

AVENTURIEN

ESCHE UND KORK

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 6 erfahrene Helden

FR. 14
ERFAHRENE



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

ESCHE UND KORK



AVENTURIEN®

VLRIch KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

LEKTORAT

KATHARINA PIETSCH,
FLORIAN DOP-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

COVERBILD

KARSTEN SCHREURS

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN

FLORIAN STITZ

WEITERE ILLUSTRATIONEN

ZOLTÁN BOROS, RALF HLAWATSCH

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

SKPI DRUCK UND VERLAG GMBH & CO., PORDEN

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von
Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,
1999, 2007 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 mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2007

ISBN: 978-3-89064-208-6

Das Schwarze Auge

ESCHE UND KORK

VON SEBASTIAN THURAU

Mit Dank an

FRANK BARTELS, MOMO EVERS, TIINA HAGNER, CHRIS GOSSE,
DANIEL JÖDEMANN, CHRISTIAN LONSIK, MARTIN LORBER,
OLAF MICHEL, MARK WACHHOLZ UND ANTON WESTE
SOWIE DIE IMMANFREUNDE PHILIPP CZAP, CHRISTIAN FREISLICH,
THORSTEN HUGEL UND DEN IMMANHEROLD FLORIAN ZEMP

UND GANZ BESONDEREM DANK AN
KATHARINA PIETSCH

FÜR JANA UND TOM

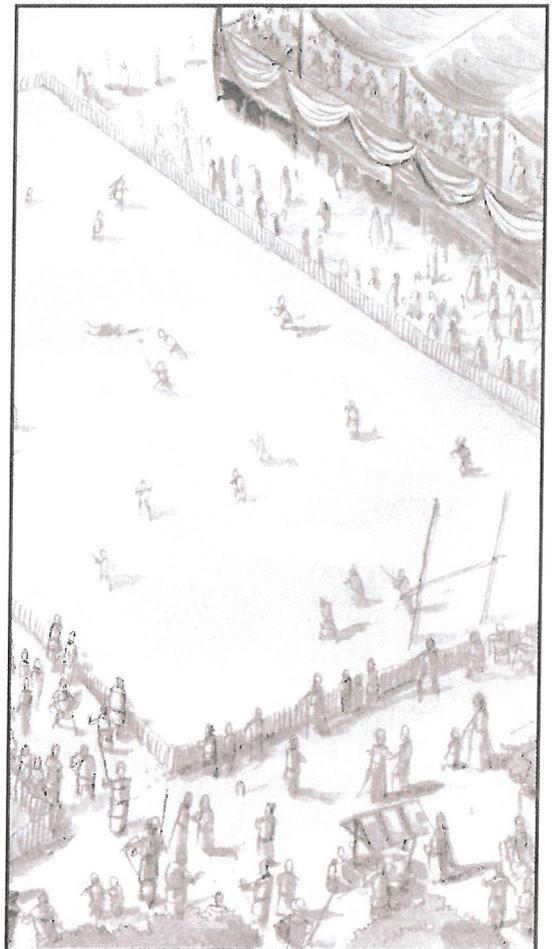
FANPRO®

FANTASY PRODUCTIONS

ÍΠΗΑΛΤ

ΕΙΠΛΕΪΤΥΠΗ	5
ΔΑΣ ΑΒΕΠΤΕΒΕΡ	5
ΠΑΣΗ ΗΟΠΙΓΕΠ	7
ΔΥΡΗΗ ΔΑΣ ΚΡΪΕΓΣΓΕΒΪΕΤ	9
ΗΟΠΙΓΕΠ ΥΠΗ ΔΑΣ ΑΛΒΕΡΠΪΑΦΕΣΤ	13
ΔΪΕ ΕΡΣΤΕΠ ΤΥΡΠΪΕΡΤΑΓΕ	22
ΑΥΦ ΔΕΠΗ ΓΑΥΚΛΕΡΦΕΣΤ	23
ΔΑΣ ΤΥΡΠΪΕΡ ΒΕΓΪΠΠΤ –	
ΔΕΡ ΕΡΣΤΕ ΤΥΡΠΪΕΡΤΑΓ: 5. ΠΡΑΪΟΣ 1030 ΒΦ.....	26
ΒΕΡΓΪΦΕΤ! –	
ΔΕΡ ΖΩΕΪΤΕ ΤΥΡΠΪΕΡΤΑΓ: 6. ΠΡΑΪΟΣ 1030 ΒΦ.....	35
ΡΥΗΕ ΒΟΡ ΔΕΠΗ ΣΤΥΡΠ? –	
ΔΕΡ ΔΡΪΤΤΕ ΤΥΡΠΪΕΡΤΑΓ: 7. ΠΡΑΪΟΣ 1030 ΒΦ.....	46
ΑΡΜΒΡΥΣΤΣΗΣΣΕ –	
ΔΕΡ ΒΪΕΡΤΕ ΤΥΡΠΪΕΡΤΑΓ: 8. ΠΡΑΪΟΣ 1030 ΒΦ.....	47
ΔΪΕ ΛΑΓΕ ΣΠΪΖΤ ΣΪΗ ΖΥ	49
ΓΕΦΑΠΓΕΠΕ ΦΥΗΣΕ –	
ΔΕΡ ΦΥΠΦΤΕ ΤΥΡΠΪΕΡΤΑΓ: 9. ΠΡΑΪΟΣ 1030 ΒΦ.....	49
ΒΕΦΡΕΪΤΕ ΦΥΗΣΕ –	
ΔΕΡ ΣΕΗΣΤΕ ΤΥΡΠΪΕΡΤΑΓ: 10. ΠΡΑΪΟΣ 1030 ΒΦ	56
ΗΕΛΔΕΠΗΑΦΤΕ ΪΠΤΡΪΓΕΠ	59
ΡΥΗΕΤΑΓ –	
ΔΕΡ ΣΪΕΒΤΕ ΤΥΡΠΪΕΡΤΑΓ: 11. ΠΡΑΪΟΣ 1030 ΒΦ.....	60
ΔΪΕ ΗΕΛΔΕΠ	63
ΖΥ ΓΑΣΤ ΒΕΪ ΔΕΡ ΓΡΑΪΪΠ –	
ΔΕΡ ΑΗΗΤΕ ΤΥΡΠΪΕΡΤΑΓ: 12. ΠΡΑΪΟΣ 1030 ΒΦ.....	67
ΚΡΪΕΓ ΟΔΕΡ ΦΡΪΕΔΕΠ –	
ΔΕΡ ΠΕΥΠΤΕ ΤΥΡΠΪΕΡΤΑΓ: 13. ΠΡΑΪΟΣ 1030 ΒΦ.....	70
ΔΑΣ ΓΡΟΣΣΕ ΦΪΠΑΛΕ –	
ΔΕΡ ΖΕΠΠΤΕ ΤΥΡΠΪΕΡΤΑΓ: 14. ΠΡΑΪΟΣ 1030 ΒΦ.....	71
ΠΑΣΗΩΗΕΠ	71
ΑΠΗΑΠΓ Ι: ΔΪΕ ΣΤΑΔΤ ΗΟΠΙΓΕΠ	73
ΑΠΗΑΠΓ ΙΙ: ΔΡΑΜΑΤΪΣ ΠΕΡΣΟΠΑΕ	74
ΑΠΗΑΠΓ ΙΙΙ: ΖΕΪΤΛΕΪΣΤΕΠ	82
ΑΠΗΑΠΓ ΙΥ: ΪΒΕΡ ΔΑΣ ΪΜΜΑΠΣΠΪΕΛ	84
ΔΑΣ ΪΜΜΑΠ-ΣΠΪΕΛ	84
ΪΜΜΑΠ ΪΠ ΑΒΕΠΤΥΡΪΕΠ	87

ΔΪΕ ΪΜΜΑΠ-ΡΕΓΕΛΠ ΥΠΗ ΗΑΠΔΟΥΤΣ ΦΪΠΔΕΠ ΣΪΕ ΪΠ ΔΕΡ ΚΑΡΤΕΠΤΑΣΗΕ ΑΠ ΕΠΔΕ ΔΕΣ ΒΥΗΕΣ.



EINLEITUNG

Esche und Kork verspricht für viele Thorwaler, Mittelreicher und Horasier Vergnügen, Spaß und kurzweilige, körperliche Ertüchtigung. Das Immanspiel, gespielt mit Eschenschläger und Korkball, erfreut sich seit über 100 Jahren großer Beliebtheit in den nördlichen und mittelaventurischen Regionen, auch wenn die große Zeit der Förderung von Immanwettkämpfen durch den Adel seit Kaiser Hals Zeiten vorbei ist.

Umso erfreuter nehmen die Bewohner Albernias den Aufruf zu einem solchen Wettkampf wahr, dem ersten seit Jahren in einer umkämpften Region. Was Jahre des Kampfes nicht erreichten, macht nun das Immanspiel möglich – eine kurze Phase des Friedens. Doch wo die einfachen Menschen Kurzweil jenseits ihrer Alltagsnöte suchen, nutzen eine Gräfin und eine Königin die Wettkämpfe als Austragungsort ihrer Intrigen.

Die Helden geraten in einen Strudel von Ereignissen, in dem sie nicht nur selbst überleben müssen, sondern gleichzeitig für den brüchigen Frieden einer ganzen Region verantwortlich sind.

Auch wenn das vorliegende Abenteuer für eine immanbegeisterte, unabhängige und neutrale Heldengruppe konzipiert wurde, lassen sich die Ereignisse auch an Gruppen anpassen, die entweder für die Nordmärker Besatzer oder die invhertreuen Streiter für ein freies Albernia Sympathien hegen und dem Immanspiel womöglich nicht viel abgewinnen können.

Viel Spaß beim Lesen, beim Gestalten einer Welt und beim Erleben derselben.

Sebastian Thurau,
Berlin, November 2006

HINWEISE UND VERWEISE

Das vorliegende Abenteuer folgt dem gewohnten Aufbau: Zu Beginn finden Sie eine Zusammenfassung der Handlung, Personen- oder Ortsbeschreibungen, sind in übersichtlichen Kästen dargelegt oder finden sich im Anhang. Andere Kästen beinhalten weiterführende Informationen oder gehen auf spezielle Heldengruppen ein. Der umfangreiche Anhang beinhaltet neben den Personenbeschreibungen und einer kurzen Stadtbeschreibung Honingens einen Informationsteil zum Thema Imman, der durch Tabletop-Regeln für eine Immanpartie ergänzt wird. Ein Stadtplan und mehrere Zeitleisten befinden sich in der Kartentasche.

Zur Hervorhebung von Talentproben wird die *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrem ersten Auftreten kursiv gedruckt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber, KAPITALCHEN Liturgien.

Wo keine Werte für Figuren angegeben sind, passen Sie diese an die Werte Ihrer Gruppe an.

Verwendete Abkürzungen im Text:

Arsenal	Aventurisches Arsenal
Basis	Basis-Box, Das Schwarze Auge
Geographia	Geographia Aventurica
Großer Fluss	Am Großen Fluss
MBK	Mit blitzenden Klingen (aus <i>Schwerter & Helden</i>)
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus <i>Götter & Dämonen</i>)
TTT	Tempel, Türme & Tavernen
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

Abenteuer, auf die verwiesen wird:

Das Erbe Gerons (aus der Anthologie *Der Preis der Macht*),
Rückkehr der Finsternis, Staub und Sterne, Stein der Mada, Von Rache und Hass (aus der Anthologie *Stromschnellen*), Wenn der Zirkus kommt

DAS ABENTEUER

WAS GESCHEHEN IST

Im Jahre 1027 BF besetzten Nordmärker Truppen den östlichen Teil Albernias, nachdem sich Königin *Invher ni Bennain* vom Mittelreich losgesagt hatte. Im Zuge dieser Eroberungen wurde auch die Stadt Honingen eingenommen. Die invhertreue Gräfin *Franka Salva Galahan* flüchtete mit den ihr treu Ergebenen in die umliegenden Wälder, woraufhin die Tochter des Schwertkönigs *Raidri Conchobair, Rhiana Conchobair*, als neue Gräfin eingesetzt wurde. Die unterdrückte Bevölkerung hat sich in ihr Schicksal ergeben, sympathisiert aber größtenteils noch immer mit der 'rechtmäßigen' Gräfin Galahan und hofft auf eine Befreiung des Landes. Während der Stadtkommandant *Marschall Grifo von Streitzig* seine Truppen mit harter Hand führt und damit unmissverständlich deutlich macht, wer die Herrin in Honingen ist, versucht die Gräfin selbst bislang vergeblich, die Sympathien der Honinger zu gewinnen. Ein großes Fest soll diese nun ihrer neuen Herrscherin gewogen machen.

Da das vierjährlich stattfindende Bardentreffen erst im nächsten Jahr ansteht, beruft sie sich auf das letztmals vor 12 Jahren ausgetragene 'Alberniafest'. Neben einem alberniaweiten Immanturnier, einem Bogenschützenwettbewerb und einem Bardenwettstreit soll auch ein großes Volksfest ausgetragen werden. Dazu werden zahlreiche Gaukler eingeladen, die das gebeutelte Honingen zehn Tage lang erfreuen sollen.

Im Hesinde 1029 BF entsendet Gräfin Rhiana Conchobair in Rücksprache mit *Fürstin Isora Ulaman von Elenvina* erstmals einen Botenreiter zu Königin *Invher ni Bennain* (die ihren Titel nur noch auf ihren eigenen Anspruch stützen kann, weil er ihr vom Reich aber-

kannt wurde) mit dem Angebot, während des Alberniafestes einen mehrwöchigen Turnierfrieden auszurufen. Der Waffenstillstand soll im Honinger Umland gelten, zwei Wochen vor dem Beginn des Festes beginnen und zwei Wochen nach dem Fest enden soll. Beide Herrscherinnen einigen sich darauf, spielen aber schon jetzt mit dem Gedanken, die Gegenseite bei dieser Gelegenheit in ein schlechtes Licht zu rücken.

Im Phex 1029 BF durchqueren ein Dutzend Reiter von Honingen aus das Land, um von dem geplanten Fest zu berichten und in den größeren Siedlungen Albernias Immanmannschaften einzuladen. Gleichzeitig lässt Königin *Invher ni Bennain* die Aushandlung des Turnierfriedens von Havena aus bestätigen.

In den folgenden Monaten bereitet sich Honingen auf die Austragung des Festes vor. Ende Rahja 1029 BF brechen Immanspieler, Bogenschützen, Barden und Gaukler auf, um in Honingen an den Wettkämpfen oder dem Volksfest teilzunehmen – und auch die Helden sollten einen Grund gefunden haben, die Strapazen auf sich zu nehmen, um Honingen rechtzeitig zu erreichen (siehe auch *Nach Honingen* ab Seite 7).

WAS GESCHEHEN WIRD

Die Helden werden von der Travia-Geweihten *Walafried ni Vruidnich* oder gar durch eine göttliche Vision gebeten, den Turnierfrieden in Honingen im Stillen zu überwachen. Verstoßen normalerweise – wenn überhaupt – nur Einzelne gegen einen ausgerufenen Frieden, wird dieser während des Alberniafestes gleich von mehreren Seiten unter Beschuss genommen. Während die Gräfin kleinere und größere

Zwischenfälle organisiert, in denen ihre eigenen Getreuen zu Opfern der Blauen Füchse oder anderer subversiver Elemente werden, versuchen einige von Königin Invher ni Bennain ausgesandte Agenten genau dasselbe auf anderer Seite. Die Blauen Füchse werden dabei zu Unrecht als Schuldige aufgebaut, weshalb sie sich entschließen, die Helden zu kontaktieren. Leider werden dabei mehrere Füchse verhaftet und zum Tode verurteilt, so dass die Blauen Füchse zur Befreiung ihrer Kameraden gezwungen werden. Darüber hinaus nutzt ein Verbrecherbande, die 'die Tobrier' genannt werden, die Gunst der Stunde, um Spiele zu manipulieren. Dass sie dabei die Konflikte zwischen den Invher- und den Reichstreuen weiter anheizen, stört sie nicht.

Während nach einer kurzen Phasen der Ruhe und Entspannung erneut Misstrauen, Angst und Verunsicherung in Honingen Einzug halten, sieht sich die Herrscherin der Stadt immer mehr gezwungen, Stärke zu demonstrieren, auch wenn das bedeutet, den Turnierfrieden aufzuheben und viele Invhertreue verhaften zu lassen, um für Sicherheit und Ordnung zu sorgen. Die Mission der Helden wäre damit gescheitert.

In diesem Spannungsfeld lernt die Heldengruppe zunächst den Holzwarenhändler *Ealger* aus Eschfurten kennen, der sie mit den Spielern der Honinger Wölfe bekannt macht. Die Helden erleben einen vergnüglichen Tag im verhältnismäßig ausgelassenen Honingen und genießen womöglich auch ihre erste Immanpartie, bevor die Ereignisse am Abend mit dem Mord an einem nordmärkischen Hochseilartisten und der (falschen) Beschuldigung einer Seenländerin ihren Lauf nehmen. Von da an müssen die Helden nicht nur die Mannschaft der Honinger Wölfe verstärken, sondern auch in mehrere Richtungen wegen verschiedener Verbrechen ermitteln. Dabei scheinen die unterschiedlichen Gegner den Helden immer einen Schritt voraus zu sein, bis schließlich die Stimmung in Honingen so weit gekippt ist, dass die generelle Aufhebung des Turnierfriedens droht. Spätestens dann müssen die Helden handeln, ihre Gegner identifizieren, einige ausschalten und mit anderen in Verhandlungen treten, um den Frieden in Honingen und damit das Leben vieler Unschuldiger zu retten.

ESCHE UND KORK – EIN 'GRAUES' ABENTEUER

Die Helden werden sich anderthalb Wochen lang in Honingen aufhalten, einer Stadt, die von der reichstreuen Gräfin Rhianna Conchobair regiert wird. Während sich einige Einwohner mit der neuen Herrscherin arrangiert haben, hoffen viele darauf, dass die vorherige, invhertreue Herrscherin Franka Salva Galahan auf den Grafenthron zurückkehren wird. Im Umland hat Franka Galahan ihre Getreuen zu einer kampfstarken Einheit geformt, die als Blaue Füchse gegen die Nordmärker Besatzer kämpfen. Während des Turniers sind dazu noch viele Besucher aus invher- und aus reichstreuen Gebieten in der Stadt.

Die Helden agieren also in einem Umfeld, in dem fast jeder für oder gegen die Gräfin ist, in einer vom Krieg gebeutelten Region, in einer Stadt, die ihren alten Wohlstand verloren hat und nun versucht, zur Normalität zurück zu kehren. Für neutrale Heldengruppen wird es schwer sein, den Feind in diesem Abenteuer auszumachen. Von zwei Konfliktparteien wurde ein Turnierfrieden ausgehandelt, und beide Seiten bemühen sich nun darum, diesen Frieden so zu sabotieren, dass sie selbst vor den Honingern als Opfer der Gegenseite dastehen. Beide Seiten sind schuldig an diversen Verbrechen, und wenn die unter dem Turnierfrieden Stehenden geschützt bleiben sollen, werden die Helden nicht umhin kommen, einen neuen Waffenstillstand auszuhandeln. Tückischerweise wird dies aber nur dann Erfolg haben, wenn die Helden weder die Invher- noch die Reichstreuen öffentlich anklagen – die meisten Drahtzieher werden also unbehelligt bleiben.

Wirkliche Gegner präsentieren sich der Heldengruppe in Form des Kopfgeldjägers Frenjar und in der Verbrecherbande der Tobrier. Gegen beide können die Helden ermitteln und es könnte zu einem Teil der Lösungsstrategie für dieses Abenteuer

werden, den Tobriern auch all jene Verbrechen zuzuschreiben, die die Invher- und die Reichstreuen verübt haben. Dies kann zu Konflikten mit den moralischen Vorstellungen so mancher Heldengruppen führen. Es gibt freilich auch andere Lösungsstrategien, aber genauso wie manch klassisches Feindbild verschwimmt und Verbündete zu Tätern werden, so können auch die Helden in die Situation geraten, moralisch verwerflich handeln zu müssen, um ihre Ziele zu erreichen.

Doch nicht nur unparteiische Gruppen werden Probleme haben, ihre Feinde zu identifizieren. Gerade wenn die Helden auf einer Seite der beiden Konfliktparteien stehen, werden sie in moralische Konflikte geraten, sobald sie begreifen, dass die eigenen Verbündeten nicht anders handeln als der Gegner.

Wie Sie sehen, ist *Esche und Kork* ein 'graues' Abenteuer, ein Abenteuer, bei dem die klassische Schwarz-Weiß-Teilung zwischen den Bösen und den Guten zu einem undurchsichtigen Grau verschwimmt – und womöglich auch die eigene weiße Weste ein wenig dunkler wird. Die Invher- wie die Reichstreuen beten keine Dämonen an, tyrannisieren nicht auf Drachen reitend ihre Mitmenschen und lachen auch nicht wie besessen, wenn sie von der Weltherrschaft träumen. Beide Seiten haben Gründe für ihre Taten – und es gibt keine richtige Entscheidung für eine Konfliktpartei. Die Helden werden sich selbst entscheiden müssen, ob sie sich auf die Seite Invhers oder Rhiannas schlagen oder ob sie strikte Neutralität wahren wollen. Erleichtern Sie Ihren Spielern die Entscheidung im einen Moment und erschweren Sie sie dann im nächsten. Gönnen Sie Ihren Spielern aber auch die Freiheit, ihre eigene Position zu suchen und zu finden.

Problematisch kann dabei werden, dass die Helden das Gefühl haben, keinen Erfolg erzielen zu können. Wie auch immer sie sich entscheiden, eine allumfassende Lösung ist nicht möglich. Es gibt kein Happyend für alle. Umso wichtiger ist es, dass Sie der Gruppe Erfolge gönnen und die Helden durch Meisterpersonen nicht nur hinterfragen oder kritisieren (was auch passieren sollte), sondern ihnen auch das Gefühl vermitteln, das Richtige zu tun. Außerdem können sich die Helden handfeste Erfolge erarbeiten, indem sie die Tobrier zerschlagen und Frenjar stellen. Schlussendlich sollte dies am Ende zu einer Entspannung der Lage führen, auch wenn die Helden nicht alle Drahtzieher ausfindig gemacht oder ihrer gerechten Strafe zugeführt haben.

Wenn die Helden nach dem Finale mitten in Honingen sitzen und wissen, dass nur deswegen ausgelassen gefeiert wird, weil sie einen Waffenstillstand ausgehandelt haben, werden sie sich hoffentlich selbst verzeihen können, dass der Preis für diesen Frieden ist, die Hintermänner und -frauen unbehelligt zu lassen.

WECHSEL VON ATMOSPHÄRE UND STIMMUNG

Das vorliegende Abenteuer beginnt recht heiter, in Honingen wird erstmals seit langer Zeit ein großes Fest veranstaltet, Gaukler wurden eingeladen, zahlreiche Immanspieler nehmen am Immanturnier teil. Die Stimmung ist relativ ausgelassen. Präsentieren Sie Ihren Spieler daher gerade anfangs eine heile Welt, die die Wirren des Kriegs langsam hinter sich zu lassen scheint. Die Helden lernen den hilflosen *Ealger* und seine Mutter kennen, sie fanden nach einem entflohenen Meckerdrachen und werden von unfähigen Schreiberlingen verfolgt. Gerade die Szenen, die zu Schmunzeln und Heiterkeit einladen, sollten Sie an den Anfang des Abenteuers stellen.

Sobald die Helden die ersten Toten entdecken – vermutlich die Mannschaft aus Vairningen – sollte die Stimmung langsam kippen. Präsentieren Sie den Helden skeptische Honinger, die Ausgelassenheit schwindet einer spürbaren Vorsicht. Je weiter das Abenteuer voranschreitet, je mehr Tote es gibt, desto lauter

werden die Verdächtigungen gegen verschiedene Personengruppen wie die Invertreuen oder die Nordmärker. Der Turnierfrieden droht zunehmend nicht nur gegenüber einzelnen Tätern, sondern generell aufgehoben zu werden. Misstrauen und Furcht werden spürbar, Bekannte rücken enger aneinander und schotten sich gegenüber Fremden ab.

Nachdem die Tobrier aktiv geworden sind, sollte die Heiterkeit langsam verfliegen sein. Auf dem Gauklerfest sind nur noch wenige Besucher unterwegs, die sich kaum noch amüsieren können. Es scheint nur noch eine Frage der Zeit zu sein, bis ein so großes Unglück geschieht, dass der Turnierfrieden aufgehoben wird. Zudem sollen Mitglieder der Blauen Füchse gehängt werden, eine Unschuldige ohne das Eingreifen der Helden gleich mit. Die Präsenz der Gratenfelder Soldaten wird spürbarer. Passen Sie die Beschreibungen so an, dass auch Ihren Spielern deutlich wird, wie sich die Situation, die Stimmung und die Atmosphäre ändern. Greifen Sie auf die entsprechenden Szenen aus der Liste ab Seite 13 zurück. Beschreiben Sie häufiger die Sorgenfalten auf den Gesichtern, die ausdruckslosen Mienen der Honinger und die steigende Präsenz der Nordmärker. Wenn Sie einen fließenden Übergang von der anfänglichen Heiterkeit zur hereinbrechenden Düsternis schaffen, werden Ihre Spieler spüren, wann es Zeit ist, die Initiative endgültig an sich zu reißen und nach einer Lösung für die aufgetretenen Konflikte zu suchen.

HELDEN ...

Prinzipiell sind alle Helden für das vorliegende Abenteuer geeignet, die sich verhältnismäßig unbeschadet im Mittelreich, genauer gesagt in Alberrnia, bewegen können. Orks zählen sicherlich nicht dazu, auch Goblins dürften sich mehr als einmal ihres Fells erwehren müssen. Achaz und Elfen werden ungläubig als Kuriosum bestaunt und häufig Probleme haben, die menschlichen Intrigen nachzuvollziehen. Außerdem schenkt man ihnen beispielsweise vor Gericht kaum Gehör, und man wird sie sicherlich auch nicht bereitwillig zum Abendessen einladen. Zwerge dagegen sind unbedenklich, ebenso die klassischen Problem-Professionen wie Praios-Geweihte und Schelme. Gerade Letztere werden vor allem anfangs auf ihre Kosten kommen, sollten im Laufe des Abenteuers aber auch spüren und ertragen können, dass die Stimmung in Honingen kippt.

Im Mittelpunkt des Abenteuers stehen vor allem politische Intrigen und ein Immanturnier. Die Gruppe insgesamt sollte sich für beide Gebiete interessieren. Dabei müssen die Charaktere nicht unbedingt athletisch sein, wenn sie sich aber für Imman interessieren, haben sie einen leichteren Zugang zu den Spielern und können außerdem als Übungsleiter die Immanspiele vom Spielfeldrand aus koordinieren, falls sie nicht mitspielen wollen.

Das Abenteuer spielt größtenteils direkt in Honingen, einige Ausflüge ins Umland sollten auch Wildniskunde ansprechen. Dennoch müs-

sen sich die Helden in einer Stadt bewegen und dort auf politische Intrigen reagieren können – mitunter auch mit dem Schwert. Eine gemischte Heldengruppe mit Kämpfern, Diplomaten und einem Wildniserfahrenen stellt die Idealbesetzung dar. Magische und karmale Unterstützung ist nützlich, aber nicht zwingend notwendig.

... DIE SICH NEUTRAL VERHALTEN

Es wird während des Abenteuers von einer politisch neutralen Heldengruppe ausgegangen, die für die Überwachung und vor allem Aufrechterhaltung des Turnierfriedens verantwortlich ist. Dabei sind die Helden relativ unabhängig und sollen nur ab und an zu Bruder Travin Kontakt aufnehmen, der den Travia-Tempel in Honingen leitet und in gewissem Maße den Helden gegenüber weisungsbefugt ist. Wenn Ihre Gruppe keine zwölfgöttergläubigen Helden beinhaltet, die eine so starke Position haben, dass der 'ungläubige' Novadi seinen Freunden zuliebe am Abenteuer teilnimmt, oder sich die Gruppe nicht von der Travia-Kirche mit Gold anwerben lässt, kann sie auch eher zufällig in das Abenteuer schlittern. Bruder Travin wird sie dann später noch einmal um Hilfe bitten (siehe dazu auch Variante 4 – Auf zum Turnier! auf Seite 9).

... DIE MIT DEN AUFSTÄNDISCHEN SYMPATHISIEREN

Auch wenn es ein wenig Anpassungsarbeit erfordert, ist es problemlos möglich, eine invertreue Heldengruppe in das Abenteuer zu schicken. Durch den ausgerufenen Turnierfrieden können die Helden auch als bekannte Streiter für ein freies Alberrnia nach Honingen reisen. Geben Sie Ihrer Gruppe bei dieser Variante den Auftrag, für Königin Invher ni Bennain die Einhaltung des Turnierfriedens zu überwachen. Die Helden müssen nicht unbedingt erfahren, dass die Königin eine zweite Gruppe beauftragt hat, die Nordmärker zu provozieren und diese in ein schlechtes Licht zu rücken.

Wenn die Helden offen als Sympathisanten von Königin Invher ni Bennain auftreten, werden einige Türen verschlossen bleiben, andere öffnen sich leichter. Generell sollte dies aber kein Problem darstellen. Eine weitergehende Variante, die allerdings viele Umgestaltungen erfordert, wäre es, die Helden als Saboteure einzusetzen. In diesem Fall können Sie die Elemente des vorliegenden Abenteuers als Rahmen nutzen und nach Ihren eigenen Überlegungen kombinieren, Sie werden allerdings oft sehr spontan auf die Aktionen der Helden reagieren müssen.

... DIE MIT DER REICHSTREUEN SEITE SYMPATHISIEREN

Was für Invertreue gilt, gilt auch für Nordmärker. Es spricht nichts dagegen, wenn Gräfin Rhianna Conchobair die Helden anheuert, damit diese auf die Einhaltung des Turnierfriedens achten, während sie selbst ihn gleichzeitig zu brechen versucht. Die Helden dienen der Gräfin dann als Alibi: "Wenn diese wackeren Streiter nichts herausfinden, wird auch nichts passiert sein, werde Gäste."

Wenn die Helden eine hohe Reputation bei den Nordmärkern haben, könnten sie von Rhianna Conchobair auch als Saboteure und Attentäter angeheuert werden. Auch hier müssten Sie aber wiederum sehr viel Umgestaltungsarbeit leisten.

ПАСХ 'НОПІПГЕП

Zum Aufbau dieses Kapitels

Zunächst werden verschiedene Varianten für den Einstieg in das Abenteuer vorgestellt, danach wird die Anreise nach Honingen geschildert.

Was passieren wird

Die Helden sind – entweder einem göttlichen bzw. priesterlichen Wink folgend oder aus dem Wunsch heraus, das Alberrniafest zu besuchen – in Richtung Honingen unterwegs sein. Am Abend vor ihrer Ankunft lernen Sie den Händler Ealger aus

Eschfurten kennen, der vermutlich gemeinsam mit der Gruppe in die Grafenstadt reisen wird. Noch vor dem Betreten der Stadt trifft die Gruppe dann auf die Blauen Füchse.

Im Idealfall reisen Ihre Helden als heimliche Wächter des Turnierfriedens im Auftrag der Travia-Geweihten Walafrid ni Vruidnich nach Honingen. Sollte Ihre Heldengruppe von Havena aus ins Abenteuer starten oder bekanntermaßen invertreue oder zumindest neutral sein, so wirbt Walafrid die Helden im Auftrag ihrer Königin Invher an, die ihrer Gegenspielerin Isora und deren Tochter Rhianna nicht

traut. Sollte die Heldengruppe dagegen auf Seiten der Reichstreuen stehen und nicht ohnehin direkt als Saboteure angeworben werden, bittet Walafrid die Helden aus persönlichen Motiven um Hilfe. Die Geweihte verachtet Bruder Travin bereits seit ihrer gemeinsamen Novizenzeit und fürchtet, dass er weniger die Gebote der Herrin als vielmehr sein eigenes Wohl im Sinn hat, wenn er sich um die Leitung des Honinger Tempels bemüht.

Hier werden Ihnen nun einige Varianten vorgeschlagen und ein paar Hilfestellungen dazu gegeben, wie sie diese auf Ihre Heldengruppe abstimmen können. Die genauere Ausarbeitung der Anwerbung sei Ihnen überlassen.

Falls Ihre Gruppe auf keinen der Vorschläge reagieren würde, können Sie natürlich auch eigene Ideen umsetzen oder **Variante 4 – Auf zum Turnier!** wählen, wobei die Helden aus eigenem Antrieb nach Honingen zum Turnier reisen und erst dort in die Ereignisse hineingezogen werden.

VARIANTE 1 – EINE SCHULD ZU BEGLEICHEN

Diese Variante setzt darauf, dass die Helden in einem vorherigen Abenteuer in die Schuld der Travia-Kirche geraten sind – oder notfalls in die Schuld einer anderen zwölfgöttlichen Kirche. Den Helden wurde dabei gegen einen Schwur auf ihre zukünftige Hilfsbereitschaft selbst Hilfe zuteil. Stimmungsvoll wäre es, wenn die Helden etwa in der (Eis-)Wüste kurz vor dem (Kälte-)Tod ein flehentliches Gebet hervorgebracht hatten und kurz darauf eine sichere Zuflucht fanden. Beim abendlichen Lagerfeuer wurde ihnen dann bewusst, dass sie für diese Gabe ebenfalls ein Opfer darbringen müssen.

Das vorliegende Abenteuer kann dann in jedem mittelaventurischen Ort beginnen, der über einen Travia-Tempel oder -Schrein verfügt, der von Schwester Walafrid (mit-)betreut wird. So bieten sich beispielsweise Abilacht, Havena, Kyndoch, Elenvina, Albenhus oder Angbar, aber auch Nostria oder Andergast an. Eine junge Novizin oder ein junger Novize wird die Helden auf dem Marktplatz oder in einer Taverne ansprechen und sie in den Tempel einladen, wo Schwester Walafrid mit ihnen sprechen möchte. Diese hat von ihrer Schuld durch eine Vision der Göttin erfahren und nutzt ihr Wissen nun, um die Helden für ihr Ansinnen zu gewinnen. Unabhängig davon, ob Walafrid ihrem Glaubensbruder Travin aus politischen oder persönlichen Gründen misstraut, werden die Helden doch im Sinne der Göttin handeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Innere des Tempels erinnert euch eher an eine gemütliche Wohnstube als an einen schlichten Tempelbau. Gepolsterte Bänke und bequeme Stühle bieten wohl bis zu zwei Dutzend Gläubigen an langen Tischen Platz. Vor dem Altar liegen die geopferten Gaben, die später von notleidenden Gläubigen verspeist werden.

Ihr werdet an einen ruhigen Tisch in einer Ecke geführt, wo bereits eine schlanke Geweihte Platz genommen hat. Lange, lockige Haare, ein schelmisches Lächeln und eine spitze Nase geben der hübschen Frau eine milde, herzliche Aura, die euch sofort gefangen nimmt. Mit einer einladenden Geste bittet sie euch, ihr Gesellschaft zu leisten. Sie grüßt euch im Namen der Herrin des Herdfeuers, dann stellt sie sich selbst als Schwester Walafrid vor. Sie erkundigt sich nach eurem Befinden und euren Reisen, dann werden ihre Züge ernster, aber keineswegs unfreundlicher: "Ihr seid Freunde dieses Hauses und habt die Gunst der Göttin erfahren. Sie hat euch beigestanden, weil sie euch liebt, und nun bittet sie um euren Beistand. Liebt ihr sie auch?"

Die Helden sollten sich daran erinnern, in der Schuld der Göttin zu stehen, und die Frage bejahen. Walafrid wird ihnen dann ihre Mission näher bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Walafrid strahlt euch mit einem bezaubernden Lächeln an: "Eure Entscheidung freut mich sehr, meine Freunde. Die Bit-

te, die ich euch nun vortragen werde, wird euch fordern, nach großem Geschick und unbändiger Entschlossenheit verlangen. Ihr werdet eine große Verantwortung tragen – und ein wichtiges Werk vollbringen."

Die Geweihte zwinkert euch aufmunternd zu, dann fährt sie fort: "Die Gräfin von Honingen, Rhianna Conchobair, hat zum Alberniafest geladen. Aus ganz Albernia werden Immanspieler, Schützen und Barden nach Honingen reisen, um sich im Wettstreit miteinander zu messen. Gaukler werden dort sein, die Stadt wird ein zehntägiges Fest feiern, ein großes Fest, zu dem alle aus ganz Albernia eingeladen sind. Ja, ihr habt richtig gehört, alle. Nicht nur diejenigen aus den besetzten Gebieten, auch diejenigen, die in den Teilen heimisch sind, die treu zur alten Königin stehen. Für die Zeit der Anreise, des Turniers und der Abreise wurde ein Turnierfrieden ausgerufen, während dessen es in Honingen und seinem Umland nicht gestattet ist, eine Waffe gegen jemanden zu ziehen – ob er nun mit oder gegen die Reichstreuen streitet. Doch niemand weiß, was geschehen wird, wenn der Verdacht aufkeimt, eine Seite würde den Frieden brechen wollen – oder gar beide Seiten. Reist also im Namen der Herrin nach Honingen und wacht über die Einhaltung des Friedens. Meldet euch dort bei Bruder Travin, aber traut ihm und anderen nicht, sprecht nicht über euern Auftrag und verbündet euch nicht mit einer Seite. Wahrt Neutralität und schreitet besonnen ein, wenn ihr dazu gezwungen seid."

Die Helden können nun Fragen stellen, wobei Sie bedenken sollten, dass Walafrid nur von einem möglichen Bruch des Turnierfriedens ausgeht. Über die Pläne der Gräfin von Honingen und ihrer Gegerin weiß die Geweihte nichts. Die Helden sollten nicht auf eine Belohnung anspielen, können aber die Übernahme von Reisekosten in Höhe von 5 Silbertalern pro Held und Tag aushandeln.

VARIANTE 2 – GOLD ZU VERDIENEN

Diese Variante ähnelt der ersten, jedoch wird hierbei nicht an das Ehrgefühl, sondern den Geldbeutel der Helden appelliert. Orientieren Sie sich an der oben geschilderten Anwerbung, bieten Sie Ihren Helden aber eine Bezahlung von 10 Silbertalern pro Tag an, dazu eine feste Belohnung von 10 Dukaten. Sie können sich auch etwas hoch handeln lassen, wenn dem Verhandlungsführer der Helden eine *Überreden (Feilschen)*-Probe gelingt. Lassen Sie Walafrid während der Verhandlungen darauf hinweisen, dass das Geld auch Bedürftige ernähren könnte – und davon gibt es wahrlich genug in dieser schweren Zeit. Zeigen sich die Helden zu kaltherzig, erscheinen Sie Walafrid irgendwann als ungeeignet. Dann könnte nur noch eine Vision die Helden zum Umdenken bewegen. Anschließend müsste Ihre Gruppe dann aber auf Walafrid zugehen, was deren Verhandlungsposition stärken und den Lohn drücken dürfte.

VARIANTE 3 – EINER VISION ZU FOLGEN

Eine Vision bietet sich besonders dann an, wenn unter den Helden ein Travia-Geweihter oder ein Geweihter einer anderen Gottheit ist. Es spricht aber auch nichts dagegen, nicht geweihten Helden die Vision zuteil werden zu lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du liegst im Schoß einer gütigen Frau. Sie streichelt dir über das Haar, du fühlst dich sicher und geborgen in ihrem riesigen Schoß. Du bist klein und doch bedeutend, spürst ihren göttlichen Atem. Ein junges Gänseküken hüpfzt zu dir, es schmiegt sich an dich. Der Hauch der Göttlichen streift das Küken, woraufhin eine prächtige Gans aus dem Schoß empor fliegt. Du krabbelst den Oberschenkel hinauf, dann schaust du nach unten auf eine Stadt, gelegen zwischen saftigen Wiesen und goldenen Feldern. Vor den Mauern der Stadt erkennst du bunt gekleidete Männer und Frauen, die mit löffelartigen Holzstöcken

einem Ball hinterher jagen. Zahlreiche Zuschauer genießen das Spektakel. Du freust dich. Doch dann marschieren Soldaten auf, sie vertreiben die Menschen und nehmen einige von ihnen fest. Du siehst einen Henker, sein Richtbeil ist geschliffen, glänzend poliert – und schon bald blutgetränkt. Du bist traurig, eine Träne rinnt über deine Wange.

Dann spürst du eine sanfte Frauenstimme: "Geh jetzt. Du kennst nun die Sicherheit und Geborgenheit, die ihnen genommen wird. Schütze die Schützenswerten und du wirst willkommen sein."

Der Schoß öffnet sich, du fällst ...

... und erwachst.

Mit Hilfe einer Probe auf *Götter/Kulte* begreift der Held, dass es sich bei der göttlichen Gestalt um Travia handeln muss. War er schon einmal in Honingen, kann er die Stadt aus der Vision wieder erkennen, wenn ihm eine *Geographie*-Probe +4 gelingt.

Wichtig ist, dass die Helden vorher bereits von der Einladung zum Alberniafest erfahren haben, damit sie den Bezug herstellen können. Vermutlich ist die Vision alleine nicht tragend genug, gerade dann, wenn die Helden die Verbindung zu den Geschehnissen in Albernia nicht alleine absehen können. Es ist gut denkbar, dass sich die Gruppe in einem Tempel Rat einholt, dann könnten sie wiederum auf Walafried treffen.

DURCH DAS KRIEGSGEBIET

Richten Sie die Anwerbung zeitlich so ein, dass die Helden am 3. Praios 1030 BF Eschfurten und am 4. Praios 1030 BF Honingen erreichen. Abhängig vom Startort der Helden wird die Gruppe nur wenige Tage oder gar mehrere Wochen durch das vom Krieg gebeutelte Albernia reisen. Der Turnierfrieden beginnt zwei Wochen vor der Eröffnung des Alberniafestes und gilt bis zwei Wochen nach seinem Ende im Gebiet rund um Honingen. Alle An- und Abreisenden sollten es in dieser Zeit schaffen, die davor und danach umkämpften Gebiete zu verlassen.

Das Wetter ist zu dieser Jahreszeit sonnig und warm, vom Meer der Sieben Winde her ziehen aber immer wieder Schönwetter- und Regenwolken heran. Abends kommt es an heißen Tagen häufig zu Gewittern, auf lange Schönwetterphasen kann mitunter tagelanger Landregen folgen. Die Qualität der Straßen hat in den letzten Monaten spürbar abgenommen, mitunter sind Steine aus dem Pflaster gerissen worden. Viele Straßen sind bei Trockenheit nur staubige Pisten, bei Regen dagegen schlammige Pfade. Insgesamt kommt man in Albernia aber noch relativ gut voran. An den wichtigsten Verkehrswegen stehen im Abstand von 10 bis 15 Meilen Herbergen am Wegesrand, wobei sich einige durch den andauernden Krieg in Brandruinen oder Zollstationen verwandelt haben. Mit Wegelagerern muss gerechnet werden, dabei handelt es sich aber meist nicht um professionelle Halsabschneider, sondern um verzweifelte Landsknechte, deren Sold ausgeblieben ist, oder Bauern, die durch den Krieg um ihre Ernte gebracht wurden. An wilden Tieren leben in Albernia Auerochsen, Baum-, Höhlen- und Schwarzbären, Höhlenspinnen, Waldwölfe und Wildschweine. Jagd können die Helden vor allem auf Auerhühner, Kaninchen, Pfeifhasen, Rebhühner, Rehe und Rotbüschel machen. Werte zu diesen Tieren finden Sie in der *ZBA*.

Besonders unangenehm gestaltet sich das Reisen während der namenlosen Tage. Die Menschen sind verängstigt und eingeschüchtert, sie schließen sich in ihren Heimen ein und beten, wenn es an der Tür klopft. Die Regentropfen erscheinen den Reisenden dicker als üblich, es ist während der fünf Tage um einiges kühler, und eine steife Brise weht den Helden aus allen Richtungen ins Gesicht. Vielleicht begegnet ihnen sogar ein niederer Dämon (bedienen Sie sich in *MGS* ab Seite 59).

Zu Fuß dürften die Helden etwa 25 Meilen am Tag schaffen, 35 bei einem Eilmarsch, der aber nur jeden zweiten Tag möglich ist. Mit einer Kutsche bewältigen sie auf befestigten Pisten etwa 35 Meilen, auf Pferden 40 Meilen, bei häufigem Pferdewechsel im Eilritt auch 80

VARIANTE 4 – AUF ZUM TURNIER!

Wenn die Helden keinen Bezug zu den Zwölfgöttern haben, können sie auch so in die Geschehnisse hineingezogen werden. Einen Aushang mit Werbung für das Alberniafest in Honingen finden die Helden in jedem albernischen Ort, in jeder Schenke können die Wirtin oder der Schankbursche davon erzählen. Vielleicht verdienen die Helden oder einige von ihnen auch als Gaukler ihren Lebensunterhalt und haben vom Gauklertreffen in Honingen erfahren.

Sobald sich die Helden auf den Weg gemacht haben, treffen sie auf Ealger, der für eine starke persönliche Bindung sorgt. In Honingen angekommen können Sie entweder Bruder Travin als Auftraggeber auftreten lassen, falls die Helden auf Seiten der Reichstreuen stehen und einen Bezug zu den Zwölfgöttern haben, oder auf die Eigenmotivation der Gruppe hoffen. Auch die besonnenen *Dreichers*, bei denen die Helden in Honingen unterkommen werden (siehe Seite 24 im Abschnitt *Freunde wo nächstigt ihr eigentlich?*), können ein Gefühl dafür vermitteln, wie sich die Stimmung während des Abenteuers entwickelt, und dafür sorgen, dass die Helden von sich aus Verantwortung übernehmen. Zudem lässt sich auch nach Beginn des Alberniafestes jederzeit mit der geschilderten Vision andeuten, welche Aufgabe die Helden haben.

Meilen. Entfernungstabellen zwischen den wichtigsten Orten Aventuriens finden Sie in *GA 254*. Hier sollen nur einige Anhaltspunkte in der Region rund um Albernia gegeben werden.

Ausgangsort	Reisedauer einer Gruppe zu Fuß in Tagen	Reisedauer einer berittenen Gruppe in Tagen
Abilacht	2	1
Albenhus	14	10
Angbar	11	8
Elenvina	11	7
Ferdok	14	10
Gratenfels	4	3
Havena	12	8
Kyndoch	6	4
Nostria	12	8
Winhall	4	3

Wenn Sie die Reise detaillierter ausgestalten möchten, seien Ihnen die Regionalspielhilfe *Am Großen Fluss* und die *Zoo-Botanica Aventurica* ans Herz gelegt.

"EALGER AUS ESCHFURTEN MEIN NAME"

Die Helden befinden sich eine knappe Tagesreise von Honingen entfernt, so dass sie am nächsten Tag die Stadt erreichen sollten. Aus welcher Richtung sie anreisen, ist für die kommenden Ereignisse vollkommen egal, platzieren Sie das kleine Örtchen Eschfurten einfach entlang der Reiseroute der Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Schatten werden deutlich länger, die Luft ein wenig kühler. Ihr folgt der Straße bis zum Waldrand, der den Blick auf eine kleine Senke freigibt.

Der Weg schlängelt sich sanft hinab. Vor euch liegt ein kleines Dorf, ein schlichtes Schild am Wegesrand verrät den Namen: Eschfurten. Die Siedlung besteht aus einem guten Dutzend Häusern, die allesamt um das größte Gebäude am Ort gruppiert wurden. Die Bauten sind aus Holz errichtet, die Dächer

mit Stroh gedeckt. Viele Gebäude wurden erst vor kurzer Zeit errichtet, an manchen Stellen sind noch die verkohlten Überreste inzwischen abgerissener Bauten zu erkennen.

Das Umland wird durch goldgelbe und grüne Äcker farblich geprägt, dazu harmonisiert die rötliche, untergehende Praiosscheibe am violett schimmernden Himmel ganz vortrefflich. Ein klarer Bach hinter dem Dorf durchschneidet das Land, einige Ziegen und mehrere Schweine laufen auf einer abgelegenen Wiese aufgeregt umher. Doch ein genauer Blick enthüllt auch hier schreckliches. Auf einer Wiese stehen gut zwanzig Boronräder, in einem Feld ist eine breite Schneise zu erkennen, wo unzählige Füße das Korn zertreten haben.

Eschfurten ist schon immer ein relativ unwichtiger kleiner Ort gewesen, solange das Getreide von den Bauern nach Honingen verkauft wurde und damit zur Ernährung der Stadt beigetragen hat. Vor zwei Jahren fanden nahe des Ortes schwere Kämpfe statt, wobei auch große Teile des Ortes zerstört wurden. Seitdem haben die Bewohner die Toten begraben, ihre Häuser neu errichtet und versucht, in ihren Alltag zurückzukehren, auch wenn sie jedes Mal ängstlich zusammenzucken, sobald sich Soldaten ihrem Ort nähern. Wenn die Helden den Ort erreichen, können sie dagegen drei tobende Kinder beobachten oder zwei alte Frauen auf einer Bank am Wegesrand, wo sie sich fern jedes Krieges unterhalten.

Das Gebäude in der Ortsmitte entpuppt sich nicht als typisches, Abenteuerer wie Abenteuer anziehendes Wirtshaus, sondern als Tischlerei. Sämtliche Holzbalken, aus denen das Haus erbaut wurde, sind mit viel Liebe zum Detail verziert worden, Blumenornamente sind ebenso zu entdecken wie kleine Figürchen oder geschnitzte Bilder, die den bäuerlichen Alltag darstellen.

Schon bevor man das Haus umrundet hat, kann man sowohl eine laut fluchende Männerstimme als auch das störrische "Th-Ah" eines Esels vernehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Dieser verfluchte Riemen! Aber ich bin ja selbst schuld. Kauf nie was im Kosch, grade wenn es billig ist. So 'n Dreck! Wieso will denn das hier nich halten?"

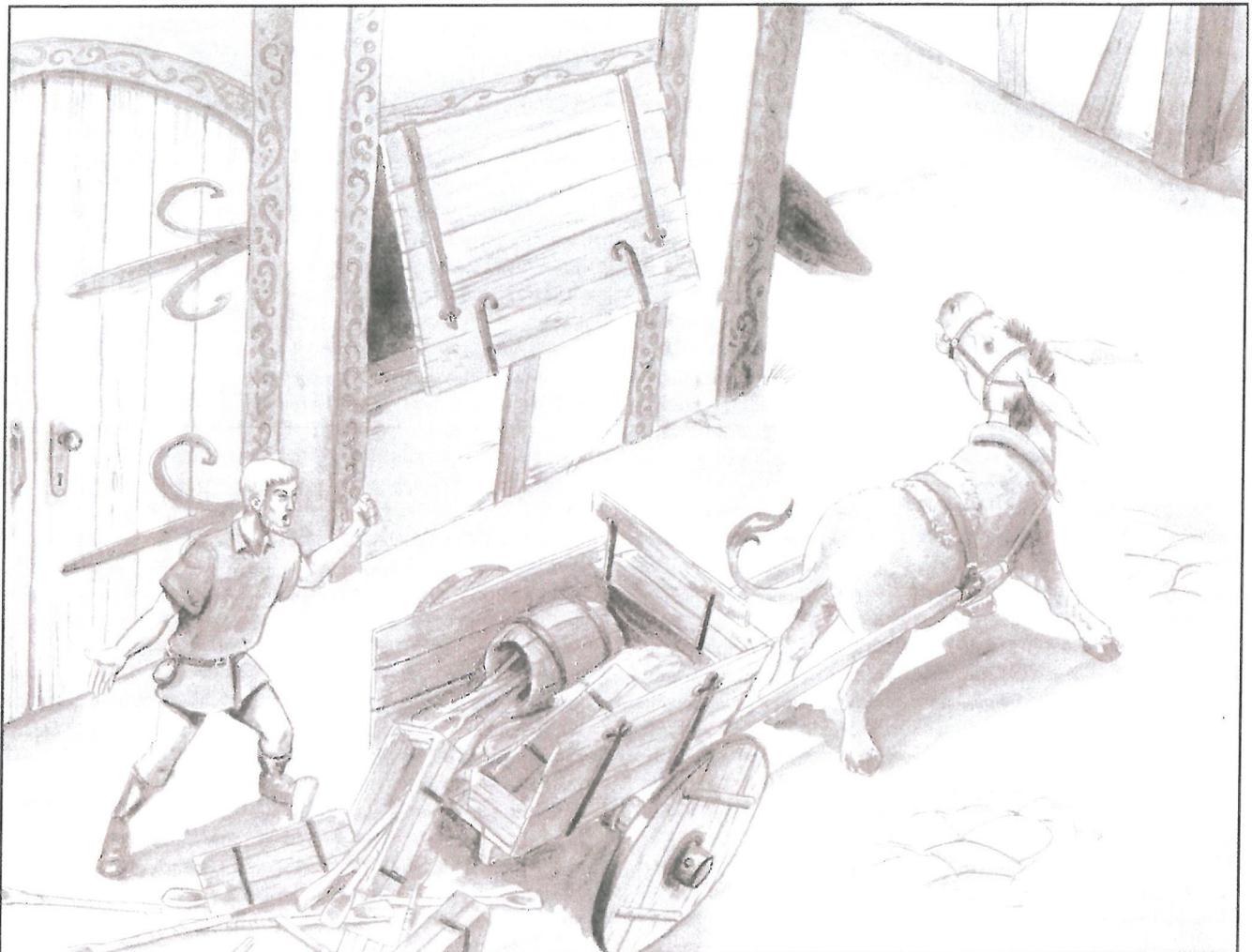
Eine kurze Pause tritt ein, dann ist wieder das fast wie ein Schluchzen klingende "Th-Ah" des Esels zu hören. "Halt doch dein Maul, du dummes Vieh. Neiiin, bleib stehen! Nicht loslaufen! Haaalt!"

Ein lautes Poltern ist zu hören. "Ahhrrrr! Jetzt kann ich alles wieder da raufpacken. So komm ich hier doch nie weg. Halt jetzt an, du blöder Esel. Wieso hab ich dich nicht schon längst verkauft?"

Kaum habt ihr das Gebäude umrundet und die Frontseite mit den breiten Flügeltüren zum Lager und zur Werkstatt erreicht, blökt euch das 'dumme Vieh' vehement an. Dann schnell es mit einem kurzen Satz vor, wird aber von dem schwer beladenen Wagen hinter ihm zurückgehalten. Durch den Ruck verrutscht auch die noch nicht auf dem Boden liegende Ladung unter der Plane des einachsigen Wagens, und Unmengen beinlanger Holzlöffel verteilen sich auf dem staubigen Platz vor der Schreinerei, wo bereits der erste Teil der Wagenladung gelegen hat. Dabei begraben sie einen wild gestikulierenden Mann.

Der knapp vierzig Jahre alte, wohl beleibte Händler stellt sich als Ealger aus Eschfurten vor, seines Zeichens "Händler für hölzerne Gebrauchsgegenstände". Er trägt ein kurzärmliges Wollhemd, robuste Hosen und hohe Lederstiefel, alles gut verarbeitet, aber nicht besonders luxuriös, wie man es von einem erfolgreichen Händler erwarten könnte. Nachdem er wegen des Ungeschicks eine Weile wüste Beschimpfungen in Richtung des Esels gebellt hat, bittet er die Helden verzweifelt, ihm beim erneuten Beladen seines Wagens behilflich zu sein. Als Belohnung verspricht er ihnen ein Abendessen.

Ein empfindsamer Held kann ohne größere Schwierigkeiten den Esel ruhig halten, während das Beladen des Wagens schnell vonstatten geht.





Bei den Löffeln handelt es sich übrigens mitnichten um Kochgeschirr für Trolle, vielmehr laden die Helden Immanschläger auf die Pritsche. Ealger bedankt sich überschwänglich bei den Helden, nachdem er den Esel abgeschirrt hat. Ein Aufbruch zu so später Stunde scheint ihm zu gefährlich zu sein, sind es doch noch fünf oder sechs Wegstunden bis Honingen. "Kurz nach den Namenlosen Tagen mag Praios zwar den Tag erhellen, nachts hingegen ist noch allerlei Gelichter unterwegs." Angesichts fehlender Alternativen bietet Ealger den Helden nicht nur ein Essen, sondern auch einen Platz für die Nacht an. Sollten sie ablehnen, werden sie wohl etwas abseits des Dorfes zelten müssen. In diesem Fall würden sie Ealger am nächsten Morgen treffen und ein Stück mit ihm reisen können. Nehmen die Helden an, werden sie eine ganz besondere Begegnung zu überstehen haben.

UTSINDE, DER 'DRACHE VON ESCHFURTEN'

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ealger lässt den Wagen vor der Tischlerwerkstatt stehen und führt euch zusammen mit dem Esel zu einem Häuschen am Waldrand, das euch bis dahin noch nicht aufgefallen ist. Der Holzbau macht einen alten und wenig gepflegten Eindruck. Das Dach könnte dichter gedeckt sein und zwei Dachbalken sind bereits bedenklich mit Schimmel befallen. Umso auffälliger sind die gehäkelten Gardinen vor den Fensteröffnungen, die zum Trocknen liebevoll aufgereihten Kräuter und die gepflegten Beete neben dem Haus.

Was die Helden nicht ahnen können: In dem Haus lauert *Utsinde*, der 'Drache von Eschfurten'. Utsinde ist gut sechzig Jahre alt, schwerhörig, traditionsbewusst und Ealgers Mutter. Mit einer weit ausholenden Geste bittet Ealger seine Gäste hinein. Es duftet nach frischem Brot und Gemüsesuppe, die Stube ist außerordentlich sauber, allerdings auch recht dunkel. Kleine Figürchen, die einfaches Bauernvolk, Heilige und lokale Berühmtheiten darstellen, stehen in zahlreichen Regalen, an einer Wand befindet sich eine beeindruckende Sammlung von Tongefäßen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Euer Gastgeber verschwindet kurz in der Küche, um eure Anwesenheit anzukündigen. Offenbar wohnt er nicht allein. Kurz darauf dringt lautes Gekeife aus der Küche: "Was, Gäste? Wie soll ich denn jetzt' das Essen schaffen? Du immer mit deinen Einfällen – du Dummkopf! Wo sollen denn die Leut' alle schlafen?" Die Tür zur Küche wird schwungvoll aufgeworfen, dann stapft eine ältere Dame heraus, gekleidet in ein altes und sehr schlichtes rotes Kleid. Jeder stürmische Schritt in ihren Holzschuhen scheint euch ermahnen zu wollen, wie es die krächzende, laute Stimme mit Ealger getan hat. Dieser zwängt sich an der grauhaarigen Frau vorbei, ein verlegenes Lächeln auf den Lippen: "Verzeiht, dass ich euch nich vorgestellt hab. Das ist meine Mutter, Utsinde. Sie hört ein wenig schwer, also sprecht bitte ein wenig lau..." "Was? Meine Ohren hören noch wie in jungen Jahren! Unverschämter Jungel!", brüllt Ealgers Mutter dazwischen und verpasst ihrem Sohn eine Ohrfeige.

Wie sich Utsinde den Helden gegenüber verhält, hängt weitestgehend von ihrem ersten Eindruck ab. Ein teuer gekleideter Kämpfer oder gar ein adliger Sprössling werden mit allem gebührenden Respekt behandelt. Ebenso Magierinnen, Geweihte oder Waldmenschen, vor denen Utsinde außerordentlichen Respekt hat. Söldner, Streunerinnen und Ähnliche betrachtet sie abschätzig, letztlich wird sie die Gebote der Herrin Travia aber achten, vor allem in Begleitung einer Respektsperson, die sich offenbar auch mit diesen Dienern abgefunden hat. Gegenüber Elfen verhält sie sich ängstlich. Verlässt der 'Spitzohrige' das Haus freiwillig, wird sie deutlich erleichtert sein. Jungen, wohlhabend aussehenden Damen begegnet Utsinde mit einer beängstigenden Freundlichkeit – und macht ganz nebenbei auch ordentlich Werbung für ihren Jungen.

Egal wie sich Utsinde den Helden gegenüber verhält, am meisten muss Ealger leiden. Es sollte schnell deutlich werden, dass der Händler in ihren Augen nichts richtig macht, gemacht hat oder je machen wird. Einer Adligen wird sie erzählen, dass er noch nicht einmal zum Diener am Baronshofe taugen würde, ein Söldner bekommt geklagt, dass Ealger das Schlachtfeld nie erreichen würde, so schwach wie er sei, was aber daran liege, dass er seinen Teller nie leer esse. Dabei schreit Utsinde unangenehm laut, denn sie hört keineswegs so gut, wie sie behauptet. So wird sie des Öfteren Sätze falsch verstehen, Satzteile verdrehen oder Dinge dazudichten, um sich keine Blöße vor den feinen Herrschaften oder dem Pöbel von der Straße zu geben. Glücklicherweise begibt sich die Herrin des Hauses recht früh zu Bett, so dass Ealger Zeit hat, voller Vorfreude von seiner Reise in die Grafenstadt zu berichten. Wenn die Helden nicht explizit für die Überwachung des Turnierfriedens angeworben wurden, können sie von Ealger vom Alberniafest in Honingen und insbesondere von den Immanwettkämpfen erfahren. Den neuen Herrschern im Lande steht Ealger nach außen hin neutral gegenüber. "Sie behandeln uns ja nicht schlecht, und jetzt hat die Gräfin dieses Fest organisiert. Andererseits waren wir ja schon immer albernisch und die Königin hat uns immer gut behandelt."

Insgeheim sympathisiert Ealger aber mit den Blauen Füchsen und treibt gar ab und an mit ihnen Handel. Sorgen Sie dafür, dass sich Ealger und die Helden unabhängig von ihren politischen Auffassungen sympathisch sind. Ealger wird im ersten Augenblick jegliche politische Meinung der Helden teilen, um Schwierigkeiten zu vermeiden.

Im Laufe des Abends wird aber auch deutlich, dass Ealger ein großer Immanfreund und übergücklich über das Turnier ist. Als eingefleischter Anhänger der Honinger Wölfe wünscht er sich natürlich, dass seine Mannschaft die Vorrunde übersteht und auch in den Finalspielen erfolgreich sein wird. Außerdem ist er dankbar, dass der Krieg für einige Wochen ruht und Kurzweil und Vergnügen in Honingen Einzug halten werden.

Im Übrigen hofft Ealger auf die Begleitung der Helden. Er würde sich wesentlich sicherer fühlen, und die Zeit verginge in netter Gesellschaft auch schneller. Gerade wenn die Helden sein Angebot ablehnen wollen, da weder er noch sein Esel einen Gewinn für die Reisegruppe darstellen, kommt er auf das Thema Unterbringung in Honingen zu sprechen. Die Stadt ist wegen des Festes hoffnungslos überfüllt, so dass freie Betten so gut wie nicht zu bekommen sind. Glücklicherweise kennt Ealger einige der Immanspieler, so dass er sich erneut um Übernachtungsmöglichkeiten kümmern könnte. Für die Helden eröffnet sich dadurch auch die Möglichkeit, nah beim Turnier zu bleiben und so über den Turnierfrieden zu wachen, ohne offizielle Stellen bemühen zu müssen.

Lehnen die Helden sein Angebot wider Erwarten ab und bestehen auf einer getrennten Reise, wird er zwar enttäuscht sein, den Entschluss der Helden letztendlich aber akzeptieren. Die Helden werden später wieder auf ihn treffen, notfalls erst im Lager der Immanspieler – und dann wird er sehr wohl eine Bereicherung für die Reisegemeinschaft sein, kann er sie doch mit den Honinger Wölfen bekannt machen und ihnen damit auch einen Schlafplatz in Honingen organisieren. Im Folgenden wird aber davon ausgegangen, dass die Helden und der Holzwarenhändler gemeinsam reisen.

Die Helden werden in der Stube oder in Ealgers Zimmer auf dem Fußboden schlafen müssen. In der Stube verhindert lediglich der harte Boden einen erholsamen Schlaf, in Ealgers Zimmer kommt erschwerend sein lautes Schnarchen hinzu.

GOLDENE UND WENIGER GOLDENE FELDER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Früh am nächsten Morgen werdet ihr von Ealger geweckt. Utsinde hat ein karges Frühstück aufgetragen, in dessen Verlauf sie euch unentwegt darauf hinweist, auf ihren Sohn auch ja aufzupassen. Er sei ja so hilflos und würde sich in der großen Stadt nicht zurechtfinden und und und ...

Kurze Zeit später habt ihr Eschfurten hinter euch gelassen. Die gepflasterte Straße führt euch durch schier endlose, goldene Weizenfelder, rotbraunes Ackerland und vorbei an saftigen Wiesen, auf denen Bornländer Bunte, Warunker Braune und Abilachter Fleckvieh grasen. Allerdings seht ihr auch genauso viele zertrampelte, nicht bestellte oder mit Unkraut überwucherte Felder, das Vieh ist mager und die Herden sind außerordentlich klein. Diese Gegend hat schon bessere Zeiten erlebt! So passiert ihr einige große Bauernhöfe, Gasthäuser und Windmühlen, die auf den Getreidereichtum der Gegend hinweisen, allerdings sind viele Gebäude verlassen, halb zerstört oder abgebrannt.

Ealger erweist sich als ausgesprochen angenehmer Weggefährte. Zwar hat er des Öfteren Mühe, seinen Esel zum Weitergehen zu bewegen, aber dafür weiß er auf fast all eure Fragen über das ländliche Leben um Honingen eine Antwort. Ab und an kommen euch Reisende entgegen, hauptsächlich Bauern und Tagelöhner, aber auch Gesellinnen, Soldaten und Händlerinnen.

Wenn sich die Helden von Utsinde verabschieden und einigermaßen mit ihr ausgekommen sind, nimmt die Dame der Gruppe beiläufig das Versprechen ab, auf ihren Sohn aufzupassen. Eine leichtfertig gegebene Zusage dürfte den Helden später einige Gewissensbisse beschern und sie dazu motivieren, den Geschehnissen in Honingen nachzugehen.

DIE VERWUNDETE FÜCHSIN

Etwa drei Wegstunden vor Honingen passieren die Helden ein kleines Wäldchen. Die Landstraße ist hier in einem schlechten Zustand, oft passt Ealgers Wagen kaum zwischen zwei Bäumen hindurch. Man mag sich fragen, wie schwerere Karren oder größere Fuhrwerke diese Stellen passieren sollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das laute Pfeifen eines Stieglitzes erklingt aus den dichten Baumkronen über euch. Zwar ist der Pfad beschwerlich, doch der Wald erscheint euch ruhig und friedlich, weshalb ihr unbeschwert vorankommt. Immer wieder brechen die Strahlen der Praiosscheibe durch das Blätterdach und wärmen euch und eure Herzen. Hier – mitten in Albernia – scheint der Krieg fern zu sein. Wer könnte diesen Frieden stören?

Keine zwanzig Schritte vor euch taucht plötzlich ein Pferd auf. Auf seinem Rücken liegt der schlaffe Körper einer jungen Reiterin, ihr Kopf hängt nach unten. Das Tier nähert sich euch, sackt dann zusammen und fällt zur Seite. Die Frau liegt leblos im Gras, die Beine unter dem Leib des Pferdes eingeklemmt. Das schwarze Tier atmet schwer, Blut sickert aus einer riesigen Wunde an der Flanke, dann hebt sich der Brustkorb ein letztes Mal.

Bei der bewusstlosen Reiterin handelt es sich um ein Mitglied der Blauen Füchse, einer mit Königin Invher sympathisierenden Renegatentruppe unter der Führung der ehemaligen Gräfin Franka Salva Galahan, die in den Wäldern um Honingen gegen die nordmärkischen Besatzer kämpft. Da die Füchse von den Nordmärkern nicht als reguläre feindliche Truppe, sondern als Räuberbande angesehen werden, fühlen jene sich gegenüber den Freischärlern nicht an den Turnierfrieden gebunden. Die junge Frau, *Alania Weizacker* mit Namen, befand sich auf dem Weg durch die Dörfer der Umgebung, um Nahrungsmittel für die Renegaten zu sammeln. Dabei wurde sie von zwei Nordmärker Schützen überrascht, die sie mit einem Armbrustbolzen in den Rücken getroffen haben, nachdem sie ihr Pferd verwundet hatten. Dass das Tier noch mehrere Meilen weit fliehen konnte, grenzt an ein Wunder. Das Pferd lässt sich nur noch mit einem eilig gewirkten BALSAM retten (6 LeP unter null), die Reiterin hat bereits viel Blut verloren, lässt sich aber noch behandeln. Sie verfügt noch über 4 LeP. Auch hier kann Magie helfen, die profunden Kenntnisse eines Heilers aber ebenso: Eine Probe auf *Heilkunde Wunden* +4 ist notwendig, um die Wunde zu untersuchen, ohne durch das Drehen des Rückens weitere 1W6-1 SP zu verursachen, eine weitere Probe +3, um die Blutung zu stoppen.

Gerade wenn die Anspannung der Helden abfällt, weil sie der jungen Frau helfen konnten, trifft ein Dutzend weiterer Reiter ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Heda – lasst eure Waffen fallen und tretet zur Seite.”

Ein gutes Dutzend Reiter kommt von allen Seiten auf euch zu. Die Männer und Frauen haben kurze Speere auf euch gerichtet, bedächtig treiben sie euch zusammen. Eine schlanke Frau ergreift das Wort und fragt euch mit trauriger Stimme: “Was habt ihr getan, Fremde? Was habt ihr Alania angetan?”

Ihr könnt nicht sagen, wie alt die Frau mit den rotblonden Haaren wohl sein mag. Ihre blaue Bauschkleidung fällt ebenso auf wie das schlanke Rapier an ihrer Seite.

Die Helden stehen keiner geringere als Franka Salva Galahan (siehe auch **Großer Fluss 168**) gegenüber, der ehemaligen Landgräfin Honingens und heutigen Anführerin der Blauen Füchse. Den Helden bleibt eigentlich nur, die Situation möglichst wahrheitsgemäß zu schildern. Franka wird den Helden schließlich einige kritische Fragen stellen und ihnen dabei vor Augen führen, dass sie sich in einem Kriegsgebiet befinden: “Wo kommt ihr her und wo wollt ihr hin?” – “Warum reist ihr durch dieses geknechtete Land?” – “Wie steht ihr zum Reich? Und wie zu Albernia?” – “Habt ihr Reichstreue gesehen?”

Sobald sie mit ihren Erklärung fertig sind, schaut Franka mit strengem Blick zu Ealger, falls dieser mit den Helden reist: “Sagen deine Begleiter die Wahrheit, Ealger?”

Dieser nickt heftig, woraufhin sich Frankas Miene ein wenig erhellt: “Habt Dank, Fremde. Mögen die Zwölfe mit euch sein und Phex mit dir, Ealger.”

Wenn Ealger und die Helden nicht zusammen gereist sind, wird die Szene ganz ähnlich ablaufen, nur dass der Händler rein zufällig dann auftritt, wenn die Helden ihre Erklärungen beendet haben.

Schließlich gibt die Anführerin der Blauen Füchse zwei kräftigen Kameradinnen ein Zeichen, die Verletzte auf ein Pferd zu hieven. Dann ziehen sich die Reiter wortlos zurück. Im leisen Flüsterton kann Ealger die Helden nun darüber aufklären, dass die Blauen Füchse gegen die Nordmärker kämpfen, seit die alte Gräfin Franka Salva Galahan vertrieben wurde, und er auch ab und an mit den Füchsen Handel treibt. Er kann auch berichten, dass die Füchse bei der Landbevölkerung recht beliebt sind und in letzter Zeit auf sich aufmerksam machten, indem sie die Besatzer mit phexischen Meisterstücken düpierten. So wurde ein Transport mit Steuerabgaben an die Fürstin kürzlich aufgebracht, ebenso ein Lebensmittellieferung an die Bastion im alten Immanfeld.

Schließlich macht sich Ealger mit den Helden auf, das letzte Stück bis Honingen zurückzulegen.

REICHSTREUE HELDEN UND DIE BLAUE FÜCHSE

Wenn die Helden sehr reichstreu sind und die Blauen Füchse als Feinde betrachten, können sie in dieser Situation Informationen sammeln. Später werden die Helden von den Füchsen gar kontaktiert und zeigen sich dabei durchaus als besonnene Menschen, die keineswegs nur “mordlustige Räuber” sind, wie weithin behauptet wird. Es wäre daher gut, wenn die Helden nicht allzu heißblütig agieren, sondern sich auf ein kurzes Gespräch einlassen. Zu einem Kampf sollte es nicht kommen, zumal die Blauen Füchse deutlich in der Überzahl sind. Gehen Sie von rund einem Dutzend Gegner aus und orientieren Sie sich bei den Kampfwerten an denen von Harlas Leuten auf Seite 25. Bedenken Sie aber, dass alle Füchse mit Speeren bewaffnet und beritten sind. In der Nähe befinden sich außerdem ein halbes Dutzend Schützen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gegen einen geringen Betrag erhaltet ihr mittags ein kräftiges Mahl bei einer Bäuerin, die ein paar Bänke vor ihr Gehöft gestellt hat. Zu einem Krüglein Gagelstrauch, einem dünnen albernischen Bier, serviert euch ein Knecht kräftige Dinkelgrütze, einen Laib Brot und den berühmt-berüchtigten Abilachter Stinker, einen Magerkäse, dessen Verzehr euch einige Überwindung kostet.

Seinen Geschmack habt ihr noch immer im Mund, als ihr zur Mittagsstunde die Silhouette Honingens erblickt. Ealger zeigt euch die Grafenresidenz, und ihr könnt den großen Turnierplatz vor den Stadtmauern erkennen. Dort befindet sich auch ein unüberschaubares Lager aus großen Zelten und verschiedenen Wagen.

HONINGEN UND DAS ALBERNIAFEST

Zum Aufbau dieses Kapitels

In diesem Kapitel werden verschiedene kleine Szenen vorgestellt, die in Honingen, auf dem Gauklerfest und unter den Immanenspielern stattfinden können. Einige dieser Szenen lassen sich optional mit der Handlung des Abenteuers verweben, die meisten dienen aber schlicht dazu, Honingen und das Turnier mit Leben zu füllen. Außerdem wird auf die Organisation und den Ablauf des Turniers eingegangen.

SZENEN IN HONINGEN

Wann auch immer die Helden in die Straßen und Gassen Honingens eintauchen, werden um sie herum immer wieder Dinge passieren, die in jedem Dorf ein immenses Aufsehen erregen würden, während eines Turniers in einer Grafenstadt aber zum üblichen Stadtbild gehören. Nicht immer werden die Helden in die Ereignisse involviert, meistens wird damit niemand rechnen, und oftmals könnte das Eingreifen Fremder in private Angelegenheiten sogar unerwünscht sein. Die nachfolgenden Szenen dienen einerseits dazu, Honingen mit Leben zu füllen und das Flair der Stadt zu transportieren, andererseits können sich aus manchen auch ganz eigene, kleine Abenteuer entwickeln.

DAS INRAH-ZELT

Auf einem kleinen Platz (Stadtplannummer 40) direkt südlich der Gräflischen Residenz (Stadtplannummer 3) steht ein rundes Zelt, bestehend aus rein weißen Zeltbahnen. Der Eingang ist zu jeder Zeit aufgeschlagen, eine breite Plane überspannt den Platz davor.

Vor dem Zelt befinden zu jeder Zeit zwei gut ausgebildete Gardisten in ebenfalls rein weißen Waffenröcken. Die Hände ruhen auf gewaltigen Zweihändern, alle Rüstungsteile sind blank poliert.

Auf einem kleinen Tisch unter der gespannten Plane steht ein Inrahspielfeld, die Figuren stellen eine recht knifflige Situation dar. Der Windkönig befindet sich in arger Bedrängnis, und es gibt nur zwei Zugmöglichkeiten, ihn vor einer Niederlage innerhalb der nächsten fünf Züge zu bewahren. Wer immer das Zelt betreten möchte, wird von einem der Gardisten aufgefordert, den Windkönig vor seiner drohenden Niederlage zu retten. Mit einer gelungenen *Brett-/Kartenspiel*-Probe +5 kann die Situation gelöst werden. In diesem Fall wird dem Inrah-Spieler – und nur diesem – Einlass gewährt, weil er sich als fähig und würdig genug erwiesen hat, an einem ganz besonderen Inrah-Spiel teilzunehmen. Andernfalls wird er abgewiesen.

Im Inneren befindet sich erneut ein Inrah-Spiel, dieses ist allerdings ungleich kunstvoller gestaltet und damit auch kostbarer. Das Spielfeld zeigt erneut eine Situation aus einem anderen laufenden Spiel. Zudem ist immer ein Botenreiter anwesend – sollte er abwesend sein, verweisen die Soldaten den Helden auf einen späteren Zeitpunkt. Der Botenreiter weist den Inrah-Spieler darauf hin, dass der Windkönig und damit er selbst an der Reihe ist. Um nun den richtigen Zug auszuwählen, muss der Spieler eine *Brett-/Kartenspiel*-Probe ablegen. Ist die Probe mit mindestens 5 TaP* gelungen, so verbessert sich die

Situation für den Spieler. Ist die Probe schlechter gelungen, so bleibt die derzeitige Situation bestehen, misslingt die Probe, verschlechtert sich die Situation. Bei einer stark misslungenen Probe (Patzer oder um mehr als 15 Punkte gescheitert), verliert der Spieler das Spiel automatisch.

Hat der Spieler seinen Zug gemacht, wird er vom Boten hinaus gebeten. Er sei zu einem späteren Zeitpunkt wieder herzlich willkommen, dann dürfe er auch seinen nächsten Zug machen. Anschließend schwingt sich der Reiter auf sein Pferd und galoppiert davon. Verfolgt man ihn, gelangt man schließlich zum Sitz der Gräfin, der Adelsloge am Immanfeld, dem Stadthaus oder wo auch immer sich der geheimnisvolle Gegner auch aufhält, welcher niemand Geringeres als Gräfin Rhianna Conchobair persönlich ist. Sollten die Helden später mit der Gräfin verhandeln wollen, können eine respektable Leistung beim Inrah-Spiel und das Wissen um die geheimnisvolle Gegnerin sehr nützlich sein. Die Gräfin wird den meisterlichen Inrah-Spieler unter den Helden als klugen Taktiker schätzen und mit ihm gerne auch ein wenig über das Inrah-Spiel reden wollen, wodurch sich eine gute Gesprächsmöglichkeit ergeben sollte.

Nachdem sich die Gräfin in eine ausgesprochen gute Position gespielt hat, versuchen nur noch wenige ihr Glück. Vielleicht kann einer der Helden das Blatt noch wenden. (Er kann mit seinen Proben TaP* ansammeln, allerdings werden jeden Zug 1W6 TaP* für die Züge der Gräfin abgezogen. Das Spiel startet bei einem Stand von 15 TaP*; erreicht der Spieler 50 TaP*, hat er gewonnen, sinken die TaP* auf null, so gewinnt die Gräfin.)

Und vielleicht erfährt er irgendwann einmal, gegen wen er hier gespielt hat.

VOR DEM PERAINE-TEMPEL

Mitten in Honingen, an der südöstlichen Seite des Theria-Platzes (13), befindet sich der Peraine-Tempel (14), der bedeutendste Tempel Honingens und wichtigste Peraine-Tempel Alberbias.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch befindet sich das wohl über 30 Schritt lange und mindestens halb so breite Haus der Göttin Peraine. An allen Wänden sind unzählige Storchenbilder gemalt worden. Zahlreiche Pilger, vor allem Bauern, aber auch Handwerker und Händler, haben sich vor dem Tempel versammelt und treten ehrfürchtig ein.

In der Nähe der Helden unterhalten sich zwei Gesellen, die gerade auf einem Gerüst stehend eine Häuserwand verputzen, über die Gläubigen. Wenn den Helden eine *Sinnesschärfe*-Probe gelingt, können sie hören, wie die beiden darüber diskutieren, ob die Pilger ein Segen oder ein Fluch für die Stadt sind. Während der eine die Meinung vertritt, die fremden Bauern würden den Honingern die ohnehin knappe Nahrung streitig machen, sieht der andere in den Pilgernden die Hoffnung auf eine reiche Ernte und mehr Nahrung für die Grafenstadt.

Wenn die Helden den Tempel betreten wollen, können Sie dies gerne tun.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch ihr wagt einen Blick in das Innere. Mitten im durch gut zwei Dutzend Fenster hell erleuchteten Andachtsraum steht ein protziges Steinrelief, das nach Auskunft eines Pilgers die Heilige Theria zeigt. Die meisten Gläubigen knien einmal kurz vor der Statue wieder, dann wenden sie sich einem kristallinen Schrein zu, in dem ein unscheinbarer Honigtiegel aufbewahrt wird – der Tiegel der Heiligen Theria ni Ulghain, eine der bedeutendsten Reliquien des Peraine-Kultes.

Es steht den Helden frei, sich zu erkundigen, woher das Steinrelief stammt. Die meisten Gläubigen und natürlich alle Geweihten können der Gruppe verraten, dass es sich bei dem Relief um ein Geschenk der neuen Gräfin handelt. Gelungene *Menschenkenntnis*-Proben lassen die Helden erkennen, dass ihr Gegenüber die Schenkung entweder als plumpen Versuch betrachtet, sich bei den Honinger Bürgern beliebt zu machen, oder als unnötige Ausgabe, die letztendlich vom gepressten Volk bezahlt werden musste. Dennoch scheinen die Gläubigen all ihre Hoffnung in ihre Gebete vor der Heiligen Theria und ihrem Tiegel zu legen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ehrfürchtig bleibt auch ihr vor dem Tiegel stehen. Das Gefäß ist schlicht und auf den ersten Blick kaum als göttliche Reliquie zu erkennen, aber je länger ihr den Tiegel betrachtet, desto kräftiger, mutiger, entschlossener und bedeutsamer fühlt ihr euch. Euch wird bewusst, dass ihr eine wichtige Aufgabe zu erfüllen habt – und das Schönheit, materieller Wert und offensichtliche Pracht nicht notwendig sind, um Bedeutendes zu leisten und Hoffnung zu geben.

WEITERE SZENEN

Die folgenden Vorschläge sind allesamt nur kurz umschrieben und bedürfen einer genaueren Ausarbeitung. Viele Geschehnisse können auch einfach nur am Rande eingeflochten werden, um eine stimmungsvolle Beschreibung der Stadt Honingen zu unterstreichen.

Bettler, Dirnen und Straßenkinder

- ☞ In einer dunklen Gasse fallen eine Horde Straßenkinder über einen älteren Mann her.
- ☞ An einer Ecke am Winhaller Tor vertreiben ein paar kräftige Jünglinge einen Kriegsveteranen von seinem Platz, um einen 'eigenen' Bettler dort zu platzieren.
- ☞ Ein junge Frau aus Tobrien, deren linkes Auge unter einer Binde verborgen ist, bittet die Helden um eine Spende.
- ☞ Eine alte Frau steht nahe des Gratenfeler Tores an der Straße und preist mit erhobenen Händen und maraskanischem Akzent die Vielfalt der Welt und deren Schönheit gleich mit, was im kriegsgebeutelten Honingen nicht unbedingt auf Zustimmung stößt.
- ☞ Eine Hure betet den Helden ungefragt ihre Angebotspalette herunter.
- ☞ Zwei Lustknaben steigen zu einer alten Frau in Ratsherrentracht in eine prunkvolle Kutsche.

Handwerker

- ☞ Die Helden passieren eine Backstube, aus der der beißende Geruch nach Verbranntem zur Straße dringt. Aus dem Inneren ist das wütende Brüllen eines Mannes zu hören, der seinen Knecht mit lauten Flüchen beschimpft.
- ☞ Die Helden entdecken ein auffällig gutes Angebot für eine Waffe, Rüstung oder einen anderen Gegenstand. Kurze Zeit nach dem Kauf stellt sich leider heraus, dass das gute Stück nicht nur preiswert, sondern auch billig ist. Die Qualität der Ware ist mangelhaft. Eine Probe auf ein passendes Handwerkstalent, um die Qualität der Ware bei Kauf zu prüfen, kann die Helden vor einem Fehlkauf schützen.
- ☞ An einem Haus bessern zahlreiche Handwerker die Fassade aus. Wenn Sie die Situation für die Helden ärgerlich gestalten wollen, verschüttet ein Lehrling genau über einem von ihnen einen Wassereimer.

Vielleicht stürzt auch ein Farbeimer herunter – oder der Lehrling selbst, wenn Sie es dramatisch mögen.

- ☞ Nahe einer kleinen Schmiede ist es so laut, dass die Helden einen Passanten falsch verstehen und so womöglich den falschen Weg einschlagen.
- ☞ Eine Schustergesellin auf Wanderschaft fragt die Helden nach dem Zunfthaus der Schuster und Sattler.
- ☞ Ein Schreinermeister dirigiert vier sichtlich überforderte Träger bei ihrem Versuch, einen Stapel langer Bretter in seine Werkstatt zu transportieren. Schließlich schmeißen die vier die Bretter wütend zu Boden und weigern sich, sich weiterhin für einen Hungerlohn herumscheuchen zu lassen.

Fuhrleute und Reiter

- ☞ Ein großer Fuhrwagen mit riesigen Bieffässern auf der Pritsche blockiert eine enge Gasse, so dass selbst Fußgänger einen Umweg nehmen müssen. Passanten jubeln der Wagenlenkerin dennoch zu, so viele Bierfässer auf einem Haufen hat die Honinger Bevölkerung seit der Besatzung nicht mehr gesehen.
- ☞ Ein Beilunker Reiter bahnt sich unter lauten Rufen erfolgreich seinen Weg durch die Menschenmenge.
- ☞ Eine junge Adlige versucht es dem Boten gleich zu tun – ist dabei mit ihrer Quadriga aber weniger erfolgreich und prescht auf ein spielendes Kind zu, das sie noch nicht bemerkt hat. Wenn die Helden nicht eingreifen, wird ein Unglück geschehen. Retten die Helden das Kind, werden sie von dem verarmten Vater in einer heruntergekommenen Hütte eingeladen, wo er sich alle Mühe gibt, den Geboten der Herrin Travia nachzukommen. Die Helden können auch erfahren, dass die Mutter des Kindes im letzten Jahr zu Unrecht als Aufständische verhaftet und gehenkt wurde. Die beiden jüngere Geschwister des Kindes sind im letzten Winter einer Grippe zum Opfer gefallen.
- ☞ Zwei Fuhrleute streiten lautstark in einer schmalen Gasse, weil sich ihre Fuhrwerke gegenseitig blockieren.

Gelehrte, Patrizier und reiche Bürger

- ☞ Einem in eine weite, dunkelblaue Robe gewandeten Mann fallen ein gutes Dutzend Schriftröle in eine Pfütze. Unter leisem, aber stetigem Gezeter sammelt er die durchnässten Rollen zusammen.
- ☞ Eine früh ergraute Frau in einem weißen Leinenkleid kommt den Helden leise wispernd entgegen und flüstert einer beliebigen Heldin zu: "Das Tsagglück kommt zu dir, wenn die Vereinigung von Körper und Geist vollzogen wurde." Kurz darauf erkundigt sich ein besorgter junger Mann, ob die Helden seine verrückt gewordene Mutter gesehen haben.
- ☞ Einer Ratsdame wird vor einem prunkvollen Fachwerkhaus von mehreren Menschen in ebenfalls kostbarer Kleidung zum Tsatag gratuliert. Die einfachen Bürger der Stadt schauen neidisch zu der Versammlung: "Unsereins schuftet jeden Tag – und die feinen Damen und Herrn pressen uns aus."
- ☞ Ein wohlhabender Bürger jagt unter lautem Schimpfen eine laut schluchzende Magd aus seinem Haus.
- ☞ Unter einem prachtvollen Balkon stehend kann man mehrere Stimmen hören, die darüber streiten, ob denn ausgerechnet die neue Gräfin ein Alberniefest veranstalten sollte. Während manche dies als Symbol der Annäherung sehen, wirft eine keiflige Fistelstimme in den Raum, dass die Zwölfe da ja gleich zur Dämonenparade einladen könnten.

Städtische Bedienstete

- ☞ Ein kurzsichtiger Kammerdiener verlässt das Stadthaus und winkt einem der Helden zu, weil er ihn mit jemandem verwechselt hat.
- ☞ Eine schlanke Frau bahnt sich schnellen Schrittes unter flüchtigen Entschuldigungen einen Weg durch die Menschenmassen vor dem Rathaus und zieht sich dabei hastig eine weiße Perücke über den Kopf. Eine kräftige Frau brüllt ihr ein paar unflätige Beleidigungen hinterher, weil ihr angeblich Unrecht getan wurde.
- ☞ Auf Anordnung einer Archivarin hin wird eine laut protestierende Frau von zwei kräftigen Burschen aus dem Stadtarchiv geworfen.
- ☞ Ein betrunkenener Archivar liegt abends vor einer Schenke in der Nähe des Rathauses im Rinnstein. Er klagt jedem ungefragt sein Leid:

Seine Frau sei zum Kriegsdienst gepresst worden, weil die beiden hoch verschuldet waren, und schon seit Monaten nicht zurückgekehrt.

☞ Ein Marktaufseher tritt nach einem Handelsabschluss der Helden an diese heran und fragt sie über die Händlerin aus. Danach fordert er eine 'Sondererwerbssteuer' vom einem Silbertaler.

Wirtinnen und Herbergsväter

☞ Der Wirt in der Taverne, die die Helden gerade erst betreten haben, bricht bewusstlos zusammen.

☞ Die Besitzerin einer Herberge steht vor ihrem Haus und ruft um Hilfe, während aus dem Inneren lautes Poltern und Klirren dringt. Die Frau bitte die Passanten auf der Straße flehentlich, zwei randalierende Gäste aus dem Haus zu befördern, die sich nicht einigen können, wer die einzig wahre Herrscherin Albernias ist.

☞ Aus der Schenke, vor der sich die Helden gerade aufhalten, ist eine leise Glocke zu hören, womit eine Saalrunde ankündigt wird. Wenn die Helden eintreten und nach dem Spender fragen, wird man ihnen eine ältere Händlerin zeigen, die im Rahmen des Turniers endlich wieder satte Gewinne machen konnte.

Gardisten, Stadtwachen und Söldner

☞ Zwei Büttel befragen einen Krämer, der angibt, bestohlen worden zu sein.

☞ Vier Gardisten führen eine alte Frau, die in schwere Stahlketten gelegt wurde, zum städtischen Kerker. Passanten mutmaßen, ob die Frau eine Aufständische oder eine Steuerhinterzieherin ist.

☞ Eine Zweierstreife der Stadtgarde unterbricht ihre Patrouille für einen kurzen Abstecher in eine Taverne namens *Am Blauen Turm*.

☞ Eine junge Gardistin rempelt die Helden bei dem Versuch an, einen flüchtenden Burschen einzuholen.

☞ Ein gutes Dutzend Söldner betrinkt sich in einer Schenke, um einen neuen Kontrakt zu feiern.

☞ Eine mit Narben gezeichnete Veteranin fragt die Helden, ob sie nicht in ihr Banner aufnehmen wollen. Die Frau ist offensichtlich leicht verwirrt. Kurze Zeit später erzählt sie einem Svellttaler Schimmel vor einem Fuhrwerk, wie sie im Khômkrieg gegen die Ungläubigen ins Feld zog. Wenn die Frau einen Bettler in der Nähe nach der Frau ausfragen, erzählt ihnen dieser, dass die alte *Mechthild* lange unter Gräfin Franka Galahan gedient habe, durch eine mehrtätige Folter aber verrückt geworden sei.

Geweihte

☞ Ein hoher Praios-Geweihter lässt sich von einer Gruppe Bannstrahler einen Weg durch die Menschenmenge bahnen.

☞ Eine Hesinde-Geweihte läuft mit tiefen Sorgenfalten auf der Stirn zum Rathaus.

☞ Ein Boroni verlässt das Haus eines reichen Kaufmannes. Eine ältere Frau verabschiedet ihn und schließt hinter ihm die Tür, wird dabei aber immer wieder von heftigen Weinkrämpfen geschüttelt.

☞ Ein reisender Aves-Geweihter bestaunt mit offenem Mund die verschiedensten Eindrücke der Stadt.

Magiebegabte

☞ Die Inquisition führt einen Druiden durch die Straßen.

☞ Eine hässliche Magierin fragt die Helden, ob sie sich für ein Transmutationsexperiment zur Verfügung stellen würden.

☞ Ein alte Frau mit einer großen Kröte auf der rechten Schulter huscht von Schatten zu Schatten und schaut sich dabei öfters vorsichtig um.

☞ Auf einem belebten Platz rutschen jungen, gut aussehenden Männern immer wieder die Kleider vom Leib. Kundige Helden, die wissen, nach wem sie suchen müssen, können an einer Häuserecke eine Frau in erdfarbenen Kleidern sehen, die die Szenerie schelmisch grinsend beobachtet. Die Helden werden später noch die Möglichkeit haben, die junge Dame kennen zu lernen. Flechten Sie die Schelmin nur am Rande ein. Bevor sich die Helden mit ihr beschäftigen können, verschwindet sie – durch die Wand.

Adlige

☞ Ein teuer gekleideter Junker überquert angewidert eine Straße, darauf bedacht, nicht in eine Pfütze zu treten.

☞ Eine Jugendliche hangelt sich an der Balkonbrüstung einer herrschaftlichen Villa entlang zu einem Fenster, an dem ein junger Mann sehnsüchtig wartet.

☞ Eine burschikose Magd führt ein edles Pferd an den Zügeln entlang der Stadtmauer, während sich ein übergewichtiger Junge verzweifelt an den Sattel klammert.

Exoten

☞ Ein Händler verkauft einem dunkelhäutigen Krieger wertlosen Tand für ein Säckchen voll Edelsteinen. Wenig später flucht er lautstark über die billigen Glasscherben, die ihm untergejubelt wurden.

☞ Passanten machen einem Elfen ehrfürchtig Platz und malen allerlei Schutzzeichen in die Luft.

☞ Ein Zwerg folgt den Helden laut klappernd. An seinem Rucksack hängen ein gutes Dutzend Bratpfannen, deren Qualität er in höchsten Tönen anpreist.

UNTER GAUKLERII

Zwischen Stadthaus und Markthalle bis quer über den Viehmarkt haben zahlreiche Schausteller und Gaukler, aber auch fahrende Händler, Zahnreißer und Spielleute ihre Lager aufgeschlagen. Der Jahrmarkt kündigt sich durch exotische Düfte, unüberhörbaren Lärm und die hohen Haltegerüste für verschiedene Hochseilakte schon von weitem an. Kommt man näher und taucht ein in das Gewühl aus Menschen und feilgebotenen Tieren, so eröffnet sich eine faszinierende Welt aus vielfältiger Zerstreung, zahlreichen Entdeckungen und ungeahnten Sinneseindrücken.

In einem großen Zelt tanzt eine echte tulamidische Sharisad, in einem bunt bemalten Wagen bietet eine alte Zahori die Kunst der Wahrsagerei feil, während die männliche Verwandtschaft traditionelle Tänze darbietet, die Obrigkeit auf treffliche Weise vorführt oder in ironischen Theaterspielen die Zustände im Reich anmahnt. Verschiedene Gauklertruppen zeigen ihre Kunststücke, der 'übernatürliche Mustafa' fesselt sein Publikum mit atemberaubenden Illusionen, und an einem kleinen Stand werden 'exotischste' Waren feilgeboten, die weder exotisch, noch besonders, sondern einfach nur teuer sind.

RINGEN UND RAUFEN

An jedem Tag des Festes finden auf dem Jahrmarkt Ringkämpfe statt. Zwei Jahrmarktskämpfer versprechen einen großen Gewinn, wenn man nach drei Runden (von jeweils etwa 20 Kampfunden Länge) noch immer auf den Beinen ist. Die beiden verlangen eine Startgebühr von zwei Silbertalern, lassen sich aber auch auf einen Silbertaler herunterhandeln, wenn man ihre Rivalität zu nutzen weiß. Die beiden haben ihre kleinen Kampfplätze auf einem Platz eingerichtet, preisen sich lautstark an und machen ihren Konkurrenten gleichzeitig immer wieder schlecht.

Steht ein Herausforderer nach drei Runden noch immer ohne fremde Hilfe auf beiden Beinen, kann er sich über ein Siegeld von einem Dukaten freuen. Die Kämpfe finden statt, sobald sich ein Herausforderer gefunden hat. Allerdings geht nur selten ein strahlender Herausforderer mit gefülltem Geldbeutel aus dem Ring, die meisten beklagen eher ihre herausgeschlagenen Zähne.

Die Regeln zum Ringen finden Sie in MBK 48ff. Die Kämpfe enden, wenn die AU eines Kämpfers auf 0 AuP sinkt.

Es gilt noch zu beachten, dass Adlige es nicht gerade als standesgemäß ansehen, sich mit dem Pöbel zu vergnügen, geschweige denn ihn zu schlagen oder gar von ihm geschlagen zu werden, weshalb sich dieses Vergnügen für blaublütige Helden von selbst verbieten sollte.

DIE BESUCHER DES JAHRMARKTES

Neben Schaustellern können die Helden auf dem Jahrmarkt auch eine Zahnreißerin aus Ferdok oder Händler aus Gratenfels treffen. Lediglich Adlige und Personen hohen Standes machen in der Regel einen großen Bogen um den Jahrmarkt, erscheint dieser Ort doch weder standesgemäß noch sonderlich sicher für prall gefüllte Börsen.

Vielleicht haben die Helden ja die *Kinder Peraines* im Abenteuer *Wenn der Zirkus kommt* kennen gelernt, die Zahori-Sippe *al'Fahan* aus *Stein der Mada*, die Liebfelder *da Merinal* in *Staub und Sterne* und Rückkehr der Finsternis oder die *Chababkinder* in *Das Erbe Gerons* (aus der Anthologie *Der Preis der Macht*). Auch der *Unglaubliche Falondrian* (siehe *Großer Fluss 187*) hat sich auf den Weg nach Honingen gemacht. Überfrachten Sie das Gauklerfest nicht mit Bekanntschaften, auf eine den Helden bekannte Gruppe können Sie aber zurückgreifen. Inszenieren Sie abhängig von dem Verlauf vorheriger Begegnungen ein freudiges Wiedersehen, eine formlose Begrüßung oder ein paar verhasste Blicke.

Die Besucher des Gauklerfestes reagieren gerade am ersten Tag verschüchtert, fast misstrauisch auf das bunte Fest. Nach der langen, entbehrungsreichen Zeit wissen viele Honinger nicht, was sie von den Feierlichkeiten, gestiftet von der bei vielen unbeliebten, neuen Herrscherin, halten sollen. Will die Gräfin nur kurz die Herzen der Honinger erobern, plant sie eine noch nicht durchschaute Gemeinheit oder sollen doch endlich bessere Zeiten angebrochen sein?

Gerade in dem Moment, in dem die ersten Honinger Gefallen an dem Fest finden, kommt es zum Absturz des Hochseilartisten (siehe Seite 23). Die meisten Besucher sind betrübt, einige aus ehrlicher Anteilnahme, andere, weil sie fürchten, das Turnier könnte abgebrochen werden. In den nächsten Tagen durchleben die Honinger und mit ihnen die Gaukler immer wieder Stimmungshochs und -tiefs. Wenn eine Honinger Mannschaft gewonnen hat, wird der Sieg kräftig begossen, überschattet wird die Freude aber immer wieder von einem Gefühl der Unsicherheit und des Misstrauens, das mit jedem ungeklärten Verbrechen stärker spürbar wird.

HELDEN ALS GAUKLER

Die Helden können ohne Probleme ebenfalls als Gaukler auftreten. Sie sollten sich kurz beim Marktvogt *Grahan ui Talahwyn* anmelden und ihm mitteilen, welche Art von Darbietung sie vortragen möchten. Grahan wird ihnen daraufhin einen Platz zwischen den anderen Gauklern zuweisen, der auch als Stellplatz für einen Wagen dienen kann, falls die Helden über einen solchen verfügen.

Die Helden können jeden Abend nach dem letzten Immanspiel auftreten. Vorher ist das Gauklerfest eher spärlich besucht. Der Erfolg der Vorstellung ist von einer passenden Talentprobe abhängig. Je mehr TaP* die Helden übrig behalten, desto zufriedener und vor allem spendabler ist das Publikum.

SZENEN AUF DEM GAUKLERFEST

Die nachfolgenden Szenen können Sie beliebig einstreuen, um die Stimmung auf dem Gauklerfest wiederzugeben und es mit Leben zu füllen.

Gaukler

☞ Zwei Jongleure werfen sich immer wieder Keulen zu, die nicht gefangen werden und auf dem Boden landen. Auf Nachfragen erfährt ihr, dass sich die beiden erst vor kurzem zusammengetan haben, weil sie Freunde, Familienmitglieder und Kollegen in den Wirren des Krieges verloren haben.

☞ Eine Gauklerfamilie wird von zwei Lakaien der Gräfin gerade mit Lebensmitteln versorgt. In der Nähe stehende Honinger schauen ihnen neidisch beim Verladen der Waren zu.

☞ Zwei Gardisten begleiten eine schmächtige Frau mit eingefallenem Gesicht auf das Gauklerfest. Ihr könnt hören, wie ihr einer der Gardisten zuflüstert: "So, da wären wir. Unterhalte das Volk, dann bist du in zehn Tagen frei. Ansonsten wartet der Galgen. Und versuche nicht zu fliehen, spätestens an den Stadttoren wäre deine Flucht zu Ende." Die Frau quält sich ein Lächeln ab, dann zeigt ein junges Mädchen mit dem Finger auf die Frau: "Seht nur, da ist Puppen-Brinwen. Ob sie uns ein neues Stück aufführt?"

Besucher

☞ Drei kleine Kinder laufen aufgeregt und mit großen Augen kreuz und quer zwischen den Schaustellern umher. Die Eltern versuchen stets, in der Nähe ihrer Kinder zu bleiben, und betrachten den Trubel skeptisch.

☞ Zwei ältere Männer befinden sich in einem Zwiegespräch und versuchen, sich möglichst leise zu unterhalten. Nach einiger Zeit könnt ihr heraushören, dass die beiden darüber debattieren, womit die Gräfin dieses Fest wohl bezahlen möchte.

☞ Ein paar Jugendliche schlängeln angetrunken über das Fest. Sie laut zuprostend feiern Sie das "beste – und wohl auch erste – Fest, seit die alte Gräfin verschwunden ist". Ein etwas abseits sitzender Gratfelser Soldat ballt die Fäuste, Verärgerung ist in seinem Gesicht zu erkennen. Kurz bevor er aufspringt, hält in ein Kamerad zurück.

DAS HONINGER TURNIER

Die Honinger Immanwettkämpfe können sich sicherlich nicht mit dem im Jahre 1020 BF letztmals ausgetragenen Turnier um den Kaiser-Reto-Pokal messen. Dennoch ist das Turnier das zweitgrößte Immanereignis der letzten beiden Jahre, gemessen an Zuschauerzahl und Bedeutung wurde es nur vom Vinsalter Drachenturnier im Jahre 1028 BF übertroffen.

DIE INITIATORIN DES ALBERNIAFESTES

Bis auf wenige Ausnahmen wurden Immanspiele im Rahmen eines Wettstreits zwischen Nachbarorten oder Stadtteilen ausgetragen. Mancherorts gab es dazu noch regional begrenzte Turniere, die weiterhin kaum beachtet wurden, für die Menschen der Region aber von großem Interesse waren und teilweise beachtliche Traditionen entwickelten. Die drei größten dieser Turniere finden bis heute statt, wenn auch nicht alle jährlich. Während das große 'Ottakloppen' (wie es einst ein horasischer Kapitän prägnant umschrieben hat) jeden Efferd in Thorwal stattfindet, veranstalten die *Vinsalter Drachen* ihr Turnier traditionell alle drei Jahre. Über siebzig Jahre lang wurde zudem das ebenfalls dreijährig abgehaltene Albertainfest gefeiert, meist zwischen den Städten Honingen, Abilacht und Havena wechselnd. Glich das Fest früher eher einem Ritterturnier, wandelte es sich immer mehr zu einem Volksfest, bei dem die bedeutenden Städte Albertainias gegen die Dörfer der Umgebung im Imman antraten, sich Freie im Bogenschießen maßen und das gemeine Volk auf einem Gauklerfest amüsierte. Die meisten Adligen lehnten es schließlich ab, ein Turnier auszutragen, wenn sich keine hundert Schritt davon entfernt die Gemeinen ebenfalls dem Wettbewerb hingaben, so dass das Albertainfest schließlich ohne Lanzenstechen und Schwertkampf veranstaltet wurde. Seit der Invasion Borbarads im fernen Tobrien und der Mobilmachung im Mittelreich wurde das Albertainfest nicht mehr veranstaltet – bis sich Rhianna Conchobair dieser alten Tradition besann.

Die neu eingesetzte Gräfin von Honingen ist seit Monaten darum bemüht, die Gunst des einfachen Volkes zu gewinnen oder es zumindest durch drakonische Strafen ruhig zu halten, um möglichst bald ein normales Stadtleben unter ihrer Herrschaft etablieren zu können. Auch wenn die Ausrichtung des Festes mit enormen Kosten verbunden ist, erhofft sie sich doch, dass dadurch ihre Akzeptanz, wenn nicht gar Beliebtheit unter der Bevölkerung steigen wird. Einerseits hebt das Turnier automatisch die Stimmung in Honingen, andererseits möchte Rhianna Conchobair durch die Inszenierung kleinerer Vorfälle dafür sorgen, dass die albertainischen Mannschaften und vor allem die im Umland operierenden Blauen Füchse in einem möglichst schlechten Licht erscheinen. Zu ihrem Leidwesen agieren ihre Gegner ganz ähnlich.

DER TURNIERFRIEDEN – UND DIE INTERPRETATION DESSELBEN

Rhianna Conchobair hat bereits im Firun mit der Organisation begonnen und durch Botenreiter in ganz Albertainia auf das Albertainfest aufmerksam gemacht. Ihrer Feindin Invher ni Bennain hat die Honinger Gräfin in Rücksprache mit ihrer Mutter Fürstin Isora einen insgesamt sechswöchigen Turnierfrieden angeboten, wodurch sich beide Seite bereit erklären, von jeglicher Kampfhandlung über den Jahreswechsel 1029 / 1030 BF in der Gegend um Honingen abzusehen. Egal aus welchem Teil Albertainias die An- und Abreisenden kommen: während der Dauer des Turnierfriedens werden sie wie Gäste behandelt, solange sie keine Waffen blank ziehen oder ihren Gastgebern anderweitig schaden.

Königin Invher hat das Turnier im Sinne eines rindrianischen Wettstreits akzeptiert und sowohl die Einhaltung des Turnierfriedens versprochen als auch die Entsendung von Immanmannschaften aus von ihr kontrollierten Gebieten vorangetrieben. Einerseits möchte sie damit den Honingern Mut und Hoffnung geben, andererseits auch Informationen gewinnen und einige ihr treu ergebene Spieler der Bullen aus Havena nach Honingen bringen, wo diese den speziellen Auftrag haben, die Gastgeber in ein möglichst schlechtes Licht zu rücken, damit die Honinger Bevölkerung gegen die Besatzer aufgestachelt wird.

Mit der Überwachung des Turnierfriedens wurde der örtliche Travia-Tempel beauftragt, dessen Vertreter meist durchaus neutral aufzutreten wissen. Dass einige schwarze Schafe mit der einen oder anderen Seite sympathisieren, ist nicht zu leugnen, weshalb die Helden zusätzlich als unparteiische Beobachter angeworben wurden.

In den jeweils zwei Wochen vor und nach dem eigentlichen Turnier gilt der Turnierfrieden genauso wie während der Veranstaltungen in Honingen, damit alle Teilnehmer unbehelligt an- und abreisen können. Bis zum Beginn des Turniers wurde der Turnierfrieden von beiden Seiten eingehalten. Ob auch die restliche Zeit weitestgehend friedlich bleibt, hängt ganz entscheidend von den Helden ab.

DIE ORGANISATION DES TURNIERS

Gräfin Rhianna Conchobair hat die Organisation des Turniers auf mehrere Schultern verteilt, so dass letztendlich niemand den gesamten Überblick besitzt und ihre Pläne gefährden kann.

Nomineller Wächter des Honinger Turnierfriedens ist der Travia-Tempel, an erster Stelle der von der Gräfin beauftragte Bruder *Travin Nosvolk* (siehe Seite 26). Mit der Durchsetzung des Turnierfriedens wären die Geweihten der Travia allerdings hoffnungslos überfordert, weshalb die in Honingen stationierten Soldaten außerhalb und auf den Stadtmauern für Ordnung sorgen, die Stadtgarde innerhalb derselben. Oberster Offizier der Honinger Truppen und damit Hauptverantwortlicher ist Marschall *Grifo von Streitzig* (siehe Seite 73), der die Verantwortung direkt auf seinen Stellvertreter Hauptmann *Leomar von Kaltenburg* übertragen hat. Als höchster Offizier der Stadtgarde ist Hauptmann *Malek Guldord* (siehe Seite 27) vor allem für die Sicherstellung des Friedens und der Ruhe in Honingen und dort vor allem auf dem Gauklerfest verantwortlich.

Bei kleineren Streitigkeiten und Störungen können sowohl das Militär als auch die Stadtgarde schnell und effektiv eingreifen, bei umfangreichen Ermittlungsarbeiten behindern sie sich aber gegenseitig – ganz im Sinne der Gräfin, die ihre Pläne dadurch nicht in Gefahr sieht.

Mit allen Organisationsfragen rund um das Immanturnier wurde der städtische Beamte *Hesindian Greunheuser* (siehe Seite 80) betraut, der ohne Unterlass um einen reibungslosen Ablauf des Turniers bemüht ist.

Der junge *Feddar Olnyn*, ein hochgewachsener Leutnant mit einer langen Narbe quer über der Stirn, wurde von Marschall Grifo von Streitzig mit der Organisation der Bogenschützenwettbewerbe betraut. Um dem Bardenwettstreit einen würdigen Rahmen zu geben und gleichzeitig eine angemessen feierliche Atmosphäre für die Gräfin, ihren Hof und ihre Gäste zu gewährleisten, hat man dem Zeremonienmeister *Ragolf ui Llud* (siehe Seite 62) die Organisation eines zweitägigen Festes befohlen.

Die notwendigen Vorbereitungen wurden in den Wochen vor dem Turnier vor allem von nordmärkischen Soldaten und (verarmten) Sträflingen getroffen, aber natürlich haben auch zahllose Handwerker, Bauern und Personal vom Grafenhof mitgewirkt.

DER ABLAUF

Das Immanturnier und das Gauklerfest finden zwischen dem 5. und dem 14. Praios statt, am 11. Praios soll tagsüber das große Bogenschießen durchgeführt werden, abends sind die besten Barden Albernias dann ebenfalls zum Wettstreit geladen.

An den ersten sechs Tagen wird die Vorrunde ausgespielt. Die 16 angemeldeten Mannschaften wurden in 4 Gruppen eingeteilt, so dass jede Mannschaft zunächst drei Spiele bestreiten muss. Nach einem Ruhetag spielen die Gruppenersten und Gruppenzweiten dann über

Kreuz in den Viertelfinalspielen gegeneinander, die Gewinner duellieren sich einen Tag später im Halbfinale und schließlich tags darauf in den Spielen um den dritten und ersten Platz. Dabei spielen die Gewinner der Halbfinalspiele um den Turniersieg, die Verlierer der Halbfinalspiele um den dritten Platz.

Während der Vorrunde und des Viertelfinales werden pro Tag vier Spiele gespielt, wobei die Mannschaften einer Gruppe auf den beiden Plätzen zeitgleich spielen. Die ersten Spiele finden am frühen Nachmittag statt, die beiden anderen kurz darauf, so dass bei Einbruch der Dunkelheit kein Imman mehr gespielt wird. Die Halbfinal- und Finalspiele tragen die Immanmannschaften dann nacheinander aus. Vormittags sind die Plätze zwar frei, allerdings soll der Rasen wenigstens etwas geschont werden, so dass für Übungseinheiten und -spiele eine gesonderte Rasenfläche zur Verfügung steht. Der Ruhetag für die Immanspieler wird genutzt, um den Bogenschützenwettbewerb auf den Immanplätzen auszutragen, abends treffen sich die Barden in der Grafenresidenz. Die Ehrungen für die Gewinner werden jeweils direkt nach dem Wettkampf vorgenommen.

DIE SPIELFELDER

Seit die Nordmärker das Honinger Land besetzt haben, wird das alte Immanfeld als Garnison benutzt und steht deswegen für das Turnier nicht mehr zur Verfügung. Selbst wenn die beiden Banner des Grafenfelder Koschwacht-Regiments vorübergehend andernorts stationiert worden wären, hätten die Honinger noch umfangreiche Umbauten demontieren müssen. Rein militärisch wäre die Nutzung für das Immanturnier schon alleine deshalb ein Wagnis gewesen, weil die Blauen Füchse problemlos Zugang zur Bastion gehabt hätten.

Aus all diesen Gründen werden nun große Wiesenflächen nordwestlich von Honingen für die Immanspiele genutzt. Die beiden Spielfelder sind mit einer Fläche von jeweils 120 Schritt mal 80 Schritt relativ groß, dazu kommt noch eine 200 Schritt mal 200 Schritt große Übungswiese und natürlich das ebenso große Areal für das Lager der Immanspieler. Honinger Zimmerleute haben schon vor Wochen damit begonnen, die beiden Spielfelder mit einfachen Holzzäunen zu umgeben, die die beiden direkt nebeneinander liegenden Felder einfassen. Hinter den Zäunen befinden sich Stehplätze für die Zuschauer, die sich in der Regel dicht hinter die Bande drängen. Verletzungen beim Publikum sind daher keine Seltenheit, wenn die Immanspieler um einen Ball in der Nähe des Zaunes kämpfen. Direkt an der Mittellinie des östlichen Feldes befindet sich eine aufwändiger gestaltete Grafentribüne, die der Gräfin, ihren Ehrengästen und Vertrauten vorbehalten ist.

Die Anlage ist sehr großzügig angelegt worden. Am Waldrand im Norden befinden sich zahlreiche Aborte, die in südöstlicher Richtung direkt auf das Winhaller Tor zuführende Straße wird tagsüber von Marktständen flankiert, und auch der eine oder andere Gaukler bietet hier seine Kunst feil. Bauern aus der Umgebung und Honinger Bürger versuchen gleichermaßen, rechtzeitig zum Spielbeginn einen guten Platz zu ergattern. Dazwischen hört man das laute Zetern der Reisenden und Fernhändler, denen eine freie Straße lieber wäre als die volksfestähnliche Atmosphäre.

DAS LAGER DER IMMANSPIELER

Auf einer großen Wiese unweit der Immanplätze befindet sich ein buntes Zelt- und Wagenlager, in dem die meisten Immanspieler während des Turniers leben – oder zumindest so lange, bis sie ausgeschieden sind und abreisen wollen. Mit Ausnahme der beiden Honinger Mannschaften und der Regimentsmannschaft aus Grafenfels (siehe Seite 18) übernachten alle Spieler hier, die Honinger Spieler sind aber tagsüber oft im Lager zu finden, um Freundschaften zu pflegen oder sich durch Übungsspiele vorzubereiten.

Die meisten Mannschaften sind mit zwei, drei oder gar vier Kasten- oder Planwagen angereist. Diese bilden den Kern eines Mannschaftslagers, um den sich mehrere kleine Zelte gruppieren, in denen die Spieler übernachten. Kleine Feuer brennen überall im Lager, in kleinen Waschubern werden Hemden und Hosen gewaschen, auf langen Leinen werden sie anschließend aufgehängt. Immer sind Spieler in Gespräche vertieft, feiern gemeinsam oder rufen sich augenzwinkernd hämische Sprüche zu. Trotz aller Konkurrenz ist die Stimmung

gerade anfangs sehr freundlich und ausgelassen, lediglich langjährige Rivalitäten führen zu eisigen Blicken zwischen den Spielern. Mit der Zeit nimmt das Misstrauen zwischen den Invhertreuen und den mit den Nordmärkern Sympathisierenden zu, sodass es schließlich gar zu einer Umorganisation des Lagers kommt.

Zwischen den Wagen und Zelten tummeln sich aber nicht nur Immanspieler, auch Freunde und Bekannte, Gardisten, Soldatinnen, Medici, Schiedsrichter (vor allem ehemalige Immanspieler aus Honingen und dem Umland) oder Anhänger verschiedener Mannschaften sind zu jeder Tages- und Nachtzeit anzutreffen.

Die Zugtiere der Wagen, meist Ochsen oder kräftige Kaltblutpferde, sind während des Turniers auf einer großzügigen Weidefläche untergebracht. Eine Handvoll junger Burschen und Mädchen ist mit der Pflege und Versorgung der Tiere betraut.

DAS LAGER DER HONINGER WÖLFE

Um ein großes Lagerfeuer gruppieren sich die drei Wagen der Mannschaft, dazu kommen noch zwei große Zelte. Etwas abseits bezieht Ealger seinen Schlafplatz. Ein zweiachsiger Pritschenwagen ist momentan leer, auf ihm werden normalerweise die Zelte transportiert, dazu einige sperrige Transportgüter wie Futter für die Zugtiere, ein großes Wasserfass und Torstangen für zwei Tore. In den Zelten befinden sich jeweils acht dicht gedrängte Strohlager, auf denen sich die meisten Spieler während der Mittagspause ausruhen. Einige wenige persönliche Gegenstände wie Figürchen, diverse Glücksbringer oder Erinnerungsstücke sind dort ebenso zu finden wie der eine oder andere Weinkrug oder ein Fläschchen mit Schnaps.

Im ersten Kastenwagen werden normalerweise Gebrauchsgegenstände wie beispielsweise Decken, Fackeln, Proviant, Strohvorräte, Zaumzeug, eine kleine Werkbank, Werkzeuge, etwas Feuerholz und die Privat-Kleidung der Spieler untergebracht. Verantwortlich für den Wagen ist der Zwerg *Borlox Sohn des Bugul*, seines Zeichens Wirt, und Zeugwart der Mannschaft.

Der zweite Kastenwagen wurde mit dem Wappen der Mannschaft geschmückt, einem grauen Wolf auf grünem Grund. In der vorderen Hälfte des Wagens schläft die alte *Swafne*, Übungsleiterin der Wölfe. Die kleine Kammer ist liebevoll eingerichtet und beherbergt ein recht bequemes Bett und mehrere Staufächer. Wimpel und Pokale zieren die Wände und daran befestigten Regale. Im hinteren Teil des Wagens werden die lederumwickelten Korkbälle, die Schläger, Hemden, Hosen und Sandalen der Spieler sowie ein kleinerer Vorrat Eschenholz und ein größerer Käfig transportiert. In dem Käfig ist *Banuk* zu Hause, ein recht kleiner und friedlicher Wolf, der an den Umgang mit Menschen und Zwergen gewöhnt ist und das Maskottchen der Truppe darstellt.

UNTER IMMANSPIELERN

Im Lager ist meist den ganzen Tag über etwas los. Morgens versammeln sich alle Spieler einer Mannschaft zu einem gemeinsamen Frühstück, danach zieht es die meisten zum Übungsplatz. Ein oder zwei Angehörige bleiben oft zurück, um das Lager zu bewachen. In der Mittagspause wird das Material gepflegt, lange Leinen werden zwischen die Wagen gespannt, um die Spielkleidung zu trocknen. Nachmittags geht es dann nur selten zum Übungsgelände, die meisten Mannschaften tragen ihre Turnierspiele aus oder schauen zu. Gegen Abend wird erneut gemeinsam gegessen, danach werden Geschichten erzählt – gerne hört man auch die von weit gereisten Fremden –, Spiele gespielt oder auch das Gauklerfest besucht.

TEILNEHMENDE MANNSCHAFTEN

☛ *Abilachter Auerochsen*: spielen trotz ihres Namens schon seit Jahren ein sehr schnelles und intelligentes Imman.

☛ *Albentruizer Falken*: großmäulige und eher schlechte Mannschaft

☛ *Bockshager Drachen*: Die Spieler sind stolz und freiheitsliebend, meist zuversichtlich und dabei mitunter auch etwas zu sehr von sich überzeugt.

☛ *Havena-Bullen*: außerordentlich traditionsreiche, erfolgreiche und bekannte Immanmannschaft, mit deren Hilfe Königin Invhers Spitzel eingeschleust werden.

☛ *Honinger Wölfe*: bisher die erfolgreichste der drei Gastgebermannschaften und damit im Eröffnungsspiel gesetzt

☛ *Jannendocher Eber*: freundliche und junge Truppe, die frisch gegründet mit Niederlagen rechnet (zu Recht) und von den erfahrenen Spielern viel lernen möchte.

☛ *Kefberger Keften*: mittelmäßige Mannschaft, die durch ihren (für Uneingeweihte) ungewöhnlichen Namen auffällt. (Der Name der Mannschaft ist der Idee – oder besser der Trunksucht – des ehemaligen Barons entsprungen. Die Kefberger Spieler treten mit diesem Namen schon seit über dreißig Jahren an, weshalb nur noch wenige nach der Bedeutung der Worte Keft oder Keften fragen.)

☛ *Knochenbruch Honingen*: Zusammenschluss vieler ehemaliger Spieler der Wölfe mit schlagkräftigen und oft auch zwielichtigen Gesellen, die eine sehr raue Spielweise pflegen.

☛ *Koschfaust Honingen*: raue Mannschaft, die sich nur aus Gratenfelder Soldaten rekrutiert, die im alten Immanfeld stationiert sind.

☛ *Lyngwyner Luchse*: unauffällige, aber erfolgreiche Mannschaft, die sich oft verschlossen gibt und abkapselt.

☛ *Ochsen Arans*: eine überraschend spielstarke Mannschaft, die durch gewitzte, gewagte und meist erfolgreiche Angriffe auffallen

☛ *Sturm Seshwick*: unauffällige Dorfmannschaft, die mehr durch Trinkfestigkeit als durch gute Leistungen auf dem Platz überzeugt

☛ *Udenauer Uhus*: kleine Mannschaft mit insgesamt nur wenigen, dafür sehr stämmigen Spielern, die mangelnde Spielideen mit kraftvollen Regelverstößen auszugleichen versuchen. (Interessanterweise sehen sich die meisten Spielerinnen und Spieler sehr ähnlich. Tatsächlich sind mehr als drei Viertel aller Udenauer Spieler über zwei Generationen miteinander verwandt.)

☛ *Weidenauer Wilderer*: stolze und recht erfolgreiche Mannschaft, die absolut treu zu Königin Invher ni Bennain hält und für die Helden dadurch vielleicht verdächtig wird, auch wenn die Mannschaft trotz lauter Trinksprüche wenig Interesse an politischen Winkelzügen hat.

☛ *Vairminger Schwalben*: erreichen das Turnier nicht, weil sie die Anreise nicht überleben.

☛ *Winhaller Fäller*: junge und noch sehr unerfahrene Mannschaft, die trotz aller Unzulänglichkeiten mit einer bemerkenswerten Arroganz auftritt.

DAS PUBLIKUM DER IMMANSPIELE

Die Atmosphäre bei den Immanspielen hängt sehr stark von den Mannschaften auf dem Platz ab. Viele Zuschauer sind Anhänger einer Mannschaft – andere besuchen die Spiele aber auch zum reinen Zeitvertreib. Dementsprechend variiert die Stimmung von freundschaftlich fair (Abilachter Auerochsen gegen Honinger Wölfe) über rivalisierend kämpferisch (Sturm Seshwick gegen Udenauer Uhus) und mühsam beherrscht (die Honinger Mannschaften gegeneinander) bis hin zu offener Feindschaft (Havena-Bullen gegen Koschfaust Honingen).

DAS BOGENWETTSCHIEßEN

Die Örtlichkeiten und die Regeln des Schützenwettbewerbs finden Sie ab Seite 60. An dem dreitägigen Wettstreit nehmen gut 60 Schützen aus ganz Albernia teil, immerhin winken neben einem silbernen Pfeil und 30 Dukaten auch Ruhm und Ehre. Zahlreiche Soldaten sorgen für die Sicherheit, immerhin befinden sich mögliche Attentäter mit einem Bogen bewaffnet in der Nähe der Gräfin. Die Blauen Füchse haben entsprechend lange über einen Versuch diskutiert, sich dann aber dagegen entschieden, weshalb das Bogenschießen ein friedlicher Wettbewerb bleibt.

BERÜHMTE SCHÜTZEN

☛ *Rigwyn ni Gallains*: Siegerin des Wettbewerbs, falls nicht ein Held noch besser schießt; zum äußeren Erscheinungsbild siehe Seite 61.

☛ *Leodor ui Berlyn*: in Albenhus geboren, groß, muskulös, wildniserfahren, dient den Nordmärkern als Scharfschütze

☛ *Kaldun Wollpächter*: hager, klein, tiefe Augenhöhlen, guter und schweigsamer Schütze

☛ *Wynona Conchobair*: angeblich eine Tochter Raidri Conchobairs, in Wahrheit eine hübsche Hochstaplerin, die mit dem Bogen so gut umgehen kann wie eine Travia-Hochgeweihte mit einem Rondrakamm.

DER BARDEWETTSTREIT

In der Gräflichen Residenz findet der Bardenwettstreit statt. Dort bekommt jeder Teilnehmer eine Viertelstunde Zeit, um die fünfzig geladenen Gäste der Gräfin zu erfreuen, deren Gunst am Ende auch über den Sieger entscheidet. Aufgrund der großen Teilnehmerzahl findet der Wettbewerb an zwei aufeinander folgenden Tagen statt.

Es ist den Barden vollkommen freigestellt, ob sie lustige Zoten erzählen oder lieber eine traurige Weise vortragen möchten. Auch Spottlieder erfreuen sich großer Beliebtheit. Diese für den Gastgeber nicht gerade vorteilhafte Tradition wurde bislang noch nie unterbunden, darf doch ein guter Herrscher hoffen, auch in den Vorträgen der Barden gut abzuschneiden. Ein Untersagen der Spottgesänge hätte zur Folge, dass man dem Grafen unterstellen würde, er hätte Angst, zuviel Gelächter über sich zu ernten, weil er vorher schlecht regiert hätte. Diese Blöße wollte sich noch niemand geben – und auch Rhianna verzichtet auf ein Verbot bestimmter Liedtexte.

Da die Abstimmung über den Sieger geheim stattfindet, gewinnt mit *Hahnebüch von Singinsfeld* sogar ein Schelm, der mit der Gräfin hart ins Gericht gegangen ist. Als Preis winkt eine kunstvoll verzierte und wohl klingende Laute, die von Gräfin Rhianna Conchobair persönlich übergeben wird.

Weitere Informationen finden Sie ab Seite 61.

GELADENE BARDEN

☞ *Hahnebüch von Singinsfeld*: musikalischer Schelm (siehe Seite 63 und Stromschnellen 85)

☞ *Yanna ni Rianod*: erfahrene, aber tollpatschige Bardin, die eigentlich stets fremder Hilfe bedarf und mit naivem Charme durchs Leben kommt (siehe Großer Fluss 176).

☞ *Calma ni Odossyn*: erfahrene und erfolgreiche Bardin, die mit ungeahnter Arroganz jedem ihrer Mitbewerber entgegentritt und von den meisten Barden Albernias um ihre Erfolge beneidet wird.

DAS GAUKLERFEST

Mitten in Honingen, zwischen Viehmarkt, Markthalle und Herzogentor, haben rund zwei Dutzend Gaukler ihre Wagen ab- und ihre Zelt aufgestellt. Für die Schausteller lohnt ein zehntätiger Aufenthalt in einer Stadt mit der Größe Honingens eigentlich nicht, allerdings genießen die Gaukler das gemeinsame Treffen und freuen sich über die spendable Gräfin, die täglich für Speis und Trank sorgt.

Die Honinger erfreuen sich derweil an Feuerspuckerinnen, Hochseilartisten, Jongleurinnen, Spaßmachern, Messerwerferinnen und spektakuläre Illusionen wirkenden Scharlatanen. Die Darbietungen beginnen meist am Abend nach den Immanspielen und dauern bis nach Einbruch der Dunkelheit, tagsüber ist es auf dem Fest etwas ruhiger. Die Gaukler plaudern viel, reparieren altes Gerät, tauschen Nachrichten aus und sprechen ihre Reiserouten ab, um sich nicht unnötig Konkurrenz zu machen.

Einen Eindruck vom Gauklerfest können Sie sich ab S. 23 machen.

AUSGEWÄHLTE SCHAUSTELLER

☞ *Garwin aus Ritterstadt*: Hochseilartist – und schon sehr bald tot (siehe Seite 23)

☞ *Varloff Hültoff*: Festumer Messerwerfer, in bornischer Tracht unterwegs, trinkfest und -freudig

☞ *Salabin ibn Sulabin*: Illusionsmagier aus Khunchom, hat sich als schlechtester Schüler seines Lehrmeisters auf dessen Rat hin auf Jahrmarktszauberei spezialisiert und seine Heimat schon vor Jahren verlassen, wobei ihm noch immer jeder dritte Zauber misslingt.

KOSTEN UND EINKAUF

Das Turnier verschlingt Unsummen, die allesamt aus der gräflichen Schatzkammer bezahlt werden. Die Honinger Bürger müssen keinen Eintritt zahlen – das haben sie ja streng genommen bereits getan. Zugereiste Besucher bezahlen ihren Eintritt in Form eines Torzolls beim erstmaligen Betreten der Stadt. Die gräfliche Schatzkammer setzt sich aus dem Besitz der vorherigen Gräfin und der Honinger Stadtkasse zusammen, dazu kommen noch die hohen Steuereinnahmen der beiden letzten Jahre, Kriegsbeute, Kriegssteuer, Bußgelder, Zwangseinkünfte und diverse Sondersteuern.

Die Mannschaften erhalten zunächst einmal Speis und Trank, den Siegern winkt zudem ein stattliches Preisgeld. Die Ausgaben für die Organisation des Albernifestes, die Preisgelder, das Festbankett, diverse Angestellte und zusätzliche Prämien für Soldaten und Söldner treiben die Kosten zusätzlich in die Höhe. Gräfin Rhianna Conchobair empfindet eine Bevölkerung, die sie liebt oder ihre Herrschaft zumindest wohlwollend duldet, als schier unbezahlbar, weshalb sie all diese Kosten in Kauf nimmt. Und sollte das Geld knapp werden, presst man es ein paar Wochen später einfach aus der Bevölkerung wieder heraus.

Weit problematischer gestaltete sich dagegen die Beschaffung von Lebensmitteln, die zur Verpflegung der zahlreichen Gäste herangeschafft werden mussten. Nachdem zunächst die Höfe der Umgebung ihren erhöhten Anteil zur Ernährung der Honinger beigetragen haben, was nicht unbedingt auf viel Gegenliebe bei den betroffenen Bauern gestoßen ist, wurden gezielt Angriffe auf die aufständischen Gebiete unternommen, um Schweine, Rinder und Geflügel zu erbeuten. Auch Tavernen und Schenken wurden gezielt aufgesucht, um Bier und andere Getränke zu beschaffen. Da die Disziplin unter den siegreichen Soldaten bisweilen zu wünschen übrig ließ, mussten größere Mengen beschafft werden, als später tatsächlich unter das Volk gebracht werden können.

Um nicht den Unmut der Honinger auf sich zu ziehen, die in den letzten Jahren unter einer lang andauernden Hungersnot leiden mussten, werden nicht nur die Immanspieler und Gaukler verköstigt, auch die Armenspeisungen im Travia-Tempel profitieren von den erbeuteten Nahrungsmitteln. Zudem wird während des Gauklerfestes immer wieder Bier fässerweise und vor allem kostenlos ausgeschenkt. Auch Knackwürste und andere Wurstspezialitäten werden ab und an verschenkt.



SPIELBEGEGNUNGEN UND ERGEBNISSE AUF DEM IMMANPLATZ

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden die Honinger Wölfe dank ihrer Unterstützung tatsächlich zum Turniersieg führen. Es wäre aus dramaturgischen Gründen gut, die Wölfe wenigstens ins Halbfinale einzuziehen zu lassen, damit die Helden gemeinsam mit ihren Mannschaftskameraden eine Einladung von der Gräfin an ihren Hof erhalten. Damit Sie nicht allzu oft dem Zufall nachhelfen müssen, reicht es aus, wenn die Helden ein Spiel in der Vorrunde und das Viertelfinale gewinnen. Sollten die Wölfe dennoch die Vorrunde nicht überstehen oder nach dem Ruhetag durch eine Niederlage ausscheiden, können Sie ohne Probleme die andere Mannschaft an Stelle der Wölfe in die nächste Runde einzuziehen lassen. Aufgrund vieler verletzter Spieler könnte dann eine andere Mannschaft an die Gruppe herantreten, um die eigenen Reihen mit neuen Spielern aufzufüllen. Es wäre zudem zwar durchaus möglich, einzelne Ergebnisse zu ändern oder gar andere Sieger zu bestimmen, allerdings basieren einige Ereignisse des Abenteuers auf dem Ausgang eines Spiels oder den Begegnungen in der Finalrunde. Sie sollten also darauf achten, dass (mit Ausnahme der Wölfe) alle Gruppenersten und -zweiten tatsächlich das Viertelfinale erreichen. Der Ausgang des Spiels zwischen Knochenbruch Honingen und den Ochsen Arans ist bewusst variabel gehalten. Lassen Sie das Spiel so enden, dass die Wölfe unabhängig von ihrer eigenen Platzierung (auf dem ersten oder zweiten Gruppenplatz) gegen Knochenbruch Honingen spielen müssen.

Zunächst sind die Gruppentabellen nach der Vorrunde angegeben, wobei die Gruppe der Wölfe angepasst werden muss – und auch die Platzierung von Knochenbruch Honingen. Die Gewinner einer Partie sind fett gedruckt und bekommen für ihren Sieg zwei Punkte, ein Unentschieden bringt beiden beteiligten Mannschaften jeweils einen Punkt ein. Alle mit einem *Seite XX markierten Spiele werden auf der entsprechenden Seite genauer behandelt.

BEGEGNUNGEN UND EREIGNISSE BEI DEN IMMANSPIELERN

Die Helden verbringen einige Zeit im Lager der Immanspieler. Nicht alles dort Erlebte muss gleich auf die Machenschaften diverser Interessengruppen zurückzuführen sein. Manch abenteuerliche Episode ist einfach nur die Folge glücklicher oder unglücklicher Zufälle. Sie können sich bei den folgenden Vorschlägen frei bedienen und natürlich eigene Ideen umsetzen. Bedenken Sie aber, dass gerade die humoristischen Szenen ihren Platz eher zu Beginn des Abenteuers haben, solange die Atmosphäre noch unbeschwert ist. Sobald die ersten Toten zu beklagen sind, sollte auch die Stimmung trauriger und düsterer werden.

BARONARJO FOLHOR DRAGENMUT

Dieses Ereignis sollte möglichst nach einem kurzen Nickerchen im Lager der Wölfe stattfinden, etwa nach einem Übungsspiel. Die folgende Szene ist für einen Helden bestimmt – besonders geeignet wäre ein Tier- oder Feenfreund oder einfach der attraktivste Held.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich, nach dieser langen, entbehrungsreichen Suche, steht dein(e) Liebste(r) vor dir. Mit offenen Armen und einem verlangenden Lächeln kommt er (sie) auf dich zu. Du schließt die Augen, spitzt deine Lippen und spürst einen schallenden Schlag auf deiner Wange. Erschrocken öffnest du die Augen, während dir ein leiser Fluch entfährt. Hat dich gerade jemand am Oberschenkel gekratzt? Irritiert schaust du deine(n) Angebetete(n) an, dann schwimmt alles vor dir.

Mit Enttäuschung stellst du fest, dass du nur geträumt hast. Platsch! Erneut spürst du einen Schlag, diesmal auf deinem Brustkorb. Langsam wird dir das Gewicht bewusst, das auf deinem Bauch lastet. Ein leises Schnauben ist zu hören. Du hebst deinen Kopf und ... Platsch! Ein grünes, schuppiges Etwas wedelt dir im Gesicht herum. Du schaust erneut – und erblickst einen Drachen.

Er ist relativ klein, gerade einmal etwas über zwei Spann lang, dazu kommen noch die eng anliegenden Flügel und der Schwanz. Die grünen Schuppen glänzen in den Strahlen der Praiosscheibe, seine scharfen Krallen kitzeln dich. Es besteht kein Zweifel, auf dir sitzt ein Drache.

Plötzlich dreht er sich herum, sein Kopf schnell vor. Die kleinen, gelben Augen mit den schmalen Pupillen starren dich an. Eine Stimme formt sich in deinem Geist: "Aufgewacht, ja? Ihr Menschen seid so unhöflich! Empfängt man so einen Besucher? Einfach weiterschlafen?"

Eine kurze Pause tritt ein, dann vernimmst du die Stimme erneut: "Ich und unhöflich? Natürlich könnte ich verraten, wie ich heiße, aber wäre es nett von mir, dich mit einem Namen zu überfordern, den du überhaupt nicht aussprechen könntest, geschweige denn dir merken? Na also, diese menschliche Selbstüberschätzung!"

Der kleine Drache schaut sich um: "Du hast es dir hier ja – nun, äh – nett eingerichtet. Für einen Menschen jedenfalls."

Irritiert schaust du ihn an. Da sprichst du mit einem Drachen über deinen Schlafplatz! Die Stimme reißt dich aus deinen Gedanken: "Ich gehe dann mal wieder. Leb wohl."

Der kleine Drache krabbelt von dir herunter, dann watschelt er auf allen Vieren von dannen.

Der Meckerdrache ist recht schnell verschwunden. Sollte der Held ihm folgen oder ihn gar einzufangen versuchen, wird er seine magischen Fähigkeiten einsetzen, um sich aus dem Staub zu machen. Seine Magie entstammt den Merkmalen *Hellsicht* und *Illusion*, zudem verfügt er über eingeschränkte Fähigkeiten im Merkmal *Bewegung* und kann fliegen. Gewitzten Helden sollte es dennoch möglich sein, den Drachen einzufangen, indem sie sich seine unstillbare Neugier zunutze machen und ihn dann überlisten. In diesem Fall wird er sich eine Weile mit ihnen über allerlei belanglose Dinge unterhalten und schließlich erneut versuchen zu entwinden. Der Kleine zeichnet

Gruppe 1

1. Honinger Wölfe	2+??	?? : ??
2. Weidenauer Wilderer	3+??	?? : ??
3. Sturm Seshwick	3	35 : 38
4. Winhaller Fäller	0+??	?? : ??
Honinger Wölfe – Sturm Seshwick	18 : 8	*Seite 33
Weidenauer Wilderer – Winhaller Fäller	29 : 7	
Honinger Wölfe – Winhaller Fäller	?? : ??	
Sturm Seshwick – Weidenauer Wilderer	14 : 14	
Winhaller Fäller – Sturm Seshwick	6 : 13	
Weidenauer Wilderer – Honinger Wölfe	?? : ??	

Gruppe 2

1. Abilachter Auerochsen	6	67 : 39
2. Koschfaust Honingen	4	50 : 56
3. Bockshager Drachen	2	33 : 38
4. Udenauer Uhus	0	32 : 49
Udenauer Uhus – Bockshager Drachen	7 : 8	
Abilachter Auerochsen – Koschfaust Honingen	28 : 17	
Udenauer Uhus – Koschfaust Honingen	14 : 18	
Bockshager Drachen – Abilachter Auerochsen	11 : 16	
Koschfaust Honingen – Bockshager Drachen	15 : 14	
Abilachter Auerochsen – Udenauer Uhus	23 : 11	

Gruppe 3

1. Ochsen Arans	2+??	?? : ??
2. Knochenbruch Honingen	2+??	?? : ??
3. Jannendocher Eber	0	45 : 46
4. Vairninger Schwalben	nicht angetreten	
Knochenbruch Honingen – Jannendocher Eber	25 : 18	
Ochsen Arans – Vairninger Schwalben	fällt aus	
Knochenbruch Honingen – Vairninger Schwalben	fällt aus	
Jannendocher Eber – Ochsen Arans	12 : 33	
Vairninger Schwalben – Jannendocher Eber	fällt aus	
Ochsen Arans – Knochenbruch Honingen	?? : ??	

Gruppe 4

1. Lyngwyner Luchse	4	67 : 51
2. Havena-Bullen	4	48 : 41
3. Kefberger Keften	3	45 : 46
4. Albenrutzer Falken	1	40 : 62
Havena-Bullen – Lyngwyner Luchse	20 : 22	
Albenrutzer Falken – Kefberger Keften	17 : 17	
Havena-Bullen – Kefberger Keften	14 : 12	*Seite 48
Lyngwyner Luchse – Albenrutzer Falken	31 : 16	
Kefberger Keften – Lyngwyner Luchse	16 : 15	*Seite 58
Albenrutzer Falken – Havena-Bullen	7 : 14	

Viertelfinalsplele

Honinger Wölfe – Knochenbruch Honingen	?? : ??	*Seite 67
Abilachter Auerochsen – Havena-Bullen	14 : 18	
Ochsen Arans – Weidenauer Wilderer	13 : 21	
Lyngwyner Luchse – Koschfaust Honingen	19 : 26	

Halbfinalspiele

Honinger Wölfe – Havena-Bullen	?? : ??
Weidenauer Wilderer – Koschfaust Honingen	21 : 25

Finale

Honinger Wölfe – Koschfaust Honingen	?? : ??
--------------------------------------	---------



sich dabei durch keine besonders hohe Meinung über Menschen, Zwerge und Elfen aus, die er allesamt für naiv und einfalllos hält, gepaart mit einer gewissen Arroganz. Im Grunde seines Herzens ist er aber keineswegs böartig. Er hat eine Schwäche für die "hilflosen Wesen auf zwei Beinen".

Ist der Drache schließlich verschwunden, bekommen die Helden kurze Zeit später erneut Besuch. Richten Sie es so ein, dass die Helden nicht in Begleitung sind, wenn der Spielführer der Bockshager Drachen auftritt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Den Zwölfen zum Grusse! Gestatten, Nesro Kalamal, Spielführer des diesjährigen Gewinners, der Bockshager Drachen."

Dabei lacht der rundliche Kerl herzhaft und zwinkert euch zu.

Eine erste kahle Stelle zielt sein Haupt, für einen Immanspieler ist er ein wenig zu rundlich und wirkt dadurch etwas ungelenk.

"Verzeiht die Störung, werthe Damen und Herren. Ich wollte nur fragen, ob ihr Baronario Folnor Dragenmut gesehen habt?"

Er schaut euch hoffnungsvoll an, offenbar macht er sich ernsthaft Sorgen.

Natürlich können die Helden die Frage nur verneinen, schließlich haben sie ja noch nie von ihm gehört. Falls die Helden Nesro fragen, wer denn der Baronario sei, ist er zunächst irritiert, da er davon ausgeht, dass wirklich jeder im Lager vom Baronario gehört hat. Schließlich erklärt er, amüsiert über das Unwissen der Helden, dass Folnor das Maskottchen der Bockshager Drachen ist: ein Meckerdrache.

Kurze Zeit später ist das ganze Lager in heller Aufregung. Der Grund dafür ist weniger die Tatsache, dass ein Drache entlaufen ist, sondern vielmehr der mit 8 Silbertalern gefüllte Geldbeutel, der demjenigen überreicht werden soll, der den Drachen findet und lebend zurückbringt.

Wenn sich Ihre Helden für die ungewöhnliche Drachenhatz begeistern können, werden sie recht schnell feststellen, dass sich Folnor nicht mehr im Lager aufhält. Ein geschulter Spurenleser kann nach mehreren gelungenen *Fährtensuchen*-Proben (mitunter deutlich erschwert, etwa wenn Folnor ein Flüsschen oder eine gepflasterte Straße überquert hat oder eine kurze Strecke geflogen ist und die Helden eine Stelle suchen müssen, an der er wieder Spuren hinterlassen hat) den Abdrücken der Krallen bis zu einem verlassenen Bauernhof nördlich der Stadt folgen. Alternativ können die Helden auch immer wieder auf Passanten treffen, die einen kleinen Drachen gesehen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit etwas Mühe könnt ihr Kratzspuren an einem Lattenzaun erkennen, auf dem sich der Drache niedergelassen haben muss. Die Spuren führen dahinter zu einem nahe gelegenen Gehöft, dessen schiefes Dach große Löcher aufweist. Der einst weiße Putz ist an vielen Stellen abgeblättert, die beiden letzten hölzernen Fensterläden hängen windschief in ihren Verankerungen. Die Reste der zersplitterten Eingangstür findet ihr ebenso vor dem Haus wie einen großen Teil des einstigen Mobiliars.

Aus dem Inneren sind immer wieder Kinderstimmen zu hören: "Harrt aus, Freiherr von Junkedotz! Gleich werde ich das Ungetüm mit meinen Getreuen erschlagen haben und euch ehelichen." Anschließend dringt lautes Jubelgeschrei an eure Ohren, dann poltert es unheilvoll.

Hoffentlich kommen die Helden dem armen Folnor schnell zur Hilfe. Betreten die Helden das Innere, entdecken sie den kleinen Drachen unter einer Schar Kinder, die ungestüm an ihm ziehen und zerrn. Etwas abseits hockt ein dunkelhaariger Bursche, dessen Hände und Füße mit einem groben Strick zusammengebunden wurden.

Befreien die Helden Folnor aus seiner misslichen Lage, wird er sich zunächst einmal über die "aufmüpfigen Menschenkinder" aufregen und schließlich einräumen, dass er die Idee, den "großen Wurm von Vinsaltinien" zu spielen, durchaus witzig fand – bis die "kleinen Ungeheuer, die ja immer nur in riesigen Horden auftreten" ein wenig ruppig wurden.

Zwar wird sich Folnor nicht zu einem noch so kleinen 'Dankeschön' durchringen können, aber er lässt sich immerhin problemlos zu seiner Mannschaft bringen. Anerkennung, lobende Worte und das hübsche Sümmchen von 8 Silbertalern in einem ledernen Beutelchen sind den Helden aber sicher.

WENN DIE HELDEN HARLA ERFOLGLOS VERFOLGT HABEN

Falls die Helden der Spur Harlas nicht folgen und die von ihr deponierten Wappenröcke nicht finden konnten, sollten Sie die Drachenhatz kurz nach der Suche nach Harla beginnen lassen (siehe *Auf Harlas Spuren* auf Seite 27 und *Vergrabene Hemden* auf Seite 29). Die Gruppe kann dann auf der Suche nach Folnor zufällig einen interessanten Fund machen: Bei den spielenden Kindern befindet sich nicht nur der hilflose Drache, Harla hat in der Nähe auch gleich die Wappenröcke 'versteckt', die sie und ihre Leute am Vorabend im Kampf gegen die Helden getragen haben. Nun stecken aber die Kinder in den viel zu großen Hemden und schwingen dazu ihre Holzstöcke. Wenn die Helden die Kinder nach dem Fundort der Wappenröcke fragen, zeigen ihnen die Kleinen stolz, wo sie die Sachen entdeckt haben. Von hier aus sollten die Helden dann die Spur zum alten Immanfeld wieder aufnehmen können.

DIEBSTÄHLE UNTER FREUNDEN?

In Gesprächen mit Spielern aller Mannschaften können die Helden immer wieder vom Verschwinden verschiedener kleiner, glänzender Gegenstände erfahren. Ein laut fluchender Seshwicker sucht die Silbertaler, die er gerade eben auf eine Kiste gelegt hat, bevor er die Würfel zum Spielen holte, ein Spieler aus Seshwick beschuldigt einen Abilachter, er habe ihm einen silbernen Löffel gestohlen, und einer Bullen-Spielerin sind zwei Ohringe abhanden gekommen.

Kein Spieler würde einen Mannschaftskameraden des Diebstahls verdächtigen. Äußern die Helden solche Vermutungen, werden sie des Öfteren zu hören bekommen, sie könnten möglicherweise selbst die Täter sein – niemals aber käme ein ehrenhafter Immanspieler in Frage. Spielern aus anderen Mannschaften gegenüber ist man da weniger zimperlich, aber wirklich energisch beschuldigen sich die Spieler ohne Beweise nicht.

Generell sollte schnell deutlich werden, dass die Immanspieler und auch Besucher des Lagers – wie etwa Ealger – für einzelne Taten zwar verantwortlich gemacht werden könnten, aber niemals alle Taten alleine begangen haben können, weil sie zum Zeitpunkt irgendeines Diebstahls ein Alibi nachweisen können. Sollten die Helden vermuten, dass mehrere Täter verantwortlich sind, werden sie zwar ohne Beweise dastehen, können aber immerhin die ausgeschlossenen Verdächtigen wieder zum Kreise der potentiellen Täter zählen.

Im Grunde wird sich die Detektivarbeit so lange auf die unbegründeten Verdächtigungen Bestohler beschränken, bis die Helden ein paar Silbermünzen gut sichtbar deponieren und sich in einem Versteck auf die Lauer legen. Kurze Zeit später erscheinen dann auch die beiden Diebe – zwei große Elstern. Folgt man den beiden zu einem nahe gelegenen Baum, kann man nach zwei gelungenen *Klettern*-Proben (ein Misslingen führt zu jeweils 1W6 SP) das Nest erreichen. Dort finden sich der silberne Löffel, verschiedene Schmuckstücke und einige blinkende Münzen.

Dank der Helden sollte wieder Ruhe im Lager einkehren. Nach der Störung bei ihrem Nestbau werden sich die Vögel einen neuen Platz suchen. Die bestohlenen Immanspieler zeigen sich dankbar, meist mit der Bitte verbunden, dem falsch Beschuldigten nicht unter die Nase zu reiben, wer ihn des Diebstahls bezichtigt hat.

CURTHAN SPICHBRECHER UND EICHWARD FASSBENDER – DAS ÜBEL DER SCHREIBENDEN ZWÖLF

Die beiden unerfahrenen Schreiberlinge fallen im Lager der Immanspieler immer wieder auf. Curthan soll für die Havena-Fanfare einen anfänglichen Artikel über das Alberniafest verfassen, Eichward arbeitet an einem Werk über das Immanspiel, das populärste Spiel des

Kontinentes. Sie treten grundsätzlich in den unmöglichsten Situationen zu den unpassendsten Zeiten auf – jedoch nie dann, wenn etwas passiert, über das man schreiben könnte. Die mit großen Taschen behangenen Männer zeichnen sich durch eine enorme Neugier aus, ohne das für erfolgreiche Berichterstatter nötige Gespür zu besitzen. In den Taschen befinden sich neben Schreibzeug also vor allem leere Pergamentbögen. Wenn zwei Spiele parallel stattfinden, kann man die beiden fast immer beim langweiligeren antreffen. So bedrängen sie die Spieler immer wieder durch hartnäckiges Nachfragen und hofen auf Berichte über die Ereignisse, die sie verpasst haben. Trotzdem sind beide hoch motiviert und stets gut gelaunt, was gerade bei Spielern nicht immer auf Gegenliebe stößt, die gerade eine enttäuschende Niederlage einstecken mussten. In den Augen der meisten Immanspieler sind die beiden Schreiber je nach Situation bemitleidenswerte Unwissende, Klötze am Bein, ein belastendes Übel oder willkommene Opfer für das Ausleben der eigenen schlechten Laune. Die Helden können den beiden helfen, wenn ihnen eine herbe Tracht Prügel der verärgerten Spieler droht, nur um kurz darauf selbst mit einer Fülle von Fragen überhäuft zu werden. Immer dann, wenn Ihre Helden mit einem Moment der Ruhe rechnen, werden sie von den beiden aufgespürt, wo auch immer sie sich gerade aufhalten. Für den Fall, dass Ihre Spieler zu den aktiven Immanbegeisterten zählen, dürfen Sie diese getrost als Primärziele der schreibenden Nervensä-

gen betrachten. Vielleicht freunden sich Curthan und Eichward aber auch mit einem Gelehrten oder Schreiberling unter den Helden an, falls dieser ihre Neugier und die penetrante Art aushalten kann oder gar mit ihnen teilt. Und vielleicht haben die beiden im entscheidenden Moment dann doch noch eine interessante Information für die Helden.

ZWEI JOKER FÜR DIE HELDEN

Sie sollten Ihre Helden mit den beiden nicht allzu sehr triezen, dosieren Sie die beiden in unterschiedlichen Szenen so, dass Ihre Spieler nicht sicher sind, ob die beiden nun zu bemitleiden sind oder man ihnen besser konsequent aus dem Weg zu gehen versucht. Sobald die Helden nicht weiterwissen, können die beiden aber auch als Joker fungieren und zufällig eine Information präsentieren, die sie irgendwo aufgeschnappt haben.



DIE ERSTEN TURNIERTAGE

Zum Aufbau dieses Kapitels

In diesem Kapitel werden die Ankunft der Helden sowie die ersten vier Turniertage behandelt. Die Reihenfolge der Ereignisse orientiert sich dabei am wahrscheinlichen Verlauf des Abenteuers, kann und sollte aber an die Aktionen der Helden angepasst werden.

Was passieren wird

Mit Ealgers Hilfe lernen die Helden die Spieler der Honinger Wölfe kennen und besuchen erstmals das Gauklerfest, wo Sie den Tod eines Artisten miterleben. Später werden sie dann von einer Gaunerin namens Harla Kartrofel und ihrer Bande angegriffen. Die Helden können den Angriff zwar abwehren, haben aber keine Chance, die Flüchtenden sofort zu stellen. Erst am nächsten Tag bekommt die Gruppe die Gelegenheit, Harlas Bande zu verfolgen. Danach können die Helden am Eröffnungsspiel des Immanturniers als Zuschauer teilnehmen und mit den Wölfen den ersten Sieg feiern. Am folgenden Tag kommt es zu einem Giftanschlag, der zahlreiche Todesopfer fordert. Die Helden müssen in verschiedene Richtungen ermitteln, darüber hinaus werden sie Teil der Mannschaft der Honinger Wölfe. Drohbriefe tauchen auf, die Blauen Füchse nehmen Kontakt zu den Helden auf, und schließlich wird sogar ein Spieler während des Spiels von einem Armbrustbolzen niedergestreckt. Außerdem machen die Helden Bekanntschaft mit einem sprechenden Honigglass.

ANKUNFT IM LAGER DER WÖLFE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zur Mittagszeit erreicht ihr das Wagenlager im Nordwesten – genau vor den Stadtmauern Honingens. Zahlreiche Karren und Fuhrwerke sind in kleinen Grüppchen um große Lagerfeuer angeordnet, bunte Flaggen kennzeichnen ihre Zugehörigkeit. Ihr entdeckt einen blauen Fisch auf weißem Grund, einen riesigen schwarzen Stierkopf mit roten Augen vor einer gelben Scheibe

auf blauem Grund, eine grün-weiß karierte Flagge und einen schwarzen Adler mit gestreckten Schwingen auf rotem Grund. Ealger wirkt ein wenig nervös. Auf Nachfragen erklärt er nur knapp, dass ihr nach einem grauen Wolf auf grünem Grund Ausschau halten sollt. "Hoffentlich sind die Jungs und Mädels wieder hier! Sie werden wohl daheim schlafen, aber feiern werden sie hier. Die stecken hier bestimmt irgendwo."

Während euer Begleiter angestrengt nach der grünen Fahne sucht, schleicht sich ein hochgeschossener junger Mann von hinten an ihn heran. Er trägt kurze Leinenhosen, ein grünes Hemd und hat sich ein grünes Band um die verschwitzte Stirn gebunden, so dass die kurzen blonden Haare nach oben abstehen. Er lächelt schelmisch, hält sich den rechten Zeigefinger vor den Mund und zwinkert euch zu. Schließlich packt er Ealger an den Schultern und ruft ihm ein lautes "Haaa!" zu, woraufhin Ealger einen spitzen Schrei ausstößt, herumwirbelt, dabei das Gleichgewicht verliert und auf seinem Hosenboden landet.

"Unser Retter ist doch noch gekommen, Phex sei Dank!", stellt der Späßvogel fest, während Ealger verlegen zwischen ihm und euch hin und her lächelt.

"Darf ich euch vorstellen, Senach Themir, Spielführer der Honinger Wölfe."

Nachdem *Senach* dem armen Ealger wieder auf die Beine geholfen hat, begrüßen sich die beiden herzlich. Auch die Helden werden freundlich aufgenommen. Der Immanspieler führt die Gruppe auf einem breiten Pfad zum Zentrum des Lagerplatzes. Ein Pritschen- und zwei bunte Kastenwagen sowie ein großes Zelt stehen im Kreis um ein qualmendes Lagerfeuer. An einem der Kastenaufbauten ist eine große, grüne Plane befestigt, auf der das Emblem eines grauen Wolfes prangt. Gleich daneben stellt Ealger seinen Karren ab.

Senach führt die Helden zu seinen Mitspielern und stellt sie kurz vor, dann kümmert er sich zusammen mit Ealger um den blökenden Esel. Die Helden haben nun Zeit, erste Kontakte zu knüpfen (greifen Sie dabei auf die Personenbeschreibungen der Spieler der Honinger Wölfe im Anhang ab Seite 77 zurück).

Das erste Spiel der Wölfe findet am folgenden Tag statt. Zwar schlafen die Spieler allesamt zu Hause in ihren Betten, aber sie halten sich an diesem Tag (und auch an den folgenden Tagen) im Lager auf, warten auf einen freien Platz für ein letztes Übungsspiel, beobachten das Eintreffen der anderen Mannschaften und begrüßen einige mit überschwänglicher Freude, andere mit bösen Blicken und leisen Flüchen. Dabei unterscheiden die Wölfe nicht zwischen Mannschaften aus dem inhertreuen und dem besetzten Albernia. Vollkommen unpolitisch werden alte Rivalitäten ebenso gepflegt wie Freundschaften zwischen den Spielern zweier Mannschaften. Die Gebote der Herrin Travia werden hochgehalten, und wenn sich die Helden zu benehmen wissen, sind sie während der folgenden Tage stets willkommen.

Binden Sie Ihre Gruppe möglichst eng an die Wölfe und deuten Sie an, dass sich durch die Verbundenheit zu der Mannschaft aus Honingen ein enger Kontakt zum Turnier bewahren lässt, ohne dass die Aufgabe der Helden sofort publik wird. Die Helden dürfen darauf hoffen, wichtige Personen kennen zu lernen, unzählige Gerüchte zu hören und über Neuigkeiten schnell informiert zu werden.

Sobald Sie Ihren Helden einige Spieler der Wölfe vorgestellt haben und sich Ihre Gruppe zu langweilen beginnen könnte, wird es Zeit für das erwähnte Übungsspiel auf einer Wiese abseits des Zeltlagers, wo zwei einfache Tore aufgestellt wurden. Die Wölfe haben nicht genügend Spieler, um zwei volle Mannschaften zu bilden, so dass sie die Helden bitten, am Spiel teilzunehmen. Für Ihre Spielrunde hat das den Vorteil, dass sich die Heldengruppe bei diesem vermutlich ersten Immanspiel ihres Lebens zunächst in einem übersichtlicheren Rahmen von etwa 20 Spielern mit den Regeln vertraut machen kann.

Wenn Sie mit den Tabletop-Regeln (siehe Handout **Das Immanspiel am Spieltisch**) spielen möchten, können Sie diese nun einführen und erproben. Möchten Sie das Immanspiel dagegen mit dem Talent *Immanspiel* (beschrieben im Kasten auf Seite 2 des Handouts) abhandeln, können die Helden dieses nun aktivieren und bei weiteren Übungseinheiten je eine spezielle Erfahrung machen. Wenn die Helden Einsatz und vielleicht auch ein wenig Talent gezeigt haben, werden sie respektvoll für gelungene Spielzüge gelobt und bei Fehlpässen aufgemuntert. Helden, die sich zwar für das Immanspiel begeistern, diesem aber aufgrund ihrer körperlichen Verfassung nicht aktiv beizuwohnen wollen, wird schon bald eine beratende Funktion abseits des Spielfeldes zu Teil, wenn Swafne diese nicht mehr erfüllen kann (siehe Seite 36). Während des Übungsspiels können Sie gerne mit der Übungsleiterin der Wölfe fachsimpeln. Helden, die sich überhaupt nicht für das Immanspiel interessieren, haben etwas Freizeit, die sie auf Wunsch ihrer Freunde für Beobachtungen anderer Mannschaften oder dem Nachkommen eigener Interessen nutzen können. Ein Held könnte einem anderen etwas beibringen, ein Magier seinen Studien nachgehen und ein Streuner die Aufmerksamkeit seiner Mitmenschen testen, während er der Beutelschneiderei nachgeht.

Nach etwa einer Stunde endet das Spiel und die Spieler erfrischen sich in einem nahe gelegenen Weiher. Nach dem Bad schlagen *Neowen* und *Borlox* vor, mit den Gästen das Gauklerfest zu besuchen und dabei neue Freundschaften zu betrinken. Die Wölfe sind sich schnell einig, Widerworte der Helden nicht zu akzeptieren. Wenn die Helden Bedenken äußern, später kein Quartier für die Nacht mehr finden zu können, bieten ihnen *Larric* und *Praiom* an, im elterlichen Haus für eine Übernachtungsmöglichkeit zu sorgen.

AUF DEM GAUKLERFEST

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am späten Nachmittag erreicht ihr das Gauklerfest. Spielleute aus ganz Albernia, aber auch einige aus dem Windhag und den Nordmarken haben die Gassen zwischen Viehmarkt, Stadthaus und Markthalle in Beschlag genommen. Es riecht nach Zuckerwerk und fremden Gewürzen, unzählige Stimmen sind zu hören: lautes Gelächter ebenso wie kecke Rufe und das mürrische Gemurmel eines alten Mannes, der von einer Hand voll Kinder angerempelt wird. Ihr entdeckt ein mit Seilen umspanntes Podest, in dem der 'mächtige Zambudi' zu einer Tracht Prügel einlädt. Gleich daneben tanzt eine Gruppe junger Zahori einen atemberaubenden Tanz, etwas abseits verlockt ein großes Holzschild, im dahinter befindlichen, hellblauen Zelt "mehr über das eygene Schicksall und die eygene Zukunpft" zu erfahren.

Das Gauklerfest bietet Gästen wie Bürgern Honingens vergnügliche Stunden voller Kurzweil. Nähere Informationen über das Fest und mögliche Ereignisse dort finden Sie ab Seite 15 im Abschnitt **Unter Gauklern**.

DER ABSTURZ

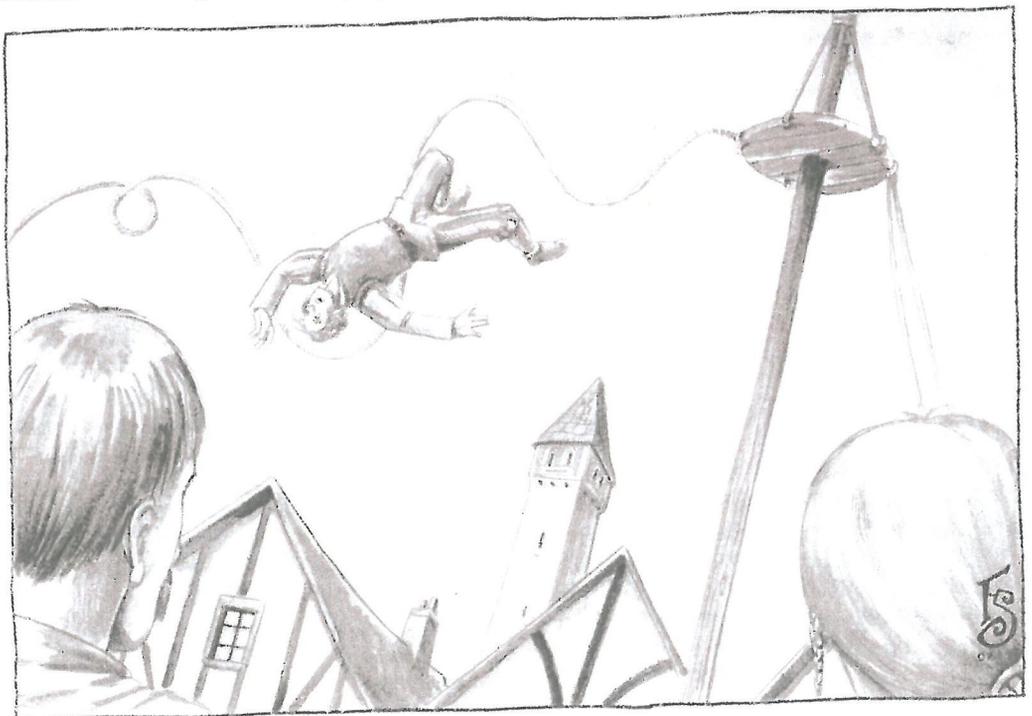
Nachdem die Helden so freundlich empfangen wurden, zeigt sich Honingen nun erstmals von seiner tödlichen Seite.

Die folgende Szene bietet den Helden eine erste Möglichkeit zu erkennen, dass

mit Bauernopfern Stimmung gegen die verfeindete Kriegspartei gemacht wird. Die Beweise reichen zwar aus, eine Unschuldige vor dem Galgen zu retten, nicht aber, um die wahren Täter zu überführen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mitten über dem Viehmarkt erhebt sich das wohl eindruckvollste Schauspiel des Festes. Quer über den Platz wurde in gut zehn Schritt Höhe ein fünfzig Schritt langes Seil gespannt, befestigt an zwei dünnen Holztürmen. Ihr könnt einen jungen Mann entdecken, der an einem der Gerüste empor klettert. Plötzlich brüllt eine stämmige Frau ganz in eurer Nähe: "Leute, redliche Leute! So schaut auf den unglaublichen Garwin aus Ritterstadt, der höchstgelegenen Stadt der Grafschaft Sichelurten, ganz im



Osten der Nordmarken. Seht her, wie tapfer und mutig er ist, wie kühn und wie geschickt – ein ganzer Nordmärker eben. Seht und staunt, wie er über das Seil laufen wird, als sei es eine mit Blumen bedeckte Frühlingswiese. Seht ihn, der es den Vögeln gleich tun wird, der sicher die Lüfte bezwingt.” Auf dem Viehmarkt kehrt gespannt Ruhe ein, der Junge winkt mit einem spöttischen Lächeln auf den Lippen dem Volk zu, dann tut er den ersten Schritt auf das Seil. Er zieht den zweiten Fuß vor den ersten, rutscht etwas vorwärts und läuft schließlich beherzt zur Mitte des Seils. Garwin hält kurz inne, verneigt sich einmal – und plötzlich erschläfft das Seil, es rutscht und mit ihm fällt der Artist in die Tiefe.

Geben Sie Ihren Helden einen kurzen Augenblick, um eine spontane Reaktion zu zeigen. Für die meisten Zauber dürfte die Zeit zu knapp sein, und die Helden stehen zu weit weg, um den Mann einfach auffangen zu können, aber vielleicht können die Helden den Abgestürzten mit einem eilig gewirkten BALSAM noch von der Schwelle des Todes zurückholen. Wenn die Gruppe es tatsächlich schaffen sollte, den Artisten zu retten, werden sie in den nächsten Tagen bei allen Gauklern willkommen sein und von ihnen herzlich empfangen werden. Sollte der Sturz dagegen tödlich enden, werden die meisten Schausteller mit Erschütterung reagieren. Kurze Zeit später räumt die Garde das Fest, das nach einem Trauertag fortgesetzt wird. Doch bis dahin vergehen noch einige turbulente Augenblicke.

DIE TÄTERIN

Zwei Männer deuten noch bevor die Umstehenden das gerade geschehene Unglück recht begriffen haben (und während die Helden gegebenenfalls versuchen, das Leben des Abgestürzten zu retten) mit ihren Fingern auf eine junge Frau, deren leicht gebeugter Körper von einfacher Leinenkleidung bedeckt wird: “Sie hat ihn umgebracht, ich habe genau gesehen, wie sie das Seil durchgeschnitten hat! Haltet sie! Haltet sie!”

Die Frau schaut sich zunächst etwas irritiert, dann ängstlich um, zögert kurz und rennt dann los. Wenn die Helden die Verfolgung aufnehmen, gestalten Sie eine klassische Jagd über den überfüllten Marktplatz. Passanten werden zur Seite, Körbe, Kisten und volle Tische umgestoßen. Die junge Frau versteckt sich hinter einer Plane, wird dann aber wieder entdeckt, sie kriecht unter Wagen hindurch, zwängt sich an zwei Eseln vorbei und überspringt ein riesiges Weinfass. Sie stellt sich bei ihrem Fluchtversuch aber nicht übermäßig geschickt an und sollte schließlich von einem gestandenen Helden ohne große Anstrengungen gestellt werden können. Kurz darauf trifft ein Hauptmann der Stadtgarde, Malek Gulford, mit vier Bütteln ein und nimmt die Frau fest. Wenn die Helden dagegen kein Interesse an einer Verfolgung zeigen, tauchen wenig später die vier kräftige Büttel auf, die die Frau an den Schultern gepackt haben und vor Hauptmann Gulford zerren.

Für alle Umstehenden laut vernehmlich wird die junge Frau, *Rana Schilffner* mit Namen, des (versuchten) Mordes beschuldigt, worauf sie hysterisch weinend jede Schuld von sich weist. Dabei fällt ihr seenländischer Akzent auf, was ihr von den Bürgern sogleich wüste Beschimpfungen einbringt. Als “feige Widerständlerin, die einen braven Sohn der Nordmarken töten wollte” braucht die junge Frau auf keinerlei Gnade hoffen. Zudem haben sich schnell zwei Zeugen gefunden, *Gial Rothair* (hoch aufgeschossen, dünnes, rotes Haar, zahlreiche Warzen im Gesicht, aufgrund der Qualität der Kleidung wohl verhältnismäßig wohlhabend) und *Jendar Hainhoff* (kurz gewachsen, verküppelte rechte Hand,), die “genau gesehen haben”, wie die Rebellin mit ihrem Dolch das Seil durchtrennt hat. Wenn die Helden nachfragen, erklären die beiden, zufällig vorbei gekommen zu sein und gesehen zu haben, wie Rana das Seil durchgeschnitten hat. Falls die Helden die beiden Zeugen nicht erst vor Gericht, sondern jetzt schon ins Kreuzverhör nehmen wollen, können Sie sich an den Aussagen der beiden während der Gerichtsverhandlung orientieren (siehe Seite 53, *Ranas Verhandlung*).

Schließlich führen die Büttel die Frau ab, die in ihrer Not laut weinend um Hilfe bittet. Die Verhandlung wird in den nächsten Tagen

stattfinden. Wenn die Helden Rana Glauben schenken (eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* +6 enthüllt, dass ihre Verzweiflung nicht gespielt ist), haben sie noch etwas Zeit, entlastende Beweise zu sammeln. Das Gerüst bleibt bis zum Ende des Festes aufgebaut, weshalb eine Untersuchung auch in den nächsten Tagen erfolgen kann. Es kann sich dennoch lohnen, sofort mit eigenen Ermittlungen zu beginnen, weil alle Zeugen noch greifbar sind und ausgeschlossen werden kann, dass Spuren im Laufe der Zeit vernichtet werden.

EINE KERBE IM HOLZ

Aufmerksam beobachtende Helden (*Sinnenschärfe*-Probe +6) haben erkannt, dass die Beschuldigte kein Messer in der Hand hielt, als sie ihre Flucht antrat. Auch bei ihrer Verhaftung hat niemand ein Messer oder einen Dolch bei ihr finden können. Wenn Rana das Seil tatsächlich mit einem Dolch durchtrennt haben soll, wie es die Zeugen behaupten, dann müsste die Waffe folglich noch in der Nähe des Tatortes sein. Auch eine noch so intensive Suche wird weder einen Dolch noch ein Messer zu Tage fördern können, weil das Seil nicht mit einer kurzen Klingewaffe, sondern mit einer Hellebarde gekappt wurde. Das Seil war ursprünglich an einer Metallöse am Boden des Gerüsts befestigt und straff nach oben gespannt. Noch immer ist das kurze Seilende an der Öse verknotet. Wenn die Helden mit Hilfe des Seils die Höhe bestimmen, an der es durchtrennt worden sein muss, können sie genau dort eine tiefe Kerbe im Holz entdecken. Vor dieser Konstruktion steht ein buntes Zelt, in dem Garwin sein Quartier bezogen hat, weshalb die Stelle nicht gut einzusehen ist. Deshalb hat auch niemand beobachtet, wie die Kerbe entstand: Einer der Soldaten hat das Seil mit seiner Hellebarde gekappt. Wenn die Helden versuchen, mit einem eigenen Dolch eine solch tiefe Kerbe zu erzeugen, werden sie feststellen, dass es nicht ausreicht, ein oder zweimal beim Durchtrennen des Seils abzurutschen. Stattdessen müssen die Helden eine Zeit lang das Holz bearbeiten, um eine Kerbe ähnlicher Tiefe zu erzeugen.

Wenn die Helden die beiden Zeugen (siehe oben) befragen, erfahren sie von diesen, dass sie die Frau dabei gesehen haben, wie sie das Seil durchtrennte. Einer der Zeugen erwähnt beiläufig, das die Frau den Dolch in der rechten Hand gehalten habe, der andere kann dies bestätigen, wenn die Helden explizit danach fragen. Wie sich spätestens während der Gerichtsverhandlung zeigen wird, ist Rana aber Linkshänderin. Dort können die Helden Rana unterstützen, indem sie die gesammelten Indizien präsentieren (siehe auch Seite 53, *Ranas Verhandlung*). Bei der Garde können die Helden dagegen wenig ausrichten, weil diese sehr wohl um die wahren Begebenheiten weiß und auch für das Kaufen der beiden Zeugen verantwortlich ist. Auch wenn die Büttel nicht glücklich mit den Ereignissen sind, schieben sie jede Verantwortung weit von sich, haben sie doch nur die persönlichen Befehle Hauptmann *Zybaïr ui Cobalyns*, einem Offizier des Gratenfelder Koschwacht-Regiments – und damit die Befehle der neuen Gräfin –, befolgt.

DAS ENDE DES FESTES

Sobald die Verdächtige abgeführt wurde, drängen zwei Dutzend nordmärkische Soldaten auf den Platz und treiben die Schaulustigen auseinander. Eine junge Frau in einem rot-gelben Rüschenhemd und dunkelbraunen Lederhosen verkündet laut rufend, dass das Fest für diesen Tag zu Ende sei und später fortgesetzt würde, sobald dieser entsetzliche Vorfall aufgeklärt sei. Je nachdem, ob die Helden den ‘unglaublichen Garwin’ retten konnten oder nicht, wird er von vier kräftigen Gauklern zum Boron- oder zum Peraine-Tempel gebracht. Die meisten Gäste des Festes ziehen sich murrend zurück, einige sind bestürzt, andere schimpfen lauthals auf die “albernerische Attentäterin”.

“FREUWIDE, WO PÄCHTIGT IHR EIGENTLICH?”

Nach dem plötzlichen Abbruch des Festes einigen sich die Wölfe schnell darauf, den Abend gemeinsam mit den Helden bei einem Umtrunk am Lagerfeuer ausklingen zu lassen. Sie nehmen die Helden mit sich zurück zum Lager der Immanspieler, wo der angebrochene Abend mit einem kreisenden Krüglein und spannenden, nicht unbedingt wahren Geschichten fortgesetzt wird. Borlox hat irgendwo ein saftiges Ferkel aufgegabelt, das bald über dem Feuer brutzelt.

Kurz darauf erscheint auch der größte Förderer der Mannschaft, der Händler *Thule Dreicher*, Vater von Larric und Praiom.

Wenn sich die Helden als angenehme Zeitgenossen entpuppen und die eine oder andere Geschichte zum Besten gegeben haben, werden sie schließlich von den Brüdern Larric und Praiom ins elterliche Haus eingeladen, wo sie die kommenden Nächte verbringen sollen. Die beiden sehen (zu Recht) keine Probleme darin, Freunden ihrer Mannschaft – und "solch weit gereiste und interessante Damen und Herren" dazu – ein Bett anzubieten. Zudem wird die Unterbringung in der Stadt zu ernststen Problemen führen, weil die meisten Betten wegen des Alberniafestes belegt sind. Geweihte mögen in ihren Tempeln Unterkunft erhalten, alle anderen müssten entweder zu über- teuerten Preisen unbequeme Betten in schmutzigen Gasthäusern in Kauf nehmen oder am Lagerplatz der Wölfe zelten. Am besten wäre es aber, wenn wenigstens ein Teil der Helden bei den Dreichers Quar- tier bezieht. Sollten sich die Helden zu sehr zieren, wird Thule sein Angebot noch einmal bekräftigen und auch Ealger, der selber lieber in der Nähe seines Wagens und des Esels bleiben möchte, wird den Helden zureden.

ΠÄCHTLICHER ÜBERFALL

Schließlich ziehen sich Thule, Larric, Praiom, die Helden und auch *Oisin* zurück. Thule hat Oisins Eltern versprochen, den Jungen wäh- rend des Turniers bei sich aufzunehmen. Die Familie Dreicher wohnt in einer Villa (Stadtplannummer 34) zwischen dem Travia-Tempel (20) und der Gardeoffiziersschule (10).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Weg führt euch zunächst durch das Winhaller Tor, des- sen Mannpforte während des Festes stets geöffnet ist. Dennoch werdet ihr misstrauisch betrachtet, erst nachdem Thule ein paar freundliche Worte mit der dicklichen Torwächterin gewechselt hat, deren bleiches Gesicht runder ist als das Madamal am wol- kenlosen Himmel, lässt man euch ein.

Ihr folgt der menschenleeren Kaiser-Raul-Straße in Richtung Praios-Tempel. Hinter dem Boronanger könnt ihr bereits die Mauern der gräflichen Residenz erkennen, als plötzlich gut ein Dutzend schmutzige Gestalten aus einer Seitenstraße auf euch zulaufen. Die Männer und Frauen tragen einfache Kleidung, wobei die Farbe Blau vorherrscht. Einige haben sich gar Wap- penröcke mit einem aufgestickten blauen Fuchs auf weißem Grund übergeworfen. Improvisiert, aber dennoch gefährlich er- scheint die Bewaffnung der Bande: Sensen, Sicheln, Dolche, ein Schmiedehammer und auch zwei schlichte Bögen. Eine kräftige Frau, deren Geruch nach Schweiß und anderen Ausdünstungen euch unangenehm in die Nasen steigt, schwingt ein Beil vor euren Augen, dann schnauzt sie Thule an: "Sieh an, der feine Pinkel ist noch unterwegs. Feiger Wendehals – aber jetzt kannst du ja die wahren Herrscher Albernias unterstützen! Für Invher! Und jetzt her mit der Geldkatze!"

Ob die Situation sofort eskaliert oder erst etwas später, hängt von den Helden ab. Thule zögert zunächst, wird dann aber der Frau seinen Geldbeutel zuwerfen. Was weder er noch die Helden wissen können, ist, dass die als Blaue Füchse verkleideten Angreifer Gratensfelder Schläger sind, die sich mit dieser Aktion eine Zukunft im Steinbruch ersparen wollen. Über Mittelsleute wurden die Männer und Frauen beauftragt, den Frieden während des Festes im Namen Albernias zu stören – und damit die Invherstreuen bei der Honinger Bevölkerung in Verruf zu bringen. Die vierzigjährige Anführerin der Bande, *Harla Kartrofel*, ist mit einer friedlichen Übergabe von Thules Geldbeutel daher auch alles andere als zufrieden. Eine zünftige Schlägerei und der eine oder andere Verletzte kämen ihr da schon eher gelegen, schließlich möchte sie ihre Auftraggeber auf jeden Fall zufrieden stel- len. Wenn die Helden nicht schon zu den Waffen gegriffen haben, verkündet sie entschlossen: "Der hübsche Jüngling dort", dabei deutet sie mit dem Finger auf *Oisin*, "würde uns bestimmt ein paar gute Dienste erweisen – oder, Mädels? Und euch Jungens wird ja wohl auch noch was für ihn einfallen. Also verschnürt das jammernde Elend – und dann Rückzug, Leute."

Spätestens wenn zwei grobschlächtige Männer einen Strick nehmen und Oisins Hände damit auf den Rücken binden, werden die Hel- den wohl eingreifen. Zumindest der entsetzte Junge wird anfangen, panisch um sich zu schlagen und zu treten, woraufhin Harla ihrer Bande den Befehl zum Angriff gibt.

Harlas Bande

Sense: INI 7+W6	AT 12	PA 10	TP 1W+3	DK S	
Langdolch: INI 9+W6	AT 12	PA 11	TP 1W+2	DK H	
Hammer: INI 8+W6	AT 12	PA 10	TP 1W+3	DK H	
Beil: INI 8+W6	AT 11	PA 10	TP 1W+3	DK N	
Kurzbogen: INI 9+W6	FK 21	TP 1W+4*			
LeP 28–33	AuP 31–35	KO 13–15	RS 2–4	MR 4–6	GS 4–6

Wundschwelle 7–8

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag und weitere nach Ihrer Maßgabe

Es kommt zu einem kurzen Gefecht, bei dem sich die Gauner aber schon nach sehr kurzer Zeit zurückziehen werden. Keiner von ihnen legt es darauf an, ernsthaft verletzt zu werden, und niemand hat wirk- lich Grund, die Helden, die Dreichers oder gar *Oisin* zu verletzen. Dass *Oisin* im Getümmel schließlich über das Bein eines der Angreifer stol- pert, vorwärts taumelt und sich dabei eine Sensenklinge in den Bauch rammt, die einer der Gegner in den Händen hält, ist somit eher ein tragischer Unfall bei dem inszenierten Auftritt als wirkliche Mordlust. Sobald die ersten von Harlas Leuten verletzt sind, ziehen sie sich halb- wegs geordnet zurück. Harla sollte diese Konfrontation überleben, bei der nächsten Bewegung werden sich die Helden dann rächen können. Wenn die Helden die Fliehenden verfolgen wollen, lassen Sie einen Teil der Gejagten in Richtung Süden flüchten und lenken Sie die Helden damit vom eigentlichen Fluchtweg der Gruppe um Harla ab. Später kann dieser dann noch in Ruhe entdeckt und verfolgt werden (siehe den Abschnitt **Auf Harlas Spuren** auf Seite 27).

Die Helden sollten sich kurz nach dem Kampf zunächst um Oisins Verletzung (er hat nur noch 7 LeP) kümmern. Verlangen Sie Proben auf *Heilkunde Wunden* oder entsprechende Zauber wie den BALSAM, um festzustellen, ob und wie lange *Oisin* das Bett hüten muss oder zumindest nicht am Turnier teilnehmen kann.

Wenn die Helden Gefangene gemacht haben, versuchen diese, bei der ersten sich bietenden Gelegenheit zu fliehen. Sollte dies nicht gelingen, können sie an jedem Stadttor oder der Gardegarnison über- geben werden. Thules Vorwürfe reichen in jedem Fall aus, um die Beschuldigten in Gewahrsam zu nehmen. Zudem wird die Aussage der Helden notiert. Besonderes Interesse zeigen die Gardisten an den Wappenröcken der Wegelagerer. Sobald alle Aussagen gemacht wur- den, sollten die Helden den verletzten *Oisin* in die Villa der Dreichers bringen, falls sie dies nicht schon vorher getan haben. Wenn der Junge nicht geheilt wurde, zittert er und klagt über starke Schmerzen, ist aber nicht in akuter Lebensgefahr.

Wenn die Helden schon jetzt trotz aller Strapazen des Tages erste Er- mittlungen zu den Hintergründen des Überfalls anstellen möchten, greifen Sie bitte auf die Informationen aus dem Abschnitt **Auf Harlas Spuren** auf Seite 27 zurück.

DIE VILLA DER DREICHERS

(Stadtplannummer 34)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich erreicht ihr die Villa der Dreichers. Das kalkweiße, zweistöckige Haus mit dem steilen, roten Schindeldach macht schon von außen einen außerordentlich gepflegten Eindruck. Geschwärtzte Fensterläden aus Eichenholz verdecken die Fen- steröffnungen, nur aus einer Luke im zweiten Stock fällt noch Kerzenschein. Das Haus verspricht nach dem anstrengenden Tag Ruhe und Geborgenheit. Thule führt euch am Gesindetrakt, der quer zum Hauptflügel an der Nordseite erbaut wurde, vorbei zum kleinen Hintereingang, durch den normalerweise die Liefe- ranten die Küche betreten.

Im Inneren des Hauses ist es angenehm kühl, das Licht des Madamals fällt durch eine Ritze in den Fensterläden. Praiom entzündet eine Öllampe, Larric wird von Thule in den Gesindetrakt geschickt, um eine Magd zu holen, die sich um Oisín kümmern soll. Schließlich weist euch der Hausherr höchst persönlich zwei

Kammern im Dachgeschoss zu. Euch stehen pro Raum drei schlichte Betten, ein kleiner Tisch und ein rustikaler Schrank zur Verfügung, dazu mehrere Decken und sogar mit Federn gefüllte Kissen. Soviel Ärger ihr am Abend auch hattet – wenigstens die Nacht verspricht ein wenig Erholung.

DAS TURNIER BEGINNT – DER ERSTE TURNIERTAG: 5. PRAIOS 1030 BF

Am nächsten Morgen, die Praiosscheibe steigt am wolkenlosen Himmel stetig empor und verspricht einen heißen Sommertag, nehmen die Helden gemeinsam mit Thule, seiner Frau Jarna, ihren beiden Söhnen und der siebenjährigen Tochter Luwa das Frühstück ein. Oisín geht es den Umständen entsprechend gut, er ist noch immer fassungslos über das Geschehene, schläft viel und wird so gut es geht versorgt. Die Helden, vor allem die, die am Vortag ein Talent für das Immanspielen bewiesen haben, werden von Thule schließlich eingeladen, am Nachmittag beim ersten Wettkampfspiel der Wölfe zuzuschauen. Jeder fähige Spieler, der die Mannschaft verstärken kann, wird gebraucht – aber auch alle anderen sollten sich bereithalten. Durch Oisíns Ausfall haben die Honinger nur noch neunzehn Spieler, also gerade einmal vier, die im Falle von Verletzungen einspringen können. Wegen der Situation in der Stadt, der zahlreichen durch den Krieg Vertriebenen und der Zwangsarbeit der mittellosen Bürger auf den Feldern sowie der Abspaltung der Spieler von *Knochenbruch Honingen*, ausgelöst durch einen Streit über die Führung die Wölfe vor etwa einem halben Jahr, stehen den Wölfen keine weiteren Spieler zu Verfügung.

Bis dahin müssen Thule und Jarna ihren Geschäften nachgehen, die beiden Jungen wollen zu ihren Mannschaftskameraden. Die Helden haben also freie Hand – und vermutlich eine Menge zu tun. Neben den alltäglichen Bedürfnissen eine Gruppe Reisender, die auf der Anreise beschädigte Gegenstände ersetzen oder reparieren lassen wollen, könnten die Helden auch ihnen nahe stehende Institutionen aufzusuchen – also etwa die Tempel der Stadt oder für Nordmärker Helden womöglich die in der Stadt stationierte Einheit. Gerade der Travia-Tempel könnte für die Helden von Interesse sein, denn dort werden sie bereits von Bruder Travin Nosvolk erwartet, falls sie im Auftrag seiner alten Konkurrentin Walafried reisen. Ein Geweihter, der Travin näher steht als Walafried, hat dem Honinger Geweihten einen Brief zukommen lassen und von der Aufgabe der Helden berichtet. Nun ist Travin sehr neugierig, die Helden kennen zu lernen, um sie dann nach Möglichkeit auf seine Seite zu ziehen. Wenn die Helden aufgrund einer Vision nach Honingen gereist sind und noch keinen Kontakt zu einem Travia-Geweihten aufgenommen haben oder einfach ihrerseits neugierig sind, Walafrieds alten Weggefährten zu treffen, dürfte sie dies direkt in den Tempel führen. Andernfalls schickt Bruder Travin Gänslin Xaida vor, die Helden in das Haus der Göttin Travia einladen soll.

Da der nächtliche Überfall der (vermeintlichen) Blauen Füchse auf die Helden und ihre Begleiter den Regeln des Turnierfriedens zuwiderläuft, werden die Helden wahrscheinlich dessen Hintergründen nachspüren wollen. Falls sie den Überfall nicht schon nachts der Garde gemeldet haben, können sie dies nun nachholen. Vielleicht möchten sie aber auch selbst nach Zeugen des nächtlichen Überfalls suchen, um dabei mit etwas Glück mehr über die Täter in Erfahrung zu bringen.

Eine Beschreibung der Stadt finden Sie ab Seite 73, eine Auswahl an ergänzenden Szenen und Begegnungen ab Seite 14.

VOM TURNIERFRIEDEN AUSGESCHLOSSENE

Der Status der Blauen Füchse ist nicht ganz eindeutig – Gräfin Rhianna Conchobair hat die Gruppe um Ihre Amtsvorgängerin Francka Salva Galahan aber explizit vom Turnierfrieden ausgeschlossen. Zum einen hat dies ganz praktische militärische Gründe. Stünden die Blauen Füchse unter dem Turnierfrieden, könnten Sie sich innerhalb der Honinger Stadtmauern frei bewegen, Kontakte pflegen oder knüpfen, sich neu ausrüsten, um Unterstützung werben und sich

über die Verteidigungsanlagen Honingens informieren. Zum anderen wurden die Blauen Füchse von den Reichstreuen bislang als Bande skrupelloser Wegelagerer angesehen, um Francka Galahan nicht die Legitimation einer konkurrierenden Gegengräfin zu geben. Dadurch haben die Blauen Füchse nicht den Status regulärer Kombattanten der Königlichen und sind vom Turnierfrieden ausgeschlossen.

Die Blauen Füchse sehen sich dagegen durchaus als reguläre Truppe Königin Invhers. Sie erkennen aber auch, dass die Reichstreuen den Turnierfrieden ihnen gegenüber nicht beachten. Zudem ahnt Francka Galahan sehr wohl, dass Gräfin Rhianna Conchobair jede Aktion der Füchse zum Anlass nehmen würde, die Gegenseite vor der Honinger Bevölkerung in Misskredit zu bringen. Dass die Füchse in einer solchen Situation doch der Seite der Königstreuen zugeordnet werden würden, mag auf einer diplomatischen Ebene vielleicht von Interesse sein, im Rahmen der von den Reichstreuen gestreuten Propaganda aber nicht ins Gewicht fallen.

Aus diesen Gründen verhalten sich die Blauen Füchse weitgehend ruhig. Sie werden vielmehr versuchen, mit den Helden Kontakt aufzunehmen, sobald sich diese als am Turnierfrieden Interessierte und dazu noch tatkräftig Ermittelnde präsentiert haben (siehe Seite 44, *Eine Botschaft für die Helden*), damit diese in ihrem Sinne die Machenschaften der Gräfin entlarven.

TREFFEN MIT BRUDER TRAVIN NOSVOLK

Entweder werden die Helden von sich aus ein Gespräch mit Bruder Travin Nosvolk suchen oder von Gänslin Xaida mitten in der Stadt in den Tempel eingeladen. Der Travia-Tempel (Stadtplannummer 20) liegt in direkter Nachbarschaft zum Haus der Dreichers. Durch einen kleinen Park erreichen die Helden schon nach wenigen Schritten den Tempelbau und die östlich davon liegenden Suppenküche.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Funktion des zweistöckigen Baus ist auf den ersten Blick kaum zu erkennen, wurde der Tempel doch in Form eines größeren Stadthauses errichtet. Auf den zweiten Blick wird euch aber klar, dass ihr vor dem Travia-Tempel Honingens steht. Die Fensterläden sind orangefarben gestrichen, ebenso die doppel-flüglige, weit offen stehende Holztür. Über dem Eingangsportal wurde eine filigran gefertigte Kupferplatte in einen dunklen Balken eingelassen, die eine Gans mit ausgebreiteten Flügeln zeigt, unter denen sich gut ein Dutzend Menschen dicht zusammen-drängen.

Östlich des Haupthauses entdeckt ihr eine kleine Suppenküche, aus deren Schornstein weißer Rauch emporsteigt.

Sobald die Helden den Tempel betreten haben, stehen sie im holzgetäfelten Hauptraum. Auf einem langen, grob gezimmerten Tisch sollten wohl schmackhafte Spenden an den Tempel stehen, doch die Schalen und Körbe sind zu Zeiten des Krieges leer. Dahinter wärmt ein helles Feuer im Kamin trotz des warmen Sommertages. Schon nach wenigen Augenblicken werden die Helden von einer rundlichen Novizin im Namen Travias begrüßt, falls sie nicht ohnehin schon mit Gänslin Xaida den Tempel betreten haben. Die junge Frau wird sich kurz entschuldigen, um Bruder Travin vom Erscheinen der Helden zu informieren. Schließlich bittet sie die Helden in einen Nebenraum.

Bruder Travin, eine rundliche Gestalt mit kurzen Armen und Beinen, einem beachtlichen Bauchumfang und einer ebenso beachtlichen Glatze, empfängt die Helden in einer schlichten Stube. Er bietet seinen Gästen Obst und ein Krüglein Wein an, dann lässt er sich in einen bequemen Sessel fallen und bittet die Helden mit einer ausladenden Geste, es sich ebenfalls auf einer gepolsterten Bank bequem zu machen. Ganz offensichtlich geht es dem Geweihten etwas besser als den meisten anderen Gläubigen.

Der Geweihte lässt sich von den Helden erklären, warum sie ihn aufgesucht haben. Erzählen die Helden freimütig vom Auftrag Walfrieds, wird er die Helden zügig, bestimmt und sichtlich verärgert hinaus bitten. Anschließend schickt er Xaida aus, um die Gruppe aus sicherer Distanz im Auge zu behalten. Bei ihrem ersten Fehltritt möchte er unterrichtet werden, um die Stadtgarde auf die Helden anzusetzen zu können.

Berichten sie dagegen von einer Vision oder äußern sich besorgt um den Turnierfrieden, hört er aufmerksam zu und verkündet anschließend seine große Erleichterung: "Gräfin Conchobair hat mich persönlich beauftragt, den Turnierfrieden zu überwachen, und mir zur Durchsetzung desselben ihre vollste Unterstützung zugesichert. Doch seit gestern seht ihr mich sehr besorgt, denn der Friede ist in großer Gefahr. Meine Mittel sind sehr bescheiden und die mir zugedachte Aufgabe liegt wohl eher in einer symbolischen Wahrung als im handfesten Durchsetzen des Friedens. Ich hörte diese beunruhigenden Berichte von einem tragischen Unfall auf dem Gauklerfest, der in Wirklichkeit von einer feigen Attentäterin verursacht wurde. Wir müssen alle sehr wachsam sein. Wenn ihr euch für mich umhören könntet, eure Augen und Ohren offen haltet und mir von Verfehlungen berichtet, könnte ich die Stadtgarde zur Durchsetzung des Turnierfriedens ermahnen." Während seiner kurzen Ansprache wird der Geweihte immer wieder die Augen zukneifen, ein Tick, der auf Unruhe und Nervosität schließen lässt.

Bruder Travin versucht freundlich, aber bestimmt, die Helden zu seinen Spitzeln zu machen, damit er sie vor allem selber besser im Blick behalten kann. Er duldet keine Konkurrenz bezüglich seiner wichtigen Aufgabe, den Turnierfrieden zu wahren, und sieht die Helden daher lieber als Untergebene an, die im Zweifel den Kopf hinhalten, während er sich mit ihren Erfolgen brüsten kann.

An dieser Stelle hört er sich auch gerne einen Bericht über den nächtlichen Überfall an, falls ihm die Helden davon berichten wollen. Voller Sorge äußert Bruder Travin seine Befürchtungen, das Fest könnte von weiteren Gewalttaten überschattet werden.

Auch wenn sich der feiste Mann sorgenvoll und hilflos präsentiert, so verfolgt er während des Gesprächs doch seine eigene Strategie: Er möchte sich ein Bild von der Einstellung der Helden, ihrer Gedanken und ihrer Ansichten über die politische wie militärische Lage im Lande machen. Dabei versucht er vor allem herauszufinden, ob die Helden mit einer Seite sympathisieren (und damit womöglich selbst eine Gefahrenquelle für den Turnierfrieden darstellen) oder ob sie in Konkurrenz zu ihm stehen, weil sie sich ebenfalls für den Turnierfrieden verantwortlich fühlen.

In jedem Fall wird er den Helden seine Unterstützung zusichern und sie um regelmäßige Berichte bitten. Dann entlässt er die Gruppe mit den besten Wünschen und einem Empfehlungsschreiben.

MELDUNG BEI HAUPTMANN MALEK GULFORD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine hagere Gardistin mit einer viel zu großen Nase und fettigen Haaren führt euch in eine kleine Stube im ersten Stockwerk der Stadtwache. Sie grüßt mit einschläfernder Stimme den hinter einem mit Papierstapeln überfüllten Schreibtisch sitzenden Hauptmann, der gedankenverloren durch eine Fensteröffnung nach draußen schaut. Erst nachdem die Gardistin ihren Vorgesetzten zum zweiten Mal begrüßt hat, dreht sich der kugelige und recht kleine Mann behäbig herum. Er presst ein gelangweiltes "Ja, was ist denn?" heraus, dann schaut er die Helden aus

glasigen Augen an. In seiner Hand hält er ein Schnapskrüglein, das er zwischen Akten und Dokumenten so ungeschickt abstellt, dass die letzten Reste des alkoholischen Getränks auf einer Mappe auslaufen. "Na dann tretet mal ein und setzt euch." Nachdem er mit einem Ärmel erst seine Nase und dann die Mappe abgewischt hat, bietet er euch mit ausladender Geste zwei Hocker an.

Die Helden stehen und sitzen Hauptmann Malek Gulford gegenüber, der sich die Berichte der Helden sichtlich gelangweilt anhört, bei langen Ausführungen gar einzuschlafen droht. Vermitteln Sie den Helden das Gefühl, vor dem unfähigsten und faulsten Gardisten ganz Aventuriens zu sitzen – einem auf ganzer Linie gescheiterten Mann, der sich nicht einmal die Mühe gibt, so zu tun, als höre er seinem Gegenüber zu. Das sollte die Helden zunächst nicht auf Ermittlungen der Stadtgarde hoffen lassen, andererseits später aber zu dem bedrückenden Gefühl führen, schon so gut wie angeklagt zu sein, wenn der Hauptmann erst einmal auf die Idee gekommen ist, die Helden könnten verdächtig sein und es würde sich mit seiner Bequemlichkeit vertragen, den Fall durch das Beschuldigen der Helden schnell abzuschließen zu können.

Sobald die Helden fertig sind, lehnt er sich zurück, schiebt die Hände unter den Gürtel und erklärt mit gespielter betroffener Miene, wie bedauerlich der Vorfall sei. Natürlich werde er seine Leute anweisen, sich umzuhören, aber da ihm die Helden vermutlich die Kleidung der Angreifer geschildert haben, wird er ihnen wenig Mut machen. Die Blauen Füchse seien ja bekannt für ihre dreisten Taten – und wenn man ihnen hätte habhaft werden können, dann wäre es zu dem Vorfall ja gar nicht erst gekommen. Aber sobald man die Füchse gefasst und mehrere Dutzend Male wegen gewichtigerer Vergehen gehängt hätte, würde man ihnen auch diesen vergleichsweise glimpflichen Angriff vorwerfen. Danach pult sich der Hauptmann etwas aus den Zähnen, betrachtet es lange und stellt dann fest, dass die Helden eigentlich auch gehen könnten.

AUF HARLAS SPUREN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Ort, wo ihr letzte Nacht von den Schlägern überfallen wurdet, ist nun von Leben erfüllt. Zwei stoische Ochsener bemühen sich, ein mit zahlreichen Fässern überladenes Fuhrwerk vorwärts zu ziehen, während der Kutscher laut fluchend an den Leinen zerrt. Ein paar Kinder toben derweil zwischen den Rädern umher und spielen Fangen. Etwas abseits eskortieren vier Gräfliche Soldaten eine Gruppe hagerer, in graues Leinen gekleideter Männer und Frauen, die trübsinnig dahintrotten. Zwei alte Frauen sitzen auf einer Bank vor einem Eckhaus und schauen ihnen mitleidig hinterher.

Bei der Kolonne handelt es sich um (seit der Besetzung) Mittellose, die gegen Speis, Trank und Unterkunft die gräflichen Felder vor der Stadt bestellen oder die Wehranlagen ausbessern. Die Soldaten sorgen dabei dafür, dass die Arbeitsmoral der Schuldner nicht so weit sinkt, dass sie eine Flucht dem Ableisten ihrer Schuld vorziehen und sich dabei womöglich noch den Blauen Füchsen anschließen. Aufgrund der zahlreichen Passanten sind am Ort des Überfalls keine Kampfspuren mehr zu entdecken, allerdings hätten diese auch nur enthüllt, dass mehrere Menschen miteinander gekämpft haben. Etwas vielversprechender sind da schon die Aussagen von Zeugen der nächtlichen Geschehnisse. Tatsächlich ist eine der beiden alten Damen, die von ihrer Bank aus das Treiben auf der Straße verfolgen, letzte Nacht vom Kampflärm aus dem leichten Schlaf gerissen worden und könnte den Helden einige Informationen geben, wenn sie nicht beinahe stumm wäre. Die andere Dame dagegen plappert zwar ununterbrochen auf ihre Freundin ein, dabei ist sie aber selbst fast taub und schwelgt lediglich in verklärten Träumen von ihrer Jugend. In der Nacht hat sie entsprechend nichts von dem Kampf auf der Straße mitbekommen. Machen Sie es Ihren Helden nicht zu einfach,

die stumme Frau auszufragen und sich ihre Beobachtungen mit zitterigen Gesten beschreiben zu lassen, während die andere unentwegt vom schönen Alrik erzählt, der sie damals in der Scheune verführte. Schließlich zeigen die prinzipiell hilfsbereiten Frauen den Helden dann aber doch die Tür zu einem Kellerverschlag ein Stück weiter nördlich, zu dem sich einige der Angreifer geflüchtet haben.

FLUCHT DURCH HONINGER KELLER (Stadtplannummer 39)

Die klapprige Holztür des Kellerloches wurde von innen mit einem morschen Holzbalken verriegelt und lässt sich mit einem beherzten Tritt (KK-Probe, bei Misslingen 1 SP) oder einem FORAMEN (Probe +0 für 3 AsP) leicht öffnen. Dahinter führt eine steile Treppe erst anderthalb Schritt in die Tiefe und dann in einen weitläufigen aber flachen Kellerraum, der als Lager benutzt wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch die Türöffnung fällt diffuses Licht hinab und beleuchtet ein voll gestelltes Lager. Unter der knapp zwei Schritt hohen Decke drängen sich gut zwei Dutzend Regale, in denen zahlreiche Einmachgläser gestapelt sind. An der Rückseite entdeckt ihr zwei umgerissene Regale. Dort liegen viele Glasscherben verstreut, eine trübe, goldgelbe Flüssigkeit hat sich in einer Pfütze gesammelt. Hinter den umgefallenen Holzbrettern findet sich ein knapp einen Schritt durchmessendes Loch in der Wand.

Die Helden befinden sich unter dem Lagerhaus der Familie Vialligh, die die größte Imkerei der Umgebung betreibt. Bei der goldgelben, zähflüssigen Pfütze auf dem Boden handelt es sich um Honig. Bevor die größten Honigmagnaten Honingens dieses Haus kauften und zum Lager umbauten, wohnte hier ein Schmugglerpärchen, das direkt vom Keller aus einen knapp 100 Schritt langen Tunnel bis unter die Stadtmauer gegraben hat. Der Ausgang des Tunnels liegt hinter einem großen Strauch verborgen und wurde während der Schanzarbeiten an der Stadtverteidigung entdeckt. Harla hat mit ihren Leuten – wie von ihrer Nordmärker Kontaktperson gefordert – diesen Gang zum Verlassen der Stadt benutzt, damit die Maskerade stimmig bleibt und die Blauen Füchse mit dem Überfall in Verbindung gebracht werden. Bevor die Helden ihren Weg durch den Tunnel fortsetzen können, werden sie aber noch eine ungewöhnliche Bekanntschaft machen, sobald der erste Held in die Honigpfütze getreten ist.

DER HONIGBOLD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hörst du eine gurgelnde Stimme unter dir: "He du, welch' ungeschicktes Agieren, was sind denn das für böse Manieren? Du dummes Ding stehst auf meinen Kopf, also mach dich fort, du blöder Tropf!"

Ungläubig schaut du nach unten – und direkt in eine menschenähnliche Fratze direkt im Honig, die dich wütend anblafft: "Hörst du schlecht, du Trampeltier? Geh runter, schnell, verschwinde hier!"

Die Helden sind mitten in einen Honigbold hineingestolpert. Der klebrige Kerl ist stets unzufrieden – aber was soll man von einem Wesen erwarten, das aus zähfließendem Honig besteht, sich kaum bewegen kann und mehr als einmal von fremden Zungen abgeleckt wurde. Das Loch zum Tunnel ist ohne Probleme zu erreichen, aber der über sein Leid klagende Honigbold wird die Helden regelrecht um Hilfe anflehen, sobald sie ihm zuhören. Dem gelangweilten Wesen wäre mit einem neuen Honigglas bereits geholfen – und auch mit einer Mitnahme "hinaus in die Welt, so wie sie euch und mir gefällt". Falls die Helden zögern oder den Honigbold mit Missachtung strafen, deutet dieser an, was er von der Art der Gruppe hält: "So seid ihr fies und ohne Acht, wie all die Leut' von letzter Nacht." Werden ihm danach Fragen zu den Geschehnissen der Nacht gestellt, wird er auf einem Handel bestehen. Erst nehmen ihn die Helden mit, dann erzählt er, was ihm widerfahren ist.

Lässt sich die Gruppe darauf ein, erfahren die Helden nicht nur, dass Harlas Leute durch den Gang geflohen sind und dabei das Regal, in dem sein Glas stand, achtlos umgeworfen haben, sondern auch, dass Harlas Kumpane den Raum durch die Kellertür betreten haben, sich dann graue Hemden mit einem aufgestickten blauen Fuchs übergezogen haben und schließlich die Treppe hinauf verschwunden sind.

"Die fette Frau war gar nicht zart, so trat sie zu, gemein und hart. Ich fiel zu Boden in den Dreck, das war mir ein zu großer Schreck. Schmerzlich trampelten mich die andren, bei ihrem tumben Umherwandern. Nicht lange vorher kamen sie noch, ganz friedlich von dem hohen Loch. Die Treppe hinunter sprangen sie, warfen sich Hemden über hier. Dann stürmten sie die Treppe nach oben, trugen dabei die graublauen Roben. Erst später fielen sie erneut hier ein, schtwangen dabei aber ein schnelleres Bein. Mehr gibt es nicht zu sagen, nun höret endlich auf mein Klagen. So haltet euch an das gegebene Wort und tragt mich von hier eilig fort!"

Die Helden haben damit einen ersten Hinweis darauf erhalten, dass Harla keineswegs zu den Blauen Füchsen gehören muss, sondern stattdessen aus Honingen kam und ihre Verkleidung im Keller angelegt hat.

Die Helden sollten daraufhin treu zu ihrem Wort stehen und dem Honigbold ein wenig von der Welt zeigen.

DER HONIGBOLD

Die Helden sind über eine zufällige und außerordentlich seltene Manifestation astraler Energie während der Honiggewinnung gestolpert, bei der sich koboldische Magie in Form eines Mindergeists direkt im Honig zeigt. Dabei ist der Geist im Honig regelrecht gefangen, eine eigenständige Bewegung ist ihm nicht möglich. Folglich sind die wenigen Honigbolde Aventuriens allesamt unzufrieden, pessimistisch und oftmals gelangweilt, zumal sie von ihrem Wesen her sehr den bei ihrer Entstehung anwesenden Kobolden ähneln, ohne über ihre magischen Fähigkeiten zu verfügen. Einen wirklichen Nutzen haben Honigbolde für Menschen wohl noch nie gehabt, eher waren sie ihren Besitzern bisher ein Quell unzähliger Beschwerden – zumindest bis zu ihrer Austreibung oder Entledigung.

DER HONIGBOLD IM ABENTEUER

Der Honigbold der Helden zeichnet sich durch die Eigenart aus, ausschließlich in mitunter bissigen Reimen zu sprechen – und könnte damit durchaus von Wert werden, wenn die Helden am Bardenwettstreit teilnehmen wollen. Ein soufflierendes Honigglas wurde niemals verboten, stellt aber auf jeden Fall eine kuriose Besonderheit dar, die den Argwohn der anderen Teilnehmer ebenso auf den Nutznießer des Honigs ziehen dürfte wie den der Praios-Priesterschaft. Folglich wäre es ratsam, den ungewöhnlicher Helfer versteckt zu halten.

Während der nächsten Tage wird sich der Honigbold im einen Moment durch einen genialen Gedanken als Helfer in der Not erweisen und schon im nächsten zu argen Problemen führen, wenn die Helden einer Patrouille der Stadtgarde begegnen und sich das sprechende Honigglas lauthals darüber beschwert, dass ihm "ein haariger Rücken die Sicht versperrt", sobald ihn die Helden verstecken wollen.

Bevor das dichtende Nahrungsmittel zu sehr an den Nerven der Helden zehrt, sollten Sie die Helden auf die Schelmin *Schelle Ziehleine* treffen lassen, die ihnen das plappernde Honigglas mit Freude abnehmen wird. Falls die Helden den Honigbold im Keller zurücklassen, können sie ihn auch später noch holen – wegbewegen wird er sich nicht.

Rein theoretisch ließe sich der Honigbold übrigens auch aufs Brot schmieren und verspeisen. Anschließend könnte ein gewitzter Held ein kleines Vermögen als Bauchredner machen – zumindest bis zur nächsten Notdurft.

AM ENDE DES TÜNNELS

Der gut anderthalb Schritt durchmessende Tunnel endet nach gut hundert Schritt am Graben unterhalb der nördlichen Stadtmauer. Die Öffnung ist durch einen einzelnen dichten Busch verborgen, der sich vorsichtig zur Seite schieben lässt. Gut zehn Schritt oberhalb der Helden patrouillieren zwei Wachsoldaten auf dem Wehrgang. Wenn sich die Helden leise verhalten (*Schleichen*-Probe), werden die Wachsoldaten nicht auf sie aufmerksam. Die Helden haben dann genügend Zeit, sich umzuschauen. Im weichen Sand sind deutlich die Fußabdrücke zu erkennen, die vom Strauch zum rund dreihundert Schritt entfernten Wald führen. Mit leichter Kleidung und ohne sperriges Gepäck können die Helden unbemerkt zum Waldrand laufen, wenn sie mehrere große Gesteinsbrocken und einen etwa 100 Schritt vor der Mauer liegenden Stapel mit Bauholz als Deckung benutzen. Wenn die Gruppe dagegen zu viel Lärm macht, werden die Soldaten erst misstrauisch und dann auf die Helden aufmerksam. Ohne lange zu zögern, machen die beiden ihre Armbrüste bereit, was aber gut 15 Aktionen dauert. Die Helden haben also noch etwas Zeit, ohne Beschuss auf das Wäldchen zuzulaufen und damit eine genügend große Strecke zwischen sich und die Armbrustschützen zu bringen. Misslingt den Helden eine *Athletik*-Probe (denken Sie an die Erschwernisse durch die BE), sind die Helden noch in der Reichweite zweier sich schnell nähernder Bolzen (leichte Armbrust FK 22, 1W6+6 TP*; geschossen wird auf die Entfernungen *Weit* oder *Extrem Weit*). Bedenken Sie dabei auch die Regeln für Wunden.

Die beiden Wachen machen nach der Flucht Meldung bei ihrem Offizier, der den Vorfall aber nicht weitermeldet, um Repressalien und kritischen Fragen seiner Vorgesetzten zu entgehen. Dass er dabei ganz im Sinne seiner Dienstherrn handelt, die die Helden ja gerade auf die Spur der mutmaßlichen Blauen Füchse bringen wollen, ahnt der Offizier nicht.

VERGRABENE HEMDEN

Die Helden können mit einer gelungenen Probe auf *Fährtsensuchen* den Spuren von Harlas Leuten durch einen kleinen Mischwald folgen. Der Gesang von Chorlerche und Singdrossel ist ebenso zu hören wie das Pfeifen vom Klunckerpick. Der sanfte Wind lässt die Kronen von Buchen und Erlen leise rascheln, hier und da zeugt ein Knacken im Unterholz von kleinen, scheuen Beobachtern. Selbst das plappernde Honigglas ist ruhig, falls die Helden es mitgenommen haben und es einen guten Blick auf die Umgebung hat.

Schließlich erreicht die Gruppe eine kleine Lichtung mitten im Wald, an deren Rand ein niedriger Erdhügel zu entdecken ist. Falls die Gruppe nicht in Richtung Norden unterwegs ist oder im Folgenden Proben zum Aufspüren der Hemden misslingen, können Sie alternativ hier auch die Szene mit dem entlaufenen *Baronario Felnor Dragenmut* auf Seite 20 einbauen. Wenn sich ein Held den einen Viertel Schritt hohen Hügel genauer anschaut, kann er noch feuchten Erdboden entdecken. Die feuchte Erde kann erst kürzlich ausgehoben worden sein. Eine *Tierkunde*-Probe +4 enthüllt, dass der Hügel von keinem hier beheimateten Tier angelegt worden sein kann. Wenn die Helden kurz graben, finden sie in der weichen Erde ein halbes Dutzend schmutziggrauer Hemden, auf die stilisierte blaue Füchse gestickt wurden. Die Hemden sind an einigen Stellen zerschnitten oder zerrissen, alle sind mit Blut beschmiert. Harla hat die durch die Helden verwundeten Mitglieder ihrer Bande angewiesen, ihre Hemden hier zu vergraben und sich dann im nahe gelegenen Immanstadium von den dort stationierten Soldaten versorgen zu lassen, während sie mit dem Rest ihrer Leute noch eine Weile in den Wäldern umhergestreift ist, um mögliche Verfolger wegzulocken.

Die Spuren der beiden Gruppen zu finden und weiter zu verfolgen, gelingt nach Bestehen einer *Fährtsensuchen*-Probe +3. Der ersten Fährte müssen die Helden von der Lichtung aus nur kurze Zeit folgen, dann endet sie am Waldrand – und vor den Mauern des alten Immanfelds Honingens, welches nun zwei Bannern des Gratenfelder Koschwacht-Regiments als Garnison dient. Die zweite Spur führt zunächst nach Westen und dann im weiten Bogen zum alten Immanfeld. Um ihr bis zum alten Immanfeld zu folgen, ist eine zweite *Fährtsensuchen*-Probe +5 notwendig.

Wenn in der Heldengruppe keine guten und erfolgreichen Spurenleser sind, lassen Sie die Gruppe nach einem längeren Marsch die Hütte eines Jägers erreichen, der im Auftrag der Gräfin eine größere Wildlieferung für die Festlichkeiten liefern soll. Gegen das Versprechen der Helden, ihm beim Transport der Wildschwein- und Hirschhälften in den nächsten Tagen behilflich zu sein, wird er die Helden bei der Verfolgung der Spuren zum alten Immanfeld unterstützen. Wenn Sie möchten, können Sie den Weg dorthin mit einer Jagdszene auf Rehe (*ZBA 173*) oder ein angriffslustiges Wildschwein (*ZBA 173*) würzen. Regeln zur Jagd finden Sie in der *ZBA* ab Seite 57.

AM ALTEN IMMANFELD

Da das alte Immanfeld zu einer Garnison umgebaut wurde, finden dort keine Spiele mehr statt. Das Gelände misst gut und gerne 130 mal 100 Schritt, seit jüngerer Zeit ist es vollständig von einem vier Schritt hohen Palisadenzaun mit Wehrgang umgeben. Das Haupttor befindet sich auf der Ostseite des Geländes. An der Südseite sind die ehemaligen Holztribünen, unter denen die Räume für die Spieler und den Medicus sowie das Materiallager untergebracht waren, befestigt und ausgebaut worden, so dass sie nun die Mannschaftsquartiere und Offiziersstuben beherbergen. Hier gibt es auch einen Holzkran, mit dessen Hilfe Lebensmittel und Waffen direkt von ankommenden Gespannen über die Palisade in die Lagerräume gehievt werden können. Auf der gegenüberliegenden Nordseite wurden provisorische Stallungen für die Pferde der Einheit errichtet, an den vier Ecken des Geländes stehen gut zehn Schritt hohe Wachtürme, die ständig von Armbrustschützen besetzt sind.

In der Garnison sind zwei Banner des Gratenfelder Koschwacht-Regiments stationiert, die zum Teil außerordentlich gewissenhaft, zum Teil aber auch sehr nachlässig und gelangweilt ihren Pflichten nachgehen. Es hängt vom jeweiligen Soldaten ab, ob er einem verdächtigen Geräusch sofort nachgeht oder weiter seinen Gedanken an die daheim gebliebene Liebste nachhängt.

Auf dem eigentlichen Immanplatz finden heute nur noch Exerzier-, Reit-, Schieß- und Nahkampfübungen statt, wenn die Soldaten nicht zu langen Patrouillen ausgeritten sind, feindlichen Truppenteilen nachstellen, in der Stadt für Ruhe sorgen oder sich mit Glücksspiel und Alkohol die karge Freizeit vertreiben.

Für die Helden ist das Betreten der Garnison genauso verboten wie für alle anderen Zivilisten auch. Das alte Immanfeld wäre damit ein ziemlich uninteressanter Ort, wenn nicht ausgerechnet die Spuren von Harla und ihren Getreuen in der Nähe der Garnison direkt am Wegesrand zum Tor enden würden. Direkt vor dem Tor sind die Spuren nicht mehr zu verfolgen, weil hier die Hufe aus- und einreitender Pferde unzählige Abdrücke im Sand hinterlassen haben. Harla wurde also entweder von den Gratenfelder Soldaten gefangen genommen, worauf aber keine Spuren hindeuten – zumindest bis zum Wegesrand (4 TaP* bei der oben genannten *Fährtsensuchen*-Probe, um einen Kampf auszuschließen) –, oder sie ist freiwillig auf das Gelände geflohen, was nur bedeuten kann, dass sie im Auftrag der Nordmärker gehandelt hat.

Sobald sich die Helden zu lange bei dem ehemaligen Immanfeld aufhalten, werden sie von einem Soldaten barsch angefahren, schleunigst das Weite zu suchen. Freundliches Fragen wird hier nicht weiterhelfen – ein Einbruch oder eine schauspielerische Einlage schon, zumindest dann, wenn sich die Helden als ranghohe (!) nordmärkische (!) Soldaten ausgeben.

Da sich im Lager stets einige Dutzend Soldaten aufhalten und dieses gut zu überblicken ist, stellt ein Einbruch eine äußerst wagemutige Angelegenheit dar. Selbst wenn es die Helden mit etwas Glück oder magischer Hilfe in das Innere des Lagers schaffen, müssen sie immer noch Hinweise darauf finden, ob und gegebenenfalls wo Harla und ihre Getreuen gefangen gehalten werden bzw. wo sie sich aufhalten, falls sie sich noch immer freiwillig hier aufhalten. Da die Gruppe nur kurz Bericht erstattet hat und dann weitergeschickt wurde, müssten die Helden das gesamte Lager untersuchen, um zu dem Schluss zu kommen, dass die Gesuchten tatsächlich nicht gefangen wurden und auch nicht mehr hier sind.

Vielversprechender ist es da schon, als nordmärkische Einheit aufzutreten. Auch wenn der Krieg in Albertainia meistens keine großen Schlachten bietet, so sind doch auch die kleineren Scharmützel mitunter sehr gefährlich. Um Verluste auszugleichen, wird regelmäßig Entsatz zu den vorgelagerten Bastionen geschickt. Es ist daher nicht ungewöhnlich, dass sich unbekannte Soldaten am Immanfeld einfinden.

EINE PASSENDE UNIFORM ZU FINDEN

Vor einem passenden Auftritt wollen aber zunächst die richtigen Kostüme besorgt werden. Eine Patrouille zu überfallen mag die offensichtlichste Methode sein, um an Gratenfelder Uniformen zu gelangen. Auf der Suche nach einer solchen werden die Helden tatsächlich schon nach kurzer Zeit fündig, allerdings unter gänzlich ungewöhnlichen Umständen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt einem fröhlich plätschernden Bach, stets wachsam nach einer Patrouille Gratenfelder Soldaten suchend. Vorsichtig setzt ihr einen Schritt vor den nächsten, immer darum bemüht, möglichst leise voranzukommen, um bei einem Angriff die Initiative zu bewahren. Ein gutes Stück vor euch kündigt sich durch lauter werdendes Rauschen ein Wasserfall an, dazu singen Vögel eine fröhliche Melodie

Ihr lauscht angestrengt in den Wald und hört leises Kichern. Kurz darauf entdeckt ihr an einem tiefen Ast hängend einen grauen Waffenrock, auf dessen Brust ein roter Turm prangt – das Abzeichen der Gratenfelder Soldaten. Ihr stolpert über einen ledernen Stiefel, wattiertes Lederzeug liegt einige Schritte dahinter im Gebüsch. Schließlich erreicht ihr den Wasserfall, dessen leises Rauschen sich nun in ein kräftiges Donnern verwandelt hat und der sich gut sechs Schritte in die Tiefe stürzt. In dem kleinen See darunter baden vier junge Soldaten und zwei etwas ältere Soldatinnen, die sich augenscheinlich beim Rahjaspiel vergnügen. Ihre Ausrüstung liegt überall verstreut im Wald.

Für die Helden lösen sich schlagartig zahlreiche Probleme. Rüstungen und Wappenröcke von Gratenfelder Soldaten müssen nun nicht durch blutigen Kampf erbeutet, sondern nur leise schleichend (*Schleichen*-Probe) eingesammelt werden. Wenn sich die Helden dabei geschickt anstellen und die Proben gelingen, werden die Soldaten nicht einmal mitbekommen, dass sie gerade bestohlen werden, geschweige denn wissen, wer sie bestohlen hat, andernfalls macht sich die Gruppe sechs peinlich berührte Feinde, die die Helden zwar erkennen, ihnen aber einen großen Vorsprung verschaffen, bis sie aus dem See geklettert sind. Die Soldaten machen aufgrund ihres eigenen Fehlverhaltens später keine Meldung, suchen dafür aber persönlich nach den dreisten Dieben. Lassen Sie die düpierten Soldaten und die Helden in diesem Fall ausgerechnet dann aufeinander treffen, wenn es Ihren Helden

Das Auftreten reichstreuher Helden

Wenn die Helden nicht nur offen zum Reich und zu Gräfin Rhianna Conchobair stehen, sondern dies auch bekannt ist, öffnet sich ihnen natürlich leichter Tür und Tor. Ein tadelloser Ruf, im Albertainia-Konflikt auf der 'rechten Seite' gestanden zu haben, mag ebenso hilfreich sein wie ein Schreiben der Gräfin, in dem ihren treuen Streibern Unterstützung zugesichert wird. Die Helden können dann auf jegliche Maskerade verzichten und werden direkt zur stellvertretenden Lagerkommandantin *Thyria Timerlan* vorgelassen. Diese weiß allerdings nichts vom Auftrag Harlas und wird den Helden daher auch nicht berichten, dass diese mit einigen Getreuen hier kurz Station gemacht hat. Sie kann den Helden aber die Gefangenenverschläge zeigen, in denen zurzeit aber nur eine Handvoll halb verhungerte Bauern und Tagelöhner sitzen. Die abgemagerten Gestalten sind müde und schwach, so dass die Helden ausschließen können, dass sie zu der Gruppe gehören, die sie in der letzten Nacht überfallen haben.

überhaupt nicht passt, etwa mitten in einer Verfolgungsjagd in Honingen, kurz vor ihrem Einsatz beim Immanspiel oder während des Balls der Gräfin. Je nach Situation werden die Soldaten den Helden nur eine Tracht Prügel verpassen wollen oder ihnen diese androhen und später nachreichen.

Wenn die Soldaten den Diebstahl erst nach dem Rückzug der Helden bemerken, werden sie nach kurzer Suche den Plan fassen, einen Überfall der Blauen Füchse vorzutauschen, sich gegenseitig ein paar leichte Wunden zufügen, eine Bauernfamilie um das eine oder andere Kleidungsstück erleichtern und erst Stunden später ins Lager zurückkehren.

Ein Schauspiel aufzuführen

Nachdem die Helden die Ausrüstung der Gratenfelder Soldaten erbeutet haben, gilt es, eine vernünftige Strategie zu entwickeln, um an die gewünschten Informationen zu gelangen, ohne sich selbst in nordmärkische Gefangenschaft zu bringen. Treten die Helden als Entsatz überzeugend auf (gelungene *Überreden*-Probe +4), weist man ihnen einen Schlafplatz zu und teilt sie anschließend zum Dienst innerhalb der Garnison ein. Bis sich die Helden bei einer Patrouille absetzen können, vergehen gut und gerne zwei Tage. Wenn die Gruppe in dieser Zeit von den Gratenfelder Soldaten am Wasserfall erkannt wurde, könnte sie sich schnell im Kerker wiederfinden. Bei einer misslungenen Probe wird man die Helden abhängig von der vorgetragenen Dreistigkeit und der Laune der Torwache belustigt davonjagen, nachdem man sie von ihrer unpassenden Kleidung befreit hat, oder kurzerhand im Kerker der Garnison einquartieren. Da der Kerker aber nicht aus festen Steinen gemauert wurde, sondern lediglich aus einer hölzernen Zelle mit einer eisenverstärkten Holztür an der Seite der alten Tribünen besteht, sollte den Helden schon nach kurzer Zeit die Flucht gelingen können. Ob die Helden mit magischen Mitteln die Wand durchqueren oder eine Wache überrumpeln, ihre Ausrüstung in der Wachstube einsammeln und dann fliehen, bleibt der Phantasie Ihrer Gruppe und den Möglichkeiten der Helden überlassen.

Geschickter wäre es in jedem Fall, der Torwache zu erklären, dass man Gefangene nach Gratenfels schaffen soll – und zwar schnellstmöglich und nicht erst am nächsten Tag. Ein gefälschtes Schreiben, auf dem der Befehl schriftlich bestätigt wird, kann den Auftritt untermauern. Um ein entsprechendes Befehlsschreiben zu fälschen, ist eine Probe auf *Schriftlicher Ausdruck* erfolgreich zu bestehen. Zur überzeugenden Darstellung am Tor ist von jedem handelnden Helden eine *Überreden*-Probe (erleichtert um die Hälfte der bei der *Schriftlicher Ausdruck*-Probe übrig behaltene TaP*) erfolgreich abzulegen. Nehmen Sie für die Soldaten *Menschenkenntnis*-Werte von 4 und 6 (bei Eigenschaftswerten von jeweils 11) an, so dass sie vergleichenden Proben würfeln können. Alternativ können Sie die Szene am Tor auch ausspielen. Bei einem hohen Talentwert in *Überreden* oder wenn die Helden ein gelungenes Schriftstück bei sich haben, können die Torwachen sich schneller überzeugen lassen, der Gruppe die Gefangenen der Garnison anzuvertrauen. Die beiden Torwächter sind nicht die hellsten Köpfe, dafür aber ausgesprochen neugierig. Nachdem sie sich scheinbar leicht haben überzeugen lassen und schnell eine junge Soldatin losgeschickt haben, die Gefangenen reisefertig zu machen, fragen sie die Helden interessiert aus: Wie es denn im heimischen Gratenfels vorangehe, ob man die Heudorner Mühle wieder errichtet hätte, wie die Ernte werde, ob die Reise angenehm verlaufen sei ...

Wenn die Helden auch diese Bewährungsprobe erfolgreich bestanden haben, was sehr leicht fallen dürfte, weil die Soldaten ja keine Möglichkeit haben, den Wahrheitsgehalt der Heldenaussagen zu überprüfen, schubst man ihnen schließlich vier schmutzige Gestalten entgegen und verabschiedet sie mit einem spöttischen Lachen: "Hal tet euch von denen fern, wenn ihr keine Läuse haben wollt. Und der Kleine hier spuckt euch auch mal in die Schüssel, also passt auf. Möge Praios euren Weg erleuchten!"

Bei den Gefangenen handelt es sich um zwei Burschen, die die Blauen Füchse aktiv unterstützt haben, eine junge Bäuerin und einen verarmten alten Bürger Honingens, der weder die Steuern bezahlen noch seine Schulden auf den Feldern abarbeiten konnte. Weder Harla noch einer ihrer Gefährten sind unter den Gefangenen, was den Ver-

dacht erhärten sollte, dass Harla keineswegs zu den Blauen Füchsen, sondern vielmehr zu den reichstreuen Besatzern gehört. Sobald die Helden außer Sichtweite des Lagers sind, können sie den vier Gefangenen natürlich die Freiheit schenken und sich dieses Problem damit auf einfache Weise vom Hals schaffen. Vorher wird die Gruppe aber noch auf eine aufgeregte Botin treffen, die interessante Neuigkeiten hat.

DIE VERMISSTE MANNSCHAFT AUS VAIRNINGEN

Wenn die Helden in den Wappenröcken der Gratensfelder die Gefangenen übernommen haben oder – falls sie sich kurz nach ihrer Ankunft am alten Immanfeld gleich wieder absetzen wollten – kurz bevor die Garnison außer Sichtweite ist, kommt den Helden eine junge Reiterin entgegen, die am Tor Meldung macht. Notfalls kann diese Szene auch in Honingen in der Nähe Stadttors oder bei der Stadtgarde stattfinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr euch vom alten Immanfeld abgewandt, hört ihr schnell näher kommendes Hufgetrappel. Eine junge Botin treibt einen kräftigen Schimmel an, hinter ihr klammert sich ein kleiner Junge fest. An seinem Arm klafft eine offene Wunde, sein Hemd ist blutverschmiert, Dreck und Tränen verunzieren sein Gesicht, nur die vor Schreck geweiteten, hellblauen Augen stehen darin hervor.

“Heda, holt einen Medicus. Es gab einen Überfall, keine zehn Meilen nordöstlich von hier! Ich habe nur den Jungen gefunden, aber dort müssen noch viel mehr Verletzte oder gar Tote sein. Ich konnte einen umgestürzten Wagen sehen, in der Schlucht beim alten Kloster.”

Auf Nachfragen der Helden kann der kleine Junge namens *Yenduim* noch erzählen, dass er mit den Vairninger Schwalben unterwegs gewesen sei, einer Immanmannschaft aus Winhall. Die Truppe habe sich leider verspätet und wollte gegen Mittag in Honingen eintreffen, um das erste Spiel am Nachmittag nicht zu verpassen. Bei einer kurzen Rast wurde die Mannschaft dann überfallen. Die Anführerin, deren Beschreibung durchaus (und zu Recht) auf Harla passt, habe ein graues Hemd getragen, auf dem ein blauer Fuchskopf zu erkennen war, die anderen Angreifer hätten zumindest eine blaue Schärpe oder ein blaues Tuch getragen. Die Männer und Frauen haben außerordentlich brutal zugeschlagen, viele Vairninger getötet und die Verletzten zusammen mit den beiden Planwagen in eine kleine Schlucht gestoßen.

Das verängstigte Kind weint während des Berichts herzerreißend, schreit immer wieder nach seinen Eltern und krümmt sich vor Schmerzen. Die Soldaten beschließen daraufhin, zwanzig Leute auszuschieken, sobald die nächsten Patrouillen zurückgekehrt sind. Vorher ist es in den Augen der Lagerkommandantin zu gefährlich, sich dem Gegner mit einer zu kleinen Kämpferschar zu stellen oder so viele Männer und Frauen auszuschieken, dass die Garnison nicht mehr adäquat verteidigt werden könnte, während der Großteil der Soldaten ohnehin aufgrund des Turniers durch die Stadt und deren Umgebung patrouilliert oder für das Immanturnier abgestellt ist. Die Helden haben also etwa zwei Stunden Vorsprung, um den Ort des Überfalls zu erkunden, bevor die Gratensfelder Soldaten dort auftauchen.

WAS HÄTTE PASSIEREN SOLLEN – UND WAS TATSÄCHLICH GESCHAH

Harla wurde am frühen Morgen nach kurzer Rast innerhalb der Garnison ausgeschiedt, der sich verspätenden Vairninger Mannschaft entgegenzueilen. Sie sollte erneut einen Überfall der Blauen Füchse vortäuschen, ein paar Vairninger verletzen, etwas Geld erbeuten und sich dann wieder zurückziehen. Die Vairninger Schwalben wären dann weiter nach Honingen gereist, hätten von dem Überfall berichtet und damit Stimmung

gegen die Blauen Füchse gemacht, weil “das feige Pack nicht einmal mehr vor unbescholtenen Gästen Honingens Halt macht”.

Während des Überfalls erwiesen sich einige der Vairninger Spieler dann jedoch als durchaus schlagkräftige Gegner. Die Situation eskalierte, so dass es schnell Tote auf beiden Seiten zu beklagen gab. Harlas Leute erschlugen daraufhin die meisten Vairninger, den regungslosen Jungen hielten sie für tot. Nach dem Kampf begehrten dann einige der Wegelagerer gegen ihre Anführerin auf. Die Gruppe teilte sich. Während die einen nach flüchteten Norden, entschied sich Harla mit einigen Getreuen, Stellung in der nahe gelegenen Ruine eines Boron-Klosters zu beziehen und auf ihre Nordmärker Kontaktleute zu warten.

WENN DIE HELDEN GAR NICHT NACH HARLA SUCHEN WOLLEN

Wenn sich die Helden für die Hintergründe nicht interessieren, möchte Thule wissen, warum und von wem er angegriffen wurde. Mit den Blauen Füchsen hatte er bislang keine Probleme, regulären Nordmärker Truppen traut er einen nächtlichen Überfall ebenfalls nicht zu und es irritiert ihn sehr, dass eine so große Gruppe Wegelagerer mitten in Honingen einen Überfall initiiert hat. Sollten die Helden also nicht von sich aus Nachforschungen anstellen wollen, wird Thule sie darum bitten: “Solch erfahrene und weit gereiste Leute, wie ihr es unzweifelhaft seid, haben doch gewiss Erfahrung bei der Beschaffung von Informationen über ...”

Falls die Helden die Spur Harlas verlieren und trotz der Hilfe des Meckerdrachens und des Jägers nicht zum alten Immanfeld finden, entgehen ihnen zunächst einmal nur (weitere) Hinweise darauf, dass Harla und ihre Leute nicht zu den Blauen Füchsen gehören. Die Helden sollten dann aber im Laufe des Vormittags durch die Botenreiterin auch in Honingen von dem Überfall erfahren und können durch Yenduins Aussage auch eine Hinweis auf Harla erhalten. Da der Angriff auf eine Mannschaft, die unter dem Schutz des Turnierfriedens angeheert ist, einen groben Verstoß gegen diesen Turnierfrieden bedeutet, sollten die Helden ein Interesse an der Klärung des Vorfalles haben.

Wenn die Helden keine Indizien dafür sammeln können, dass Harla nicht im Auftrag der Anführerin der Blauen Füchse, Franka Salva Galahan, handelt, werden sie davon bei einem späteren Treffen mit dieser erfahren.

DIE KLOSTERRUINE

Der Weg zur Ruine des alten Boron-Klosters ist schnell beschrieben. Die Helden müssen der Straße nach Gratensfeld in nordöstlicher Richtung folgen. Etwa nach zehn Meilen führt der Weg über einen nach Südwesten steil abfallenden Hügel. Am höchsten Punkt der Erhebung wurde nordöstlich der Straße ein altes Boron-Kloster errichtet, auf der anderen Straßenseite führt der Abgrund gut und gerne dreißig Schritt in die Tiefe. Eine beliebte Mutprobe unter den Jungendlichen der Region fordert, abends die steile Passage zu erklettern und eine Nacht im Kloster zu verbringen.

Die Helden dürften das Kloster nach einer guten Stunde Eilmarsch erreicht haben. Schon von weitem sieht man den rußgeschwärzten Turm und die Mauern des Hauptgebäudes. Sein Dach ist eingestürzt, die Überreste über das Areal verteilt. Von den Außenmauern und den Nebengebäuden kann man lediglich einige Mauerreste entdecken, Tonscherben und vermoderte Holzbalken lassen sich ebenso finden wie der unter Staub und Erde verborgene Rest eines Torbogens, der die Aufschrift ‘Ruhe in Borons Armen’ trägt. Zur unheimlichen Stimmung trägt auch bei, dass durch die erhöhte Lage stets ein frischer Wind weht, der in stürmischen Nächten durch die Ruine des Turms pfeift – diese Geräusche sind einige hundert Schritt weit zu hören. Von der Straße aus können die Helden am Fuß des Hügels die Reste zweier umgestürzter Planwagen ausmachen. Die Körper der beiden Zugtiere liegen zerschmettert davor und hängen noch immer in ihren Zuggeschirren. Ein paar menschliche Körper lassen sich ebenfalls erkennen, wenn eine *Sinnschärfe*-Probe gelingt.

Um von der Straße aus nach unten zu gelangen, müssen einem mutigen Kletterer drei um 6/4/2 Punkte erschwerte Proben auf das Talent *Klettern* gelingen, deren Misslingen zu Stürzen aus 25/15/5 Schritt Höhe führt (und damit zu Sturzschaden nach den Regeln aus *Basis* 193f.). Wird der Held von oben mit einem entsprechend langen Seil gesichert, erleidet er bei einem Sturz nur einen Schaden von 1W6+1 SP. Wem die Kletterpartie zu gefährlich erscheint, der kann der Landstraße auch ein Stück weit nach Nordwesten folgen und von dort aus die steile Stelle umgehen. Dieser Weg dauert etwa vier Spielrunden.

HINTERHALT IN BORONS HAVS

Bevor sich die Helden an eine Untersuchung der abgestürzten Wagen machen können, werden sie aus dem Hinterhalt angegriffen. Harla und ihre Getreuen attackieren die neugierigen und ihnen nachstellenden Helden, sobald diese entweder nahe am Abgrund stehen und unaufmerksam sind, etwa weil sie nach einem Weg hinab zu den Planwagen suchen, oder sich an die Durchsuchung der Ruine machen und ihnen dadurch direkt in die Arme laufen. Harla hat ihr Lager zwischen den Mauern des Haupthauses aufgeschlagen und eine Bogenschützin auf dem Turm postiert, die die Ankunft der Helden frühzeitig gemeldet hat. Drei Kämpfer – einer davon mit einem Bogen bewaffnet – halten sich nördlich der Ruine zwischen dichten Büschen versteckt, sie selbst hat sich mit zwei Bogenschützen etwas weiter östlich hinter eine hüfthohe Mauer zurückgezogen.

Im geeigneten Moment gehen vier Pfeile auf die Helden nieder und richten jeweils 1W6+4 TP an. Den ersten beiden Treffern können die Helden nicht ausweichen, den beiden anderen nach einer gelungenen *Ausweichen*-Probe schon. Danach stürmen Harla und die fünf anderen Kämpfer aus ihren Verstecken auf die Helden zu, lediglich die Schützin im Turm läßt eilig nach und schießt erneut. (Harlas Werte finden Sie auf Seite 74, die der anderen Kämpfer weiter unten.) Die Wegelagerer versuchen, nah am Abgrund stehende Helden hinabzustürzen, ansonsten greifen sie zunächst schwächere Gegner an, um ihre zahlenmäßigen Überlegenheit auszubauen. Kämpferprobe Recken werden so gut es geht umgangen oder mit schmutzigen Tricks behindert. Die Schützin im Turm versucht vor allem, magisch begabte Gegner zu behindern und in der Konzentration zu stören, wobei sie bemüht ist, ihre Position möglichst lange geheim zu halten.

Wenn die Helden explizit darauf achten, können sie bemerken, dass nur ein Teil der Kämpfer blaue Schärpen trägt (die anderen haben ihre bereits abgelegt).

Harlas Kämpfer

Langdolch: INI 9+1W6	AT 12	PA 11	TP 1W6+2	DK H
Schwert: INI 9+1W6	AT 15	PA 14	TP 1W6+4	DK N
Streitaxt: INI 9+1W6	AT 16	PA 12	TP 1W6+4	DK N
Kurzbogen: INI 9+1W6	FK 21	TP 1W6+4*		
LeP 30–33	AuP 31–35	KO 13–15	RS 2–4	MR 4–6 GS 4–6

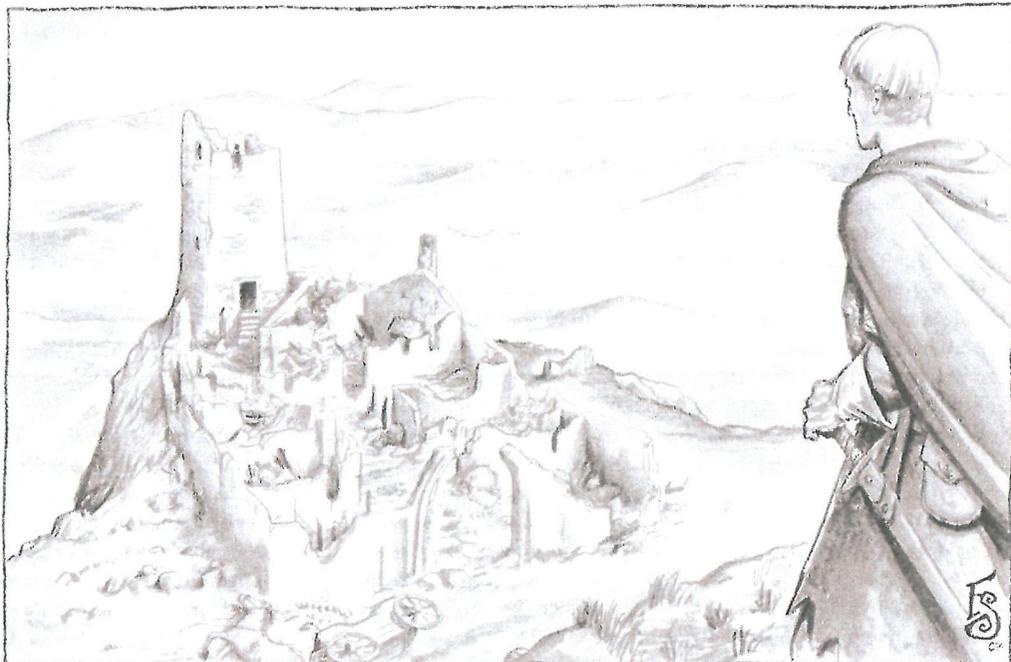
Wundschwelle: 7–8

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag und weitere nach Ihrer Maßgabe

wollen ihrer Anführerin oder dem Mitgefühl der Nordmärker zu rechnen. Da reichstreue Soldaten wenig Verständnis für eine Gräfin haben werden, die Räuber anheuert, um Unschuldige zu überfallen, kann Harla nicht damit rechnen, von Rhianna gedeckt zu werden. Sobald die Ersten kampfunfähig sind, versuchen die anderen, sich nach Norden abzusetzen. Weder Harlas Leute noch die Anführerin selbst werden den Helden später in der Nähe Honingens oder gar in der Stadt über den Weg laufen. Sie haben an dieser Stelle freie Hand, ob Sie den Helden mit dem Sieg über die Schurkin ein Erfolgserlebnis gönnen oder Harla für spätere Abenteuer zu einer Gegnerin aufbauen und zumindest sie selbst entkommen lassen möchten.

SPUREN EINES ÜBERFALLS

Nachdem die Helden ihre Wunden versorgt haben, können sie nun in Ruhe das alte Kloster erkunden. Das Vorhandensein von Decken und einem kleinen Lagerfeuer weist darauf hin, dass Harla und ihre Leute hier kurzfristig ein provisorisches Lager eingerichtet haben.



Da Lebensmittel und Verteidigungsstellungen (mit Ausnahme der Schützin im Turm) fehlen, lässt sich darauf schließen, dass Harla auf das Eintreffen von Verbündeten gewartet hat. Die gefundenen blauen Schärpen und die grauen Wappenröcke mit den aufgestickten blauen Fuchsköpfen legen im Zusammenhang mit den vorher beschafften Informationen den Schluss nahe, dass die Wegelagerer im Auftrag der Reichstreuen als Blaue Füchse verkleidet den Turnierfrieden gefährden sollten. Wenn Ihre Helden diesen Schluss jetzt noch nicht ziehen, werden sich ihnen diese Zusammenhänge später erschließen. Nach den Aktionen der nächsten Tage sollten Ihre Helden auch die Ereignisse um Harlas Bande entsprechend bewerten können. Sie müssen hier also auf keinen Fall nachhelfen.

Wenn die Helden zu den Planwagen hinabgestiegen sind, können sie knapp zwei Dutzend Leichen finden. Die Körper weisen Schnittwunden (verursacht durch die Angriffe von Harlas Leuten) auf und sind durch den Sturz zerschmettert. An Wertgegenständen lassen sich nur einige Münzen entdecken, die meisten Gebrauchsgegenstände sind durch den Aufprall zerstört worden.

Zumindest ein provisorisches Begräbnis mag gläubigen Helden ein aufrechtes Bedürfnis sein, ist aber nicht unbedingt notwendig, weil schon bald die Gratenfelser Soldaten eintreffen und dann die Leichen bestatten werden. Ob die Helden so lange warten möchten, hängt unter anderem von ihrem Auftreten am alten Immanfeld ab. Wenn die Helden dort Gefangene übernommen haben, werden sie durchaus das Misstrauen der Gratenfelser Koschwacht-Soldaten auf sich ziehen, falls sie sich nun ohne Gefangene in einer Klosterruine ausruhen. In diesem Fall mag ein eiliger Rückzug etwas abseits der Straße so manchen Ärger ersparen.

RÜCKKEHR NACH HONINGEN

Wenn die Helden sowohl die Gratenfelder Soldaten als auch das alte Immanfeld umgangen haben, erreichen sie am frühen Nachmittag Honingen. Die Stadt wirkt wie ausgestorben, alle Geschäfte und Handwerksbetriebe haben geschlossen, weder Schreiber noch Arbeiter sind auf den Straßen anzutreffen. Stattdessen trägt der Wind lauten Jubel aus nordwestlicher Richtung heran – das Turnier wird gerade eröffnet. Wenn sich die Helden beeilen, kommen sie gerade noch rechtzeitig.

DAS TURNIER WIRD ERÖFFNET

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schnellen Schrittes habt ihr das Lager der Immanspieler passiert und die beiden großen Spielfelder erreicht, auf denen in den nächsten Tagen die Turnierspiele stattfinden sollen. Hinter einem langen Holzgeländer, das die riesige Rasenfläche eingrenzt, drängen sich dicht an dicht Honinger Bürger neben Bauern der Umgebung. Auf den Spielflächen sitzen die Spieler der Mannschaften, die von einem hageren Glatzkopf lauthals vorgestellt werden. Die Honinger Wölfe werden gerade frenetisch umjubelt, kurz darauf begrüßen die Honinger die 'Gäste' aus Havena, die berühmten Havena-Bullen, mit verhaltenen Schmährufen. Dennoch bleibt die Stimmung ruhig und friedlich, was auch kaum weiter verwundert, sind doch insgesamt mindestens fünfzig Gardisten und Soldaten um die Spielfelder hinter dem Geländer platziert, die das Treiben bewachen.

Kaum hat der Glatzköpfige den Namen der letzten Mannschaft verkündet, läuft er eilig auf ein flaches Podest zu, vor dem er sich mit wichtiger Miene aufbaut, um die Gastgeberin des Turniers anzukündigen, die großzügige Gräfin Rhianna Conchobair. Ihr könnt eine stämmige Mittdreißigerin erkennen, die ihre blonden Haare im bei Kriegerern wie Kriegerinnen gleichermaßen beliebten Pagenschnitt trägt.

Die Frau lächelt den Immanmannschaften freundlich zu, dann ergreift sie mit kräftiger Stimme das Wort: "Treue Untertanen, tapfere Soldaten, Gäste aus ganz Albarnia, Wir grüßen euch! Es freut Uns sehr, euch hier so zahlreich willkommen zu heißen, hier im Honinger Land, wo Friede und Wohlstand Einzug halten sollen – und werden. Trotz aller Differenz habt ihr den teils weiten Weg auf euch genommen, um zur Freude des leidgeplagten Volkes – auf dem Immanfeld – Ruhm und Ehre für eure Heimat zu erstreiten. Umso trauriger stimmt es Uns, dass die Schwalben aus Vairningen nicht zu uns gefunden haben. Soeben erreichte Uns die Nachricht von einem feigen Überfall der Blauen Füchse, der Leid und Tod über das freudige Turnier gebracht hat. Doch gerade deswegen wollen Wir ehren, wofür Unsere Freunde starben, für ihre Liebe zum Immanspiel. So verkünden Wir nun, dass das Turnier eröffnet ist und Wir das feige Pack jagen werden, bis es für seine schändlichen Taten gebüßt hat!"

Kaum hat die Frau ausgesprochen, bricht Jubel auf den Tribünen auf, die Spieler aller Mannschaften winken den Massen zu, während sie die Spielfelder verlassen. Nur die Spieler der vier Mannschaften, die auf den beiden Plätzen die ersten Spiele bestreiten, machen sich bereit, während ein Dutzend kräftiger Helfer das Holzpodest zur Seite tragen.

Die Helden haben gerade noch rechtzeitig die Eröffnung des Turniers durch Gräfin Rhianna Conchobair miterlebt, an dem nur noch 15 Mannschaften teilnehmen, nachdem die Anreise für die Vairninger Schwalben tödlich endete. Von dem tragischen Unfall hat die Gräfin (offiziell) durch die Botenreiterin erfahren, die ihr schon erste Informationen über die vermeintlichen Angreifer aufgrund der Aussage Yenduins liefern konnte. In diesem Rahmen Beweise gegen die Blauen Füchse (etwa die Hemden der von den Helden Erschlagenen) präsentieren zu können, wäre für Rhianna Conchobair ein besonderes Vergnügen. Sehr reichstreu Helden könnten ihr solche Beweise natürlich liefern wollen. Es ist kein Problem, einen der am Geländer wachenden Soldaten die blutverschmierten Wappenröcke zu zeigen.

Dieser wird sie dann an einen Hauptmann übergeben, der der Gräfin sichtlich zufrieden die Hinweise auf die Täter präsentiert. Die Helden werden nach der Ansprache Rhiannas kurz zu ihr vorgelassen, um Bericht zu erstatten und dann mit dankenden Worten und einer kleinen Aufwandsentschädigung (insgesamt 10 Golddukat) entlassen. Alle Informationen über die Organisation des Turniers erhalten Sie auf Seite 17.

DAS ERÖFFNUNGSSPIEL: HONINGER WÖLFE GEGEN STURM SESHWICK

Von den Stehplätzen hinter dem Holzgeländer aus können die Helden das Spiel der Honinger Wölfe gegen die Mannschaft aus Seshwick gut beobachten.

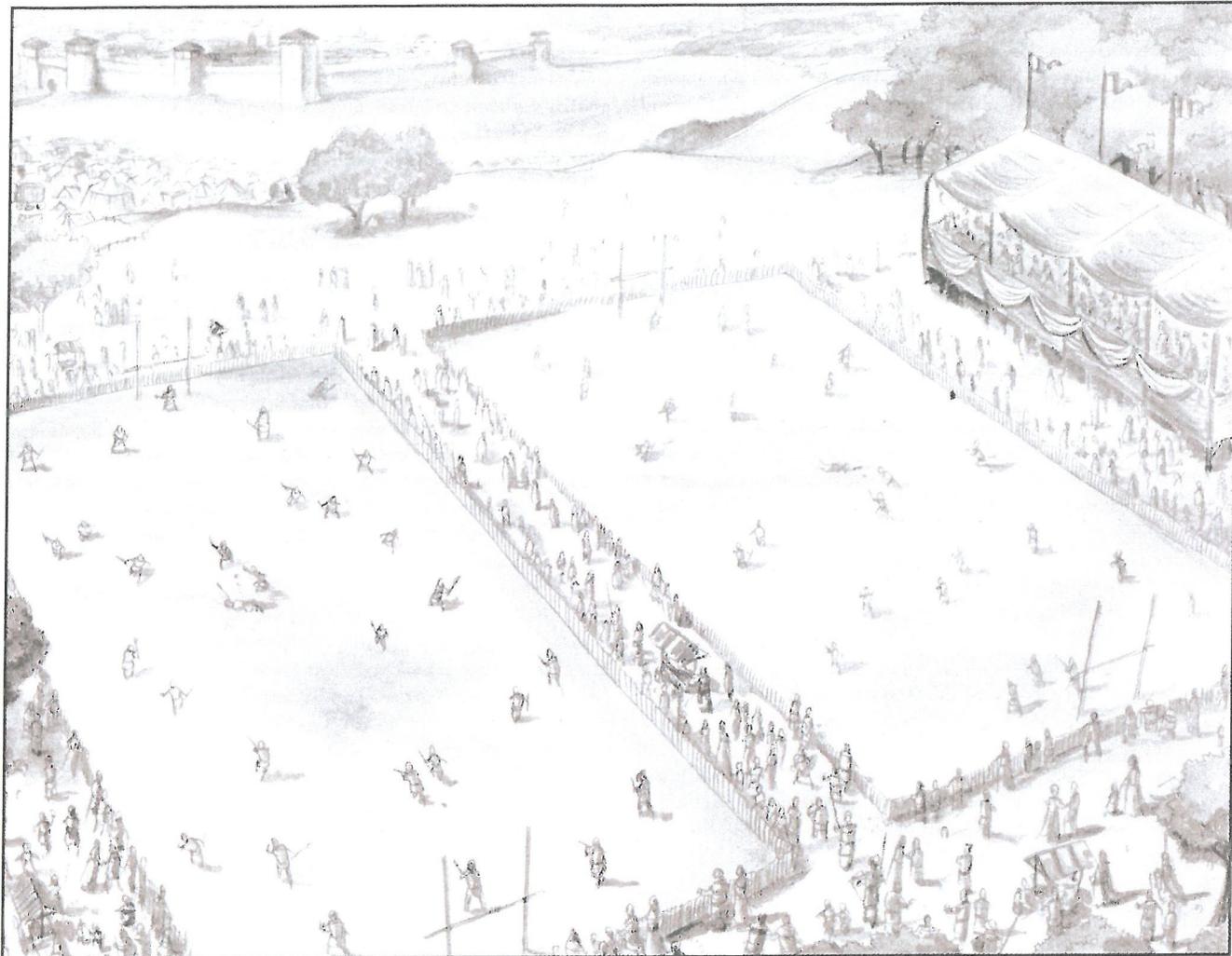
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach kurzer Zeit haben die meisten Spieler die beiden Spielfelder verlassen und sich auf die südliche Tribüne zurückgezogen. Auf dem westlichen Feld wird das Spiel zwischen den Weidenauer Wilderern und den Winhaller Fällern ausgetragen, auf dem östlichen genau vor euch spielen die Honinger Wölfe gegen Sturm Seshwick. Die beiden Mannschaften postieren sich stolz vor zwei langen Holzbänken, um den Applaus und die Zurufe des Publikums zu genießen. Die Seshwicker Spieler tragen allesamt schlichte, hellblaue oder graue Hemden, die Honinger grüne. Vor ihnen läuft aufgeregt der alte Wolf Banuk auf und ab. Ob er den Rummel genießt oder davon eher irritiert ist, vermögt ihr nicht zu sagen. Ein ganz in weiß gekleidete Schiedsrichter betritt schließlich das Spielfeld, dazu noch ein Medicus in brauner Lederschürze. Der Schiedsrichter bleibt mit einem Korkball in der Hand am Mittelpunkt des Feldes stehen und bläst in ein Horn, dessen dumpfes Signal den Jubel noch weiter anheizt. Die Honinger Spieler brechen nach einem kurzen "Für Honingen!" in lautes Heulen aus, in das die meisten Zuschauer einstimmen. Kurz darauf ertönt deutlich leiser das "Sturm, Sturm, Sturm!" der Seshwicker. Die sechs Seshwicker Auswechselspieler nehmen ebenso wie die vier Honinger Auswechselspieler auf den Bänken Platz, die fünfzehn anderen jeder Mannschaft verteilen sich über das Feld. Die Spielführer schütteln symbolisch die Hände, dann begeben sie sich zu ihren Mannschaften. Kurz darauf beginnt auf ein zweites Hornsignal hin das Spiel.

Im Folgenden sind einige ausgewählte Spielszenen dargestellt, die Ihnen und Ihren Spielern einen Eindruck vom Immanspiel vermitteln sollen. Wenn Sie Ihre Spieler für die Honinger Wölfe aktiv Imman spielen lassen möchten, sollten Sie insbesondere die Szenen mit den Verletzungen einflechten. Selbst wenn die Helden nicht das gesamte Spiel verfolgen möchten, sollten sie doch zumindest von den Verletzungssorgen der Wölfe erfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Seshwicker beginnen das Spiel hoch motiviert, die Wölfe dagegen scheinen erst einmal abzuwarten. So kommen die Seshwicker Spieler zu einigen guten Angriffen. Auffällig ist vor allem eine junge Frau, die immer wieder harte Pässe über die linke Flanke vor das Tor der Wölfe spielt. Borlox und Finwaen können die ersten Schüsse knapp neben das Tor lenken, doch dann kommt ein stämmiger Stürmer vollkommen frei stehend zum Torschuss – und drescht den Korkball zwischen den Pfosten über die Querlatte. Laute Pfliffe schallen von den Rängen, nur von der nördlichen Tribüne aus klatschen einige Anhänger von Knochenbruch Honingen spöttisch Applaus. Die Seshwicker führen mit 0:1. Nachdem die Seshwicker einen weiteren Angriff aufgebaut haben, scheinen die Wölfe schlagartig aufzuwachen. Borlox fängt einen ungenauen Pass ab und spielt den Korkball schnell zu Senach. Der Spielführer der Wölfe läuft einige Schritte, schiebt sich mit einer Körperdrehung an einem trägen Gegner vorbei und spielt dann einen langen Pass über den halben Platz direkt auf Neowen, die den Ball gekonnt aufnimmt und gleich darauf unter den Querpfosten lenkt. Das Tor bringt die Wölfe mit 3:1 in Führung.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wölfe konnten ihren Vorsprung durch ein paar geschickte Konter ausbauen. Die Seshwicker spielen nach wie vor einen risikoreichen Angriff nach dem nächsten und setzen auf ein stetig körperbetonter werdendes Spiel. Die ersten Spieler haben bereits Schürfwunden und blaue Flecken davongetragen, schwer verletzt wurde bislang aber noch niemand.

Nachdem Neowen Mitte der ersten Hälfte ihr zweites Tor erzielt hat, verlässt sie den Rasen, um sich etwas auszuruhen. Ihren Platz nimmt der junge Wladim ein, der freudestrahlend auf das Feld läuft. Es dauert eine Weile, bis der zierliche Spieler zum ersten Mal angespielt wird. Wladim rennt direkt in Richtung Tor, spielt geschickt einen klobigen Seshwicker aus und versucht, sich mit langen Schritten in eine gute Schussposition zu bringen. Zwei hünenhafte Gegner traben auf ihn zu, ihr seht eine gute Gelegenheit für den Angreifer, links oder rechts an den beiden vorbeizuziehen. Doch ohne zu zögern läuft Wladim geradeaus weiter, direkt auf die Lücke zwischen den beiden Verteidigern zu. Diese senken ihre Schläger und ziehen dann plötzlich nach innen. Die Schläger zwischen den Beinen gerät Wladim ins Stolpern, dann knickt das linke Bein in einem unnatürlichen Winkel weg. Zwar dröhnt energisch das Horn des Schiedsrichters, der die verbotene Doppellesche genauso wie die Zuschauer sofort erkannt hat, doch Wladim ist damit nicht mehr geholfen – der Junge wird mit einem gebrochenen Bein vom Feld getragen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurz nach dem Seitenwechsel spielen auch die Wölfe wesentlich aggressiver – trotz ihrer Führung. Mit schnellen Pässen im Mittelfeld und harten Remplern bringen sich die Honinger immer wieder in vorteilhafte Positionen, aus denen sie auf das gegnerische Tor schießen. Ein unglücklicher Befreiungsschlag

eines Seshwickers verfehlt den Korkball knapp, trifft dafür aber das Gesicht Tesbalds. Der Honinger geht wie vom Blitz getroffen zu Boden, Blut quillt aus der gebrochenen Nase. Der Medicus muss ihn mit einem Eimer voller Wasser überschütten, bis er prustend und laut fluchend aufwacht. Der angespannten Ruhe auf den Tribünen weicht ein entspanntes Seufzen. Tesbald stützt sich auf seinen Schläger, kniet sich hin, schüttelt seinen Kopf, woraufhin Blut auf Mitspieler und Gegner in seiner Nähe spritzt. Auch das weiße Hemd des Schiedsrichters färbt sich an einigen Stellen rot. Shilka und Ruadh helfen dem Hünen hoch, bis dieser etwas wacklig, aber auf eigenen Beinen steht.

Drei wankende Schritte später sinkt Tesbald erneut bewusstlos zu Boden. Diesmal wird er gleich vom Spielfeld getragen, erst Minuten später erwacht er.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurz vor Schluss hat sich das Spiel in einen offenen Schlagabtausch verwandelt – im wahrsten Sinne des Wortes. Der Korkball wird im Mittelfeld hin und her gedroschen, die Spieler decken ihre Gegner eng und behindern sie wann immer möglich mit dem Ellenbogen, dem Fuß oder auch dem Schläger. Die Gelegenheit wird immer brutaler, zahlreiche Spieler gehen beim Stand von 18:8 für die Wölfe aufgrund leichterer Verletzungen vom Platz, so dass schließlich gerade einmal ein knappes Dutzend Spieler pro Mannschaft auf dem Feld stehen.

Kurz vor dem letzten Dröhnen des Horns bekommt noch einmal Maerthe den Korkball zugepasst. Sie läuft flink die Seitenlinie entlang, eine humpelnde Seshwickerin kann ihr kaum folgen. Kurz vor der Torlinie zieht Maerthe nach innen, direkt auf einen Verteidiger zu. Senach rempelt ihn unsanft zur Seite, woraufhin er ins Stolpern gerät und zu Boden fällt. Doch er greift nach Senachs Schläger und reißt den Spielführer der Wölfe ebenfalls

zu Boden. Maerthe versucht einen schnellen Pass auf Neowen zu spielen, bevor sie die vor ihr Liegenden überspringen möchte. Beim Passen bleibt sie aber im Rasen hängen; durch die Wucht wird ihr Handgelenk verdreht. Ein lauter Aufschrei kündigt vom Bruch der rechten Hand, dann rollt der Korkball neben dem Tor ins Aus und der Schiedsrichter beendet das Spiel.

Obwohl die Wölfe gewonnen haben, ist der Jubel ungewöhnlich verhalten. Spieler wie Medici laufen sofort zu der verletzten Spielerin. Nicht nur Swafne ist klar, dass das Eröffnungsspiel sehr verlustreich war. Konnten die Wölfe schon vor dem Spiel nur mit 19 Spielern antreten, sind es jetzt nur noch 16. Die Wölfe suchen infolgedessen dringend neue Spieler. Nachdem Maerthe versorgt wurde, einigen sich Senach und Swafne recht schnell, die Helden um Hilfe zu bitten. Die beiden möchten sie beim abendlichen Umtrunk zur Teilnahme am Turnier bewegen und dann die nächsten Tage zum Üben mit den neuen Spielern nutzen. Noch bevor sich die Honinger Wölfe gewaschen haben, treten Swafne und Senach an die Helden heran, um diese zum Abendessen am Lagerfeuer einzuladen.

AM LAGERFEUER

Nachdem die beiden anderen Spiele zu Ende gegangen sind (die Ergebnisse lassen sich unter **Spielbegegnungen und Ergebnisse auf dem Immanplatz** auf Seite 20 finden), untersuchen die Medici die verletzten Spieler im Lager. Die meisten Wölfe haben nur blaue Flecken und Schürfwunden davongetragen, Wladim, Tesbald und Maerthe hat es dagegen schwerer erwischt. Wladims linkes Bein ist knapp unter dem Knie gebrochen, Tesbalds Nase und sein Wangenknochen zertrümmert, genauso wie Maerthes Handgelenk. Damit stehen die drei nicht mehr als Spieler zur Verfügung.

VERGIFTET! – DER ZWEITE TURNIERTAG: 6. PRAIOS 1030 BF

Die Nacht im Hause der Dreichers verläuft ruhig, Verletzte regenerieren in den weichen Betten 1 LeP mehr als üblich (gilt auch für AsP). Morgens werden die Helden von den lauten Rufen einer kräftigen Frau geweckt, die durch die Honinger Straßen läuft und verkündet, dass das Gauklerfest am Abend wieder eröffnet wird.

Schon beim Frühstück ist Imman das Hauptthema. Larric und Praiom bitten die Immanbegeisterten in der Gruppe darum, sie zum Übungsspiel am Vormittag zu begleiten. Die Helden werden dabei Zeugen einiger beunruhigender Entwicklungen. Falls die Helden andere Absichten haben, können Sie die Gruppe später von den Vorfällen in Kenntnis setzen.

GIFTANSCHLÄGE!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gemeinsam mit Larric und Praiom erreicht ihr die Wagen der Wölfe. Die meisten Spieler sitzen beisammen und diskutieren verschwörerisch flüsternd über das gestrige Spiel und den heutigen Gegner.

Plötzlich kommt Borlox hinter einem benachbarten Zelt hervor- geeilt. Ihr habt den Zwerg noch nie so schnell laufen sehen, er ringt vollkommen erschöpft nach Atmen. Ein flapsiger Spruch bleibt Rahjande im Halse stecken, als Borlox nach Luft schnappend die ersten Worte hervorpresst: "Die Bullen ... zwei sind ... sie sind ... tot. Alle beide! ... Kommt schnell, ein paar andere ... übergeben sich, was das Zeug hält."

Die meisten Spieler der Wölfe laufen sofort in Richtung Lagerplatz der Havena-Bullen. Borlox verharrt noch einen kurzen Moment, dann folgt er der Gruppe nun wesentlich langsamer. Swafne bleibt bei den Wagen der Wölfe, Neowen und Vana leisten ihr Gesellschaft. Das Lager der Bullen befindet sich ganz im Westen nahe dem Übungs-

Um die Verletzten magisch zu heilen, wird ein kundiger Magier oder eine fähige Hexe benötigt, die sich nicht so einfach auftreiben lassen. Falls sich ein Held bereit erklären sollte, mittels **BALSAM** (oder auch nur einer Probe auf *Heilkunde Wunden*) zu helfen, sind die Honinger Spieler sehr dankbar. Das Verbot jedweden Magieeinsatzes verhindert aber eindeutig, dass Spieler mit magischen Mitteln spielbereit gemacht werden.

Während Borlox ein Lamm über dem Lagerfeuer brät, treten Swafne und Senach an die Helden heran, um sie für eine Unterstützung ihrer Mannschaft zu gewinnen. Es ist für den Fortgang des Abenteuers vollkommen egal, ob die Helden das Angebot annehmen oder nicht. Die Helden können ohne Probleme an den Spielen und einer Übungseinheit pro Tag teilnehmen und dennoch ihre Rolle als Wähler des Turnierfriedens erfüllen. Wenn Ihre Spieler die Möglichkeit nutzen möchten, Imman zu spielen, können sie dies gerne tun. Sie müssen Ihre Gruppe aber nicht zur Teilnahme am Immanturnier drängen.

Sollte sich die Gruppe vorher bei Travin erkundigen wollen, was dieser von dem Angebot der Wölfe hält, wird dieser nach kurzer (und gespielter) Bedenkzeit zur Zusage der Helden raten. Mit einem innerlich breiten Lächeln wägt der Geweihte alle Argumente ab: Zwar könnten Außenstehende das Gebot der Neutralität verletzt sehen, aber die Helden sind keine Kirchenvertreter. Sie wollen lediglich den Turnierfrieden wahren – und das können sie wohl am ehesten, wenn sie mitten im Geschehen sind. Eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe enthüllt, dass Travins Freude nicht gespielt ist. Dass der Grund für seine Freude die Erkenntnis ist, dass die Helden von nun an noch stärker beschäftigt sind und ihm daher wohl kaum in die Quere kommen, lässt sich nur mit magischen Mitteln aufdecken.

Mit schmackhaftem Lammfleisch endet der Tag. Die Helden sollten ihre Kräfte sammeln, bevor sie am nächsten Tag einem heimtückischen Anschlag nachgehen müssen.

feld. Die Bullen sind mit drei schweren Kasten- und einem leichteren Planwagen angereist, die zu einer Wagenburg zusammengestellt wurden. Zwischen den Wagen befinden sich drei große Tische, an denen die Spieler gemeinsam gefrühstückt haben. Brot, Honig, Getreidebrei und geräucherte Würste stehen auf den Tischen, Krüge mit hellem Tagesbier und frischem Quellwasser ebenso. Besonders auffällig ist ein flacher Weidenkorb, der mit dunklen Sauerkirschen gefüllt ist. Auf dem Boden im Schatten eines Wagens liegen ein toter Mann und eine tote Frau, die die Hemden der Bullen tragen, eine ältere Frau und ein kräftiger Bursche knien erschöpft neben ihrem Erbrochenen. Die meisten Spieler haben sich um die Toten und Kranken geschart, auf das Frühstück hat niemand mehr Appetit. Die Helden könnten die Szene einfach stumm beobachten, kundige Heiler sollten sich aber auch um die blassen Kranken kümmern, die zitternd und fröstelnd in Decken gehüllt werden.

Eine einfach gelungene Probe auf *Heilkunde Krankheiten* lässt darauf schließen, dass die Symptome durchaus zum Schlachtfeldfieber im Endstadium passen würden. Wird die Probe zur Diagnose so gut abgelegt, dass noch 5 TaP* übrig bleiben, erkennt der Behandelnde jedoch, dass weder die Toten noch die beiden Geschwächten krank sind – sie sind vergiftet worden. Mit einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Gift* kann erkannt werden, dass alle vier Betroffenen ein pflanzliches Gift eingenommen haben (0 TaP*), das dem Gift Mandragora (siehe auch *Geographia* 213) prinzipiell ähnelt (4 TaP*), in seiner Wirkung aber deutlich stärker ausgefallen sein muss, um zwei Spieler der Bullen zu töten (8 TaP*). Werden die beiden noch lebenden Spieler mit einer zweiten Probe auf *Heilkunde Gift* erschwert um die Giftstufe von 15 behandelt, kann sichergestellt werden, dass die beiden die schlimmste Giftwirkung überstanden haben und damit außer Lebensgefahr sind; außerdem erhalten sie die TaP* der zweiten Probe als LeP zurück.

Wurde erst einmal erkannt, dass die Bullenspieler vergiftet wurden, stellt sich als nächstes die Frage, wie der Giftanschlag verübt wurde. Im Erbrochenen sind einige nur halbzerkaute Kirschen deutlich zu erkennen, einer der beiden Toten hält noch immer eine Hand voll Kirschen in seiner rechten Hand. Auf Nachfragen können die Bullenspieler bestätigen, dass auch der andere Tote Kirschen gegessen hat. Werden die Kirschen untersucht, lässt sich an einigen von ihnen ein süßlicher Geruch feststellen. Einige dieser Kirschen sind leicht klebrig und feucht, dort wurde das Einnahmegift aufgetragen.

Das Gift wurde von einem Spieler der Bullen aufgetragen, der nicht nur des Immanspiels wegen nach Honingen gereist ist. *Cullain ui Wynryn* arbeitet wie auch drei weitere Spieler der Bullen im Auftrag Invhers. Er hat über einen unabhängigen 'Experten', den Kopfgeldjäger *Frenjar den Kühlen*, mehrere Phiolen eines schwachen Giftes besorgen lassen. Dummerweise hat Frenjar ausgerechnet den erst vor kurzer Zeit in die Stadt gezogenen 'Alchimisten' *Cryff Sulfenstein* beauftragt, der wie üblich nicht fehlerfrei gearbeitet hat, was aber in Honingen noch nicht bekannt ist. Diesmal allerdings hat Cryff allerdings zum ersten Mal nicht vollkommen versagt, sondern in der Tat eine wirkungsvolle Mischung angerichtet – zu wirkungsvoll. Cullain hatte eigentlich 'nur' die Absicht, ein paar seiner Mitspieler für einige Stunden außer Gefecht zu setzen und dann zu warten, bis ein Heiler eine Vergiftung der Spieler feststellt. Anschließend hätten die Bullenspieler lautstark auf diesen hinterhältigen Anschlag hingewiesen und mitten in Honingen die vermeintlichen Gastgeber als Tatverdächtige hinstellen können.

Die Bullen werden nun nach wie vor an einen Anschlag durch die Nordmärker glauben, doch vermutlich werden die Helden ihrerseits Ermittlungen anstellen wollen. Bevor diese sich aber auf Spurensuche begeben, wird eine junge Spielerin darauf hinweisen, dass sie heute morgen auch die Übungsleiterin der Wölfe eine Hand voll Kirschen essen gesehen hat. Wenn die Helden daraufhin zurück zum Lager der Wölfe laufen, sind von dort auch schon laute Hilferufe zu vernehmen.

DAS CRYFFSCHE MANDRAGORA-KONZEPTRAT (GIFTSTUFE: 15/KE)

Eigentlich wollten die Agenten Invhers ihre Mitspieler nicht dauerhaft schädigen, sondern lediglich mit einem schwachen Gift zu scheinbaren Opfern eines nordmärkischen Komplotts machen. Mit der Beschaffung des Giftes wurde ein Kopfgeldjäger beauftragt, der seit einiger Zeit gut von Aufträgen für beide Seiten des Bürgerkriegs leben kann – Frenjar der Kühle. Der von diesem beauftragte Alchimist hat wesentlich eine wesentlich stärkere Art des bestellten Mandragora-Gifts hergestellt, die schon in kleinen Mengen tödlich wirken kann.

Das Gift wirkt nicht nur wie Mandragora als Waffen- und Kontaktgift, sondern wesentlich wirksamer als Einnahmegift. Die Rezeptur entspricht im Großen und Ganzen der des schwächeren Mandragora, auch wenn bei der stärkeren Variante die Alraune länger destilliert und heißer zercocht werden muss. Der eine oder andere verunreinigte Kolben kann sein Übriges tun. Kurz nach der Einnahme spürt das Opfer starke Krämpfe und stechende Schmerzen in der Brust. Wenn sich das Opfer aufgrund der Krämpfe übergeben muss, besteht eine Chance, das Gift zu überleben, andernfalls tritt der Tod binnen einer Spielrunde ein. Bei gelungener KO-Probe tritt die Wirkung deutlich verzögert ein, die Wirkung ist jedoch immer noch stark genug, um den Tod binnen 2 SR hervorzurufen. Sollten interessierte Giftmischer unter den Helden auf eine Rezeptur hoffen, werden Sie sie enttäuschen müssen. Cryff hat mit dem Gift einen absoluten Zufallstreffer gelandet. Lediglich eine *Alchimie*-Probe +15 zur Analyse des Giftes kann grobe Hinweise auf die enthaltenen Zutaten liefern. Und ob die dabei zu findende kleine Verunreinigung nun von der Höhlen- oder der Waldspinne oder ganz anderen Kreaturen stammt, lässt sich nicht mit Sicherheit sagen.

SWAFNES TOD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

So schnell ihr könnt, lauft ihr zurück ins Lager der Wölfe, um Swafne zu warnen – doch ihr kommt zu spät. Die Thorwalerin windet sich unter starken Krämpfen auf dem Boden, Speichel rinnt aus ihrem Mund, die Augen sind vor Schmerzen geweitet. Ihr werdet der Frau schnell helfen oder wenigstens kompetente Hilfe suchen müssen.

Wenn ein magisch begabter Held mit einem KLARUM PURUM eingreift, kann er Swafne retten, sofern er die Giftstufe von 15 überwinden kann. Die zähe Thorwalerin ringt nur kurz um ihr Leben, dann bricht sie tot zusammen. Der eilig herbeigerufene Heiler *Vyburn Kerkill* kommt zu spät, um der Frau noch helfen zu können.

Stille kehrt ein, die anwesenden Wölfe sind schockiert und traurig. Vyburn flucht leise vor sich hin, dann schließt er die Augen der Toten. Plötzlich kommt ein kleiner, schmutzstarrender Junge in abgerissener Kleidung herbeigelaufen und ruft laut nach Vyburn: "Ein Heiler, ein Heiler! Bei den Bockshagern sind schon zwei Spieler zusammengebrochen. Seid Ihr ein Heiler?"

Hoffnungsvoll schaut er Vyburn an und zieht ihn mit, ohne auf eine Antwort zu warten. Vyburn zögert kurz, dann folgt er dem Jungen. Zuvor wirft er der Gruppe aber noch eine Kette zu, an der ein großer Schlüssel hängt, mit dem die Helden die Haustür aufschließen können. Im Gehen ruft er ihnen zu, dass sie ein Fläschchen Jorugasud aus seinem Haus holen sollen. Vyburn vermutet, dass der Jorugasud helfen könnte, ähneln die Symptome der Vergifteten doch denen des Schlachtfeldfiebers. Der Sud müsse sich in einer grün verkorkten Tonphiole befinden, ganz oben im linken Regal. Das Haus des Heilers stünde keine fünfzig Schritt weit nördlich vom Winhaller Stadttor. Die Helden sollten nur der Stadtmauer folgen und auf eine kleines, einstöckiges Fachwerkhaus achten, der Name Vyburn Kerkill stünde auch auf einem Messingschild. Diese Wegebeschreibung können die Helden von so gut wie jedem zweiten Honinger erhalten, den sie nach dem Weg zu Vyburns Haus frage. Falls ein Heiler unter den Helden Vyburn begleiten möchte, wird ihn dieser nachdrücklich zum Haus schicken, schließlich wüsste dieser Held ja am besten, wie er den Jorugasud erkennen kann. Ealger wird schließlich aufspringen und den Heiler begleiten: "Überall Tote – wenn das Mutter wüsste!"

DIE HINTERGRÜNDE DER TATEN

Der Kopfgeldjäger Frenjar besaß schon immer ein gutes Gespür für lohnende Aufträge und war stets prinzipienlos genug, abwechselnd für alle Parteien eines Konfliktes zu arbeiten. Vor einigen Tagen hat er von einem Mittelsmann Rhianna Conchobairs den Auftrag angenommen, den Heiler Vyburn Kerkill umzubringen und den Mord so zu arrangieren, dass der Verdacht auf die inhertreuen 'Gäste' fällt. Vyburn hat sich selbst zum Ziel der Intrige gemacht, indem er mehrfach die Blauen Füchse unterstützt hat.

Kurz darauf haben ihrerseits die Agenten Invhers, die zu den Havena-Bullen gehören, Kontakt zu Frenjar aufgenommen und ihn beauftragt, ein schwach wirkendes Gift zu besorgen. Als dann die ersten Vergifteten im Lager der Immanspieler zusammenbrechen, handelt Frenjar schnell und kühl kalkulierend. Er steckt einem Straßenjungen einen Silbertaler zu und trägt ihm auf, den Heiler zu den Bockshagern Drachen zu holen, die angeblich ebenfalls Hilfe brauchen, in Wahrheit aber kein Opfer der Vergiftungen wurden. Während die Helden die Medizin aus Vyburns Haus besorgen, greift Frenjar den Heiler und den ihn begleitenden Ealger an, um seinen Auftrag zu erfüllen. Er tötet dabei nicht nur Vyburn, sondern auch den einzigen Zeugen der Tat – Ealger. Anschließend versucht er, unerkannt zu entkommen, was ihm aber nicht gänzlich gelingt.

IN VYBURN KERKILLS HAUS

(Stadtplannummer 41)

Die Helden sollten das Haus des Heilers schnell ausfindig machen können. Das kleine, einstöckige Fachwerkhaus liegt gegenüber der Stadtmauer, die Tür lässt sich problemlos mit Vyburns Schlüssel öffnen. Die Helden betreten einen großen Raum, der eine Mischung aus Verkaufsraum, Behandlungszimmer und Labor ist. Das angesprochene Regal können die Helden trotz der Dunkelheit im Inneren schnell finden, das entsprechende tönernerne Tiegelchen ist in der Tat etwa schwieriger zu finden, da mehrere ähnliche Tiegelchen und Töpfchen auf dem Regal stehen. Die schlussendliche Identifizierung kann mittels einer *Alchimie*-, *Pflanzenkunde*- oder *Heilkunde Krankheiten*-Probe erfolgen.

Sobald die Helden das Heilmittel bei sich haben, werden sie sich auf den Rückweg zu den Bockshager Drachen machen wollen. Wenn die Helden den Jorgasud später den Überlebenden der Vergiftung zum Trinken geben, genesen diese etwas schneller, die Verstorbenen hätte auch der Sud nicht retten können.

WEITERE LEICHEN

Wenn die Helden direkt zu den beiden Planwagen der Bockshager Drachen laufen, werden sie dort weder Vergiftete noch Vyburn oder Ealger antreffen. Hinter zwei großen Büschen auf dem Weg zwischen den Wölfen und den Drachen lassen sich aber wenigstens der Medicus und sein Begleiter finden – tot.

Schon eine oberflächliche Untersuchung der Leichen lässt sofort erkennen, dass die beiden nicht vergiftet wurden. Ealgers Kehle wurde durchgeschnitten, in Vyburns Brust steckt noch immer eine abge-

brochene Messerklinge. Mit einer Ausnahme lassen sich keine besonderen Fundstücke finden: eine Kette mit einem kleinen Anhänger, einem silbernen Stier, befindet sich in Ealgers umklammerter Hand. Scheinbar konnte sich der Händler dem Angriff noch kurz erwehren und seinem Mörder die Kette vom Hals reißen. Damit hat dieser traurige Morgen das Leben von fünf Menschen gefordert, worauf die meisten Immanspieler mit tiefer Bestürzung reagieren. Die Helden werden ebenso wie andere Zeugen noch im Laufe des Vormittags von dem rundlichen Stadtgardisten Malek Gulford ausgefragt.

Hesindian Greunheuser, der Beauftragte für die Organisation des Immanturniers, ruft anschließend die Spielführer aller fünfzehn Mannschaften zu sich und berät mit diesen den Fortgang des Turniers. Die Immanspieler vereinbaren eine Fortführung der Spiele, was ganz in Hesindians Sinn ist. Deutlich wird aber, dass sich Spannungen zwischen den reichstreuen und den invhertreuen Mannschaften aufbauen. Die Spieler beäugen sich misstrauisch, Gespräche zwischen invher- und reichstreuen Spieler beschränken sich auf die üblichen Höflichkeitsfloskeln und das absolut Notwendigste. Viele Mannschaften organisieren Nachtwachen, Nahrung wird genauestens untersucht, und viele lassen ihre Lebensmittel vorher von den herumstreunenden Katzen und Hunden probieren. Ab und an können die Helden auch kritische Töne bei Immanspielern wie Honinger Bürgern aufschnappen, die den Invher- oder Reichstreuen vorwerfen, den Turnierfrieden zu missachten. Ein solches Vergehen wird durchgehend als verachtenswert angesehen, auch wenn es niemand wagt, dies den Reichstreuen laut vorzuwerfen. Die Stimmung ist einerseits getrübt, andererseits wollen viele Spieler jetzt aber erst recht das Turnier gewinnen. Vor allem die Bullen

zeigen eine trotzig Einstellung, während die Wölfe hoffnungs- und etwas orientierungslos auf dem Übungsplatz stehen. Hier können die Helden positiv auf ihre neuen Mannschaftskameraden einwirken und auch die Stimmung heben. Vermutlich werden die Helden aber nicht nur Imman spielen wollen, die Anschläge drohen den Turnierfrieden massiv zu gefährden, gelten Angriffe (auch mit Gift) unter dem Schutz des Turnierfriedens Stehende doch als Bruch des Friedens. Deshalb wird die Gruppe von sich aus weitere Ermittlungen anstellen wollen. Falls nicht, werden die Wölfe die Helden darum bitten herauszufinden, wer Swafnes und Ealgers Tod zu verantworten hat, notfalls indem sie sie darin erinnern, dass Ealger die Helden immer als gute Freunde angesehen hat.

MÖRDERSUCHE

Die Helden werden vermutlich nicht nur untersuchen wollen, wie, warum und von wem Swafne und Ealger getötet wurden, sondern auch den oder die Verantwortlichen für die drei anderen Toten finden wollen. Die Ermittlungen werden dadurch komplizierter, dass nicht alle von einem Täter umgebracht wurden und dass den Verbrechen auch unterschiedliche Motive zugrunde liegen.

Die beiden Spieler der Bullen wurden versehentlich getötet und sollten eigentlich 'nur ein wenig' vergiftet werden. Auch wenn Frenjar das Gift besorgt hat, liegen die Tode der Spieler im Verantwortungsbereich Cullain ui Wynryns. Swafnes Tod ist im Grunde ein Unfall, sollte sie doch nie in Kontakt mit den vergifteten Kirschen kommen. Ihr Tod war von niemandem beabsichtigt – auch wenn er Gräfin Rhianna sehr zupass kommt, macht er die Intrige der invhertreuen



Agenten doch so gut wie unwirksam. Da sich schnell herumspricht, dass es sowohl bei den invhertreuen Bullen als auch bei den Honinger Wölfen Tote gab, trauen nur wenige den Nordmärkern zu, die Bullen vergiftet zu haben. Vyburn und Ealger schließlich mussten sterben, weil Frenjar im Auftrag der Nordmärker versucht, den Anhängern Invhers einen Mord unterzuschieben. Dazu hatte er zunächst einer Spielerin der Bullen eine Kette mit einem Anhänger gestohlen, der die Form eines Bullen hat, und diese dann zerrissen und dem von ihm hinterrücks ermordeten Ealger in die Hand gelegt. Während Vyburn gezielt ausgewählt wurde, war Ealger einfach nur zur falschen Zeit am falschen Ort.

Aufgrund der Komplexität der Verbrechen können Ihre Spieler schnell in eine falsche Richtung denken oder sich bei der Verfolgung falscher Fährten verrennen. Nutzen Sie Meisterpersonen wie Thule oder auch Malek Gulford, um die Helden behutsam von falschen Wegen abzubringen. Bei Gesprächen mit den beiden können diese Schlussfolgerungen in Frage stellen oder alternative Vermutungen einbringen.

UNTERSUCHUNG DER TOTEN

Die oben schon genannten Untersuchungen der Toten sollten den Helden zu erkennen geben, dass drei von ihnen vergiftet, die beiden anderen dagegen mit einem Messer oder Dolch ermordet wurden. Damit wird auch klar, dass man es zumindest mit zwei unterschiedlichen Verbrechen zu tun hat, die möglicherweise im Zusammenhang stehen, eventuell aber auch nur zufällig innerhalb einer kurzen Zeitspanne an nahe gelegenen Orten begangen wurden.

Nach einer kurzen Befragung der verschlossenen Bullenspieler (*Überreden*-Proben, um die entsprechenden Auskünfte zu erhalten) können die Helden in Erfahrung bringen, dass sowohl die beiden Toten als auch die beiden anderen Vergifteten Kirschen gegessen hätten. Die Kirschen hätten sich in einer großen Schale befunden, die sich noch immer im Lager der Havena-Bullen befindet, und seien ein Geschenk der Gräfin aus ihren Gärten gewesen. Auch andere Mannschaften haben Schalen mit Kirschen erhalten. Eine junge Spielerin kann sich daran erinnern, dass Swafne am Morgen vorbeigeschaut hat, um sich mit einigen der älteren Spieler zu unterhalten; auch die Übungsleiterin der Wölfe habe eine Hand voll Kirschen genommen und sich dann verabschiedet, um die nächste Übungseinheit ihrer Mannschaft zu leiten.

Im Erbrochenen der überlebenden Bullen lassen sich einige heruntergeschlagene Kirschkerne finden. Alle Vergifteten haben anfangs über starke Schmerzen und schwere Krämpfe geklagt. An den drei toten Körpern lassen sich keine direkten Hinweise auf das Gift finden. Ein Öffnen der Leichen zu Untersuchungszwecken verbietet sich ohnehin, wenn die Helden nicht gegen die Gebote Borons verstoßen möchten. In Honingen einen Heilkundigen zu finden, der eine Leiche eingehender untersucht, ist nicht möglich. Alle geeigneten Personen verweigern ihre Hilfe aus Achtung vor der Ruhe der Toten.

Wenn sich die Helden erkundigen, ob alle Spieler der Bullen zumindest Krämpfe im Bauch hatte, die von den Kirschen gegessen haben, werden sich genügend Havener Spieler finden lassen, die einen schmerzfreien Verzehr der Kirschen bestätigen können. Offenbar waren nicht alle Kirschen vergiftet. Daraus lässt sich der Rückschluss ziehen, dass nicht alle Spieler außer Gefecht gesetzt werden sollten, sondern nur einige. Dies würde einen Verdacht untermauern, die Bullen hätten sich selbst vergiftet. Wenn jemand die Mannschaft hätte ausschalten wollen, wären alle Kirschen vergiftet worden.

Vyburns und Ealgers Leichen weisen deutliche Anzeichen für einen gewaltsamen Tod auf: Ealger wurde die Kehle durchgeschnitten, in Vyburns Brust steckt noch immer die Klinge eines Dolches. Ein erfahrener Waffenschmied (*Grobschmied*-Probe +6, Spezialisierung Waffenschmied erforderlich) kann aufgrund der Fertigungsweise und des Materials darauf schließen, dass die schmucklose Klinge in Albernä oder den angrenzenden Gebieten gefertigt wurde. Auffällig ist, dass die schlichte Waffe zwar absolut gewöhnlich aussieht, allerdings von kundiger Hand gepflegt wurde und außerordentlich scharf schneidet. Einfache Straßenräuber verfügen normalerweise nicht über solche Waffen. Wenn jemand die Wunde an Ealgers Hals genauer betrachtet und ihm eine *Heilkunde Wunden*-Probe +6 gelingt, wird ihm auffallen, dass der Schnitt von hinten ausgeführt wurde. Der Angreifer muss Ealger aus dessen Rücken angegriffen und mit einem schnellen Schnitt getötet haben. Spuren eines Kampfes in Form von Schnittverletzungen oder Würgemalen lassen sich nicht finden. All dies widerspricht der These, Ealger hätte mit seinem Mörder gekämpft. Folglich hat er diesem auch nicht die Kette vom Hals gerissen, sie wurde ihm stattdessen bewusst in die Hand gelegt.

DIE KETTE MIT DEM BULLEN-ANHÄNGER

Die Kette besteht aus einfachem, aber relativ filigran verarbeitetem Eisen, der kleine Anhänger in Form eines laufenden Bullen dagegen aus Silber. Der Anhänger war ein Geschenk von einem Verehrer an eine Spielerin der Bullen, Finnabir Thisden. Frenjar hat die Kette an sich gebracht, als er die Bullen bei einem Übungsspiel beobachtet hat. Während einer 'lebhaften Diskussion' über eine angebliche Regelwidrigkeit hat der Kopfgeldjäger die nahe dem Spielfeld unter einem Baum deponierten Sachen der Bullen durchsucht und kurzerhand den Anhänger mitgenommen, um ihn später bei einem Mord zu deponieren, den er den Gästen aus Havena in die Schuhe schieben soll-

te. Der Anhänger erschien ihm besonders geeignet, weil er deutlich auf die Bullen hindeutet. Wenn der Verdacht der Helden auf einen Spieler oder eine Spielerin der Havena-Bullen fällt, handeln sie ganz in Frenjars Sinne.

Sobald die Helden einen Spieler der Bullen nach dem oder der Besitzerin der Kette befragen, werden sie eine Überraschung erleben: Zwar wird ihnen erklärt, dass die Kette Finnabir gehörte, sie diese aber nicht befragen können, weil sie nach dem Verzehr der Kirschen verstorben ist. Da die Helden selbst erst die tote Finnabir gesehen und dann mit Vyburn und Ealger gesprochen haben, sollte ihnen bewusst werden, dass die Spur absichtlich gelegt wurde, damit die Bullen beschuldigt werden sollten. Wenn die Helden bereits Harla im Verdacht hatten, die Invhertreuen in Verruf bringen zu wollen, weisen die Morde an Ealger und Vyburn nun darauf hin, dass die Wegelagerin nicht alleine gehandelt hat und eine andere Person oder Gruppe ähnliche Interessen verfolgt oder gar hinter all den Überfällen steht.

DUNKLE SAUERKIRSCHEN

Die Sauerkirschen riechen und schmecken alle sauer-süßlich, einige duften aber besonders süß. Die Oberfläche ist leicht klebrig, dort wurde das Gift aufgetragen. Mit einem geeigneten Laboratorium, der richtigen Auswahl an Chemikalien, entsprechenden Kenntnissen und einer gelungenen *Alchimie*-Probe +12 (oder einer gleich schweren Probe auf *Heilkunde Gift*) können die Helden feststellen, dass es sich bei dem Gift um eine Abart von Mandragora handeln muss. In Falle einer erfolgreichen Analyse können Sie sich an den Informationen zum Cryffschen Mandragora-Gift auf Seite 36 orientieren.

Insgesamt ist es allerdings auch relativ egal, mit welchem konkreten Gift die Morde begangen wurden. Viel entscheidender ist die Überlegung, dass es irgendwo einen Giftmischer geben muss, der ein offensichtlich tödliches Gift hergestellt hat. Diesen Giftmischer zu finden wird vermutlich zu einem der Ziele der Helden.

Wenn die Helden sich erkundigen, woher die Kirschen stammen, wird man sie an eine zahnlose Mittvierzigerin verweisen, die für die Bullen spielt. Die Frau kann den Helden versichern – Spieler anderer Mannschaft können diese Aussage bestätigen –, dass die Kirschen am Vortag an alle Mannschaften ausgegeben wurden. Jede Mannschaft habe einen oder zwei Spieler geschickt, die aus mehreren großen Körben jeweils eine Schale für ihre Mitspieler gefüllt hätten. Es ist damit unmöglich, dass den Bullen die vergifteten Kirschen zugespült wurden; die Vergiftung muss also danach stattgefunden haben. Wenn sich die Helden erkundigen, wo die Kirschen gelagert wurden, zeigt man ihnen den Planwagen, auf dem die Schale mit dem Kirschen stand und für jeden gut zugänglich war.

EIN ZEUGE – DER STRAßENJUNGE JUSSOW

Da es keine vergifteten Spieler unter den Drachen gibt, werden die Helden recht schnell schussfolgern, dass zumindest Vyburn in eine Falle gelockt werden sollte. Ealgers Tod ist in der Tat nicht geplant gewesen, weil nicht absehbar war, dass er den Medicus begleiten wollte. Vermutlich werden die Helden in dem Straßenjungen, der Vyburn um Hilfe gebeten hat, nicht gleich einen Mörder sehen, allerdings liegt die Vermutung nahe, dass der Junge dazu benutzt wurde, den Medicus ins Lager der Bockshager zu locken.

Den Burschen zu finden wird jedoch nicht gerade ein leichtes Unterfangen. Die Frage, ob jemand "einen kleinen, schmutzigen Jungen mit zerzausten Haaren in abgerissenen Kleidern" gesehen habe oder kennen würde, wird von den meisten Passanten mit einem belustigten "Ja, so einen habe ich schon mal gesehen" beantwortet. In Honingen gibt es etliche Straßenkinder, auf die die obige Beschreibung zutrifft. Nachdem die Helden eine Weile gesucht haben (Probe +5 auf *Gassenwissen*, erleichtert bei Gutem oder Eidetischem Gedächtnis), können sie den Jungen irgendwann in der Nähe des Gratenfeler Tores finden – oder besser gesagt von ihm gefunden werden. Der listige Bursche, Jussow mit Namen, hält sich mit kleinen Diebstählen und halblegalen Gefallen über Wasser, weshalb er aus purer Gewohnheit versuchen wird, einen Helden um seinen Geldbeutel zu erleichtern. Mit einer *Sinnschärfe*-Probe +3 wird der Diebstahl bemerkt und die Helden können den Jungen nach einer kurzen Verfolgungsjagd schnappen. Sobald Jussow von den Helden gefasst wurde, wird dieser ängstlich

auf eine Tracht Prügel warten. Wenn er statt Schlägen mit der Frage konfrontiert wird, warum er den Medicus Vyburn um Hilfe gebeten hat, obwohl niemand seiner Hilfe bedurfte, besinnt er sich plötzlich wieder auf phexsche Tugenden. Selbstbewusst verkündet er, dass ihm ein Heller in der Hand bestimmt helfen würde, sich an das fragliche Ereignis zu erinnern. Jussow lässt sich auf einen halben Heller herunterhandeln, aber auch die – weniger phexische – Androhung von Prügel bringt ihn zum Reden. Er erzählt den Helden von einem in weiße Tücher gewickelten Kerl, der ihm einen ganzen Silbertaler zugesteckt hatte. Er sollte nur einen Arzt zur Hilfe holen, weil Spieler der Drachen verletzt seien, wie man ihm glaubhaft versichert habe. Geben Sie Ihren Spielern eine grobe Beschreibung Frenjars (siehe dessen Personenbeschreibung auf Seite 74).

Die Helden können Jussow nun einfach ziehen lassen, wenn sie ihn aber gut behandelt und eventuell sogar noch mit einer weiteren Münze für seine Aussage belohnt haben, dann haben sie einen nützlichen kleinen Helfer gewonnen, der ihnen von nun an mehrmals am Tag begegnen und immer wieder seine Hilfe anbieten wird, zu den unpassendsten Gelegenheiten und stets mit der Forderung verbunden, seine Mühen mitbarer Münze zu vergüten. Dabei kann Jussow durchaus nützlich sein, etwa wenn er zuverlässig Botengänge erledigt oder über die Verhältnisse in Honingen und die in der Stadt ansässigen Händler und Spezialisten informiert. Der Junge weiß, wo man billig seine Schuhe reparieren lassen kann und wer den neuesten – für die Helden aber nicht unbedingt hilfreichen – Klatsch über den Grafenhof aufgeschnappt hat. Er kann die Helden aber auch in Schwierigkeiten bringen, wenn diese gerade eine Händlerin nach dem Weg fragen und Jussow ganz selbstverständlich dazwischen platzt und fragt, ob die überzogenen Preise der Dame ernst gemeint seien. Für die Hälfte der geforderten Preise würde er die Dinge aus einer zuverlässigen Quelle besorgen.

MALEK GULFORDS ERMITTLUNGEN

Der Hauptmann der Stadtgarde wurde von Gräfin Rhianna Conchoair mit den Ermittlungsarbeiten beauftragt, weil er als antriebs- und ideenlos genug gilt, um ihre Machenschaften zu übersehen. Seine Bequemlichkeit soll ausgenutzt werden, ihn auf einer einfachen Beweisspur zu halten, die eine Weile keine konkreten Ergebnisse bringt, bis sie schließlich doch einen geeigneten Invhertreuen als Verantwortlichen für alle Taten preisgeben soll.

Malek wird – wie erwartet – zunächst obligatorische Zeugenbefragungen vornehmen, nach offensichtlichen Spuren suchen und dann mehr oder weniger energisch darauf warten, dass ihm der Zufall weitere Hin- oder Beweise in die Hände spielt.

Auch wenn der Hauptmann zunächst ernsthaft bemüht erscheint, stellt er keine wirkliche Konkurrenz für die Helden dar, die eigentliche Ermittlungsarbeit wird an ihnen hängen bleiben. Ob und wie Malek später weiterermitteln wird, hängt entscheidend vom Verhalten der Helden ab. Wenn diese eine Zusammenarbeit mit ihm anstreben, wird er die dahergelaufenen Spürnasen gerade anfangs kaum beachten, ihren Hinweisen dann aber doch nachgehen – kurz nachdem er sie abgewiesen und aus seiner Wache hat werfen lassen. Wenn die Helden in Konflikt mit der Stadtgarde geraten und womöglich sogar festgenommen werden, hört er sich gelangweilt ihre Ausreden an, lässt sie dann aufgrund mangelnder Beweise und aus Bequemlichkeit laufen und überprüft dann später doch irgendwann ihre Aussagen. Die Helden können in dem faulen Gardisten durchaus eine helfende Hand gewinnen, müssen dafür aber zunächst den Panzer aus Arroganz, Bequemlichkeit und Überheblichkeit durchbrechen und sich selbst als nützlich erweisen. Im Gegenzug kann ihnen Malek später die eine oder andere hilfreiche Information zukommen lassen oder sie aus einer heiklen Lage retten. Sie sollten die Helden möglichst lange im Unklaren lassen, auf wessen Seite der Hauptmann steht, welche eigenen Ziele er verfolgt und ob er Konkurrent, Gegner oder Verbündeter ist.



BESCHULDIGUNGEN, MUTMAßUNGEN UND GUT GEMEINTE RATSCHLÄGE

Die Stimmung im Lager der Immanspieler schlägt nach den Morden von ausgelassener Heiterkeit in Anspannung und Misstrauen um. Die Spieler beschuldigen sich nicht direkt, aber hinter dem Rücken werden die gegenseitigen Vorurteile gepflegt. Befragen die Helden Spieler direkt, wissen diese nicht, wer für die Vorfälle verantwortlich ist, „aber wenn man mich schon fragt: Der Alrik, der hat sich schon immer komisch benommen“. Generell ist zu beobachten, dass Verdächtige stets in anderen Mannschaften vermutet werden, mit denen man entweder eine lange Rivalität hegt oder die sich mehr oder weniger offen zur anderen Seite im Konflikt zwischen Albernia und dem Reich bekennen. Die Bullen sehen eine Verschwörung Gräfin Rhiannas, auch wenn sie dies ohne Beweise nicht laut nach außen tragen, den Helden aber im Vertrauen erzählen (*Überzeugen*-Probe, um die eigene Verschwiegenheit zu versichern). Die Gratenfelder Soldaten vermuten dagegen einen Racheakt der Invhertreuen, wenn es um den Mord an Ealger und Vyburn geht: „Das ist doch eindeutig. Die konnten der Mörderin ja auch noch so eine Kette vom Hals reißen – hat mir die Andela erzählt!“ Letztendlich erfahren die Helden aber außer wilden Spekulationen nichts Hilfreiches.

Beunruhigen dürfte die Helden aber, dass einige Mannschaften ihre Plätze innerhalb des Lagers verlegen. Haben sich die Mannschaften anfangs über den ganzen Platz verteilt, sammeln sich nun die invhertreuen Mannschaften im westlichen Bereich, während die reichstreuen Mannschaften im Osten zusammenrücken. Ausgerechnet die Honinger Wölfe werden als einzige noch als neutral akzeptiert. Durch die Verluste von Swafne und dem der Mannschaft nahe stehenden Ealger sehen fast alle Mannschaften die Wölfe als Opfer der unheimlichen Vorgänge, weil auch noch keine Gerüchte kursieren, die die Wölfe – anders als etwa die Bullen, die ebenfalls Verluste zu beklagen haben – in die Täterrolle drängen. Die Helden haben dadurch eine gute Möglichkeit, Nachforschungen anzustellen, weil sie von vielen als Teil der Honinger Mannschaft angesehen werden. Gleichzeitig sollte den Helden aber auch bewusst werden, dass der unsichere Frieden schnell in größere Tumulte umschlagen kann: „Wenn uns die Bullen zu nahe kommen, gibt es Saures. Ist mir egal, was die genau gemacht haben – wir lassen uns nicht umbringen!“ – „Vergiften wollten die uns – ich weiß noch nicht, wer das war, aber wenn ich ihn in die Finger kriege, stopfe ich ihn mit Kirschen voll, bis er dran erstickt.“ Die Helden müssen vorsichtig und diplomatisch agieren, damit sie nicht durch unvorsichtige Fragen und zu laut vorgetragenen Spekulationen die Gerüchteküche weiter anheizen.

DIE SUCHE NACH DEM VERMUMMTEN

Die Helden werden zwei Spuren verfolgen wollen: Einerseits gilt es, Informationen über das Gift zu bekommen. Wenn der Giftmischer gefunden wird, kann von diesem aus vermutlich die Spur zu seinem Kunden aufgenommen werden – dem wahrscheinlich Verantwortlichen für die Morde. Andererseits könnten die Helden direkt nach dem von Jussow beschriebenen Vermummten suchen wollen. Zwar lassen sich einige Informationen über Frenjar bei den richtigen Stellen gewinnen (siehe unten), auf den Kopfgeldjäger werden die Helden aber erst dann treffen, wenn sie den Giftmischer suchen.

Frenjar ist zwar prinzipiell daran interessiert, lukrative Aufträge vermittelt zu bekommen und mit potenziellen Kunden geschäftlich einig zu werden, andererseits aber auch immer auf seine eigene Sicherheit bedacht.

Nachdem er zwei Menschen getötet hat, ist ihm nicht daran gelegen, große Aufmerksamkeit zu wecken oder neugierige Fragen zu beantworten. Zudem hat er sowohl Kontakte zu Invhers Agenten als auch zur reichstreuen Seite, so dass er wenig darauf gibt, neue Auftraggeber kennen zu lernen. Frenjar hält sich deswegen etwas abseits der Stadt in der Ruine eines alten Gehöftes versteckt, wo er sich mit Vorräten eingedeckt hat. Einmal täglich beobachtet der Kopfgeldjäger zwei Treffpunkte im Umland Honingens, wo er in Deckung liegend etwa eine halbe Stunde lang auf neue Aufträge seiner Kontaktleute wartet. Ist die Zeit verstrichen, zieht er sich wieder zurück. Um neugierige Schnüffler von seinem Versteck fern zu halten, hat Frenjar einige

Gerüchte streuen lassen, so dass die Helden häufig Spekulationen darüber hören können, wo sich Frenjar innerhalb der Stadtmauer wohl verschanzt hat: in der Nähe des Blauen Turms, in den Keller verlassener Häuser oder unter der Ruine eines alten Wirtshauses.

Die Helden haben in einer Stadt wie Honingen viele Möglichkeiten, Informationen über einen in weiße Tücher gehüllten Kopfgeldjäger zu sammeln. Einige nahe liegende oder Erfolg versprechende Ansprechpartner sollen hier kurz vorgestellt werden. Rechnen Sie aber damit, dass Ihre Spieler noch auf ganz andere Ideen kommen. Gerade wenn die Helden besondere Beziehungen pflegen oder Angehörige von Orden, Kirchen oder Zünften sind, bieten sich diese als Informationsquellen an. Orientieren Sie sich an den gegebenen Informationen und passen Sie auch bei den aufgeführten Szenen die Reaktion auf besondere Helden an.

INFORMATIONSBESCHAFFUNG IN HONINGEN

Die nachfolgende Liste soll nicht so verstanden werden, dass die Helden unbedingt alle Stationen abgehakt haben müssen, bevor sie die gesuchten Informationen beisammen haben. Eine Horde Herumtreiber wird vermutlich wenig Lust verspüren, ausgerechnet die Stadtgarde um Hilfe zu bitten, und stattdessen lieber ein paar örtliche Bettler befragen. Die Informationssuche sollte nicht zu einem unnötig lang gezogenen Befragungsmarathon ausarten. Gönnen Sie Ihren Spielern aber ein Erfolgserlebnis, indem sie die gesuchten Informationen eben nicht sofort erhalten, sondern erst im dritten oder vierten Anlauf.

Wollen Sie Ihre Gruppe in die Irre führen, können Sie mit gegensätzlichen Hinweisen arbeiten, die sich mitunter vollkommen widersprechen. Die Helden sollten dadurch gezwungen sein, weitere Erkundigung einzuholen und die Quellen ihrer Informationen kritisch hinterfragen.

Immanspieler

Die meisten Immanspieler sind erst seit wenigen Tagen in Honingen und hören erst nach den anfänglichen Ermittlungen der Helden von einem Mann in weißen Tüchern. Die Helden selbst sind dabei zunächst die einzige echte Informationsquelle für die sich schnell weiterverbreitenden Gerüchte unter den Spielern. So kann es beispielsweise passieren, dass ein befragter Immanspieler nach dem Bekunden absoluter Unkenntnis seinerseits neugierig danach fragt, warum die Helden nach einem am ganzen Körper bandagierten Mann suchen. Wenig später können die Helden dann von einem anderen Immanspieler verschwörerisch erzählt bekommen, dass eine Mumie umgehen solle. Wenn die Helden nachfragen, weiß der Spieler nur, dass einige Mutige oder Verrückte nach der Mumie suchen sollen.

Interessanterweise sind die Immanspieler umso redefreudiger, je weniger sie wissen. Die einzigen Immanspieler, die die Existenz Frenjars wirklich bestätigen können, sind Invhers Agenten Cullain ui Wynryn und Idra Haltin. Diese werden sich allerdings hüten, Informationen über den von ihnen Beauftragten preiszugeben. Die Flucht Frenjars vom Tatort hat niemand direkt beobachtet, bei seinem Weg aus dem Lager hat er sich lediglich in die Nähe eines jungen Spielers aus Seshwick und einer Winhallerin begeben, die beide rahjagefällig umschlungen im Gras lagen. Wenn die Helden vollends im Dunkeln tappen und einiger zusätzlicher Hinweise bedürfen, könnten sich die beiden den Helden anvertrauen und von einem Mann berichten, dessen Gesicht durch weiße Bandagen verhüllt war.

Soldaten und Gardisten

Die meisten Soldaten haben noch nichts von einem mit weißen Tüchern bandagierten Mann gehört, einige wenige können von einem Kopfgeldjäger berichten, der in weiße Tücher gehüllt spektakuläre Angriffe auf Führungsoffiziere ausgeführt hat – allerdings in ganz anderen Teilen Albernias. Fragen die Helden bei mehreren Soldaten nach, können sie sich bald zusammenreimen, dass der Kopfgeldjäger für beide Seiten des Konfliktes gearbeitet haben muss. Bei dem Verhüllten handelt es sich in der Tat um Frenjar, und die Erkenntnis, dass dieser nicht dauerhaft auf einer Seite steht, kann für die Helden

sehr wichtig sein, um zu durchschauen, dass nicht alle Morde auf das Konto einer Konfliktpartei gehen müssen, nur weil Frenjar seine Finger jeweils im Spiel hatte.

Informieren sich die Helden bei den Stadtbütteln Honingens, geben diese sehr unterschiedliche Informationen preis – ein angemessenes Entgelt vorausgesetzt. Viele Gardisten haben während Patrouillen Geschichten und Erzählungen von Bettlern, Markthändlern oder Wirten über einen "riesigen weißen Schatten", "einen Hünen in weißen Bändern" oder gar eine "leibhaftige Mumie" aufgeschnappt, die wahlweise "am Gratenfelser Tor", in einer "dunklen Schänke" oder "über die Stadtmauer schwebend" gesichtet wurde.

Die Helden können durch die Gardisten viele Hinweise auf diese weiteren, potenziellen Informationsquellen erhalten: Der Kopfgeldjäger wurde angeblich von diversen Bettlern gesehen, hat verschiedene Schänken besucht und sich an allerlei Orten herumgetrieben, an denen sich rechtschaffene Bürger nur ungern aufhalten – etwa dem Richtblock südöstlich der Stadt oder in diversen Häuserruinen. Leider erweisen sich fast alle Hinweise als vollkommen unbrauchbar und unwahr, die restlichen als veraltet oder unnützlich.

Gaukler, Bettler und Straßenkinder

Gegen einen kleinen Obolus kann sich der eine oder andere Bettler daran erinnern, dass er vor einigen Tagen einen vermummten Mann gesehen hat. Gegen eine größere Zahlung erinnert sich eine zahnlose Bettlerin auch daran, dass "die Mumie" auf dem Weg zu Cryff Sulfensteins Turm war, einem dubiosen Alchimisten, der seit wenigen Wochen seine Dienste anbietet. Sie hat den Gesuchten in den Turm gehen sehen. Damit haben die Helden einen wichtigen Hinweis auf den Giftmischer in der Hand (siehe Seite 42, Cryff Sulfenstein – der Aufschneider). Sollten die Helden weitere Nachforschungen anstellen, werden sich immer mehr Bettler und Tagediebe an Frenjar erinnern. Unter den Bettlern spricht sich schnell herum, dass die Helden für Informationen gutes Geld bezahlen – und davon wollen alle profitieren. Gegen ein paar Heller erzählen sie alles, was sie über den Gesuchten aufschnappen konnten – also im Wesentlichen lediglich Altbekanntes.

Herbergsväter und Schankfrauen

In den gehobenen oder gutbürgerlichen Häusern wie dem Hotel *Honinger Land* (Stadtplannummer 27), dem Gasthaus *Rosstäuscher* (29) oder dem Gasthaus *Zum Roten Einhorn* (28) hat man allenfalls in Schauermärchen von bandagierten Mördern gehört. In der Schänke *Am Blauen Turm* (31) können die Helden auf viele Soldaten und Büttel treffen, die ihnen aber nur mit weitgehend wertlosen Gerüchten weiterhelfen können (siehe oben). In der Pension *Zur Gräfin* (30) steigen vor allem Fernhändler und Fuhrleute ab, von denen manche schon von einem Kopfgeldjäger gehört haben, der in weiße Bandagen gehüllt seine Opfer gegen gutes Gold gehetzt hat. Die Aussagen beschreiben tatsächlich einige von Frenjars Taten, meist aber übertrieben oder verfälscht dargestellt und stets in anderen Teilen Albernias angesiedelt.

Tatsächlich wurde Frenjar nur in der billigen Taverne *Lustiger Henker* (33) gesehen, als er dort vor knapp vier Wochen für zwei Tage eingekerkert ist. Die Zeit hat Frenjar genutzt, sich ein geeignetes Versteck zu suchen und nach potenziellen Auftraggebern Ausschau zu halten. Die Informationen des rundlichen Wirtes *Bronjew*, der im breiten bornischen Akzent berichtet, sind relativ dürftig. Der Mann hat sich nicht vorgestellt, gegen gutes Silber eine kleine Kammer gemietet, diese aber nur selten genutzt. Meistens sei der Mann in der Stadt unterwegs gewesen. Mehr werden die Helden nicht aus Bronjew herausbekommen, ohne von seinen schlagkräftigen Gästen aus der Taverne befördert zu werden (vergleiche Seite 51).

Zwielichtiges Gesindel

Zwielichtiges Gesindel versammelt sich in Honingen entweder als Söldner in Rhiannas Diensten oder im *Lustigen Henker*. Dort hat sich ein kleiner Haufen von Menschen (und einem Zwerg) zusammengefunden, denen man gerade nachts nur höchst ungern in die Arme laufen möchte. Die Männer und Frauen in der Taverne verdingen sich als Schläger, Diebe und manchmal auch als Informanten – vor allem

dann, wenn die menschliche Informationsquelle noch zur Zusammenarbeit überredet werden möchte. Andere gehören der Bande der Tobrier an (siehe 51).

In diesem Umfeld auf Informationen zu hoffen, kommt dem Verlangen nach einer ordentlichen Tracht Prügel sehr nahe. Niemand im *Henker* käme auf die Idee, über einen anderen der dort Gastierenden zu reden. Selbst hohe Bestechungsgelder werden mit einem Faustschlag und dem Hinweis abgelehnt, dass man ja auch seine Prinzipien habe. Egal wie die Helden reagieren – die anschließende Schlägerei hat ein Erbeuten der angebotenen Bestechungssumme zum Ziel und endet mit blauen Augen und ausgeschlagenen Zähnen.

Geistliche und Magier

In Kirchenkreisen ist Frenjar kaum bekannt, lediglich eine kräftige Rondra-Geweihte mit Augenklappe und einer langen Narbe unter der Augenhöhle kann den Helden etwas über Frenjar sagen, falls sich die Helden im Rondra-Tempel (21) umhören. Die noch recht junge *Rondriga von Gratenfels* berichtet den Helden von einem Scharmützel bei Traviarim, bei dem sie eine Nordmärker Einheit begleitet hatte. Nach dem verlust-, aber auch siegreichen Kampf wurde die Gruppe plötzlich aus dem Hinterhalt angegriffen. Mit zwei Armbrustschüssen aus wurde die ranghöchste Offizierin ermordet, bevor ein "mumienhafter Kämpfer" die drei verbliebenen Soldaten tötete. Das Leben der verwundeten Geweihten hätte der Kämpfer mit den Worten verschont: "Für dein Leben bezahlt keiner – und für deinen Tod auch nicht."

Dann habe der Angreifer die Einheitenzeichen aus den Wappenröcken geschnitten und eingesteckt, bevor er verschwunden sei.

Bei dem Angreifer hat es sich tatsächlich um Frenjar gehandelt, der von albernischen Aufständischen dafür bezahlt wurde, gegnerische Soldaten zu töten. Da der Auftrag nur den Tod der Soldaten vorsah, hat Frenjar die Geweihte verschont.

Magiebegabte in Honingen zu treffen ist wesentlich schwieriger als Geweihte aufzusuchen. Die beiden Jahrmarktszauberer (von denen einer nicht magisch begabt ist) haben höchstens Gerüchte über einen Kopfgeldjäger aufgeschnappt, die Hofmagier Gräfin Rhiannas wissen nichts über Frenjar.

Händler, Handwerker und Arbeiter

Abhängig von den Ermittlungen der Helden kursieren bald Spekulationen und Gerüchte über den verummten Kopfgeldjäger. Die meisten Gerüchte spiegeln in stark verzerrter Form all das wider, was die Helden ohnehin schon wissen. Denkbar wäre es jedoch, dass die Helden nach Schmieden oder Händlern suchen, die Waffen und Rüstungsteile herstellen oder verkaufen. Da Frenjar seine Ausrüstung aber nicht erst in Honingen zusammengestellt hat, werden sie keine Informationen über den Kopfgeldjäger gewinnen können.

AUF DER SUCHE NACH DEM GIFTMISCHER

Die Helden werden recht bald das (richtige) Gefühl haben, dass sich Frenjar gut verborgen hält oder bereits über alle Berge ist. Die Suche nach dem Giftmischer erscheint vielversprechender. Tatsächlich bieten sich der Gruppe nur drei Personen als Anlaufpunkte, von denen eine tatsächlich das für die Bullenspieler und Swafne tödliche Gift angerührt hat.

SULVANA, DAS KRÄUTERWEIB

Vor allem bei den Bauern des Honinger Umlandes, aber auch bei Händlern und Handwerkern in der Stadt können die Helden von einer Kräutерhexe hören, die eine knappe Wegstunde südlich von Honingen leben soll. Die Frau wird von vielen abergläubischen Honingern gefürchtet, ihren Namen *Sulvana* flüstern die Menschen nur hinter vorgehaltener Hand. Die Alte wird immer wieder für Missernten, Fehlgeburten und Krankheiten verantwortlich gemacht. Es dürfte nicht lange dauern, bis die Helden auch den vermuteten Wohnort des Kräuterweibs in Erfahrung bringen können. Die Frau soll in einem kleinen Waldstück unweit einer Lichtung wohnen, auf der zwei große Findlinge eine Art Tor bilden. Von der Straße nach Süden aus sei die Lichtung leicht zu finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg ist tatsächlich schnell bewältigt, obwohl euch kurz hinter Honingen ein warmer Sommerregen überrascht hat. Bald habt ihr die Lichtung erreicht, noch immer prasseln dicke Tropfen vom Himmel. Zwischen schlanken Birken befinden sich zwei riesige Findlinge aus grauem Fels, die wie Betrunkene aneinander gelehnt sind. Davor hockt auf einem bemoosten Baumstumpf eine bucklige Gestalt, in einen langen, dunklen Mantel gehüllt, die Kapuze weit ins Gesicht gezogen, die Arme um die dünnen, vor die Brust gezogenen Beine geschlungen. Auf ihren Schultern hocken zwei Ringeltauben, die missmutig gurren. Kaum habt ihr euch genähert, wirft euer Gegenüber die Kapuze nach hinten. Dunkle Locken krönen ein junges Frauengesicht. Ein bezauberndes Lächeln strahlt euch an, Grübchen an den Augen verstärken die freundliche Mimik. So habt ihr euch das Kräuterweib nicht vorgestellt.

Dummerweise haben die Helden das Kräuterweib auch noch nicht gefunden, sondern nur eine junge Vagabundin, die sich selbst als *Schelle Ziehleine* vorstellt. Sie hat ein Auge auf einen der Helden geworfen und ist dadurch auf die Gruppe aufmerksam geworden. Nach einer freundlichen Begrüßung fragt sie die Helden neugierig aus, bestätigt ihnen aber auch, auf dem richtigen Weg zur 'Hexe' Sulvana zu sein. Sie verrät den Helden auch, dass die Alte zwar etwas sonderbar sein kann, im Grund aber nur ein zurückgezogen lebendes, liebenswürdiges, altes Kräuterweib ist. Dann verschiedet sich die Schelmin von der Gruppe und verschwindet. Sie macht ein paar kleine Umwege, verwischt ihre Spuren und trifft sich dann mit den Blauen Füchsen, um diesen von den Helden und ihren Bemühungen zu berichten, die Mörder der zahlreichen Opfer zu finden.

Wenn die Gruppe einem schmalen Pfad in der von Schelle gezeigten Richtung folgt, erreicht sie kurze Zeit eine kleine Lichtung, an deren Rand unter einer gespaltenen Eiche eine windschiefe Hütte steht. Mittlerweile hat es aufgehört zu regnen. Aus einem steinernen Kamin steigt weißer Rauch auf, und wenn die Helden aufmerksam lauschen (*Sinnenschärfe*-Probe + 5), können sie ein ruhiges Brummen aus dem Inneren der Hütte hören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr erst laut und dann noch ein wenig lauter gepocht habt, rührt sich etwas im Inneren der Hütte. Deutlich könnt ihr das laute Fluchen einer alten Frau hören: "Bei Boron, was ist denn das für ein Unsinn. Wer stört hier den Mittagsschlaf einer alten Frau? Und das mitten im Wald?" In diesem Moment öffnet sich die Tür einen Spalt breit, ein faltiges, graues Gesicht kommt zum Vorschein. "Was stört ihr eine alte Frau in ihrem Schlaf?"

Das Kräuterweib hat von den Geschehnissen in Honingen noch nichts erfahren. Sprechen sie die Helden darauf an, wird sie die Gruppe zunächst hinein bitten, dann sichtlich betroffen nach Halt suchen und sich mit der Hilfe eines Helden auf eine schlichte Holzbank fallen lassen. Eine einfache *Menschenkenntnis*-Probe enthüllt, dass die Frau ehrlich und aufrichtig überrascht und betroffen ist. Sie versichert den Helden ebenfalls glaubhaft, dass sie schon seit Wochen niemandem etwas verkauft hat – vor allem kein Gift. Sie kann ein solches auch nicht brauen. Ihr fehlen das nötige Wissen, wichtige Zutaten und auch ein entsprechendes Labor. Dem Kundigen (*TaW Alchimie* 7+) wird bei einem Blick in Sulvanas Kräuterschränken schnell klar, dass die Alte mit den dortigen Zutaten keine – bekannten – tödlichen Gifte anmischen könnte. Sulvana zeigt sich während des Gesprächs als zuvor kommende Frau, die selten Besuch hat und durch ihr Alter ein wenig senil geworden ist. Sie spricht die Helden grundsätzlich mit klischeebesetzten Rollen an, etwa "mein Prinz" oder "mutige Ritterin". Diese Spur hat sich also als zunächst als unnötiger Weg herausgestellt, die Helden konnten aber erneut die Aufmerksamkeit der Blauen Füchse auf sich ziehen, was sich schon bald als sehr lohnend erweisen wird. Zudem versorgt Sulvana hilfsbereit kranke Helden oder solche mit eiternden Wunden. Die Frau legt wenig Wert auf Geld, ein nach Maßgabe des Patienten angemessenes Geschenk würde sie aber sehr freuen.

YNLAIS BORONWYN, HÖFISCHE ALCHIMISTIN (35)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei Straßen südlich der gräflichen Residenz entdeckt ihr über der Tür zu einem einstöckigen Steinhaus mit spitzgiebligem Dach den Schriftzug *Ynlais Boronwyn, Hof-Alchimistin*. Vergiftete Lichtöffnungen im Boden erhellen offenbar den Keller, wo vermutlich der Arbeitsbereich liegt. An der Eichenholztür hängt ein Lederfetzen, auf dem der Hinweis eingegraben wurde, dass die Alchimistin einige Tage abwesend ist.

Die Helden können sich bei den Nachbarn, etwa einem gegenüberliegenden Schuster erkundigen. Dort erfahren sie, dass *Ynlais Boronwyn* vor einigen Tagen die Stadt verlassen hat, um im Umland nach Ingredienzen zu suchen. (Das ist im Übrigen auch der Grund dafür, dass Frenjar sich nicht an die kundige Dame gewandt hat.)

Eventuell möchten die Helden nach *Ynlais* suchen, wozu sie einige Zeit brauchen werden. Die Gruppe sollte aber das große Glück haben, *Ynlais* recht bald zu finden, weil ihnen die Frau am Stadttor entgegenkommt. Eine grüßende Torwache ("Die Zwölfe zum Gruße, Magisterin *Boronwyn!*") kann die Helden auf sie aufmerksam machen.

Die Helden haben nun die Möglichkeit, die arrogante und herrische Dame zu befragen. Sie wird auf Andeutungen, eine Giftmischerin zu sein, (zu Recht) empört reagieren. Eine erfolgreiche *Menschenkenntnis*-Probe enthüllt, dass sie tatsächlich keine Gifte verkauft hat – zumindest nicht in letzter Zeit und nicht an Fremde. Magische Verhörmethoden bestätigen ihre Unschuld zusätzlich.

Vielleicht möchten die Helden während der Abwesenheit der Alchimisten ihr Haus durchsuchen. Ein Einbruch in das Gebäude ist relativ einfach möglich: Die Helden können das Schloss an der Eingangstür knacken (*Schlösser Knacken*-Probe +4 oder FORAMEN für 4 AsP), die verriegelten Fensterläden zu öffnen versuchen (*Schlösser Knacken*-Probe +2 oder FORAMEN für 2 AsP) oder diese einfach einschlagen (KK-Probe +3). *Ynlais'* Haus wird von ihrem Labor beherrscht, in dem sich zahlreiche Apparaturen, Tiegelchen, Schalen und Flaschen befinden. Im Keller befindet sich ein umfassendes und gut sortiertes Lager, über das *Ynlais* genau Buch führt. Wenn die Helden hier etwas entwenden, besteht pro gestohlener Zutat eine fünfzigprozentige Chance (4–6 auf W6), dass *Ynlais* binnen weniger Tage (gebrauchliche Zutat) bis hin zu einer Woche (seltene Ingredienz) den Diebstahl bemerkt und dies zur Anzeige bringt. Im Obergeschoss hat *Ynlais* eine kleine Bibliothek und ihr Schlafgemach eingerichtet.

Die Helden können – entsprechende Alchemiekenntnisse vorausgesetzt – *Ynlais'* Labor zur Untersuchung der vergifteten Kirschen benutzen (siehe Seite 36, *Das Cryffsche Mandragora-Konzentrat*). Danach können die Helden auch feststellen, dass *Ynlais* bestimmte Zutaten nicht vorrätig hat, was aber auch daran liegen könnte, dass sie bei der Giftherstellung aufgebraucht wurden. Proben des Giftes lassen sich aber nicht finden, auch in der Bibliothek finden sich keine Hinweise auf eine Mandragora-Variante mit tödlicher Wirkung.

Die Helden sollten sich nicht in *Ynlais'* Haus erwischen lassen, Sie können je nach Vorgehensweise und Geschick der Helden früher oder später eine Patrouille der Stadtgarde und schließlich auch *Ynlais* auftauchen lassen. Die Helden sollten rechtzeitig die Flucht ergreifen, andernfalls drohen ihnen eine Verhaftung wegen Einbruchs und Diebstahls und damit ein Aufenthalt im Kerker der Stadtwache. Nur *Senachs* und *Thules* Fürsprachen sorgen für eine Freilassung der Gruppe gegen ein deftiges Schmiergeld.

Wenn die Helden nicht im Haus der Alchimisten erwischt wurden, die Frau für unschuldig halten und sie um eine Analyse der Kirschen bitten wollen, sollten sie ihr ordentlich Honig um den Mund schmieren, damit die "mit wichtigeren Dingen" stets viel beschäftigte Frau doch noch ein wenig Zeit für die Helden findet (*Überreden*-Probe +5). Die Alchimistin erklärt sich schließlich sogar bereit, eine Probe des Giftes zu analysieren, falls ihr die Helden 3 Dukaten für ihre Dienste bezahlen oder sich bereit erklären, für sie eine *Joruga*-Wurzel zu suchen, die sie dringend für verschiedene Experimente benötigt. Wenn die Helden die *Joruga*-Wurzel suchen helfen möchten, können Sie auf die Regeln aus **ZBA 223** zurückgreifen.

Wurde die Wurzel gefunden oder das Geld bezahlt, macht sich *Ynlais* noch am selben Abend an die Analyse. Die Helden können am folgenden Tag erfahren, dass es sich bei dem Gift um eine ihr bisher nicht geläufige Mandragora-Abart handelt, die eine ungleich gefährlichere – sogar hochgradig tödliche – Wirkung entfaltet als normales Mandragora-Gift (siehe Seite 36).

CRYFF SULFENSTEIN – DER AUFSCHNEIDER (36)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unweit des Blauen Turms entdeckt ihr den eckigen Turm einer früheren Stadtbefestigung, der euch als Wohnort des vor kurzem zugezogenen *Cryff* Sulfensteins genannt wurde. Hoffnungsvoll tretet ihr zu der hellen, eisenbeschlagenen Tür, an der eine Metallplatte prangt, die die eingravierte Schale eines Alchimisten zeigt. Auf euer kräftiges Pochen hin ertönt von oben her ein gesungenes "Den Zwölfen zum Gruße, *Hesinde* voran!"

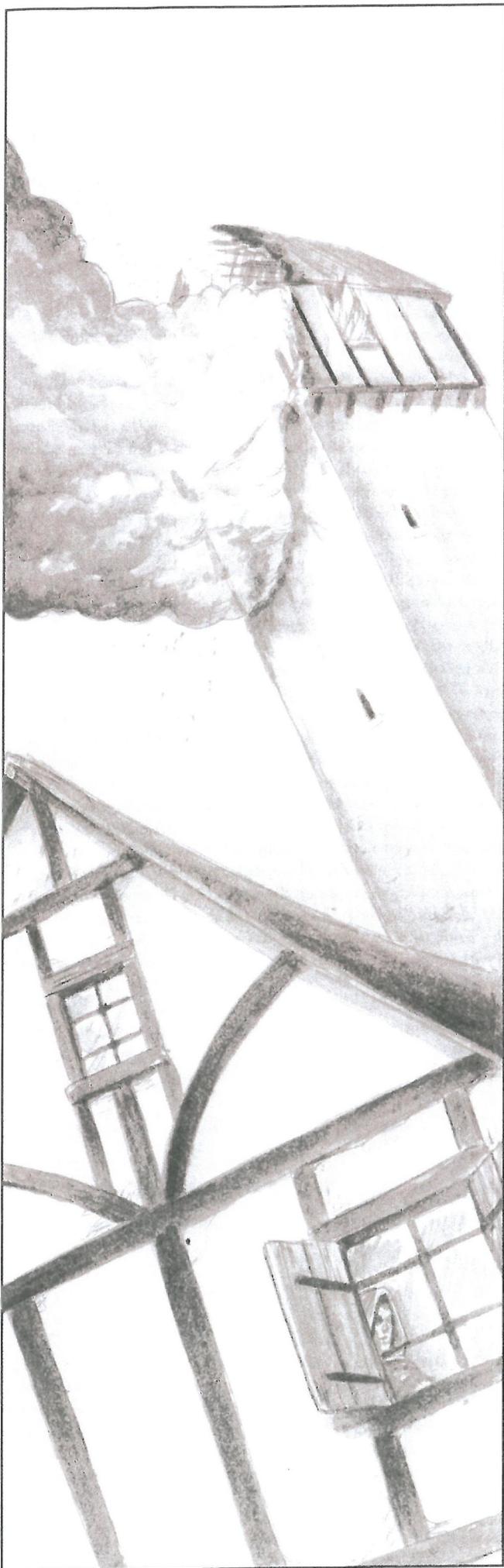
Eure Blicke wandern an der steinernen Mauer entlang zu einer in rund zehn Schritt Höhe befindlichen Schießscharte, durch die sich ein dunkelhaariger Mann zwingt, um euch zuzuwinken. Die geölten Haare glänzen, der kurze, mit Wachs versteifte Kinnbart und die schmalen Koteletten umrahmen sein strahlendes Lächeln. "Ich komme sofort, werte Damen und Herren." Dann verschwindet der Mann und taucht erst eine ganze Weile später in der Tür vor euch auf. "Hereinspaziert, hereinspaziert." Beim Eintreten schüttelt euch der schlanke, mit einer schweren Lederschürze angetane Alchimist die Hände, wobei er seine hohen Lederhandschuhe nicht auszieht. "Folgt mir bitte." Dann führt er euch über eine lange Wendeltreppe nach oben ins oberste Geschoss.

Cryff gibt sich größte Mühe, alle Klischees und Erwartungen zu erfüllen, die ein *Honinger* Bürger an einen Alchimisten haben mag hat. Er präsentiert die typische Lederkleidung in einem geradezu klassisch eingerichteten Laboratorium, das die Helden über eine an den Wänden nach oben führende, geländerlose Treppe erreichen können. Helden mit dem Nachteil Höhenangst sollten eine Probe –2 ablegen, um nicht ängstlich darauf zu bestehen, im Erdgeschoss zu warten.

Im Labor ist insbesondere eine komplexe Kolbenkonstruktion auffällig, in der eine rote Flüssigkeit zirkuliert, während über einer grauen Masse ein grünlich leuchtendes Gas entsteht. *Cryff* hat den Prozess ins Laufen gebracht, bevor er den Helden die Tür öffnete, um diese zu beeindrucken. Leider hat er selbst keine Ahnung, welche Substanzen sich in den Kolben hinter ihm bilden, während er seine potenziellen Kunden durch das Labor führt. Überhaupt sind seine alchemistischen Fähigkeiten gerade einmal ausreichend, um gefahrlos Wasser zu kochen.

Haben die Helden erst einmal durchschaut, dass *Cryff* keine Ahnung hat, was in seinem Laboratorium geschieht (ab einem *Alchemie*-TaW von 7 oder nach einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe +5), werden sie ihn eventuell sofort von der Liste der möglichen Giftmischer streichen. Tatsächlich hat der *Aufschneider* einen Zufallstreffer gelandet und ein wirksames Gift als gefordert zusammengemacht, welches er an *Frenjar* verkauft hat. Die Helden sind also auf der richtigen Spur, werden dies aber im ersten Moment kaum glauben.

Wenn ihm ein wissender Alchimist auf den Zahn fühlt, wird *Cryff* dies nicht einmal bemerken: Stattdessen erzählt er den Helden von Flugpaste und dem "Incredicum Brobolum", mit dem sich Reichtum und Wohlstand wie von selbst einstellen werden, sobald man die Türschwelle damit bestreicht. Erotische Stimulanzien preist der *Aufschneider* ebenso an wie Haarwuchsmittel oder das in den Kolben entstehende grüne Gas, das gegen allerlei Ungeziefer helfen soll. Sobald *Cryff* mit dem Verdacht konfrontiert wird, er sei ein *Aufschneider*, wird es dies vehement von sich weisen, nach dem Aufzeigen seiner 'fachlichen Fehler' (etwa seiner Behauptung, für Flugsalbe reichen profane Mittel wie Vogelmist und Splitter von Besenstielen) fügt er sich aber kleinlaut in sein Schicksal, wieder einmal ertappt worden zu sein. Laut schluchzend weist er auf seine finanziellen Nöte hin und beteuert vehement, dass er niemandem schaden wollte.



Wenn die Gruppe den 'Alchimisten' dann mehr oder weniger energisch auf ein kürzlich hergestelltes Gift anspricht, wird der Ertappte wiederum energisch bestreiten, jemals ein Gift gebraut zu haben. Eine *Menschenkenntnis*-Probe +6 kann die Lüge als solche erneut eindeutig entlarven. Machen die Helden weiterhin Druck, gibt er schließlich klein bei und gesteht, einer "in weiße Tücher gewickelten Mumie, bei Hesinde" begegnet zu sein und ihr ein harmloses Brechmittel verkauft zu haben. Andere schädliche Mittel habe er aber wirklich noch nie hergestellt. Eine weitere *Menschenkenntnis*-Probe enthüllt, dass der eingeschüchterte Mann viel zu ängstlich ist, um bewusst weiter zu lügen. Er geht in der Tat felsenfest davon aus, nur ein harmloses Mittel hergestellt zu haben. Fragen die Helden nach den Inhaltsstoffen, wird er unter anderem von Rattenschwanz, Mäuseblut und Alraune berichten, was einem Kenner des Giftes Mandragora bei einer gelungenen *Alchimie*-Probe +2 ein Hinweis auf dieses Gift sein sollte. Von vergifteten Immanenspielern hat Cryff zwar gehört, auf die Idee, sein Mittelchen hätte etwas damit zu tun, ist er aber noch nicht gekommen.

Sollten die Helden nicht sofort nach vor kurzem gemischten Giften fragen, wird Cryff ihnen vorschlagen, gegen eine Aufwandsentschädigung von 20 Dukaten einen Heil- oder Liebestrank zu brauen oder eine den Helden unbekannte Flüssigkeit zu analysieren. Sollten sich die Helden auf die Forderung nicht einlassen und ablehnend reagieren, lässt er sich recht schnell herunterhandeln, um überhaupt noch an Geld zu kommen. Er besteht aber in jedem Fall auf einer Vorauszahlung oder zumindest einer möglichst großen Anzahlung. Sollten die Helden tatsächlich darauf eingehen, werden sie keinerlei wirksame Gegenleistung erhalten, weil Cryff dazu schlicht nicht in der Lage ist. Ein Fläschchen mit einer bläulichen Flüssigkeit und einer passenden Aufschrift wird er ihnen zwar in die Hand drücken – und nach dem Verzehr der Flüssigkeit lässt sich auch ein wohliges Kribbeln im Magen spüren, LeP werden die Helden damit aber nicht regenerieren.

Bevor er weitere Aussagen machen kann, nehmen die Ereignisse im Laboratorium einen gefährlichen Verlauf. Kurz bevor die Helden Cryffs Laboratorium betreten haben, hat sich auch Frenjar von einem Nachbarhaus aus Zugang zu den Räumen des Alchimisten verschafft. Während dieser in einen leichten Schlaf versunken war (die von ihm produzierten Dämpfe haben ab und an eine mal mehr, mal weniger beruhigende Wirkung), hat sich der Kopfgeldjäger kurz umgesehen. Unmittelbar bevor die Helden den Turm erreicht haben, wollte Frenjar den Giftmischer, in dem der Kopfgeldjäger einen unliebsamen Mitwisser sieht, umbringen. Im letzten Moment haben die Helden diesem durch ihre Anwesenheit das Leben gerettet. Frenjar hat schnell entschieden, Cryff als Lockvogel zu benutzen, um die Helden und den Alchimisten gleichzeitig ausschalten zu können. In einer kleinen, im Moment unbenutzten Vorratskammer wartend, belauschte er zunächst die Gruppe, um herauszufinden, was die Helden bereits wissen und ob sie mit jemanden darüber gesprochen haben. Dann soll der tödliche Angriff auf die Gruppe erfolgen, bevor Frenjar sich durch eine Öffnung zu einem Nachbargebäude absetzen will.

Ein geworfener Granatapfel dürfte nach Frenjars Einschätzung verheerende Folgen haben – vor allem in einem alchimistischen Labor. Doch bevor Frenjar zuschlagen kann, verselbstständigen sich die Reaktionen in Cryffs Kolbenkonstruktion. Kurz nachdem die Helden begonnen haben, Cryff in die Mangel zu nehmen, sollten Sie für entsprechende Helden eine *Gefahreninstinkt*-Probe, dann für alle Helden im Raum eine *Sinnenschärfe*-Probe +6 (erleichtert um die TaP* aus *Gefahreninstinkt* und/oder die Hälfte des TaW *Alchimie*) würfeln. Jeder, dem eine solche Probe gelingt, bemerkt ein auffallend lautes Blubbern in Cryffs Kolben. Der grüne Nebel hat sich in der gesamten Konstruktion ausgebreitet, woraufhin die graue Masse einen rötlichen, schnell intensiver werdenden Glanz angenommen hat. Alle Anwesenden tun gut daran, das Labor so schnell wie möglich zu verlassen und über die steile Treppe nach unten zu flüchten. Ein Kolben zerspringt, ein Röhrchen vibriert immer heftiger. Auch Frenjar zieht sich unbemerkt zurück. Kaum haben die Helden die Straße erreicht, explodiert das oberste Stockwerk des alten Wachturmes mit lautem Knall in einem schnell größer werdenden Feuerball. Wer sich zu diesem Zeitpunkt noch im Inneren des Gebäudes aufhält, erleidet

zwischen 1W20 und 2W20+10 Schadenspunkte – je nachdem, ob er sich im Erdgeschoss oder im Labor aufgehalten hat. Wer in der Nähe des Turmes auf der Straße steht, muss eine *Ausweichen*-Probe ablegen. Bei Gelingen erleidet er 1W6 SP; bei Misslingen 2W6 SP durch herunterfallende, brennende Trümmer. Cryff bleibt dabei wie durch ein Wunder unverletzt und setzt sich im Trubel heimlich, still und leise ab. Eine Stunde später kann man bei den Wachen des Blauen Tores erfahren, dass ein Mann, auf den die Beschreibung Cryffs passt, die Stadt verlassen hat.

Noch während die Helden benommen auf dem Straßenpflaster liegen, können Sie dem Helden mit dem höchsten *Sinnenschärfe*-TaW folgende Beobachtung schildern:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Benommen schlägst du die Augen auf. Du starrst in den Himmel, dunkle Rauchschwaden ziehen vorbei. Dir ist warm und kalt zugleich, es riecht verbrannt. Langsam melden sich die ersten Schmerzen bei dir. Aber du lebst!

Doch was ist das in deinem Kopf? Ein Dröhnen? Ein Rauschen? Kannst du überhaupt etwas hören? Du schaust hinüber zu deinen Gefährten, die ebenfalls auf der Straße liegen. Einer deiner Freunde ruft dir etwas zu, du siehst, dass seine Lippen sich bewegen, aber du hörst ihn nicht. Er sagt etwas, aber du verstehst ihn nicht. Erschöpft wendest du dich ab, schaust hinüber zu einem zweistöckigen Haus. Steht da nicht jemand am Fenster?

Du blinzelst, versuchst, die Person zu fokussieren. Du kannst kein Gesicht erkennen, es ist verdeckt – von einem weißen Tuch. Auch der Hals ist eingewickelt. Zwei klare Augen treffen deinen Blick, dann wendet sich die Gestalt ab und verschwindet.

Die Helden haben einen entscheidenden Hinweis erhalten: Der Kopfgeldjäger hat auch mit den Giftmorden zu tun. Zum einen hat ihnen dies Cryff indirekt bestätigt, zum anderen dürften die Helden inzwischen nicht mehr an einen Zufall glauben, wenn sie Frenjar in der Nähe des explodierenden Turms sehen. Für die Helden dürfte sich der Verdacht aufdrängen, der Kopfgeldjäger wollte den Giftmischer und auch die Helden ausschalten – was durchaus wahr ist. Gerade wenn die Heldengruppe nicht weiß, dass Cryffs Unfähigkeit sein Laboratorium früher oder später zur Explosion gebracht hätte, dürften sie Frenjar zu Recht verdächtigen, Spuren (und Verfolger) vernichten zu wollen. Un- oder leicht verletzte Helden werden eventuell die Verfolgung des Verdächtigen aufnehmen wollen.

Lassen Sie Frenjar zu diesem Zeitpunkt noch einmal entkommen. Die Helden werden ihn später wiedertreffen. Da die Gruppe zumindest teilweise kurzzeitig außer Gefecht gesetzt sein dürfte und der Kopfgeldjäger einen ordentlichen Vorsprung hat, sollte die Flucht des Vermummten leicht gelingen. Falls ein Held dicht an den Fersen des Kopfgeldjägers klebt, kann es notfalls zu einem kurzen Duell kommen. Gönnen Sie dem Verfolger ein Erfolgserlebnis und lassen Sie ihn – entsprechendes Würfelglück vorausgesetzt – den Gejagten verwunden, bevor dieser durch einen schmutzigen Trick, etwa geworfenen Sand oder einen Tritt in empfindliche Körperregionen, doch noch entkommen kann. Frenjars Werte finden Sie im Anhang auf Seite 75.

ERMITTLUNGSERFOLGE UND SACKGASSEN

Die Gruppe sollte nach den Morden Folgendes in Erfahrung gebracht haben: Drei der Toten wurden vergiftet, die beiden anderen mit einer Klinge getötet. Für den Tod von Swafne und Ealger scheint ein vermummter Mann verantwortlich zu sein – zumindest sagt dies Jussow. Nachdem sich die Helden über den Vermummten informiert haben, konnten sie in Erfahrung bringen, dass er sowohl für Invhers Leute als auch für die Reichstreuen gearbeitet hatte.

Die Helden werden dann die Spur nach dem Giftmischer aufgenommen und diesen schließlich auch gefunden haben. Cryffs Aussage und der augenscheinlich Versuch Frenjars, sie zu töten, verrät den Helden, dass er auch in Verbindung zu den Gifttoten steht.

Unter den Opfern des Giftanschlags und der beiden darauffolgenden Morde waren sowohl Freunde der Honinger Spieler als auch Spieler

aus Havena. Für welche Seite der Kopfgeldjäger arbeitet, lässt sich (noch) nicht feststellen und die Motive für die Taten sind unklar. Die Helden werden zudem zuvor herausgefunden haben, dass es als albernische Widerständler verkleidete Nordmärker Schergen waren, von denen sie am ersten Abend überfallen wurden.

All diese Erkenntnisse müssen die Helden nicht unbedingt am zweiten Turniertag gewinnen, wenn sie Cryff erst später aufsuchen, stellt dies kein Problem dar. Eventuell sind die Helden dann aber schon mit den Ereignissen des dritten Tages vollauf gefordert. Um die Gedanken Ihrer Spieler zu strukturieren, bietet es sich an, dass sie verschiedenen Meisterpersonen den Stand ihrer Ermittlungen mitteilen und sich darüber austauschen. Bruder Travin bittet die Helden in den Tempel, Thule spricht die Helden beim Abendessen an, und notfalls befragt Hauptmann Gulford die Gruppe noch ein weiteres Mal. Passen Sie solche Szenen den Bedürfnissen und Verbindungen Ihrer Gruppe an.

Da die Helden keine Spur zum Kopfgeldjäger haben und auch sonst keine weiteren Anhaltspunkte zu verfolgen sind, scheinen die Helden in eine Sackgasse geraten zu sein. Es wird ihnen nicht viel mehr übrig bleiben, als wachsam auf die nächsten Schritte Frenjars zu warten. Die Helden können zwar nicht darauf vertrauen, dass der Vermummte ein weiteres Mal zuschlägt, aber nach dem Besuch bei Cryff und dem mutmaßlichen Angriff auf die Helden scheint klar zu sein, dass sich Frenjar durch seine Verfolger gestört fühlt.

EINE BOOTSCHAFT FÜR DIE HELDEN

Die Helden werden irgendwann beratschlagen, wie sie weiter vorgehen wollen. Ihre Ermittlungen drohen im Sande zu verlaufen, zudem äußert sich Bruder Travin besorgt über die Stimmung in der Stadt: "Ich habe die Gläubigen beobachtet – aufmerksam. Sie munkeln, die Invhertreuen wollten Streit und Zwietracht nach Honingen bringen, andere unterstellten dies unserer gnädigen Gräfin. Es kam zu Streit und bösen Worten. Das Volk wird unruhig und ist uneins."

Bei den Wölfen herrscht ein Mangel an einsatzfähigen Spielern, die gute Laune ist der Trauer um die Toten gewichen. Allerdings können die Helden von einem beliebigen Wölfe-Spieler erfahren, dass die Mannschaft entschieden hat, weiterhin am Turnier teilzunehmen, um die Ermordete und auch Ealger zu ehren.

Je nach Tageszeit werden die Helden etwas essen, bei den Wölfen sitzen oder diskutierend durch die Gassen Honingens ziehen. Sobald die Helden festgestellt haben, dass sie nur auf den nächsten Schritt des Kopfgeldjägers oder seiner Auftraggeber warten können, landet ein faustgroßer Stein in der Nähe der Helden. Um den Brocken ist ein mit Kohle beschriebener Papierfetzen gewickelt.

Sobald die Helden den mit einem Bindfaden fixierten Zettel von seinem Wurfgeschoss gelöst haben, können sie folgende Botschaft lesen:

*Ihr mögt auf der einen oder auf der
anderen Seite stehen, aber Ihr übernehmt
Verantwortung für viele Leben.
Geht auf das Fest der Gaukler, feiert, bis
die Praiosscheibe versunken ist, singt und
lacht – und wir werden reden.*

Auch wenn die Helden müde, erschöpft und vielleicht gar verletzt sind, ihnen nicht nach Feiern zumute ist und sie lediglich den Wunsch nach der wohlverdienten Nachtruhe verspüren, wird sich ein Besuch des Gauklerfestes lohnen. Falls Ihre Gruppe am zweiten Tag nicht so zügig ermittelt hat, dass bereits am frühen Abend alle zu diesem Zeitpunkt verfügbaren Informationen zusammengetragen werden konnten, wird sie einfach einen Tag später auf das Gauklerfest gelockt. So hat die Gruppe auch den dritten Turniertag, um nach dem Giftmischer zu suchen.

DAS TREFFEN MIT ANSGAR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schiebt euch durch das Getümmel, und wohin ihr schaut, drängen sich die Menschen. Trotz der tragischen Ereignisse vom Vormittag suchen viele Honinger Zerstreuung und Ablenkung. In schweren Zeiten sind die Menschen den Tod gewöhnt, und wenn die Gelegenheiten zum Lachen spärlich gesät sind, nutzt man doch jede Möglichkeit.

Die Praiosscheibe ist gerade versunken, helle Öllampen und rubende Fackeln beleuchten das Fest. Eine junge Feuerschluckerin steht auf einer Bühne und bläst lodrende Feuerbälle gen Himmel. Auf der gegenüberliegenden Seite jonglieren zwei junge Burschen und werfen sich dabei brennende Fackeln zu. Plötzlich steht ein schmalschultriger Mann vor euch, das bartlose Gesicht ist weiß angemalt, die Wangen zieren zwei rote Kreise. Der Bursche trägt ein blauweißes Hemd und dazu passende Hosen. Auf dem Kopf thront eine Kappe mit drei steifen Zipfeln, an deren Enden kleine Glöckchen klingeln, unter dem Kopfschmuck quellen rote Locken bis zu den Schultern herab. In der Hand hält der Gaukler eine schlichte Laute. "Phex mit euch, Freunde. Ihr schaut mir aber betrübt aus", stellt er mit heiterer Stimme fest. "Lasst uns ein Lied singen, das wird euch aufheitern." Ohne auf eure Antwort zu warten, wandern die Finger über die Saiten und das Stück beginnt.

"So seid ihr hier im schönen Land, ein jeder trägt ein feines Gewand! Die Leute lachen stets lauthals, das wünscht sich die Gräfin – meist jedenfalls." Der Mann unterbricht seinen Vortrag – dann schaut er euch vorwurfsvoll an. "Singt mit, meine Freunde, singt!"

Ein wenig lauter stimmt er die ersten Zeilen erneut an, dann fährt er fort: "Auf allen Tischen steh'n Wein und Wild, das passt ganz genau zu Honingens Bild. Die Goldsäckel sind prall gefüllt wie noch nie, das gibt man dann für die Steuer, hohie! Wir lachen und tanzen und zechen und flachsen – und vorbei ist der Traum, willkommen bei uns im Lande des Grauns. Da sterben die Bauern gequält auf dem Feld, die Bürger hier verhungern ohne ihr Geld, die Klugen sehen all dieses schreckliche Leid – nur die Dummen sind noch zum Lächeln bereit." Der Mann macht eine kurze Pause, dann singt er leise und verschwörerisch weiter, damit zufällig vorbeilaufende Passanten seinem Vortrag nicht lauschen können. "Und wenn dieses Lied hier noch lange erklingt, man uns vermutlich noch in den Kerker bringt. Dort sitzen wir dann bei Wasser und Brot, leiden ganz schlimmen Hunger und schreckliche Not. Drum werde ich jetzt zum Osttor geh'n, hab ich doch dort hinten schon die Garde geseh'n."

Mit einem Augenzwinkern verneigt sich der Mann tief, schwingt seine Kappe dabei und fängt zwei Heller von einem schwitzigen Mann auf, der dem Vortrag mit einem breiten Grinsen gelauscht hat. Anschließend dreht er sich um und läuft gemächlich davon.

Der bunt bemalte Sänger hört auf den Namen *Ansgar Radebrecht* und war früher erster Musicus am Hof Gräfin Franka Galahans. Er hat sich schon früh den Blauen Füchsen angeschlossen und nun im Auftrag der Anführerin der Füchse Kontakt zu den Helden aufgenommen. Da Franka damit rechnet, dass Gräfin Rhianna das Immanturnier für ihre eigenen Intrigen nutzt, möchte sie sichergehen, dass die Helden notfalls zur Stelle sind. Mit Aktionen inverteurer Gefolgsleute rechnet sie nicht – hofft aber heimlich darauf. Haben sich die Helden bisher als neutral oder auf Seiten Invers stehend erwiesen, hofft die ehemalige Gräfin aufrichtig auf die Hilfe der Helden, eine Gruppe auf Seiten der Nordmarken möchte sie wenigstens zu überzeugen versuchen. Falls dies für Ihre Gruppe zu unplausibel erscheint, können Sie ihr auch eine Offizierin der Stadtgarde oder der Gratenfelser präsentieren, die bisher erfolglos versucht hat, gegen die Tobrier vorzugehen, und sich nun Unterstützung durch von den Helden erhofft. Spielen Sie den Helden die Informationen zu, die auch Ansgar vermittelt. Die Einladung sollte dann natürlich entfallen.

Haben die Helden die Botschaft Ansgars richtig verstanden, geht der Spielmann ruhigen Schrittes voran, sodass ihm die Helden folgen können. Sollte er misstrauisch werden, etwa weil die Helden brüskiert auf sein Lied reagiert oder gar die Stadtgarde gerufen haben, kehrt er auf dem kürzesten Wege zum Gauklerfest zurück und versucht, die Helden im dichten Gedränge abzuschütteln. Wenn ihn die Helden stellen und der Stadtgarde übergeben können oder maßgeblichen Anteil an seiner Verhaftung haben, hat sich die Heldengruppe mit den Blauen Füchsen ein paar entschlossene Feinde gemacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt dem Gaukler in Richtung Herzogentor, dann nach Süden, durch menschenleere Straßen zwischen schlichten Häusern. Schließlich erreicht ihr eine dunkle Gasse unweit der Stadtmauer. Dort dreht er sich abrupt um und presst den Finger auf die Lippen: "Man nennt mich Ansgar und ich stehe – zumindest für den Moment – auf eurer Seite. Mehr müsst ihr über mich nicht wissen. Also hört zu: Ihr seid nicht von hier, und wie uns scheint, seid ihr doch die kleinen Steine, die die Waage im Gleichgewicht halten. Ihr müsst Acht geben, wenn die Waage nicht ausschlagen soll. Egal wohin sie kippt, der Frieden wird dann brechen. Also seid auf der Hut."

Ansgar schaut sich eilig um, dann fährt er fort: "Der Mann, den ihr sucht, heißt Frenjar. Er arbeitet für jeden, der ihn bezahlt. Auf jeden Fall für die 'Gräfin' – vielleicht auch gegen sie." Es ist auffällig, mit wie viel Abscheu der Spielmann das Wort "Gräfin" ausspricht. "Die 'Gräfin' sitzt in ihrem Netz, sie spielt mit der Stadt und auch mit euch. Sie wird weiter an den Fäden ziehen – wartet darauf und achtet auf ihre Züge. Aber übereilt nichts. Auch ihre Gegnerin macht ihre Züge. Und dann gibt es noch einen dritten Spieler, einen Mann aus Tobrien, der nur auf seinen Vorteil bedacht ist." Euer Gegenüber lauscht kurz in die Nacht. "Ich muss gehen. Eine Wache kommt. Ihr werdet Fragen haben – trefft mich zur Mittagsstund' auf dem Weg zu Sulvanas Hütte. Die Zwölfe mit euch." Dann wendet sich der Mann um und rennt nach Süden.

Jedem Helden, dem eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 gelingt, wenn Ansgar lauscht, kann ein kehliges Gurren hören. Das Geräusch ist das Zeichen eines weiteren Blauen Fuchses, auf welches hin Ansgar sich zurückzieht. Kurz darauf erscheinen zwei misstrauische Soldatinnen der Gratenfelser, die die Helden fragen, woher sie kommen, wohin sie unterwegs sind und mit wem sie gerade gesprochen haben. Verlangen Sie vom Wortführer der Heldengruppe eine *Überreden*-Proben +6. Ein Erfolg zerstreut die Vermutung der Soldatinnen, die Helden hätten an einer aufrührerischen Zusammenkunft teilgenommen. Ein Misslingen der Probe hat zur Folge, dass die Helden den Verdacht nicht entkräften können. Kurz nachdem sich die Frauen von den Helden militärisch knapp verabschiedet haben bzw. bevor die Frauen die Helden dazu auffordern, ihnen zu Hauptmann von Streitzig zu folgen, hallen Rufe durch die Nacht: "Spione, feindliche Spione. Da, haltet sie."

Kurz darauf können die Helden in der Ferne beobachten, dass drei Gestalten (mit Hilfe einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 können die Helden trotz der Dunkelheit Ansgars Kostüm deutlich erkennen) von mehreren Soldaten eingekreist, zu Boden gerungen und verhaftet werden. Wenn die *Überzeugen*-Probe misslungen ist, sollten die Helden nun schnellstens verschwinden, bevor auch sie noch in Gewahrsum genommen werden. Nach strengen Verhören würde man die Heldengruppe gemeinsam mit Ansgar und den beiden anderen Mitgliedern der Blauen Füchse wegen Landesverrats und einiger weiterer Vergehen anklagen und zum Tode durch den Strick verurteilen. Nur eine von den Blauen Füchse unterstützte Flucht könnte die Helden dann noch retten, das Abenteuer wäre für die Gruppe aber beendet.

Weder Franka Galahan noch Ansgar haben viele neue Informationen für die Helden. Der Auftritt Ansgars dient dazu, die Verdächtigungen der Heldengruppe noch einmal deutlich zu bestätigen: Zwei Kriegsparteien agieren im Verborgenen, spinnen ihre Intrigen und gefährden damit den Turnierfrieden und mit ihm die Freiheit oder gar das

Leben vieler, falls sich Gräfin Rhianna Conchobair genötigt sehen sollte, nicht nur diejenigen zu verfolgen, die gegen den Turnierfrieden verstoßen haben, sondern stattdessen den Turnierfrieden zu widerrufen, womit alle Invhertreuen in Honingen mit ihrer Verhaftung und dem Tod rechnen müssten.

Ein Kopfgeldjäger namens Frenjar arbeitet dabei für beide Parteien, auf jeden Fall für Gräfin Rhianna Conchobair. Die Helden werden aber auch gewarnt, dass Invhers Leute ebenfalls agieren, durch unbedachte Handlungen wie die Giftanschläge gefährden aber auch sie den Turnierfrieden. Schließlich wird den Helden noch eröffnet, dass eine dritte Partei vermutlich ebenfalls am Intrigenspiel teilnehmen wird, auch wenn sie bisher noch nicht in Erscheinung getreten ist: die Tobrier. Dies wissen weder Ansgar noch die anderen Füchse mit Sicherheit, sie halten es aber für sehr wahrscheinlich, dass auch diese Bande eine Durchsetzung ihrer eigenen Interessen vorantreiben wird.

WENN DIE HELDEN DIE BLAUVEN FÜCHSE INFORMIEREN WOLLEN

Es wäre gut denkbar, dass invhertreue Helden die Blauen Füchse informieren wollen, wenn sie Ansgars Verhaftung beobachten. Ziehen Sie in diesem Falle einen Teil der Szene **Informationen für die Blauen Füchse** (siehe Seite 54) vor, Franka Salva Galahan wird sich dann nur kurz die Verhaftung schildern lassen, die Helden dann aber fortschicken, weil sie befürchtet, die Helden könnten in den Verdacht der Besatzer geraten. Wenn Franka den Helden vertrauen kann, wird sie die Gruppe aber bitten, sie erneut zu kontaktieren, sobald Ansgar und die beiden anderen verurteilt wurden. Dass sie sich in dieser Zeit Gedanken über eine Befreiungsaktion macht, wird sie den Helden nicht verraten.

RUHE VOR DEM STURM? – DER DRITTE TURNIERTAG: 7. PRAIOS 1030 BF

Der dritte Turniertag ist von relativer Ruhe geprägt. Zwar wird es einen kleineren, von Invhers Agenten inszenierten Zwischenfall geben, im Vergleich zum Vortag passiert aber nichts wirklich Dramatisches. Die Helden haben Zeit, Ermittlungen abzuschließen, die sie am Vortag nicht zu Ende führen konnten, oder sich im Immanspiel zu üben, um am Nachmittag eine gute Figur zu machen.

“EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR DEN SIEG! HACKETAV!”

Schon am Frühstückstisch der Dreichers ist Imman das beherrschende Thema. Zwar erkundigt sich Thule nach den Nachforschungen der Helden, wodurch sich für Sie gute Möglichkeiten ergeben, festzustellen, ob Ihre Spieler alle bisher angedeuteten Zusammenhänge erkannt haben, und notfalls in Gestalt des Händlers weitere Überlegungen beizusteuern.

Larric und Praiom sind dagegen alleine für das Immanspiel Feuer und Flamme. Sie fiebern der zweiten Turnierbegegnung entgegen und beschreiben in sich überschlagenden Worten, wie sie am heutigen Tag den entscheidenden Siegtreffer erzielen werden. Anschließend versuchen sie, die Immanspieler unter den Helden ein wenig zu verängstigen, indem sie in bewusst gelassenem Ton von riesigen Gegnern sprechen und haarklein alle Möglichkeiten des unerlaubten Körpereinsatzes beim Immanspiel erläutern.

Wenn sich die Helden Zeit für das Übungsspiel am Vormittag nehmen, können sie eine weitere spezielle Erfahrung im Talent *Immanspiel* machen. Die Wölfe wirken anfangs noch ein wenig bedrückt, entwickeln aus ihrer Trauer aber einen erstaunlichen Kampfgeist. Wenn nicht alle Helden auf dem Spielfeld aktiv werden wollen – etwa weil sie körperlich ungeeignet sind –, können sich diese doch für die Mannschaft nützlich machen. Ein versierter Strategie (im Gefecht oder beim Brettspiel) könnte Swafnes Rolle an der Seitenbande übernehmen und die Mannschaft betreuen. Andere Helden könnten den heutigen Gegner, die Winhaller Fäller, bei ihrem Übungsspiel beobachten oder Wache stehen, falls Frenjar erneut zuschlägt.

Am späten Nachmittag beginnt dann das Spiel der Honinger Wölfe gegen die Winhaller Fäller. Zur Darstellung des Spiels seien Ihnen die Regelvorschläge **Das Immanspiel am Spieltisch** im Handout in der Kartentasche ans Herz gelegt. Dort befinden sich auch Spielwerte für die Winhaller Fäller. Wenn Sie und Ihre Gruppe daran keinen Gefallen finden können, etwa weil unter den Helden niemand am Immanspiel teilnimmt, können Sie das Spiel aber auch mit kurzen Worten abhandeln und einen Sieg der Wölfe setzen.

Wenn die Wölfe gewinnen, was in Anbetracht der schwachen Leistungen der Gäste aus Winhall keine Überraschung wäre, findet abends eine kleine Feier statt. Von einer ausgelassenen Stimmung kann anfangs noch keine Rede sein, zu sehr macht sich das Fehlen von Swafne und auch dem mit der Mannschaft verbundenem Ealger bemerkbar. Je öfter das Schnapskrüglein die Runde gemacht hat, desto geselliger

wird die Gruppe allerdings. Wenn die Helden fleißig mittrinken, wird eine *Zeichen*-Probe fällig. Misslingt die Probe, könnte der betreffende Held womöglich nicht an sich halten und erzählt dann stolz ein paar Einzelheiten über die Ermittlungen der Gruppe. Am nächsten Tag können die Helden dann recht bald all jene Geschichten hören, die sie am Abend vorher selbst in Umlauf gebracht haben. Dadurch wird es für die Helden schwieriger, an weitere Informationen zu kommen, weil alle Befragten mehr oder weniger gerne das erzählen, was die Helden ohnehin schon wissen.

DROHUNGEN GEGEN DIE BULLEN

Wenn die Helden schon am Vorabend mit Ansgar zusammengetroffen sind, können Sie die Gruppe mit einem weiteren Versuch von Cullain ui Wynryn und seinen Gefolgsleuten beschäftigen, die Gastgeber in den Augen der Honinger in Misskredit zu bringen. Cullains Komplizin *Idra Haltin* hat zwei Drohbriefe verfasst. Einen der Briefe deponieren die beiden nachts mitten im Lager der Bullen, den anderen verstecken Sie in Curthan Spichbrechers Zelt, während dieser durch das Lager streift. Invhers Getreue möchten mit den Briefen ihre Opferrolle untermauern. Sobald die Briefe gefunden wurden, vertrauen Cullain und Idra darauf, dass sich die Gerüchte um die Briefe verbreiten und damit die Reichstreuen bei der Honinger Bevölkerung in ein schlechtes Licht gerückt werden. Um den Turnierfrieden nicht zu gefährden, greifen die Bullen die Gastgeber nicht offiziell an und halten sich zunächst bedeckt. Kritische Töne an der Gräfin zweifelnder Honinger werden sie aber gerne hören. Dieser Kritik versuchen Cullain, Idra und unwissend auch ihre Mitspieler mit Hinweisen auf die Drohungen neu Nahrung zu geben.

GEFUNDENE BRIEFE

Wenn die Helden am Morgen gemeinsam mit Larric und Praiom das Lager der Wölfe erreichen, diskutieren Hjalbin und Neowen eifrig über die Bedeutung eines Drohbriefs, der angeblich die Bullen zum Verlassen der Stadt auffordert. Während Hjalbin die Existenz der Briefe bezweifelt, kann sich Neowen durchaus vorstellen, dass die Spieler aus dem invhertreuen Havena in Honingen nicht gerne gesehen sind. Auf Nachfragen geben die beiden zu, dass sie die Briefe nicht selbst gesehen haben, dass aber ohnehin schon jeder Bescheid wüsste.

Wenn sich die Helden ein wenig umhören, können sie in Erfahrung bringen, dass der Spielführer der Bullen, *Rhys Burriugh*, und der immanbegeisterte Schreiber Curthan Spichbrecher jeweils einen Brief gefunden und ihn an die Bullen weitergereicht haben. Während Rhys den Brief einfach seinen Mitspielern gezeigt hat, verbreitete sich die Kunde von den Drohbrieffen dank Curthans Neugier wie ein Lauffeuer.

Die Spieler der Bullen reagieren auf Nachfragen der Helden zunächst abweisend. Bleiben die Helden hartnäckig, werden sie an den Spielführer Rhys Burrigh verwiesen, der darauf bedacht ist, sich um des Turnierfriedens – und damit auch der Sicherheit seiner Mitspieler – willen möglichst ruhig zu verhalten. Wenn die Helden ein halbwegs gutes Verhältnis zu den Bullen haben und Rhys (mit einer gelungenen Probe +6) überzeugen können, dass die Gruppe der Sache im Stillen nachgeht, wird er die Existenz der Briefe schließlich bestätigen. Rhys erklärt, dass er sich zunächst mit seinen Mannschaftskameraden beraten hat. Die Bullen wollen weiterhin am Turnier teilnehmen und die Gastgeber nicht offen angreifen, um den Turnierfrieden und damit ihre eigene Freiheit nicht zu gefährden. Rhys ist aber dann doch bereit (das Gelingen einer weiteren *Überreden*-Probe +4 vorausgesetzt), den Helden die Briefe auszuhändigen.

Wenn die Helden keinerlei diplomatisches Geschick im Umgang mit dem Spielführer der Bullen beweisen, können sie die Briefe auch während einer Übungseinheit der Bullen an sich bringen. Dazu müssen sie zunächst in einen der drei Kastenwagen der Bullen einbrechen. Nur ein Wagen ist durch ein Türschloss gesichert, das sich mit Hilfe einer *Schlösser Knacken*-Probe +2 oder einem FORAMEN für 3 AsP öffnen lässt. In dem Wagen befinden sich vier Pritschen, ein flacher Schrank und eine Sitzckecke, dazu zahllose Alltagsgegenstände wie Töpfe, Decken und Werkzeuge. Unter der Sitzckecke liegen ein großer Leinenbeutel, in dem die Bullenspieler während der Übungs- und Turnierspiele Wertsachen aufbewahren, und eine hölzerne Schatulle, die durch ein weiteres Schloss (*Schlösser Knacken*-Probe +2 oder FORAMEN für 3 AsP) gesichert ist. In der Schatulle befinden sich neben der Mannschaftskasse im Wert von 46 Dukaten auch die beiden Drohbriefe.

Wenn die Helden tatsächlich in den Wagen der Gäste aus Havena einbrechen und die Briefe stehlen, werden die Bullen die Helden nur dann verdächtigen, wenn sich diese zuvor unfreundlich oder gar aggressiv gegenüber den Bullen verhalten haben oder ein sehr deutliches Interesse an den Briefen gezeigt haben. Der Verdacht dürfte ansonsten eher auf die Nordmärker fallen.

DIE BRIEFE

Die beiden Briefe sind auf gleichen Pergamentbögen mit derselben, hellblauen Tinte geschrieben worden und wurden von derselben Person verfasst, außerdem ist der Wortlaut ganz offensichtlich gleich (TaW *Schriftlicher Ausdruck* 3+).

*Verschwindet, ihr feigen Rindviecher.
Schert euch heim zur Verräterin,
verlasst das Land der Kaiserin –
oder weiteres Unglück wird über euch
hereinbrechen!*

Die von Idra verfassten Briefe sind mit eindeutigen Hinweisen versehen, an wen die Briefe adressiert sind (mit "feigen Rindviechern", die bei einer "Verräterin" wohnen, können nur die Havena-Bullen gemeint sein, wenn der Brief von einem Nordmärker verfasst wurde), von wem die Briefe geschrieben wurden (die Beleidigungen in Verbindung mit der Betonung "Land der Kaiserin" deuten auf einen

Reichstreuen hin) und was passiert, wenn die Bullen bleiben ("weiteres Unglück" lässt nach einem tödlichen Giftanschlag durchaus ernste Folgen befürchten).

Die Helden können zwar durchaus nach dem Verfasser der Briefe suchen, sie sollten sich aber vor allzu voreiligen Vorwürfen gegenüber den Reichstreuen hüten. Nach den Ereignissen der letzten Tage liegt der Verdacht durchaus nahe, dass die Briefe eine Fälschung sind. Außerdem sollte die Gruppe bedenken, dass offene Anfeindungen gegen die Gastgeber in einer Aufhebung des Turnierfriedens enden können, wenn sich diese gezwungen sieht, Stärke zu demonstrieren, anstatt fortwährende Verletzungen des Friedens weiter zu tolerieren.

Tatsächlich erweist sich der Gedanke an eine Fälschung als plausibel, sobald die Helden die Briefe einem kundigen Alchimisten, etwa der bereits bekannten Ynlais Boronwyn, vorlegen. Die hellblaue Tinte wird oftmals auch als Wochentinte bezeichnet, weil die wässrige Lösung schnell verblasst und Dokumente damit bereits nach kurzer Zeit unbrauchbar werden. Durch den Krieg und die kaum vorhandene alchimistische Tradition in Havena hat man dort erst vor kurzem mit der Tintenherstellung im größeren Stile begonnen und bislang nur Tinte schlechter Qualität herstellen können. Zwar wird für den Königshof und wichtige Handelsabschlüsse nach wie vor höherwertige Tinte importiert, für Notizen und einfache Belege benutzen inzwischen aber viele Havener aus Kostengründen die billigere Wochentinte. Alchimisten aus Albernia sollten sowohl die Wochentinte erkennen können als auch von der Lage in Havena wissen. Wollen sich die Helden an eine eigene Analyse wagen, sollte ihnen eine *Alchimie*-Probe +6 gelingen, Utensilien zum Experimentieren werden nicht benötigt. Ynlais kann den Helden aber auch helfen. Sie wird sich nicht auf eine Herkunft der Tinte aus Havena festlegen, die Möglichkeit aber in Betracht ziehen.

Es wäre aus Heldensicht nahe liegend, die Bullenspieler mit dem Fälschungsvorwurf zu konfrontieren. Mit Ausnahme von Cullain und Idra weiß aber keiner der Spieler um die wahren Hintergründe der Drohbriefe, weshalb Rhys und die anderen verärgert reagieren. Richten Sie es so ein, dass während dieser Befragung Cullain, Idra und einige weitere Bullen-Spieler auf dem Gauklerfest unterwegs sind. Mit Hilfe einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe können sich die Helden davon überzeugen, die falschen Leute beschuldigt zu haben (zumindest was die gerade anwesenden Bullen-Spieler betrifft).

Stichhaltige Beweise gegen Idra lassen sich nur gewinnen, wenn die Helden eine Schriftprobe von ihr erhalten können und diese dann mit den Drohbriefen systematisch vergleichen (aus einer *Malen/Zeichnen*-Probe und einer *Schriftlicher Ausdruck*-Probe bleiben insgesamt 10 TaP* übrig). Idra wird bei einer Aufforderung zu einer solchen Probe auf ein verletztes Handgelenk hinweisen, diese Lüge lässt sich mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +6 aber durchschauen. Alternativ dazu könnten die Helden auch Aufzeichnungen an ihrem Schlafplatz finden, dort werden sie die anderen Bullenspieler aber nicht ohne weiteres wühlen lassen. Wenn die Helden die Havenerin überführen können und mit ihren Beweisen konfrontieren, wird sie gestehen, alleine gehandelt zu haben, weil sie von Gerüchten gehört habe, die Bullen seien gar keine Opfer gewesen. Angesichts der Toten und der gefährlichen Situation, in der sich ihre Mannschaft offenbar befindet, wollte sie ihre Situation als Opfer unterstreichen. Das meiste davon ist nicht einmal gelogen. Mit einem Hinweis auf die drohenden Konsequenzen bitte Idra die Gruppe, Stillschweigen zu wahren. Wenn die Helden nicht darauf eingehen, versucht sie zu fliehen. Sie können einer reichstreuen Gruppe hier aber auch ein Erfolgserlebnis bereiten.

ARMBRUSTSCHÜSSE – DER VIERTE TURNIERTAG: 8. PRAIOS 1030 BF

Der neue Tag beginnt ebenso ruhig wie der vorherige.

Die Praiosscheibe scheint hell und wärmt das Land. Die Helden werden kurz nach dem Frühstück von der jungen Travia-Novizin Xaida aufgesucht, die die Gruppe bei ihrem ersten Besuch im Travia-Tempel empfangen hatte und die sie nun zu einer Unterredung mit Bruder Travin bittet.

DER BERICHT IM TRAVIA-TEMPEL

Travin lässt sich von den Helden berichten, was diese in den letzten Tagen beobachtet haben und in Erfahrung bringen konnten. Er versucht Zusammenhänge zu ziehen, wenn er hinter den Ereignissen invhertreue Verantwortliche zu erkennen glaubt, und horcht die Hel-

den vorsichtig aus, falls diese die Nordmärker als Drahtzieher ausmachen. Nutzen Sie die Gelegenheit, um die Situation zusammenzufassen und versuchen Sie vorsichtig durchscheinen zu lassen, dass Travin Verdachtsmomente auf die Anhänger Invhers lenkt. Lassen Sie die Spieler an Travins Unparteilichkeit zweifeln, *Menschenkenntnis*-Proben +5 können Gewissheit geben. Wenn die Helden misstrauisch werden, können sie nach dem Verlassen des Tempels in der Nähe warten und nach etwa einer halben Stunde Bruder Travin beim Verlassen desselben beobachten. Durch die Gassen lässt sich der Geweihte in seinem orangefarbenen Ornat leicht bis zum Grafenpalast verfolgen, wo Travin der Gräfin persönlich von den Ermittlungen der Helden berichtet. Dabei versucht er die Ermittlungen der Helden möglichst als eigene Erfolge zu verkaufen. Mit einem milden Lächeln wird er schließlich entlassen. Die Gräfin versichert ihm, seine "treuen Dienste für die Wahrung des Friedens" mit einer angemessenen Spende an seinen Tempel zu vergüten, was Bruder Travin dankbar und selbstzufrieden zur Kenntnis nimmt.

Ansonsten werden die Helden von den Honinger Wölfen zu einem Übungsspiel gegen Sturm Seshwick eingeladen, bei dem sich alle Spieler sehr zurückhalten, was den groben körperlichen Einsatz anbelangt.

Erst am späten Nachmittag, gemeinsam mit dem Aufziehen dunkler Gewitterwolken, droht neues Unheil.

Ein Schuss auf den Bullen

Am Abend sollten die Helden das Spiel der Havena-Bullen gegen die Kefberger Keften besuchen. Zum einen könnte die Gruppe durch die Drohbriefe vom Vortag alarmiert sein, außerdem waren die Bullen 'Opfer' eines Giftanschlags. Zum anderen wollen die Spieler der Wölfe unbedingt der Begegnung der Bullen beiwohnen, gelten die Spieler aus Havena doch als besonders erfolgreich und zudem als mögliche Gegner im Halbfinale, ebenso wie die Kefberger.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Spiel ist so gut wie zu Ende – zum Glück. Beide Mannschaften haben sich einen spannenden Schlagabtausch geliefert, den die Bullen wohl doch für sich entscheiden können – immerhin führen sie mit zwei Punkten, aber die dicken Gewitterwolken haben gerade ihre Schleusen geöffnet und lassen nun dicke Regentropfen auf das Spielfeld prasseln. Immer wieder ertönt lauter Donner, wenn grelle Blitze vom Himmel zucken.

Es kann sich nur noch um Augenblicke handeln, bis der Schiedsrichter das Spiel beendet, da scheint sich das Blatt doch noch ein letztes Mal zu wenden. Eine junge Spielerin der Keften hat den weit aufgerückten Bullen den Ball abluchsen können und läuft nun geschwind auf das gegnerische Tor zu, den Ball geschickt mit sich führend. Doch die Frau rutscht im Matsch aus, ein massiger Gegner läuft auf sie zu und wird den Ball sicher gleich an sich bringen. Das Spiel scheint entschieden zu sein.

Würfeln Sie verdeckte *Sinnenschärfe*-Proben +6. Jedem Helden, dem die Probe gelingt, können Sie mitteilen, dass er auf der anderen Seite des Spielfelds aus der dichten Baumkrone einer Eiche ein gutes Dutzend Vögel aufsteigen sieht. Fahren Sie dann fort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Blocker hat gerade seinen Schläger am Ball, da sinkt er plötzlich zu Boden. Der Mann krümmt sich am Boden, die Spieler schauen sich ratlos um. Als erste rappelt sich die Kefberger Stürmerin auf. Sie erwischt den Ball und läuft auf das nun ungedeckte Tor zu. Sie ist inzwischen ganz nah, ihre Schussposition ist perfekt. Das Tor zu verfehlen sollte selbst bei diesem Wetter so gut wie unmöglich sein. Sie holt aus – es ist absolut still auf den Rängen, alles hält den Atem an. Dann schießt die Stürmerin und trifft ... den Pfosten, von dem aus der Ball zur Seite wegspringt. Ein Signal ertönt, das Spiel ist vorbei. Dann erstickt gewaltiger Donner jedes Geräusch, zeitgleich zuckt ein Blitz vom Himmel und entzündet die Eiche auf der anderen Seite des Spielfelds.

DER SCHÜTZE

Würfeln Sie erneut eine verdeckte *Sinnenschärfe*-Probe, diesmal unmodifiziert, weil die Szenerie durch den brennenden Baum hell erleuchtet ist. Die Helden, deren Probe gelungen ist, können einen Schatten vom Baum weg in Richtung Stadt laufen sehen, bei 5 oder mehr TãP* auch erkennen, dass in der Schulter des Immanenspielers ein Armbrustbolzen steckt.

Bei dem Schützen handelt es sich nicht um Frenjar, sondern um ein Mitglied der Tobrier, einer Verbrecherbande, die sich nach der Invasion Borbarads zunächst in Gareth etabliert hat. Nach dem Jahr des Feuers sind einige wenige Mitglieder von Gareth aus weiter nach Westen gezogen und haben versucht, die alten Schrecken endgültig hinter sich zu lassen und in Honinger Fuß zu fassen.

Wenn sich die Helden sofort dazu entschließen, den Mann zu verfolgen, haben sie eine Chance, ihn noch vor dem Stadttor einzuholen. Zwar hat der Schütze, *Iber Bachental* mit Namen, einen ordentlichen Vorsprung, durch den Blitz einschlag wurde er aber verletzt. Nachdem er den Schuss auf den Spieler der Bullen abgegeben hat, ist er eilig aus der Krone der Eiche gekrochen und hat sich kurz vor dem Blitz einschlag mit einem gewagten Sprung hinunter gerettet. Gleich darauf wurde er von einem herabstürzenden, brennenden Ast am Oberschenkel getroffen, was ihn beim Laufen behindert.

Wenn die Helden im bisherigen Verlauf des Abenteuers noch nicht die Gelegenheit dazu hatten, können Sie an dieser Stelle auch eine längere Verfolgungsjagd inszenieren, ansonsten sollten die Helden Iber schnell eingeholt haben.

Sobald Iber realisiert, dass er nicht mehr fliehen kann und ihm aufgrund des Schusses und der misslungenen Flucht der Strick, das Henkersbeil oder die Klinge eines Mitglieds der Tobrier drohen, wird er seinen Dolch ziehen: "Mein Leben ist verwirkt, es gibt größere Dinge zu schützen."

Dann nimmt er sich selbst das Leben mit einem Stich ins Herz. Die Helden haben nur kurze Zeit zum Handeln, eventuell können die Helden Iber mit einem BALSAM (7 LeP unter 0) auch noch retten. Sobald er sich in diesem Fall soweit erholt hat, dass er Auskünfte geben kann, versucht er eisern zu schweigen, um seine minimale Chance auf ein Weiterleben (er fürchtet sich mehr vor den Tobriern als vor den Helden) nicht zu gefährden. Bringt ihn die Heldengruppe doch zum Reden, kann er Informationen über die Tobrier und seine Tat geben. Anschließend wird er versuchen, sein Leben möglichst schmerzfrei und kurz zu beenden, anstatt auf ein letztes, schmerzhaftes Treffen mit seinen alten Weggefährten zu warten.

Konnten die Helden Iber nicht retten, werden sie natürlich auch keine weiteren Informationen von ihm bekommen. Auch seine Worte haben nichts neues Hilfreiches verraten – der Dialekt, in dem sie ge-

Die Tobrier und die Hintergründe der Tat

Die Tobrier kontrollieren alle Wetten rund um das Immanturnier und haben sich durch mehr oder weniger legale Maßnahmen ein Monopol gesichert. Die Aktionen der Tobrier sind ganz und gar nicht im Sinne Gräfin Rhiannas, aber da die Stadtgarde und die Soldaten durch das Alberniafest beschäftigt sind, ist diese gezwungen, die Bande gewähren zu lassen.

Trotz der Vorfälle der vorherigen Tage haben viele Honinger ihr Geld auf die Havena-Bullen gesetzt. Ein Sieg der Kefberger hätte den Tobriern einen entsprechend hohen Gewinn einbringen können. Die (gerüchtweise) an die Bullen adressierten Drohbriefe ließen es im Kalkül der Tobrier möglich und nach außen hin plausibel erscheinen, wenn einem Bullen-Spieler tatsächlich etwas zustoßen würde. Sie postierten deshalb den aufstrebenden Iber, bewaffnet mit einer Armbrust, auf einem nahe gelegenen Baum, damit dieser den Ausgang des Spiels bei sich bietender Gelegenheit in ihrem Sinne beeinflussen sollte. Tatsächlich wartet Iber während der gesamten Spieldauer. Kurz vor Spielende sieht er dann die Notwendigkeit zum Handeln. Er schießt auf einen Spieler der Bullen, um diesen außer Gefecht zu setzen und der Kefbergerin zum Torerfolg zu verhelfen.

sprochen wurden, dafür umso mehr. Jeder Mittelreicher, Bornländer und auch des Garethi kundige Maraskaner oder Aranier kann den Schützen aufgrund seines Dialekts als Tobrier identifizieren. Mit Hilfe einer Beschreibung Ibers (stechende blaue Augen, kaum Haupthaar, dunkle Bartstoppeln, mehrfach gebrochene und entsprechend krumme Nase, einfache und verdreckte Kleidung) sollten sich somit Informationen über den Schützen sammeln lassen. Es gibt zwar etliche Tobrier in Honingen, der Kreis aufzusuchender Personen sollte sich damit aber deutlich eingegrenzt haben.

DER TATORT

Den klassischen Tatort gibt es in diesem Fall nicht. Das Opfer liegt mitten auf dem Immanfeld; der Ort, von dem aus der Armbrustschuss abgegeben wurde, ist rund 50 Schritt entfernt. Bereits wenige Augenblicke nach dem Spielende ist ein Medicus zu dem verwundeten Spieler geeilt und hat die Schussverletzung entdeckt. Der Bolzen steckt noch immer in der linken Schulter und verursacht starke Schmerzen, den Mann befindet sich aber nicht in Lebensgefahr. Die Stelle wird kurz darauf von einem halben Dutzend Nordmärker Soldaten gesichert und ist für die Helden nicht erreichbar. Die Informationen verbreiten sich Stunden später im Immanlager und können von der Gruppe aufgeschnappt werden, der sich am Tatort umschauende Hauptmann Gulford kann diese bestätigen.

Für die Helden interessanter und vor allem zugänglicher ist da schon der brennende Baum. Wenn sich die Helden dort umschauchen, während die Baumkrone der Eiche brennt, können Sie im nassen Gras die zerbrochene Armbrust finden. Die Waffe ist kompakt, aber schwer gebaut, die Eisenteile und die verdillte Sehne scheinen neu zu sein. Die Helden sollte stutzig machen, dass ein einfacher und anscheinend armer Mann wie Iber mit einer solch teuren Bewaffnung auf

Immenspieler schießt. Wenn persönliche Motive eine Rolle gespielt hätten, wäre ein nächtlicher Anschlag wesentlich einfacher und risikoärmer gewesen als das Erschießen vor so vielen Zeugen. Den Helden sollte klar werden, dass der Mann im Auftrag eines reichen Auftraggebers gehandelt und die Verwundung während des Spiels oder vor zahlreichen Zeugen bewusst in Kauf genommen – wenn nicht gar angestrebt – hat.

DAS OPFER

Bei dem Opfer handelt es sich um *Mawyn Laggaih*, einen bei allen Mannschaften beliebten Spieler. Mawyn gilt als eher zurückhaltender Vertreter seiner Art, der zwar schon so manche Verletzung zu verantworten hatte, aber "immer nur dann, wenn es wirklich notwendig war." Er hatte dementsprechend wenige Feinde unter den in Honingen versammelten Spielern, wie die Helden erfahren können, wenn sie sich ein wenig umhören. Von denen – einem Udenauer namens *Connar Machalich* und seine Schwester *Cordella*, mit der Mawyn vor einigen Jahren eine kurze Liaison hatte, sowie der Knochenbrucherin *Mittfelderin Sinja Quintnir*, die Mawyn schwere Brüche aus vier verschiedenen Partien zu verdanken hat – wäre allerdings auch niemand reich genug gewesen, einen Attentäter anzuwerben. Außerdem hätten die Verdächtigen ihre Rechnungen wohl am liebsten selbst beglichen. Am nächsten Morgen ruft der Spielführer der Bullen, Rhys Burrigh, die Spieler aller Mannschaften zusammen und verkündet, dass es Mawyn den Umständen entsprechend gut ginge. Die Medici hätten den Bolzen noch auf dem Spielfeld herausgeschnitten und die Wunde versorgen können. Wenn die Helden Mawyn befragen, kann sich dieser die Tat kaum erklären. Er kann sich höchstens vorstellen, dass jemand den Kefbergern noch eine Chance zum Sieg verschaffen wollte – womit er absolut richtig liegt.

DIE LAGE SPITZT SICH ZU

Zum Aufbau dieses Kapitels

Hier werden der fünfte und der sechste Turniertag behandelt.

Was passieren wird

Die Helden lernen bei ihren Ermittlungen die Tobrier kennen. Außerdem werden sie Zeugen der Gerichtsprozesse gegen die unschuldige Rana Schilffner und drei Mitglieder der Füchse. Schließlich können sie die Flucht der Verurteilten begünstigen oder zu verhindern versuchen. Die Lage spitzt sich derweil zu, die Stimmung ist von Misstrauen und Angst geprägt.

Auch wenn sich die Bullen sehr ruhig verhalten, brodeln es doch immer stärker in Honingen. Wohin die Helden auch kommen, wird über die Ereignisse beim Turnier gerätselt und gemutmaßt. Während einige – ohne es laut in die Öffentlichkeit zu tragen – die reichstreue Obrigkeit hinter den Anschlägen auf die Bullen vermuten, werfen andere den Invertreuen vor, die eigene Mannschaft sabotiert zu haben. Während bisher beide Seiten bemüht waren, den jeweiligen Gegner 'nur' in einem schlechten Licht dastehen zu lassen, und dabei 'lediglich' kleinere Bauernopfer in Kauf genommen werden sollten, was aufgrund von 'ungünstigen Umständen' bisweilen etwas eskaliert ist, kommt es nun zu Geschehnissen, die von den Nordmärkern als "Schlag gegen eine Verbrecherbande" gefeiert, von den Invertreuen dagegen als "Bruch des Turnierfriedens" gewertet werden. Die Helden werden also nicht nur nach den Tobriern suchen, sondern parallel dazu eine Eskalation der Ereignisse verhindern müssen.

GEFANGENE FÜCHSE – DER FÜNFTE TURNIERTAG: 9. PRAIOS 1030 BF

Am Morgen findet das übliche Frühstück statt. Die Helden werden darauf brennen,

die Suche nach dem Auftraggeber des tobrischen Armbrustschützen zu beginnen – oder fortzusetzen, falls sie bereits am Vorabend erste Informationen eingeholt oder überhaupt erst einmal den Schützen verfolgt haben. Wenn die Helden nicht schon mit den Bullen gesprochen haben, können sie von den Dreichers erfahren, dass die Bullen keine Vorwürfe gegen irgendjemanden erhoben haben und den fe-

sten Willen bekunden, sich "durch eine solch feige Tat nicht aus dem Turnier werfen zu lassen". Am Nachmittag steht zudem das letzte Vorrundenspiel der Wölfe an, weshalb das Tagesprogramm eigentlich reichlich gefüllt sein sollte. Kurz nach Verlassen des Hauses werden die Helden aber zunächst Zeugen eines betrüblichen Gefangenen-transportes.

*Zum Vorlesen
oder Nacherzählen:*

Der Himmel ist grau, es regnet in Strömen. Große Pfützen haben sich auf dem Kopfsteinpflaster gebildet, Burschen und Mägde eilen durch den kühlen Landregen.

Vom Gratenfelder Tor her nähert sich ein trauriger Zug. Hoch zu Ross sitzt eine ältere Frau, die wie das halbe Dutzend Fußsoldaten hinter ihr im grauen Waffenrock mit dem roten Turm darauf eine mürrische Miene zur Schau trägt. Dahinter folgt ein zweiachsiger Wagen, der von zwei Ochsen gezogen und einem grobschlächtigen Fuhrmann vorangetrieben wird. Der Kerl murmelt fortwährend leise Drohungen, auf die seine Tiere mit unermüdlicher Gleichgültigkeit reagieren. Immer wieder bleibt das Gespann für einen kurzen Augenblick stehen, nur um dann wieder ruckartig anzuziehen. Auf dem Wagen befindet sich ein massiver Eisenkäfig, in dem vier Gestalten, gekleidet in schlichte Hemden, transportiert werden. Euch sind sogar zwei der Gefangenen bekannt – die des Mordes an dem Hochseilakrobaten verdächtige Rana Schilffner und Ansgar, mit dem ihr erst kürzlich eine nächtliche Unterredung hattet. Die beiden starren hoffnungslos durch die Gitterstäbe. Zwei mit Äxten und Schilden bewaffnete Soldaten folgen dem Wagen ebenso wie eine junge Trommlerin und ein heiserer Ausrufer: "Höret ihr Leut, Gericht wird gehalten, zur Praiosstund im Bürgerhaus. Höret ihr Leut ..."



Zwar werden die inhertreuen Immanmannschaften im eigenen Interesse keinen Protest einlegen, den Helden sollte aber deutlich werden, wie brüchig der Frieden in Honingen wird.

Sollte die Gruppe kein Interesse daran zeigen, den Verhandlungen beizuwohnen, um für Rana oder die Füchse ein gutes Wort einzulegen, können Sie am Nachmittag erneut den Ausrufer auftreten lassen, der dann verkündet: "So höret, es wurde Gericht gehalten. Eine Mörderin soll sterben – und drei Verräter tun es ihr gleich. Vollstreckt werden die Urteile morgen zur Praiosstund. So höret, ..."

SUCHE NACH DEN TOBRIERN

Nach der Invasion Borbarads in Tobrien haben sich zahlreiche Flüchtlinge auf den Weg in Richtung Westen begeben, um einem Schicksal im endlosen Heerwurm zu entgehen und ihr Seelenheil zu retten. Die verarmten Flüchtlinge haben sich über das Mittelreich verteilt, eine größere Zahl Tobrier ist in Gareth untergekommen. Dort haben sich etliche dieser Verzweifelten zu einer rücksichtslosen Verbrecherbande zusammengeschlossen, die mit der *Alten Gilde* und der Bande der *Almadaner* um die Vorherrschaft in der Garether Unterwelt streitet. Durch die Verheerungen, die Gareth im Jahr des Feuers erlitt, haben sich einzelne Mitglieder der Bande zur erneuten Flucht gezwungen gesehen, um sich den alten Schrecken endgültig zu entziehen, und sich nun in Honingen angesiedelt.

Wenn sich die Helden nach einem Tobrier erkundigen, werden sie meistens entweder an den freundlichen Nachbarn, den nutzlosen Knecht oder die Bettlerin an der nächsten Ecke verwiesen – oder man senkt die Stimme und beteuert den Helden gegenüber, nichts von irgendwelchen Tobriern gehört zu haben. Letztendlich sollten die Helden dann aber doch an den *Lustigen Henker* (33) verwiesen werden. Lassen Sie den Helden möglichst zuerst die Informationen zukommen, dass die Tobrier Wetten auf Immanspiele annehmen. Wenn sie dann nachhaken, um in Erfahrung zu bringen, wo sie denn wetten könnten, wird man sie auf die heruntergekommene Taverne hinweisen.

Immanspieler

Mit Ausnahme der Spieler der Mannschaften aus Honingen weiß niemand über die Tobrier Bescheid. Einige Spieler können aber hinter vorgehaltener Hand berichten, dass sie von einer älteren Frau mit tobrischem Akzent und einer auffälligen Narben unter dem linken Auge angesprochen wurden, ob sie gegen eine großzügige Zahlung ein Spiel im Sinne eines ihrer Auftraggeber beeinflussen würden. Die Spieler erklären danach allesamt auch, mit welchen wüsten Beschimpfungen sie die Frau davongejagt haben. Tatsächlich hat sich

Die meisten Passanten tuscheln über die Verbrecher, hinter Fensterläden werden neugierige Gesichter sichtbar.

Wenn die Helden Hinweise gesammelt haben, um Ranas Schuld am Tod des abgestürzten Hochseilartisten in Frage zu stellen (siehe Seite 23), können sie der jungen Frau bei der Gerichtsverhandlung zur Seite stehen und ihr damit das Leben retten (siehe Seite 52). Bei Ansgar und den beiden anderen Angeklagten handelt es sich um Mitglieder der Blauen Füchse, die nach Ansgars Kontaktaufnahme zu den Helden geschnappt wurden und nun als Verräter verurteilt werden sollen. Gräfin Rhianna klagt die Mitglieder der Blauen Füchse trotz des Turnierfriedens an, weil sie die Gruppe um ihre Vorgängerin auf dem Grafenthron, Franka Salva Galahan, nicht als reguläre Truppen des Feindes anerkennt, sondern als Straßenräuberbande ansieht. Zwar erkennt sie durchaus eine Provokation gegenüber den Anhängern Inwhers in der Anklageerhebung, aber es ist ihr wichtig, die Bande vor der Honinger Bevölkerung nicht zu legitimieren, sondern weiterhin als Verbrecher darzustellen. Da es Zeugen der Verhaftung gab, unter anderem die Helden, soll durch einen schnellen Prozess die Rechtmäßigkeit der Anklage unterstrichen werden.

Die Helden werden davon bei der Gerichtsverhandlung erfahren können und dabei mit zwei Problemen konfrontiert. Zum einen dürfte sie das Schicksal der drei Angeklagten persönlich berühren, wenn ihnen bewusst wird, dass alleine die Kontaktaufnahme zu ihnen zu der Verhaftung geführt hat, zum anderen werden die Aussagen der drei im Prozess deutlich machen, dass die Gräfin Honingens und Gastgeberin des Turniers womöglich – je nach Auslegung – den Turnierfrieden offen gebrochen hat, indem sie Unbewaffnete, die sich während der Dauer des Turnierfriedens keines Verbrechens gegen den Feind schuldig gemacht haben, verhaften lässt. Die Reichstreuen sehen in dem Überfall auf die Vairninger Mannschaft dagegen durchaus einen Grund für die Verhaftung – zumal die Blauen Füchse ja ohnehin nur Verbrecher sind.

noch kein Spieler auf Spielmanipulationen eingelassen, ist doch der Sieg der eigenen Mannschaft eine Ehrensache.

Die Honinger Spieler haben sehr wohl von einer Gruppe tobischer Flüchtlinge gehört, die sich organisiert und auf halblegale Geschäfte spezialisiert haben sollen. Wo genau sich die Tobrier treffen, wissen die Spieler nicht. Die Informationen, dass die Flüchtlinge vor allem im Süden der Stadt wohnen, kann der eine oder andere Spieler an die Helden weitergeben.

Soldaten und Gardisten

Bei Soldaten wie Gardisten sind die Tobrier als Verbrecherbande bekannt. Zur Unzufriedenheit vieler ist es bisher nicht gelungen, ihrer habhaft zu werden oder sie zumindest zu vertreiben. Einige Stadtgardisten wissen aber sehr genau, dass sich die Mitglieder der Tobrier häufig im *Lustigen Henker* treffen. Oft genug haben sie diese Information vergessen, nachdem ihnen ein kleiner Obolus zugesteckt wurde. Mit dieser Information werden die betreffenden Stadtbüttel wie Wachsoldaten aber kaum an die Helden herantreten, wenn diese nicht einen außerordentlich guten Ruf bei den Wachen genießen und einen etwas größeren Obolus zu zahlen bereit sind. Gegen eine kleine Gefälligkeit oder ein angemessen großzügiges Handgeld könnte sich die eine oder andere Zunge lösen.

Gaukler, Bettler und Straßenkinder

Zugereiste Gaukler wissen nichts von Tobriern, die Bettler der Stadt sind aber fast alle bereits durch Schläger der Tobrier angefeindet oder vertrieben worden. Auch wenn die Tobrier bei den Bettlern Honingens nicht gut gelitten sind, erfahren die Helden vom Treffpunkt im *Lustigen Henker* erst, nachdem sie eine milde Gabe entrichtet haben.

Herbergsväter und Schankfrauen

Der *Lustige Henker* genießt einen außerordentlich schlechten Ruf in Honingen, auch unter den anderen Schenken und Gasthäusern. Die Tobrier haben bei einigen ihrer Besitzer schon Schutzgeld erpresst oder die Einrichtung verwüstet. Die Wirtinnen und Schankburschen Honingens sind zwar entsprechend unglücklich mit ihrer Situation, oft aber auch zu eingeschüchtert, um den Helden ohne Weiteres den Weg zum *Lustigen Henker* zu weisen.

Zwielichtiges Gesindel

Die Tobrier sind die einzige größere und halbwegs organisierte Gruppe zwielichtigen Gesindels. Die Mitglieder halten zusammen, Verrat an den Kumpanen wird mit dem Tode bestraft. Einige zugereiste Söldner könnten den Helden sagen, wo man die Tobrier antreffen kann, wenn sie zufällig im *Lustigen Henker* Quartier bezogen haben. Ohne einen Nutzen aus ihnen zu ziehen (etwa in Form blinkender Münze) würde aber niemand den Helden helfen, zumal man ein gewisses Risiko eingeht, Informationen über die Tobrier zu verbreiten.

Geistliche und Magier

In Gelehrtenkreisen sind die Tobrier nicht bekannt. Dass hin und wieder seltene oder dubiose Substanzen durch eben jene Gruppe beschafft wurden, wissen die Befragten normalerweise nicht, da sie diese über Zwischenhändler beziehen.

Händler, Handwerker und Arbeiter

Im Süden der Stadt zahlen viele Händler und selbst Handwerker Schutzgelder an die Tobrier. Um weder das Geschäft noch das eigene Leben zu gefährden, werden die meisten Opfer der Tobrier dennoch schweigen. Je weiter die Helden in die nördlichen Bereiche der Stadt kommen, desto eher wird sich jemand zu den Tobriern äußern, desto unwahrscheinlicher ist es aber auch, einen über die Tobrier Informierten zu finden.

Früher oder später sollten die Helden in Erfahrung gebracht haben, dass die Tobrier im *Lustigen Henker* anzutreffen sind. Es ist nicht zwangsläufig notwendig, dort vorstellig zu werden oder Ärger zu verbreiten, die meisten Heldengruppen werden sich aber dennoch in der Schenke zumindest umsehen wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einer verwinkelten Gasse im Süden Honingens entdeckt ihr schließlich den *Lustigen Henker*. Über der Eingangstür ragt ein massiger Holzbalken aus der Hauswand, an dessen Ende ein kurzer Strick baumelt. In der Schlinge steckt der Kopf einer großen Holzpuppe, der eine dunkle Kapuze übergezogen wurde. Vom Gesicht der Puppe ist nur das aufgemalte, breite Grinsen zu sehen.

Links neben der Tür befinden sich zwei schmale Fensteröffnungen, die mit dunklen Tüchern verhängt sind. Vor dem Eingang spielen zwei schwächliche Mädchen mit dem Schädel einer Katze, machen euch aber ehrfürchtig Platz, sobald ihr auch nur andeutet, näher zu treten.

Aus dem Inneren dringen höhnisches Gelächter und zotige Rufe, beim Öffnen der Tür schlägt euch der Geruch von Schweiß und Rauch entgegen, die Luft ist warm und abgestanden.

Sobald ihr die Schenke betreten habt, verstummt das Lachen, ein gutes Dutzend finster blickender Gestalten starrt euch schweigend an. Die meisten der Damen und Herren haben dabei etwas durchaus Furchteinflößendes an sich – seien es nun mehrfach gebrochene Nasen, kraftstrotzende Oberarme von enormem Umfang oder spitze Dolche, die ihr in der einen oder anderen Hand entdecken könnt.

Die Helden werden als Fremde neugierig beäugt und aufmerksam beobachtet. Nicht alle der knapp zwei Dutzend Gäste gehören zu den Tobriern, sie sind aber alle klug genug, nichts Negatives über die Verbrecherbande zu sagen – vor allem nicht hier. Sollten die Helden allzu götter- oder gesetzesfürchtig erscheinen, wird man sie je nach Bewaffnung und magischen Möglichkeiten mehr oder weniger direkt hinausbitten, hinausprügeln oder – im Falle von reichen Herrschaften – zu einer dubiosen Wette einladen oder gar bis zur Zahlung eines Lösegeldes oder einer geglückten Befreiungsaktion gefangen setzen. Treten die Helden aber selbstbewusst und unbeeindruckt auf, entspannt sich die Atmosphäre schnell. Zwar wird die Gruppe bis zum Verlassen des *Lustigen Henkers* (und eine Weile danach) stets die Blicke misstrauischer Beobachter im Rücken spüren, solange sich die Helden zu benehmen wissen, lässt man sie jedoch in Ruhe.

EINE AUDIENZ BEIM TOBRISCHEN FÜRSTEN

Wenn die Gruppe mit den Tobriern sprechen möchte, reicht direktes und höfliches Fragen vollkommen aus. Egal, ob die Helden zunächst vorgeben, eine Wette abgeben zu wollen, oder mit der Tür ins Haus fallen, die Hintermänner der Tobrier fühlen sich sicher genug, um die Helden vorzulassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine kräftige Frau von knapp zwei Schritt Körpergröße zieht einen schwarzen Vorhang zur Seite und weist euch den Weg in ein geräumiges Hinterzimmer. Der Raum ist dank zweier großer Fenster heller erleuchtet als der Schankraum, zudem fehlen hier der Lärm und auch der dichte Rauch.

Hinter einem großen Tisch sitzen zwei fettleibige Männer in auffällig teurer Kleidung und eine schlanke Blondine mit langen, strähnigen Haaren, die euch leicht schielend und stark irritiert anstarrt. Die Männer sind zu einem jungen Mädchen gewandt, das ebenso korpulent ist wie sie. Das Kind wurde in ein geschmackloses und vor allem viel zu kleines rotes Kleid gesteckt und trägt gerade ein 'liebliches' Lied in einer solch schiefen Stimmlage vor, dass euch die Ohren schmerzen.

Notgedrungen lauscht ihr den Versen eine Weile, bis sich schließlich der in der Mitte sitzende Mann an euch wendet: "Phex mit euch. Sagt, was haltet ihr von dem schönen Gesang meiner lieben Luhtwin?"

Bei den beiden Männern handelt es sich um die führenden Köpfe der Tobrier. Der schweigsame *Warlas Kuntje* ist der engste Vertraute des Anführers der Bande, des *Tobrischen Fürsten*, wie er von allen genannt wird. Der Fürst ist es auch, der sich so freundlich nach den Sangeskünsten seiner Tochter *Luhtwin* erkundigt. Der Anführer der Tobrier fordert abwechselnd, umschmeichelt und hofiert beziehungsweise ehrlich und offen angesprochen zu werden. Wechseln Sie bei der Darstellung des Fürsten ständig Laune und Erwartung an die Helden, so dass diese seiner völligen Willkür gegenüber stehen. So erwartet er von der Gruppe eine vorsichtige, aber sachlich korrekte Kritik an dem Gejaule seiner Tochter.

Wenn die Helden die Künste des Mädchens loben, fährt er sie mit einer verächtlichen Geste an: "Lügt nicht in meinem Haus, das Geheule war größerer Mist als die Quote auf die *Vairminger*." Daraufhin bricht *Luthwin* in Tränen aus und lässt sich vom Fürsten liebevoll trösten.

Wenn die Helden dagegen zu direkt ihre Meinung äußern, wird das Mädchen in Sekundenbruchteilen ebenfalls in Tränen ausbrechen, worauf der besorgte Vater seine Tochter wiederum in den Arm nimmt und nach kurzer Zeit wegschickt. Anschließend maßregelt er die Helden vorwurfsvoll aber ruhig: "Hört, selbst ein Tauber weiß doch, dass sie nicht singen kann, aber diese Tränen wollen wir doch alle nicht sehen."

Sollten die Helden zögern, wird die schlaksige Frau, die einzige und vollkommen zurückgebliebene Schwester des Fürsten, vom ihm nur "Schwesterchen" genannt, kräftig applaudieren. Daraufhin unterbricht sie ihr Bruder mit einem leichten Klaps auf den Hinterkopf und führt dann liebevoll aus: "Wärum machst du ihr immer solche Hoffnungen? Ich weiß, dass du sie liebst, aber sie kann nicht singen – und wir wollen ehrlich zueinander sein."

Wie Sie an diesem Beispiel sehen können, wird der Fürst im Prinzip jede Äußerung in seinem Umfeld ablehnen und nur sehr schwer zu berechnen sein. Helden mit hohen Talentwerten in *Menschenkenntnis* sollten Sie einen kleinen Vorteil im Gespräch mit dem Tobrier einräumen. Generell darf die Gruppe aber gerne kopfschüttelnd aufgeben wollen. Eventuell lässt sich die Heldengruppe aufgrund der doch etwas skurrilen Situation einschüchtern und abwimmeln, falls nicht, wird der Fürst irgendwann darum bitten zu erfahren, warum ihn die Helden stören.

Sollte ihm ihr Anliegen gefallen, etwa weil die Helden wetten oder gar für ihn arbeiten wollen, schickt er sie nach einer kurzen Pause mit Bedauern fort. Der Fürst weiß um die Motive der Helden, schließlich hat sich langsam herumgesprochen, dass die Helden überall dort neugierig rumschnüffeln, wo nicht ganz legale Dinge abgelaufen sind. Er wird sie deswegen schnell zum Verlassen des *Lustigen Henkers* zu bewegen versuchen. Einer sehr überzeugend auftretenden Gruppe (*Überzeugen*-Probe +6) wird er für einen viel zu niedrigen Lohn einen unbedeutenden, aber risikoreichen Auftrag geben: etwa die Befreiung eines Gefangenen, das Eintreiben von Schulden bei einem Gardisten oder das Anzünden des Hauses eines Schuldners nahe der bewachten Stadtmauer. Wenn die Helden erfolgreich sind, könnten sie sich rein theoretisch in der Hierarchie der Bande langsam nach oben dienen, allerdings dürfte sich dieser Weg aus moralischen Gründen für die meisten Gruppen verbieten – und sonderlich dienlich ist er dem Anliegen, den Turnierfrieden in Honingen zu wahren, auch nicht.

Falls die Gruppe die direkte Konfrontation sucht oder mehr oder weniger naiv nachfragt, warum die Tobrier auf den Spieler der Bullen geschossen hat, verfinstert sich die Miene des Fürsten schlagartig. Vier kräftige Tobrier drängen sich in den Raum, allesamt mit Dolchen bewaffnet. Alle 3 Kampfrunden erreicht einer der vier Kämpfer den Raum. Es kann also durchaus zu einem kleinen Handgemenge kommen, womöglich können die Helden den tobrischen Fürsten auch direkt bedrohen. Die Miene des Fürsten wird sich erst verfinstern, dann aber überraschend schnell entspannen:

"Lassen wir doch die Unhöflichkeiten und benehmen uns wie zivilisierte Menschen. Also steckt eure Waffen weg." Haben die Helden den tobrischen Fürsten aber verletzt, sollte der Kampf hier bis aufs dritte Blut ausgefochten werden, was aufgrund der Unterzahlsituation der Helden durchaus kritische Züge annehmen sollte – im Nebenraum warten immerhin noch etwa 20 weitere Schläger.

Schläger der Tobrier

Langdolch: INI 10+1W6	AT 14	PA 13	TP 1W6+2	DK H
Schwert: INI 10+1W6	AT 15	PA 14	TP 1W6+4	DK N
Streitaxt: INI 10+1W6	AT 16	PA 12	TP 1W6+4	DK N
Leichte Armbrust: INI 10+1W6		FK 21	TP 1W6+6*	
LeP 28–33	AuP 31–35	KO 12–15	RS 2–4	MR 4–6
				GS 4–6

Wundschwelle: 6–8

Kampfsonderfertigkeiten: Einige der Folgenden: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Niederwerfen, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch (Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Griff, Halten, Kopfstoß, Kreuzblock, Niederringen, Schwinger, Schwitzkasten, Tritt), Wuchtschlag
Waffen mit einer DK von S oder mehr erleiden in dem engen Hinterzimmer Abzüge von –2/–2.

Im Folgenden soll aber davon ausgegangen werden, dass sich die Situation vorher ein wenig entspannt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Fürst flüstert nun mit schneidender Stimme: "Ihr seid in meinem Haus, in meinem Teil dieser Stadt. Weil ihr fremd seid, verzeihe ich euch die Unverschämtheiten. Aber nun geht, verschwindet und kommt mir nie wieder in die Quere. Ich wüsste keinen Grund, noch einmal nachsichtig euch gegenüber zu sein. Und nun geht mir aus den Augen."

Die Schläger werden die Helden mehr oder weniger nachdrücklich hinausgeleiten, abhängig vom mehr oder weniger einsichtigen Verhalten der Helden. Die Reaktion des tobrischen Fürsten zeigt, dass die Helden in ein Wespennest gestochen haben. Ganz offensichtlich haben die Tobrier Dreck am Stecken und genauso offensichtlich mögen sie es nicht, gestört zu werden. Die Szene soll darüber hinaus dazu dienen, die Helden mit einem ihrer Widersacher vertraut zu machen. Schließlich werden die Helden den *Lustigen Henker* mehr oder weniger unversehrt verlassen, nachdem sie zwar keine direkt verwertbaren Erkenntnisse, dafür aber ein paar neue Bekanntschaften und vielleicht auch ein vernünftiges Feindbild gewonnen haben.

VOR GERICHT

Durch den morgendlichen Gefangenentransport (siehe auch 50), wurden die Helden auf die Verhandlung gegen Rana und die Füchse aufmerksam. Nun müssen sich die Helden entscheiden, ob sie Rana beim Gerichtsprozess unterstützen wollen, was sie im Laufe des Vormittags versuchen können. Dabei werden sie merken, dass es gar nicht einfach ist, der Verhandlung beizuwohnen.

WEGE IN DEN RICHTSAALE – REDEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Stadthaus liegt in der Mitte Honingens nahe der Markthalle, gegenüber dem Hotel *Honinger Land*. Vor dem zweistöckigen Steinbau hat sich trotz des Regens eine große Menschentraube versammelt, in der ihr Mägde und Burschen, Händler und Handwerker, eine große Schar Gaukler und sogar die junge *Travia-Novizin Xaida* entdeckt. Sechs stämmige Soldaten bahnen den vier Gefangenen einen schmalen Weg durch die Menge, stören sich aber nicht daran, dass einige der aufgebrachten Bürger mit der Faust auf die Angeklagten einzuschlagen versuchen.

Helden mit einem *Menschenkenntnis*-Wert von mindestens 5 können feststellen, dass die Empörung Rana gegenüber echt ist. Die Angeklagte, womöglich eine Saboteurin der Invertreuen, die hergeschickt wurde, um das Fest der Gräfin zu sabotieren, gehört in den Augen der meisten an den Galgen. Bei den drei anderen ist die Sache nicht ganz so eindeutig. Einige Bürger beschimpfen sie wüst und energisch, andere dagegen halten sich zurück und sind immer nur dann empört, wenn die strengen Blicke der Soldaten auf sie gerichtet sind. Auch wenn man mit den Rebellen sympathisiert, ist niemand so unvernünftig, einem nordmärkischen Soldaten nicht das Gegenteil zu versichern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einer der Soldaten pocht mit der Faust gegen die Tür zum Stadthaus, woraufhin diese für einen kurzen Moment geöffnet wird. Zwei Soldaten bauen sich demonstrativ vor der Tür auf und warten, bis der Rest der Truppe im Inneren des Hauses verschwunden ist.

Die Verhandlungen werden in wenigen Augenblicken beginnen. Zunächst wird Rana wegen Mordes und Sabotage angeklagt, danach soll den drei Blauen Füchsen wegen Landesverrats der Prozess gemacht werden. Das Gericht tagt unter der Leitung des Vogts *Cuill ui Harmlyn*, Beisitzende sind der reisende Praios-Geweihte *Praiodan Fidian aus Mendena* (den Helden womöglich aus dem Abenteuer **Von Rache und Hass** aus der Anthologie **Stromschnellen** bekannt und vom örtlichen Praios-Tempel um seine Teilnahme am Prozess gebeten, nachdem er sich selbst für solch schwierige Fälle empfohlen hatte) und die zweite Stellvertreterin Marschall von Streitzugs, *Leonara Windentreu*. Der Versammlungssaal, in dem Gericht gehalten wird, ist mit neugierigen Zuschauern gefüllt, die teilweise durch die offene Tür spähen müssen. Aus diesem Grund werden keine weiteren Besucher eingelassen. Die beiden Soldaten vor dem Haus versperren den Eingang und lassen niemanden mehr hinein, der nicht eine gute Begründung hat, warum man ihn passieren lassen sollte. Wenn die Helden für Rana Partei ergreifen möchten, müssen sie zunächst einen Weg in den Saal finden.

Prinzipiell bieten sich zwei Möglichkeiten an – Überredungskünste oder notfalls ein Einbruch. Von Gewaltakten, einem Einbruch oder offenem Einsatz von Zauberei sollten die Helden absehen, möchten sie nicht kurz darauf selbst vor Gericht stehen. (Als Adliger oder Geweihter oder mit genügend hohem SO bereitet es überhaupt keine Schwierigkeiten, den Saal zu betreten.)

Die beiden Soldaten sind zwar etwas maulfaul und nicht gerade freundlich, lassen sich aber mit guten Begründungen schnell davon überzeugen, dass die Helden eingelassen werden sollten. Wenn die Helden vorgeben, eine dringende Nachricht für einen der drei Richter oder den ebenfalls im Gerichtssaal anwesenden Hauptmann Gulford zu haben und plausibel machen können, warum diese Nachricht sofort überbracht werden muss, werden sie eingelassen. Gleichermäßen erfolgreich ist es zu behaupten, ein Beweisstück gegen die Angeklagten vorlegen zu wollen. Sich als entlastender Zeuge zu präsentieren, erfordert schon höheres Überredungsgeschick (eine gelungene Probe +6).

Sobald die Gruppe das Innere des Stadthauses betreten hat, bittet ein Schreiber die Helden um das Ablegen ihrer Waffen, falls sie solche mit sich führen. Notfalls bestärken sechs Büttel seine Bitte gegenüber den Helden. Anschließend verweist man die Helden höflich auf den Versammlungsort im Obergeschoss.

RANAS VERHANDLUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter einem breiten Tisch haben die drei Richter Platz genommen: der Vogt Honingens, ein Praios-Geweihter und eine Offizierin der Nordmärker Truppen, wie man euch leise flüsternd mitteilt. Davor kauert auf einem schlichten Holzstuhl die Angeklagte, den Kopf zu Boden gesenkt, von einer kräftigen Soldatin nicht eine Sekunde lang aus den Augen gelassen. Wie euch eine ältere Dame aufgeregt berichtet, hat die Offizierin bereits die Anklageschrift verlesen. Ein dürrer Mann, den ihr schon am Tatort als Zeugen gesehen habt, sagt gerade aus, wie er die Angeklagte in der Nähe des gekappten Seils gesehen habe: "Die Frau hatte einen Dolch in der Hand und mit einem einzigen Zug das Seil durchtrennt." Die Angeklagte schluchzt daraufhin laut, dann keift sie den Mann an und fordert wütend, dass man dem Lügner kein Gehör schenken solle.

Nachdem auch der zweite Zeuge, den Helden ebenfalls bereits bekannt, im Sinne der Anklage ausgesagt hat, stellt der Vogt Rana noch einmal die Frage, ob sie nicht doch gestehen möchte. Die Frau schüt-

telt energisch den Kopf und verweigert das Geständnis, beteuert stattdessen ihre Unschuld. Anschließend deuten die Richter an, nun zur Urteilsfindung kommen zu wollen: "Wenn sich keine weiteren Zeugen zu dem Vorfall äußern möchten, soll nun das Urteil verkündet werden."

Wollen die Helden für Rana Partei ergreifen, sollten sie es *jetzt* tun. Sobald die Helden vortreten, spüren sie die Blicke aller Anwesenden auf sich ruhen. Während der Vogt und der Geweihte genauso überrascht schauen wie Rana, funkelt Leonara Windentreu, die zweite Stellvertreterin Marschall von Streitzugs, die Helden finster an, wurde ihr doch vom Marschall persönlich aufgetragen, für eine Verurteilung der "zweifellos Schuldigen" zu sorgen. Verkünden die Helden, dass sie wahrheitsgemäß aussagen möchten, wird Vogt Cuill die Gruppe sprechen lassen. Den Dolch als Beweismittel der Anklageseite einzu fordern, hilft Rana kaum. Dass die Tatwaffe so schnell verschwunden ist und deswegen nicht mehr vorgelegt werden kann, beweist nach Ansicht Leonaras nur, dass die Tat heimtückisch geplant war und genau so durchgeführt wurde.

Erfolgversprechender ist es, wenn die Helden die Zeugenaussagen zweifelhaft erscheinen lassen – etwa indem sie zunächst die Zeugen fragen, mit welcher Hand Rana den Dolch geführt hat. Beide antworten übereinstimmend, dass sie den Dolch in der rechten Hand getragen habe. Bitten die Helden Rana nun, einen Gegenstand wie einen Dolch zu halten, wird diese den Gegenstand, da sie Linkshänderin ist, ganz selbstverständlich mit der linken Hand halten. Um auszuschließen, dass sie diese Tatsache nur vortäuscht, können Sie Rana bitten, ein Brot zu schmieren oder einen Ball zu werfen. An diesen Handlungen wird sichtbar, dass Rana tatsächlich eine Linkshänderin ist. Haben die Helden die beiden 'Zeugen der Tat' erst einmal vorgeführt, geben sich diese keineswegs so selbstsicher wie vorher. Lassen sich die Helden den Tathergang von beiden noch einmal ganz genau beschreiben und stellen sie Nachfragen, die auf weitere Details abzielen, werden sich die beiden Zeugen mehrmals widersprechen. Einmal hat Rana schweigend das Seil durchtrennt, dann hat sie dabei leise Verwünschungen gegen die "Besitzer" ausgestoßen. Während sie den Dolch nach der Tat einmal achtlos weggeworfen hat, hat sie ihn nach Aussage des zweiten Zeugen sorgfältig in einem Gebüsch versteckt. In besagtem Gebüsch ließ sich der Dolch aber natürlich nicht finden, was sich der Zeuge dann verunsichert stotternd nicht erklären kann. Außerdem können die Helden auf die Kerbe im Holzpfosten hinweisen, die beweist, dass das Seil keineswegs mit einem Dolch zerschnitten wurde. Der Pfosten steht mitsamt der Kerbe noch immer mitten in Honingen und kann begutachtet werden, darauf möchten die Richter aber vorerst verzichten und sich stattdessen beraten.

Leonara plädiert nach wie vor dafür, dass Rana schuldig ist, der Praios-Geweihte dagegen sieht die Sachlage keineswegs so eindeutig und bewertet die Beweiskette der Helden im Vergleich zu den nun hoffentlich zweifelhaft erscheinenden Zeugenaussagen als schwerwiegender. Vogt Cuill wird sich schließlich ebenfalls gegen eine Verurteilung der Angeklagte aus- und Rana dementsprechend freisprechen.

Voraussetzung für den Freispruch sollte aber eine überzeugende Beweisführung der Helden sein. Gelingt diese nicht, werden die Helden milde lächelnd entlassen. Rana wird kurz darauf zum Tod durch den Strick verurteilt, die Vollstreckung des Urteils wird für den nächsten Tag angesetzt.

Im Gerichtssaal ist im Falle eines Freispruchs eifrig Getuschel zu hören. Während einige bestürzt darauf reagieren, dass "diese feige Landesverräterin nun auch noch freigelassen wird, anstatt für ihre schändliche Tat zu baumeln" – so wie es alle Invhertreuen verdient hätten, die selbst während eines ausgerufenen Turnierfriedens nicht ruhen können –, diskutieren einige andere, wer wohl sonst der Täter gewesen sein könnte. Den Verdacht, die Gräfin hätte die Tat angeordnet, um die Invhertreuen in Misskredit zu bringen, möchte niemand laut aussprechen.

BLAUE FÜCHSE VOR RICHTER

Im Anschluss an Ranas Verhandlung steht der Prozess gegen den Spielmann Ansgar Radebrecht und zwei weitere Mitglieder der Blauen Füchse an. Leonara verliest eine kurze Anklageschrift, in der den dreien mehrfacher schwerer Raub, Mord und Totschlag, Aufwiege-

lung, Verschwörung gegen die praisogewollte Ordnung und Landesverrat vorgeworfen werden. Als Zeugen benennt die Offizierin etwa zwei Dutzend ihr unterstellter Soldaten. Den Angeklagten ist bewusst, dass ihr Todesurteil bereits beschlossene Sache ist. Dementsprechend nutzen sie die Aufforderung zum Geständnis für ein paar derbe Beschimpfungen gegen die "Mordmärker Besatzer" und fügen sich schließlich in ihr Schicksal – die Verurteilung zum Tod durch Hängen. Auch diese Urteile sollen am nächsten Tag vollstreckt werden.

Anschließend werden die Verurteilten abgeführt, Rana gegebenenfalls freigelassen. Dann lässt Vogt Cuill den Saal räumen.

Unabhängig davon, ob einzelne Bürger mit den Blauen Füchsen sympathisieren oder nicht, wird sich niemand gegen die Urteile aussprechen. Zum einen hat ein Praios-Geweihter den Prozessen beigewohnt, zum anderen möchte niemand den Verurteilten mit einem Strick um den eigenen Hals Gesellschaft leisten.

VERHINDERUNG DER URTEILSVOLLSTRECKUNG

Für die Helden sollte abzusehen sein, dass eine Hinrichtung der Blauen Füchse nicht nur auf akademischer Ebene als Bruch des Turnierfriedens interpretiert werden könnte, sondern von Rhiannas Feinden als solcher wahrgenommen werden würde. Die Helden sollten folglich ein Interesse daran entwickeln, die Vollstreckung der Urteile aufzuheben oder zu verhindern. Notfalls können Sie die Helden durch einen besonnenen Gesprächspartner auf die zu erwartenden Konsequenzen hinweisen, die eine Hinrichtung der Gefangenen haben könnte.

Wenn die Helden gute Kontakte zur Gräfin haben, könnten sie um eine Audienz bitten und sie direkt um einen Aufschub der Urteilsvollstreckung bitten. Da dieser Fall sehr unwahrscheinlich ist und Rhianna Conchobair auch kein großes Interesse daran hat, ihre Entscheidung für die Hinrichtung vor den Helden zu rechtfertigen, sollten die Helden nach anderen Wegen suchen, um die Vollstreckung der Urteile gegen die Mitglieder der Blauen Füchse (und Rana) zu verzögern oder gar zu verhindern.

EINE BOOTSCHAFT FÜR DIE GRÄFIN

Wenn sich ein Held auf die Inrah-Partie mit der Gräfin eingelassen hat, bietet sich so eine Möglichkeit, der Gräfin ein Schreiben zukommen zu lassen. Nachdem der Held seinen Zug gemacht hat, kann er einfach das Dokument mit der Gräfin als Adressatin neben dem Spielfeld liegen lassen. Der kurz darauf eintreffende Bote wird dann nicht nur den Zug des Helden an seine Herrin weiterleiten, sondern auch den Brief, den die Gräfin auch lesen wird. Es ist sinnlos, in dem Schreiben noch einmal auf die Unschuld der Verurteilten hinzuweisen und dies mit Argumenten belegen zu wollen. Vielversprechender

FRÜHE KONTAKTAUFNAHME MIT DER ALTEN ODER DER NEUEN GRÄFIN

Vielleicht möchten die Helden Rhianna Conchobair oder Franka Galahan schon frühzeitig um einen Waffenstillstand bitten, an ihr Gewissen appellieren oder anderweitig Verhandlungen beginnen. Dem können Sie recht einfach einen Riegel vorschieben.

Die Anführerin der Blauen Füchse wird nicht einfach aufgesucht oder gefunden. Die Nordmärker haben sich viel Mühe gegeben und leicht zu enttarnende Kontaktleute bereits aufgeknüpft. Franka in den Wäldern zu suchen, ist entschieden zu aufwendig und dauert viel zu lange. Die Helden werden also warten müssen, bis die Blauen Füchse Kontakt zu ihnen aufnehmen.

Die neue Gräfin Honingens ist dagegen leicht zu finden – sie möchte aber nicht mit den Helden über ihre Pläne reden und ist erst zu Verhandlungen bereit, wenn die Lage sehr kompliziert wird und sie sich gezwungen sieht, den unpopulären Schritt gehen zu müssen, den Turnierfrieden aufzuheben. Vorher lehnt Rhianna "aus Termingründen" alle Audienzen ab.

ist das Vortragen eines Argumentes, das für eine Verschiebung der Urteilsvollstreckung spricht und gleichzeitig einen Nutzen für die Gräfin aufzeigt: Eine vorläufige Aussetzung der Hinrichtung würde dem Volk gegenüber Milde und Güte suggerieren und somit Sympathien bringen. Rhianna lässt sich – falls die Helden höflich und auf ihren Vorteil hinweisend argumentieren – dazu bewegen, die Verurteilten erst nach dem Ende des Turniers töten zu lassen.

INFORMATIONEN FÜR DIE BLAUEN FÜCHSE

Wenn es den Helden nicht gelingt, die Gräfin zu überzeugen, die Urteilsvollstreckung auszusetzen, bleibt als Ausweg die Suche nach tatkräftigen Verbündeten – den Blauen Füchsen. Sie können die nachfolgende Szene auch als Grundlage für eine frühere (siehe Kasten links) oder spätere Kontaktaufnahme der Helden zur ehemaligen Gräfin Honingens, Franka Salva Galahan, verwenden.

SUCHE NACH DEN BLAUEN FÜCHSEN

Das größte Problem dürfte für die Helden die Suche nach den Blauen Füchsen sein. Zwar haben sie sogar schon die Anführerin der Bande getroffen (siehe Seite 12, **Die verwundete Füchsin**), doch wie sie die Gruppe kontaktieren können, wissen sie nicht. Sollten die Helden noch vor Ealgers Tod den Wunsch verspüren, mit den Füchsen Kontakt aufzunehmen, kann der Holzwarenhändler die Gruppe führen, falls er sicher sein kann, dass es sich bei den Helden um inwertreue Patrioten handelt.

Die Suche nach einer Kontaktperson in Honingen gestaltet sich außerordentlich schwierig. Es wird gemunkelt, dass die Füchse Vertraute in der Stadt hätten, Franka Galahan hätte sogar einen Liebhaber unter den Honingern. Diese Vertrauten sind aber vernünftigerweise darauf bedacht, unerkannt zu bleiben. Nicht nur die Helden interessieren sich für potenzielle Aufständische, auch die Nordmärker suchen schon seit langer Zeit nach ihnen. Inzwischen leben nur noch diejenigen in Freiheit, die sich geschickt zurückziehen wussten und ihre Sympathien geheim halten konnten.

VERFOLGT VON SCHELLE

Zum Glück für die Helden werden sie aber noch immer sporadisch von einer Sympathisantin der Blauen Füchse beobachtet – von der Schelmin Schelle Ziehleine. Diese belauscht aus Neugier die Gruppe und kann so von den Absichten der Helden erfahren, die Blauen Füchse aufsuchen zu wollen. Sie können die Gruppe ab und an auf ihre Verfolgerin aufmerksam machen, indem Sie Ihre Spieler nach verdeckt gewürfelten *Sinneschürfe*-Proben auf zwei in der Nähe hockende Tauben oder deren Gurren hinweisen. Bei den beiden Vögeln handelt es sich um die ständigen Begleiter Schelles, die auf die Namen *Pitte* und *Pucke* hören. Lassen Sie diese Hinweise beiläufig einfließen, den Helden sollte sich erst später erschließen, woher die Schelmin von der Absicht der Gruppe wusste, die Blauen Füchse aufsuchen zu wollen.

Bedenken Sie dabei auch, dass die Schelmin dank ihrer Zauberei in der Lage ist, durch Wände zu laufen: DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND (LEIB DES ERZES). Schelle kann also sehr viele Informationen erhalten, die eigentlich nur unter den Helden ausgetauscht wurden.

Schließlich wird sich die Schelmin dann doch zu erkennen geben – und die Gruppe verschmitzt fragen, ob sie noch immer auf eine "Fuchsjagd" gehen wollen.

ZUM VERSTECK DER BLAUEN FÜCHSE

Franka Galahan hat sich mit ihren etwa 60 Getreuen in die Wälder bei Honingen zurückgezogen und auf mehrere Lager verteilt. Zur Zeit hat sie eines ihrer Lager rund anderthalb Wegstunden östlich der Stadt aufschlagen lassen. Schelle wird die Helden nicht direkt dort hinführen, sondern Honingen zunächst durch das Winhaller Tor verlassen, die Gruppe dann nach einer Weile gen Süden führen, die Stadt weiträumig umgehen und schließlich einen Zickzack-Kurs einschlagen, um die Heldengruppe zu verwirren und Verfolger abzuschütteln. Insgesamt wird die Gruppe daher zwischen 3 und 4 Stunden



Fußmarsch hinter sich haben, bevor sie den Wald betreten, in den sich die Blauen Füchse zurückgezogen haben.

Wenn sich die Helden den Weg einprägen wollen, sollten Sie mehrere *Orientierungs*-Proben verlangen. Um einen kürzeren Weg abschätzen zu können, müssen die Helden nicht nur alle Proben zum Merken des Weges erfolgreich ablegen, sondern noch eine weitere *Orientierungs*-Probe +6 (entsprechend modifiziert, falls ein Held *Ortskenntnis* hat). Der dichte Nadelwald bietet unzählige Verstecke und eine Vielzahl möglicher Angriffspunkte für Attacken aus dem Hinterhalt. Es wird eine ganze Weile dauern, bis Schelle die Helden auf eine flache Erhebung geführt hat, auf der sich der Lagerplatz der Füchse befindet. Während dieser Zeit werden die Helden ständig beobachtet, durch Schelles (oder früher: Ealgers) Anwesenheit aber nicht als Feinde betrachtet. Reisen die Helden dagegen alleine, wird man sie misstrauischer beäugen – von Angriffen aber absehen. Die Helden sollten sich also durchaus beobachtet (würfeln Sie verdeckte *Sinneschärfe*-Probe), aber nicht bedroht fühlen.

REICHSTREVE HELDEN TREFFEN AUF DIE FÜCHSE

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden den Blauen Füchsen neutral gegenüber stehen oder freundlich gesonnen sind und die Füchse der Einschätzung Schelles dahingehend vertrauen. Wenn Ihre Gruppe bekanntermaßen sehr reichstreu ist, werden die Füchse sie nicht in ihr Lager lassen und schon ein gutes Stück vor dem Waldrand abfangen. Die Füchse wollen den Helden dann versichern, nicht für den Überfall auf die Vairninger Schwalben verantwortlich zu sein. Franka Galahan wird nicht gemeinsam mit den Helden einen Fluchtplan zur Befreiung ihrer Freunde ausarbeiten wollen, sondern nur deutlich machen, die die Helden die Taten ihrer eigenen Seite hinterfragen sollten, bevor sie sich zu Dienern ehrloser Herren machen lassen. Die Helden tun gut daran, nicht wild drauflos zu attackieren, sondern besonnen dem Feind zuzuhören. Womöglich lassen sich wichtige Erkenntnisse gewinnen, die auch der eigenen Seite irgendwann nützlich sein können.

IM LAGER DER BLAUEN FÜCHSE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt eine kleine Erhebung mitten im Wald erklommen, im Westen fällt eine recht steile Wand rund zehn Schritt ab, im Osten steigt der kleine Hügel dagegen sanft an. Rotfichten, Blutbuchen, Ebereschen und Eichen stehen hier dicht an dicht, das Unterholz ist dicht, Moosflechten und Sträucher bedecken Wurzeln und den Boden.
Schließlich entdeckt ihr einen schmalen Pfad, der euch mitten auf eine kleine Lichtung führt, auf der mehrere Pferde grasen. Zwei junge Burschen pflegen die Pferde, vermutlich haben sie euch noch nicht bemerkt.
Plötzlich streift etwas die Schulter von [Name eines Helden]. Ihr schaut nach oben und seht eine rüstige, ältere Frau, die euch ein Seil von einer gezimmerten Plattform zugeworfen hat. Ihren freundlichen Gruß nehmt ihr kaum wahr, zu sehr fasziniert euch die mehrere Bäume miteinander verbindende Holzkonstruktion, auf der vier kleine Hütten Platz gefunden haben. Auch entdeckt ihr nun immer mehr Menschen, die Ausrüstungsgegenstände pflegen, Pfeile schnitzen oder Essen zubereiten.
Nachdem ihr oben angekommen seid, empfängt euch die Frau noch einmal. Von hier oben aus habt ihr einen faszinierenden Blick, zwischen den Bäumen seht ihr zahlreiche dunkelgraue Zeltplanen, die als provisorische Lagerplätze zu dienen scheinen. Etwas abseits brennen kleine Lagerfeuer, über denen gusseiserne Töpfe hängen. Die Frau versucht noch einmal, eure Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen: "Ihr habt Hunger? Ihr könnt euch gleich stärken – aber vorher möchte die Gräfin mit euch reden. Folgt mir."

UNTERREDUNG MIT FRANKA SALVA GALAHAN

Vielleicht glauben die Helden nun, auf Rhianna Conchobair zu treffen, aber die Blauen Füchse würden sie niemals als Gräfin titulieren. Die einzig wahre Gräfin im Lager der Füchse ist Franka Salva Galahan, die auf Seite 76 beschrieben wird.
Franka wird die Helden freundlich in einer der Hütten begrüßen, ihnen einfache Holzschemel anbieten und sich für den fehlenden Luxus in ihrer neuen Residenz entschuldigen. Dann lässt sie sich von der Verhaftung, Verurteilung oder gelungenen Rettung ihrer Getreuen berichten – abhängig davon, wann die Helden erstmals Kontakt mit ihr aufnehmen.
Franka bittet die Helden darüber hinaus um Informationen über die Lage in Honingen, sie selbst versichert der Gruppe, nicht für den Überfall auf die Vairninger Schwalben verantwortlich zu sein. Sie kann womöglich auch berichten, von dem Kampf der Helden gegen Harlas Leute unterrichtet worden zu sein. Hellsichtzauber oder eine einfache *Menschenkenntnis*-Probe führen zu einer Bestätigung dieser Aussage. Wenn die Helden gekommen sind, um von Ansgars Verurteilung zu berichten und eine Befreiungsaktion anzuregen, wird Franka überraschend zögerlich und resignierend reagieren. "Es tut mir Leid um meine Freunde, aber was sollen wir tun, ohne unsere Ehre zu verlieren – das Letzte, was uns geblieben ist? Wie soll uns das Volk trauen, wenn wir den vereinbarten Turnierfrieden brechen?"
Mit dieser letzten Frage zeigt Franka den Helden noch einmal deutlich auf, welche Motive hinter all den bisherigen Taten (mit Ausnahmen denen der Tobrier) stecken könnten – und auch tatsächlich stecken. Wenn die Helden sich dennoch für eine Befreiung einsetzen, können sie die Anführerin der Blauen Füchse mit einigem Aufwand dafür gewinnen (*Überzeugen*-Probe +6), sie besteht aber darauf, schnell und gezielt zuzuschlagen und möglichst keinen Schaden anzurichten, also niemanden zu töten oder unnötig zu verletzen. Damit sind die Blauen Füchse die einzige Mächtigkeitsgruppe im Honinger Land, die den Turnierfrieden wirklich respektiert. Eventuell möchten sich die Helden noch bezüglich der Befreiungsaktion absprechen, andernfalls wird Franka noch einmal um Informationen bitten und das Gespräch dann recht bald beenden. Schließlich verabschiedet sie sich von der Gruppe: "Stärkt euch noch, dann wird euch Schelle zurück nach Honingen bringen. Lebt wohl – und denkt daran, dass mir Streiter für ein freies Albernia stets willkommen sind."
Nachdem sich die Helden noch ein wenig umsehen konnten und mit einer fettigen Hühnerbrühe versorgt wurden, werden sie von Schelle (oder Ealger) nach Honingen zurückgebracht.

PROTESTE AM ABEND

Am Nachmittag findet das Spiel der Honinger Wölfe gegen die Weidernauer Wilderer statt, an dem die Helden wiederum teilnehmen können. Vermutlich sind die Wölfe aber bereits für die nächste Runde qualifiziert, weshalb man mitspielenden Helden viel Spielzeit gewährt und ihnen damit eine weitere spezielle Erfahrung im *Immanenspiel* verschafft.
Beide Mannschaften begießen anschließend ihren Erfolg angemessen, nachdem sie gemeinsam dem Gauklerfest einen Besuch abgestattet haben. Die Helden können einen vergnüglichen Abend genießen, in dessen Verlauf Spieler beider Mannschaften immer wieder misslungene Aktionen der gegnerischen Spieler mit spöttischen Bemerkungen kommentieren und von ihren eigenen erzielten Toren mit stolz leuchtenden Augen erzählen. Doch plötzlich stören wütende Rufe die ausgelassene Atmosphäre.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Die Mordmärker können ja mal meiner geballten Faust oder meinem haarigen Hintern erzählen, was sie unter Turnierfrieden verstehen." – "Freiheit für uns, Tod den Invasoren!" – "Lasst uns einfach ein paar von ihnen aufschlitzen, dann verschwinden die anderen von ganz alleine."
Solche und ähnliche Sprüche hallen durch das nächtliche Lager. Die meisten Sätze werden dabei laut lallend vorgetragen, mitunter ist gegrölte Zustimmung zu hören.

Es dauert nicht lange, dann ziehen die betrunkenen Spieler der Havena-Bullen an euch vorbei. Einige halten sich gegenseitig auf den Beinen, andere schleppen sich wankend voran.

Die Spieler der Havena-Bullen haben nach ihrem Übungsspiel von der Verurteilung der Blauen Füchse gehört und das "tragische Schicksal ihrer Geschwister im Geiste" bedauert, nicht ohne ein Krüglein Schnaps kreisen zu lassen – und anschließend noch ein zweites und ein drittes. Aus ihrer Machtlosigkeit langsam erwachend, kamen die Bullen schließlich auf die "einzig richtige" Idee, ihren Protest angemessen – also wie oben beschrieben – vorzutragen.

Die Spieler der Bullen sind aufgrund des Alkohols nicht zurechnungsfähig. Einen Kampf gegen die Angetrunkenen zu gewinnen, dürfte keine Herausforderung sein, zumal die Spieler aus Havena keine Waffen mit sich führen. Die Helden sollten vielmehr darum bemüht sein, die Spieler der Bullen zu beruhigen.

Mit den Angetrunkenen zu diskutieren dürfte relativ schwer fallen, zumal sich diese vernünftigen Argumenten verweigern. Falls die Helden alleine überfordert sind, etwa dadurch, dass sie bei den Bullen nicht (mehr) besonders beliebt sind, treffen irgendwann Cullain und Idra ein, die auf ihre Mitspieler einreden und die Situation zu beruhigen versuchen. Gerade in dem Moment, in dem sich die Lage langsam zu entspannen beginnt, tauchen vier schwer gerüstete Soldaten auf, um sich nach dem Grund für den Lärm zu erkundigen.

Die Helden sollten einerseits die Spieler aus Havena ruhig halten, andererseits die Soldaten davon überzeugen, dass hier 'nur' und von jetzt an auch leise gefeiert wird. Eine gelungene *Überreden*-Probe +4 wird die Soldaten überzeugen, dass tatsächlich kein Grund zur

Sorge besteht, eine misslungene Probe dagegen provozierte ernste Nachfragen. Eine erneute Probe – diesmal +6 – kann die durch eine misslungene Probe angespannte Situation entspannen, eine erneute misslungene wird zur Verhaftung einiger besonders vorlauter Spieler (oder auch Helden) führen. Hauptmann Gulford nimmt die Betrunkenen (und protestierenden Helden) eine Nacht lang in Gewahrsam und sie erst am nächsten Morgen mit mahnenden Worten entlässt. Waren die Helden dagegen erfolgreich, sollten sich alle Bullen bald soweit beruhigt haben, dass die Soldaten verschwinden. Die Spieler aus Havena werden sich schließlich entschuldigen, woraufhin der Abend in größerer Runde fortgesetzt wird.

Die Szene sollte den Helden deutlich machen, dass die Lage insgesamt langsam kritisch wird. Zwar lassen sich die Spieler der Bullen noch relativ leicht beruhigen, der Turnierfrieden ist allerdings bereits sehr brüchig. Solange einzelne Personen gegen den Frieden verstoßen, haben auch nur diese mit Konsequenzen zu rechnen. Halten sich aber ganze Gruppen nicht mehr an den ausgehandelten Frieden, ist dieser praktisch nicht mehr existent und wird dann auch offiziell aufgekündigt. Zwar warten die Anhänger Invhers wie auch die Reichstreuen nur darauf, dass die andere Seite aufgrund von Provokationen den Turnierfrieden bricht, eine offizielle Aufhebung möchten aber vor allem die Invhertreuen nicht riskieren. Invhers Agenten ist durchaus bewusst, dass sie sich im direkten Einflussbereich ihres Feindes befinden und im Falle einer Aufhebung des Turnierfriedens mit ersten Konsequenzen rechnen müssen. Daher bemühen sie sich, ihre Kameraden ruhig zu halten. Sollten Ihre Spieler Cullain und Idra im Verdacht haben, an den Provokationen und Taten der Invhertreuen beteiligt zu sein, können Sie die beiden nun als hilfreiche Verbündete darstellen, wenn sie ihre Kameraden zu beruhigen versuchen.

BEFREITE FÜCHSE – DER SECHSTE TURNIERTAG: 10. PRAIOS 1030 BF

Der nächste Morgen beginnt mit genauso deprimierendem

Wetter und noch deprimierenderen Neuigkeiten wie der gestrige. Die Helden werden spätestens beim Frühstück auf einen lauten Trompeter aufmerksam, der gemeinsam mit einem feisten Ausrufer durch den Regen läuft. Wenn die Helden keine Anstalten machen, auf die Straße zu laufen, um sich zu dort zu informieren, halten die beiden zufällig genau vor der Dreicherschen Villa: "Hört, ihr braven Bürger. Noch eine Stunde sollen die Verbrecher leben, dann werden sie aufgeknüpft. So eilt hinaus zum Blauen Tor und seht die Vollstreckung des gerechten Urteils!"

Ob die Helden dem Spektakel beiwohnen möchten oder nicht, liegt alleine bei ihnen. Abhängig von der Meinung der Gruppe könnten pure Schaulust, ein waghalsiger Befreiungsversuch oder auch das Sicherstellen der Urteilsvollstreckung Gründe für die Anwesenheit der Helden bei der Hinrichtung sein. Wenn die Helden dort nur zuschauen oder sich gar nicht für das Geschehen interessieren und erst später davon erfahren, werden sich die Vorgänge wie im Folgenden dargestellt abspielen. Wenn die Helden auf Seiten der Invhertreuen oder Nordmärker eingreifen möchten, finden Sie Hinweise dazu in den Kästen.

HINRICHTUNG AM BLAUEN TOR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Für einen Morgen im Praios ist es ungewöhnlich kalt, dazu prasselt der Regen auf euch nieder. Angesichts dieses Mistwetters haben sich aber erstaunlich viele Schaulustige vor dem Blauen Tor zusammengefunden. Hinter euch erhebt sich das Bauwerk, eingefasst in eine kleine Bastion. Auf ihren Türmen erkennt ihr Armbrustschützen, die sich missmutig in lange Mäntel gewickelt haben. Vor dem offen stehenden Tor wachen vier Hellebardiere, die kaum motivierter wirken. Von der gepflasterten Straße aus haben sich zwei kleine Rinnsale gebildet, die das Regenwasser

hinüber zu dem Holzpodest tragen, auf dem ein Galgen aus dunklem Holz errichtet wurde. Acht mit Schwertern bewaffnete Soldaten führen die Verurteilten heran. Sie halten vor einer zierlichen Boron-Geweihten, die ein Halbrad vor den Todgeweihten schlägt. Dann wird der euch als Straßenmusikant bekannte Ansgar nach vorne gestoßen und über eine steile Treppe auf das Podest geführt, wo eine stämmige Frau bereits auf den Verurteilten wartet. Die Henkerin ist gänzlich in Schwarz gekleidet und trägt eine Henkerskapuze.

Mit geübten Handgriffen zieht die Frau die Schlinge um Ansgars Hals fest. Der Verurteilte erscheint erstaunlich gefasst, auch als die Henkerin zu dem Hebel greift, der die Falltür unter seinen Füßen öffnen wird.

Halten Sie nun – ebenso wie die Henkerin – einen Moment inne. Wenn doch noch jemand eine spontane Aktion ausführen möchte, muss er sich spätestens jetzt entscheiden. Wenn keiner der Helden eingreift, genießt die Schelmin Schelle Ziehleine ihren großen Auftritt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gespannt halten die Menschen den Atem an. Die Henkerin lässt noch einmal den Hebel los und fragt den Verurteilten gut hörbar, ob denn der Strick auch bequem sitze. Dann greift sie wieder zum Hebel, wartet kurz, wartet noch länger. Sie scheint das grausame Spiel zu genießen.

Plötzlich hört ihr ein leises Kichern neben euch, das Lachen eines vergnügten Mädchens. Wie kann nur jemandem zum Lachen zu Mute sein? Ein lautes "Oh!" entfährt dutzenden Kehlen, dann ein erschrockener Schrei. Auf dem Podest steht die vollkommen entblößte Henkerin und versucht verzweifelt, mit den Händen ihre Scham zu verbergen.

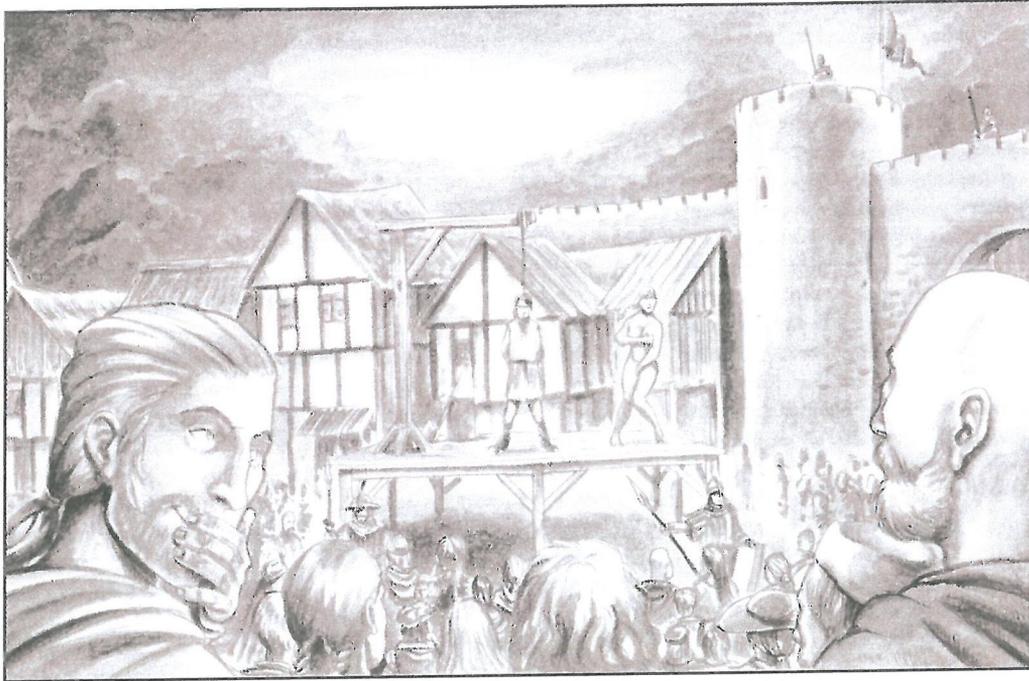
Schelle hat mit einem NACKEDEI die Kleidung der Henkerin nach unten rutschen lassen und Ansgar und ihren Freunden damit einige entscheidende Augenblicke verschafft. Schlagartig ziehen ein gutes Dutzend der Umstehenden kurzstielige Äxte und lange Dolche unter ihren langen Gewändern hervor, eine schwächliche Frau nahe des Podestes wirft ihre Axt über Ansgars Kopf hinweg und durchtrennt das Seil. Derweil ziehen die anderen Kämpfer die Aufmerksamkeit der Soldaten auf sich, woraufhin Ansgar vom Podest springt und auch die anderen Gefangenen zu flüchten versuchen. Bei den Kämpfern

handelt es sich um Mitglieder der Blauen Füchse, die ihre Kameraden zu befreien versuchen.

Die Anführerin Franka Galahan lässt sich nicht ausmachen, hält sich aber außerhalb der Stadt am nahegelegenen Waldrand mit einem Dutzend Reitern bereit, um die Flucht im Falle einer Verfolgung zu decken.

Die Füchse sind bemüht, ihre Freunde und gegebenenfalls auch Rana möglichst schnell in Sicherheit zu bringen. Sie werfen lieber mit Sand oder bringen ihre Gegner zu Fall, als dass sie sich auf einen zeitraubenden Kampf

auf Leben und Tod einlassen. Zudem droht in recht kurzer Zeit eine tödliche Gefahr vom Blauen Tor aus, sobald die dort stationierten Schützen ihre Armbrüste gespannt haben. Auch wenn es ein paar Verwundungen auf beiden Seiten gibt, können sich die Füchse schließlich doch rechtzeitig absetzen: Auch wenn Befehle zu hören sind, das Tor solle geschlossen werden, bleibt es offen. Die Soldaten am Tor winden sich laut lachend am Boden. Zu Toten kommt es ohne ein Eingreifen der Helden nicht. Wenn Sie Kampfwerte für die beiden Parteien benötigen, können Sie sich an denen von Harlas Leuten (siehe Seite 25) orientieren.



DIE HELDEN ALS RETTER

Falls die Helden mit den Blauen Füchsen sympathisieren (und sich mit diesem womöglich gar absprechen), könnten sie ebenfalls den Plan fassen, die Verurteilten zu befreien. Ebenso ist es denkbar, dass die Helden von Ranas Unschuld überzeugt sind, die Frau aber vor Gericht nicht entlasten konnten.

Egal aus welchen Motiven die Gruppe handelt, offensichtliche Bemühungen, die Verurteilten zu befreien, sollten gut durchdacht sein. Die Reichstreuen lassen sich zwar dank Schelles Unterstützung überrumpeln, werden sich aber im Anschluss gut daran erinnern können, wer wem geholfen hat. Mit gezücktem Schwert vor den Galgen zu springen, dürfte es unmöglich machen, sich zukünftig in Honingen frei zu bewegen, geschweige denn als neutraler Beobachter dem Turnier beizuwohnen. Versteckter Magieinsatz (zum Beispiel NEBELWAND, ein reichweitenverlängerter OBJECTOFIXO auf die Falltür oder ein VISIBILI) oder ein gewagter Schuss aus dem Hinterhalt könnten die Befreiungsaktion der Blauen Füchse aber unterstützen. Ob die Helden von dieser Aktion erfahren, hängt im Wesentlichen davon ab, ob sie sich vorher bereits um eine Kontaktaufnahme zu ihnen bemüht haben (siehe Seite 54). Falls sich die Helden nicht mit der Gruppe um Franka Galahan abgesprochen haben und auf eigenen Faust ihr Glück versuchen, dürfte ihnen die Unterstützung durch die Füchse gelegen kommen. Falls es keine Gespräche mit der ehemaligen Gräfin Honingens gab, könnte eine gemeinsame Flucht aus der Stadt zu einer Kontaktaufnahme führen.

Wenn die Gruppe eher auf der Nordmärker Seite steht, in der Hinrichtung der Gefangenen aber eine ernste Gefahr für den Tur-

nierfrieden sieht, könnten diplomatische Helden mit guten Kontakten, vielleicht gar Adlige mit Verbindungen zu Gräfin Rhianna Conchobair, um eine Verschiebung oder Aussetzung der Urteilsvollstreckung bitten. Als Argument ließe sich vorbringen, dass die Gefangenen nicht weglaufen werden und ein Aufschieben der Verurteilung, vielleicht gar eine Umwandlung in lebenslange Arbeit im Steinbruch, als Geste der Milde von den Honingern wohlwollend aufgenommen werden könnte.

Unterstützen Sie gewagte Aktionen der Helden, geben Sie ihnen aber zu bedenken, dass eine Entdeckung des Unternehmens die Gruppe zur Flucht zwingen wird und das Abenteuer damit vorzeitig für sie beendet ist. Womöglich möchten sich die Helden daher verkleiden oder maskieren, bevor sie eine Befreiungsaktion wagen (verdeckt gewürfelte *Sich Verkleiden*-Proben).

DIE HELDEN ALS WÄCHTER

Gerade reichstreue Gruppen könnten die Verurteilung der Rebellen als gerechtfertigt erachten und sicherstellen wollen, dass die Verräter tatsächlich gehängt werden. In diesem Fall kämpfen die Helden offen gegen die Angreifer. Ob die Bemühungen der Gruppe von Erfolg gekrönt sind oder nicht, sollten Sie von der Entschlossenheit der Helden abhängig machen. Es ist für den weiteren Verlauf des Abenteuers kein Problem, wenn die Verurteilten tatsächlich gehängt werden. Es ist durchaus denkbar, dass die Helden Sympathien auf reichstreuer Seite gewinnen und vielleicht sogar eine kleine Belohnung oder eine Auszeichnung von der Gräfin persönlich erhalten. Genauso wahrscheinlich ist es aber auch, dass die Helden dann mit Franka Galahan eine entschlossenen Feindin gewonnen haben.

MISSTRAUISCHE BÜRGER UND IMMANPIELER

Die Stimmung in Honingen ist sehr angespannt. Auf die Nachricht von der Flucht der Blauen Füchse reagieren die meisten Bürger ungerührt. Zwar freuen sich viele Sympathisanten über das gelungene Unternehmen der Aufständischen, doch fürchten alle neue Repressalien der Gräfin. Im Lager der Immanpieler ist die Stimmung ähnlich gedrückt. Die Mannschaften aus den vom Mittelreich besetzten Gebieten haben ihre Lagerplätze noch dichter zueinander verlegt, die Invhertreuen ebenfalls. Man könnte von zwei Lagern sprechen, hätten die Honinger Wölfe ihr Lager nicht demonstrativ zwischen den beiden Gruppen aufgebaut, um mit dieser Geste die Lage etwas zu entspannen.

Sowohl die Nordmärker als auch die Agenten Invhers verhalten sich derzeit ruhig. Beide Seiten warten zunächst ab, ob sich die Situation etwas entspannt, ist doch keiner Seite an einem offenen Bruch des Turnierfriedens gelegen. Das ursprüngliche Ziel, die andere Seite schlecht zu machen, ist beiden Seiten einigermaßen gelungen, viele Honinger sind verunsichert und misstrauisch.

Während die Gräfin nun besonders spendabel ist und die Armenspeisungen des Travia-Tempels großzügig unterstützt, beschränken sich Invhers Agenten darauf, ihre Mannschaftskameraden in der Rolle der Opfer zu bestärken und darauf auch bei jeder sich bietenden Gelegenheit hinzuweisen.

Die Tobrier dagegen nutzen die Situation weiter für sich aus. Sie haben eine hohe Quote auf einen Sieg der Kefberger Keften über die Lyngwyner Luchse an diesem Nachmittag angeboten und mit dem Schiedsrichter der Partie eine kurze 'Unterredung' geführt.

SPIELMANIPULATION

Am Nachmittag und Abend werden bei strömendem Regen die letzten Vorrundenspiele ausgetragen. Der Sieg der Kefberger wird nur durch einige sehr umstrittene Schiedsrichterentscheidungen möglich, was zu großem Unmut bei den Zuschauern führt. Wütende Rufe sind zu hören, kurz vor Ende des Spiels kommt es auf dem Spielfeld zu einer handfesten Schlägerei, die einen vorzeitigen Spielabbruch zur Folge hat. Falls die Helden zu Gast im *Lustigen Henker* waren, sollten die Anwesenheit des Tobrischen Fürsten beim Spiel und sein selbstgefälliges Lächeln darauf hinweisen, dass tatsächlich eine Manipulation des Spiels vorlag. Doch auch wenn die Helden sicher sind, dass die Tobrier den Schiedsrichter bestochen haben, ist hinter vorgehaltener Hand zu hören, dass Gräfin Rhianna Conchobair hinter der Spielmanipulation steckt. Denn ein Sieg der Kefberger hätte bei gleichzeitiger Niederlage der Bullen zur Folge gehabt, dass die Bullen aus dem Turnier ausscheiden.

Dieses Gerücht macht schnell die Runde, weshalb sich die Nordmärker plötzlich mit dem Rücken zur Wand wieder finden, wird ihnen doch nun unterstellt, den Turnierverlauf beeinflussen zu wollen. Wenn die Helden bisher als umherschweifende Störenfriede, neutrale Aufpasser oder reichstreue Gefolgsleute aufgefallen sind, wird Gräfin Rhianna Conchobair den von ihr mit der Wahrung des Turnierfriedens beauftragten Bruder Travin bitten, die Helden zu kontaktieren. Diese sollen die Drahtzieher hinter der Bestechung des Schiedsrichters ausfindig machen, damit das Ansehen der Gräfin bei den Honingern keinen Schaden nimmt. Von eigenen Untersuchungen möchte Gräfin Rhianna absehen, weil auch ein ehrlicher Ermittlungserfolg von den Bürgern Honingens als Sündenbocksuche aufgefasst werden würde.

UNTERREDUNG MIT BRUDER TRAVIN

Etwa eine Stunde nach dem Ende der Immanspiele kommt der verschwitzte Bruder Travin auf die Helden zugelaufrn. Wenn die Gruppe gerade in Begleitung anderer Personen ist, wird er sie bitten, ihm alleine zu folgen. Er zieht sich mit den Helden an einen nahe gelegenen, ruhigen Ort zurück, eine leere Gasse oder ein ruhiges Zimmer etwa.

Er berichtet den Helden zunächst, dass Gerüchte in der Stadt kursieren, wonach die Gräfin das Spiel der Kefberger hätte manipulieren wollen, damit die Möglichkeit bestehen bliebe, dass die Bullen aus dem Turnier ausscheiden. Vermutlich haben die Helden aber bereits von diesen Vorwürfen gehört. Bruder Travin führt dann weiter aus, dass die Situation zu einer ernststen Bedrohung für den Turnierfrieden werden könne,

wenn die Gräfin gezwungen sei, ihr Gesicht zu wahren und dabei die Gäste aus den invhertreuen Gebieten als Sündenböcke darzustellen. Falls die Helden Bruder Travin mit dem Vorwurf konfrontieren, er selbst sei lediglich eine Mirhamionette Rhiannas, wird er diese Überlegungen noch einmal wiederholen und den Helden dann nachdrücklich empfehlen, die Drahtzieher hinter der Spielmanipulation ausfindig zu machen. Gleich darauf zieht er sich zurück.

Reichstreuen Helden erklärt er stattdessen, dass der Gräfin sehr an einer unabhängigen Ermittlung gelegen sei, um ihre Unschuld zu beweisen. Gräfin Rhianna Conchobair fürchte, dass Ermittlungen ihrerseits als vorgetäuschte Suche nach Sündenböcken missdeutet würden.

NÄCHTLICHE HAUSDURCHSUCHUNG

Es dürfte den Helden nicht schwer fallen herauszufinden, dass der umstrittene Schiedsrichter *Ruke Varhol* heißt und als gelernter Schreiner im Südwesten der Stadt arbeitet. Ruke unterhält dort eine kleine Werkstatt im Erdgeschoss eines zweistöckigen Hauses (37), im Obergeschoss lebt er alleine.

Die eigentliche Werkstatt in einem annähernd quadratischen Raum, der mit zwei Werkbänken und einem Werkzeugschrank voll gestellt ist, wird von einem L-förmigen Lager umfasst, in dem sich neben einigen einfachen Möbeln vor allem verschiedene Holzplatten befinden. Bei den eingelagerten Werkzeugen handelt es sich unter anderem um Sägen, Feilen und Hämmer, dazu kommen noch zahlreiche kleine Kästchen, in denen Holzdübel oder Eisennägel aufbewahrt werden.

Eine steile Treppe führt in das obere Geschoss, in dem sich direkt über der Werkstatt eine kleine Küche befindet, an die sich eine spartanisch eingerichtete Stube und eine winzige Schlafkammer anschließen. In der Küche lassen sich neben einem einfachen Ofen nur Geschirr, Töpfe und ein paar billige Lebensmittel finden, die Einrichtung des Wohnzimmers besteht lediglich aus einem grob gezimmerten Tisch und einem kunstvoll gefertigten Schaukelstuhl, Rukes Meisterstück. Ein Bild an der Wand zeigt kundigen Helden (gelungene *Geographie*-Probe +7; wer vor der Besetzung durch Borbarads Schergen schon einmal in Ysilia gewesen ist, erkennt das Dargestellte auch ohne Probe) die ysilische Herzogenburg auf dem Yslistein und gibt damit einen Hinweis darauf, dass auch Ruke ursprünglich aus Tobrien stammt.

Auf dem Bett – ein einfaches Strohlager in einem Holzkasten, über das eine schlichte Wolldecke gebreitet ist – liegt der starre, blutüberströmte Körper Rukes. Seine Augen stehen offen, zahlreiche Schnittwunden bedecken den geschundenen Körper. Schnell dürfte klar werden, dass der Mann durch eine Reihe von Messerstichen getötet wurde. Wenn die Helden an den vermummten Mörder denken, den sie bereits verfolgt haben, sollte ihnen auffallen, dass dieser wesentlich beherrschter und zielstrebig agiert hat. Das überall klebende Blut weist darauf hin, dass hier keineswegs ein professioneller Kopfgeldjäger, der lediglich kunstvoll gefoltert hat, sondern ein eifriger Schläger verantwortlich zu sein scheint.

Wenn die Helden den Bettkasten durchsuchen, wozu sie aber die Leiche beiseite schaffen müssen, können sie ein kleines Kästchen entdecken, in dem sich das gesamte Vermögen des Schreiners befindet: 2 Dukaten, 4 Silbertaler und 5 Kreuzer. Bei einem bestochenen Schiedsrichter sollten die Helden eigentlich höhere Geldbeträge erwarten können. Tatsächlich wurde Ruke nicht mit Geld, sondern mit der eigenen Gesundheit bestochen – ein Versprechen, an das sich die Tobrier nie gebunden fühlten. Seit die Helden in Honingen ermitteln, erscheint es dem Fürsten zu risikoreich, Verdächtige wie Ruke am Leben zu lassen, weshalb er kurzerhand den Befehl gegeben hat, den Schiedsrichter umzubringen.

ANGRIFF IM DER SCHREINEREI

Geben Sie Ihrer Gruppe einen kurzen Augenblick, die Hinweise zu deuten und einzusortieren, bevor plötzlich eine brennende Öllampe in das Zimmer fliegt und laut scheppernd auf dem Boden zerschellt. Das Öl verteilt sich rasch – und mit ihm auch die sich ausbreitenden Flammen. Wenn die Helden im Haus verteilt sind, können sie feststellen, dass noch an zwei weiteren Orten brennende Fackeln in das Haus geworfen werden. Falls sich ein Held in der Nähe eines Fensters

aufhält, ohne hinauszuschauen, sollten Sie ihm eine *Ausweichen*-Probe abverlangen, damit er nicht von einem der brennenden Geschosse getroffen wird. Misslingt diese Probe, erleidet er 1W6 SP. Innerhalb kurzer Zeit breiten sich die Flammen im ganzen Haus aus. Das Holzlager fängt sofort Feuer, dann die Werkstatt. Die Helden werden kaum Zeit haben, Rukes Leiche zu bergen, können dies aber noch schaffen, wenn sie sofort und beherzt zupacken. Notfalls müssen sie den blutüberströmten Körper aus dem Fenster werfen, was zwar nicht besonders pietätvoll scheint, später aber wenigstens eine borongefällige Bestattung ermöglicht. Die Helden sollten sich unverletzt aus dem Haus retten können, wenn sie sich im Erdgeschoss aufhalten und die brennende Werkstatt oder das Lager sofort verlassen. Da die Treppe bald in Flammen steht, muss allen Helden eine MU-Probe gelingen, die über die Treppe nach unten gelangen wollen. Jedem Helden, dem dabei eine GE-Probe misslingt, fügt das Feuer leichte Verbrennungen (1W6 SP) zu. Helden im Obergeschoss könnten sich – ebenfalls nach gelungener MU-Probe – auch mit einem Sprung aus dem Fenster retten. (Die Regeln zu Sprüngen und Stürzen finden Sie in *Basis* 193f.)

ANGRIFF VOR DER SCHREINEREI

Sobald die Helden die Straße erreicht haben, tauchen aus den Schattungen der umliegenden Häuser Anzahl der Helden +2 Schläger auf. Die Männer und Frauen gehören zu den Tobriern und wurden damit beauftragt, zuerst Ruke und anschließend allzu neugierige Schnüffler – also die Helden – zu töten. Nachdem der Brandanschlag misslungen ist, ziehen die Schläger nun lange Dolche oder kurzstielige Handbeile und greifen die Helden an. Orientieren Sie sich bei den Werten der Schläger an den auf Seite 52 angegebenen. Die Schläger kämpfen so lange, bis sie zu unterliegen drohen – also mehr als die Hälfte von ihnen mehr als die Hälfte ihrer LE verloren

hat. Anschließend versuchen sie, sich in die umliegenden Gassen zurückzuziehen. Die Helden sollten einen oder mehrere der Tobrier gefangen nehmen können, diese werden sich (womöglich nach einem weiteren Fluchtversuch) in ihr Schicksal fügen. Wenn die Helden die Gefangenen verhören, behaupten diese, die Tat aus Habsucht alleine geplant und durchgeführt zu haben. Dass einige der Gefangenen (nicht alle – natürlich vorausgesetzt, dass nicht nur ein Gefangener gemacht wurde) mit tobrischem Dialekt sprechen, tun diese als Zufall ab. Kurz nachdem die Helden den Angriff der Tobrier abwehren konnten, trifft Hauptmann Malek Gulford am Tatort ein und befragt die Helden misstrauisch, falls sich diese nicht inzwischen zurückgezogen haben. Er verdächtigt zunächst sie, falls sie keine Gefangenen machen konnten. Bringen Sie die Helden in Erklärungsnöte, wobei Sie sie – und andersherum die Helden auch den Hauptmann – durch geschickte Fragen und Antworten zum Reflektieren des bisher Erlebten anregen können. Auch wenn die Helden laufen gelassen werden, sollte ihnen dennoch bewusst sein, dass sich der Gardist spätestens jetzt an ihre Fersen heften und ihnen nachstellen wird. Wenn die Helden Rukes Leiche bergen konnten, sollten sie sie nun zum Boron-Tempel im Nordwesten der Stadt bringen. Auch Bruder Travin wird noch einmal um eine Unterredung im Tempel bitten, wobei er sich einen genauen Bericht über den Angriff auf die Helden erstatten lassen möchte. Am nächsten Morgen werden die Helden dann überall in Honingen hören können, dass vielleicht doch nicht die Nordmärker, sondern die Tobrier für die Spielmanipulation verantwortlich sind – vorausgesetzt, die Helden konnten einen oder mehrere Gefangene der Garde übergeben. Andererseits könnten die Besatzer die Gerüchte aber auch initiiert haben, um von sich selbst abzulenken. Die Gerüchteküche brodeln also weiter.

HELDENHAFTHE INTRIGEN

Zum Aufbau dieses Kapitels

Spätestens nun sollten die Helden das Intrigenspiel in Honingen an sich reißen, weshalb eine chronologische Abfolge wie bisher kaum noch voraussehen ist. Aus diesem Grund ist dieses Kapitel ein wenig anders aufgebaut als die vorherigen. Zunächst wird der Ablauf der nächsten Tage beschrieben. Dabei werden auch die Aktionen der Helden berücksichtigt. Würden die Helden nicht mehr handeln, käme es zu den drastischen Folgen, wie sie im Abschnitt zum *neunten Turniertag* beschrieben sind. Können die Helden den Turnierfrieden dagegen bewahren, dürfen die Helden den zehnten Turniertag in vollen Zügen genießen.

Was passieren wird

Sowohl die Reichstreuen als auch die Invertreuen werden sich zunächst zurückhalten (siehe linke Seite), bis sich die Gräfin schließlich durch einen Anschlag der Tobrier auf die Helden gezwungen sieht, den Turnierfrieden aufzuheben. Die Tobrier zeigen sich schon am nächsten Tag wesentlich weniger zurückhaltend. Nachdem die Helden den Verbrechern mindestens einmal in die Quere gekommen sind, bemühen sich diese nun um ein Ableben der Helden. Dabei versichern sie sich der Dienste eines alten Bekannten: des Kopfgeldjägers Frenjar. Die Helden sollen bei einem Festbankett zu Tode kommen. Spätestens hier können sie ihren Widersacher stellen und die Tobrier (teilweise ungerechtfertigt und ohne Beweise) für alle Geschehnisse verantwortlich machen, wenn sie die Lage dadurch entspannen wollen, dass sie einen Sündenbock präsentieren, der auch ohne das kreative Zutun der Helden einiges auf dem Kerbholz hat. Vermutlich werden die Helden aber gar nicht mehr so lange warten wollen. Sie könnten eigene Ermittlungen anstellen und dabei

die Ergebnisse behutsam fälschen, um die Tobrier als Drahtzieher aufzubauen, was die Gruppe aber vermutlich in Gewissenskonflikte führen würde. Sie könnten auch versuchen, Frenjar anzuhornen, um ihn aus seinem Versteck zu locken, dem Angriff dadurch unwissentlich zu entgehen und dann in Ruhe mit beiden Konfliktparteien einen Waffenstillstand auszuhandeln. Vielleicht schaffen sie es aber auch, die Tobrier zu unüberlegten Handlungen zu provozieren, um ihnen dann eine Falle zu stellen. Eventuell kooperieren sie dabei auch mit Nordmärker Soldaten oder der Stadtgarde – allen voran mit Hauptmann Malek Gulford, der ohnehin noch immer ein Auge auf die Aktionen der Helden geworfen hat. Sobald die Helden die Tobrier gestellt haben, wird die Gräfin die Gefangenen auch für ihre eigenen Taten verantwortlich machen. Alternativ dazu können die Helden versuchen, mit beiden Konfliktparteien von Anfang an einen Waffenstillstand auszuhandeln. Dann muss sich die Gruppe nur noch gegen Frenjar behaupten, den die Gräfin später zum Bauernopfer machen wird, um ihr Volk zu beruhigen.

All diese Möglichkeiten werden im Folgenden beleuchtet. Es ist gut möglich, dass die Helden einzelne Versuche bereits vor dem siebten Turniertag unternehmen möchten oder ganz eigene, andere Ideen entwickeln, auf die im Rahmen dieses Abenteuers nicht eingegangen wird. Bleiben Sie dabei flexibel und gehen Sie auf die Aktionen der Helden ein. An ihnen ist es, den Turnierfrieden zu wahren. Machen Sie es ihnen also schwer, aber nicht unmöglich, ihre eigenen Ziele zu verfolgen. Wenn die Helden dabei zu frühen Erfolgen kommen, können sie sich anschließend länger an einem friedlichen Immanturnier erfreuen.

Den Helden sollte spätestens durch die Ereignisse am Abend des sechsten Turniertages – die Spielmanipulation und den Angriff auf die Gruppe, wenn sie nach den Hintergründen sucht – deutlich geworden sein, dass verschiedene Parteien durch Intrigen versuchen, ihre eigenen Interessen durchzusetzen: die Stimmung und Meinungen der Honinger Bürger im eigenen Sinne zu beeinflussen beziehungsweise einen möglichst großen Profit aus dem Turnier zu ziehen. Die Helden werden inzwischen wissen, dass sowohl die Nordmärker als auch die Invhertreuen Drahtzieher verschiedener Vorkommnisse sind und sich dazu noch die Blauen Füchse und die Tobrier um ihre Interessen kümmern. Außerdem gibt es mit Hauptmann Malek Gulford einen engagierten Ermittler, der von der Unschuld der Helden noch nicht überzeugt ist.

Die Lage in Honingen gestaltet sich zudem recht explosiv. Gräfin Rhianna droht ein großer Verlust, den die Helden durch ihr beherztes Eintreten am Vorabend gerade noch verhindern konnten, indem sie die gefangen genommenen Tobrier als verantwortlich für die Spielmanipulationen präsentiert haben. Dabei ist es vollkommen egal, ob die Helden die Nordmärker unterstützen wollten oder nicht. Die Gräfin kann weitere Störungen des Turnierfriedens durch die Invhertreuen, die Blauen Füchse und die Tobrier nicht hinnehmen, ohne als schwache Herrscherin dazustehen, die weder ihre Gäste noch ihr Volk schützen kann. Die Honinger fühlen sich unsicher, der Gräfin wird von vielen hinter hervorgehaltener Hand unterstellt, unfähig zu sein, für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Der nächste Zwischenfall dürfte mit hoher Wahrscheinlichkeit zur Aufkündigung des Turnierfriedens führen, wodurch die Mission der Helden gescheitert und das Leben der invhertreuen Immanspieler verwirkt wäre. Ohne

den schützenden Turnierfrieden wären diese der Gnade Rhianna Conchobairs ausgeliefert, die gezwungen wäre, Schuldige für die Gewalttaten der letzten Tage zu präsentieren.

Der Gräfin ist durchaus bewusst, welche diplomatischen Konsequenzen das Aufkündigen des Friedens auch bei ihren Verbündeten haben würde. Deshalb wird sie eine Gelegenheit nutzen, um den Frieden als Reaktion auf eine Aktion der Invhertreuen aufzukündigen und damit Invhers Leute in die Verlegenheit zu bringen, den Grund für den Friedenbruch geliefert zu haben.

Wenn die Helden diese Gedanken nicht zur Gänze alleine nachvollzogen haben, können Sie ihnen durch die Dreichers oder notfalls gar Bruder Travin weiterhelfen. Schließlich sollte auch aufgrund der sich wandelnden Stimmung in der Stadt klar werden, dass die Helden langsam, aber sicher das Ruder in die Hand nehmen müssen. Zunächst muss dafür gesorgt werden, dass keine weiteren Vorfälle geschehen, hilfreich kann es womöglich sein, einen Verantwortlichen für all die Taten der letzten Tage zu finden, der dem Volk als Drahtzieher präsentiert werden kann. Gleichzeitig darf es aber nicht so weit kommen, dass entweder die Nordmärker ihr Gesicht verlieren und den Turnierfrieden aufkündigen oder die Invhertreuen als die alleinigen Täter dastehen, was Rhianna gleichfalls zwingen könnte, den Turnierfrieden aufzuheben, weil der Feind ihn scheinbar vorsätzlich hat brechen lassen. Aus demselben Grund bieten sich die Blauen Füchse nicht als Sündenböcke an, zumal kaum erklärbar sein dürfte, warum die Aufständischen einerseits in einer gewagten Aktion ihre Kameraden befreien, andererseits aber ihre Verbündeten, etwa Spieler der Havena-Bullen umbringen.

RUHETAG – DER SIEBTE TURNIERTAG: II. PRAIOS 1030 BF

Am siebten Turniertag ruhen die Immanwettkämpfe, stattdessen

sind schon am Vortag mehrere Dutzend Bogenschützen eingetroffen, die sich nun in den Vorausscheidungen des Bogenschießens messen. Prinzipiell können sich die Helden natürlich ebenfalls zum Bogenschützenwettkampf melden, bis zur Mittagstunde sind die Listen offen. Vorher wird von den Helden aber erwartet – zumindest falls sie sich nicht gänzlich mit sämtlichen Immanspielern zerstritten haben, dass sie sich am frühen Vormittag am Boron-Tempel einfinden, wo in einer knapp einstündigen Zeremonie alle getöteten Immanspieler und auch alle anderen Toten seit Turnierbeginn von einer alten Boron-Geweihten beerdigt werden.

WETTSTREIT DER BOGENSCHÜTZEN

Bis zum Beginn der Vorrunde können sich alle eintreffenden Bogenschützen für den dreitägigen Wettbewerb einschreiben lassen. Dementsprechend viele Streiter treffen noch immer am Vormittag ein, um das gräfliche Preisgeld von immerhin 30 Golddukaten zu gewinnen. Wenn die Helden ebenfalls teilnehmen möchten, hindert sie niemand daran, solange sie nicht – etwa wegen eines gescheiterten Befreiungsversuchs (siehe auch **Hinrichtung am Blauen Tor** auf Seite 56) am Vortag – von den Nordmärkern gesucht werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praiosscheibe steht schon hoch am wolkenlosen Himmel und wärmt die Gemüter der Menschen. Die Immanspielfelder sind von Leben erfüllt, ihr könnt Schützen aus allen Teilen Albernias erkennen – Invhertreue ebenso wie Nordmärker Soldaten, die sich finster anstarren, die Fäuste ballen, ab und an Beleidigungen austauschen, letztendlich aber doch friedlich bleiben. Auf dem östlichen Immanfeld stehen drei weiße Zelte, die allesamt zwar etwas über zwei Schritt hoch sind, von denen aber keines eine sonderlich große Grundfläche aufweist. In genau einhundert Schritt Entfernung vor der gegenüberliegenden Bande befinden sich drei zweieinhalb Schritt hohe Heuhaufen, vor deren Vorderseiten große gekalkte Strohscheiben befestigt wur-

den, auf die mit Kohle 5 Ringe gezeichnet sind. Zwischen den Zielscheiben und den Zelten sind mit hellem Sand Markierungen im Abstand von 30, 40 und 50 Schritt angelegt, die die Entfernung vom Ziel anzeigen.

Schließlich melden sich die drei ersten Schützen bei jeweils einem Soldaten vor den weißen Zelten. Dann laufen sie zur 30-Schritt-Markierung vor, wo sie zwei Schüsse auf die Strohscheibe abgeben. Dies wiederholen sie auch bei den beiden anderen Markierungen. Nachdem der Schütze insgesamt sechs Pfeile verschossen hat, ermittelt ein Schiedsrichter die Punktzahl des Schützen und verkündet diese laut vor dem zuschauenden Volk, das die Leistungen der Schützen mal mehr und mal weniger stark honoriert.

Die Zuschauerränge sind gut gefüllt, lediglich die Seite hinter den Strohzielen bleibt verständlicherweise frei. Vor den Zuschauern stehen gut zwei Dutzend aufmerksamer Armbrustschützen, die alle Bogenschützen im Auge behalten, damit niemand absichtlich daneben schießt – etwa auf einen Adligen oder Konkurrenten.

Jeder Schütze schießt wahlweise mit seinem eigenen Bogen oder einem zur Verfügung gestellten Kurzbogen. Alle Proben auf diese für den Schützen ungewohnte Waffe sind aber zusätzlich noch um 2 Punkte erschwert. Der gezählte Bereich der Scheibe stellt ein kleines Ziel dar, das mit einer FK-Probe getroffen werden muss. Beachten Sie die Zuschläge aufgrund der Entfernung.

Zuschläge auf die FK-Probe

Bogentyp	30 Schritt	40 Schritt	50 Schritt
Elfenbogen	+1	+3	+4
Kompositbogen	+3	+6	+8
Kriegsbogen	+2	+4	+5
Kurzbogen	+5	+8	+10
Langbogen	+1	+3	+4
Orkischer Reiterbogen	+4	+5	+7

Die Anzahl der übrig behaltene Punkte bei der Probe gibt an, welcher Ring getroffen wurde. 0 übrig behaltene Punkte bedeuten dabei, dass der äußerste Ring knapp getroffen und ein Ring erzielt wurde. Würden ein 1 oder 2 Punkte bei der FK-Probe übrig behalten, wurden zwei Ringe erzielt. 3 oder 4 übrig behaltene Punkte entsprechen 3 Ringen, 5, 6 oder 7 Punkte vier Ringen, 8 oder mehr übrig behaltene Punkte entsprechen einem Treffer in den kleinsten Punkt genau mittig auf der Scheibe, was dem Schützen fünf Ringe bringt. Wenn eine FK-Probe misslingt, geht der Schuss auf jeden Fall neben die Scheibe.

Sobald die Helden ihre sechs Schüsse abgegeben haben, werden die Ringe zusammengezählt, in eine Liste eingetragen, die Pfeile herausgezogen und zurückgegeben. Dann sind die Helden entlassen. Einen zweiten Durchgang gewährt man ihnen nicht. 20 Ringe müssen erzielt werden, damit der Schütze zur Mittagszeit erneut antreten darf. Der Einsatz von Magie ist übrigens nicht explizit verboten – einem zaubernden Helfer werden die Kontrahenten aber bei einer abendlichen Kneipenschlägerei zeigen, was sie von seinem arkanen Einsatz halten (so sie die Zauberei überhaupt bemerken).

Wenn sich die Helden für die zweite Runde qualifiziert haben, treten sie noch einmal in der Runde der Besten Zehn Schützen an.

DAS FINALE DES BOGENSCHIEßENS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Strahlender Sonnenschein und Windstille versprechen beste Bedingung für das Finale beim Bogenschießen. Noch immer fiebern zahlreiche Zuschauer mit ihren Favoriten mit, darunter viele der bereits ausgeschiedenen Schützen. Die Gräfin ist mit ihrem Hof ebenfalls anwesend, sie sitzt auf einem einfachen Thron unter einem weißen Baldachin.

Alle Schützen haben vor der Herrscherin Honingens Aufstellung genommen. Die Gräfin winkt mit einem weißen Tuch, die letzte Runde des Wettbewerbs ist eröffnet.

Die Regeln haben sich im Vergleich zur Vorrunde nicht geändert. Für den Sieg muss ein Held immerhin 24 Ringe ansammeln, um der Schützin *Rigwyn ni Gallain* den ersten Platz wegzuschnappen. Passen Sie den nachfolgenden Text in diesem Fall einfach an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Bogenschießen ist entschieden, die Siegerin steht fest. Tossender Applaus und das Schmettern der Fanfaren künden vom Ende des Wettbewerbs und vom Sieg Rigwyn ni Gallains. Die Freude im Gesicht der pickligen Frau ist nicht zu übersehen, sie strahlt mit der Praiosscheibe um die Wette. Stolz tritt sie vor das Zelt der Gräfin, wo ihr diese milde lächelnd einen silbernen Pfeil und einen klimpernden Lederbeutel übergibt und ein paar leise Worte mir ihr wechselt. Erneut keimt der Jubel auf, um Rigwyn zu ehren.

ÜBUNGSSPIELE DER IMMANSPIELER

Nach der Zeremonie vor dem Boron-Tempel marschieren die noch im Turnier verbliebenen Immanmannschaften relativ geschlossen zu den Übungsplätzen, um sich auf die Viertelfinalspiele am nächsten Tag vorzubereiten. Wenn die Helden mit ihrer Mannschaft ebenfalls qualifiziert sind, können sie bei dieser Gelegenheit mit einer speziellen Erfahrung noch einmal ihr *Immanspiel*-Talent (siehe Seite 2 im Handout *Das Immanspiel am Spieltisch*) steigern. Die Spieler sind anfangs noch genauso distanziert wie ihre Plätze im Lager, mit der Zeit lockert sich die Atmosphäre aber etwas auf. Geben Sie den Helden das Gefühl, als könnten sie etwas durchatmen – nicht, weil alle Turbulenzen überstanden sind, sondern weil die Ruhe vor dem Sturm herrscht.

UNLIEBSAME ERMITTLER

Den Tobriern ist durchaus bewusst, dass sie in den Verdacht der Helden geraten sind. Um Nachstellungen zu entgehen, hatte der Tobrische Fürst am Vorabend die Ermordung des manipulierten Schiedsrichters Ruke Varholf befohlen. Seine Handlanger entdeckten kurz nach der Ausübung ihrer Tat die Helden am Tatort und entschieden sich für einen Angriff auf die Gruppe. Dieses Verhalten hatte den Fürsten zwar anfangs erzürnt, ihm ist aber bewusst, dass die Helden eine Gefahrenquelle darstellen – für seine Geschäfte und vielleicht sogar für ihn. Dementsprechend wird er nun alle Hebel in Bewegung setzen, die Helden auszuschalten.

Zunächst versuchen einige Mitglieder der Bande, in der Hierarchie emporzusteigen. Sie versuchen sich mit kleineren Anschlägen zu beweisen, von denen Sie zwei oder drei über den ganzen Tag verteilt einstreuen sollten. Der Tobrische Fürst bemüht sich dagegen um wirklich kompetente Hilfe, den Kopfgeldjäger Frenjar, um die Helden auf einen Schlag und für alle Zeiten los zu werden. Sein Angriff wird aber erst am nächsten Tag erfolgen.

ANGRIFF AUF EINEN HELDEN

Wenn ein Held alleine in Honingen unterwegs ist oder er auch nur kurzzeitig vom Rest der Gruppe getrennt wurde, greifen ihn zwei Schläger der Tobrier an. Orientieren Sie sich bei den Werten der Schläger an den auf Seite 51 angegebenen. Die beiden kämpfen, bis ihre LE auf die Hälfte gesunken ist. Falls der angegriffene Held zu unterliegen droht, könnte eine Patrouille der Nordmänner auftauchen, woraufhin die beiden Schläger die Flucht ergreifen. Die Wunden des zurückgebliebenen Helden werden dann zunächst verbunden, anschließend muss der Angegriffene noch einige Fragen beantworten – etwa gegenüber Hauptmann Malek Gulford, der sich für die Vorkommnisse interessiert.

'TOBRISCHE STAMPEDE'

Sind die Helden auf einer größeren Straße unterwegs, treiben einige (zugegebenermaßen nicht gerade fähige) Tobrier den Ochsenkarren eines örtlichen Händlers mit einer Fackel an. Die fliehenden Ochsen setzen sich mit brennenden Schwänzen in Bewegung, den Karren polternd hinter sich her ziehend. Die Helden werden durch das laute und verhältnismäßig langsame Gefährt kaum in Bedrängnis geraten, für einen spielenden Jungen oder eine taube, alte Frau stellt das Gespann aber eine ernste Gefahr dar. Die Helden werden durch einen gewagten Sprung (*Körperbeherrschungs*-Probe +6, um einerseits das Opfer zu retten, andererseits nicht selbst 2W6+2 SP(A) zu erleiden) das Leben Unschuldiger retten müssen.

DAS EINSTÜRZENDE BAUGERÜST

Das Handelskontor einer alteingesessenen Familie bedarf einiger dringender Reparaturen, weshalb um das Haus herum ein hölzernes Gerüst gebaut wurde. Zimmerleute und ein Steinmetz arbeiten eifrig am Dach, während die Helden weiter unten an der Baustelle vorbeilaufen. Einer der Handwerker arbeitet für die Tobrier und lässt scheinbar versehentlich einen schweren Stein fallen oder bringt Teile des Gerüsts zum Einsturz. Auch hier können *Gefahreninstinkt*- und *Ausweichen*- oder *Körperbeherrschungs*-Proben Schaden von den Helden abwenden. Andernfalls drohen 1W6+3 TP(A) bis 3W6 SP.

DER BARDEWETTSTREIT

Am späten Nachmittag versammeln sich fünfzehn bunt gekleidete Dichter und Spielleute vor dem Tor zur Gräflichen Residenz (3), gelegen an der Rahja-Allee (22). Die Männer und Frauen möchten allesamt am gräflichen Bardewettstreit teilnehmen, der an diesem und dem folgenden Abend in der Residenz von Gräfin Rhianna Conchobair stattfindet.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr spaziert die Rahja-Allee entlang, genießt den Schatten unter den hohen Ahornbäumen und erfreut euch am tänzelnden Flug eines Schmetterlings. Die Luft ist warm und angenehm trocken. Vor dem Tor zur Gräflichen Residenz fällt euch eine bunte Menschentraube auf. Ein rundlicher kleiner Mann mit einer spiegelglatten Glatze, der Zeremonienmeister der Gräfin, so verrät es euch ein Passant, versucht mit Unterstützung von vier Gardisten, ein wenig Ordnung in das Chaos zu bringen. Die Männer und Frauen schnattern wie ein aufgeregter Hühnerhaufen. Schließlich nimmt sich der dickliche Zeremonienmeister ein kleines Fass, stellt es aufrecht hin und steigt dann hinauf. Mit hoher Fistelstimme bittet er dann um Ruhe: "Freunde der schönen Künste, so beruhigt euch doch bitte ein wenig. Ihr seid hier nicht in einer Dorfschenke, ihr wollt für die edle Gräfin Rhianna Conchobair spielen. Also seid bitte ein wenig ruhiger und stellt euch in einer laaa..." In diesem Moment bricht der Boden des Fasses ein, auf dem der Zeremonienmeister noch einen Wimpernschlag vorher gestanden hatte, woraufhin der Mann nach unten plumpst und im Fass stecken bleibt. Für einen Moment hat er durch die unerwartete Einlage für absolute Stille gesorgt, dann setzt schallendes Gelächter ein – und auch die Wachsoldaten können sich ein breites Grinsen nicht verkneifen.

Einige der Spielleute könnten bereits alte Bekannte der Helden sein, etwa Schelle Ziehleine, *Yanna ni Rianod (Großer Fluss 176)* oder *Hahnebüch von Singinsfeld* (bekannt aus der Anthologie *Stromschnellen*, Seite 85). Die Helden können den Menschaufauf einfach als weiteres Kuriosum in Honingen zur Kenntnis nehmen, ebenfalls am Wettbewerb teilnehmen oder die Gelegenheit nutzen und sich unter dem Vorwand des Wettbewerbs in die Gräfliche Residenz schmuggeln, um dort direkten Kontakt zur Gräfin aufzunehmen.

Wenn sich die Helden den Barden und musikalisch veranlagten Schelmen anschließen möchten, können sie sich einfach zu ihnen stellen. Der Zeremonienmeister *Ragolf ui Llud*, ein Halbbruder des aufständischen Barons *Praiwain ui Llud*, wartet noch eine knappe halbe Stunde auf drei weitere Ankömmlinge, dann unternimmt er einen zweiten, diesmal von einem leichten Tobsuchtsanfall untermauerten Versuch, alle Spielleute in einer Reihe antreten zu lassen. Auf einer Schriftrolle notiert er mit einer übergroßen Feder die Namen aller Wettbewerbsteilnehmer. Dabei prüft er einige mit kritischem Blick – vor allem solche, die nicht ansatzweise wie Spielleute oder zumindest Schausteller aussehen. Eine Sharisad oder einen dunkelhäutigen Krieger könnte er als Aufsehen erregende Exoten ebenso wie augenscheinliche Musikerinnen oder Gaukler akzeptieren, den typischen Haudrauf, Magier oder die barbarische Jägerin wird er aber mit tadelndem Blick abweisen: "Fürwahr, fürwahr, wie ein Sänger seht Ihr mir aber nicht aus. Also geht, fort, fort."

Sobald er alle Namen notiert hat, winkt der Zeremonienmeister die Teilnehmer des Wettbewerbs herbei, um sie in den Ballsaal der Residenz zu führen.

Hier bietet sich Ihnen die Möglichkeit, die Helden einfach zur Gräfin vorzulassen oder sie abzuweisen. Sie können durch Ragolf von vornherein zum Scheitern verurteilte Pläne wie etwa eine Ermordung der Gräfin schon früh blockieren und die Helden nur dann vorlassen, wenn sie eine diplomatische Lösung suchen.

EINBRUCH IN DIE GRÄFLICHE RESIDENZ (3)

Wenn die Helden nicht eingelassen werden, aber dennoch mit der Gräfin über der Sicherung der Turnierfriedens direkt reden möchten, können sie den dreisten Plan eines Einbruchs verfolgen. Mit etwas Glück sollte es der Gruppe dann gelingen, sich unter die Spielleute zu mischen, wenn sie es denn vorher geschafft haben, überhaupt in die Residenz zu gelangen.

Die Mauer um das weitläufige Gelände der Residenz ist zwar nur 3 Schritt hoch, dafür aber mit weißem Kalk glatt verputzt und dadurch ohne Hilfsmittel nur schwer zu überwinden.

Wachtürme gibt es nicht, dafür patrouillieren aber mindestens vier, zur Zeit des Bardenwettstreites und des Banketts sogar acht Soldaten entlang der Mauern, dazu noch einmal vier beziehungsweise acht quer durch das restliche Gelände.

Tagsüber sind die Straßen rund um die Residenz und auch der südlich gelegene Park belebt, auch auf der anderen Seite der Mauer gibt es nicht überall gute Deckungsmöglichkeiten. Magische Unterstützung ist daher fast unverzichtbar, wobei ein TRANSVERSALIS nur gelingen kann, wenn zumindest der Zauberwirker sich vorher bereits einmal in der Residenz aufgehalten hat. Ein VISIBILI VANITAR oder ein DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND (LEIB DES ERZES) versprechen eher Erfolg, weil sie verhältnismäßig unauffällig sind. Aufziehende Nebelschwaden oder Bereiche unerklärlicher Dunkelheit werden das Interesse der Wachen wie auch des ersten Hofmagiers, Magister *Tenobrar ui Gulwyn*, auf sich ziehen.

IN DER GRÄFLICHEN RESIDENZ

Zeremonienmeister Ragolf ui Llud ermahnt die Barden während des Weges in den Ballsaal noch einmal mit eindringlichen Worten: "Denkt daran, es herrscht Narrenfreiheit und wir werden euch sogar gestatten, die Stadt trotz spöttischer Verse lebend zu verlassen, aber es gibt immer ein Wiedersehen. Und falls jemand Dunkles im Sinn hat: Zauberei ist verboten und wird unterbunden, ebenso wie jeder wahnwitzige Versuch, gegen irgendjemanden einen Dolch zu führen." Dieser Appell ist durchaus ernst gemeint. Auch und gerade wenn die Helden vor der Gräfin persönlich auftreten, sollten sie nicht vergessen, dass ein Antimagier und ein gutes Dutzend Soldaten anwesend sind, um die Gäste im Auge zu behalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei Lakaien öffnen ein doppelflügliges Portal aus dunklem Edelholz, hinter dem sich ein großer, mit bunten Bändern geschmückter Ballsaal erstreckt. Knapp 20 Schritt gegenüber des Portals thront die Gräfin, Rhianna Conchobair. Neben ihr sitzt ein Mittvierziger in einem dunkelblauen Gewand, einen spitzen Hut auf dem Kopf und einen langen Stab aus hellem Holz in der Hand. Hinter den dreien stehen vier Soldaten in schwerer Plattenrüstung und mit glänzend polierten Hellebarden bewaffnet. Weitere Wachen verteilen sich an den anderen Wänden und vor der Tür. In der Mitte des Saals haben an langen Tafel rund zwanzig geladenen Gäste Platz genommen. Lediglich die freie Fläche vor dem erhöhten Stuhl der Gräfin ist groß genug, dass dort getanzt werden könnte. Der Zeremonienmeister weist euch einen Platz an einem leeren Tisch direkt neben dem Portal zu. Dort stehen verschiedene Speisen wie Spanferkel oder gefüllter Rehrücken bereit. In Obstschalen liegen dunkle Sauerkirschen aus den gräflichen Gärten, in einer riesigen Schüssel wartet eine fettige Suppe auf eure leeren Mägen. In bauchigen Karaffen wird Wein gereicht.

Auch die Spielleute sind für die nächsten Stunden Gäste der Gräfin und können sich die Bäuche voll schlagen – im Gegenzug erwartet man aber anders als von der geladenen Adligen und bedeutenden Vertretern der Stadt von jedem von ihnen ein etwa viertelstündiges Unterhaltungsprogramm. Die Barden tragen musikalisch untermalte, tragische Heldensagen genauso vor wie melancholische Liebeslieder, andere spielen muntere Tänze auf, woraufhin einige der geladenen Gäste zum Schreitanz bitten. Nur wenige machen von der Narrenfreiheit Gebrauch und erzählen derbe Zoten oder singen gar unverblümt Schmählieder auf den Feind – oder gar die Gastgeberin selbst. Während sich Schelle zurückhält und ein paar alte Volksweisen vorträgt, lässt es sich Hahnebüch nicht nehmen, mit der Gräfin gnadenlos abzurechnen. Erstaunlicherweise reagiert diese nicht ungehalten oder zornig, meist erträgt sie den Spott mit einem milden Lächeln. Innerlich findet Rhianna Conchobair die Unverschämtheiten keineswegs lustig, ihr ist aber sehr wohl bewusst, dass sie mit einer ver-

bitterten Miene die Spielleute nur zu noch übleren Beschimpfungen animieren und gleichzeitig ihr Gesicht vor den anwesenden Gästen verlieren würde. Der spöttische Bardenvortrag hat in Alberrnia eine lange Tradition – und sich dieser zu entziehen oder gar entgegenzustellen würde die Position der Gräfin beim Volk nur schwächen, wenn ein derartiges Verhalten publik würde. Und gerade die Spielleute würden solche Nachrichten schnell verbreiten.

Wenn die Helden ebenfalls teilnehmen möchten, sollten auch sie ein Lied oder eine spöttische Weise vortragen. Schöner als jede Talentprobe sind zwar selbst geschriebene oder vorgetragene Stücke, Sie können die Qualität des Vortrags der Helden aber natürlich auch über entsprechende Proben bestimmen (siehe unten). Entscheiden Sie hier am besten mit Ihrer Gruppe. Besonders unterhaltsam kann ein Wettbewerb unter den Helden sein, etwa wenn diese Schmählieder auf die Gräfin oder die Nordmärker dichten.

Sollten die Helden dagegen eine Unterredung mit der Gräfin anstreben, werden sie sich an den Zeremonienmeister wenden oder während ihres Vortrags die Dringlichkeit eines Gesprächs betonen müssen. Falls die Helden dabei andeuten, eine Lösung für die angespannte Lage in Honingen vorbringen zu wollen, wird sich die Gräfin mit ihnen, ihren

Leibwächtern und ihrem Hofmagus in eine gemütliche Kammer zurückziehen, wo die Helden dann ihre Vorschläge vorbringen können.

DER SIEGER DES BARDEWETTBEWERBS

Nach dem letzten Vortrag einer jungen Bardin wird der Sieger des Bardewettstreits ermittelt: Jeder Wettbewerbsteilnehmer hält eine hölzerne Tafel mit einer Nummer hoch, die anwesenden Gäste schreiben oder malen die Zahl ihres Favoriten dann auf einen kleinen Zettel und legen diesen dann in eine Schüssel. Nachdem der Zeremonienmeister die Zettel ausgezählt hat, verkündet er den Gewinner.

Vielleicht konnte ja sogar ein teilnehmender Held gewinnen. Sollten während seiner Darbietung mehr als 36 TaP* bei drei angesammelten *Musizieren-* oder *Singen-*Probe übrig geblieben sein, hat er den Wettbewerb gewonnen. Andernfalls gewinnt der spöttische Schelm Hahnebüch von Singinsfeld, der sein Publikum mit klarer Stimme und höhnischen Schmähversen begeistern konnte. Der Sieger bekommt von der Gräfin persönlich eine kostbare Laute mit Elfenbeinintarsien überreicht, die für *Musizieren-*Proben *Hochwertiges Arbeitsgerät* (MFF 33) darstellt.

DIE HELDEN

Wie genau die Helden vorgehen werden, um den brüchigen Turnierfrieden zu erhalten, lässt sich nicht genau sagen. Geben Sie Ihren Spielern Spielraum und lassen Sie sich auf ihre Ideen ein. Im Folgenden sind einige denkbare Lösungsansätze aufgeführt, mit deren Hilfe Sie sich leichter auf die Vorschläge Ihrer Runde einstellen können. Vermutlich werden die Helden nicht nur einer Strategie folgen, sondern verschiedene Möglichkeiten ausloten und kombinieren wollen. Prinzipiell sollten die Helden folgende Überlegungen anstellen. Es ist unabdingbar, erneut einen 'Waffenstillstand' zu verhandeln, an den sich dann auch die Invher- wie die Reichstreuen halten sollten. Problematisch sind dabei nur die Tobrier, die von so einer Absprache nicht profitieren würden. Die Helden müssten also zusätzlich die Tobrier ausschalten. Sobald diese Gefahr gebannt ist, wird Gräfin Rhianna Conchobair der Gruppe noch weitere Gewalttaten in die Schuhe schieben und den Ermittlungserfolg der Helden für sich zu proklamieren versuchen, um die Honinger Bürger zu beruhigen. Im Gegenzug erhalten die Invhertreuen tatsächlich freies Geleit.

Eine andere Strategie der Helden könnte das Ziel verfolgen, die Tobrier selbst zu Sündenböcken zu machen. Wenn es die Gruppe nicht schafft, mit den Invher- und den Reichstreuen zu verhandeln, müssen sie der Gräfin den Ausweg aus der sich zuspitzenden Lage in Honingen auf dem Silbertablett servieren. Dies bedeutet aber, dass die Helden die Tobrier nicht nur ihrer eigenen Taten überführen, sondern darüber hinaus selbst dafür sorgen, dass die Bande auch für alle anderen Verbrechen angeklagt werden. Dies mag für manche Gruppen zu ersten moralischen Konflikten führen, allerdings sind die Tobrier keine unschuldigen Opfer, sondern durchaus bestrafenswerte Verbrecher.

INVHERTREUE HELDEN KLAGEN DIE GRÄFIN AN

Invhertreuen Helden sind ein wenig die Hände gebunden. Sie könnten Rhianna durchaus für schuldig erklären und womöglich sogar Beweise dafür vorlegen, etwa indem sie nach Zeugen suchen, die Harla mit den Truppen aus Gratensfels in Verbindung bringen, oder indem sie auch hier nach nicht vorhandenen Beweisen suchen und diese dann schließlich fälschen. Die Gräfin wird allerdings jeden Vorwurf durch die Stadtgarde zurückweisen lassen und ihrerseits die Helden bezichtigen, Agenten Invhers zu sein: "Die Gruppe war an allen Tatorten, an vielen gar vor anderen Zeugen, überall haben diese Herumtreiber ihre Finger mit im Spiel gehabt und niemand wird sicher sein, solange diese subversiven Subjekte frei herumlaufen!" Diese Vorwürfe hätten dann wiederum eine Verhaftungen, Verurteilung und angesetzte Hinrichtung zur Folge. Wenn sich die Helden mit den Blauen Füchsen anfreunden konnten, besteht aber noch Hoffnung auf eine weitere gewagte Rettungsaktion.

REICHSTREUE HELDEN KLAGEN IDRA ODER ANDERE SPIELER AN

Reichstreue Helden könnten das Vorhaben der Gräfin tatkräftig und relativ problemlos unterstützen. Mit einer einfachen Schriftprobe ließe sich Idra recht leicht als Drahtzieherin hinter den gefälschten Drohbrieffen ausmachen. Einer ausführlichen Folter im Blauen Turm wird sich die junge Frau nicht lange widersetzen können, nach kurzer Zeit verrät sie auch Cullain. Die beiden werden dann angeklagt und zum Tode durch den Strick verurteilt. Für die Helden moralisch problematisch an dieser Variante sind die Überlegungen der Stadtwache bezüglich des Angriffs auf die Immanmannschaft aus Vainningen. Es ist undenkbar, dass die zwei Menschen die gesamte Mannschaft überfallen haben. Folglich müssen noch weitere Komplizen geholfen haben. Zunächst beschuldigt man die Blauen Füchse, sicherheitshalber verhaftet man aber auch noch ein paar Spieler aus Havena. Die Folgen sind zwar nicht ganz so drastisch wie die am neunten Turniertag geschilderten (wenn die Helden nichts unternommen hätten), wirklich befriedigend dürfte dieses Ergebnis für die Heldengruppe aber nicht sein.

AN DIE VERPUPFT APPELLIEREN

Vom Prinzip her die einfachste und moralisch unbedenkliche Lösung wäre es, mit den Invher- und Reichstreuen einen 'neuen' Waffenstillstand auszuhandeln. Die Helden müssen also mit den Agenten Invhers und der Gräfin verhandeln. Da es hier um langfristige Absprachen geht, sollten Sie nicht auf *Überreden-*, sondern auf *Überzeugen-*Proben würfeln. Sie sollten allerdings nicht jeden Satz mit einer Probe auf seine Wirksamkeit überprüfen. Lassen Sie Ihre Gruppe mit Worten fechten und erleichtern sie Proben bei guten Argumenten – oder verzichten Sie gleich ganz, wenn dem Gegenüber der Helden deren Überlegungen plausibel und logisch erscheinen sollten.

VERHANDLUNGEN MIT DEN AGENTEN INVHERS

Mit den Invhertreuen zu verhandeln, dürfte sich als sehr schwierig gestalten, weil die Helden keinen direkten Ansprechpartner haben. Nur wenn sich die Helden als verlässlich und neutral bewiesen haben, wird der Invher-Agent und Spieler der Havena-Bullen Cullain auf ein Verhandlungsangebot der Helden eingehen und mit Idra und der Gruppe einen langen Spaziergang unternehmen. Dabei kann er den Helden verschiedene Hintergründe liefern: Freimütig berichtet er von seinem Auftrag, der vermuteten Falle der Gräfin, indem diese ihrerseits die Invhertreuen in ein schlechtes Licht rückte, und

er gibt sogar die von ihm und Idra verübten Taten zu. Im Gegenzug beteuert er aber seine Unschuld an den Anschlägen der Reichstreuen, etwa auf die Vairninger Mannschaft oder Vyburn und Ealger. Er ist sich der für ihn und seine Leute bedrohlichen Lage bewusst und wird relativ schnell einem Waffenstillstand zustimmen.

VERHANDLUNGEN MIT DEN NORDMÄRKERN

Auf reichstreuer Seite bieten sich viele Verhandlungspartner an, da alle wichtigen Entscheidungen aber von der Gräfin persönlich abgenickt werden, lohnen Verhandlungen nur mit ihr. Marschall von Streitzig käme von seiner Position her vielleicht noch in Frage, er würde sich aber auf diplomatische Vorschläge, wie sie die Helden unterbreiten, nur höchst unwahrscheinlich einlassen, bevorzugt er doch eine militärische Lösung, die in Verhaftungen und Hinrichtungen resultiert. Wenn es nach ihm ginge, würde er zuerst die Helden verhaften lassen, dann die Invhertreuen, dann die Tobrier und halb Honingen gleich mit.

Die Gräfin zeigt sich da schon wesentlich kompromissbereiter, ist aber zunächst nicht bereit, sich von Fremden Vorschläge machen zu lassen. Aufgrund der zahlreichen Termine während des Turniers empfängt sie zurzeit nicht einfach irgendwelche ihr unbekanntenen Personen niederen Standes. An den Abenden des Bardenwettstreits und während des im Gräflichen Palast abgehaltenen Festes zu Ehren der Immanpieler bieten sich dagegen Gesprächsmöglichkeiten, wenn die Helden ohne lange Reden ihr Interesse wecken können. Selbst ertapten und ihr vorgeführten Einbrechern könnte die Gräfin aus einer Laune heraus Gehör schenken. Alternativ können ihr die Helden auch durch den Inrah-Boten eine Nachricht zukommen lassen.

Rhianna legt bei allen Verhandlungen großen Wert darauf, ihr Gesicht nicht zu verlieren und wenn möglich vor den Honinger Bürgern gut auszusehen. Die Helden können sie mit dem Versprechen gewinnen, sich zwar als neutrale Ermittler zur Verfügung zu stellen und damit den Vorwurf der Sündenbocksuche zu entkräften, die entschlossenen Verhaftungen der Tobrier aber den Nordmärkern zu überlassen. Der Gräfin ist es dabei egal, ob die Helden den Tobriern alle oder nur die tatsächlich von ihnen verübten Taten vorwerfen wollen. Sie zeigt sich bei den Verhandlungen um einiges verschlossener als Cullain, der den Helden gegenüber mitunter sogar geständig ist: Sie gibt vor den Helden keine ihrer Intrigen zu, generell sieht sie sich den Helden gegenüber in einer überlegenen Position. Nicht zur Gänze durchdachte Pläne, etwa eine Borbaradianer-Sekte aus dem Boden zu zaubern oder eine maraskanische Verschwörung zu erfinden, tut sie als Geschwätz ab. Wenn die Helden einen Vorschlag machen wollen, müssen sie diesen mit Nachdruck und bis ins Kleinste durchdacht vortragen, woraufhin die Gräfin nach einigen kurzen Überlegungen einem Waffenstillstand zustimmt – und die Helden dann sofort hinausgeleitet lässt.

WENN DIE HELDEN DIE TOBRIER ZU SÜNDENBÖCKEN MACHEN WOLLEN

Verhandlungen bieten sich auch an, wenn die Helden Tobrier als Schuldige präsentieren wollen. Sowohl die Reichs- als auch die Invhertreuen werden von dem Vorschlag der Helden überrascht sein. Beide Seiten erkennen aber auch die Möglichkeiten dieser Konfliktlösung. Verhandeln die Helden nicht, werden die Invher- wie die Reichstreuen auch ohne Absprachen die sich bietende Chance erkennen, den Tobriern einen systematischen Bruch des Turnierfriedens zuzuschreiben, und sich fortan still verhalten. Davon können die Helden allerdings nicht ausgehen.

SUCHE NACH BEWEISEN

Die Helden sollten schnell davon Abstand nehmen, die reichstreuen Gastgeber oder die invhertreuen Gäste an den Pranger zu stellen – die Tobrier dagegen bieten sich als Sündenböcke an.

Die Honinger haben sich in den letzten Tagen allerdings ihre ganz eigenen Meinungen gebildet. Einige beschuldigen die Gräfin, andere die Gäste, viele sind unschlüssig und trauen beiden Seiten zu, für die Toten verantwortlich zu sein. Das Vorhaben, Sympathien gegenüber dem Feind zu gewinnen, haben damit sowohl die Invher- als auch

die Reichstreuen verfehlt. Die Blauen Füchse haben dadurch einige Sympathisanten verloren, zum Teil auch solche, von denen sie vorher heimlich, still und leise unterstützt wurden. Rhianna Conchobair muss sich dagegen von ihren Spitzeln berichten lassen, dass sich selbst solche Honinger von ihr distanzieren, die vorher öffentlich die Meinung vertreten haben, mit der neuen Herrscherin könne man sich arrangieren. Dabei haben sich mitunter recht feste Ansichten herausgebildet, die nicht einfach mit einer neuen Schuldzuweisung umzustößeln sind. Eine willkürliche Beschuldigung irgendwelcher Täter wird bei vielen Leuten den Beigeschmack eines Ablenkungsmanövers haben, weshalb die Helden ihre Vorwürfe mit Fakten untermauern müssen. Sobald sich die Gerüchte verbreiten, die Helden hätten Beweise sammeln können, dass die Tobrier hinter all den Taten stecken, kann sich die Stimmung in Honingen schnell entspannen, vorausgesetzt, die Gefahr durch die Tobrier wird gebannt.

ZWEI ARMBRÜSTE ALS BEWEISE

Im Besitz der Tobrier befinden sich noch zwei weitere Armbrüste, die weitestgehend baugleich mit der Armbrust sind, mit der Iber Bachental auf den Spieler der Bullen geschossen hat (siehe Seite 48). Wenn sich unter den Helden ein Armbrustexperte (TaW *Bogenbau (Armbrust)*) mindestens 10) befindet, kann er die Waffen grob der Region um Gareth zuordnen. Ganz unabhängig davon ist die Wahrscheinlichkeit, dass jemand zwei ähnliche Armbrüste besitzt wie die, mit der ein Anschlag verübt wurde, recht gering, zumal es sich nicht um Standardware des mittelreichischen Heeres handelt. Damit ist Iber Bachental kein Einzelgänger mehr, es lässt sich vielmehr eine Verbindung zu den Tobriern nachweisen.

Problematisch ist für die Helden nur, an diese Beweise zu gelangen. Die Armbrüste könnten in einem Hinterzimmer des *Lustigen Henkers* liegen – vielleicht haben die Helden sie dann bei ihrem ersten Besuch auch entdeckt. Verstecken Sie die Armbrüste dann in der *Szene Im Lustigen Henker* auf Seite 51 und verlangen Sie *Simmenschürfe*-Proben, damit den Helden diese für die Szene unbedeutenden Gegenstände auffallen. Eine KL-Probe erlaubt den erfolgreichen Vergleich der dort gefundenen Waffen mit der Waffe Iber Bachentals.

Die Helden könnten die Waffen beschlagnahmen lassen, wenn sie gemeinsam mit der Stadtgarde den *Lustigen Henker* stürmen, oder vorher beschlagnahmen, um sie Hauptmann Gulford vorlegen zu können.

EINE SCHULDNERLISTE ALS BEWEIS

Die Tobrier besitzen einige längere Schuldnerlisten, gesammelt in Büchern oder Mappen. Auch für Ruke Varholf existiert eine solche Liste, auf der wöchentliche Zahlungen in Höhe von zwei Silbertalern für "besondere Schutzleistungen" verzeichnet wurden. Seit sieben Wochen sind diese Zahlungen als "nicht bezahlt" gekennzeichnet worden, unter der Liste befindet sich der Vermerk "Schulden durch Dienstleistung beglichen". Diese Liste ist der Beleg für die Aufforderung an Ruke, das Spiel zwischen den Kefberger Keften und den Lyngwyner Luchse so zu leiten, dass die Keften gewinnen. Auch wenn die Schutzgelderpressungen der letzten Monate ("besondere Schutzleistungen") ebenso wie die Aufforderung zur Spielmanipulation ("Schulden durch Dienstleistung beglichen") nur angedeutet werden, wird diese Liste im Zusammenhang mit einem oder mehreren gefangenen Tobriern vor Rukes Haus von Hauptmann Gulford doch als Beweis für die Machenschaften der Tobrier anerkannt.

Die Liste könnte im Hinterzimmer des *Lustigen Henkers* untergebracht sein oder sich in den Wohnhäusern von Warlas Kuntje oder dem Tobrischen Fürsten befinden.

EINBRUCH IN DEN LUSTIGEN HENKER

Die frühen Morgenstunden sind für einen Einbruch in den *Lustigen Henker* die beste Zeit, die Gäste schlafen dann in kleinen Kammern oder im Schlafsaal im ersten Stock. Die Schankstube (1) im Erdgeschoss ist dann ebenso leer wie das große Hinterzimmer (2) gegenüber dem Eingang. Nur in der kleinen Schlafstube (4) hinter der Küche (3) schläft der Wirt *Kargnir Glatin* einen unruhigen Schlaf. Um ihn nicht schon beim Betreten der Schenke aufzuwecken, sollten den Helden Proben +2 (Vordertür) bzw. +8 (Hintertür) auf *Schlösser*

Knacken gelingen, um die Türen leise zu öffnen, wahlweise auch ein FORAMEN +0 mit 3 AsP. Die Türen lassen sich im Prinzip auch mit einer einfachen KK-Probe recht einfach eintreten oder ohne Zuschläge mit einer *Schlösser Knacken*-Probe öffnen, allerdings erwacht Kargnir dann und weckt um Hilfe schreiend seine den Helden nicht gerade wohl gesonnenen Gäste auf. Wenn es zum Kampf kommt, können Sie sich an den Werten der *Schläger der Tobrier* auf Seite 52 orientieren.

Wenn die Helden das Hinterzimmer leise betreten haben (*Schleichen*-Probe jedes Helden erfolgreich), können sie dort die auf einer Ablage liegenden Armbrüste finden – und vielleicht auch ein paar Unterlagen der Tobrier (siehe Seite 64). Gelingt jedem am Einbruch beteiligten Helden eine weitere *Schleichen*-Probe, kann sich die Gruppe unbemerkt zurückziehen.

ANDERE FUNDORTE

Der *Lustige Henker* liegt als Fundort für Beweise gegen die Tobrier recht nahe, aber wenn Sie es Ihren Spieler etwas schwerer machen möchten, können Sie die Beweise auch an anderen Orten verstecken. Die Armbrüste könnten sich in einem Lager der Tobrier finden lassen, welches die Helden durch Beschattung oder Verhör einzelner Bandenmitglieder finden können. Dort könnten die Waffen dann in Schränken oder gar einem geheimen Versteck eingelagert sein.

Die Schuldnerliste könnte sich statt in der Schenke auch im kleinen Haus von Warlas Kuntje oder dem etwas luxuriöserem Stadthaus des Tobrischen Fürsten und seiner Familie befinden. Orientieren Sie sich dabei grob an *Ernestines Kräuter- und Tinkturenladen*, beschrieben in TTT 91, bzw. *Tomarios Töpferwerkstatt* (ohne den Mittelteil), beschrieben in TTT 89. Fügen Sie noch zwei Räume pro Stockwerk hinzu, wenn sie das Stadthaus des Fürsten darstellen möchten. Auch diese Standorte sollte die Helden erst durch Beschattungen ermitteln müssen, bevor Sie dann dort einbrechen können. Zum Schutz des Fürsten und seines Stellvertreters halten sich einige Schläger im Gebäude selbst oder zumindest in der Nähe auf.

EINE FALLE FÜR DIE TOBRIER

Egal ob die Helden die Tobrier nur als Schuldige ihre tatsächlichen Taten oder als Sündenböcke für alle Verbrechen darstellen: Um dem Volk schuldige Täter zu präsentieren, muss man sie zunächst gefangen nehmen. Wenn die Helden passenden Beweise vorgelegt haben, können sie es der aufgrund von Bestechungen einzelner Gardisten und durch das Turnier mit zahlreichen Zusatzaufgaben betrauten und daher vollkommen überlasteten Stadtwache überlassen, die Tobrier festzunehmen. Vielleicht möchten die Helden die Tobrier aber auch in eine Falle locken und womöglich gar zu einem (Teil-) Geständnis bringen.

Ein Treffen im *Lustigen Henker* sollten die Helden nur dann anstreben, wenn sie mit zwei Dutzend Stadtwachen aufmarschieren. Ein Treffen an einem neutralen Ort erhöht die eigene Sicherheit, die Anführer bringen allerdings entgegen aller Abmachungen einen Schlächtertrupp in der Nähe in Stellung.

Die Helden könnten den Tobriern ihre Beweise gegen sie präsentieren, ihnen mit einer Verhaftung drohen und dann anbieten, gegen die Zahlung eines Schweigegeldes die sicher deponierten Beweise zu vernichten. Eine *Überzeugen*-Probe +8 wird den Tobrischen Fürsten überzeugen und auf das Angebot eingehen lassen, was als Schuldbekennnis gewertet werden kann. Erleichtern Sie die Probe, wenn Ihre Spieler überzeugend argumentieren. Beim Beschaffen des Schweigegeldes wird die Stadtgarde dann unter Hauptmann Maleks Führung zuschlagen und die Verbrecher verhaften. Die Helden könnten sich auch als Verbündete der Tobrier ausgeben, ihnen wiederum von den Beweisen und der anrückenden Garde erzählen und dem Tobrischen Fürsten anbieten, ihn gegen eine zukünftige und gewinnbringende Arbeit aus der Stadt zu geleiten – etwa durch den Tunnel, den auch Harla benutzt hat. Wiederum sollte über eine *Überzeugen*-Probe ermittelt werden, ob der Fürst darauf eingeht, wiederum wird ihm dies als Geständnis ausgelegt und auch in diesem Fall wird Hauptmann Gulford mit seinen Gardisten warten, um den Tobrischen Fürsten als Drahtzieher verschiedener Vergehen zu verhaften.

FRENJAR APHEVERI

Die Tobrier als Drahtzieher zumindest ihrer eigenen Taten zu präsentieren ist wichtig, um die Honinger Bevölkerung zu beruhigen und in Sicherheit wiegen zu können. Den Mörder von Ealger, Swafne und Vyburn stellen zu können, egal ob tot oder lebendig, sollte auch die hartnäckigsten Zweifel beseitigen und vor allem den Helden ein befriedigendes Gefühl geben. Die Suche nach Frenjar sollte also eine gewisse Priorität besitzen. Da die Helden nicht wissen werden, dass Frenjar beim Festessen der Gräfin (siehe Seite 67) sowieso einen Angriff auf die Gruppe plant, dürften sie bemüht sein, aktiv nach Frenjar zu suchen.

Sobald die Helden zu der Erkenntnis gelangt sind, dass der Meuchler sowohl für die Gräfin als auch für die Inwertreuen gearbeitet hat, liegt der Gedanke nahe, dass Frenjar sich als Söldner verdingt. Wenn die Jagd auf ihn erfolglos bleibt, könnten die Helden auf die Idee kommen, ihn selbst anzuheuern, um seiner habhaft zu werden. Doch wie soll man einen Kopfgeldjäger finden?

Dezentes Nachfragen bei Bettlern, bekannten Schlägern und zwielichtigen oder skrupellosen Geschäftsleuten kann die Helden gegen das eine oder andere Bestechungsgeld, Schmeicheleien oder kleine Geschenke zu einem Hinweis führen: "Fragt in der Schenke Am Blauen Turm nach Frydwyna Valaigh, die kann euch vielleicht helfen." Diese Information können Sie den Helden jederzeit zuspätspielen, vielleicht sucht auch eine Person die Helden auf, die von der Gruppe schon einmal befragt wurde und die nun auf einen finanziellen oder tatkräftigen Gefallen hofft.

AM BLAUEN TURM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der dunklen Schenke Am Blauen Turm halten sich vor allem Soldaten und Gardisten auf. Die Luft ist warm, aber nicht abgestanden, die Einrichtung schlicht, aber bequem, die Tische sind sauber. Zwei Gardistinnen schlürfen eine fettige Suppe, ein schmalbrüstiger Offizier nagt an einer Hähnchenkeule. In einer Ecke unterhalten sich ein halbes Dutzend Soldaten bei einem Würfelspiel und mutmaßen lautstark darüber, ob und wann die Reichsverräter endlich verhaftet werden.

Bei der Wirtin, einer gemütlichen Mittvierzigerin, erkundigt ihr euch nach Frydwyna und werdet an eine gut zwei Schritt große Frau von enormer Leibesfülle verwiesen, die in einer Ecke der Schankstube mit trüben Augen ins Leere stiert. Statt des linken Unterschenkels hat sie ein einfaches Holzbein. Ihre Bewegungen sind etwas unbeholfen, immer wieder rinnt Speichel aus ihrem Mundwinkel.

Frydwyna kämpfte im Orkensturm, wo sie schwer verwundet wurde. Seitdem lebt sie in ihrer Heimatstadt Honingen, wo sie sich auf die Vermittlung von 'Spezialisten' verlegt hat. Statt selber zu kämpfen, besorgt sie nun Leibwachen für Händler, wehrhafte Bedeckung für Fuhrleute und ab und an sogar stattliche Jünglinge für reiche Damen.

Frydwyna lacht laut und viel, ist recht gesprächig und lädt die Helden an ihren Tisch ein, wenn diese näher treten. Über ihre Geschäfte möchte sie aber nicht sprechen. Fragen die Helden nach einem Kopfgeldjäger, entgegnet sie nur: "Solche Leute kenn ich nich – seid ihr sicher, dass ihr mich nich verwechselt?"

Irgendwann verabschiedet sich Frydwyna von den Helden, ohne sich auf einen Handel mit ihnen eingelassen zu haben. Je nach Tageszeit bricht sie im Anschluss an das Gespräch oder am nächsten Vormittag zu einem dreistündigen Spaziergang auf, bei dem sie Honingen durch das Winhaller Tor verlässt. Die Helden können ihr unauffällig folgen – vorausgesetzt, zwei Proben auf *Sich Verstecken* +4 gelingen jedem Verfolger. Würden die Helden von Frydwyna entdeckt, kehrt sie nach einem kurzen Aufenthalt am Übungsplatz der Immanspieler wieder nach Honingen zurück, andernfalls führt sie ihre Verfolger auf eine Lichtung in einem kleinen Wäldchen nordwestlich der Stadt, wo sie eine kurze Pause einlegen und sich auf einem großen Stein ausruhen wird. Dabei deponiert sie einen Zettel für Frenjar.

Eine Stunde später taucht Frenjar dann auf und nimmt den Zettel an sich, wodurch er vom Interesse seiner potenziellen Kunden erfährt. Da Frydwyna auch eine recht prägnante Beschreibung der Helden mitgeliefert hat, ahnt Frenjar eine Falle, zerreißt den Zettel und verschwindet schnellen Schrittes. Die Helden können ihn theoretisch angreifen, dies sollte aber nur von Erfolg gekrönt sein, wenn mehrere Helden Frydwyna gefolgt sind, was allerdings auch das Risiko erhöht hat, entdeckt zu werden. Mehrere Helden können Frenjar schon jetzt stellen und nach einer Hatz durch die Wälder und Auen nördlich Honingens fassen. Verlangen Sie Proben auf *Fährtsensuchen*, *Athletik* und *Körperbeherrschung*. Frenjar versucht sich, dem Terrain angepasst, so zu erwehren, wie es auch auf Seite 68 im Kapitel **Die nächtliche Jagd durch Honingen** beschrieben wird. Falls Sie auf das vorgeschlagene Finale gegen Frenjar Wert legen, können Sie ihn natürlich auch noch einmal entkommen lassen, die Helden sollten ihn dann aber schon verwunden und damit schwächen können – und sich damit das Finale selbst erleichtern. Einen einzelnen Helden wird Frenjar dagegen höchst wahrscheinlich verwunden, ihn dann für tot halten und fliehen.

Falls die Helden den Zettel während der Wartezeit auf den Kopfgeldjäger studieren und auf die Idee kommen, die Beschreibungen zu ändern oder gar zu entfernen, wird Frenjar ebenfalls misstrauisch und lehnt den Vertrag ab.

Wenn die Helden Frydwyna nicht gefolgt sind, werden sie nichts weiter von ihr erfahren und Frenjar auch erst dann wiedertreffen, wenn er versucht, sie umzubringen.

VERBÜNDETE GEWINNEN

Wenn die Helden in den letzten Tagen in Honingen an Einfluss auf verschiedenen Personen oder Personenkreise gewonnen haben, können sie diesen nun auch ausnutzen. Die Helden konnten von Hauptmann Malek Gulford über die Schelmin Schelle und einem guten Dutzend Immanspieler bis hin zum sprechenden Honigglas viele Bekanntschaften schließen, von denen einige nun hilfreich sein können.

☞ **Hauptmann Malek Gulford** hat lange Zeit nicht viel getan, um nach irgendwelchen Tätern zu suchen. Wenn ihn die Helden aufsuchen und für eine Zusammenarbeit gewinnen wollen, müssen sie ihn zunächst von ihrer eigenen Unschuld überzeugen (*Überzeugen*-Probe oder stichhaltige Argumente für ihre Unschuld). Servieren ihm die Helden dann auch noch eigene (notfalls gefälschte) Beweise auf die Tobrier oder Invertreuen als Täter, erwacht ein seit langer Zeit vergessener Ehrgeiz in dem Stadtgardisten. Er wird sich nicht konkret zu einer Zusammenarbeit äußern, die von den Helden vorgetragene Überlegungen aber in Ruhe nachvollziehen und schließlich sogar eigene Ermittlungen anstellen. Bei einem zweiten Gespräch könnte Hauptmann Gulford die Helden dann überraschen: Sind die Helden einer Spur nicht nachgegangen, kann Malek hierzu ergänzende Informationen geben, haben die Helden etwas übersehen oder in eine falsche Richtung gedacht, führt der Hauptmann sinnvolle Alternativen auf. Im Gegenzug erwartet er aber auch die Unterstützung und Zusammenarbeit der Helden. Er wird schließlich einsehen, dass die Lage kritisch ist, und zu dem Schluss kommen, dass man weder die Gräfin noch die Gäste als alleinige Täter präsentieren kann. Beide Seiten zu beschuldigen wird zu unberechenbaren Handlungen führen, weshalb er den Helden vorschlagen wird, die Tobrier (zum Teil ja sogar zu Recht) als Schuldige zu entlarven. Die Heldengruppe kann diesen Vorschlag kritisch hinterfragen, letztendlich wird Malek ihnen erklären, die Tobrier nur wegen der von ihnen tatsächlich verübten Verbrechen verhaften zu wollen. Dass er nach einer Verhaftung auch alle anderen Taten den Tobriern in die Schuhe schieben möchte, verschweigt er dann geflissentlich. Haben die Helden den Hauptmann als Verbündeten gewonnen, stimmt er dem Einsatz seiner Gardisten zu und nimmt die Tobrier gemeinsam mit den Helden fest.

Um den Helden ein spannendes Finale mit Frenjar zu bieten (siehe die nächste Seite), sollte Hauptmann Gulford aber während des Angriffs auf den Kopfgeldjäger nicht anwesend sein. Diesen Kampf sollten die Helden alleine gewinnen müssen.

☞ Wollen die Helden dagegen ausgehend von möglichen guten Beziehungen auf die **Nordmärker Soldaten** zurückgreifen, sollten sie nicht viel diskutieren und stattdessen (gefälschte) Beweise liefern, damit die Nordmärker gegen die Tobrier vorgehen. Die Offiziere klagen ohnehin schon darüber, während des Immanturniers mit zu wenigen Soldaten zu viele Aufgaben übernehmen zu müssen. Da möchte man nur ungern die Aufgaben der Stadtgarde übernehmen – und verweist lieber auf deren Zuständigkeit.

☞ Die Schelmin **Schelle Ziehlein** hat bereits bei der Befreiungsaktion der Blauen Füchse bewiesen, dass sie für ein phantasievolles Ablenkungsmanöver zu gewinnen ist – für einen direkten Kampf dagegen nicht. Sie kann der Gruppe beim Zugang zur gräflichen Residenz behilflich sein und ebenso den Kontakt zu den **Blauen Füchsen** herstellen. Diese meiden Honingen nach der gewagten Befreiungsaktion ihrer Kameraden aber vorerst und verhalten sich still.

☞ Die **Immanspieler** eignen sich nicht als Kampftruppe, aber auch hier können die Helden auf vielseitige Beziehungen zurückgreifen. Irgendjemand kann immer helfen: eine Waffe für Kämpfer reparieren, Papier für Diplomaten besorgen oder einen teuren Wein für eine kleine Bestechung organisieren. Eine ähnliche Form von Hilfe können die Helden von befreundeten Handwerkern oder entsprechend bezahlten Wirten bekommen.

GEFÄLSCHTE ERMITTLUNGSERGEBNISSE

Unabhängig davon, ob die Helden Beweise gegen die Tobrier sammeln konnten oder nicht – wenn sie die Bande für Taten verantwortlich machen will, die sie nicht begangen hat, müssen die Helden bei der Beschaffung von Beweisen 'improvisieren'. Dies mag moralisch nicht ganz einwandfrei sein und sich auch nicht mit dem göttlichen Auftrag vereinbaren lassen, den sie zu erfüllen versuchen, aber die Tobrier sind keineswegs unschuldige Opfer, sondern verhaftenswerte Verbrecher. Und wenn es die Helden schaffen, die Stadtgarde, die Reichs- und die Invertreuen auf eine Linie zu bringen, um den Frieden in Honingen zu sichern, dann wird auch niemand die Richtigkeit der Beweise anzweifeln – geschweige denn überprüfen – wollen.

GEFÄLSCHTE DOKUMENTE

Schreiber und Schriftsteller können ihre Fähigkeiten einbringen, indem sie Briefe an Frenjar fälschen, die den Kopfgeldjäger mit der Ermordung von Immanspielern und anderen Personen beauftragen. Es scheint schwer begründbar zu sein, warum die an Wetten interessierten Tobrier einen Gaukler umbringen lassen wollen, aber genau das sollten sich die Helden zunutze machen. In einer schriftlichen Notiz vom Tobrischen Fürsten an seinen Stellvertreter Warlas Kuntje könnte eine Strategie erörtert werden, bei der Gastgeber wie Gäste in Misskredit gebracht werden sollen, um dann eigenen Interessen unter dem Deckmantel dieses Konfliktes ungestört nachzugehen. Eine fingierte Liste mit Ein- und Ausgaben, geschrieben von Warlas, könnte einen größeren Posten für "besondere Ausgaben" beinhalten, der sich mit der Summe deckt, die Frenjar in einem anderen Schreiben angeboten wurde. All diese Beweise könnten die Tobrier und auch der Kopfgeldjäger selbst natürlich entkräften, wenn man ihnen nur Glauben schenken würde.

UNTERGESCHOBENES GIFT

Zwischen den Habseligkeiten der Tobrier könnte ein verdächtiges Fläschchen auftauchen, in dem die Helden das Gift vermuten, mit dem die beiden Spieler der Bullen und auch Swafne getötet wurden. In dem Fläschchen muss nicht einmal echtes Gift enthalten sein, kla-

res Wasser kann bereits ausreichen. Dass dieses Fläschchen niemals im Besitz der Tobrier war, werden diese zwar im Nachhinein beteuern, Hauptmann Malek Gulford dagegen behauptet steif und fest, dieses Fläschchen dem verhafteten Anführer der Bande abgenommen zu haben. Die Hofalchimistin ist auf Anordnung durch die Gräfin schnell davon zu überzeugen, welches Ergebnis ihre Analyse zu erbringen hat. Ansonsten wird niemand in Honingen daran interessiert sein, die Wirkung der unheimlichen Flüssigkeit ausprobieren zu wollen.

BESTOCHEINE ZEUGEN

Solange die Tobrier als Machtfaktor existieren, werden weder Handwerker noch Händler so lebensmüde sein, als Zeugen gegen die Tobrier zur Verfügung zu stehen, bestenfalls gegen zugesicherten

Schutz und *viel* Gold. Sobald die Anführer aber verhaftet wurden, werden sich viele Wendehälse aus dem Südteil der Stadt dafür gewinnen lassen, gegen die Verbrecher auszusagen. Manche erinnern sich daran, Frenjar gesehen zu haben, andere haben Gespräche belauscht oder Botschaften überbracht, deren Inhalt sie zwar nicht kannten, die aber mit Sicherheit ein Mordauftrag gewesen sein müssen. Kleine Geschenke, das Einstellen von weiteren Ermittlungen gegen solche Personen oder angemessene Geldbeträge können so manche Zunge lockern und ihr das entlocken, was man hören möchte. Die Helden sollten sich allerdings nicht nur auf Zeugen verlassen, weil ihnen nicht daran gelegen sein kann, dass Gerüchte die Runde machen, wonach die Tobrier nur aufgrund falscher Zeugenaussagen verurteilt wurden.

ZU GAST BEI DER GRÄFIN – DER ACHTE TURNIERTAG: 12. PRAIOS 1030 BF

Schon morgens ist es im Honinger Land schwülwarm, beim gemeinsamen Frühstück im Hause Dreicher wirken alle etwas träger und müder als sonst. Die Wölfe wollen sich mit einem kurzen Übungsspiel auf die Begegnung am Nachmittag vorbereiten. Während der Mittagszeit wird eine Pause eingelegt, um noch einmal Kräfte zu sammeln.

LOKALRIVALITÄTEN

Am Nachmittag werden die Helden vermutlich im Viertelfinalspiel gegen Knochenbruch Honingen antreten. Das Spiel zeichnet sich durch eine außerordentliche Härte aus, Beleidigungen und versteckte Tätlichkeiten werden von beiden Seiten eifrig ausgetauscht, sogar vor dem Anspucken des Gegners schreckt man nicht zurück. Nach solchen Übergriffen können Sie Proben auf *Jähzorn* (sofortiges Zurückschlagen) und *Rachsucht* (späteres Revanchieren) verlangen, um die Reaktion der Helden darauf zu prüfen. Mindestens einmal kommt es auch zu einer kleinen Schlägerei, bei der beide Mannschaften einige Zähne, aber keine Spieler verlieren. Die Zuschauer beobachten das Spektakel jedenfalls mit großem Vergnügen und feuern ihre Mannschaften frenetisch an. Die anderen drei Viertelfinalbegegnungen verlaufen etwas friedlicher und sind meist durch eine eher defensive Spielweise geprägt.

Nach dem letzten Spiel bereiten sich alle Spieler der Siegermannschaften auf das Festbankett bei der Gräfin vor, wo einerseits der Bardenwettstreit endet, andererseits die vier erfolgreichsten Immanmannschaften geehrt werden sollen. Dies ist insofern ungewöhnlich, als dass eine solche Ehre normalerweise nur dem Turniersieger zu Teil wird. Rhianna möchte durch diese Geste auf der einen Seite besonders spendabel und großzügig erscheinen, andererseits die Situation vermeiden, eine Mannschaft aus den aufständischen Gebieten als Turniersieger als einzige Mannschaft einzuladen und die ihr treuen Spieler bei einer Niederlage im Finale nicht ehren zu können.

DAS FEST AM GRAFENHOF

Das Festbankett findet im Festsaal der gräflichen Residenz statt. Die Gäste vom Vorabend, vornehmlich niederer Adel aus dem Umland und Würdenträger der Stadt, sind wieder anwesend, dazu wurden vier lange Tische für die Immanmannschaften aufgestellt. Ausgewählte Barden und Spielleute vom Vortag – nicht unbedingt die Besten, dafür aber die Reichstreuesten – tragen ihre Lieder und Weisen vor, Essen gibt es in Hülle und Fülle, Wein fließt in großen Mengen. Das Fest ist fröhlich und ausgelassen.

DER ANSCHLAG

Frenjar hat sich auf das Gelände der Gräflichen Residenz geschlichen und wartet nun darauf, die Helden in einer günstigen Situation abzufassen. Sobald die Helden den Ballsaal alleine verlassen, etwa um frische Luft zu schnappen oder sich in Ruhe beraten zu können, ob und wie sie Gräfin Rhianna um ein Gespräch bitten sollen, sieht er

seine Chance zum Angriff. Sorgen Sie dafür, dass sich die Helden wenigstens für einen kurzen Moment alleine auf dem Anwesen der Gräfin außerhalb des Haupthauses aufhalten. Es ist nicht ungewöhnlich, dass einzelne Gäste die laue Nacht für einen kurzen Aufenthalt auf der Terrasse vor dem Ballsaal nutzen – und weit gereiste Leute wie die Helden sind gerne gesehene Gesprächspartner. Denkbar wäre auch, dass sich ein junger Baron wichtig machen möchte und allerlei Mutmaßungen über die Blauen Füchse, die Tobrier oder die Invhertreuen anstellt. Wenn ihn die Helden befragen wollen, wird er verschwörerisch vorschlagen, sich in wenigen Minuten draußen mit ihnen treffen zu wollen. Dass er dem Kopfgeldjäger damit in die Hände spielt – und auch sein eignes Leben riskiert –, ahnt er nicht. Wenn sich die Helden partout nicht hinauslocken lassen, wartet Frenjar, bis die Helden das Fest verlassen wollen. Selbst wenn die Helden dann in Begleitung von Larric und Praiom sind, greift er an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Luft ist angenehm warm, eine kühle Brise weht durch den Garten. Bunte Blumen erscheinen euch im Lichte des vollen Madamals in wunderschönen Farben, kräftige Blumendüfte wehen euch entgegen. Aus dem Ballsaal dringen Musik und Gelächter, doch euch erscheint die Honinger Nacht hier draußen still und friedvoll. Zwei Wachen patrouillieren durch den Garten, das leise Rasseln ihrer Kettenhemden entfernt sich langsam.

Gewähren Sie Proben auf *Gefahreninstinkt* +3; jeder Held, dem die Probe gelingt, sieht einen verdächtigen Schatten auf dem Boden und fühlt sich bedroht. Gestatten Sie diesen Helden Handlungen, um sich vorzubereiten (maximal $\text{TäP}^*/2$ Aktionen). Wenn die Helden diese Möglichkeit nicht haben oder sie nicht dazu nutzen, mit Hilfe einer erfolgreichen *Ausweichen*-Probe vor Seite zu springen, werden sie Opfer einer der hinterhältigsten Waffen Aventuriens. Frenjar hat auf einem Balkon oder einem Baum über der Gruppe Stellung bezogen und wirft von dort aus einen mit Hylailer Feuer gefüllten Granatapfel (siehe **Arsenal** 44) zwischen die Helden (Frenjars Werte finden Sie auf Seite 75). Jeder Held, der nicht ausweichen kann, erleidet den Brandschaden von 4W6 TP durch die brennende Flüssigkeit, die sich nur durch Ersticken (etwa mit Sand oder durch Rollen auf der Erde), nicht aber mit Wasser löschen lässt. In jeder dritten Kampfrunde, die das Feuer brennt, erleidet der Held 1W6 TP, bis das Feuer nach 12 Kampfrunden erlischt oder es nach 2 KR erstickt werden konnte. In jeder sechsten Kampfrunde verliert der Held einen Punkt RS. Solange Konfusion herrscht, flüchtet Frenjar zur nahe gelegenen Mauer, über die er mit Hilfe eines Seils nach draußen klettert. Die überraschten und verwundeten Helden sollten im Halbdunkel Probleme haben, ihren Angreifer ausfindig zu machen. Kurz bevor Frenjar über die Mauer verschwunden ist, können ihn die Helden dann doch noch entdecken – eine wilde Verfolgungsjagd durch das nächtliche Honingen beginnt.

GRUPPEN MIT SCHLAGKRÄFTIGEN ZAUBERERN UND GUTEN KÄMPFERN GEGEN FRENJAR

DSA-Helden sind Spezialisten, die gerade mit einiger Erfahrung schnell zum Zünglein an der Waage werden können. Dies führt immer wieder zu Spiel entscheidenden Erfolgen. Mitunter sind einzelne Helden in bestimmten Situationen so fähig, dass sie im Handumdrehen ein Problem lösen oder eine Gefahr aus dem Weg räumen können. Problematisch wird dies meist nur dann, wenn eine solche Aktion den Spielspaß der gesamten Runde trüben kann.

Dieses Abenteuer bietet mit Frenjar einen einzelnen, nicht-magischen, nicht-geweihten und auch nicht-paktierenden Gegner. So sehr sich Frenjar im Zwei- oder Dreikampf auch seiner Haut erwehren kann, gegenüber magischen Attacken mit einem PARALYSIS, IGNIFAXIUS und selbst einem vergleichsweise harmlosen BLITZ DICH FIND ist er recht anfällig. Rein theoretisch könnte ein Magier den Kopfgeldjäger unter günstigen Voraussetzungen schnell ausschalten. Da die nächtliche Jagd von und auf Frenjar den Finalkampf darstellt, könnte ein auf diese Weise schnell herbeigeführter Erfolg für die meisten Spieler am Tisch unbefriedigend sein. Sollte Ihre Gruppe über potente magische Unterstützung verfügen, könnte sich eine Variation der nächtlichen Jagd anbieten. Abhängig vom Spielstil Ihrer Gruppe können Sie dabei zwischen verschiedenen Alternativen wählen.

Eine geradezu klassische Variante wäre die Erhöhung der Gegnerzahl. Wenn Frenjar nicht alleine, sondern mit Unterstützung angreift, müssen die Helden ihre Kräfte aufteilen. Dann kann der Magier drei Handlanger besiegen und der Kämpfer der Gruppe noch immer ein Duell mit dem Kopfgeldjäger ausfechten. Da die Tobrier die Helden unbedingt tot sehen wollen, spricht nichts dagegen, dass sie Frenjar unterstützen, sobald er die Gräfliche Residenz verlassen hat. Die Helden sehen sich dann einem Dutzend Kämpfer ausgesetzt, die zwar nicht unbedingt bis zum Tode kämpfen, Frenjar aber gezielte Attacken aus der Distanz und dem Hinterhalt ermöglichen. Kampfwerte finden Sie auf Seite 52. Diese Variante ist auch bedenkenswert, wenn Ihre Gruppe Frenjar überraschend schnell ausschalten konnte oder sehr kampfstark ist und der Kampf gegen den einzeln auftretenden Frenjar zu leicht zu werden scheint.

Eine zweite Möglichkeit wäre es, die Gruppe zu trennen. Das muss nicht unbedingt schon beim ersten Angriff auf dem Gelände der Gräflichen Residenz geschehen, es wäre auch denkbar, dass Frenjar zunächst nicht zu entdecken ist, sobald die Helden die Residenz ebenfalls verlassen haben. Sollte sich die Gruppe trennen, würde Frenjar aus dem Hinterhalt attackieren und sich dabei vor allem darum bemühen, magiekundige Helden auszuschalten. Sie können die Heldengruppe natürlich auch durch auftretende Schläger der Tobrier zum Aufteilen zwingen.

Die dritte Variante stellt die klassische, aber recht unbefriedigende Möglichkeit dar, Frenjar mit magischen Utensilien aufzumöbeln. Ein Amulett, das die Magieresistenz Frenjars gegen zwei magische Angriffe um 10 Punkte erhöht, wird Zauberer hinreichend behindern.

Da Frenjar bisher stets alleine gearbeitet hat und Ihnen zufällig auftretende Schläger womöglich nicht gefallen, sei noch auf den einfachen Fall hingewiesen, Frenjar tatsächlich schnell und zügig zur Strecke zu bringen. Machen Sie Ihren Spielern aber auch dabei das Leben so schwer wie möglich, damit sich ein Erfolgsgefühl einstellen kann. Frenjar könnte im letzten Moment in einer dunklen Nische verschwinden und aus dem Blickfeld des Magiers geraten, vielleicht gelingt es ihm auch mit einem eiligen Schuss, die Konzentration der Elfe in letzter Sekunde zu stören.

Passen Sie die Gegebenheit Ihrer Heldengruppe an. Die hier beschriebene nächtliche Jagd richtet sich in dieser Form an

Gruppen, die über einen oder zwei gute Kämpfer, einen oder zwei unterstützende Zauberkundige (für Schutz-, Heil- und unterstützende statt vernichtende Kampfzauber) und ansonsten im Kampf nur mäßig bewanderte Charaktere verfügen.

DIE NÄCHTLICHE JAGD DURCH HONINGEN

Gestalten Sie eine furiose Verfolgungsjagd quer durch Honingen und lassen Sie dabei die Handlungsorte des Abenteuers, den Travia-Tempel, das Stadthaus, die Ruine von Cryffs Turm und den Platz vor dem Blauen Tor noch einmal zu Schauplätzen für das Finale werden.

Die Helden werden Frenjar immer wieder aus den Augen verlieren, aber der Kopfgeldjäger möchte diese Situationen nicht nutzen, um zu fliehen. Er hat von den Tobriern den Auftrag bekommen, die Helden zu töten. Wer hier wen jagt, ist keinesfalls offensichtlich. Frenjar hat mit Frydwynas Hilfe am Abend einige der genannten Örtlichkeiten für seine Jagd vorbereitet und versucht nun, die Helden ganz gezielt in Hinterhalte zu locken. Dabei greift er bevorzugt Helden an, die alleine unterwegs sind, attackiert aber auch die gesamte Gruppe, nur um sich kurz darauf wieder abzusetzen. Da sich Ihre Gruppe inzwischen in Honingen einigermaßen orientieren können sollte, können Sie den Stadtplan auf den Tisch legen und die Jagd so besser verfolgen. Lassen Sie die Helden in die falsche Richtung laufen, woraufhin Frenjar im Rücken der Gruppe auftaucht, einen einzelnen Helden weit ab der Gruppe mit dem Schwert zum Kampf herausfordert und sich nach einigen schnellen Attacken wieder absetzt oder die Gruppe erneut mit der Armbrust unter Beschuss nimmt. Die Helden sollten einen Schatten jagen, dem sie hin und wieder einen Pfeil hinterher schießen und ihn damit auch verletzen können, der aber zäh und unachgiebig immer wieder angreift.

Berücksichtigen Sie bei der nächtlichen Jagd auch die Ausdauer der Helden; Frenjar selbst nutzt jede Pause zum Atem Holen; außerdem hat er sich mit einer Portion *Doppelter Gulmond* (ZBA 239) auf die Auseinandersetzung vorbereitet.

Im Folgenden sollen einige Szenen exemplarisch vorgestellt werden, Sie können Sie natürlich um weitere Szenen ergänzen und auch Modifikationen und Variationen (siehe Kasten links) vornehmen, was vor allem dann geboten ist, wenn die Helden Frenjar zwingen, einen anderen Weg zu nehmen, oder ihm nicht folgen, so dass er die Jagd auf die Gruppe beginnt und die Helden von hinten angreift.

VON DER GRÄFLICHEN RESIDENZ (3) ZU YHLAIS BORONWYNS HAUS (35)

Frenjar wird von der Gräflichen Residenz zum Haus der Hofalchimistin fliehen, die Heldengruppe kann ihn gerade noch entdecken, bevor er erneut aus ihrem Blickfeld verschwindet. Kurz darauf verschießt der Kopfgeldjäger von einem Dach aus einen Armbrustbolzen, um dann schnell wieder auf der anderen Seite des Dachgiebels zu verschwinden. Die Armbrust schnallt er sich auf den Rücken, wenn die Helden die Stelle der Attacke erreicht haben, fehlt zunächst jede Spur. Lassen Sie Ihre Helden kurz nachdenken, dann können Sie eine verdeckte *Gefahreninstinkt*-Probe würfeln. Die Gruppe hat sich auf einen Präsentierteller gestellt und gibt ein wunderbares Ziel für einen zweiten Bolzen ab. Die Helden können im Mondlicht noch eine Reflexion auf der Armbrust sehen, dann saust ein weiterer Bolzen heran. Frenjar zieht sich erneut zurück, diesmal nach Norden.

VON YHLAIS BORONWYNS HAUS (35) ZUM GAUKLERFEST

Zur Zeit der Verfolgungsjagd haben sich die meisten Gaukler um ein Lagerfeuer versammelt, um bei Speis und Trank Geschichten aus der Ferne zu erzählen. Frenjar wird das Lagerfeuer meiden und sich stattdessen zwischen den momentan menschenleeren Zelten und Wagen aufhalten. Dort versucht er, die Helden aus dem Hinterhalt mit seiner Armbrust und Wurfmessern anzugreifen. Wenn sich die Gruppe trennt, geht der Kopfgeldjäger gar in den Nahkampf über, um bereits verwundete Gegner kampfunfähig zu machen oder Zauberkunde

auszuschalten. Dabei sucht er sich vor allem einzeln agierende Helden heraus. Bevor der Rest der Gruppe heran ist, löst sich Frenjar aus dem Kampf, notfalls durch das Umtreten eines Fasses oder das Werfen mit einem Messer, Sand oder auch Gemüse. Schließlich setzt er sich nach Norden ab.

VOM GAUKLERFEST ZUM TRAVIA-TEMPEL (20)

Diese Szene bietet sich vor allem an, wenn Ihre Gruppe über eine passablen Schützen verfügt, keinen Magier mit einem PARALYSIS oder anderen Ein-Schuss-Betäubern hat und sich moralisch an die Gebote der Herrin Travia gebunden fühlt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wer verfolgt hier eigentlich wen? Ihr hetzt nun schon seit einer Weile hinter dem Angreifer her, aber je länger die Jagd dauert, desto mehr kommt ihr zu dem Schluss, dass ihr die Gejagten und nicht die Jäger seid. Bisher hattet ihr nicht einmal eine gute Schussmöglichkeit, geschweige denn eine gute Chance, im Nahkampf eure zahlenmäßige Überlegenheit zu nutzen. Ihr erreicht den kleinen Platz vor dem Travia-Tempel – und traut euren Augen kaum. Auf dem Dach des Tempels steht Frenjar, die Hände in die Seiten gestützt, aufrecht im Licht des vollen Madamals. Er gibt ein perfektes Ziel ab, endlich habt ihr eine Chance für einen gezielten Schuss, zumindest wenn der Gejagte – oder ist er doch der Jäger – nicht wieder in Deckung geht. Doch er macht keine Anstalten dazu, nicht einmal, als ihr eure Waffen zieht und zielt: “Ha, was denn?”, fragt euch der Mann mit breitem, thorwalschem Akzent. “Ehrt ihr die Gebote der Götter nicht? Wollt ihr mich auf geweihtem Boden erschießen?”

Ihre Gruppe sollte sich in einem moralischen Zwiespalt wiederfinden – so wie sie das vielleicht schon vorher getan hat. Sollte man die Chance auf einen gut platzierten Schuss vergeben und damit das eigene Leben und das Leben andere riskieren, aber dafür ein reines Gewissen wahren? Geben Sie Ihrer Gruppe eine kurze Bedenkzeit, dann verschwindet Frenjar auf der anderen Seite des Daches, kurz nachdem die Helden Bögen und Armbrüste gesenkt haben oder kurz bevor sie schießen.

Sobald die Helden das Haus umrunden haben, ist Frenjar verschwunden. Der Gruppe fällt aber über der Straße eine Holzplanke auf, die vom Dach des Travia-Tempels zu einem unter dem Dach befindlichen Fenster in der Südseite des nördlich gelegenen Gebäudes führt. Dort flattern auch zwei weiße Bandagen, von der Planke tropft Blut. Wenn die Helden nachsehen wollen, können Sie die Planke recht leicht durch das Gebäude erreichen, eine verlassen Ruine, deren oberes Stockwerk aber nicht mehr besonders tragfähig ist. Sobald dort mehr als zwei leichte oder ein schwerer Held herumlaufen, kracht das obere Stockwerk ein, wodurch alle dort befindlichen Helden 4 Schritt hinabstürzen (Sturzschaden siehe Basis 193). Das Blut stammt von einem Schwein, die Bandagen wurden von Frenjar ebenso wie das Blut als Köder für die Sturzfalle im Haus deponiert.

VOM TRAVIA-TEMPEL (20) ZUM BLAVEN TOR (38)

Wieder werden die Helden beschossen, diesmal aus südlicher Richtung. Frenjar ist in der Ferne kurz zu erkennen, dann verschwindet er wieder in den Schatten. Während die Helden nach einer Spur gesucht haben, hat er an einer schattigen Stelle mitten auf der Straße einen Beutel mit getrockneten Erbsen und dahinter einen Beutel mit scharfen Tonscherben ausgeschüttet. Wenn die Helden die Jagd aufnehmen, der Straße folgen und nicht ausdrücklich auf den Boden achten, treten sie zuerst auf die Erbsen, rutschen im Falle einer missglückten *Körperbeherrschungs*-Probe +4 aus und fallen in die Scherben (1W6+2 TP). Gelingt eine Probe auf *Gefahreninstinkt*, kann der betroffene Held die Gefahr rechtzeitig erahnen, sollte dann auf den Hinweis hin aber auch augenblicklich anhalten. Ob er seine Freunde warnen kann, hängt davon ab, wie weit er von dem Rest der Gruppe entfernt ist.

VOM BLAVEN TOR (38) ZU CRYFF SULFENSTEINS TURM (36)

Auch diese Szene bietet sich vor allem an, wenn die Helden nicht die Möglichkeit haben, Frenjar mit einem gezielten Angriff außer Gefecht zu setzen.

Der Kopfgeldjäger wartet auf die Gruppe, mitten auf dem Podest für die Hinrichtungen stehend. Am oberen Wehgang patrouillierte eine einzelne Wache, die Frenjar mit einem Schuss niedergestreckt hat. Der Kopfgeldjäger wartet mit gezogener Waffe so lange auf dem Podest, bis ihn die Helden angreifen. Neben ihm steht eine kleine Öllampe, die die Szenerie beleuchtet, hinter Frenjar können die Helden den Galgen und den Hebel für die Klappe unter dem Strick erkennen. Würfeln Sie eine verdeckte *Sinnenschärfe*-Probe +8 für jeden sich nähernden Helden. Gelingt die Probe, können Sie dem Helden mitteilen, dass der Geruch von Lampenöl in der Luft liegt.

Wirft der Held daraufhin eine Fackel oder etwas ähnliches auf das etwa anderthalb Schritt hohe Podest, steht dieses binnen kurzer Zeit in Flammen. Andernfalls entzündet Frenjar das Holzpodest, sobald die Helden oben stehen. Nach ein oder zwei Kampfunden tritt Frenjar dann gegen den Hebel, die Klappe schwingt nach unten weg und Frenjar lässt sich nach unten fallen. Wenn die Helden nicht sofort reagieren, schließt er die Klappe schnell, schiebt den Riegel zurück und zerschneidet das Seil, das den Hebel mit dem Riegel verbindet. Den Helden bleibt dann nur noch die Flucht durch die Flammen, wobei jeder Held 1W6 SP Feuerschaden erleidet. Der Kopfgeldjäger rennt derweil, so schnell er kann, nach Norden.

VOM CRYFF SULFENSTEINS TURM (36) IN BORONS HALLEN

Schließlich lockt Frenjar die Helden zum zerstörten Turm Cryff Sulfensteins, in den er sich zurückzieht. Er eilt die von Schutt und Trümmern übersäte Treppe empor und wirft von oben mit schweren Steinbrocken auf die Helden (*Ausweichen*-Probe, sonst 2W6 TP), womöglich auch mit seinem letzten Granatapfel (siehe Seite 67). Wenn



ihm die Helden folgen, klettert er auf die rußgeschwärzte Außenmauer und springt auf das Dach eines Nebengebäudes. Von dort aus jagt er über die Dächer, kriecht dabei über Holzbalken, überspringt schmale Gassen und hangelt sich sogar an einem festen Strick, der als Wäscheleine fungiert, über eine breite Straße. Die Helden sollten ihm folgen und MU-, GE-, *Athletik*-, *Körperbeherrschungs*- und *Akrobatik*-Proben bestehen, bevor sie Frenjar endlich auf einem spitzen Dachgiebel stellen können.

Dort zu kämpfen erfordert einiges an Geschick. Nur ein Held kann gleichzeitig gegen Frenjar kämpfen, ein Fehltritt führt zum Sturz in die Tiefe, falls sich der Fallende nicht im letzten Augenblick mit Hilfe einer gelungenen *Körperbeherrschungs*-Probe an der Kante des Daches festhalten kann. Alle Attacken und Paraden sind wegen des unsicheren Stands um 2 Punkte erschwert, dazu noch um die herrschenden Lichtverhältnisse. Nach jedem Treffer muss dem Getroffe-

nen eine Gewandtheits-Probe gelingen, um nicht aus 6 Schritt Höhe abzustürzen (Sturzschaden siehe Basis 193). Frenjar besitzt einen GE-Wert von 17. Seine Werte finden Sie auf Seite 75. Er kämpft bis zu seinem Tode (etwa durch einen Sturz in die Tiefe) oder seinem Sieg.

Letztendlich sollten es die Helden schaffen, Frenjar zur Strecke zu bringen. Wenn sie den Kopfgeldjäger nicht töten, sondern nur kampfunfähig machen und ihn der Garde überstellen, wird er in Gewahrsam genommen. Kurz nach Frenjars Genesung wird ihm dann der Prozess gemacht, wobei er für alle Verbrechen zur Verantwortung gezogen wird, für die nicht schon die Tobrier den Kopf hinhalten mussten. Kurz bevor der Kopfgeldjäger das Leben durch den Strick verlieren soll, verschwindet er dann spurlos – wenn Sie es denn so möchten. Dummerweise gehört Frenjar nicht zu den Menschen, die sich am Meer zur Ruhe setzen. Er sinnt auf Rache.

KRIEG ODER FRIEDEN – DER NEUNTE TURNIERTAG: 13. PRAIOS 1030 BF

Vermutlich haben die Helden die Lage in Honingen durch Verhandlungen und

/ oder ihre Unterstützung bei der Verhaftung des Tobrischen Fürsten und seiner engsten Vertrauten bis zum Abend des achten Turniertags so weit beruhigt, dass sowohl die Invher- wie auch die Reichstreuen auf weitere Störaktionen verzichten und von ihrem Ziel absehen, den Gegner in Misskredit zu bringen. Dabei sollten die Tobrier auch so weit geschwächt worden sein, dass sie ebenfalls keine Gefahr mehr darstellen. Wenn dem so ist, können sich die Helden in aller Ruhe auf die Halbfinalbegegnung gegen die Havena-Bullen vorbereiten.

Das Spiel findet am Nachmittag statt und der Ausgang sollte auch von den Helden abhängen (oder von den taktischen Fähigkeiten und dem Würfelglück Ihrer Spieler, wenn Sie mit der Tabletop-Variante spielen). Für das eigentliche Abenteuer ist ein Weiterkommen im Turnier nicht mehr notwendig. Wenn die Helden verlieren, scheiden die Wölfe aus, gewinnen sie, spielen sie um den Turniersieg. Abends wird dann entweder der Sieg begossen oder die Niederlage ertränkt – ein feuchtfrohlicher Abend wartet auf jeden Fall auf die Helden, die zumindest sich selbst mit einigen Vertrauten feiern können.

VERHAFTUNGEN

Sollten die Helden keine Lösung für die sich weiter anspannende Lage gefunden haben, werden sie nun mit den Konsequenzen ihrer Tatenlosigkeit vertraut gemacht. Ziel der Gräfin von Honingen war es, die Gäste in einem möglichst schlechten und sich selbst in einem möglichst guten Licht zu präsentieren. Als gute Gastgeberin wollte sie mit Milde auf alle inszenierten Angriffe reagieren.

Die inhertreuen Agenten haben im Prinzip genau dasselbe versucht. Sie wollten möglichst gute Gäste sein, obwohl sie stets vorgetäuschten Anfeindungen ausgesetzt waren. Dabei konnten sie darauf vertrauen, dass Gräfin Rhianna Conchobair nichts gegen die Nadelstiche unternehmen würde, um ihr Gesicht als gute Gastgeberin nicht zu verlieren.

Durch die Aktionen der Tobrier, etwa den Anschlag auf einen Immanspieler während des Spiels der Kefberger gegen die Bullen oder den in Auftrag gegebenen Angriff auf die Helden beim Festbankett, aber auch aufgrund der Demütigung durch die Blauen Füchse bei der Befreiung ihrer verurteilten Kameraden gerät die Gräfin nun immer stärker unter Zugzwang. Sie muss ihre eigenen Mannschaften schützen und darf nicht machtlos wirken, wenn Angriffe auf die Ordnung in Honingen erfolgen. Gerade der Angriff auf von ihr geladene Gäste auf ihrem eigenen Anwesen war derart dreist, dass ein mildes Ignorieren für Rhianna nicht mehr in Frage kommen kann, ohne sich lächerlich zu machen. Schwere Herzens fällt Rhianna Conchobair deshalb die Entscheidung, alle potenziell Verdächtigen aufgrund der Geschehnisse der letzten Woche festzusetzen. Dazu gehören alle Spieler der Havena-Bullen, der Lyngwyner Luchse und der Weidenauer Wilderer. Die bereits abgereisten Spieler der Abilachter Auerochsen, der Bockshager Drachen und der Jannendocher Eber werden nicht verfolgt, durch die offizielle Aufhebung des Turnierfriedens sind sie aber während der

Heimreise durch das besetzte Gebiet nicht mehr geschützt. Offiziell beruft sich die Gräfin darauf, dass der Turnierfrieden durch wiederholte Angriffe der heimtückischen Gegenseite gebrochen wurde und sie sich nun nicht mehr daran gebunden fühlen kann, um weiteres Unheil für die reichstreuen Gäste und auch die Honinger Bürger abzuwenden. Die Verhaftungen der Immanspieler begründet Rhianna damit, dass sie jedwede potenziellen wie aktiven Aufrührer festsetzen lassen möchte – und bevor eine Klärung der Vorkommnisse der letzten Tage und die Suche nach den Verantwortlichen abgeschlossen seien, müsse sie einfach im Interesse der Honinger Bevölkerung alle Verdächtigen festsetzen und anschließend überprüfen.

Auch wenn gerade anfangs einige Honinger verstört, wütend und verständnislos reagieren, beruhigt sich die Stimmung in der Stadt dank erhöhter Präsenz von Soldaten schon nach kurzer Zeit. Nachdem in den nächsten Tagen keine bemerkenswerten neuen Vorfälle bekannt werden, betrachten immer mehr Honinger die drastische Maßnahme der Gräfin als gerechtfertigt. Auch wenn nach wie vor eine bedeutende Zahl von Bürgern den neuen Herrschern kritisch gegenüber stehen, kommen doch viele zu dem Schluss, dass die neue Herrin für ein rauschendes Fest und die nötige Sicherheit gesorgt hat – es sich unter ihr also gar nicht schlecht leben lässt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Überall in der Stadt laufen Nordmärker Soldaten herum. Sie patrouillieren in kleinen Gruppen und führen zahlreiche Gefangene mit sich. Ihr entdeckt dabei vor allem Spieler der Havena-Bullen, der Lyngwyner Luchse und der Weidenauer Wilderer. Was mag wohl geschehen sein?

Ihr gesellt euch zu einem kleinen Menschaufmarsch vor einem Krämerladen. Zwei Soldaten halten dort Wache. Offensichtlich beschützen sie eine in leichte Lederrüstung gekleidete junge Frau, die auf eine große Kiste gestiegen ist. Sie wickelt eine Schriftrolle aus, strafft sich und trägt dann mit klarer Stimme eine erschreckende Nachricht vor: "Bürger Honingens, aufgrund der bedrohlichen Lage in der Stadt geben Wir bekannt, dass der Turnierfriede hiermit aufgehoben ist! Schon die Morde der letzten Tage haben Uns mit Trauer und Ärger erfüllt, doch eine gute Gastgeberin verurteilt nicht vorschnell. Der gestrige Angriff an Unserem Hofe auf Unsere geschätzten Gäste und Mitglieder Unserer heimischen Mannschaft, der Honinger Wölfe, zwingt Uns nun aber zu entschlossenem Vorgehen, zeigt er Uns doch, dass die Feinde auch zu dreisten Angriffen bereit sind. Alle aus den aufständischen Gebieten stammenden Männer und Frauen werden der Vorsicht halber verhaftet, in einer Woche soll über sie Gericht gehalten werden. Der Immanwettkampf wird weitergehen, alle verhafteten Mannschaften werden ausgeschlossen. Mögen Ruhe, Ordnung und Frieden in das Honinger Land zurückkehren! Gezeichnet Gräfin Rhianna Conchobair."

EIN ENDE MIT SCHRECKEN

Damit wäre der Auftrag der Helden endgültig gescheitert. Die Helden können weiterhin an den Immanspielen teilnehmen und die nun vollends gedrückte Stimmung in Honingen miterleben. Das Halbfinalspiel fällt aus, weil der Gegner der Wölfe, die Havena-Bullen, nicht mehr antreten darf, womit die Wölfe automatisch für das Finale qualifiziert sind. Ob die Helden allerdings den Finaleinzug gebührend feiern möchten, ist natürlich fraglich.

Falls die Helden während des Abenteuers in den Augen der Nordmänner mit den Invhertreuen stark sympathisiert haben, werden sie ebenfalls verhaftet. Ein Ausbruch aus der Gefangenschaft und eine Flucht in das westliche Albernia stellen ein eigenes Abenteuer dar, für das sich die Helden auf jeden Fall den Nachteil *Gesucht I (Fürstentum Albernia)* verdienen.

Einige willkürlich ausgewählte Immanspieler werden der Verschwörung und des Bruchs des Turnierfriedens für schuldig befunden. Der größere Teil der Spieler wird dagegen für unschuldig erklärt und als Zeichen der Großzügigkeit Rhiannas in die unbesetzten Gebiete geleitet und dort freigelassen.

Die Hinrichtung der Verurteilten wird vorerst ausgesetzt, stattdessen schickt man die Immanspieler zur Arbeit in den Steinbrüchen im westlichen Kosch. Gleichzeitig überbringen Botenreiter Invher ni Bennain eine Botschaft, in der ein Gefangenaustausch und die Freilassung der Immanspieler gegen die zusätzliche Zahlung eines hohen Lösegeldes ausgehandelt werden. Ständen die Helden eindeutig auf der reichstreu Seite, bietet sich hier ein Folgeauftrag an: Zähneknirschend und laut fluchend geht Invher auf das Angebot ein, das Lösegeld für die verurteilten Immanspieler zu zahlen. Diese müssen von reichstreu Helden bis zum Austauschort eskortiert werden, dann muss das Lösegeld sicher nach Honingen zurückgebracht werden. Invher wird sich aber darum bemühen, zumindest das gezahlte Lösegeld zurück zu erbeuten, womit sie ihr treu ergebene Helden beauftragen könnte, die womöglich mit den Blauen Füchsen zusammenarbeiten.

Belohnen Sie Ihre Spieler bei diesem Ausgang des Abenteuers mit den auf Seite 72 angegebenen speziellen Erfahrungen und etwa zwei Dritteln der dort angegebenen Abenteuerpunkte.

DAS GROSSE FINALE – DER ZEHNFTE TURNIERTAG: 14. PRAIOS 1030 BF

Im Hause Dreicher herrscht große Aufregung am Tag des Finales. Die Wölfe haben vor Beginn der Wettkämpfe kaum zu hoffen gewagt, das Halbfinale zu erreichen, und nun dürfen sie am letzten Turniertag spielen. Die Spieler werden in ganz Honingen freundlich begrüßt, man klopf ihnen auf die Schultern und wünscht Glück und Erfolg. Mitunter ist auch Häme zu hören oder Spott für eine Niederlage am Vortag, allgegenwärtig sind auch die Schmährufe der Anhänger einer rivalisierenden Mannschaft. Dennoch ist die Stimmung in Honingen ausgelassen fröhlich. Auch für das Gauklerfest ist heute der letzte Tag gekommen. Tagsüber ist das Fest bei bestem Wetter noch einmal gut besucht, bevor die Schausteller am Abend mit dem Abbau beginnen.

DAS FINALE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rund um das Spielfeld drängen sich zahlreiche Zuschauer, ganz Honingen scheint hier versammelt zu sein. Noch immer ist der Himmel wolkenlos, es ist warm, aber eine leichte Brise erfrischt euch etwas. Ihr saugt die Stimmung förmlich in euch auf. Zwar sorgen zahlreiche Soldaten für Ruhe und Ordnung, aber die Menschen sind ausgelassen und fröhlich. Sie singen laute Schlachtengesänge und feuern ihre Mannschaft an. Selbst die Gräfin klatscht Beifall, als die Spieler das Feld betreten.

Unabhängig davon, ob die Helden im Spiel um Platz 3 oder im Finale stehen, ihnen wird laut zugejubelt, und auch die Gräfin nickt ihnen wohlwollend zu, wenn sie von ihren Bemühungen um eine Deeskalation Kenntnis genommen hat.

Bei den Spielen geht es hoch her, die Spieler schonen sich nicht. Die meisten riskieren eine Verletzung für einen guten Torschuss viel eher als in den Spielen vorher, für jede gelungene Aktion gibt es tosenden Applaus.

Schließlich wird auch das Finale einen Sieger haben. Die Siegmansschaft tritt in einer Reihe vor die Gräfin, die jedem Spieler die Hand zum Kuss und eine silberne Spange reicht. Der Spielführer erhält schließlich einen kunstvollen Pokal aus Silber, der eine laufende Immanspielerin mit Schläger und Korkball zeigt und der in Zukunft einen Ehrenplatz im Stadthaus der siegreichen Mannschaft haben wird.

Der folgende Abend wird für Sieger wie Verlierer sehr lang. Alle Spieler werden in den Schenken und Tavernen der Stadt auf ein Freibier eingeladen – ein Angebot, dem reichlich zugesprochen wird. Haben die Spieler bisher im engen Kreis gefeiert, gibt es nun ein Fest in ganz Honingen.



PACHWEHEN

Nach dem Finale endet das Abenteuer endgültig für die Helden in einem rauschenden Fest. Mit etwas Geschick hat die Gruppe neue Freunde und Verbündete gewonnen – womöglich aber auch die Achtung alter oder neuer Feinde. Hat der Turnierfrieden gehalten, ist ihnen Travias Segen für die nächste Zeit sicher.

DER ZUG DER GÄNSE

Diese Szene sollte sich ereignen, sobald die Helden Honingen verlassen – möglicherweise erst zu Beginn des nächsten Abenteuers.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Duft von Sommerblumen liegt über dem Land. Zu eurer Rechten erstreckt sich ein dichtes Weizenfeld, zu eurer Linken eine Wiese, auf der Wildblumen bunte Farbtupfer in das saftige Grün des Grases zeichnen. Die Praiosscheibe steht hoch am Himmel und wärmt euch, keine Wolke trübt ihre Strahlen. Ihr spürt einen engen Zusammenhalt in eurer Runde, ein Gefühl von Vertrautheit und Einigkeit.

Lautes Schnattern lässt euch aufblicken. Über euch zieht ein Dutzend Gänse hinweg, die in die Richtung des vor euch liegenden Weges davonfliegen.

Die Helden werden nur ein kurzes Wegstück weiter genau so viele Gänsefedern auf der Straße finden, wie sich Helden in der Gruppe befinden. Die Federn sind nicht magisch und lassen sich – karmal gesehen – nur schwach mit der Göttin des Herdfeuers in Verbindung bringen. Eine solche Feder am Hut getragen, wird jeden Travia-Gläubigen den Helden gegenüber offener machen. Die Helden finden leichter eine Unterkunft, und der gereichte Brotkanten wird ein kleines bisschen größer sein. Außerdem lassen sich die Federn als Schreibkiele benutzen. Jeder mit einer solchen Feder geschriebenen Brief kündigt von ehrlicher, freundschaftlicher, fast schon familiärer Zuneigung, wenn dies die Intention des Schreibers war. Vorgetauschte Schmeichelein dagegen sind für das Gegenüber sehr viel leichter zu durchschauen.

BELohnUNGEN

Die Helden haben nicht nur Travia, der Göttin der Gastfreundschaft, einen Dienst erwiesen und sich ihrer Gunst versichert, sie dürften zudem Freunde und Feinde im Honinger Land gewonnen haben. Darüber hinaus sollten Sie Ihre Helden mit **400 bis 600 Abenteuerpunkten** belohnen, abhängig davon, wie vielen Herausforderungen sie sich gestellt haben und wie viele Erfahrungen sie davon ausgehend machen konnten. Bereits während des Abenteuers können Sie zudem noch insgesamt bis zu **60 Abenteuerpunkten** pro Held für das Immanenspiel vergeben, wovon aber mindestens die Hälfte für eine Steigerung des *Immanenspiel*-Talents (siehe Seite 2 im Handout **Das Immanenspiel am Spieltisch**) aufgewendet werden muss.

Darüber hinaus haben sich die Helden noch einige Spezielle Erfahrungen verdient, die Sie für häufig benutzte oder in besonderen Situationen angewendete Talente vergeben sollten. Solche Talente könnten beispielsweise *Gassenwissen*, *Menschenkenntnis*, *Überreden*, *Klettern*, *Athletik*, *Körperbeherrschung*, *Raufen* und das Talent zum Führen der Primärwaffe sein.

Wenn die Helden eine finanzielle Belohnung für ihre Dienste ausgehandelt haben, werden sie diese natürlich auch erhalten. Außerdem bekommt jeder Immanspieler der Mannschaft, die den Turniersieg davongetragen hat, 3 Dukaten aus der Honinger Stadtkasse, die Spieler der drei anderen Mannschaften, die das Halbfinale erreicht haben, bekommen 1 Dukaten. Wenn Gräfin Rhianna Conchobair die Helden wohlwollend in Erinnerung behält, etwa weil die Gruppe neutral vermittelt hat, lässt sie jedem Helden 10 Dukaten zukommen – um sich dessen Loyalität zu versichern, sie zu gewinnen oder ihn zumindest in Zukunft für sich einnehmen zu können.

WEITERE ABENTEUER

Ausgehend von den Geschehnissen, mit denen die Helden konfrontiert wurden, und von den Personen, die die Helden kennen gelernt haben, ergeben sich zahlreiche weitere Abenteuermöglichkeiten im Honinger Land, von denen hier nur einige als Vorschläge aufgezeigt werden sollen. Welche Konsequenzen und daraus resultierende Aben-

teuer sich ergeben, wenn die Helden den Turnierfrieden in Honingen nicht erhalten können, wird auf Seite 71 im Absatz **Ein Ende mit Schrecken** erläutert. Die hier vorgestellten Ideen basieren dagegen darauf, dass die Helden erfolgreich waren.

☞ Auch wenn die Helden dafür gesorgt haben, dass die meisten Tobrier von Nordmärker Soldaten und der Stadtgarde festgenommen wurden, bleiben noch immer einzelne Personen, die sich nun zu profilieren versuchen und auf Rache sinnen. Die Helden sollten sich nicht allzu sicher fühlen.

☞ Nach der spektakulären Befreiung von Ansgar und den anderen Kameraden schlugen die Blauen Füchse erst nach Ablauf des Turnierfriedens wieder zu. Sie überfallen Einsatztruppen oder Transporte und rauben Sympathisanten der Besatzer aus. Loyale Mitstreiter sind bei ihnen immer gern gesehen.

☞ Die Nordmärker hingegen suchen Söldner, um Truppenteile vorübergehend aufzustocken oder gar zu ersetzen, versuchen aber auch, Spitzel in die Reihen der Blauen Füchse einzuschleusen.

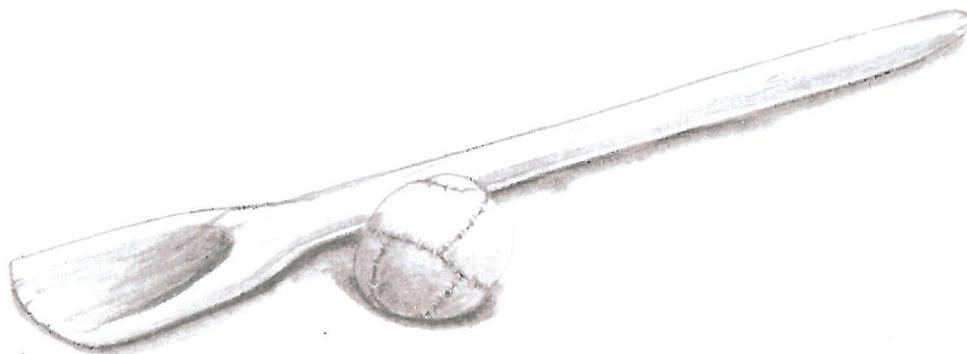
☞ Womöglich sind die Helden noch immer im Besitz eines reimenden Honigglases, das die Welt erkunden möchte. Hahnebüch und Schelle würden sich über die launische Portion Honig sehr freuen, vielleicht möchten aber auch die Helden dem Honigglas noch eine Weile Dere zeigen.

☞ Thule Dreicher kann immer wieder einmal Söldner gebrauchen, die einen seiner Wagen eskortieren. Als Freunde der Familie sind die Helden natürlich immer willkommen.

☞ Die Wölfe rechnen nicht damit, dass die Helden dauerhaft ihre Mannschaft verstärken. Wenn diese aber in der Nähe sind, organisiert man gerne ein Spiel gegen Knochenbruch Honingen.

☞ Vielleicht haben die Helden in Hauptmann Malek Gulford einen Freund gewonnen, der bei einem unheimlichen Verbrechen um die Hilfe von auswärtigen Experten bittet.

☞ Schließlich gilt es noch, sich aus Gründen des Anstands in die Höhle des Drachen zu wagen: Utsinde muss vom Tod ihres Sohnes unterrichtet werden – ein Unterfangen, das wahrhaft mutige Helden verlangt.



ANHANG I: DIE STADT HONINGEN

Einwohner: um 2.600 (Census von 1028 BF)

Wappen: geviertelt, im ersten und vierten Feld der Tiegel der Heiligen Theria und Honigwaben in Gold auf Rot, im zweiten und dritten Feld silbern auf Blau die Fürstenkrone beziehungsweise das dreitürmige Tor

Herrschaft / Politik: nordmärkische Besatzung unter Stadtherrin Gräfin Rhianna Conchobair von Honingen, Stadtkommandant Marschall Grifo von Streitzig, Stadtverwalter Landvogt Cuill ui Harmlyn

Garnisonen: 1 Regiment 'Havener Flussgarde' (über die Grafschaft verteilt), 4 Banner 'Honinger Grafengarde', 1 Banner Ritter des 'Ordens des Donners' (Schloss Honingen), 3 Banner 'Gratenfelser Koschwacht-Regiment', 20 Stadtgardisten

Tempel: *Peraïne*, *Praios*, *Rondra*, *Boron*, *Travia*, *Hesinde*, *Phex*
Wichtige Gasthöfe und Tavernen: Gasthaus 'Zum Roten Einhorn' (Q5/P5/S16), Hotel 'Honinger Land' (Q7/P8/S16), Pension 'Zur Gräfin' (Q4/P4/S12), Schenke 'Am Blauen Turm' (Q3/P3/S8), Gaststube 'Rosstäuscher' (Q6/P5/S0), Taverne 'Lustiger Henker' (Q2/P2/S0), Bordell 'Sieben Tulamidische Nächte' (Q8/P9/S0)

Besonderheiten: Honigtiegel der Heiligen Theria, alle vier Jahre Honinger Bardentreffen

Besondere Handwerker und Händler: Papiermacherei Karjelin, Familie Braelghan (Honinger Knackwürste), Imkerei Vialligh
Stimmung in der Stadt: Die Besatzung durch nordmärkische Truppen und hohe Steuern lasten auf der eigentlich wohlhabenden Stadt. Mit dem Kriegsvolk haben Furcht und raue Sitten Einzug gehalten. Ein Großteil der Einwohner sehnt sich nach alten, friedlichen Zeiten zurück oder hofft, von Königin Invher befreit zu werden.

Was die Honinger über ihre Stadt denken: "Einst war Honingen die stolze Fürstenstadt Alberbias, nun ist sie nur noch eine Nordmärker Bastion."

"Gräfin Galahan wird zurückkehren und die Besatzer im Sturm aus unserer Heimat vertreiben."

GESCHICHTE HONINGENS

Um 827 v.BF: Als Aussätzigensiedlung entstanden, wuchs Honingen nach der wundersamen Heilung der Krankheit durch die Göttin *Peraïne* schnell und erlangte den Status der Provinzhauptstadt.

615 v.BF: Verlegung des Fürstensitzes nach Havena

702 BF: erneut Fürstensitz für zwanzig Jahre, nachdem Havena durch die Große Flut verheert worden war.

1027 BF: Truppen Jast Gorsams vom Großen Fluss erobern nach heftigen Kämpfen die Stadt.

DIE BESETZTE STADT

Früher war Honingen eine freundliche und Fremden gegenüber aufgeschlossene Stadt. Unter Gräfin Franka Salva Galahan wuchs die Stadt beständig, der Handel florierte und viele Bürger kamen zu einem für ihren Beruf ansehnlichen Wohlstand. Die Obrigkeit wurde geachtet.

Nachdem sich Alberbia vom Reich losgesagt hatte, ändert sich das Leben in Honingen. Die Stadt wurde mit einer List von den Nordmärkern erobert und die Gräfin floh mit ihren Getreuen, um nunmehr als Anführerein einer Renegatentruppe, die bald unter dem Namen 'Blaue Füchse' bekannt wurde, den Nordmärker Besatzern Widerstand zu leisten. Der Handel in Honingen brach ein, war die Stadt doch vom Westen Alberbias abgeschnitten und stand gleichzeitig im Schatten der Nordmarken.

Die neue Gräfin, Rhianna Conchobair, verbreitet nur nach außen hin den Anschein von Milde, in Wahrheit presst sie das Land aus und lässt politische Gegner von Marschall Grifo von Streitzig rigoros be-

seitigen. So prägen Unsicherheit und Furcht die Stadt. Während die Gräfin prächtige Feste ausrichten lässt, fordert sie im Gegenzug hohe Steuern und unternimmt nichts gegen das oft brutale Auftreten der nordmärkischen Soldaten. Viele Honinger sehnen sich mehr denn je nach der guten alten Zeit zurück, andere haben sich mit der neuen Obrigkeit arrangiert oder profitieren gar von ihr.

WICHTIGE GEBÄUDE DER STADT

Im Süden der Stadt befindet sich die **Kaserne der Stadtgarde (1)**, in der nicht nur Tatverdächtige, sondern auch auffällige Reisende, die die Stadt durch eines der fünf Tore betreten haben (**Winhaller Tor (4)**, **Gratenfelser Tor (5)**, **Herzogentor (6)**, **Abilachter Tor (7)** und **Blaues Tor (38)**) einer Befragung unterzogen werden. Während des Festes sind die Stadtwachen zwar streng wie immer, auf eine genaue Untersuchung und vorsorgliche Verhaftung der zahlreichen Besucher verzichtet man aber meist. Dafür werden besonders verdächtig erscheinende Personen noch genauer befragt. Nachts bleibt das Winhaller Tor ausnahmsweise offen, damit die Immanspieler die Stadt auch nach Einbruch der Dunkelheit betreten und verlassen können. Voigt Cuill ui Harmlyn und die Stadtverwaltung residieren im zentral gelegenen **Stadthaus (2)**, wo auch Gericht gehalten wird, die Gräfin in ihrer prächtigen **Residenz (3)**. Während des Festes wurde ein **Zelt (40)** auf dem kleinen Platz südlich der gräflichen Residenz aufgebaut, in dem man gegen die Gräfin persönlich eine Partie Inrah bestreiten kann.

Marschall Grifo von Streitzigs Soldaten sind in der **Kaserne des Garderegiments (8)** untergebracht, die einen ähnlich furchteinflößenden Ruf genießt wie der **Blaue Turm (9)**, in dem besondere Gefangene verhört und verwahrt werden. Die **Gardeoffiziersschule zu Honingen (10)** wurde auf Geheiß der Gräfin in den Nordosten verlegt, die **Ruine der Honinger Burg (11)** bis auf das Fundament abgetragen. Dort soll eine neue Festung entstehen. Stabsbefehlshaberin *Ivetta von Hamrath-Salmfang* koordiniert die nordmärkischen Truppen im besetzten Teil Alberbias von einer alten Stadtvilla aus, in der nun ihre **Kommandantur (12)** untergebracht ist. Sie hat zwar ein Banner des Gratenfelser Koschwacht-Regiments zur Wahrung der Sicherheit abgestellt, hält sich aber aus allen Angelegenheiten der Stadt heraus.

Am **Theria-Platz (13)** befindet sich der **Peraïne-Tempel (14)**, in dem der Tiegel der Heiligen Theria aufbewahrt wird. Der Tempel wird von den Honingern rege frequentiert, die Geweihten kümmern sich vor allem um die Kranken der Stadt. Der unscheinbare **Phex-Tempel (15)** liegt gegenüber des deutlich imposanteren **Praios-Tempels (16)**, wo feurige Reden gegen die Aufständischen gehalten werden. Der ehemalige **Tsa-Tempel (17)** beherbergt inzwischen ein Armenhaus, während der **Hesinde-Tempel (18)** in diesen Zeiten der Not nur wenige regelmäßige Besucher hat. Der **Boron-Tempel (19)** verzeichnet dagegen in Zeiten des Krieges genauso wie der **Travia-Tempel (20)** großen Zulauf: Während die Geweihten des ersteren sich um die Toten kümmern, ist der zweite vor allem Anlaufpunkt für die, die durch den Krieg Hunger leiden. Erst seit kurzer Zeit wieder von einer einzelnen Geweihten betreut wird der **Rondra-Tempel (21)** der Stadt, in dem die Gräfin vor allem eine Huldigung ihres verstorbenen Vaters, des legendären Schwertkönigs *Raidri Conchobair*, wünscht. Da ein Tempel der Göttin der Liebe und des Weines in Honingen fehlt, wurde zu ihren Ehren wenigstens die **Rahja-Allee (22)** benannt. Dort finden gelegentlich Feste und Prozessionen statt.

Sowohl die große **Markthalle (23)** als auch der **Platz des Viehmarkts (24)** im Zentrum Honingens künden noch von der Zeit der Blüte einer aufstrebenden Handelsstadt. Beide sind heute deutlich weniger besucht als früher – im Gegensatz zum **Seifenmarkt (25)** im Südwesten der Stadt, wo sich ein florierender Schwarzmarkt entwickelt hat. Weithin bekannt sind die Waren der **Papiermacherei Karjelin (26)** und der Honig der Familie Vialligh, die mehrere **Lager (39)** in Honingen unterhalten. Langsam entwickeln sich auch wieder

die Geschäfte der Händlerfamilie Dreicher, die in einer Villa (34) im Nordosten wohnen. Neben zahlreichen Handwerkern wie etwa der Schreinerei von Ruke Varholf (37) finden sich auch die Häuser von Schreibern und Heilern (etwa das von Vyburn Kerkill (41)) in Honingen. In ihrem Alchimistischen Labor (35) geht die Hofalchimistin Ynlais Boronwyn ihren Studien nach. Cryff Sulfenstein hat sich erst kürzlich in einem Turm (36) eingenistet. Noch während des Abenteuers verwandelt sich dieser Turm aber in eine Turmruine.

An Gasthäusern bietet Honingen Reisenden eine breite Auswahl: vom teuren *Hotel Honinger Land* (27) über die solide *Gaststätte Zum Roten Einhorn* (28) und die gemütliche *Gaststube Rosstäuscher* (29) bis hin zur rustikalen *Pension Zur Gräfin* (30). In der Schenke *Am Blauen Turm* (31) kehren in erster Linie Gardisten und Soldaten ein, in der *Taverne Lustiger Henker* (33) das von diesen gesuchte Gesindel. Kurzweiligen, aber vor allem teuren Vergnügungen kann man im *Bordell Sieben Tulamidische Nächte* (32) nachgehen.

APPENDIX II: DRAMATIS PERSONAE

EALGER AUS ESCHFURTEN

Der rundliche Händler ist knapp vierzig Jahre alt, das dickwangige Gesicht scheinbar bartlos und das Haupthaar weist bereits eine beachtliche kahle Stelle am Hinterkopf auf. Die Nase ist knollig, die Lippen deuten stets ein freundliches, bisweilen aber auch verlegen ratloses Lächeln an. Bei gerade einmal 84 Fingern Höhe wiegt er stolze 110 Stein, weshalb er in allen Situationen ein wenig unbeholfen wirkt.

Die letzten 39 Jahre seines Lebens verbrachte er in Eschfurten – immer in der Obhut seiner Mutter. Nachdem sein Vater starb, als er gerade einmal 11 Jahre alt war, musste er schon früh die Verantwortung für die kleine Schreinerei übernehmen, auch wenn die eigentliche Kontrolle von seiner Mutter aus ging. Traurigerweise beschränkt sich ihr Einfluss nicht nur aufs Geschäftliche, sondern auch auf Ealgers privates Leben. So gilt er seit jeher als gute Partie im Dorf, doch da noch keine gut genug für ihn war – zumindest nicht in den Augen seiner Mutter – und er kein sonderlich respektierter Mann ist, blieb er bis heute ledig.

Glücklicherweise geht es ihm finanziell einigermaßen gut, weshalb er es sich einmal im Jahr gönnen kann, ins nahe gelegenen Honingen zu reisen, um seiner größten Leidenschaft (wenn auch nur passiv) zu frönen: dem Immanspiel. Da Ealger beim dortigen Verkauf von Eschenholzschlägern stets gutes Geld verdient hat, hat sich seine Mutter irgendwann mit seinen Ausflügen in die große Grafenstadt abgefunden, auch wenn ihrem unbedarften Söhnchen dort allerlei Gefahren drohen, wo er doch ohne ihre Hilfe nicht einmal gut genährt zur Arbeit käme!

Aufgrund der dominanten Erziehung seiner Mutter ist Ealgers Selbstwertgefühl sehr gering, sein Selbstvertrauen am Boden und es mangelt ihm in vielen Bereichen des Lebens an Erfahrungen. Insofern grenzt es tatsächlich immer wieder an ein Wunder, wenn der lebensfremde Mann wohlbehalten zurückkommt, nur was den Handel anbelangt ist er recht geschickt, wodurch er nicht nur gut genährt ist, sondern auch einige Kontakte knüpfen konnte: Mit vielen Spielern der Honinger Wölfe verbindet ihn eine langjährige Freundschaft, seit er vor über zehn Jahr damit begonnen hat, die Mannschaft mit Eschenholz-Schlägern zu versorgen. Zudem hat er sogar unter den Blauen Füchsen einige Bekanntschaften gemacht, seit er die Gruppe hin und wieder mit Gebrauchsgegenständen beliefert. Gerade zu Beginn des Abenteuers wird Ealger für die Helden von Wert sein, kann er sie doch mit einigen Leuten bekannt machen und einem Angriff durch die Blauen Füchse schützen.

THULE UND JARNA DREICHER

Schon als Thule (Mitte 40, dunkles, halblanges Haar, gepflegter Bart) vor gut zwanzig Jahren seine Jarna (ebenfalls Mitte 40, langes, hellbraunes Haar, markante Grübchen) heiratete, war er ein angesehenere und erfolgreicher Händler. Er unterhielt einen kleinen Fuhrhof und verkaufte in einem winzigen Kontor exklusive Waren. Heute betreiben die Dreichers mehrere Fuhrwerke und zwei größere Kontore, in denen alle möglichen Dinge von Lebensmitteln, über Kinderspielzeuge bis hin zu Möbeln umgeschlagen werden.

Thule und Jarna sind zu einflussreichen Bürgern Honingens aufgestiegen, die stets versucht haben, sich politischen Intrigenspielen zu entziehen. Schon oft haben sie einen kurzfristigen Vorteil für eine

neutrale Position aufgegeben und ihr Geschäft damit langfristig am Leben erhalten. Nach diesem Prinzip handeln sie noch heute, so dass sie sich für alle Heldengruppen als angenehme und hilfsbereite Gastgeber entpuppen werden – solange man sich an die Gebote der Herrin Travia hält und den Frieden im Hause Dreicher ehrt. Wer dagegen meint, ihnen, ihren Kindern oder den Angestellten Schaden zufügen zu wollen, der kann schnell den Zorn und Einfluss des Handelshauses Dreicher spüren.

HARLA KARTROFEL

Schon in jungen Jahren hat sich Harla ihren Lebensunterhalt mit kleinen Taschendiebstählen verdient, und bald entdeckte sie die Vorzüge eines gut organisierten Raubüberfalls: Die Gewinne sind höher und die Risiken kalkulierbarer, wenn man sich selbst im Hintergrund halten kann und einige Dumme gefunden hat, die für einen Teil der Beute ihren Schwertarm zur Verfügung stellen.

Mit vierzig Jahren ist die kräftige Frau eine unter Ihresgleichen geachtete Anführerin. Sie und ihre Bande wurden von der neuen Herrscherin Honingens, Gräfin Rhianna Conchobair, für einige spezielle Aufträge angeheuert. Im Gegenzug blieb ihr und ihren Leuten ein Leben im Steinbruch erspart, nachdem ein Überfall auf einen Händler bei Gratenfels durch eine auftauchende Patrouille erfolglos endete. Dass es bei den Aufträgen der Gräfin um Überfälle auf politische Gegner, aber auch gegen Unschuldige geht, ist Harla egal. Für Politik hatte sie noch nie viel übrig und Skrupel sind ihr ohnehin weitgehend fremd.

Harla Kartrofel

Axt: INI 10+1W6	AT 14	PA 10	TP 1W6+4	DK N
Schwert: INI 11+1W6	AT 15	PA 14	TP 1W6+4	DK N
LeP 31	AuP 35	KO 13	RS 3	MR 5 GS 5

Wundschwelle: 7

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Umreißen, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch (Biss, Block, Griff, Halten, Knie, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Tritt, Würgegriff)

FRENJAR DER KÜHLE

Der groß gewachsene Kopfgeldjäger stammt aus Thorwal – so munkelt man und so verrät es sein Akzent. Frenjar litt lange an einer Krankheit, die seinen Körper entstellte, oder er wurde das Opfer eines schrecklichen Feuers, vielleicht sogar des Beschlusses Thorwals durch die Horasier – so munkelt man auch. Doch nur die wenigsten wissen, dass Frenjars Haut tatsächlich fast vollständig beim Angriff der Horasier verbrannt wurde und er deswegen noch immer in weiße Bandagen gehüllt ist.

Frenjar tauchte vor zwei Jahren im umkämpften Albernia auf und verdingte sich bei einzelnen Aufträgen für beide Konfliktparteien. Schnell erwarb er sich einen Ruf als verlässlicher und bald auch gut bezahlter Experte für das Ausschalten besonderer Ziele wie feindlicher Offiziere und Adliger. Versuche beider Seiten, den Kopfgeldjäger langfristig zu binden, scheiterten. Frenjar weiß genau, dass er am be-

sten verdienen kann, wenn beide Seiten den Preis für seine Dienste in die Höhe treiben.

Das Äußere Frenjars ist fast genauso erschreckend wie sein Ruf. Sein gesamter Körper ist in weiße Tücher gehüllt, auch sein Gesicht. Nur die Augenpartie bleibt stets frei und zeigt die eisblauen Augen und die vernarbte Haut, die an manchen Stellen aber noch immer eitrig Wunden aufweist. Über den Bandagen sind Oberkörper und Beine meist durch Lederkleidung geschützt, an Riemen und in Taschen trägt der Kopfgeldjäger ein gut bestücktes Waffenarsenal. Ein Schwert, zwei Dolche, ein halbes Dutzend Wurfmesser, ein Wurfnetz und die auf den Rücken geschnallte Armbrust trägt Frenjar immer offen zu Schau, kleine Messer und Tiegelchen mit Giften, manchmal auch Granatäpfel (siehe **Arsenal 44**) versteckt er in zahllosen Taschen.

Frenjar ist ein gefährlicher Gegner im Kampf, mit dem nie zu spaßen ist. Er taktiert kühl, schnell und effizient, was ihm seinen Beinamen einbrachte, er ist nie unnötig grausam, aber trotzdem gnadenlos. Er führt kräftige Schläge und ist dabei geschmeidig wie eine Katze – und er hat immer noch einen überraschenden Trick parat, um einen unvorsichtigen Gegner hinterrücks zu töten. Man sollte ihm nie den Rücken zuwenden, kann er doch immer noch eine verdeckte Waffe ziehen, seine Umgebung für einen überraschenden Angriff – auch ohne Waffe – nutzen oder mitten während einer Kapitulationsbekundung seinem Gegner an die Gurgel springen.

Frenjar

Leichte Armbrust: INI 19+1W6	FK 25	TP 1W6+6*		
Dolch: INI 19+1W6	AT 19	PA 13	TP 1W6+3	DK H
Schwert: INI 19+1W6	AT 18	PA 17	TP 1W6+5	DK N
Wurfmesser: INI 19+1W6	FK 21	TP 1W6		
Wurfnetz*: INI 19+1W6	FK 23	TP 1W6+2		
AT-Basis 10	PA-Basis 10	FK-Basis 9		
MU 16	KL 13	CH 8	IN 15	FF 15 GE 17 KO 17 KK 16
LeP 41	AuP 43	RS 1	MR 7	GS 7

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Eisenhagel, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfflexe, Klingenturm, Niederwerfen, Scharfschütze, Schnellladen, Umreißen, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Mercenario (Beinarbeit, Block, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Halten, Knaufschlag, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Sprung, Tritt, Versteckte Klinge, Wurf)

*) Frenjar ist ein Waffenmeister mit dem Wurfnetz. Der Einsatz des Wurfnetzes erfordert eine Probe +4 bei einer Reichweite bis 5 Schritt und +8 bei einer Reichweite von 5 bis 10 Schritt. Trifft das Netz, so gibt ein Wurf mit 1W6+2 an, um wie viele Punkte eine *Entfesseln*-Probe des Opfers erschwert ist; dazu kommen die doppelten Punkte aus einer eventuellen Ansage Frenjars. Das Opfer darf die *Entfesseln*-Probe jede KR ablegen, bei Misslingen steigt die Schwierigkeit für folgende Proben jedoch um 1.

DER 'TOBRISCHE FÜRST'

Der 'tobrische Fürst' heißt eigentlich Arnim Eichfasser und ging dem Handwerk seiner Eltern und Großeltern in Ysilia nach: Er stellte Fässer und Kisten her und sicherte sich und seiner kleinen Familie ein annehmbares Leben. Doch dann fielen die schwarzen Horden in Tobrien ein, töteten seine Frau sowie zwei seiner drei Kinder und zwangen ihn, mit seiner Tochter Luhtwin und seiner geistig minderbemittelten Schwester die Flucht in die westlichen Provinzen des Mittelreichs anzutreten. In Gareth sah sich der verarmte, entkräftete und vom machtlosen Kaiserhaus enttäuschte Vater gezwungen, sich der Verbrecherbande der 'Tobrier' anzuschließen, um seine Tochter nicht dem Hungertod preiszugeben. Durch seine entschlossene und skrupellose Art stieg er schnell in der Hierarchie der Bande auf, so dass er sich und seiner Tochter ein gutes und verhältnismäßig sicheres Leben aufbauen konnte.

Noch immer zeugen seine enorme Leibesfülle, die teure Kleidung und der kostbare Schmuck von seinem Wohlstand, auch wenn ihn die Schrecken der Vergangenheit wieder einholten, als im Jahr des Feuers die alten Feinde aus den Schwarzen Landen bis nach Gareth vordrangen, um Tod und Verderben zu bringen. Arnim scharte einige Getreue, etwa seinen treu ergebenden Stellvertreter Warlas Kuntje,

um sich und floh nach Honingen, wo er sich schnell einen Namen im Südteil der Stadt machte und dabei das Monopol für verschiedene halb- und illegale Geschäfte an sich brachte. So herrscht er dort nun mit harter Hand. Feinde werden bedroht oder beseitigt, Freunde gekauft und Verbündete betrogen. Neben seiner Schwester gilt die ganze Liebe des tobrischen Fürsten einzig seiner neunjährigen Tochter Luthwin, eine Liebe, die kaum jemand nachvollziehen kann. Die verzogene Göre ist eine vortreffliche Nervensäge und passable Schreckschraube – aber wer würde es schon wagen, in Gegenwart des Fürsten seine wahre Meinung zu äußern?

HAUPTMANN MALEK GULFORD

Der rundliche, mit 81 Fingern recht kleine und vor allem ungelenke Malek Gulford arbeitet nun schon seit etwas über 30 Jahren als Stadtgardist in Honingen. Er ist nur langsam in den militärischen Rängen aufgestiegen, hat inzwischen aber den Titel eines Hauptmanns inne. Von seinen Kameraden wird der Trunksüchtige gemieden, von jedem noch so kleinen Gauner in Honingen belächelt. Erst genommen wurde Malek schon seit Jahren nicht mehr, und so versteckt er sein Gesicht mit dem stoppligen Bart, den dunklen Tränensäcken und den schiefen Zähnen meist hinter belanglosen Papieren, die sich auf seinem Tisch in der Schreibstube anhäufen.

Das traurige Bild, das Malek abgibt, macht ihn zum idealen Spielball der Gräfin. Sie ordnet persönlich an, dass sich der Mittfünfziger mit den Todesfällen während des Turniers beschäftigt, und rechnet fest mit seinem Versagen. Anfangs nimmt sich Hauptmann Malek Gulford der Sache auch sehr zurückhaltend an und sucht nach einem vorzeigbaren Schuldigen, der nicht unbedingt wirklich verantwortlich sein muss. Mit der Zeit wecken die Ungereimtheiten und neuen Morde aber seinen Ehrgeiz. Sobald ihm bewusst wird, dass die Helden seine einzigen Verbündeten sein könnten und die Gräfin selbst hinter einem Teil der Taten steckt, wird er eine vorsichtige Zusammenarbeit anstreben. Letztendlich ist ihm aber mehr an seiner eigenen Existenz gelegen als am Versuch einer Überführung der mächtigen Gräfin.

VYBURN KERKILL

Vyburn lebt erst seit wenigen Jahren in Honingen, hat sich aber schnell einen guten Ruf als kompetenter Heiler machen können und ist bei vielen Bürgern der Stadt sehr beliebt. Der blässhäutige Mann zieht seit einem Reitunfall das linke Bein nach, und obwohl er gerade einmal 28 Götterläufe alt ist, krönen nur noch wenige Haare sein Haupt.

Was nur wenige wissen, aber viele ahnen, ist, dass Vyburn mit den Blauen Füchsen sympathisiert und sie des Öfteren mit seinen Heilkünsten unterstützt hat. Ein wenig zu blauäugig hat der Heiler darauf vertraut, dass sein perainegefälliges Wirken nicht die Missgunst der Besatzer wecken würde.

SHELLE ZIEHLEINE

Die schöne Schelmin hat der pure Zufall nach Honingen verschlagen – oder war es der Rat des sie stets begleitenden Ringeltaubenpärchens Pitte und Pucke? Schelle selbst könnte sich stundenlang mit dieser Frage beschäftigen, wenn sie denn nur die Ruhe besäße, einem einzelnen Gedankengang ihre gesamte Aufmerksamkeit über einen längeren Zeitraum zu widmen. Viel mehr Spaß hat ihr da schon immer der sinnlose Schabernack bereitet, weshalb die junge Frau des Öfteren mit den Worten "Zieh Leine oder es setzt 'ne Schelle!" verabschiedet wurde.

Zurzeit freut sich Schelle über ihren neuen Lieblingszauber – den NACKEDEI – und ihre neuen Freunde aus dem Wald, die sich selbst Blaue Füchse nennen. Über deren politische Motive hat sie sich noch keine Gedanken gemacht, aber das ist ja eigentlich auch egal, solange es etwas zu lachen gibt.

Die Schelmin sollte stets unberechenbar bleiben. Im einen Moment ärgert sie Ihre Gruppe maßlos, im nächsten hilft sie ihr ohne zu zögern, nur um sich dann wieder einen kleinen Spaß auf ihre Kosten zu erlauben. Von politischen Verstrickungen hält Schelle wenig, sie ist aber inzwischen fest davon überzeugt, dass die neue Gräfin das Volk so sehr presst, dass diesem das Lachen vergangen ist, und die Blauen Füchse dies ändern wollen. Es gibt also einen guten Grund, die Fuch-

se zu unterstützen. Und wenn jemandem der Kopf abgeschlagen werden soll, vergeht Schelle der Spaß so sehr, dass sie tatkräftig mithelfen möchte, dieses Drama zu beenden, bevor es richtig angefangen hat. Sie wird sich aber nicht aktiv auf Kampfhandlungen einlassen. Einerseits hält sie sich zu Recht für eine schlechte Kämpferin, andererseits möchte sie niemanden töten – ihn fast zum Totlachen zu bringen, ist doch viel lustiger!

УПЛАІС ВОРОНВУП, HÖFISCHE ALCHIMISTIN

Die schlanke Dame mit den inzwischen ergrauten und zum strengen Dutt gebundenen Haaren hat sich aufgrund ihrer Gelehrtheit schon immer für besonders wichtig gehalten. Seit sie von Gräfin Rhianna Conchobair zur 'Ersten Hof-Alchimistin' befördert wurde, trägt sie ihre Nase noch um einiges höher und hat sich einen unerträglich herrischen Ton angeeignet. Auf der anderen Seite ist sie aber ehrlich und hält ein einmal gegebenes Versprechen, was sie insgesamt zu einer möglicherweise unangenehmen, aber dennoch zuverlässigen Verhandlungspartnerin macht.

СРЫФ СУЛФЕНСТЕЙН, ALCHEMYCUS UND SCHÜLER MEISTER GRABOLD VON ЈУРЕПНӨС

Cryff ist ein Hochstapler und Überlebenskünstler, der schon so oft einem wütenden Pöbelhaufen oder gar dem Strick entfliehen musste, dass er kaum noch weiß, wo man ihm nicht nach dem Leben trachtet. Lange Zeit hat sich der fahrigke Mann mit den geölten Haaren und dem gewachsenen Bart als Quacksalber versucht, bis er nun in die "elitäre Loge der Alchimisten" aufgestiegen ist, ohne auch nur im Entferntesten zu erahnen, was er da so tagtäglich zusammenbraut. Seit er vor wenigen Wochen nach Honingen gekommen ist, hält ihn einzig sein unverschämtes Glück bei seinen unberechenbaren Experimenten am Leben und verhilft ihm schließlich sogar zu einer erfolgreichen Flucht.

СУЛЛАІН ВІ ВУПРУП, SPIELER DER HAVENA-BULLEN

Cullain zählt mit 38 Lenzen zu den ältesten Spielern der Bullen. Er ist sehr erfahren, gerissen und übernimmt für seine Mitspieler Verantwortung. Außerdem glaubt er fest an ein geeintes und freies Albertaina, wofür er in Invhers Diensten kämpfen will. Er hat für die immanbegeisterte Königin schon viele kleinere Aufträge erfüllt und wurde nun von ihr beauftragt, die Honinger Gräfin als schlechte Gastgeberin dastehen zu lassen.

Cullain taktiert dabei sehr risikofreudig: So vergiftet er seine Mitspieler, ist dann aber vom tödlichen Ausgang des Anschlags ehrlich schockiert und agiert im Anschluss daran vorsichtiger. Den Helden gegenüber tritt er freundlich und zuvorkommend auf, auch im Lager der Immanspieler hat er viele Freunde und ist bei allen Mannschaften trotz seiner rauen Spielweise ein geachteter Mann.

ІДРА, ЛІЕНН UND VEARNE HALTІН, SPIELER DER HAVENA-BULLEN

Idra ist die älteste der drei Geschwister und arbeitet, wie ihre gesamte Familie, als Stadgardistin in Havena. Die dunkelhaarige Frau zählt nicht gerade zu den besten Immanspielerinnen, gilt aber als der klügste Kopf der Mannschaft. Sie kann schreiben, lesen und rechnen, hat mit Feuereifer die Hesinde-Stunde besucht und wurde deswegen von ihrer Königin ausgewählt, Cullain zu unterstützen – eine ehrenvolle Aufgabe, die sie auf jeden Fall erfolgreich zu Ende bringen möchte. Lienn und Vearne, die jüngeren Geschwister Idras, wurden in die Pläne Invhers nur kurz eingeweiht und sollen wenn möglich kleinere Aufgaben übernehmen. Um ihre Geschwister, vor allem ihre gerade einmal sechzehnjährige Schwester, zu schützen, versucht Idra aber, die beiden aus allen Verwicklungen herauszuhalten.

ФРАНКА SALVA ГАЛАНН, ANFÜHRERIN DER BLAUEN FÜCHSE

Franka Salva Galahan übernahm schon in jungen Jahren die Herrschaft über die Landgrafschaft Honingen und regierte über 30 Jahre lang mit ruhiger und bedachter Hand, was dem Land Stabilität und Frieden, ihr selbst aber die Liebe ihrer Untertanen einbrachte. Zu Beginn des Unabhängigkeitskrieges war sie zwischen ihrer Treue zum

Reich und ihrer Liebe zu Albertaina hin und her gerissen, letztendlich entschied sie sich dann aber für ein geeintes, unabhängiges Albertaina. So wurde die knapp 60-jährige mit dem rotblonden Haar, den blauen Augen und dem schlanken Körperbau zur 'Königin der Vogelfreien', zu einem Symbol für den gesamten Aufstand. Obwohl sich die unter Acht Stehende mit ihrem Rapier gut zu verteidigen weiß und mit den Blauen Füchsen einen beachtlichen (militärischen) Machtfaktor hinter sich weiß, versucht sie noch immer, den Krieg mit diplomatischen Mitteln zu beenden und bis dahin möglichst wenig Blut zu vergießen.

Weitere Informationen finden Sie in **Am Großen Fluss 170**.

АНСАГА РАДЕБРЕХТ, СПІЕЛМАПН

Ansgar hat lange als Hofmusikus die Gäste der früheren Gräfin Franka Salva Galahan erfreut und ist ihr während dieser Zeit zu einem treuen Vertrauten geworden. Es stand für ihn außer Frage, der Gräfin zu folgen und sich den Blauen Füchsen anzuschließen.

Der Mittdreißiger strahlt stets Ruhe und Harmonie aus, die ihm erst im Zuge seiner Verhaftung abhanden kommen. Er vertraut trotzdem den Göttern und seinen Freunden, die tatsächlich versuchen, ihn zu befreien.



ГРЯФІН РІАННА КОНХОБАІР

Rhianna wurde als uneheliche Tochter von Isora von Elenvina und 'Schwertkönig' Raidri Conchobair am 1. Praios 994 BF in Vinsalt geboren, wo sie auch ihre Kindheit verbrachte. Sie eiferte ihrem Vater nach und schlug eine Kriegerlaufbahn ein, allerdings hat sie von ihm nur das markante Kinn und die breiten Schultern geerbt – sein Talent im Umgang mit dem Schwert besitzt sie nicht. So musste sie nach ihrer Einsetzung als Gräfin von Winhall im Jahre 1022 BF vor den einfallenden Orks fliehen und wurde sogar gefangen genommen. Die 'Flucht' gelang ihr nur durch die Zahlung eines großzügigen Lösegelds. Im Jahr 1027 BF schloss sich Rhianna dann ihrer Mutter, der

nominellen Fürstin von Albemia, und den Reichstreuen an, wodurch sie schließlich den Titel der Gräfin Honingens verliehen bekam.

Nun strebt sie danach, sich durch scheinbare Milde und Großzügigkeit bei der Bevölkerung beliebt und die Liebe der Menschen zu ihrer Vorgängerin Franka Salva Galahan vergessen zu machen. Tatsächlich aber presst sie das Land aus und versucht sich mit Intrigen und politischen Winkelzügen ihrer Gegner zu entledigen. Nicht selten wickelt sie jemanden um den Finger, macht ihm Versprechungen und lässt ihn schließlich doch über die Klinge springen.

Auch das Honinger Albemiefest dient ihr dazu, sich selbst ins beste Licht zu rücken und beim Volk Zustimmung zu finden, während ihre politischen Gegner möglichst unehrenhaft erscheinen sollen. Lange Zeit taktiert die Gräfin dabei sehr aggressiv: Sie schickt den Honinger Wölfen einen Schlägertrupp auf den Hals, lässt einen Gaukler töten und opfert schließlich sogar die gesamte Vairninger Mannschaft, um ihre Gegnern vor dem einfachen Volk zu Mördern zu machen. Später wird sie dann etwas vorsichtiger, sobald sich die Tobrier einmischen. Sie hält konsequent an ihren Plänen fest und wartet geduldig auf eine Situation, den Turnierfrieden aufzuheben und die Verantwortung dafür den Invertreuen zuschieben zu können, was ihr ohne das Eingreifen der Helden und dank der Rachlust der Tobrier auch gelingen wird.

Weitere Informationen finden Sie in **Am Großen Fluss 170**.

BRUDER TRAVIN POSVOLK

Der feiste Mittvierziger leitet den Travia-Tempel Honingens, seit die Ehrwürdigen Eltern *Selma* und *Bruidrich Bretnaim* kurz vor der Besatzung durch die nordmärkischen Truppen verschwunden sind.

Die Ankunft der Reichstreuen hat sich für Bruder Travin persönlich bezahlt gemacht, auch oder gerade weil er durch die vielen Notleidenden viel beschäftigt ist. Dabei ist der aus Honingen stammende Geistliche weniger an Reichtum oder Macht interessiert als vielmehr am bestätigenden Gefühl, für Glück und Gesundheit seiner Mitmenschen ebenso verantwortliche zu sein wie an deren wenigstens manchmal gefüllten Mägen und ihrem Seelenheil. Bei allem Zuspruch und aller Unterstützung durch die neuen Herrscher bemerkt er nicht, wie er zum Spielball ihrer Interessen und Intrigen wird. In seiner Rolle als offizieller Wahrer des Turnierfriedens unterstützt Bruder Travin Gräfin Conchobair, sieht er doch in seinem Eifer für die Gräfin keinen Konflikt zu seinen Interessen und denen der Notleidenden in Honingen. Dass sich die Gräfin seinen Stolz für die (nur symbolisch gesehen) verantwortungsvolle Position des Friedenswahrers zunutze macht, ahnt er nicht. Doch weil er keine anderen Personen in einer ähnlichen Funktion dulden kann und andere seinen Erfolg und damit auch sein Ansehen (vor allem vor sich selbst) schmälern würden, verhält er sich relativ resistent gegenüber Ermittlungserfolgen von Fremden. So akzeptiert er Verdächtigungen und Hinweise der Helden nur, falls diese sich von ihm haben einwickeln lassen und nun für ihn arbeiten. Welche Verdächtigungen er dann aber an die Stadtgarde weiterleitet, entscheidet immer noch er. So schaut er nicht allzu genau hin, wenn die richtigen Leute gegen den Turnierfrieden verstoßen, würde doch eine Beendigung des Krieges die Lage seiner Gläubigen verbessern: Die Bauern könnten sich um ihre Felder kümmern und die Bürger Honingens mit Nahrung versorgen, anstatt ihren Herrschen auf Kriegszügen folgen zu müssen. Dass dafür ein paar Aufständische am Galgen oder im reinigenden Feuer enden, ist für Bruder Travin eine logische Konsequenz für ihr Verhalten gegen die göttergewollte Ordnung – so wie es ihm seine Gräfin erklärt hat. Er sieht in den Reichstreuen eine friedliche Zukunft, die Invertreuen dagegen bieten nichts als weiteres Leid, das er von seinen Gläubigen abwenden will.

Sollten die Helden offen mit Travin um die Position des Turnierwahrers konkurrieren, wird er bewusst die Erfolge der Helden zu schmälern versuchen, indem er ihre Verdächtigungen in Frage stellt oder offen relativiert. Er beruft sich dabei auf seine Position und die ihm – und nicht den Helden – übertragene Verantwortung. Sein gesamtes Verhalten begründet sich dabei nicht auf einer besonderen Verbundenheit zu Gräfin Conchobair, sondern einzig an seiner Eitelkeit, der einzig Verantwortliche für das Wohlergehen seiner Mitmenschen zu sein.

DIE HONINGER WÖLFE

Als sich aus einem Teil der Honinger Wölfe die neue Mannschaft von Knochenbruch Honingen bildete, weil es einen Streit um die Führung der Wölfe vor knapp einem halben Jahr gab, haben die Wölfe viele Spieler verloren, aber gerade die Schaffung eines Lokalrivalen hat die Mannschaft enger zusammenrücken lassen. Konzentrieren Sie sich bei der Darstellung der Spieler der Honinger Wölfe daher auf eine Hand voll Sympathieträger, mit denen die Helden öfter zu tun haben. Die anderen Spieler sind in erster Linie als Immanspieler und feiernde oder trauernde Kameraden wichtig.

SENACH THEMIR, SPIELFÜHRER

Der große, allerdings nicht übermäßig kräftige Gardist ist nicht nur der Spielführer seiner Mannschaft, sondern auch der gute Geist derselben. Mit seinen fünfunddreißig Jahren genießt er den Respekt seiner Mannschaftskameraden, auch wenn er auf dem Feld nicht der torgefährlichste Spieler ist. Dafür gilt er mit seinen kurzen, blonden Haaren, dem Dreitagebart und dem stets freundlichen Lächeln als guter Taktiker und immer die Übersicht bewahrender Vorlagengeber.

Als Weibel der Stadtgarde hat er einiges an Führungsqualitäten erlangen können, was ihn gepaart mit seiner diplomatischen Art zu einem angenehmen Gesprächspartner macht, der fast immer zu einem witzigen Spruch aufgelegt ist. Über seine recht unspektakuläre Vergangenheit spricht der Sohn von Gardisten nur sehr selten, und dann fast immer über die wenigen Immanwettkämpfe der letzten Jahre, bei denen er jeweils seine Heimatstadt Honingen vertreten durfte und seine Mannschaft in seinem ersten Jahr als Mannschaftsführer bis ins Halbfinale führte.

Er hat viele Kontakte zu Spielern anderer Mannschaften knüpfen können und kennt sehr viele Menschen im Lager der Immanspieler. Wenn die Helden jemanden suchen, wird Senach ihnen sagen können, wen sie ansprechen müssen.

Sie können Senach während der Zeit im Immanlager immer wieder als 'Joker' einsetzen, wobei er natürlich weder im Alleingang einen Drachen erschlagen noch eine komplizierte Ermittlung auflösen würde. Als Ideengeber, Kontaktmann (gerade auch zur Stadtwache) oder helfende Hand eignet er sich jedoch hervorragend. Nutzen Sie ihn vor allem dann, wenn Sie die Ermittlungen der Helden beschleunigen oder Wege abkürzen möchten.

Senach hat sich mit den neuen Herrschern arrangiert. Ihm liegen die Sicherheit der Stadt und deren Bürger am Herzen, weniger das persönliche Glück einer Gräfin. Dass beides eng miteinander verweben ist, hat der Gardist im Laufe der Jahre zu akzeptieren gelernt.

BORLOX SOHN DES BUGUL

Der mit seinen 66 Jahren noch recht junge und in manchen Situationen recht leichtsinnige Hügelzwerger wurde in Angbar geboren, wo er eine ruhige und beschauliche Herberge führte. Als er von einer Stadt namens Honingen hörte, in der man zwar kein anständiges Bier kennen würde, dafür aber von einer Zwergendame wüsste, die auf der Suche nach einem Gefährten sei, beschloss Borlox, mit dem ruhigen Leben in Angbar zu brechen und stattdessen in die Ferne zu ziehen. Leider stellte sich in Honingen heraus, dass es besagte Zwergendame nicht gibt und stattdessen von einem Zwergenpony die Rede war. In einer anderen Hinsicht hatte der Fremde aber recht: Anständiges Zwergenbier gab es in Honingen wirklich nicht.

Optimistisch und positiv denkend, wie es für Borlox typisch ist, eröffnete er in Honingen kurzerhand die Gaststube *Zum Roten Einhorn* und kümmerte sich fortan selbst um das Brauen eines starken Hefeweizens. Bald liefen die Geschäfte gut, und Borlox suchte nach neuen Herausforderungen. Eine hat er im Immanspiel gefunden, dem er seit einigen Jahren mit inbrünstiger Leidenschaft frönt.

Handwerklich ist der robuste Wächter mit den langen, roten Haaren und dem für einen Zwerg recht kurz gestutzten Bart keineswegs so begabt, wie man es von einem typischen Zwerg erwarten würde, dafür versteht er sich meisterlich auf das Brauen von Bier und kann jedes Bier des Kosch und der Nordmarken anhand der Schaumkrone erkennen. Dass es meist nicht nur beim Erkennen des "edlen Tropfens" bleibt, verrät sein dicklicher Bauch, der ihn noch gedrungener und



unbeweglicher erscheinen lässt – eine Fehleinschätzung, die schon so mancher Gegner bereut hat. Und auch wenn er im Umgang mit Axt oder Streitkolben nur wenig Erfahrung hat, kann sich der Wirt doch recht gut selbst verteidigen.

Borlox erfreut sich bei seinen Mannschaftskameraden trotz der recht häufigen Zwergenvitze einer außerordentlichen Beliebtheit, was an seinem spitzfindigen Humor, seiner großen Hilfsbereitschaft und der Sorge um seine "kurzlebigen Längen" liegen mag.

Die neue Herrscherin ist Borlox nicht sonderlich sympathisch, aber da sich der Zwerg jederzeit auf die *Lex Zwergia* berufen kann, ist ihm eine menschliche Herrscherin herzlich egal.

LARRIC DREICHER

Der 17 Jahre alte Larric ist der älteste Sohn des Händlers Thule Dreicher. Sehr zum Leidwesen seiner Eltern interessiert sich der blonde Jüngling mehr für das andere Geschlecht und das Immanenspiel als für das zu beerbende Gewerbe seines Vaters. Dank seines fröhlichen Gesichts, des kecken Lächelns, der dunklen Augen und des muskulösen, aber dennoch beweglichen Körpers ist er dazu auf dem Immanfeld und in den Betten der Honinger Mädchen wesentlich bekannter und erfolgreicher als hinter dem Schreibpult des Kontors, wo er angelehrt werden soll, um sich später als Herrscher zu beweisen zu können. Da sich seine Eltern mit der Zeit damit abgefunden haben, ihn nicht von seinen Leidenschaften abzuhalten, unterstützen sie ihn und fordern dafür, dass er sich den Geschäften im Winter umso mehr widmet.

PRAIOM DREICHER

Praiom ist der Bruder von Larric und ähnelt seinem Bruder sehr, auch wenn er ein Jahr jünger und zwei Finger größer ist. Seit er denken kann, wird er mit seinem Bruder verglichen und an diesem gemessen. So eifert er ihm seit Jahren – meist vergeblich – nach. Die ständige Konkurrenzsituation zwischen den Brüdern hat dazu geführt, dass sie sich fast ständig streiten und nur selten ein gutes Haar am anderen lassen. Praiom reagiert auf Provokationen Larrics zunehmend aggressiv, er droht ihm oft und wird auch handgreiflich, wenn er dem Spott seines Bruders, der stets über ihm zu stehen scheint, ausgeliefert ist.

HJALBIN KEVEENDOCH

Hjalbin, der Sohn des Verwalters eines kleinen Steinbruchs, ist seit gut zehn Jahren mit Larric eng befreundet, seit ihre Eltern ein von Phex gesegnetes Handelsabkommen besiegelt haben. Die beiden haben die Hesinde-Stunden in den örtlichen Zunfthäusern zusammen verbracht, spielen im Sommer zusammen Imman und sind auch schon nach so mancher Zechtour gemeinsam in der Gosse aufgelesen worden. Aufgrund seiner kleineren, gedrungenen Statur, der schiefen Zähne und dem dünnen, braunen Haar ist Hjalbin bei den Frauen weit weniger erfolgreich als sein Freund, allerdings macht ihm dies seit einiger Zeit keine Sorgen mehr, hat er sich doch in seinen Kameraden Larric verliebt. Zwar hat der vielversprechende Händlerspross seine Liebe bisher noch niemandem gestanden, doch sind seine mitunter verzweifelten Avancen schon von mehreren Spielern bemerkt worden – nur eben von Larric noch nicht.

Da Gräfin Conchobair die Stadtmauern und viele Gebäude Honingens ausbessern oder reparieren ließ und nun sogar Aufträge für Neubauten vergeben hat, floriert das Geschäft, weshalb Hjalbin genau wie seine Eltern der alten Gräfin keine Träne nachweint.

BRINJA GWENTHRIS

Die zwanzig Jahre alte Blondine mit den langen Haaren und dem auffallend schönen Gesicht wirkt auf dem Immanfeld ein wenig fehl am Platz. Das Publikum hält jedes mal aufs Neue den Atem an, wenn ein schwerfälliger Gegener zu einem Angriff auf die schlanke Spielerin ansetzt, bis diese ihn mit einer Finte ins Leere laufen lässt und anschließend einen ihrer hochpräzisen Pässe vor das Tor schlägt. Die junge Frau arbeitet als Schreiberin für die Imkerei Vialligh, kann lesen, schreiben und rechnen und einer auf diesen Gebieten unkundigen Gruppe sehr nützlich sein. Aufmerksame Helden können feststellen, dass es Brinja zumindest im Moment finanziell sehr gut geht. Während des Turniers setzt sie oft und viel auf siegende Mannschaften, so dass ein stattliches Sümmchen zustande gekommen ist.



VANA JARLSEN

Vana gehört zu den bekanntesten und bei Gegnern lange Zeit auch sehr gefürchteten Spielerinnen des Kontinents – und das seit über 20 Jahren. Sie begann ihre Laufbahn als Soldatin in Wehrheim, wo sie schon bald in die dortige Heeresmannschaft abgestellt wurde. Nach dem Orkensturm, wo ihre Einheit fast vollständig aufgerieben wurde, versetzte man sie nach Gareth, wo sie für das Immanbanner spielte und zweimal im Finale um den Kaiser-Reto-Pokal unterlag. Die Dritte Dämonenschlacht überlebte sie unversehrt, ist jedoch seitdem sehr schweigsam und abweisend geworden, was man ihr als Gefühlskälte und Teilnahmslosigkeit auslegen könnte. Nach ihrer Entlassung aus dem Heer zog sie in das beschauliche Honingen, wo sie ein Auskommen als Gardistin fand. Aufgrund ihrer langjährigen Erfahrung konnte sie trotz der sinkenden körperlichen Leistungen Anschluss in der städtischen Immanmannschaft finden und so eine ihrer letzten Chancen wahrnehmen, einen Pokal zu gewinnen, was ihr vorher noch nie gelungen war. Durch ihren abweisenden Charakter, ihre radikale Spielweise und den unbändigen Siegeswillen gepaart mit dem recht hohen Alter kann sie schon bald in den Verdacht geraten, für seinen lang erträumten Sieg auch abseits des Spielfeldes zu kämpfen.

RAHJANDE STEWIR

Trotz des vielversprechenden Namens zeichnet sich Rahjande in erster Linie durch ihr ungepflegtes Äußeres aus. Ihr Gesicht wird von filzigen, dunkelblonden Haaren verdeckt, die Haut ist schmutzig und ihre Hände sind grob und rau – wie man es von einer Schmiedin erwarten kann. Dass die Gesellin eine bessere Spielerin als Grobschmiedin ist, hat ihren Meister, Phrabos Sohn des Phraxos, schon des Öfteren zur Verzweiflung getrieben, da sie ihre Zeit lieber dem Immanspiel als der Vollendung ihrer Fertigkeiten am Amboss widmet. Auch wenn sie wenig auf die Ränkespiele der hohen Herrschaften gibt, sympathisiert Rahjande mit den neuen Herren.

NEOWEN WOLTER

Als Tochter gut gestellter Großbauern vor den Toren Honingens sollte die hübsche Achtzehnjährige eigentlich schon reich verheiratet sein, doch ihre allzu offene und bisweilen aufbrausende Art hat bislang schon etliche Heiratskandidaten verschreckt. Sie ist bei ihren männlichen Mitspielern sehr beliebt, aber an die Mittfelderin traut sich niemand wirklich heran, seit sie einem zu aufdringlichen Gegenspieler drei Rippen und ein Handgelenk gebrochen hat. Ihre Eltern sind nicht glücklich über ihr Interesse am Immanspiel, haben sich aber mittlerweile mit ihrer eigenwilligen Tochter abgefunden. Sollte Neowen sich ausgerechnet in einen Helden verlieben, kann ihm dies ein amouröses Abenteuer, neidische Blicke und wütende Mitspieler einhandeln. Die Bäuerin hütet außerdem ein gefährliches Geheimnis: Sie und ihre Eltern unterstützen heimlich die Blauen Füchse.

FINWAEN, TARGVIN UND DAIRE

Die drei kräftigen Arbeiter sind seit ihrem vierzehnten Lebensjahr in einem nahe gelegenen Steinbruch unter der Leitung der Kevendochs angestellt. Als Angehörige der unteren Schicht treten sie innerhalb der Mannschaft stets zu dritt auf, vertreten fast schon grundsätzlich eine gemeinsame Meinung und berufen sich stets auf einen anderen aus ihrer Gruppe. Sie trinken zusammen und verbringen einen großen Teil ihrer Freizeit mit Würfeln oder Dolchwerfen – wenn sie nicht gerade auf dem Immanfeld stehen. Seit geraumer Zeit kursieren Gerüchte darüber, dass sie auch die Freuden Rahjas zu dritt genießen. Politisch sind sie nicht interessiert, sie arbeiten nur für ihren Herrn. Wer über ihm regiert, geht sie ihrer Meinung nach nichts an.

WLADIM HORNMACHER

Wladim ist als kleiner Junge mit seinem Vater vor den Orks aus dem Svellttal geflohen. Inzwischen ist er 16 Götterläufe alt und überglücklich, dass ihm sein Vater und Lehrmeister gestattet hat, seine Lehre als Beinschnitzer eine Woche lang zu unterbrechen, um seine neue Heimat im Immanspiel vor den Augen der Gräfin zu vertreten. Von Politik hat Wladim wenig Ahnung, und eine Herrscherin ist für ihn

so gut wie die andere – und alle sind besser als die Orks. Wladim ist sehr enttäuscht, als er bereits im Eröffnungsspiel mit einem Beinbruch ausscheidet.

SHILKA VPD RANOWAEN GWENHOLD

Die 23-jährige Shilka und ihr zwei Jahre jüngerer Bruder arbeiten schon lange als Gardisten. Sie versuchen seit der Spaltung der Mannschaft vor einem knappen halben Jahr, eine Führungsrolle innerhalb der Mannschaft zu übernehmen. Die meisten haben dies scheinbar akzeptiert, richten sich letztendlich aber doch nach Senach. Stellen Sie die beiden trotzdem als sympathisch und hilfsbereit dar – es sind gute Menschen und trotz ihrer Selbstdarstellung auf und neben dem Spielfeld liegt ihnen etwas am Wohlergehen ihrer Mitspieler. Den neuen Herrschern reden die beiden nach dem Mund, insgeheim bewundern sie aber die alte Gräfin und die Blauen Füchse.

RUADH BRAELGHYD

Wie seine Eltern hat Ruadh das Schuster-Handwerk von klein auf gelernt. Im letzten Jahr hat der Zweiundzwanzigjährige seine Gesellenzeit beendet und wartet nun darauf, in den nächsten Monaten die Werkstatt seiner Eltern zu übernehmen. Ruadh sieht die neuen Herren als Chance, das Geschäft weiter auszubauen: Viele Soldaten brauchen viele Stiefel. Den Inwertreuen steht Ruadh skeptisch gegenüber. Ihm ist sehr wohl bewusst, dass seine Geschäfte von einem lang andauernden Konflikt stärker profitieren als von einem kurzen.

OISIN MYHLWIN

Oisín ist gerade einmal 15 Jahre alt, recht schwächling und auch nicht sonderlich talentiert – aber er liebt das Immanspiel trotz allem. Auch wenn er die Wölfe kaum unterstützen kann, haben sich die Dreichers für seine Aufnahme in die Mannschaft stark gemacht – und nebenbei ein lukratives Handelsabkommen mit seinen Eltern abgeschlossen, die ein Holzfällertlager eine Tagesreise östlich der Stadt führen.

WALMIR

Walmir ist mit inzwischen schon 44 Lenzen einer der ältesten Spieler des Turniers. Der Hüne ist nicht mehr der schnellste und geschickteste Spieler, dafür aber ungemein kräftig und erfahren. Auch wenn er abseits des Spielfeldes eher langsam denkt, kann er Spielzüge des Gegners oft vorhersehen und so früh reagieren, dass er noch immer einen guten Spieler abgibt. Normalerweise arbeitet Walmir in einem Sägewerk der Familie Dreicher, wo er für das Aufbereiten von Holzlatten zuständig ist – eine Arbeit, die ihn bereits zwei Finger an der rechten Hand gekostet hat. Es ist ein offenes Geheimnis, dass Walmir mit den Blauen Füchsen sympathisiert.

TESBALD KERLIAN

Der große Spieler arbeitet auch während des Turniers als Nachtwächter und kennt daher jede noch so kleine Gasse Honingens wie seine Westentasche. Wäre er gerade Fremden gegenüber etwas aufgeschlossener und weniger wortkarg, könnte er den Helden außerordentlich nützlich sein. So müssen diese ihm jede Information förmlich aus der Nase ziehen. Dabei steht er ihnen nicht grundsätzlich abweisend gegenüber, er redet nur nicht gerne übermäßig viel. Dass der allem gegenüber neutral auftretenden Endzwanziger schon im ersten Spiel so schwer verletzt wird, dass das Turnier für ihn endet, macht ihn nicht gesprächiger.

MAERTHE DERUSTRÖM

Auch für die drahtige Gardistin ist das Turnier bereits nach dem ersten Spiel aufgrund einer Verletzung beendet, sie bleibt aber der Mannschaft als offenherzige und treue Seele erhalten. Sie feuert ihre Mitspieler an, sie bangt bei jedem Spielzug mit, und sie trinkt auf die hart erkämpften Siege. Aufgrund ihrer gebrochenen Hand sollte sie sich zwar schonen, doch "von so einem kleinen Bruch lasse ich mich doch nicht vom Feiern abhalten!" An den politischen Entwicklungen während des Alberniafestes zeigt Maerthe kein Interesse, sie beharrt aber offen auf ihrer Meinung, dass die Nordmärker nicht nur den Krieg, sondern auch Hoffnungen und

Möglichkeiten für die Honinger gebracht hätten – man müsse die Lage nur zu nutzen wissen.

SWAFNE REDOSDÖTTIR

Die 62 Jahre alte Thorwalerin stammt aus der Gegend um Waskir und hat in ihrer Jugend an mehr als einer Kaperfahrt teilgenommen. Vor etwa zehn Jahren tauchte sie mit einem recht erklecklichen Sümchen und ihrem bunt bemalten Kastenwagen vor den Toren Honingens auf, um sich hier niederzulassen. Über die Zeit davor schweigt sie sich aus, über die Zeit in ihrer neuen Heimat spricht sie dafür umso lieber, konnten sich die Wölfe unter ihrer Führung doch endlich als ernstzunehmende Mannschaft behaupten. Zwar schwingt sie das Eschenholz nicht mehr selbst, dafür kennt sie sich im Imman aus wie nur wenige andere sonst und hat ihr Wissen zur Verfügung gestellt, um die Wölfe vom Spielfeldrand aus zu leiten – eine Tätigkeit, die beim Immanspiel so gut wie unbekannt ist. Ihre taktischen Finessen und das Erkennen der Stärken und Schwächen von gegnerischen und eigenen Spielern haben schon mehr als ein Spiel zu Gunsten der Honinger entschieden.

Trotz ihres Alters ist Swafne noch immer eine sehr rüstige und drahtige Frau, die fast jede Situation mit einer Anekdote aus ihrer Vergangenheit verbinden kann. Beim abendlichen Zusammensitzen ist sie stets eine der geselligsten, sie lacht am lautesten und trinkt am meisten. Dabei glückt sie wie ein kleines Mädchen; ein Eindruck, der von ihren Sommersprossen, der beinahe faltenfreien Haut und den blonden, zum Zopf gebundenen Haaren unterstrichen wird.

Der Krieg ist Swafne herzlich egal, solange sie nicht von den Wirren der Gefechte betroffen ist. Die neue Herrscherin interessiert die Thorwalerin genauso sehr wie die alte: gar nicht.

BANUK, DER WOLF

Der kleine Wolf Banuk ist das Maskottchen der Honinger Wölfe, dessen vergleichsweise hohes Alter am lichter werdenden, grauen Fell und den leicht verfärbten Zähnen zu erkennen ist. Der Wolf kam als verletztes Jungtier in Swafnes Obhut und ist ihr seither treu ergeben. Er ist den Umgang mit Menschen und Zwergen gewöhnt und generell recht friedlich, weshalb er kaum als Helfer im Kampf geeignet ist. Swafne würde angesichts entsprechender Absichten aber ohnehin entschieden einschreiten.

WEITERE PERSONEN RUND UMS TURNIER

CURTHAN SPICHBRECHER, REPORTER DER HAVENA-FANFARE

Der junge Reporter der Havena-Fanfare möchte sich seine ersten Sporen mit der Berichterstattung vom Turnier verdienen, zeigt dabei allerdings nicht das geringste Geschick oder Gespür. Der große, aber auch ziemlich dickliche Mann mit den lockigen, schwarzen Haaren hält sich bei seinen Streifzügen durch das Lager der Immanspieler fast immer an den Andergaster Schriftsteller Eichward Fassbender. Auf Seite 21 finden Sie weitere Informationen zu seinem Auftreten unter den Immanspielern.

EICHWARD FASSBENDER, IMMANINTERESSIERTER SCHRIFTSTELLER

Eichward ist ein Schriftsteller aus Andergast, der ein umfangreiches Werk über “das Immanspiel im Alljemeynen und das Gräyflische Thurnier zu Honingen im Spezjellen” schreiben möchte. Er hat zwar schon einige lesenswerte Texte verfasst, doch hat bisher niemand Kenntnis von diesen genommen, so dass der Mittdreißiger noch immer von seinen recht wohlhabenden Eltern lebt. Für die Helden könnte sich der hagere Mann mit den rotblonden, langen Haaren aufgrund seiner zum Prinzip erhobenen Neutralität als Vermittler nützlich machen, wenn er nicht ähnlich unbeliebt wäre wie Curthan, mit dem er gemeinsam und meist vergeblich auf der Suche nach guten Geschichten ist. Weitere Informationen über Eichward finden Sie auf Seite 21.

HESINDIAN GREVNHEUSER, ORGANISATOR DER IMMANSPIELE

Hesindian ist von schlankem Wuchs, seine Hände sind zart, die Haut ist sehr gepflegt, der dünne Oberlippenbart ist stets gestutzt und die kurzen, weißen Haare sind exakt geschnitten. Wohl kaum jemand wirkt im Lager der Immanspieler unpassender als der kurzatmige Mittfünfziger, und tatsächlich war der hohe gräfliche Beamte alles andere als begeistert, als man ihm die Organisation des Immanturniers übertrug. Entsprechend mürrisch spaziert er zwischen den Spielern umher, bis er die Begeisterung der Zuschauer spürt und sich davon anstecken ließ. Nach den ersten Turniertagen versieht er seine Arbeit mit großem Engagement, wenn auch bürokratisch penibel. Aufgrund seiner hohen Position unter den Honinger Beamten ist er den üblichen Ständedünkel gewohnt, wobei er sich aber sehr bemüht, mit den einfachen Leuten zurecht zu kommen. *

Hesindian arbeitet nicht gegen die Helden, kann sie aber auch nicht immer so unterstützen, wie diese es sich wünschen würden: Er wird beispielsweise keine Soldaten für den Schutz einzelner Mannschaften abstellen. Alleine die Fülle an Aufgaben, um die er sich kümmern muss, wie die Organisation der Spiele, der Verpflegung der Mannschaften und das Eingehen auf die Nöte einzelner Mannschaften oder gar Spieler, und die daraus resultierende, beschränkte Zeit zwingen ihn immer wieder dazu, die Helden zu vertrösten. Andererseits verfügt er über weit reichende Kontakte bis hin zur Gräfin, und sein guter Leumund kann den Helden so manche Tür öffnen und sie vor mancher Schwierigkeit bewahren – vorausgesetzt allerdings, sie zeigen sich als loyale Streiter der Nordmarken.

RHYS BURRIGH, SPIELFÜHRER DER HAVENA-BULLEN

Der kräftige Spieler führt die Bullen trotz seines Alters von gerade einmal 25 Jahren schon seit sechs Jahren aufs Spielfeld und gilt als einer der erfahrensten und besten Spieler im westlichen Mittelreich. Er hat sich weniger dem von ihm erlernten Seilerei Handwerk als vielmehr dem Immanspiel verschrieben, was ihm keinen Reichtum, aber großen Ruhm bei den Bürgern Havenas eingebracht hat. Er steht prinzipiell stolz zu seiner Königin, interessiert sich aber viel zu sehr für den Gewinn des Turniers, um ernsthaftes Gefallen an politischen Intrigen zu entwickeln. Auf die angespannte Lage reagiert Rhys besorgt, ist dabei aber stets bemüht, auf seine Mitspieler beruhigend einzuwirken. Wenn ihn die Helden überzeugen können, den reibungslosen Ablauf des Turniers gewährleisten zu wollen, unterstützt er sie bei ihren Ermittlungen so gut er kann.

BARONARIO FOLNOR DRAGENMUT, MECKERDRACHE

Der kleine, grüne Meckerdrache ist das Maskottchen der Bockshager Drachen. Beim Publikum erfreut sich der ungewöhnliche Begleiter der Mannschaft großer Beliebtheit, wenn er mit seinen gelben, geschlitzten Augen aufmerksam “die Jagd nach der Murmel verfolgt, die all die lustigen Menschen so erfreut”.

Sollten die Helden Mitleid mit dem gefangenen, scheinbar recht intelligenten Wesen haben und ihn befreien wollen, werden sie zu ihrer großen Überraschung feststellen, dass Folnor selbst sich nicht im Gerinsten als Gefangener sieht. Die stolz posierenden Menschen mit ihrer lustigen Sprache faszinieren ihn sehr, vor allem wenn sie ihn bejubeln oder der ‘Murmel’ hinterher laufen. Außerdem ist er fest davon überzeugt, dass er durch die ‘Adelung’ zum ‘Baronario’ weit über den gewöhnlichen Menschen steht. Dass es diesen Titel offiziell gar nicht gibt, weiß er nicht.

Falls die Helden den spielenden Meckerdrachen während seiner scheinbaren Flucht (siehe Seite 20), die er allerdings nur als kurzen Ausflug betrachtet, nicht finden, wird er ein oder zwei Tage später wie selbstverständlich zurückkehren und sich darin bestätigt sehen, dass er von so vielen Menschen gesucht wurde.



Schelle Ziehleine (+ + / - - / + +)
Schelmin, die mit den Blauen Füchsen sympathisiert, die Helden für die Blauen Füchse beobachtet und später die Befreiung Ansgars und seiner Freunde unterstützt.

Senach Themir (+ / + / ±)
Spielführer der Honinger Wölfe

Shilka Gwenhold (± / - / + +)
Spielerin der Honinger Wölfe

Sinja Quintnir (- / + / -)
Spielerin von Knochenbruch Honingen, wurde von Mawyn Laggaih bereits viermal schwer verletzt, war außerdem eine der treibenden Kräfte hinter der Spaltung der Honinger Mannschaften.

Sulvana (+ / - - / +)
Kräuterweib im Wald südlich Honingens, unterstützt die Helden und die Blauen Füchse.

Swafne Redosdottir (+ + / ± / ±)
Übungsleiterin der Honinger Wölfe, wird

versehentlich ein Opfer von Cullains Giftanschlag.

Targuin (± / ± / ±)
Spieler der Honinger Wölfe

Tesbald Kerlian (± / ± / ±)
Spieler der Honinger Wölfe, er wird im ersten Spiel so schwer verletzt, dass das Turnier für ihn schnell zu Ende ist.

Thule Dreicher (+ / - / ±)
Händler in Honinger, Gastgeber der Helden

Thyria Timerlan (- / + + / - - -)
stellvertretende Lagerkommandantin im *Alien Immanfeld*

Tobrischer Fürst (- / + / +)
Anführer der Tobrier, hat sich und seiner Bande ein Wettmonopol gesichert und versucht, mehrere Spiele zu manipulieren

Utsinde (+ / + / ±)
der Drache von Eschfurten, Mutter Ealgers

Vana Jarlsen (± / - / +)
Spielerin der Honinger Wölfe

Vearne Haltin (- / - - - / + + +)
Spielerin der Havena-Bullen, jüngere Tochter Idra Haltins

Vogts Cuill ui Harmlyn (- / + / -)
hält den Vorsitz bei der Gerichtsverhandlung im Stadthaus.

Vyburn Kerkill (+ / - / + + +)
Heiler in Honingen, wird ein Opfer Frenjars.

Walafried ni Vruidnich (+ + / + / +)
mögliche Auftraggeberin der Helden

Walmir (- / - - - / + +)
Spieler der Honinger Wölfe

Warlas Kuntje (± / - / ±)
engster Vertrauter und Stellvertreter des Tobrischen Fürst

Wladim Hornmacher (± / - / ±)
Spieler der Honinger Wölfe, scheidet schon im ersten Turnierspiel mit einem Beinbruch aus

Ynlais Boronwyn (± / + + / -)
höfische Alchimistin

ANHANG III: ZEITLEISTEN

Im Folgenden finden Sie sechs Zeitleisten, die Ihnen die zeitliche Struktur des Abenteuers verdeutlichen sollen. Wenn bestimmte Ereignisse wegfallen, können Sie die Zeitleisten entsprechend anpassen.

DAS TURNIER

26. Rahja 1029 BF

Beginn des Turnierfriedens, bedeutsam in der Nähe Honingens bis zum 28. Praios 1030 BF

4. Praios 1030 BF

Beginn des Gauklerfestes am Nachmittag

5. Praios 1030 BF

Beginn des Immanturniers

Spiel am Nachmittag: *Honinger Wölfe* gegen *Sturm Seshwick*

Spiel am Nachmittag: *Weidenauer Wilderer* gegen *Winhaller Fäller*

Spiel am Abend: *Knochenbruch Honingen* gegen *Jannendocher Eber*

Spiel am Abend: *Ochsen Arans* gegen *Vairninger Schwalben* (fällt aus)

6. Praios 1030 BF

Spiel am Nachmittag: *Udenauer Uhus* gegen *Bockshager Drachen*

Spiel am Nachmittag: *Abilachter Auerochsen* gegen *Koschfaust Honingen*

Spiel am Abend: *Havena-Bullen* gegen *Lyngwyner Luchse*

Spiel am Abend: *Albentrutzer Falken* gegen *Kefberger Kefien*

7. Praios 1030 BF

Spiel am Nachmittag: *Knochenbruch Honingen* gegen *Vairninger Schwalben* fällt aus

Spiel am Nachmittag: *Jannendocher Eber* gegen *Ochsen Arans*

Spiel am Abend: *Honinger Wölfe* gegen *Winhaller Fäller*

Spiel am Abend: *Sturm Seshwick* gegen *Weidenauer Wilderer*

8. Praios 1030 BF

Spiel am Nachmittag: *Udenauer Uhus* gegen *Koschfaust Honingen*

Spiel am Nachmittag: *Bockshager Drachen* gegen *Abilachter Auerochsen*

Spiel am Abend: *Havena-Bullen* gegen *Kefberger Kefien*

Spiel am Abend: *Lyngwyner Luchse* gegen *Albentrutzer Falken*

9. Praios 1030 BF

Spiel am Nachmittag: *Winhaller Fäller* gegen *Sturm Seshwick*

Spiel am Nachmittag: *Weidenauer Wilderer* gegen *Honinger Wölfe*

Spiel am Abend: *Vairninger Schwalben* gegen *Jannendocher Eber* (fällt aus)

Spiel am Abend: *Ochsen Arans* gegen *Knochenbruch Honingen*

10. Praios 1030 BF

Spiel am Nachmittag: *Kefberger Kefien* gegen *Lyngwyner Luchse*

Spiel am Nachmittag: *Albentrutzer Falken* gegen *Havena-Bullen*

Spiel am Abend: *Koschfaust Honingen* gegen *Bockshager Drachen*

Spiel am Abend: *Abilachter Auerochsen* gegen *Udenauer Uhus*

11. Praios 1030 BF

Bogenschützenwettbewerb ganztags

Ruhetag für die Immanspieler

Bardenwettstreit abends am Grafenhof

12. Praios 1030 BF

Viertelfinalspele beim Immanturnier

Spiel am Nachmittag: *Honinger Wölfe* gegen *Knochenbruch Honingen*

Spiel am Nachmittag: *Abilachter Auerochsen* gegen *Havena-Bullen*

Spiel am Abend: *Ochsen Arans* gegen *Weidenauer Wilderer*

Spiel am Abend: *Lyngwyner Luchse* gegen *Koschfaust Honingen*

Festessen am Grafenhof zu Ehren der vier erfolgreichsten Immanmannschaften

13. Praios 1030 BF

Finale beim Bogenschießen am Vormittag

Halbfinalspiele beim Immanturnier

Spiel am Nachmittag: *Honinger Wölfe* gegen *Havena-Bullen*

Spiel am Abend: *Weidenauer Wilderer* gegen *Koschfaust Honingen*

14. Praios 1030 BF

Finalspiele beim Immanturnier

Finalspiel am Abend: (vermutlich) *Honinger Wölfe* gegen *Koschfaust Honingen*, falls die Wölfe im Halbfinale siegreich waren.

Abschluss des Gauklerfestes

28. Praios 1029 BF

letzter Tag des Turnierfriedens im Umland Honingens

HANDLUNGEN DER REICHSTREUEN

2. Praios 1030 BF

Gräfin Rhianna Conchobair lässt über Mittelsleute den Kopfgeldjäger Frenjar anwerben, damit dieser während des Albernafestes durch Angriffe auf reichstreu Immanspieler und Gaukler die Invhertreuen bei der Honinger Bevölkerung in ein schlechtes Licht rückt.

4. Praios 1030 BF

Frenjar inszeniert den Mord am Hochseilartisten Garwin. Die Seenländerin Rana Schilffner wird daraufhin des Mordes bezichtigt und verhaftet (Seite 23). Abends greifen die ebenfalls von Nordmärker Soldaten angeworbene Söldnerin Harla Kartrofel und ihre Getreuen in Wappenröcken der Blauen Fuchse Spieler der Honinger Wölfe an – und die Helden gleich mit (Seite 25).

5. Praios 1030 BF

Harlas Bande wird ausgeschickt, um die Immanmannschaft der Vairninger Schwalben zu überfallen. Bei dem Überfall werden entgegen der Absicht Rhiannas die Spieler aus Vairningen getötet (Seite 31).

6. Praios 1030 BF

Frenjar nutzt die Gunst der Stunde und tötet im Sinne seiner Nordmärker Auftraggeber den Heiler Vyburn Kerkill und den Händler Ealger aus Eschfurten (Seite 37). Am Abend verhaften Soldaten aus Gratenfels Ansgar Radebrecht und zwei seiner Mitstreiter.

9. Praios 1030 BF

Die Nordmärker halten Gericht und klagen neben der eigentlich unschuldigen Rana Schilffner auch Ansgar Radebrecht und zwei weitere Mitglieder der Blauen Fuchse an (Seite 53).

10. Praios 1030 BF

Am Vormittag sollen die Verurteilten hingerichtet werden. Dabei kommt es zu deren Flucht dank der Unterstützung der Blauen Fuchse (Seite 56). Am Abend geraten die Nordmarker in den Verdacht, ein Spiel manipuliert zu haben. Gräfin Rhianna beauftragt über Bruder Travin die Helden, der Sache nachzugehen (Seite 58).

12. Praios 1030 BF

Rhianna Conchobair lädt alle Immanspieler, die das Halbfinale erreicht haben, zu einer großen Feier in die gräfliche Residenz ein (Seite 67). Im Rahmen des Festes werden die Helden von Frenjar angegriffen, wodurch die Gräfin zum Handeln gezwungen sein wird, falls die Helden keine andere Lösung präsentieren können.

13. Praios 1030 BF

Wenn die Helden nicht aktiv geworden sind, sieht sich die Gräfin gezwungen, alle invhertreuen Immanspieler verhaften zu lassen, um Stärke zu demonstrieren und dem drohenden Chaos Einhalt zu gebieten. Viele Immanspieler werden zu Aufrührern und Aufständischen erklärt (Seite 70).

HANDLUNGEN DER INVHERTREUEN

4. Praios 1030 BF

Cullain ui Wynryn kontaktiert den Kopfgeldjäger Frenjar und beauftragt ihn gegen ein großzügiges Entgelt, ein schwaches Einnahmegift zu organisieren.

5. Praios 1030 BF

Frenjar kauft beim 'Alchimisten' Cryff Sulfenstein ein 'schwaches Einnahmegift', welches sich als tödlich erweisen wird.

6. Praios 1030 BF

Cullain vergiftet vier seiner Mitspieler und versehentlich auch Swafne (Seite 35). Abends verfasst Cullains Mitstreiterin Idra Haltin zwei Drohbriefe an die Havena-Bullen. Nachts verstecken die beiden die Briefe.

7. Praios 1030 BF

Die gefälschten Drohbriefe von den beiden Agenten Invhers gegen die Havena-Bullen werden gefunden (Seite 46). Das Gerücht verbreitet sich schnell. Um einer offenen Anfeindung gegen Rhianna und damit einem möglichen Bruch des Turnierfriedens zu entgegen, greifen die Bullen die Gastgeber nicht offen an und vertrauen stattdessen darauf, dass die Gerüchte um die Drohbriefe ausreichen, die Reichstreu in ein schlechtes Licht zu stellen.

8. Praios 1030 BF

Die Bullen werden Opfer ihrer eigens inszenierten Opferrolle: Die Tobrier nutzen die Umstände aus und verletzen einen Spieler aus Havena während eines Spiels schwer, um den Ausgang der Partie vergeblich in ihrem Sinne zu beeinflussen (Seite 48). Von einer Verhaftung durch die Nordmärker bedroht, verhalten sich Invhers Agenten von nun an ruhig.

HANDLUNGEN DER BLAUEN FÜCHSE

4. Praios 1030 BF

Es kommt zur ersten Begegnung zwischen den Blauen Füchsen und den Helden (Seite 12), die Helden treffen erstmals auf Franka Salva Galahan.

5. Praios 1030 BF

Vormittags entdecken Späher der Blauen Fuchse zufällig Harlas Bande und folgen ihr, wodurch sie Zeugen des Überfalls auf die Vairninger Schwalben werden. Später beobachten sie den Angriff der Helden auf die Bande. Am Abend berät sich die Anführerin der Blauen Fuchse, Franka Salva Galahan, mit ihren Vertrauten. Die Fuchse beschließen, Kontakt mit den Helden aufzunehmen, um sich von diesen einen Eindruck machen und sie später gegebenenfalls in ihrem Sinne einsetzen zu können.

6. Praios 1030 BF

Ansgar Radebrecht nimmt am Abend Kontakt zu den Helden auf und deutet ihnen gegenüber zukünftige Aktivitäten der Tobrier an (Seite 45). Bei der Flucht aus der Stadt werden er und zwei Begleiter verhaftet. Eventuell besuchen die Helden in der Nacht die Blauen Fuchse (Seite 54).

9. Praios 1030 BF

Ansgar Radebrecht und seinen beiden Mitstreitern wird der Prozess gemacht. Die drei

werden zum Tode verurteilt (Seite 53). Eventuell werden die Blauen Fuchse in der Nacht von den Helden besucht (Seite 54).

10. Praios 1030 BF

Am Vormittag unternehmen die Blauen Fuchse ein gewagtes Manöver, um die verurteilten Mitstreiter zu befreien (Seite 56). Danach ziehen sie sich zurück und halten bis zum Ende des Turnierfriedens still.

HANDLUNGEN DER TOBRIER

4. Praios 1030 BF

Die Tobrier organisieren Wetten auf die Immanspiele im *Lustigen Henker*.

8. Praios 1030 BF

Beim Spiel der Bullen gegen die Kefberger nutzen die Tobrier die angespannte Stimmung und die scheinbare Gefahr für das Leben der Bullen, um das Spielergebnis für sich zu beeinflussen, und schießen einen Bullenspieler mit einem Armbrustbolzen an (Seite 48).

10. Praios 1030 BF

Die Tobrier bestechen den Schiedsrichter Ruke Varhol, der das abendliche Spiel der Kefberger Keften gegen die Lyngwyner Luchse manipulieren soll. Nach dem Spiel werden Manipulationsvorwürfe laut, woraufhin die Helden ermitteln. Um Spuren zu verwischen und die Helden zu töten, stecken einige Schläger Rukes Haus in Brand (Seite 58).

11. Praios 1030 BF

Den ganzen Tag über versuchen die Tobrier, die Helden mit zunehmendem Druck zu vertreiben, und schließlich sogar, sie zu töten (Seite 61). Da diese Versuche erfolglos bleiben, bezahlt der Tobrische Fürst den Kopfgeldjäger Frenjar, damit dieser die Helden ermordet.

12. Praios 1030 BF

Frenjar greift die Helden am Abend während oder kurz nach des Festbanketts bei Gräfin Rhianna Conchobair an. Die Helden sollten ihn nach einer wilden Flucht stellen können (Seite 67).

VERMUTLICHE UND WAHRSCHENLICHE HANDLUNGEN DER HELDEN

3. Praios 1030 BF

Die Helden erreichen Eschfurten. Dort übernachten sie bei Ealger (Seite 9).

4. Praios 1030 BF

Die Helden treffen erstmals die Blauen Fuchse (Seite 12) und erreichen Honingen, wo sie den Spieler der Honinger Wölfe begegnen (Seite 22), lernen das Immanspiel kennen, werden Zeugen des Todes des Gauklers Garwin (Seite 23). Abends werden sie auf dem Weg zum Stadthaus der Familie Dreicher überfallen (Seite 25).

5. Praios 1030 BF

Die Helden treffen Travin Nosvolk (Seite 26), verfolgen und stellen Harla Kartrofel (Seite 27). Dabei erfahren sie vom Überfall auf die Vairniger Mannschaft (Seite 31). Am Nachmittag wohnen die Helden der Turnieröffnung bei (Seite 33), abends wird mit den Honinger Wölfen gefeiert.

6. Praios 1030 BF

Am Morgen werden Spieler der Havena-Bullen und Swafne durch Cullain ui Wynryn vergiftet (Seite 35), anschließend tötet Frenjar den Heiler Vyburn Kerkill und Ealger. Die Helden suchen nach Frenjar (Seite 39) und dem Giftmischer (Seite 41). Abends treffen die Helden Ansgar Radebrecht (Seite 45), womöglich unterrichten sie anschließend oder am nächsten Tag die Blauen Füchse (Seite 54).

7. Praios 1030 BF

Die Helden erfahren von Drohbrieffen gegen die Havena-Bullen (Seite 46), üben sich im Imman und bestreiten am Nachmittag ihr erstes Turnierspiel für die Honinger Wölfe.

8. Praios 1030 BF

Die Helden werden morgens zu Bruder Travin Nosvolk gebeten, um von den Ereignissen der letzten Tage zu berichten (Seite 47). Abends werden sie Zeugen des Schusses auf einen Spieler der Havena-Bullen und können den Schützen stellen. Dadurch erhalten sie Hinweise auf die Tobrier (Seite 48).

9. Praios 1030 BF

Morgens erfahren die Helden von der Inhaftierung Ansgar Radebrechts und von den Prozessen gegen ihn und Rana Schilffner am Mittag (Seite 53). Die Gruppe kann Ranas Verurteilung verhindern (Seite 53) und hat zudem vor dem Immanspiel am Nachmittag Zeit, sich wegen der Tobrier umzuhören (Seite 50). Am Abend sollten die Helden die betrunkenen und aufgebrachten Spieler der Havena-Bullen beruhigen (Seite 55). Eventuell besuchen die Helden die Blauen Füchse (Seite 54).

10. Praios 1030 BF

Die Helden können vormittags Zeugen der Hinrichtungsbemühungen der Reichstreuen und des Befreiungsversuchs der Blauen Füchse werden (Seite 56). Anschließend findet eine längere Übungseinheit mit den Honinger Wölfen statt. Am Abend werden die Helden von Bruder Travin beauftragt, dem Manipulationsverdacht beim Sieg der Kefberger nachzugehen (Seite 58).

11. Praios 1030 BF

Wenn die Helden wünschen, können sie vormittags beim Bogenschießen (Seite 60) oder abends beim Bardenwettstreit (Seite 61) teilnehmen. Der Tag könnte ruhig verlaufen, die Helden werden aber vermutlich spätestens jetzt selbst aktiv werden wollen.

12. Praios 1030 BF

Das Viertelfinale beim Imman steht an. Außerdem sollten sich die Helden weiterhin aktiv darum bemühen, den Turnierfrieden zu erhalten. Am Abend findet ein Empfang in der Gräflichen Residenz statt, bei oder nach dem die Helden von Frenjar angegriffen werden (Seite 67). Es kommt zu einer Verfolgungsjagd, an deren Ende die Helden Ealgers Tod rächen und sich selbst eines unliebsamen Gegners entledigen können. Spätestens durch diese Tat sollte sich der Turnierfrieden erhalten lassen, wenn die Helden halbwegs geschickt agieren.

13. Praios 1030 BF

Im besten Fall haben die Helden den Turnierfrieden wahren können, wodurch sie nun genügend Zeit haben sollten, sich auf das Halbfinale im Immanwettkampf vorzubereiten. Haben die Helden dagegen versagt, werden nun alle Immanspieler aus den aufständischen Gebieten verhaftet (Seite 70). Das eigentliche Abenteuer endet damit für die Helden mit einer Niederlage.

14. Praios 1030 BF

Das Finalspiel wird am späten Nachmittag ausgetragen (Seite 71). Anschließend feiert ganz Honingen.



ANHANG IV: ÜBER DAS IMMANSPIEL

Das folgende Kapitel widmet sich ausführlich der wichtigsten Nebensache Aventuriens – dem Immanspiel. Zunächst wird das eigentliche Immanspiel vorgestellt, genauer gesagt das klassische Turnierimman. Wie groß ist ein Spielfeld, wie viele Spieler stehen auf dem Platz und wie genau läuft ein Spiel ab? Anschließend wird die Bedeutung des Immanspiels innerhalb Aventuriens beleuchtet. Wo wird Imman gespielt, wer spielt Imman und wie werden eine Mannschaft oder ein Turnier organisiert?

DAS IMMANSPIEL

Beim Immanspiel stehen sich zwei Mannschaften auf einem großen, von einer hölzernen Bande umgebenen Rasenplatz gegenüber. Das Ziel beider Mannschaften ist es, mehr Punkte als die gegnerische Mannschaft zu erreichen. Punkte kann man sammeln, wenn man einen lederumwickelten Korkball mit einem Eschenschläger in oder über das Tor des Gegners befördert. Gegenspieler dürfen mit recht harten Mitteln daran gehindert werden, ein Tor zu erzielen. Schiedsrichter achten dabei auf die Einhaltung der Regeln und entscheiden, ob gepunktet wurde oder nicht.

DAS SPIELFELD

Das 'klassische' Imman – im Gegensatz zum immer populärer werdenden 'Gassenimman' – wird meistens auf großen Rasenfeldern gespielt. Erlaubt sind Spielfelder mit einer Größe zwischen 80 x 60 und 150 x 90 Schritt, wobei nur die großen Städte im Mittel- oder Horasreich ein Feld letzterer Größe zur Verfügung haben. Rasenplätze sind nicht zwangsläufig vorgeschrieben, Spiele auf Sand oder gar gepflasterten Plätzen sind keine Seltenheit.

Schließlich werden dann ausführlich Möglichkeiten behandelt, eine Partie Imman am Spieltisch darzustellen. Dabei wird eine erzählerische Variante ebenso vorgestellt wie eine Regelung über Talentproben sowie ein komplettes Tabletop-Regelwerk.

An den schmaleren Seiten steht in der Mitte jeweils ein Tor mit einer Breite von 3 Schritt. Die Torpfosten sind mindestens 5 Schritt hoch, in einer Höhe von zwei Schritt befindet sich die Querlatte. Der gesamte Bereich zwischen den Torpfosten wird als Tor bezeichnet, der Bereich unter der Querlatte wird meistens auch Dreiertor genannt.

In der Mitte des Spielfeldes befindet sich eine markierte Stelle, der Anstoßpunkt. Die Umrandung des Spielfeldes wird üblicherweise von einer hölzernen Bande gebildet, auf einfacheren Plätzen auch durch bunte Bänder oder eine Linie aus hellem Sand. Viele einfache Spielfelder kommen auch ganz ohne Seitenbegrenzungen aus, am Waldrand oder am Flussufer wird dann einfach nicht mehr weiterspielt. Die Spielfelder beim Gassenimman sind meist deutlich kleiner, ebenso die Mannschaft.

DAS SPIELGERÄT

Imman wird mit (Eschen-)Holzschlägern gespielt, die eine Länge von gut einem Schritt aufweisen und an einem Ende wie ein großer Löffel geformt sind. Mit diesen Schlägern wird ein lederumwickelter Kork-

ball von der Größe eines irdischen Hockey-Balls geschossen, Pässe oder Torschüsse mit Händen und Füßen sind nicht erlaubt, sehr wohl darf der Ball aber mit allen Körperteilen – also auch den Händen und Füßen – gestoppt werden.

DER IMMANSCHLÄGER ALS IMPROVISIERTE WAFFE

Ein Immanschläger kann als improvisierte Waffe (siehe auch MBK 87) benutzt und mit dem Talent *Hiebaffen* geführt werden. Es können weder Manöver noch Sonderfertigkeiten genutzt werden, Patzer geschehen schon bei einer 19 oder 20. Der Schläger ist nicht als Schlagwaffe ausgelegt, weshalb bei jeder zweiten mit dem Schläger getätigten (Re-)Aktion gegen eine reguläre Waffe ein Bruchtest fällig wird (MBK 29).

Immanschläger

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI
1W+2	11/3	65 uz.	105 cm	3	0
Preis	WM	Bem.	DK		
25	-1/-2	i	N		

DIE MANNSCHAFT

Eine Immanauswahl besteht aus 15 Männern und Frauen auf dem Feld und dazu noch einmal maximal so vielen Ersatzspielern, gemischte Mannschaften sind üblich.

Alle Spieler einer Auswahl tragen Hemden, Tücher oder Bänder in einer Farbe, die sich von der Farbe der gegnerischen Spielerbekleidung deutlich unterscheiden muss. Bunte Verzierungen wie aufgenähte Embleme sind nicht üblich, kommen aber mitunter bei Mannschaften mit langen Traditionen vor. Ist die Spielbekleidung beider Mannschaften zu ähnlich, spielt die Gastmannschaft meist ohne jede Markierung. Die Farbe Weiß ist den Schiedsrichtern vorbehalten.

Die Spieler dürfen Schutzkleidung tragen, die Mit- und Gegenspieler nicht gefährdet. Daher sieht man bisweilen Mannschaften mit gepolsterten Lederkappen und ledernen Knie- und Ellenbogenschonern auflaufen. Dickere Schutzkleidung ist ausgesprochen unüblich.

DIE SPIELER UND ANDERE MANNSCHAFTSMITGLIEDER

Die meisten Spieler haben sich nur grob auf einen Aufgabenbereich wie Angriff oder Verteidigung spezialisiert. Eine Ausnahme bilden die *Wächter*, die vor dem eigenen Tor gegnerische Torschüsse abwenden sollen. In der Regel werden die Spieler je nach ihren persönlichen Fähigkeiten vom gewählten Spielführer – bei einigen wenigen Mannschaften auch von einem ehemaligen Spieler, der als Übungsleiter fungiert – den Positionen auf dem Spielfeld zugeordnet.

Taktische Positionen der einzelnen Spieler interessieren die meisten Mannschaften nicht, gerade im Horasreich haben aber viele Verantwortliche in letzter Zeit an solch taktischen Spielchen Interesse gefunden. Während in Thorwal ein direktes Spiel bevorzugt wird, scheint das Immanspiel in den Köpfen manch horasischen Spielführers eher einer Partie Rasen-Inrah zu gleichen.

Der Spielführer (oder Übungsleiter, falls die Mannschaft einen solchen hat) bestimmt auch, wer zu Spielbeginn aufläuft. Zudem ist er für alle Wechsel verantwortlich, wobei herausgenommene Spieler auch wieder eingewechselt werden dürfen. Diese Wechsel dienen einerseits dem Austausch von Verletzten, andererseits der Erholung müder Spieler.

SPIELER-POSITIONEN

Die folgenden Positionen existieren in dieser Form (mit Ausnahme des Wächters) für die meisten Aventurier nicht. Bremser, Mittfelder und Stürmer werden als grobe Einteilung verstanden. Vor einem Spiel einigen sich die Spieler (im Notfall auf Anordnung des Spielführers oder eines nur selten vorhandenen Übungsleiters), wer vorne und wer hinten spielt. Es gibt auch in der aventurischen Realität offensive und defensive Bremser,

sie würden nur nicht allzu lange darüber nachdenken, ob sie nun Bremser oder Halbbremser sind. Im Rahmen einer Tabletop-Simulation des Immanspiels machen solche Überlegungen aber Sinn, weshalb hier eine Einteilung erfolgen soll, die den meisten Aventurieren in dieser Form nicht bewusst ist.

☞ *Wächter*: Ein Torwächter spielt ausschließlich unmittelbar vor dem eigenen Tor und deckt sowohl den Bereich vor dem Tor als auch das Tor selbst. Die meisten Wächter sind weder besonders schnell noch konditionsstark, dafür aber sehr oft gute Blocker und dazu herausragende, enorm reflexstarke Fänger.

☞ *Bremser*: Die Bremser – von horasischen Stürmern oft auch abfällig als Thorwaler bezeichnet – sind ähnlich wie die Wächter mit dem Schutz des eigenen Tores betraut. Sie decken nicht nur den unmittelbaren Bereich vor dem Tor, sondern auch das eigene Drittel des Spielfeldes. Bremser laufen dabei selten nach vorne, dennoch sind sie meist ziemlich schnell, um gegnerische Stürmer stoppen zu können. Dazu kommen oft gute Fähigkeiten beim Rempeln, während die Schwächen häufig beim Schießen und Fangen liegen.

☞ *Halbbremser*: Vom Prinzip haben Halbbremser ganz ähnliche Aufgaben wie die Bremser, auch wenn sie etwas offensiver eingesetzt werden. Sie spielen entweder an der Seite des Spielfeldes oder zentral vor den Bremsern.

☞ *Blocker*: Früher wurden die Verteidigungsspieler als Blocker bezeichnet, wurden dort doch fast ausschließlich kräftige, aber langsame Spieler eingesetzt. Entsprechend hart war das Spiel für schwächere Stürmer und entsprechend torreich siegten schnelle und bewegliche Mannschaften, wenn sie über genügend Ersatzspieler verfügten. Seit Mannschaften aus dem Horasreich eine Zeit lang äußerst erfolgreich mit Bremsern gespielt haben, wurden die klassischen Blocker zunehmend unbedeutender. Inzwischen setzen nur noch sehr wenige Mannschaften auf die behäbigen, dafür aber auch enorm kräftigen Verteidiger.

☞ *Katapulte*: Gerade konterstarke Mannschaften setzen gerne einen – sehr selten auch zwei – Katapulte ein. Meist hinter den eigenen Verteidigern, unmittelbar vor dem Wächter, spielt ein sehr schussstarker Spieler, der mit weiten Pässen auf die Stürmer und Halbstürmer schnelle Angriffe einleiten soll. Gerade horasische Mannschaften setzen gerne Katapulte ein, während klassisch spielende Mannschaften – etwa aus Thorwal – den Einsatz dieser Spieler bei den nur noch sehr seltenen Aufeinandertreffen als unnötige Taktikspielchen verspotten und die Katapulte aus genau diesem Grund mit Vorliebe attackieren.

☞ *Mittfelder*: Als Mittfelder bezeichnet man die Spieler, die sich im mittleren Drittel des Spielfeldes aufhalten. Aufgrund der weiten Laufwege sind die meisten Mittfelder nicht nur recht schnell, sondern auch sehr konditionsstark. Kräftige Mittfelder spielen eher defensiv, schussstarke meist offensiv.

☞ *Stürmer*: Stürmer sind schussstark, oft recht schnell und spielen deswegen im gegnerischen Drittel, um dort Punkte zu erzielen. Wenn sie regelmäßig punkten, sind sie oft die bei den Anhängern der eigenen Mannschaft beliebtesten Spieler.

☞ *Halbstürmer*: Diese Spieler entsprechen in ihren körperlichen Eigenschaften durchaus den Stürmern, allerdings spielen sie entweder auf den Flügeln oder hinter den Stürmern, um Angriffe einzuleiten und präzise Pässe zu spielen.

☞ *Läufer*: Undisziplinierte Mannschaften spielen meist unbeabsichtigt mit einer Vielzahl an Läufern, bei guten Mannschaften wird dagegen höchstens ein Läufer eingesetzt, auf dem oftmals eine enorme Verantwortung lastet. Ein Läufer fungiert als Joker auf dem Platz, er hat keine feste Position, keinen festen Gegenspieler und nur die schwierige Aufgabe, zur rechten Zeit am richtigen Ort aufzutreten und dort genau das Richtige zu tun. Dementsprechend schnell und konditionsstark muss ein guter Läufer sein – und natürlich muss er Spielzüge voraussehen und angemessen reagieren.

DER SPIELVERLAUF

Vor dem Spiel wird ausgelost, wer den ersten Anstoß erhält. Bevor es zum Anstoß kommt, dürfen sich die Spieler beider Mannschaften auf dem gesamten Feld verteilen. Je ein Spieler, meist ein zentraler Mittelfelder, befindet sich zum Anstoß am Anstoßpunkt, wo der Schiedsrichter den Korkball möglichst gerade in die Höhe wirft – das Spiel beginnt. Diese Prozedur wird nach jedem erzielten Punkt und nach der Halbzeitpause wiederholt.

Sobald der Ball ins Spiel gebracht wurde, können sich die Spieler einer Mannschaft den Korkball zupassen, ihn beim Laufen mit dem Schläger führen oder in Richtung des Tores schießen, um Punkte zu erzielen. Die gegnerische Mannschaft ist währenddessen darum bemüht, genau dieses zu verhindern. Pässe können abgefangen werden, und auch ein Gegenspieler darf direkt attackiert werden, solange keine Regelwidrigkeiten (siehe unten) begangen werden.

Würde eine Regelwidrigkeit begangen, kommt es zu einem Freistoß. Rollt der Korkball aus dem Feld heraus, wird etwa an dieser Stelle ein Einstoß ausgeführt – oder im Falle von Banden oder einem aktiv mitarbeitendem Publikum der Ball einfach wieder ins Feld zurück geschmissen.

Ein Immanenspiel dauert etwa zwei Stunden, wobei aufgrund ungenauer Zeitbestimmungsmethoden beziehungsweise unterschiedlichen Zeitgefühls der Schiedsrichter gewisse Schwankungen bei der Spieldauer üblich sind. Bei Turnierspielen werden häufig Sanduhren zur Zeitmessung eingesetzt. Die Spielzeit wird nur durch eine kurze Pause zur Halbzeit nach (etwa) einer Stunde unterbrochen. Nach der Halbzeitpause werden die Seiten getauscht und das Spiel wird mit einem Anstoß in der Spielfeldmitte fortgesetzt.

Spätestens nach zwei Stunden wird das Spiel beendet. Die Mannschaft mit den meisten erzielten Punkten hat gewonnen. Steht das Spiel unentschieden, kann das Ergebnis entweder so stehen gelassen werden oder aber es wird eine 'dritte Halbzeit' gespielt, bis eine der beiden Mannschaften den Siegtreffer, der das Spiel automatisch entscheidet, erzielt. In Thorwal kann man von einem Spiel gegen die Olporter hören, das erst nach über fünf Stunden und einer nächtlichen Unterbrechung gewonnen wurde. In Olport spricht niemand von diesem Spiel.

PUNKTE ERZIELEN

Wenn der Korkball zwischen den Torpfosten über die Torauslinie gespielt wird, bekommt die Mannschaft Punkte, der das Tor nicht gehört. Wenn der Ball über den Querpfeosten in 2 Schritt Höhe gespielt wird, bekommt diese Mannschaft einen Punkt, das so genannte Dreierort unter der Querlatte ist drei Punkte wert. Eigentore sind selten, werden aber ganz normal für die gegnerische Mannschaft gewertet.

SPIELERWECHSEL

Nach jeder Spielunterbrechung (Tor erzielt, Ball im Aus, zur Halbzeitpause) können beliebig viele Spieler ein- und ausgewechselt werden. Ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden.

Bis zu 15 Ersatzspieler sind erlaubt. Es müssen jedoch nicht 15 Spieler auf dem Feld stehen, da es passieren kann, dass die Spielerzahl einer Mannschaft im Verlaufe des Spiels durch Sperren und Verletzungen auf unter 15 fällt. Sobald eine Mannschaft nur noch 7 Spieler aufstellen kann, wird das Spiel abgebrochen und sie verliert automatisch mit 0 zu 10, falls sie vorher nicht noch deutlicher in Rückstand lag.

REGELWIDRIGKEITEN

Auch wenn das Immanenspiel als sehr körperbetont gilt, sind doch inzwischen viele Angriffe auf den Gegner nicht mehr erlaubt und werden als Regelwidrigkeiten geahndet – sehr zum Leidwesen des 'robusten' Publikums aus dem Norden. Früher waren die Regelungen zu unerlaubten Körperangriffen sehr knapp formuliert. Angriffe auf die Genitalien und Augen der Gegner waren untersagt. In früheren Zeiten gab es keine Regelung bezüglich der Immanschläger, und auch das Mitführen von zusätzlicher Ausrüstung – etwa Keulen, Nägel oder ölige Flüssigkeiten – war gestattet. Hin und wieder forderte eine Immanpartie sogar das Leben eines Spielers.

Seit das Spiel unter Kaiser Reto auch im Mittelreich einen kräftigen Popularitätsschub bekommen hat, sind die Regeln diesbezüglich vor allem dort und kurz darauf auch im Horasreich erweitert worden,

wobei nicht von einem Regelwerk in Form eines Buches, sondern vielmehr von verbindlichen und allgemein bekannten Absprache die Rede ist. Im hohen Norden verzichtet man des Öfteren auf einige dieser Feinheiten, doch auch hier hat sich fast allorts die Erkenntnis durchsetzen können, dass tote Mannschaftsmitglieder nicht mehr rudern können. So darf jeder Spieler nur noch einen Immanschläger bei sich führen, der zudem nicht mehr mit Nägeln oder Ähnlichem gespickt sein darf.

Mit Schubsen und Remplern dürfen gegnerische Spieler gestört oder der Ball in den eigenen Besitz gebracht werden, Schläge auf Arme und Beine sind nicht gern gesehen, aber erlaubt, Angriffe mit dem Schläger gegen den Oberkörper oder den Kopf werden geahndet. Der Tritt in die Genitalien oder das Gesicht, das Stechen in die Augen und der doppelseitige Schlägerangriff auf einen Gegenspieler (die berühmte Doppesche) sind ebenso verboten wie banalere Betrugsversuche – etwa die Aufstellung eines sechzehnten Spielers, das Werfen des Balls mit der Hand oder die Veränderung dessen Flugbahn mit der Hand. Regelverstöße werden durch Verwarnungen angemahnt oder gleich durch Spieldausschlüsse oder Strafpunkte geahndet.

Der Schiedsrichter überwacht, ob eine der Regelwidrigkeiten begangen wird. Zudem obliegt es ihm, das Spiel zu unterbrechen, wenn der Ball im Aus (bei einer Bande nur beim Überschießen der Bande bzw. wenn der Ball nicht schnell vom Publikum zurückgeworfen wurde) oder im Tor gelandet ist, sich mehrere Spieler prügeln (bei zweien wird in der Regel abgewartet, ob sich die Sache nicht nach kurzem Disput erledigt) oder Verletzte vom Spielfeld getragen werden müssen. Nicht unerwähnt bleiben soll, dass auch der tätliche Angriff gegen einen Schiedsrichter als grobe Regelwidrigkeit geahndet wird. Bisweilen kommt es aber vor, dass sich eine brutale Spielertruppe samt begeistertem Anhang von gerechter Schiedsrichterschelte auch durch die anwesende Feldgarde keineswegs abhalten lässt.

Seit 935 BF ein immanbegeisterter Magier seine hoffnungslos unterlegene Lieblingsmannschaft mit Illusionszaubern unterstützte, gilt im Imman weithin ein totales Magieverbot. Keine Mannschaft darf Magiebegabte aufnehmen, und ein Verstoß gegen diese Regel wird mancherorts sogar mit Kerkerhaft bestraft. Gleiches gilt auch für die Einnahme magisch manipulierter Elixiere, wobei das Aufputschen mit natürlichen Wirkstoffen legal, gerne und reichlich betrieben wird. Während eines Turniers ist es verpönt, Spieler zwischen zwei Spielen magisch zu behandeln, weil dies als magische Manipulation des nächsten Spiels angesehen wird. Die einzige tolerierte Ausnahme sind lebensbedrohliche Verletzungen oder drohende Invalidität, wobei die betroffenen Spieler in diesem Falle meist ohnehin nicht mehr am Turnier teilnehmen können. Da die strengen Regelungen zur Magie nur schwer zu überprüfen sind, kommt es aber durchaus häufiger einmal zu diesbezüglichen Regelverstößen.

Was sich hier wie ein umfangreicher Regelkatalog liest, ist für die meisten immanbegeisterten Aventurier selbstverständlich. Dementsprechend lassen sich die Regeln bei einem Turnier in der Regel auch recht kurz umreißen: "Waffen und Magie sind verboten, der Kopf und die Genitalien des Gegners dürfen nicht angegriffen werden, die Doppesche ist verboten – und der Schiedsrichter hat immer recht und wird pfleglich behandelt."

STRATEGIEN DER MANNschaften

Die verschiedenen Mannschaften spielen mitunter vollkommen unterschiedliche Spielsysteme, wobei diese weniger auf taktischen Überlegung als vielmehr dem individuellen Spielverständnis der Mannschaftsmitglieder beruhen. Bei fast alle Mannschaften gibt es einen Wächter, fünf oder sechs, selten auch sieben Spieler, die eher in der eigenen Hälfte bleiben und vier oder fünf Angreifer. Der Rest der Mannschaft bleibt vor allem im Mittelfeld. Dadurch ergeben sich unterschiedliche Spielstile. Viele Mannschaften setzen auf eine solide Defensive, aus der heraus die Angriffe über das Mittelfeld aufgebaut werden. Sehr defensive Mannschaften spielen mit einer hohen Zahl an Verteidigern und kontern dann mit schnellen Stürmern. Andere versuchen dagegen, mit vielen Stürmern den Gegner förmlich zu überrollen. Dazwischen gibt es noch zahlreiche Varianten, die auf die Spieler der eigenen Mannschaft abgestimmt sein wollen.

IMMAN IN AVENTURIEN

Das Immanenspiel gilt als das populärste Mannschaftsspiel Aventuriens, wobei diese Aussage nur für einige Regionen zutrifft – in anderen Gegenden weiß kaum jemand etwas mit dem Begriff Imman anzufangen.

Die Ursprünge dieses Mannschaftsspiels liegen in Thorwal, wo es um 840 BF erfunden wurde. Zu diesem Zeitpunkt spielten Ottajaskos, einzelne Schiffsgemeinschaften, gegeneinander, zwei Auswahlmannschaften Thorwals und Premis traten erstmals 943 BF gegeneinander an, wobei Auswahl erstmals bedeutete, dass die dort beheimateten Ottas ihre besten Spieler zusammen spielen ließen.

Vom Nordwesten aus trugen die Thorwaler ihre neue Freizeitbeschäftigung in andere Gegenden Aventuriens, zunächst nach Riva und dann entlang der Küste des Meeres der Sieben Winde nach Süden. Heutzutage wird Imman hauptsächlich in Thorwal, Nostria, Andergast, dem Mittelreich, Albernia, der Küste des Bornlands und im Lieblichen Feld gespielt – neuerdings verbreitet sich das beliebte Spiel aber auch auf den Zyklopeninseln und in Aranien.

Mittlerweile wird das vom 'großen' Immanenspiel durch die geringeren Feldgrößen und Mannschaftsstärken unterschiedene Gassenimman immer beliebter. Mehr dazu erfahren Sie in der *Geographia Aventurica* auf Seite 187.

Standesdünkel nicht zum Eschenschläger greifen würde. Als junge Baronin gegen oder gar mit Bauern zu spielen, verstößt zu offensichtlich gegen die von Praios gegebene Ordnung. Ein wenig anders mag dies im fernen Thorwal sein, aber dort trinkt so manche Hetfrau ja auch aus einem Trinkhorn mit dem einfachsten Schiffsjungen. Gerade beim niederen Adel des Mittelreichs erfreut sich das Immanenspiel aber zunehmender Beliebtheit (solange man unter sich bleibt), seit Reichsregentin Emer und ihre Kinder immer wieder ihre Liebe zu dem körperbetonten Spiel bekundet haben.

Einen noch größeren Zuspruch hat Imman im Horasreich, wo das Bürgertum diese Form der Kurzweil zu lieben beginnt. Dort spielen verschiedene Mannschaften aus verschiedenen Stadtvierteln oder Städten inzwischen sogar regelmäßig gegeneinander, ermöglicht durch die kurzen Reisedistanzen zwischen den Bevölkerungszentren.

IMMANTURNIERE IN VERGANGENHEIT UND GEGENWART

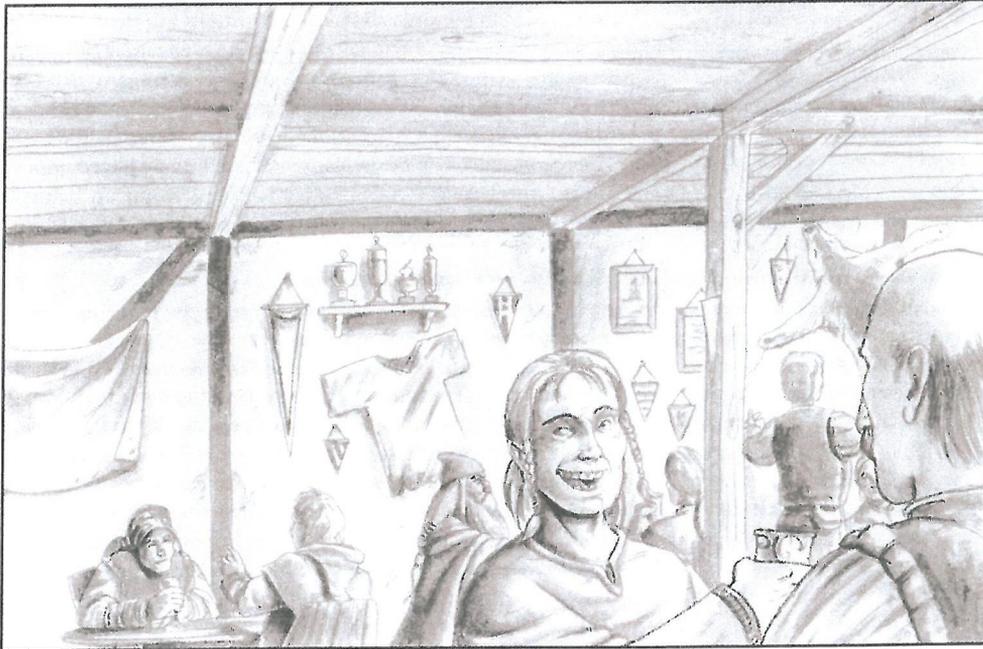
Noch bedeutend populärer dürfte Imman nur zu Zeiten Kaiser Retos gewesen sein, der zumindest im Mittelreich und den angrenzenden Gebieten zur Förderung des Spiels eine Menge beigetragen hat. Damals wurde Imman meist im kleinen Kreis gespielt, wenn sich die

Bauern in den warmen Sommermonaten zum gemeinsamen Spiel gegen das Nachbardorf verabredeten oder am Markttag gegen einige hochnäsige Städter auf den Platz zogen. Kurz vor Retos Amtsantritt wurden die ersten Versuche einer 'kontinentalen' Meisterschaft durchgeführt, woran sich anfangs nur wenige Mannschaften aus dem Mittelreich beteiligten. Bis heute fand noch keine echte Allaventurische Immanmeisterschaft statt, gerade Mannschaften aus fernen Ländern haben so gut wie nie daran teilgenommen. Dass in den Mannschaftslisten vergangener Kontinentalmeisterschaften dennoch Mannschaften aus vielen verschiedenen Ländern zu finden sind, ist damit zu erklären, dass um eine Hand voll ausländischer Spieler eine Mannschaft

'gegründet' und mit einheimischen Spielern aufgefüllt wurde, die dann die jeweilige Region vertreten hat.

Kaiser Reto war darüber hinaus von der Idee eines großen Turniers so fasziniert, dass er nicht nur den Kaiser-Reto-Pokal stiftete, sondern sich auch die allgemeine Förderung des Immanspiels auf die Fahnen schrieb. So wurden ausgewählte Städte zur Gründung von Mannschaften ermutigt oder einzelne Armeebanner als Vertreter einer Stadt aufgestellt (wie das Immanbanner Gareth oder Kaiserstolz Wehrheim). In der Praxis kamen die damals vom Kaiser in Aussicht gestellten und heute längst gestrichenen Steuerentlastungen zur Förderung des Immanspiels den Stadtkassen zugute, während die Zünfte berufen wurden, einige Gesellen einmal im Jahr zur Zeit des Kaiser-Reto-Pokals abzustellen, damit diese im Namen der Stadt nach Gareth reisten und um die fürstliche Siegpriämie von damals 1.000 Dukaten stritten.

Die Zeit der überregionalen Immanmeisterschaften (mit Teilnehmern aus verschiedenen Ländern) scheint aber ein für alle Mal vorbei zu sein. Durch zahlreiche Kriege gebeutelt, wird es sich auf absehbare Zeit kein Herrscher leisten wollen, eine Immanmannschaft auf eine mehrwöchige Reise zu schicken. Zudem sind die Reisewege zu unsicher geworden, eine gute Infrastruktur existiert zumindest auch in vielen Regionen des Mittelreichs nicht mehr. Schon im Rahmen der Invasion Borbarads hat man sich von der Idee einer Allaventurischen



DIE SCHÖNSTE ПЕВЕСАЧЕ АВЕПТУРИЕНС

Imman ist ein weit verbreitetes Spiel, das viele Aktive und noch bedeutend mehr Anhänger hat. Dennoch spielt Imman im Leben eines Aventuriers nur eine sehr kleine Rolle, was unterschiedliche, aber auf jeden Fall gewichtige Gründe hat.

Einerseits ist die Teilnahme am Immanenspiel zwar wenig kostenaufwändig (ein Spieler benötigt lediglich einen Eschenschläger, den er notfalls selbst schnitzen kann), die dafür notwendige Zeit aber sehr kostbar. Der Zeitaufwand für Übungen und Spiele ist von den meisten Bauern, Handwerkern und Bürgern kaum aufzubringen, vor allem, wenn diese eine Familie zu ernähren und eine Werkstatt am Laufen zu halten haben. Bei der heute gängigen Spielweise ist das Risiko einer ernsthaften Verletzung zwar geringer als früher (allerdings dennoch bedeutend höher als beim Kamelspiel), aber die Frage, ob man nach zehn Stunden Feldarbeit noch einem Korkball hinterher laufen möchte, würden die meisten Bauern energisch verneinen. Der einfache Bürger oder Landbewohner frönt dem Vergnügen einer Partie Imman folglich eher selten.

Andererseits gilt das Immanenspiel als Beschäftigung der Gemeinen, was bedeutet, dass ein Magier, Geweihter oder hoher Adliger aus

rischen Meisterschaft verabschiedet. In den Jahren nach der Dritten Dämonenschlacht wurde auch nur noch ein (gescheiterter) Versuch unternommen, ein Turnier um den Kaiser-Reto-Pokal auszuspielen. Damit sind die Wettkämpfe im nördlichen Horasreich (vor allem das alle drei Jahre stattfindende Drachenturnier in Vinsalt) und das Turnier im Rahmen des Alberniafestes die größten Immanturniere, wenn man einmal vom Ottamessen in Thorwal absieht, bei dem sich noch immer zahlreiche Schiffsbesatzungen im Immanspiel messen. Vor dem Krieg in Albernia wurde in Havena auch noch in unregelmäßigen Abständen das Vier-Völker-Turnier ausgetragen, bei dem die Havena-Bullen gegen je eine Mannschaft aus Thorwal, Nostria und Anergast antraten. Dazu kommen natürlich die zahlreichen 'informellen' Begegnungen zwischen Dörfern, Stadtteilen oder einzelnen Städten überall dort, wo das Immanspiel bekannt ist.

IMMANSPIELER – VERTRÉTER IHRER HEIMAT

Bis heute waren mit Ausnahme der den Immanbannern zugeteilten Soldaten und einem guten Dutzend Ausnahmen alle Immanspieler Amateure. In vielen mittelreichischen Städten gibt es noch immer gültige Dekrete, die die Zünfte zur Freistellung talentierter Gesellen anhalten. Auch reiche Angehörige des gehobenen Bürgertums schicken ihre Kinder auf kurze Reisen mit einer Immanmannschaft in die Nachbarstadt, um ihnen die für das weitere Leben notwendigen Erfahrungen und manchmal auch Kontakte zukommen zu lassen. Manche Städte sind auch dazu übergegangen, sich am Vorbild der Immanbanner zu orientieren und Stadtgardisten zum Immanspiel abzustellen, wenn eine Herausforderung zum Spiel angenommen wurde. Die Finanzierung der gerade früher verhältnismäßig weiten und damit teuren Reisen obliegt zwar eigentlich den Städten, in der Regel gibt es aber durchaus einflussreiche Gönnerkreise, die auf eine gute Vertretung ihrer Heimat Wert legen und Reisekosten oder Lohnausfälle übernehmen. Insbesondere im Horasreich gilt es für reiche Patrizier als ehrenvoll, das Prestige ihrer Stadt durch die Ausrichtung von Immanwettkämpfen oder Abordnung einer Mannschaft zu erhöhen, während im Bornland lange Zeit gleich zwei Mannschaften aus Festum vom Handelshaus Stoerrebrandt finanziert wurden. Seit seinem Wegzug haben beide Mannschaften nicht mehr an überregionalen Turnieren teilgenommen, dafür findet aber einmal jährlich eine Stadtmeisterschaft statt. Ganz ähnlich ist es vielen Mannschaften im Mittelreich ergangen, und in Albernia hat der Krieg die Immantradition fast zum Erliegen gebracht.

Trotz allem ist das Immanspiel für die meisten ärmeren Bürger noch immer die einzige Möglichkeit, die Stadtmauern für kurze Zeit hinter sich zu lassen, falls man denn das Glück hat, in einer der wenigen Städte zu leben, die noch über eine Mannschaft verfügt. Dort ist das Spielen in den jährlich neu zusammengestellten Auswahlmannschaften sehr beliebt und das spielerische Niveau entsprechend hoch.

ORGANISATION VON IMMANSPIELEN

Ein Immanturnier zu organisieren ist ein aufwändiges Unterfangen. Mannschaften müssen eingeladen werden, was meistens über Botenreiter und Aushänge in größeren Ortschaften geschieht, deren Unterbringung und Verpflegung will organisiert sein und ein Spielplan für das übliche KO-System muss aufgestellt werden. Der Vorrunden-Modus des Albernia-Festes stellt ein absolutes Novum in Aventurien dar und wird von vielen Immanfreunden sehr skeptisch betrachtet, muss man dem einfachen Volk doch viele Feinheiten des neuen Systems aufwendig erklären: Warum kann eine verlierende Mannschaft womöglich doch ins Viertelfinale einziehen – und ausgerechnet die sieg-

reiche doch ausscheiden? Wieso kann es passieren, dass drei Mannschaften zweimal gewinnen und einmal verlieren – aber eine dieser Mannschaften dennoch den Sprung in die nächste Runde verpasst? Dass das System auch Vorteile hat, weil mehr Spiele stattfinden und die Mannschaften öfter spielen können, was gerade für schwache Mannschaften einen Gewinn darstellt, wird sich erst noch erweisen müssen.

Je mehr Teilnehmer ein Turnier hat, desto länger dauert dieses. Für jede anreisende Mannschaft müssen Unterkünfte oder ein Zeltplatz zur Verfügung stehen, für Nahrung muss gesorgt werden. Die einfache Bevölkerung bezahlt üblicherweise nur einen geringen Obolus, um zuschauen zu dürfen, weshalb fast immer die Stadtkasse herhalten muss, um Preisgelder zu zahlen. Die anreisenden Mannschaften tragen den Großteil ihrer Kosten (Unterbringung und Verpflegung werden üblicherweise von der gastgebenden Stadt bezahlt, nicht aber die Reisekosten und weitere Ausgaben), weshalb auch deren Stadtkassen belastet werden.

Trotzdem lohnen die Turniere für die meisten Beteiligten, auch wenn sie nicht den Sieg davon tragen. Schon oft wurden im Rahmen eines Immanturniers Handelsabschlüsse getätigt (der eigentliche Grund für die Ausrichtung des Vier-Völker-Turniers in Havena), den Mannschaften kommen repräsentative Aufgaben zu, und das Volk wird unterhalten, was die Gunst des Ausrichters steigern kann. Sogar die Moral von militärischen Einheiten wurde schon positiv beeinflusst, weshalb es schließlich zur Gründung der Immanbanner kam.

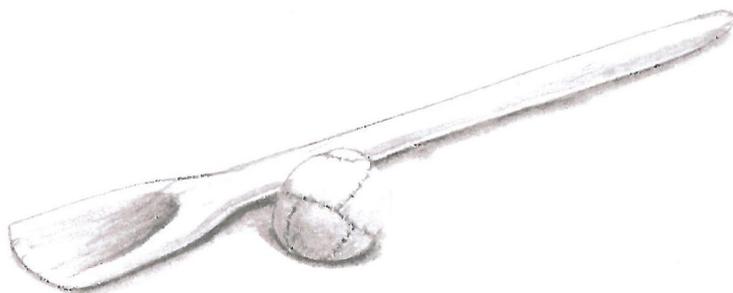
Die einfachste und häufigste Form des Wettstreits auf dem Immanfeld ist aber noch immer das einzelne Spiel zweier Mannschaften gegeneinander: Ohne den Rahmen eines Turniers messen sich benachbarte Zünfte, Orte oder Stadtteile aus traditionellen Gründen oder aufgrund einer Herausforderung durch eine Mannschaft. Diese Begegnungen werden mit viel Leidenschaft geführt und bieten immer einen guten Anlass für ein gemeinsames Besäufnis, womit auch ihnen ähnliche Aufgaben zukommen wie den großen Turnieren.

ANHÄNGER DES IMMANSPIELS

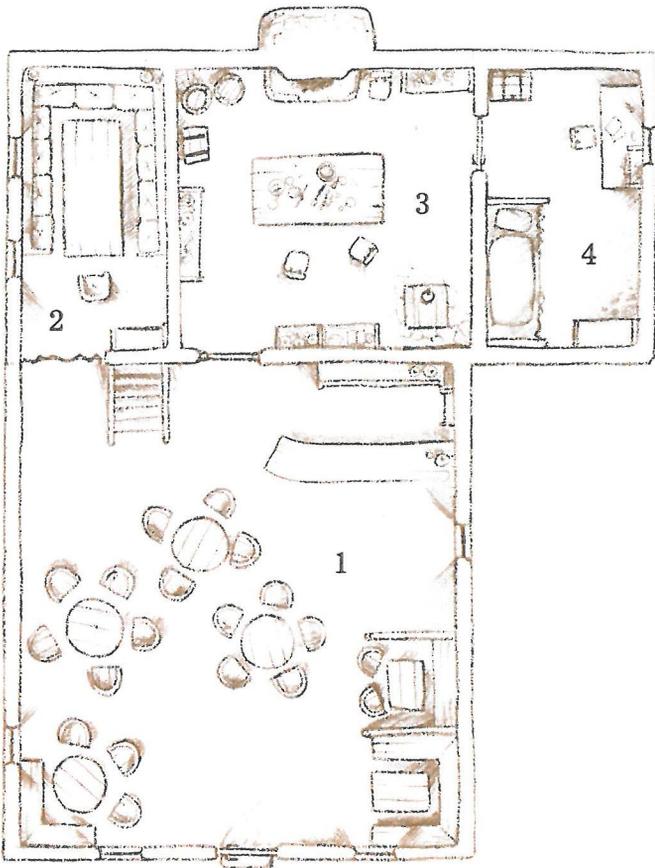
In einer aventurischen Stadt ist so gut wie jeder ein Anhänger einer in der Stadt beheimateten Mannschaft – wenn es denn eine solche gibt. Die Spieler sind dadurch angesehene Persönlichkeiten innerhalb der Stadtmauern, sofern sie erfolgreich spielen. Ihnen wird schon mal ein Bier spendiert oder ein guter Preis auf dem Marktplatz gemacht. Verlierer dagegen müssen mit Hohn und Spott rechnen.

Die Stadtherren und auch der Adel fördern die Bindung an eine Immanmannschaft. Solange das Volk den Spielern zujubelt, ist es glücklich, zufrieden und zahlt die Steuern. Der Erhalt einer Mannschaft mit finanziellen Mitteln gilt gemeinhin als Investition in ein zufriedeneres Volk.

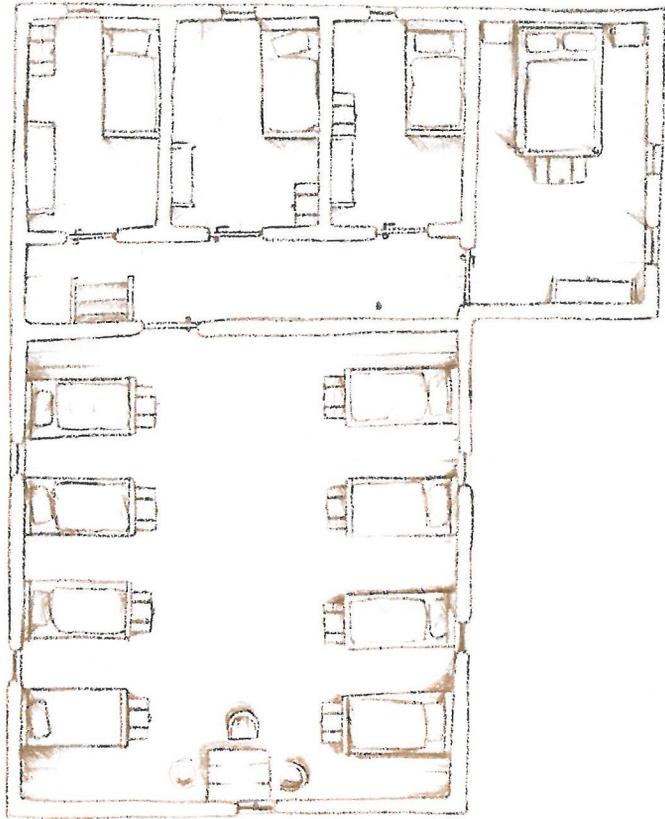
Die Anhänger einer Mannschaft reisen zu auswärtig stattfindenden Spielen in der Regel nur dann mit, wenn das Spiel im Nachbarort stattfindet. Weite Reisen kann und möchte sich niemand leisten. Bei Heimspielen schaut dagegen fast die ganze Stadt zu. Die Spieler werden angefeuert, danach trifft man sich in einer Schenke mit ihnen und spendiert Getränke, feiert ausgelassen oder trauert gemeinsam, schwelgt in Erinnerungen an bessere oder schlechtere Zeiten. In manchen Städten haben sich manche Tavernen zu wahren 'Immanschenken' entwickelt, in denen sich im Laufe der Zeit zahlreiche Pokale, Urkunden und Wimpel angesammelt haben. Oftmals werden diese Schenken von ehemaligen Spielern betrieben, die ab und an auch als Übungsleiter fungieren und ihr Leben damit voll und ganz dem Immanspiel verschrieben haben.



LUSTIGER HENKER



Erdgeschoss



Obergeschoss mit
Schlafkammern

BRIEFE AN DIE HELDEN

*Ihr mögt auf der einen oder auf der
anderen Seite stehen, aber Ihr übernehmt
Verantwortung für viele Leben.
Geht auf das Fest der Gaukler, feiert, bis
die Praiosscheibe versunken ist, singt und
lacht – und wir werden reden.*

*Verschwindet, ihr feigen Rindviecher.
Schert euch heim zur Verräterin,
verlasst das Land der Kaiserin –
oder weiteres Unglück wird über euch
hereinbrechen!*



Honingen

100 Schaff

- 1) Kaserne der Stadtgarde, 2) Stadthaus, 3) Gräflische Residenz, 4) Winhaller Tor, 5) Gratenfelser Tor, 6) Herzogentor, 7) Abilachter Tor, 8) Kaserne des Garderegiments, 9) Der Blaue Turm, 10) Gardeoffiziersschule, 11) Ruine/Neubau der Honinger Burg, 12) Kommandantur, 13) Theria-Platz, 14) Peraine-Tempel, 15) Phex-Tempel, 16) Praios-Tempel, 17) Tsa-Tempel/Armenhaus, 18) Hesinde-Tempel, 19) Boron-Tempel und Boronanger, 20) Travia-Tempel, 21) Rondra-Tempel, 22) Rahja-Allee, 23) Markthalle, 24) Viehmarkt, 25) Seifenmarkt, 26) Papiermacherei Karjelin, 27) Hotel Honinger Land, 28) Gaststätte Zum Roten Einhorn, 29) Gaststube Rosstäuscher, 30) Pension Zur Gräfin, 31) Schänke Am Blauen Turm, 32) Bordell Sieben Tulamidische Nächte, 33) Taverne Lustiger Henker, 34) Villa Dreicher, 35) Ynlais Boronwyns Alchimisten-Labor, 36) Turm des Aufschneiders Sulfenstein, 37) Schreinerei Varholf, 38) Blaues Tor, 39) Lagerhaus der Imkerei Vialligh, 40) Zelt mit Inrah-Spiel, 41) Haus des Heilers Vyburn Kerkill

DAS IMMANSPIEL AM SPIELTISCH

Am Spieltisch lassen sich prinzipiell alle Spiele eines Immanturniers durchspielen – dazu noch eventuelle Übungsbegegnungen. Es empfiehlt sich aber aufgrund des Zeitfaktors und des Unterstreichens besonders wichtiger Spiele, lediglich eben diese nach den folgenden Regeln auszuspielen.

Andere Spiele können entweder kurz beschrieben werden, oder am Spieltisch werden lediglich einige wichtige Züge ausgespielt. Während des Turniers in Honingen sind die Ergebnisse der Spiele, an denen die Honinger Wölfe nicht teilnehmen, ohnehin vorgegeben, hier sollten Sie als Spielleiter das Geschehen auf dem Platz beschreiben, wobei mitunter besondere Ereignisse berücksichtigt werden müssen, die entsprechend vermerkt sind.

Sie können die Spiele als eine Art Tabletop ausgespielen, es soll aber auch kurz auf eine erzählerische Lösung und das Spielen mit Hilfe des Talents *Immanspiel* eingegangen werden.

IMMAN IN WÖRTERN

Wenn Sie und Ihre Spieler am Immanspiel nicht interessiert sind, sollten Sie sich das Abenteuer nicht durch die Spiele verleiden lassen. Die Helden müssen nicht mitspielen und können den Turnierbegegnungen einfach nur zuschauen. In diesem Fall können alle Begegnungen mit einigen knappen Worten abgehandelt werden.

Wollen Ihre Spieler dennoch teilnehmen, können Sie am Spieltisch ein Immanspiel gemeinsam zum Leben erwecken. Erzählen Sie von gewagten Angriffen und geben Sie den Spielern Zeit, darauf zu reagieren. So kann ein Immanspiel zu einer spannenden Erzählung werden, die von allen gemeinsam getragen wird – und in einer Immanschenke schnell alle Anwesenden fesseln würde.

IMMAN MIT TALENTPROBEN

Der folgende Vorschlag bezieht sich auf das Berufstalent *Immanspiel*, das im Kasten auf Seite 2 dieses Heftes vorgestellt wird.

Diese Variante ähnelt der oberen, hier lassen sich zahlreiche Aktionen aber über das Talent *Immanspiel* auf ihren Erfolg überprüfen. Um das Ganze nicht zur langweiligen Würfelerei verkommen zu lassen, sollten Sie nur spielentscheidende Szenen auswürfeln, etwa um einen gegnerischen Angriff im letzten Augenblick abzuwehren oder den entscheidenden Torschuss abzugeben. Gute Ideen der Spieler können dabei zu einfacheren Aktionen führen, wodurch die Talentproben erleichtert sind. Besonders waghalsige Angriffe sollten Sie entsprechend erschweren.

IMMAN ALS TABLETOP

Um Imman als Tabletop auszuspielen zu können, benötigen Sie zunächst einmal eine Miniaturwelt. Zwingend notwendig ist ein Immanfeld, zusätzlich brauchen Sie Marker für die zweimal 15 Spieler und den Ball. Als Maßstab bietet sich 1:100 an, wobei 1 Zentimeter auf dem Tisch 1 Schritt in Aventurien entspricht. Das Spielfeld und die Spieler lassen sich dann entsprechend verkleinert darstellen, lediglich der Korkball sollte nicht maßstabsgerecht sein, sondern im sichtbaren Bereich bleiben.

Das Spielfeld

Für die Simulation am Spieltisch wird eine 120 x 80 cm große Fläche benötigt, um eines der Honinger Immanfelder darzustellen. Entweder wird einfach eine entsprechende Fläche auf dem Tisch markiert, zum

Beispiel mit Hilfe von Bindfäden, oder eine nicht wellende Pappe ausgelegt. Natürlich kann auch eine Holzplatte hergerichtet werden, die mit Holzleim bestrichen und anschließend mit Grasstreu für Eisenbahnmodellbau bedeckt wird.

Die Spieler

Die Spieler werden am besten mit Hilfe von Markern von 2x2 cm Größe (jeweils 15 in einer Farbe) oder mit Hilfe von Zinnfiguren dargestellt, die auf einer 2 x 2 cm großen Basis – einem Plastik- oder Pappquadrat – stehen. Die Figuren müssen nicht komplett bemalt sein, alle Figuren müssen nur eindeutig einer Mannschaft zugeordnet werden. Eine einheitliche Grundierung oder einfach nur verschiedenfarbige Basen reichen also vollkommen aus. Alternativ dazu können die Spieler auch durch Plastikfiguren eines bekannten dänischen Spielwarenherstellers dargestellt werden.

Die Figur sollte dabei deutlich über eine der Basenseiten schauen. Diese Seite und das sich im 45°-Winkel links und rechts aufspannende Feld wird *Frontfeld* genannt. Dazu gibt es noch zwei *Seiten* und ein *Rückfeld*. Jedes der Felder deckt also 90 Grad ab.

Jedem Spieler werden verschiedene Spielwerte (quasi 'Eigenschaften') zugeordnet,

außerdem hat er eine bestimmte Position zu bekleiden. Es bietet sich daher an, die Figuren oder Marker durchzunummerieren. Die Werte können Sie in einer Tabelle notieren und neben das Immanfeld legen. Einen Vordruck finden Sie am Ende dieser Regeln.

Wenn Sie die Karten verwenden möchten, können Sie sich eine Kopie auf stabiles Papier ziehen und diese dann eventuell noch in Folie einschweißen. Die Werte können Sie unter den Buchstaben mit einem Bleistift beziehungsweise einem wasserlöslichen Folienschreiber notieren, rechts in der Mitte können Sie die Sonderfertigkeiten abkürzen. Füllen Sie so viele FP-Kästchen (s.u.) vollständig aus, bis nur noch so viele frei sind, wie der Spieler FP hat. Sobald der Spieler einen FP verliert, durchkreuzen Sie einfach ein freies Kästchen.

Der Korkball

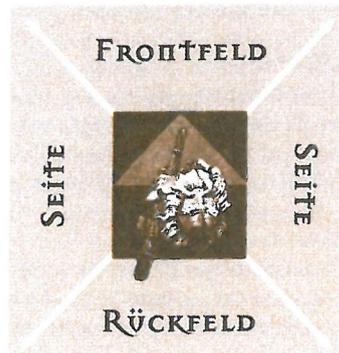
Der Ball lässt sich am besten mit einem kleinen Glas-Nugget oder ähnlichem darstellen. Die Schläger müssen nicht explizit dargestellt werden.

Der Schiedsrichter

Eine Figur – oder ein Marker – sollte den Schiedsrichter darstellen. Diese Figur wird nach festen Regeln bewegt. Sie agiert nicht direkt, sehr wohl aber passiv, was bedeutet, dass das Spielgeschehen von der Situation und der Position des Schiedsrichters beeinflusst wird, nicht aber von einer aktiven Handlung.

SPIELWERTE DER SPIELER

Alle Spieler werden durch sechs Werte charakterisiert. Diese errechnen sich aus verschiedenen anderen Werten, etwa den Eigenschaften oder verschiedenen Talenten. Bei allen Teilungen wird jeweils abgerundet. Dazu dürfen noch beliebig viele Talentpunkte aus dem Berufstalent *Immanspiel* als Bonuspunkte auf die Spielwerte *Schuss* (SU), *Fangen* (FA), *Zweikampf* (ZK) und *Technik* (TE) verteilt werden; auf den *Bewegungs-Wert* (BW), und die *Frischepunkte* (FP) darf je maximal 1 Talentpunkt verteilt werden.



SU – Schuss

Dieser Spielwert gibt an, wie gut ein Spieler den Ball schießen kann, dass heißt, wie platziert er einen Pass oder einen Torschuss anbringen kann. Dieser Wert entspricht dem FK-Basiswert plus 1/3 des TaW *Wurfspeere* oder *Wurfbeile* (nur der höhere Wert) plus dem halben TaW *Schleuder*. Würde keines dieser Talente aktiviert, entspricht der SU-Wert dem FK-Basiswert.

FA – Fangen

Dieser Spielwert gibt an, wie gut ein Spieler einen Pass fangen, dass heißt mit dem Schläger oder einem anderen Körperteil annehmen oder abfangen kann. Dieser Wert errechnet sich anhand folgender Formel: $(IN+FF+GE)/5 + 1/3$ des TaW *Körperbeherrschung*.

ZK – Zweikampfverhalten

Dieser Spielwert gibt an, wie gut ein Spieler einen anderen Spieler anrempeeln kann, um ihn zu stoppen und ihm den Korkball abnehmen zu können, aber auch wie gut er einen Angriff einstecken kann. Der Wert entspricht dem Wert aus $(Raufen-AT+GE+KO+KK)/4$. Für die Sonderfertigkeiten Ausweichen I, II bzw. III gibt es einen, zwei bzw. drei zusätzliche Punkte.

TE – Technik

Dieser Spielwert gibt an, wie gut ein Spieler sich von einem anderen Spieler lösen kann oder wie gut er Manöver wie zum Beispiel das Hechten ausführen kann. Dieser Wert entspricht dem Wert aus $(FF+GE)/2 + 1/3$ des TaW *Körperbeherrschung*.

BW – Bewegung

Dieser Spielwert gibt an, wie viele Schritt (bzw. Zentimeter) sich ein Spieler in cm bewegen kann, ohne seine Kondition zu testen. Dabei geht es weniger um die Grundkondition als vielmehr um die Schnelligkeit des Spielers. Für Elfen, Menschen, Orks, Achaz und Goblins beträgt der BW-Basiswert 8, für Zwerge 7. Für je drei Punkte, die die Summe aus KO und doppelter GE abzüglich der KK des Spielers über 20 liegt, wird der BW-Wert um einen Punkt erhöht. Helden mit dem Nachteil *Lahm* wird ein Punkt abgezogen.

FP – Frischepunkte

Wird ein Spieler von einem Gegenspieler angerempelt oder von einem Schläger getroffen und misslingt ihm daraufhin eine ZK-Probe (in der Regel um 2 Punkte erschwert), erleidet er einen EP – *Erschöpfungspunkt*, womit sein FP-Vorrat sinkt. Solange er noch über mindestens einen FP verfügt, kann der Spieler weiterspielen.

Beträgt der KO-Wert des Spieler 8 oder weniger, so erhält er 2 FP, beträgt der KO-Wert 9, 10 oder 11 Punkte, so erhält er 3 FP, beträgt der KO-Wert 12 bis 16 Punkte, so erhält er 4 FP, beträgt der KO-Wert 17 oder mehr, so erhält er 5 FP. *Zähe Hunde* oder *eiserne Helden* erhalten einen Bonuspunkt (wobei nur ein Bonus gilt), insgesamt erhält ein Held aber nie mehr als 6 FP. Ein Held mit *Glasknochen* kann nie mehr als 3 FP haben.

FP werden während eines Spiels nicht regeneriert, sinkt der FP-Vorrat auf 0 FP, muss der Spieler vom Platz getragen werden und kann nicht mehr eingewechselt werden.

BERUFSTALENT IMMANSPIEL (IN/GE/KO)

Das Talent *Immanspiel* ist ein Berufstalent und gehört zur Gruppe der Körperlichen Talente – entsprechend wird es auch aktiviert beziehungsweise gesteigert. Das Talent umfasst sowohl das Passspiel, den Torschuss und den Körperangriff auf Gegenspieler als auch das taktische Verständnis. Möchte man ohne die Tabletop-Regeln spielen, wird das Talent genutzt, um auf alle Aktionen, die eine Probe erfordern, eben diese abzuliegen. Wird mit den detaillierteren Tabletop-Regeln gespielt, dann werden die Talentpunkte auf die Spielwerte SU, FA, ZK und TE verteilt; jeweils 1 Punkt darf außerdem auf BW und FP

verteilt werden. Mögliche Spezialisierungen sind *Reflexe*, *Gute Kondition (Spurt)* und *Präziser Schuss* (die Beschreibung der drei Spezialisierungen s.u.).

Mit einer Probe auf KL/KL/IN kann der *Immanspiel*-Talentwert auch als Wissenstalent benutzt werden, etwa wenn es zu ermitteln gilt, wer der schnellste Läufer der Bullen seit Calvan 'dem Blitz' Tolosson war.

Sollte Ihnen die Einführung eines zusätzlichen Talents missfallen, etwa weil Ihre Gruppe auf absehbare Zeit nur im Rahmen dieses Abenteuers mit dem *Immanspiel* zu tun bekommen wird, können Sie auch auf das Talent *Athletik* zurückgreifen und bei diesem eine Spezialisierung *Immanspiel* erlauben.

BEISPIEL ZUR BERECHNUNG DER SPIELWERTE

Die Honinger Wölfe brauchen dringend Spieler, so dass sie sich dazu entschließen, die Streuerin Asgard an den Übungstunden der Mannschaft teilnehmen zu lassen. Dadurch aktiviert sie das Berufstalent Immanspiel und steigert es schließlich sogar auf 6 Talentpunkte.

Ihr GE-Wert beträgt 13, der IN-Wert 12, der FF-Wert 14, der KO-Wert lediglich 11, der KK-Wert ebenfalls nur 11. Auf den Fernkampf spezialisiert, hat sie einen FK-Basiswert von 8, dazu die Talentwerte Wurfbeile 8 und Schleuder 4, Körperbeherrschung 5. Ihre Raufen-AT beträgt 9.

Damit ergeben sich folgende Spielwerte: Ihr SU-Wert beträgt $8 + 2 + 2 = 12$, der FA-Wert $(12 + 14 + 13)/5 + 1 = 7 + 1 = 8$, der ZK-Wert $(9 + 13 + 11 + 11)/4 = 11$. Da Asgard noch einen Talentpunkt Immanspiel für ihren BW-Wert aufsparen möchte, erhöht sie ihren SU-Wert und den ZK-Wert nur um einen Punkt auf 13 beziehungsweise 12, dazu den FA-Wert um 3 Punkte auf 11. Mit ihrem TE-Wert von $(14 + 13)/2 + 1 = 14$ ist Asgard zufrieden. Als Mensch errechnet sich ihr BW-Wert von einer Basis von 8 ausgehend zu $8 + (11 + 13 + 13 - 11 - 20)/3 = 8 + 2 = 10$. Außerdem addiert sie noch ihren verbleibenden Talentpunkt Immanspiel, ihr BW-Wert beträgt somit 11. Mit einem KO-Wert von 11 erhält sie außerdem 3 FP. Alles in allem ist sie wohl auf dem besten Wege, eine ordentliche Spielerin zu werden, das wohl!

SONDERFERTIGKEITEN DER SPIELER

Jeder Spieler kann Sonderfertigkeiten besitzen, die im Folgenden aufgelistet sind. Drei davon sind die o.g. Spezialisierungen des Talents *Immanspiel*; zwei weitere sind klassische Sonderfertigkeiten, die beide ab einem TaW von 7 in *Immanspiel* gewählt werden dürfen und die jeweils 50 AP kosten.

Reflexe

Alle FA-Proben zum Abfangen eines Schusses werden um 2 Punkte erleichtert. Außerdem können auch Schüsse abgefangen werden, wenn die Gerade zwischen Schützen und Zielpunkt 1 cm von der Basis der abgefangenen Figur entfernt ist.

Gute Kondition (Spurt)

Alle TE-Proben zum Spurten sind um 2 Punkte erleichtert.

Präziser Schuss

Alle SU-Probe werden pauschal um 2 Punkte erleichtert.

Kraftvolles Rempeln

Der Spieler kann besonders kraftvoll rempeln. Gelingt ihm ein Rempeln-Angriff, werden der angegriffenen Figur 2 FP abgezogen. Die Sonderfertigkeit kann nur erworben werden, wenn die KK des Spielers 14 oder mehr beträgt.

Außergewöhnliche Schussweite

Die maximale Schussweite erhöht sich um 10 cm, außerdem verschieben sich alle Erschwernisse durch hohe Schussweiten um eine Kategorie. Kann nur erworben werden, wenn KK und GE des Spielers jeweils 14 oder mehr Punkte betragen.

SPIELABLAUF

Der Spielverlauf am Tisch orientiert sich natürlich am Spielverlauf auf dem Immanfeld, wie er im Abenteuer beschrieben wird.

PROBEN AUF DIE SPIELWERTE

Im Folgenden werden immer wieder Proben auf die Spielwerte der Spieler verlangt. Dabei gelten die entsprechenden DSA-Regeln zu Eigenschaftsproben. Patzer und Glückswürfe werden im Rahmen einer optionalen Regel auf Seite 5 behandelt.

DAS IMMAN-TABLETOP MIT MEHR ALS ZWEI SPIELERN

Die vorgestellte Tabletop-Variante lässt sich gut mit zwei Spielern spielen – jeder Spieler übernimmt eine Mannschaft. Im Rahmen des Abenteuers sind aber nicht nur zwei Spieler beteiligt, sondern der Spielleiter und die Heldengruppe. Bei einem Spiel im Rahmen des Turniers in Honingen stellen die Spieler die Mannschaft der Honinger Wölfe auf, der Spielleiter die Figuren der gegnerischen Mannschaft.

Damit ergibt sich das 'Problem', dass mehrere Spieler gegen den Spielleiter spielen. Blicke man an dieser Stelle dem Konzept treu, dass jeder Spieler seinen Helden spielt, der Spielleiter aber alle anderen, dürften theoretisch nur die Spieler zum Zuge kommen, deren Helden auch gerade auf dem Platz stehen, während der Spielleiter zum Teil gegen sich selbst spielt. Diese Variante ist nicht gerade befriedigend und förderlich für den Spielspaß.

Teilen Sie daher einfach die Mannschaft der Honinger Wölfe auf, so dass jeder Spieler gleich viele Honinger spielt (darunter seinen eigenen Helden), während Sie den Gegner darstellen. Die Helden sind dann für drei (fünf Heldenspieler) bis fünf (drei Heldenspieler) Figuren verantwortlich. Die Spieler sprechen sich dann untereinander ab. Um die Hektik und das mehr oder weniger eingeübte Zusammenspiel zu simulieren, können Sie sich auch mit Ihrer Gruppe auf ein (eingeschränktes) Sprechverbot einigen.

Es kann auch Spaß machen, beide Mannschaften aufzuteilen, so dass bis zu zwei Spieler Figuren des Gegners der Honinger übernehmen, wodurch zwei Spielerteams gegeneinander spielen. Teilen Sie Ihre Gruppe in Absprache mit Ihren Spielern einfach so auf, dass jeder am Tisch den meisten Spaß hat.

Um im Folgenden den Lesefluss nicht allzu sehr ins Stocken kommen zu lassen, wird einfach immer von zwei gegeneinander spielenden Spielern gesprochen. Die vorgestellten Regeln gelten natürlich auch für Spielerteams. Und auch bei den Immanregeln gilt: Spielen Sie so, dass alle den meisten Spaß haben. Passen Sie Regeln an oder lassen Sie bestimmte Regeln wechseln, greifen Sie auf Optionalregeln zurück oder ignorieren Sie diese. Die Hauptsache ist der Spielspaß am Tisch.

DIE AUFSTELLUNG UND DER ANSTOß

Vor dem Anstoß dürfen beide Spieler ihre Figuren auf dem gesamten Spielfeld aufstellen.

Beim Anstoß beginnt der ältere Spieler, beim Einstoß derjenige, der den Ball ins Aus befördert hat, beim Freistoß der attackierende Spieler. Zum Einstoßenden müssen mindestens 5 cm Abstand gewahrt bleiben. Dann werden die fünfzehn Figuren jeder Mannschaft immer abwechselnd aufgestellt. Beim Anstoß muss ein Spieler jeder Mann-

schaft genau in der Mitte des Spielfeldes im Basenkontakt zu seinem Gegenspieler stehen. Der Schiedsrichter wird genau daneben gestellt, mit Blick in Richtung Anstoßspieler.

Jeder Spieler würfelt eine TE-Probe für die Figur des Anstoßspielers. Gelingen beide Proben, wird verglichen, welcher Spieler mehr Punkte übrig behalten hat. Bei Gleichstand wird die Probe wiederholt. Der Gewinner befindet sich in Ballbesitz und beginnt die erste Runde.

DIE RUNDEN UND ZUGPHASEN

Jede Halbzeit besteht aus 10 Runden, jede Runde aus 2 Zugphasen. Insgesamt werden also 20 Runden mit 40 Zugphasen gespielt. Wenn sich beide Spieler vorher einig sind, lässt sich die Zahl der Runden auch reduzieren. Es ist auch möglich abzusprechen, nur eine Halbzeit auszuspielen und die erzielten Punkte dann für beide Mannschaften zu verdoppeln.

Alternativ lässt sich auch ohne Runden-, dafür aber mit Zeitbegrenzung spielen. Ein Spiel dauert dann zweimal 60 Minuten. Auch hier kann die Zeit verkürzt werden.

In der ersten Zugphase zieht zunächst der Spieler einmal, der zuletzt gezogen oder den Einstoß gewonnen hat. Anschließend zieht der andere Spieler zwei Figuren, dann wieder der erste, diesmal aber auch zwei Figuren, so dass dieser nun 3 Figuren gezogen hat. Abwechselnd ziehen erneut beide Spieler zwei Figuren, so dass der erste Spieler nun 5, der zweite nur 4 Figuren gezogen hat. Der zweite Spieler darf daher noch eine Figur ziehen, die erste Zugphase endet und die zweite schließt an. (Zu Beginn der nächsten Runde beginnt der 'zweite Spieler' dann mit dem Ziehen einer Figur.) Mit dem Ziehen einer Figur ist das Bewegen derselben und/oder das Ausführen einer beziehungsweise zweier Handlung(en) gemeint (siehe Seite 4). Es ist ausdrücklich erlaubt, eine Figur während ihres Zugs nicht zu bewegen und auch keine Handlung auszuführen. Um den Überblick zu behalten, wer schon bewegt wurde, können Sie diese Figuren oder Marker mit einer kleinen Münze oder einem Steinchen markieren.

Begeht ein Spieler eine Regelwidrigkeit oder wird ein Punkt erzielt, endet die Runde sofort.

In der zweiten Zugphase bewegen beide Spieler abwechselnd ihre restlichen Figuren, wobei nur die BW-Punkte verbraucht werden dürfen. Diese dürfen keine Handlungen ausführen, es beginnt erneut der Spieler, der auch die erste Zugphase begonnen hat. Die zweite Zugphase endet, indem der Schiedsrichter in Richtung Ball gedreht wird und bis zu 10 cm weit auf den Ball zu bewegt wird, wobei der Schiedsrichter dem Ball niemals näher als 10 cm kommt.

Würde die erste Zugphase durch eine Regelwidrigkeit, einen im Aus befindlichen Ball oder ein Tor beendet, können alle Figuren neu aufgestellt werden und eine neue Runde beginnt. Der Einstoß wird am Ort der Regelwidrigkeit, am Ort des Überrollens der Seitenauslinie beziehungsweise am Einstoßpunkt ausgeführt.

HALBZEITPAUSE UND SPIELENDE

Das Spiel wird nach der zehnten Runde unterbrochen. Die Seiten werden getauscht und die zweite Halbzeit beginnt mit einem Anstoß wie zu Beginn des Spieles oder nach einem Tor. Nach der zwanzigsten Runde endet das Spiel, das Ergebnis wird gewertet.

SPIELER WECHSELN

Bei jeder Spielunterbrechung dürfen beliebig viele Spieler aus- und eingewechselt werden. Ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden. Auswechslungen machen aus taktischen Gründen Sinn oder auch dann, wenn ein Spieler so viele FP verloren hat, dass er bereits Mali auf seine Proben erleidet.

SPIELABBRUCH

Das Spiel wird abgebrochen, wenn eine Mannschaft nur noch sieben Spieler aufbieten kann. Wenn die gegnerische Mannschaft nicht noch deutlicher führt, wird das Spiel 0:10 gegen die aufgebende Mannschaft gewertet.

BEWEGEN UND HANDELN

Vor dem Spiel oder nachdem die erste Zugphase unterbrochen wurde, dürfen die Figuren beliebig auf dem Feld aufgestellt werden. Zu bedenken ist, dass die Blickrichtung der Figuren von Bedeutung ist.

In der ersten Zugphase kann eine Figur zunächst eine der folgenden Handlungen ausführen: *Fangen*, *Schießen*, *Orientieren* und *Lösen*. Anschließend wird die Figur bewegt. Entweder bis zu ihrer BW-Reichweite oder im Spurt noch etwas weiter. Auch in der Bewegung kann ein Ball aufgenommen werden. Nach der Bewegung kann die Figur eine der folgenden Handlungen ausführen: *Fangen*, *Schießen*, *Halten* und *Rempeln*.

Die Figur kann zusätzlich zu einer eventuellen Handlung vor, während und nach der Bewegung gedreht werden oder den Ball aufnehmen, außerhalb ihres Zuges darf sie unter bestimmten Umständen *Rempeln* oder *Fangen*.

Während der zweiten Zugphase dürfen die Figuren nur bewegt und gedreht werden.

Bewegen

Eine Figur darf sich so weit in cm bewegen, wie es der BW-Wert angibt. Die Richtung erfolgt dabei entlang einer Geraden (idealerweise entlang eines Lineals) ausgehend von der Figur in eine beliebige Richtung. Es ist möglich, nach einer Teilstrecke die Richtung zu ändern (siehe Abbildung). Möchte man Hindernisse, etwa eigene oder gegnerische Figuren, umgehen, ist dies sogar unumgänglich. Die Bewegungsweite muss nicht vollständig ausgereizt werden.

Optional: Spurten

Wenn der Spieler spurten möchte, das heißt, sich nicht nur um seinen BW-Wert in cm, sondern um 3 cm zusätzlich bewegen möchte, muss er über mindestens 3 FP verfügen und eine TE-Probe ablegen. Besitzt der Spieler die Sonderfertigkeit *Gute Kondition (Spurt)*, ist die Probe um 2 Punkte erleichtert. Ist die Probe gelungen, kann er sich um den BW-Wert in cm + 3 cm zusätzlich bewegen. Misslingt die Probe, darf er sich nur um den BW-Wert in cm - 2 cm bewegen.

Aufnehmen des Balles

Berührt die Basis der Figur den Ball, gilt diese Figur als ballführend, es sei denn, der die Figur führende Spieler erklärt, dass er den Ball nicht aufnehmen möchte. Nur ballführende Figuren können den Ball auch anschließend schießen. Wird der Ball so geschossen, dass er die Basis einer stehenden Figur berührt, kann diese den Ball auch außer der Reihe aufnehmen.

Schießen des Balls

Vor oder nach der Bewegung kann die Figur den Ball schießen. Um den Ball zu schießen, benennt der die Figur führende Spieler zunächst den Zielpunkt, der nicht im Rückenfeld der Figur liegen darf. Es muss nicht zwangsläufig eine Figur als Ziel benannt werden, es darf auch eine beliebige Stelle auf dem Platz oder das Tor benannt werden. Die Probe wird je nach Entfernung des Ziels modifiziert:

Entfernung	Erschwernis der Probe	Erschwernis mit SF Außergewöhnliche Schussweite
unter 20 cm	+0	+0
20,1 – 30 cm	+2	+0
30,1 – 40 cm	+5	+2
40,1 – 50 cm	+9	+5
50,1 – 60 cm	+14	+9
60,1 – 70 cm	nicht möglich	+14
über 70 cm	nicht möglich	nicht möglich

Die Entfernung vom Basenrand des Schützen zum Zielpunkt (zum Basenrand der angespielten Figur, falls der Ball von einem Spieler zum anderen gepasst werden soll) wird erst gemessen, nachdem das Ziel benannt wurde.

Wenn die Schussprobe gelungen ist, befindet sich der Ball automatisch auf der Zielposition. Steht dort eine Figur, so fängt diese den Ball automatisch.

Ist die Probe misslungen, wird ein W20 gerollt. Anschließend denkt man sich den Würfel auf die Position des gewünschten Zielpunktes, ohne den Würfel zu drehen. Die Zahl des Würfels gibt die Entfernung des Balls in 0,5cm-Schritten vom gewünschten Ziel an. Die Dreiecks-Ecke über der Zahl zeigt dabei die Richtung der Abweichung an. Landet der Ball unter einem Spieler, gilt dieser automatisch als ballführend.

Lag das Ziel außerhalb der Reichweite des Schützen, so gilt der Wurf automatisch als mit einer Abweichung von 10 (entspricht 5 cm) misslungen, der Richtung der Abweichung ist die verlängerte Gerade vom Schützen zum Ziel, der Bezugspunkt bei der maximalen Reichweite. War das Schussziel eine Figur, kann sie den Ball eventuell doch noch fangen, wenn der W20 eine Zahl zwischen 11 und 20 anzeigt (siehe *Fangen des Balls*).

War das Schussziel das Tor (oder ein vom Schützen aus gesehener Punkt dahinter) und ist die SU-Probe misslungen, geht der Ball am Tor vorbei oder verhungert davor, falls das Tor zu weit entfernt war.

Optional: Die Schussprobe wird um 2 Punkte erschwert, wenn das Ziel im Seitenfeld der schießenden Figur liegt, außerdem wird sie um 2 Punkte erschwert, wenn die Figur gehalten wird. In diesem Fall muss das Ziel in dem Feld liegen, das der haltenden Figur gegenüber liegt.

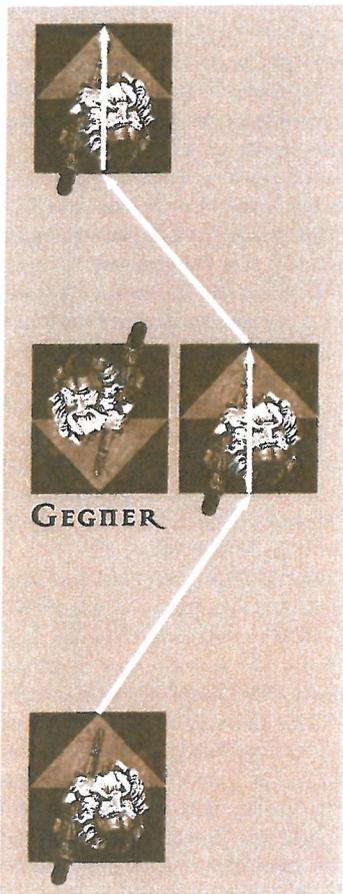
Punkte erzielen

Wird durch einen Schuss die Seitenlinie zwischen den Torpfosten durchquert, bekommt die Mannschaft, der das Tor nicht gehört, 1 Punkt. Es wird davon ausgegangen, dass ein glücklicher Schuss über den Querpfosten gezielt oder abgefälscht wurde. Möchte eine Mannschaft ein Dreiertor erzielen, den Ball also zwischen den Pfosten und unterhalb des Querpfostens des Gegners platzieren, so erhält diese Mannschaft 3 Punkte, wenn ihr eine um 3 zusätzliche Punkte erschwerte SU-Probe gelingt. Zufällige Überquerungen der Torlinie durch abgefälschte Schüsse gehen immer über den Querpfosten - zählen also immer 1 Punkt.

Der Ball kann auch ins Tor geführt werden, wodurch 3 Punkt erzielt werden können. Wurde der dem Tor am nächsten stehende Spieler des Gegners noch nicht bewegt, steht dieser maximal 5 cm von der Tormitte entfernt und nähert sich der ballführende Spieler diesem auf 3 cm, darf er außer der Reihe versuchen, dem Ballführenden den Ball mit einer TE-Probe abzuluchsen. Der Ballführende kann sich gegen diese Probe nicht wehren, seine Bewegung endet dann unmittelbar neben dem gegnerischen Spieler. Die Spieler halten sich nicht.

Abfangen des Balls

Jede Figur, die nicht weiter als 2 cm von der Geraden zwischen schießender Figur und dem tatsächlichen Zielpunkt liegt, kann (muss aber nicht) den Ball außerhalb der Reihe mit einer gelungenen FA-Probe fangen, wenn sie nicht gehalten wird. Wollen mehrere Figuren den Ball abfangen, werden die Fangen-Versuche der Reihe nach vom Schützen aus durchgeführt, bis der Ball gefangen wurde.



Optional: Fangende Figuren dürfen nicht weiter als 10 cm vom Schützen oder vom Zielpunkt entfernt stehen – tun sie dies doch, wäre der Ball für einen Fangversuch zu hoch. Wird die fangende Figur gehalten, wird die Probe um 2 Punkte erschwert.

Fangen des Balls

Wurde eine Figur als Ziel für einen Schuss benannt und war der Schuss zu ihr erfolgreich, so gilt der Ball automatisch als gefangen und der Spieler befindet sich im Ballbesitz.

Ist die Schuss-Probe aber misslungen und hat der W20 für die Abweichung eine Zahl zwischen 11 und 20 angezeigt, so kann die Figur den Schuss mit einer gelungenen FA-Probe dennoch fangen, darf sich allerdings nicht drehen. Ist die FA-Probe gelungen, befindet sich der Spieler jetzt in Ballbesitz.

Eine misslungene Probe gilt als abweichender Zielort (siehe **Schießen des Balls**), wobei für die Entfernung und Richtung gilt: (Zahl des Würfels – 10) x 0,5 = cm Abweichung in Richtung der Spitze von der Mitte der Figur aus, mindestens aber 2 cm.

Optional: Das Fangen eines Schusses aus dem Frontfeld der fangenden Figur wird nicht erschwert, das Fangen von Schüssen aus dem Seitenfeld wird um 2 Punkte, das Fangen von Schüssen aus dem Rückenfeld wird um 5 Punkte erschwert. Wird die fangende Figur gehalten, kann sie nur Schüsse aus dem Feld annehmen, das der haltenden Figur gegenüber liegt. Die FA-Probe ist dann zusätzlich zu einer eventuellen Erschwernis durch ein Seiten- oder Rückenfeld um 2 Punkte erschwert.

Optional: Orientieren

Wenn der Spieler vor der Bewegung die Handlung *Orientieren* wählt, sich also einen Überblick über das Spielgeschehen verschafft, und sich anschließend nicht bewegt, so ist eine Handlung dieser Figur nach der nicht genutzten Bewegung um 2 Punkte erleichtert.

BEISPIEL ZUM ORIENTIEREN, SCHIEßEN UND FANGEN INKLUSIVER ALLER OPTIONALREGELN

Asgard befindet sich in einer guten Position, um einen Pass auf den Stürmer Wagskír, ihren Mitspieler, zu spielen.

Sie läuft 3 cm weit, spielt den Pass in ihr Frontfeld, Wagskír empfängt den Pass aus dem Seitenfeld und wird vom gegnerischen Wächter gehalten, befindet sich dafür aber auch nur 2 cm vor dem Tor.

Da Asgard in ihr Frontfeld schießt und nicht gehalten wird, wird ihre Probe nur aufgrund der Entfernung modifiziert. Wagskír ist 32 cm entfernt, Asgards Probe wird also um 5 Punkte erschwert, da sie die Sonderfertigkeit Außergewöhnliche Schussweite nicht besitzt. Mit einem SU-Wert von 12 müsste Asgard höchstens eine 7 würfeln, was ihr leider nicht gelingt, der W20 zeigt eine 14. (Hätte sie sich vor dem Pass orientiert und nicht bewegt, wäre die Probe um 2 Punkte erleichtert worden, sie hätte also eine 9 würfeln müssen.)

Sie rollt einen W20 und würfelt eine 13. Die Spitze des Dreiecks zeigt genau auf das Tor. Hätte der Würfel eine 17 gezeigt, hätte sich der menschliche Spieler von Asgards und Wagskírs Mannschaft wohl entschieden, Wagskír den Ball nicht fangen zu lassen. Der Schuss von Asgard wäre so weit in Richtung Torlinie abgefälscht worden, dass er die Torlinie oberhalb des Querpfostens passiert und Asgard für ihre Mannschaft einen Punkt erzielt hätte. So entschließt sich Wagskír, den Schuss fangen zu wollen, damit er nicht kurz vor der Torlinie liegen bleibt. Wagskír hat einen FA-Wert von 15, allerdings fängt er einen Pass aus dem Seitenfeld (Probe +2) und er wird von einem gegnerischen Spieler gehalten (Probe +2). Er würfelt eine 3 und fängt den Ball. Eine 11 hätte er auch würfeln dürfen, um den Ball zu fangen. Jetzt befindet er sich zwar im Ballbesitz, nur 2 cm vor dem gegnerischen Tor, allerdings darf er nicht in das andere Seitenfeld schießen, um ein Tor zu erzielen, weil er gehalten wird. Er muss sich erst lösen.

Halten

Mit einer ZK-Probe kann eine Figur eine andere halten, wenn sich die gegnerische Figur im Basenkontakt zum Front- oder den Seitenfeldern der haltenden Figur befindet. Eine Figur kann keinen Gegner halten, der sich in ihrem Rückenfeld befindet, wohl aber Figuren im Front- oder Seitenfeld, die ihr den Rücken zuwenden. Eine gehaltene Figur erleidet Einbußen bei SU- und FA-Proben, kann selbst niemanden halten und sich nicht bewegen, solange sie sich nicht löst oder die haltende Figur wegbewegt wird. Die haltende Figur erleidet dieselben Einbußen wie die gehaltene Figur.

Optional: Die Probe für das *Halten* einer Figur im eigenen Seitenfeld ist um 2 Punkte erschwert.

Lösen

Mit Hilfe einer ZK-Probe kann sich eine gehaltene Figur lösen. Hat sich die Figur gelöst, kann sie sich ganz normal bewegen, schießen, fangen oder die Figur, von der sie gehalten wurde, erneut halten.

Rempeln

Eine Figur, die sich im Basenkontakt zu einer gegnerischen Figur im Front- oder im Seitenfeld befindet, kann diese Figur anrempele. Dazu muss eine Probe auf den ZK-Wert abgelegt werden. Ist die Figur erfolgreich angerempelt worden, muss sie eine um 2 Punkte erschwerte ZK-Probe ablegen. Misslingt die Probe, wird ihr 1 FP abgezogen, besitzt die rempelnde Figur die Sonderfertigkeit *Kraftvolles Rempeln*, werden 2 FP abgezogen.

War die angerempelte Figur ballführend, so ist die rempelnde Figur nun je nach Wunsch entweder selber ballführend oder der Ball wird beliebig in einem Abstand von maximal 2 cm um die angerempelte Figur abgelegt.

Optional: Die Probe zum Anrempele einer Figur, die im Seitenfeld steht, ist um 2 Punkte erschwert.

Bewegt sich eine Figur an einer frei stehenden gegnerischen Figur im Abstand von maximal 1 cm vorbei, die noch nicht bewegt wurde und die noch keine Handlung ausgeführt hat, so kann diese die sich bewegende Figur außer der Reihe anrempele. Die Bewegung endet jedoch nur, wenn *kraftvoll gerempelt* wurde.

Optional: Hechten

Wenn ein Spieler bis auf 2 cm an den ballführenden Gegner oder einen freien Ball heran kommt, darf er hechten. Um erfolgreich zu hechten, muss der Spieler eine TE-Probe ablegen. Die Figur wird auf die Position des Balls versetzt und der Spieler kann entscheiden, ob er den Ball halten möchte oder ob er ihn wegschlägt. Möchte er den Ball schlagen, muss er einen W20 werfen. Der Ball rollt doppelt so viele cm, wie der W20 anzeigt, und zwar in die Richtung, die die Spitze des W20 über der Zahl weist. Das Rollen wird wie ein Schuss behandelt. Ein Tor kann erzielt werden, der Ball kann aber auch abgefangen werden.

Zusätzliche Optionalregel: Der Ball rollt auf jeden Fall doppelt so viele cm, wie der Würfel anzeigt. War die TE-Probe eine bestätigte gute Probe, darf der Spieler die Richtung bestimmen, in die der Ball rollt.

Optional: Stürzen des angerempelten Spielers

Gelang der *Rempeln*-Angriff so gut, dass der Würfel einen Wert unter dem halben ZK-Wert zeigt, muss der angerempelte Spieler eine TE-Probe auf seinen halben TE-Wert (abrunden) ablegen. Gelingt die Probe, wird er wie oben beschrieben angerempelt, darf sich aber weiter bewegen, falls er außerhalb der Reihe anrempele wurde, er darf aber keine Handlung mehr ausführen.

Misslingt die TE-Probe, wird die ZK-Probe zur Überprüfung des FP-Verlustes nicht um 2, sondern um 5 Punkte erschwert, weil der Spieler zu Boden stürzt. Wurde die Figur noch nicht bewegt, darf sie in dieser Runde nicht mehr bewegt werden.



Optional: Glückswürfe und Patzer

Ein Patzer (20) bei einer SU-Probe bringt den Schläger des Schützen zum Splittern. Der Spieler gilt somit als schlägerlos und muss markiert werden. Ein Glückswurf (1) bei einer SU-Probe motiviert den Schützen und seine Mannschaft so sehr, dass die nächste Probe der Mannschaft um 2 Punkte erleichtert wird. Gleiches gilt für eine gute FA- oder ZK-Probe. Ein Patzer bei einer FA-Probe zerbricht den Schläger, ein Patzer bei einer ZK-Probe führt zu einer Verletzung des angreifenden Spielers. Er verliert 1 FP. Außerdem begeht er einen *Unerlaubten Körperangriff*.

BESONDERE SPIELSITUATIONEN

Es kann während einer Immanpartie immer wieder zu besonderen Situationen kommen, die Sie nach folgenden Regeln abhandeln können. Wenn Sie Spaß am Tüfteln an Regeln haben, schrecken Sie nicht zurück, zusätzliche Hausregeln einzuführen.

Optional: Schlägerloser Spieler

Ein schlägerloser Spieler darf weder passen, noch schießen oder fangen. Er muss zur Spielerbank seiner Mannschaft (ein 20 cm langer Streifen an einer der längeren Spielfeldseiten, direkt an die Mittellinie grenzend). Berührt die Basis der entsprechenden Figur diesem Bereich des Spielfeldrands, erhält die Figur einen neuen Schläger, was aber eine Handlung kostet. Während einer Spielunterbrechung erhalten alle schlägerlosen Spieler einen neuen Schläger.

Ball im Aus

Befindet sich der Ball im Aus, endet die Runde sofort und alle Figuren werden abwechselnd neu aufgestellt. Der Spieler, der den Ball ins

Aus befördert hat, stellt seine Figuren zuerst auf. Die erste Figur des einschießenden Spielers wird an den Punkt der Überquerung gestellt. Von dort wird der Ball in das Feld geschossen. Anschließend führt der einschießende Spieler seinen ersten regulären Zug der neuen Runde aus.

Unerlaubter Körperangriff

Wirft ein Spieler bei einem ZK-Wurf eine 18, 19 oder 20 – unabhängig vom ZK-Wert – und steht der Schiedsrichter so, dass die rempelnde Figur im Front- oder in den Seitenfeldern des Schiedsrichters steht und nicht mehr als 40 cm von diesem entfernt ist, wird der Körperangriff als unerlaubt erkannt und geahndet. Ein Spieler kann auch absichtlich einen *Unerlaubten Körperangriff* ausführen.

Im Falle eines geahndeten *Unerlaubten Körperangriffs* wird die Runde beendet, die Mannschaften stellen sich neu auf und ein Spieler der (auf unerlaubte Art und Weise) angegriffenen Mannschaft schießt den Ball vom Ort des Angriffes aus ins Spiel. Der angegriffene Spieler beginnt danach mit seinem regulären ersten Zug.

Angeschlagener Spieler

Auch ausgewechselte Spieler regenerieren keine FP. Sobald ein Spieler seinen letzten FP verliert, ist er spielunfähig. Das Spiel wird unterbrochen, ein Anstoß findet an dem Ort statt, wo der Ball bei der Spielunterbrechung lag. Der Spieler darf nicht mehr eingesetzt werden.

Optional: Ein Spieler, der vor Spielbeginn mehr als 2 FP besaß und jetzt nur noch 2 FP besitzt, erleidet Einbußen von 2 Punkten auf alle Proben. Für alle Spieler, die nur noch 1 FP besitzen, sind alle Proben um 4 Punkte erschwert.

WERTE UND TABELLEN ZU DEN IMMANMANSCHAFTEN BEIM TURNIER IN HOPINGEN

Im Folgenden finden Sie typische Werte für Immanspieler, abhängig von ihrer Position und ihrem Erfahrungsgrad. Sie können diese archetypischen Spieler auch als Vergleich heranziehen, wenn Ihre

Spieler eine geeignete Position für Ihre Helden ermitteln wollen. Anschließend gibt es Aufstellungstabellen zu allen am Turnier beteiligten Mannschaften.

Position / Erfahrungsgrad	SU	FA	ZK	TE	BW	FP	Sonstiges
Wächter unerfahren	9	13	13	12	8	3	
Wächter erfahren	11	16	14	13	9	4	Reflexe
Wächter Veteran	12	18	16	14	10	5	Reflexe
Bremser unerfahren	10	12	14	13	8	3	
Bremser erfahren	11	14	16	15	9	4	Kraftvolles Rempeln
Bremser Veteran	13	16	18	16	11	5	Kraftvolles Rempeln
Halbbremser unerfahren	9	11	13	14	8	3	
Halbbremser erfahren	10	14	15	14	9	4	Kraftvolles Rempeln
Halbbremser Veteran	14	17	16	15	11	5	Kraftvolles Rempeln, Gute Kondition
Blocker unerfahren	8	11	15	12	8	3	
Blocker erfahren	10	12	16	13	9	4	Kraftvolles Rempeln
Blocker Veteran	11	14	18	16	10	5	Kraftvolles Rempeln
Katapult unerfahren	15	11	11	12	8	3	Außergewöhnliche Schussweite
Katapult erfahren	17	14	12	14	10	4	Außergewöhnliche Schussweite
Katapult Veteran	19	15	14	15	11	5	Außergewöhnliche Schussweite, Präziser Schuss
Mittfelder unerfahren	11	12	11	13	9	3	
Mittfelder erfahren	14	14	13	14	10	4	Gute Kondition
Mittfelder Veteran	16	16	15	16	12	5	Reflexe, Gute Kondition
Stürmer unerfahren	14	13	10	13	9	3	
Stürmer erfahren	15	15	11	14	10	4	Präziser Schuss
Stürmer Veteran	18	17	12	16	11	4	Präziser Schuss, Gute Kondition
Halbstürmer unerfahren	13	13	10	12	10	3	
Halbstürmer erfahren	14	14	11	13	11	4	Präziser Schuss
Halbstürmer Veteran	17	17	13	15	12	4	Präziser Schuss, Gute Kondition
Läufer unerfahren	12	11	12	12	10	3	
Läufer erfahren	13	13	14	14	10	4	Gute Kondition
Läufer Veteran	15	14	15	15	11	5	Präziser Schuss, Gute Kondition

Die Honinger Wölfe

Position / Name	SU	FA	ZK	TE	BW	FP	Sonstiges
Wächter Finwaen	10	15	13	12	9	4	Reflexe
Wächter Borlox Sohn des Bugul	13	18	17	11	8	5	Reflexe
Bremser Targuin	12	11	16	15	10	4	Kraftvolles Rempeln
Bremser Ruadh Braelghyn	14	16	17	14	10	3	Präziser Schuss
Bremser Walmir	14	11	16	13	8	3	Außergewöhnliche Schussweite, Kraftvolles Rempeln
Bremser Vana Jarlsen	14	17	18	15	11	5	Kraftvolles Rempeln
Halbbremser Hjalbin Kevendoch	12	13	16	14	9	4	Kraftvolles Rempeln
Halbbremser Randwaen Gwenhold	13	16	16	15	11	5	Kraftvolles Rempeln, Gute Kondition
Blockerin Rahjande Stewir	11	13	16	12	9	4	Kraftvolles Rempeln
Katapulteur Tesbald Kerlian	17	14	12	14	10	4	Außergewöhnliche Schussweite
Mittfelder Oisin Myhlwin	10	11	10	11	8	3	
Mittfelder Larric Dreicher	15	13	13	14	11	4	Gute Kondition
Mittfelderin Neowen Wolter	14	14	15	13	10	4	Kraftvolles Rempeln
Mittfelderin Shilka Gwenhold	15	16	15	16	12	5	Reflexe, Gute Kondition
Stürmerin Daire	14	11	10	13	9	3	
Stürmer Senach Themir	16	16	15	14	11	5	Präziser Schuss, Kraftvolles Rempeln
Halbstürmer Wladim Hornmacher	13	13	10	12	10	3	
Halbstürmer Praiom Dreicher	14	14	12	12	11	4	Präziser Schuss
Halbstürmerin Brinja Gwenthris	18	17	14	16	12	4	Präziser Schuss
Läuferin Maerthe Dernström	16	14	14	16	10	4	Gute Kondition

Die Anzahl der Spieler wird jeweils in der Reihenfolge *unerfahren / erfahren / Veteran* angegeben. Unter dem Mannschaftsnamen gibt es noch ein paar Hinweise zur Spielweise und zum bevorzugten System. Ein *o* steht für *offensiv*, ein *d* für *defensiv* und ein *a* für *ausgeglichen*; *so* und *sd* bedeuten *sehr offensiv* beziehungsweise *sehr defensiv*. Daneben finden Sie Angaben zur Startaufstellung, wobei nur die Anzahl der Spieler genannt ist. Die Reihenfolge ist *Wächter, Bremser, Halbbremser, Blocker, Katapulteur, Mittfelder, Stürmer, Halbstürmer* und *Läufer*.

Sie können die Mannschaften gerne um ein paar außergewöhnliche Spieler mit besonderen Werten ergänzen, es ist allerdings schwer, bei zu vielen speziellen Spielern die Übersicht zu wahren. Am besten schreiben Sie sich kleine Notizzettel mit den speziellen Werten. Die Spieleranzahlen beziehen sich auf die Werte zu Turnierbeginn. Durch Verletzungen können einzelne Spieler ausscheiden – und die Mannschaft womöglich gezwungen sein, ihr System zu ändern.

Mannschaft	Wächter	Bremser	Halbbremser	Blocker	Katapulteur	Mittfelder	Stürmer	Halbstürmer	Läufer
Abilachter Auerochsen	0/1/1	1/2/2		0/0/0	0/1/0	2/2/2	0/1/2	0/2/0	0/1/0
o 1-3-2-0-1-3-2-2-1 GE+1 KO-1 BW+1 BWS+1									
Albentruzter Falken	2/0/0	2/1/0	1/1/0	0/2/1	0/0/0	3/2/0	2/2/0	2/0/0	0/0/0
a 1-2-1-2-0-4-3-2-0									
Bockshager Drachen	1/2/0	1/1/0	1/3/0	0/1/0	0/0/0	1/3/2	0/1/1	0/0/1	0/0/0
d 1-2-3-1-0-5-2-1-0									
Havena-Bullen	0/1/1	0/2/2	0/1/1	0/1/0	0/0/1	1/1/3	0/2/2	0/1/1	0/0/1
o 1-3-2-0-1-3-3-1-1									
Honinger Wölfe	siehe Tabelle								
o 1-3-2-1-0-3-2-2-1									
Jannendocher Eber	1/0/1	2/1/0	2/0/0	1/1/0	0/0/0	3/1/1	2/0/1	2/0/0	0/0/0
a 1-2-2-2-0-4-2-2-0									
Kefberger Ketten	1/1/1	1/1/1	1/1/0	0/4/1	0/0/0	1/3/1	0/3/0	0/1/0	0/0/0
sd 2-2-2-3-0-3-2-1-0									
Knochenbruch Honingen	0/1/1	0/2/2	0/2/0	1/2/1	0/0/0	2/2/3	0/3/0	0/1/1	0/1/0
d 1-2-2-2-0-4-2-2-0 SU-1 FA-1 KA+2 KO+1									
Koschfaust Honingen	0/1/1	0/3/2	0/0/0	0/3/1	0/1/0	1/4/2	0/4/0	0/0/0	0/3/1
a 1-3-0-3-1-2-3-0-2 FA-1 KA+1									
Lyngwyner Luchse	0/0/1	1/2/1	1/2/1	0/0/0	0/1/1	0/1/1	0/2/2	0/1/1	0/1/0
so 1-3-3-0-1-2-2-2-1									
Ochsen Arans	0/1/0	0/2/1	0/0/2	0/1/1	0/0/0	2/1/1	0/1/2	0/1/2	0/0/0
so 1-2-2-1-0-4-3-2-0 SU+1 KA-1									
Sturm Seshwick	2/0/0	0/2/2	0/3/0	2/1/0	0/0/0	3/1/0	2/2/0	0/0/0	1/0/0
d 1-4-2-2-0-3-3-0-0									
Udenauer Uhus	0/1/0	0/0/0	0/0/0	2/3/0	0/0/0	1/1/2	1/2/0	0/2/0	1/1/0
a 1-0-0-4-0-4-2-2-2 GE-2 KO+2									
Weidenauer Wilderer	0/1/1	0/2/2	0/1/1	0/2/0	0/0/0	2/3/1	1/2/1	0/0/1	0/0/0
a 1-3-2-1-0-4-3-1-0									
Winhaller Fäller	0/1/0	0/2/0	0/0/0	3/2/1	0/0/0	3/1/1	3/1/0	0/1/0	1/0/0
d 1-2-0-5-0-3-2-1-1									

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 Streuerin 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.*

ESCHE UND KORK

AUßOR: SEBASTIAN THURAU

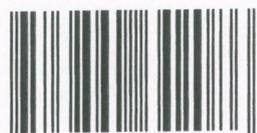
Das Immanenspiel, gespielt mit Eschenschläger und Korkball, erfreut sich seit mehr als hundert Jahren großer Beliebtheit in den nördlichen und mittelaventurischen Regionen, auch wenn die große Zeit der Förderung von Immanwettkämpfen durch den Adel seit Kaiser Hals Zeiten vorbei ist.

Umso erfreuter nehmen die Bewohner des geteilten und umstrittenen Albemia den Aufruf zu einem solchen Wettkampf wahr: Was Jahre des Kampfes nicht erreichten, macht nun ein Imman-Turnier möglich – eine kurze Phase des Friedens. Doch wo die einfachen Menschen Kurzweil jenseits ihrer Alltagsnöte suchen, nutzen eine Gräfin und eine Königin die Wettkämpfe als Austragungsort ihrer Intrigen. Die Helden geraten in einen Strudel von Ereignissen, in dem sie nicht nur selbst überleben müssen, sondern gleichzeitig für den brüchigen Frieden einer ganzen Region verantwortlich sind. *Esche und Kork* verspricht für viele Thorwaler, Mittelreicher und Horasier Vergnügen, Spaß und kurzweilige, körperliche Ertüchtigung. Der Intrigen-Hintergrund ist so formuliert, dass nicht nur unabhängige und neutrale Helden agieren können, sondern auch solche, die sich für die Unterstützung der Nordmärker oder der Invhertreuen entschieden haben.

Der Band enthält Regeln zu verschiedenen Möglichkeiten, auch einzelne Imman-Partien am Spieltisch umzusetzen.

Zum Leiten dieses Abenteuerbandes sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden*, *Zauberei & Hexenwerk* und *Götter & Dämonen* erforderlich, die der Spielhilfe *Am Großen Fluss* empfohlen. Kenntnis weiterer Spielhilfen ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 18,00 [D] • CHF 31,60



9 783890 642086

FANPRO

13034

ISBN 978-3-89064-208-6

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 149

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/ SPIELER)

HOCH / HOCH

ERFAHRUNG
(HELDEN)

ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)

INTERAKTION,
TALENTEINSATZ
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT

HOPINGEN,
PRAIOS 1030 BF

