrab handelt. *Geschichts-* oder *sagenkundige* Helden können sogar folgern, dass es sich um ein altes Goblin-Hügelgrab handelt. Zwischen zwei gegeneinander gekippten Granitblöcken fällt grünlicher Lichtschein in die Nacht hinaus. Aus dem Inneren des Grabes hört man das heisere Kichern einer alten Frau. Nach einer Weile verlässt Marbius den Ort wieder und kehrt eilig nach Hause zurück. Sind die Helden sich über das weitere Vorgehen unsicher, hören sie plötzlich eine krächzende Stimme aus dem Hügel: "Gefällt es euch dort draußen im Regen oder habt ihr etwa Angst vor einer alten Frau? Erwartet bloß nicht, dass ich rauskomme. Meine morschen Knochen vertragen diese Nässe gar nicht."

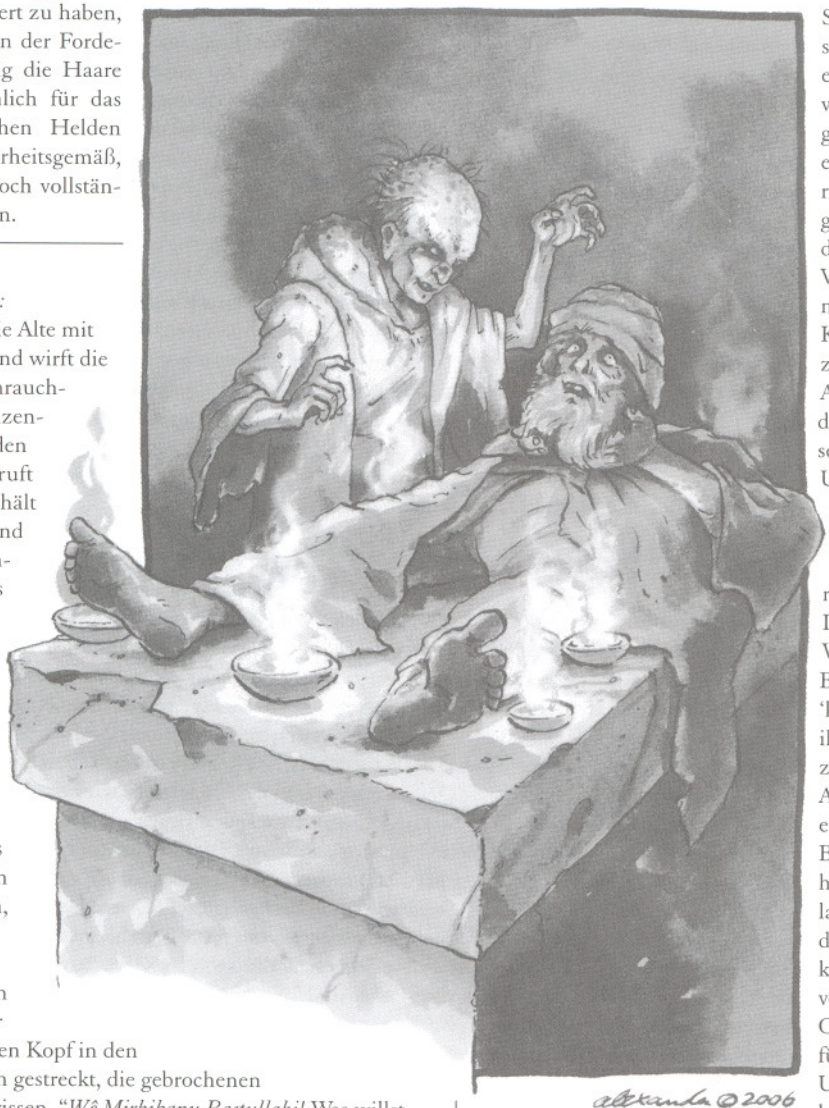
Bei Xaraxia, der Hexe vom Brigellaforst

Der einzelne Raum des Hügelgrabs wird von grün leuchtenden Moosen und einem flackernden Feuer erleuchtet. Aus einem großen Kessel blubbern schillernde Blasen. Überall hängen getrocknete Kräuter, auf Vorsprüngen und Regalbrettern liegen und stehen merkwürdige Steine, lebende und ausgestopfte Schlangen und Lurche, eine warzenbedeckte Kröte und ein Kolkrabe sowie allerlei Gefäße mit mysteriösen Inhalten. Ein scharfer Geruch von Kräutern, verbranntem Essen und Moder liegt in der Luft.
Xaraxia, eine bucklige Alte (eine Beschreibung finden Sie auf Seite 36), ist hässlich wie die Nacht. Sie hat ungeheuren Spaß daran, sämtliche Vorurteile über Hexen zu bestätigen. Kichernd droht sie den Helden, sie auf ihrem Besen mitzunehmen, ihnen Warzen anzuhexen oder sie in ihr Bett zu zerren. Auch die Verwandlung in Kröten, Spinnen oder Lurche ist angeblich eine ihrer Lieblingsbeschäftigungen. Dennoch ist sie genau die richtige Ansprechpartnerin für die Gruppe. Als kompetente *Seherin von Heute und Morgen* ist es ihr nach kurzer Vorbereitung ein Leichtes, den Geist Saids herbeizuzitieren, damit er Rede und Antwort stehen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Da liegt er nun, seinen Kopf in den Händen, auf dem Tisch der Alten. Immer wieder kichert sie oder zischt merkwürdige Worte aus ihrem zahnlosen Mund, während sie Kräuter und Asche über die Leiche streut. Ein Schälchen mit Weihrauch verbreitet benebelnde Dämpfe und das Gemurmel der Hexe verschwimmt zu einem monotonen Singsang. Dann reißt euch ein Donnerschlag des Gewitters aus eurer Lethargie. Beinahe ohne Unter-

lass kracht es draußen. Das Zucken der Blitze lässt die Höhle noch unwirklicher erscheinen. Unvermittelt steht die Alte wieder vor euch und präsentiert eine silberne Schale samt Dolch.
"Blut!", zischt sie, "her damit! Jeder ein paar Tropfen. Und eine Locke eures Haares. Wir wollen doch nicht, dass ihr die alte Xaraxia nachher den Goldröcken meldet."
Von lautem Krachen begleitet entladen sich wiederum Blitze.

Lassen Sie den Charakteren hier Zeit zu reagieren. Vor allem *abergläubische* Helden oder solche mit *Totenangst* sollten beruhigt werden und ihre Ängste bekämpfen müssen. Xaraxia will die Geisterbeschwörung nur fortsetzen, wenn wenigstens einer das Geforderte übergibt. Die Forderung ist Teil ihres Schauerstücks, mit dem sie die Helden ins Bockshorn jagen will. Ist sie der Meinung, alle Anwesenden gehörig schockiert zu haben, tritt sie kichernd von der Forderung zurück. Einzig die Haare benötigt sie tatsächlich für das Ritual. Misstrauischen Helden versichert sie wahrheitsgemäß, dass diese dabei jedoch vollständig verbrannt werden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wieder beginnt die Alte mit ihrem Singsang und wirft die Haare in die Weihrauchschale. Lange konzentriert sie sich auf den Rauch, zwölfmal ruft sie Saids Namen, hält schließlich inne und blinzelt den Leichnam an. Still ist es geworden, selbst das Rauschen des Regens ist verstummt. Dann zischt die Hexe kaum vernehmlich: "Zeig dich!" Ein ohrenbetäubendes Krachen lässt euch zusammenzucken, als es draußen wieder blitzt und donnert. Im selben Moment ruckt der Tote nach oben, den Kopf in den Händen nach vorn gestreckt, die gebrochenen Augen weit aufgerissen. "*Wê Mirhibanu Rastullahi!* Was willst du, widderköpfige Missgeburt?"

Xaraxia kichert nur über diese Beleidigung und bedeutet den Helden, dass sie den Geist nun befragen können. Es folgen einige Fragen, die die Gruppe vermutlich stellen werden.

Wie bist du gestorben? – (schwärmend) "Ich stach mich am Dorn der blühenden Rose der westlichen Weinberge, als wir in Rastullahs Glückseligkeit schwebten. Der Rausch ihrer Liebe machte mein wundes Herz schwer und ließ mich das milchweiße Kamel zum Himmlischen Zelt besteigen."
Wer hat dich getötet? – "Niemand!"
Weshalb bist du noch hier? – "Rastullah verweigerte mir die Gastfreundschaft in seinem Zelt, da ich in der Oase der Glückseligkeit sein wichtigstes Geschenk verlor. Ich muss es zurückerhalten und meinem Sohn übergeben, auf dass es ihn führen möge, wie einst mich."
Wo ist diese 'Oase'? – "Richte dein Kamel gen Sonnenuntergang und lass es traben, dann findet es Labsal zwischen weißen Mauern."
Was ist das Geschenk? – "Es ist heiliger Boden!"

Sind Amléto und Malik anwesend, so richtet Said noch einige entschuldigende Worte an sie, weil er sich ohne Abschied davongeschlichen hat. Ansonsten bittet er die Helden, seine Worte auszurichten. Besonders seinem Sohn gegenüber bedauert er den Verlust des Geschenkes von Rastullah. Viel zu schnell verlassen ihn seine Kräfte jedoch wieder und der Körper sinkt leblos auf den Tisch zurück.
Aufgabe der Helden ist es nun, die Antworten Saids zu entschlüsseln. Die Novadis könnten einige Umschreibungen näher erläutern (zum Beispiel, dass eine 'blühende Rose' oft eine schöne Frau bezeichnet), halten sich aber zurück bis sie gefragt werden.
Die 'blühende Rose der westlichen Weinberge' ist Isabella de Braast-Brindâl (ihre Tochter wäre eine 'knospende Rose'). Der 'Rausch ihrer Liebe' ließ ihn seine Medizin vergessen, worauf er durch die Anstrengungen des Liebesspiels einen Herzanfall erlitt und starb. Bei der 'Oase der Glückseligkeit' handelt es sich um das Bett Isabellas im Weingut der de Braast-Brindâls. 'Rastullahs Geschenk' ist ein kleines Lederbeutelchen mit Sand vom Feld der Offenbarung in der Oase Keft, der einzige Boden, der für die Novadis heilig ist.
Um Saids Geist Ruhe zu schenken, muss also jemand in das Schlafzimmer der Domna eindringen, das Säckchen finden und es seinem Sohn Amléto geben.
Xaraxia bietet an, den Leichnam aufzubewahren, damit sie ihm den Kopf annähen und auf ihn Acht geben kann. Sind Malik und Amléto anwesend, bestehen sie darauf, Said nach Hause zu holen.

Der Tragödie vierter Teil: Von Ungeheuern und Helden

Das Hauptproblem der Helden dürfte es sein, unauffällig in das Schlafzimmer der Domna zu gelangen. Der günstigste Zeitpunkt dafür ist der Maskenball der de Braasts, für den Pichelstein sogar eine Einladung hat, die auch seine Begleiter einschließt. Der Trubel der Festlichkeit macht es möglich, sich unauffällig im Haus umzusehen und in das Schlafzimmer zu gelangen.
Wer den Ball besuchen will, benötigt geeignete Verkleidung – entweder als Held oder als Ungeheuer der aventurischen Sage. Wie die Verkleidungswilligen durch Nachforschungen möglicherweise schon erfahren haben, wird ein Großteil der Kostüme von Schneidermeister Cassaveras gefertigt. In der Stadt pfeifen es die Spatzen von den Dächern: Die Rüdweins sind die Ungeheuer und die de Braasts die Helden.

Das Weinfest in Brindâl

Ab Mittag des 20. Travia, wenn das Weinfest beginnt, arbeitet in Brindâl kaum noch jemand. Überall herrscht ausgelassene Heiterkeit, ist doch die Hauptweinernte für dieses Jahr beendet.

Nun veranstaltet man illustre Wettkämpfe wie das 'Trauben stampfen'. Dabei geht es darum, innerhalb der Zeit, die es braucht, einen *Almadani* in einem Zuber voller Trauben zu tanzen, soviel Saft wie möglich aus diesen heraus zu stampfen. Teilnehmende legen eine KK-Probe ab und pressen für jeweils 3 bei der Probe übriggebliebene Punkte ein Maß Saft aus den Trauben. Danach folgt eine Probe auf *Tanzen*, wobei noch mal TaP*/3 weitere Maß Saft zum Ergebnis addiert werden (jeweils aufgerundet). Als Gewinn winkt eine Krone aus vergoldetem Weinlaub (Wert: 1 Dukaten) und ein Kuss vom Weinkönig bzw. der Weinkönigin.

Vor der Stadt findet man sich zum Schützenwettbewerb ein, bei dem statt auf Zielscheiben auf Bilder eines gespaltenen Echsenschädels geschossen wird (*Heraldik*-Probe: das Wappen des Kalifen von Unau). Es gewinnt derjenige, der mit den wenigsten Pfeilen beide Augen und das Maul des Schädels trifft. Die Ziele (Mund und Augen) befinden sich in 25 Schritt Entfernung und gelten als *winzig*. Aufsehenerregendster Teilnehmer an diesem Spektakel ist Baron Chabun ben Nafiref, der sich einige finstere Blicke anwesender Novadis einfängt. Preis des Wettbewerbs sind drei Flaschen *Yaquirtaler Madawein* (Wert: 2 Dukaten).

Auf dem Marktplatz wird ausgelassen getanzt. Die Familien de Braast und Rüdwein haben mehrere große Weinfässer gestiftet, aus denen in gegenüberliegenden Zelten ausgeschenkt wird.

Brindâler in den Wettkämpfen
Trauben stampfen: KK 9–13 **CH** 8–12 **GE** 11–15 **Tanzen-TaW** 4–11
Schützen: FK 14–18 (Kurzbogen oder Schnäpper)

Her mit dem Kostüm!

In all der Aufregung fallen die Dienstboten kaum auf, die zur Schneiderei eilen, um dort gut verschnürte Pakete abzuholen. Mancher von ihnen beobachtet eine Zeit lang das bunte Treiben und bietet so eine günstige Gelegenheit zur unrechtmäßigen Aneignung eines Kostümbündels. Ebenso ist es möglich, einem Diener seinen Abholschein abzunehmen – sei es durch Taschendiebstahl oder mit klingender Münze und beredter Zunge. Bei Cassaveras herrscht derartige Betriebsamkeit, dass er sich die Laufburschen ohnehin kaum genauer ansieht.

Der Schneider verfügt auch über eine Kiste, in der sich ausgemusterte, aber noch verwendbare Kostümteile herumdrücken. Gegen eine den Umständen angemessene Geldsumme und etwas Fantasie können sich die Helden hier abenteuerlich-absurd ausstaffieren.

Eine Auswahl an Kostümen, die sich die Helden beschaffen könnten (allerdings nicht aus der Kiste mit ausgemusterten Stücken):

- **Geron Einhand:** ein Kusliker Lamellar mit Bein- und Armschienen aus bemaltem Holz. Dazu ein Zweihänder aus Blech, der *Siebenstreich* nachempfunden wurde.
- **Ilkhold Zottelhaar:** ein Lendenschurz aus Fell; in einem Schultergurt ein zwei Schritt langer Zweihänder aus Holz, der *Gnorakir* darstellen soll; dazu eine Perücke aus zerzaustem grauen Pferdehaar, die dem Träger bis zur Hüfte herabhängt.
- **Rondrigo Rüdwein:** Degen, Buckler, feine Seiden- und Lederkleidung, dazu ein riesiger grauer Caldabreser und eine blonde Perücke mit schulterlangem Haar. (Dieses Kostüm gehört Inés de Braast-Brindâl, die sehr empört reagiert, sollte einer der Helden damit auf dem Fest auftauchen.)
- **Amazonenkönigin Yppolita:**eine Brünne aus Blech, dazu Rock, Holzschwert und eine lange blonde Perücke.
- **Dämonenkaiser Galotta:** eine schwarze Robe, bestickt mit silbernen und goldenen Sternen und Monden, außerdem eine Scharlachkappe zum Verstecken der eigenen Haare und ein hölzernes Zepter mit einem großen Auge am oberen Ende.
- **Der chimärische Oger:** ein Umschnallwanst samt Lendenschurz aus Fell, dazu zwei Köpfe mit unglaublichen Hauern als Gestellkonstruktion zum Aufsetzen und eine Pappkeule mit täuschend echten Blutflecken und Haaren.
- **Sadrak Whassoi, der Schwarze Marschall:** ein Ganzkörperkostüm, das wirklich aus einem Orkfell zu sein scheint, tatsächlich aber aus geschickt gefärbten und vernähten Tierfellen besteht, dazu ein lederner Brustpanzer, Bein- und Armschienen und ein Gruufhai aus Holz.

Die Helden sollten bedenken, dass bei einem gestohlenen Kostüm immer das Risiko besteht, während des Balls dem eigentlichen Besitzer zu begegnen oder gar mit diesem verwechselt zu werden. Dadurch können sich einige sehr absurde oder frivole, aber auch gefährliche Szenen entwickeln. Legen Sie auf solche Umstände keinen Wert, dann ist der Bestohlene lieber zu Hause geblieben, als in einem Kostüm zweiter Wahl aufzutauchen. Die Festlichkeiten in Brindâl und die Vorbereitungen für den Ball dürften die Helden den gesamten Tag in Anspruch nehmen.

Mummenschanz

Da nicht vorhersehbar ist, wie Ihre Helden auf dem Fest vorgehen, stellt dieses Kapitel nur einige Anregungen für den Verlauf des Maskenballs zur Verfügung. Scheuen Sie sich nicht, eigene Ideen einzubringen, Szenen ganz wegzulassen oder ihre Reihenfolge zu verändern, wenn diese nicht zu Ihrer Vorstellung vom Finale passen.

Der Verlauf des Balls

15.00 Die letzten Vorbereitungen werden getroffen.

16.00 Die ersten Gäste kommen, hauptsächlich wichtige Angestellte der de Braasts, wie Buchhalter und Vorarbeiter.

17.00 Es wird voller; nun trudeln entfernte Verwandte der de Braasts und der Rüdweins ein.

18.00 Inzwischen sind die meisten Gäste anwesend und Dom Esteban eröffnet den Ball.

19.00 Der Ochse am Spieß wird angeschnitten, der Wein fließt in Strömen.

20.00 Die Tänze werden ausgelassener. Während Inés immer wieder zum *Almadani* oder *Lamento* aufgefordert wird, steht Rondrigo, verkleidet als Kalif Malkillah III., mit leidender Miene am Rande der Tanzfläche.

20.30 Inés begibt sich in ihre Räumlichkeiten, während Rondrigo aus dem Garten sehnsüchtig zu ihrem Balkon hinaufstarrt.

21.00 Domna Isabella verschwindet mit einem männlichen Gast nach drinnen. Außer ihrem Mann scheint das jeder mitzubekommen.

21.15 Dom Esteban vermisst seine Frau und macht sich auf die Suche nach ihr.

21.20 Esteban erreicht das Schlafzimmer der Domna. Er hört eindeutige Geräusche, die auch bei ihm endlich den Heller fallen lassen. Ein halbnackter Gast springt vom Balkon.

21.25 Rondrigo fasst sich endlich ein Herz und erklimmt todesmutig das Rosenspalier neben Inés' Balkon. Nur knapp entgeht er dabei dem vor Eifersucht rasenden Esteban, der auf den Balkon nebenan stürmt.

21.30 Rondrigo gesteht Inés seine flammende Liebe. Schon bald küssen sie sich leidenschaftlich und hervorragend sichtbar für jedermann.

22.00 Marbius und Mariella fühlen sich von den seit einer Stunde verschwundenen Gastgebern schrecklich zurückgesetzt. Man beschließt den Aufbruch und stellt fest, dass Rondrigo fehlt. Eine groß angelegte Suchaktion beginnt.

22.05 Das junge Glück wird von Mariella auf dem Balkon entdeckt. Sie schreit sofort die Anwesenden zusammen. Dom Esteban stürmt nackend mit einem Säbel in der Hand auf den benachbarten Balkon Isabellas. Dieser 'grässliche' Anblick lässt Mariellas Sinne schwinden.

22.30 Spätestens jetzt taucht Said auf.

23.00 Die Abendgesellschaft löst sich betreten auf. Die Ereignisse sorgen noch einige Zeit für Gesprächsstoff in Brindâl.

Die Helden auf dem Ball

Hier einige Vorschläge, mit was Sie die Helden konfrontieren können:

Domna Isabella

Um in das Schlafzimmer der Hausherrin zu gelangen, sind viele Methoden denkbar. Einer der Helden könnte versuchen, sie durch Gespräch oder Tanz abzulenken. Währenddessen dringen seine Kameraden über den Balkon oder durch das Haus in ihre Räume ein, um den Lederbeutel zu suchen. Problematisch wird es für den flirtenden Helden, sobald Isabella ihn nach allen Regeln der Kunst zu verführen beginnt, um ihn in ihr Schlafzimmer zu bekommen, wo vermutlich gerade das Bett fachgerecht auseinander genommen wird.

Unglücklicherweise ist ihre Taktik ausgerechnet an diesem Abend von Erfolg gekrönt. Ihr Gatte wird auf das Treiben aufmerksam und zeigt endlich die erhoffte Reaktion: Eifersucht.

Wenn die Helden einen Einbruch vermeiden möchten, kann einer von ihnen es darauf anlegen, von der Domna erobert zu werden und so an den gewünschten Ort gelangen (was sich als einfacher herausstellt als vielleicht gedacht). Dort jedoch unbeobachtet das Bett zu durchsuchen, stellt sich als schwierig heraus. Zu allem Überfluss werden die Bemühungen schon bald vom heftigen Klopfen und Rufen Dom Estebans unterbrochen, dessen Eifersucht endlich geweckt wurde.

Am einfachsten mag es aber doch sein, Isabella Saids Schicksal zu schildern und sie um das Lederbeutelchen zu bitten. Sie lässt die Helden gern das Bett durchsuchen, wenn sie dafür absolute Verschwiegenheit über ihre Affäre mit dem Novadi zusichern. Auch hier platzt Dom Esteban, der – nun fälschlicherweise – vermutet, seine Frau würde ihn betrügen, in die Suche.

Saids Talisman findet sich tatsächlich eingeklemmt in den Matratzen des Himmelbettes.

Kuppelei

Bei Rondrigo und Inés handelt es sich um ein verhindertes Liebespaar, dessen Glück an der Fehde der Eltern und den eigenen Selbstzweifeln scheitert. Sie sind das ideale Betätigungsfeld für romantisch veranlagte Charaktere. Für Pragmatiker stellen sie jedoch ein Hindernis dar: Entscheiden sich die Helden für einen heimlichen Einstieg in Isabellas Gemächer, so finden sie im Garten Rondrigo vor. Der junge Mann schmachtet liebestrunken und unentschlossen zu Inés' Balkon hinauf, der sich direkt neben dem ihrer Mutter befindet. Um auf diesem Wege in Isabellas Zimmer zu gelangen, müssen die Helden ihn auf die eine oder andere Art aus dem Weg räumen. Etwas ermutigender Zuspruch und ein wenig Hilfe beim Ersteigen des Rosenspaliers bewirken da Wunder für sein Selbstvertrauen. Bringen sie ihn dann sogar noch dazu, eines seiner Gedichte vorzutragen, erobert er Inés' Herz im Sturm und beide ziehen sich leidenschaftlich küssend zurück – und der Weg ist frei.

Auch als heimliche Helfer für das Eindringen in Isabellas Schlafgemach, etwa um von einem Balkon zum anderen zu klettern, stehen sie zur Verfügung, wenn man ihnen die gesamte Geschichte erzählt.

Neue Schwierigkeiten: Said kommt

Kaum glauben die Helden, Phex sei ihnen hold, da merken sie, dass der Listige ein garstiges Spiel mit ihnen treibt:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr traut euren Augen kaum, als euer Blick den von Lampions erhellten Weg vor der Hacienda streift. Wankend und nur mit Fetzen bekleidet, nähert sich eine euch bekannte Gestalt zielstrebig dem Anwesen: Said.
> Es besteht kein Zweifel, der Tote ist erneut aufgebrochen, um seinen heiligen Talisman zu holen. Es dauert sicherlich nur noch

Augenblicke, bevor er mitten unter die zahlreichen Gäste auf den Hof marschiert.

Den Helden dürfte gehörig der Schrecken in die Glieder fahren. Nicht auszudenken, was geschieht, wenn der Tote, den ein Teil der Anwesenden mehrmals fachgerecht um die Ecke brachte, nun zwischen ihnen auftaucht. Doch zum Nachdenken bleibt keine Zeit, denn im selben Moment tritt Said ins Rampenlicht und das Unglaubliche geschieht: Anstatt schreiend in Panik zu geraten oder wild auf den Untoten einzuhacken, nimmt jeder an, es handele sich um ein verspätet eintreffendes Mitglied der Rüdweins. Sein Kostüm wird als sensationell gelungen empfunden: der hohle Blick, der angenähte Kopf und ein Geruch, der einem die Tränen in die Augen treibt – sicherlich keine Arbeit des Stümpers Cassaveras.

Beteiligte des Mordwettstreits vermuten in der grandiosen Verkleidung eine Anspielung auf die vergangenen Tage. Die de Braasts erkennen zähneknirschend ihre Niederlage an: Diese Inszenierung ist nicht mehr zu überbieten. Die Rüdweins dagegen fürchten in dem Auftritt einen Anschlag auf ihre Ehre, in dem der respektlose Umgang mit Saids Leichnam an den Pranger gestellt werden soll – und das, obwohl sich die de Braast-Brindâls nicht minder an den Morden beteiligten.

Dennoch sollten die Helden Saids Auftauchen nicht auf die leichte Schulter nehmen. Früher oder später wird einer der Gäste bemerken, dass der 'Kostümierte' etwas zu echt ist. Er empfindet keinen Schmerz, aus seiner Nase fallen Maden oder die provisorischen Nähte an seinem Hals beginnen zu reißen. Besonders unangenehm wird es, wenn Said die Kräfte verlassen und er die Gewalt über seinen Körper mitten unter den Gästen verliert. Es ist also notwendig, ihn unauffällig von der Feierlichkeit zu entfernen. Dabei kommen den Helden natürlich Gäste in die Quere, die dem Toten zu seinem gelungenen Kostüm gratulieren wollen. Eine ältere Dame, die gern das Tanzbein mit ihm schwingen würde, lässt sich nur schwer abwimmeln und bekommt einen Schreikrampf, als sich eine Made aus Saids Nase windet. Schließlich ist es Said selbst, der den Helden das Leben schwer macht. Immer wieder kehrt er um und strebt auf das Herrenhaus zu oder bricht plötzlich in der Menge leblos zusammen.

Saids Erlösung

Wie die Helden es auch anstellen: Im Laufe des Abends können sie das Lederbeutelchen an sich bringen. Bringen sie nun Leiche, Säckchen und Amléto zusammen, so rückt Saids Erlösung in greifbare Nähe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch liegt der arg ramponierte Leichnam des Novadis, sein trauernder Sohn kniet neben ihm. Doch als ihr das Lederbeutelchen auf Saids längst erkaltete Brust legt, fährt der ruhelose Geist des Toten, durch die nahende Erfüllung seiner Aufgabe angetrieben und unter Aufbringung seiner restlichen Kräfte, ein letztes Mal zurück in seinen ehemaligen Körper.

Der Leichnam packt das Säckchen mit steifen Fingern und richtet sich mühsam auf. Rasselnd beginnt er zu sprechen: "Mein Sohn, es tut mir Leid, dass ich dich so früh verlassen musste, doch Rastullah will es so. Er lässt mir nur noch Zeit für eine letzte Bitte: Nimm diesen heiligen Sand vom Feld der Offenbarung. Einst führte er unsere Sippe in diese fruchtbaren Täler, doch sie zu unserer Heimat zu machen gelang mir nicht. Möge er nun dir den Weg weisen, dies zu vollenden! Er soll dir Erleuchtung schenken, so wie der Eine unser Volk in Keft erleuchtete."

Mit Tränen in den Augen ergreift der junge Mann das Vermächtnis: "Ich verspreche es, Vater!"

Noch einmal streicht Said über die Hand seines Sohnes. Dann wendet er sich an euch: "Rastullah ist groß, Fremdlinge! Ich danke ihm, dass er euch zu mir führte, und ich danke euch, dass ihr mir und meinem Sohn geholfen habt."

Mit einem befreiten Seufzen sinkt Saids Körper zurück.

Epilog

Viel bleibt nach Saids Erlösung nicht mehr zu tun. Malik ben Habled drängt noch immer auf eine Entschädigung. Da die Winzer wieder zu Sinnen kommen und angesichts ihrer Untaten ein schlechtes Gewissen entwickeln, wird diese auch geleistet. Beide Familien zahlen das Blutgeld in Höhe von jeweils 100 Dukaten und erkaufen sich damit das Stillschweigen der Novadis, gemäß der Abmachung erhalten die Helden davon 70 Dukaten. Zusammen mit der Belohnung des Barons und dem Sold Pichelsteins ergibt sich ein stattliches Sümmchen.

Schon bald wird in Brindâl groß Hochzeit gefeiert: Rondrigo und Inés schließen den Bund fürs Leben.

Die Ehe Estebans und Isabellas erlebt nun tatsächlich einen zweiten, leidenschaftlichen Frühling, während Marbius und Mariella weiterhin in trauter Zweisamkeit zanken.

Doch der Friede währt nicht lang: Immerhin muss entschieden werden, wo das "wichtigste Ereignis seit Selindian Hals Kaiserkrönung" stattfindet, ob die Braut weiße oder rote Rosen trägt, ob der erste Sprössling den Namen Marbius oder Esteban erhält, wo das Brautpaar wohnen wird ...

Der Mühen Lohn

Ernilfos weitere Rundreise verläuft angenehm ruhig. Nach den zwei Wochen Reise durch Almada überreicht er jedem Helden seinen Sold, eine Flasche mit gut abgelagerten **350 Abenteuerpunkten** und mindestens acht halbtrockene *Spezielle Erfahrungen* des Jahrgangs 1029 BF: *Zechen*, *Winzer*, *Überreden*, *Geographie*, *Götter/Kulte*, *Reiten*, *Körperbeherrschung* und *Anatomie*.

Dramatis Personae

Ernilfo Pichelstein

Aussehen: Ernilfo ist ein zierlich gebauter Mittsechziger mit graumeliertem Haar und gepflegtem Spitzbart, den er beim Nachdenken gern zwirbelt. Auf seiner Nase sitzt eine starke Brille. Er trägt einfache weiße Hemden, darüber elegante Westen, sowie typisch almadanische Kniebundhosen mit weißen Kniestrümpfen und Schnallengamaschen. Der Degen an seiner Seite dient nur der Repräsentation.

Hintergrund: Der Weinhändler aus Punin führt seinen Weinhandel schon seit vielen Jahren. Getreu der Devise "Getrunken wird immer" konnte nichts sein Geschäft erschüttern. Auch der Vorwurf "Trinkst du einen schlechten Wein, ist es wohl ein Pichelstein" konnte ihm nichts anhaben. Seine Handelsbeziehungen reichen inzwischen bis nach Fasar. Hin und wieder versucht ihn jemand wegen seiner Weinpanscherei aus dem Geschäft zu drängen, doch bisher ohne Erfolg.

Charakter: Pichelstein ist ein brillanter Geschäftsmann, der mit untrüglichem Gespür für Gewinn und Mut zum Risiko zu Wohlstand gelangte. Er ist ein angenehmer Begleiter, der als Stimme der Vernunft dienen kann. Seinem großen Geschick in Geschäftsdingen steht eine bemerkenswerte Unfähigkeit in allen körperlichen Belangen gegenüber: Er stolpert, stürzt und kullert, was das Zeug hält. Verletzt werden dabei glücklicherweise meist nur seine Kleidung und sein Stolz.

Amléto ben Said

Aussehen: Der etwa Dreißigjährige ist kaum als Novadi zu erkennen. Er ist von schmalem, feingliedrigem Wuchs und kleidet sich im almadanischen Stil. Einzig sein grüner Turban erinnert an seine Abstammung.

Hintergrund: Als Novadi in Almada hat Amléto es nicht leicht. Auf der einen Seite stehen die Zwänge seiner Sippe, die vor allem in der älteren Generation verbissen an ihrem Stammesleben festzuhalten versucht, und auf der anderen Seite die Notwendigkeit, sich an das Leben in Almada anzupassen. Bisher konnte sein Vater als Anführer die Rolle des Vermittlers gut erfüllen. Und nach dessen Tod gehen viele der jüngeren Novadis davon aus, dass Amléto nun seinen Platz übernimmt.
Charakter: Amléto ist ein stiller, nachdenklicher Mensch, der für die Winzer als Schreiber arbeitet. Gewaltsame Auseinandersetzungen sind dem jungen Mann ein Gräuel. Probleme löst er lieber mit dem Kopf als mit dem Schwert.

Dom Esteban de Braast-Brindâl

Aussehen: Der hochgeschossene, fünfzigjährige Winzer ist noch immer schlank und gut gebaut. Seine Kleidung ist stets korrekt, sein Gesichtsausdruck meist gelangweilt distanziert – es sei denn, es geht um sein Lieblingsthema: den Weinanbau.
Hintergrund: Esteban fühlt sich als Spross einer alten almadanischen Adelssippe, auch wenn seine Linie nur noch ein Edlengut in der Baronie Brindâl verwaltet. Eine der ersten Amtshandlungen Baron Chabun ben Nafirefs war es, dem bis dahin eher unbedeutenden Marbius Rüdwein die nördlichen Weinberge des Guts zu verpachten. Dies ärgert den Dom noch heute und er versucht den Emporkömmling zu verdrängen.
Charakter: Die Einhaltung der Etikette ist etwas, auf das der Dom peinlich genau achtet. Daher fühlt er sich auch von den bürgerlichen Rüdweins in seinem Standesbewusstsein gekränkt. Dennoch vertraut er darauf, dass die göttliche Ordnung sich durchsetzen wird – notfalls muss man ihr auch etwas auf die Sprünge helfen. Obwohl er ein aufmerksamer Beobachter ist, entgeht ihm die offensichtliche Untreue seiner Frau.

Domna Isabella de Braast-Brindâl

Aussehen: Obwohl sie längst die Vierzig überschritten hat, ist Domna Isabella noch immer eine herausragend schöne Frau. Mit tiefbraunen Augen, klassischen Gesichtszügen, schwarzen Locken und rahjagefälligen Kurven vermag sie so gut wie jeden Mann zu bezaubern.
Hintergrund: Mit ihrer Heirat gelang Isabella der Aufstieg in den Niederadel, den sie anders nicht erreichen zu können glaubte. Die Rüdweins als lebender Gegenbeweis sind ihr ein Dorn im Auge, da sie in ihr die Frage auslösen, was sie – auch ohne die Heirat – alles hätte erreichen können.
Charakter: Domna Isabella fühlt sich von ihrem Mann zurückgesetzt. Dem Weinanbau kann sie rein gar nichts abgewinnen. Verletzter Stolz und das Bedürfnis nach Zuwendung lassen sie Zuflucht in zahllosen Liebesabenteuern suchen. Sie hofft, auf diese Weise ihren Mann wieder auf sich aufmerksam machen zu können.

Domnita Inés de Braast-Brindâl

Aussehen: Auch Inés ist eine almadanische Schönheit, hat sie doch die langen schwarzen Locken und das fein geschnittene Gesicht ihrer Mutter geerbt. Nur die ausgeprägten fraulichen Rundungen fehlen der zierlichen Frau, um sie zu einer jüngeren Ausgabe Isabellas zu machen.
Hintergrund: Ohne dass sie es selbst realisiert, ist Inés seit Jahren in Rondrigo Rüdwein verliebt. Die Fehde zwischen den Familien hindert sie jedoch daran, sich dies einzugestehen – ganz zu schweigen davon, sich ihren Eltern anzuvertrauen.
Charakter: Die Domnita führt ein sorgloses Leben. Romantik und Abenteuer, wie sie in den 'Vier-Taler-Novellen' beschrieben werden, sind ihre Leidenschaft. Leider erwies sich noch keiner ihrer Verehrer als der furchtlose Recke, dem sie ihr Herz schenken würde.

Marbius Rüdwein

Aussehen: Marbius ist sich selbst sein bester Kunde, was man anhand der rötlichen Färbung seiner Nase leicht erkennen kann. Obwohl sein Bauch über die Jahre stetig runder wurde, ist der gealterte Winzer immer noch ein kräftiger Mann, was man ihm aufgrund seiner kleinen Statur aber kaum zutraut.
Hintergrund: Durch das Anbauen einer eigenen Rebsorte und das geschäftliche Geschick seiner Frau konnte Marbius genügend Geld aufbringen, um die nördlichen Weinberge Brindâls zu pachten. Diese ermöglichen der Familie einen Wohlstand, der dem einer Edlensippe kaum nachsteht. Dennoch stößt Marbius als Bürgerlicher immer wieder auf Ablehnung durch den Adel, so dass er für seinen Sohn auch die formale Erreichung eines besseren Stands anstrebt.
Charakter: Gastfreundlichkeit und Jovialität sind die Attribute, die Marbius am besten beschreiben. Er hat nur zwei Schwächen: einen stark ausgeprägten Aberglauben und den Wunsch, zur Nobleza zu gehören.

Mariella Rüdwein

Aussehen: Die vielen Jahre an Marbius' Seite haben die einst schöne Frau sowohl an Körper als auch Geist hart werden lassen. Im Gegensatz zu Marbius ist sie gertenschlank und überragt ihn um einen Kopf.
Hintergrund: Als jüngste Tochter eines Puniner Kaufmannes konnte sie von ihrem Vater zwar etliche geschäftliche Kniffe erlernen, ohne Aussicht auf die Übernahme seiner Geschäfte war die Heirat mit Marbius jedoch das Beste, was ihr passieren konnte. In Brindâl führt sie die Geschäfte ihres Mannes seit mehr als zwanzig Jahren mit großem Erfolg.
Charakter: Mit unnachgiebigem Ehrgeiz treibt sie den Aufstieg ihres Mannes immer weiter voran, auch wenn dieser mit dem, was er bisher erreicht hat, eigentlich zufrieden ist. Seinen Aberglauben versucht sie mit der gleichen Strenge auszutreiben, mit der sie seine Geschäfte führt.

Rondrigo Rüdwein

Aussehen: Für einen Almadani besitzt Rondrigo eine bemerkenswert große und athletische Statur. Auffällig ist sein steifes rechtes Bein, das er beim Gehen nachzieht. Das wallende blonde Haar wird gewöhnlich von einem riesigen Caldabreser verdeckt.
Hintergrund: In den Kämpfen um Omlad – in die er sich stürzte, um Inés de Braast-Brindâl zu beeindrucken – verlor er beinahe sein rechtes Bein durch einen novadischen Reiterspeer. Aufgrund dieser Beteiligung hält ihn in Brindâl jeder für einen Helden und Novadihasser. Diese Glorifizierung ärgert den jungen Mann, zumal er inzwischen erkannt hat, dass Novadis auch nur Menschen sind und der Hass der Almadanis meist völlig ungerechtfertigt ist.
Charakter: Trotz seiner stattlichen Gestalt ist Rondrigo eher Poet als Krieger. Im Umgang mit Frauen plagt ihn seit jeher eine starke Schüchternheit, die durch die Verkrüppelung seines Beines noch zugenommen hat. Den meisten Menschen gegenüber wirkt er sehr still und unnahbar.

Xaraxia, die Alte vom Brigellaforst

Aussehen: Die *Seherin von Heute und Morgen* ist uralt. Ihre Haut ist faltig und pergamentartig. Längst hat die bucklige Frau keine Zähne mehr. Die verbliebenen Haare wirken wie faulige Spinnweben und die Nase ist der Sitz einer Unzahl von Warzen. Ihr Vertrauter, der Rabe *Crax*, ist zwischen den vielen toten und lebendigen Tieren in ihrer Behausung nur mittels ODEM zu entdecken.
Hintergrund: Niemand weiß, woher die Alte vom Brigellaforst kommt oder was sie in jungen Jahren getrieben hat. Fragt man die Ansässigen, so erfährt man, dass es die Hexe schon immer gab und sie bereits unvorstellbar alt war, als sie selbst noch in der Wiege lagen. Dass es immer wieder eine andere alte Hexe ist, die ihren Lebensabend im Wald an der Brigella beschließt, ist für die Menschen unvorstellbar.
Charakter: Xaraxia macht der aventurischen Vorstellung von Hexen alle Ehre. Längst hat sie es aufgegeben, sich zu tarnen. Für diesen Zirkus ist sie einfach zu alt. Im Umgang mit Geistern ist sie äußerst versiert und auch ihre Prophezeiungen treffen fast immer ein.

Wohin der Schatten fällt

von Kathrin Lieb

Mit Dank an Magnus Epping und Daniel Jödemann

Stichworte zum Abenteuer: Stadtabenteuer, 'Schnitzeljagd', Konflikt mit einer Unterweltgilde, Suche nach einem Gelehrten in den Schatten Gareths
Ort: Gareth
Zeit: in einem beliebigen Jahr ab 1029 BF
Helden: Bevorzugt phexgefällige, stadttaugliche Charaktere; unbedingte Gesetzestreue ist hinderlich.
Erfahrung: erfahren
Komplexität: Spieler: mittel / Meister: hoch

Das Abenteuer

Als die Helden auf dem Weg nach Gareth dem Waisenkind *Selinde* begegnen, scheint ihnen eine leichte Aufgabe bevorzustehen: das Mädchen zu seinem letzten Verwandten in die Kaiserstadt zu bringen. Doch was sich einfach anhört, stellt sich als schwierig heraus. Nicht nur stehen den Helden allein die Aussagen des Kindes zur Verfügung, auch hat ihr Onkel, der Gelehrte *Folmian Gerdenwald*, sich aufgrund seiner Mibelsucht verschuldet und ist so in die Fänge der Unterweltgilde der *Almadaner* geraten (siehe **Herz des Reiches 118**), mit der es auch die Helden bald zu tun bekommen.
Im Verlauf ihrer Suche nach dem Gelehrten werden die Helden zunehmend mit den Schattenseiten der Metropole konfrontiert: einem gelangweilten Schwarzmagier, der seine Spielchen mit ihnen treibt, Gargylen, die sich in den Häusern Neu-Gareths breit gemacht haben, und allerlei zwielichtigen Gestalten in den Elendsvierteln der Stadt.
Ihr Weg führt die Helden zu den Tiefzwergen in den Stollen des unterirdischen Gareth und zu den Trümmern der Fliegenden Festung Galottas im einstigen Villenviertel. Von dem Tiefzwerg *Murgusch* erfahren sie dann, wo sie nach Folmian Gerdenwald zu suchen haben: in einer Rauschkrautschenke der Almadaner. In dieser wird der Gelehrte gefangen gehalten, um die Runen auf einem alten Zwergenamulett zu übersetzen, die offenbar den Weg zum Gold des einstigen Besitzers weisen.
Während sich die Helden inmitten der belebten Altstadt auf die Suche nach dem Schatz machen, spitzt sich der Konflikt mit den Almadanern zu: Es kommt zu einer finalen Auseinandersetzung, gerade als die Gruppe das Vermächtnis des Zwerges in ihren Händen hält.

Ein Wort zu den Helden

Das Abenteuer ist prinzipiell für alle Heldentypen geeignet. Entscheidend ist, dass die Helden barmherzig genug sind, um unentgeltlich nach dem Verwandten des Waisenkinds zu suchen, auch wenn sie bei der Suche auf das eine oder andere Hindernis stoßen. Im Verlauf des Abenteuers mögen zwar auch goldgierige Helden auf ihre Kosten kommen, doch zunächst ist eine gewisse Hilfsbereitschaft unabdingbar. Besondere Freude werden phexgefällige Charaktere haben. Helden, die sich allzu sklavisch an Gesetze halten und denen Heimlichkeit ein Graus ist, wie zum Beispiel Praios-Geweihte, sind eher fehl am Platz.

Unterwegs in Gareth

Die Helden werden fast das ganze Abenteuer in der größten Stadt Aventuriens verbringen und auf ihrer Suche nach Folmian Gerdenwald Dutzende von Örtlichkeiten aufsuchen. Im Abenteuer finden Sie hinter jedem erwähnten Gebäude eine Ziffer, die der Nummerierung aus der Spielhilfe **Herz des Reiches** entspricht. In dieser finden Sie ausführliche Beschreibungen der Örtlichkeiten und zudem Stadtpläne, die Sie für das Spiel in Gareth hinzuziehen können.
Um Ihnen die Übersicht zu erleichtern, finden Sie im Anhang dieses Abenteuers auf Seite 53 eine alphabetisch geordnete Auflistung aller im Abenteuer erwähnten Orte mit Angabe des Stadtteils, in dem sie sich befinden, und der Seitenzahl ihrer Beschreibung in der Spielhilfe.

Verknüpfung mit anderen Abenteuern

Es ist auch möglich, dass die Helden, während sie mit Ritterin *Kedia von Sturmfels* (aus **Firun wählt**) durch Gareth kommen, beschließen, dem Waisenmädchen bei der Suche nach dem Gelehrten zu helfen. Das Abenteuer lässt sich auch ausgezeichnet in die Rahmenhandlung aus **El Vanidad** einbinden: Die Helden nehmen sich dann Selindes an, wenn sie auf der Suche nach der Erbin von Sercial nach Gareth gelangen.

Kapitel I: Im Herzen des Reiches

Das Abenteuer beginnt auf einem Waldweg nahe einer Reichsstraße nach Gareth. Aus welcher Himmelsrichtung die Gruppe sich der Kapitale nähert, spielt keine Rolle. Die Helden sollten gemeinsam reisen oder zumindest gleichzeitig am Handlungsort eintreffen. Hier wird davon ausgegangen, dass während des Unwetters in einer Taverne gerastet oder irgendwo Unterschlupf gesucht wurde. Wenn Sie es dramatischer gestalten wollen, lassen Sie auch die Helden vom Sturm überrascht werden. Wichtig ist nur, dass der Fuhrmann in der folgenden Szene bereits tot ist.

Das Waisenkind

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wind und Regen haben nachgelassen, aber von den Bäumen tropft es noch immer, und das Wasser fließt in Rinnsalen über den Weg. Bei jedem Schritt schmatzt es unter euren Füßen, und eure Schuhe sind bereits völlig durchweicht. Doch es kann

nun nicht mehr weit sein bis zur Reichsstraße, wo ihr endlich wieder trockenen Boden unter den Füßen haben werdet. Gerade habt ihr die Kuppe des Hügels erreicht, als ihr das Wiehern eines Pferdes vernehmt. Nach der nächsten Biegung führt der Weg bergab und mündet kurz darauf in eine breite Straße. Auf der Kreuzung entdeckt ihr einen Planwagen, vor den zwei Pferde gespannt sind, die sich vergeblich bemühen, den Karren voranzubewegen. Der Kutschbock ist leer.

Wenn die Helden näher kommen, fällt ihnen ein auf dem Boden liegender Mann auf: Das Gesicht im Schlamm, niedergestreckt von einem mächtigen Ast, den der Sturm von einem Baum gerissen hat. Zweige haben sich in den Speichen eines Vorderrads verfangen. Eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 offenbart zwei Paar Fußspuren, ein großes und ein kleineres, die um den Wagen herumführen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt die Kreuzung fast erreicht, als ihr ein Schluchzen vernehmt. Jetzt erst bemerkt ihr ein Mädchen, das verzweifelt versucht, den Wagen von hinten anzuschieben. Elf oder zwölf Sommer mag es alt sein, regennasses Haar hängt ihm in rotbraunen Strähnen auf den Rücken herab. Rock und Hemd des Mädchens sind schlammbespritzt, an Händen und Knien sind blutige Kratzer zu sehen. Verzweifelt stemmt es sich gegen den Karren, hat aber nicht die Kraft, ihn zu bewegen. Das Kind scheint eher erleichtert als ängstlich, als es euch erblickt. Aus verweinten Augen sieht es euch an. "Er ist tot!", ruft es. Dann sinkt es haltlos schluchzend in sich zusammen.

Der Ast ist zu schwer, als dass das Mädchen ihn hätte wegziehen können, auch ein Held muss sich gehörig anstrengen (KK-Probe +6; wenn mehrere Helden mithelfen, reicht eine einfache KK-Probe). Nachdem die Gruppe das Kind beruhigt hat, erzählt es, dass es mit seinem Vater, dem Fuhrmann *Reto Hartsteener*, unterwegs nach Hause war, als sie von dem Unwetter überrascht wurden. Der Karren blieb im Dreck stecken, als aber der Vater vom Bock sprang, um den Wagen anzuschieben, fiel der Ast auf ihn herab (*Anatomie/Heilkunde Wunden*-Probe: Das Genick des Mannes wurde von dem Ast zerschmettert). Das Mädchen (*Selinde Hartsteener*; siehe Beschreibung auf Seite 52) versuchte vergeblich, den Ast von seinem leblosen Vater fortzuziehen. Göttergefälligen Helden sollte es ein Bedürfnis sein, das Kind nach Hause zu geleiten. Es wohnt in einem Weiler etwa eine halbe Tagesreise vor Gareth. Allerdings wartet dort niemand mehr auf das Kind, denn seine Mutter starb während des Angriffs "des Zauberers" auf Gareth. (Gemeint ist Galottas Angriff im Peraine 1027 BF.) Selinde weiß von einem Onkel in Gareth, weitere Verwandte hat sie nicht.
Die Helden sollten am besten anbieten, nach dem Onkel des Kindes in Gareth zu suchen, um ihm das Mädchen anzuvertrauen. Andernfalls wird Selinde sie bitten, sie zu ihrem Onkel zu geleiten und ihnen sogar das bisschen Geld bieten, das sie hat. (Dies sind nur ein paar Heller. Der Wagen hat Mehlsäcke, Dörrobst und Flachs geladen und keine Wertgegenstände. Wagen und Ware gehören dem Händler *Spichbrecher* im Heimatort des Kindes.) Es gibt allerdings ein Problem:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Ich habe meinen Onkel das letzte Mal gesehen, als ich noch ganz klein war", erklärt das Mädchen. Alles was sie von ihm weiß, ist, dass er der ältere Bruder ihrer verstorbenen Mutter ist, blondes Haar und blaue Augen hat. "Er ist ein kluger Mann und heißt Folmian Gerdenwald.", fährt Selinde eifrig fort. Doch wo in Gareth er wohnt, weiß sie nicht, da sie ihn nur einmal an seiner Arbeitsstelle besucht hat: "Da, wo er gearbeitet hat, da waren viele Männer und Frauen mit Schriftrollen und Büchern auf den Armen", erzählt Selinde.

Nun steht den Helden die schwierige Aufgabe bevor, mit den wenigen Angaben des Mädchens Selindes Onkel in Gareth aufzufinden.
Die restliche Reise zur Hauptstadt sollte ereignislos verlaufen und den Helden die Möglichkeit geben, Selinde besser kennen zu lernen.

Der Umgang mit Selinde

Da der Figur Selindes vor allem die Aufgabe zukommt, die Helden in das Abenteuer einzuführen, und dies mit dem Erreichen Gareths eigentlich bereits erfüllt ist, ergeben sich mehrere Möglichkeiten des weiteren Umgangs mit ihr:
Die Helden könnten für das Mädchen eine vorläufige Unterkunft suchen, etwa bei einer fürsorglichen Herbergsmutter oder Travia-Geweihten, und sie dann dort zurücklassen, bis sie Folmian Gerdenwald gefunden haben. Diese Lösung würde Selinde nicht weiter gefährden und Ihnen die ständige Betreuung einer weiteren Meisterperson ersparen, weshalb wir im restlichen Abenteuer von dieser Möglichkeit ausgehen.
Andererseits ist es auch denkbar, dass sie die Gruppe auf ihrer Suche begleitet, wobei die naive Weltsicht der klugen Zehnjährigen häufig ein neues Licht auf heikle Probleme werfen kann, an denen sich die Gruppe festgefahren hat.

Die größte Stadt der Welt

Früher oder später wird die Suche die Helden nach Alt-Gareth führen, dem ummauerten Stadtkern der Kapitale. Bedenken Sie, dass innerhalb dieses Stadtteils das Tragen von Waffen verboten ist. Die Umstände, um durch die Stadttore zu gelangen, sowie das Waffengesetz sind in **Herz des Reiches 87f.** beschrieben.
Schildern Sie den Helden den Kontrast zwischen den Außenvierteln und der Altstadt, dem eigentlichen 'Herzen des Reiches'. Kommen die Helden aus dem Norden, passieren sie das bäuerliche *Rosskuppel*. Im Osten Gareths liegt das zunehmend verarmende Städtchen *Meilersgrund*, im Süden das Elendsviertel *Südquartier*. Im Westen befindet sich das einstige Reichenviertel *Neu-Gareth*, das immer noch wohlhabend, nun aber von den Trümmern der Fliegenden Festung gezeichnet ist. *Alt-Gareth* selbst ist mit ca. 35.000 Einwohnern für sich genommen bereits eine der größten Städte Aventuriens und ein Zentrum des Handels und Handwerks. Allgemeine Hinweise zu Stadtabenteuern **(Herz des Reiches 10)** und Beschreibungen der Garether Stadtteile und Viertel finden Sie in der Spielhilfe.
Wohin der Schatten fällt eignet sich gut als Einstieg zu einer Kampagne in Gareth. An einigen Stellen finden Sie deshalb Vorschläge für mögliche Folgeabenteuer.

»Männer und Frauen mit Schriftrollen und Büchern«

Viele Anhaltspunkte für die Suche nach Selindes Onkel haben die Helden nicht; der wichtigste ist die Aussage des Mädchens, dass an Folmians Arbeitsplatz viele Menschen mit Schriftrollen und Büchern anzutreffen sind. Zusammen damit, dass er "ein kluger Mann" ist, deutet es darauf hin, dass Folmian ein Gelehrter ist, der unter seinesgleichen arbeitet. Im Folgenden finden Sie einige Orte, welche die Helden möglicherweise aufsuchen, sowie die Informationen, die sie dort erhalten können.

Hesinde-Tempel (WS–09)

Im jüngeren der beiden Garether Hesinde-Tempel in Neu-Gareth treffen die Helden auf die Geweihte *Nanduria*: "Folmian Gerdenwald? Ja, der Name sagt mir etwas. Ich glaube, er ist ein Gelehrter hier aus der Weststadt, der ab und an zur Messe kommt."
Mehr als eine vage Beschreibung des Aussehens (siehe Seite 52) kann Nanduria allerdings nicht geben.

Pentagontempel der Hesinde (TH–06)

Im Pentagontempel in Alt-Gareth weiß man nichts über Folmian Gerdenwald, kann den Helden aber Institutionen nennen, in denen Gelehrte und Schreiber anzutreffen sind, wie beispielsweise den Zirkel der freien Wissenschaften.

Kaiserlich Derographische Gesellschaft (WS–02)

Die Derographin *Rosmina Albhus* berichtet, dass sie erst vor wenigen Wochen einem Herrn Gerdenwald den Reisebericht eines Zwergs verkauft habe. Er habe nicht eben gut gezahlt, aber das alte Dokument sei auch unvollständig und in einem schlechten Zustand gewesen. Wovon der Bericht handelt, weiß Rosmina nicht, denn sie beherrscht kein Rogolan.

Stadtarchiv (NH–18)

Im Stadtarchiv kann man den Helden weiterhelfen: Folmian Gerdenwald hat hier bis vor einem Jahr gearbeitet. Der Mann ist ein Geschichtskundiger, der sich mit der Geschichte der Angroschim in Gareth befasst.

Scriptor *Vinz Polter* erinnert sich noch an den Besuch von Folmians Schwester und Nichte, außerdem berichtet er von diesem: "Folmian war ein kluger und gewissenhafter Mann, nur leider hat er vom Mibelrohr nicht lassen können. Schade um ihn, er war zuletzt zu nichts mehr nütze."

Vinz' Kollege *Darius Dallenthin* verachtet Folmian für seine Sucht: "Gerdenwald? Ich habe gehört, er hätte sich diesen Schwarzzauberern im Quartier angeschlossen. Ich sag's ja: Zu viele von den Kräutern verderben den Geist."

Mit den Schwarzzauberern meint der Gelehrte die Forscher des **Zirkels der freien Wissenschaften** im Südquartier. Er macht den Helden deutlich, wie wenig er von diesem Institut hält.

Zirkel der freien Wissenschaften (ER–04)

Im Zirkel arbeiten Schwarzmagier und freigeistige Wissenschaftler. Folmian Gerdenwald kenne man hier. Er habe es sich in den Kopf gesetzt, Tiefzwerge (detaillierte Beschreibungen finden Sie in **Herz des Reiches**, Seite 202) unter der Erde zu suchen. Im Zirkel hat er zuletzt Rogolan unterrichtet und sich dafür Schriftstücke über das Orkland und den Orkensturm sowie Karten über die Kanalisation besorgen lassen. Über seine Forschungen wisse man wenig, da er auch oft zuhause gearbeitet habe.

Seit einer Woche hat niemand im Zirkel Folmian Gerdenwald mehr gesehen. Man kann den Helden aber erzählen, dass er irgendwo in der Weststadt nahe des Al'Anfaner Markts wohnt. Magister *Quanion Finsterfold* könne den Helden sicher weiterhelfen, der sei aber derzeit nicht im Haus. Mit Sicherheit halte er sich heute in den Bardo-und-Cella-Thermen auf.

Weitere Anlaufpunkte

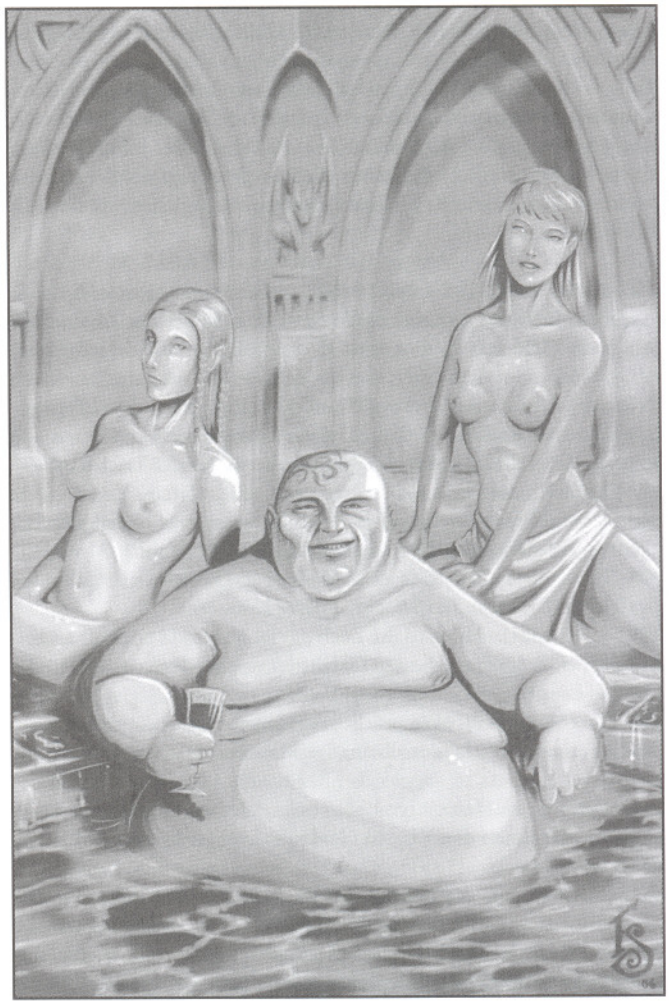
In allen weiteren denkbaren Einrichtungen (**Akademie *Schwert und Stab zu Gareth* (SV–03)** und **Akademie der Magischen Rüstung (TH–05)**, **Nordlandbank (SV–13)**, Handelskontoren wie dem **Kontor Stoerrebrandt (SV–14)**, **Rathaus (NH–12)**, **Marktgericht (NH–14)** und **Magistrat (NH–17)**) ist Gerdenwald unbekannt.

In der Weststadt

Die Bardo-und-Cella-Thermen (WS–05)

Die einst von den kaiserlichen Geschwistern in Auftrag gegebenen Thermen liegen inmitten einer verwilderten Parkanlage. An tristen Tagen gleichen die trutzigen Steinbauten im pervalschen Stil Spukschlössern aus albernischen Schauermärchen. Die Gargylen auf den Mauervorsprüngen wirken erschreckend lebendig. Die Thermen besitzen alle separate Eingänge, sind aber ähnlich eingerichtet und unterirdisch durch Grotten und Wartungsgänge miteinander verbunden. Der Eintritt kostet 2 Silbertaler ohne Dienstleistungen, 5 Silbertaler mit Massage und 1 Dukaten, will man zusätzlich mit Wein, Speise und Tanz verwöhnt werden. Von innen wirken die Thermen so gespenstisch wie von außen, weswegen sie meist auch nur mäßig besucht sind. Über die Garderobe (die Thermen werden unbekleidet betreten, man erhält aber auf Wunsch ein Leinentuch) gelangt man in die verschiedenen Räumlichkeiten der Thermen: das *Frigidarium* (Kaltwasserbad), *Tepidarium* (Warmluftbad), *Sudatorium* (Schwitzbad), das *Caldarium* (Heißwasserbad) und den Garten im Innenhof. Die Helden können sich erst vergnügen oder sich gleich auf die Suche nach Quanion Finsterfold machen. Der Magister ist hier gut zahlender Stammgast. Die Helden erhalten die Auskunft, dass er sich in der Kaisergrotte aufhält, die über das Caldarium zu erreichen ist.

Lassen Sie die Helden immer wieder Bewegungen aus den Augenwinkeln wahrnehmen oder Steinfiguren urplötzlich aus dem Dunst auftauchen. Die Helden sollten das Gefühl haben, dass die Gargylen jeden Moment (wieder) zum Leben erwachen könnten. Eine Treppe führt in die kühlen Bereiche unter dem Caldarium, ein sich anschließender niedriger Gang zur Kaisergrotte.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang mündet in eine von Marmorsäulen gesäumte Kuppelhalle. Schlagartig wird es wärmer, der heiße Dampf raubt euch schier den Atem, Wasserperlen rinnen an euren Körpern herab. Aus bronzenen Tiermäulern plätschert Wasser in ein rundes Becken, das zur Hälfte von der monströsen Gestalt eines einzigen Mannes ausgefüllt wird. Mit dem halslos in die Schultern übergehenden Kopf und den im Vergleich zu dem gewaltigen Leib klein erscheinenden Armen erinnert er an eine übergroße Kröte. Seinen kahl rasierten Schädel ziert eine Flammentätowierung. Zwei Nivesinnen massieren seine Schultern mit wohlriechenden Ölen, ein Moha füllt ab und an den Becher des Mannes mit Wein nach. Die dunklen Augen unter den buschigen Brauen mustern euch abschätzig.

Quanion (eine Beschreibung finden Sie auf Seite 52) wird mit den Helden spielen, bevor er bereit ist, sich ihre Fragen anzuhören. Er wird sie bitten, ihm noch einen Wein zu bringen, den Nacken zu massieren, ihm etwas vorzusingen, mit Trauben zu jonglieren oder neue Handtücher zu besorgen. Sollten sich die Helden bei den Besitzern der Thermen über Quanion beschweren, werden diese höflich versprechen, sich um das Problem zu kümmern, aber nichts unternehmen: Immerhin ist der Magister einer der besten Kunden und man ist auf sein Gold angewiesen.

Falls Sie den Eindruck haben, dass die Spieler die Geduld verlieren oder aber wenn die Helden Quanions Spielchen eine Weile ertragen, sich angemessen gewehrt oder einen Weg gefunden haben, sein Interesse zu wecken (mit einer Konversation über Schwarzmagie oder erlesene Speisen), dann ist Quanion bereit, ihnen Auskunft zu geben. "Schluss mit den Spielchen", erklärt der Mann plötzlich. "Was wollt Ihr wirklich?"

Quanion hat Folmian Gerdenwald zwar seit zwei Wochen nicht gesehen, weiß aber, wo er wohnt: "Geht auf dem Al'Anfaner Markt am Aves-Tempel vorbei nach Westen und biegt nach links in die Althäusergasse ein. Das höchste Haus auf der linken Seite gehört Magister Gerdenwald."

Falls es den Helden gelungen ist, Quanions Achtung zu gewinnen, kann er im weiteren Verlauf des Abenteuers als Verbündeter auftreten, der ihnen gegen die Almadaner beisteht oder dabei hilft, Folmians Sucht in den Griff zu bekommen. Sollten sie es sich mit dem Magus verscherzen, müssen die Helden das Haus des Gelehrten ohne seine Hilfe finden.

Magister Gerdenwalds Haus

Es gibt zwei Wege, zu Folmian Gerdenwalds Haus zu gelangen. Entweder die Helden bekommen von Quanion Finsterfold dessen Standort genannt, oder sie müssen sich in der Weststadt durchfragen. In der Nähe des **Al'Anfaner Markts (WS–08)** ist ihre Chance am höchsten, jemanden zu treffen, der den Magister kennt. Durch die Befragung können die Helden bereits einiges über den Gelehrten erfahren:

- "Früher hat er viele Gäste geladen, doch in letzter Zeit kann er sich das wohl nicht mehr leisten. Es heißt, er musste sogar seine Bediensteten entlassen." (*Alrik Gesse*, Krämer am Al'Anfaner Markt)
- "Hört mir auf mit Gerdenwald, der soll endlich seine Schulden begleichen!" (*Firutin Fuxfell*, ein anderer Krämer)
- "Seine Mibelsucht wird ihn noch das letzte Hemd kosten!" (*Samira Plötz*, eine alte Frau, die den Gelehrten von der Messe im Hesinde-Tempel kennt)
- "Er wohnt in einem so prächtigen Haus, schade nur, dass er es so verkommen lässt." (*Jandra*, ehemalige Hausmagd)

Nachdem die Helden einige Leute befragt haben, geraten sie an jemanden, der ihnen den Weg zu Gerdenwalds Haus in der Althäusergasse weisen kann.

Folmians finanzieller Niedergang zwang ihn zuletzt, sein Haus an die Baumeisterzunft zu verkaufen, doch hat er seit zwei Monaten die Miete nicht mehr bezahlt. Als die Gruppe eintrifft, steht wieder einmal ein Mieteintreiber vor der Tür.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Das muss es sein: Das Haus mit dem Stufengiebel ist das einzige dreistöckige Gebäude in der Gasse. Zugleich aber ist es eines der Heruntergekommensten: Efeu und wilder Wein ranken an der Sandsteinfassade empor, die meisten Fensterläden sind zerbrochen und den Wasserspeiern an den Hausecken fehlen Köpfe oder Klauen. Ein Mann in kurzem Samtrock klopft heftig gegen die Tür.
> "Aufmachen, beim Herrn Praios!", ruft er. "Wenn Ihr die Miete nicht sofort zahlt, lasse ich Euch hinauswerfen!"

Die Helden können den Mann namens *Linnert Huisdorn* ansprechen oder warten, bis er weggeht. Wenn die Helden höflich ihr Anliegen erklären (und nicht gerade wie Herumtreiber aussehen), gestattet Huisdorn, dass die Helden das Haus betreten – allerdings nur in Begleitung der Stadtgarde, die er nun zu verständigen gedenkt, um sich notfalls gewaltsam Zutritt zum Haus zu verschaffen. Wenn die Helden ohne Erlaubnis in das Haus eindringen, werden sie kurz darauf von dem Mieteintreiber überrascht, der mit der Garde zurückkehrt und die Tür eintreten lässt, und müssen mit unangenehmen Fragen oder gar einer Bestrafung wegen Einbruchs rechnen. Vom Verhalten der Helden hängt auch ein wenig das Schicksal des Gelehrten ab. Wenn die Helden sich nicht für Gerdenwald einsetzen, wird Huisdorn das Haus nämlich vernageln lassen, damit die Baumeisterzunft es später an einen neuen Besitzer verkaufen kann.

Im Innern des Hauses sieht es nicht besser aus, als die Fassade vermuten lässt. Im Erdgeschoss befinden sich Küche und Lagerräume, im ersten Stock die verlassenen Gesindekammern, im zweiten Stock Wohn-, Schlaf- und Studierstube des Gelehrten, im dritten Stock der Speicher. Alles wirkt verwahrlost: Unrat, Laub und Spinnweben bedecken die Möbel. Allein die Studierstube ist noch einigermaßen wohnlich (siehe unten).

Steinerne Wächter

Nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe meinen die Helden, während sie das Haus untersuchen, immer wieder, Geräusche oder Schritte auf dem Speicher zu vernehmen. Wenn sie nachsehen, bietet sich ihnen folgendes Bild:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Als ihr in den Raum klettert, flattert eine Taube vom Fenstersims auf, einige weitere Vögel hocken gurrend auf einem Deckenbalken und lassen sich nicht stören. Der nur von wenigen Lichtstrahlen erhellte Speicher ist mit allerlei Gerümpel vollgestellt, Staub und Vogeldreck bedecken Boden, Kisten und Fässer.

Auf einem höheren Balken, reglos und im Schatten fast unsichtbar, hocken drei *Gargylen* (**ZBA 99f.**) und beobachten die Gruppe. Irgendwann springt einer von ihnen mit steinernem Brüllen hinter einen Helden, der gerade dabei ist, den Raum zu durchsuchen. Seine Absicht ist es, die Eindringlinge zu vertreiben. Die Helden können sich auf einen Kampf einlassen (beachten Sie mögliche AT/PA-Abzüge durch schlechte Lichtverhältnisse; siehe **MBK 34**) oder versuchen, den Gargyl zu beschwichtigen. Wenn die Helden das Haus nicht rasch verlassen, werden zwei weitere Gargylen zur Hilfe eilen.

Die Kreaturen wachen über die alten Gebäude des Viertels und missbilligen den Verfall von Gerdenwalds Haus. Die Helden können versuchen, mit ihnen zu verhandeln, auch wenn allenfalls einer der Sprache mächtig ist und die übrigen sich nur mit Gesten verständigen. Falls die Helden den Gargylen versprechen, Efeu und Wein von der Fassade und den Unrat aus den Zimmern zu entfernen, erhalten sie die Erlaubnis, im Haus zu verweilen. Halten die Helden ihr Wort nicht, werden sie von den Kreaturen irgendwann angegriffen, vielleicht auch erst während einer der nächsten Nächte, wenn die Helden nicht mehr damit rechnen.

Gargyl

INI 8+1W6 **PA** 6 **LeP** 40 **RS** 6 **KO** 20
Klauen: DK N **AT** 13 **TP** 1W6+6
GS 6 **AuP** 100 **MR** 10/unendlich* **GW** 10
Besondere Kampfregeln: Doppelangriff/Niederwerfen (4), Hinterhalt (9)
Besonderheiten: keine Einbußen durch Dunkelheit
*) Bei Zaubern mit den Merkmalen *Einfluss* und *Herrschaft* kann die MR vollständig ignoriert werden. Gargyle sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Form* und *Hellsicht*; alle anderen Sprüche, auch solche mit dem Merkmal *Schaden*, sind um die MR erschwert.

Die Studierstube

Folmian Gerdenwald ist zu diesem Zeitpunkt bereits in der Gewalt der Almadaner. Wenn die Helden die Hinweise aus der Studierstube zusammenfügen, sollten sie zu dem Schluss kommen, dass der Magister das Versteck der Tiefzwerge unter Gareth aufgesucht hat. (Für jedes Fundstück ein Handout bereitzustellen, würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen, es steht Ihnen jedoch frei, hier selbst tätig zu werden. Quellen, die Ihnen dabei behilflich sein könnten, sind bei den Fundstücken jeweils angegeben.)

- Die untere Hälfte von Ibramurs Amulett (siehe Kasten Seite 49) und daneben eine Zeichnung derselben mit den Notizen: "Vergraben? Schatz oder Gold. Mittag? Suchen. Gold vergraben? Es suchen?"
- Hesindian Freyer: *Das Recht des Kleinen Volkes,* 912 BF (ein Buch über die Unterzeichnung der *Lex Zwergia*, siehe **Angrosch 20**)
- Abschriften aus Büchern in Folmians Handschrift, denen zufolge die Orks während des Orkensturms versklavte Tiefzwerge mit sich führten (siehe **Angrosch 85f., Das Orkland 15**).

- Unvollständige Pläne der Kanalisation unter Gareth. (Diese können Sie beliebig zeichnen, da sie meist historisch und nicht mehr aktuell sind. Einen aktuellen Teilausschnitt finden Sie in dem Abenteuer **Drei Millionen Dukaten** auf Seite 40.)
- Ein zerfleddertes, schmutziges Büchlein mit brüchigen Seiten. Hierbei handelt es sich um den Reisebericht des Zwergs *Ibramur Sohn des Ingrasch*, seines Zeichens Botschafter Hochkönig Greifax' und einstiger Besitzer des Amuletts. Eine Randnotiz des Gelehrten datiert das in zwergischen Runen geschriebene Buch auf die Jahre 313 bis 338 BF. Ein Held mit einem TaW von mindestens 6 in *Lesen/Schreiben Rogolan* kann herauslesen, dass der Zwerg auf seinen Reisen mehrfach in Gareth Station machte und zuletzt auf der Suche nach Umrazim ins Orkland reiste, wo er von Orks gefangen genommen wurde.
- Ein zerknülltes Büttenpapier mit einer stümperhaften Skizze des auf Seite 50 gezeigten Gemäldes der *Lex Zwergia* und folgenden Notizen: "Ibramur Sohn des Ingrasch: Legatus König Greifax', ca. 80 BF bis 338 BF? Hier: Unterzeichnung der Lex Zwergia 160 BF. Museum für Reichsgeschichte. Gleiches Amulett? Hat Ibramur sein Gold in Gareth gelassen? Frage Meister Truzum aus der Münze."
- Ein Pergamentpapier mit der Überschrift *Tiefzwerge* und einigen Notizen, die Sie auch als Handout in der Kartenlasche finden:

"Wohl seit dem Orkensturm in Gareth haben die Tiefzwerge in den weit verzweigten Tunneln unter der Stadt ein Heim gefunden."

"Ein Avesjünger beteuerte, vor einigen Jahren auf eine Grabstatt der Bleichghule unter Gareth gestoßen zu sein. Wie Räucherfleisch hätten die Toten von der Decke gehangen. Nahe des Schreins des Hl. Rakull soll der Ort gelegen sein. Einen Einstieg zu diesem scheint's in Tempelhöhe zu geben."

"Jener Tiefzwerg, von welchem ich die Amulettscherbe bekam, scheint eine Art Führer durch die Gänge unter der Stadt zu sein. Bisherigen Berichten zufolge sei er oftmals nahe des Ostmarkts, aber auch im Arenaviertel anzutreffen. Auch hörte ich öfters, man habe Bleichghule "irgendwo beim Wächter" gesehen, einer Statue in einem der Gänge. Ich bin mir sicher, dass ich dort auf die Tiefzwerge treffen werde."

Auf Ibramurs Spuren

Folgen die Helden dem Hinweis auf 'Meister Truzum' und suchen *Truzum Sohn des Nogrod* auf, den Leiter der **Kaiserlichen Münze (SV–15)**, kann dieser ihnen etwas über das Leben Ibramurs erzählen: Ibramur Sohn des Ingrasch war einer seiner Urahnen, ein Botschafter Hochkönig Greifax', der mehrfach in Gareth weilte, ehe er im Orkland von Schwarzpelzen gefangen genommen und erschlagen wurde. Er soll einer der reichsten und angesehensten Vertrauten des Hochkönigs gewesen sein. Truzum bestätigt, dass ein Gemälde im Museum für Reichsgeschichte die Unterzeichnung der *Lex Zwergia* zeigt, auf dem auch sein Vorfahre abgebildet ist. Erwähnen die Helden den Schatz Ibramurs, werden sie Truzum so schnell nicht mehr los, und dieser wird Anspruch auf dessen Gold erheben, schließlich ist er ein Nachfahr des berühmten Angroscho.

Verfolgt!

Der 'Caballero' *Alrico* kommt gerade rechtzeitig, um die Helden beim Verlassen des Hauses zu beobachten. Da Folmian den Almadanern erklärt hat, dass er den Ort des Schatzes nicht ohne die erste Hälfte des Amuletts herausfinden könne und dass diese noch immer auf seinem Schreibtisch läge, wurde Alrico beauftragt, die Amulettscherbe zu holen. Nachdem die Helden außer Sichtweite sind, geht er selbst in das Haus, kann aber die Amulettscherbe nicht finden – entweder, weil die Helden sie mitgenommen haben oder weil die Gargylen ihn angreifen und im Chaos des Kampfes die Scherbe vom Tisch gefegt wird. So oder so vermutet der Almadaner, dass die Helden die Scherbe entwendet haben und nimmt ihre Spur auf.

Teilen Sie einem Helden mit *Gefahreninstinkt* später mit, dass er sich verfolgt fühlt. Alrico geht den Helden zu deren Quartier nach und wird bei nächster Gelegenheit ihr Gepäck durchwühlen und die Scherbe sowie ein paar Wertgegenstände an sich bringen.

Jast, der Einbrechernachwuchs

Kann Alrico die Scherbe nicht finden (weil die Helden diese am Leib tragen oder nicht besitzen), beauftragt er einen jungen Einbrecher, nachts in die Kammern der Helden einzusteigen und die Scherbe zu stehlen. Entscheiden Sie selbst, ob der Einbruch erfolgreich ist oder die Helden den Jungen auf frischer Tat ertappen.

Drohungen reichen aus, den Burschen zum Sprechen zu bringen: Er heißt *Jast,* ist 13 Jahre alt und hat von einem großen, dunkelhaarigen Mann mit Federhut zwei Dukaten dafür bekommen, dass er "eine Metallscherbe" aus den Zimmern der Helden stiehlt und sie in der Taverne ***Rollende Taler* (SV–32)** einem *Phelix Snitjer* überbringt. Den Namen seines Auftraggebers kennt Jast nicht.

Phelix Snitjer

Der *Rollende Taler* ist eine schäbige Taverne im Stadtteil Schlossviertel, Schlägereien sind hier an der Tagesordnung. Phelix ist ein 19-jähriger Lustknabe, der vor drei Jahren von einer Frau namens *Donaza* 'gerettet' wurde, als eine Kundin ihn verprügelte. Seitdem arbeitet er für Donaza und ihre Leute, die ihn aber kaum besser behandeln. Das, was er verdient, hat er Donaza oder einem dunkelhaarigen Mann namens Alrico zu übergeben. Dieser ist vor kurzem erst da gewesen und hat gedroht, er werde Phelix "in Stücke reißen", sollte er Donaza oder ihm das nächste Mal nicht "noch die letzte Scherbe", die er erhalten werde, aushändigen.

Alrico beobachtet die Helden weiterhin. Falls die Gruppe Phelix aufsucht und versucht, dem dunkelhaarigen Mann aufzulauern, lässt er sie warten. Die Helden sollten hier möglichst erst einmal nicht weiterkommen und sich auf die Suche nach den Tiefzwergen machen. Falls Alrico die Helden noch im Besitz der Scherbe wähnt, können Sie die Almadaner aber schon jetzt auf den Plan rufen (siehe **Die Rache der Almadaner** auf Seite 47).

Kapitel II: Unter die Erde

»Irgendwo beim Wächter«

Die Helden sollten nun über folgende Informationen verfügen:

Folmian Gerdenwald arbeitete früher im Stadtarchiv und seit einem Jahr im Zirkel der freien Wissenschaften. Er ist Zwergenforscher und war zuletzt auf der Suche nach den Tiefzwergen unter Gareth. Er ist offenbar abhängig von Mibelrohr und hat aufgrund seiner Sucht nicht nur sein Haus zunehmend verwahrlosen lassen, sondern auch erhebliche finanzielle Probleme bekommen. Gerdenwald ist im Besitz einer Amulettscherbe, die im Zusammenhang mit einem möglichen Schatz des im Orkland verstorbenen Zwergenbotschafters Ibramur steht. Die Scherbe hat der Gelehrte von einem Tiefzwerg erhalten.

Der Magister scheint sich auf die Suche nach den Tiefzwergen (auch 'Bleichghule' genannt) gemacht zu haben. Diese sollen eine Grabstätte in der Nähe des Schreins des Phex-Heiligen Rakull besitzen und ein Versteck nahe einer Statue, die *Der Wächter* genannt wird.

Falls den Helden noch Informationen fehlen, geben Sie Ihnen Gelegenheit, diese einzuholen. Anschließend sollten sie sich auf die Suche nach dem Wächter machen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder die Gruppe sucht sich einen Führer, der sie zu der Statue geleitet, oder sie versuchen, diese auf eigene Faust zu finden. Der Wächter ist bei verschiedenen Personen, besonders aber in der Garether Unterwelt bekannt.

Ein Führer ins Dunkel

Im Folgenden finden Sie mehrere mögliche Anlaufpunkte für die Helden bei ihrer Suche nach einem Führer:

Auf der Straße

Fragen die Helden Leute auf der Straße nach der Statue, vernehmen sie allerlei Gerüchte über die Gefahren des unterirdischen Gareth (siehe **Herz des Reiches 200ff.**). So sollen dort neben Ungeziefer und Räuberbanden auch Geister und Dämonen hausen.

Der Wächter ist besonders den zwielichtigeren Personen der Stadt bekannt. Mal heißt es, er sei von einem Zwerg erbaut worden, der seinen von *Marek dem Schlitzer* ermordeten Bruder betrauert habe (und der Geist des Massenmörders hole jeden, der sich in der Nähe der Statue aufhalte). Mal erklärt man den Helden, der Statue wohne ein Geist inne, der sie in manchen Nächten zum Leben erwachen lasse.

Die einzig sinnvolle Information, die die Helden bekommen können, ist die, dass der Wächter über einen Einstieg in die Kanalisation in der Adlerstraße zu erreichen ist, wenn man sich von dort aus nach Süden wendet. Ein Straßenkind bietet sich für ein paar Heller als Führer an, verläuft sich aber irgendwann, und die Helden tappen im Dunkeln (siehe rechte Seite).

Außerdem erfahren die Helden, dass "das ganze gottlose Gesindel im *Roten Hahn*" bestimmt etwas darüber wisse (siehe unten).

Phex-Tempel (NG–05 / NH–10 / SG–03):

Fragen die Helden in einem der Phex-Tempel nach der Statue, bietet man ihnen an, sie hinzuführen. Dieser Dienst kostet die Helden lediglich einen "kleinen Gefallen", der zu beliebiger Zeit geleistet werden kann: Die Helden sollen einen Kronleuchter aus der **Villa Stoerrebrandt (NH–14)** stehlen (oder eine ähnlich phexgefällige Aufgabe ausführen, aus der Sie ein Folgeabenteuer gestalten können). Der Phex-Geweihte führt die Helden direkt zu der Statue und geht dann seiner Wege.

Der Bettler Yeto

Erwähnen die Helden ihre Suche auf offener Straße oder in einer schäbigen Taverne außerhalb der Stadt, wird der Bettler *Yeto* auf sie aufmerksam:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Plötzlich steht ein älterer Mann in Lumpen neben euch. Fauliger Atem schlägt euch entgegen, als er euch angrinst. "Ihr sucht den Wächter, eh? Den Einsamen Wächter?"
> Verstohlen blickt er sich um, dann senkt er die Stimme: "Der alte Yeto weiß, wo der is', jawoll! Er kann's euch zeigen."

Falls die Helden darauf bestehen, sich den Weg beschreiben zu lassen, wird Yeto sich am Kopf kratzen, eine vollkommen unbrauchbare Beschreibung abgeben und schließlich entschuldigend murmeln, er könne es nicht besser erklären, aber er finde den Weg, das schwöre er bei allen Heiligen. Für einen Taler ist er bereit, die Helden zu führen. Tatsächlich führt Yeto sie statt zu der Statue in die Kanalisation ins Versteck einer kleinen Straßenbande, die gewaltsam versuchen wird, der Gruppe ihre Habe abzunehmen. Anschließend tappen die Helden im Dunkeln (siehe rechte Seite).

Banditen (Anzahl nach Kampfkraft Ihere Helden)
Messer: INI 7+1W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** 1W6 **DK** H
Knüppel: INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** N
LeP 30 **AuP** 32 **KO** 10 **MR** 2 **GS** 6 **RS** 1
Kampfsonderfertigkeiten: *Wuchtschlag,* diverse waffenlose Sonderfertigkeiten

Taverne *Roter Hahn* (ER–09):

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die Luft im *Hahn* ist grau vom Pfeifenrauch, es riecht nach Schweiß, Bier und dem fettigen Kohlgericht, das einige Tagelöhner nahe des Eingangs in sich hinein schaufeln. An den schmierigen Holztischen sitzen Männer und Frauen in Lumpen oder Lederrüstungen und spielen Würfel- und Kartenspiele. Schankburschen laufen mit vollen Krügen die Stufen von der Küchentür herauf und mit leeren wieder hinunter. Auf der Empore im hinteren Teil des Schankraums steht ein weißhaariger Elf zwischen den Tischen und blickt gelangweilt über die Trinkenden hinweg. Im Nebenzimmer findet ein Hahnenkampf statt.

Die Helden können sich mit anderen Gästen unterhalten und versuchen, etwas über den Wächter zu erfahren. Die Tagelöhner und Söldner kennen die Statue allerdings nicht. Falls die Helden sich mit den Gästen gutstellen (ein paar Biere ausgeben, mit ihnen Boltan spielen), verraten diese ihnen, dass die Wirtin *Turike Gussel* stets gut informiert ist und einem Auskunft gibt, wenn man bei ihr einen 'Phextrunk' bestellt.

Tun die Helden das, wird die Wirtin sie zunächst ignorieren, kurz darauf werden die Helden jedoch von dem Elfen in die Küche gebeten, wo Turike ihnen für drei Silbertaler pro Frage Rede und Antwort steht. Sie weiß, dass es eine Statue unterhalb des Arenaviertels gibt, die der Einsame Wächter genannt wird. Den Schrein des Heiligen Rakull kennt sie ebenfalls, doch der sei von der Statue "ein ganzes Eckchen" entfernt. Bitten die Helden Turike um einen Führer, fragt die Wirtin, was ihnen ein solcher Dienst wert sei: Geben die Helden weniger als einen Silbertaler, bietet ihnen Turike ein *Straßenkind* als Führer an. Bei bis zu fünf Silbertalern gibt sie jemandem von der *Alten Gilde* Bescheid (siehe unten: **Eine Taverne in Alt-Gareth**). Bei fünf bis zehn Silbertalern geraten die Helden an *Stenjan* (siehe unten), bei mehr als einem Dukaten lässt Turike die Helden von *Yeto* überfallen, da es bei ihnen offensichtlich viel zu holen gibt.

Stenjan

Falls die Helden von Turike an Stenjan verwiesen wurden oder aber den Tipp mit dem Phextrunk nicht erhalten haben, wartet beim Verlassen des *Roten Hahns* Stenjan auf sie:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Gerade habt ihr die Tür hinter euch gelassen, und der Lärm der Schenke ist der Stille der Gasse gewichen, als ein athletischer Mann sich aus dem Schatten eines Hauseingangs löst und in euren Weg tritt. "Phex mit Euch, Fremde", grüßt er und tippt sich lächelnd an den Federhut, unter dem ein grauer Pferdeschwanz hervorschaut. Der Mann mag Anfang Fünfzig sein und trägt schlichte Kleidung. "Ich hörte, Ihr sucht den Einsamen Wächter? Das trifft sich gut, denn ich suche ein paar fähige Leute. Und das seid Ihr doch sicher, hm?", zwinkert er euch zu.

Der Mann, der sich als Stenjan vorstellt, ist Mitglied der Unterweltorganisation *Kreis der Maske*, die sich dem Wohl der Armen verschrieben hat. Das wird er den Helden aber nicht auf die Nase binden. Stattdessen erklärt er ihnen, dass die letzten Winter hart gewesen seien und einige seiner 'Freunde' im Quartier bittere Not litten. Alle wüssten doch, dass in Neu-Gareth das Gold quasi auf der Straße liegt. Es traut sich jedoch niemand, die Schätze aus den verlassenen Villen und zerstörten Bürgerhäusern zu bergen, gehen doch in den Ruinen noch immer Ghule und Geister um. Wenn die Helden ein paar Schätze für Stenjans 'Freunde' aus den Ruinen zu bergen versprechen, führt er sie zu der Statue und steht ihnen auf dem Weg auch bei eventuellen Kämpfen bei, wobei er sich als *brillanter* Degenfechter herausstellt. Die Helden haben später im Abenteuer (oder in einem Folgeabenteuer) Gelegenheit, den Auftrag auszuführen, zunächst nimmt ihnen Stenjan nur ihr "Phexensehrenwort" ab, ihm die Beute in den *Roten Hahn* zu bringen.

Eine Taverne in Alt-Gareth

Erkundigen die Helden sich hier nach der Statue, geraten sie an ein Mitglied der *Alten Gilde*, das bereit ist, die Helden zu der Statue zu führen. Machen die Helden einen eher ärmlichen Eindruck, wird die Gilde zwei Silbertaler pro Person verlangen. Wirken die Helden da-

gegen gut betucht, führt man sie für vier Silbertaler pro Person zu der Statue. Und falls die Helden im Beisein solch zwielichtiger Gesellen nicht auf ihr Hab und Gut acht geben sollten, könnte es zudem sein, dass der reichste oder am besten gekleidete Held später einen Wertgegenstand oder seinen Geldbeutel vermisst.

Eine weitere Möglichkeit ist es auch, Helden anzusprechen, die aus Sicht der Alten Gilde kompetent aussehen (wie Diebe, Streuner, Zahori ...), ob sie nicht als Gegenleistung Informationen über die mit der Organisation verfeindeten Almadaner besorgen wollen. Lassen sich die Helden auf den Handel ein, können sie im Verlauf des Abenteuers in den Krieg der Unterweltbanden hineingezogen und irgendwann von den Almadanern als 'Spitzel der Gilde' enttarnt werden.

Licht ins Dunkel

Den Einsamen Wächter unter Gareth ohne einen Führer zu finden,ist schwierig, durch Einholen und Kombinieren von Informationen jedoch nicht unmöglich. An folgenden Orten vermag man den Helden weiterzuhelfen (machen sich die Helden die Mühe, gleich mehrere der unten aufgeführten Orte aufzusuchen, so werden die Boni für spätere *Orientierungs*-Proben addiert):

Stadtarchiv (NH–18): Im Stadtarchiv sind Dokumente und Pläne über den Bau der Kanalisation zu verschiedenen Epochen erhältlich. Auch wenn sie meist veraltet sind, erleichtern sie den Helden unter Gareth streckenweise die *Orientierung* um 2 Punkte. Der Einsame Wächter ist nirgendwo verzeichnet.

Kaiserlich Derographische Gesellschaft (WS–02): Durch gezielte Nachfragen können die Helden hier für zwei Dukaten den detaillierten Reisebericht eines Aves-Geweihten erhalten, der vornehmlich Höhlen und unterirdische Flussläufe (auch unter Gareth) bereiste (*Orientierungs*-Probe um 1 Punkt erleichtert).

Efferd-Tempel (NH–15): Seine Gnaden *Elidan Brunnenmann* ist für die Garether Brunnen zuständig und mit den unterirdischen Bächen und Teilen der Kanalisation bestens vertraut. Er kann den Helden einige Hinweise zur Orientierung unter der Stadt geben (*Orientierungs*-Probe um 2 erleichtert).

Hesinde-Tempel (TH–06, WS–09): Von den Hesinde-Geweihten können die Helden erfahren, dass es sich bei dem sogenannten Einsamen Wächter um eine zwei Schritt große Zwergenstatue in einem alten Tunnel im Arenaviertel handelt, die Hinweis für die Existenz einer vor Urzeiten verlassenen Brillantzwergensiedlung unter Gareth ist (*Orientierungs*-Probe um 2 erleichtert).

Tappen im Dunkeln

Wenn die Helden wissen, wo etwa sie nach der Statue unter Gareth suchen müssen, entscheiden ihre Entfernung vom Zielort sowie ihre Orientierungskünste über den Erfolg der Suche. Der Wächter befindet sich etwa 50 Schritt südlich des Einstiegs zur Kanalisation auf der Adlerstraße (zwischen Stadionmarkt und Altem Hippodrom). Um von dort zur Statue zu gelangen, muss dem führenden Helden eine *Orientierungs*-Probe +10 gelingen. Je nachdem, wie gründlich die Helden recherchiert haben, ist diese Probe evtl. erleichtert. Falls die Helden sich verlaufen, in die Irre geführt werden oder einen anderen Einstieg wählen, müssen sie für je 100 Schritt Entfernung zum Zielort eine weitere *Orientierungs*-Probe +5 ablegen, die pro 100 Schritt zusätzlich um +1 erschwert ist (also +6 für 100, +7 für 200 Schritt Entfernung, usw.).

Um den nächstbesten Ausstieg aus dem Tunnelsystem zu finden, bedarf es immerhin noch einer gelungenen *Orientierungs*-Probe +4. Alle Proben sind für *Höhlenkundige* um 3 Punkte, für jeden Punkt *Gesteinskunde*, *Baukunst* oder *Bergbau* über TaW 10 um 1 Punkt erleichtert.

Gestalten Sie die unterirdische Reise der Helden nach eigenem Belieben. Lassen Sie die Helden Proben auf verschiedene körperliche Talente ablegen und konfrontieren Sie sie mit den Gefahren der düsteren engen Schächte: Überflutung einzelner Tunnel (*Schwimmen*, *Raumangst*), Verirren (*Orientierung*), Verlust der Lichtquelle (*Orientierung*, *Dunkelangst*), Kletterpassagen mit Absturzgefahr in den Dreck (*Klettern*, *Körperbeherrschung*), enge Tunnel mit Gefahr des Steckenbleibens für beleibte Helden (*Körperbeherrschung*, GE), Ausrutschen (GE), Schlaglöcher und Felsspalten mit Verletzungsgefahr (*Körperbeherrschung*), einstürzende Tunnel (*Körperbeherrschung*, KK, *Raumangst*). Sie können auch Zufallsbegegnungen mit diversen Kreaturen wie *Ratten* (**ZBA 155**), *Fledermäusen* (**ZBA 97f.**), *Gruftasseln* (**ZBA 71**) oder *Riesenamöben* (**ZBA 157**) einstreuen oder die Helden in die Arme einer Hehler- oder Schlägerbande laufen lassen. (Verwenden Sie die Werte der Banditen auf der linken Seite.)

Die Tiefzwerge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Geisterhaft tanzen eure Schatten im Fackelschein über die Wände des Tunnels, der allmählich höher wird und ganz plötzlich in ein gemauertes Gangstück übergeht. Direkt vor euch ragt eine überlebensgroße Zwergenstatue auf: Der auf das Kettenhemd herabhängende Bart und das unter dem Rundhelm hervorschauende Haar sind lang und zu vielen Zöpfen geflochten, der Körper gedrungen und muskulös. Die Hände auf den Knauf eines Schwerts gestützt, starrt der steinerne Angroscho grimmig auf euch herab.

Vom Einsamen Wächter bis zu den Tiefzwergen ist es nicht mehr weit, sie haben in einer Höhle unweit der Statue Quartier bezogen. Die Helden sollten nicht lange brauchen, diese zu finden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Gang weitet sich zu einer Höhle, in der es nach Schweiß und Unrat riecht. Den Boden bedecken die Knochen kleiner Tiere, Tonscherben und zerbrochenes Werkzeug. Als ihr die Fackel höher haltet, fällt ihr Licht auf ein Dutzend gedrungener Kreaturen, wie ihr sie noch nie zuvor gesehen habt: Fast haarlos sind sie, mit plumpen Armen und Beinen. Ihre bleiche Haut glänzt ölig im Feuerschein. Feindselig lugen sie hinter Felsbrocken hervor. Einer von ihnen, der ein spannbreites Zahnrad auf dem Kopf und als einziger so etwas wie Kleidung trägt, schüttelt wütend die Faust. "Verschwindet!", knurrt er. Die übrigen grunzen zustimmend.

Die Tiefzwerge sind zu feige, um die Helden offen anzugreifen, machen diesen aber deutlich, dass sie nicht willkommen sind. Es sollte die Helden einige Überredungskunst kosten (*Überreden-* Probe +5), die Tiefzwerge davon zu überzeugen, dass sie ihnen nichts Böses wollen. Drohen und Schreien führt nur dazu, dass die Kreaturen sich zurückziehen. Beschleunigen können die Helden das Gespräch durch kleine Geschenke, wobei die Tiefzwerge besonders für Maschinenteile, Werkzeug und Süßigkeiten zu begeistern sind. Die Zwerge scheuen vor hellem Licht zurück und werden im Dunkeln deutlich gesprächiger. Bis auf König *Adroch* (der mit dem Zahnrad auf dem Kopf) spricht keiner Garethi. Der Rest beherrscht lediglich ein rudimentäres Rogolan.

Die Helden können herausbekommen, dass Folmian Gerdenwald (den sie "Folmon" nennen) erstmals vor einer Woche bei den Tiefzwergen aufgetaucht sei. Er sei zunächst freundlich gewesen, habe ihnen "Großlingsfutter" mitgebracht und sich nach einem Tiefzwerg namens *Murgusch* erkundigt, der jedoch zu dem Zeitpunkt nicht in der Höhle gewesen sei. Zwei Tage später sei "Folmon" mit sechs Großlingen wiedergekommen, die die Tiefzwerge geschlagen und ihnen ihre 'Schätze' weggenommen hätten. Außerdem hätten sie Murgusch mit sich gezerrt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Unsern Schatz ham sie geklaut, dreckige Großlings!", zetert Adroch. "Alles weg vom Goldregen, plitsch, platsch im Kanal. Und Murgusch ham sie genommen", fährt der Tiefzwergkönig fort. "Los, los, bringen wir ihn in die Festung, ham sie gesagt", berichtet er. "Is' was anderes als Elfenmädel, ham sie gesagt. Wollen Ragather eine Freude machen, ham die dreckigen Großlings gesagt. Fluch über sie, Fluch, Fluch – mit ihren dummen Folmons und dummen Gonzos und dummen Eslamos und dummen Ritschess! Ohne Murgusch müssen wir verhungern! Murgusch bringt feines Großlingsfutter und gutes Werkzeug für unsere Tunnel."

Die Tiefzwerge können mit den Aussagen der Menschen nichts anfangen, und es sollte die Helden Mühe kosten, aus dem dürftigen Garethi Adrochs klug zu werden. Wichtig an dieser Stelle sind die Erwähnung des Goldregens und das imitierte Geräusch des Platschens: Aus einer Stelle in der Decke der Kanalisation, die hier aus mit Balken abgestütztem Erdreich besteht, regnet es hin und wieder Münzen. (Die tatsächlich aus dem gesuchten Schatz Ibramurs stammen.)

Die Helden sollten sich später an den Goldregen der Tiefzwerge erinnern, der Bemerkung aber zunächst keine große Bedeutung beimessen. Falls die Helden nett zu ihnen sind, bitten die Tiefzwerge sie, Murgusch zu retten, ohne den sie nur Ratten und Grottenmolche zu essen hätten. Als Belohnung bieten sie den Helden in herzerweichender Naivität allerlei Tand ("Schätze") an, den sie aus der Kanalisation gefischt, gefunden oder ertauscht haben, der aber nur für Tiefzwerge von Wert ist.

Kapitel III: In dunklen Gassen

Wieder einmal müssen die Helden den wenigen Stichworten nachgehen, die sie bekommen haben: "Ragather" (siehe Seite 47: **Die Almadaner**) und "Festung" sind hier die entscheidenden, dazu ein paar verballhornte almadanische Namen wie *Gonz(al)o*, *Eslamo*, *Richeza (Ritschess)* und weitere, an die sich die Tiefzwerge vielleicht erinnern. Die Helden sollten sich in den Elendsvierteln Gareths umhören – ein nicht ungefährliches Unterfangen – und folgende Informationen herausbekommen: An einer Straßenkreuzung im Südquartier gibt es ein berüchtigtes Hurenhaus, das ***Rahjas Festung* (ER–10)** oder kurz *Festung* genannt wird und nur nachts geöffnet hat. Es soll im Besitz der Almadaner sein, einer skrupellosen Bande von Dieben, Zuhältern und Rauschkrauthändlern, die gar für Auftragsmorde zu haben sein sollen. Daraus sollten die Helden schließen können, dass Mugrusch wahrscheinlich in diesem Bordell festgehalten wird.

Rahjas Festung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein letztes Sonnenrot steht hinter den Bergen im Westen, während von Osten her Phex bereits seinen sternenreichen Mantel über den Himmel wirft. Ihr erreicht die *Festung*, die ihrem Namen tatsächlich alle Ehre macht: Das massive Erdgeschoss des Fachwerkhauses ist fensterlos, die in den oberen Stockwerken sind vernagelt. Als ihr die Treppe zum Eingang im ersten Stock hinaufsteigt, schlägt euch Musik und lautes Lärmen aus dem Inneren des Bordells entgegen. Vom Schild über der Tür, ein Abbild der nackten Rahja mit einem Weinkelch in der einen und Trauben in der anderen Hand, blättert die Farbe ab, die roten Glasfenster der Laterne darunter sind zerbrochen.
Durch einen Vorraum gelangt ihr die Schankstube, die vom Kaminfeuer und rötlichen Talglichtern auf Fässern und Tischen erleuchtet wird. Der Geruch von Rauschkräutern erfüllt die Luft, Trommeln, Sackpfeife und Leier begleiten das Lied eines Sängers, der sich geschickt dem Griff einer betrunkenen Söldnerin entwindet. Zwei Männer mit Federhüten, Kniebundhosen und Stulpenstiefeln halten einer Lamentotänzerin allzu aufdringliche Verehrer vom Leib. Gelangweilt mustern sie die Frauen und Männer, die mit ihren käuflichen Liebhabern durch einen Vorhang im hinteren Teil des Raumes verschwinden.
Mit einem Mal wird Gelächter in einer Ecke des Raumes laut, und als ihr genauer hinseht, erkennt ihr einen nackten zappelnden Tiefzwerg, der soeben von einer Frau mit Federhut grob auf den Vorhang zugeschubst wird. Beide sind umringt von einer Gruppe junger Männer und Frauen, die dem zerlumpten Zwerg lachend auf die Schulter klopfen, jedoch von einem Mann, dessen halblanges Haar mit zahlreichen bunten Bändern umwickelt ist, beiseite geschoben werden, während er dem Tiefzwerg und der Frau folgend den Raum verlässt.

Murguschs Befreiung

Der Tiefzwerg ist tatsächlich Murgusch, der von dem Mann mit den Bändern im Haar für ein Schäferstündchen gemietet wurde, wie die Helden durch Nachfragen erfahren können. Sorgen Sie dafür, dass die Helden mindestens eine Spielrunde lang aufgehalten werden, ehe sie dem Tiefzwerg und seinen vermeintlichen Peinigern folgen können. Den Helden sollte deutlich werden, dass sie mit einem offenen Angriff nicht weit kommen: Ein halbes Dutzend kampferprobt aussehender Almadaner befindet sich im Schankraum, zudem ist ein Großteil der Gäste dank Bier und Wein genau in der richtigen Stimmung für eine Schlägerei.
Um Murgusch heimlich zu folgen, bedarf es einiger Geschicklichkeit. Sollten die Helden dabei erwischt werden, dass sie unerlaubt in den hinteren Teil des Bordells eindringen (also ohne für eine Vergnügungsstunde gezahlt zu haben), werden sie nicht nur aus dem Haus geprügelt, sondern machen auch die Almadaner auf sich aufmerksam, was sich im weiteren Verlauf des Abenteuers nachteilig für sie auswirkt.

Zu spät!
Was die Helden nicht wissen, ist, dass es sich bei dem Mann mit den Bändern im Haar um den Tsa-Geweihten *Tassilian* handelt, der sich mitnichten an dem Tiefzwerg vergehen will, sondern vielmehr vorhat, ihn zu befreien.
Sollte es den Helden innerhalb einer Stunde gelingen, zu der Kammer zu schleichen, die Tassilian gemietet hat, finden sie diese verlassen vor. Besonders schnelle Helden sehen die Flüchtenden vielleicht noch aus dem Fenster entkommen, sollten die Befreiung aber nicht mehr beeinflussen können. Zerschnittene Stricke liegen auf dem Bett und die Vernagelung wurde vom Fenster gerissen, in dem eine in einer Balkenritze verkeilte Wolldecke hängt. Auf der Straße unter dem Fenster im ersten Stock liegen zerbrochene Bretter. Wahrscheinlich haben es nun auch die Helden eilig, das Bordell zu verlassen: Machen Sie weiter mit dem Abschnitt **Zwergenraub**.
Gelangen die Helden nicht innerhalb einer Stunde zu Tassilians Kammer, entdecken die Almadaner vor ihnen, dass dieser mit dem Tiefzwerg getürmt ist. Schon bald spricht sich dies im Bordell herum, und die Helden können sich entweder beeilen, noch Zeuge des Zwergenraubs zu werden, oder, sollte schon weit mehr als eine Stunde vergangen sein, treffen später auf **Tassilian**.

Zwergenraub

Nachdem die Helden das Bordell verlassen haben, können sie zwei Straßenecken weiter folgenden Vorfall beobachten: In einer mit Fackeln beleuchteten Hofeinfahrt, etwa 30 Schritt von den Helden entfernt, stehen der Mann mit den bunten Bändern im Haar und der Tiefzwerg aus dem Bordell. Der Mann reicht dem Tiefzwerg die Hand und sieht ihm nach, wie er die Gasse hinabeilt, als plötzlich etwas aus dem Schatten herabstößt und den Tiefzwerg in den nächtlichen Himmel empor reißt: ein gewaltiger Gargyl mit Fledermausschwingen und einem Greifenkopf. Mit raschen Flügelschlägen trägt er die unglückliche Kreatur Richtung Neu-Gareth davon.
Zurück bleibt der entsetzte Tassilian, dem die Helden sicher einige Fragen zu stellen haben.

Tassilian

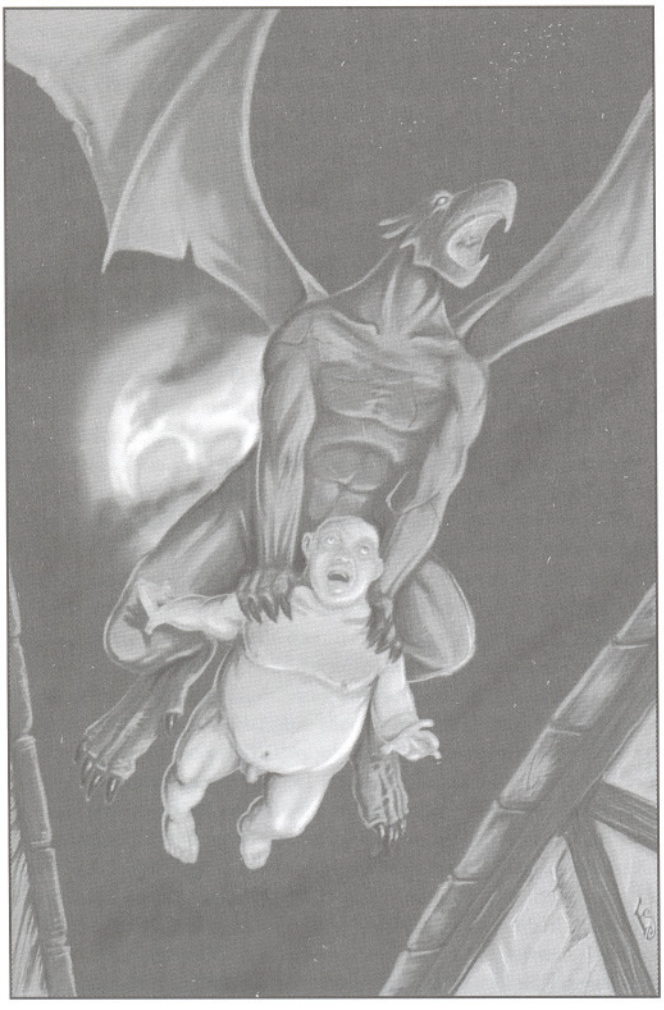
Früher oder später begegnen die Helden Tassilian, egal, ob sie Augenzeugen des Zwergenraubs wurden oder ihm irgendwo in der Stadt über den Weg laufen und als 'Freier' des Tiefzwergs wiedererkennen. Tassilians Beschreibung finden Sie auf Seite 52. Der Tsa-Geweihte berichtet den Helden, dass er beobachtete, wie der Tiefzwerg von den Almadanern in das Bordell gezerrt wurde, und dass er es als seine Pflicht ansah, das arme Wesen zu befreien. In Murguschs neuerlicher

Entführung sieht Tassilian eine ihm von Tsa gestellte Prüfung. Er glaubt, dass der Gargyl den Tiefzwerg in den sogenannten 'Aschengrund' verschleppt hat: eine lebensfeindliche, da von den Trümmern der Fliegenden Festung Galottas verunstaltete Villengegend Neu-Gareths. Schon öfter hat er nämlich gesehen, wie der Gargyl Hunde, Schweine, Katzen oder Ratten in den Westen der Stadt entführt hat, er sich jedoch nie traute, ihm in die Ruinen zu folgen – auch wenn er zu wissen glaubt, dass die Kreatur sich nahe der Neuen Residenz versteckt.

Im Aschengrund

Gewiss können die Helden Tassilian *überreden*, sie nach Neu-Gareth zu führen. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden keine Zeit verstreichen lassen und noch während der Nacht aufbrechen. Falls die Helden bis zum nächsten Tag warten, wandeln Sie die Beschreibungen entsprechend ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie leere Augenhöhlen erscheinen euch die Fenster der Ruinen, die sich schwarz vor dem Nachthimmel abzeichnen. Mondlicht fällt durch die leeren Öffnungen und legt sich bleich über Geröllhaufen und verkrüppelte Bäume. Hinter euch vernehmt ihr noch leise die Geräusche der Stadt, aus dem Süden ist ein an- und abschwellendes Kreischen zu vernehmen, wie von einem im Wind schwingenden Eisenschild. Dort, vor dem Schatten der Dämonenbrache, ragt himmelhoch ein Felsen auf, von dem Kaskaden bizarr erstarrten Metalls herabhängen. In einiger Entfernung erkennt ihr die Überreste der Neuen Residenz. Die euch zugewandte Seite des Palasts liegt unter im Mondlicht ölig glänzenden Felsbrocken begraben. Der Wind trägt einen fauligen Schwefelgeruch und Asche heran, die sich als hauchdünne graue Schicht auf Haut und Kleider legt.



Gefahren im Aschengrund

Machen Sie den Helden klar, dass es gefährlich ist, sich so nahe an den Trümmern der Fliegenden Festung aufzuhalten. Sofern die Helden sich nicht mutwillig in Gefahr begeben, sollten sie jedoch mit kleineren Blessuren und einem gehörigen Schrecken davonkommen. Hinweise zur Beschreibung des Viertels finden Sie in **Herz des Reiches 80ff.** und im **AB 113.** Je weiter die Helden in das Gebiet eindringen, desto gefährlicher wird es.

Begegnungen

Die Helden können streunenden *Hunden* (**ZBA 112f.**), *Ratten* (**ZBA 155**), *Gruftasseln* (**ZBA 71**) und *Banditen* (siehe Seite 42) begegnen, im näheren Umkreis der Festung auch *Untoten* (**MGS 77ff.**), *Ghulen* (**ZBA 102**) und *Geistern* (**MGS 107ff.**). Machen Sie die Gefährlichkeit der Begegnungen von der Vorsicht der Helden abhängig. Hier und dort könnten die Helden einer Begegnung durch *Gefahreninstinkt-* und *Sich Verstecken-*Proben aus dem Weg gehen.

Asche

Überall im Aschengrund wirbelt der Wind feine graue Asche auf, die sich hartnäckig auf Haut, Haar und Kleidern festsetzt und nur schwer wieder abzuwaschen ist. Selbst nach gründlicher Wäsche bleibt ein Schwefelgestank zurück (CH –2 für W3 Tage).

Wurzelranken

Dornenbewehrte Ranken versperren den Helden mancherorts den Weg oder schießen wie Schlangen aus Spalten hervor, um die Helden zu attackieren.

AT 7* **PA** 0 **LeP** 8 **RS** 2 **TP** 1W6+1
*) Bei einer glücklichen AT kann sich der gefesselte Held nur mit einer gelungenen KK-Probe wieder befreien, wird solange aber nicht erneut angegriffen.

Säure

Glucksende Säurebäche fließen durch den Aschengrund, und hier und dort tropft Säure aus den Bruchstücken der Festung (*Ausweichen*, ansonsten 1W6+2 TP und Reduzierung des RS um 1).

Schmiere

Viele der Festungstrümmer sind mit einer schwarzen, öligen Schmiere bedeckt, die Kleider unrettbar verschmutzt und äußerst gefährlich ist, wenn sie mit der Haut in Berührung kommt. Die Schmiere lässt sich nicht abwaschen und wächst nur langsam mit der Haut heraus (innerhalb von 1W6 Wochen), wobei sie der nachwachsenden Haut einen gräulichen, schuppenden Ton verleiht (was auch erst nach 1W6 Wochen wieder vollständig verschwunden ist). Auf Dauer macht der Kontakt mit der Schmiere krank (Gefahr der Erkrankung mit *Dumpfschädel*, *Schlafkrankheit*, *Paralyse* oder anderen Siechen).

Magie

Das Wirken von Zaubern in dieser dämonisch verseuchten Gegend ist nicht ungefährlich. Es kann zu spontanen Entladungen magischer Artefakte oder zur Wirkungsverstärkung (Merkmale *Dämonisch, Schaden, Kraft*) oder -abschwächung (Merkmale *Heilung, Elementar, Antimagie*) einzelner Zauber kommen. Kosten und Wirkungsdauer können Sie ebenfalls leicht modifizieren und die Auswirkungen von Patzern verschärfen.

Die Elenden

Nach einer Weile bemerken die Helden tatsächlich den gesuchten Gargyl (erkennbar an Größe und Greifenkopf), der sich aus einer Ruine nahe der Neuen Residenz erhebt und davonfliegt – ohne den Tiefzwerg. Aus der Ruine dringt schwacher Feuerschein (*Sinnenschärfe*-Probe). Wenn die Helden sich näher heranschleichen, bietet sich ihnen folgendes Bild:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zwischen Geröll und Mauerresten hocken ein Dutzend Männer und Frauen sowie einige Kinder um ein Feuer herum. Allesamt sind zerlumpt und schmutzig, viele von ihnen ausgesprochen mager. Auf dem Boden kniet der Tiefzwerg, das Messer eines hageren Mannes an seiner Kehle.
"Wer sagt, dass wir es nicht doch essen können?", fragt der Mann an eine blonde Frau gewandt, die mit gezücktem Säbel auf der anderen Seite des Tiefzwergs steht. "Es ist immerhin fetter als die Ratten, die uns dein verdammtes Flugvieh sonst anschleppt, Jette."
"Was auch immer es ist", sagt die Frau, "wir werden es nicht essen! Aber ich habe einen anderen Plan: Wir lassen es in den Schacht hinab. Wenn Yann noch lebt, wird es ihn vielleicht finden. Fesselt es!"
Grollend versetzt der Hagere dem Tiefzwerg einen Tritt, eine Frau kommt mit einem Strick herbei, um die Kreatur zu fesseln.

Während sich die meisten der zerlumpten Menschen beim Anblick der Helden ängstlich hinter den Trümmern verbergen, andere erschrocken und unschlüssig stehen bleiben, tritt Jette den Helden mit ihrem Säbel mutig entgegen. Verdeutlicht die Gruppe ihr freundlich, dass sie nur nach einem vermissten Tiefzwerg suchen und dem ärmlichen Haufen gar nichts tun wollen, wird Jette bald einlenken und den Helden niedergeschlagen von ihrer schlimmen Lage berichten.
Die Elenden leben hier in der Ruine und suchen in den Trümmern des Aschengrunds nach verschütteten Wertgegenständen. Einst lebten sie im Südquartier und der Weststadt, einige gar als Bürgerliche, aber ihre Häuser wurden im Krieg zerstört, ihre Familien getötet, und nun liegt all ihre Hoffnung darin, etwas Gold in den zerstörten Villen zu finden. Viele weisen schlimme Wunden auf, die ihnen Säure, Ranken und Unmetall-Splitter gerissen haben, mehrere sind mit der dämonischen Schmiere in Kontakt gekommen und erkrankt, ein Junge gar mit *Duglumspest* im zweiten Stadium (siehe **MGS 28**).
Jette hat den Gargyl 'abgerichtet', ihnen essbare Tiere zu fangen. Im Gegenzug versuchen die Elenden, die Artgenossen der Kreatur aus den Trümmern zu befreien.
Falls Tassilian die Gruppe zum Aschengrund geführt hat, wird er zu verhindern versuchen, dass die Helden die halb verhungerten Menschen angreifen. Sollte es dennoch zu einem Kampf kommen, nehmen Sie die Werte der Banditen von Seite 42 für die Elenden und für die hübsche Anführerin *Jette* Werte einer Bracera (siehe Seite 48), reduzieren aber die LeP um jeweils 1W6+3 Punkte.

Der Schacht

Am Vortag hat sich ein Unglück ereignet: Bei der Suche in den Ruinen ist der siebenjährige Yann in einen Spalt gestürzt, der sich plötzlich in der Erde auftat. Dieser ist etwa zwölf Schritt tief und so schmal, dass nur sehr kleine Erwachsene und Kinder hineinpassen. Die Felsen nahe des Spalts sind von Schmiere bedeckt und von Säurebächen durchzogen, und da niemand sein Kind in den Schacht hinablassen wollte, sitzt der Junge noch immer dort fest. Jettes Plan ist es, den Tiefzwerg hinunterzulassen, damit dieser den Jungen heraufholt, aber gewiss haben die Helden bereits eine bessere Idee. Konfrontieren Sie die Helden noch einmal mit allen Gefahren des Aschengrunds und lassen Sie sie den Jungen verletzt, aber lebend zurück zu den Armen bringen.
Die Elenden danken den Helden für Yanns Rettung und lassen sie mit dem Tiefzwerg ziehen, bei dem es sich wirklich um den gesuchten Murgusch handelt. Nachdem der Tiefzwerg nun wieder in Sicherheit ist, verabschiedet sich Tassilian strahlend und verlässt die Gruppe.

Der befreite Tiefzwerg

Murgusch berichtet den Helden von seiner Entführung, und die Helden erfahren, dass Folmian Gerdenwald wohl doch nicht mit den Almadanern unter einer Decke steckt. Bevor Murgusch in das Bordell verschleppt wurde, hat man den Gelehrten in ein Haus am Rand von Meilersgrund gebracht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Sie ham ihn geschlagen und getreten, so wie mich", sagt Murgusch, dessen Garethi viel besser ist als das der anderen Tiefzwerge. "Sie ham ihn in dieses Haus gebracht. Er wollte das nicht. 'Du wirst für uns diese Schatzkarte entziffern, wenn du Kraut haben willst.' Das ham sie zu ihm gesagt. Er hat geweint, als sie mich mitgenommen ham."

Murgusch weiß, in welches Haus die Almadaner den Gelehrten gebracht haben. Es ist die **Rauschkrautschenke *Memoria* (MG–07)** in der Grenzgasse zwischen Meilersgrund und Südquartier. Murgusch kann die Helden hinführen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Da ham sie ihn rein gebracht", sagt Murgusch und deutet auf die Tür im Erdgeschoss eines Fachwerkhauses, zu der drei Stufen hinunterführen. Über der Tür hängt eine verwitterte Schiffsplanke, auf der in dunklen Lettern der Name prangt: *Memoria*. Neben der Tür befindet sich ein vergittertes Fensterchen, das mit einem löchrigen Tuch verhängt ist.

Murgusch ist nicht bereit, die Helden zu begleiten. Er möchte zu seinen Leuten zurückkehren und verabschiedet sich hier von seinen Rettern.
Den Helden stehen verschiedene Möglichkeiten offen, um den Gelehrten aus den Händen der Almadaner zu befreien. Sie können zunächst versuchen, ein bisschen mehr über die Almadaner und das *Memoria* in Erfahrung zu bringen, oder auch gleich die Schenke betreten, um sich einen ersten Überblick zu verschaffen.

Im *Memoria*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der annähernd quadratische Schankraum des *Memoria* ist winzig und bietet gerade einmal Platz für vier Tische und ein paar Bänke und Schemel. An einem der Tische sitzen je zwei Männer und Frauen, die abwechselnd am Mundstück einer Wasserpfeife saugen. Der Mann an dem anderen Tisch starrt mit glasigen Augen in einen halb geleerten Becher Tee. Unter der Decke hängt eine Räucherlaterne, die einen schweren Duft verbreitet.
"He, Yanturio, wo bleibt der Wein?", ruft eine der Frauen. Ein bulliger Mann Ende vierzig tritt durch den Vorhang zum Hinterzimmer und stellt einen Krug und einige Becher auf dem Tisch der Rauchenden ab, bevor er sich euch zuwendet.
"Was wollt ihr?", fragt er und mustert euch abschätzig.

Wenn die Helden weder Drogen konsumieren noch erwerben wollen, sind sie hier eigentlich am falschen Ort. Sollten sie nur einen Wein bestellen, erwecken sie das Misstrauen des Wirts *Yanturio*. Falls ein Held einen Tee bestellt, bekommt er einen, allerdings kostet dieser einen Dukaten (gezahlt wird im Voraus) und ist mit *Schwarzem Mohn* versetzt, der den Helden innerhalb von 3W6 KR in Schlaf versetzt, sobald er sich hinsetzt oder -legt (doppelte Regeneration von AsP und LeP). Sollte der Held am nächsten Tag nicht geweckt werden, ist er von einem inneren Frieden erfüllt, der *Heilkunde Seele*-Proben um 6, aber auch magische Beherrschungen um 3 Punkte erleichtert. Andere Getränke als Mohntee oder Wein gibt es hier nicht.
An Rauschmitteln können *Zithabar* (2 Dukaten) oder *Cheriacha* (1 Dukaten) in der Wasserpfeife sowie *Ilmenblatt* (6 Dukaten/Unze) und ein mit *Rauschgurke* versetzter almadanischer Gemüseeintopf namens Taladura (5 Dukaten) konsumiert werden. Yanturio verkauft darüber hinaus in seinem Hinterzimmer eine Vielzahl legaler und illegaler

Rauschmittel, allerdings nur an 'vertrauenswürdige' Leute, also solche, die wissen, dass man die Bezugsquelle seiner Drogen besser nicht preisgibt. (Eine Übersicht über aventurische Rauschkräuter und ihre Wirkung finden Sie in **ZBA 224f.**)

Ärger

Falls die Almadaner bereits auf die Gruppe aufmerksam geworden ist, betritt während des Aufenthalts der Helden im *Memoria* eine Frau (oder sogar der 'Caballero' Alrico) den Schankraum, die zuvor schon in der *Festung* gewesen ist und die Helden nun wiedererkennen wird. Bei einer gelungenen IN-Probe +4 erkennen die Helden die Frau als eine der Rausschmeißerinnen der *Festung*, bevor diese sie wahrnimmt. In diesem Fall haben sie eine Chance, sich rasch aus dem Staub zu machen. Andernfalls wird die Frau Yanturio etwas zuflüstern und dieser einen der Rauchenden losschicken. Kurz darauf tauchen [Anzahl der Helden +4] Almadaner auf (Werte siehe Seite 48) und versuchen, die Helden zu Boron zu schicken.

Die Befreiung des Gelehrten

Folmian wird in einer Kammer im Obergeschoss festgehalten, das man über eine kleine schmale Treppe vom Schankraum aus erreicht. Er wird ausreichend mit Mibelrohr versorgt, muss aber im Gegenzug das Amulett entziffern, das den Weg zum Zwergenschatz weist. Natürlich findet er die Lösung erst heraus, wenn die Helden ihn befreit haben. Hierzu haben sie mehrere Möglichkeiten:

Der offene Angriff

Falls die Almadaner noch nicht auf die Gruppe aufmerksam geworden ist, haben die Helden eine weitaus größere Chance, den Gelehrten einfach herauszuschlagen. Neben Yanturio sind allenfalls zwei seiner Gäste noch in der Lage, ihm im Kampf gegen die Helden beizustehen. Falls dieser Kampf nicht lautlos vonstatten geht – und davon ist auszugehen –, kommen in der zwölften KR weitere 1W6 Almadaner hinzu, die durch den Lärm alarmiert wurden.

Yanturio

Langdolch: **INI** 14+1W6		**AT** 14	**PA** 11	**TP** 1W6+2	**DK** H
Schlagring: **INI** 14+1W6		**AT** 13	**PA** 10	**TP(A)** 1W6+3	**DK** H
LeP 38	**AuP** 40	**KO** 12	**MR** 4	**GS** 6	**RS** 1

Kampfsonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Wenn die Helden sich die Almadaner bereits zum Feind gemacht haben, kommen wie oben beschrieben innerhalb kurzer Zeit [Anzahl der Helden +4] Almadaner ins *Memoria*, um die Helden aus dem Weg zu räumen. Sollten die Helden davonkommen, werden fortan drei Almadaner das *Memoria* bewachen und drei weitere Jagd auf die Helden machen (siehe rechts: **Die Rache der Almadaner**).

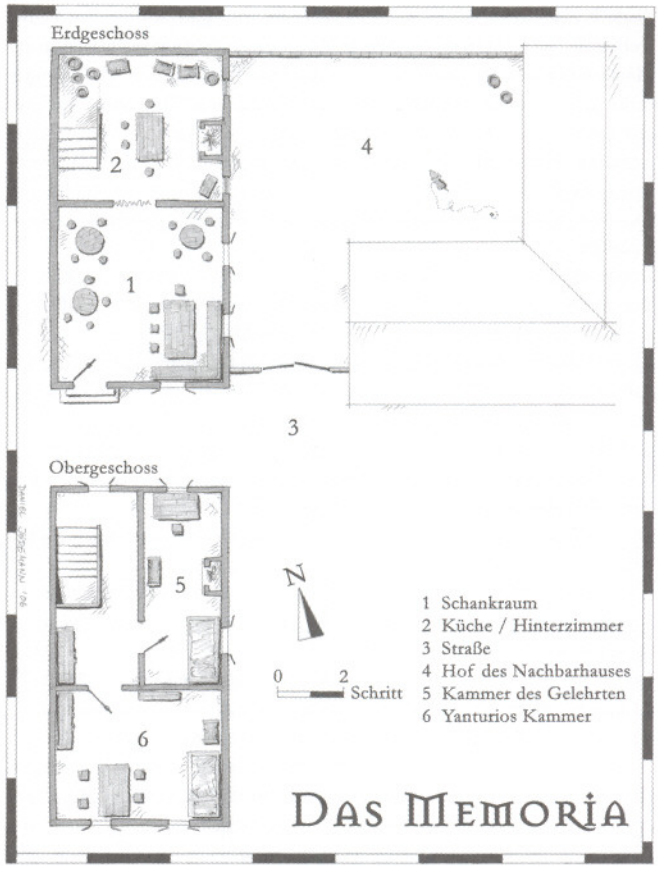
Der heimliche Einbruch

Das *Memoria* ist nach Mitternacht geschlossen. Die Helden können versuchen, in das Haus einzudringen. Dabei sollten sie jedoch den Besitzer nicht wecken, was nicht einfach ist, da das enge Haus nur wenige Kammern besitzt und sehr hellhörig ist. Als Einstiegsmöglichkeit bietet sich die Vordertür an (*Schlösser Knacken*-Probe +8 bzw. +4 mit geeignetem Werkzeug), oder aber das Fenster zur Kammer des Gelehrten. Letzteres kann nur vom Hof aus erreicht werden. Dort ist ein *Wehrheimer Bluthund* (**ZBA 115**) angekettet, dessen Kette lang genug ist, dass er auch die letzte Ecke des Hofes erreichen kann. Ist erst einmal jemand auf dem Hof, bleiben 3 KR, um den Hund auszuschalten, sonst weckt er Yanturio und weitere 1W3 Almadaner in der Nachbarschaft.

Wehrheimer Bluthund

INI 8+1W6	**PA** 8	**LeP** 27	**RS** 1	**KO** 10
Biss: **DK** H	**AT** 13	**TP** 1W6+3		
GS 11	**AuP** 80	**MR** 1 / 1	**GW** 6	

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2)



Ist dieses Problem erst einmal gelöst, muss nur noch die Hauswand erklommen werden. (*Klettern*-Probe +4, um bis zum Fenster zu gelangen, dann KK-Probe +3, um sich festzuhalten, während mit einer FF-Probe +4 der Riegel des Fensterladens geöffnet wird.)

Verstärkung

Falls die Helden in Gareth bereits Kontakte geknüpft haben, können sie eventuell auf die Hilfe der Alten Gilde (im Kampf gegen die Almadaner), Stenjans (der ihnen Einbruchswerkzeug besorgen kann) oder die magische Unterstützung Quanion Finsterfolds zurückgreifen.

Die Rache der Almadaner

Sobald die Helden den Almadanern in die Quere gekommen sind, spätestens aber, nachdem sie Magister Gerdenwald aus dem *Memoria* befreit haben, werden die Almadaner Jagd auf die Helden machen, um sie auszuschalten oder ihnen den Schatz abzujagen. Lassen Sie die Almadaner als gefährlichen Gegenspieler auftreten, der auch nach Ende des Abenteuers als Feind in Gareth zurückbleibt. Steigern Sie die Bedrohung durch die Almadaner im Verlauf des Abenteuers und verschärfen Sie die Gefahr, nachdem die Helden den Schatz geborgen haben und sich in Sicherheit wiegen.

Es sollte zu einem Finale kommen, in dem die Helden ein letztes Mal mit den Almadanern konfrontiert werden, bevor sie die Stadt in der Gewissheit verlassen, künftig nicht gefahrlos nach Gareth zurückkehren zu können. Wie dieses Finale aussieht, hängt vom Verhalten der Helden und ihren Sicherheitsvorkehrungen ab. Die hier angegebenen Werte gelten für alle im Abenteuer auftauchenden Almadaner.

Die Almadaner

Die Almadaner sind eine der Unterweltgilden Gareths. Kopf der Gruppierung ist *Alrik Ragather* (siehe **Herz des Reiches 180**), der sich mit Schaube, Barett und Raufdegen wie ein echter almadanischer Magnat aufführt.

Zwei Sorten von Almadanern können den Helden in diesem Abenteuer begegnen: 'Caballeros' und 'Braceros'. Als Caballeros (Ritter) bezeichnen sich die engsten Vertrauten Ragathers gerne selbst. Sie treten in dunklen Gehröcken mit Silberknöpfen, mit Caldabreser und mit Raufdegen auf und sind oft gefürchtete Meuchler oder verschla-

gene Rauschkrauthändler, die es zu Geld und gildeninternem Ruhm gebracht haben. Wo sie in den Elendsvierteln auftreten, weichen die Armen furchtsam zur Seite. Die Braceros (Hilfsarbeiter) hingegen sind gewöhnliche Schläger, Hehler, Diebe und Betrüger, die sich die Gunst des Magnaten noch nicht verdienen konnten. Wenn sie es schaffen sollten, die Helden zur Strecke zu bringen, stehen ihre Karten gewiss besser.

Caballero
Rapier: INI 14+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
Dolch: INI 15+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+2** **DK** H
Eisenwalder: INI 14+W6 **FK** 18 **TP** 1W6+3*
*) bestrichen mit Shurinknollen-Gift, Stufe 6: Die Giftwirkung tritt ab der 6. SR in Kraft: 1W6 SP/SR sowie GE, KO und KK sinken um 1/SR. Sind die drei Werte (oder die LeP) auf 0 gefallen, tritt der Tod ein.
LeP 38 **AuP** 42 **KO** 12 **MR** 4 **GS** 6 **RS** 1
Kampfsonderfertigkeiten: z.B. Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I/II, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Todesstoß

Bracero
Dolch: INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H
Schlagring: INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP**(A) 1W6+3 **DK** H
Wurfmesser: INI 11+1W6 **FK** 15 **TP** 1W6
LeP 35 **AuP** 40 **KO** 12 **MR** 3 **GS** 6 **RS** 1
Kampfsonderfertigkeiten: z.B. Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Wuchtschlag, diverse waffenlose Sonderfertigkeiten

Konfrontieren Sie die Helden zunächst mit den einfachen Handlangern, steigern Sie die Gefährlichkeit der Gegner aber im Laufe des Abenteuers im Verhältnis zu der Aufmerksamkeit, die die Helden auf sich ziehen. Sorgen Sie jedoch dafür, dass die Almadaner nicht nur als Schwertfutter empfunden werden: Jeder Einzelne sollte seine persönliche Geschichte haben und nicht jeder von Grund auf böse sein. Vielleicht hat sich ein Bracero in eine Heldin verliebt und verschont sie von seinen Attacken. Vielleicht hat ein junger Almadaner Skrupel, die Helden anzugreifen und wird dafür später von den anderen zusammengeschlagen oder gar selbst getötet, weil er den Helden half oder sie entkommen ließ. Oder eine Caballera ist korrupt und verkauft den Helden (richtige oder falsche) Informationen.

Tod den Helden!

Hier ein paar Beispiele für mögliche Attacken der Almadaner gegen die Helden:

- Die Helden sitzen in einer Vorstadttaverne, als plötzlich einige Almadaner die Schenke betreten. Einer von ihnen erkennt die Helden, und mit einem "He, das sind doch die Kerle" stürzen sich die Almadaner auf die Gruppe und verwickeln sie in eine ordentliche Kneipenschlägerei.
- Wenn die Helden sich zu lange in den Elendsvierteln aufhalten, nehmen Spitzel der Almadaner die Verfolgung auf.

Gift!

Die Almadaner scheuen nicht davor zurück, die Helden auch mit Hilfe verbotener Gifte zu beseitigen. Ihr bevorzugtes Gift ist das der *Shurinknolle* (**ZBA 267**), das langsam, aber immer tödlich wirkt. Gerade aufgrund der langsamen Wirkung sollten die Helden eine Chance haben, den Vergifteten doch noch zu retten.

- Die Helden können selbst einen KLARUM PURUM wirken (+6, 6 AsP) oder einen Kleinen oder Grossen Giftbann sprechen.
- Sie können versuchen, einen Lohnmagier aufzutreiben (Lohn: 7 Dukaten). Dies sollte allerdings einige Zeit dauern, es sei denn, die Helden haben bereits entsprechende Kontakte geknüpft, werden bei einer der Akademien vorstellig oder haben sich mit Quanion Finsterfold gut gestellt.

Eine Anfrage bei einer Akademie gelingt nur Helden ab SO 7 (Akademie ***Schwert & Stab*** **(SV–03)**, 10 Dukaten) bzw. SO 9 (***Akademie der Magischen Rüstung*** **(TH–05)**, 15 Dukaten).

- Die Helden können versuchen, ein *Antidot* (**Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen 94**; mindestens Qualität D) zu bekommen. Die Almadaner selbst bewahren 1W6 Phiolen Antidot beliebiger Qualität (M–F) im *Memoria* auf. Nach W20+6 SR Suche finden die Helden einen Kräuterhändler oder Apothecarius, der Antidot für 40+2W20 Dukaten verkauft.

Quanion Finsterfold kann ebenfalls ein Antidot zufälliger Qualität für 40 Dukaten besorgen.

- Im **Peraine-Tempel (SV–07)** hilft man den Helden unentgeltlich, allerdings werden sie auf dem Weg dorthin vielleicht aufgehalten oder die Geweihten sind gerade mit der Behandlung einer hochstehenden Persönlichkeit beschäftigt und lassen die Helden warten.

- Die Almadaner haben ein Kopfgeld auf die Helden ausgesetzt, und plötzlich sind die Helden vor niemanden in den Elendsvierteln mehr sicher: Straßenschläger versuchen gleich, die Helden gefangen zu nehmen, während einfache Leute sie nur an die Almadaner verpfeifen.
- Ein oder zwei Attentäter machen Jagd auf die Helden und schießen, versteckt von Hausdächern oder aus den Fenstern verlassener Wohnungen, (vergiftete) Bolzen auf sie ab.
- Eine von den Almadanern bezahlte, harmlos erscheinende Person lockt die Helden unter einem beliebigen Vorwand in einer einsamen Gegend in einen Hinterhalt.
- Ein almadanischer Meuchler schleicht sich ins Gemach eines Helden, um ihn im Schlaf zu ermorden. Entweder der betroffene Held erwacht rechtzeitig oder die übrigen Helden finden ihn kurz darauf schwer verletzt und müssen rasch handeln. Entscheiden Sie selbst, ob der Attentäter erwischt wird.

Kapitel IV: Wohin der Schatten fällt

Folmian Gerdenwald

Folmian Gerdenwald ist den Helden dankbar, dass sie ihn befreit haben. Allerdings leidet er noch immer unter seiner Sucht, was sich spätestens nach einem Tag bemerkbar machen wird, wenn die Wirkung des Mibelsuds abklingt und der Gelehrte in völliger Apathie versinkt, die ihn zu keinerlei Denkleistung in der Lage sein lässt und jeglichen Antrieb hemmt.

Folmian bedauert den Tod seines Schwagers – auch weil er zunächst nicht allzu angetan ist von dem Gedanken, jetzt für ein zehnjähriges Mädchen verantwortlich zu sein. Falls Selinde bei ihnen ist, müssen ihn die Helden schon *überreden*, das Kind während der Schatzsuche (bzw. "Ausgrabung") bei sich zu dulden. Folmian Gerdenwalds Meinung über Selinde wird sich im Lauf der Zeit bessern, wenn er sieht, wie selbständig und aufgeweckt das Mädchen ist.

Mibelsucht

Es ist an den Helden, Folmian Gerdenwald seinen Mibel-Tee zu besorgen, den er wenigstens jeden zweiten Tag zu sich nehmen muss. Der Tee besteht aus Blütenkolben und Stängeln des Mibelrohrs, aufgegossen mit Wasser und Alkohol. Da die Pflanze beinahe ausschließlich an der aventurischen Westküste vorkommt und nur wenige Tage haltbar ist, ist in Gareth meist nur der Absud erhältlich, der pro Portion 6 Dukaten kostet. Mibelsud ist zwar keine verbotene Droge, aber in größeren Mengen tatsächlich nur über die Almadaner oder die Tobrier zu beziehen, wenngleich immer mal wieder ein Apothecarius oder Kräuterhändler einige Portionen verkaufen mag.

Eine Heilung von der Suchtkrankheit ist schwierig und benötigt Zeit (siehe **ZBA 225**). Es muss je eine Probe auf *Heilkunde Krankheiten, Gift* und *Seele* +8 gelingen, die einmal pro Woche abgelegt werden kann. Nur wenn alle drei Proben gelingen, ist der Gelehrte von der Sucht geheilt, gelingen zwei Proben, sind die Suchtfolgen für eine Woche gemindert. Quanion Finsterfold kann hier anstelle der Helden den Part des Seelenheilers übernehmen.

Das verlorene Haus

Falls die Helden sich nicht zuvor beim Mieteintreiber für den Gelehrten eingesetzt haben, hat er Gerdenwalds Haus bereits vernageln lassen. Noch ein paar Tage später wird das Haus durch die Baumeisterzunft geräumt. Den Besitz des Magisters behält sie als Pfand für die zwei ausstehenden Monatsmieten (je 25 Dukaten) ein. Je weiter fortgeschritten die Räumung und je schlechter der Mieteintreiber auf die Helden zu sprechen ist, desto schwieriger (und teurer) wird es, ihn davon zu überzeugen, das Haus an Folmian Gerdenwald zurückzugeben oder ihm wenigstens seine Habe zu überlassen. Da Folmian und Selinde die Stadt am Ende des Abenteuers wahrscheinlich ohnehin erst einmal verlassen müssen, um den Almadanern zu entkommen, kann hier vielleicht ein Kompromiss gefunden werden.

Auf Schatzsuche

Folmians Geschichte

Folmian Gerdenwald ist Zwergenkundler, der sich mit der Geschichte der Zwerge in Gareth befasst. Er berichtet, dass ihn eines Tages eine bleiche Kreatur (Murgusch) auf dem Ostmarkt um Brot anbettelte und ihm zum Tausch eine schmutzige Metallscherbe gab, die sich – gereinigt vom Dreck – als untere Hälfte eines zerbrochenen Amuletts herausstellte. Gerdenwald entzifferte die eingravierten Angram-Runen und erinnerte sich an das Gemälde von der Unterzeichnung der *Lex Zwergia* im Museum für Reichsgeschichte.

Das Gemälde entstand zwar erst 330 BF, war jedoch die Stiftung eines reichen zwergischen Händlers, der das historische Ereignis als Augenzeuge beobachten konnte, so dass Folmian von Authentizität des Bildes ausgeht. Auf dem Gemälde sind neben Kaiser Sighelm und dem Zwergen-Hochkönig Greifax Sohn des Garuban auch Botschafter und Advokaten beider Völker abgebildet, unter ihnen Ibramur Sohn des Ingrasch (der von ca. 80 bis 338 BF lebte), ein hoch dekorierter Legat des Zwergenkönigs.

Gerdenwald verglich die Scherbe mit dem abgebildeten Amulett um Ibramurs Hals und stellte eine frappierende Ähnlichkeit fest. Weitere Nachforschungen über Ibramur ergaben, dass dieser in Greifax' Auftrag mehrfach nach Gareth zurückkehrte, ehe er auf einer Reise ins Orkland ums Leben kam. Ibramur galt als der reichste Vertraute des Hochkönigs.

Der Gelehrte vermutet, dass der Angroscho einen Teil seines Golds in Gareth ließ, wofür spricht, dass er zeit seines Lebens, anscheinend auch ohne Auftrag, mehrmals in die Stadt reiste.

Folmian machte sich auf die Suche nach der fehlenden Amulettthälfte und erfuhr, dass es ein Tiefzwerg war, der ihm die Scherbe überreichte. Die Tiefzwerge sollen als Sklaven der Schwarzpelze im Orkensturm aus dem Orkland nach Gareth gekommen sein, und er nimmt an, dass so auch Ibramurs Amulett in die Stadt gelangte. Gerdenwald hörte von der Wohnstatt der Tiefzwerge unter Gareth und fand bei diesen die fehlende obere Amulettthälfte. Leider blieben den Almadanern, bei denen er seit einigen Monaten seinen Mibelsud bezog, seine Forschungen nicht verborgen: Sie zwangen ihn, sie zu den Tiefzwergen zu führen und das Amulett zu übersetzen.

Folmian hofft auch, den Schatz zu finden, plant jedoch keineswegs, das ganze Gold für sich alleine zu behalten. Vielmehr hofft er, mit dem Gold das Leid der Armen Gareths lindern zu können. Gerade nach dem *Jahr des Feuers* ist die Lage in den Elendsvierteln katastrophal geworden: Unzählige hungern und haben kein Dach über dem Kopf, viele Kinder haben ihre Eltern verloren, Krankheiten greifen um sich. Der Gelehrte wird auch der Gruppe gegenüber darauf bestehen, dass sowohl er als auch die Helden nur einen kleinen Anteil am Schatz für sich behalten werden. Sollte Folmian den Eindruck erhalten, dass die Helden nur auf Reichtum aus sind, wird er ihnen nicht helfen und möglicherweise sogar das Amulett zerstören.

Ibramurs Amulett

Das Amulett ist eine vier Finger durchmessende Bronzescheibe mit einer Öse, durch die eine Kette gezogen werden kann. Neben allerlei ornamentalen Verzierungen sind zwei kreisförmige Schriftzüge in Angram-Runen eingraviert. Ein Wort ist in Rogolan gehalten: "Nardes". Das Amulett ist in zwei Hälften gebrochen, auch die Schriftzüge sind dadurch geteilt. Übersetzt steht auf dem Amulett:

Oben Mitte: "Im Jahr des Vertrags der Völker, im Marktmond ..."

Unten Mitte: "... am dritten Tag:"

Oben außen: "Heute' zur Mittagsstund, da der Schatten des Nardestors an der Mauer endet, ..."

Unten außen: "... vergrub ich dort mein Gold und werd's zu einer Mittagsstunde suchen."

Eigene Nachforschungen

Lassen Sie den Gelehrten nicht alle Informationen auf einmal preisgeben, zumal, wenn die Helden nicht für ausreichenden Mibelsud-Nachschub sorgen. Zunächst sollen die Helden Gelegenheit haben, eigene *Angram-* und *Rogolan*-Kenntnisse zu erproben und Informationen über Ibramur einzuholen:

- **Museum für Reichsgeschichte (NH–07):** Hier hängt das bereits erwähnte Gemälde zur Unterzeichnung der *Lex Zwergia* (siehe Abbildung auf der nächsten Seite).
- **Kaiserliche Münze (SV–15):** Truzum Sohn des Nogrod, ein Nachfahr Ibramurs, den die Helden möglicherweise schon einmal aufgesucht haben (siehe Seite 40: **Die Studierstube**).
- **Stadtarchiv (NH–18):** Hier können die Helden viele der Informationen, die Folmian über Ibramur gesammelt hat, in Erfahrung bringen oder sich bestätigen lassen.
- **Folmians Notizen**: siehe **Die Studierstube** auf Seite 40 und das beigefügte Handout.
- **Die Zwerge Gareths**: Die Helden können auch in Gareth lebende Angroschim ansprechen: Bei 1–8 auf W20 ist der Name Ibramurs dem Zwerg bekannt und er kann einige Gerüchte (und die eine oder andere Halbwahrheit) verbreiten. Oft heißt es, Ibramur sei ein machtbesessener Kriegsherr gewesen, der mehr als einem Herrn gedient hat und nicht einmal davor zurückschreckte, für Gold töten zu lassen. Er soll zuletzt gar in Diensten der Priesterkaiser gegen das eigene Volk vorgegangen sein. Schließlich habe ihn ein Geode mit einem Fluch belegt: Jede gestohlene Münze soll ihn ein Jahr seines Lebens kosten. Ibramur sei bald darauf im Orkland getötet worden. Manche Angroschim behaupten, der Geode habe nicht nur Ibramur verflucht, sondern auch sein Gold – und jeder, der es berührt, sei des Todes.

Benutzen Sie die Gerüchte, um Spannung zu erzeugen. Ob letzten Endes etwas Wahres an den Gerüchten ist, und ob es den Helden gelingt, einen möglichen Fluch in einem Folgeabenteuer wieder loszuwerden, bleibt Ihnen überlassen.

Machen Sie während der Schatzsuche die Verfügbarkeit Folmians von den Talenten der Helden und der Recherche-Müdigkeit der Spieler abhängig, auch, was das Einholen und Verwerten der Informationen über das Nardestor angeht. Benutzen Sie den Magister als Möglichkeit, den Helden weiterzuhelfen oder aber sie aufzuhalten, weil er, der die Informationen als Einziger (oder am schnellsten) beschaffen könnte, mal wieder unpässlich ist. Bauen Sie bei der Schatzsuche Druck auf, indem Sie die Bedrohung durch die Almadaner immer präsenter werden lassen (siehe Seite 47) und die Abhängigkeit der Helden von den Fähigkeiten Gerdenwalds betonen. Falls die Helden sich nur noch um das Beschaffen des Mibelsuds kümmern und alle Denkarbeit auf den Gelehrten abwälzen, lassen Sie ruhig mal eine Portion Mibelsud verdorben sein.

Das Nardestor

»Im Jahr des Vertrags der Völker, im Marktmond, am dritten Tag: Heute' zur Mittagsstund, da der Schatten des Nardestors an der Mauer endet, vergrub ich dort mein Gold und werd's zu einer Mittagsstunde suchen.«
—Inschrift auf Ibramurs Amulett, 160 BF

Das Datum sollte rasch entschlüsselt sein: Mit dem "Jahr des Vertrags der Völker" ist das der Unterzeichnung der *Lex Zwergia* gemeint. "Marktmond" ist die zwergische Bezeichnung für den Monat Phex, also ist vom 3. Phex 160 BF die Rede.

Ein größeres Rätsel dürfte die Erwähnung des Nardestors sein, denn ein solches gibt es in Gareth nicht. Allerdings gibt es einen Stadtteil im Osten Alt-Gareths, der Nardesheim heißt und nach dem Klugen Kaiser Nardes benannt wurde. Dieser ließ während seiner Regierungszeit (98–119 BF) seinem Großvater Raul von Gareth zahlreiche Denkmäler errichten, unter anderem ein Stadttor, das er *Kaiser-Raul-Tor* zu nennen gedachte, das aber im Volk nur *Nardes' Tor* genannt wurde. Das ehrgeizige Projekt wurde erst unter der Regierung von Nardes' zweitem Sohn Sighelm fertig gestellt. Das Tor stand etwa dreißig Schritt östlich des heutigen Eslamsbogens und war dreißig Schritt hoch. 415 BF wurde das Tor bei einem Brand schwer beschädigt und nicht wieder aufgebaut, da die Stadt längst über ihre Mauern hinausgewachsen war. Im Laufe der Zeit wurden die Steine des Tors und der Stadtmauer für den Bau neuer Häuser wieder verwendet.

Entsprechende Hinweise können die Helden an folgenden Orten erhalten: im **Stadtarchiv (NH–18)** (dort lagern Bauskizzen, alte Stadtpläne und Dokumente über die Geschichte Gareths), im **Museum für Reichsgeschichte (NH–07)** (dort hängt ein alter Holzschnitt mit Ansicht des Tors kurz nach Fertigstellung) und bei der **Zunft der Baumeister** (diese bewahrt Dokumente über Stadtentwicklung und historische Gebäude auf).

Mit Verstand ...

Ibramurs Schatz liegt dort vergraben, wo am 3. Phex 160 BF zur Mittagsstunde die Spitze des Schattens des Nardestors den Fuß der Stadtmauer berührte. Um genau diesen Punkt zu bestimmen, stehen den Helden mehrere Möglichkeiten offen:

Entscheidend ist zunächst, dass ihnen der genaue Standort des Nardestors bekannt ist. Um die Spitze des Schattens auszumachen, sind weiterhin die Kenntnis der Torhöhe und des Datums vonnöten. Mit entsprechendem Wissen in *Sternkunde* und *Rechnen* können die Helden dann den Einfallswinkel der Sonne am genannten Tag und somit die Schattenlänge bestimmen. Dazu darf jeweils eine Probe auf *Sternkunde* und *Rechnen* abgelegt werden, wobei 20 TaP* übrig bleiben müssen. Nehmen sich mehrere Helden des Problems an, darf jeder die Proben ablegen, die da dann jedoch um +5 erschwert sind. Die TaP* aller Proben werden dann summiert. Sobald eine Probe misslingt, wurde ein Denk- oder Rechenfehler entdeckt und die Gruppe muss erneut beginnen. Bei einem Patzer sollten die Berechnungen der Helden zu einem falschen Ergebnis führen.

Im **Institut zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik (AV–05)**, beim Sternkundler **Nando Durian (TH–11)** oder in den **Hesinde-Tempeln (TH–06 und WS–09)** können die Helden Unterstützung erhalten. Folmian Gerdenwald verfügt zwar über die nötigen mathematischen, nicht aber sternkundlichen Fähigkeiten, um den Einfallswinkel der Sonne zu bestimmen.

Die Helden sollten zu dem Ergebnis kommen, dass die gesuchte Stelle 54 Schritt vom Fuß des einstigen Nardestors entfernt im Stadtpark liegt, jenseits der Grundstücksmauer des **Museums für Reichsgeschichte (NH–07)**, die anstelle der ehemaligen Stadtmauer dort steht.

... und Wagemut

Auch wenn die Helden nicht mit Hesindes Gaben gesegnet sind, sollte es möglich sein, die Stelle zu bestimmen, an der der Schatten des Nardestors den Schatz markierte:

Über den Daumen gepeilt: Eine Annäherung erhalten die Helden, wenn sie mittags auf den 25 Schritt hohen **Eslamsbogen (NH–06)** klettern und einen Stab hochhalten, dessen Spitze fünf Schritt höher ist als der Bogen. Da das 30 Schritt hohe Nardestor von hier aus etwa 30 Schritt östlich lag, müssen die Helden, der Abweichung entsprechend, ostwärts von dem so bestimmten Ende des Schattens suchen. Das Problem ist, dass der Schatten, der am 1. Praios am kürzesten und am 1. Firun am längsten ist, nicht genauso lang sein wird wie an dem Tag, an dem Ibramur seinen Schatz vergrub, es sei denn, die Helden suchen tatsächlich am 3. Phex. Der Eslamsbogen ist begehbar, aber nicht für jeden zugänglich, die Helden müssen sich etwas einfallen lassen, um auf das Monument hinauf zu gelangen.

Genau geschaut: Aus der Übersetzung der Angram-Runen ergibt sich, dass Ibramur am Rand der Stadtmauer grub. Bei genauem Durchsuchen des westlichen Stadtparks lassen sich überwucherte Mauerreste finden. Durch Beobachtung und Einschätzung der Umwelt (*Sinnenschärfe-*, *Orientierung-* oder *Kartographie-*Proben) ergeben sich weitere Hinweise: Der Zwerg wird kaum unter massivem Fels, eher nicht im Gardel und ganz bestimmt nicht dort gegraben haben, wo laut alten Stadtplänen ein Gebäude im Park vor dem Tor gestanden hat.

Mit Glück gesegnet: Vorteile und Gaben wie *Zwergennase* oder *Glück* sowie Liturgien wie Goldener Blick können sich bei der Schatzsuche als nützlich erweisen. Ebenso Zauber wie OBJECTOVOCO, um zum Beispiel Reste der Stadtmauer zu befragen. Ein ODEM nützt den Helden nur, falls Sie wirklich einen magischen Fluch auf dem Gold lasten lassen; magische Artefakte enthält der Schatz nicht.

Kein X markiert den Punkt

Unter aller Augen

Ibramurs Schatz liegt mitten im **Kaiser-Raul-Park (NH–19)** vergraben. Ihn zu bergen, wird nicht leicht werden für die Helden, denn der Park ist zentral in Alt-Gareth gelegen und sowohl tags als auch nachts gut besucht. Um die Schatzsuche spannend zu gestalten, sollten Sie die Helden eine ständige Entdeckung fürchten lassen und sie immer wieder aufhalten.

Konkurrenz: Nicht nur die Almadaner sind hinter dem Schatz her. Auch andere Parteien, denen die Helden leichtfertigerweise etwas von dem Schatz erzählt haben könnten oder die aufgrund des Nachfragens der Helden misstrauisch geworden sind, möchten Ibramurs Gold in die Finger bekommen. Hier bieten sich an: Truzum Sohn des Nogrod, der als Nachfahr Ibramurs Anspruch auf das Gold erhebt, die Alte Gilde, die darauf wartet, dass die Helden das Gold haben, um es ihnen dann wieder abzunehmen, sowie diverse Angroschim, die Wind von der Sache mit Ibramurs Schatz bekommen haben.

Störenfriede und Hindernisse: Die Stadtgarde, die beständig rund um den Greifenplatz und die Priesterkaiser-Noralec-Sakrale patrouilliert, wird auf die Helden aufmerksam, stellt unangenehme Fragen, erteilt ihnen eine Verwarnung oder lässt sie wegen Ruhestörung oder Beschädigung des Stadtparks an den Pranger stellen. Liebespaare, die durch den Park flanieren, lassen sich just dort nieder, wo die Helden zu graben beginnen wollten. Tagsüber spielen Kinder in der Nähe Verstecken oder Ball und kommen den Helden immer wieder in die Quere. *Der Buntig* (**Herz des Reiches 178**), ein Tsa-Geweihter, bemalt die Gartenmauer des Museums für Reichsgeschichte mit einer tsagefälligen Pinselei. Verärgerte Bürger alarmieren die Stadtgarde. Eine Diebin versteckt sich im Stadtpark und fleht die Helden an, ihr bei der Flucht vor der Garde oder dem Bestohlenen zu helfen. Die Helden beobachten im Stadtpark einen Überfall auf eine reiche Bürgerin und haben die Wahl, helfend einzugreifen oder die Frau ihrem Schicksal zu überlassen und später vielleicht selbst verdächtigt zu werden. *Kerry ui Brioghan* (**Herz des Reiches 178**), die Schreiberin des *Aventurischen Boten,* hat die Helden belauscht oder beobachtet, wittert eine gute Geschichte und folgt ihnen überall hin.

Gefunden!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Allmählich seid ihr euch nicht mehr so sicher, ob ihr an der richtigen Stelle sucht. Fast zwei Schritt tief habt ihr schon gegraben, aber außer Würmern und Asseln, die sich rasch zurück in die Erde wühlen, habt ihr noch nichts entdeckt. Immer mal wieder stößt euer Spaten auf etwas Hartes, doch es sind nur Steine oder Baumwurzeln. Besorgt schaut ihr euch um, ob euch auch niemand beobachtet, und wann immer ihr Stimmen hört oder es in der Nähe im Gebüsch knackt, stockt euch der Atem. Gerade wollt ihr aufgeben, als euer Spaten wieder einmal auf Widerstand stößt. Diesmal aber ist es kein Stein, nein, ihr seid tatsächlich auf Metall gestoßen. Aufgeregt grabt ihr weiter, und kurz darauf entdeckt ihr eine eisenbeschlagene Holzkiste, die fest von Baumwurzeln umschlungen ist.

Die Truhe ist vermodert, der Boden hat ein Loch. Und allein die Wurzeln haben die Kiste davor bewahrt, durch die Decke des alten Kanals zu brechen, der hier gut drei Schritt unter der Erde verläuft und bei einem Erdrutsch eingestürzt ist. Beim Befreien der Kiste von Wurzeln und Erde sacken langsam Steine und Erde nach unten weg. Sobald die Truhe weitgehend freigelegt ist, können die Helden sehen, dass auch Münzen aus dem Boden der Kiste in der wegrutschenden Erde verschwinden. Die Geschicklichkeit und Umsicht der Helden entscheidet, wie viel Gold verloren geht. Ab und an vermeinen sie, ein leises Platschen ("plitsch, platsch") zu hören. Sobald sie die Baumwurzeln soweit zerschlagen haben, dass sie die Kiste herausheben können, bricht mehr Erde weg und ein schmaler Trichter reicht weit hinab in die Dunkelheit.

Das Finale

Endlich liegt die Truhe frei. Gerade wollen sich die Helden dem Schloss zuwenden, als dicht neben ihnen ein Bolzen in den Stamm des Baumes einschlägt. Das Geschoss läutet den Angriff von [Heldenanzahl+2] Almadanern auf die Helden ein, darunter zwei Schützen mit vergifteten Bolzen. Büsche, Bäume und Felsen behindern alle Beteiligten während des Kampfes oder können als Deckung genutzt werden. Lassen Sie eventuell weitere Parteien in den Kampf eingreifen: Nach 5 KR wird ein Gardist durch den Lärm angelockt und holt Verstärkung, die nach 15 weiteren KR eintrifft. Acht Gardisten werden alle Kämpfenden (auch die Helden) wegen Aufruhr zu verhaften versuchen und den Schatz vorerst konfiszieren. Eventuell haben die Alte Gilde oder 'Meister' Truzum von dem Schatz gehört und beanspruchen ihn nun für sich, die Alte Gilde mit roher Gewalt, Meister Truzum mit Hilfe einiger Gardisten.

Die Helden können einen Teil der Münzen durch den Kistenboden in den Trichter schütten oder versuchen, den Schacht zu vergrößern, um die Kiste hinabzustoßen (Dauer: 5 KR) oder selbst hindurchzupassen (Dauer: 8–20 KR, abhängig von Proben auf KK, *Ackerbau* oder *Bergbau*). Der Schacht führt ca. 4 Schritt (1W6+3 SP) in den einsturzgefährdeten Kanal hinab. Später können sie sich von den Tiefzwergen zur entsprechenden Stelle in der Kanalisation führen lassen, oder sie fliehen – verfolgt von einigen Almadanern – mit dem Schatz durchs unterirdische Gareth (siehe Seite 43: **Tappen im Dunkeln**).

Ibramurs Schatz

Die Truhe wiegt 20 Stein, der Inhalt davon allein 14 Stein. Der Schatz besteht aus Dukaten mit den Porträts der Kaiser Raul, Nardes, Sighelm und Rude I. sowie anderen alten Münzen, die teilweise nur noch Sammlerwert haben. Weiterhin finden sich Zwergenmünzen (Auromox, Arganbrox, Atebrox; siehe **Angrosch 64**), Edelsteine, Prunkdolche und Schmuckstücke in der Truhe – insgesamt hat der Schatz einen Wert von etwa

1.500 Dukaten. (Den tatsächlichen Wert des Schatzes bleibt jedoch allein Ihnen überlassen. Passen Sie ihn an Ihre Helden und deren generellen Spielsstil an. Besteht Ihre Gruppe zum Beispiel größtenteils aus einfachen Straßencharakteren, für die schon 100 Dukaten eine fast unvorstellbare Summe sind, oder aus garetischen Adligen, die bei der gleichen Menge höchstens die Mundwinkel verziehen? Seien Sie sich in jedem Fall klar darüber, dass eine solche Menge Geld das Spielverhalten Ihrer Gruppe nachhaltig verändern kann; sei es, dass Helden sofort die beste Ausrüstung kaufen können oder sie nun nicht mehr jeden Auftrag für wenige Dukaten annehmen wollen.)

Wohin mit dem Gold?

Für götterfürchtige Helden sollte es eigentlich eine Selbstverständlichkeit sein, zehn Prozent des Schatzes einem Tempel zu spenden – in Anbetracht der vielen Dukaten vielleicht sogar noch mehr. Ansonsten wird auch Magister Gerdenwald auf die Überlegung drängen, wie man den Armen Gareths mit dem Gold am besten beistehen kann: Die Orden der *Badilakaner* und *Therbûniten* sind für Spenden dankbar, die Travia-Kirche unterhält Obdachlosenquartiere und Suppenküchen, die Peraine-Geweihten Siechenhäuser. Möglicherweise stiften die Helden auch ein Waisen- oder Armenhaus, das sie bei späteren Besuchen in Gareth wieder aufsuchen können, um dann zu erleben, wie dankbar man dort für ihre Hilfe ist und wie viel Gutes sie tun konnten. Vielleicht erinnern sich die Helden auch an die Elenden im Aschengrund oder haben Stenjan Hilfe für seine 'Freunde' versprochen.

Machen sich die Helden für die Armen verdient, ist ihnen der Dank des *Kreises der Maske* oder der oben genannten Orden gewiss, und diese wenden sich in Folgeabenteuern an die Helden, um für weitere Unterstützung im Kampf gegen das Elend zu bitten.

Einen angemessenen Anteil dürfen natürlich auch die Schatzsucher für sich einbehalten, Folmian wird damit seine Schulden begleichen und Selinde ein gutes Leben ermöglichen.

Überlassen die Helden dagegen Truzum das Gold, lässt er jeden einen Wertgegenstand aus dem Schatz als Finderlohn behalten.

Der Lohn der Mühen

Schließlich sollten die Helden die finale Konfrontation mit den Almadanern überstanden und den Schatz vorerst in Sicherheit gebracht haben. Neben ihrer Beute erhalten sie je **300 AP** und *Spezielle Erfahrungen* in *Gassenwissen*, *Geschichtswissen*, *Orientierung*, *Rechnen* und *Sagen/Legenden* sowie möglicherweise *Heilkunde Gift* und *Sprachen Kennen Angram*.

Folmian Gerdenwald wird sich Selindes annehmen und wahrscheinlich erst einmal eine Zeit außerhalb Gareths untertauchen, um das Mädchen vor den Almadanern in Sicherheit zu bringen. Eventuell helfen die Helden ihm, seine Miete zu begleichen, seine Habe oder sein Haus zurückzugewinnen oder gar, seine Sucht loszuwerden. Vielleicht haben die Helden aber auch noch die eine oder andere Rechnung offen und Sie, lieber Meister, brennen schon darauf, sie eines der genannten Folgeabenteuer in Gareth erleben zu lassen.

Anhang

Dramatis Personae

Selinde Hartsteener, Waisenmädchen

Seit Selindes Mutter während Galottas Angriff auf Gareth ums Leben kam, lebte das Mädchen in einem Weiler eine halbe Tagesreise vor Gareth zusammen mit seinem Vater. Zu Beginn des Abenteuers kommt dieser, der Fuhrmann Reto Hartsteener, ums Leben, und es ist Aufgabe der Helden, Selindes letzten lebenden Verwandten, den Gelehrten Folmian Gerdenwald zu suchen.

Stellen Sie die Zehnjährige als aufgewecktes Mädchen dar, das recht tapfer mit seinem Verlust umgeht und bei einer möglichen Beteiligung an der Schatzsuche durchaus mit guten Ideen glänzt.

Folmian Gerdenwald, Zwergenkundler

Der hagere Magister Gerdenwald hat sich ganz der Geschichte der Zwerge in Gareth und deren Erforschung verschrieben. Um auch am späten Abend noch seine Studien betreiben zu können, griff er ab und an zu einem Tässchen Mibel-Tee. Irgendwann jedoch kam er nicht mehr davon los, und die Sucht trieb ihn in die Schulden. Weitere abenteuerrelevante Informationen finden Sie in den Abschnitten **Folmian Gerdenwald** auf Seite 48 sowie **Folmians Geschichte** auf Seite 49.

Alter: 53 **Größe:** 1,81 **Haarfarbe:** graublond **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: ehrgeiziger, aufrechter und im Grunde liebenswürdiger Wissenschaftler, der durch seine Abhängigkeit in den Dunstkreis der Verbrechergilde der Almadaner geraten ist
Wichtige Eigenschaften: KL 15, Sucht (Mibelrohr)
Wichtige Talente: Geschichtswissen 13, Rechnen 9, Sagen/Legenden (Zwerge) 9, Lehren 8, Götter/Kulte 8, Sprachen Kennen (Rogolan 13, Bosparano 12, Angram 11), Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen 9, Rogolan 8, Angram 7)

Murgusch, Tiefzwerg

Murguschs Beschreibung finden Sie in **Herz des Reiches 181.**

Quanion Finsterfold, Schwarzmagus

Quanion Finsterfold ist Absolvent der *Halle der Macht* zu Lowangen. Nach dem Studium bewarb er sich dort um ein Magisteramt. Doch obwohl er als einer der Jahrgangsbesten abschloss, gab Spektabilität *Oswyn Puschinske* mit der Begründung, dass Quanion nicht über die erforderliche Willenskraft verfüge, schließlich einem weniger qualifizierten Bewerber den Vorzug. Quanion allerdings ist fest davon überzeugt, dass er allein aufgrund seines damals schon recht beleibten Äußeren abgelehnt wurde, und reagiert sehr empfindlich auf entsprechende Kränkungen. Seit ein paar Jahren forscht er im Zirkel der freien Wissenschaften, wo er sich schon eine Weile mit den Zaubern der zwergischen Geoden befasst. Von Folmian Gerdenwald ließ er sich in Rogolan unterweisen und besorgte ihm im Gegenzug Schriften über die Tiefzwerge im Orkland. Er hegt durchaus Sympathien für den Kollegen. Quanion hat eine Schwäche für leibliche Genüsse aller Art, man sollte ihn jedoch nicht unterschätzen: Er ist ein ausgesprochen scharfsinniger Mann, nicht wirklich böse, aber skrupellos genug, um seine Zauber ohne Bedenken an Menschen zu erproben.

Alter: 38 **Größe:** 1,84 **Haarfarbe:** kahlrasiert **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: brillanter Beherrschungsmagier
Wichtige Eigenschaften: KL 15, Fettleibigkeit
Wichtige Talente: Menschenkenntnis 15, Heilkunde Seele 10, Lehren 10, Magiekunde 10, Sinnenschärfe 9, Selbstbeherrschung 8
Wichtige Zauber und Rituale: meisterliche bis brillante Kenntnisse in Bannbaladin, Imperavi, Respondami, Somnigravis, Böser Blick und anderen Zaubern der Merkmale *Einfluss* und *Herrschaft*; Klarum Purum 7

Tassilian, Tsa-Geweihter

Der einstige Gaukler Tassilian, dessen Sippe in der *Schlacht in den Wolken* getötet wurde, hat es sich zum Ziel gemacht, unterdrückten und gequälten Kreaturen beizustehen. In Gareths Gassen predigt er Kindern, die Ratten fangen oder Hunde jagen, auf den Märkten liefert er sich Streitgespräche mit Bütteln, die verurteilte Straftäter züchtigen. Tassilian trägt statt der bunten Geweihtentracht meist nur

einfache Lumpen, da er weiß, dass die Gewalt der Armen oft nicht einmal vor Geweihten Halt macht – sehr wohl aber vor einem der ihren. Seine halblangen Haare sind mit zahlreichen farbigen Bändern umwickelt.

Verzeichnis der Örtlichkeiten

Im Folgenden finden Sie eine Auflistung aller im Abenteuer erwähnten Örtlichkeiten, jeweils mit Angabe der Nummerierung auf dem Stadtplan und der Seitenzahl ihrer Beschreibung in der Spielhilfe **Herz des Reiches**.

Gareths Stadtteile und -viertel

Neu-Gareth	NG	Seite 80
—Weststadt	WS	Seite 85
Alt-Gareth	AG	Seite 87
—Schlossviertel	SV	Seite 88
—Heldenberg	HB	Seite 90
—Nardesheim	NH	Seite 92
—Tempelhöhe	TH	Seite 95
—Arenaviertel	AV	Seite 97
Rosskuppel	RK	Seite 98
—Wallgraben	WG	Seite 99
Meilersgrund	MG	Seite 100
—Bardewick	BW	Seite 101
Südquartier		Seite 102
—Sonnengrund	SG	Seite 102
—Eschenrod	ER	Seite 104

Örtlichkeiten

Akademie der Magischen Rüstung	TH–05	Seite 96
Akademie Schwert und Stab	SV–03	Seite 88
Al'Anfaner Markt	WS–08	Seite 86
Bardo-und-Cella-Thermen	WS–05	Seite 86
Efferd-Tempel	NH–15	Seite 94
Eslamsbogen	NH–06	Seite 93
Hesinde-Tempel	WS–09	Seite 86
Institut zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchemie und Mechanik	AV–05	Seite 98
Kaiserlich Derographische Gesellschaft	WS–02	Seite 85
Kaiserliche Münze	SV–15	Seite 90
Kaiser-Raul-Park	NH–19	Seite 95
Kontor Stoerrebrandt	SV–4	Seite 90
Marktgericht	NH–14	Seite 95
Magistrat	NH–17	Seite 95
Memoria (Rauschkrautschenke)	MG–07	Seite 91
Museum für Reichsgeschichte	NH–07	Seite 93
Nordlandbank	SV–13	Seite 90
Pentagon-Tempel der Hesinde	TH–06	Seite 96
Phex-Tempel	NG–05 / NH–10 / SG–03	Seite 81
Rahjas Festung (Bordell)	ER–10	Seite 91
Rathaus	NH–12	Seite 94
Redaktionshaus Aventurischer Bote	SV–04	Seite 89
Rollender Taler (Taverne)	SV–32	Seite 91
Roter Hahn (Taverne)	ER–09	Seite 91
Stadtarchiv	NH–18	Seite 95
Stadttore	AG–01, AG–02, AG–03, AG–04	Seite 87
Sternkundler Nando Durian	TH–11	Seite 97
Villa Stoerrebrandt	NH–14	Seite 94
Zirkel der freien Wissenschaften	ER–04	Seite 104

El Vanidad

von Stephanie von Ribbeck

Stichworte zum Abenteuer: Die letzte Überlebende einer Adelsfamilie soll gefunden werden. Sie wurde wegen einer Fehde als Kind bei einer Zahori-Sippe versteckt. Die Helden schließen sich den Zahori an, um sich umzuhören.
Ort: ganz Almada und darüber hinaus, vor allem Punin, Brig-Lo, Jassafheim
Zeit: im Rahja eines beliebigen Jahres ab 1029 BF
Helden: moralisch flexibel bis zwielichtig, gesellschaftlich anpassungsfähig; Exoten und Nichtmenschen, bis auf Orks, sind möglich.
Erfahrung: Einsteiger bis erfahren
Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: hoch

»Magistri et Magistrae, gelehrte Damen und Herren, liebe Commilitones – Hesinde zum Gruße. Das Thema meines Vortrags lautet: Die Zaubertänze des unter dem Namen 'Zahori' bekannten Gauklervolks. Der volkstümliche Name leitet sich vom echten ab, den schon Munter dokumentierte: 'Zza h'or', die Erben Tsas. Der Ursprung dieses Volks aus dem tulamidischen Kulturraum gilt allgemein als gesichert. Mögliche Ähnlichkeiten zwischen den Zaubertänzen der Zza h'or und denen anderer tulamidischer Stämme sind noch nicht untersucht worden. Finkenfarn et. al. schrieben, dass die Zza h'or ihre Tänzer, die beiderlei Geschlechts sein können [Gelächter im Publikum], *'Hazaqi' nennen, was Feuerpfau bedeutet. Charakteristika der Tänze sind Illusio und Simplificatio. Exemplarisch hierfür steht El Vanidad, der Tanz der Bilder: Gegenüber dem Auris Nasus Oculus ist die Formula hinreichend simplifiziert, so dass der Tanzende sie trotz der erheblichen Ablenkung durch die Musik und seine eigene Bewegung zu inkantieren vermag. Der Tänzer erzeugt beim El Vanidad eine rasche Abfolge von Bildern und Farbimpressionen, ist jedoch nicht in der Lage, Ereignisse in geordneter Abfolge wiederzugeben. [...]«*
—aus dem öffentlichen Vortrag eines Studiosus der Magierakademie zu Punin, neuzeitlich; der Vortragende wurde anschließend wegen der unwissenschaftlichen Themenwahl gerügt

Das Abenteuer

Die Baronie Brig-Lo ist seit langem im Besitz der Familie *vom Berg*; das Junkergut Sercial, nicht weit von Brig-Lo innerhalb dieser Baronie gelegen, gehört hingegen seit Generationen der Familie der *Sercials*. Die beiden Adelsgeschlechter lagen lange miteinander in Fehde, die besonders heiß aufflammte, als *Leomar vom Berg* sich im Khômkrieg auf die Seite der Novadis stellte und sogar den Bau eines Rastullah-Bethauses erlaubte. Damals starben bei Duellen und Überfällen auf beiden Seiten etliche Familienmitglieder. Die Familie von Sercial wurde schließlich bei einem Angriff auf ihr Landgut vollständig ausgelöscht – bis auf ein kleines Mädchen, das von seiner Amme heimlich fortgebracht und bei Zahori verborgen wurde. (Unbestätigte, aber zutreffende Gerüchte machen novadische Räuber für den Überfall verantwortlich.)
Diese Ereignisse liegen nun jedoch schon fast zwölf Jahre zurück. Über die Blutfehde und das vakante Gut wurde seitdem nicht viel geredet, waren die vom Bergs doch eine einflussreiche Familie im Mittelreich, Baron Leomar sogar zeitweise Reichs-Erzmarschall. Inzwischen ist Almada jedoch unabhängig, über Brig-Lo herrscht Leomars Tochter *Gerone vom Berg*, und der Einfluss der Familie ist geschwunden. Nach altem Recht kann eine Person, die seit zwölf Jahren verschwunden ist, für tot erklärt werden. Wenn die Erbin von Sercial nicht vor Ablauf dieser Frist gefunden wird, fällt das reiche Landgut der örtlichen Baronin Gerone vom Berg zu. Kanzler *Rafik von Taladur*, der die Ausbreitung des Rastullahglaubens mit Besorgnis beobachtet, gönnt den novadifreundlichen vom Bergs dies nicht. Er beschließt deswegen, nach der Erbin suchen zu lassen. Derweil ist Edelgeboren *Mirandola Desidera Sercial*, die Erbin von Gut Sercial, zu 'Mira' der Zahori herangewachsen, die dem Adel misstraut und sich selbst zu den Landfahrern zählt. Von ihrer Herkunft weiß sie nichts.

Handlungsübersicht

Die Helden werden in Punin von Rafik von Taladur angeworben, um Mirandola zu finden und ihre Identität zu beweisen. Da bereits der Verdacht besteht, sie könne bei Zahori versteckt worden sein, werden die Helden angewiesen, sich unter diese zu mischen und dort unauffällig zu ermitteln. Dies wird in die Wege geleitet, indem sie gemeinsam mit einer Zahori-Familie aus dem Puniner Hungerturm ausbrechen. Die Spurensuche kann die Helden kreuz und quer durch Almada und angrenzende Gebiete führen und sich über Wochen oder (als Kampagnenrahmen) Monate hinziehen. Auf dem Pferdemarkt von Jassafheim, der alljährlich ab dem 24. Rahja stattfindet, finden die Helden schließlich die Gesuchte.
Das Abenteuer hat keinen festen Zeitplan. Hauptsächlich geht es darum, den Helden eine Gelegenheit zu bieten, wie Zahori zu leben und diesen Lebensstil kennen zu lernen. Je nachdem, wie sehr Ihren Spielern dies zusagt, können Sie das Abenteuer länger oder kürzer anlegen. Vorgesehen ist, dass das Abenteuer gut einen Monat Zeit im Frühling/Frühsommer (Ingerimm/Rahja) einnimmt, den Einstieg

El Vanidad als Rahmenhandlung

Wenn Sie möchten, können Sie die Reise der Helden mit den Zahori als Rahmenhandlung einer Kampagne verwenden, in die Sie andere Abenteuer als Episoden einflechten. Wichtig ist dabei, genügend zeitlichen Freiraum einzubauen, damit die Helden ihre Suche nach Mirandola für ein kurzes Abenteuer unterbrechen können. Der Stichtag, bis zu dem die Erbin gefunden sein muss, damit ihr Gut nicht an die vom Bergs fällt, sollte in diesem Fall noch ein Jahr oder mehr in der Zukunft liegen.
Zahori reisen kreuz und quer durch ganz Almada, das angrenzende Emirat Amhallassih sowie das Liebliche Feld, aber auch bis nach Garetien und sogar nach Mhanadistan und Aranien. Sie können also alle für niedrigstufige Helden geeigneten Abenteuer, die in diesen Gebieten spielen, zu einer Kampagne verknüpfen, während die Helden Hinweisen auf Domnita Mirandola nachgehen.
Aus dieser Anthologie bieten sich dabei vor allem das Abenteuer **Eine almadanische Tragödie** (dem Weinhändler *Ernilfo Pichelstein* können die Helden bereits eingangs in Punin begegnen) oder auch **Wohin der Schatten fällt** an. In Gareth spielt auch das Szenario **Der zweite Mann** aus der Anthologie **Kar Domadrosch**. In Punin können die Helden in das Abenteuer **Golgaris Ruf** (aus der Anthologie **Leicht verdientes Gold**) verwickelt werden; im horasischen Schradok nahe der Grenze zu Almada startet **Sagenhaftes Lolgrolmosch** (aus der Anthologie **Kar Domadrosch**). Für erfahrenere Helden könnte es reizvoll sein, das Abenteuer **Die unsichtbaren Herrscher**, das einige geheime Überlieferungen der Zahori enthüllt, aus eben dieser Sicht zu erleben.
Und möglicherweise erhalten die Helden den Auftrag von Kanzler Rafik von Taladur nur deshalb, weil dieser in dem Abenteuer **Zwischen den Fronten** auf die Helden aufmerksam geworden ist und die Gruppe deshalb ganz gezielt anheuert.

können Sie beliebig vorverlegen. Lassen Sie die Helden auf wichtige Zeugen stoßen, bevor das alltägliche Zahori-Leben für die Spieler langweilig wird, bauen Sie aber keinen Zeitdruck auf, der die Helden davon abhalten würde, sich auf die kleinen Dinge des Alltags einzulassen. Wie die Aves-Geweihten sagen: Der Weg ist das Ziel!

Ein Wort zu den Helden

Helden, die an diesem Abenteuer teilnehmen, sollten keine größeren Vorbehalte (oder gar eine *Prinzipientreue* bzw. einen *Moralkodex*) gegen Lügen, Heimlichkeit und kleinere Gesetzesbrüche haben. Dementsprechend eigenen sich vor allem Charaktere wie Streuner, Gaukler, Diebe, Scharlatane oder Hexen der Fahrenden Gemeinschaft. Andererseits braucht Kanzler Rafik einen Ansprechpartner in der Gruppe, dem er einen wichtigen Auftrag anvertrauen mag, was auch angesehenere Heldentypen ins Spiel bringt. Sprachkenntnisse in Tulamidya, das die Zahori untereinander sprechen, sowie den Gaunersprachen Füchsisch und Atak sind empfehlenswert, aber nicht zwingend notwendig.

Da die Helden sich unauffällig unter die Zahori mischen sollen, sind offensichtliche Exoten (Utulus, Waldmenschen, Thorwaler) eher ungeeignet. Eine Gruppe mit solchen Mitgliedern fällt auf und wird sowohl bei den Bauern, vor denen die Helden als wandernde Zahori auftreten, als auch bei den (echten) Zahori selbst stets Fragen auslösen. Trotzdem besteht die Möglichkeit, solche Helden, als offensichtliche Attraktion einer eher als Gauklertruppe auftretenden Sippe, einzubauen. Gleiches gilt für Elfen und Zwerge, und selbst Goblins und Achaz können auf diese Weise eingebunden werden. Orks hingegen sind schließlich vollends unpassend, da der Reiz des Unbekannten bei ihnen durch Furcht und Erschrecken überlagert wird. Obwohl das Abenteuer davon ausgeht, dass die Helden in einer ihnen fremden Kultur aufgehen, ist es durchaus auch mit Zahori in der Gruppe spielbar. Für diese entfällt zwar der Reiz des Fremden, aber sie werden genug damit zu tun haben, ihren Gefährten genau diesen nahezubringen. Wenn Sie Zahori in der Heldengruppe haben, bietet es sich außerdem an, dass die Gruppe sich nach kurzer Zeit von den Vaharadas trennt, weil die zahorischen Helden dann deren Rolle ausfüllen können.

In Punin

Das Abenteuer beginnt in Punin, eine Beschreibung der Stadt finden Sie in **Herz des Reiches 150**. Wie die Helden mit ihrem Auftraggeber, dem Kanzler Almadas, in Kontakt kommen, hängt von Stand und Hintergrund der Helden ab. Am besten wäre es, wenn ein vertrauenswürdiger und in besseren Kreisen bekannter Held in der Gruppe ist. Dieser fungiert dann als Ansprechpartner für den Kanzler. Andernfalls hat Dom Rafik zu häufig den Theaterstücken der Yaquirbühne zugesehen und setzt sich, in einen dunklen Kapuzenumhang gehüllt, in eine Taverne, um ein paar tapfere Recken zu finden.

Der Auftrag

Rafik von Taladur beauftragt die Helden, Edelgeboren Mirandola Desidera Sercial, die Erbin von Sercial, ausfindig zu machen und ihre Identität zu beweisen. Zeugen sind dafür am besten geeignet, müssten aber respektabel sein, also Adlige oder Geweihte; Aussagen von Zahori, Bauern oder Bettlern zählen wenig. Papiere und Siegel wären ebenfalls wichtige Beweismittel. Um die Erbin zu finden, sollen die Helden sich unter die Zahori mischen. Der Kanzler hatte nämlich, von Baronin Gerone darauf aufmerksam gemacht, dass die Zwölfjahresfrist bald abläuft, vor einiger Zeit schon einen Boten nach Sercial gesandt. Dieser schnappte das Gerücht auf, zum Zeitpunkt des Überfalls seien Zahori in der Gegend gewesen und die hätten die Kleine wohl mitgenommen, konnte aber nichts weiter herausfinden. Es gilt, möglichst unauffällig zu ermitteln, damit keine Gerüchte an die Ohren potentieller Erbschleicher oder zur Familie vom Berg dringen. Die Helden werden also für einige Zeit das Leben der Landfahrer teilen, um sich umzuhören. Wie es den Helden gelingen soll, sich den Zahori anzuschließen, dafür hat sich Dom Rafik schon einen Plan ausgedacht (siehe Seite 56).
Kanzler Rafik schärft den Helden ein, niemandem zu erzählen, dass sie die Erbin von Sercial suchen. Er verspricht, dafür zu sorgen, dass die Opfer von Einbrüchen und Diebstählen später entschädigt werden, falls die Helden zu solchen Taten gezwungen sein sollten. Von Totschlag, Mord und Brandstiftung ist hingegen abzusehen (insbesondere was Stadtbüttel und Gefängniswärter angeht).

Was springt dabei raus?

Die Belohnung für die Helden ist verhandelbar: Der Kanzler bietet Helden niederen Standes 25 Dukaten an, höher gestellten (etwa ab SO 7) dagegen 50. Eventuell lässt er sich mit einer *Überreden*-Probe um jeweils TaP*/2 Dukaten heraufhandeln.

Das Gespräch in der Reichskanzlei

Nach der Besprechung des Auftrags und den sich anschließenden Verhandlungen können die Helden erstmals etwas von den Plänen ihrer Gegenspielerin mitbekommen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Gerade seid ihr euch einig, da klopft es an der Tür. Der Sekretär kündigt Baronin Gerone vom Berg und ihren Advokaten an. Kanzler Rafik weist euch hastig in einen Nebenraum, von wo aus ihr wenig später einige Gesprächsfetzen hören könnt. Die Baronin spricht mit befehlsgewohnter Stimme, der Advokat verbindlich und mit tulamidischem Akzent. Der Kanzler scheint ihn zu kennen, er redet ihn mit "Mawdli" an. Offenbar hat die Baronin einen Antrag eingereicht, mit dem das Gut Sercial ihr zufallen soll, sobald Mirandola nach Ablauf der Zwölfjahresfrist für tot erklärt wird. Der Kanzler vertröstet sie; die beiden gehen wieder.

Der Begleiter der Baronin war, wie der Kanzler den Helden mitteilen kann, Mawdli *Kathab ben Ghulshevan*, ein Rechtsgelehrter der Unauer Schule und Bekannter von Gerones Vater aus dem Khômkrieg. Er kennt sich nicht nur mit den 99 Gesetzen Rastullahs aus, sondern hat sich darauf verlegt, Kaufleute aus dem Kalifat bei Rechtsstreitigkeiten in Almada zu vertreten. Der Mawdli unterhält eine Schreibstube im Obergeschoss eines der Backsteinbauten des Großen Basars. Ob die Helden, falls sie dort eindringen, etwas Verwertbares finden (siehe unten, **Ermittlungen in Punin**), bleibt Ihnen überlassen.

Vorbereitungen

Bevor die Helden sich ins Zahori-Leben stürzen, möchten sie sich vielleicht noch in Punin nach Hinweisen umsehen. Falls sie vor Reiseantritt ihre Ausrüstung aufstocken wollen, ist auch das machbar; in Punin ist fast alles zu bekommen. Eine passende Verkleidung wäre selbstverständlich sinnvoll (und wird, wenn die Helden mittellos sein sollten, vom Kanzler finanziert). Die Helden müssen zwar nicht gleich wie Zahori daherkommen – das würde man ihnen wohl kaum abnehmen. Andererseits ist ein Söldner oder Scharlatan, der sich den Fahrenden anschließt, glaubwürdiger als ein Ritter oder Gildenmagier, der dasselbe tut. Liegt den Helden das Verkleiden nicht, sollten sie sich ein paar gute Ausreden überlegen.
Falls die Helden irgendetwas bei sich haben, was sie in diesem Abenteuer besser nicht mitnehmen wollen, weil es zu auffällig wäre (Plattenpanzer, persönlicher Doppelkhunchomer, Fliegender Teppich ...), so können sie es dem Kanzler zur Aufbewahrung anvertrauen.

Ermittlungen in Punin

Das **Landesarchiv** liegt direkt unter des Kanzlers Arbeitsräumen im Keller der Königlichen Hofkanzlei. Es ist ein heilloses Durcheinander aller möglichen Unterlagen. Sie können davon ausgehen, dass der Kanzler hier bereits schon selbst hat suchen lassen und den Helden

alle vorhandenen Informationen zur Verfügung gestellt hat. Wenn Sie möchten, können Sie die Helden aber auch selbst wühlen lassen, wobei sich vielleicht noch andere interessante, aber unwichtige Schriftstücke finden, wie etwa eine Auszeichnung durch Kaiser Valpo oder eine Steuer-Abrechnung von Junker *Valdemoro Sercial* (Mirandolas Vater).

Die Gazette **Yaquirblick** hat keine Aufzeichnungen über die lang zurückliegende Fehde zwischen zwei Adelsgeschlechtern am anderen Ende der Provinz.

Die Helden können sich natürlich schon einmal das bunte Treiben in der **Zelt- und Wagenstadt der Zahori** vor der Stadt ansehen, um sich bereits auf die Atmosphäre bei den Fahrenden einzustimmen. Der Söldner *Achmado Molina* (siehe Seite 64) könnte sich in Punin aufhalten, etwa im Hafenviertel oder Therbûnitenspital, und erste Hinweise geben. Mawdli Kathab ben Ghulshevan, der Advocat Gerone vom Bergs (siehe Seite 55), könnte in seiner **Schreibstube** am Großen Basar interessante Dokumente verwahren, etwa eine alte Sercialer Soldliste mit den Namen der Molina-Geschwister.

Was wissen die Helden eigentlich über Zahori?

Falls die Helden nicht selbst Zahori sind oder bereits engen Kontakt mit diesen hatten, lassen Sie sie einmal auf *Sagen/Legenden* würfeln, eventuell erschwert durch passenden *Aberglauben* oder *Vorurteile*, und ziehen Sie die folgende Tabelle zu Rate. Oder lassen Sie einfach die Helden alles über Zahori zusammentragen, was sie über diese zu wissen glauben. (Eine ausführliche Beschreibung der zahorischen Kultur finden Sie in **Herz des Reiches 163ff.**, eine Kurzübersicht sowie die kulturtypischen Talente und Werte finden Sie in **AH 47**, den zahorischen Zaubertänzer oder 'Hazaqi' in **AZ 140f.**)

Probe misslungen: "Zahori? Nie gehört. Ach so, das ist ein anderer Name für Gaukler? Na ja, man weiß ja, wie die so sind. Nett anzusehen, aber faul, unzuverlässig, und diebisch wie die Elstern."

1 TaP*: "Das Zahori-Leben ist lustig. Sie tragen bunte, weite Kleider mit viel Schmuck und Rüschen, lesen den Leuten das Schicksal aus der Hand und ziehen frei umher, um zu singen und zu tanzen. Außerdem brauchen sie dem Kaiser keine Steuern zu zahlen."

3 TaP*: "'Zahori' heißt Zauberer. Oder vielleicht auch Wahrsager. Sie ziehen mit ihren Gauklerwagen in Almada herum, manchmal auch bis nach Gareth. Außer Wahrsagerei mit Karten, Kristallkugeln, aus den Sternen und weiß Phex wie noch, können sie gut singen, musizieren und mit Pferden umgehen."

6 TaP*: "Die meisten Zahori haben dunkle Haare und bräunliche Haut; sie sind wohl ein tulamidisches Volk. Untereinander sprechen sie Tulamidya. Sie leben in Sippen zusammen, die vom Lieblichen Feld bis hin zum Gauklerfest in Khunchom umherziehen. Von allen Göttern verehren sie Rahja, Phex und Tsa am meisten."

Rechtskundige Helden können noch beisteuern, dass die Zahori als Fahrende im Mittelreich fast rechtlos sind, etwa niemanden verklagen können, der sie ausraubt, verprügelt oder um Lohn prellt. Mancherorts werden sogenannte Zahori-Pfähle aufgestellt, um anzuzeigen, dass das fahrende Volk im Ort nicht willkommen ist. Den Zahori wird vorgeworfen, Leibeigene zum Weglaufen anzustiften. Mit einer guten *Magiekunde*-Probe (ab 4 TaP*) kann man von den Zaubertänzern oder *Hazaqi* der Zahori gehört haben; deren genaue Fähigkeiten sind jedoch nicht allgemein bekannt. Falls die Helden bei der Puniner Magierakademie mehr dazu erfragen wollen, können Sie den eingangs zitierten Vortrag verwenden. Nur sehr versierte Historiker (*Geschichtswissen*-Probe ab 7 TaP*) wissen, dass das Zahori-Volk sich aus tulamidischen Kriegsgefangenen entwickelt hat, die sich gegen Hela-Horas auflehnten.

Der Plan des Kanzlers

Rafik hat bereits alles in die Wege geleitet. Eine Zahori-Familie wurde wegen aufdringlicher Bettelei eingekerkert, damit die Helden mit ihnen zusammen ausbrechen und fliehen können. So sollen sie sich das Vertrauen der Fahrenden verdienen. Daraus ergibt sich allerdings ein Start ohne Geld und mit wenig Ausrüstung: Unauffällige Kleidung können die Helden zwar sicherlich erhalten, 'Fasarer Besteck' (Werkzeug zum *Schlösser Knacken*) nur mit Glück, Nachschlüssel für sämtliche Türen im Hungerturm jedoch mit Sicherheit nicht.

Gefangennahme und Ausbruch sollten die Helden selber planen, da der Kanzler möglichst wenig Mitwisser an seinem Plan haben möchte, damit auch alles echt aussieht und die Zahori keinen Verdacht schöpfen. Falls Ihnen Ihre Gruppe für eine derartig phexgefällige Aufgabe aber absolut ungeeignet erscheint, bietet sich hier die Möglichkeit, den Kanzler nicht nur die Gefangennahme, sondern auch den Ausbruch einfädeln zu lassen (etwa durch eingeweihte Wächter oder ähnliches).

Es müssen auch nicht zwangsläufig alle Helden eingesperrt werden; es könnte auch einer draußen bleiben, um Werkzeug durchs Fenster zu reichen oder den Wärtern Wein mit einem Schlafmittel zu bringen. Auf solche Ideen sollten die Spieler aber selbst kommen. Es bietet sich an, im Morgengrauen auszubrechen, wenn am wenigsten los ist. Wie die Helden ihre Verhaftung provozieren wollen (etwa: Kneipenmobiliar zertrümmern, Gardisten mit Eiern bewerfen), ist ihre Sache. Von echten Verbrechen (Brandstiftung, an Tempelwände urinieren, Demokratie predigen ...) ist Abstand zu nehmen. Wenn Sie die Spieler etwas ärgern wollen, sieht die Stadtwache leider über einige kleinere Vergehen hinweg oder ist nie in der Nähe, wenn die Helden sich einsperren lassen wollen. Randalierer werden nur vom Wirt verscheucht, Marktstand-Umschubser direkt vom Marktgericht abgeurteilt, Spottlied-Sänger kommen mit einer Ermahnung davon – gerade wenn man mal eingesperrt werden *möchte*, klappt es nicht beim ersten Versuch.

Der Puniner Hungerturm

Der Hungerturm im Hafenviertel ist ein einschüchternder Bruchsteinbau mit schmalen vergitterten Fenstern. Von den oberen Stockwerken aus hat man einen herrlichen Blick über den Yaquir. Der Name kommt daher, weil einsitzende Todeskandidaten bis zur Hinrichtung kein Essen mehr erhalten. Säumige Schuldner darben bei Wasser und Brot, bis Angehörige die Schulden beglichen haben, Angeklagte bis zu ihrer Aburteilung.

Erdgeschoss

In der **Wachstube (1)** vertreiben sich zwei oder drei Schließer die Zeit mit Wein und Würfelspiel, während sie auf Neuzugänge oder darauf warten, dass Insassen von ihren Familien ausgelöst werden. Werte für die Wächter finden Sie auf Seite 69; mit zunehmender Trunkenheit im Laufe der Nacht können die Werte auch noch ein wenig sinken. Im **Archiv (2)** werden Unterlagen aufbewahrt. Im Turm sitzen häufig säumige Schuldner und zu Geldstrafen verurteilte Übeltäter ein, und über die Schulden und Zahlungen wird sorgfältig Buch geführt. Auch besondere Vorkommnisse in der Stadt werden aufgezeichnet. Gründlich suchende Helden können hier eine Mappe mit Karikaturen und Spottgedichten des berühmten Schelms *Leirix von Punin* finden, 2W6 Ausgaben der Zeitschrift *Spiegel der Schwarzmagie* sowie ein sehr zerlesenes Exemplar des *Rahjasutras*. In der **Asservatenkammer (3)** werden die Habseligkeiten der Turm-Insassen aufbewahrt, darunter auch alles, was die Helden bei ihrer Festnahme bei sich hatten. Hier befindet sich zudem eine an die Wand gekettete, mit Eisenbändern beschlagene und mit einem zwergischen Schloss versehene Geldkassette, in die die Wächter durch einen Schlitz die Münzen einwerfen, wenn jemand seine Geldstrafe entrichtet hat. Der Schlüssel befindet sich im Rathaus. Um die Geldkassette zu öffnen, ist eine *Schlösser Knacken*-Probe +7 erforderlich; derzeit enthält sie 3W20 Heller, 1W20 Silbertaler, 1W3 Dukaten, 1W3 Zechinen (eine Münze aus dem Kalifat im Wert von 2 Silbertalern), 1 Marawedi (Münze aus dem Kalifat im Wert von 2 Dukaten) sowie 1W3 Zwergentaler (zwergische Münze im Wert von 12 Silbertalern).

Asservatenkammer und Archiv sind normalerweise abgeschlossen, lassen sich aber mit dem Schlüsselbund des dienstältesten Wächters oder mit einer einfachen Probe auf *Schlösser Knacken* öffnen. Die Tür zum **Treppenhaus (4)** ist meistens unverschlossen.

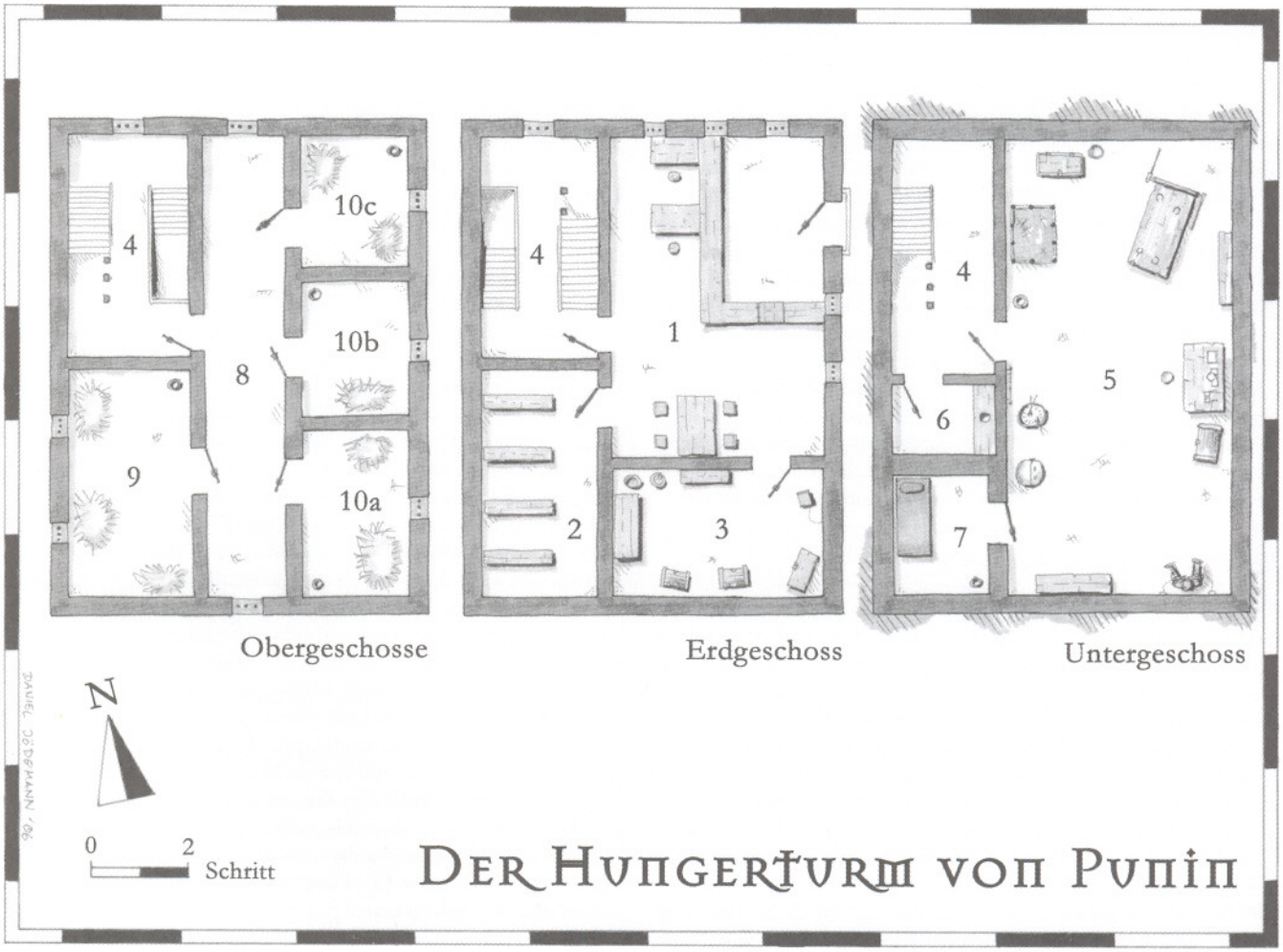
Keller

Eine steinerne Treppe mit Geländer führt im **Treppenhaus (4)** in den Keller hinab. Hier befindet sich zunächst die **Latrine (6)** für die diensthabenden Wächter, eine kleine Kammer mit Donnerbalken, deren Tür von innen mit einem Riegel verschlossen werden kann. Im Keller gibt es keine Fenster, so dass die Luft stickig ist und stinkt; außerdem ist es stockfinster, falls die Helden keine Lichtquelle mitbringen. Die Tür vom Treppenhaus zum **Folterkeller (5)** ist mit einem schweren Riegel verschlossen. Von außen kann man ihn ohne weiteres öffnen, während ein Ausbrecher innen eine schmale, stabile Klinge und eine gelungene Probe auf *Schlösser Knacken* +2 benötigt. Hier finden sich gängige Folterwerkzeuge wie Streckbank, Geißeln und Daumenschrauben.

Die kleine, bis auf ein vergittertes Luftloch in der schmiedeeisernen Tür fensterlose **Koschbasaltzelle (7)** dient zur Aufbewahrung straffällig gewordener Zauberer. In ihrem Innern befinden sich ein Notdurft-Eimer und eine recht bequeme, mit schwerem Leder gepolsterte Pritsche, die durch eine kleine Bronzeplakette als Stiftung der *Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis* gekennzeichnet ist. In den seltenen Fällen, wo Studiosi der Magierakademie betrunken in der Stadt Unsinn anstellen oder mit Feuerzaubern bzw. Magierstab-Fackel gegen die Brandschutzbestimmungen verstoßen, werden sie hierher verbracht, bis ihre Gilde sie auslöst. Auch unerlaubt im Stadtgebiet gaukelnde Scharlatane sowie Alchimisten, die mit ihren Experimenten die Nachbarschaft gefährden, haben hier schon eingesessen. Elfen sowie offensichtlich (oder vermeintlich) magiebegabte Helden werden höchstwahrscheinlich ebenfalls hier eingekerkert, wenn es sich nicht gerade um respektable Weißmagier handeln sollte. Der Koschbasalt (siehe **SRD 114**) erschwert alle Zauberproben in der Zelle um 12 Punkte (um 24 für Hexen), astrale Regeneration ist nicht möglich.

Obergeschosse

Über dem Erdgeschoss befinden sich drei weitere Stockwerke, die alle gleich aufgebaut sind. **Gang (8)** und **Zellen (9, 10)** haben schmale, vergitterte Fenster nach außen. Die Zellentüren haben jeweils ein verschließbares Guckloch und sind mit einem Riegel verschlossen (*Schlösser Knacken*-Probe +5 für Ausbrecher). Die Einrichtung besteht aus etwas Stroh und einem Eimer für die Notdurft. Die Tür zum Treppenhaus hat ein einfaches Schloss (*Schlösser Knacken*-Probe) und ist normalerweise abgeschlossen. Auf den hölzernen Dielenböden und den Holztreppen, die die oberen Stockwerke verbinden, hört man Schritte relativ gut. Wenn die Helden die Wachen im Erdgeschoss überrumpeln wollen, sollten sie beim Ausbruch aus ihrer Zelle sowie auf der Treppe leise sein (*Schleichen*-Proben). Wenn Ihre Heldengruppe Türen bevorzugt durch Einrennen öffnet und sich beim Schleichen anhört wie marschierende Ambosszwerge, sperren Sie sie am besten im obersten Stockwerk ein, wo der Lärm nicht so auffällt. Auf dem Weg nach unten können Sie dann noch einmal darauf hinweisen, dass Getrampel auf den hölzernen Stufen gut hörbar ist, und für Zugeständnisse der Helden – zum Beispiel Schuhe ausziehen – Probenerleichterungen vergeben. Wenn Ihre Helden gute Werte im Schleichen haben, können Sie sie ebenso gut ins erste Obergeschoss stecken.



Der Ausbruch aus dem Hungerturm

Sperren Sie die Helden in eine **Zelle (9)**. Gegenüber **(10a)** sitzen die Vaharadas, mit Ausnahme von Lumiro, der sich heftig gewehrt hat und dafür im Keller angekettet wurde.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Geräuschvoll wird die schwere Holztür hinter euch zugeschlagen, und der Schlüssel knirscht im Schloss. Ihr seht euch um. Das Stroh ist trocken, durchs Gitterfenster kommt frische Luft, und der Kotkübel hat einen Deckel. Es gibt schlimmere Kerker. Die Tür hat ein faustgroßes Guckloch zum Gang, mit etwas Geschick lässt sich die Klappe davor beiseite schieben. Gegenüber tut das auch jemand, und eine Knabenstimme flüstert: "He, Neue! Habt ihr Draht, Haarnadel oder 'ne Feile?"

Die Stimme gehört *Pashkir*; Sie können die Helden aber über den Gang hinweg schon jetzt mit der ganzen Zahori-Familie bekannt machen (siehe Seite 66). Im Turm herrscht tagsüber und abends reges Kommen und Gehen. Wenn Sie den Helden schon in Punin einen Ermittlungs-Hinweis geben wollen, könnte der Söldner Achmado Molina (siehe Seite 64) zu ihnen in die geräumige Zelle gesperrt werden. Wenn Sie den Helden dagegen einen Wagen zuschanzen möchten, teilt der Weinhändler *Ernilfo Pichelstein* ihr Quartier, der wegen säumiger Zahlungen angeklagt ist (eine Beschreibung finden Sie in dem Abenteuer **Eine almadanische Tragödie** auf Seite 35). Er jammert ihnen die Ohren von seiner morgigen Wein-Lieferung voll, die nun verschoben werden muss, obwohl die Fuhrwerke doch schon im Hof seines Lagerhauses bereit stehen.

Sollte es den Helden nicht gelingen, die Türen zu öffnen, kommt ihnen der Zufall zur Hilfe: Weil eine größere Gruppe Trunkenbolde verhaftet wurde und alles belegt ist, sollen die Recken in eine kleinere Zelle verlegt werden. So können sie auf dem Gang die Schließer angreifen und auch den Schlüsselbund erbeuten. Fühlen sich die Helden dagegen unterfordert, können Sie den Ausbruch aber auch erschweren, indem gerade dann, wenn sie die Tür aufgenestelt haben, ein paar Büttel einen neuen Gefangenen bringen oder ein alter Weibel unten in der Wachstube mit zahlreichen Gardisten seinen Abschied feiert.

Haben die Helden erst einmal sich und die Zahori aus den Zellen befreit, bittet Frau Vaharada sie inständig, auch ihrem Sohn Lumiro zu helfen, von dem sie nicht weiß, wo er hingebracht wurde. Schließlich finden sie ihn im **Keller (5)** und können ihn mit einer *Schlösser Knacken*-Probe oder dem Schlüsselbund der Wächter von den Ketten befreien. Falls die Helden bis hierher sehr leise vorgegangen sind, könnte ihnen jetzt noch ein Schließer in den Rücken fallen, der auf dem Abort gesessen hat und gerade herauskommt, als Lumiro befreit wird. Beachten Sie andererseits aber auch, dass Lumiro beim Rest seiner Familie sein könnte, falls der Kanzler nicht nur deren Gefangennahme, sondern auch den Ausbruch inszeniert.

Dass die Helden gemeinsam mit den Vaharadas flüchten, ergibt sich von selbst. Die Zahori steuern eiligst ihr Zelt außerhalb der Stadt an, um zusammenzupacken und dann möglichst schnell alle etwaigen Verfolger hinter sich zu lassen. Sie raten den Helden, sich ebenfalls aus dem Staub zu machen, und laden sie ein, sich ihnen anzuschließen.

Ein Wagen muss her

Die Vaharadas wurden beim Betteln innerhalb der Stadtmauern festgenommen. Ihr Karren mit dem Hausrat, der Esel und das aufgebaute Zelt stehen unversehrt in der Zelt- und Wagenstadt der Zahori, die sich vor den Toren Punins südlich der Pferderennbahn befindet. Die Helden dagegen brauchen, wenn sie wie echte Zahori reisen wollen, einen eigenen Wagen. Den müssen sie sich nicht unbedingt schon jetzt besorgen, denn noch haben sie wahrscheinlich kaum Gepäck, und die Flucht mag zunächst wichtiger erscheinen. Andererseits bietet die Großstadt einige Möglichkeiten, die man zwischen Gefängnisausbruch und dem Erreichen der Zeltstadt nutzen könnte, während die Vaharadas schon mal vorauseilen:

- Die Helden haben schon vorher daran gedacht, dass sie einen Wagen brauchen werden, und sich von Kanzler Rafik an einer verabredeten Stelle einen bereitstellen lassen. Da dieser aber nicht die Zeit hat, allen Wünschen der Helden minuziöse Beachtung zukommen zu lassen, stellt er nur einen zweirädrigen Karren mit Esel zur Verfügung. Und je nachdem, wohin die Helden diesen beordert haben, könnte er auch bereits das Interesse anderer Diebe erregt haben.
- Falls Ernilfo Pichelstein im Hungerturm zu den Helden gesteckt wurde, wissen sie aus den Gesprächen, dass im Hof seines Lagerhauses (im Osten Punins, unweit des Hafens) am nächsten Morgen Weinfässer verladen werden sollen. Vielleicht gelingt es den Helden, einen der schweren, von zwei Kaltblütern gezogenen Wagen zu stehlen. Dann müssen sie zwar noch durch die halbe Stadt fahren und ein Stadttor passieren, aber mit ihrem Wissen über Pichelsteins Geschäfte sollten sie sich als seine Kutscher ausgeben können. So ein Gefährt lässt sich später mit einer Plane, ein paar Brettern und einer Probe auf *Holzbearbeitung* zu einem gemütlichen Wohnwagen umbauen.
- Auf ihrem Weg durch das ländliche Viertel Palangana vor der Stadtmauer stoßen die Helden zufällig auf eine Bäuerin, die neben ihrem hoch mit Brennholz (zum Verkauf auf dem Basar) beladenen Maultierkarren im Gras schläft. Je nach Tageszeit hält sie Siesta oder wartet darauf, dass morgens die Tore öffnen.
- Die Helden könnten auch zu Fuß flüchten und bei Gelegenheit irgendwo auf dem Lande einen passenden Wagen stehlen. Für eine einfache Bauern- oder Köhler-Familie, die nicht allzu bald mit der Entschädigung des Kanzlers rechnen kann, wäre das allerdings ein herber Verlust. Beraubt man Adlige, reiche Händler oder Steinbrüche, ist mit Verfolgung zu rechnen.
- Falls die Helden irgendwie zu Geld gekommen sind, können sie auch einen Wagen kaufen beziehungsweise bei einer Stellmacherei in Auftrag geben, wie die reicheren Zahori-Familien es tun. Ein vorhandener offener Karren kann zum Wohnwagen umgebaut, mit platzsparenden Betten, einem doppelten Boden, einer Kochstelle oder anderen Einbauten versehen werden. Daran können sich aber auch die Helden selbst, mit Proben auf *Holzbearbeitung, Stellmacher* oder *Zimmermann*, versuchen. Ein neuer, vierrädriger Plan- oder Wohnwagen nebst zwei Pferden kostet um die 200 Dukaten, während ein zweirädriger Karren mit Esel oder Maultier für etwa 40 Goldstücke zu haben ist.

Auf ins Abenteuer

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr lasst Palangana mit seinen weitläufigen Gärten hinter euch, während vor euch die Wohnwagen und Zelte der Zahori-Wiese langsam näher kommen. Hinter den bunt bemalten Bretterwagen, sternenbestickten Wahrsagerzelten, Verkaufsständen für Glasperlenschmuck, verdünntes Belhankaner Rosenwasser sowie halbseidene Seidentücher und den Schießbuden, wo man Novadi- oder Horasier-Puppen mit Eiern bewerfen kann, picken Hühner im Dreck, meckern angebundene Ziegen und schleppen Kinder schwere Wassereimer zu den Tieren. Es riecht nach Kochfeuern und Pferdemist, Leder, billigem Parfum und gebrannten Unauer Mandeln.
> Der Wagen der Vaharadas steht, Phex sei dank, noch so da, wie sie ihn verlassen haben, und aus dem Zelt fehlt nichts. Aber was ist *das* überhaupt für ein Wagen? Keine Wohnung auf Rädern, nein, ein altersschwacher, zweirädriger Eselskarren – und das Zelt ist auch geflickt. Die Nachbarn, die so freundlich aufgepasst und auch den Esel versorgt haben, kommen herbei, um euch zu begrüßen. Bunte Vögel sind das, und verwegene Gestalten: farbenfrohe Flickenhosen, freizügige Röcke und pompöse Rüschenhemden, dazu bei manchen lange Dolche oder spitze Wurfmesser. Große Ohrringe blinken euch entgegen – die Leute wissen wohl, wo ihr Gold am schwierigsten zu stehlen ist. Alle schwatzen wild durcheinander, mit Worten, mit Händen, auf Tulamidisch, Garethi ... ihr kommt kaum mit. In Windeseile hat sich herumgesprochen, dass ihr aus dem Gefängnis entwischt seid. Es wird gelacht, aber viele packen auch eilig zusammen und machen sich davon, bevor die Garde kommt und in den Wagen Phex-weiß-was findet. Der Platz leert sich rasch. Aber natürlich wird man wiederkommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Einen Tagesmarsch von Punin entfernt seid ihr euch sicher, nicht verfolgt zu werden. Schnell ist am Waldrand das Nachtlager aufgeschlagen, in sicherer Entfernung zur nächsten Ortschaft. Bald brennt ein lustig prasselndes Feuer. Ein paar Igel, in Lehm eingepackt, und Weinbergschnecken schmoren in der Glut. Im Kessel kocht ein Tee aus Wiesenkräutern. Die Angst und Anspannung der Flucht weicht, die Augen der Kinder beginnen zu leuchten, ein Lächeln stiehlt sich auf die Gesichter: "Frei!"
Während die Funken fliegen und das Käuzchen seine Liebste ruft, holt Frau Vaharada ihre Laute hervor und stimmt ein trotziges Tanzlied an, das von der Gemeinschaft und dem Aufbegehren gegen die Herrschenden erzählt. Pashkir fällt ein, die Zwillinge klatschen. Wer tanzt mit Lumiro, wer tanzt mit Ta'ira? Und wer singt mit?

Wohin die Helden sich nach der Flucht aus dem Gefängnis wenden wollen, sei ihnen selbst überlassen. Sie sollen wie ihre zahorischen Begleiter leben, von Gelegenheitsarbeiten, Betteln, Stehlen und der Wilderei. Man tritt auf Dorffesten, Hochzeiten und Märkten als Gaukler oder Musikanten auf, als Wahrsager oder Trickbetrüger. Auch die Helden müssen sich so ihren Lebensunterhalt verdienen (siehe unten), wenn sie anerkannt werden wollen. Wenn sich mehrere Zahori-Familien treffen, wird am Lagerfeuer gesungen und getanzt, tauscht man Neuigkeiten aus und erzählt alte Geschichten.

Zum Ablauf des Abenteuers

Zwischen dem Gefängnisausbruch in Punin und dem Finale des Abenteuers in Jassafheim gibt es keine festgelegte Reiseroute. Es wird davon ausgegangen, dass sich die Helden den Vaharadas anschließen, mit der Familie etwa einen Monat lang in Almada umherziehen und sich zum 24. Rahja in Jassafheim einfinden. Die Vaharadas sollten die Helden rechtzeitig auf das Zahori-Treffen beim Jassafheimer Pferdemarkt hinweisen, das sie keinesfalls versäumen wollen. (Sie können das Abenteuer beliebig verkürzen oder ausdehnen, indem Sie es früher oder später als im Ingerimm starten lassen. Sollten die Helden sich weigern, Ende Rahja in Jassafheim zu sein, können Sie das Finale notfalls auch an einen anderen Ort zu einer anderen Zeit verlegen.)
Das Abenteuer ist modular aufgebaut. Unter **Der Lebensunterhalt** (siehe unten) und **Besondere Ereignisse** (ab Seite 61) finden Sie Szenen, mit denen Sie die Reise ausgestalten können. Verwenden Sie davon, was Ihnen gefällt, und gehen Sie auf Ideen der Spieler ein. Sorgen Sie für Interaktion der Helden mit der Vaharada-Familie, deren Personenbeschreibungen Sie ab Seite 66 finden. Unter **Ermittlungen** (ab Seite 63) ist ausgeführt, von wem die Helden etwas über die gesuchte Mirandola erfahren können, und wo diese Personen anzutreffen sind (bzw. wo man die entsprechenden Unterlagen finden kann). Diese Hinweise können Sie nach Belieben so einstreuen und die Zeugen so über die Region verteilen, dass das Abenteuer kürzer oder länger wird, die Helden hier- oder dorthin reisen, ganz wie es Ihnen gefällt. **Das Finale** der Handlung finden Sie ab Seite 65.

Der Lebensunterhalt

Beileibe nicht alle Zahori können von der Schaustellerei alleine leben. Oft genug haben Bauern und Kleinstädter nichts übrig, oder sie geben sich knauserig, und die reisenden Akrobaten, Tänzer und Musikanten gehen leer aus. Die Zahori nennen daher die Sesshaften *Verrugos*, das heißt 'Knauser'. Manche Zahori haben sich ein anderes Gewerbe aufgebaut, das man frei und ungebunden ausüben kann, sind zum Beispiel Viehhändler, Hausierer, Schmuggler oder Wander-Handwerker wie Kesselflicker oder Scherenschleifer. Andere sind ab und zu gezwungen, sich mit Einbruch, Betteln oder Taschendiebstahl etwas dazuzuverdienen oder sich gar mit Landarbeit die Hände schmutzig zu machen.
Am besten sollten die Helden selbst Ideen entwickeln, wie sie sich ihr Auskommen verdienen wollen, denn sie kennen ihre Fähigkeiten und moralischen Einschränkungen besser als jeder andere. Nötigenfalls können ihnen die Vaharadas mit ein paar Tipps auf die Sprünge helfen. Dabei sind die Zahori keineswegs zu allen Schandtaten bereit, die ihnen nachgesagt werden. Schwere und auffällige Verbrechen, die sie weithin in Misskredit bringen könnten, vermeiden sie möglichst. Beispielsweise stehlen sie keine Kinder, um sie auf Sklavenmärkten im Amhallassih zu verkaufen. Und obwohl sie der Rosstäuscherei nicht abgeneigt sind, also gern einmal ein altersschwaches Pferd mit der Zahnfeile 'verjüngern' oder ein bockiges mit Ilmenblatt gefügig machen, um es teurer zu verkaufen, lehnen sie es ab, Rahjas Tiere vorsätzlich zu verletzen. Der Vorschlag, einem gesunden Pferd heimlich einen Nagel in den Huf zu treiben, um es dann als 'lahm' billig kaufen zu können, würde sogar blankes Entsetzen auslösen.
Ab und zu, aber nicht ständig, sollten Sie die Helden mit füchsischen Zinken (siehe Kasten) an Ortseingängen oder Häusern auf Chancen aufmerksam machen oder vor Gefahren warnen. Die Vaharadas kennen diese Zeichen und erklären sie auf Nachfrage.

Füchsisch

Füchsisch ist eine Geheimsprache, die von Bettlern, städtischen Ganoven und Fahrenden verwendet wird. Sie entsteht unter anderem dadurch, dass verdächtige Wörter durch unverdächtige ersetzt werden, damit niemand merkt, wenn zum Beispiel über einen geplanten Diebstahl oder Einbruch geredet wird. Gerade für Geld gibt es unzählige Bezeichnungen, deren Beliebtheit regional verschieden ist: So mag es in Gareth als 'Mäuse', in Havena als 'Moos', in Angbar als 'Asche', in Punin als 'Kies' und in Ragath als 'Schotter' bekannt sein. Aber auch phantasievollere Bezeichnungen wie 'Pinke-Pinke' oder 'Zwergenkohle' können vorkommen. Wer 'ein Ding drehen' oder 'etwas deichseln' will, verwendet gern 'Fasarer Besteck', während Viehdiebe vielleicht 'einen Tobrier abholen' (ein Schaf stehlen) oder 'den Mezzek einladen' (*Tulamidya:* Mezzeq = Mherwedbock/Ziege, auch als Eigenname üblich). Werden solche Wörter und Redewendungen bei den 'Orks' oder 'Bullen' zu bekannt, geht man zu anderen über. Füchsisch ist ständig im Wandel. Kenntnis dieser geheimen Umgangssprache ist oft unerlässlich, um Kneipengespräche zu verstehen oder Kontakte zu knüpfen, denn wer kein Füchsisch versteht, der gehört offensichtlich nicht dazu. Regeltechnisch wird Füchsisch als eigenes Sprachtalent geführt (siehe **MFF 33**), die Kenntnis der Zinken (siehe unten) ist darin inbegriffen.
Atak dagegen ist eine reine Gebärdensprache (und ein separates Sprachtalent), welche die Zahori gern einsetzen, um einander unauffällig Zeichen zu geben, wenn zum Beispiel einige ein Opfer ablenken, während ein anderer diesem in die Taschen greift.

Zinken

Zinken sind geheime Zeichen, die die Fahrenden, aber auch städtische Bettler und Einbrecher oft an Ortseingängen, Wegkreuzungen oder unauffälligen Stellen neben Haustüren anbringen. Meist werden sie mit Kreide oder Kohle aufgemalt, damit sie bald vom Regen abgewaschen werden. Sieht man Zinken, kann man also davon ausgehen, dass sie frisch und aktuell sind. Umgekehrt sind alle Kundigen gehalten, Nachfolgenden nützliche Hinweise zu geben, indem sie neue Zinken hinterlassen.

Kleine Kreise, die Münzen darstellen, bedeuten zum Beispiel: "Hier gibt's was zu holen." Eine Axt weist auf bezahlte Arbeit hin, eine gezackte Linie ('Zähne') warnt vor bissigen Hunden, eine Mondsichel vor Zauberern im Haus. Ein stilisierter Brotlaib deutet an, dass mildtätige Leute Bettlern zu essen geben; Götter-Symbole informieren darüber, welche Gottheit man preisen sollte, um sich einzuschmeicheln.
Andere Zinken warnen vor gewalttätigen oder ausbeuterischen Hausbewohnern, machen auf Erfolg versprechende Tricks aufmerksam (krank spielen, mit Kindern kommen; Hausherr oder -herrin ist für rahjanische Reize empfänglich ...) oder kennzeichnen ein Haus als bereits abgegrast.

Wilderei und Felddiebstahl

Im Ingerimm ist in Gärten und auf Feldern noch nicht viel reif, was man mitgehen lassen könnte; allenfalls Gemüse wie Radieschen und Salat. Zu anderen Jahreszeiten ist es nicht ungewöhnlich, dass Zahori sich im Vorbeigehen ein paar Rüben, Kürbisse, Äpfel oder Weintrauben aneignen. Als Jagdwild werden Tiere bevorzugt, die als Feldschädlinge zum Abschuss freigegeben sind (etwa Kaninchen) oder die der Adel verschmäht, wie Igel und Feldhamster – deren Fleisch übrigens sehr zart und schmackhaft sein kann. Wer sich bei der Jagd auf edles Wild wie Reh, Hirsch oder Fasan erwischen lässt, riskiert, gehängt zu werden.

Einbruch bei Bauern

Wer übers Land zieht, bricht weit eher in Bauernhöfe ein als in Paläste oder reiche Handelskontore. Ziel des Raubzugs ist dabei oft nur der Hühnerstall oder der Inhalt der Speisekammer. Beliebte Methoden sind:

- Einige Zahori betteln an der Tür, vorzugsweise mit Kindern an der Hand, oder auf dem Dorfplatz wird eine Vorstellung mit Musik und Kunststücken gegeben. Während alle Augen auf die Ablenkung gerichtet sind, schleicht sich einer durch die Hintertür und nimmt mit, was die Sippe gebrauchen kann; möglichst so, dass es nicht gleich auffällt. Typische Beute: einige Kleidungsstücke, Bettlaken, Brot- und Käse-Laibe, 2W20 Kreuzer, 1W20 Heller. Bei reichen Großbauern kann beträchtlich mehr zu holen sein.
- Nachts steigt man über einen niedrigen Schuppen oder Brennholz-Stapel auf das Hausdach; eine schmächtige Person klettert durch den Kamin hinab und reicht den Kumpanen Schinken und Würste aus dem Rauchfang hoch.
- Wenn eine Viehweide vom Dorf aus nicht gut einzusehen ist, kann man versuchen, heimlich ein paar Kühe zu melken (Probe auf *Viehzucht* –3, *Tierkunde* oder *Anatomie* +5). Mutige schleichen sich zum selben Zweck sogar nachts in den Stall.

Gegen solcherlei Einbrüche schützen sich viele Bauern mit Hofhunden, die sich aber mitunter auch austricksen, fortlocken oder beschwichtigen lassen, einer läufigen Hündin nachlaufen oder einfach alt und phlegmatisch sind. Auf Wiesen und in Wäldchen nahe der Dörfer werden auch Schweine gehütet, oft nur von einem Bauernkind bewacht, das leicht abzulenken ist. Wer sich hier ein Spanferkel verschaffen will, sollte ebenfalls geschickt vorgehen (Probe auf *Fleischer* –6, *Viehzucht* –3, unmodifiziert auf *Abrichten* oder *Tierkunde*) oder muss bis zu 2W6 wütende Muttersauen abwehren. (Nehmen Sie nötigenfalls die leicht gesenkten Werte für ein Wildschwein aus **ZBA 173**.)

Landarbeit

In der Landwirtschaft fällt zu manchen Zeiten sehr viel Arbeit auf einmal an, die schnell erledigt werden muss, beispielsweise bei der Schafschur im Frühling, der Heuernte im Frühsommer, der Getreideernte oder Weinlese. Die Bauern greifen dann auf Wanderarbeiter zurück, und für viele Zahori ist die Landarbeit im Tagelohn eine wichtige Einkommensquelle – zumindest eine verlässlichere als das Gaukelspiel. Im Rahja-Mond wird Heu gemacht: Die Wiesen werden mit der Sense gemäht, das Gras in der Sonne getrocknet. In der Mittagspause werden die Tagelöhner vom Bauern verköstigt. Eigentlich sollte es Käse, Brot und Wein geben, ein Geizhals wird jedoch versuchen, die Helden mit altbackenen Hirsefladen abzuspeisen. Bezahlt wird je nachdem, wie viel ein Held gemäht hat: TaP* Heller nach einer Probe auf *Ackerbau* oder auf das *Infanteriewaffen*-Talent mit den Eigenschaften GE/KK/KO, alternativ auch *Zweihand-Hiebwaffen* +5. Andernfalls gibt es Weinreben zu beschneiden (Proben auf *Winzer*, *Ackerbau* oder *Pflanzenkunde*), Korkeichen zu schälen (*Holzbearbeitung*-Probe), Schafe zu scheren (*Viehzucht* oder *Schneidern*-Probe) oder Begrenzungsmauern aus Feldsteinen auszubessern (KK-Probe).
Heu wird auch auf städtischen Märkten gehandelt. Die überall herumstehenden und -fahrenden Heuwagen mögen den Helden gelegen kommen, wenn sie sich in eine Stadt einschleichen wollen oder aus einem Fenster im ersten Stock springen müssen; ebenso natürlich beim Sprung vom Dach eines Bauernhauses.

Glücksspiel, Falschspiel, Wetten

Wenn man vom Glücksspiel leben will, muss man dem Glück ein wenig nachhelfen. Wer das **Falschspiel** beherrscht, kann in Wegherbergen oder städtischen Tavernen versuchen, arglose Mitspieler zu finden, was für Zugereiste nicht immer einfach ist. Ist der Betrug erfolgreich, kann man seinen Einsatz vervielfachen. Das Risiko, entdeckt zu werden, steigt dabei natürlich auch mit der Anzahl der Beteiligten.
Auf ländlichen Märkten sind **Hahnenkämpfe** eine beliebte Attraktion, wobei sich die Wetteinsätze im Bereich mehrerer Silbertaler bewegen können. Falls die Helden über magische oder alchimistische Mittel verfügen, um die Kampfkraft eines Tieres zu erhöhen, mag ein Kampfhahn eine lohnende Investition sein (ein geeignetes Tier kann für ungefähr 5 Silbertaler erworben werden).
Hütchenspieler bauen ihre Tische gern dort auf, wo viel Trubel ist, wie etwa auf Jahrmärkten. Sie arbeiten immer zu zweit: Einer verschiebt blitzgeschwind drei Hütchen, Becher oder ähnliches, wobei sich unter einem angeblich eine Erbse befindet. Den auf eins der Hütchen setzenden Zuschauern wird vorgemacht, man könne beobach-

Recht und Gesetz

Als Zahori werden die Helden fast unweigerlich ein paar Gesetzesbrüche begehen. Falls sie dabei erwischt werden, was gerade bei unerfahrenen Helden, die sich zum ersten Mal als Taschendiebe oder Einbrecher betätigen, leicht vorkommen kann, sollten Sie ihnen daraus keinen Strick drehen – schließlich sieht das Abenteuer vor, dass die Helden so handeln. Eine zünftige Prügelei oder eine spannende Flucht über Stock und Stein ist langweiliger Kerkerhaft und Gerichtsprozessen vorzuziehen. Von Verstümmelungen der Helden (wie dem Abhacken der diebischen Hand) sollten Sie dem Spielspaß zuliebe Abstand nehmen. Derartige Strafen sind außerdem auch nur für Wiederholungstäter üblich.
Vergehen wie Landstreicherei, Ruhestörung (etwa durch schlechte Musikanten), Raufereien oder Diebstähle mit einem Beute-Wert unter 5 Dukaten werden meist nur auf Anzeige des Geschädigten hin verfolgt, wobei Leibeigene und Fahrende kein Klagerecht genießen. Auf städtischen Märkten werden solche Vergehen oft sofort vom Marktgericht abgehandelt und die Strafen gleich anschließend ausgeführt. Typische Strafen sind: Zurschaustellen am Pranger, öffentlicher Tadel und Abbitte (eine beliebte Strafe für Musikanten, die dann am Strick durch die Stadt geführt werden und sich beim Publikum entschuldigen müssen) oder Auspeitschung; oft wird dem Delinquenten zusätzlich das Haupthaar geschoren.
Bei **Verbrechen** wie Einbruch oder Diebstahl über 5 Dukaten kommen zu den oben genannten Schandstrafen meist Haft, Strafarbeit oder Verstümmelungen hinzu; hierfür ist aber ein ordentlich geführter Gerichtsprozess notwendig, vor dem Sie den Helden die Flucht ermöglichen sollten.
(Zu Recht und Gesetz in Aventurien siehe **Geographia 144ff.**)

ten, welches das mit der Erbse sei. Tatsächlich verbirgt der Gaukler die Erbse aber in seiner Hand und legt sie erst auf den Tisch zurück, wenn er ein ihm genehmes Hütchen aufdeckt, und dabei so tut, als würde die Erbse sich schon die ganze Zeit unter diesem befinden. Sein Komplize spielt den aufmerksamen Zuschauer und gewinnt einige Male demonstrativ, um noch mehr der Umstehenden zum Spielen zu verleiten. Regeltechnisch können Sie dies mit einer vergleichenden Probe auf *Gaukeleien* gegen die *Sinnenschärfe* eines Zuschauers abhandeln (der in etwa KL 10, IN 11, TaW 2 haben mag); gewinnt ein Mitspieler, erhält er den doppelten Einsatz

Wahrsagerei

Die Zahori sind als Wahrsager berühmt und werden als solche gern aufgesucht, obwohl Boron- und Phex-Tempel weit seriöseren Rat und Orakel anbieten sowie in größeren Städten zudem studierte Astrologen konsultiert werden können. Viele der Zahori und Scharlatane, die ihren Kunden weissagen, verfügen in Wahrheit gar nicht über die Gabe, in die Zukunft zu schauen. Stattdessen sind sie gute Menschenkenner, fragen ihre Besucher geschickt aus und erzählen diesen dann das, was sie hören wollen. So ist die Kundschaft zufrieden, fühlt sich bestätigt und zahlt dafür anständig.

Frau Vaharada praktiziert diese Art des 'Wohlfühl-Prophezeiens' und kann auch die Helden darin unterweisen. Wichtig sind die Requisiten, die Kompetenz suggerieren sollen, ohne einzuschüchtern, etwa Inrah-Karten, eine Glaskugel, Räucherwerk (notfalls aus selbstgepflücktem Salbei und Methumian vom Feldrain), ein phantasievolles Kostüm sowie reichlich Kohlenruß um die Augen. In Ermangelung von Karten liest man aus Teesatz oder aus der Hand. Proben auf *Sich Verkleiden*, *Überreden* und *Menschenkenntnis* können zeigen, wie gut die Aufmachung gelungen ist und ob es dem Helden gelingt, das Gespräch richtig zu führen.

Sie können das aber auch rein rollenspielerisch lösen. Lassen Sie die Helden miteinander üben: Einer stimmt sich auf die Rolle des Wahrsagers ein, der andere mimt für seinen Kameraden einen Kunden. Typische Klienten sind zum Beispiel: frisch Verliebte, die wissen wollen, ob sie wirklich zueinander passen (Antwort: "Ja!"); junge Leute, die fragen, ob sie in der von den Eltern arrangierten Ehe glücklich sein werden (Antwort: meist nein, es sei denn, die Eltern zahlen mehr als der zweifelnd schauende Fragesteller); Geschäftsleute, die einen neuen Handel oder eine Reise vorhaben, aber befürchten, etwas könnte schief gehen (Antwort: Mut machen oder warnen, je nachdem, welche Argumente der Kunde stärker betont). Ratschläge sollten nicht zu konkret formuliert sein, damit sie sich nicht leicht als falsch erweisen, sondern vage und mystisch. Wenn die Helden irgendwann wirklich damit auftreten, sind einige Heller pro Kunde zu verdienen.

Musizieren

Die Vaharadas spielen gelegentlich mit typischen Instrumenten wie der Vihuela (einer kleinen Laute), Fingerschellen, Dabla (tönerner Trommel), Tamburin und Bandurria (einem tulamidischen Zupfinstrument) auf Dorffesten auf; die Gruppe sollte das Ensemble vergrößern. Helden, die nicht musizieren können, sollten sich im Singen versuchen. Vor dem ersten Auftritt wird unter den kritischen Augen der Zahori geübt. Addieren Sie dazu die TaP* aus allen entsprechenden Proben und ziehen Sie die folgende Tabelle zu Rate:

–12 TaP*: Früchte fallen von den Bäumen, Weinflaschen zerplatzen, Vögel und Feldmäuse fliehen in Scharen.
–8 TaP*: Die Zugtiere gehen durch. Mit Proben auf *Athletik* und CH kann man sie einfangen und beruhigen.
–4 TaP*: Der Esel schreit; in der Ferne jaulen Hunde.
+0 TaP*: Pashkir grinst, die Zwillinge singen mit, Frau Vaharada nimmt vorsichtig die Hände von den Ohren.
+4 TaP*: Lumiro und Ta'ira tanzen.
+8 TaP*: Frau Vaharada erklärt (mit zweifelnder Miene) die Vorstellung für auftrittsreif.

Vor Tavernen lassen sich auf diese Weise TaP* Heller verdienen. Hochzeitsmusikanten handeln vorab aus, wie viel Lohn sie erhalten sollen. Es kann vorkommen, dass sich die Auftraggeber nachher an solche Vereinbarungen nicht mehr erinnern wollen und nicht zahlen.

Weitere Erwerbszweige

Ihren Spielern wird sicher noch viel mehr als die oben ausgeführten Methoden einfallen, um sich durchzuschlagen. Vieles hängt auch von ihren individuellen Fähigkeiten sowie der gewählten Reiseroute ab:

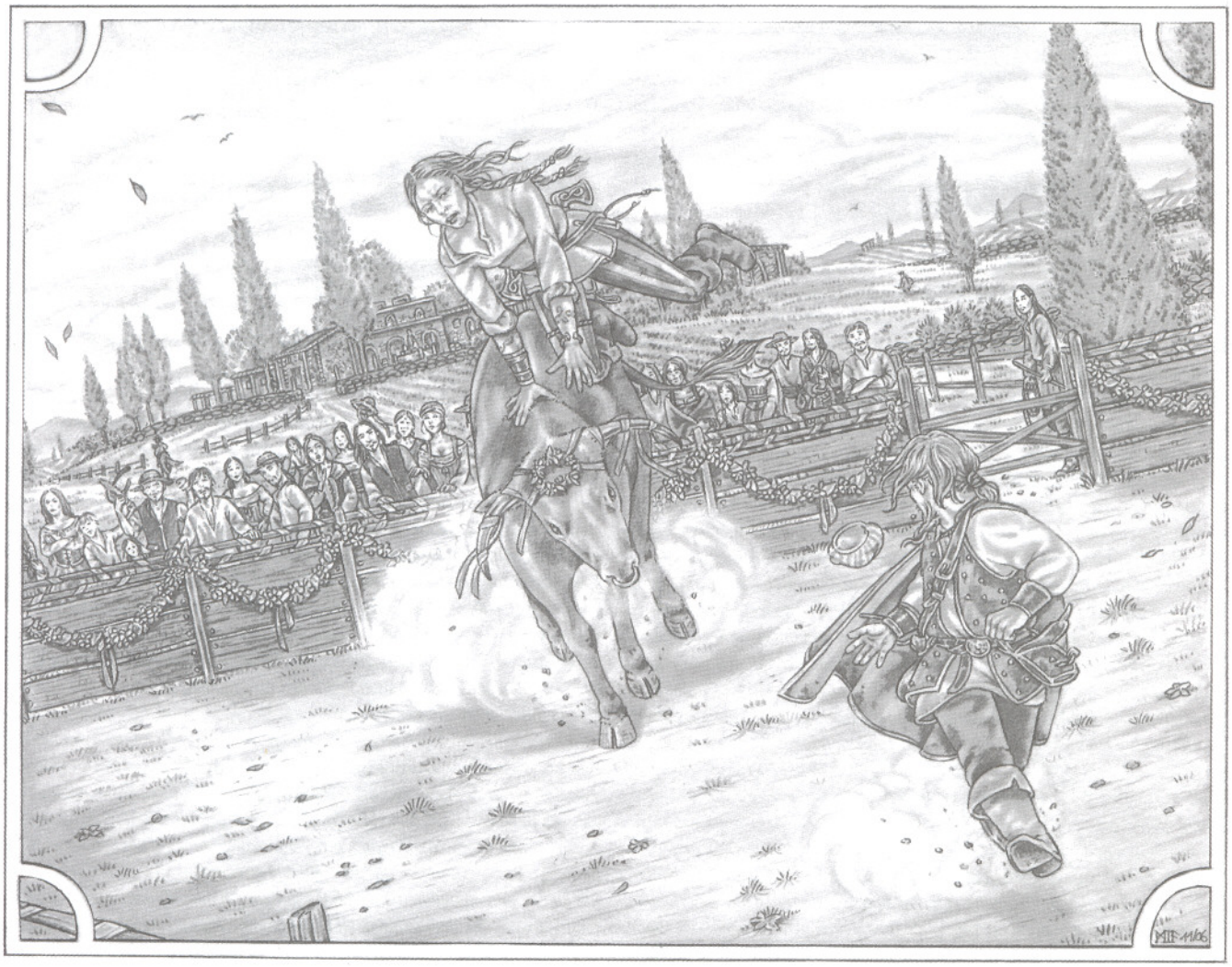
- Abseits der größeren Siedlungen hat man viele Möglichkeiten, den Speisezettel durch Jagd und Fallenstellerei zu bereichern. Dabei sollte man sich nicht von Adligen oder deren Wildhütern erwischen lassen. Die Auelfen der Gegend sehen es ebenfalls nicht gerne, wenn man in ihren Gewässern fischt, werden aber selten handgreiflich, sondern lassen sich mit wohlgesetzten Worten und einem Ständchen beschwichtigen.
- Handwerklich begabte Helden können sich zum Beispiel als Flickschneider oder -schuster verdingen oder unterwegs Knöpfe, Körbe, Besen, Strohhüte und andere nützliche Dinge anfertigen, um sie zu verkaufen. Mit einem guten Schleifstein im Wagen kann man auch als Messer- und Scherenschleifer sein Geld machen. Allerdings riskiert man in Städten eventuell Ärger mit den Zünften, der leicht in eine Schlägerei ausarten kann.
- Auch billigen Zierrat oder Gebrauchsgegenstände wie Siebe, Sicheln, Suppenkellen oder Seife in Städten einzukaufen und auf dem Land wieder zu verkaufen verspricht bescheidenen Gewinn (zumal, wenn man die Marktgesetze umgeht, die den Handel auf Marktplätze und -tage beschränken, und keine Steuern zahlt).
- Größer sind die Gewinnspannen beim Handel mit Devotionalien (wie Heiligenbildchen, Altarkerzen, Amuletten, Räucherwerk) an Feiertagen und bei heiligen Orten; natürlich umso mehr, wenn die Ware gar nicht echt ist. Schließlich kann man Sand nicht ansehen, ob er wirklich aus Keft kommt, und einem Rahja-Bildchen zumindest nicht sofort, ob es im Tempel zu Belhanka oder in einem Zahori-Wagen gemalt wurde.
- Wer aus dem Amhallassih oder gar aus Mhanadistan nach Almada reist, könnte Rauschkräuter wie Zithabar, Ilmenblatt oder Cheriacha einschmuggeln, vorausgesetzt, er kennt einen guten Hehler, bei dem er die Ware wieder loswird.
- Die Zahori sind bekannt dafür, gut mit Tieren umgehen zu können. Ein heilkundiger Held könnte zu einem kranken Tier gerufen werden. Das mag ein Lastkamel mit Magenverstimmung sein, dem das almadanische Futter zu reichhaltig war, ein lahmer Esel oder auch ein halbwilder Kampfstier, der durch einen Rivalen verletzt wurde.
- Taschendiebstahl kann recht lukrativ sein, wenn man ihn denn beherrscht. Die Helden können auch Pashkir helfen, indem sie sein Opfer ablenken, während er von hinten in die Taschen greift. Am besten gelingt das auf belebten Märkten, aber da sind auch die Büttel nicht weit.
- Helden, die über einen Talentwert in *Akrobatik-* oder *Gaukeleien* verfügen, können mit Kunststücken auftreten. Wer das nicht beherrscht, kann mit passender Schminke, Gewandung und *Körperbeherrschung* immer noch als 'Dummer Alrik' auftreten.

Besondere Ereignisse

Stierkampf

In Almada werden sowohl blutige Stierkämpfe veranstaltet als auch solche, bei denen die teilnehmenden Personen nur ihre Geschicklichkeit beweisen, indem sie dem Stier bunte Bänder oder Blumengebinde von den Hörnern reißen.

Die unblutigen (*Toreroquesta* genannt) sind verbreiteter, da man weder einen hochgezüchteten Kampfstier dafür braucht, noch geübte Kämpfer oder besondere Sicherheitsvorkehrungen zum Schutz des Publikums. Sie finden bei vielen Dorffesten statt, und jeder Wagemutige kann daran teilnehmen. Das Tier ist der Zuchtstier des Dorfes oder ein halbwüchsiger Jungbulle, als Austragungsort dient eine Viehweide oder der mit einem Lattenzaun gesicherte Dorfplatz. Wenn mehrere Stiere zugleich oder nacheinander antreten sollen, treibt man sie oft alle zusammen durch die Ortschaften auf den Kampfplatz. Junge Leute beweisen ihren Mut, indem sie vor der Stierherde



vorneweg durch die Gassen laufen, möglichst ohne auf die Hörner oder unter die Hufe zu geraten. Nicht selten kommen bei diesen Stierläufen einzelne Tiere vom Weg ab, verirren sich in Hinterhöfe, Gärten, Bäckereien, sogar in die Treppenhäuser von Wohngebäuden, auf Flachdächer und Balkone. Wer es versteht, so einen aufgebrachten und verwirrten Stier aus dem Haus zu scheuchen, ohne dass Menschen und Mobiliar ernsthaften Schaden nehmen, kann auf eine ordentliche Belohnung vom Hausbesitzer hoffen.

Den Stierkämpfern, denen es dann gelingt, während der eigentlichen Toreroquesta auf dem Marktplatz die Blumensträuße von den Hörnern der Stiere abzureißen und sich damit in Sicherheit zu bringen, winken neben freiem Wein sowie der Bewunderung der Zuschauer oft attraktive Preise, etwa eine goldene Trophäe, Bargeld (in der Größenordnung von 2W6 Dukaten) oder wenigstens ein Fässchen Valposella (Quittenschnaps). Bei mehreren Stieren mag es auch einen ersten Preis für den Teilnehmer mit den meisten erbeuteten Blumengebinden geben, sowie einen zweiten und dritten Preis für die Nachfolgenden.

Die rechts angegebenen Werte gelten für einen gewöhnlichen Stier aus ländlicher Zucht; für ausgewiesene Kampfstiere sollten Sie die Werte erhöhen. Ob Sie die Helden an einem Stierlauf teilnehmen lassen, mehrere Tiere auf den Kampfplatz stellen, die zugleich angreifen können, oder ob Sie jeweils nur einen einzelnen Helden gegen einen Stier antreten lassen, sollten Sie je nach den Werten der Charaktere in den körperlichen Talenten entscheiden. Da bei Toreroquestas selbstverständlich keine Waffen eingesetzt werden dürfen, können die unbewaffneten Helden der Attacke eines Stiers nur mit *Ausweichen*, *Ringen* ('den Stier bei den Hörnern packen'), *Athletik* oder *Akrobatik* (Sprung über den Stier) entgehen. Um einen Blumenkranz abzureißen, ist eine FF-Probe erforderlich. Danach muss man noch über Platz und Zaun entkommen (*Athletik*- und *Klettern*-Probe –2). Ein zu Boden gegangener Held sollte von seinen Kameraden gerettet werden können, indem sie den Stier mit Tüchern wedelnd ablenken.

Stier (Puniner Hornochse)

Stoß: INI 4+1W6	**AT** 5	**PA** 5	**TP** 1W6+3	**DK** H		
Trampeln: INI 4+1W6	**AT** 7	**PA** 5	**TP** 3W6	**DK** H		
LeP 70	**AuP** 60	**RS** 2	**KO** 18	**MR** 2/8*	**GS** 2/6/10**	**GW** 5

*) gegen Beherrschungs-/Verwandlungsmagie

**) Schritt/Trab/Galopp

Zahori-Hochzeit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit zwei Tagen folgt ihr Zinken an Wegkreuzungen, Brücken und Zaunpfählen, die auf etwas ganz Besonderes hinweisen: ein Zahori-Treffen. Als ihr schließlich die Wiese hinter dem Olivenhain erreicht, habt ihr zwar den Anfang verpasst, doch der Anlass ist klar: eine Hochzeit. Das Brautpaar ist unter den vielen Blumenkränzen fast verschwunden. Auf Klapptischen stapeln sich Fladenbrote, Honigkuchen und Schafskäse. Gerade tauschen die beiden Familien Geschenke aus. Eine Tsa-Geweihte wuselt durch die Menge. Und das Beste ist: Der Bräutigam ist ein Vaharada.

Bevor die Helden sich unter die Feiernden mischen dürfen, werden sie von den Sippenältesten der Vaharada-Familie gründlich ausgefragt: Wer seid ihr? Zu wem gehört ihr? Wen kennt ihr? Welche Sippe zählt euch zu sich? Wichtige Entscheidungen (wie etwa, dass die Helden sich anschließen dürfen) fällt eine Sippe eigentlich gemeinsam, und der *Mhanah* (Älteste/Anführer) spricht sie aus. Doch aufgrund der Feierlichkeiten vertagt man die Beratung auf das Treffen zum Pferdemarkt in Jassafheim. Außerdem sollte anklingen, dass Esfera Vaharada zwar nicht ausgestoßen ist, aber doch als Außenseiterin gilt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Mhanah, ein älterer Mann mit grauen Haaren, Goldzähnen und zahlreichen Ringen, nickt euch zu und stolziert zurück zu seinen Bosparanjer-Flaschen.
"Pferdehändler", raunt Lumiro euch zu, "sehr reich, sehr wichtig. Und der Großvater des Bräutigams. Schaut euch um: alles nur vom Feinsten."
Aber auch die Sippe der Braut hat Feines aufzubieten: Die berühmte Zaubertänzerin Ziqati tanzt El Vanidad für ihre Verwandte. Die Musik ist langsam, die Schritte weit; sie spreizt ihr Tanzgewand wie ein Pfau sein Rad. Mit jeder Armbewegung wirft sie Bilder, magische Illusionen, die sich bewegen und ineinander fließen. Bald wisst ihr nicht mehr, welche der Schmetterlinge um euch echt sind und welche Zauberkunst, und ob das Brautpaar dort noch steht oder gerade im Wagen verschwindet.

Weitere typische Ereignisse

- Der Wagen ist beschädigt, was auf unbefestigten Feldwegen leicht passieren kann. Eine notdürftige Reparatur (Probe auf *Holzbearbeitung*) hält nur bis zum nächsten Ort. Dort gibt es den einzigen Stellmacher weit und breit. Dieser nutzt die Not der Helden aus und verlangt einen horrenden Wucherpreis. Zahori haben ja keine einklagbaren Rechte.
- Erzzwergische Köhler belehren die Helden über die Vorzüge der Zahlenmystik gegenüber der Handleserei. Sie haben fässerweise Pech billig abzugeben, das die Bootsbauer am Yaquir brauchen; sie selbst bleiben lieber in den Bergen. Nachher ist alles voll mit schwarzen, klebrigen Flecken.
- Dorfbewohner vertreiben die Vaharadas und die Helden vom Waschplatz am Bach. Mit Körben und nasser Wäsche kommt es zur Prügelei im Wasser.
- Pashkir wird beim Taschendiebstahl erwischt. Die Helden müssen eine erboste Kauffrau, die Umstehenden und die Büttel ablenken, um ihm zur Flucht zu verhelfen. Oder der Kleine landet am Pranger, und sie trösten ihn und schützen ihn vor Wurfgeschossen.

Ermittlungen

Im Mittelpunkt dieses Abenteuers steht das Leben der Helden als Zahori, das Erleben Aventuriens aus der Sicht dieses fahrenden Volks. Die Ermittlungen, um Mirandola Sercial zu finden, geben der Gruppe einen Anlass dafür. Streuen Sie die Hinweise auf mögliche Zeugen und deren Aufenthaltsorte also so, dass die Helden genug Zeit für zahorischen Alltag haben. Lassen Sie sie andererseits alle nötigen Informationen finden, bevor es den Spielern zu langweilig wird.
Ein schneller Weg, das Abenteuer abzuwickeln, wäre, die Helden von Punin nach Brig-Lo reisen zu lassen, wo sie von der Amme Travanca hören, die sie in der Nähe aufspüren und mit ihr nach Jassafheim ziehen, wo sie Mira begegnen. Die übrigen Zeugen können Sie dann vernachlässigen. Wenn Sie das Abenteuer jedoch ausdehnen wollen, können Sie die Gruppe in Punin auf die Spur des Söldners oder des Glasbläsers bringen, der sie dann beispielsweise nach Gareth folgen könnten.
Sollten die Helden sich unerwartet schwer damit tun, etwas herauszufinden, können Sie es notfalls sogar so einrichten, dass sie in Jassafheim auf Mirandola treffen und deren Glaskugel mit dem Siegel zufällig zu Bruch geht, etwa bei einem Vergleich der Prophezeiungskünste mit den Helden.

Zeugen

Die Amme

Travanca Padeiro, eine rührige, hilfsbereite Frau Ende Dreißig, war Mirandolas Amme und Kindermädchen. Während sie sich um Mirandola kümmerte, wuchs ihre eigene Tochter, die aus einer in jugendlichem Leichtsinn eingegangenen Liebelei mit dem Zahori Jamin Nevasca hervorgegangen war, bei ihrer Schwester auf. Als Sercial damals überfallen wurde, rettete sie ihre Ziehtochter und gab sie als ihr eigenes Kind zur Nevasca-Sippe. Sie bat auch den Glasbläser, das Siegel zu verbergen. Danach trat Travanca der Boron-Kirche bei und legte ein Schweigegelübde ab, um Mirandola zu schützen. Ihre Weihe empfing sie in Brig-Lo. Sie gehört dem Etilianer-Orden an, einer Gemeinschaft reisender Geweihter, die die Menschen mit ihrem Schicksal versöhnen und ihnen die Angst vor dem Unausweichlichen nehmen wollen. Travanca trägt die schwarze Kutte einer Boroni mit zwei silbernen, einander zugewandten Raben als Ordens-Abzeichen.
Informationen: Siehe oben – Travanca kennt die ganze Geschichte.
Aufenthalt: Als Etilianerin reist sie überall herum. Die Helden begegnen ihr da, wo es dem Abenteuerverlauf gerade dienlich ist; vielleicht retten sie sie sogar auf der Landstraße vor Goblins oder räuberischen Novadis.
Auffinden: Als wichtigste Informationsquelle und seriöse Zeugin für Mirandolas Identität sollte Travanca erst am Ende des Abenteuers gefunden werden. Dass sie jetzt Etilianerin ist, kann man bei ihrer Familie in Sercial, im Boron-Tempel zu Brig-Lo oder im Ordenshaus zu Punin erfahren. Sie wird ihr Schweigen erst auf eine Eingebung hin beenden, wenn sie von den lauteren Absichten der Helden überzeugt ist – den Zeitpunkt können Sie dabei an den Ermittlungsfortschritt Ihrer Helden anpassen.

Die Geschichte der 'Mira Nevasca'

Während des Überfalls auf das Landgut ihrer Eltern wurde Mirandola von ihrer Amme *Travanca Padeiro* gerettet und zur Zahori-Sippe Nevasca gebracht. Dort gab sie das Mädchen als Kind des Zahori *Jamin* aus, mit dem sie vor einigen Jahren eine kurze Liebelei gehabt hatte. Er zog seine vermeintliche Tochter unter dem Namen Mira Nevasca auf.
Kurz zuvor bat Travanca den zwergischen Glasbläser *Gandresch Sohn des Grubosch*, der nur aus Zufall in der Stadt war, das Siegel der Sercial in eine dunkle Glaskugel einzuschließen, um zu einem späteren Zeitpunkt die wirkliche Identität des Mädchens beweisen zu können.
Die Flucht vor den plündernden Novadis wurde von der Leibwächterin *Shahane Molina*, die zum Teil in den Plan Travancas eingeweiht ist, und ihrem Bruder *Achmado Molina* gedeckt, der davon aber rein gar nichts weiß.
Mittlerweile ist Mira sechzehn, also im heiratsfähigen Alter. Mit ihren braunen Haaren und grünen Augen sticht sie unter der dunkleren Familie hervor; derlei ist jedoch nicht allzu ungewöhnlich, schließen sich doch immer wieder Abenteuerlustige mittelländischer Herkunft den Zahori an und heiraten ein. Wie eine waschechte Zahori ist Mira sonnengebräunt und dank ständiger Übung in Seiltanz, Saltos und anderen Kunststücken schlank und sehnig. Von ihrer Herkunft weiß sie nichts. (Ein Besuch auf Gut Sercial, ein Wiedersehen mit ihrer Amme, die richtigen Kinderlieder im richtigen Tonfall oder eine gut gelungene Probe auf *Heilkunde Seele* könnte allerdings Erinnerungen wecken.) Ebenso wenig weiß sie, was es mit der grünen Glaskugel auf sich hat, die ihr gehört; außerdem denkt sie auch nur selten an dieses nutzlose Ding. Mira ist in Lumiro Vaharada verliebt, den ihre Sippe jedoch für einen Nichtsnutz und Unglücksbringer hält, möglicherweise sogar für verflucht, weil seine Familie so allein und abgesondert ist – der Zusammenhalt der Gemeinschaft ist für die Zahori ein hohes Gut. Mira und Lumiro hoffen, einander in Jassafheim wiederzusehen, wo alljährlich viele verschiedene Sippen zusammentreffen

Die Söldner

Shahane Molina
Shahane war Söldnerin in der Fehde zwischen den vom Bergs und Sercials; zuletzt war sie Leibwächterin der kleinen Mirandola. Sie deckte die Flucht der Amme mit dem Mädchen. Während des Kampfes um das Gutshaus wurde sie verletzt und gefangen genommen. Als Teil der Beute novadischer Söldner der vom Bergs wurde sie verschleppt und auf dem Sklavenmarkt von Amhallah verkauft. Ihren Bruder Achmado hält sie für tot.
Informationen: Die Söldnerin weiß, dass die Amme Mirandola zu Zahori bringen wollte, aber nicht zwangsläufig auch deren Sippennamen. Sie kann auf den Glasbläser hinweisen, der mehr wissen mag. Ob sie von der Glaskugel weiß, liegt in Ihrem Ermessen.
Aufenthalt: Shahane dient derzeit als Haremswächterin im Emirspalast von Amhallah.
Auffinden: Die ehemalige Söldnerin kann ein Aufhänger sein, falls Sie die Helden ins Amhallassih schicken möchten. (Eine Beschreibung Amhallahs finden Sie in **Raschtul 57f.**) Ältere Leute aus Sercial sowie ihr Bruder Achmado können auf die Leibwächterin hinweisen, von der sie nur vermuten, dass 'die Wilden' sie in die Sklaverei verschleppt hätten. Verkaufsunterlagen von Sklavenhändlern in Amhallah könnten weitere Hinweise erbringen. Vielleicht trifft aber auch gerade zur rechten Zeit ein Brief im Boron-Tempel Brig-Los ein (oder findet sich im Gepäck eines Händlers, den die Helden bestehlen), von einer Haremsdame in Unauer Glyphen zierlich kalligraphiert und mit 1W3 Marawedi versehen, mit dem Shahane um eine Gedenkfeier für ihren Bruder bittet. In Amhallah können die Helden versuchen, die Haremswächterin abzupassen, wenn sie eine der Frauen des Emirs beim Einkaufen begleitet, oder sie treten als Gaukler und Musikanten im Palast auf.

Achmado Molina
Achmado ist wie seine Schwester ein ehemaliger Söldner der Sercials. Einäugig, lahm auf einem Bein sowie des Großteils seiner Zähne verlustig gegangen, früh gealtert und vom Suff gezeichnet, schleppt er sich auf Krücken von einem guten Bettel-Platz zum nächsten. Für ein paar Flaschen billigsten Pichelsteiners (siehe Seite 22) erzählt er alles, was er weiß – vorausgesetzt, man dringt mit seinen Fragen zu dem geistig schwer mitgenommen und etwas schwerhörigen Mann durch, bevor er zu betrunken ist. Dass seine Schwester noch lebt, weiß er nicht.
Informationen: Über Mirandola weiß Achmado nichts, aber er kann auf seine Schwester, den Zwerg und/oder die Amme verweisen.
Aufenthalt: Achmado kann überall sein, etwa bettelnd vor einer Tempeltür in Punin (oder sonst wo), volltrunken im Dreck hinter einer schäbigen Spelunke oder irgendwo am Wegesrand.
Auffinden: Den Helden wird seine Bettelschale auffallen: ein ehemaliger Helm mit eingraviertem Sercial-Wappen (Weintraube und Weinblatt). Der Söldner kann der erste Zeuge sein, den die Helden finden, und sie auf weitere Spuren lenken.

Der Glasbläser
Gandresch Sohn des Grubosch, ein Zwerg aus dem Amboss-Volk, ist von Beruf Glasbläser und als Wandergeselle seit fast zwanzig Jahren auf der Walz. Seine Spezialität sind gläserne Wein- und Schnapsflaschen, die er nach den Wünschen der Winzer und Brenner individuell gestaltet.
Informationen: Er hat damals das Siegel der Familie Sercial in eine dunkle, undurchsichtige Glaskugel eingeschlossen, damit es der jungen Mirandola mitgegeben werden konnte, ohne Verdacht zu erregen. Er weiß also, wo das Siegel zu finden ist (das heißt, wie die Kugel genau aussieht), und ahnt zumindest, dass Mirandola zu den Zahori gebracht wurde. Ob er auch den Namen der Sippe weiß, sollten Sie davon abhängig machen, wie lange die Helden schon vergeblich nach dieser Information gesucht haben, wenn sie ihn treffen.
Aufenthalt: Gandresch kann sich überall zwischen Neetha und Gareth aufhalten.
Auffinden: Dass Gandresch das Siegel getarnt hat, weiß auf jeden Fall die Amme, eventuell zudem auch die Leibwächterin oder beide Söldner, wenn Sie dies wünschen. Alle älteren Dorfbewohner und der Vogt wissen, dass Gandresch damals im Ort gewesen ist, erinnern sich aber womöglich erst nach längerer Befragung daran. Auch aus den Unterlagen, die Baronin Gerone in Brig-Lo aufbewahrt, geht hervor, dass ein zwergischer Glasbläser als Augenzeuge gesucht wurde. Gandresch ist außerdem in Almada recht bekannt. Sobald die Helden bei Winzern, Weinhändlern, in Glasmacher-Werkstätten oder einschlägigen zwergischen Wirtshäusern nach ihm fragen, sollten sie des Öfteren die Auskunft erhalten, dass er vor einiger Zeit hier war und zur nächsten Ortschaft weiterreisen wollte.

Mirandolas Adoptiv-Familie
Jamin Nevasca hält Mira für das Kind aus seiner kurzen Tändelei mit Travanca Padeiro. Tatsächlich lebt seine leibliche Tochter jedoch bei ihrer Tante in Sercial. Die Nevasca-Sippe sollte den Helden erst in Jassafheim begegnen, damit Mira nicht zu früh entdeckt wird.

Gegenstände und Unterlagen

Punin
Was es in Punin eventuell zu finden gibt, wurde eingangs schon beschrieben (siehe 55).

Brig-Lo
Eine nähere Beschreibung Brig-Los finden Sie in **Herz des Reiches 147f.**. Der Ort hat etwa 400 Einwohner, darunter etliche Elfen und Rastullah-Gläubige. Es gibt einen Boron-Tempel, einen Tsa-Schrein und ein Rastullah-Bethaus. In der Nähe liegt das Schlachtfeld der Zweiten Dämonenschlacht, das viele Pilger anzieht. Wenn Sie möchten, können Sie die Helden in Streitereien zwischen Pilgern verschiedener Glaubensrichtungen einbeziehen.
Im **Boron-Tempel** gibt es ein Heirats-, Initiations- und Sterberegister mit Namen der Familie Sercial, in das die Helden aber wahrscheinlich keine Einsicht erhalten. Mirandolas Eltern sind in der Familiengruft am Rand des alten Schlachtfelds beigesetzt. Aus den Büchern des Tempels geht auch hervor, dass Travanca Padeiro aus Sercial hier die Weihe erhalten hat.
Östlich außerhalb des Dorfs, am Ende einer schmalen Zedernallee, liegt das **Gestüt Diamant**, wo Elenviner Vollblüter gezüchtet werden. Auf dem Gelände des Gestüts befindet sich auch die **Residencia *Leonore***, die Villa der Baronin, ein rustikales Gebäude aus gelbbraunem Sandstein mit flach geneigtem Ziegeldach. In der zweiten Rahja-Woche treffen sich auf dem Gut Pferdezüchter von nah und fern zu *Hengstkrönung und Fohlenschau*. Inmitten des Trubels und der zahlreichen Gäste mit ihren Dienstboten kann es den Helden gelingen, sich einzuschleichen und im Archiv zu wühlen. Zwischen Gedichtbänden, Steuerlisten und Korrespondenz finden sich vielleicht die Namen der Amme und der Leibwächterin Mirandolas, denn auch damals wurden schon Nachforschungen angestellt.

Gut Sercial
Das Junkergut können Sie beliebig innerhalb der Baronie Brig-Lo verorten. Es besteht aus einem kleinen Weiler, in dem einige Familien leibeigener Bauern wohnen, dem wiederaufgebauten Herrenhaus nebst Weinpresse und Mühle, den zugehörigen Feldern, Gärten und Weiden sowie ausgedehnten Weinbergen. Verwaltet wird es von einem aus Punin gesandten Kronvogt, der sich strafversetzt fühlt, kräftig dem Wein zuspricht und in die eigene Tasche wirtschaftet. Für die Fahrenden hat er absolut nichts übrig; Zahori-Pfähle am Wegesrand weisen deutlich darauf hin, dass diese hier nicht willkommen sind.
Beim Brand des Herrenhauses wurden alle Dokumente vernichtet. Die Dorfbewohner geben sich sehr verschlossen, wissen sie doch nicht, in wessen Auftrag die Helden fragen und was für Ärger daraus entstehen könnte. Wer sich geschickt umzuhören versteht (*Gassenwissen*- und *Überreden*-Proben), kann jedoch herausfinden, dass eine Familie Padeiro noch hier wohnt. Außerdem soll ein sechzehnjähriges Mädchen in deren Haushalt nicht die Tochter, sondern die Nichte der Bäuerin sein – nämlich das Kind ihrer Schwester Travanca (Gerüchten zufolge von einem Zahori gezeugt), die nach der Geburt des Kindes Amme im Herrenhaus wurde.

Auch die Namen der Söldner können im Ort noch bekannt sein, und ebenso, dass der Glasbläser damals in der Gegend war.

Das Siegel

Das Siegel von Sercial hat etwa die Größe eines Messerknaufs und besteht aus vergoldeter Bronze. Der Abdruck zeigt das Wappen der Familie: Weintraube und Weinblatt, umrahmt vom Wahlspruch: "Vivat, crescat, floreat!" (Es möge leben, wachsen und blühen!) Es befindet sich im Innern einer trüben, dunkelgrünen Glaskugel, die etwa die Größe einer Pampelmuse hat. Das Siegel ist von außen nicht zu sehen, auch dann nicht, wenn man die Kugel gegen das Licht hält. Diese liegt normalerweise sorgsam eingepackt ganz unten in einer der fest eingebauten, zugleich als Betten dienenden Truhen im Wohnwagen von Mira Nevascas' Zahori-Familie. Da sie offensichtlich zu nichts taugt, wird sie selten hervorgeholt. Mira weiß nur, dass diese Kugel ihr "eines Tages etwas Wichtiges offenbaren" soll, obwohl sie doch zum Prophezeien überhaupt nicht taugt.

Das Finale: Der Pferdemarkt in Jassafheim

Jassafheim
Die Ortschaft am Yaquir hat fast 1.000 Einwohner, besitzt jedoch keine Stadtrechte und darum auch keine Mauer. Es gibt einen geschäftigen Hafen mit Efferd-Tempel. Der Großteil des Ortes liegt auf einer kleinen Anhöhe vor Hochwasser geschützt. Dort steht auch ein Tempel der Rahja, deren Geweihte traditionell den Markt eröffnen und die Pferde segnen.
Rechtlich gehört Jassafheim zur Baronie Imrah. Baron Tankred residiert jedoch ein gutes Stück weit weg auf Burg Hohenasperg. Dieses Jahr kommt der Baron nicht selbst zum Pferdemarkt, weil er kurz vorher nach Punin abreisen musste, zum Begräbnis eines Verwandten seiner Frau. Sein Bevollmächtigter, der greise Händler Jerema di Marino, kann weder bei Streitigkeiten Recht sprechen, noch effektiven Schutz vor Überfällen bieten.

Alljährlich ab Mitte Rahja treffen sich zahlreiche Almadaner, von adligen Gestütsbesitzern über fahrende Ritter bis zu einfachen Bauern, zum Pferdemarkt von Jassafheim. Hier versammeln sich auch viele Zahori-Familien, darunter ehrliche Pferdehändler ebenso wie Viehdiebe, Rosstäuscher, Gaukler, Wahrsager und Musikanten. Offiziell eröffnet wird der Markt am 24. Rahja, also nach der Fohlenschau von Brig-Lo. Spätestens hier können die Helden einen oder mehrere wichtige Zeugen treffen und Mira mit ihrer Adoptivfamilie begegnen. Gestalten Sie dies je nachdem, was die Helden bisher herausgefunden haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am Fuße Jassafheims dehnt sich ein weiter, flacher Uferstreifen aus. Auf dem saftigen Gras stehen lose verstreut die prächtigen Zelte reicher Pferdejunker, die bunten Wagen der Zahori und die Karren der Bauern. Edle Vollblüter, schwere Kutschpferde, struppige Ponys und verspielte Fohlen weiden auf provisorisch abgesteckten Koppeln. Gehören diese reichen Adligen, werden sie jeweils von ein paar bewaffneten Knechten bewacht. Fliegende Händler verkaufen alles Mögliche, Zahori gaukeln und musizieren. Überall drängen sich Besucher, diskutieren sowohl Vorzüge der Tiere als auch deren Preise.
Ihr schlagt euer Lager am Rand des Feldes auf, wo sich auch der Mhanah und, wie es aussieht, die ganze Vaharada-Sippe eingefunden hat. Dies wird wohl ihr jährliches Familientreffen sein.

Mira Nevasca

Nicht weit entfernt hat auch die Nevasca-Sippe, bei der sich Mira (Mirandola) befindet, ihr Lager aufgeschlagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Wiedersehen eurer Zahori-Familie mit dem Rest der Vaharada-Sippe ist laut und lebhaft. Die Ältesten werden zusammengerufen, damit sie euch in Augenschein nehmen können, die Kinder werden von Hand zu Hand gereicht, jeder will jeden persönlich begrüßen, man dringt mit Fragen auf euch ein. Nur Lumiro wirkt abwesend und schaut ständig zu der Seite hinüber, wo eine andere Sippe ihre bunten Gauklerwagen aufgestellt hat. Ein Mädchen in Ta'iras Alter mit langem, braunem Haar lugt dort hinter einer Wagentür hervor und winkt, wenn er zu ihr schaut. Kaum sind die nötigsten Grußworte ausgetauscht, stiehlt Lumiro sich in ihre Richtung fort. "Entschuldigt mich! Da ist meine Mira, die Blume meines Herzens mit Augen so grün wie der Feuerdorn … ich habe euch doch von ihr erzählt, oder?" Mira? Wieso Mira? Ob das etwa ...?

Lumiros Freundin Mira Nevasca ist zwar die Gesuchte, weiß das aber nicht und wird es deswegen bestreiten, ja, sogar über die Vermutungen der Helden lachen. Ihr (vermeintlicher) Vater Jamin hält sie für seine leibliche Tochter. Wenn die Helden keine konkreten Beweise haben, ergibt sich ein langes Gespräch über Miras Vergangenheit, in dessen Verlauf möglicherweise die Glaskugel mit dem Siegel hervorgekramt wird. Einfacher ist es, wenn die Helden bereits wissen, dass die Erbin eine solche Kugel bei sich haben müsste. Haben die Helden die vormalige Amme und jetzige Boron-Geweihte Travanca bei sich, wird diese Mira auf jeden Fall erkennen und ihre Erinnerungen wekken können. Schöner ist es aber, wenn die Helden das selbst schaffen, indem sie all ihr Wissen über Miras Vergangenheit vortragen sowie die Vertrauten und das Landgut ihrer Kindheit beschreiben.
Ob Mira bei der Nevasca-Sippe bleiben oder voller Neugier nach Punin aufbrechen möchte, hängt vor allem von der Überzeugungskraft der Helden ab.

Der Überfall

So viele edle Pferde stellen eine verlockende Beute für jeden Räuber dar. Es hat sich herumgesprochen, dass der Baron nicht da ist und die Marktwiese relativ schlecht bewacht. Nachdem die Helden sich mit Mira bekannt gemacht und das Nötigste besprochen haben, wird der Platz in der nächsten Nacht von Pferdedieben aus dem Amhallassih überfallen. Sie haben in einiger Entfernung den Fluss überquert und sich im Schutz der Dunkelheit angenähert. Ihre Absicht ist es, viele wertvolle Pferde zu erbeuten, nicht, bis zum Tode zu kämpfen; sobald die zahlenmäßig überlegenen Marktbesucher wach und kampfbereit sind, werden sie fliehen. Die Helden am Rand des Lagers dürften die ersten sein, die die Eindringlinge bemerken.
(Falls die Helden bei ihren Ermittlungen sehr unvorsichtig waren, könnte alternativ dazu Baronin Gerone Söldner schicken, um Mirandola zu töten. Ein so gnadenloser Überfall ist aber nur anzuraten, wenn Ihre Helden ziemlich kampfstark sind.)
Werte für Räuber oder Söldner finden Sie auf Seite 69, Regeln für Kämpfe unter besonderen Bedingungen in **MBK 34**. Gestalten Sie einen anspruchsvollen Kampf bei Nacht, wo Freund und Feind schwer zu unterscheiden sind: Helden können von Adligen für Pferdediebe oder von Pferdedieben für Kameraden gehalten werden. Zeltleinen und Wagendeichseln sind Stolperfallen, Pferde laufen in Panik durcheinander, Schreie und Wiehern übertönen alles andere. Die Helden sollten sich auszeichnen können und einige der wertvolleren Tiere der Zahori vor Diebstahl bewahren. Einige Tipps zur Ausgestaltung:
- Ein Held mit *Gefahreninstinkt* wacht bei gelungener Probe rechtzeitig auf, um sich zu rüsten und die Gefährten zu wecken.

- Ein Held, der Wache steht, darf eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen, um zu bemerken, dass sich jemand anschleicht.
- Die Pferdediebe schlagen im Morgengrauen zu. Alle Kämpfer (auch die Angreifer selbst) erleiden wegen des schwachen Lichts folgende Abzüge: AT+3, PA+3, FK+3, *Sinnenschärfe (Sicht)* +3. Helden mit dem Vorteil *Nachtsicht* erleiden keine Abzüge, Helden mit *Dämmerungssicht* nur jeweils +1.
- Ein Held, der sich mehreren Räubern in den Weg stellt, erleidet für jeden zusätzlichen Gegner AT/PA +1.
- Der Kampf mag sich bis ins Wasser hinziehen, wenn die Räuber mit gestohlenen Pferden in den Fluss reiten. In knietiefem Wasser gilt PA+2.
- Mit einer *Raufen-* oder *Ringen*-AT kann man einen aufgesessenen Pferdedieb von seinem ungesattelten Reittier zerren.
- Pferde beißen (AT 8, TP 1W6) und treten (AT 8, TP 1W6+2) um sich.
- Mit einer Probe auf *Reiten* lässt sich ein Pferd beruhigen und wieder irgendwo anbinden; nötigenfalls können Sie auch andere Talente wie *Abrichten*, *Tierkunde* oder *Viehzucht* zulassen.

Egal wie der Kampf ausgeht, einer überlebt die Nacht nicht: der Mhanah der Vaharada-Sippe. Für die Freunde der Helden mag das zwar ein schmerzhafter Verlust, aber auch ein neuer Anfang sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist ein Ende und ein Neubeginn. Die Vaharadas zanken und versöhnen sich wieder. Und wie es aussieht, hat man sich schließlich auf einen neuen Mhanah geeinigt, und auch eure Freunde werden endlich wieder in der Sippe voll akzeptiert. Was ihr an Pferden der Sippe gerettet habt, ist verkauft und das Geld restlos ausgegeben, für das wahrscheinlich prächtigste Begräbnis, das der Jassafheimer Boronanger je gesehen hat. Über hundert Trauergäste nehmen Abschied, jeder, der ein Instrument beherrscht, spielt auf, drei Tage lang wird gefeiert. Wein fließt in Strömen, man holt körbeweise Zuckerwerk, ein ganzer Ochse brät am Spieß. Als der Tote im Grab ruht, kommen die Tänzer. Auf der frischen, losen Erde stampfen ihre Füße zum Lautenschlag. Ihre schwarz-roten Gewänder wirbeln: Feuervögel. Stolz und zornig rufen sie Boron den Lamento entgegen: *Komm doch! Wir fürchten dich nicht. Wir sind noch hier, wir leben, wir sind frei.*

Der Lohn der Mühen

Für das Eintauchen in die Kultur der Zahori und das Auffinden Mirandolas haben die Helden sich pro Person **250 Abenteuerpunkte** verdient. Hinzu kommen *Spezielle Erfahrungen* in *Singen*, *Tanzen*, *Sich Verkleiden* und *Musizieren* sowie drei weiteren häufig angewendeten Talenten (etwa *Gaukeleien*, *Taschendiebstahl*, *Tierkunde*, *Ackerbau*, *Fahrzeug Lenken*, *Holzbearbeitung*, *Kochen* oder *Schlösser Knacken*). Zudem haben Helden, die ausdrücklich Interesse in dieser Richtung gezeigt haben, die Möglichkeit, eine der Sprachen *Tulamidya*, *Füchsisch* oder *Atak* zu aktivieren.

Wenn die Helden Mirandola mit ihrem Siegel nach Punin bringen, erhalten sie die vereinbarte Belohnung vom Kanzler. Sollten sie jedoch mit leeren Händen dastehen, weil das Mädchen lieber mit ihrem Lumiro bei den Zahori geblieben ist, gibt es nichts. Stellt sich bei der Abrechnung der 'Spesen' gar heraus, dass die Helden nach dem Motto "der Kanzler zahlt's ja" Villen ausgeraubt und Rassepferde gestohlen haben, wird es dafür sogar noch Ärger geben, zumindest wenn die Helden das Beutegut nicht mehr besitzen und demnach auch nicht wieder zurückgeben können.

Nachspiel, oder: Wo die Liebe hinfällt

Von Etikette, angemessener Kleidung einer Adligen, höfischen Tänzen, dem Umgang mit Dienstboten und dergleichen mehr versteht Mirandola dank ihrer zahorischen Erziehung so gut wie nichts. Ein Landgut zu verwalten liegt ihr noch ferner, kann sie doch nicht einmal lesen und schreiben. Aus der Gauklerin eine Dame zu machen, könnte – entsprechende Fähigkeiten vorausgesetzt – Aufgabe der Helden werden. Nach (auch ohne Kristallkugel) vorhersehbarem Scheitern in der feinen Gesellschaft Punins wird man der frischgebackenen Junkerin nahelegen, ihr Gut zu inspizieren, wobei sie die Helden als Leibwächter gut gebrauchen könnte. Von ihrem Lumiro will die leidenschaftliche junge Frau, dem Adelsstand zum Trotz, nicht lassen. Mag sein, dass sie heimlich miteinander weglaufen; vielleicht heiraten sie aber auch, im Beisein der Helden und zum Entsetzen von Zahori und Adel gleichermaßen.

Dramatis Personae

Familie Vaharada

An dieser Familie sieht man, dass das Leben der Zahori nicht nur aus Tanz, Gesang und bunten Gewändern besteht. Mutter Esfera ist Witwe, seit ihr Mann vor Jahren wegen Pferdediebstahls gehängt wurde. Sie kann sich keinen Planwagen leisten, wie die erfolgreicheren Gaukler-, Schmuggler- oder Viehhändler-Familien unter den Zahori sie bewohnen, sondern lediglich einen zweirädrigen Eselskarren, auf dem Kleider, Decken, Kochgeschirr und sonstiger Hausrat unter einer Zeltleinwand festgezurrt werden. Wenn der Wagen fährt, geht die Familie zu Fuß nebenher, um den Esel nicht zu überlasten. Nachts muss das Zelt aufgebaut werden, falls man nicht in einer Scheune unterkommt. In Herbergen einzukehren kann die Familie sich meist nicht leisten und würde sich dort auch fehl am Platz fühlen – ganz abgesehen davon, dass viele Wirtsleute keine 'verlausten Vagabunden' einlassen. Die Vaharada-Sippe zieht nicht als geschlossener Verband umher, sondern lebt verstreut. Viele Sippen-Angehörige sind Vieh- oder Pferdehändler. Auf Jahrmärkten trifft man sich, verabredet Hochzeiten und plant gemeinsame Unternehmungen.

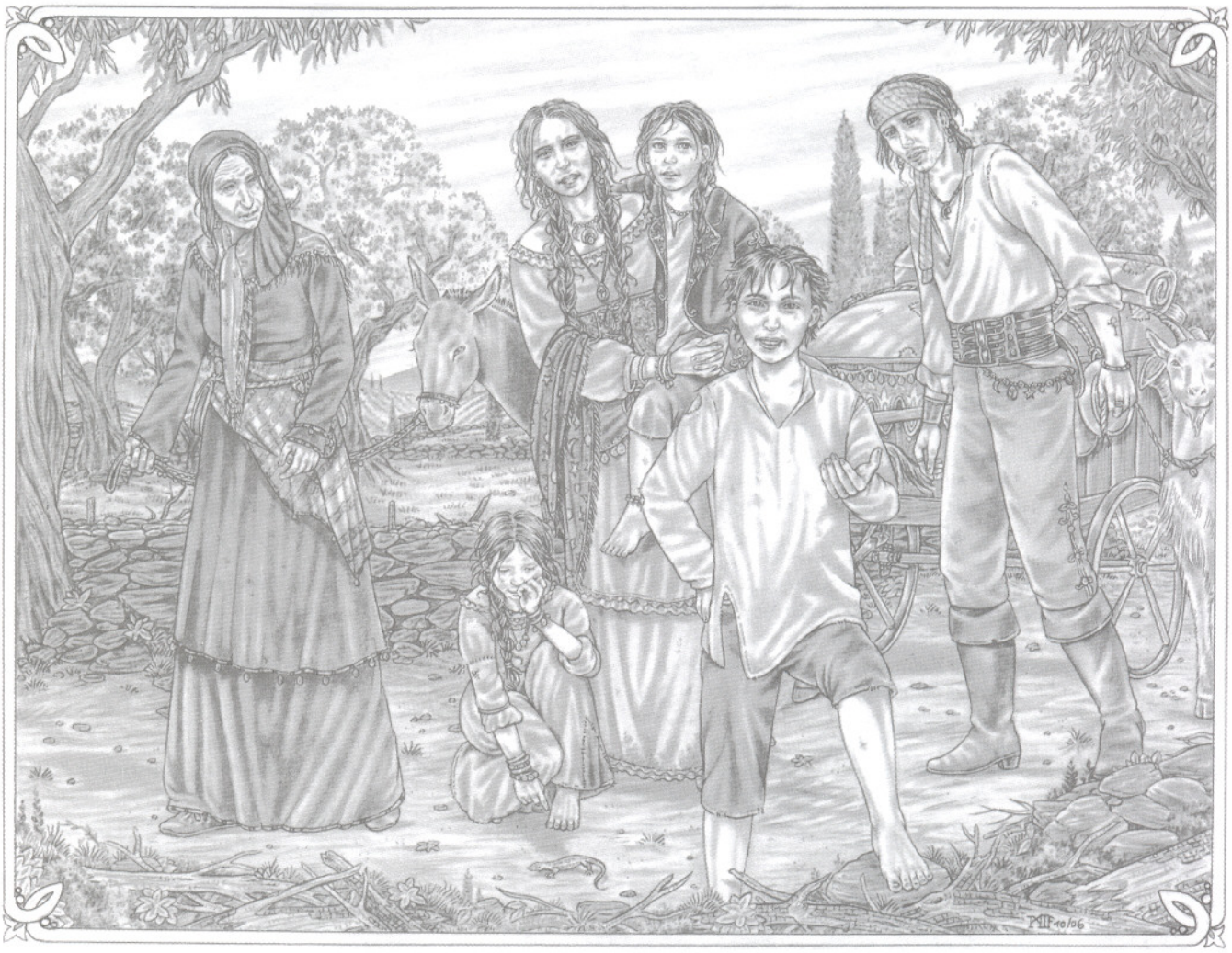
Esfera und ihre Kinder entsprechen äußerlich alle dem tulamidischen Typus: schlank gebaut, nicht allzu groß, dunkelhaarig, mit scharf geschnittenen Gesichtszügen und bräunlicher Hautfarbe. Wenn die Helden sie zum ersten Mal sehen, sind sie arm, mager und etwas schmuddelig, ihre Kleider vielfach geflickt und abgetragen. Das mag sich später bessern, je nach Erfolg der gemeinsamen Erlebnisse.

Esferas Familie tritt mit Musik, Tanz und ein paar kleinen Kunststücken (etwa Jonglieren) auf Bauernhochzeiten und Märkten auf. Gelegentlich versucht sich Lumiro in Spiel mit präparierten Würfeln oder Karten. Die Helden können sich bei Bedarf Musikinstrumente und andere gängige Requisiten von ihnen leihen und sich im Tanzen, Taschendiebstahl, Wahrsagen oder anderen Künsten unterweisen lassen. Wenn die Einkünfte aus den genannten Tätigkeiten nicht ausreichen, was häufig der Fall ist, verlegt sich die Familie auf Gelegenheitsarbeiten, Viehdiebstahl und Wilderei; auch darin können sie die Helden einführen.

Esfera Vaharada, die Witwe

Eine kleine, verhärmte Frau um die Vierzig mit angegrautem Haar. Sie trägt meist weite, dunkle, bodenlange Kleider und ein schwarzes Kopf- und Schultertuch, das sie ständig zurechtzupft. Weil sie sich einst ihren Gefährten gegen den Rat des Mhanah (des Sippenoberhaupts) wählte, erhält sie jetzt wenig Beistand von der Sippe, zumindest nicht, ohne reumütig darum zu bitten. Schwere Jahre haben ihren Stolz bröckeln lassen, aber nicht völlig ausgelöscht. Sie hofft auf bessere Zeiten, wenn alle ihre Kinder mit anpacken können. Nur sehr widerwillig würde sie eins von ihnen gehen lassen, obwohl sie weiß, dass Ta'ira magiebegabt ist und eine Zaubertänzerin oder Scharlatanin werden könnte, wenn sie eine entsprechende Ausbildung bekäme.

Funktion: Frau Vaharada ist eine gereifte, erfahrene Zahori, die sich auf den Landstraßen auskennt, Tricks vermitteln kann und auf vie-



le Probleme eine Antwort weiß. Ihr umfangreiches Wissen über den Lebensstil ihres Volkes gibt sie aber weder ungefragt noch ohne Überlegung weiter.
Darstellung: Ziehen Sie die Schultern hoch, halten Sie den Kopf gesenkt. Überlegen Sie immer etwas, bevor Sie auf Fragen antworten; blicken Sie dabei in Ihren Kaffee und rühren Sie darin, oder kratzen Sie mit einem Fingernagel auf der Untertasse, als ob Sie den Kaffeesatz untersuchen würden.

Lumiro, der Tänzer

Esferas Ältester ist an die Zwanzig und sieht so aus, wie man sich einen Zahori vorstellt: schlank, sehnig, braungebrannt und glutäugig, dazu meist in ein weites Hemd und enge Hosen gekleidet. Die langen, schwarzen Haare bändigt er mit Hut und Kopftuch. Wenn er sich für ein Zahori-Treffen fein gemacht hat (frisch rasiert, mit Weste, Ohrringen und polierten Stiefeln), wirkt er verwegen, sonst mitunter ein bisschen schmierig. Lumiro ist ein begeisterter und guter Tänzer, passabler Musikant und Gaukler, mäßig guter Falschspieler und insgesamt ein Charmeur. Einer attraktiven Heldin wird er jede Aufmerksamkeit zuteil werden lassen, doch nicht ohne klar zu machen, dass er "eigentlich schon vergeben" ist. Seine Angebetete nennt er tulamidisch-blumig "Rose aus Rahjas Garten", "Sonne meiner Träume" oder "die Liebe meines Herzens", erwähnt jedoch ihren Namen nicht. Es sollte lediglich anklingen, dass sie zu einer anderen, wohlhabenden Zahori-Sippe gehört. (Tatsächlich ist seine Liebste die gesuchte Edeldame Mirandola Sercial. Er kennt sie als 'Mira Nevasca'. Das sollten die Helden aber erst auf dem Pferdemarkt in Jassafheim als Überraschung erfahren, auch wenn es für den Ablauf des Abenteuers keinen wesentlichen Unterschied macht, wenn sie es schon früher ahnen.)
Funktion: Lumiro sollte den Helden vertraut und sympathisch werden, wie ein Bruder oder 'guter Kumpel', und sie praktisch ins Zahori-Leben einführen.
Darstellung: Nehmen Sie die Schultern zurück (Tänzer-Pose), blicken Sie Ihrem Gegenüber in die Augen; sprechen Sie eindringlich und begleitet von ausladenden Handbewegungen, wie im tulamidischen Kulturkreis üblich.

Ta'ira, die Zauberin

Die etwa fünfzehnjährige Tochter wirkt wie eine jüngere, fröhlichere Version der Mutter. Sie trägt die Haare zu zwei Zöpfen geflochten, dazu Ohrringe, billige Armreifen, reichlich Kohlenruß um die Augen und helle, bodenlange Kleider mit Rüschen und Mieder. Für einen Helden, der ihr Komplimente und Geschenke macht, hat sie manch einen bewundernden Blick und ein fröhliches Lächeln übrig. Dass sie magiebegabt ist, weiß sie, aber was sich daraus machen ließe, ist ihr nicht wirklich klar. Für eine Ausbildung zur Magierin ist es wahrscheinlich zu spät, aber Scharlatanin könnte sie vielleicht noch werden, oder auch Zaubertänzerin, da sie das Tanzen an sich bereits gut beherrscht.
Funktion: Ta'ira ist die Verbindung der Helden zur Magie der Zahori. Über sie können sie in Erfahrung bringen, wie das fahrende Volk zur Zauberkunst steht und was es mit den magischen Tänzen auf sich hat.
Darstellung: Nehmen Sie die Schultern hoch, halten Sie den Kopf gesenkt, aber lächeln Sie dabei, gern auch hinter vorgehaltener Hand: etwas zurückhaltend, aber freundlich; sprechen Sie nicht die Spieler an, sondern lassen Sie sich ansprechen.

Pashkir, der Frechdachs

Der jüngere Sohn ist etwa zwölf (oder schon dreizehn, wie er Rastullah-Gläubigen gegenüber gern behauptet, für die die Dreizehn eine Glückszahl ist) und ein regelrechter Wirbelwind. Derzeit übt er sich im Taschendiebstahl. Er hält sich selbst für den Größten und glaubt, schon alles gesehen zu haben und alles zu können. Selbstverständlich könne er der Kauffrau die goldene Hutnadel entwenden, es müsse ihn nur ein Held an den Beinen vom Balkon halten ...
Funktion: Pashkir ist ein kleiner Spitzbube. Wenn die Helden Skrupel haben, Kaninchen aus dem Stall zu stehlen, in fremde Taschen

zu greifen, Brote vom Marktstand zu stibitzen oder eine (gestohlene) Flasche Wagenschmiere als verzaubertes Waffenöl aus Khunchom anzupreisen, kann er sie dazu animieren. Seine kindliche Begeisterung und sein schelmisches Gemüt sollten ansteckend wirken; seine übermütigen Gaunereien können ihn in Schwierigkeiten bringen, aus denen die Helden ihm heraushelfen müssen.

Darstellung: Setzen Sie ein breites Grinsen auf und strecken Sie häufig eine Hand aus: bettelnd-fordernd, zum Händeschütteln oder um auf jemanden zu zeigen. Rutschen Sie unruhig hin und her, sprechen Sie laut und begeistert und zupfen Sie am Ärmel Ihres Gesprächspartners.

Nahal und Xafal, die Zwillinge

Die beiden Mädchen sind etwa acht Jahre alt und sehr niedlich, jedenfalls wenn sie spielen und lachen. Wenn sie am Rockzipfel ihrer Mutter beim Betteln helfen, können sie mit ihren langen, ungekämmten Haaren, verdreckten bloßen Füßen und ungeputzten Nasen wirklich bemitleidenswert aussehen. Sie wissen auch schon recht gut, wann ein flehentlicher Blick eine milde Gabe einbringt und wann es mehr Erfolg verspricht, das Opfer zu betatschen, zu bedrängen und lautstark anzubetteln. Beide tragen die Kleidung ihrer älteren Geschwister: Nahal sieht man meistens in einem fadenscheinigen Kleidchen, Xafal (sprich: *Dschafal*) dagegen in Hosen und einem übergroßen Hemd, dessen Ärmel ihr ständig über die Hände rutschen.

Funktion: Die unzertrennlichen Kleinen sollte man einfach nur gern haben. Sie können bisweilen in Schwierigkeiten geraten, etwa in einen Bach oder Brunnen fallen, von einem Hund angegriffen werden oder beim Spielen auf ein gefährliches Wildtier der Gegend wie Raschtulsluchs, Vogelspinne oder Nesselviper stoßen (siehe **ZBA 281**) – beziehungsweise: Eine Schwester gerät in Gefahr, die andere holt die Helden zu Hilfe. Die Beschützer-Rolle zu übernehmen steht den Helden gut an und wird ihnen bei allen Zahori, auch außerhalb dieser Familie und Sippe, Anerkennung einbringen. Falls Sie die Helden zu einem Ausflug ins Emirat Amhallassih ermuntern wollen, könnten die Zwillinge Sklavenfängern zum Opfer fallen, die sie dort auf den Markt bringen wollen; sei es nach einem regelrechten Überfall, oder dass Fischer/Fährleute/Piraten aus dem Emirat sich die Kinder schnappen, wenn die Helden sie am Yaquir-Ufer nur kurz aus den Augen lassen. Wenn die Helden allzu dreist und unvorsichtig stehlen, könnten als Warnung die Zwillinge dafür geschnappt und verhauen werden.

Darstellung: Versuchen Sie, zugleich schüchtern und neugierig zu lächeln, am besten mit einer Fingerspitze im Mund. Strecken Sie den rechten Arm zu Seite aus (zum imaginären Zwilling), wenn Sie Nahal darstellen, beziehungsweise den linken für Xafal. Wechseln Sie schnell und oft zwischen den beiden. Mit der jeweils anderen Hand könnten Sie ein Stofftier, eine Holzpuppe, Mütze oder irgendetwas an die Brust drücken.

Baronin Gerone vom Berg

Die Tochter und Erbin des früheren Reichserzmarschalls Leomar ist eine hochgewachsene Dame Ende Zwanzig mit für die Gegend ungewöhnlichem rotblondem Haar und blauen Augen. Sie gilt als standesbewusst, stolz und als begnadete Zureiterin. Wegen einer unansehnlichen Narbe am Unterschenkel trägt sie stets knöchellange Hosen. Während sie selbst nur ungern reist, lädt die Baronin gern weitgereiste Gäste zu sich, um Neues aus fernen Ländern zu erfahren und im Gegenzug selbstgeschriebene Gedichte vorzutragen. Als Baronin von Brig-Lo (seit Anfang 1029 BF) hat sie die novadifreundliche Politik ihres Vaters fortgeführt, obwohl viele Almadaner wütend darüber sind, dass ausgerechnet an diesem heiligen Wallfahrtsort ein Rastullah-Bethaus steht.

Das Wappen der vom Bergs ist ein roter Löwenkopf im Profil auf schwarzem Grund.

Mirandola Desidera Sercial

Edelgeboren Mirandola ist die Tochter und Erbin von Junker Valdemoro Maldonado Sercial und seiner früh verstorbenen Gemahlin Rahjineza, letzter Spross der alten, wenn auch unbedeutenden almadanischen Landadelsfamilie Sercial. Das gleichnamige Landgut mit Dörfchen liegt innerhalb der Baronie Brig-Lo. Es ist nicht bedeutend, aber reich genug, um Begehrlichkeiten zu wecken; die ausgedehnten Weinberge liefern einen guten Tropfen, der auch in Punin erhältlich ist. Auch das Wappen der Familie ist durch diesen Bezug zur Weinherstellung geprägt (siehe Seite 65). Als ihre Familie bei einem Überfall auf das Landgut erschlagen wurde, war Mirandola fünf Jahre alt. Sie ist das einzige Familienmitglied, dessen Leiche nicht gefunden wurde. Es gibt jedoch keine Gewissheit, dass sie noch lebt; sie könnte auch mit dem Gebäude in Flammen aufgegangen sein. (Zum eigentlichen Verlauf der Ereignisse um Mirandola siehe auch **Die Geschichte der 'Mira Nevasca'**, Seite 63.)

Einfache Bürger und Bauern (unerfahren/erfahren)

Wenn die Helden in ihrer Rolle als Zahori betteln, stehlen oder musizieren, kann es jederzeit zu Streitereien mit der sesshaften Bevölkerung kommen. Manche dieser Auseinandersetzungen werden eher harmlos sein, etwa wenn Wirtin und Schankknecht einer Taverne mit Fäusten und geworfenem Gemüse ein paar schlechte Barden verjagen, die ihnen die Gäste vergraulen.

Hingegen will eine arme, mit Sensen und Mistforken bestückte Bauernfamilie einem Schinken- oder Hühnerdieb wahrscheinlich ernsthaft ans Leben. Die Werte-Angaben für erfahrene und unerfahrene Bauern dienen dazu, dass Sie alle Helden Ihrer Gruppe in Kämpfe einbinden können, indem kampfstarke Helden erfahrene Gegner bekommen (nötigenfalls auch mehrere), ausgesprochene Nicht-Kämpfer dagegen unerfahrene.

Raufen: INI 10+1W6	**AT** 11/13	**PA** 8/9	**TP(A)** 1W6	**DK** H	
Langdolch: INI 10+1W6	**AT** 9/10	**PA** 8/9	**TP** 1W6+1	**DK** H	
Knüppel: INI 10+1W6	**AT** 10/12	**PA** 6/7	**TP** 1W6+1	**DK** N	
Sense/Forke: INI 8+1W6	**AT** 8/10	**PA** 3/4	**TP** 1W6+3	**DK** S	
Improvisierte Wurfwaffen: INI 10+1W6		**FK** 11/12	**TP** 1W6		
LeP 28/31	**AuP** 28/31	**RS** 0	**KO** 12/13	**MR** 3/4	**GS** 8

Kampfsonderfertigkeiten: eventuell einige waffenlose wie Gerade und Schwinger

Vorteile: Ortskenntnis

Nachteile: oft Vorurteile (Zahori) 5–10, eventuell weitere wie Aberglaube, Arroganz, Eitelkeit, Jähzorn, Neugier um 5

Wichtige Talente: unerfahren bis durchschnittlich in Menschenkenntnis, Sinnenschärfe, Überreden

Hof- und Hütehunde

Nicht jeder Bauernhof hat einen Hund, aber in den meisten Dörfern gibt es einige, was das Einbrechen und Stehlen sehr erschweren kann. Wo es etwas Wertvolles zu bewachen gibt, ist nicht selten ein bissiger Wachhund angekettet, etwa bei einem Stall, in einem Obstgarten oder am Rand einer Dorfwiese, auf der Wäsche zum Bleichen ausliegt. Wenn Fremde sich nähern, schlägt das Tier an und alarmiert so die Nachbarschaft. "Schert euch fort, oder ich lasse die Hunde los!", werden die Helden wahrscheinlich häufig zu hören bekommen. Schaf- und Ziegenhirten haben meistens ein bis drei Hunde bei sich, die helfen, die Herde zu hüten und gegen Goblins oder andere Viehdiebe zu verteidigen. Die meisten dieser Hunde sind keiner gezielten Züchtung zuzuordnen; von den Hütehunden ähneln viele den Weißen Berghunden der Zwerge.

Biss: INI 7+1W6	**AT** 11	**PA** 9	**TP** 1W6+2	**DK** H		
LeP 20	**AuP** 60	**RS** 2	**KO** 10	**MR** 0	**GS** 10	**GW** 4

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (0)

Berittene Säbelschwinger (unerfahren/erfahren)

Diese Werte können Sie für novadische Sklavenfänger, Räuber und die Bewaffneten im Dienste Baronin Gerones verwenden. Die Trennung in unerfahrene und erfahrene Gegner dient wieder dazu, alle Helden einbinden zu können. Unter einem unerfahrenen Säbelschwinger können Sie sich eine Söldner-Rekrutin vorstellen, oder einen jugendlichen Novadi, für den der erste Raubzug zum Erwachsenwerden gehört.

Dolch: INI 10+1W6 **AT** 9/10 **PA** 8/9 **TP** 1W6+1 **DK** H
Säbel: INI 11+1W6 **AT** 9/12 **PA** 9/10 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 27/31 **AuP** 27/32 **RS** 2 **KO** 12/13 **MR** 3/4
GS (zu Fuß) 6/7 **GS** (Pferd) 2/11/13 (Schritt/Trab/Galopp)
Kampfsonderfertigkeiten: – / Rüstungsgewöhnung I, Reiterkampf, Wuchtschlag
Vorteile: Hitzeresistenz
Nachteile: eventuell ein oder mehrere wie Aberglaube, Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn um 5, Prinzipientreue (rondragefälliges Verhalten oder 99 Gesetze), Verpflichtungen (Gerone vom Berg)

Stadtwachen, Büttel und Gefängniswärter

Raufen: INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP**(A) 1W6 **DK** H
Säbel: INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+3 **DK** N
Hellebarde: INI 8+1W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP** 1W6+5 **DK** S
LeP 29 **AuP** 29 **RS** 3 **KO** 12 **MR** 3 **GS** 6
Kampfsonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Wattierter Waffenrock), Waffenloser Kampfstil Bornländisch: Auspendeln, Griff, Halten, Klammer, Niederringen, Schwitzkasten
Vorteile: Ortskenntnis
Nachteile: eventuell Aberglaube, Autoritätsgläubig, Eitelkeit, Goldgier oder Neugier 5–8
Wichtige Talente: unerfahren in Sinnenschärfe, durchschnittlich in Menschenkenntnis, Rechtskunde

Zwischen den Fronten

von Uli Lindner

Mit Dank an Daniel Richter und Matthias Freund sowie meine Testrunde (Fabian, Franz, Jens, Matthias, Melanie, Oliver und Tanja)

Stichworte zum Abenteuer: ein vom Pech verfolgter Ritter, ein Turnier und drohender Krieg zwischen beiden Kaisern
Ort: Gareth, Goldene Au, Eslamsgrund
Zeit: im Ingerimm eines beliebigen Jahres ab 1029 BF
Helden: ins zentrale Mittelreich passende Helden
Erfahrung: Einsteiger bis erfahren
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

»Eine Turney? Wie possierlich. Unterrichtet Graf Brandil, dass ich seine Caballeros zu begleiten gedenke. Es wird Zeit, meinen garetischen Untertanen zu zeigen, wer ihr Kaiser ist.«
»Wie Ihr befehlt, Euer Kaiserliche Majestät.«
—Kaiser Selindian und sein Haushofmeister,
Punin, neuzeitlich

»Wie kann er es wagen? Nun gut Exzellenz, informiert den Hofstaat, dass wir unsere Reiseplanung ändern werden. Und schickt Boten nach Eslamsgrund, wir reisen zum Gerbaldsberg.«
»Sehr wohl, Euer Kaiserliche Majestät.«
—Kaiserin Rohaja und ihr Hofmarschall Eorlariel Zirillion,
Pfalz Goldenstein, neuzeitlich

Das Abenteuer

Jedes Jahr findet in der ersten Ingerimmswoche das Frühjahrsturnier zu Eslamsgrund statt, mit dem traditionell die garetische Turniersaison eröffnet wird. Seit der Spaltung des Mittelreichs sind jedoch die stumpfen Turnierwaffen verschwunden und Anhänger beider Kaiser stehen sich mit blankem Stahl gegenüber, um die Ehre ihrer Lehnsherren zu verteidigen. Dieses Jahr hat sich erstmals auch Kaiser *Selindian Hal* zu diesem Ereignis angekündigt, um sich von seinen Rittern zujubeln zu lassen. Dank des Turnierfriedens muss Kaiserin *Rohaja* diesen Affront hinnehmen, reist als Reaktion aber ebenfalls nach Eslamsgrund, um ihren Streitern beizustehen. Die Anwesenheit beider Kaiser zieht dieses Jahr besonders viele Ritter an, die so ihre Treue demonstrieren wollen.

Einer dieser Ritter ist der junge *Oldebor von Zweifelfels*, ein Junker aus der Goldenen Au. Seit seinem Ritterschlag wird er von seinem Vater bedrängt, endlich ein Turnier zu besuchen und damit der Familienehre gerecht zu werden. Oldebor ist kein begeisterter Kämpfer; als der glühende Anhänger Rohajas aber von ihrem Erscheinen in Eslamsgrund hört, plant er dorthin zu reisen und der Kaiserin seine Aufwartung zu machen – sehr zum Verdruss seiner sich sorgenden Gattin *Yolande von Zweifelfels-Hirschfurten*.

Auch der Elenviner Magier *Bernhelm Quartzen* hat von den außergewöhnlichen Gästen des Turniers gehört, verfolgt jedoch eigene Pläne. Seit sein Bruder in einem Grenzscharmützel (siehe **AB 122**) zu Tode gekommen ist, plant er den Konflikt zwischen den Kaisern, den er für seinen Verlust verantwortlich macht, zu beenden: Bernhelm gedenkt die überall in der Grafschaft verstreuten Beherrschungsfoki des *Zulipan von Punin* zu verwenden, um seine Magie zu potenzieren und den beiden Kaisern die Sinnlosigkeit ihres Streits vor Augen zu führen. Durch die Macht der Arkanilzeichen will er Wut und Aggression der Anwesenden so lange verstärken, bis eine offene Auseinandersetzung kurz bevorsteht. Er hofft, dass die Kaiser die Gefahren ihres Konflikts erkennen, sobald er sein Ritual abbricht und die magische Beherrschung von allen Betroffenen abfällt.

Handlungsübersicht

Das Abenteuer beginnt in Gareth, wo Yolandes Zofe die Helden anwirbt. Ihr Weg führt sie nach Gut Zweifelfels in der Goldenen Au, wo sie Yolande treffen und ihren Auftrag erhalten: Sie sollen Oldebor auf das Turnier begleiten und den vom Pech verfolgten Ritter vor sich selbst schützen, da seine Gemahlin befürchtet, dass ihm sonst etwas zustößt.

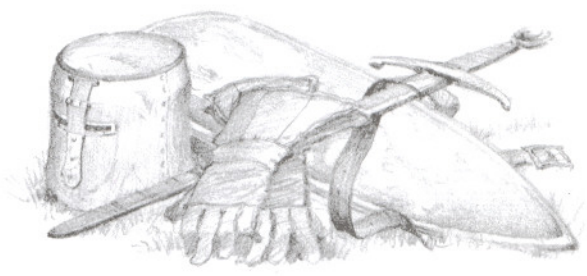
Während der Reise erfahren die Helden, wie berechtigt diese Sorgen sind, da sie Oldebor aus allerlei Schwierigkeiten heraushelfen müssen. Auch auf dem Turnier (an dem die Helden selbst teilnehmen können) erweist es sich als problematisch, dass der Ritter das Pech magisch anzuziehen scheint, doch ist dies bald die geringste Sorge der Helden. Nachdem Bernhelm mit seinem Ritual begonnen hat, wird die Stimmung zunehmend gereizter, bis es schließlich sogar zu einem Todesfall kommt.

Es liegt nun an den Helden, schnell zu handeln, um eine Eskalation der Lage zu verhindern, da sich beide Seiten bereits für eine offene Konfrontation zu rüsten beginnen. Durch ihre Nachforschungen kommen sie bald dem magischen Ursprung der Aggressionen auf die Spur, stoßen jedoch bei den versammelten Würdenträgern auf taube Ohren. Es bleibt Aufgabe der Helden, der Sache auf den Grund zu gehen.

Durch weitere Nachforschungen kommen sie Bernhelm auf die Spur, der die Macht seiner Magie auf ihn selbst unterschätzt hat und nicht mehr in der Lage ist, das Ritual zu beenden. Sie können ihn im verwunschenen Dornenwald stellen, wo es an einem alten Steinkreis zum finalen Gefecht gegen den Magier und eine versklavte Ogersippe kommt. Es gelingt den Helden, das Ritual zu stören, woraufhin der magische Bann von den versammelten Adligen in Eslamsgrund abfällt – der Frieden ist gesichert.

Ein Wort zu den Helden

Für dieses Abenteuer sind alle Heldentypen geeignet, die sich sinnvoll ins zentrale Mittelreich integrieren lassen. Dadurch fallen natürlich Exoten wie Achaz, Goblins und Orks weitestgehend heraus, während Angehörige barbarischer Völker zumindest misstrauisch beäugt werden.



Für den Kaiser!

Natürlich kann das Abenteuer auch mit vorwiegend almadatreuen Helden gespielt werden. Auftraggeber ist in diesem Fall der besorgte Gemahl der Edlen *Hesindia von Streitzig* (siehe Seite 77), die dann Oldebors Rolle einnimmt und an deren Seite die Helden das Turnier erleben können.

Anpassungen am Verlauf des Abenteuers sind in diesem Fall besonders während des dritten Kapitels vonnöten, da die möglichen Turniergegner angepasst und auf das striktere Hofzeremoniell Kaiser Selindians eingegangen werden muss. Der Großteil der Szenen und vor allem das letzte Kapitel sollte aber keine größeren Änderungen erfordern.

Verknüpfung mit anderen Abenteuern

Sollte Yolande von Zweifelfels-Hirschfurten, die Auftraggeberin in diesem Abenteuer, die Helden bereits aus dem Abenteuer **Firun wählt** aus diesem Band kennen, tritt sie mit ihrem Auftrag direkt an die Gruppe heran. Dies kann sofort im Anschluss an das besagte Abenteuer geschehen oder später durch eine schriftliche Einladung: In letzterem Fall werden die Helden einen höflichen Brief erhalten, der sie nach Gut Zweifelfels einlädt, da ihre Dienste in einer dringenden Angelegenheit benötigt werden.

Eine Maid in Nöten: Der Einstieg ins Abenteuer

Das Abenteuer beginnt Ende Peraine eines beliebigen Jahres ab 1029 BF in Gareth. Am besten am 25. oder 26. Tag des Monats, wovon im Folgenden alle Datumsangaben ausgehen. Der Einstieg orientiert sich vorwiegend an einer Heldengruppe, die bereits zusammen auf Reisen ist. Es ist jedoch auch möglich, dass die Helden sich unabhängig voneinander in der Taverne aufhalten und einzeln von Dobran angesprochen werden. In diesem Falle müssen Sie die folgende Szene entsprechend abwandeln.

Die Anwerbung

Zu Beginn des Abenteuers sollten sich die Helden in der Schenke *Schwert und Panzer*, einem bekannten Treffpunkt für Abenteurer in Alt-Gareth, aufhalten (**Herz des Reiches 87ff.**). Um die Helden dorthin zu locken, bieten sich Gerüchte über die Taverne an, ist doch in der ganzen Stadt bekannt, dass wagemutige Glücksritter hier schnell an Aufträge kommen. Natürlich können Sie das Abenteuer aber auch in einer beliebigen anderen Gaststätte beginnen lassen, die sich zudem auch nicht zwingend in Gareth selbst befinden muss, wohl aber im Garether Umland. Passen Sie in diesem Fall die folgende Beschreibung auf Ihre jeweilige Schenke an, oder benutzen Sie sie als Anleitung, um Ihre eigene Herberge zu entwerfen.

An diesem Abend befinden sich nur wenige Gäste im Schankraum. Einige heruntergekommene Söldlinge sitzen zechend in einer Ecke, während ein Schankbursche hinter der Theke eifrig Gläser poliert. An den Wänden hängen Waffen und andere Erinnerungsstücke der Gäste, selbst ein während der *Schlacht in den Wolken* erbeutetes transysilisches Banner prangt über der Theke.

Nach einiger Zeit fliegt mit lautem Knall die Türe auf und ein älterer, einbeiniger Mann mit Halbglatze betritt den Raum. Bei ihm handelt es sich um *Dobran Ummingshausen*, einen stadtbekannten Auftragsvermittler für Abenteurer (**Herz des Reiches 179**) – und den Wirt dieser Taverne. Mit einem lauten "Die Zwölfe mit euch, Rondra voran" begrüßt er die Anwesenden und begibt sich sodann an die Theke, wo er sogleich mit dem Schankburschen zu tuscheln beginnt und die Anwesenden abschätzig mustert. Noch bevor die Helden den Mann von sich aus ansprechen können, ereignet sich folgende Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Kopfnicken verabschiedet sich der Alte von dem Schankburschen und steuert humpelnden Schrittes auf euren Tisch zu. Jetzt, da er sich euch zugewandt hat, könnt ihr auch die vielen kleinen Narben an seinen Armen und eine größere auf der linken Wange erkennen – Zeichen dafür, dass dieser Mann an vielen Kämpfen teilgenommen haben muss.

Mit einem freundlichen Lächeln wendet er sich an euch: "Die Himmlischen mit euch, Dobran Umminghausen mein Name. Ich darf mich doch zu euch setzen, oder?" Ohne eine Antwort abzuwarten, setzt sich der Mann und fährt fort. "Ihr seht mir wie ein paar wackere Streiter aus, die einer Maid in Nöten sicher zur Seite stehen würden – und meine Augen trügen mich in solchen Fragen nur selten. Also was sagt ihr, hättet ihr Interesse an einem kleinen Auftrag? Es ist für eine gute Sache und euer Schaden soll es nicht sein."

Dobran fungiert nur als Mittelsmann für Yolandes Zofe *Jadwine von Rallersau*, die sich nicht selbst in die Taverne getraut hat. Ummingshausen wird dies den Helden jedoch noch nicht auf die Nase binden, ebenso wie er keine Details zum Auftrag verlauten lassen wird. Von ihm können die Helden lediglich erfahren, dass eine edle Dame für einen etwa drei Wochen dauernden Auftrag einige tapfere Streiter sucht. Die Bezahlung soll mit sieben Silbertalern pro Person und Tag sogar über den Tarifpreisen des Khunchomer Kodex liegen.

Sobald die Helden zusagen oder zumindest ehrliches Interesse zeigen, fordert Dobran sie auf, ihm zu folgen. Er führt sie zu einem einfachen Bürgerhaus, wo die Zofe bereits wartet. Sie wird den Helden nach der Vorstellung durch Dobran mit ausgesuchter Höflichkeit begegnen, aber auch nicht viel zum Auftrag erzählen können. Stattdessen bittet sie die Helden, sie zum Gut Zweifelfels in der Goldenen Au zu begleiten, das etwa eine Tagesreise entfernt ist. Ihre Herrin, die Junkerin Yolande von Zweifelfels-Hirschfurten, benötige die Hilfe ehrenhafter und verschwiegener Recken, da sie sich in einer großen Notlage befände – es ginge gar um Leben und Tod. Haken die Helden weiter nach, lässt Jadwine durchblicken, dass Yolande um das Leben ihres Gatten fürchtet.

Sobald die Helden ihre Bereitschaft erklären, wird sich Jadwine deutlich erleichtert zeigen und auf einen baldigen Aufbruch drängen. Eine Kutsche wartet bereits.

Der Auftrag

Nach etwa eintägiger Fahrt erreichen die Helden am 27. Peraine das kleine Junkergut Zweifelfels in der Goldenen Au, wo sie bereits erwartet werden. Der Gutshof ist mit Leben erfüllt und vor dem Hauptgebäude stapeln sich diverse Kisten und Bündel. Sollten Jadwine oder sonstige Bedienstete nach dem Zweck dieser Vorbereitungen gefragt werden, so wird nur von Reisevorbereitungen für den gerade abwesenden Junker gesprochen. Die Helden werden auf die Gästezimmer geführt, wo man ihnen Zeit zum Baden und Umziehen gibt, bevor sie von Yolande empfangen werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jadwine führt euch in eine kleine Kammer, die eher an eine Schreibstube als an ein Audienzzimmer gemahnt. Vor einem Fenster in der Ostwand steht eine junge Frau, die ihren Blick über den Horizont schweifen lässt und leise seufzt. Als sie euer Kommen bemerkt, dreht sie sich um und weist auf einige gepolsterte Lehnstühle. Trotz ihres Lächelns ist ihre Sorge unverkennbar, ebenso wie ihr tsagefällig gewölbter Bauch. "Setzt euch doch bitte. Geschäfte wie diese klärt man besser nicht im Stehen. Mein Name ist Yolande von Zweifelfels-Hirschfurten, Gemahlin des Junkers Oldebor von Zweifelfels, Herr über dieses Land."

Bei der Erwähnung ihres Mannes streicht die Junkerin kaum merklich über ihren Bauch und für einen Moment schwindet die Sorge aus ihrem Gesicht. Doch dann wird ihr Blick wieder ernst. "Jadwine hat mir bereits von euch berichtet, daher kommen wir gleich zum Grund eurer Anwesenheit, denn die Zeit drängt. Mein Mann wird bald eine längere Reise unternehmen und ihr sollt ihn begleiten und für sein Wohlergehen sorgen. Denn dort, wo er hingeht, wird er Schutz bitter nötig haben. Ich fürchte, dass mein ungeborenes Kind bald ohne Vater aufwachsen muss, wenn ...", sie wendet den Blick ab und Unbehagen schwingt in ihrer Stimme mit, "... ihn niemand vor sich selbst schützt!"

Diese Erklärung wird die Helden wohl eher weiter verwirren, als dass sie Klarheit schafft. Yolande zögert mit weiteren Erklärungen, da es ihr eigentlich zuwider ist, solch eine Intrige hinter dem Rücken ihres Mannes einzufädeln – ein Unwohlsein, das den Helden nicht verborgen bleiben sollte. Insgesamt können die Helden von Yolande die folgenden Informationen erhalten (in Klammern ist jeweils angegeben, bei wie viel TaP* der jeweiligen Probe die Helden diese Informationen auch selbst besitzen können):

- Oldebor scheint das Pech magisch anzuziehen. Zudem ist er kein guter Kämpfer, die Knappschaft hat er eher seinem Vater und den Traditionen zu Liebe durchlaufen.
- Er will das Ingerimms-Turnier zu Eslamsgrund besuchen, bei dem Adlige beider Reiche mit scharfen Waffen für die Ehre ihres jeweiligen Kaisers streiten (4 TaP* *Kriegs-* oder *Staatskunst*).
- Diese Adligen sind meist sehr turniererfahren und daher Oldebor im Kampf sicherlich überlegen.
- Dieses Jahr besuchen beide Kaiser das Turnier, was vorraussichtlich zu erheblichen Spannungen führten wird.
- Garetien ist nicht mehr so sicher wie vor dem Krieg, es gibt nun mehr Räuber (sogar Ferkinas), und auch so manche Ungeheuer (Oger, Goblins) sollen in den Wäldern ihr Unwesen treiben (3 TaP* *Geographie*).
- Yolande befürchtet nun, dass ihrem Mann aufgrund seines Pechs auf der Reise und besonders auf dem Turnier etwas zustoßen könnte. Hierbei meint sie sowohl Gefahren für Leib und Leben als auch auf höfischem Parkett.
- Außer den Helden werden nur drei Knechte für grobe Arbeiten den Zug begleiten, da sonst alle Leibeigenen für die Feldarbeit gebraucht werden.

Die Helden werden ob dieser Erkenntnisse vielleicht eher amüsiert sein und Yolandes Aufregung nicht verstehen – doch noch kennen sie Oldebor nicht. Sobald sie zustimmen, der edlen Dame zu helfen, wird Yolande sich erleichtert zeigen und gemeinsam mit den Helden das weitere Vorgehen planen. Sie schärft den Helden ein, dass absolute Diskretion herrschen muss, damit ihr Mann nichts von den heimlichen Machenschaften erfährt. Die Kränkung wäre zu groß, als dass Oldebor sie ertragen würde. Daher ist es für die Helden nötig, sich Tarnungen zuzulegen, damit sie den Ritter als Trossvolk oder Ähnliches begleiten können.

Tarnung

Für die Helden lassen sich je nach Profession unterschiedliche Tarnungen finden:

- Kämpferische Charaktere können als Waffenknechte oder Leibwächter mitreisen und eine offizielle Bedeckung in diesen unruhigen Zeiten bieten.
- Heilkundige können sich als persönlicher Medicus verdingen, während Akademiemagier als Leibmagier mitreisen können.
- Gesellschaftliche Charaktere können als Schreiber, Herolde oder ähnliche Bedienstete den Tross begleiten.
- Schelme, Gaukler, Barden und Akrobaten können als angeheuerte Spielleute mitreisen, um die Adligen und die Kaiserin zu erfreuen, was wiederum positiv auf Oldebor zurückfallen würde.
- Tagelöhner und ähnliche Helden mit niedrigem SO können den Zug als Knechte begleiten.
- Gelehrte und Schriftkundige könnten von Yolande angeblich angeheuert sein, um Aufzeichnungen über Oldebors Taten und Reisen anzufertigen.
- Ein Adliger oder Krieger kann sich auch als Freund oder Verwandter Yolandes ausgeben und Oldebor mit seinem eigenen Tross (also den Helden) auf das Turnier begleiten.

Die Gruppe erhält von Yolande ein Handgeld in Höhe von zwei Dukaten pro Person für die Reise, die restliche Entlohnung erfolgt nach erfolgreicher Rückkehr, Unterkunft und Verpflegung wird für die Trossmitglieder gestellt. Der Aufbruch soll am 28. Peraine erfolgen. Oldebor selbst weilt derzeit nicht auf dem Gut, wird aber am nächsten Morgen zurück erwartet. Die Gruppe kann diese Nacht auf Gut Zweifelsfels verbringen.

Der strahlende Ritter

Helden, die sich zum Zeitpunkt der Rückkehr im Hof oder in der Nähe eines Fensters aufhalten, können beobachten, wie der Junker von seiner Gemahlin überglücklich begrüßt wird. Als Oldebor über den Bauch seiner Gattin streicht, sind ihm Stolz und Vorfreude anzusehen, die Sorge in Yolandes Augen scheint er jedoch nicht wahrzunehmen.

Die Helden werden Oldebor kurz darauf ihrer Tarnung entsprechend vorgestellt. Er erweist sich dabei als kultivierter und angenehmer Gesprächspartner, der sich sowohl für hohe Politik interessiert, als auch die Nöte der einfachen Leute versteht. Über seinen Tross ist er zwar sichtlich überrascht, da er eine so große Bedeckung als nicht unbedingt notwendig empfindet, im Endeffekt vertraut er aber seiner Gattin und schiebt diese Vorkehrungen auf ihre übertriebene Sorge.

Ein Unglück kommt selten allein: Die Reise

In diesem Kapitel wird die Reise der Turniergesellschaft nach Eslamsgrund behandelt, in deren Verlauf sich Yolandes Befürchtungen schon bald als durchaus begründet herausstellen. Die kleinen und großen Notlagen, aus denen die Helden Oldebor retten müssen, geben einen Vorgeschmack auf die Gefahren, die während des Turniers auf ihn zukommen werden.

Oldebor und die Helden

Da Oldebor die Helden während des gesamten Abenteuers begleitet und es für den weiteren Verlauf wichtig ist, dass die Helden Sympathie zu ihm aufbauen, muss das besondere Augenmerk auf der Darstellung dieser Figur liegen. Oldebor ist freundlich und zuvorkommend und glaubt vor allem an Praios als Hüter der Gerechtigkeit. Hierbei sieht er es als Pflicht eines Adligen an, für die ihm anvertrauten Untergebenen zu sorgen – ohne dabei jedoch an der praiosgewollten Herrschaft des Adels zu zweifeln. Gerade diese Einstellung kann bei den Helden zu Sympathie für Oldebor führen, so dass Sie dies durch kleinere Gespräche und Szenen am Rande thematisieren sollten.

Oldebors Verhalten hängt dennoch stark vom Stand der Helden ab. Er ist zwar stets freundlich, wahrt bei Bürgerlichen aufgrund seiner Erziehung allerdings eine angemessene Distanz, während er nur adligen Helden gegenüber eine gewisse Vertrautheit entwickelt. Helden mit besonderen Begabungen können sich jedoch in jedem Fall seiner Anerkennung sicher sein – gleich ob es sich bei ihnen um gute Musikanten, wahre Schwertkünstler oder belesene Gelehrte handelt. Nicht-Menschen und Helden aus offensichtlich exotischen Kulturen, wie Waldmenschen oder Nivesen, bringt er eine Toleranz entgegen, die für einen Menschen seines Standes nicht unbedingt selbstverständlich ist – in seinen Augen gilt Praios' Gerechtigkeit für alle Lebewesen, gleich wie diese auch aussehen mögen. Eine Gratwanderung speziell für bürgerliche Charaktere stellt dabei die Aufgabe dar, auf den Ritter aufzupassen, ohne ihn dabei zu bevormunden – denn auf die Einhaltung der Etikette achtet Oldebor in jedem Fall.

Wichtig bei der Darstellung des Junkers ist weiterhin, dass Sie die Missgeschicke und auch Oldebors Reaktionen darauf an den Spielstil und die Geduld Ihrer Gruppe anpassen, damit die Ereignisse weder übertrieben wirken, noch Oldebor von den Helden als Klotz am Bein gesehen wird. Um ihn nicht nur als trottelig erscheinen zu lassen, sollte der Gruppe zudem klar werden, dass er sein Pech kennt und nicht einfach ignoriert. Besonders im letzten Kapitel bietet sich die Möglichkeit, dass der ruhige und besonnene Oldebor die eventuell vom Ritual betroffenen Helden wieder zur Vernunft bringt und damit seine Nützlichkeit unter Beweis stellt.

Auf der Reichsstraße

Sie finden im Folgenden verschiedene Szenen, mit denen Sie die Reise an Ihre Gruppe anpassen können. Besonders wichtig ist dabei, dass den Helden deutlich wird, in welcher Gefahr Oldebor schwebt, damit sie im Laufe des Turniers von sich aus aktiv werden, um den Ritter zu schützen.

Die Turniergesellschaft besteht neben Oldebor und den Helden aus den drei Knechten *Alrike*, *Dappert* und *Travine*, die sich um die zwei Fuhrwerke mit Ersatzwaffen und -rüstungen, sowie Turnierzelten kümmern. Die Helden bekommen je nach Tarnung entweder Pferde gestellt oder müssen bei den Knechten mitfahren. Die Reise dauert aufgrund der langsamen Wagen und des schlechten Zustandes der Reichsstraße zwei Tage, so dass der Zug am 30. Ingerimm in Eslamsgrund eintrifft.

Alltägliche Szenen

Neben den größeren Ereignissen sind viele kleine Szenen denkbar, die problemlos während der Reise eingestreut werden können. Gerade zu Beginn bieten sich solche Szenen an, um den Helden ein Gefühl dafür zu geben, was Oldebor alles zustoßen kann, und sie somit auf die gefährlicheren Stellen vorzubereiten. Einige Beispiele für solche Ereignisse am Rande sind:

- Oldebors Sattelgurt reißt oder sein Pferd scheut ohne ersichtlichen Grund und der Ritter findet sich am Boden wieder.
- Die Turniergesellschaft muss aufgrund von Arbeiten an der Reichsstraße einen kleinen Bach über eine morsche Holzbrücke überqueren und ausgerechnet Oldebors Pferd bricht ein.
- Oldebor erhält in einem kleinen Gutshof das letzte Stück Braten angeboten, das allerdings verdorben ist und am nächsten Tag zu Bauchgrimmen führt.

Solch kleine Szenen eignen sich jedoch auch, um die positiven Seiten an Oldebors Charakter aufzuzeigen. So kann er beispielsweise arme Flüchtlinge beschenken, Bauern gegen brutale Gutsherren zu Hilfe kommen oder Pilgern seinen Schutz auf dem Weg Richtung Süden anbieten.

Der Weiße Ritter

Wie die Helden bald feststellen, ist Garetien nicht mehr so sicher, wie es einstmals war. Ein Grund hierfür sind verarmte Adlige, die im Laufe der Umwälzungen der letzten Jahre Land, Ansehen oder Vermögen verloren haben und nun ein Leben als Raubritter führen. Auch Ritter *Baeromar von Wulfingen* teilt dieses Schicksal, seit sein Lehen in der Wildermark von den Schwarzen Horden besetzt wurde und seine gesamte Familie zu Tode gekommen ist. An diesem Schicksal zerbrochen, reitet der Ritter durch Garetien und fordert, getarnt als 'Weißer Ritter', Wegzoll von Durchreisenden, um sich eine Söldnerschar zur Rückeroberung seiner Ländereien leisten zu können. Die Turniergesellschaft kreuzt seinen Weg in einem kleinen Wäldchen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Als ihr gerade einer kleinen Biegung folgt, seht ihr mitten auf dem Weg eine Gestalt in ramponierter Gestechrüstung und geschlossenem Visierhelm auf einem Streitross sitzen. Der Ritter trägt einen reinweißen Wappenrock und auch sein weißer Schild wird von keinem Wappen geziert. Oldebor blickt unsicher von der Gestalt zu euch, doch noch bevor er etwas sagen kann, dringt eine blecherne Stimme an eure Ohren.
> "Man nennt mich den Weißen Ritter und diese Straße ist mein Reich. Wenn ihr zu passieren wünscht, dann händigt mir die Hälfte eures Goldes sowie all eure Waffen aus und ihr habt nichts zu befürchten. Weigert ihr euch jedoch, so müsst ihr einen anderen Weg suchen."

Die folgenden Informationen können die Helden selbst besitzen, sofern sie mindestens die angegebenen TaP* bei den entsprechenden Proben übrig behalten, notfalls wird aber auch Oldebor seinen Begleitern die folgenden Kenntnisse vermitteln:

- Raubritter sind seit dem *Jahr des Feuers* kein seltener Anblick in Garetien (2 TaP* *Geschichtswissen* oder *Geographie*).
- Es ist für solche Gesellen nicht unüblich, ihre Identität zu verheimlichen und als Weißer, Grüner oder Schwarzer Ritter umherzuziehen (2 TaP* *Heraldik*).
- Es ist ehrabschneidend für Männer und Frauen von Stand, den unrechtmäßigen Forderungen eines Raubritters nachzugeben, daher kommt diese Option für Oldebor nicht in Frage. Adlige und Krieger können allerdings eine Forderung zum Duell gegen den Raubritter aussprechen, wogegen dieser sich nicht verwehren kann (3 TaP* *Etikette* oder Vorteile *Adlige Abstammung/Adliges Erbe*).
- Die Suche nach einem anderen Weg geht mit einem Ehrverlust einher, der jedoch hinnehmbar wäre (2 TaP* *Etikette*).

Oldebor selbst wird sichtlich mit sich hadern, eine Duellforderung auszusprechen; die Ehre gebietet es ihm, er ahnt jedoch, dass er dem Weißen Ritter unterlegen ist. Auch den Helden sollte klar sein, dass ihr Schützling gegen den anscheinend im Waffenhandwerk geübten Ritter nur geringe Chancen hätte – ein Risiko, dem die Helden lieber aus dem Weg gehen sollten. Ideal wäre es natürlich, wenn ein Held Oldebor zuvorkommt und ihn um das Privileg bittet, an seiner Stelle eine Duellforderung an den Ritter richten zu dürfen.

Ist dazu kein geeigneter Held in der Gruppe, kann Oldebor auch mit guten Argumenten (unterstützt durch *Überreden-* oder CH-Proben) bewegt werden, einen Umweg zu wählen. Passend wäre hierbei die Behauptung, dass es unter seiner Ehre sei, gegen einen dahergelaufenen Strauchdieb zu kämpfen.

Doch selbst wenn die Helden Oldebor gegen den Weißen Ritter kämpfen lassen, bietet sich hier die Möglichkeit, ihn als Vorgeschmack für das Turnier auf magische oder andere Weise zu stärken und so seinen Sieg zu ermöglichen. Orientieren Sie sich in diesem Fall an den Angaben auf Seite 78 im Abschnitt **Dem Glück auf die Sprünge helfen.**

Lassen die Helden Oldebor allerdings ohne Hilfe in das Duell gehen, wird der Junker durch einen reißenden Sattelgurt vom Pferd stürzen und sich dabei leicht verletzen. Dies sollte den Helden vor Augen führen, dass sie in Zukunft besser auf Oldebor achten müssen.

Kommt es zum Duell, hat Baeromar als Geforderter die Wahl der Waffen. Er entscheidet sich für den Reiterkampf mit Handwaffen. Orientieren Sie sich dazu an den Regeln in **MBK 55**. Einen simplen Massenangriff auf den Ritter wird Oldebor übrigens nicht gestatten, da dies nicht ehrenhaft ist.

Baeromar von Wulfingen, der Weiße Ritter
Schwert: INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 34 **RS** 9* **AuP** 37 **KO** 13 **MR** 4 **GS** 4
*beschädigte Gestechrüstung, Topfhelm
Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kriegsreiterei, Linkhand, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I+II, Wuchtschlag
Vorteile: Eisern
Talente: Reiten 13 (11/13/16)

Wird Baeromar im Kampf besiegt, lässt er die Turniergesellschaft ziehen. Siegt er jedoch, fordert er seinen Lohn oder die Umkehr der Gruppe. (Lassen Sie den Kampf in dem Moment enden, wenn einer der beiden Kontrahenten dreimal LeP verloren hat.)

Wenn Ihre Helden tiefergehendes Interesse an der Person des Raubritters zeigen, können Sie diese Szene noch weiter ausbauen, indem Sie die Helden hinter Baeromars Identität und sein Schicksal kommen lassen. Einfühlsamen Helden mag es sogar gelingen, den Ritter durch Appelle an seine Ehre wieder auf den Pfad der Tugend zurückzuführen.

Ein verirrter Pfeil

In einem anderen Waldstück kommt es zum nächsten Unglück. Schildern Sie beiläufig, dass weiter vorne im lichten Gebüsch ein Jäger mit Pfeil und Bogen auszumachen ist, der von den Reisenden aber anscheinend noch keine Notiz genommen hat. Beschreiben Sie, wie der Jäger mit gespannten Bogen durch das lichte Unterholz schleicht.

Wenn die Helden durch vorherige Missgeschicke bereits paranoid genug sind, wittern sie hier sicher das nächste Unglück. Rufen sie nun aber den Jäger, wird dieser aufschrecken, wobei sich der Pfeil von der Sehne löst und geradewegs auf Oldebor zufliegt. Wenn einer der Helden die Vorhut bildet und vor Oldebor reitet, kann er den Pfeil vielleicht mit einem Schild oder dem eigenen Körper abfangen (GE-Probe). Weiter hinten reitende Helden könnten zumindest noch versuchen, Oldebor vom Pferd zu stoßen.

War keiner der Helden aufmerksam genug, wird sich der Pfeil auch lösen – allerdings gänzlich ohne Zutun der Helden, als der Jäger über eine Wurzel stolpert. In diesem Fall können die Helden nur rechtzeitig reagieren, wenn sie eine IN-Probe +5 oder eine *Gefahreninstinkt*-Probe bestehen. Gelingt es den Helden nicht, den verirrten Pfeil aufzuhalten, wird er an der Rüstung Oldebors zwar wirkungslos, aber trotzdem gefährlich nahe am Hals abprallen.

Der Jäger wird sofort nach dem Missgeschick zu der Turniergesellschaft eilen und völlig aufgelöst um Verzeihung bitten. Wie die Helden mit ihm verfahren, ist gänzlich ihnen überlassen, Oldebor jedenfalls wird es seinerseits bei einer scharfen Rüge belassen.

Reisen in Eslamsgrund

Sobald Ihre Helden die Grenze nach Eslamsgrund übertreten haben, sollten Sie bei der Darstellung des Landvolks eine Besonderheit beachten: Der Praios-Glaube ist seit den Magierkriegen in der Grafschaft tief verwurzelt, weshalb das einfache Volk dem Adel eine regelrechte Verehrung entgegenbringt. Den Helden wird zum Beispiel auffallen, dass Oldebor und eventuell vorhandene adlige Gruppenmitglieder geradezu unterwürfig behandelt und mitunter gar um den Segen des Götterfürsten gebeten werden. Andererseits führt diese tiefe Praios-Frömmigkeit aber auch zu einer starken Skepsis gegenüber Zauberkundigen aller Art – eine Abneigung, die auch die Magier der Gruppe spüren sollten. (Mehr zur Grafschaft Eslamsgrund finden Sie in **Herz des Reiches 73.**)

Auf die Hörner genommen

Als der Wagenzug langsam unter dem brütenden Blick des Gleißenden durch die sanften Hügel Eslamsgrunds zieht, ordnet Oldebor zur Praiosstunde eine Pause an. Als Rastplatz wählt er einen Hügel mit Schatten spendenden Platanen aus, der direkt neben einer umzäunten Weide liegt. Einige Puniner Hornochsen liegen dösend in der prallen Sonne, weiter im Süden bestellen Bauern ihre Felder.

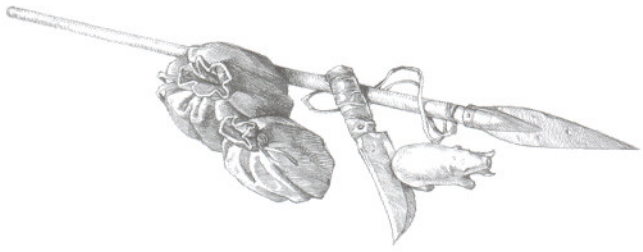
Oldebor sucht sich ein schattiges Plätzchen in der Nähe der Koppel und lässt sich seine Malutensilien bringen, um die friedliche Szenerie auf Leinwand festzuhalten. Die Knechte schirren die Zugpferde ab und legen sich dann in den Schatten der Wagen. Möchte einer der Helden explizit die Umgebung beobachten, bietet sich dafür besonders die Hügelkuppe an, die etwa 30 Schritt von Oldebors Rastplatz entfernt ist. Nach einer Weile können aufmerksame Helden (5 TaP* bei einer *Sinnenschärfe*-Probe) bemerken, dass sich etwas durch das hohe Gras in Richtung der dösenden Ochsen schleicht – und nur noch knappe fünf Schritt von diesen entfernt ist. Für mehr als einen Warnschrei oder das Ziehen einer Waffe sollte keine Zeit mehr sein, denn fast augenblicklich werden die Helden Zeugen der folgenden Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich dringt ein schriller Schrei an eure Ohren. Pfeile surren durch die Luft, gefolgt von einem blökenden Schmerzenslaut. Als ihr euch zu der Quelle der Geräusche wendet, seht ihr, wie etwa 60 Schritt von euch entfernt vier Goblins mit Bögen und Speeren auf einen der Hornochsen losgehen, während der Rest der Herde panisch Reißaus nimmt – geradewegs in Oldebors Richtung.

Jetzt ist es an den Helden, schnell zu reagieren, denn Oldebor ist aufgrund der auf ihn zu rasenden Rinder wie paralysiert. Da die Tiere rasch die 15 Schritt bis zum Gatter überwunden haben und dieses in ihrer Panik auch ohne Probleme durchbrechen, bleibt den Helden nur wenig Zeit. Sollte einer von ihnen in Oldebors Nähe geblieben sein, kann er ihn zumindest aus der Bahn der Hornochsen bringen. Sinnvoll wäre es weiterhin, wenn ein anderer Held versuchen würde, die Rinder abzulenken. Ergreifen die Helden keine geeigneten Maßnamen, so gerät Oldebor unter die Hufe der Tiere und bedarf rasch heilkundiger Hilfe. Dass er in diesem Fall jedoch schon angeschlagen in das Turnier geht, wird die anstehende Aufgabe der Helden nicht einfacher machen.

Die Goblins machen sich indes über ihre Beute her und beachten die Helden kaum, solange diese sich ihnen nicht nähern. Machen die Helden allerdings Anstalten, die Rotpelze anzugreifen, raffen diese soviel Fleisch zusammen wie sie tragen können und flüchten in Richtung eines nahen Wäldchens. Sofern ihre Helden schnell zu Fuß sind oder den Goblins gar beritten folgen, können Sie ihnen durchaus den Erfolg gönnen, einen oder zwei Goblins zu stellen.

Goblin
Holzspeer: **INI** 13+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** S
LeP 28 **RS** 1 **AuP** 35 **KO** 11 **MR** 3 **GS** 9
Kampfsonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 10), Kampfreflexe



Oldebor wird bald nach dem ersten Schreck aus seiner Starre erwachen und sich wortreich bei den Helden bedanken. Er wirkt sichtlich geknickt, da er selbst nicht reagiert hat.

Fanfarenhall: Das Turnier

Die Helden werden am Nachmittag des 30. Peraine die Mauern Eslamsgrunds erblicken, womit das Ziel der kurzen Reise erreicht ist. Der Turnierplatz befindet sich traditionell vor den Toren der Stadt auf den *Sankt-Ardare-Feldern*. Eigentlich müsste jedoch eher von mehreren Turnierplätzen die Rede sein, denn das Frühlingsturnier von Eslamsgrund unterscheidet sich stark von gewöhnlichen Ritterturnieren (siehe hierzu den Kasten auf der nächsten Seite).

Eslamsgrund

Die auf einem kleinen Hügel oberhalb der Reichsstraße gelegene Stadt ist nur von einer niedrigen Mauer umgeben, drohte hier doch bisher nur wenig Gefahr. Seit der Spaltung des Reiches hat Eslamsgrund jedoch auch militärisch an Bedeutung gewonnen, so dass immer öfter Soldaten durch die engen Gassen und vorbei an den schmucken Fachwerkhäusern marschieren. Die Reichsstadt mit ihren etwa 1.800 Einwohnern, darunter auch einige Flüchtlinge aus dem Norden, bietet dem weit gereisten Besucher allerdings nur wenig von Interesse.
Auf den Stufen des prächtigen **Tempels des Strahlenden Lichts (1)**, des Praios-Tempels am **Kaisermarkt (2)**, drängen sich Devotionalien-Händler, die Statuetten und andere Andenken der verblichenen Kaiser feilbieten, die im nahen Tal der Kaiser begraben liegen. Auch am **Tempel der Travia (3)** herrscht ein gewisser Andrang, doch sind es hier vor allem arme Flüchtlinge, die eine Linderung ihrer Not suchen. Einzig am basaltenen **Tempel der Ewigen Ruh' (4)**, dem Boron-Tempel, dem **Perraine-Tempel (5)** und dem kleinen **Phex-Tempel (6)** herrscht etwas weniger Trubel.
Eslamsgrund weist lediglich drei Gasthäuser auf, die während des Turniers alle restlos ausgebucht sind. In der **Schankstube *Eslamsgrab* (7)** können die Helden jedoch noch einen freien Tisch und etwas zu trinken bekommen oder sich schlicht nach Gerüchten (siehe die Liste auf Seite 79) umhören. Am Kaisermarkt findet sich auch der **Magistrat (8)** der Stadt. Etwas abseits liegt die Kriegerakademie, das **Haus der Hohen Kriegskunst (9)**.
Hoch über der Stadt, auf einer kleinen Felsnase, thront **Schloss Gerbaldsberg (10)**, das als Pfalz Besitz der Kaiserin ist. Graf *Siegeshardt von Ehrenstein*, der junge Herrscher über Eslamsgrund, bewohnt eine kleine Burg außerhalb der Stadt, hat jedoch für die Dauer des Turniers ebenfalls ein Zelt auf dem Turnierplatz bezogen.

Die Sankt-Ardare-Felder

Großer Turnierplatz (11)
Der zentrale Turnierplatz wird von den Tribünen für beide Kaiser begrenzt. Hier treten nur die besten Ritter beider Seiten gegeneinander in die Schranken, ebenso findet hier am letzten Turniertag der große Buhurt (Gruppenkampf zu Pferd) statt.

Garetisches Zeltlager (12)
Rund um das Zelt der Kaiserin lagern die garetischen Ritter, grob nach Grafschaften unterteilt. Oldebor wurde ein Platz am nördlichen Ende des Zeltlagers zugewiesen.

Almadanisches Zeltlager (13)
Das Zeltlager Selindians und seiner Anhänger. Das Prunkzelt des Kaisers ist noch etwas größer als das seiner Schwester und wird stets von einem Banner der Eslamsgarde bewacht.

Turnierleitung und Rondra-Schrein (14)
In diesem Zelt wurden die Rondra-Geweihten der Turnierleitung untergebracht. Auf der rückwärtigen Seite haben sie außerdem einen kleinen Schrein zu Ehren der Göttin und der Heiligen Ardare errichtet.

Die Turnierplätze (15)
Auf diesen Turnierplätzen werden die verschiedensten Duelle gefochten. Je kleiner der Platz ist, desto geringer ist die Bedeutung, die dem Kampf beigemessen wird.

Im Zeltlager

Oldebor und den Helden wird ein Platz am Rande des garetischen Zeltlagers zugewiesen. Als recht junger und wenig bekannter Ritter ist er damit weit vom Zelt der Kaiserin (das nur symbolisch errichtet wurde, da Rohaja in der Pfalz nächtigt) entfernt.
Da das Turnier erst am nächsten Tag (mit einem großen Rondra-Göttinnendienst) eröffnet wird, bleibt den Helden der restliche Tag, um das Gelände und die Stadt zu erkunden. Es bietet sich aber auch an, ihnen durch Oldebor noch eventuell fehlendes Wissen über das Eslamsgrunder Turnier und das Verhältnis zwischen den Adligen Almadas und Garetiens zu vermitteln. Einen ersten Überblick über die örtlichen Gegebenheiten erhalten Sie durch den Plan des Turniergeländes.

ländes, sowie die Beschreibungen der Stadt und der Sankt-Ardare-Felder.
Die Stimmung auf dem Turnier ist gespannt, beide Seiten versuchen dennoch, Gelassenheit zur Schau zu stellen. Bisweilen tritt die Feindschaft zwischen den Fraktionen der beiden Kaiser offen zu Tage, doch äußert sich dies meist nur in Spötteleien und demonstrativer Herablassung. Hier ist vor allem wichtig, beide Seiten nicht zu aggressiv zu schildern, damit der Kontrast zur weiteren Entwicklung im folgenden Kapitel für die Helden ersichtlich wird.

Kein Turnier wie jedes andere

Noch vor wenigen Jahren war das Turnier, traditionell vom Grafen von Eslamsgrund ausgerichtet, der Auftakt der garetischen Turniersaison und damit ein gesellschaftliches Ereignis erster Güte. Ritter aus dem ganzen Reich maßen sich im rondragefälligen Zweikampf, um anschließend gemeinsam auf den Bällen und Banketten ausgelassen zu feiern.
Doch diese Zeiten sind vorbei, seit zwei Nachkommen aus dem Hause Gareth die Kaiserwürde für sich beanspruchen und das Reich geteilt ist. Nunmehr ist das Turnier zu Eslamsgrund, das nahe an der neuen Grenze stattfindet, zu einem Ort geworden, an dem Ritter beider Reiche mit scharfem Stahl für die Ehre ihres jeweiligen Kaisers kämpfen. Doch unterscheidet nicht nur die Wahl der Waffen das Ingerimms-Turnier von ähnlichen Veranstaltungen, auch die üblichen Regularien des ritterlichen Kräftemessens gelten hier nur zum Teil.

Die wichtigsten Besonderheiten des Turniers

- Es gilt der Turnierfrieden: Außerhalb eines Duells darf niemand die Waffe gegen einen anderen Teilnehmer richten. Der Friede erstreckt sich auf die Stadt und das Umland, "so weit vom Gerbaldsberg aus ein Pfeil fliegen kann" – schließt aber auch die An- und Abreise der Teilnehmer ein.
- Es wird mit scharfen Waffen bis aufs zweite Blut gekämpft (das sogenannte 'Turnier nach pervalschen Regeln'). Einen Gegner willentlich zu töten gilt jedoch als ehrlos und hat den Ausschluss vom Turnier zur Folge.
- Das Turnier dauert bis zum 7. Ingerimm. Die Kämpfe der ersten drei Tage werden zu Fuß oder zu Pferde mit Handwaffen bestritten, wobei die genaue Wahl bei den Duellanten liegt. Die Tage Vier bis Sechs hingegen gehören der Tjoste, dem ritterlichen Lanzengang. Den Abschluss des Turniers bildet der Buhurt am siebten Tage, wenn sich die letzten Kämpfer bei einem Massenkampf zu Pferde gegenüberstehen.
- Zur Teilnahme berechtigt ist jeder, der sich das Nenngeld von fünf Dukaten leisten kann. Dennoch sind bürgerliche Teilnehmer gerade bei den auf ihre Privilegien bedachten Adligen nicht gerne gesehen und müssen damit rechnen, besonders oft gefordert und eher mit Spott und Herablassung behandelt zu werden. Da es aber kaum Preise zu gewinnen gibt und seit neustem mit scharfen Waffen gefochten wird, hat ohnehin kaum ein Gemeiner Interesse an der Teilnahme.
- Jeder Teilnehmer muss sich für eine der beiden Seiten entscheiden und erhält ein rot-gelbes (Garetier) bzw. rot-blaues (Almadaner) Tuch ausgehändigt, das er sich um den Arm binden soll. Diese Regelung dient vor allem dazu, Peinlichkeiten, wie die Forderung von Streitern aus den eigenen Reihen, zu vermeiden. Gerade bekanntere Recken beider Seiten verzichten jedoch häufig auf diese Armbinden, so dass jeder Teilnehmer zumindest ein grundlegendes Wissen auf dem Gebiet der *Heraldik* haben sollte.
- Es existieren weder feste Turnierpläne, noch werden Einzelsieger für die verschiedenen Disziplinen ermittelt. Vielmehr ist jeder Teilnehmer dazu berechtigt, jederzeit Forderungen gegen Kämpfer der anderen Seite auszusprechen, wenn er die Ehre seiner Provinz, seines Kaisers oder seiner Person beleidigt sieht. An diesem Punkt ist auch die Aufteilung des Turniergeländes auf mehrere Kampfplätze orientiert, da nicht nur eine große Anzahl an Kämpfen unterschiedlicher Wichtigkeit ausgetragen werden, sondern auch viele zur selben Zeit stattfinden. Sobald eine Forderung ausgesprochen wurde, muss man sich an die Rondra-Geweihtenschaft wenden, die Zeit und Ort des Kampfes zuweist.

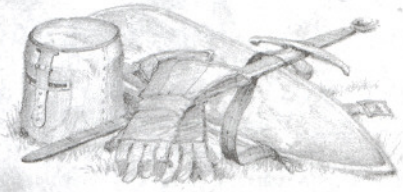
Lohn und Ehre

Auch wenn die Sieger der einzelnen Kämpfe keine direkte Belohnung erhalten, so sind erfolgreich bestandene Duelle (gerade gegen starke Gegner) dennoch sehr prestigeträchtig. Als größte Ehre gilt es dabei, auf dem Großen Turnierplatz unter den Augen der Kaiser zu kämpfen – ein Privileg, das nur Teilnehmern zuteil wird, die zuvor besonders aufgefallen sind, oder wenn Hochadlige beteiligt sind. Aus diesen verdienten Streitern wiederum wählt die Rondra-Kirche zwölf Ritter aus (je sechs Almadaner und Garetier), die in einer gemeinsamen Zeremonie von beiden Kaisern besonders geehrt werden.
Materielle Preise existieren nicht, doch hat der Sieger eines Kampfes das Recht, die Waffe und den Helm seines unterlegenen Gegners einzufordern. Gerade ärmere Ritter verkaufen das Gewonnene oft wieder, um die Kosten für das Turnier zu decken – reichere Turnierteilnehmer hingegen horten die Trophäen regelrecht und stellen sie vor ihrem Zelt aus, um ihr Kampfgeschick zur Schau zustellen. Es ist auch möglich, verlorene Waffen und Helme gegen einen vom Sieger festgelegten Betrag wieder auszulösen (auch wenn kaum einmal ein Verlierer den beschämenden Gang zum Zelt seines Gegners unternimmt, um seine Waffe zurückzufordern). Die Rondra-Kirche sieht es zudem gerne, wenn Trophäen der Göttin als Opfergabe dargebracht werden.

Zeitplan

1. Ingerimm	Beginn des Turniers und Rondra-Dienst; Kämpfe mit Handwaffen (siehe rechts, **Das Turnier beginnt**)
2. Ingerimm	Kämpfe mit Handwaffen
3. Ingerimm	Kämpfe mit Handwaffen; Bernhelm beginnt sein Ritual (siehe Seite 80, **Die Kraft des Hasses**)
4. Ingerimm	Tjoste; eine Rondra-Novizin stirbt, das Duellverbot wird ausgesprochen (siehe Seite 80, **Ein Toter zu viel**).
5. Ingerimm	Nachforschungen der Helden (siehe Seite 81, **Nachforschungen**)
6. Ingerimm	Kampf im Dornenwald (siehe Seite 84, **Am Steinkreis – Das große Finale**)
7. Ingerimm	Buhurt; mögliches (zweites) Finale auf den Ardare-Feldern (siehe Seite 84, **In letzter Sekunde**)

Dieser Zeitplan gibt natürlich nur einen ungefähren Ablauf des Turniers wieder. Sollten Ihre Helden schon früh Bernhelms Ritual auf die Spur kommen, könnte beispielsweise die Reise in den Dornenwald bereits auf den 5. Ingerimm fallen. Passen Sie in diesem Fall einfach die Reisezeiten und Zufallsbegegnungen etwas an, um den Helden dennoch das Gefühl zu geben, unter Zeitdruck zu stehen.



Herrscher, Höflinge und Soldaten

Sowohl Selindian als auch Rohaja reisen selbstverständlich mit einem großen Hofstaat auf das Turnier, in dessen Umfeld sich viele mehr oder minder wichtige Personen tummeln. Diese eignen sich besonders, um die Helden in Kontakt mit Vertretern des Kaisertums kommen zu lassen, dabei aber die Distanz zu den Herrschern zu wahren.

Rohaja wird stets von ausgewählten Soldaten der *Panthergarde* bewacht, die während des Turniers unter direktem Befehl von Marschall *Alrik vom Blautann und vom Berg* (**Herz des Reiches 169**) stehen. Auch der Erste Hofmagus *Melwyn* (**Herz des Reiches 169**), Reichsgroßgeheimrat *Rondrigan Paligan* (**Herz des Reiches 170**) und Hofkaplan *Arrius von Wulfen* sind häufig in der näheren Umgebung der Kaiserin zu finden, können unter Umständen jedoch auch von Helden mit gutem Leumund kontaktiert werden. Sollte die Gruppe hingegen in offiziellen Kontakt mit dem Hofstaat treten wollen, so führt kaum ein Weg an Hofzeremonienmeister *Eorlariel Zirillion* oder dem schwatzhaften Schreiber *Ernatrius Gamselstein* vorbei.

Selindian hingegen wird stets von einer mannstarken Ehrenwache des Leibregiments *Eslamsgarde* begleitetet, die unter dem Befehl von Oberst *Gwain von Harmamund* (**Herz des Reiches 182**) steht. Auch seine aus Rommilys stammende Leibmagierin *Elini von Mersingen*, die im Bereich der Hellsicht äußerst begabt ist, weicht selten von seiner Seite – ebenso wie gut zwei Dutzend Magnaten und Edle aus Almada, die ihren Kaiser tagsüber ununterbrochen umschwärmen und um seine Gunst buhlen. Selindian ist für die Helden kaum zu erreichen, herrscht doch ein noch strengeres Hofzeremoniell vor, so dass jeder Kontakt zum Kaiser zwangsläufig über seinen Kanzler *Rafik von Taladur ä.H.* (**Herz des Reiches 182**) führen muss.

Szenen einer Feindschaft

Da es keinen festen Turnierplan gibt, hängt der weitere Verlauf des Abenteuers stark von den Aktionen der Helden ab. Zur genaueren Ausgestaltung der ersten Tage sollten Sie sich daher an den folgenden Modulen orientieren und die entsprechenden Ereignisse an die Tätigkeiten der Helden anpassen. Achten Sie hierbei jedoch auch auf den ungefähren Zeitplan des Abenteuers.

Die meisten Szenen in diesem Kapitel können frei auf die ersten vier Tage verteilt werden. Da Bernhelm jedoch ab dem dritten Tag sein Ritual beginnt, sollten Sie ab da besonders auf Verknüpfungen mit dem folgenden Kapitel achten und die Szenen entsprechend anpassen.

Das Turnier beginnt

Das Turnier beginnt am Morgen des 1. Ingerimm mit einem feierlichen Rondra-Dienst, der vom Meister der Senne Mittellande abgehalten wird. Hier haben die Helden Gelegenheit, erstmals einen Blick auf die beiden Kaiser zu werfen, die, von Höflingen und Leibgarde umgeben, auf gegenüberliegenden Tribünen sitzend das Turnier verfolgen. (Beschreibungen der beiden Kaiser finden Sie in **Herz des Reiches 171** bzw. 182.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist ein erhebender Anblick, die Morgensonne auf den blitzenden Rüstungen der Kaiser und ihrer Gefolgsleute zu sehen, die den Großen Turnierplatz erfüllen. Rot und gelb herrschen auf der nördlichen Seite vor, blau und rot auf der südlichen – doch alle Augen sind auf eine einzelne Gestalt in rot-weißem Wappenrock gerichtet, die gemessenen Schrittes und mit gen Alveran erhobenem Blick die Gasse zwischen beiden Parteien herabschreitet. Als der Meister des Bundes die Mitte des Platzes erreicht, seinen Rondrakamm zieht und in die Höhe reckt, fahren wie auf ein stummes Kommando Hunderte Klingen aus ihren Scheiden und tun es dem Weiheschwert des Metropoliten gleich.

Mit donnernder Stimme wendet er sich an die versammelten Kämpfer, den Blick immer noch gen Alveran erhoben: "Göttliche Leuin, blicke herab auf diese Streiter, die sich versammelt haben, um in deinem Geiste ihre Klingen zu kreuzen, um in deinem Namen ihr Blut zu vergießen. Führe ihre Hände und schärfe ihren Geist, auf dass nicht Hader und Zwietracht diese heiligen Felder erfüllen, sondern mit reinem Herzen gegeneinander gefochten wird. Rondra, in deinem Namen streiten wir, in deinem Namen sterben wir."

Der Geweihte fordert die versammelten Teilnehmer auf, die Regeln des Turniers zu achten, und segnet dann die Anwesenden, ehe der Fanfarenschall für ganz Eslamsgrund unüberhörbar verkündet: Das Turnier ist eröffnet.

Zu Gast bei Feinden

Früher oder später wird Oldebor das almadanische Lager aufsuchen wollen, um jemanden zu finden, gegen den er die Ehre der Kaiserin verteidigen kann. Davon ist er auch durch die Helden nicht abzubringen, denn schließlich kann er nicht ohne bestandenen Turnierkampf nach Hause zurückkehren. Diese sollten ihn aber in jedem Fall begleiten, um das Schlimmste zu verhindern.

Die Aufgabe der Helden ist es, Oldebor davon abzuhalten, zu viele Forderungen auszusprechen, ihn vor übermäßig starken Gegnern zu schützen und im günstigsten Fall auch schwache Turniergegner für ihn ausfindig zu machen. Gerade der erste Punkt wird den Helden jedoch nicht allzu leicht gemacht, da sich im almadanischen Lager viele streitlustige Adlige befinden, die nur zu gerne die Möglichkeit nutzen, einen Garetier als "Gefolgsmann der kleinen Metze" oder "Thronräuberpack" zu bezeichnen, oder sich durch Missgeschicke Oldebors beleidigt fühlen. Hier sind nun vor allem kriegerische Helden gefragt, die Oldebor mit Forderungen zuvorkommen können – und danach sicher selbst einige Duelle auszufechten haben.

Begegnungen im almadanischen Lager

Einige mögliche Begegnungen (und mögliche Turniergegner) sind:

- **Tankred von Asperg, Baron zu Imrah:** erfahrener Turnierkämpfer, muss sich vor Selindian beweisen und wird daher keine Möglichkeit zum Duell auslassen; reagiert empfindlich, wenn ihn jemand auf seine bürgerliche Herkunft oder seine große Nase anspricht.
- **Stordan von Culming, Baron zu Culming:** durchschnittlicher Kämpfer, selbst in Fehden eher kühl und beherrscht; ständig von Adligen aus der Südpforte umgeben, die versuchen, sich einzuschmeicheln.
- **Boraccio Eslam D'Altea, Junker zu Aracena:** Kriegsveteran und erfahrener Kämpfer, bleibt ruhig und beherrscht; hässliche Narbe quer über die rechte Gesichtshälfte, trägt eine Augenklappe über seinem fehlenden Auge.
- **Rondrigo de Braast y Braast, Edler zu Deokrath:** Sohn des almadanischen Landständesprechers; durchschnittlicher Kämpfer, leicht zu erzürnen, wird auf Reiterkampf als Krone der Kampfkunst bestehen.
- **Hesindia von Streitzig, Edle zu Marvalosa:** Schöngeist, unerfahrene Turnierkämpferin, ist eher unfreiwillig und aus familiärem Druck auf dem Turnier; wirkt stets etwas blass.

Verknüpfung mit anderen Abenteuern

Unter den anwesenden garetischen Turnierteilnehmern könnte sich auch die Ritterin *Kedia von Sturmfels* aus dem Abenteuer **Firun wählt** in diesem Band aufhalten. Haben die Helden dieses Abenteuer schon erlebt, kann es hier zu einem freudigen Wiedersehen kommen. Andernfalls können Sie die eventuell entstehende Bekanntschaft mit der Ritterin dazu nutzen, gleich im Anschluss oder zu einem späteren Zeitpunkt in das Abenteuer **Firun wählt** überzuleiten.

Alriga Delazar, Mercenaria aus Taladur: erfahrene Säbelfechterin; wird als Bürgerliche jedoch von allen Seiten herablassend behandelt und dadurch mit zunehmendem Turnierverlauf immer aggressiver.

Tsadan Hebenstreyt, Weinhändler aus Punin: unerfahrener Kämpfer, nimmt aufgrund eines in Weinlaune geleisteten Eides an dem Turnier teil; versucht sich so unauffällig wie möglich zu verhalten.

Unerfahrener / Durchschnittlicher / Erfahrener Turniergegner
Säbel: INI 9/12/14+W6 **AT** 13/15/18 **PA** 12/14/17 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 31/34/36 **RS** 4 **AuP** 31/33/37
KO 11/13/15 **MR** 3/4/5 **GS** 5/6/7
Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I, Reiterkampf / zusätzlich: Ausfall, Ausweichen I, Binden, Kampfreflexe, Niederwerfen, Parierwaffen II, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag / zusätzlich: Ausweichen II, Defensiver Kampfstil, Hammerschlag, Kampfgespür, Klingensturm, Kriegsreiterei, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Tod von Links
Talente: Reiten 8 / 12 / 15

Regularien

Aufgrund seines relativ niedrigen Standes kämpft Oldebor nur auf den kleineren Plätzen. Einzig wenn er gegen Hochadlige kämpft, erhält er einen besseren Turnierplatz zugewiesen, wodurch diese Kämpfe natürlich auch prestigeträchtiger sind. Jedes Duell wird von einem Rondra-Geweihten beaufsichtigt, der auf das Einhalten der Regeln achtet. Hierdurch wird sichergestellt, dass trotz des Kämpfens mit scharfen Waffen nur selten jemand zu Tode kommt. Es erschwert aber auch Manipulationsversuche von Seiten der Helden. Da die Rondra-Geweihten aufgrund der vielen Duelle jedoch chronisch überlastet sind, werden solche Aktionen auch nicht unmöglich gemacht.

Dem Glück auf die Sprünge helfen

Gerade Magie bietet sich an, um Oldebors Kampfkraft zu stärken. Von ATTRIBUTO über SENSATTACO bis STANDFEST ist alles denkbar, so dass gerade Zauberkundige mit sonst selten genutzten Zaubern glänzen können. Doch neben der Stärkung Oldebors ist natürlich auch die Beeinflussung des Gegners eine Möglichkeit. Neben direkter Magieeinwirkung während des Kampfes bieten sich hier vor allem druidische Herrschaftsrituale an, um starke Turniergegner schon in der Nacht vor einem anberaumten Duell zu schwächen. Wichtig bei all diesen Maßnahmen ist jedoch, dass Oldebor nichts von den unlauteren Methoden der Helden mitbekommt.

Auch nicht magisch begabte Helden können Oldebor helfen: Stärkungsmittel wie *Gulmond* (**ZBA 238f.**) oder *Yagannüsse* (**ZBA 274f.**) können unter sein Essen gemischt, die Ausrüstung des Gegners manipuliert und Bedienstete bestochen werden. Ebenso ist es denkbar, dass Schwächen des Gegners in Erfahrung gebracht werden, um diese im Kampf gegen ihn zu nutzen. Und auch ganz profanes Kampftraining mit Oldebor, in dem ihm der ein oder andere Kniff beigebracht wird, mag schon einen gewissen Erfolg bringen, um Oldebors Unerfahrenheit gegen die erfahrenen Turnierkämpfer ein wenig auszugleichen.

Ein wahrer Held

Es ist natürlich auch denkbar, dass die Helden über ihren ursprünglichen Auftrag hinausgehen und Oldebor nicht nur einfach beschützen, sondern auch versuchen, ihn in einem möglichst guten Licht dastehen zu lassen.

Besonders bietet es sich hierbei an, einen schwachen Turniergegner für Oldebor auszusuchen, was mit etwas Beobachtung oder durch das Einholen von Informationen auch nicht allzu schwierig ist. Zu bedenken ist jedoch, dass ein einzelner Kampf allein noch nicht Ruhm und Ehre bringt. Daher müssen die Helden noch weitere Duelle organisieren und bei diesen durch diverse Tricks auch für einen Erfolg Oldebors sorgen. Mit der Zeit wird sich Oldebors Name durch die Siege herumsprechen, so dass er auf immer größeren Turnierplätzen kämpfen darf. Da dies jedoch eine langwierige Angelegenheit ist, können die Helden ein bisschen nachhelfen, um Oldebors Ruhm zu mehren: Vor einfachen Kämpfen bietet es sich an, offen oder anonym Werbung für den Kampf des jungen Ritters zu machen. (Sie können die Helden auf diese Idee bringen, indem Sie von Teilnehmern bezahlte Barden und Herolde auftreten lassen, die ihren Herrn preisen.) Durch Mundpropaganda kann es sogar gelingen, einen der kleineren Turnierplätze bis zum Bersten zu füllen und selbst Graf *Danos von Luring* (**Herz des Reiches 173**) auf den Kampf aufmerksam zu machen. Sollte Oldebor diesen Kampf nun mithilfe der Helden spektakulär gewinnen, steht durch die Fürsprache des Grafen einem Kampf auf dem großen Turnierplatz nichts mehr im Wege.

Direkt vor den Augen der Kaiserin wird es jedoch äußerst schwierig, Oldebor zum Sieg zu verhelfen – zumal die Duellanten und die Helden hier auch von Magiern und mehreren Rondra-Geweihten beobachtet werden und daher Vorsicht angeraten ist. Durch einen Erfolg würde sich Oldebor jedoch einen Platz in den Annalen des Turniers sichern.

Mehr als ein Turnier

Zum Tanze!

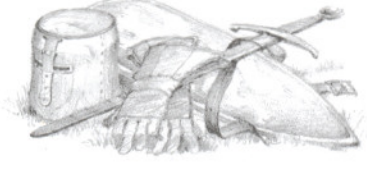
Während des Turniers finden auch mehrere kleine Bälle und Bankette statt, von denen Oldebor sich allerdings meist fern hält, da er sich lieber auf die Kämpfe konzentrieren will. Eine Einladung kann und will er jedoch nicht ausschlagen: die seiner Kaiserin zum großen Adelsbankett auf dem Gerbaldsberg.

Befinden sich Adlige in Ihrer Gruppe, so erhalten sie auch eine Einladung, bürgerliche Helden hingegen müssen mit Oldebors Gefolge in das Schloss gelangen. Da sich dies natürlich nur für gesellschaftlich gehobenere Stellungen (wie Herolde, Leibmagier oder -medici) anbietet, stehen als Knecht oder Ähnliches verkleidete Helden vor der Herausforderung, auf anderem Weg in das Schloss zu gelangen. Hierbei ist es durchaus möglich, sich als Küchengehilfe einzuschleichen oder auch die Stelle eines der Tischpagen einzunehmen – sei es durch Bestechung oder rohe Gewalt. In jedem Fall sollten Sie Ihren

Helden klar machen, dass es fast schon gesellschaftlichem Selbstmord gleich käme, wenn dem armen Oldebor vor der Kaiserin irgendwelche Missgeschicke unterlaufen würden.
Das Fest startet in den frühen Abendstunden, Rohaja selbst erscheint allerdings erst eine Stunde später, wodurch das eigentliche Bankett eingeleitet wird. Oldebor sitzt weit abseits; die Kaiserin an ihrem erhöhten Tisch ist von seinem Platz aus nur schwer zu erkennen. Sind adlige Helden anwesend, sind diese seine Tischnachbarn.
Auf dem Bankett tummelt sich alles, was Rang und Namen hat. Sollten Ihre Helden also auch höher gestellte Persönlichkeiten des Hofstaats wie Marschall Alrik vom Blautann, Hofmagus Melwyn oder Reichsgroßgeheimrat Rondrigan Paligan kennen, dann ist dies die ideale Möglichkeit, diese sonst nur schwer erreichbaren Leute wiederzutreffen – doch sollten die Helden dabei niemals ihren eigenen Auftrag aus den Augen verlieren.

Ein dreister Ritter

Problematischer könnte da schon *Werdomar von Rathsamshausen* werden, der ebenfalls am Tisch der Helden sitzt. Als Sohn des Adjutanten des 'Blutigen' *Ugo von Mühlingen* (**Herz des Reiches 174**) bringt Oldebor dem Ritter nur wenig Sympathie entgegen. Außerdem ist der junge Mann ein Aufschneider, wie er im Buche steht, und prahlt ständig mit seiner überragenden Fechtkunst. Gefährlich wird die Situation jedoch erst, als er die Bemerkung fallen lässt, von Oldebors großen Taten ja noch nie etwas gehört zu haben, obwohl er schon auf vielen Turnieren gewesen sei.
Sollten die Helden hier nicht schnell schlichtend eingreifen oder das Interesse des Ritters auf sich selbst lenken, so wird Oldebor nur spitz antworten, dass manche Adlige auch damit beschäftigt seien, ihre Untertanen gut zu regieren, statt sie auszubluten und mit diesem Geld von Turnier zu Turnier zu reisen. Werdomar wird daraufhin zornesrot anlaufen und (da es ihm derzeit nicht erlaubt ist, Oldebor direkt zum Duell zu fordern) eine Wette vorschlagen: Rondra selbst solle entscheiden, welcher von beiden im Recht ist, und somit soll derjenige von beiden zum Sieger gekürt werden, der am Ende des Turniers die meisten Almadaner besiegt hat. Oldebor wird sich bei dem Gedanken zwar sichtlich unwohl fühlen, doch hat er unter den Augen der anderen Adligen kaum eine Wahl als zuzustimmen. Wie Sie den Wettstreit im Folgenden gestalten, bleibt Ihnen überlassen.
Nach dem etwa zwei Stunden dauernden Festessen werden die Anwesenden von Hofmarschall Zirillion in den großen Ballsaal geführt, wo die Kaiserin mit dem Gastgeber Graf Siegeshardt den ersten Tanz des Abends beginnt und damit den Ball eröffnet. Oldebor wird auch rasch von einigen ihm anscheinend bekannten Damen zum Tanz aufgefordert, wobei er sich als guter Tänzer erweist und ausnahmsweise einmal sämtlichen Missgeschicken auszuweichen scheint. Gegen Mitternacht verlässt die Kaiserin den Ball, worauf sich die Gesellschaft bald zerstreut.



Audienz bei der Kaiserin

Bei einem Ereignis, bei dem so viele Adlige des Reiches versammelt sind, hält Kaiserin Rohaja selbstverständlich eine Generalaudienz für ihre Lehnsleute ab. Auch Oldebor möchte diese Möglichkeit nutzen, der Kaiserin seine Aufwartung zu machen. Adlige Helden können hier ebenfalls ihrer Kaiserin gegenüber treten – eine Chance, die sich nur selten bietet. Die Audienz findet im prächtig ausstaffierten Thronsaal des Schlosses statt, wo sich unter den wachsamen Augen der Panthergarde rund zweihundert Personen eingefunden haben. Rohaja hat für jeden Adligen, der ihr seine Aufwartung macht, einige warme Worte.
Die nicht-adligen Helden können erneut in Begleitung Oldebors auf das Schloss, müssen aber hinter der Panthergarde bei den übrigen Zuschauern stehen. Von dort aus können sie Zeugen der folgenden Szene werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach schier endlosem Warten ruft der Herold endlich Oldebor auf, worauf dieser sich auch mit leuchtenden Augen auf den Weg macht. Langsam schreitet er den roten Teppich zum Thron der Kaiserin entlang und scheint seine Schritte absichtlich zügeln zu müssen, um nicht zu schnell zu laufen. Seine Verehrung für die Kaiserin ist unübersehbar, ebenso wie sein Stolz, ihr nun direkt gegenübertreten zu können.
Doch ihr habt nur Augen für eine Falte im Teppich kurz vor der Kaiserin – und Oldebor hält genau darauf zu.

Den Helden dürfte klar sein, was für eine Peinlichkeit es wäre, vor der Kaiserin und dem versammelten Hofstaat zu stürzen, daher ist schnelles Handeln gefragt. Die einfachste Lösung läge wohl im Einsatz von Magie, indem mit einem MOTORICUS die Bodenwelle geglättet wird. Doch auch die geschickte Nutzung von Illusionsmagie, um Oldebors Aufmerksamkeit auf die tückische Stolperfalle zu lenken, ist denkbar. Versucht ein Held dies, kann er sich jedoch sicher sein, dass er nach der Audienz von Hofmagus Melwyn angesprochen und kritisch befragt wird oder bei auffälliger Zauberei direkt durch mehrere Panthergardisten überwältigt wird. Die Helden könnten aber auch versuchen, möglichst nahe an Oldebor heranzukommen, um ihm etwas zuflüstern zu können. Er wird sich von dieser Störung zwar nicht sonderlich erfreut zeigen (ebenso wie die Gardisten, die den entsprechenden Helden daraufhin aus dem Saal entfernen), aber dennoch das eigentlich offensichtliche Hindernis bemerken.
Auch das laute Rufen einer Warnung ist möglich, woraufhin sich allerdings der Saal über die Unschicklichkeit des Helden auslassen wird – was dieser aber nicht mehr mitbekommen dürfte, da er dann bereits abgeführt wird. Ebenfalls könnte ein Held in dem Moment, wenn Oldebor an der Bodenwelle ankommt, ein Tablett mit Gläsern umstoßen oder auf andere Weise Lärm verursachen. Selbst wenn Oldebor stolpern sollte, wird so die Aufmerksamkeit des Saales vorerst auf den Helden gerichtet sein und der Junker nicht weiter beachtet werden.
Haben die Helden Erfolg, wird die Audienz ohne weitere Zwischenfälle verlaufen und Oldebor den Helden noch den ganzen Tag freudestrahlend von seiner Begegnung mit der Kaiserin berichten. Anderenfalls hat sich Oldebor bis auf die Knochen blamiert, auch wenn schon in einigen Tagen niemand mehr von diesem Vorfall sprechen wird.

Märchenstunde

Irgendwann im Laufe der ersten Turniertage sollten die Helden auf jemanden treffen, der ihnen Sagen und Legenden über Eslamsgrund und die Relikte der Magierkriege erzählt, zum Beispiel die Bardin *Amber Zahrajahn* aus Rohajas Gefolge (**Herz des Reiches 168**). Auch ein Bettler, ein Tavernenwirt oder schlicht ein Eslamsgrunder Adliger, dessen Zelt neben Oldebors Lagerplatz steht, kommt in Frage. Diese Erzählungen sollen die Aufmerksamkeit der Gruppe auf die im späteren Abenteuerverlauf wichtigen Orte lenken. Außerdem soll die Geschichte Zulipan von Punins vorbereiten werden, damit die Helden nach Beginn des Rituals den Bezug zu dieser erkennen können (siehe **Sagen und Legenden**, Seite 81). Achten Sie dabei jedoch darauf, auch die für das Abenteuer nicht relevanten Punkte in die Erzählungen einzuflechten, damit die Spieler nicht allzu schnell ahnen, was wichtig ist und was nicht. Die folgenden Erzählungen und Begebenheiten hängen alle mit den Magierkriegen zusammen:

- Gallstein hat seinen Namen von mit dämonischem Schimmel befallenen Feldern, die erst seit den Magierkriegen bestehen.
- In den Dornensee sollen Weißmagier ein Ungeheuer gebannt haben, das noch heute in den Namenlosen Tagen Dornenranken ans Ufer peitscht.
- Der Dornenwald in der Nähe des gleichnamigen Sees soll während der Magierkriege in einer Nacht gewachsen sein und wehrt sich seitdem gegen alle Eindringlinge. Gerüchte sprechen davon, dass Sumudiener hiermit einen heiligen Platz gegen Angriffe von außen schützen wollten. Außerdem sollen dort neuerdings schreckliche Ungeheuer hausen.

- Bei Eslamsgrund steht ein fünfeckiges Steinpodest mit einem unverrückbaren Schädel. Dieser soll einem Heerführer der Magierkriege gehört haben, der von seinen Gefolgsleuten verraten wurde.
- Bei Halhof soll ein Magier einen Plagedämon entfesselt haben, der erst von einem Druiden in einen Baumstumpf gebannt und dann unter einem elementaren Berg begraben werden konnte – angeblich dem benachbarten Höllenwall.
- In der Zeit der Magierkriege soll ein mächtiger Zauberer in einem Ritual ganz Eslamsgrund unter seine Herrschaft gezwungen haben, um mit dieser Armee sein eigenes Reich zu errichten.
- In der ganzen Grafschaft verteilt befinden sich Orte, die von seltsamen Schriftzeichen bedeckt sind. Ganz in der Nähe der Stadt befindet sich sogar ein Brunnen, auf dem ebenfalls diese Zeichen zu sehen sind.

Die Kraft des Hasses: Das Finale

In der Nacht auf den 3. Ingerimm beginnt der Magier Bernhelm sein Ritual, um die alten Beherrschungsmatrizen in Zulipans Arkanilfoki wieder zu aktivieren. Am Morgen wird dies erste Auswirkungen auf die Menschen in und um Eslamsgrund haben. Dies führt dazu, dass die negativen Gefühle der Anwesenden so sehr verstärkt werden, dass die Stimmung auf dem Turnierplatz immer feindseliger wird. Und auch die Helden sind vor den Auswirkungen nicht gefeit.

Regeltechnische Auswirkungen

- Die Schlechten Eigenschaften *Arroganz*, *Blutdurst*, *Grausamkeit*, *Jähzorn*, *Neid*, *Rachsucht*, *Streitsucht* und alle *Vorurteile* werden verdoppelt. (Dies geschieht jedoch nicht sprunghaft. Gestalten Sie den Anstieg der Werte vielmehr so, dass diese am letzten Tag des Turniers doppelt so hoch sind wie ursprünglich.)
- Alle Zauber mit den Merkmalen *Einfluss* oder *Herrschaft* sind um 3 Punkte erschwert, da sie mit den Beherrschungsmatrizen des Rituals um die Herrschaft über den zu verzaubernden Geist ringen müssen.

Die Stimmung schlägt um

Einzig wirklich friedfertige Personen (also solche, die keinen der genannten Nachteile besitzen), werden von den Auswirkungen des Rituals nicht betroffen. Da dies allerdings auf die wenigsten anwesenden Adligen zutrifft, werden die Helden bald merken, dass die Stimmung umschlägt. Dies beschränkt sich jedoch nicht nur auf die Turnierkämpfer, denn auch das Trossvolk benimmt sich immer aggressiver, so dass es sogar zu Streitigkeiten und Schlägereien zwischen den Knechten kommt.

Die für die Helden greifbarste Veränderung dürfte jedoch im Verhalten der Kämpfer während der Duelle liegen. Während die Rivalität an den ersten beiden Tagen noch von herablassendem Spott geprägt war, werden die Duelle nun immer verbissener geführt. Die Rondra-Geweihten haben alle Hände voll zu tun, die Streitenden zum ehrenhaften Kampf anzuhalten, und es wird zunehmend blutiger. Dies führt schließlich sogar dazu, dass ein junger garetischer Ritter bei einem Duell ums Leben kommt, woraufhin auf garetischer Seite wütende Vorwürfe laut werden, dass dies mit Absicht geschehen sei.

Infolgedessen wagt man sich kaum noch unbewaffnet aus seinem Zelt heraus und beide Seiten beäugen sich argwöhnisch. Oldebor, der von dem Ritual nicht betroffen ist, zeigt sich sehr verwundert über das unverhältnismäßige Verhalten seiner Standesgenossen und auch die Helden dürften inzwischen gemerkt haben, dass etwas nicht stimmt. Möchte die Gruppe bereits jetzt Nachforschungen anstellen, dann orientieren Sie sich an dem gleichnamigen Abschnitt weiter unten in diesem Kapitel.

Aggressive Helden

Sollten Sie viele Helden in der Gruppe haben, die von dem Ritual betroffen sind, bietet sich hier eine Möglichkeit, Oldebor erstmals glänzen zu lassen: Da er als einer der wenigen einen klaren Kopf behält, kann er die betroffenen Helden wieder auf den Boden der Tatsachen zurückholen und ihre Aggressivität etwas lindern. Denn als gestandene Helden kann es ihnen durchaus gelingen, die Auswirkungen des Rituals einigermaßen unter Kontrolle zu bringen, wenn sie nur mit der Sinnlosigkeit ihres Tuns konfrontiert werden. In diesem Fall kostet es die betroffenen Helden zwar einige Willenskraft (also gelegentliche *Selbstbeherrschungs*-Proben), um bei klarem Kopf zu bleiben, doch ist es durchaus möglich, weiterhin vernünftig zu agieren.

Ein Toter zu viel

Der blutige Höhepunkt dieser Entwicklung und auch der Tropfen, der das Fass zum überlaufen bringt, kommt schließlich mit einem Todesfall am 4. Ingerimm. Die Helden begleiten Oldebor gerade zu dem mit Spannung erwarteten Kampf zwischen Alrik vom Blautann und Gwain von Harmamund auf dem Großen Turnierplatz.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Spannung auf dem zentralen Turnierplatz ist fast greifbar, als sich die beiden Kontrahenten auf ihren schweren Streitrössern gegenübersitzen, die Lanzen bereits zur Tjoste gesenkt. Beide tragen die Farben des Raulschen Reiches und das stolze Greifenwappen, denn ein jeder von ihnen streitet für einen Kaiser, der die Herrschaft für sich beansprucht.

Rohaja und Selindian sitzen sich derweil auf ihren Tribünen gegenüber und starren sich mit zusammengekniffenen Augen an. Ein jeder wartet nur auf ihr Kommando, um diese wohl besten Kämpfer beider Seiten gegeneinander zu schicken.

Doch gerade als die Kaiser sich erheben wollen, bricht ein kleiner Tumult am östlichen Ende des Turnierplatzes aus. Sofort umringen die Panthergardisten Rohaja, während die Eslamsgarde um Selindian herum Stellung bezieht. Auch einzelne Adlige greifen schon zu ihren Waffen, scheint hier doch jeder nur das Schlimmste von der anderen Seite zu erwarten.

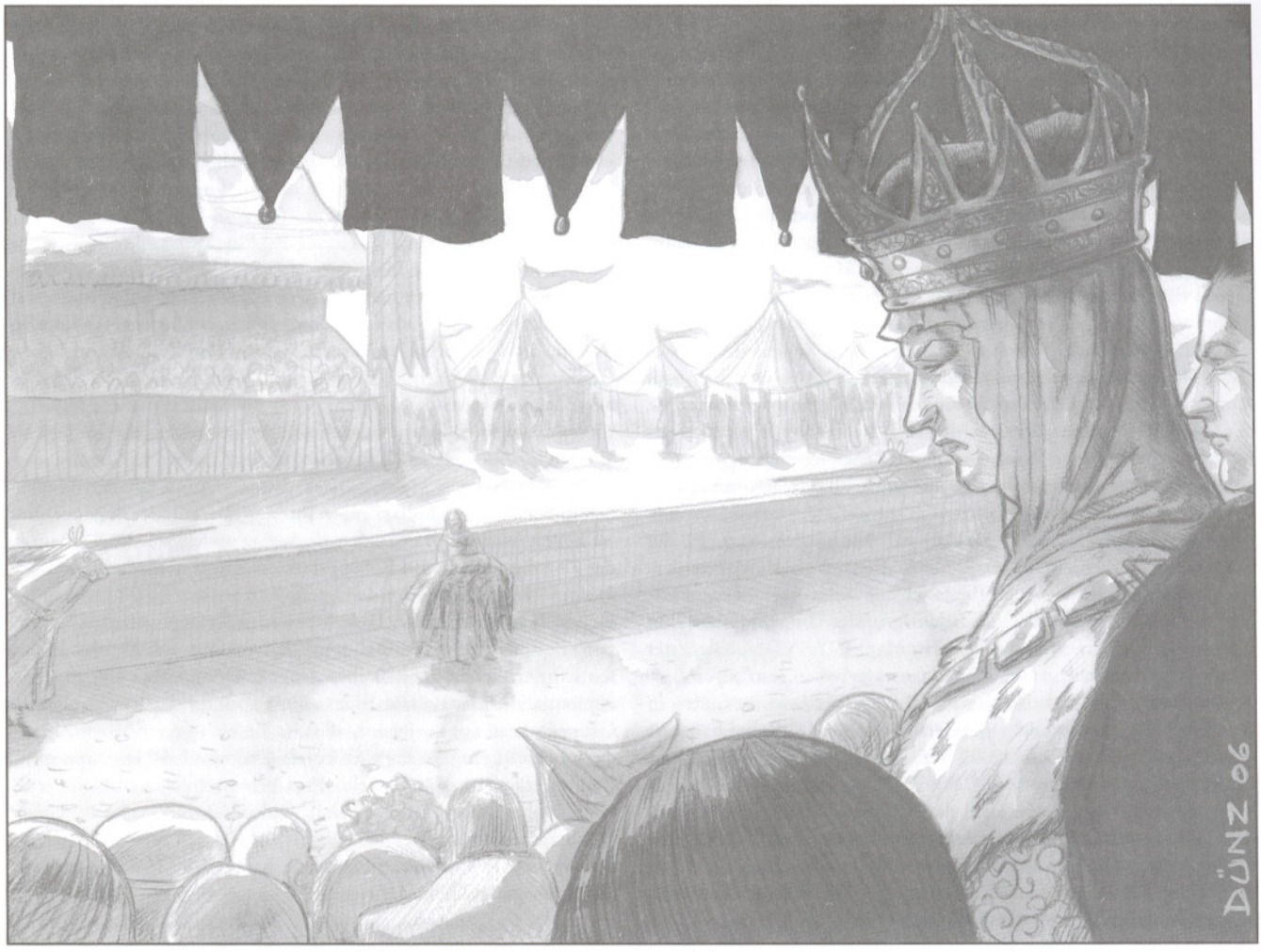
Doch noch bevor die Kaiser Befehle geben können, drängt sich ein Rondra-Geweihter durch die Menge nach vorne, einen leblosen Körper in den Armen. Als er in die Mitte des Platzes tritt könnt auch ihr erkennen, wen er im Arm trägt: eine tote junge Novizin der Kriegsgöttin.

Mit vor Zorn funkelnden Augen wendet sich der Geweihte erst Selindian und dann Rohaja zu. "Auf diesem Streit liegt nicht mehr der Segen der Göttin. Diese junge Dienerin der Leuin starb durch die Hand eurer Gefolgsleute, als sie einen Streit zu schlichten versuchte. Einen Streit, den es nur euretwegen gibt. Ihr Blut klebt an euren Händen!"

Ohne auf den folgenden Tumult zu achten, verlässt der Rondra-Geweihte auf direktem Wege den Turnierplatz, während sich Selindian und Rohaja sowie ihre jeweiligen Gefolgsleute über den Platz hinweg wüst beschimpfen.

Hiermit fordert Bernhelms Ritual das erste direkte Todesopfer, denn die junge Novizin starb in der Tat, als sie einen Streit schlichten wollte, der außer Kontrolle zu geraten drohte. Rohajas sowie Selindians Zorn und Wut sind durch die Wirkung des Rituals allerdings so sehr verstärkt, dass sie die Schuld dieses Vorfalls allein der jeweils anderen Seite geben. Sofort rufen die Kaiser ihre Untertanen in die Lager zurück und verschwinden unter der Bedeckung ihrer Leibwachen.

Kurz darauf verkünden die Herolde, dass sich die Adligen für den Buhurt bereithalten sollen, da die Zweikämpfe vom Meister der Senne vorerst abgesagt wurden. Der Buhurt soll trotzdem stattfinden, um endgültig eine Seite als Sieger dieses Konflikts zu ermitteln. Gleichzei-



tig machen Gerüchte die Runde, dass beide Fraktionen Gardetruppen zur Verstärkung heranziehen. Dadurch sollte den Helden schnell klar werden, dass die sich drohend zuspitzende Situation in der gewaltvollen Kulmination des Buhurts nur eskalieren und so zum Schauplatz eines wirklichen Krieges um den Kaiserthron werden würde. Notfalls wird Oldebor sie auch auf die Tatsache hinweisen, dass beide Seiten nur verlieren können, falls es wirklich zu einem offenen Krieg kommen sollte. Außerdem dürfte inzwischen klar sein, dass das ganze Verhalten der beiden Seiten nicht natürlichen Ursprungs sein kann und man dringend etwas dagegen tun muss.

Nachforschungen

Früher oder später werden die Helden Nachforschungen betreiben, um herauszufinden, woher das seltsame Verhalten der Anwesenden rührt. Die Gruppe wird nach und nach auf Hinweise stoßen, die zuerst auf die Arkanilfoki und später auf den Dornenwald selbst deuten.

Sagen und Legenden

Auf Nachfrage können die Helden erneut auf die oben bereits erwähnten Sagen stoßen. Bei gezielteren Fragen nach Magie, die derartige Wirkungen hervorrufen könnte (zum Beispiel bei Hofmagus Melwyn), werden sie außerdem immer wieder auf die Geschichte Zulipan von Punins stoßen. Dieser soll einst durch seine Magie riesige Menschenmassen unter seinen Willen gezwungen haben, um sich eine willenlose Armee zu schaffen. Ebenfalls soll er einmal ein gegnerisches Heer dadurch vernichtet haben, dass er die Kämpfer durch seine Magie gegeneinander gehetzt hat.

Ein weiterer Anlaufpunkt, um an derartige Informationen zu gelangen, wäre das Archiv des Praios-Tempels. Hier werden viele Aufzeichnungen aus den Magierkriegen verwahrt, doch muss den Hütern der Schriften hier erst einmal die Wichtigkeit der heldenhaften Mission klar gemacht werden.

Die kaiserliche Bibliothek auf Schloss Gerbaldsberg ist wegen der Anwesenheit der Kaiserin nicht zugänglich, das Stadtarchiv im Magistrat am Kaisermarkt hingegen ist für die Helden geöffnet, so dass auch hier einige Informationen erlangt werden können. Hilfreicher als die verstaubten Folianten ist hierbei jedoch der schwatzhafte Archivar *Bodar Haselberg* (Mitte 50, strähnige graue Haare, dicke Augengläser), der mit geradezu kindlicher Begeisterung die diversen Sagen der Magierkriege zu erzählen weiß.

Zulipan von Punin

Zulipan von Punin, der während der späten Rohalszeit lebte und auf dessen Spuren Bernhelm nun wandelt, war ein Schüler Borbarads und versuchte nach der Entrückung seines Meisters in den Magierkriegen sein eigenes Reich zu erschaffen. Viele Relikte aus dieser Zeit in ganz Eslamsgrund gehen auf sein Wirken zurück – so wie auch die Arkanilfoki.

Auf altes, vermutlich von Borbarad selbst stammendes Wissen gestützt, entdeckte er Kraftlinien (siehe **MWW 95ff.**) um Eslamsgrund herum, die eine starke Affinität zu Herrschafts- und Einflussmagie aufwiesen. In Kombination mit seinem Wissen über die Magieresistenz denkender Wesen (das er durch grausame Experimente an Zwergen erlangt hatte) nutzte er seine Entdeckung, um in einem großen Ritual ein Heer willenloser Sklaven zu schaffen, mit denen er gegen den Kosch ziehen wollte. Dort unterlag er jedoch einem Heer der Angroschim, wodurch seine hochtrabenden Pläne auf einen Schlag zerstört wurden. Das entvölkerte Eslamsgrund hingegen erholte sich nur langsam von dem Blutzoll, den es in dieser Zeit zahlen musste.

Die Arkanilfoki, die Zulipan zur Unterstützung seines Rituals geschaffen hatte, wurden in der Folgezeit abergläubig gemieden und verloren über die Jahrhunderte einen Großteil ihrer einstigen Kraft. Heute wäre kein Magier mehr in der Lage, die Foki zu nutzen, um ganze Heere aufzustellen, doch ist die Kraft immer noch stark genug, um den Geist großer Massen subtil zu beeinflussen.

Besondere Vorkommnisse

Bei der Suche nach besonderen Ereignissen der jüngeren Vergangenheit werden die Helden nur wenig in Erfahrung bringen können. Einzig wenn sie gezielt nach auffälligen Personen fragen, so wird ihnen von einem alten Bettler berichtet, der sich nördlich der Stadt herumgetrieben hat ("So ein seltsamer Landstreicher in dreckiger Kutte. Den hat die Garde aber verscheucht, da ist der auf seinen Stock gestützt nach Süden weiter."). Bei genauerem Nachfragen erfahren die Helden, dass der Mann sich in der Nähe des sonderbaren Brunnens aufgehalten hat. An das Aussehen des Mannes kann sich aber niemand erinnern, nur sein Stab ist einem alten Gardisten im Gedächtnis geblieben, da er sehr kunstvoll geschnitzt war.

Einige Eslamsgrunder wissen auch zu berichten, dass menschenfressende Ungeheuer den Dornenwald unsicher machen, dort soll sogar schon ein gräflicher Jäger verschwunden sein, weshalb es verboten ist, den Wald zu betreten. Bei den Monstern handelt es sich um einen Stamm Oger, der von Bernhelm durch Beherrschungsmagie unter seinen Willen gezwungen wurde, um seinen Ritualplatz im Wald zu sichern.

Schlussendlich können die Helden bei Nachforschungen in der Stadt an den Tuchhändler *Sirbelius Lindewald* verwiesen werden, seines Zeichens einer der einflussreichsten Schmuggler beiderseits der Grenze und eine Größe der Eslamsgrunder Unterwelt. Von ihm können die Helden erfahren, dass ein Magier ("ein Graubekutteter mit Stab, muss wohl so ein Zauberzausel gewesen sein") vor einigen Wochen einige recht seltsame Sachen in ein Dorf im Süden in der Nähe des Dornenwaldes geliefert haben wollte. Dabei handelte es sich um mehrere Säcke voller Walnüsse sowie einige Edelsteine (Amethyste und Chrysoprase). Bei 4 TaP* einer *Magiekunde-* oder 3 TaP* einer *Alchimie*-Probe weiß der betreffende Held, dass es sich dabei um unterstützende Materialien für Beherrschungs- oder Einflussmagie handelt. Um an diese Informationen zu gelangen, müssen die Helden aber schon eine 'Bearbeitungsgebühr' in Höhe von zehn Dukaten entrichten.

Hellsichtmagie und karmales Wirken

Eine der besten Möglichkeiten, Bernhelm auf die Spur zu kommen, stellt wohl Hellsichtmagie dar. Per ODEM kann erkannt werden, dass die ganze Umgebung von schwacher Magie durchzogen ist, während die gezielte Anwendung auf einen Betroffenen sogar zu Tage fördert, dass ein wirkender Zauber auf der Person liegt.

Eine genauere Analyse per ANALYS (erschwert um 3 Punkte aufgrund der andersartigen Form der Magie) zeigt bei 3 ZfP*, dass es sich um einen Beherrschungszauber handelt, der zwar gildenmagisch scheint, aber eine fremdartige Struktur aufweist und aufgrund der starken Potenz vermutlich einen oder mehrere materielle Foki benötigt. Ähnlichkeiten zu einem reversalisierten ÄNGSTE LINDERN sind ab 5 ZfP* erkennbar, während 8 ZfP* die Vermutung der materiellen Foki bestätigen und einen Hinweis auf Kraftlinien liefern.

Bei einer ausgiebigen Suche per OCULUS ASTRALIS kann ein dichtes Netz schwacher Kraftlinien erkannt werden, das die ganze Umgebung erfüllt. Außerdem ist eine Linie von stärkerer Intensität zu beobachten, die in Richtung Norden kurz hinter der Stadt endet, im Süden jedoch noch mehrere Meilen weitergeht.

Passende Hesinde-Liturgien (Sicht auf Madas Welt, Blick der Weberin) fördern dieselben Informationen zu Tage, wie die entsprechenden Hellsichtzauber.

Übersinnliches

Prophetisch begabte Helden können eine Vision erhalten, wie sich eine schwarze Hand aus Richtung Süden nach Eslamsgrund wendet und sich um die Herzen der Menschen legt, bis die ganze Szenerie in Blut ertrinkt. Helden mit der Gabe *Magiegespür* werden die sanfte Hintergrundstrahlung die ganze Zeit als leichten, pochenden Kopfschmerz wahrnehmen. Bei mindestens 4 TaP* können sie sogar feststellen, dass dieses Gefühl stärker wird, je weiter man nach Süden kommt und je mehr man sich dem Dornenwald nähert.

Tappen Ihre Spieler allzu sehr im Dunkeln, können Sie diese Informationen auch besonders intuitiven Helden zugänglich machen, um sie auf den richtigen Pfad zu lenken. Auch die Beeinflussung von Träumen der Helden ist aufgrund der starken astralen Entladungen des Rituals denkbar, so dass besonders mit *Schlafstörungen* gestrafte Helden bereits leichte Hinweise auf Bernhelm erlangen könnten.

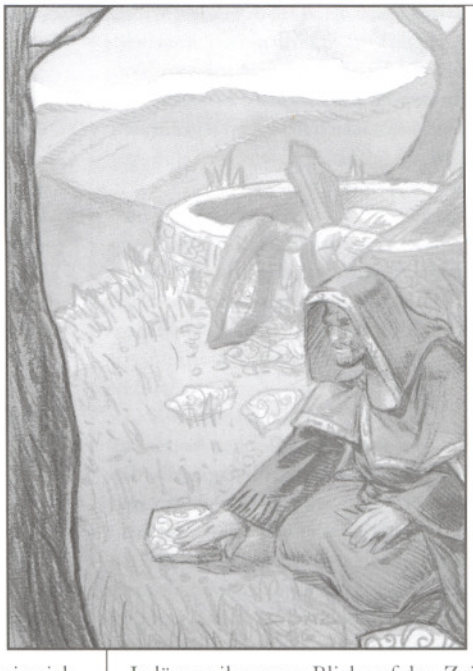
Unterstützung

Vermutlich werden die Helden versuchen, Unterstützung unter den anwesenden Adligen zu finden, um eine Eskalation hinauszuzögern. Dies stellt sich jedoch als nicht besonders leicht heraus. Werden Betroffene damit konfrontiert, dass sie unter einem Zauberbann stehen, werden sie dies schlicht nicht glauben und (als Nebeneffekt des Zaubers) sehr abweisend reagieren. Auch die Kaiserin und der Kaiser (deren Jähzorn überhand zu nehmen droht) werden die Helden am ehesten für Agenten der Gegenseite halten. Erschwerend kommt hinzu, dass Hofmagier Melwyn, nach dem Gespräch mit den Helden, bereits versucht hat, Rohaja gegen ihren Willen von der Beherrschung zu heilen, woraufhin er in den Kerker geworfen wurde. Seitdem ist der Zugang zu Kaiserin Rohaja stark erschwert, während Selindians Hofprotokoll schon vorher sehr strikt war.

Dennoch sollten Sie den Helden einzelne Erfolge gönnen: So wird zum Beispiel Alrik vom Blautann (der von dem Ritual nicht betroffen ist) der Geschichte Glauben schenken, kann aber aufgrund der eindeutigen Order Rohajas nicht seinen Posten verlassen. Er wird der Gruppe allerdings zusichern, alles im Bereich seiner Möglichkeiten dazu beizutragen, die Lage zu beruhigen, um den Helden so etwas Zeit zu erkaufen. Der Ursache des Übels nachzugehen bleibt letztendlich aber Aufgabe der Helden. Oldebor jedoch zeigt nun seine Qualitäten, da er als friedliebende Person von den Auswirkungen des Rituals nicht betroffen ist und treu an der Seite der Helden steht.

Der geheimnisvolle Brunnen

Einer der ersten Anhaltspunkte der Helden dürfte der mit den seltsamen Schriftzeichen bedeckte Brunnen nahe Eslamsgrund sein. Dieser befindet sich nur wenige Meilen nördlich der Stadt und ist daher innerhalb kurzer Zeit zu erreichen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nach nur kurzem Ritt erreicht ihr endlich den kleinen Hügel, auf dem sich der halb verfallene Brunnen erhebt. Obwohl dieser wohl seit ewigen Zeiten nicht mehr benutzt wurde, stehen die Grundmauern noch immer – und beim Näherkommen erkennt ihr auch, warum noch kein Eslamsgrunder diese Steine als Baumaterial benutzt hat: Auf jedem Stein sind verschlungene Schriftzeichen zu erkennen, die seltsam ineinander verlaufen und nicht still zu stehen scheinen. Je länger ihr euren Blick auf den Zeichen lasst, desto mehr werdet ihr in ihren Bann gezogen, schon merkt ihr, wie pochender Kopfschmerz sich eurer bemächtigt.

Sobald die Helden sich von dem Brunnen abwenden, verlässt sie der Bann der Rohalsschrift wieder, intuitive Helden (IN 12+) fühlen sich in der Nähe des Brunnens zusätzlich unwohl. Die Schriftzeichen sind von jedem in der *Magiekunde* Bewanderten (TaW mindestens 3)

leicht als Arkanilzeichen zu identifizieren, ist doch die sogenannte 'Rohalsschrift' geradezu eine Legende unter Zauberkundigen. Ihr werden ungeahnte magische Fähigkeiten zugeschrieben, doch gilt sie auch als höchst gefährlich.
Magische Analysen an diesem Ort zeigen eine starke Hintergrundstrahlung und eine Kraftlinie, die geradewegs Richtung Eslamsgrund verläuft. Diese Linie verläuft von dort weiter bis in den Dornenwald und darüber hinaus. Eine ausführliche Suche in der Nähe des Brunnens (3 TaP* einer *Sinnenschärfe*-Probe) fördert außerdem große Fußspuren zu Tage (mit 3 TaP* einer *Fährtensuchen*- oder 5 TaP* einer *Tierkunde*-Probe als Ogerspuren zu erkennen), die in den Wäldern im Westen verschwinden. Die Spuren verlaufen sich nach etwa einer Meile im Unterholz und sind nicht wieder auffindbar, 3 TaP* aus einer *Orientierungs*-Probe verraten aber die grobe Richtung: zum Dornenwald.
Verursacher dieser Spuren ist einer von Bernhelms Ogern, der vor etwa einer Woche einen Sack voll fein gemahlener Walnüsse um den Brunnen herum verteilt hat, um das Ritual vorzubereiten.

Die übrigen Foki

Sollten die Helden noch nicht genügend Hinweise haben, die auf den Dornenwald deuten, können sie im Archiv der Stadt Erkundigungen zu den übrigen Arkanilfoki einholen. Notfalls wird Oldebor dies vorschlagen. Hier können die Helden eine Karte der Grafschaft sowie eine Liste der auffälligen Örtlichkeiten des Umlandes finden, die in ihrer Kombination ein interessantes Bild ergeben. Auf allen folgenden Orten sind laut der Liste Arkanilzeichen zu finden:

- nördlich von Eslamsgrund auf einem Brunnen
- nördlich von Steynebruk auf einer alten Brücke über einen kleinen Bach
- bei Nimmerjoch auf einem verlassenen Magierturm
- auf halbem Weg zwischen Eslamsgrund und Steynebruk östlich der Reichsstraße auf einem kleinen Peraine-Schrein
- auf einem ehemaligen Jagdschloss in den Wäldern westlich von Praiostal
- auf einem verlassenen Wachturm in einem Wäldchen südlich des Dornensees

Dies alles zusammen lässt bei den bekannten Arkanilfoki eine ungefähr kreisförmige Anordnung erahnen, in deren Mittelpunkt der Dornenwald steht.

Der Dornenwald

Insgesamt sollte nun alles für diesen Wald als Quelle der Vorkommnisse sprechen, so dass dies das nächste Ziel der Helden sein dürfte. Um den Dornenwald schnell genug zu erreichen, wird Oldebor für alle nicht-berittenen Helden Pferde organisieren und auf einen baldigen Aufbruch drängen. Die Reise selbst stellt sich als recht beschwerlich heraus, da kaum Wege durch die Wälder führen, so dass man auch beritten nur langsam vorankommt. Die Helden werden den Rand des Dornenwaldes somit erst nach etwa sechs Stunden erreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich erreicht ihr den verwunschenen Dornenwald, von dem euch nun schon so viel berichtet wurde. Düster hängen die Wipfel der Bäume zusammen, so dass kaum ein Lichtstrahl zu Boden dringt. Und in der Tat scheint sich das Dickicht und Dornicht selbst bei Windstille sanft zu bewegen, so als würde es nach den Sterblichen greifen.
Kein Weg führt in das Dämmerlicht des Waldes. Einzig an einer Stelle scheint das dichte Gestrüpp niedergetrampelt zu sein.

In der Tat handelt es sich bei der Stelle um eine Möglichkeit, den Wald relativ leicht zu betreten, denn es ist einer der Trampelpfade, die die Oger in den letzten Wochen angelegt haben. Doch ist es keineswegs einfach, auf diesem Weg in den Wald vorzustoßen und den Verursacher aller Probleme zu finden, denn auch die Oger haben die Helden bereits bemerkt und ihren Herren benachrichtigt.
Inzwischen sind die Helden die einzigen, die Bernhelm noch aufhalten können, denn er selbst ist schon längst der Kraft seiner eigenen Magie erlegen und kann das Ritual nicht mehr wie ursprünglich beabsichtigt beenden. Zu sehr wurde sein Zorn auf die beiden Kaiser verstärkt, als dass er sich noch unter Kontrolle hätte.

Der Weg zum Ritualplatz

Der Vormarsch der Helden über den soeben entdeckten Weg (der aufgrund des Unterholzes zu Fuß erfolgen muss) wird durch zwei Begebenheiten erschwert: Zum einen scheint sich der Wald geradezu selbst gegen die Eindringlinge zu wehren, zum anderen entsendet Bernhelm seine Oger, um die Helden aufzuhalten.
Der Widerstand des Waldes äußert sich unter anderem darin, dass die allgegenwärtigen Dornenpflanzen nach den Helden zu greifen scheinen, Wurzeln sie zu Fall bringen und selbst die Tiere des Waldes aggressiv reagieren. Sofern Ihre Helden einen weiteren Kampf noch aushalten, kann sogar ein einzelner *Waldlöwe* (**ZBA 128**) oder ein *Borkenbär* (**ZBA 73**) auftauchen. Hinter dieser Feindseligkeit des Waldes und seiner Bewohner steckt die durch Bernhelms Ritual freigesetzte Astralenergie, die auf den unwirtlichen Wald unvorhersehbare Effekte hat. Die Helden sollten hierdurch jedoch eher gestört als wirklich behindert werden, so dass der düstere Wald einen schaurigen und beunruhigenden Hintergrund für das große Finale bildet, ohne direkt für Todesgefahr zu sorgen.
Viel gefährlicher dürfte da das verschlagene Ogermännchen *Urzzuk* mit seiner Sippe sein, die den Auftrag haben, die Helden aufzuhalten. Passen Sie die Anzahl der Oger an die Kampfkraft Ihrer Gruppe an, so dass diese zwar zu einer Herausforderung werden, die Helden aber nicht so stark geschwächt werden, dass sie nicht mehr gegen Bernhelm ankommen. Während für schwache oder angeschlagene Gruppen schon ein Ogerpaar nebst Kindern ausreichen dürfte, können Sie gegen eine kampfstarke Truppe durchaus mehrere ausgewachsene Exemplare ins Feld führen. Die Menschenfresser nutzen dabei geschickt den Vorteil der Ortskenntnis, so dass sie den Helden Hinterhalte legen oder sie in vorbereitete Fallgruben locken.

Oger (halbwüchsig / ausgewachsen)
Keule: INI 12+1W6 **AT** 11 / 14 **PA** 6 / 8 **TP** 2W6+2 / 3W6+4 **DK** N
Faust: INI 12+1W6 **AT** 12 / 14 **PA** 8 / 11 **TP**(A) 1W6+3 / 2W6+5 **DK** HN
LeP 35 / 45 **RS** 2 **AuP** 30 / 40 **KO** 15 / 20 **MR** 1 / 8 **GS** 11 / 10
Kampfsonderfertigkeiten: Gerade, Schmetterschlag, Niederwerfen, Wuchtschlag

Stirbt einer der Oger, ziehen sich die restlichen zum Ritualplatz zurück, um Bernhelm zu schützen.

Oldebor und das Finale

Oldebor wird die Helden natürlich begleiten wollen, was diese auch kaum ablehnen dürften, da im Kampf gegen eine unbekannte Gefahr jede Hilfe willkommen sein sollte. Hierbei bedarf es aber eines gewissen Fingerspitzengefühls, um Oldebor während des Finales nicht lästig werden zu lassen. Achten Sie daher darauf, dass dieser sich mitunter auch als nützlich erweist, zum Beispiel indem er einem Helden durch einen Stolperer das Leben rettet oder über eine Wurzel stürzt und dadurch kurz vor einer Fallgrube zu Boden geht – wodurch diese Falle rechtzeitig aufgedeckt wird.

Am Steinkreis – Das große Finale

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich, nach schier endlosem Marsch, verlasst ihr das Zwielicht des verwunschenen Waldes und betretet eine große Lichtung. Die knisternde Spannung und die astrale Kraft sind hier fast greifbar, so dass kein Zweifel besteht: Dies muss der Ort sein, von dem die Magie ausgeht.
In der Mitte der Lichtung steht ein großer Steinkreis, dessen einzelne Steine über und über mit ineinander verschlungenen Schriftzeichen bedeckt sind, wie ihr sie bereits aus Eslamsgrund kennt. Diese Zeichen scheinen jedoch geradezu durch die in ihnen gebundene Kraft zu leuchten und das Arkanil formt immer neue Symbole, so dass das bloße Betrachten der Steine schon Kopfschmerzen verursacht.
Erst als es euch endlich gelingt, die Augen von diesem Schauspiel wieder abzuwenden, fällt euch eine einzelne Gestalt in grauer Robe auf, die aus dem Steinkreis heraustritt und mit einem Stab in eure Richtung deutet.
"So schicken diese Mörder also endlich ihre Handlanger? Nun gut, ich werde es euch nicht so einfach machen wie mein Bruder. Ihr sollt elendig verrecken – wie Helmbrecht!"

Den Helden wird nicht viel Zeit bleiben, um über diese Worte nachzugrübeln, denn Bernhelm schickt sofort seine verbliebenen Oger (mindestens einen) gegen die Helden, während er selbst mit seiner Magie attackiert. Da er durch seine Oger von dem Erscheinen kaiserlicher Häscher wusste, ist er entsprechend vorbereitet: Bereits bevor die Helden die Lichtung erreicht haben, hat er aus seinem Zauberspeicher einen ARMATRUTZ (RS 4) und einen GARDIANUM (25 AsP) ausgelöst, so dass er vor ersten Angriffen der Helden geschützt sein sollte.

Bernhelm Quartzen
Magierstab: INI 11+1W6 **AT** 10 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** NS
LeP 27 **RS** 5 **AuP** 30 **AsP** 47 **KO** 11 **MR** 7 **GS** 8
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I+II, Konzentrationsstärke, Kraftfokus, Modifikationsfokus, Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberrroutine

Auf genaue Zauberwerte sei an dieser Stelle verzichtet, Bernhelm beherrscht jedoch die gängigsten *Herrschafts-* und *Einfluss*-Sprüche sowie die sonstigen Hauszauber der Akademie zu Elenvina meisterlich. Setzen Sie seine Zauberkraft in diesem Finale so ein, wie es die Dramaturgie erfordert, und lassen Sie dabei auch mal Würfel Würfel sein. Hauptsache ist, dass der Kampf für die Helden fordernd ist, ohne unmöglich zu werden.
Ebenfalls soll an dieser Stelle kein Vorgehen des Magiers vorgegeben werden, da seine Aktionen während des Kampfes stark vom Verhalten der Helden abhängen. Stattdessen soll die folgende Aufzählung zu Ihrer Inspiration dienen, um den Endkampf spannend zu gestalten.
- Ein schneller BLITZ zu Beginn des Kampfes oder in brenzligen Situationen kann Bernhelm mehr Zeit erkaufen, um Zauber mit längerer Zauberdauer vorzubereiten.
- Wird Bernhelm in den Nahkampf gezwungen, kann er nach einer gelungenen Attacke mit seinem Stab einen HÖLLENPEIN auf den Getroffenen sprechen, um ihn so außer Gefecht zu setzen.
- Hat er einige Sekunden Zeit, kann er mit einem verkürzten IMPERAVI versuchen, einen der Helden unter seinen Willen zu zwingen, um ihn gegen seine Freunde zu hetzen.
- Wenn Bernhelm stark in Bedrängnis gerät, dann kann er mit einem HORRIPHOBUS gleich mehrere Gegner in die Flucht schlagen oder einzelnen starken Gegnern mit einem BÖSEN BLICK begegnen. Einzelne Gegner kann er ebenfalls per SOMNIGRAVIS (Variante: *Ohnmacht*) schlagartig ausschalten.
- Starke Gegner kann Bernhelm mit einem PLUMBUMBARUM belegen, um anschließend einen Oger auf sie zu hetzen.
- Sollte die Situation für den Magier schnell zu brenzlig werden, können Sie Bernhelm aus seinem Zauberspeicher noch einen BALSAM auslösen lassen, um den Kampf zu verlängern.
- Wenn Bernhelm für Ihre Helden keinerlei Herausforderung darstellt, so können Sie noch mittels HERR ÜBER DAS TIERREICH beherrschte Waldbewohner auftauchen lassen, die den Kampf für starke Gruppen fordernder gestalten dürften.

Egal wie Ihre Helden es auch anstellen, im Endeffekt sollten sie in der Lage sein, Bernhelm und die Oger zu überwinden. Im Angesicht des Todes wird sich an Bernhelm jedoch eine Wandlung vollführen, da die Furcht seinen Zorn überdeckt und er somit nicht mehr von seiner eigenen Magie betroffen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich sinkt der Magier in die Knie, doch als er hoch in eure Augen blickt, ist von dem lodernden Hass nichts mehr zu sehen, stattdessen ist blanke Todesangst in seine Augen geschrieben.
"Nein! Bitte! Das habe ich doch nicht gewollt!", bringt er schluchzend hervor, während er die Arme schützend vor sein Gesicht hält.

Wie es an diesem Punkt weitergeht, hängt gänzlich von der Entscheidung der Helden ab: Sie können Bernhelm an Ort und Stelle erschlagen, doch kann sich ihnen auch der Gedanke aufdrängen (KL-Probe), dass der Magier vielleicht noch für die Beendigung des Rituals benötigt wird. In diesem Fall wird es jedoch gerade für von der Magie beeinflusste Helden schwierig, ihn nicht sofort zu töten. Im Extremfall ist es hier Aufgabe der nicht betroffenen Helden und Oldebors, ihre zornigen Freunde zu zügeln.
Wird Bernhelm von den Helden verschont, so teilt er ihnen mit, dass das Ritual unterbrochen werden kann, indem die Edelsteine im zentralen Steinkreis aus ihrer Fassung geschlagen werden. Außerdem kann der Magier die Hintergründe seines Plans aufdecken und den Helden erklären, dass er selbst gegen seinen Willen unter den Einfluss seiner Magie geraten ist und das Ritual nicht mehr wie geplant beenden konnte. Vor allem wenn er erfährt, dass seine Machenschaften bereits Tote gefordert haben, wird er am Boden zerstört sein und stets beteuern, dass er ja nur das Beste gewollt habe. Durchsuchen die Helden Bernhelms persönliche Sachen, werden sie dabei ein Tagebuch finden, dessen neuere Einträge von zunehmender Wut und grenzenlosem Hass geprägt sind, während die älteren seine Geschichte belegen.
Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es unerheblich, ob die Helden Bernhelm töten oder ihn nach Eslamsgrund bringen, wo er zum Tode verurteilt wird. Setzen sie sich während der Verhandlung jedoch mit ganzer Kraft für ihn ein, so wird der Magier lediglich aus seiner Gilde ausgeschlossen (*Expurgico*), aller Astralkraft beraubt und muss für fünfzehn Jahre in den Steinbrüchen des Raschtulswalls schuften. Ebenso ist es jedoch möglich, dass die Helden ihn aus Mitleid laufen lassen – das Ritual ist in jedem Fall mit der Entfernung der Edelsteine (je drei große, geschliffene Amethyste und Chrysoprase von jeweils drei Dukaten Wert) beendet, wie betroffene Helden auch am eigenen Leib spüren werden.

In letzter Sekunde

Sollten Ihre Helden Bernhelm schon sehr früh auf die Schliche gekommen und daher noch vor dem Buhurt am Steinkreis angelangt sein, dann können Sie das Ende erweitern: In diesem Fall werden die Helden von Bernhelm (oder aus seinen Aufzeichnungen) erfahren, dass er einen per SCHLEIER DER UNWISSENHEIT geschützten Fokus auf dem Turnierplatz versteckt hat und dass die Wirkung des Rituals nur beendet werden kann, wenn dieser Fokus vernichtet wird. Hierbei handelt es sich um eine präparierte Alraune, die durch einen beherrschten Knecht in der Kugel an der Spitze des Fahnenmastes auf dem Großen Turnierplatz versteckt wurde, an dem das Banner

des Raulschen Reiches angebracht ist. Hier müssen die Helden nun so schnell wie möglich zurück nach Eslamsgrund reisen, um die beim Buhurt befürchtete Eskalation zu verhindern.
Sorgen Sie dafür, dass die Helden erst kurz vor Mittag des siebten Tages, also nur vor Beginn des Buhurts, auf den Sankt-Ardare-Feldern eintreffen: Die zurückgelassenen Pferde könnten geflohen sein, oder aber die Helden müssen auf der Rückreise einen Trupp Bannstrahler umgehen, die voller Hass die Magiekundigen der Gruppe verfolgen.
Wenn die Helden nun am Turnierplatz ankommen, so stehen sich die Adligen beider Provinzen bereits gewappnet auf ihren Pferden gegenüber und selbst einige Militäreinheiten sind eingetroffen. Es sollte an dieser Stelle unübersehbar sein, dass ein Krieg kurz vor dem Ausbruch steht. Hier ist es nun an den Helden, den Fokus rasch zu finden und zu zerstören – auch wenn man sich dafür buchstäblich zwischen die Fronten begeben muss.
Doch auch die Vernichtung des Fokus gestaltet sich schwierig, da die Wache stehenden Panthergardisten natürlich nicht einfach jeden auf den Fahnenmast klettern lassen. Hier sind Kreativität und eine gute Ablenkung oder aber schnelles Vorgehen gefragt. Sobald die Helden den Fokus zerstört haben (bevorzugt als Selindian und Rohaja schon den Arm zum Angriffssignal heben), fällt der Bann von allen Anwesenden ab und beide Kaiser befehlen ihren Truppen verwirrt den Rückzug. Der Buhurt wird abgesagt und beide Seiten ziehen sich in ihre jeweiligen Lager zurück. Es bleibt dennoch an den Helden, das Vorgefallene zu erklären, was durch die gefundenen Beweise auch nicht zu schwer fallen dürfte, so dass das Ende wieder wie geplant verlaufen dürfte.
Diese Version des Finales ist allerdings nur möglich, wenn vorher während des Abenteuers kein Held versucht hat, im großen Umfang durch karmales Wirken Magie auf dem Großen Turnierplatz zu entdecken, da ihm sonst der Fokus aufgefallen wäre. Magische Analysen hingegen können durch den SCHLEIER DER UNWISSENHEIT abgeblockt werden.

Ausklang

Berichten die Helden auf dem Turnier von ihren Heldentaten (was andernfalls Oldebor tun wird) und die gefundenen Beweise vorlegen, werden sie von beiden Kaisern eine Einladung zu einer Audienz erhalten, um alles ausführlich zu berichten. Zur Audienz bei Selindian wird Oldebor die Helden nicht begleiten, sollten diese die Einladung jedoch ganz ausschlagen, so wird der jähzornige Kaiser sich diesen Affront merken. Werden die Helden bei beiden Kaisern vorstellig, wird ihnen jeweils mit wohlgesetzten Worten für ihre Dienste für das Reich gedankt. An materiellem Lohn winken jeweils 25 Dukaten pro Person sowie zweimal der Greifenstern in Bronze – einer verliehen von jedem Kaiser. Oldebor wird die Helden in höchsten Tönen loben und sogar ein Lied über sie dichten, seinen eigenen Anteil an den Ereignissen jedoch weit zurückstellen. Er sei eher zufällig dabei und in der Wildnis außerdem mehr Hindernis als Hilfe gewesen. Heben die Helden dagegen die Taten des Junkers vor Rohaja hervor, wird dieser ebenfalls von der Kaiserin geehrt (worüber Oldebor noch die ganze Rückreise lang schwärmen wird).
Der Junker wird die Helden, die er inzwischen längst nicht mehr als Bedienstete oder einfache Bekannte seiner Gattin sieht, einladen, ihn auf sein Gut zu begleiten und dort noch etwas zu bleiben. Die Rückreise sollte relativ ereignislos verlaufen – von Oldebors gelegentlichen Missgeschicken vielleicht abgesehen.
Auf Gut Zweifelfels werden die Helden (und vor allem Oldebor) überglücklich von Yolande empfangen, die die Helden kurz darauf zu einem Gespräch bittet, um sich alles erzählen zu lassen, was sich zugetragen hat. Und wenn die Helden hier Yolande mit einem Lächeln von den Abenteuern ihres Mannes erzählen und gar selbst über die unglaublichen Geschehnisse der letzten zwei Wochen lachen können, dann hat dieses Abenteuer seinen Zweck erfüllt.

Der Lohn der Mühen

Jeder der Helden erhält für die überstandenen Mühen **350 Abenteuerpunkte** sowie je eine Spezielle Erfahrung in den Talenten *Etikette*, *Magiekunde*, *Sagen/Legenden*, *Sinnenschärfe* und (sofern vorhanden) in den Gaben *Magiegespür* und *Gefahreninstinkt*. Eventuell von Bernhelms Ritual betroffene Schlechte Eigenschaften (Seite 80) können um eine Spalte verbilligt um einen Punkt gesenkt werden.

Verknüpfung mit anderen Abenteuern

Durch dieses Abenteuer haben sich die Helden natürlich beim versammelten garetischen und almadanischen Adel bekannt gemacht, so dass auch der Weg für Folgeabenteuer geebnet worden sein könnte.
So hat zum Beispiel auch Kanzler Rafik von Taladur, der Auftraggeber aus dem Abenteuer **El Vanidad** in diesem Band, seinen Kaiser auf das Turnier begleitet. Auch wenn die Helden diesmal auf der anderen Seite stehen, hatte er ein Auge auf die Gruppe und heuert die Helden nun möglicherweise nur aufgrund ihrer Taten in diesem Abenteuer an, um für ihn die Erbin von Sercial zu finden.

Dramatis Personae

Oldebor von Zweifelfels, Junker zu Zweifelfels

Der junge Ritter Oldebor ist aufgrund seiner nicht gerade muskulösen Statur weniger das, was man sich unter einem strahlenden Ritter vorstellt, doch folgt er trotz seiner Mängel auf kämpferischem Gebiet durchaus ritterlichen Idealen und Tugenden. Seiner Frau Yolande, einer Base des Barons Nimmgalf von Hirschfurten, ist er ein guter Ehemann und seinen Untertanen ein weiser und gerechter Herrscher. So hätte Oldebor durchaus ein friedliches und zufriedenes Leben in der Goldenen Au führen können, wenn er nicht zufällig in die falsche Familie geboren worden wäre. Denn kaum eine Adelsfamilie in Garetien ist so turnierbegeistert wie die Familie Zweifelfels, was dazu führte, dass Oldebor früh in Knappschaft bei Baron Nimmgalf gegeben wurde. Schon damals zeigte sich, dass aus Oldebor wohl nie ein herausragender Kämpfer werden würde, zumal ihn das Pech auf Schritt und Tritt zu verfolgen scheint. Oldebors Vater jedoch wollte sich mit diesem Gedanken nicht abfinden und versucht daher seit dem Ritterschlag seines Sohnes, diesen dazu zu bewegen, auf ein Turnier zu gehen – schlussendlich auch mit Erfolg.

Alter: 22 **Größe:** 1,78 **Haarfarbe:** blond **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: kompetenter und fürsorglicher Junker, durchschnittlicher Ritter
Herausragende Eigenschaften: IN 13, KL 15; Pechmagnet
Herausragende Talente: Singen 11, Staatskunst 10, Musizieren (Laute) 9, Schwerter 9, Reiten 8, Malen/Zeichnen 8, Lanzenreiten 7

Bernhelm Quartzen, Magus der Akademie der Herrschaft zu Elenvina

Aus einer bürgerlichen Familie aus Gareth stammend, konnte Bernhelm nur durch die Unterstützung eines Geldgebers die angesehene Akademie der Herrschaft besuchen, bewies sich dort jedoch als begabter Schüler. Besonders die subtile Geistesbeeinflussung schien dem jungen Adepten zu liegen, so dass er im Auftrag des Reiches so manche geheime Mission hinter sich gebracht hat. Doch ist seine aktive Zeit beim KGIA schon lange vorbei und er hatte sich bereits darauf gefreut, sich ganz seinen Studien in und um Eslamsgrund widmen zu können, als das *Jahr des Feuers* über das Mittelreich hereinbrach und auch sein Leben nicht unberührt ließ. Da bis auf seinen jüngeren Bruder Helmbrecht seine ganze Familie beim Angriff Galottas ums Leben kam, wurde sein einziger naher Verwandter gleichzeitig zu einer wichtigen Bezugsperson für ihn.

Als Helmbrecht aufgrund des Niedergangs des Reiches beschloss, sein Schicksal selbst in die Hand zu nehmen und Söldner zu werden, versuchte Bernhelm alles, um ihn von diesem Vorhaben abzubringen – jedoch ohne Erfolg. Umso schwerer traf es ihn, als sein Bruder beim Einsatz in einem Grenzscharmützel zwischen Almada und Garetien (**AB 122**) ums Leben kam – in einem Kampf, der nur aufgrund der Spaltung des Reiches entstanden war.

Voller Schmerz sah Bernhelm nicht, dass sein Bruder diesen Weg selbst gewählt hatte, sondern machte die streitenden Geschwister aus dem Hause Gareth für Helmbrechts Tod verantwortlich. Er sah das Reich, dem er selbst lange Jahre treu gedient hatte, auf den Untergang zusteuern und fasste daher einen fatalen Plan: Er wollte die Beherrschungsfoki des Zulipan von Punin (die er früher bereits aus rechtschaffenem Interesse untersucht hatte) nutzen, um beiden Kaisern vor Augen zu führen, wie gefährlich ihr kleinlicher Streit ist. So hoffte er zwar wieder Frieden ins Reich zu bringen, doch brachte er es damit selbst an den Rande des Untergangs.

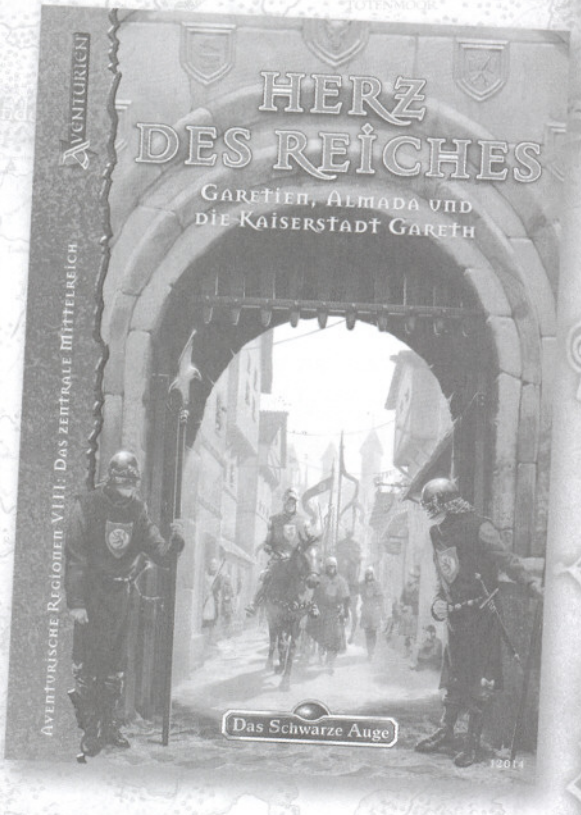
(Bernhelms Werte finden Sie auf Seite 84.)

Das Schwarze Auge

Herz des Reiches

Garetien, Almada und die Kaiserstadt Gareth

Redaktion: Anton Weste



Kaiser und Burgen, Ritter und Caballeros, Weinberge und Weizenfelder, Priester und Tempel, Städte und Patrizier: Das *Herz des Reiches* ist nicht nur das Zentrum des weiten Mittelreichs, das einst Kaiser Raul schuf, sondern auch die von vielen Menschen besiedelte geographische Mitte Aventuriens.

Die hier gelegenen Königreiche Garetien und Almada sind Zentren mittelreichischer Kultur, Erben einer langen Geschichte und Schauplatz für Machtkämpfe unter Adligen, stolzen Bürgern und geweihten Dienern der Götter.

Gareth, die größte Stadt des Kontinents, bietet zwischen goldenen Palästen und dunklen Elendsgassen viele Gesichter – und an jeder Ecke ein neues Abenteuer. Etliche Helden haben für dieses Land gestritten und großen Ruhm erworben.

Der vorliegende Band bringt Ihnen diese lebendige Region näher: Sie finden hier ausführliche Informationen zum Leben in Almada und Garetien, zum fahrenden Volk der Zahori und eine umfangreiche Stadtbeschreibung der Metropole Gareth. Dazu enthält der Band auch Artikel zu Historie, Gesellschaft, Adel und Machtverhältnissen, die einen Überblick über das gesamte Mittelreich in der schwierigen und zugleich heldenhaften Zeit nach dem Jahr des Feuers erlauben.

Hardcover, 224 Seiten reich illustriert, enthält Karten und Pläne der Region.
ISBN-10: 3-89064-442-2 • ISBN-13: 978-3-89064-442-4

Bereits im Handel erhältlich!

FANTASY PRODUCTIONS GMBH
Postfach 1517 • 40675 Erkrath • www.fanpro.com

FANPRO

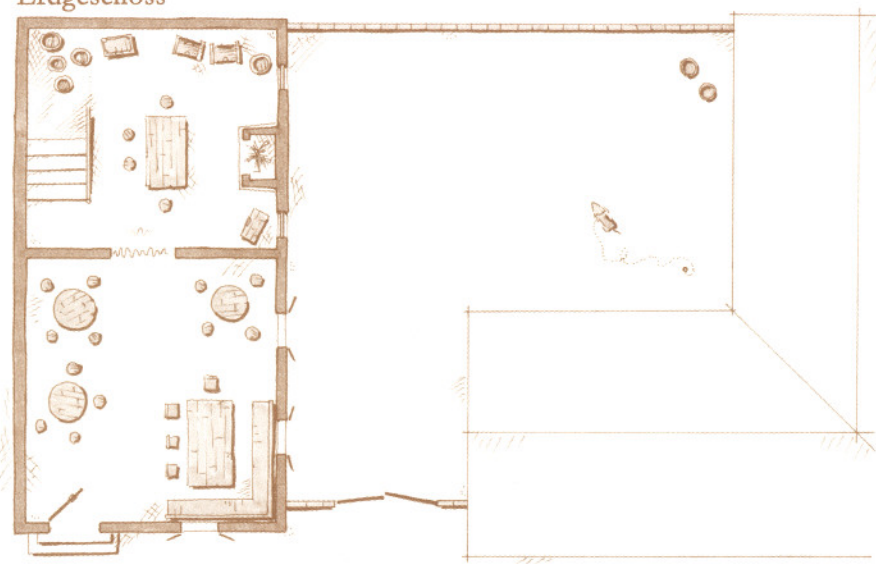
Eslamsgrund
0 30 60
Schritt
N
Daniel Düsentrieb '96

Brindâl und Umgebung

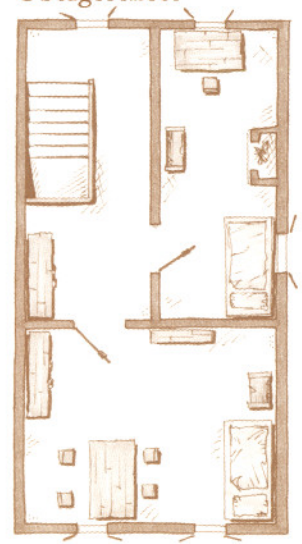
1 Die Brigella
2 Klippe
3 Der Palacio des Barons
4 Markt mit Rahja-Schrein und Stadtwache
5 Boron-Tempel und Anger
6 Fellachensiedlung
7 Platane
8 Weinberge
9 Hacienda de Braast
10 Brücke
11 Die Pantanella
12 Gut Rüdwein

Daniel Jodemann '06

Erdgeschoss



Obergeschoss



Das Memoria

PACTIO · INTER · POPULUM · IMPERII · RAULI
ET · POPULUM · ANGROSCHORUM
ANNO CLX
POST · BOSPARANI · RUINAM
· GREIFAX · FILIUS · GARUBANI ·
· REX · POPULI · ANGROSCHORUM ·
· SIGHELM · GARETHENSIS ·
· IMPERATOR · IMPERII · RAULI

Tiefzwerge

Wohl seit dem Orkensturm in Gareth haben die Tiefzwerge in den weit verzweigten Tunneln unter der Stadt ein Heim gefunden.

Ein Avesjünger beteuerte, vor einigen Jahren auf eine Grabstatt der Bleichghule unter Gareth gestoßen zu sein.
Wie Räucherfleisch hätten die Toten von der Decke gehangen. Nahe des Schreins des Hl. Rakull soll der Ort gelegen sein.
Einen Einstieg zu diesem scheint's in Tempelhöhe zu geben.

Jener Tiefzwerg, von welchem ich die Amulettscherbe bekam, scheint eine Art Führer durch die Gänge unter der Stadt zu sein.
Bisherigen Berichten zufolge sei er oftmals nahe des Ostmarkts, aber auch im Arenaviertel anzutreffen. Auch hörte ich öfters, man habe Bleichghule "irgendwo beim Wächter" gesehen, einer Statue in einem der Gänge.
Ich bin mir sicher, dass ich dort auf die Tiefzwerge treffen werde.

Aventurien

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Das Schwarze Auge

Abenteuer Nr. 147

Spieler
1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität
(Meister / Spieler)
mittel / mittel

Erfahrung
(Helden)
Einsteiger bis erfahren

Anforderungen
(Helden)
Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit
Garetien, Gareth, Almada; in neverer Zeit

Ehrenhändel

Redaktion: Daniel Jödemann

Autoren / Autorinnen: Matthias Freund, Kathrin Lieb, Uli Lindner, Michael Masberg und Stephanie von Ribbeck

Intrigen an garetischen Adelshöfen, Fehden zwischen stolzen almadanischen Sippen, ein Besuch in der größten Stadt Aventuriens und fröhliches Beisammensein an den nächtlichen Feuern der Zahori – all das können Sie in *Ehrenhändel* erleben. Genauso warten aber auch die Dämonenbrache, die finstersten Stadtviertel Gareths und die düsteren Hinterlassenschaften vieler Jahrhunderte Reichsgeschichte auf Sie.
Im Abenteuer *Firun wählt* von Michael Masberg begleiten die Helden eine landlose Ritterin auf eine Jagd, durch die eine Herzensangelegenheit als Firunsurteil entschieden werden soll. Mit reichlich schwarzem Humor geht es in Matthias Freunds Abenteuer *Eine almadanische Tragödie* zu, in dem die Helden sich mit umtriebigen Winzern und einem toten Novadi herumschlagen müssen. Licht und Schatten der größten Stadt Aventuriens präsentiert Kathrin Lieb im Abenteuer *Wohin der Schatten fällt*, das vordergründig von der Suche nach dem Verwandten eines Waisenmädchens handelt. In Stephanie von Ribbecks Abenteuer *El Vanidad* bekommen die Helden die Gelegenheit, für einige Zeit als Zahori zu leben und ganz und gar in der Lebensweise der Landfahrenden aufzugehen. In *Zwischen den Fronten* von Uli Lindner muss ein garetischer Junker vor seinem eigenen Ungeschick beschützt werden – und das in der spannungsgeladenen Situation des Turniers zu Eslamsgrund, in dem die Ritter Garetiens und Almadas aufeinander treffen.

Zum Leiten dieses Abenteuerbandes sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden* und *Zauberei & Hexenwerk* sowie die Spielhilfe *Herz des Reiches* notwendig. Kenntnis der Spielhilfen *Geographia Aventurica*, *Zoo-Botanica Aventurica* sowie der Box *Götter & Dämonen* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 18,00 [D] • CHF 31,60

9 783890 642239

FANPRO

13037

ISBN-10: 3-89064-223-3
ISBN-13: 978-3-89064-223-9