

AVENTURIEN

FÜNF DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 6 EINSTEIGER-HELLEN

NR. 163
EINSTEIGER

BARDENSANG UND GAUKELSPIEL



Das Schwarze Auge

13062 PDF

Das Schwarze Auge

BARDENSANG
UND
GAUKELSPIEL

ULISSES SPIELE



AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



LEKTORAT

JÖRG HÜBNER, MICHAEL MASBERG,
THOMAS RÖMER

COVERBILD

ARNDT DRECHSLER

UMSCHLAGGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

SATZ UND LAYOUT

CHRISTINE SCHMIDT-SCHOOLMANN

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN

ZOLTAN BOROS, ELKE BRÖSKA, CARYAD,
MARTIN KLEINGRÄBER, OLIVER SCHLEMMER,
FLORIAN STITZ, SABINE WEISS, KATHRIN WULFERS

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-95752-784-4

Das Schwarze Auge

BARDEPSANG UND GAUKELSPIEL

EINE DSA-ABENTEUERANTHOLOGIE
FÜR DEN MEISTER UND 3 BIS 6 EINSTEIGER-
BIS ERFAHRENE HELDEN

REDAKTION: MICHAEL MASBERG

AUTOREN/AUTORINNEN:

DANIEL HEßLER, FRANZ JANSON, MARC JENNEßEN, KATJA REIPWALD,
PIPA SCHELLHAS UND STEFAN UPTEREGGER

MIT DANK FÜR AUSTAUSCH, HILFE UND INSPIRATION AN:
FRANK W. BARTELS, MOMO EVERS, PATRIC GÖTZ, CHRISTIAN QVITSCHKE,
DANIEL S. RICHTER UND MARK WACHHOLZ

FÜR MARTINA,
UNSERE LIEBLINGSBARDIN

»Dinge müssen nicht geschehen, um wahr zu sein.
Geschichten und Träume sind die Schattenwahrheiten,
die überdauern, wenn reine Fakten Staub und Asche sind und längst vergessen.«
—Neil Gaiman, Sandman: Ein Sommernachtstraum

 **ULISSES**
SPIELE

INHALT

VORWORT	5
DEM MEISTER ZUM GELEIT	5
VITER AVES' SEGEN	6
DIE ABENTEUER IN KÜRZE.....	7
ZWISCHEN DEN ZEILEN	9
HINTERGRUND FÜR DEN MEISTER.....	9
EIN FEST STEHT AN.....	10
DIE ROTHENWALDER FESTWIESE.....	12
ERMÜTTLUNGEN UND HINDERNISSE	18
AUF ZUR RETTUNG!	20
ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE	23
ANHANG II: PERIPLOS LIED.....	26
SCHATTENSPIEL	27
VOR DEM LICHT – HINTERGRUND	27
DIE WELT GASTIERT AM WEGESRAND – EINSTIEG INS ABENTEUER.....	28
DER SCHATTEN HEBT SICH.....	33
AUF DER SPUR DES SCHATTENSPIELERS.....	36
LICHT BIRGT SCHATTEN	41
LUTTIKUS UND PRÜGELKNECHT – VON VERBÜNDETEN UND GEGNERN.....	42
DAS LÄCHELN DES RABEN	44
DAS FEST BEGINNT.....	44
KAPITEL I – EIN FEST, DAS MAN NIE VERGESSEN SOLL.....	45
KAPITEL II – GEFOPPT, GEKAVFT UND DAVONGEJAGT.....	5
KAPITEL III – WIE BEFREIT MAN EINEN SCHELM?	55
DRAMATIS PERSONAE	60
SÄNGER, RUHM UND PAPPAPIERE	62
DAS ABENTEUER.....	62
ERSTER AKT: BÜHNENLUST RECHT WUNDERBAR.....	63
ZWEITER AKT: EIN LEBEN FÜR DIE BÜHNE.....	68
DRITTER AKT: EUPHORIE UND BÜHNENTOD	70
VIERTER AKT: EINE WENDE ZUM GUTEN	72
FÜNFTER AKT: DAS GROßE FINALE	74
ANHANG: DRAMATIS PERSONAE.....	76
ΒΕΤΑΠΟΥΣ GRUSELSCHAU	81
GESCHICHTE UND HINTERGRUND	81
ATTRAKTIONEN.....	82
DIE GRUSELSCHAU IM ABENTEUER.....	86
ANHANG.....	87
BERÜHMTE FAHRENDE GEMEINSCHAFTEN	88
KOPIERVORLAGEN	91



VORWORT

*Geneigte Reisende,
geschätzter Freund des Fahrenden Volkes,*

mit **Bardensang & Gaukelspiel** halten Sie eine Abenteueranthologie in den Händen, die Sie auf die Straßen und in die Dörfer Aventuriens führt, an der Seite von Gauklern, Wahrsagern, Spaßmachern und anderen Angehörigen des Fahrenden Volks. Gönnen Sie Ihren Helden eine Verschnaufpause und zeigen Sie ihnen, wie man in Aventurien die Seele baumeln lässt. Doch diese Helden wären nicht, was sie sind, würde sich in ihrer Nähe nicht ein Übel erheben, das ihre Aufmerksamkeit erfordert.

Die Abenteuer dieser Anthologie spielen fernab höfischer Intrigen und großer Schicksalsschlachten, vielmehr zeichnen sie das lebendige Bild eines Aventuriens im Kleinen. Und sie rücken eine Gesellschaft ins Zentrum der Geschichte, die meist eher eine kleinere Rolle in Abenteuern spielt: die Barden und Gaukler, Schelme und Theaterleute. Sie richten sich an Helden, die ihre Laufbahn als große Abenteuerer gerade erst beginnen, und an solche, die Zerstreung von ihren bisherigen Taten

suchen. Dabei können sie die Freundschaft der Fahrenden gewinnen, die ihre Namen weit in die bekannte Welt hinaustragen – Freunde, die ihnen fast überall in Aventurien wieder begegnen können.

Es ist unser Anliegen, diese Anthologie auch über die gespielten Abenteuer hinaus für Sie nützlich zu machen, so dass Sie diverse Spielhilfen finden, wie Sie das Fahrende Volk in Ihre eigenen Abenteuer einbinden können. Die vorgestellten Meisterpersonen, von denen Sie einige vielleicht bereits aus anderen Publikationen kennen, präsentieren sich als reichhaltiger Fundus, aus dem Sie für Ihre Geschichten schöpfen können.

Zudem eignet sich **Bardensang & Gaukelspiel** für neue Spieler, die im Kleinen an die phantastische Spielwelt Aventuriens herangeführt werden.

Begleiten Sie uns nun auf die Reise in ein lebendiges Aventurien und lassen Sie sich dabei gut unterhalten!

*Michael Masberg
Oberhausen im September 2008*

DEM MEISTER ZUM GELEIT

Die vorliegende Anthologie folgt dem bewährten Aufbau: Zu Beginn eines jeden Abenteuers legt Ihnen ein Einordnungskasten die wichtigsten Informationen zu Ort, Zeit und Anforderungen an die Heldengruppe in Kürze dar, abgerundet durch ein paar Stichworte zur Handlung. Es folgt eine Einführung in die Hintergründe und eine Zusammenfassung der Handlung, ehe das eigentliche Abenteuer beginnt. Personen- und Ortsbeschreibungen sind in weiteren Kästen dargelegt oder finden sich am Ende des Abenteuers. Vorlesetexte sind mit umrahmten Kästen hervorgehoben. Zur Hervorhebung von Talentproben wird eine *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrer ersten Nennung kursiv gesetzt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber, KAPITÄLCHEN Liturgien. Sind für Meisterpersonen keine Werte angegeben, passen Sie diese bitte den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde an.

Wie gewohnt enthalten graue Kästen im Text weiterführende Informationen. Einige dieser Kästen sind mit dem Symbol



versehen – sie enthalten spezielle Spielhilfen zum Spiel mit dem Fahrenden Volk, die Sie über die Abenteuer hinaus verwenden können.

Wie in einer Anthologie üblich, steht den einzelnen Abenteuern nur ein beschränkter Platz zur Verfügung, so dass nur die wichtigsten Szenen ausführlich beschrieben sind. Andere sind mitunter bloß umrissen und erfordern Ihre Ausarbeitung. Begreifen Sie dies bitte als Freiheit, das Abenteuer nach eigenem Ermessen auszugestalten und an die Wünsche Ihrer Spieler und den Gepflogenheiten Ihrer Runde anzupassen. Es ist das Anliegen dieser Anthologie, Ihnen möglichst viele Freiheiten zu lassen und Ihnen nicht einen vorgegebenen Handlungsstrang aufzudrängen.

Noch ein paar Worte zu dem 'Geist' dieser Anthologie: Mehr noch als in vielen anderen Publikationen leben Abenteuer, in

denen Barden und Gaukler im Fokus der Erzählung stehen, von der Interaktion. Die Ihnen an die Hand gegebenen Meisterpersonen sollen Ihre Spieler zum lebendigen Rollenspiel animieren. Lassen sie sich darauf ein, so gönnen Sie ihnen die Muße der Darstellung und legen Sie das Abenteuerbuch für einige Zeit beiseite. Die Handlung wird auf Sie warten und lässt sich auch später noch aufnehmen. Gewitztheit und List sind die Tugenden, die man den Fahrenden – ganz im Sinne Phexens – nachsagt, und eben diese werden auch von den Helden gefordert. Wenn Ihre Spieler mit spitzer Zunge und scharfem Verstand ihrem Ziel näher kommen, dann gönnen Sie ihnen den Erfolg, ebenso, wenn sie andere Wege als die in den Abenteuern vorgeschlagenen beschreiten. Dafür dürfen Sie als Spielleiter bei einem Würfelwurf durchaus mal beide Augen zudrücken oder ganz auf Proben verzichten. Trotz der Herausforderungen, die auf die Helden warten, stehen im Sinne des Titels **Bardensang & Gaukelspiel** Spaß und Unterhaltung im Vordergrund – nicht nur für die Helden, sondern vor allem auch für die Spieler.

LEKTÜRE UND REGELWERK

Sie werden an einigen Stellen auf Quellenverweise stoßen. Diese weiterführenden Hinweise sind in der Regel nicht notwendig, um das Abenteuer spielen zu können, können es jedoch bereichern und Hintergründe vertiefen. Wichtig ist vor allem die Kenntnis des Regelwerks, das in den Bänden **Wege der Helden** (abgekürzt **WdH**), **Wege des Schwerts** (**WdS**), **Wege der Zauberei** (**WdZ**) und **Wege der Götter** (**WdG**) niedergelegt ist; alle aventurischen Zauberformeln finden Sie im Buch **Liber Cantiones** (**LCD**).

Es ist möglich, die Abenteuer auch mit dem vereinfachten **Basisregelwerk** zu spielen, da die Handlung einen höheren Stellenwert hat als die Regeln. Sollten Sie an einigen Stellen mit

den Basisregeln nicht weiterkommen, scheuen Sie nicht davor zurück, nach gesundem Menschenverstand zu urteilen. Weitere in diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB XXX	Aventurischer Bote , Ausgabe XXX
Blutrosen	Regionalspielhilfe Blutrosen und Marasken (aus der Box Borbarads Erben)
Fluss	Regionalspielhilfe Am Großen Fluss
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
SRD	Regelergänzung Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
ZBA	Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica

GASTHÄUSER UND HANDWERK

Bei Gasthäusern und Handwerkern werden Sie auf Angaben in der Form von (Q7/P5) stoßen. Diese Kürzel geben Ihnen Hinweise zu den *Qualitäts-* und *Preisstufen*. Die genannten Zahlen stehen in einer Skala von 1 bis 10, wobei 1 der schlechtesten Qualität beziehungsweise dem günstigsten Preis entspricht und 10 den höchsten Ansprüchen genügt beziehungsweise nichts für den schmalen Geldbeutel ist. Die *Preisstufen* modifizieren auch die üblichen Kosten: P1–2 kennzeichnen billigste Preise (50% der üblichen Kosten), P3–4 einfache Preise (ohne Modifikation), P5–6 leicht erhöhte Preise (+25% Aufschlag), P7–8 ein teures Geschäft (doppelte Preise) und P9–10 teuerste Dienstleistungen (mindestens fünffache Preise). Ausführliche Informationen und Preislisten finden Sie im Begleitheft des **Meisterschirms** ab Seite 26.

Bei Gasthäusern mit Übernachtungsmöglichkeiten finden Sie die Angaben durch ein "S" ergänzt, das Auskunft über die verfügbaren Schlafplätze gibt. Diese Zahl ist nicht relativ, sondern absolut gemeint: "S20" gibt also an, dass hier bis zu 20 Gäste ein Nachtlager finden können.

DAS FAHRENDE VOLK IM SPIEL

Die meisten Abenteuer spielen an festen Orten. In einem Heldenleben kommt man viel herum und trifft die unterschiedlichsten Personen. Die Fahrenden – gleich ob weithin berühmte Artisten, aufstrebende Barden, reisende Quacksalber oder tulamidische Chimärenhändler – geben Ihnen als Spielleiter ein wichtiges Mittel zur Identifikation mit der Spielwelt an die Hand. Mag die Baronin von Moosgrund eine gute Bekannte sein, am Mhanadi wird man ihr selten begegnen. Ebenso muss Boron seinen Diener in Rashdul schon auf recht eigenwillige Pfade schicken, dass er sich auf den Weg nach Thorwal macht. Fahrende jedoch können in (fast) allen Winkeln Aventuriens auftauchen und jedem Abenteuer eine persönliche Note verschaffen, wenn die Helden eine besondere Bindung zu ihnen aufgebaut haben.

Sie können den Helden wichtige Verbündete oder Retter in der Not sein, ihnen Informationen und Gerüchte anfragen und nötige Kontakte knüpfen. Sie können aber auch auf die Hilfe der Helden angewiesen sein, da man den Fahrenden oft alles Schlechte nachsagt (und sie sich gerne selbst in solche Gerüchte kleiden, die mitunter auf sie selbst zurückfallen). Es kann aber

UNTER AVES' SEGGEN

Die Bezeichnung 'Fahrende' meint umherziehende Komödianten, Akrobaten, Possenreißer, Tänzer, Barden, Taschenspieler, Wahrsager, Tierbändiger, Schaukämpfer und Jahrmarktszauberer ebenso wie reisende Quacksalber, Zahnreißer, Kesselflicker und manche Händler. Dabei ist die Gemeinschaft des Fahrenden Volkes viel weniger geschlossen, als es für Außenstehende den Anschein haben mag. Es gibt die unterschiedlichsten Gruppen, Sippen oder Familien, von denen Ihnen die wichtigsten ab Seite 88 vorgestellt werden.

Die Gemeinschaften Fahrender stehen grundsätzlich jedem offen, der die oft seit Generationen überlieferten Regeln und Riten befolgen kann. Diese Gebräuche wandeln sich mitunter und passen sich geänderten Umständen an, bleiben in ihrem Kern jedoch meist erhalten und sind stets von abergläubischen Ängsten und Handlungen geprägt.

Oft gilt es dabei, das Glück zu beschwören und Unheil von der Sippe fernzuhalten, denn die rechtlosen Fahrenden (siehe den Kasten zum rechtlichen Status auf Seite 36) kennen keinen anderen Beistand als den der guten Götter, der wohlwollenden Ahnen und eben der Gemeinschaft. Üblicherweise hat jede Sippe ein Oberhaupt, das bei Streitigkeiten schlichtet oder den weiteren Reiseweg entscheidet. Oft bekleidet die oder der Älteste die Rolle, doch wie in vielen Belangen der Fahrenden gibt es auch hier keine generelle Festlegung.

FAHRENDE PROFESSIONEN

Neben den 'Fahrenden Kulturen' der *Norbarden* (**WdH 72**) und *Zahori* (**WdH 57**) gibt es eine Reihe von Professionen, die sich in den Fahrenden Gemeinschaften antreffen lassen: *Ausrufer*, *Aves-Geweihte*, *Bader*, *Barde*, *Fuhrmann*, *Gaukler*, *Hexe* (Variante *Fahrende Gemeinschaft*), *Hofkünstler* (vor allem im Horasreich), *Pamphletist*, *Scharlatan*, *Schaukämpfer*, *Schelm*, *Streuner*, *Tierbändiger* und *Zibilja*. Manche Professionen (etwa *Dieb*, *Einbrecher*, *Handwerker*, *Hure* oder *Schmuggler*) lassen sich gut über den Vorteil *Breitgefächerte Bildung* kombinieren.

DIE VAGANTEN

Die Lehren des Nandus' haben zur Rohalszeit im Lieblichen Feld eine eigene Art der Fahrenden hervorgebracht: Die Vaganten, Spielleute mit hoher Bildung, die auf der Suche nach den Wundern der Welt durch das Land ziehen, um ihre Erfahrungen in ihre Lieder und Dichtungen einfließen zu lassen. Sie sind dem Leben auf Wanderschaft tief verbunden und die unbekümmerte Lebenslust prägt oft ihre Werke.

Unter ihnen befinden sich nicht nur belesene Spielleute (*Barde* oder *Gaukler* in der Variante *Vagant*), sondern auch Novizen und Geweihte (meist *Aves* oder *Nandus*), Handwerksgesellen oder Studenten der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis (*Gelehrte*).

auch sein, dass die enge Freundschaft zu Fahrenden mitunter dem Ruf der Helden schadet oder sie in Schwierigkeiten bringt. Aus dem Mund der Geschichtenerzähler und Marketender können Sie die Helden zudem wissen lassen, wie man ihre großen und kleinen Taten in Aventurien aufnimmt und wie ihr Ruf stetig wächst.

Auch der umgekehrte Fall ist denkbar, wenn die Helden sich einzelne Personen der Fahrenden Gemeinschaft zu Feinden

gemacht haben und sie nun die Macht des Wortes am eigenen Leib erfahren, wenn überall, wo sie hinkommen, schon böse Verleumdungen auf sie warten.

Sie sehen, das Gaukelvolk ist reich an Geschichten. Viele Anregungen finden Sie auf den Seiten dieser Anthologie. Gerade in längeren Kampagnen sollten Sie nicht auf die Möglichkeiten verzichten, die Ihnen die Fahrenden als Meisterpersonen an die Hand geben.

DIE ABENTEUER IN KÜRZE

Es beginnt, wie so oft, mit einem Fest: Ein Edler bei Greifenfurt richtet Feierlichkeiten zu seinem 50. Geburtstag aus und hält dabei auch einen Bardenwettbewerb ab. Dem Sieger winkt eine Anstellung am Hofe des Edlen. Auch ein junger Barde möchte sich mit anderen Sängern aus vielen Regionen Aventuriens messen, doch plötzlich ist er verschwunden. Vor der Kulisse eines Volksfestes lässt **Stefan Unteregger** die Helden **Zwischen den Zeilen (1)** nach dem Geheimnis um das Verschwinden des jungen Mannes suchen. Dabei können den Helden viele bekannte Gesichter begegnen, unter anderem die Gauklerkönigin *Salina*, die ihren jüngsten Auftritt in dem Computerspiel **Drakensang** meisterte.

Danach entführen **Katja Reinwald** und **Nina Schellhas** die Helden zum Jahrmarkt nach Andergast. Die Stimmung auf dem ausgelassenen Fest kippt, als eine Gauklerin ermordet aufgefunden wird. Hat sich ein Adliger an dem Mädchen vergriffen oder treibt gar einer der Gaukler sein **Schattenspiel (2)** mit allen Beteiligten? Neben einem universell einsetzbaren Jahrmarkt enthält das Abenteuer eine Spielhilfe zum rechtlichen Status der Fahrenden. Ohne großen Aufwand lässt es sich zudem in jede beliebige andere Region Mittelaventuriens verlegen, die über ein klassisches Feudalsystem verfügt.

Die nächste Reise führt uns in den tiefen Süden Aventuriens, wo sich aus dampfenden Dschungeln das anrühige Al'Anfa erhebt. **Marc Jenneßen** zeigt uns **Das Lächeln des Raben (3)**, wenn er zum Fest der Freuden in die Perle des Südens lädt. Ein ausgelassener Karneval lockt mit exotischen Reizen und in den Gassen der feiernden Metropole müssen sich die Helden mit einem ganz besonderen Spaßmacher messen.

Im Horasreich bereitet **Franz Janson** die Bühne für **Sänger, Ruhm und Pappapiere (4)**. Ein junger Sänger träumt von dem Durchbruch auf den Brettern, die die Welt bedeuten, und schließt sich einer reisenden Operntruppe an. Auf der turbulenten Reise benötigt er die Hilfe und Freundschaft Ihrer Helden, um seinem Traum näher zu kommen. Dabei begleiten die Helden die bunte Truppe und lernen das Leben hinter und neben der Bühne kennen. Kein Abenteuer im eigentlichen Sinne, aber einen Szenariohintergrund für

eigene Geschichten stellt Ihnen **Daniel Heßler** mit **Betancurs Gruselschau** vor. Die schauerliche Truppe des 'Schwarzkünstlers' *Giorgio Betancur* lockt mit Abnormitäten und Verbotenem. Verbirgt sie hinter schwarzen Samtvorhängen ein düsteres Geheimnis oder sind die Außenseiter zwar grausig anzusehen, haben das Herz aber doch am rechten Fleck?

Abgerundet wird die Anthologie durch die Spielhilfe **Berühmte Fahrende Gemeinschaften**. Hier finden Sie all jene Fahrende vorgestellt, deren Namen in Aventurien wohlbekannt sind, die es jedoch nicht zu einem Auftritt in den Abenteuern schafften. Sie können sie für eigene Erzählungen benutzen oder sie – sollten sie alte Bekannte der Helden sein – nachträglich in die Abenteuer einfügen.

GAUKLER, BARDEN UND SCHELME IM ABENTEUER

Da wir Ihre Heldengruppe nicht kennen, sind die Abenteuer wie stets sehr neutral gehalten. An dieser Stelle sei jedoch darauf hingewiesen, dass diese Anthologie für solche Professionen prädestiniert ist, die sonst eher am Rand der Ereignisse stehen, während die Schwertmeister, Zauberkünstler und Meisterschützen die Welt retten. Gemeint sind natürlich die Jahrmarktszauberer, Schelme und Bänkelsänger Ihrer Spielrunde. In den vorliegenden Abenteuern können sie ihre Stärken ausspielen, die mitunter neben den Fertigkeiten ihrer Gefährten in den Hintergrund treten.

Betrachten Sie wie stets die angegebenen Meisterpersonen als Vorschlag und scheuen Sie sich nicht, sie gegen alte Bekannte auszutauschen – oder gar gegen Spielfiguren Ihrer Runde! Machen Sie Ihren Spielern eine Freude, indem Sie den zur Ruhe gesetzten Barden in Greifenfurt auftauchen lassen oder den Schelm *Quassellos* in **Das Lächeln des Raben** gegen den Spielerschelm austauschen, dem so ein ganzes Abenteuer gewidmet wird.

Nicht nur die Fahrenden unter den Meisterpersonen sollen hier ihre Kunst beweisen: **Bardensang & Gaukelspiel** ist die Bühne für solche Figuren auch unter den Helden!

AVENTURIEN



1 ZWISCHEN DEN ZEILEN

2 SCHATTENSPIEL

3 DAS LÄCHELN DES RABEN

4 SÄNGER, RUHM UND PAPPAPAPIERE

ZWISCHEN DEN ZEILEN

von Stefan Unteregger

Mit Dank an Martina und Matthias für die Verwendung ihrer Barden und Werke. Mit besonderem Dank an meine Frau Chewie für ihre Hilfe beim Entstehen, Wachsen und Vollenden. Und für den Hinweis, wie ein Detektiv zu denken.

HINTERGRUND FÜR DEN MEISTER

Schwerpunkt: Barden, Volksfest, Bardenwettstreit

Stichworte zum Abenteuer: Ein Barde ist verschwunden – und in dem Lied, das er für den nahen Wettstreit geschrieben hatte, verbirgt sich ein dunkles Geheimnis.

Ort und Zeit: Greifenfurt (Stadt und Umgebung); beliebig ab 1020 BF

Helden: Alle, die sich auf einem Fest vergnügen wollen und bereit sind, einer verzweifelten Maid zu helfen. Exoten können schwierig werden, aber immerhin lockt der Wettstreit allerlei buntes Volk an. Halborks oder Orks sollten sich in der Mark Greifenfurt allerdings nicht blicken lassen. Füchsich-Kenntnisse sind hilfreich, aber nicht unbedingt erforderlich.

Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

Seit jeher liebte der Greifenfurter Junker *Ludomir* die Lieder der wandernden Sänger, und im Alter fasste er den Entschluss, sich einen Hofbarden zuzulegen. Zu diesem Zweck verkündete er, dass er zu seinem fünfzigsten Geburtstag einen Wettstreit ausrichten wolle, und der Gewinner werde eine Anstellung auf Gut Rothenwald erringen.

Dieser Wettbewerb erschien dem alten *Erlan*, einem Spielmann aus der Mark, wie ein Geschenk der Götter, denn er fühlte schon länger, dass er das Leben als Fahrender nicht mehr lange durchhalten würde – ein Altersruhesitz auf dem Gutshof jedoch könnte ihn davor bewahren, in ein paar Jahren auf der Landstraße zu verrecken. Erlan schwor sich, zu gewinnen, und tatsächlich standen seine Chancen gut. Doch dann erschien ein Konkurrent: Der junge *Perinio*, gutaussehend und begabt, verdrehte nicht nur mancher Maid den Kopf, sondern freundete sich auch mit Ludomirs Sohn *Irion* an. Es war absehbar, dass der Neuankömmling das Rennen machen würde, wenn nicht allein durch seine Lieder, dann wohl durch Irions Fürsprache. Erlans Träume drohten zu platzen, ehe sie richtig geträumt waren.

Doch Erlan wollte nicht so leicht aufgeben, und der Zufall gab ihm eine Waffe gegen den Nebenbuhler in die Hand: *Perinio*, der den alten Barden als väterlichen Freund ansah, bat ihn um Rat wegen seines Liedes für den Wettbewerb.

Erlan erkannte, dass er der fröhlichen Weise eine zweite Bedeutung geben konnte, indem er Begriffe aus dem Füchsichen, der Geheimsprache der Diebe, in den Text schmuggelte.

Er beriet den jungen Sänger, half ihm, an seinen Formulierungen zu feilen, und verbarg so zwischen den Zeilen ein dunkles Geheimnis: Der angesehene Greifenfurter Händler *Kulman* war einst ein kleiner Fuhrmann. Als es nach dem ersten Orkensturm galt, die toten Schwarzpelze zu verscharren, übernahm Kulman den Transport der Leichen vor die Stadt – und kam so mit versprengten Orks in Kontakt. Mit der Zeit entstand eine Geschäftsbeziehung; Kulman lieferte Vorräte, Informationen oder gar Waffen, und dafür floss orkisches Silber in seine Taschen und legte den Grundstein für seinen heutigen Wohlstand. All dies verpackte Erlan in *Perinios* Lied, fügte sogar noch eine Beschreibung von *Kulmans* geheimem Lager hinzu, und sorgte dann dafür, dass der Händler den Barden 'zufällig' überhört. *Kulman*, der das Füchsische gut beherrscht, traf fast der Schlag, doch dann reagierte er rasch: Er ließ *Perinio* entführen und festsetzen, um aus ihm herauszubekommen, woher der Barde all dies weiß. Bisher hatte *Kulman* keinen Erfolg damit, da der junge Mann völlig ahnungslos ist (*Erlan* nutzte *Perinios* Selbstverliebtheit, um ihn glauben zu lassen, *Erlans* Anregungen wären nur winzige Hilfestellungen und das Lied wäre fast zur Gänze *Perinios* Werk), und so lebt der Barde noch. Wenn ihm aber niemand zu Hilfe eilt, wird der Körper des jungen Sängers bald zwischen alten Orkgerippen vermodern.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Auf dem Fest, das dem Wettbewerb vorausgeht, werden die Helden von der verzweifelten Magd *Linai* um Hilfe gebeten, da ihr Geliebter *Perinio* verschwunden ist. Bei den Nachforschungen stößt die Gruppe auf einen Teil von *Perinios* Lied und erahnt die versteckte Botschaft darin. Durch den Kontakt mit Sängern, Festgästen und geschäftstüchtigen Greifenfurtern lässt sich das Lied des Verschwundenen zusammentragen, wobei es die Helden mit einem Gegner zu tun haben, dessen Zunge und Geist in dreißig Jahren auf der Landstraße geschärft wurden. Schließlich gilt es, den jungen Barden zu befreien, Erlan zu überführen und den Wettstreit mitzuerleben – oder gar selbst zu entscheiden.

Ein Fest steht an

Das Abenteuer beginnt in Greifenfurt. Was die Gruppe hergeführt hat, bleibt Ihnen überlassen; es wäre aber gut, wenn die Helden gerade etwas Zeit hätten – und vielleicht auch ein wenig Kleingeld in den Taschen.

REICHSTADT GREIFENFURT

Einwohner: um 5.000

Herrschaft / Politik: Markgräfin Irmenella von Greifenfurt
Tempel: Praios, Peraine, Rondra, Ingerimm, Travia, Tscha-Schrein

Wichtige Gasthöfe / Schenken: *Greif* (Q6/P6/S8), *Zum durstigen Pferd* (Q5/P6/S24), *Schandkragen* (Q2/P3)

Stimmung in der Stadt: Die Spuren der letzten Orkanriffe sind inzwischen beseitigt, und es herrscht zäher Optimismus. In Greifenfurt werden harte Arbeit und das Vertrauen auf die Zwölfe hochgehalten – allen voran Praios, dessen Greif Scraan die Stadt im ersten Orkensturm 1013 BF rettete.

Erwähnen Sie hier die Hauszeichen (über den Eingängen angebrachte, meist metallene Zeichen, die das Haus markieren und so die Funktion heutiger Hausnummern übernehmen) möglichst beiläufig. Kulmans goldene Lerche kommt später in Perinios Lied vor. Das Fest ist seit Tagen Stadtgespräch, und die Helden können leicht erfahren, dass Junker *Ludomir von Rothenwald* seinen fünfzigsten Geburtstag feiert. Gut Rothenwald ist nur ein paar Meilen entfernt. Heute soll es Freibier geben, und auch sonst erwartet man allerlei Lustbarkeiten – nicht zuletzt den Bardenwettstreit, der den Höhepunkt und Abschluss bilden wird. Man sagt, dass ein paar der bekanntesten Barden des Reichs Ludomirs Ruf folgten – sogar die berühmte *Amber Zahrajan* soll angereist sein. Die allgegenwärtige Vorfreude reicht hoffentlich, um die Helden zur Festwiese zu locken. Machen Sie ihnen notfalls den



TIPPS ZUM MUSIKEINSATZ

Auf der Festwiese kann die Stimmung mit fröhlicher Instrumentalmusik aus Mittelalter- oder Renaissance-CDs untermalt werden; Tänze wie Branlen eignen sich gut. Alternativ können Jigs oder andere Instrumentalstücke aus Irish Folk-Sammlungen verwendet werden. Auf der DSA-Rollenspielmusik-CD **Schwerterstich und Fackellicht** ist *Tanz auf dem Marktplatz* bestens geeignet.

Beim Aufbruch zur Schwarzen Wiese sollten Sie zu großem Pathos greifen, denn schließlich wird ein Barde gerettet. Heroische Musik aus einem einschlägigen Soundtrack (**Der letzte Mohikaner**, die **Herr der Ringe**-Trilogie oder dergleichen) eignet sich hier gut.

Die Werke zweier auftretender Barden sind auf CD im Rollenspiel-Fachhandel erhältlich: **Von Helden und Göttern** sammelt Lieder des Schwarzen Barden, während Amber Zahrajans Balladen auf **Bardensang** zu finden sind. Ambers Musik ist auch über www.rabenflug.com bestellbar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein tiefblauer Himmel kündigt den Greifenfurtern von Praios' Gnade. Die frisch getünchten Häuser der wohlhabenden Städter leuchten in der Mittagssonne, deren Strahlen die Hauszeichen über den Türen zum Funkeln bringt: hier ein silberner Eichenzweig, dort eine goldene Lerche, gegenüber ein Krug aus Messing. Die Straße ist kaum passierbar; eilende Bürger in feinem Tuch drängen sich an den Bettlern vorbei, die sich ein Stück vom Wohlstand der Grafenstadt erhoffen, und die Ausdünstungen der Menge vermischen sich mit dem Geruch des Pferdemists auf dem Pflaster und dem Rauch aus den Schornsteinen.

Der zähe Strom der Passanten kommt endgültig zum Stehen, als sich ein Fuhrwerk, auf dem ein großer Holzzuber liegt, aus einer Seitengasse schiebt. Ein paar Leute fluchen, andere gaffen neugierig, und nur langsam gelingt es dem schwitzenden Kahlkopf, sein Gefährt hinauszumanövrieren. "So macht doch Platz!" ruft er händeringend. "Heut Abend fängt das Fest an, und wir haben noch nicht alle Zuber draußen!" Sein Bitten zeigt zwar kaum Wirkung auf die Passanten, aber einige von ihnen beginnen, angeregt über das angesprochene Fest zu diskutieren.

Mund mit Beschreibungen der erhofften Attraktionen wässrig. Wenn Ihre Gruppe dem geplagten Bader *Efferdin* (der Mann mit den Zubern) zur Hand geht, verspricht er ihnen eine Stunde freies Baden. Im Lauf des Nachmittags brechen etliche Greifenfurter zur Festwiese auf. Wenn sich die Helden ihnen anschließen, ist Gut Rothenwald, südöstlich der Stadt inmitten von Kornfeldern gelegen, nicht zu verfehlen.

Ein kleiner Zwischenfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem grüßt der Wehrturm des Gutshofes die ankommenden Gäste, und bald ist auch das geschäftige Treiben auf der dahinter liegenden Wiese zu erkennen, wo die Aufbauarbeiten sich ihrem Ende nähern. Würziger Rauch, der einen guten Braten verspricht, weht heran, und das Klingeln von Schellen wetteifert mit einer Männerstimme, die ein Trinklied übt. Am Wiesenrand hockt ein zerlumpter Mann, der sich mühsam aufrappelt und auf euch zu schleppt. "Eine milde Gabe! Helft einem Veteranen, dem der Ork übel mitgespielt hat!" Das narbige Gesicht schaut bittend zu euch auf, und zittrige Finger greifen nach dem Gewandsaum von [Name eines wohlwärtig aussehenden Helden]. Plötzlich erschallt ein zorniges "Heda, Gesindel!", und ein Waffenknecht eilt leicht schwankend heran. "Lass die Herrschaften in Ruhe, du verkrüppeltes Stück Dreck!" poltert er, wobei eine deutliche Schnapsfahne zu riechen ist, und schlägt dem Bettler den Schaft seiner Hellebarde in die Kniekehlen, so dass der Unglückliche euch vor die Füße fällt. "Abschaum!", knurrt sein Peiniger, und setzt an, ihm einen Tritt in die Nieren zu versetzen.

Der Waffenknecht *Gerulf* geht gern auf Schwächere los, und in dem Landstreicher *Arn* hat er wieder mal ein Opfer gefunden (beide sind im **Anhang I** auf Seite 23 beschrieben). Greifen die Helden ein, reagiert Gerulf je nach ihrem Rang wütend oder krieche­risch – und egal, ob er zurechtgewiesen oder um Rücksicht gebeten wird, merkt er sich die Gesichter der ‘Spaßverderber’ genau. Arn ist für jede Hilfe (Fürsprache, ein freundliches Wort, etwas Geld), dankbar und hält sich ab nun häufig in der Nähe der Gruppe auf, um sich erkenntlich zu zeigen, indem er ihnen gute Plätze im Schankzelt verschafft, auf den Beginn einer Darbietung hinweist oder Gerüchte zuträgt. Er ‘spricht’ Füchsich und kann bei Bedarf als Übersetzer dienen.

AUFBAUARBEITEN

Lassen Sie die Gruppe über die Festwiese bummeln und sich einen Überblick verschaffen, was dort geboten wird (siehe **Die Rothenwalder Festwiese**). Die seit Tagen laufenden Aufbauarbeiten sind fast abgeschlossen, man wartet nur noch auf die Eröffnung. Der Bader ist eifrig dabei, in zwei großen Kesseln Wasser zu erhitzen. Die Unterkunftszelte für die Festgäste sind bereits aufgestellt (so dass die Helden sich schon mal ein Plätzchen sichern können). Im Schankzelt gibt es noch nichts zu trinken, was viele Besucher gleich als erstes erfahren. Wenn der Sonnenuntergang näher rückt, werden die letzten Handgriffe erledigt und große Fackeln in den Boden gerammt. Dann sammelt sich die Menge nach und nach um die mächtige Linde in der Mitte der Wiese und wartet auf die hohen Herrschaften.

DIE ERÖFFNUNG

Schließlich kommen Ludomir und sein Sohn *Irion* (Seite 24) aus dem Gehöft und führen die Ehrengäste zur großen Linde: der Prais-Geweihte *Treugreiff* (Seite 24) geht gemessenen Schritts hinter ihnen, dann folgen befreundete Adlige und Vertreter der Bürgerschaft. Den Abschluss bilden zwei Barden, die auf Grund ihrer besonderen Stellung persönliche Gäste des Junkers sind: *Amber Zahrajan* (Seite 24) und *Walthard von Löwenhaupt* (Seite 24f.). Es wird still, als Ludomir den Anwesenden für ihr zahlreiches Kommen dankt (seinem

Verwalter steht angesichts der Besucherschar der Schweiß auf der Stirn) und dann Treugreiff bittet, das Wort zu ergreifen. Ludomir zapft das Fass unter dem Beifall der Menge an. Dabei hebt er den ‘trefflichen Greifenfurter Händler *Kulman Achsreither*’ als Spender des Biers hervor. Kulman (Seite 23), der so zum ersten Mal in Erscheinung tritt, verneigt sich mit säuerlichem Lächeln, als berechne er gerade, wie viel ihn die Spende kostet (in Wahrheit macht ihm die Sache mit Perinio Sorgen). Das Fass trägt Kulmans Hauszeichen; erwähnen Sie wieder ganz nebenbei den ‘gelben Vogel mit ausgebreiteten Flügeln’, der neben das Spundloch gemalt ist.

Die Schankknechte und -mägde beginnen, die Krüge zu verteilen, und der Großteil der Anwesenden begibt sich bald zum großen Schankzelt. Die Stimmung ist gut, wiederholt wird auf den Gastgeber, den Spender des Freibiers, die Zwölfgötter, die Markgräfin und das schöne Wetter angestoßen. Ein paar Barden wechseln sich mit Trinkliedern und Tanzmusik ab, und der Geweihte Treugreiff geht den Feiernden mit gutem Beispiel voran, ‘damit sich nicht sündhafte Trübsal in die Herzen der Leute schleicht’. Um die große Feuerstelle, über der sich seit dem Morgen ein Ochse am Spieß dreht, herrscht reger Andrang.

EINE MAID IN POT

Wenn sich Ihre Helden den Zechern anschließen, fällt ihnen bald auf, dass eine der Schankmägde sich von der allgemeinen Fröhlichkeit nicht anstecken lässt. Ihre Augen sind vom Weinen gerötet, sie ist still und geistesabwesend: *Linai* (Seite 23) sorgt sich um ihren Geliebten. Schenkt Ihre Gruppe dem Schankzelt und der traurigen Magd zunächst keine Beachtung, erwähnen Sie sie später wieder: Wenn der Andrang nachlässt, sucht sie sich ein stilles Eckchen, um sich auszuweinen. Sollte all dies nicht reichen, damit Ihre Helden Linai nach dem Grund für ihren Kummer fragen, wendet sich die Magd schließlich von sich aus hilfeschend an die Gruppe.

Linai ist in den Barden Perinio (Seite 24) verliebt, der vor einer Woche auf dem Gut ankam und am Wettbewerb teilnehmen wollte. Die Magd hatte sich schon ausgemalt, wie es wäre, wenn Perinio als Rothenwalder Hofbarde für immer bei ihr bleiben könnte, und ihr Glück war grenzenlos, als er ihr nicht nur ewige Liebe schwor, sondern auch versprach, den Wettstreit zu gewinnen. Doch seit gestern ist der Barde verschwunden, und Linai fürchtet, dass ihm etwas zugestoßen ist. Linai fleht die Gruppe an, ihr zu helfen und nach Perinio zu suchen. Sie kann keine Belohnung versprechen (falls das glückliche Strahlen ihrer Augen nicht Lohn genug sein sollte), ist aber klug genug, darauf hinzuweisen, dass Junker Ludomir sich sicher erkenntlich zeigen wird, wenn man den Lieblingsbarden seines Sohnes wiederfindet. Wenn die Helden ihre Hilfe zusagen, sorgt die dankbare Maid dafür, dass ein besonders schönes Bratenstück den Weg an ihren Tisch findet, und mit leeren Krügen brauchen sie sich fortan auch nicht mehr herumzuärgern.



Linai kann folgende Auskünfte zu Perinio geben:

◆ Er ist wunderschön (*wahr*), hat eine himmlische Stimme (*wahr*), ein fröhliches Wesen (*wahr*) und ist ihr in unvergänglicher Liebe verbunden (leider *falsch*).

◆ Perinio ist überall beliebt. Niemand wollte ihm Böses (*wahr*; bis auf Erlan).

◆ Er und Ludomirs Sohn Irion verstanden sich blendend. Irion liebt die Lieder des Barden und wird auf seinen Vater einwirken, damit Perinio den Wettbewerb gewinnt (*wahr*).

◆ Der Barde hatte einen Schlafplatz im Lager der Spielleute (*wahr*).

◆ Perinio hatte vor ein paar Tagen endlich eine Idee für ein neues Lied für den Wettstreit (*wahr*). Er besingt darin Linai als seine Geliebte (*falsch*). Sie hat oft Teile des Liedes gehört, hat aber viel mehr auf den Sänger als auf den Text geachtet. Den Refrain kann sie auf Befragen jedenfalls wiedergeben. Nach Ihrem Ermessen mag ihr auch noch mehr einfallen, vor allem, wenn sie mit anderswo gefundenen Liedteilen konfrontiert wird (Perinios Lied findet sich in **Anhang II**).

◆ Zuletzt hat sie den Sänger gestern am frühen Nachmittag gesehen. Er schien ein wenig angeheitert, war aber guter Dinge und zuversichtlicher denn je, zu gewinnen.

Beachten Sie, dass die Magd nicht von sich aus alle Informationen anbietet – sie ist viel zu besorgt, um zu erkennen, was wichtig sein könnte. Manches erfahren die Helden nur durch gezieltes Fragen; wenn nicht sofort, dann vielleicht später im Lauf der Nachforschungen.

Der Wettstreit wird am Nachmittag des übernächsten Tages stattfinden. Bis dahin sollte Perinio gefunden worden sein. Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung des Fests und der Anwesenden. Lassen Sie Ihrer Gruppe bei den Nachforschungen und beim Genießen der Attraktionen freie Hand.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der grauhaarige Praios-Diener blickt prüfend auf die bunte Menge. Seine tiefe Stimme dröhnt über die Wiese: "Der Herr Praios hat's gefügt, dass jeder Mensch seinen Platz hat. Wessen Platz die Arbeit auf dem Felde ist, der tut Seinen Willen, wenn er fleißig zupackt, und eitler Müßiggang ist Frevel im Angesicht des Götterfürsten!" Die buschigen Brauen des Geweihten ziehen sich zusammen, als er zu den Spielleuten schaut. "Seinen Willen zu tun, heißt aber auch, die zu ehren, die Er als Herrscher eingesetzt hat! Und wenn so einer – noch dazu ein so trefflicher Mann wie euer Junker hier – sein fünfzigstes Jahr im Lichte des Herrn erreicht hat, wie soll man ihn dann besser ehren als mit dem Fest, dass er sich gewünscht hat? Und wär' es dann nicht ebenso Frevel, stattdessen Trübsal zu blasen und zu Hause zu sitzen?" Die Augen des Priesters funkeln fröhlich. "Ein schwerer Frevel wär's, vor dem Herrn Praios und der Herrin Rahja zugleich! Und so wollen wir Ihrer beider Willen tun!" Er hebt die Hand und beschreibt das segnende Zeichen der Sonnenscheibe. "Es sei!" Mit diesen Worten deutet er auf das große Bierfass, das unter der Linde steht, und Jubel brandet auf.

DIE ROTHENWALDER FESTWIESE

Die Weide hinter dem Gutshof wurde zur Festwiese erklärt, so dass für die Feiernden genug Platz zur Verfügung steht. Im Süden begrenzt ein Bach die Wiese, an dessen anderem Ufer ein lichter Laubwald beginnt, im Westen und Norden erstrecken sich die Äcker des Guts. Das Gehöft liegt östlich der Weide, in deren Mitte eine mächtige Linde angenehmen Schatten spendet. Hier ist fast immer ein Barde anzutreffen, der gerade ein paar Lieder zum Besten gibt (die Künstler finden Sie im **Anhang I**).

SPEIS UND TRANK

Nahe der Linde wurde eine große **Feuerstelle** errichtet, um die herum Bänke und Tische zum Verweilen einladen. Hier sind stets einige Festgäste versammelt, die es sich gut gehen lassen, und auch wenn das Bier nur am ersten Abend gratis war (danach kostet ein Krug 2 Heller), hält das kaum einen vom Zechen ab. Hinter den Tischen erhebt sich das große **Schankzelt** mit weiteren Sitzplätzen, in dem die Brauerin *Jovina Hopffer* ein straffes Regiment führt. Die resolute Mittvierzigerin duldet im Zelt weder Streit noch allzu pöbelhaftes Benehmen (was sich 'vor der Tür' tut, kümmert sie weniger). Die Schankknechte *Bosper* und *Abrik* sowie die Mägde *Jara*, *Malina* und die den Helden schon bekannte Linai haben viel zu tun, zumal sie auch für das Verteilen der vom Gastgeber gestellten Verpflegung zuständig sind. Über dem Feuer hängt meist ein großer Kessel mit Gemüseintopf. Im Schankzelt finden in unregelmäßigen Abständen **'Wortgefechte'** statt (siehe **Szenen auf der Festwiese**).

Hier sind folgende Informationen zu erlangen:

◆ Jovina ist auf Perinio nicht gut zu sprechen. Sie ist der Meinung, dass er sich einfach aus dem Staub gemacht und Linai sitzen gelassen hat (*falsch*). Für sie ist der Barde ein Taugenichts, der hinter jedem Rock her war (*wahr*). Als er im Schankzelt üben wollte, hat sie ihn rausgeworfen. Er muss sich wohl einen anderen Ort zum Üben gesucht haben (*wahr* – die nahe Scheune).

◆ Das Schankpersonal ist hilfsbereit, da alle Linai helfen wollen, kann jedoch nicht viel beisteuern. Bosper hat beobachtet, dass Perinio sich mitunter bei der Scheune herumgetrieben hat (*wahr*).

◆ Unter den Gästen können die Helden *Ulfwin*, einen Bauern aus dem nahegelegenen Ort Breitenbruck, treffen, der Perinio schon kannte, als der noch ein Kind war. "Ja, jetzt macht er auf großer Künstler, aber auf die Welt gekommen ist er bei uns daheim, als Perainfried Holzinger! Wollte in die Welt hinausziehen, aber weit ist er ja noch nicht gekommen. Wenn der sein Lebtage schon zwei Mal in der Stadt war, ist es viel! Aber singen konnt' der Junge schon immer." (*wahr*).

Neben dem Schankzelt steht eine derzeit als Vorratslager genutzte **Scheune**. Jovina sieht es äußerst ungerne, wenn sich Gäste dort herumtreiben (es verschwinden immer wieder Kleinigkeiten). Ein Abstecher lohnt sich jedoch, denn Perinio traf sich hier öfter mit Erlan, um an seinem Lied zu feilen. Auf dem Heuboden der Scheune findet man mit einer **Sinnenscharfe**-Probe +2 ein Stück Pergament, auf dem Perinio einen Teil seines Liedes notiert hat.

Die Ersetzung von *Mütze* durch *Kappe* und *Liebster* durch *Liebling* erfolgte in einer anderen Handschrift als der Rest des Textes (Perinio hatte Erlan seinen Entwurf gezeigt, woraufhin der Alte die anderen Wörter vorschlug, weil sie "schöner klingen", und das gleich "ausbesserte").

SCHLAFPLÄTZE

Hinter dem Ausschank stehen zwei große **Unterkunftszelte**. Hier finden Festgäste, denen der Heimweg zu weit ist, Strohsäcke und Decken vor. Durch die Nähe der Schank herrscht bis spät in die Nacht keine Ruhe, und wenn endlich das Grölen der Zecher verstummt ist, beginnt vielstimmiges Schnarchen. Hier kann die Gruppe ein Nachtlager finden oder nebenan ein eigenes Zelt aufstellen – Platz ist genug. Wertvolle Gegenstände in den Zelten zu lassen ist eine Einladung für Diebe.

BADEFREUDEN

In der südwestlichen Ecke der Festwiese hat der den Helden schon bekannte Bader Efferdin den Bach genutzt, um ein **Badehaus** unter freiem Himmel zu errichten. Das dichte Buschwerk am Ufer schützt zusammen mit gespannten Seilen und an ihnen befestigten Tüchern die drei großen Zuber vor neugierigen Blicken. Kichern, Planschen und andere Geräusche, die hinter dem Sichtschutz hervordringen, zeigen, dass sich Efferdins Kunden gut amüsieren.

Der kahle, rotgesichtige Bader verlangt einen Silbertaler pro Person. Für 5 Taler kann man einen ganzen Zuber (der 3–6 Personen Platz bietet) für eine Stunde mieten. Auf Wunsch

Spaziergeh'n mit deinem Hund,
Und ein Lied so schön erklang aus deinem Mund.
Wart' ...

Noch heut' kommst du gern an jenen Ort,
Und bin ich auch fern, ist mir oft,
als wär' ich dort:

Im Geist kann ich dann die Laube seh'n,
Wo alles begann, da, wo die Birken steh'n.

Wart' ...
Kappe
Die *Mütze* wird bunt und froh gescheckt,
Wie dein kleiner Hund, den damals ich entdeckte.
Damit sie genau auf dein Köpfchen passt,
Denn schlichtes Grau war dir ja stets verhasst.
Wart' ...



wird dieser auch gegenüber den anderen Zubern mit Tüchern abgeschirmt. Wein, Brot, Obst und kaltes Fleisch sind gegen einen weiteren Taler pro Portion erhältlich. Efferdins 'Gehilfinnen' *Tika* und *Gunbild* sowie der Badeknecht *Brin* sind "wegen der Hitze, und weil man bei der Arbeit so leicht nass wird", ziemlich leicht bekleidet. Dass sie spendablen Gästen gegenüber zu allerlei zusätzlichen Dienstleistungen bereit sind, ist ein offenes Geheimnis.

◆ Efferdin kennt Perinio flüchtig; der junge Mann war während der Aufbauarbeiten immer wieder mal hier. Der Bader überlegt, seinen Kunden im Bad auch Musik anzubieten und wollte den Barden darauf anzusprechen. Seit gestern hat er ihn aber nicht mehr gesehen.

◆ Tika erinnert sich gut an Perinio: er ist wunderschön (*wahr*), hat eine himmlische Stimme (*wahr*), ein fröhliches Wesen (*wahr*) und ist ihr in unvergänglicher Liebe verbunden (leider *falsch*). Sie kann sich an ein Stück seines Liedes erinnern (Perinio hat auch ihr erzählt, sie wäre die besungene Geliebte). Bei Efferdins Zubern begegnet man oft einem etwa fünfzigjährigen, gut gekleideten Mann mit langen blonden Haaren: der Greifenfurter Magier *Lancorian*. Der kompetente Illusionist betreibt ein exklusives Freudenhaus in der Stadt (das 'Wintertraum', siehe **Schild 43**) und ist hauptsächlich als Gast auf dem Fest. Wenn aber jemand, der im Zuber etwas ganz Besonderes erleben will, mindestens 15 Dukaten investiert, kann *Lancorian* die Bemühungen des Personals unterstützen und mit seinen Trugbildern fast jede Fantasie wahr werden lassen. Ein diskreter SILENTIUM verhindert notfalls, dass man die Begeisterung seiner Kunden über die halbe Festwiese hört. Der Illusionist verfügt über keine Informationen zu Perinios Verschwinden.

DER ZAHNREIßER

Neben dem 'Badehaus' steht ein kleiner Wagen, an dessen Seitenwand rote Lettern den fahrenden "Medicus, Wundheiler, Zahnreißer und Traumdeuter *Argelion aus Donnerbach*" anpreisen. *Argelion*, ein theatralischer, zaundürerer Mann mit schütterem braunen Haar und einer beunruhigend fleckigen Schürze, der in Wahrheit *Alrik Donnerbalcken* heißt, bietet einfache medizinische Dienstleistungen an (*Heilkunde Wunden 8, Heilkunde Krankheiten 7*). Spezialisiert ist er auf das Zähneziehen, das er, wenn sich ein Opfer gefunden hat, auf einem Podest vor dem Wagen publikumswirksam und marktschreierisch, aber erstaunlich schmerzfrei durchführt.

Die Wässerchen und Mittel, die *Argelion* verkauft, sind vor allem teuer: 'Liebeselixir' (2 Taler, gefärbtes Wasser mit Minzöl, hilft immerhin gegen Mundgeruch), 'Stärkungspillen' (1 Taler, bitter, bringen 1W6 AuP zurück), 'Tinctura Hesindis' (6 Taler, angeblich die Konzentration fördernder Kräuterschnaps) und dergleichen.

Informationen

◆ *Argelion* kennt *Erlan* schon seit Jahren und weiß von dessen Sorge, das Leben auf der Straße nicht mehr lange durchzuhalten. Er ist selbst nicht mehr der Jüngste und kann *Erlans* Ängste gut nachvollziehen.

◆ Der Zahnreißer hat zwei Tage vor Festbeginn gegen Abend einen Streit zwischen Perinio und dem Hütchenspieler nebenan beobachtet, aber nicht mitbekommen, worum es ging. Der Spieler hat den Barden wüst beschimpft, was Perinio aber nicht zu kümmern schien; Handgreiflichkeiten gab es keine (*wahr*; die objektivste Darstellung des Streites).

DER SPIELER

Ein paar Schritt vom Wagen des Zahnreißers entfernt hat ein junger Mann einen kleinen Tisch aufgestellt und fordert Vorbeigehende auf, zu zeigen, dass ihre Augen schneller sind als seine Hände. Der Streuner *Dranor* (Seite 23) ist ein Meister des **Hütchenspiels**. Mit flinken Fingern verschiebt er die drei Holzbecher, lenkt die Zuschauer ab und täuscht geschickt Platzwechsel vor. Um *Dranor* auf die Schliche zu kommen, muss eine *Sinnenschärfe*-Probe+12 gelingen, die um den halben TaW *Falschspiel* oder *Gaukeleien* erleichtert ist. *Dranor* zieht den anwesenden Bauern und Bürgern mit Begeisterung das Geld aus der Tasche, wobei er sie erst gewinnen lässt, um ihnen dann umso mehr abzunehmen. Den Einsatz bestimmt der Spieler (üblich sind ein paar Heller), zu gewinnen gibt es den dreifachen Einsatz.

Dranor ist auch Spielen wie Würfeln oder Boltan nicht abgeneigt, solange er dabei jemanden kräftig ausnehmen kann. Sein 'unverschämtes Glück' macht ihn auf der Festwiese unbeliebt, was es später *Erlan* erleichtert, ihn als Verdächtigen hinzustellen.

Informationen

◆ Der Streuner ist zwei Tage vor dem Fest mit Perinio aneinandergeraten, weil dieser sich zu sehr für *Dranors* Geliebte *Salina* (s.u. **Die Gauklerkönigin**) interessierte. Aus alter Gewohnheit streitet *Dranor*, darauf angesprochen, alles ab und versucht, wenn man ihn mit Zeugen konfrontiert, den Streit so harmlos wie möglich darzustellen, womit er sich wohl noch verdächtiger macht.

◆ Für Perinio hat *Dranor* nur abfällige Bemerkungen übrig: "Ein Schürzenjäger, noch grün hinter den Ohren, keine Ahnung von nichts." Der Barde kennt nicht einmal die einfachsten Tricks – dass er das Füchsische beherrschen sollte, ist völlig undenkbar (*wahr*).

◆ *Dranor* selbst kann Füchsisch und dient bei Bedarf als 'Übersetzer' für die Heldengruppe.

DIE GAUKLERKÖNIGIN

Ein mit bunten Tüchern und Bändern geschmückter Planwagen kennzeichnet den Platz, den sich *Salina* (Seite 23), die 'Königin der Gaukler', für die Zeit ihres Hierseins als ihr Reich erkoren hat. Die Gauklerin gibt alle zwei Stunden eine Vorstellung, bei der sie das Publikum mit akrobatischen Sprüngen begeistert und mit Bällen, Dolchen und Fackeln jongliert. Die Einnahmen sind allerdings eher enttäuschend, da das kleine Fest mit einem echten Jahrmarkt nicht vergleichbar ist. Dies trübt zwar die Laune der jungen Frau kaum, stößt aber ihrem Bruder, dem Possenreißer *Hamlok* (Seite 23), derart sauer auf, dass sich seine schlechte Stimmung abwechselnd in beißendem Spott und düsterem Schmollen zeigt.

Informationen

Die Gauklerin ist eine reizende Gesprächspartnerin, verfügt aber nur über wenige Informationen:

◆ Perinio versuchte seit ihrem Eintreffen vor drei Tagen, ihr den Hof zu machen. Seine Versuche amüsierten *Salina*, sie war aber nicht an dem "hübschen, aber unerfahrenen Kerl" interessiert.

◆ Der Barde wollte mit einem neuen Lied bei ihr Eindruck schinden, sie hat seinen Gesang aber nach Kräften ignoriert. An den Text kann sie sich beim besten Willen nicht erinnern.

◆ Das Werben Perinios hat *Salinas* Geliebten *Dranor* (siehe oben) eifersüchtig gemacht, weshalb es zu einem Streit zwischen

den beiden kam. Salina glaubt aber nicht, dass Dranor etwas mit Perinios Verschwinden zu tun hatte (*wahr*).

Hamlok weiß mehr, aber um mit ihm ins Gespräch zu kommen, muss man seine üble Laune überwinden und einige ätzende Bemerkungen des Possenreißers über sich ergehen lassen.

◆ Hamlok ging Perinios "sülzendes Gedudel" zwar noch mehr auf die Nerven als seiner Schwester, aber er hat ein gutes Gedächtnis und kann sich an einen Teil des Liedes erinnern.

◆ Wenn Perinio nicht gerade hinter Salina her war, verbrachte er viel Zeit mit dem alten Erlan; die beiden saßen oft zusammen (*wahr*). Eigentlich verwunderlich, denn Erlans Neid auf den jüngeren Barden ist doch deutlich erkennbar (*wahr*, auch wenn "deutlich" stark übertrieben ist – aber Hamlok ist ein vorzüglicher Menschenkenner).

FLIEGENDE FEDERN

Im Nordosten der Festwiese wurde ein Kreis aus Strohballen aufgebaut, um zusammen mit ein paar Bänken eine kleine Arena für **Hahnenkämpfe** zu schaffen. Die Kampfhahnzucht ist in Greifenfurt ein beliebter Sport, und entsprechend hoch gehen hier die Emotionen. Natürlich wird nicht nur geschrien, gejubelt, geflucht oder gebetet, sondern auch eifrig gewettet.

Falls ein Held wetten möchte, setzt er einen Betrag von 1 bis 10 Hellern. Eine Wette auf einen Favoriten bringt bei 1–10 auf W20 den anderthalbfachen Einsatz als Gewinn, bei einem ausgeglichenen Kampf gewinnt man mit 1–6 auf W20 den doppelten Einsatz, und ein Außenseiter siegt nur bei 1–3 auf W20, bringt aber den fünffachen Einsatz. Eine *Tierkunde*-Probe+3 erhöht die Gewinnchancen um die halben TaP* (Beispiel: 6 TaP* bewirken, dass man beim Setzen auf einen Favoriten bei 1–13 gewinnt). Es gibt hier keinen 'Veranstalter', Bauern und Bürger bringen ihre Hähne mit und lassen sie aufeinander los. Ein paar Namen für Sie: *Thronde Hochrainer* und sein nachtschwarzer *Kors Schatten*; die Greifenfurter Züchterin *Tilje Meelhof* mit den Hähnen *Rotsporn*, *Kornfresser* und *Windfeder*; der junge *Vitus aus Orkenwall* mit dem Außenseiter *Federwisch*. Die Besitzer von Kampfhähnen sind am Bardenwettstreit wenig interessiert, die meisten sind erst heute eingetroffen und wissen nichts von Perinio. Im Publikum könnten Ihre Helden aber Lancorian, Hamlok oder Erlan antreffen. Auch Arn treibt sich gern hier herum.

GEBRANNTES

Ein kleines Zelt neben der Hahnenarena ist der **Schnapsausschank** von *Jost Kruger*, der Branntwein und Beerenschnaps um 3 Heller pro Becherchen verkauft. Von einer Ballade des Barden Gwydon über den Roten Pfeil, einen legendären elfischen Bogenschützen, inspiriert, stellt Jost am zweiten Tag des Fests in 40 Schritt Entfernung auf einem Stoppelfeld eine Strohpuppe auf und ruft zum **Wettschießen mit dem Kurzbogen**. Der Schütze zahlt einen Heller; trifft er mit vier Pfeilen dreimal den Kopf des 'Orks' (Fernkampf-Attacke+10), erhält er einen Becher Schnaps. Ein eigener Kurzbogen (und nur ein solcher) darf verwendet werden. Jost stellt auch einen (schlechten) Bogen leihweise zur Verfügung (weitere +2 Erschwernis auf den Schuss). Da der Umgang mit dem Kurzbogen in der Mark auf Grund der Orkbedrohung verbreitet ist, herrscht großer Andrang.

Informationen

Jost macht seit Beginn der Aufbauarbeiten gute Geschäfte und wurde, ohne es zu wissen, ein wichtiger Zeuge:

◆ Am Vortag der Festeröffnung übte Perinio vormittags sein Lied hinter dem Zelt. Jost hörte es immer wieder und kann sich an ein Stück des Textes erinnern, den Refrain bringt er kaum mehr aus dem Kopf (er pfeift ihn manchmal sogar vor sich hin).

◆ Zu dieser Zeit waren gerade ein paar "wichtige Herren" bei ihm, die sich wegen der Organisation des Festes besprochen haben. Der Schnapsbrenner prahlt damit, dass seine Erzeugnisse Seiner Gnaden Treugreiff, dem Gutsverwalter Melcher und dem werten Händler Kulman trefflich mundeten (*wahr*; Kulman brauchte auf den Schreck, als er Perinios Lied hörte, einen Doppelpen).

◆ Auf Nachfragen erinnert sich Jost, dass Erlan damals auch hier war. Er und Perinio haben nachher ein paar Becher bei ihm getrunken und waren bester Laune (*wahr*: Perinio hatte sein Lied fertig, Erlan hatte es geschafft, dass Kulman das Lied hört).

GUT ROTHEPWALD

Der schicke Dreiseithof, an dessen südöstlicher Ecke ein Wehrturm aufragt, liegt am Ostende der Festwiese. Eine Tormauer schließt den Innenhof ab. Hier residieren Junker Ludomir, sein Sohn Irion und sein Verwalter Melcher, die, genauso wie die paar Bediensteten, derzeit alle Hände voll zu tun haben. Im Gutshof sind auch die Barden Amber und Walthard untergebracht. Der Praios-Geweihte Treugreiff ist ein häufiger Gast und hat auch jetzt wieder hier Quartier bezogen. Vor dem Gehöft, am Bachufer, haben benachbarte Adlige und alte Waffengefährten des Junkers ihre Turnierzelte aufgebaut, um die Platznot im Haus ein wenig zu lindern. Adlige Helden, die ihren Rang geltend machen, können in einem solchen Zelt einquartiert werden.

Junker Ludomir hatte, als er zum Bardenwettstreit rief, nicht erwartet, dass seine Feier zu einem regelrechten Volksfest werden würde. Die bekannten Barden, die vom Wettstreit angelockt wurden, schürten die Neugier und den Geschäftssinn der Greifenfurter, und so nahm das Fest seine gegenwärtigen Ausmaße an. Die örtlichen Autoritäten (also Ludomir und Melcher) sind durch den Andrang überfordert. Sie sind schon froh, wenn das Bier nicht ausgeht und es auch sonst zu keinen größeren Problemen kommt. Ein verschwundener Barde ist in diesem Zusammenhang kein 'größeres Problem', so dass die Gruppe hier auf keine besondere Unterstützung hoffen kann (was auch schon Linai erfahren musste).

Informationen

Die einzigen hier, die ein gewisses Verständnis für die Suche der Helden aufbringen, sind Irion und Treugreiff. Von Irion erfährt man Folgendes:

◆ Er ist sicher, dass Perinio nicht freiwillig gegangen ist: Er hatte ihm fest versprochen, sich bei seinem Vater dafür einzusetzen, dass der junge Barde den Wettstreit gewinnt (*wahr*).

◆ Perinio war anfangs pessimistisch, weil ihm die rechte Idee für ein Lied fehlte. Vor ein paar Tagen hatte er eine plötzliche Inspiration (*wahr*, die Inspiration hieß Erlan). Er hielt sein Lied aber vor Irion geheim.

◆ Der Junkerssohn ist tief beeindruckt von Perinios Fähigkeit, Mädchen um den Finger zu wickeln. Er kann den Helden alle aktuellen Liebschaften des Barden nennen: Linai (*wahr*), Salina (*falsch*, hier hat Perinio geprahlt), Tika (*wahr*) und Nella (*wahr*) – nützlich, weil die Mädchen gute Quellen für Perinios Lied sind.

◆ Junker Ludomir schätzt einheimische Spielleute. Yanna ni Rianod oder Miranda sind ihm zu 'ausgefallen'. Die

blutrünstigen Geschichten von Boromil sind dem Junker zuwider (*wahr*, deshalb waren Perinio und Erlan Favoriten für den Wettstreit).

Treugreiff verfügt über keine Informationen über Perinios Verschwinden, versucht aber Helden, die ihn um Hilfe bitten, zu beraten. Der Geweihte ist weise und ein guter Menschenkenner. Er kann von Ihnen für Tipps an die Spieler genutzt werden.

DAS FEUER DER SPIELLEUTE

Ein Stück östlich der Badezuber gibt es eine Stelle, an der es flache Steine ermöglichen, den Bach trockenen Fußes zu überqueren. Am anderen Ufer beginnt ein Trampelpfad, der ein Stück in den Wald hineinführt, wo auf einer Lichtung drei einfache Rundzelte um eine Feuerstelle stehen. Hier, abseits vom Festtrubel, sind die anwesenden Spielleute (außer Amber und Walthard, siehe **Gut Rothenwald**) untergebracht. Hierhin ziehen sie sich zurück, um zu üben, unter ihresgleichen zu sein, Lieder auszutauschen und eine Weile nicht von angeheiterten Festbesuchern belagert zu werden, die zum zwanzigsten Mal *Hebt nun den Krug* hören wollen.

Tagsüber ist das Lager meist verlassen. Am späten Abend, wenn die Ausschank schon geschlossen hat, beziehungsweise morgens, bevor der Trubel auf der Festwiese beginnt, ist hier aber der Großteil der Künstler versammelt. Die Barden sind in **Anhang I** beschrieben.

Beachten Sie, dass das Lager ein Rückzugsort für die Barden ist, und reagieren Sie dementsprechend auf Heldenaktionen: Sich einfach ans Lagerfeuer zu setzen und zu fragen, ob nicht jemand etwas Lustiges singen möchte, lässt die sonst so fröhlichen und dem Publikum ergebenden Spielleute erstaunlich kühl reagieren. Ein Held, der selbst zu den Fahrenden gehört (Barden, Gaukler und dergleichen) findet rasch Aufnahme, alle anderen müssen sich den Zugang zu diesem Kreis verdienen – durch die Einladung eines Barden, diplomatisches Vorgehen oder auch nur durch den Hinweis, dass man daran arbeitet, einen verschwundenen Barden zu retten.

Informationen

Haben die Helden Aufnahme gefunden, können ein paar Informationen erlangt werden (diese sind an dieser Stelle nur zusammengefasst; natürlich kann man mit den Barden vor allem auch auf der Festwiese ins Gespräch kommen):

◆ Perinios Sachen liegen, mit Ausnahme seiner Laute, unberührt in einem Zelt – vor allem sein buntes Auftrittsgewand hätte er wohl nicht freiwillig zurückgelassen (*wahr*). Überhaupt ist Perinios Schlafstelle bisher nicht benutzt worden (*wahr*; der Barde hat die Nächte lieber in weiblicher Gesellschaft verbracht).

◆ Um den Platz am Hof des Junkers wetteifern Perinio, Erlan, Miranda, Yanna, Marik und Boromil. Gwydon, Amber und Walthard treten außer Konkurrenz auf (*wahr*).

◆ Perinio war wegen seiner Freundschaft mit Irion, aber auch, weil er Ludomirs Geschmack recht gut trifft, einer der Favoriten. Mit seinem Verschwinden dürfte die Entscheidung zwischen Erlan und Marik fallen (*wahr*).

◆ Auch Miranda hat gute Chancen, weil sie Ludomir schöne Augen (und vielleicht mehr) gemacht hat (*falsch*).

◆ Die Barden können beim Identifizieren von Erlans falschen Versen (siehe **Der Gegenspieler**) helfen.

Perinio hat darauf geachtet, dass die Konkurrenz sein Lied nicht zu hören bekommt. Zwei Quellen für Liedteile finden sich jedoch unter den Spielleuten:

◆ Der Schwarze Barde (Seite 25) hat einen Teil aufgeschnappt, will ihn aber nur preisgeben, wenn ihn ein Held im 'Wortgefecht' besiegt (siehe **Szenen auf der Festwiese**).

◆ Boromils Gehilfin Nella (Seite 25) gerät beim Thema Perinio ins Schwärmen: er ist wunderschön (*wahr*), hat eine himmlische Stimme (*wahr*), ein fröhliches Wesen (*wahr*) und ist ihr in unvergänglicher Liebe verbunden (leider *falsch*). Sie kann sich an ein Stück seines Liedes erinnern (und glaubt natürlich, sie wäre die Besungene).

Darüber hinaus sollen die Künstler eine 'Jokerrolle' übernehmen: Barden erfahren viel, vor allem, wenn sie sich gezielt umhören. Das heißt, dass Sie jede Information, die irgendwo auf der Festwiese zu finden ist, auch einem Barden in den Mund legen können, weil der sie zufällig aufgeschnappt oder (auf eigene Faust oder auf Bitte der Helden) gezielt aufgestöbert hat. Steuern Sie so den Informationsfluss und helfen Sie der Gruppe über eventuelle 'Durchhänger' hinweg.

SZENEN AUF DER FESTWIESE

Um die Nachforschungen aufzulockern, die Stimmung auf dem Fest zu schildern oder einfach für zusätzlichen Spaß am Spieltisch zu sorgen, können Sie folgende Szenen beliebig einstreuen:

GERULFS GROLL

Der Waffenknecht hat die Szene bei der Ankunft der Gruppe nicht vergessen und sucht eine Möglichkeit, Arn und den Helden eins auszuwischen. Wenn ihm 'verdächtige Aktionen' auffallen (Streitigkeiten, Herumschnüffeln bei der Vorratsscheune, Magieinsatz oder ähnliches), ist Gerulf sofort zur Stelle, um Schwierigkeiten zu machen. Dies verstärkt sich, sobald Erlan Gerüchte über die Gruppe verbreitet (siehe **Der Gegenspieler**).

DIE SONNE LACHT

Als Miranda (Seite 25) zum großen Vergnügen der Zuhörer gerade ein eher deftiges Stück zum Besten gegeben hat, tritt Treugreiff hinzu und fragt streng: "Kann es sein, dass hier frivole Lieder gesungen werden? Am End' gar Zoten und andere Ungebührlichkeiten?" Auf das zaghafte Eingeständnis der Künstlerin, dass das eventuell geschehen sein könnte, poltert der Geweihte gutmütig: "Dann rutscht gefälligst ein Stück, oder muss ich alter Mann mir solche Ungeheuerlichkeiten etwa im Stehen anhören?" Der Praios-Diener kennt überraschend viele Texte derartiger Lieder und hat eine angenehme Singstimme (hier kann die Gruppe gut mit Treugreiff in Kontakt kommen).

AUF DER FLUCHT

Yanna ni Rianod (Seite 25), die ihr Maultier hinter sich her zerrt, stolpert den Helden in die Arme und fleht sie an, sie zu verstecken: Die junge Bardin hat eben erfahren, dass Walthard nach ihr suchen lässt. Sie ist überzeugt davon, dass der blaublütige Spielmann ihr zürnt, weil sie ihr Reittier ausgerechnet nach dem Begründer der Weidener Bardenschule *Aldifreid* genannt hat. Die Albernierin ist in heller Panik und fürchtet Pranger, Stockhiebe auf edelste Körperteile und Schlimmeres (sie hat eine blühende Phantasie). In Wahrheit will Walthard mit ihr sprechen, weil er schon immer ein paar ihrer Texte abschreiben wollte – wie ihr Maultier heißt, ist dem gutmütigen Edelmann herzlich egal. Die völlig aufgelöste Bardin und das sich sträubende Maultier zu verbergen, während Walthard und ein paar Bedienstete die Festwiese nach den beiden absuchen, sollte einige heitere Szenen ermöglichen (vielleicht reißt Aldifreid ja den Sichtschutz des Baders um).



Wenn das Missverständnis schließlich aufgeklärt werden kann, spricht die dankbare Yanna eine Einladung ans Feuer der Spielleute aus.

BIER GEGEN WASSER

Zwischen dem Personal des Schankzelts und dem des Baders herrscht starke Rivalität, die sich mit der Zeit verschärft und zu Reibereien führt. Die Hauptursache für die Feindschaft ist, dass das sittenlose Verhalten der Badebediensteten die Festgäste auf die Idee bringt, auch beim Schankpersonal zudringlich zu werden. Gästen, die ein Bier „zum Mitnehmen in den Badezuber“ bestellen, können froh sein, wenn der Krug nur halb gefüllt und ihnen nicht gleich aufgesetzt wird. Hier können Helden Streitigkeiten schlichten, Partei ergreifen oder einfach zwischen die Fronten geraten.

RAUFHANDEL

Sollten Sie einen kleinen Kampf zur Auflockerung wünschen, ist eine Wirtshausschlägerei schnell vom Zaun gebrochen. Da derartige Raufereien sich rasch ausbreiten und auch Unbeteiligte mit einbeziehen, brauchen Ihre Helden auch gar nicht am Beginn des Ganzen schuld gewesen zu sein.

Raufbolde (Anzahl nach Belieben)

Faust:	INI 10+1W6	AT 11	PA 8	TP 1W(A)	DK N
LeP 28	AuP 28	WS 6	RS 0	MR 1	GS 8

WORTGEFECHE

Manchmal erschallt aus dem Schankzelt dröhnendes Gelächter – ein Zeichen, dass gerade ein **Wortgefecht** stattfindet. Die

Duellanten stehen sich auf zwei Tischen gegenüber und werfen einander gereimte Schmähungen und Beleidigungen an den Kopf. Das Publikum quittiert gelungene Spitzen mit johlendem Beifall, der Gewinner – der feststeht, wenn einer in vertretbarer Zeit keine Antwort findet oder sich freiwillig geschlagen gibt – erhält ein Bier umsonst (manchmal zahlt der Verlierer, oft ein betuchter Zuhörer). Die Gefechte laufen ohne viele Regeln ab, jeder, der mag, kann teilnehmen. Gwydon vertreibt sich hier manchmal die Zeit (und wird einmal von Mirandola in Grund und Boden gedichtet).

Wenn Ihre Gruppe mitmachen möchte, sollten Sie das Duell nicht mit Würfeln entscheiden, sondern nach Möglichkeit ausspielen. Der informelle Charakter erlaubt es jedem Spieler, der zwischendurch einen guten Vers parat hat, diesen einfach zum Besten zu geben – Zwischenrufe aus dem Publikum sind üblich. Die Fähigkeiten des Helden bzw. der Meisterfigur fließen auf folgende Weise ein:

- ◆ Eine hohe KL und / oder IN erlaubt *mehr Bedenkzeit* zum Reimen – übertreiben Sie es damit aber nicht; das Wortgefecht lebt vom Tempo.
- ◆ Um zu verhindern, dass jemand, der sich persönlich mit dem spontanen Reimen schwer tut, seinen wortgewandten Helden nur unzureichend darstellen kann, kann *Verstärkung am Spieltisch* erlaubt werden. Dies bindet mehr Spieler in den Kampf ein, da mehrere Leute zusammenarbeiten dürfen, um die Verse eines Duellanten zu schaffen.
- ◆ Letztere Regel verhindert auch, dass Sie sich alleine gegen Ihre Spieler plagen müssen. Tritt ein Held gegen einen Barden an, nehmen Sie sich zumindest einen anderen Spieler als Verstärkung dazu. Mirandola und Hamlok sind Meister im Wortgefecht: Ein Spieler, der einen von ihnen fordert, muss alleine gegen Sie und die ganze restliche Gruppe anreimen.

BARDEPWETTBEWERB I: SPONTANDICHTEN

Das Wortgefecht gehört zu den Bardenwettbewerben, die im Gegensatz zum **Vorbereiteten Vortrag** von der Improvisation leben. Andere solche Bewerbe sind:

- ◆ Das *Dichterduell*, eine feinere Variante des Wortgefechts, bei der die Duellanten auch gegeneinander reimen, aber weniger auf Beleidigungen abzielen, sondern versuchen, den Gegner mit eleganten Formulierungen zu übertrumpfen.
- ◆ Das *Schnelldichten*, bei dem jemand ein Stichwort ruft, mit dem die Bewerber möglichst schnell ein Gedicht mit vorgegebener Länge (zum Beispiel acht Zeilen) schaffen müssen – der erste, der ein plausibles Werk von sich gibt, hat die Runde gewonnen.
- ◆ Die *Auftragsarbeit*, bei der (oft verzwickte oder skurrile) Vorgaben zum gewünschten Inhalt gemacht werden (zum Beispiel „Ein fröhliches Lied über die Baronin Heranjalia und ihren Liebhaber, in dem ein Tsageweihter und das Siegel des Reichsgrößgeheimrats vorkommen“). Das Zeitlimit ist hier deutlich länger (Stunden oder Tage). Orientieren Sie sich beim Ausspielen solcher Bewerbe an den Regeln des Wortgefechts (*Bedenkzeit*, *Verstärkung*). Zur Bewertung einer Auftragsarbeit finden Sie Regeln im Kasten **Bardewettbewerbe II: Vorbereiteter Vortrag** (Seite 22).

ERMİTTLUNGEN UND HİNDERNISSE

Der Verlauf der Nachforschungen hängt vom Vorgehen der Gruppe ab. In diesem Kapitel sind für Sie die wesentlichen Erkenntnisse, die es zu erlangen gibt, zusammengefasst und die Aktionen von Erlan als Gegenspieler der Helden beschrieben.

PERİNİO UND SEİN VERSCHWİNDEN

Perinio wurde zuletzt am Vortag der Festeröffnung gesehen, und zwar von Linai (als er am frühen Nachmittag vom Üben hinter der Schnapsausschank und dem Umtrunk mit Erlan zum Schankzelt kam). Am Abend hat ihn niemand mehr gesehen (in der Tat holte Kulman, nachdem er das Lied hörte, ein paar seiner Leute aus der Stadt, lockte den Barden, kurz nachdem dieser mit Linai gesprochen hatte, an den Rand der Wiese und ließ ihn dort gefangennehmen). Seine Sachen (bis auf die Laute, die er bei sich trug) liegen immer noch bei seinem Schlafplatz im Lager der Spielleute.

Der junge Spielmann ist nicht so treu, wie Linai glaubt. Er hat neben ihr auch der Bademagd Tika und Boromils Gehilfin Nella den Hof gemacht. Bei Salina versuchte er es, blitzte aber ab. Auch lässt die angebliche Weltgewandtheit Perinios, der in einem kleinen Ort in der Nähe aufwuchs, zu wünschen übrig – dass er Füchsisch kann, ist unwahrscheinlich.

Der Barde kam mit fast allen Anwesenden gut aus; ausgenommen sind die Schankwirtin Jovina, die den Schürzenjäger durchschaute und natürlich Erlan, der aber den väterlichen Freund mimte und damit alle bis auf den scharfsinnigen Hamlok täuschen konnte. Mit Dranor hatte Perinio einen Tag vor seinem Verschwinden Streit wegen Salina.

PERİNİOS LİED

Bei den Ermittlungen wird den Helden irgendwann ein Stück des Liedes in die Hände fallen – ob sie sich nun gezielt danach erkundigen oder jemand diese Information von sich aus preisgibt. Alle Liebschaften des Barden sind von Perinios Lied begeistert, weil jede glaubt, die ‘Geliebte’ zu sein; zumindest den Refrain haben sich alle gemerkt. Überhaupt sollten die Helden aus dramaturgischen Gründen den Refrain als ersten Liedteil zu hören bekommen, da er die Drohung an die ‘Geliebte’ enthält, aber noch keine weiteren Informationen preisgibt. Wer das Lied gehört hat, erinnert sich ohnehin am besten an den Kehrreim.

Ein Held, der Füchsisch kann, bekommt eine Gänsehaut, wenn er den Refrain hört, da ihm die versteckte Bedeutung sofort auffällt (zum Lied und seiner Deutung siehe **Anhang II**). Sollte kein Held Füchsisch-Kenntnisse haben, richten Sie es so ein, dass Arn in Hörweite ist – der Landstreicher stromert ohnehin ständig über die Festwiese. Arn kommentiert das Gehörte halblaut mit: “Brrr – das is’ ja mal ein grusliger Text für ein Liebeslied!” und erläutert auf Nachfrage die Deutung des Gehörten. Auch Dranor kann als Füchsisch-Übersetzer dienen, wenn das in Ihrer Runde besser passt.

Sobald die Gruppe die versteckte Botschaft im Lied erahnt, liegt die Vermutung nahe, dass dies der Schlüssel zu Perinios Verschwinden ist, so dass sich die Helden auf die Suche nach dem gesamten Text machen werden. Im Anhang finden Sie Stücke des Liedes, die Sie Ihren Spielern überreichen können, wenn wieder einmal ein Textteil gefunden wurde, wobei Sie

zwei Möglichkeiten haben: Entweder legen Sie im Vorhinein fest, wer welches Stück kennt, was den Spielern gegenüber fairer ist, aber das Risiko birgt, dass die Gruppe sehr früh über eine Schlüsselinformation stolpert oder eine wichtige Stelle nicht findet. Oder aber Sie bestimmen eine Reihenfolge für das Auftauchen der Liedstücke und legen jeder von den Helden entdeckten Quelle das jeweils nächste Stück in den Mund. Dies ist zwar ein stärkerer meisterlicher Eingriff, ermöglicht aber eine Steuerung der Handlungsentwicklung.

Die Nummerierung im **Anhang** liefert einen Vorschlag für eine solche Reihenfolge (schneiden Sie die Nummern vor der Übergabe an die Spieler ab, wenn Sie Ihr Vorgehen verschleiern möchten): erst der allgemeine Hinweis auf das dunkle Geheimnis, dann die nähere Information darüber, dann die Existenz des geheimen Lagers, zum Abschluss die Identität der ‘Geliebten’.

Liedquellen sind Linai, Tika, Nella, Hamlok, Jost und Marik, außerdem der Zettel auf dem Heuboden der Scheune. Wenn Ihre Gruppe Hilfe braucht oder die Suche sich zu lange hinzieht, können Sie auch weitere Barden mit Liedteilen ausstatten.

AUF ERLANS SPUR

Im Zuge der Nachforschungen werden die Helden auch ein paar Dinge über Erlan herausfinden. Wichtige Erkenntnisse sind hier vor allem, dass Perinio offenbar jemanden hatte, der ihm bei seinem Lied half und dass Erlan und Perinio viel Zeit miteinander verbrachten. Erlan selber versucht, sein Interesse am Wettbewerb herunterzuspielen: Er stellt seine Chancen als eher gering dar. Erkundigungen bei anderen Barden oder am Gutshof zeigen aber, dass der alte Barde (vor allem seit Perinios Verschwinden) einer der Favoriten ist.

Der Zahnreißer Argelion weiß von Erlans Sorgen bezüglich seines Alters. Diese Information können Sie auch der Schankwirtin oder Lancorian in den Mund legen. Hamlok kann auf Erlans Neid auf den jüngeren Kollegen, dem alles in den Schoß zu fallen schien, wofür der Alte jahrelang gearbeitet hatte, hinweisen.

DIE GOLDENE LERCHE

Sobald die Helden die Strophe mit der goldenen Lerche gefunden haben, verfügen sie über den nötigen Hinweis, um auf Kulman zu kommen. Das Hauszeichen des Händlers, eine goldene Lerche mit ausgebreiteten Flügeln, wurde in der Einleitungsszene kurz erwähnt und ist auf dem von Kulman gestifteten Bierfass zu finden. Aber auch wenn die Gruppe diese Hinweise übersehen hat, kann der schurkische Händler identifiziert werden, indem man über die mögliche Bedeutung der ‘Lerche’ (die kein füchsischer Begriff ist, aber wohl nicht zufällig gewählt wurde) nachdenkt:

◆ Personen durch Symbole darzustellen ist in Liedern üblich. Wappen werden dazu oft verwendet (*Sagen/Legenden*+2 oder Gespräch mit einem Barden).

◆ Eine Lerche ist kein gebräuchliches Wappentier. In dieser Gegend ist kein Adliger mit einem solchen Wappen bekannt (*Heraldik* +2 oder Gespräch mit Treugreiff oder Ludomir).

◆ In Greifenfurt sind, wie öfter im Mittelreich, Hauszeichen gerade bei wohlhabenderen Personen beliebt (kann fast jede Meisterperson beisteuern).

◆ In der Pflanzersstraße gibt es ein Haus zur Goldenen Lerche. Es gehört dem Händler Kulman (Gespräch mit Einheimischen, *Gassenwissen*-Probe oder einstündiger Stadtspaziergang).

ZAVNPFÄHLE

Denken Sie an die vorhandenen Hilfsmittel, um den Informationsfluss zu steuern und Ihrer Gruppe notfalls Tipps zukommen zu lassen: Meisterfiguren, zu denen die Helden partout nicht gehen, können sich selbständig an Orte bewegen, wo sie mit der Gruppe ins Gespräch kommen. Die Barden hören viel, wenn der Tag lang ist, und teilen ihre Erkenntnisse gern Leuten mit, die nach einem verschwundenen Kollegen suchen. Linai kann Hinweise durch Fragen geben (“Habt Ihr schon herausgefunden, ob ihm jemand schaden wollte?”) und bei Bedarf das Lied von sich aus ins Spiel bringen. Der weise Treugreiff hilft beim Zusammenführen von Informationen.

DER GEGENSPIELER

Dieser Abschnitt behandelt Erlans (Seite 24) Aktionen während des Szenarios, bis hin zu seiner Überführung durch die Helden. Der genaue zeitliche Ablauf hängt vom Vorgehen und dem Fortschritt der Gruppe ab.

Mit ihren Untersuchungen erregen die Helden schnell Erlans Aufmerksamkeit. Der Barde ist ständig auf der Festwiese unterwegs und kennt hier fast jeden, da er seit Jahrzehnten in der Mark umherzieht. Zunächst wartet er ab und beobachtet. In diesem Stadium kommt er vermutlich auch einmal mit den Helden ins Gespräch. Erlan bietet folgende Informationen an:

◆ Perinio und er waren befreundet (*falsch*, was Erlan angeht). Sie haben in den letzten Tagen immer wieder Zeit miteinander verbracht, weil Perinio Erlans Erzählungen über sein Leben als Spielmann liebte (*falsch*, sie arbeiteten an dem Lied).

◆ Perinio hat ein eigenes Lied für den Wettbewerb geschrieben, wohl ein Liebeslied, aber den Text hat er für sich behalten (*falsch*). Erlan hat nur einen Vers zufällig aufgeschnappt (siehe unten **Falsche Fährten**).

◆ Zwischen Perinio und dem Hütchenspieler Dranor kam es zwei Tage vor Festeröffnung zu einem erbitterten Streit (*wahr*, aber übertrieben). Dranor bedrohte den Barden mit dem Tode (*falsch*). Erlan macht sich Sorgen und traut Dranor das Schlimmste zu (*falsch*).

◆ Der Wettbewerb ist Erlan nicht so wichtig, er nimmt teil, um dem Junker eine Freude zu machen (*falsch*). Favorit ist ohnehin der Schwarze Barde (*falsch*, Erlans Chancen sind besser). Perinio hätte wohl auch Aussichten auf den Sieg gehabt (*wahr*, sogar große).

Mit Fortschreiten der Ermittlungen erkennt Erlan die Helden als Gefahr und beginnt, gegen sie vorzugehen. Da er jedoch weder ein mächtiger Magier noch ein gefürchteter Kriegsherr ist, muss er die Waffen eines Barden nutzen – Verstand und Zunge:

FALSCH FÄHRTEN

Solange die Gruppe noch keine näheren Erkenntnisse erlangt hat, legt der Spielmann falsche Spuren, um Zeit zu gewinnen. Dazu gehören die oben angeführten Informationen im Gespräch, er versucht aber auch, den Verdacht aktiv auf Dranor zu lenken. Erlan verbreitet gezielt das Gerücht über den heftigen Streit und die Morddrohung, so dass die Helden diese Information von mehreren Seiten (wenn auch nur durch Hörensagen) bestätigt hören. Zusätzlich schürt er den allgemeinen Unmut gegen den Streuner (was durch Dranors

‘Glückssträhne’ einfach ist), um ihn in möglichst schlechtem Licht erscheinen zu lassen.

Wenn Erlan bemerkt, dass die Helden sich für Perinios Lied interessieren, bringt er selbst erfundene Verse in Umlauf, um die Gruppe zu verwirren (siehe **Erlans falsche Verse**). Einen solchen Vers teilt er den Helden selber mit, beim anderen versucht er, ihn über andere Personen (denen er ihn vorsingt oder ihnen “hilft, sich zu erinnern”) einzuschmuggeln. Da der alte Barde die Fälschungen recht hastig dichtet, macht er aber einen Fehler, so dass man seine Verse von den echten Liedteilen unterscheiden kann: Erlans Zeilen fehlt der Mittelreim (in Perinios erster Strophe “Gold – hold” und “Tanz – Glanz”), sie reimen sich nur am Ende. Wenn Ihren Spielern dieses Detail nicht auffällt, kann jeder Barde die Unstimmigkeit bemerken – bei einem sorgfältig gedichteten Lied für einen Wettbewerb hätte Perinio nicht bei manchen Zeilen so geschludert.

SPITZE ZUNGE

Sobald die Helden beginnen, sich den Hintergründen zu nähern, wird Erlans Taktik offensiver. Ab nun verbreitet er Gerüchte über die lästigen Ermittler, die sich nach den Schwachpunkten der Helden richten: Leuten mit niedrigem SO könnte man unlautere Absichten oder kriminelle Handlungen nachsagen, für Helden mit hohem SO eignen sich Gerüchte, dass sie arme Leute ausbeuten und/oder ihre Dienstboten schlagen, auswärtige Reisende werden zu Spionen für fremde Reiche, Exoten sind “wer weiß mit wem” im Bunde. Die Auswirkungen reichen von wachsendem Misstrauen über mangelnde Gesprächsbereitschaft bis hin zu Anfeindungen von Meisterpersonen. Auch die Vertreter der Obrigkeit (Ludomir, Treugreiff) beobachten die Gruppe mit wachsendem Argwohn.

Falls die Gruppe auf Arn als Füchsisch-Übersetzer angewiesen ist, schwärzt Erlan diesen gezielt bei Gerulf an, damit der ihn aus dem Verkehr zieht. Überhaupt ist der Waffenknecht ein dankbares Opfer für Erlans Lügen, da er gern das Schlechteste über die Helden annimmt.

ESKALATION

Wenn sich die Schlinge um Erlan zusammenzieht, greift der Barde zu verzweifelten Mitteln. Bei der Ausschank halten sich genügend Betrunkene auf, in denen ein guter Redner mit ein paar Krügen Freibier Gehör findet – vor allem, wenn es um wichtige Neuigkeiten geht: Übelste Schurken treiben sich auf der Festwiese herum! Der Spielmann hetzt mit wilden Anschuldigungen gegen die Helden (sie wären mit Orks im Bund, hätten versucht, einer Magd Gewalt anzutun oder dergleichen). Zwar glaubt nicht jeder, was er hört, aber die zuvor gestreuten Gerüchte haben den Boden bereitet: Ein paar raufstige Kerle machen sich auf, die ‘Verbrecher’ zu stellen, so dass die Gruppe sich einem betrunkenen Mob gegenüber sieht. Orientieren Sie sich an den unter **Raufhandel** angeführten Werten und passen Sie die Zahl der Raufbolde an die Kampfkraft der Helden an. Beachten Sie, dass Waffengewalt oder Magieinsatz seitens der Gruppe zu einer Panik oder dem Einschreiten von Ludomir und seinen Waffenknechten führen kann. Wenn Erlan, der aus sicherem Abstand beobachtet, erkennt, dass die Betrunkene nicht mit den Helden fertig werden, versucht er, sich aus dem Staub zu machen. Wenn Sie die Gangart für Ihre Gruppe verschärfen möchten, kann der Spielmann auch noch Kulman eine Warnung zukommen lassen, sodass der Händler von nun an aktiv versucht, gegen die Leute vorzugehen, die seinem Geheimnis auf der Spur sind.

ZUGRIFF!

Wenn die Helden Erlan hier oder bei anderer Gelegenheit stellen, treffen sie auf wenig Gegenwehr: Erlan ist letztlich kein Gegner für eine Heldengruppe. Mit dem Scheitern seines Planes bricht die letzte Hoffnung des Bardens zusammen; wenn der verzweifelte und verbitterte Mann einfach nur laufen gelassen wird, ist das eigentlich Strafe genug. Einen Platz für seinen Lebensabend wird er nicht mehr finden, und auch unter den Fahrenden ist

Erlan nun ein Ausgestoßener, da seine Tat sich schnell unter den Spielleuten verbreitet. Wird Erlan der Obrigkeit übergeben, landet er im Kerker, den er auf Grund seines Alters und seiner angeschlagenen Gesundheit wohl nicht lebend verlässt.

Ein geflohener oder verschonter Erlan kann als erbitterter Feind der Gruppe weitergeführt werden, der immer wieder Gerüchte über die Helden verbreitet oder Informationen über sie sammelt und an ihre Gegner weitergibt.

AUF ZUR RETTUNG!

Selbst wenn Erlan überführt ist, bleibt Perinio noch immer verschwunden. Das Lied beschuldigt Kulman, seit Jahren mit Orks zusammenzuarbeiten – wenn dies wahr ist, droht dem Händler der Galgen, falls ihn nicht vorher eine wütende Menge in Stücke reißt. Das ist ein gutes Motiv, den Bardens verschwinden zu lassen – aber was ist mit Perinio geschehen? Wenigstens wurde noch keine Leiche gefunden.

KULMANS HAUS

Wenn der erste Weg die Helden zum Haus mit der goldenen Lerche führt, stehen sie dort vor verschlossenen Türen: Kulman ist in diesen Tagen kaum zu Hause, und sein Schreiber *Berek* lässt niemanden ein. Er fordert Besucher auf, in ein paar Tagen wiederzukommen, da der Hausherr geschäftlich unterwegs sei. Beobachtungen erbringen keinen Hinweis darauf, dass hier jemand gefangen gehalten wird. Man kann von außen durch die Kellerfenster spähen, ohne einen Bardens zu erblicken,

und auch sonst tut sich nichts Verdächtiges. Falls die Gruppe einbricht, muss sie sich mit Kulmans Wehrheimer Bluthunden (**ZBA 115**) *Oger* und *Drache* auseinandersetzen, findet aber keinen Entführten. Im ersten Stock werden im Arbeitszimmer des Händlers in einer Truhe mit gutem Schloss (*Schlösser Knacken* +8) 100 Dukaten in bar und geschäftliche Dokumente verwahrt. Wenn Sie die Bemühungen der Helden honorieren wollen, kann in den Aufzeichnungen belastendes Material zu Kulmans Schmutzgeleien zu finden sein.

DER APFELHAIN

In der Tat ist Kulman derzeit viel unterwegs: Er muss sich immer wieder auf der Festwiese sehen lassen, und dazwischen versucht er, die 'Wahrheit' aus Perinio herauszuprügeln. Zu diesem Zweck hat er den Bardens in das Lager sperren lassen, das auch im Lied erwähnt wird: die *Laube* im *Apfelhain*.

Die Helden können auf zwei Wegen zur *Laube* gelangen. Der einfachere der beiden ist es, Kulman auf der Festwiese aufzuspüren und zu beschatten, sobald er aufbricht. Der Händler reitet nach Greifenfurt, durchquert die Stadt von Süd nach Nord (wenn es schon dunkel ist, umrundet er sie stattdessen) und führt seine Verfolger so zur Schwarzen Wiese. Diese Methode ist zeitaufwändiger, außerdem ist dann Kulman mit Sicherheit vor Ort anwesend.

Alternativ kann die Gruppe den Hinweisen im Lied nachgehen und selbständig nach der *Laube* suchen. Der erste Schritt dorthin ist die Deutung des *Apfelhains*, der auch einem Füchsischkenner nichts sagt, wenn er nicht aus Greifenfurt stammt. Arn kennt den lokalen Begriff jedoch, mit einer *Gassenwissen*-Probe lässt sich auch in der Stadt (etwa in der Taverne *Schandkragen*) jemand aufreiben, der die Bedeutung erklären kann.

Sobald klar ist, dass nach einer Grabstätte gesucht wird, bleiben nicht viele Möglichkeiten. Der *Apfelhain* (heute *Peraine-Hain*), in dem während der Belagerung von 1012 BF Tote begraben wurden, liegt mitten in der Stadt. Der Greifenfurter *Boronsanger* und der Platz, an dem die Asche der toten Orks aus dem Angriff von 1028 BF verscharrt wurde, befinden sich beide direkt an der Stadtmauer. Diese Orte sind für ein geheimes Lager, wie es eine *Laube* sein sollte, ungeeignet, außerdem gibt es dort nirgendwo Birken.

Erkundigen sich die Helden nach anderen Grabstätten, fällt jedem älteren Greifenfurter rasch die Schwarze Wiese ein, ein abgelegenes Stück Land nördlich der Stadt, zu dem man die Leichen der Schwarzpelze nach dem Sieg über die Orks im Jahre 1013 BF brachte. Vom Festplatz aus ist es in zweieinhalb Stunden erreichbar.



DIE LAUBE DER GELIEBTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg, den man euch beschrieben hat, ist von Unkraut überwuchert, das aber kürzlich niedergetrampelt wurde. Ihr durchquert ein Wäldchen, und dann liegt die Schwarze Wiese vor euch – ein verwildertes Fleckchen Land, dem man nicht ansieht, was unter der Erde begraben liegt. An den Seiten der Wiese ragen alte Tannen wie dunkle Wände empor, so dass der größte Teil der Lichtung im Schatten liegt. Und dann seht ihr einen hellen Fleck auf dem dunklen Grün: Dort hinten erhebt sich ein kleiner Hügel, keine vier Schritt hoch, auf dem die hellen Stämme dreier Birken wie Nebelstreifen schimmern.

Ein leises Auflachen ertönt, ein Stück entfernt – vielleicht bei dem Hügel? Jetzt hört Ihr auch undeutliche Stimmen von dort.

An der Rückseite des Hügels befindet sich der Eingang, den Kulman vor Jahren grub, um die Waren, die er an die Orks lieferte, zu verbergen. In den letzten Jahren brachte er hier Schmuggelgut oder andere Dinge, die er nicht in seinem Stadthaus haben wollte, unter. Das Lager ist ein einzelner Raum, eigentlich mehr eine Höhle, in der Perinio gefesselt und in ziemlich schlechtem Zustand (nur mehr 15 LeP) liegt. Wenn Kulman ihn bearbeitet, wird er auf einen kleinen Hocker gesetzt. Es stehen noch ein paar Fässer und Säcke herum, die ramponierte Laute des Barden liegt in einer Ecke.

Kulman hält sein Versteck nicht mehr für sicher und hat seinen Leuten befohlen, alle Spuren zu verwischen.

Deshalb arbeiten hier je nach Tageszeit vier bis sechs kräftige Kerle an der Räumung des Lagers. Da sie auch den Gefangenen bewachen sollen, muss sich die Gruppe mit ihnen auseinandersetzen, um Perinio zu befreien. Wenn die Helden Kulman hierher verfolgt haben (oder Sie ihn beim Finale dabei haben möchten), befindet sich auch der Händler beim Versteck, gibt Anweisungen oder beschäftigt sich mit dem Barden.

Kulman Achsreither

Schwert: INI 13+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W+4 DK N

LeP 32 AuP 29 WS 7 RS 0 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade

Kulmans Schergen

Kurzschwert: INI 10+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W+3 DK HN

LeP 29 AuP 27 WS 7 RS 1 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Zur Befreiung des Gefangenen sind mehrere Alternativen denkbar, sei es ein heroischer Sturmangriff, ein Ablenkungsmanöver oder abwartendes Beobachten, bis Kulman und ein paar der Schergen nach Greifenfurt zurückkehren.

Es bleiben jedoch immer zumindest drei Arbeiter hier. Wird Kulman gestellt, verteidigt er sich verbissen. Er hat keine Lust, lebend gefangen genommen zu werden, da ihm der Galgen droht. Seine Männer ergeben sich, wenn die Lage aussichtslos wird.

OPTIONAL: VERSTÄRKUNG

Die Helden können nach Hilfe zur Befreiung des Barden suchen. Je nachdem, welche Kontakte sie auf dem Fest geknüpft haben, reicht die Bandbreite von ein paar Barden, die als Ablenkung gute Dienste leisten können, bis hin zu Ludomir und zwei seiner Waffenknechte. Wenn sich die Gruppe an Treugreiff wendet, kann dieser zumindest als Zeuge mitkommen oder auf Ludomir einwirken, wenn die Helden wirklich dringend Verstärkung brauchen.

DER WETTBEWERB

Man sieht dem geretteten Perinio die Misshandlungen der letzten Tage an – sein Gesicht ist geschwollen, die Unterlippe aufgeplatzt. Trotzdem denkt er hauptsächlich an eines: den Wettbewerb! Wenn ein Heilkundiger sich um ihn kümmert, sodass der Barde teilnehmen kann, kennt Perinios Dankbarkeit keine Grenzen. Alternativ könnte auch ein Held den angeschlagenen Spielmann vertreten und dessen Lied für ihn vortragen. Der Wettbewerb am Nachmittag des zweiten Tages nach der Eröffnung bildet den Höhepunkt und Abschluss des Festes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon zu Mittag trachten viele Festbesucher danach, sich rechtzeitig einen guten Platz für den Wettbewerb zu sichern. Aus den zusammengeschobenen Tischen der Schank wurde eine Bühne errichtet, Bänke stehen für die Ehrengäste bereit. Manche Barden sitzen noch abseits und stimmen ihre Instrumente, andere gehen aufgeregt auf und ab und summen verstohlen eine Melodie vor sich hin. Die gespannte Erwartung des Publikums liegt fühlbar in der Luft, als Junker Ludomir sich von seinem Platz erhebt und das Startzeichen gibt. Yanna na Rianod klettert mit tapferem Lächeln und fest umklammerter Harfe auf die Bühne.

Jeder Bewerber trägt ein Lied seiner Wahl vor, dazwischen gibt es Pausen, in denen das Publikum angeregt über das Gehörte plaudert.



BARDEPWETTBEWERBE II: VORBEREITETER VORTRAG

Bei dieser Art Wettbewerb haben die Künstler Zeit, einen Beitrag aus ihrem Repertoire auszusuchen oder ihn im Vorfeld zu dichten. Manchmal gibt es Vorgaben (etwa zur Anzahl der vorzutragenden Stücke), aber die sind schon lang vor dem Bewerb bekannt.

Um die Entscheidung nicht durch einen schnöden Wurf auf *Singen* herbeizuführen, kann ein System verwendet werden, bei dem der Gesamterfolg jedes Barden aus drei Kategorien ermittelt wird:

◆ *Technik*: Die TaP* aus einer *Singen*-Probe sind die Punkte für diese Kategorie. Wenn der Barde seinen Gesang mit einem Instrument begleitet, darf er die TaP* einer *Musizieren*-Probe dazurechnen, allerdings sind dann beide Proben um 4 Punkte erschwert. Für einen ungeübten Künstler ist es besser, sich nur auf den Gesang zu konzentrieren.

◆ *Erwartung*: Der Meister legt für sich fest, was das Publikum oder die Preisrichter gerne hören würden. Der Spieler schildert, was sein Held vorträgt. Je nachdem, wie gut die Publikumserwartung erfüllt wird, erhält der Barde zwischen 0 (ein zotiges Trinklied am Hof einer Adligen, die götterfürchtige Hymnen schätzt) und 10 (ein fröhliches Trinklied über einen Puniner Helden vor einer fröhlichen, trinkfreudigen Menge in Punin) Punkte. Um die Publikumserwartung einzuschätzen, können im Vorfeld des Bewerbs Nachforschungen (Befragen des Personals über die Vorlieben der Herrschaft etc.) ausgespielt oder *Menschenkenntnis*-Proben gewürfelt werden.

◆ *Auftritt*: Hier kommt es darauf an, wie gut die Darbietung "rüberkommt". In dieser Kategorie sind ebenfalls bis zu 10 Punkte erreichbar. Wird zumindest ein Teil des Auftritts ausgespielt (Spaß geht vor Virtuosität), sollte das mit mindestens 5 Punkten belohnt werden, alternativ entscheidet eine reine Charima-Probe: gelungen 5 Punkte, misslungen 2, Patzer 0, kritischer Erfolg 8 Punkte. Bestimmte Umstände geben Punkte dazu oder ziehen welche ab: *Gut Aussehend* +1, *Herausragendes Aussehen* +3, *Wohlklang* +1, *beeindruckendes Auftrittsgewand* +1, *Unansehnlich* -1, *Widerwärtiges Aussehen* -3, *Unangenehme Stimme* -2, *Stigma* -1, *zerlumpte Kleidung* -1.

Für die Gesamtwertung werden alle Punkte zusammengezählt. Wenn die Bewertung durch *völlige Laien* erfolgt (zum Beispiel die Gäste in einem Wirtshaus), werden die Punkte aus *Technik* halbiert (virtuose Feinheiten werden nicht bemerkt, Fehler kaum erkannt). Eine Bewertung durch *fachkundige Preisrichter* (andere Musiker oder ähnliche) halbiert die Punkte aus *Auftritt* (Theatralik oder ein hübsches Gesicht täuschen solche Zuhörer nicht). Bei *interessierten Laien* (zum Beispiel Musikliebhaber) zählen alle Kategorien gleich.

Die Bewertung einer *Auftragsarbeit* (siehe **Bardepwettbewerbe I: Spontandichten**, Seite 17) erfolgt nach denselben Regeln, nur dass die Kategorie *Erwartung* misst, wie gut die Vorgaben erfüllt wurden (der Spieler des Barden sollte zumindest ein paar Verse tatsächlich dichten).

Ludomir und Irion, die hier die Entscheidung fällen, sind *interessierte Laien*. Ihre *Erwartung* lautet: Heroisches oder romantisches Liedgut, nicht traurig, aber auch nicht zotig. Falls ein Held am Wettbewerb teilnimmt (als Perinios Vertreter oder auf eigene Faust), hier die Ergebnisse der anderen Barden:

- ◆ Yanna mit dem todtraurigen *In den Wassern des Flusses*: 20
- ◆ Boromil und Nella mit der *Moritat vom schrecklichen Korobar*: 18
- ◆ Der Schwarze Barde mit der *Ballade von Brig-Lo*: 27
- ◆ Mirandola mit dem frechen *Und ziehst du in die Fremde*: 23
- ◆ Perinios (wenn er selbst antritt) mit seinem *Lied für die Geliebte*: 29
- ◆ Ein Vertreter Perinios erhält automatisch 9 Punkte aus *Erwartung* (Irions Fürsprache). Wenn der Spieler das Lied am Spieltisch vorträgt, bringt das 10 Punkte aus *Auftritt*.

Außer Konkurrenz erntet Amber Applaus mit der *Ysilia-Ballade*, Walthard rührt die Menge mit der *Herzog-*

Waldemar-Ballade zu Tränen, Gwydon verzaubert sie mit *Kleines Licht*.

Nach dem Krönen des Siegers durch Junker Ludomir wird noch ein letztes Mal so richtig gefeiert. Das Einzige, was die fröhliche Stimmung trüben könnte, sind die drei Maiden, die ihrem Perinio zu seiner Rettung (und vielleicht seinem Sieg) gratulieren wollen – ob die Helden dem Sänger auch aus dieser Klemme helfen oder lieber das Fest genießen, ist eine andere Geschichte ...

DER MÜHEN LOHN

Die Gruppe darf sich nicht nur über **250 Abenteuerpunkte** freuen, sondern wird auch in den Gesängen der Barden gerühmt: Für das nächste halbe Jahr steigt der SO der Helden um einen Punkt. Über Ludomir kann auch eine Belohnung in klingender Münze verteilt werden. Außerdem haben sich die Helden *Spezielle Erfahrungen in Menschenkenntnis* und *Sagen/Legenden* verdient, ein Antreten beim Wettbewerb bringt dazu noch eine in *Singen* und/oder *Musizieren*.

ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE

AUF DER FESTWIESE

ARN

Der zerlumpte, vernarbte Landstreicher hinkt stark, und seine Verkrüppelung ist nicht gespielt. Arn gehörte zu den Unglücklichen, die als Plänkler der Landwehr den Orks entgegengeworfen wurden, als diese vor Jahren zum Sturm auf das Mittelreich zogen. Durch die lange Zeit auf den Straßen hat er einige phexische Kenntnisse erlangt, aber an sich ist Arn eine ehrliche Haut. Wenn er jemanden mag, bemüht er sich nach Kräften, ihm zu helfen.

Geboren: 991 BF *Größe:* 1,74 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grün
Herausragende Talente: Überreden (Betteln) 8 (10), Gassenwissen 9, Sprachen Kennen (Füchsich) 10
Nachteile: Lahm, Unansehnlich

GERULF

Schon äußerlich ist der ungepflegte, untersetzte Waffenknecht mit der niedrigen Stirn und den schiefen Zähnen eine unangenehme Erscheinung, und sein Inneres ist um keinen Deut schöner: Gerulf ist grob, aufbrausend und trunksüchtig (letzteres riecht man) und liebt es, auf Schwächeren herumzutampeln. Wenn jemand seinen Groll erregt, neigt er zu kleinlichen, aber ausdauernden Racheplänen.

Geboren: 1001 BF *Größe:* 1,82 Schritt
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* braun
Herausragende Eigenschaften: KK 14
Herausragende Talente: Sinnenschärfe 7, Überreden (Einschüchtern) 7 (9)
Nachteile: Jähzorn 7, Rachsucht 8, Unansehnlich

KULMAN ACHSREIßER

Schon als kleiner Fuhrmann war der behäbige Mann mit den strähnigen blonden Haaren und den klugen, aber kalten Augen für jede Möglichkeit offen, eine Kleinigkeit nebenher zu verdienen. Kulman hat in seinem Leben nie etwas geschenkt bekommen, sondern sich alles erarbeitet – wenn auch nicht immer ehrlich. Seine Geschäfte mit den Orks brachten ihm genug Geld, um zu einem geachteten Händler zu werden. Inzwischen ist er auf die Orks nicht mehr angewiesen, aber er handelt immer noch mit Schmuggelware – mittlerweile aber für den Greifenfurter Ratsherrn *Perval Swellter* (**Schild 144**). Falls Sie die Helden in weiterer Folge mit dem skrupellosen Geldverleiher und Kriegsgewinnler konfrontieren wollen, können Sie bei Kulman Hinweise auf seine Geschäfte mit Perval platzieren oder den Ratsherrn auf die Gruppe aufmerksam werden lassen, die sich da gefährlich nahe an seinen Kreisen bewegt.

Geboren: 989 BF *Größe:* 1,78 Schritt
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* wasserblau
Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 14
Herausragende Talente: Gassenwissen 8, Überreden 11, Schätzen 10, Sprachen Kennen: Füchsich 9
Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (Perval Swellter)

Kulman Achsreither

Schwert: INI 14+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W+4 DK N
LeP 32 **AuP** 29 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 4 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Finte, Meisterparade

LINAI

Ein hübsches, allseits beliebtes Mädchen mit Stupsnase, schulterlangen, blonden Haaren und ein paar frechen Sommersprossen. Linaï arbeitet als Küchenmagd auf Gut Rothenstein, hilft aber während des Festes beim Ausschank aus. Sie ist praktisch veranlagt, auch wenn ihre innige Schwärmerei für Perinio ihr derzeit nicht hilft, einen klaren Kopf zu bewahren – aber immerhin ist sie klug genug, sich hilfesuchend an die Helden zu wenden.

Geboren: 1010 BF *Größe:* 1,68 Schritt
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* grün
Herausragende Eigenschaften: CH 14

SALINA, DIE GAUKLERKÖNIGIN

Die selbsternannte Gauklerkönigin ist eine grazile und äußerst hübsche junge Frau, die bunte, dünne Gewänder bevorzugt, die zwar farblich meist nicht zueinander passen, aber ihren trainierten Körper gut betonen. Sie ist optimistisch, witzig und meist gut gelaunt. Ihr Ruf beruht auf ihrem akrobatischen Können, aber fast noch mehr auf ihrer Begabung, stets dort aufzutreten, wo Aufsehen erregende Dinge passieren.

Geboren: 1002 BF *Größe:* 1,70 Schritt
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* braun
Herausragende Eigenschaften: CH 17, GE 14
Herausragende Talente: Akrobatik 14, Gaukeleien (Jonglieren) 13 (15)

HAMLOK

Salinas Bruder, ein hagerer Kerl mit einem knapp gestutzten Kinn- und Oberlippenbärtchen, teilt zwar seiner Schwester Vorliebe für bunte Kleidung, nicht jedoch ihr sonniges Gemüt: Der Narr und Possenreißer neigt zum Meckern, und wenn ihm etwas die Laune verdorben hat, wird der Spott, den er schon in guter Stimmung freigiebig verteilt, zu beißendem Hohn.

Geboren: 1000 BF *Größe:* 1,73 Schritt
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* braun
Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 14
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 12, Gaukeleien (Possenreißen) 12 (14)

DRANOR

Der seit einiger Zeit mit Salina liierte Streuner trägt seinen Beinamen 'der Schöne' zu Recht. Er ist ein stattlicher junger Mann mit ausgesprochen glatter Haut, blitzenden Augen und kräftigem, schwarzen Haar, meist nur mit einer Lederhose und einem offenen weißen Hemd bekleidet.

Dranor ist ein ausgezeichneter Lügner und Falschspieler und stets auf seinen Vorteil bedacht.

Geboren: 1007 BF *Größe:* 1,85 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* blau
Herausragende Eigenschaften: CH 16
Herausragende Talente: Gaukeleien (Hütchenspiel) 11 (13),
Falschspiel 12
Nachteil: Goldgier 10

Salina, Hamlok und Dranor kann man im Computerspiel **Drakensang** (erschienen 2008) begegnen.

HERRSCHAFTEII

TRÉUGREIFF

Ein grauhaariger, großgewachsener Praios-Geweihter, dessen stattliche Erscheinung nicht unbedingt auf einen asketischen Lebenswandel hinweist. Die schwarzen Augen des Priesters blicken unter buschigen Augenbrauen prüfend und streng in die Welt, sind aber von zahlreichen Lachfältchen umgeben.

Treugreiff stammt aus einer Bauernfamilie und hat nie seine Wurzeln vergessen, denn das Licht und die Wahrheit des Herrn strahlen für alle Menschen, nicht nur für den Adel. Wegen seiner väterlichen Art und seiner Lebenserfahrung ist der Praios-Diener in der Umgebung bekannt und beliebt.

Geboren: 984 BF *Größe:* 1,89 Schritt
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* schwarz
Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 14, CH 15
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 11, Götter/Kulte 10, Rechtskunde 9

LUDOMIR UND IRION VON ROTHEINSTEIN

Der fünfzigjährige Junker Ludomir ist ein alter Kämpfer, der in den letzten dreißig Jahren so manche Schlacht erlebt hat. Er focht schon an der Seite des Reichsbehüters Brin gegen die Orks. Im Alter hat Ludomir nun die Muße, sich mit seiner alten Leidenschaft, der Musik, zu beschäftigen und sich den Traum von einem Hofbarden zu erfüllen. Er liebt Ritterballaden und historische Gesänge.

Ludomirs Sohn Irion ist ein stiller junger Mann mit langen, braunen Haaren und einem sympathischen Lächeln. Irion hat eine romantische Ader und ein Ohr für Musik, ist aber auch in den handfesteren Tugenden eines Greifenfurter Adligen bewandert.

BARDEII

PERINIO

Der Blondschoopf mit der seidenweichen Stimme nutzte seine natürliche Begabung, um dem kleinen Ort Breitenbruck zu entkommen, in dem er vor zwanzig Jahren als Perainfried Holzinger zur Welt kam. Er ist selbstbewusst (man könnte es selbstverliebt nennen), aber recht naiv. Sein Glaube an das Gute im Menschen ließ ihn auch auf Erlans Schliche hereinfallen. Der junge Barde ist ein haltloser Schürzenjäger, der schon manches Herz gebrochen hat.

Geboren: 1010 BF *Größe:* 1,77 Schritt
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* braun
Herausragende Eigenschaften: CH 14
Herausragende Talente: Betören 12, Musizieren 9, Singen 11
Vorteile: Gut Aussehend, Wohlklang

ERLAN

Ein eher schwächlicher Mann mit kurzen, grauen Haaren, dessen tiefe, angenehme Stimme noch immer Kraft hat, auch wenn die hohen Töne mitunter zu zittern beginnen. Erlan hat über dreißig Jahre auf der Straße gelebt und kennt fast alle Tricks; er ist ein meisterhafter Spielmann – aber das Alter beginnt ihn einzuholen. Von früh an hat er gelernt, sich um sich selbst zu kümmern – über das Wohl anderer nachzudenken ist ein Luxus, den er sich nie leisten konnte.

Geboren: 973 BF *Größe:* 1,74 Schritt
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* braun
Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 15
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 11, Singen 14,
Sprachen Kennen (Füchsisch) 10, Überreden 15
Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Neid 7

Im Folgenden finden Sie die übrigen anwesenden Barden, zusammen mit Hinweisen, wie man sie in anderen Szenarien verwenden könnte, sowie Informationen darüber, was Spielleute verschiedener Regionen so besonders macht.

AMBER ZAHRAJAN

Die hellblonde Frau mit den leuchtend blauen Augen (geb. 997 BF) ist derzeit die wohl berühmteste Bardin Aventuriens. Sie zog lange Jahre durch die Lande und sammelte Lieder und Geschichten. Seit 1030 BF ist Amber kaiserliche Hofbardin, dennoch zieht es sie immer wieder in die Welt hinaus. Zu ihren bekannteren Werken gehören *Der Weg durch den Dunkelforst* und *Königstod*.

Verwendung im Spiel: Amber verfügt über Kontakte an zahlreichen Adelshöfen und am Kaiserhof und kann als Anlaufstelle für Helden dienen – oder diese auf der Suche nach neuen Liedern von sich aus ansprechen. Ambers Bühne ist **Schild 168**, sie gastierte aber unter anderem auch schon in **Invasion der Verdammten** und **Der Fluch von Burg Dragenstein**.



DER WEIDENER BARDE IM SPIEL

Die Barden in mittnächtlichen Herzogtum sind Erzähler und Verseschmiede, die mit bekannten Elementen aus dem Stegreif lange Epen schaffen und die Taten des Adels seit alter Zeit besingen. In einem Land, in dem Bücher selten und Leser rar sind, bilden sie die wichtigste Quelle der Überlieferung, sie zeichnen sich oft durch hohes Geschichtswissen aus. Begründer der Weidener Sangeskunst und der Bardenschule von Trallop war *Aldifreid* (um 220 BF).

Typische Instrumente: Laute, oft auch nur Gesang
Typisches Repertoire: historische Epen, Balladen, Sagen

WALTHARD VON LÖWENHAUPT

Wer den großgewachsenen alten Weidener (geb. 976 BF) mit den roten Haaren und den blauen Augen am Herd eines Weggasthauses spielen hört, mag zwar die edlen Züge des Spielmanns bewundern, aber er wird kaum vermuten, dass er den jüngsten Bruder des verstorbenen Weidener Herzogs Waldemar vor sich hat. Der Edelmann, der den Weg des Bardens wählte, ist beim Volk beliebt und gilt noch heute als großer Herzensbrecher.

Verwendung im Spiel: Walthard kann Helden zum Weidener Hof in Kontakt bringen, als Quelle für die Geschichte der Nordprovinzen dienen oder einfach als Begegnung am Wegesrand verwendet werden – vor allem, wenn die Gruppe erst nicht ahnt, mit wem sie es zu tun hat. Walthards Stammbühne ist **Schild 146**.

MIRANDOLA, DIE SPOTTDROSSEL

Die kleine, rundliche Almadanerin aus der Puniner Schule der Torbenia hat Temperament für zwei und eine Zunge, die zumindest für drei sprechen könnte. Die Spottversedichterin ist nie lange an einem Ort zu finden; zu schnell verdirbt sie es sich normalerweise mit der Obrigkeit oder einer anderen Respektsperson – denn Respekt ist ein Fremdwort für sie.

Verwendung im Spiel: Miranda legt sich gern mit den Mächtigen an und kann dann Hilfe gebrauchen, sie ist aber auch schnell dabei, wenn jemand sie bittet, gegen einen ungerechten Herrn oder einen korrupten Verwalter anzugehen.



DIE ALMADANISCHE TROVERE IM SPIEL

Troveres, wie die Spielleute Almadan genannt werden, sind für ihre keck-respektlosen Canciones bekannt, die sie stets an die Umgebung und die aktuelle politische Lage anpassen. In ihren Adern fließt heißes Blut, und sie zügeln ungern ihre Zungen oder ihren Stolz. Viele von ihnen sind auch feurige Tänzer.

Typische Instrumente: Vihuela (kleine, birnenförmige Laute), Tamburin

Typisches Repertoire: frohe Tanzweisen, freche Spottverse

GWYDON SILBERSANG

Der dunkelblonde Mann wirkt jünger, als er ist (geboren 985 BF), und die etwas zu großen, smaragdgrünen Augen und die leichten Spitzen seiner Ohren verraten den Grund dafür. Der Halbfelf wandert seit über zwanzig Jahren durch Aventurien und kennt Geschichten aus vielen Ländern. Vor allem ist er an Legenden über magische Orte und Dinge interessiert, und es heißt, dass er nahe am verwunschenen Farindelwald aufwuchs und die Feen des Waldes kennt. Er schrieb *Pantherfang*, aber auch *Rondra will es!*, die Hymne des Blutbanners.

Verwendung im Spiel: Gwydon kann Helden auf der Spur von Legenden und Zaubern weiterhelfen oder Verirrten im Farindel zu Hilfe kommen. Er gab sein Debüt in **Flüstern der Wälder**.

MARIK IMMERHEISER, DER SCHWARZE BARDE

Da Marik seinen Namen – vor allem den Nachnamen – nie gern nennen wollte, machte er die Farbe seiner Kleidung zu seinem Künstlernamen: Der dunkelhaarige Spielmann (geb. 992 BF) trägt ausschließlich schwarz, bis hin zu dem Samtbaret auf seinem Kopf. Er ist nicht einer der Tapfersten, aber sehr von sich überzeugt, und er hat eine gewisse Bekanntheit unter den Spielleuten erlangt. Die meisten seiner Lieder stammen aus der Feder des verschollenen Edlen Hesindian von Drachenzahn. Ein eigenes Werk ist *Wenn Yshija tanzt*.

Verwendung im Spiel: Der Schwarze Barde ist dort zu finden, wo es gutes Geld bei geringem Risiko gibt. Er schnappt allerorts Gerüchte auf, und gegen eine kleine Gegenleistung teilt er sie gerne mit anderen. Wenn Sie Perinio in Ihrem Aventurien als herumziehenden Barden behalten wollen, können Sie Marik an seiner Statt den Wettbewerb gewinnen lassen.



DER GARETISCHE SPIELMANN IM SPIEL

In Garetien können die Sänger vom Status eines Barden in Weiden oder Albernia nur träumen: Hier sind sie Fahrende unter vielen. Das Publikum ist allerlei Unterhaltung gewöhnt, und die Herrschaften haben nur wenig Verständnis für Sänger, die glauben, die Welt verändern zu können. Für diese Spielleute gilt oft "Wes Brot ich ess, des Lied ich sing". Ihre Weltgewandtheit und Schläue machen sie aber zu nützlichen Weggefährten.

Typische Instrumente: Flöte, Trumscheit (mannshohes, einsaitiges Streichinstrument mit schnarrendem Klang), Sackpfeife, Laute

Typisches Repertoire: Helden- und Göttersagen, schalkhafte, oft selbstironische Lieder

ΥΑΝΝΑ ΠΙ ΡΙΑΠΟΔ

Schon von weitem erkennt man die junge Bardin (geb. 1005 BF) an der kecken Hahnenfeder am Hut und dem bunten Mantel. Die Albernierin liebt derbe Spottgedichte ebenso wie die schwermütigen Lieder ihrer Heimat und ist stets auf der Suche nach neuem Material. Sie bereist das Land mit ihrem treuen Maultier *Aldifreid*, ihr bevorzugtes Instrument ist die Handharfe.

Verwendung im Spiel: Die unerfahrene und tollpatschige Bardin stolpert öfters in Schwierigkeiten, und ihre freche Zunge macht das nicht besser. Wenn ihr tapfere Helden aus der Patsche helfen, ist sie gern bereit, ihre Retter in Balladen zu preisen. Yannas Heimatbühne ist **Fluss 176**.



DIE ALBERNISCHE BARDIN IM SPIEL

In Albernia genießen Bardinnen hohes Ansehen, sie sind nicht nur Spielleute, sondern auch Gelehrte und Chronisten. Ihre Lieder und Sagen können den Ruf eines Herrschers mehren oder zerstören, und die meisten von ihnen sind sich ihrer Stellung wohl bewusst. Fern der Heimat muss die albernische Bardin oft schmerzlich erfahren, dass diese Wertschätzung anderswo weitaus geringer ausfällt.

Typische Instrumente: Flöte, Fiedel, Laute, Handharfe

Typisches Repertoire: Balladen (historisch oder über aktuelle Ereignisse), schwermütige Weisen, tragische Liebesgeschichten

BOROMIL UND PELLA

Der hagere, dreißigjährige Mann mit der Drehleiter und den langen braunen Haaren ist keine auffällige Erscheinung, aber seine Gehilfin macht das mehr als wett. Die hübsche Rothaarige bevorzugt bei Auftritten Blusen und Röcke, die in konservativen Landstrichen als rechtswidrig gelten müssten, und erfüllt ihre Rolle als Blickfang bestens. Während Boromil Moritaten – reißerische, oft blutrünstige Geschichten, die auf wahren Begebenheiten beruhen – vorträgt, hält sie Tafeln hoch, auf denen die schaurigen Szenen (und meist auch leicht bekleidete Personen) abgebildet sind und sammelt die Heller des sensationslüsternen Publikums ein.

Verwendung im Spiel: Der Moritaten Sänger und seine Gehilfin können als Informationsquelle für aufsehenerregende Mord- und sonstige Taten der jüngeren Vergangenheit dienen, die sie in ihren Werken verarbeiten.

ΑΠΗΛΑΓ II: PERINIOS LIED

Dein Haar glänzt wie Gold, oh Geliebte mein,
Wie die Lerche so hold deine Stimme hell und rein.
Und breitest zum Tanz du die Flügel aus,
So führt mich ihr Glanz sofort zu deinem Haus.

Refrain: Wart', nicht mehr lang, Geliebte mein!
Dein Liebling näht dir eine Kappe fein.
Bald trägst du sie im hellen Sonnenschein,
Und beim letzten Tanz, da werd' ich bei dir sein.

Du bist mein, das ward mir klar,
Als im Apfelhain vor Jahren ich dich sah:
Spazierengeh'n mit deinem Hund,
Und ein Lied so schön erklang aus deinem Mund.
Wart' ...

Noch heut' kommst du gern an jenen Ort,
Und bin ich auch fern, ist mir oft, als wär' ich dort:
Im Geist kann ich dann die Laube seh'n,
Wo alles begann, da, wo die Birken steh'n.
Wart' ...

Die Kappe wird bunt und froh gescheckt,
Wie dein kleiner Hund, den damals ich entdeckte.
Damit sie genau auf dein Köpfchen passt,
Denn schlichtes Grau war dir ja stets verhasst.
Wart' ...

ERLANS FALSCHER VERSE

Ich bitte dich, triff mich am Königstor,
Genau im Tal, da warte ich davor.
Und bring mir Kiesel zum Mauern mit –
Ich rat' dir gut, tu, worum ich bitt'!

Dein Huhn, das hab' ich gut versteckt,
An einem Ort, wo keiner es entdeckt:
Hinter der Tafel aus purem Gold,
Kannst du sicher sein, dass es der Fuchs nicht holt.

Die irdische Melodie zu Perinios Lied ist *Lord of the Dance* (Original von Sydney Carter basierend auf einer Shaker-Hymne, in zahlreichen Versionen, z.B. von den Dublinern, verbreitet).

ZUR DEUTUNG

Das Lied enthält eine Botschaft in Füchsisch, der Geheimsprache der Diebe und der Phexkirche (**WdS 31**). Im Füchsischen erhalten Worte eine zweite Bedeutung, so dass ein unauffälliger Text einen ganz anderen Sinn bekommt. Eine genauere Darstellung finden Sie im **AB 122**.

- ◆ Die **erste Strophe** zeigt, wer die *Geliebte* ist: Kulman, dessen Hauszeichen eine *goldene Lerche* mit ausgebreiteten Flügeln ist.
- ◆ Der **Refrain** ist eine handfeste Drohung: *Liebling* ist füchsisch für Verräter, *Kappe* steht für den Henker – *eine Kappe vom Liebling bekommen* ist eine Redewendung für 'von jemand ans Messer geliefert werden'. Der *helle Sonnenschein* ist Praios' strafende Gerechtigkeit, und der *letzte Tanz* eine Anspielung auf die Redewendung 'mit des Seilers Tochter tanzen' = 'gehängt werden'.
- ◆ **Zweite Strophe:** In der Greifenfurter Variante des Füchsischen ist ein *Apfelhain* ein Ort, an dem Tote bestattet werden – die Bezeichnung stammt aus der Belagerung im ersten Orkensturm, als die Verteidiger ihre Toten im Stadtpark bestatten mussten (falls Sie das Abenteuer an einem anderen Ort oder zeitlich vor dem Jahr 1015 BF ansiedeln, ersetzen Sie *Apfelhain* durch *Rabenhain* als füchsischen Ausdruck für einen Friedhof). *Hund* steht im Füchsischen für einen Ork; ein *Lied* ist eine Abmachung oder ein Vertrag.
- ◆ Die **dritte Strophe** beschreibt das geheime Lager (eine *Laube* ist ein Versteck für Beute oder Schmuggelware) unter dem von drei Birken bewachsenen Hügel an der Schwarzen Wiese.
- ◆ **Vierte Strophe:** Ein *Buntscheckiger* ist jemand, der mit der Obrigkeit oder der Konkurrenz zusammenarbeitet (stammt wohl daher, dass so einer, wenn er erwischt wird, grün und blau geschlagen wird); zusammen mit dem *Hund* eine Wiederholung von Kulmans Verbrechen. *Grau* steht für die Phexkirche; *schlichtes Grau* lässt sich als 'die grundsätzlichen Gebote des Phexglaubens' deuten.
- ◆ **Erlans erste Strophe:** Das *Königstor* ist das östliche Stadttor von Greifenfurt, wie jeder Ortsansässige weiß. *Tal* ist im Füchsischen die Mittagsstunde. *Kiesel* oder *Kies* steht für Geld, *mauern* heißt schweigen (vor allem der Obrigkeit gegenüber): Erlan versucht, Perinio als Erpresser darzustellen und die Helden von der Festwiese weg in die Stadt zu locken.
- ◆ **Erlans zweite Strophe:** *Huhn* ist Füchsisch für Geheimnis, eine *Tafel* ist ein Tempel, *gold* ist natürlich ein Symbol für Praios (ein weiterer Versuch, die Gruppe nach Greifenfurt zu locken). Der *Fuchs* steht im Füchsischen nicht für Phex (das wäre der *Graue*), sondern für eine schlaue oder glückliche Person.

SCHATTENSPIEL

von Katja Reinwald und Nina Schellhas

Mit Dank an die Testspieler Sandra Cohnen, Mathias 'Fischi' Hagemann, Oliver Schmidt und Eric Schrepf für ihre ermutigende Begeisterung sowie an David Lukaßen, Joachim Reinwald und Daniel Simon Richter für ihre hilfreichen Kommentare.

»Wenn wir Schatten euch beleidigt,
O so glaubt – und wohl verteidigt
Sind wir dann –: ihr alle schier
Habet nur geschlummert hier
Und geschaut in Nachtgesichten
Eures eignen Hirnes Dichten.«
—William Shakespeare, *Ein Sommernachtstraum*

Schwerpunkt: Jahrmarkt

Stichworte zum Abenteuer: Kriminalabenteuer vor dem Hintergrund eines Jahrmarkts

Ort und Zeit: Mittel- und Nordaventurien zu beliebiger Zeit

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

AUSTAUSCHBARE CHARAKTERE

Die offene Struktur des Abenteuers ermöglicht es Ihnen, die adligen Spielfiguren Ihren eigenen Vorlieben anzupassen oder sie dem Fundus offizieller Personen zu entnehmen, die in den verschiedenen Regionalspielhilfen beschrieben werden. Je nach Provinz können Sie die Namen der Baronie und des in ihr vertretenen Adels ändern. So bleibt es Ihnen überlassen, etwa *Enderlin von Hohensturmfels* durch den Angehörigen eines in der von Ihnen gewählten Provinz einflussreichen Adelshauses zu ersetzen. In **Herz 32ff.** finden Sie eine Liste der mächtigsten Adelshäuser des Mittelreichs, der Sie zugleich entnehmen können, wo der Stammsitz des jeweiligen Geschlechtes liegt. Wir haben uns für die andergastische Baronie *Bir nau* als Handlungsort entschieden und mit ihr für *Thisdan von Bir nau* als Landesherrn.

VOR DEM LICHT – HINTERGRUND

Schattenspiel ist als Wegrandabenteuer konzipiert, in dem weder Handlungsort noch -zeit unumstößlich festgelegt werden. Notwendig ist allein, dass sich der Spielort in einer Region befindet, deren Rechtsordnung auf einer feudalen Gesellschaft gründet, da das Abenteuer gezielt mit den Ständen und den aus ihnen erwachsenden Vorurteilen spielt. Zwar wird der Schauplatz des Abenteuers kurz umrissen und der Einfachheit halber mit einem Namen versehen, doch lässt sich **Schattenspiel** problemlos in jeden größeren Ort verlegen, in dem ein Jahrmarkt abgehalten werden kann.

Ein Blick in Faſas' Buch – Das Abenteuer

Das Ende eines langen Reisetages führt die Helden in das Dorf Bir nau, das zugleich der Sitz des Barons ist. Anlässlich des Jahrmarkts zeigt sich der Ort im Festtagsgewand. Angelockt vom bunten Treiben werden die Helden schnell von der heiteren Stimmung angesteckt, die den ersten Teil des Abenteuers bestimmt, aber jäh endet, als eine junge Gauklerin ermordet aufgefunden wird. Die ansässige Obrigkeit unternimmt nichts, um das Verbrechen aufzuklären, denn die Fahrenden stehen von jeher außerhalb der ständischen Rechtsordnung. Trotzdem begehren diese auf, prangern die Ungerechtigkeit in ihren Spielen und Liedern an und sorgen so für aufgeheizte Stimmung in Bir nau. Es obliegt den Helden, den Mord auf Bitten der Gaukler aufzuklären – und schon bald erhärtet sich der Verdacht, dass einer der Adligen der gesuchte Mörder ist. Gewappnet mit Beweisen und selbstsicher auftretend können sie den Baron von der Schuld des Edlen *Enderlin von Hohensturmfels* überzeugen

und die Angelegenheit so beschließen. Schon bald nach diesem mutmaßlichen Erfolg ergeben sich jedoch weitere Anhaltspunkte, die Zweifel an der Schuld des Edlen aufkommen lassen und die Helden auf die Spur eines schattenhaften Angehörigen der Fahrenden Gemeinschaft führen, den sie nach weiteren Untersuchungen als den wahren Mörder entlarven können.

Der Schattenspieler

Seit Tagen reisen die ersten Händler an, um bereits im Vorfeld des Jahrmarkts Waren anzukaufen, Verhandlungen zu führen und Verträge zu schließen. In ihrem Gefolge erreicht auch der unscheinbare *Astrologe* (Seite 42) den Ort und bezieht Quartier auf der Festwiese. Er ist ein verstoßener Boron-Geweihter aus Mirham, der erstmals im Abenteuer **Staub und Sterne** erwähnt wurde, und außerdem der Gegenspieler der Helden, zu dessen Hintergrund und Motivation wir Ihnen im Rahmen des Szenarios einen Vorschlag unterbreiten (Seite 37). Das soll Sie als Spielleiter aber nicht davon abhalten, *Al'Ashtamariün* an ihre eigenen Pläne anzupassen und mit ihm einen Widersacher zu generieren, der ganz nach dem Geschmack Ihrer Gruppe ist. Da er in zukünftigen Publikationen nicht wieder aufgegriffen werden wird, können Sie sich zu seiner Persönlichkeit, seinen Motiven und Fähigkeiten also Ihre eigenen Gedanken machen und diese dann umsetzen. Doch bedenken Sie: Der Astrologe ist ein intelligenter, gerissener und skrupelloser Zeitgenosse mit reichhaltigem Erfahrungsschatz, der Ihre Helden vor eine wirkliche Herausforderung stellen sollte. Schon auf seiner Reise nach Bir nau hat der Mirhamer einen Mord begangen. Das Opfer ist ein Bauer, dessen Gemahlin in Bir nau der eintreffenden

Händler harrt und dessen Tod deshalb einige Tage lang unentdeckt bleiben wird. Der Astrologe verfällt seinem Wahn, als er der Lebensfreude des Mannes ansichtig wird, der ungeachtet seiner täglichen Mühsal mit sieben vergnügten Kindern Haschen spielt.

Der Jahrmarkt mitsamt seinen Attraktionen hat kaum begonnen, als Al'Ashtamariün auch schon das gernegroße und ruppige Auftreten des Edlen von Hohensturmfels auffällt. Später beobachtet er den Adligen und die junge Gauklerin *Janore* bei einem halblauten Streitgespräch und erkennt, dass er dieses Geschehnis in der Folge vielleicht zu seinem Vorteil nutzen kann. Nachdem er seinen bereits zuvor gefassten Entschluss umgesetzt hat, Janore zu ermorden, platziert der Sterndeuter einige Hinweise, die auf Enderlin als Täter schließen lassen. Dann zieht er sich ganz in die Rolle des stummen Beobachters zurück.

AUSWAHL DER HELDEN

Ungeeignet sind goblinische, orkische und echsische Charaktere, weil sie in der zugrunde gelegten feudalen Gesellschaftsordnung keine anerkannte Rolle spielen.

Zwerge, Elfen und südländische Heldentypen sind möglich, werden auf Grund ihres Rechtsempfindens aber vielleicht das ein oder andere Verständnisproblem haben.

Mittel- oder nordländische Charaktere sind ohne Einschränkung spielbar und bewegen sich auf einem ihnen wohlbekannten Parkett.

Zauberkundige können im Abenteuer hilfreich sein, sind aber nicht zwingend erforderlich.

Geweihte der 'großen' zwölfgöttlichen Kirchen genießen den Vertrauensvorschuss, der ihrem Stand entgegengebracht wird.

DIE WELT GASTIERT AM WEGESRAND – DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Die Helden erreichen Birnau am späten Nachmittag oder frühen Abend, also zu einem Zeitpunkt, zu dem sich bereits einiges Volk auf dem Jahrmarkt eingefunden hat und in zunehmend heiterer Stimmung den mannigfaltigen Unterhaltungsangeboten frönt. Schon von Weitem werden sie in der Nähe des Dorfes die Festwiese erblicken, auf der zahlreiche bunte Wagen und Zelten stehen und die darüber hinaus von einer lärmenden Menschenmenge bevölkert wird.

DAS DORF BIRNAU

Birnau ist ein ansehnliches Dorf in einer eher spärlich besiedelten Gegend. Es verfügt neben einem *Peraine-Schrein* über alle notwendigen Einrichtungen, die es reisenden Abenteurern erlauben, einige angenehme Tage hier zu verbringen und ihre Ausrüstung aufzustocken. Das örtliche Gasthaus nennt sich *Zum Birnbaum* (Q6/P5/S10) und bietet neben schmackhaften Mahlzeiten einfache, aber saubere Zimmer sowie einen kleinen Krämerladen. Daneben finden sich die für ländliche Gegenden typischen Handwerker (siehe dazu auch Seite 31).

Erfahrungsgemäß ist eine solche Szenerie geeignet, das Interesse von Heldengruppen zu wecken. Vermutlich wird auch Ihre Gruppe von sich aus nach Unterkunft im örtlichen Gasthaus suchen, um sich dem fröhlichen Reigen auf der Festwiese anschließen zu können. Zwar sind zu dem feierlichen Anlass auch Bauern, Handwerker und Adlige aus der näheren Umgebung angereist, aber da erstere sich die Übernachtungen in einer Herberge meist nicht leisten können und letztere die Gastung des Barons in Anspruch genommen haben, findet sich für jeden der Helden ein Platz.

Die Helden sollen Gelegenheit bekommen, in das fröhliche Durcheinander einzutauchen und es in vollen Zügen zu genießen. Egal ob sie es eher darauf anlegen, im Schankzelt einen zu heben, sich bei den Ständen der Handwerker umzusehen, ob sie sich die Zukunft vorhersagen lassen wollen

oder an einem der zahlreichen Wettbewerbe teilnehmen – es steht ihnen alles offen. Vergessen Sie aber nicht, dass der Zeitpunkt ihrer Ankunft ein recht später ist und dass daher einige der Attraktionen ihre Pforten bald schließen werden. Die Helden sollten kaum mehr Zeit finden, als sich zwei oder drei der Stände genauer anzusehen. Für Großeinkäufe oder eine gründliche Erforschung einzelner Angebote bleibt ihnen der morgige Tag. Am heutigen Abend geht es vor allem darum, die gelöste Stimmung auf der Festwiese zu vermitteln und den Helden einige der Personen vorzustellen, die später für das Szenario von Bedeutung sein werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt die Festwiese noch nicht erreicht, als euch schon ein wildes Durcheinander verschiedenster Geräusche und Gerüche entgegenschlägt. Die herbe Würze deftiger Speisen steigt euch in die Nasen. Ihr werdet umgarnt von der verlockenden Süße zahlreicher Spezereien, in die sich aromatische Düfte fremdländischer Gewürze mischen. Ein zwergischer Händler streitet sich mit einem Bauern über den Preis einer Hacke, während von der Wiese vor dem Schankzelt Lautenklänge zu euch herüber klingen, die hin und wieder von erstaunten Ausrufen und Applaus unterbrochen werden. Handwerker und Bauern flanieren in Festtagsstaat über den Jahrmarkt, derweil ihre Kinder quengeln, weil der Tag sich dem Ende zuneigt. Fröhliche Maiden locken ihre Herzbuben lachend in Richtung eines dunklen Zelts, dessen Aufschrift einen Blick in die Zukunft verheißt.

TIERE, MENSCHEN, ATTRAKTIONEN

An den Abenden stehen auf der Festwiese vor allem *Alberich Wraschummske*, der sich im Kreise eines beachtlichen Publikums der Erzählung von Heldensagen befleißigt, das Schankzelt, in dem Bauern und Handwerker sich den Freuden von Rahjas Segnungen hingeben, und das große Lagerfeuer, an dem *Märte*

das Volk mit ihrem Lautenspiel begeistert, im Mittelpunkt. Lassen Sie die Helden zunächst die Festwiese erkunden und verschaffen Sie ihnen unter Zuhilfenahme der folgenden Auflistung einen Überblick über die besonderen Attraktionen des Jahrmarkts, die Sie nach eigenem Gutdünken um Angebote erweitern können. Nähere Beschreibungen der anwesenden Gaukler entnehmen sie bitte dem Kapitel **Luftikus und Prügelknecht** auf den Seite 42ff.

AKROBATEN

Als die Helden eintreffen, geben die Gaukler gerade ihre letzte Vorstellung. Der Auftritt wird an diesem Abend von *Erberto dem Feuerschlucker* beschlossen. Im Lichte seiner beeindruckenden Feuergarben führen *Filip* und *Jast* Kraftübungen vor, derweil der Bär *Orm* müde zu den leisen Klängen von *Märtes* Laute umhertapst. Nach Abschluss ihrer Vorstellung lassen die Akrobaten ein kleines Körbchen herumgehen und kündigen an, dass sie am nächsten Tag zur Mittagszeit eine weitere Vorführung geben werden.

ARENA DER MÄUSE

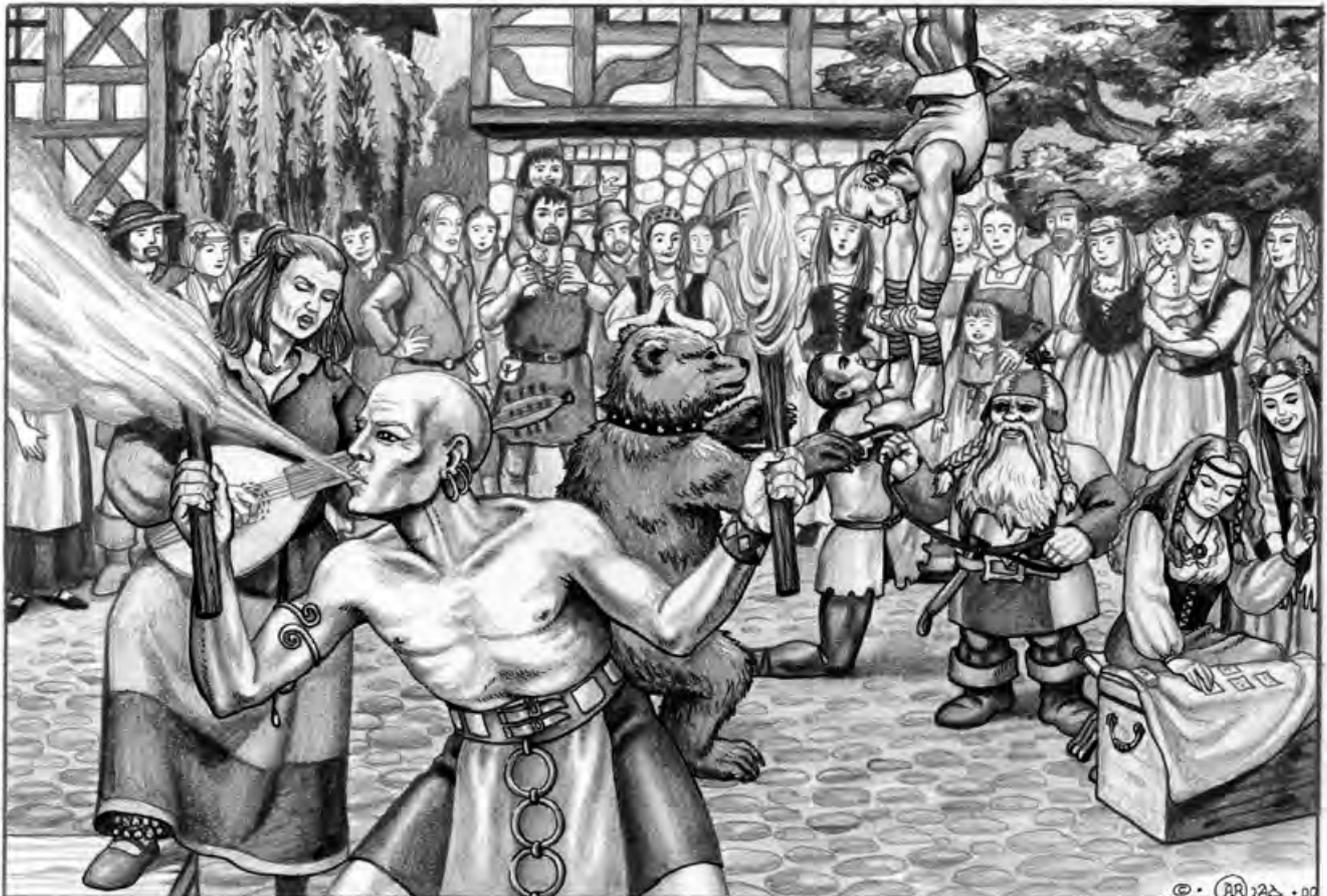
Mehrmals am Tag geht es rund um einen ungefähr anderthalb Schritt durchmessenden Holzkasten hoch her. Immer dann, wenn *Hitta Zeel* ihre 6 Mäuse mit verschiedenfarbigen Leibchen in die 'Arena' schickt, belagern begeisterte Kinder und wettfreudige Erwachsene den Stand. Das Innere des Kastens nimmt sich wie eine Miniaturstadt aus, durch deren Gassen die Mäuse auf der Suche nach dem versteckten Stück Käse wuseln. Man kann darauf setzen, welche Maus den Käse als Erste erreicht (Einsatz 1 Heller) oder welche Reihenfolge sich ergibt (Einsatz 2 Heller). Das Preisgeld errechnet sich aus der Quote, weswegen wir seine Höhe Ihrer meisterlichen Willkür überlassen. Erwürfeln Sie den Sieger mit 1W6.

BÄLLCHEN WERFEN

An diesem Stand kann man für 2 Kreuzer mit sandgefüllten Lederbällchen auf Pyramiden aus hölzernen Bechern werfen. Wer es schafft, die Becher ganz abzuräumen, bekommt einen Kelch 'besten almadanischen Rotweins' kredenzt, der in Wahrheit billiger Schlauchwein ist. Der Besitzer dieses Standes, *Gonzalo Molina*, wartet zufrieden grinsend hinter dem Tresen. Er wird seine Attraktion den ganzen Abend lang geöffnet halten, da er umso mehr verdient, je betrunkenere seine Kunden sind. Orientieren Sie sich bei einer Teilnahme Ihrer Helden an den Zuschlägen der Tabelle in **WdS 96**: Die Becher (sehr kleines Ziel; +6) sind etwa 5 Schritt (Entfernung: nah; +/-0) vom Werfer entfernt, bei den Bällchen handelt es sich um improvisierte Wurfgeschosse (bester TaW *Wurfwaffen*-3).

DER ASTROLOGE

Im Schatten eines Baumes lockt ein dunkles Zelt, das an die Behausungen der Novadi erinnert und mit Sternbildern bestickt ist, mit den Diensten eines "meysterhafften Astrologen". Teppiche verleihen dem Zeltinneren zusammen mit schweren Düften und allerlei Tand aus dem Süden einen Hauch Exotik. Sternenkarten liegen auf einem kniehohen Tisch und *Al'Ashtamariün* thront auf einem Berg dunkler Kissen, wenn er die Zukunft deutet. Hinter dem Zelt befindet sich der mit Sternbildern bemalte, dunkle Kastenwagen des Astrologen, der von einem kräftigen Rappen gezogen wird. Für den Zeltaufbau, die Hege des Rosses und das Wohlbefinden des 'Meisters' sorgt *Kazan*, ein schmächtiger, altersloser Tulamide, der sein Schweigen so gut wie nie bricht. *Al'Ashtamariün* erstellt einfache Horoskope (1 Tag für 1 Heller, 1 Monat 1 Silbertaler) und Geburtshoroskope (5 Silbertaler, Wartezeit 1 Tag), er deutet die aktuellen Sternbilder (nach Fragestellung 5 Kreuzer bis 5 Silbertaler) und liest aus der Hand (5 Kreuzer).



KINDERKARUSSELL

Auf sechs etwas kruden, aber dennoch mit reichlich Liebe geschnitzten Streit- und Adelsrössern können die Sprösslinge der Handwerker und Bauern sich während des Jahrmarkts auch einmal ganz als Ritter und Adelsdamen fühlen. Die Begeisterung der Kleinen für das Karussell ist unerwartet groß, die andergastische Betreiberin *Bera Prutz* deshalb schon am frühen Nachmittag mit ihrer Kraft am Ende. Nach einem kurzen Pauschen hat sie sich unter Umgehung der gefürchteten Kundschaft schnurstracks zum Schankzelt begeben, in dem Kinder am Abend nicht mehr erlaubt sind. Das Karussell wird erst am nächsten Tag wieder in Betrieb genommen.

KUHFLADENSETZEN

Am Rande der Festwiese findet sich ein umzäunter Bereich, dessen Bodenfläche mittels Schnüren in 20 mal 20 Quadrate zu je einem Rechtschritt eingeteilt ist – unverwechselbar der Austragungsort eines Kuhfladensetzen-Spiels. *Trude*, das Abilachter Fleckvieh (ZBA 157), befindet sich beim Auftauchen der Helden allerdings schon längst in ihrem wohlverdienten Feierabend. Nachdem sie das Gejohle des Publikums den ganzen Tag lang erdulden musste, ist sie gegen Abend unleidlich geworden und hat den Zuschauern nachgestellt, weshalb ihr Besitzer, *Nolle Wildentann*, die Spielwilligen für weitere Wetten auf den morgigen Tag vertrösten musste. Die Regeln für das Kuhfladensetzen sind wie folgt: Mitspieler 'kaufen' eines oder mehrere Felder zu einem Preis von je 3 Hellern. *Trude* wird auf die Wiese getrieben, dann wartet das Publikum, wo sie ihren ersten Fladen fallen lässt. Das Feld, auf dem der größte Teil des Haufens landet, gewinnt – notfalls wird abgewogen. Bereiten Sie ein kariertes Blatt vor und zeichnen Sie das Spielfeld ein. Schließlich würfeln Sie mit einem W20 das Gewinnerfeld aus: der erste Wurf gilt horizontal, der zweite vertikal. Das schlussendliche Ablegen des Fladens können Sie beliebig spannend gestalten. Das Publikum bemüht sich, die Kuh durch Brüllen in Richtung des 'richtigen' Feldes zu treiben. Der Gewinner erhält die stolze Summe von 8 Dukaten.

KÖNIGSMACHER

Hier gilt es, mit dem gezielten Schlag eines großen Holzhammers eine kleine, stählerne Kugel bis hinauf an eine Messingglocke zu jagen. Zunächst legt der Held eine GE-Probe ab, gefolgt von einer modifizierten KK-Probe; diese ist um die Punkte erleichtert, die die GE unterwürfelt wurde beziehungsweise um so viele Punkte erschwert, wie zum Gelingen der GE-Probe fehlten. Die Punkte, um die der KK-Wert unterwürfelt wurde, zeigen das Ergebnis des Kräftemessens:

0 Punkte	Bauer
3 Punkte	Bürger
6 Punkte	Knappe
8 Punkte	Ritter
10 Punkte	Baron
14 Punkte	Graf
16 Punkte	König

Wer bei einer GE-Probe eine 20 würfelt, haut daneben und kann sich des Spotts der Umstehenden gewiss sein. Ein Schlag kostet 2 Kreuzer. Neben Ruhm oder Schmach gibt es allerdings erst ab dem 'Ritter' etwas zu gewinnen. Aufsteigend gilt es folgende Preise zu erringen: Holzanstecker in Helmform

für den 'Ritter' sowie Stirnbänder unterschiedlicher Gestalt. Ein schlichter 'Reif' für den Baron, eine Stoffkrone für den Grafen und eine mit Holzperlen bestickte für den König. Der Besitzer der Gerätschaft, *Suschin Kunske* aus dem Bornland, hat für den heutigen Tag aber bereits geschlossen, um an einem Wettstreit im Armdrücken teilzunehmen.

SACKPRÜGELN

Auf einem langen Balken, der über eine matschige Mulde gelegt wurde und der sich unter dem Gewicht der wagemutigen Kontrahenten nur zu gern biegt und gelegentlich auch gefährlich schwankt, dürfen diese mit Sandsäcken aufeinander einprügeln, bis einer von ihnen fällt. Der stolze Gewinner kann ein kühles Bier für sich in Anspruch nehmen. Die Teilnahmegebühr beträgt 5 Kreuzer. Auch diese Attraktion bleibt den ganzen Abend geöffnet. Teilnehmende Helden müssen kombinierte *Körperbeherrschungs*-Proben sowie AT- und PA- bzw. *Ausweichen*-Proben ablegen, die Sie nach eigenem Gusto erschweren können. Die Sandsäcke gelten als improvisierte Hieb Waffen und verursachen 1W6 SP (A), TP/KK 15/2.

DAS SCHATTENTHEATER

Ein Wagen, der auf einer Seite die Aufschrift '*Theatrum ante Lucem*' aufweist, ist von allen anderen Seiten mit magischen und pseudomagischen Zeichen übersät, die von einer Hand geschaffen wurden, welche augenscheinlich mehr Wert auf künstlerische Gestaltung denn auf Authentizität gelegt hat. Das Schattentheater befindet sich jedoch noch im Aufbau und von den Bewohnerinnen des Wagens ist weit und breit nichts zu sehen.

TIERDRESSUR

Eine krudes Schild, das behelfsmäßig in die Äste einer jungen Eiche gehängt wurde, weist auf '*Janores außergewöhnliche Hundedressur und Plicillis Hobe Schule zu Ochs*' hin sowie darauf, dass die letzte Vorstellung um die achte Stunde am Abend herum stattfinden soll. Der Parcours ist jedoch verwaist. Auf Nachfrage der Helden wird die griesgrämig dreinblickende, Pfeife schmauchende Alte, die auf dem Trittbrett des nächsten Wagens sitzt – *Yasinthe* – zur Auskunft geben, dass sie Janore schon seit dem Nachmittag nicht mehr gesehen habe und dass auf *Plicilli* eh kein Verlass sei.

DIE ABENDGESTALTUNG

Nachdem die Helden sich einen ersten Überblick verschafft haben, werden die meisten Stände bereits geschlossen sein. Es bleiben ihnen das Schankzelt, das Lagerfeuer oder der Geschichtenerzähler, um sich weiter die Zeit zu vertreiben. Letzterer wird seine Erzählungen jedoch bald schon beenden, damit sein Hauptpublikum – die Kinder – ohne viel Gezeter zu Bett gebracht werden kann. Im Schankzelt steht den Helden die Möglichkeit offen, am Wettzechen oder Armdrücken teilzunehmen.

ARMDRÜCKEN

An einem speziellen Tisch, der mit den beiden kurzen Bänken für die Kontrahenten fest verbunden ist, sitzen sich diese gegenüber. Die freien Arme werden auf den Rücken gelegt, denn es ist verpönt, sich an der Tischkante festzuhalten. Die Teilnehmer müssen 5 KK-Proben für 5 angenommene Positionen (Ausgangsposition, Endpositionen sowie Zwischen-

stellungen) ablegen. Der Teilnehmer, der bei einer Probe mehr Punkte übrig behält, drückt den Gegner um eine Stellung weiter, bei einer 1 auf den W20 gar um zwei. Die Teilnahme am Armdrücken ist kostenlos, die Brüder Bierwirth sind Ausrichter und locken damit, dass der Gewinner für die übrige Zeit des Jahrmarktes Freibier bekommt.

WETTZECHEN

Mit Anbruch der Dunkelheit beginnt das Birnauer Wettzehen, das sich wie stets regen Zulaufs erfreut. Getrunken wird 'Birnauer Obstler'. Die Teilnahmegebühr beträgt 2 Silbertaler, dem Gewinner winkt die stolze Summe von 5 Dukaten sowie eine versilberte Anstecknadel in Form einer Birne. Die Kontrahenten legen eine *Zechen*-Probe ab, die für jeden 'Birnauer' um 2 Punkte erschwert wird: Die erste Probe ist unmodifiziert, die zweite +2, die dritte +4 etc. Notieren sie bei jeder Probe die TaP* und addieren Sie sie auf. Misslingt eine Probe, müssen die fehlenden TaP von dem bisher erreichten TaP*-Konto abgezogen werden. Ist das Konto aufgebraucht, scheidet der Säufer aus. Es wird so lange getrunken, bis nur

noch einer der Zecher steht. Das Teilnehmerfeld setzt sich aus Bauern, Handwerkern und Händlern zusammen. In der Runde ist vom Gelegenheits- (TaW 3) bis zum Gewohnheitstrinker (TaW 15) hin alles vertreten. Wählen Sie die Werte der Gegner nach eigener Maßgabe.

SPÄTER AM ABEND

Die Feier unter freiem Himmel dauert länger an als das Gelage im Zelt, da die Fahrenden hier auch nach der Heimkehr der Besucher noch verweilen. Eines der bestimmenden Themen ist das morgige Bruchballturnier (Seite 33), der Höhepunkt des Jahrmarkts. Man beschwört den Glanz vergangener Siege herauf und spekuliert darüber, wie die Chancen für den nächsten Tag stehen. Einige der Dörfler verlassen das Fest sogar vorzeitig, um am Folgetag ausgeschlafen und bei Kräften zu sein. Sollte einer Ihrer Helden sich zuvor beim Armdrücken oder Sackschlagen besonders hervorgetan haben, werden sie ihn fragen, ob er in ihrer Mannschaft an dem Spiel teilnehmen möchte.

BAVERN, WIRTE, MARKTEPDER

Nachfolgend werden einige beispielhafte Personen genannt, die den Helden auf dem Jahrmarkt auffallen und als Informanten dienen können.

◆ Das Holzschild, auf dem in bunten Lettern *Flinkig Schneyderleyn* zu lesen ist, bezeichnet den von zahlreichen Stoffbahnen gezierten Stand **Titina Venichels**. Die nordmärkische Mittdreißigerin bietet Tuche unterschiedlicher Güte und Farbigkeit an sowie einfache Gewänder, die sie selbst gefertigt hat (Q6/P5).

◆ *Gneises Eisen* hingegen ist der rustikale Stand des zwergischen Grobschmiedes **Gneis Sohn des Grotho**. Gneis handelt fast nur noch mit Werkzeugen und anderen Dingen, die auf dem Land benötigt werden. Er selbst steht eher selten am Amboss. Neben den nützlichen Waren (Hammer, Hacken, Spaten etc.) bietet er jedoch auch einige andere Dinge feil: Messer, Scharniere, einfache Schlösser und vielleicht sogar Blankwaffen, die er aufbereitet hat (Q5/P5).

◆ Hinter dem kleinen, schnell zu einem Stand umgeräumten Karren mit dem verheißungsvollen Schild *Fingerspiel Gilband* verbirgt sich der Weidener Lederer **Gilband Peutler**. Neben Lederhüten und -gugeln, Lederschürzen, Gürteln, Schnüren, Beuteln und Geldkatzen in einfacher wie edler Ausführung gilt Gilbands besondere handwerkliche Leidenschaft der Herstellung von Handschuhen (Q7/P6).

◆ Eine wahre *Fundgrube* ist der gleichnamige Stand **Firu Alegreins**. Unter mehrfach geflickten Planen bietet der kleinwüchsige Händler in überquellenden Kisten allerlei Tand feil, der oft beschädigt ist, seinen Sinn nicht auf den ersten Blick offenbart oder hoffnungslos veraltet scheint. Hier können Abenteurer von (ausgebesserten) Hanfseilen, über Laternen bis hin zu Schilfmatten und "garantiert wasserfesten Mänteln, nur wenig geflickt" alles finden, was das Leben auf der Straße erleichtert (Q: wechselnd/P: Verhandlungssache).

◆ In einem kreisförmig bemalten Wagen schließlich, neben dem ein altes Grauchen steht, residiert **Yasithe**

Aberdan, eine bucklige Greisin, deren Geschäft trotz ihres ruppigen Gebarens regen Zulauf findet. Das Hutzelweib mit dem strähnigen weißen Haar und dem verwirrenden Silberblick wird stets von einer weihrauchlastigen Dunstglocke umwabert. Als Quacksalberin blickt Yasithe auf mehr als 60 Jahre Berufserfahrung zurück und genießt einen tadellosen Ruf. Neben Kuren für jedes nur erdenkliche Zipperlein bietet sie auch Schönheitstinkturen und Liebestränke sowie – unter dem Deckmäntelchen der Verschwiegenheit – manche fragwürdige Substanz an (Q8/P6).

◆ Außerdem sind auf dem Jahrmarkt noch folgende Stände vertreten: **Perainor Schnitzer** bietet Holzwaren aller Art an (Knöpfe, Näpfe, Löffel, Schüsseln; Q4/P2). **Franka Hevelsen** ist örtliche Metzgerin und bietet Schinken und Würste feil. **Bardo Wirker**, der Schuster, wartet mit einer ansehnlichen Auswahl an einfachen Schuhen und Stiefeln auf (Q4/P3).

◆ An einigen Ständen werden auch fertige Mahlzeiten und Getränke angeboten. **Leta Buchweiz**, eine dralle Mittvierzigerin, bereitet Brotfladen zu, die sie nach Geschmack mit Obst- oder Speckquark sowie Knoblauch bestreicht. Die Leckereien sind auf dem Markt sehr beliebt, weil sie gut und billig sind (1 Heller). *Fast echtes Ferdoker Bier, nur billicher* bekommt man am Stand der Koscher Zwillingbrüder **Reo** und **Reto Bierwirth**. Ihr selbstgebrautes Bier ist tatsächlich sehr gut, allerdings etwas dunkler als das echte Ferdoker, dafür aber auch billiger (1 Maß 7 Kreuzer). **Ulmia Fernje** und ihre Mitstreiter **Xandro** und **Yolande** decken gleich zweierlei Geschmäcker ab. Die wohlbeliebte Ulmia versteht sich selbst als Zuckerbäckerin und betreut einen kleinen Stand, der auf Grund des reichlich verwandten rosa Stoffes selbst wie aus Zucker wirkt. Sie ist stets von Kindern umlagert, die (nicht immer vergeblich) auf Zuckerbruchgaben warten (Q7/P4). Xandro und Yolande hingegen betreiben das Wirtshauszelt. Hier gibt es neben einem deftigen Eintopf auch andere einfache, aber kalte Speisen (Q5/P3).

DER AUFTRIFF DES EDLEN

Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es von einiger Bedeutung, dass Enderlin von Hohensturmfels an diesem Abend in Erscheinung tritt. Er blickt dem Bruchenturnier mit einer ganz und gar unständischen Begeisterung entgegen. Obgleich Bruchenturnier üblicherweise eine Vergnügung für Gemeine und Knappen ist, hat er es sich auch nach seiner Schwertleite nicht nehmen lassen, jedes Jahr mit einer Mannschaft ausgesuchter Haudraufs anzutreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Märtes Lied verklingt und in die jäh einsetzende Stille dringt schwerer Hufschlag. Auf dem Rücken eines edlen Rosses reitet ein in kostbare Gewänder gehüllter Mann ein. Hinter ihm folgen zwei nur unwesentlich bescheidener ausgestafferte junge Adlige, die sich grinsend umsehen. Ihr Anführer bringt sein Pferd nahe dem Lagerfeuer zum Stehen und schert sich kaum darum, ob die Zuhörer rechtzeitig zur Seite springen können. Unter einem samteneen Barett mit langer Fasanenfeder lugt sorgsam frisiertes schwarzes Haar hervor. Ein wohl gestutzter Vollbart bedeckt das breite Gesicht und verleiht dem Adligen zusammen mit den engstehenden, überheblich blitzenden Augen eine Aura der Unnahbarkeit. "Die guten Götter zum späten Grusse, meine fröhlichen Freunde. Und ein Lob der Sängerin", auf einen Wink hin reitet einer der Jünglinge vor und wirft Märte einen Stoffbeutel zu, in dem es verräterisch klimpert.

"Es freut mich, euch alle so guter Dinge zu sehen. Und das obgleich der wahre Spaß doch erst morgen beginnt." Er blickt sich suchend um, dann verweilen seine Augen einige Herzschnitte auf euch. Lachend wendet er sein Pferd und ergänzt aufgeräumt: "Aber ihr werdet euch von uns doch nicht in eurer Feier stören lassen. Macht nur weiter ... mit was auch immer."

Enderlin von Hohensturmfels wird sich ein wenig 'unters Volk mischen', ehe er wieder zur Baronsburg zurückkehrt. Sollten sich unter Ihren Helden adlige Streiter finden, so wird er versuchen, diese in seine Mannschaft zu locken. Auch Kriegerinnen oder Schwertgesellen von kräftiger Statur und verwegenem Aussehen sind vor ihm nicht sicher. Söldnerinnen oder Handwerker allerdings sind unter seiner Würde. Der Sieg ist dem Edlen wichtig genug, um eine verlockende Prämie in Aussicht zu stellen, deren Höhe Sie selbst bestimmen können. Bei Verhandlungen mit den Helden wird er sich zwar gewohnt überheblich, aber durchaus geschickt anstellen. So lässt er – sobald der Unmut der Gemeinen deutlich wird – eine Runde 'Fast-Ferdoker' – wie das Bier der Koscher Zwillinge genannt wird – springen, um die Gemüter zu besänftigen. Stellen Sie Enderlin als selbstbewussten Adligen dar, bei dem hin und wieder die grenzenlose Arroganz aufblitzt, die manche Angehörige dieses Standes auszeichnet. Vermeiden Sie jedoch, ihn schon bei der ersten Begegnung mit den Helden als den Unsympathen schlechthin darzustellen, indem Sie ihn hin und wieder genau das Richtige tun lassen.



DER JAHRMARKT – BEDEUTUNG FÜR ADEL UND VOLK

Das Recht, einen Jahrmarkt zu veranstalten, wird verliehen. Je nach Bedeutung des Ortes oder Größe des Ereignisses kann dieses Privileg von der Kaiserkrone zuerkannt werden und geht dabei oft mit der Verleihung der Stadtrechte einher. Bis hinab zu Junkern ist es Adligen erlaubt, innerhalb ihres Lehens Privilegien für einen Jahrmarkt zu verleihen und damit zugleich auch Einfluss auf seine Ausgestaltung zu nehmen. Häufig ist der Termin eines Marktes an kirchliche Feiertage, Festtage lokal bedeutsamer Heiliger oder Ereignisse von regionaler Bedeutung gebunden.

Jahrmärkte in Städten sind oft Ausdruck des neuen Selbstbewusstseins eines aufstrebenden, wohlhabenden Bürgertums, das sich vom Adel emanzipiert. Im Mittelreich hat diese Entwicklung in den Wirren des *Jahres des Feuers* 1028 BF allerdings einen Rückschlag hinnehmen müssen, da die Bedeutung des Adels als Schutzmacht wieder zugenommen hat. Auf dem Land stehen Jahrmärkte meist ganz unter der Schirm des Adels, der diese Ereignisse zur Selbstdarstellung nutzt und gleichzeitig versucht, das Volk für sich einzunehmen.

Jahrmärkte sind wirtschaftlich und sozial überaus bedeutsam. So fällt der ansässigen Bauernschaft die Aufgabe zu, die örtlichen Händler mit Vieh und Agrarerzeugnissen zu beliefern. Fernhändler, die den Markt besuchen, bringen außergewöhnliche Waren mit. Zudem eröffnen sie den ansässigen Handwerkern neue Handelsmöglichkeiten, indem die Händler den Jahrmarkt zum Erwerb lokaler Güter nutzen, die sie andernorts wieder verkaufen. Gerade diese Form des Handels erlaubt und fördert die örtliche Spezialisierung von Handwerkern.

Insgesamt erhöht ein Jahrmarkt den Geldumlauf: Das Geld Reisender ist willkommenes Zubrot, von dem gleich mehrere Stellen (Gasthäuser, Händler, Bauern etc.) profitieren.

Doch die Bedeutung des Jahrmarktes reduziert sich nicht auf Handel und Gold. Gesellschaftlich bildet er einen der Höhepunkte des Jahres. Oft werden Gerichtstermine sowie Urteilsvollstreckungen auf einen solchen Termin gelegt, derweil religiöse Veranstaltungen ihn begleiten. Nachrichten und Gerüchte aus weit entfernten Gebieten erreichen auch entlegene Winkel Deres, werden ausgetauscht und verbreitet und erweitern somit die Weltkenntnis seiner Besucher, selbst wenn sie ihre Heimatregion nie verlassen haben. Der Adel nutzt dieses Ereignis, um Feste zu veranstalten, Kontakte zu pflegen und sich selbst zur Schau zu stellen. Für das gemeine Volk ist es ein wichtiger Heiratsmarkt, denn selten einmal sind mehr Kandidaten auf einem Fleck versammelt, lässt sich zwischen wichtigen Ein- und Verkäufen auch gleich das Schicksal der Tochter oder des Sohnes regeln. Zudem ist ein Jahrmarkt eine gute Gelegenheit, Lehrherren für die jüngeren Kinder zu finden, Handlanger in Brot und Lohn zu nehmen oder sich nach einem neuen Arbeitgeber umzusehen. Doch neben dem unzweifelhaften Nutzen eines Jahrmarktes ist er vor allem willkommenere Abwechslung, in deren Fahrwasser Fahrendes Volk einhergeht und die die Tristesse des Alltages für kurze Zeit vertreibt. Es ist die Zeit des Jahres, da man sich Vergnügen und Tingeltangel hingeben darf, und allein deswegen sind Jahrmärkte kaum weniger wichtig als das tägliche Brot.

In der weiteren Ausgestaltung des Abends wollen wir Ihnen, lieber Spielleiter, freie Hand lassen – Sie wissen am besten, womit Ihre Helden sich den Abend vertreiben werden und wie man sie für die Stimmung des Volksfestes und für die Fahrenden gewinnen kann. Wie lang der Abend auch andauern mag und wie ausgiebig die Helden an den Feierlichkeiten teilnehmen: Sie sollten versuchen, die folgenden Informationen einzustreuen:

- ◆ Am nächsten Morgen findet das sehnlich erwartete Bruchenballturnier (siehe unten) statt.

DER SCHATTEN HEBT SICH

»Die Nacht ist gnädig. Ihre Schatten verhüllen, was das Licht des Tages hervorzerzt und ohne Erbarmen offenbart, voller Grausamkeit der milden Dunkelheit und dem Vergessen entreißt!«
—Hisham ibn Yazid, wandernder Jünger Nemekaths um 440 BF

Nach einer kurzen Nacht öffnet der Jahrmarkt seine Pforten wieder. Fröhliche Kinder belagern die Attraktionen, die Schankwirte bereiten sich auf erste durstige Kehlen vor und die Gaukler treffen Vorbereitungen für ihren Auftritt. Unter den Fahrenden hat sich allerdings eine gewisse Unruhe breit gemacht: Die Tierbändigerin Janore ist noch immer nicht aufgetaucht. Man weiß zwar, dass sie kein Kind von Traurigkeit ist und hin und wieder für einige Stunden verschwindet, doch erscheint es ungewöhnlich, dass sie nicht zur Stelle ist, als es darum geht, sich auf einen Auftritt einzustimmen. Gerade die Schelmin Plicilli, die gemeinsam mit Janore eine Tierdressur vorführen will, ist sichtlich

- ◆ Enderlin von Hohensturmfels ist einer der Teilnehmer.
- ◆ Im Laufe des Abends wird den Gauklern, am ehesten Plicilli oder aber einem der Festbesucher – vorzugsweise einem jungen Burschen, der Gefallen an Janore gefunden hat – auffallen, dass die junge Tierbändigerin fehlt. Sorge löst das zunächst aber nicht aus, es ist eher Anlass für ein paar zotige Späße auf ihre Kosten.

aufgeregt und fragt jeden, ob er Janore und Herrn Hiligon, den gelehrigen Hund, gesehen hat.

DAS BRUCHENBALLTURNIER

Bevor die Gaukler ihren Auftritt haben, steht die große Attraktion des Tages an: das Bruchenballturnier. Abseits des Jahrmarkts ist mit Stroh ein großer Kreis mitsamt eines Mittelpunkts und zwei Torzonen markiert worden. Eine hölzerne Tribüne verheißt, dass das Spiel vor den Augen des örtlichen Adels vonstatten gehen wird. Noch vor dem Höchststand der Sonne sollen hier halbnackte Männer und Frauen um einen großen ledernen Ball ringen und dabei die Menge unterhalten. Das Dorf Birnau stellt – nach Ihrer Maßgabe – ein bis zwei Mannschaften, die sich der Auswahl der Adligen gegenüber sehen werden. Angeführt von Enderlin reiten neun kampferprobte Adlige in Birnau ein. Sollten sich einer oder mehrere Ihrer Helden dieser Gruppe

BRUCHENBALL

Der Name des Spiels rührt von der Sitte her, sich dem Wettkampf mit nichts als der *Bruche* (Unterhose; Frauen tragen zusätzlich ein Leibchen) bekleidet zu stellen. Der Ursprung des Spiels liegt in der Ausbildung der Knappen. Durch die Rangelei um einen Ball sollen sie sich darin üben, ihre Herren im Ernstfall aus dem Durcheinander während einer Feldschlacht zu retten. Hierbei sind Kraft und Geschicklichkeit von gleicher Bedeutung. An größeren Adelshöfen ist Bruchenball deshalb vor allem ein Zeitvertreib für junge Adlige. Auf dem Land jedoch ist man flexibler: Gestandene Ritter stellen sich der Herausforderung mit großem Vergnügen, um zu beweisen, dass sie bestens in Schuss und dem 'gemeinen Volk' an Kampfkraft überlegen sind.

DIE REGELN

Gespielt wird mit einem Ball, der meist aus einer zusammengeähten Kuhhaut besteht und mit Tannenzapfen, Sägemehl oder Rosshaar gefüllt ist. Er darf bis zu 120 Stein wiegen und einen Durchmesser von 1 bis 1,20 Schritt haben. Das Spielfeld ist rund, sein Durchmesser beträgt etwa 10 Schritt. Es weist zwei einander gegenüberliegende Torkreise sowie einen Mittelpunkt auf. Die Mannschaften bestehen aus 5 bis 10 Spielern, gewechselt wird nur zwischen den einzelnen Durchgängen. Zu Beginn des Spiels befinden sich beide Mannschaften vor ihrem jeweiligen Tor, der Ball liegt auf dem

Mittelpunkt des Kreises – ihn vor Spielbeginn zu berühren ist verboten und führt zum Ausschluss. Ziel des Spiels ist es, den Ball durch Treten, Rollen, Werfen oder Tragen in den gegnerischen Torkreis zu verbringen. Zu diesem Behufe ist bis auf gezielte Schläge oder den Gebrauch von Waffen alles gestattet. Eine Nichtbeachtung der Regeln führt zur Disqualifikation der gesamten Mannschaft. Verlässt ein Spieler den Spielkreis, darf er erst wieder eintreten, wenn ein Tor gefallen ist oder der Schiedsrichter das Spiel unterbricht. Gerät der Ball über die Spielbegrenzung, entscheidet der Schiedsrichter, wo er platziert wird, damit das Spiel weitergehen kann. Es gibt keine feste Spieldauer, die Mannschaft, die in drei Durchgängen zuerst zwei Tore erzielt hat, gewinnt. Ein Durchgang endet, sobald ein Tor fällt. Am Spieltisch bieten sich zwei Möglichkeiten an: In der ersten Variante können Sie einzelne Spielsituationen ausspielen. Hierzu eignen sich besonders Proben auf *Athletik* und *Rausen* oder *Ringem*. Als schnellere Variante können Sie die Mittelwerte von GE, KO, KK und TaW: *Athletik* aller Spieler in einer Mannschaft errechnen und anschließend eine vergleichende Probe zwischen beiden Mannschaften verlangen. Wer mehr TaP* erzielt, gewinnt den Durchgang. Schaden, der bei Ringkämpfen entsteht, ist reiner Ausdauer Schaden. Pauschal verlieren alle Spieler pro Durchgang W6+3 Ausdauerpunkte.

angeschlossen haben, sind es entsprechend weniger. Natürlich können Ihre Spieler auch das Kontingent Birnaus unterstützen. Schiedsrichter ist der barönliche Herold, der von beiden Seiten als hinreichend neutral anerkannt wird.

Die Ausgestaltung der einzelnen Begegnungen überlassen wir Ihren Meisterhänden. Auf Seiten der Birnauer werden kräftige Bauern und Handwerker spielen, die es gewohnt sind fest zuzupacken. Die Adligen sehen sich also einer wehrhaften Truppe gegenüber, von der einige Mitglieder zudem der Landwehr des Barons angehören.

Für das weitere Abenteuer ist von Bedeutung, dass Enderlin sich im Verlauf der Spiele als rüder, zu brutalen Gemeinheiten neigender Mann offenbart. Sie können beliebig eigene Szenen im Stile der weiter unten beschriebenen einfügen. Im Folgenden stellen wir Ihnen aber zunächst einige exemplarische Basiswerte für Bauern, Handwerker und Adlige zur Verfügung, die Sie nach eigenem Gutdünken modifizieren können.

Bauern/Handwerker

INI 9+1W6	AT 12	PA 10	TP(A) 1W6+1DK H		
LeP 25	AuP 25	WS 7	RS 0	MR 2	GS 7

Wichtige Talente: Raufen (5–8), Athletik (3–6)

Adlige

INI 11+1W6	AT 14	PA 12	TP(A) 1W6+1DK H		
LeP 32	AuP 32	WS 7	RS 0	MR 4	GS 8

Wichtige Talente: Raufen (5–10), Athletik (4–7)

An dieser Stelle offenbart sich bereits, dass Enderlin als Angehöriger einer einflussreichen Familie eine gewisse Narrenfreiheit genießt. Der Schiedsrichter ermahnt ihn höchstens, wenn er sein rüpelhaftes Gebaren bemerkt. Weiter zu gehen oder die adlige Mannschaft gar auszuschließen, wie es regelkonform geschehen müsste, wagt er jedoch nicht. Ziel dieser Darstellung ist es, dass die Spieler Enderlin den später entdeckten Mord zutrauen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon einige Augenblicke hält *Polter* der Zimmermann den schwitzenden Hohensturmfels in Schach. Seine gewaltigen Pranken halten ihn fest im Griff und so aus dem Spiel. Das Publikum stöhnt laut auf, als am anderen Ende des Spielfelds die Verteidigungslinie der Dörfler wankt und die Adligen den Ball in die Nähe des Birnauer Torraums bringen. Der Herold scheint abgelenkt und dies nutzt Enderlin aus: Blitzschnell dreht er sich so, dass er dem Zimmermann einen gezielten Tritt gegen die Fessel versetzen und seinen Griff gleichzeitig sprengen kann. *Polter* schreit schmerz erfüllt auf und geht zu Boden. Derweil ist Enderlin schon auf dem Weg, die Seinen zu unterstützen. Kurz blickt der Schiedsrichter herüber, aber er kümmert sich nicht weiter um den jammernden Zimmermann, der nur noch unter Schmerzen auftreten kann.

Ein Schrecklicher Fund

Noch bevor das Turnier sein Ende findet, nimmt das Geschehen auf der Festwiese eine dramatische Wendung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Mannschaft der Adligen hat es soeben geschafft, sich mit dem Ball bis auf einen halben Schritt an den gegnerischen Torkreis heranzuarbeiten, als plötzlich ein gellender Schrei das Ächzen und Stöhnen wie auch die anfeuernden Rufe des Publikums übertönt. Zunächst heben nur ein paar der Zuschauer ihre Köpfe und versuchen, den Quell des unerwarteten Lärms ausfindig zu machen. Als der Schrei sich dann aber wiederholt und wenige Augenblicke später eine völlig hysterische *Plicilli* aufs Spielfeld stürmt, verstummt das Stimmengewirr auf einen Schlag. Die Bruchenballspieler halten irritiert inne, während sich unwirkliche Stille über das Spielfeld legt. *Plicilli* steht zitternd da, ihr Gesicht ist kreidebleich, die Ringelstrümpfe sind zerrissen und Blut klebt an ihren Unterschenkeln. Plötzlich strafft sich ihr dürrer Leib und sie schreit ihren Schmerz aus sich heraus: "JANOOOREEE!"

GLORIOSAS BERICHT

Das Wehklagen der Schelmin ist kaum verklungen, als die Scharlatanin *Gloriosa* schwer atmend die Festwiese erreicht. Auch sie wirkt erschüttert, scheint aber noch klare Gedanken fassen zu können. Sobald die Menge sich vom ersten Schreck erholt hat, werden die beiden Gauklerinnen mit neugierigen Fragen bestürmt. *Plicilli* reagiert darauf, indem sie leise wimmernd die Hände auf ihre Ohren presst und wie ein nasser Sack zu Boden geht. *Gloriosa* hingegen, sichtlich um Fassung bemüht, versucht dem plötzlichen Ansturm mit allen Mitteln gerecht zu werden – und scheitert kläglich. Erst als der Baron mit herrischer Geste für Ruhe sorgt und sich der Befragung der Fahrenden selbst annimmt, zeichnet sich nach und nach ein Bild davon, was geschehen ist.

❖ *Plicilli* und *Gloriosa* sind mit Beginn des Turniers aufgebrochen, um Janore zu suchen.

❖ Nach einer Weile erreichten sie einen kleinen Wald und fanden die Leiche des Mädchens.

❖ Der Anblick der Toten war so schrecklich, dass sie sofort das Weite suchten und zur Festwiese zurückkehrten.

Nachdem *Gloriosa* ihren von zahlreichen Verhasplern und langen Pausen unterbrochenen Bericht beendet hat, brandet sofort wieder Lärm auf. Die Birnauer beginnen aufgereggt durcheinander zu reden und nach kurzer Zeit schon werden erste entrüstete Rufe laut. Anders als seine Vasallen scheint der Baron jedoch denkbar wenig an der Angelegenheit interessiert. Zwar lässt sich erkennen, wie er den Kopf mit einigen Standesgenossen zusammensteckt, auf eine flehentlich vorgetragene Bitte der Scharlatanin reagiert er jedoch nur mit einem reservierten Lächeln.

Schalten sich die Helden an dieser Stelle ein, indem sie ihre Mithilfe bei der Aufklärung anbieten, ruft dies unterschiedliche Reaktionen hervor. Der Baron stellt recht gleichgültig fest, dass es nicht seine Sache sei, wie sie ihre Zeit verbringen wollen. Die Gaukler hingegen reagieren mit spürbarer Erleichterung auf das Angebot, während einige Dörfler die Helden mit unverhohlenem Misstrauen – dahergelaufene Fremde sind beide: Gaukler wie Abenteuer – beäugen.

Auf das Geheiß *Thisdans* sorgen die Büttel in jedem Falle bald schon für die Zerstreung des Volkes. Das Bruchenballturnier hat ein vorzeitiges Ende gefunden. Allerdings scheint dies für kaum jemanden als Enderlin – der sich mit düsterer Miene

auf sein Pferd schwingt, um zur Burg zurückzukehren – von gesteigertem Interesse. Überall versammeln sich Bauern und Handwerker in kleinen Grüppchen, um sich über das eben Erfahrene auszutauschen. Unterdessen stellt der Baron einen Büttel zur Verfügung, der Gloriosa – und gegebenenfalls auch die Helden – zum Tatort begleiten soll, um sich von der Richtigkeit des Erzählten zu überzeugen.

AM FUNDORT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach kurzem Marsch erreicht ihr eine Lichtung. Hohe Buchen fassen die von der Scharlatanin bereits beschriebene, kleine Waldwiese ein. Ihr dichtes Blattwerk rauscht leise im Wind. Auf den ersten Blick wirkt dieser Ort friedlich und einladend: Es duftet nach Gras und Wildblumen. Doch dann drängt ein schwerer, metallischer Geruch diese Düfte beiseite. In der Mitte der Lichtung entdeckt ihr – notdürftig von wenigen Ästen verdeckt – einen Haufen bunten Stoffs. Es ist der geschundene Körper Janores, der dort im Sonnenschein liegt und von Dutzenden brummenden Fliegen umschwirrt wird. Und noch während ihr ihn betrachtet, stört ein weiterer Ton die Stille. Unregelmäßiges Knarzen lenkt eure Aufmerksamkeit an den Rand der Lichtung. Halb verborgen zwischen den Ästen eines Busches bemerkt ihr den toten Körper eines kleinen gefleckten Hundes, der in unvollendeten, ruckeligen Bögen etwa zwei Schritt über dem Boden kreist und den Wiesengrund mit seinem Blut dunkel gefärbt hat.

Es bedarf keines geschulten Auges, um zu erkennen, dass Janore nicht Opfer eines wilden Tieres geworden oder gar an den Folgen eines Unfalls gestorben ist. Die Verletzungen der jungen Gauklerin, erst recht aber die Tatsache, dass ihr Hund fein säuberlich aufgeknapft wurde, sprechen eine deutliche Sprache. Trotzdem tut der Büttel den Anblick auf der Lichtung

mit einem Achselzucken ab und macht sich auf den Rückweg zur Festwiese. Der Mord an einer Gauklerin fällt nicht in seine Zuständigkeit. Wie weiter mit Janore und ihrem Hund verfahren wird, entscheidet allein das Fahrende Volk.

Welche Spuren die Helden bereits hier am Tatort finden können, entnehmen Sie bitte der Auflistung auf Seite 36 im Kapitel **Auf der Spur des Schattenspielers**. Die Leiche Janores befindet sich in einem Zustand, der darauf schließen lässt, dass das Mädchen vor seinem Tode misshandelt worden ist. Die konkrete Ausgestaltung der grausigen Details bleibt Ihnen überlassen. Es sei an dieser Stelle allein erwähnt, dass Janores Körper neben vielerlei blutigen Schrammen auch Schnitte aufweist, die von einem Dolch oder Messer stammen. Erkenntnisse, die ein in der Anatomie bewanderter Held erringen kann, finden sich im Kapitel **Erste Zweifel?**, Seite 37f..

ALBERICHS BITTE

Sofern die Gruppe ihre Hilfe nicht von selbst anbietet, wird der kauzige Gelehrte sie ohnehin früher oder später ansprechen und darum bitten, dass sie den Gauklern in dieser Sache Beistand leisten. Er wird versuchen, den Helden begreiflich zu machen, dass es nicht Aufgabe des Barons ist, die Umstände von Janores Tod zu erforschen, da der Schutz des Gaukelvolkes nicht dem Adel obliegt. Eine Klärung der Sache müssten die Fahrenden schon selbst herbeiführen und die Bestrafung des Täters sei bestenfalls dann zu erwarten, wenn man diesen dem Baron direkt vorführe – im Verbund mit einer ganzen Reihe schlagkräftiger Beweise. Das Interesse Ihrer Helden, dem das augenscheinliche Desinteresse der Obrigkeit gegenüber steht, lässt bei einigen der Fahrenden die Hoffnung aufkeimen, in den reisenden Abenteurern Verbündete zu finden. Deshalb fällt Alberichs Bitte auch umso dringlicher aus. Er möchte die Helden in die Angelegenheit einbinden. Sollten Ihre Spieler als Bürger eines modernen Rechtsstaats Probleme damit haben, die 'ungerechte' Behandlung der Gaukler gänzlich nachzuvollziehen, zögern Sie nicht, Alberich zur Erläuterung jener Feinheiten einzusetzen, die dem Kasten **Der rechtliche Status des Fahrenden Volkes** zu entnehmen sind.





DER RECHTLICHE STATUS DES FAHRENDEN VOLKES

»Da deren Vagabundierey nur dem Zwecke dienet, sich der keyserlichen Steuern auff Kopf und Waffenarm zu entziehen, gelten die Fahrenden darob allerorten als vogelfrey.

Dieses aber heisset, dasz ihnen keynerley Rechte eynes Untertans des Reychs zutheyl seyen, nicht des Bürgers und nicht des Grundholders.«

—aus dem Codex Raulis, Gesetzeswerk aus der Gründerzeit des Mittelreiches

Der Sonderstatus des Gaukelvolkes ist hinreichend bekannt. Nicht selten werden Fahrende von einfachen Bauern und Bürgern wegen der damit einhergehenden Vorteile beneidet. Jedes Kind weiß, dass Gaukler frei sind "wie die Vöglein", dass Recht und Gesetz sie weder an ein Stück Land noch an einen adligen Herren binden, dass sie ungehindert reisen und ihr Leben nach eigenem Gutdünken gestalten dürfen. Das Fahrende Volk steht von jeher außerhalb der präisgegebenen, ständischen Ordnung (siehe auch **Herz 31**). Dies bedeutet zunächst, dass es anders als Klerus, Adel, Bürger- und Bauernschaft keinen festen Platz in der Gesellschaft hat. Es bedeutet aber auch, dass es in den Gesetzestexten keine Erwähnung findet. Weil darüber hinaus kein Vertragswerk existiert, das den Status dieser Gemeinschaft im Mittelreich zum Inhalt hat – wie etwa bei Elfen und Zwergen der Fall –, ist das Gaukelvolk weder als soziale Schicht noch als Volksgruppe mit eigenen Rechten anerkannt. Neben der oben erwähnten Tatsache, dass einige der wichtigsten Verpflichtungen der Gemeinen für sie keine Geltung haben, hat dies aber auch zur Folge, dass die Fahrenden einige der wichtigsten Rechte für sich nicht in Anspruch nehmen können. Ihre fehlende Erwähnung in den Gesetzestexten führt dazu, dass weder ihr Hab und Gut,

noch ihre Gesundheit oder gar ihr Leben unter dem Schutz der Gerichtsbarkeit stehen. Da als Straftat nur gelten kann, was im Gesetz auch als solche festgelegt wird, bedeutet dies auf den Alltag übertragen, dass die Ordnungshüter der Anzeige eines solchen Vorfalles nicht nachgehen müssen. Wer einen Gaukler bestiehlt oder verletzt, dem droht keine Verfolgung durch die üblichen Verantwortlichen. Dafür muss er jedoch mit Vergeltungsmaßnahme der Fahrenden rechnen. Nicht umsonst fürchten Pöbel und Adel die sprichwörtliche Rachsucht des Gaukelvolkes in einem solchen Maß, dass kaum jemand auf den Gedanken käme, es sich mit ihm zu verscherzen. Die Fahrenden sind schon vor langer Zeit dazu übergegangen, ihr Recht in die eigenen Hände zu nehmen. Wird ihnen etwas genommen, so holen sie es sich wieder. Wird einer der Ihren verletzt, so schlagen sie zurück. Kommt einer von ihnen zu Tode, so üben sie Blutrache.

Man hat solchen Vergeltungsschlägen kaum etwas entgegenzusetzen, da die Gaukler all ihre ungewöhnlichen Talente nutzen und ihre Ungebundenheit ihnen überdies die Möglichkeit eröffnet, in kürzester Zeit über Stadt- oder Baroniegrenzen – und damit aus dem Herrschaftsbereich der jeweiligen Ordnungsmacht – zu entweichen. Geht es um Eigentumsdelikte, so mag dies noch duldbar sein. Sobald aber das Leben eines braven Bürgers bedroht ist, kann die Obrigkeit sich nicht mehr aus der Verantwortung stehlen. Deshalb ist man vielerorts dazu übergegangen, wenigstens Morde an Fahrenden mit einem Wergeld oder anderen minderen Strafen zu belegen, um die Gemüter zu besänftigen und Schlimmeres zu verhindern. Auf diesem Umweg wird oft gestraft, wo es rein rechtlich kein Verbrechen gab.

AUF DER SPUR DES SCHATTENSPIELERS

In diesem Kapitel geben wir Ihnen die Werkzeuge an die Hand, mit der Sie die Suche nach dem Täter ausgestalten können. Gehen Sie dabei auf die Ideen Ihrer Spieler ein, die in ihrem Vorgehen weitgehend freie Hand haben sollen.

WACHFORSCHUNGEN

AM TATORT

◆ Unter den zahlreichen Wunden Janores findet sich ein auffälliger Schmiss auf der rechten Wange. Bei genauerer Betrachtung sieht diese Verletzung – anders als die restlichen Schnitte und Schürfwunden – nicht so aus, als sei sie von einem Dolch oder durch einen Sturz in die Brombeerhecke am Rande der Lichtung verursacht worden. Einen ähnlichen, jedoch fast verheilten Schnitt kann ein aufmerksamer Held an *Jorek*, dem Knappen Enderlins bemerken (verdeckte *Sinnenschärfe*-Probe+3).

Erklärung: Joreks Schmiss rührt vom Siegelring des Edlen her, der den Jungen geächtigt hat, als er seiner Meinung nach zu

aufsässig wurde. Janores Verletzung stammt jedoch nicht von Enderlin. Sie wurde ihr nachträglich von Al'Ashtamariün beigebracht, der dazu einen Ring, ganz ähnlich dem des Adligen, benutzte. Sollte ein Held das Talent *Anatomie* besitzen, kann er mit einer Probe+5 stutzig werden – es scheint, dass der Schmiss erst *nach* dem Tod zugefügt wurde. Ohne das Talent sollte eine *Heilkunde Wunden*-Probe+15 gelingen, um zu dieser Erkenntnis zu gelangen.

◆ Bei der Untersuchung des Tatorts fällt auf, dass der Boden von schweren Stiefeln zerwühlt worden ist.

Erklärung: Kazan hat das im Auftrag des Astrologen nachgeholt, um die schmalen Spuren der Pantoffeln seines Herrn zu verwischen. Am Rand der Lichtung hat er einige Spuren übersehen, die die Helden mit 6 TaP* in *Fährtensuchen* entdecken können.

◆ Am Tatort lässt sich mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe außerdem ein Messingknopf finden. Dunkelgrüne Fadenreste hängen in der Öse. *Erklärung:* Der Knopf stammt von dem Wams, das Enderlin am ersten Abend getragen hat. Er

ist abgerissen, als der Edle beim Aufsteigen am Sattel hängen blieb. Bis auf den Mirhamer hat dies jedoch niemand bemerkt. Das Wams kann später in Enderlins Kammer gefunden werden. Es liegt achtlos zusammengeknüllt in einer Ecke, das Fehlen des Knopfes ist von Enderlin bisher nicht bemerkt worden. Allerdings müssen die Helden einiges an Überzeugungsarbeit leisten, um den Baron dazu zu bewegen, ihnen Zutritt zum Gemach des Edlen zu gewähren. Anders stellt sich die Situation natürlich dar, wenn die Gruppe sich auf geheimem Wege Zugang zu der Kammer verschaffen will. Dies sollten Sie Ihren Helden mittels entsprechender Proben auf *sich Verstecken*, *Schleichen* und *Schlösser knacken* nicht zu einfach machen.

WAS TREIBT DEN ASTROLOGEN?

Al'Ashtamariün hängt dem Glauben an, dass man sein Leben mit großer Ernsthaftigkeit führen muss, im ständigen Bewusstsein der eigenen Sterblichkeit und der damit verbundenen Demut gegenüber dem Gott des Todes. Leichtigkeit, Frohsinn und allzu pralle Lebensfreude sind damit unvereinbar und verursachen in seinen Augen ein Ungleichgewicht zum Nachteil des Schweigsamen. Mit dieser Einstellung ausgerechnet die Jahrmärkte Aventuriens zu seinem Revier zu wählen, war für ihn ein logischer Schritt. Im Auftrag Borons hält er als sein 'Erwählter' an jenen Orten Wacht, die prädestiniert sind, die Ausgewogenheit des Weltgefüges zu gefährden. Über die Jahre hat der Astrologe gelernt, sich mit dem allgegenwärtigen Frohsinn auf den Festwiesen zu arrangieren. Nur in besonderen Härtefällen, in denen 'Boron persönlich ihm eine Vision schickt' – als Spielleiter dürfen Sie wissen, dass es sich dabei um wahnhafte Schübe handelt – schreitet er zur Tat und nutzt die ganze Bandbreite seines Könnens, um die Fehlgeleiteten auf den rechten Weg zu bringen. Die Läuterung seiner Opfer führt er herbei, indem er sie die Richtigkeit seines Glaubens erkennen und ihre Fehler bereuen lässt. Er führt ihnen durch sein Handeln die Allmacht Borons vor Augen und sorgt schließlich dafür, dass sie im Tode die grenzenlose Gnade des Schweigsamen erkennen und erfahren – normalerweise erst nachdem sie um Erlösung flehen.

Einer logischen Hinterfragung würde diese Motivation natürlich nicht standhalten. Doch die Gesetze der Logik sind auf das krankhafte Verhalten des Sterndeuters ohnehin nicht anwendbar. Neben der Lebenslust Janores ist dem Astrologen diesmal auch das anmaßende Verhalten Enderlins ein Dorn im Auge. Es scheint ihm daher eine glückliche Fügung, diesem mehr oder minder im Vorbeigehen einen Denkartel verpassen zu können und so zugleich von sich abzulenken.

Betrachten Sie dieses Motiv bitte als einen Vorschlag, den Sie beliebig abändern können, wenn Ihnen andere Beweggründe für Ihre Spielrunde stimmiger erscheinen.

BEFRAGUNGEN

◆ Wenn die Helden auf der Festwiese Erkundigungen darüber einziehen, wer Janore zuletzt gesehen hat, wird sich Jast daran erinnern, dass sie am Nachmittag des Vortages unweit des Dorfes mit ihrem Hund Kunststücke einübte. Märte kann sich dessen ebenfalls entsinnen. Sie beschwört darüber hinaus, dass Enderlin bei Janore gewesen sei und die beiden ein

Streitgespräch geführt hätten. Leta Buchweitz will schließlich gar beobachtet haben, wie der Adlige die Gauklerin schlug.

Erklärung: Jasts Beobachtung ist ebenso zutreffend wie Märtes, Leta übertreibt jedoch. Enderlin und Janore hatten eine Auseinandersetzung, weil Janore dem Charme des Edlen nicht erlag. Die überaus drastische Art und Weise, auf die sie seinen Avancen eine Absage erteilte, und die Tatsache, dass sie ihm hernach ihre Meinung bezüglich seines arroganten Wesens unverblümt ins Gesicht sagte, enthielt für Enderlin – der sehr abergläubisch ist und Frauen aus dem Fahrenden Volk übersinnliche Kräfte zuschreibt – eine ernsthafte Drohung. Er wollte Janore dazu bewegen, den 'Fluch' wieder von ihm zu nehmen. Die Gauklerin ahnte jedoch nicht, wie ernst es ihm damit war, weshalb sie sich nur über ihn lustig machte. Handgreiflich ist Enderlin nicht geworden.

◆ Fragen die Helden auf der Baronsburg oder auch sonst beim Adel nach, so kann ihnen niemand sagen, wo sich Enderlin von Hohensturmfels zwischen Mittagsmahl und Bankett aufhielt – er hat somit kein Alibi.

Erklärung: Der Edle war am frühen Nachmittag im Dorf, wo er einen Humpen Bier trank (das bestätigen die Bierwirthe) und traf danach auf Janore. Anschließend begab er sich in die Burgkapelle, um ob des mutmaßlichen Fluches den Schutz der Götter zu erbitten. Auf Grund der Festvorbereitungen blieb das allerdings unbemerkt.

◆ Allein der Hofkaplan (nach Meisterentscheid Praios, Rondra, Travia oder Peraine) hat einen zerknirschten Enderlin gesehen, der die Kapelle in der einbrechenden Dämmerung eilig, "fast ein wenig verstohlen" verließ.

Erklärung: Beeilt hat Enderlin sich tatsächlich, denn über das Beten ist er eingeschlafen und drohte sich zum Bankett zu verspäten. Bei Rückfragen in Adelskreisen ergibt sich, dass Enderlin den Tempel normalerweise nicht regelmäßig besucht und auch nicht allzu fromm ist.

◆ Die unter den Bewohnern Birnaus kursierenden Gerüchten führen schließlich zum Auftauchen einer weiteren Zeugin: *Franka Hevelsen*, die Birnauer Metzgerin, wendet sich an die Helden. Sie will gesehen haben, wie sich am Vorabend des Bruchenturniers eine Gestalt vom bewussten Wäldchen entfernte. Größe und Statur hätten mit der Enderlins übereingestimmt und sie glaubt auch den Umhang des Adligen sowie das Schwert an seiner Seite erkannt zu haben.

Erklärung: Was Franka nicht erwähnt ist die Tatsache, dass sie dem Fast-Ferdoker zum Zeitpunkt dieser Beobachtung bereits stark zugesprochen hatte. Im Dämmerlicht hielt sie die Robe des Astrologen für einen wallenden Umhang und seinen im Sternenlicht aufblitzenden Langdolch für ein Schwert. Da sie sich ihrer Beobachtungen nicht sicher war, behielt sie diese zunächst für sich. Al'Ashtamariün, der sie auf seiner Flucht erkannt hat, nutzte ihren Aberglauben aus, als sie zu ihm kam, um sich die Karten legen zu lassen. Er deutete an, dass ihr das Verschweigen eines Geheimnisses in Zukunft großes Ungemach bereiten würde. In dem anschließenden Gespräch beeinflusste er sie geschickt bei der Deutung des Gesehenen und bestärkte sie in der Vermutung, dass es sich bei dem Schemen um Enderlin gehandelt habe.

ERSTE ZWEIFEL?

Bislang deutet alles auf Enderlin als Täter hin, dafür hat Al'Ashtamariün gesorgt. Dennoch sind auch ihm beziehungsweise Kazan Fehler unterlaufen. Es gibt einige Hinweise, die Zweifel an der Täterschaft Hohensturmfels' schüren

können. Allerdings sollten die Helden schon einiges an diplomatischem Geschick und Spürsinn aufbieten, um an diese Informationen zu gelangen – und so frühzeitig auf die Spur des Schattenspielers zu kommen.

◆ Ein Anatom / Medicus kann mit einer Probe+5 (*Anatomie*) oder +10 (*Heilkunde Wunden*) feststellen, dass die Wunden an Janores Körper auf einen Täter hindeuten, der profunde Kenntnis der menschlichen Anatomie besitzt. Präzise gesetzte Schnitte und Stiche müssen bei minimalem Aufwand eine verheerende Wirkung entfaltet haben, die der Gauklerin nach und nach ihre Bewegungsfähigkeit raubte. Bei gezielten Nachfragen (*Überreden*+7) erinnert Ugdalf sich daran, dass der Astrologe für die Gaukler früher gelegentlich als Heiler tätig war.

◆ Yasinthe hat am frühen Nachmittag einen Streit zwischen Janore und Kazan beobachtet.
Erklärung: Herr Hiligon, der Hund, hat sein Bein an einer Ecke des Zeltes Al'Ashtamariûns gehoben, woraufhin Kazan Janore drohte "dem Köter das Genick zu brechen, sollte er ihm noch einmal unter die Augen kommen". Kazan und der Mirhamer geben sich jedoch gegenseitig Alibis.

◆ Erberto und Janore hatten vor einiger Zeit eine stürmische Liebschaft, die die Gauklerin wegen der brennenden Eifersucht des Feuerschluckers beendete. Seitdem herrschte eisiges Schweigen zwischen ihnen. *Teger Sohn des Gobd* kann sowohl hiervon berichten als auch davon, wie nachtragend der gebürtige Almadaner Erberto ist. Der Feuerkünstler hat jedoch ein Alibi. Er war bei einem Stelldichein mit einer Dorfschönheit. Das wird er allerdings erst offenbaren, wenn er begreift, in welchem Zusammenhang die Helden ihn befragen.

Streuen Sie diese Hinweise ein, wenn Ihre Spieler zu sehr mit der Offensichtlichkeit der Spur in Richtung Enderlins hadern und deshalb weitere Nachforschungen anstellen. Die obigen Irrwege dienen dazu, der Gruppe das Gefühl zu nehmen, sie wäre auf einer Einbahnstraße unterwegs und es gäbe nur einen Weg zur Glückseligkeit. Wenn das allzu Offensichtliche die Skepsis

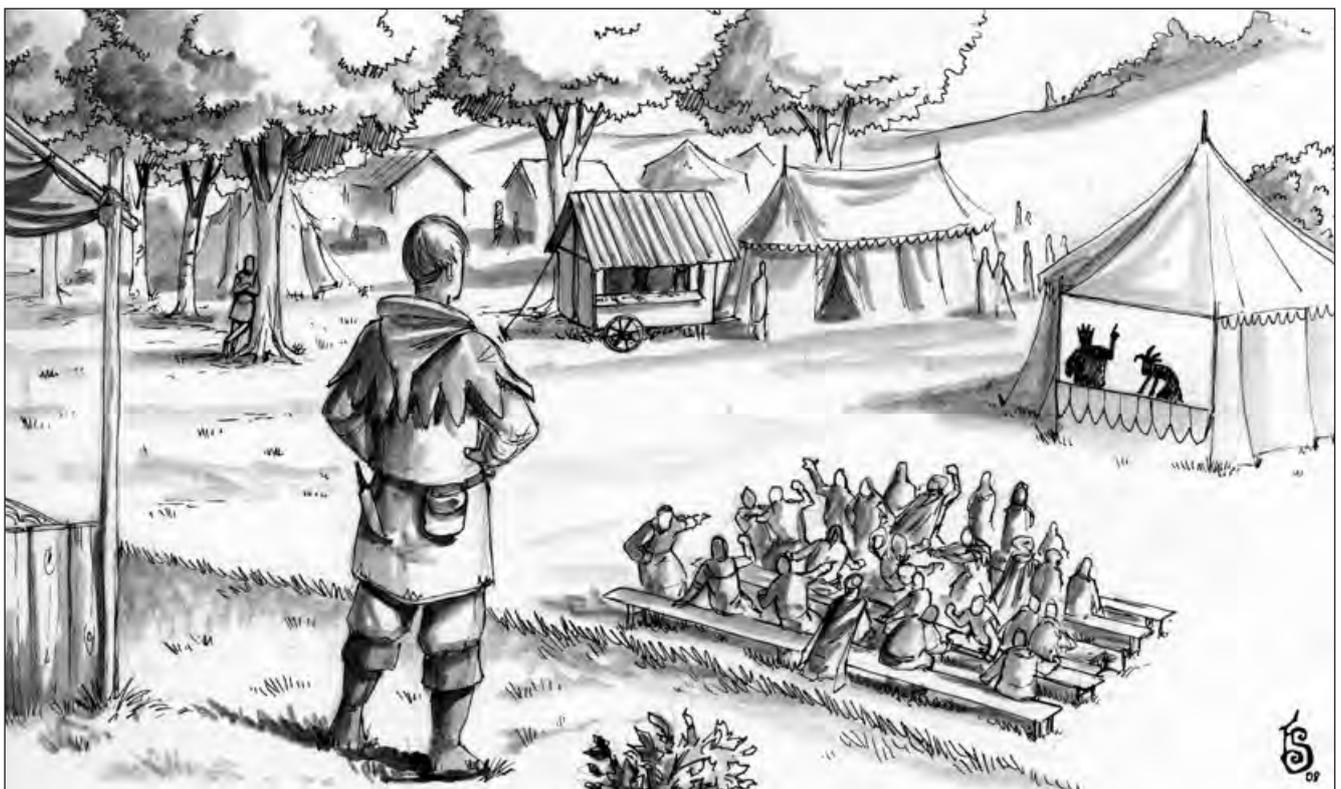
der Spieler weckt, können Sie mit diesen weiteren Spuren für Ablenkung sorgen. Al'Ashtamariûn ist ein Mann, der schon viele Jahre unerkannt seine Gräueltat treibt – so leicht lässt er sich nicht überführen. Im Testspiel hat es sich bewährt, diese zusätzlichen Spuren erst nach Entdecken des Mordes an Bauer Eichtann zu offenbaren, weil die Zeugen dann mitteilbarer sind.

DER ZORN DER FAHRENDEN

Der Mord, die Gleichgültigkeit des Adels und die Nachforschungen der Helden bleiben nicht ohne Wirkung. Kaum jemand ist in dieser Angelegenheit ohne Meinung. Daher kommt es immer wieder zu Wortgefechten zwischen denen, die glauben, Gerechtigkeit dürfe keine Standesschranken kennen, und jenen, die die praisosgefällige Ordnung nicht in Frage stellen wollen. Die Stimmung ist zunehmend gereizt.

Besonders Gloriosa und Plicilli sind erzürnt darüber, dass der ansässige Adel der Bluttat keine Bedeutung beimisst. Sie stürzen sich daher in die Vorbereitungen für ihre Abendvorstellung und binden auch Erberto und Jast mit ein. Aufgeführt wird eine Adaption des Stückes *Bauernmut*, das in weiten Teilen des Mittelreichs sowie in den angrenzenden Staaten verboten ist, weil es unverblümt die Ungerechtigkeit der Standesgesellschaft anprangert. Die Fahrenden sind nicht gerade um Subtilität bemüht. So ist das mutige Bäuerlein dieser Vorführung ein Gaukler mitsamt Narrenkappe, während der Antagonist, normalerweise ein Ritter, durch den Scherenschnitt eines schmerzbäuchigen Königs ersetzt wurde.

Die wesentliche Botschaft des Stückes ist, dass der Adel feiert und sich amüsiert, während der Bauer malocht, um seine Herrschaft zu versorgen. Das *Theatrum ante Lucem* klagt in seiner Vorführung den herrschenden Stand der Doppelzüngigkeit an, da die Damen und Herren von Stand sich zwar mit Gauklern umgeben, wenn sie sich mit deren Kunst und Komik schmücken wollen, ihnen das Leben der Fahrenden aber trotzdem nicht mehr wert ist als das eines rüdigen Köters.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Licht strahlt von der Bühne des Schattentheaters und überhaucht die Zuschauerreihen mit einem sanften goldenen Schimmer. Schwarz zeichnen sich die mittels dünner Stöcke bewegten Figuren auf der Leinwand ab und ziehen das Publikum trotz ihrer Schlichtheit in den Bann. Feuerfarben lecken über Laken und Akteure, wenn Erberto seine ganze Kunstfertigkeit aufbietet, um die Dramatik der Handlung zu betonen oder – ein besonders beachtlicher Effekt – dem schattenhaften Feuerspeier des Spiels sein Können leiht. Immer wieder nimmt Jast die Position einer der beiden Schattenspielerinnen ein, derweil diese ihre Vorstellung abwechselnd mit magischen Effekten und Tricks bereichern. So ertönt zu den Bemühungen des Gauklers Trauermusik, während die Stimme des Königs verzerrt klingt. Voller Unglauben stöhnen die Zuschauer auf, als der starre Schatten des Königs wächst, ein Eigenleben entwickelt und hinter dem Rücken des Gauklers in dessen Tasche greift, um ihm wieder zu nehmen, was er zuvor mühsam erarbeitet hat. Wie gebannt hängen die Augen der zahlreichen Zuschauer an dem Spektakel, welches das *Theatrum ante Lucem* darbietet.

Plicilli und Gloriosa kommen jedoch nicht dazu, ihr fulminantes Finale in Szene zu setzen. Während einige Bauern durchaus Sympathie mit den Gauklern erkennen lassen, reagieren vor allem wohlhabende Handwerker erbost auf die offene Anklage. Die Stimmung ist nun so aufgeheizt, dass sie allein auf Grund eines unbedachten Wortes eskalieren könnte. Ob es bereits zu ersten Handgreiflichkeiten gekommen ist, Steine geflogen sind oder allein das Murren unzufriedener Birnauer laut wurde, bleibt Ihnen als Spielleiter überlassen. Wenn Ihre Gruppe vermittelnd eingreift, kann es ihr recht schnell gelingen, die Gemüter wieder zu beruhigen. Alberich und Ugdalf erweisen sich hierbei als besonnene Verbündete. *Ugdalf* schreckt auch nicht davor zurück, die zeternden Schattenspielerinnen “zu ihrer eigenen Sicherheit” in seinem Wagen einzusperren.

EINE KRÄHE HACKT DER ANDEREN KEIN AUGEN AUS

Thisdan von Birnau wird den Helden Gelegenheit geben, ihm ihre Schlussfolgerungen in aller Ausführlichkeit darzulegen. Je deutlicher die Nachforschungen jedoch auf Enderlin als Täter hinweisen, desto unzufriedener wird der Baron. Die Anzeichen dafür, dass der Mord von einem seiner Standesgenossen begangen worden sein könnte, sowie die Beharrlichkeit der Helden sind ihm äußerst unangenehm, da sie ihn zunehmend unter Zugzwang setzen. Sobald die Beweise Ihrer Gruppe nämlich einigermaßen schlagkräftig sind, wird es ihm nicht mehr möglich sein, sich einer Entscheidung in der Sache zu entziehen.

Thisdan weiß, dass der Unmut des einfachen Volkes keinesfalls nachlassen würde, wenn sich tatsächlich herausstellen sollte, dass ausgerechnet der unsympathische Enderlin die grausame Tat begangen hat. Auch die Helden werden ihn wohl darauf hinweisen, dass er sich der Bereinigung der Sache ernsthaft widmen muss, wenn er auf seinem Lehensland Recht und Ordnung aufrecht erhalten will. Zwar wird der Baron als einfacher Landadliger und Angehöriger eines weitgehend unbedeutenden Geschlechts nach wie vor Skrupel haben, den

Ruf des Hauses Hohensturmfels zu schädigen. Der Einsatz Ihrer Helden wiegt jedoch bedeutend schwerer, als der Unmut der Gaukler. Ihre Bemühungen kann Thisdan nicht ohne Weiteres ignorieren und so schreitet er am Ende trotz aller Bedenken zur Tat. Dies vor allem auch deshalb, weil die Ermittlungen der Gruppe bald schon so weit gediehen sind, dass Enderlin im ganzen Dorf als Täter gilt und weitere Unruhen drohen.

Achten Sie darauf, den Baron in diesem Abschnitt des Abenteuers nicht als Tyrannen darzustellen, der sich um das Leben und Sterben eines Gemeinen nicht schert. Den Helden sollte er vielmehr als ein Mann von Stand begegnen, der sich schwer damit tut, einen der Seinen für eine Tat zu bestrafen, die sowohl nach seinem Empfinden als auch nach ständischem Recht keine Strafe verdient. Vermitteln Sie den Zwiespalt, in dem er sich befindet, damit Ihre Helden begreifen, wie groß ihr Erfolg – aber auch das Entgegenkommen Thisdans – ist, falls Enderlin am Ende der Verhandlungen tatsächlich eine Bestrafung erfährt.

DIE VERHANDLUNG

Die Verhandlung selbst wird nicht öffentlich abgehalten. Wenn die Helden genug Hinweise gesammelt haben, um seine Überzeugung von der Unschuld des Hohensturmfels' ins Wanken zu bringen, wird der Baron sie sowie Enderlin und alle ihm bekannten Zeugen zu einem vertraulichen Gespräch auf seine Burg laden. In den anschließenden Stunden bekommen sowohl die Helden als auch Enderlin Gelegenheit, sich umfassend zu der Sache zu äußern. Es wird den Helden gestattet, all ihre Beweise vorzulegen, während Enderlin zu jedem einzelnen davon Stellung nehmen darf.

◆ In seinem adligen Selbstverständnis ist Enderlin bis zuletzt davon ausgegangen, dass Thisdan es nicht zu einer Verhandlung kommen lassen würde. Seine Verteidigung fällt daher relativ lahm aus. Der Edle kann nicht erklären, wie der Knopf seines Wamses an den Tatort gelangt ist. Darüber hinaus weigert er sich, Angaben zu dem Streitgespräch mit Janore zu machen, das gleich zwei der Fahrenden und eine Birnauer Handwerkerin beobachtet haben. Er verwahrt sich zwar nachdrücklich gegen die Behauptung, dass er Janore geschlagen hätte, ist aber nicht bereit zu benennen, worüber er mit ihr gestritten hat, weil sein Aberglaube und seine Furcht vor dem vermeintlichen Fluch ihm peinlich sind.

◆ Für die Darstellung der Helden spricht vor allem, dass diese mit Franka Hevelsen eine angesehene Bewohnerin Birnaus auf ihrer Seite haben, die sich ihrer Sache zudem sehr sicher ist. Auch die Aussage des Hofkaplans ist von großer Bedeutung. Sollte sich unter Ihren Helden ein Adliger finden – oder auch eine Geweihte –, neigt sich die Waage ungeachtet der zunehmend leidenschaftlichen Unschuldsbekundungen Enderlins bald schon zu ihrem Vorteil.

Den Ausgang der Verhandlung geben wir Ihnen nicht vor. Machen Sie ihn von der Güte der Beweise abhängig, die Ihre Helden dem Baron vorlegen, und vor allem von der Überzeugungskraft ihrer Darbietung als Ankläger. Erweist sich beides am Ende nicht als zwingend oder wenigstens als glaubwürdig und nachvollziehbar, so wird Thisdan die Helden mit einem Kopfschütteln aus seinem Thronsaal entlassen und ihnen mit auf den Weg geben, dass sie bei der Beschuldigung eines angesehenen Mitglieds der Gesellschaft beim nächsten Mal etwas vorsichtiger sein sollten. Überzeugt ihre Gruppe den Baron hingegen von der Schuld Enderlins, so wird dieser tatsächlich mit einem Wergeld zur Sühne von Janores Tod belegt. Da die Fahrende eine Waise gewesen ist und die Buße



daher nicht an ihre Familie geleistet werden kann, verpflichtet der Baron den Edlen, den Betrag in Höhe von 75 Dukaten an den nächstgelegenen Travia-Tempel zu entrichten. Das ist ein überaus positives Ergebnis für die Helden und ihre Freunde vom Jahrmarkt, das von Enderlin natürlich mit der gebührenden Empörung zur Kenntnis genommen wird. Der Edle begehrt ob der offensichtlichen Ungerechtigkeit auf und verlässt die Burg wenig später wutschnaubend.

ENDE GUT, ALLES GUT?

In welcher Stimmung die Helden bei ihrer Rückkehr zum Jahrmarkt empfangen werden, hängt natürlich davon ab, wie erfolgreich sie beim Baron gewesen sind. Dankbar sind die Gaukler aber in jedem Fall – es ist schließlich keine Selbstverständlichkeit, dass sich jemand für ihre Interessen einsetzt. Daher werden die Helden auch unabhängig vom Ausgang der Verhandlung und trotz des Umstands, dass der Jahrmarkt sich mittlerweile im Abbau befindet, zu einer letzten Feier eingeladen. Diese wird in Anbetracht von Janores Tod zwar weniger bunt und lärmend ausfallen, als man es vom Gaukelvolk gemeinhin kennt. Doch kommen die Helden nicht umhin, bis tief in die Nacht mit ihren neuen Freunden zu feiern, sich zunehmend heitere Geschichten über das verstorbene Gauklermädchen und die nach und nach immer beschwingteren Weisen Märtés anzuhören, nur um schließlich von ihren bisherigen Taten berichten und sich für ihren Großmut hochleben lassen zu müssen.

EIN NEUER MORGEN, EIN ALTER MORD

Wenn Ihre Gruppe am nächsten Morgen erwacht, haben einige der Gaukler Birnau bereits verlassen – welche genau, das bleibt Ihren Vorlieben überlassen. Dafür ist die Bäuerin, deren Mann noch vor Beginn des Jahrmarkts vom Astrologen getötet wurde, zurückgekehrt. Auf einem Wagen, der von einem mächtigen

Fleckvieh gezogen wird, die geschundene Leiche ihres Gemahls im Gepäck und ihre sieben völlig verstörten Kinder im Schlepptau, hat *Elfwid Eichentann* die Burg des Barons in den frühen Morgenstunden erreicht und ihm ihr Leid geklagt.

Thisdan hat schnell erkannt, dass der Gatte der Bäuerin von seinem Peiniger ähnlich zugerichtet wurde wie Janore. Da Enderlin zum Zeitpunkt dieser Tat jedoch auf Burg Birnau weilte und daher als Täter nicht in Frage kommt, ist der Baron zu dem Schluss gelangt, dass es das Beste sein würde, die Helden hinzuzuziehen. Dies einerseits,

um ihnen die Unvollkommenheit ihrer Beweisführung vor Augen zu führen, andererseits aber auch, weil es sich diesmal um den Tod eines freien Bauern handelt und der Mörder daher auf jeden Fall dingfest gemacht werden muss. Zwar ist Thisdan in dieser Angelegenheit selbst gefragt, doch hat er zur Bereinigung des Problems sofort die Helden ins Auge gefasst, die ihre Unerschrockenheit und Verbissenheit ja bereits ausreichend unter Beweis gestellt haben. Deshalb schickt er seinen Herold nach Birnau, der dafür Sorge tragen soll, dass sie unverzüglich auf der Burg erscheinen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den Saal betretet, deutet der Herr von Birnau sogleich mit beiläufiger Geste auf eine blonde Frau mittleren Alters, deren Arme nicht ausladend genug sind, um die auf den ersten Blick völlig unüberschaubare Menge an Kindern zu umschließen, die euch aus riesigen, angsterfüllten Augen schweigend anstarren. „Prais zum Grusse“, heißt euch Thisdan nach einem Moment der Stille willkommen, „Dies hier ist Elfwid Eichentann. Sie wohnt auf einem Hof, der etwa einen halben Tagesritt entfernt von hier liegt. Als sie gestern Morgen vom Jahrmarkt nach Hause kam, fand sie ihren Gatten ermordet in der guten Stube vor und ihre Kinder im Zustand der Angst über das ganze Anwesen verstreut. Es gibt mehr als bloß einen Hinweis darauf, dass der Täter der gleiche war, den Ihr schon seit einigen Tagen zu fassen versucht – ungeachtet des Ergebnisses unserer gestrigen Verhandlung. Ich denke es wäre nur gerecht, Euch die Gelegenheit zu geben, den Fehler wieder gutzumachen, der uns just unterlaufen ist?“ Mit fragend gehobenen Brauen harrt Thisdan eurer Antwort. Doch ist es vor allem der flehentliche Gesichtsausdruck der Bäuerin, der eure Blicke gefangen hält.

Auf die Helden wartet nun der letzte Teil des Abenteuers, in dem das Gesicht des wahren Übeltäters enthüllt werden soll.

DIE ENTÄRNING

Bei ihren neuerlichen Nachforschungen werden die Helden recht schnell zu dem Schluss gelangen, dass Enderlin nicht der Mörder des Freibauern sein kann. Neben der Tatsache, dass es diesmal wirklich kein Motiv gibt, hält sich am Hof des Barons eine ganze Schar Adliger auf, die jederzeit beschwören würde, dass der Edle sich am Tag der Tat in ihrem Kreise aufhielt, während sie gemeinsam der Jagd frönten. Da die Verletzungen des Bauern denen von Janore zum Teil aber bis aufs Haar gleichen, ist anzunehmen, dass Enderlin auch an deren Tod keine Schuld trägt. Darüber können die Helden sich später noch immer den Kopf zerbrechen, fürs Erste gilt es aber nun nach Spuren zu suchen, die zum wahren Täter führen.

DIE KINDER

Bei ihren Nachforschungen werden die Helden sich vermutlich zunächst der Befragung von Elfwids Kindern widmen, die sich im Alter von einem bis zehn Jahren befinden. Die Vermutung, dass bei sieben Augenpaaren irgendjemand etwas gesehen haben muss liegt nahe.

Der Mord an dem Bauern ereignete sich zwei Tage vor Beginn des Jahrmarkts zu nachtschlafender Zeit, weshalb die Kinder der Eichentanns nichts davon mitbekommen haben. Allein der spätere Fund der zerschundenen Leiche auf einem nahen Feld ist ein Erlebnis gewesen, das sie zutiefst verstört hat. Nur die beiden größeren Kinder – *Gerrick* (10 Jahre) und *Ingolinde* (8 Jahre) – sind zu einigermaßen klaren Aussagen fähig, wenn die Helden es vermögen, sie zu beruhigen (*Menschenkenntnis* +3 gefolgt von *Überreden* +3). Hinsichtlich des Tathergangs können die Kinder keine hilfreichen Angaben machen. Sie haben ihren Vater nur in die heimische Gute Stube verbracht, damit ihm kein weiterer Harm widerfahre. Gerrick ist am Tag vor dem Mord zudem ein seltsamer Kastenwagen aufgefallen, als er Holz sammelte. Unweit des elterlichen Hofes stand dieser mitten im Wald. Der Junge hat niemanden in der Nähe gesehen und näherte sich dem Wagen auch nicht, weil er ihm unheimlich war. Einfühlsames Nachfragen ergibt, dass die "komischen Bilder" auf den Seiten des Wagens Sternbildern entsprochen haben, wie sie den Wagen des Astrologen zieren (KL-Probe).

DIE ZEUGIN

Unterziehen die Helden Franka Hevelsen einer neuerlichen Befragung, weil deren Aussage auf Grund der neuen Erkenntnisse mit einem Mal fragwürdig erscheint, wird sie die Kunde von einem weiteren Mord sichtlich treffen. Ihre ursprüngliche Aussage wird die Metzgerin anfangs noch vehement verteidigen, da es kein gutes Licht auf sie werfen würde, wenn sie gestünde, dass sie zum Zeitpunkt ihrer Beobachtung sturzbetrunken war. Mit einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe +2 kommt den Helden jedoch der Verdacht, dass Franka sich ihrer Worte selbst nicht mehr sicher ist. Bedrängt die Gruppe sie daraufhin, sich der Details genauer zu erinnern, geraten ihre Antworten

ins Stocken. Zunächst wird Franka einräumen, dass sie sich nicht wirklich sicher ist, ein Schwert gesehen zu haben. Dann wird sie – in dem Versuch, sich selbst aus der Verantwortung zu stehlen – davon berichten, dass sie in Al'Ashtamariun einen aufmerksamen Zuhörer gefunden hat, dessen Weissagung sie dazu veranlasste, ihre Zeugenaussage zu machen. Schließlich gibt sie zu, kaum mehr als eine dunkle, in einen wallenden Mantel gehüllte Gestalt gesehen zu haben. Alle weiteren Aussagen erfolgten im Licht der Einflussnahme des Mirhamers. Es erweist sich also, dass die geachtete Belastungszeugin nicht verlässlich gewesen ist.

UGDALF DER BÄR

Den starken Mann können Sie auftreten lassen, um die aufkeimenden Verdachtsmomente gegen den Astrologen zu erhärten. Diese Vorgehensweise bietet sich vor allem dann an, wenn die Helden an der Leiche des Bauern erkennen, dass der Mord von kundiger Hand begangen wurde. Ugdalf kennt den Mirhamer schon seit vielen Jahren. Als gebildeter Mann hat er anfangs die Nähe des Sternkundigen gesucht, um sich mit ihm auszutauschen. So blieb ihm nicht verborgen, dass sich das ohnehin verschlossene Wesen Al'Ashtamariuns zusehends verdüsterte. Ihm fiel auf, dass er sich wohler zu fühlen schien, wenn um ihn herum Ruhe einkehrte und dass er mitunter Freude daran fand, Ratsuchenden Schreckliches zu verheißen. In den letzten Jahren hat Ugdalf den Sterndeuter aus den Augen verloren – nicht zuletzt, weil ihm seine Nähe unheimlich wurde. Er wird seinen langjährigen Bekannten nicht offen verdächtigen, sieht es aber als seine Pflicht an, die Helden in seine Beobachtung einzuweihen und sie auf die anatomische Vorbildung des Astrologen hinzuweisen (siehe **Erste Zweifel?**, Seite 37f.).

HINTERHER!

Die neuen Erkenntnisse sollten ausreichen, um Ihre Helden auf die Spur des Astrologen zu bringen. Dieser hat Birnau zwar bereits verlassen, sodass sie ihn verfolgen müssen. Mit seinem Wagen ist er jedoch sehr langsam. Der Anblick des bemalten Gefährts fällt der Landbevölkerung zudem auf. Daher ist es sehr wahrscheinlich, dass die Helden schnell zu ihm aufschließen werden.

Trifft Ihre Gruppe schließlich auf den Sterndeuter, so geht dieser in seiner Überheblichkeit nicht davon aus, dass sie ihm auf die Schliche gekommen sind und wird sich ihnen deshalb ohne Zaudern stellen. Sein Erstaunen über den Kenntnisstand Ihrer Gruppe könnte nicht größer sein. Sobald ihm bewusst wird, dass er in der Falle sitzt, wird er sich jedoch mit allen Mitteln zur Wehr setzen. Kazan steht ihm dabei zur Seite – er ist ein versierter Säbelkämpfer und versteht sich zudem gut darauf, Messer zu werfen. Die Waffen der beiden sind in der Mehrzahl vergiftet – der Mengbilar Al'Ashtamariuns mit dem gefährlichen *Kukris* (**Wds 149**), alle anderen mit weniger potenten Waffengiften Ihrer Wahl. Der Mirhamer ist darüber hinaus ein Kenner der menschlichen Anatomie und im waffenlosen Kampf bewandert. Im Folgenden unterbreiten wir Ihnen Werte für die beiden, die Sie bitte an die Fähigkeiten Ihrer Helden anpassen.

Der Astrologe

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, IN 14, CH 12

Herausragende Talente: Anatom 12, **Sternkunde** (Horoskope) 16 (18),

Überreden (Lügen) 13 (15), **Überzeugen** (Einzelgespräch) 14 (16)

Mengbilar: INI 9+1W6 AT 16 PA 11 TP 1W6+1 (+Gift) DK H

Langdolch: INI 11+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+2 DK H

Fausthieb: INI 9+1W6 AT 16 PA 16 TP(A) 1W6+1 DK H

LeP 30 **AuP** 34 **WS** 6 **RS** 1 **MR** 5 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Eiserner Wille I/II, Finte, Gezielter Stich, Waffenlose Kampftechnik Mercenario

Kazan

Herausragende Eigenschaften: IN 13, FF 14, GE 16

Herausragende Talente: Akrobatik 8, **Selbstbeherrschung** 11

Khunchomer: INI 15+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK N

Wurfmesser: INI 15+1W6 FK 20 TP 1W+1 (+Gift) **LeP** 35

AuP 38 **WS** 7 **RS** 1 **MR** 4 **GS** 9

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Kampreflexe, Scharfschütze (Wurfmesser), Sturmangriff, Wuchtschlag

Kazan wird sich nicht ergeben, er kämpft bis zum Tod. Al'Ashtamariün hingegen versucht nach einem ersten Schlagabtausch zu fliehen. Sollte ihm das nicht gelingen, wird er den Tod allerdings der Gefangenschaft und Verurteilung vorziehen und sei es, indem er selbst Hand anlegt: Er zerdrückt eine Kapsel mit *Boabungaha* (**WdS 148**) unter seiner Nase und stirbt binnen weniger Augenblicke. Sollte Ihre Gruppe den Tod des Astrologen verhindern und ihn der Gerichtsbarkeit des Barons überstellen, wird das Urteil knapp und hart ausfallen. Er wird für den Mord an Bauer Eichentann zum Tod durch den Strang verurteilt, noch am selben Tag hingerichtet und seine Leiche anschließend verbrannt.

DER WAGEN AL'ASHTAMARIÛNS

Der Kastenwagen des Astrologen ist mit zahlreichen Einbauschränken und -regalen sowie mit einem Bett ausgestattet. Bei einer eingehenden Untersuchung finden die Helden ein Anatomiebuch, das über detaillierte Bilder verfügt (ermöglicht *Heilkunde Wunden* SE/7 sowie Anatomie 7/12 gemäß den Regeln zum Lernen aus Büchern; siehe **WdZ 80**), zahlreiche Pergamente, die die verschiedensten Sternkonstellationen und deren mögliche Deutungen aufzeigen, diverse Kräutersäckchen und Phiolen mit mehrheitlich giftigem Inhalt (nach Ihrer Wahl) sowie einen Satz hochwertiger chirurgischer Messer. In einem größeren Fach hinter geschlossenen Türen befinden

LUFTIKUS UND PRÜGELKPECHT – VON VERBÜNDETEN UND GEGNERN

DER ASTROLOGE

Den wahren Namen und die Herkunft des Endsechzigers kennt niemand, weshalb er in Gauklerkreisen nur *Al'Ashtamariün* genannt wird, was so viel wie 'der Sterndeuter' heißt. Man zieht den schweigsamen Mann mit der dunklen Haut, den graumelierten Haaren und der Augenklappe gern zu Rate, wenn es gilt, die Zukunft aus Hand, Karten oder Sternen zu lesen, denn viele seiner Vorhersagen haben sich bewahrheitet. Stets trägt der Astrologe

sich zudem gut 3 Dutzend dunkle Stumpenkerzen. Unter Verwendung weißen Wachses wurden sie mit verschiedenen Sternbildern bemalt (*Sternkunde*+3). Die Kerzen sind unterschiedlich weit heruntergebrannt, die Sternbilder zum Teil nur noch bruchstückhaft vorhanden. Die beiden größten Kerzen zeigen ihre Zier jedoch vollständig. Mit einer Probe auf *Sternkunde*+7 kann ein Held feststellen, dass diese beiden Bilder die Sternkonstellationen jener Nächte zeigen, in denen die Birnauer Morde begangen wurden.

DER ASTROLOGE ALS ERZSCHURKE

Anstatt Al'Ashtamariün an dieser Stelle bereits sterben zu lassen, können Sie ihn auch entkommen lassen und **Schattenspiel** als Ausgangspunkt eines geographisch nicht begrenzten Ringens mit einem ernst zu nehmenden Gegner anbieten. So können Sie einen Antagonisten einführen, der Ihrer Gruppe ebenbürtig, in seinem Wahn vielleicht manchmal sogar überlegen ist und der sich in dem Bestreben, die Helden an der Nase herumzuführen, dennoch ein ums andere Mal in die Gefahr bringt, erwischt zu werden.

AUSKLANG UND DER MÜHEN LOHN

Wenn die Helden nach Birnau zurückkehren und dort vom Erfolg ihrer Queste berichten, ernten sie verschiedene Reaktionen. Die Gaukler sind bestürzt als sie erfahren, dass der Mörder aus ihren Reihen kommt, aber auch erleichtert darüber, dass der Gerechtigkeit nun Genüge getan werden kann bzw. getan wurde. Enderlin von Hohensturmfels hingegen wird vor Wut schäumen, sobald die Nachricht ihn auf seinem Edlengut erreicht. In ihm haben die Helden einen einflussreichen und rachsüchtigen Feind gewonnen. Auch Baron Thisdan ist alles andere als begeistert darüber, durch das Betreiben der Helden einen mächtigen Verbündeten verärgert zu haben. Er muss wegen der Vorfälle mit ernsthaften Folgen rechnen und macht aus seinem Ärger keinen Hehl. Einzig die Bäuerin Elfwid ist den Helden vorbehaltlos dankbar dafür, dass sie Al'Ashtamariün gestellt und so die Sühne des Mordes an ihrem Gemahl ermöglicht haben.

Irdisch werden die Helden mit **250 Abenteuerpunkten** belohnt. Zudem erhalten sie *Spezielle Erfahrungen* in *Menschenkenntnis*, *Rechtskunde* und *Athletik* (wenn sie am Bruchenturnier teilgenommen haben) sowie in *Überzeugen* (wenn der Held sich in die Verhandlung eingebracht hat) und einem weiteren Talent nach Ihrer Wahl.

nachtblaue Gewänder, die aufwändig mit silbrigen Sternbildern bestickt sind. Er ist ein Spezialist auf seinem Gebiet (*TaW Sternkunde* (Horoskope) 16 (18)). Als Südländer liebt er es, sein markantes Gesicht, das von einer beeindruckenden Hakennase dominiert wird, unter Zuhilfenahme unauffälliger Mittelchen in Szene zu setzen und sich mit schweren Düften zu umgeben. Er wählt seine Worte mit Bedacht und nutzt das Schweigen gern, um andere zu verunsichern oder zu manipulieren.

Als ehemaliger Boroni verfügt Al'Ashtamariûn über profunde Kenntnisse der menschlichen Anatomie, was ihm nicht nur bei seinen Morden, sondern auch in einem möglichen Kampf nutzt. Sobald er sich bedrängt fühlt, sind Gift und Hinterhalt die Mittel seiner Wahl. Kurzum: Der Mirhamer ist ein mysteriöser, in jedem Fall aber ernst zu nehmender Gegner für ihre Helden. Weitere Angaben zum Astrologen finden Sie auf Seiten 27 (**Der Schattenspieler**), 37 (**Was treibt den Astrologen?**) und 42 (Kampfwerte).

ENDERLIN VON HOHENSTURMFELS

Der Edle von Hohensturmfels (39 Jahre) ist ein Mann von kompaktem Körperbau: nicht allzu groß, aber durch regelmäßige Kampfübungen – er führt als persönliche Waffe einen Streitkolben – gestählt. Sein schwarzes Haar trägt er in höfischer Manier halblang und stets sorgfältig frisiert. Ein Vollbart bedeckt den größten Teil seines breiten Gesichts. Seine braunen Augen stehen ein wenig zu eng, was ihm einen stechenden Blick verleiht. Er kleidet sich gerne in kostbare Stoffe und hat eine Vorliebe für edelsteingeschmückte Ringe. Enderlin ist ein überaus standesbewusster Vertreter des Adels, der in seiner hohen Geburt nicht die daraus resultierenden Pflichten erkennt, sondern sich vielmehr skrupellos an den Rechten bedient, die mit ihr einhergehen. Unter Seinesgleichen gilt er als Rüpel, mit dem man sich besser nicht anlegt, denn Enderlin ist nachtragend und rachsüchtig.

ALBERICH WRASCHUMMSKE

Nach Abschluss seines Studiums am Beilunker Rechtsseminar feierte Alberich einen kometenhaften Aufstieg als hervorragender Rechtstheoretiker und Lehrmeister. Genauso rasant war jedoch sein Abstieg, als er ein neues Betätigungsfeld in der Erforschung des 'Rechts' archaischer Kulturen fand und seine diesbezüglichen Theorien freizügig im Unterricht verbreitete. Mit Ende Vierzig verlor Alberich seine Anstellung und entschied, aus den bisherigen Trockenübungen eine Feldforschung zu machen. Bei den Objekten seiner Recherche stießen die vergeistigten Fragen des Gelehrten jedoch auf wenig Gegenliebe, sodass er sich bald abermals auf der Straße wiederfand – von den Goblins bis aufs letzte Hemd ausgeraubt. Hier nun wurde er von einem Gauklertrupp aufgelesen, dem er sich in der Erkenntnis anschloss, dass auch das Miteinander der Fahrenden eigenen Regeln folgt, die für einen Rechtgelehrten mitunter von größtem Interesse sein können. Den Mangel an geistiger Herausforderung macht der verschrobene Endfünfziger (Typ: verrückter Professor) dadurch wett, dass er bisweilen ganz in seine Gedankenwelt abtaucht oder nichtsahnende Fremde in Diskurse über Rechtsphilosophie und Moral verstrickt. Alberich studiert die ungeschriebenen Regeln der Gemeinschaft der Fahrenden mit großem Eifer und wird von den Gauklern trotz seiner Schrülligkeit als weiser Mann und Geschichtenerzähler geschätzt.

WEITERE FAHRENDE AUF DEM JAHRMARKT

Jule Gartimpiski, die auf dem Jahrmarkt als **Gloriosa** auftritt, hat ihr Handwerk als Scharlatanin auf zahllosen Festwiesen in allen kultivierten Teilen Aventuriens erlernt. Sie fällt vor allem wegen ihrer rotblonden Lockenmähne und den farbenfrohen Kleidern auf, deren Schnitte so skandalös sind, dass Travia-Geweihte ihren Blick üblicherweise mit Grausen abwenden.

Die Schelmin **Plicilli**, deren vollständiger Name Faderasimplicillifuchseriagaudis Machdichwegabaschnell lautet, ist neben Gloriosa die zweite Teilhaberin des Schattentheaters. Sie ist schwächling und klein und nennt karottenrote Haare, zahllose Sommersprossen, hellgrüne Augen sowie ein verwegenes Stupsnäschen ihr Eigen. Das Moosäffchen *Nella'dell* ist ihr steter Begleiter und ebenso Mitglied des *Theatrum ante Lucem* wie der imposante Darpat- und Voltigierbulle *Dexter*.

Erberto der Feuerschlucker reist zusammen mit dem Akrobaten **Filip** und seinem Lehrling **Jast** durch die Lande. Filip frönt neben der Akrobatik vor allem der Fingerspielerei und verblüfft sein Publikum mit Tricks, von denen das Hüchenspiel noch der einfachste ist. Letzteres setzt er gerne zu später Stunde ein, um Betrunkenen den einen oder anderen Heller aus den Taschen zu ziehen. Der 15-jährige Jast hingegen erlernt von Filip vor allem akrobatische Kraftübungen, die die beiden mit gestählten Leibern zur Freude vor allem des weiblichen Publikums vorführen. Daneben ist Jast ein begabter Jongleur.

Der zwergische Bärenführer **Teger Sohn des Gohd** und *Orm* sein Bär reisen gemeinsam mit **Märte**, einer begabten Sängerin und Musikantin. Zu ihren Takten tanzt Orm mit behäbigen Bewegungen. Der Bär ist weitgehend zahm, besitzt aber eine fatale Leidenschaft für Bier, unter dessen Einfluss er zu einer großen Gefahr werden kann.

Ugdalf der Bär, der 'Stärkste Mann östlich und nördlich des Rashtulswalls', heißt eigentlich Alrik Pagelsdorf, stammt aus Ysilia und ist trotz seines fortgeschrittenen Alters noch immer ein muskelbepackter Kerl. Bekleidet nur mit einem Tigerfellschurz und Nietenmanschetten, stemmt er Gewichte und sprengt Ketten (KK 20). Ugdalf ist überraschend intelligent und belesen, er kennt den Astrologen schon seit Jahren.

ADLIGE IN BIRNAU

Wie im Kasten **Austauschbare Charaktere** (Seite 27) bereits erläutert, stellen wir Ihnen in **Schattenspiel** generische Adlige zur Verfügung, die Sie nach eigenem Gutdünken ersetzen und ergänzen können.

Als Baron herrscht **Thisdan von Birnau** (60 Jahre) über Dorf und Land. Er ist ein nachdenklicher, zurückhaltender Mann von gehobener Bildung. Trotz seiner tiefen Verhaftung in der Ständeordnung, ist der Birnauer seinen Vasallen ein guter Herr. Seine Gemahlin **Pomona** (52 Jahre) ist entfernt mit Enderlin verwandt und strikt gegen Zugeständnisse an das "fahrende Gesindel". Pomona ist eine vorzeitig gealterte, etwas biestige Adlige, die besseren Tagen hinterher trauert.

Enderlin ist mit einer ganzen Gruppe von Freunden angereist, die um seine Gunst buhlen.

Die meisten dieser Niederadligen sind Ritter und jünger als er. Ihre Namen können Sie frei setzen. Die einzige Ausnahme in dieser verschworenen Gemeinschaft bildet **Rusena von Ulfarnhöh** (47 Jahre), eine weitgereiste und gebildete Ritterin, die auf Bitten von Enderlins Onkel "ein Auge auf den Kerl" hat. Rusena ist Enderlins Gebaren zuwider, sie achtet die ritterlichen Tugenden und ihre praisosgegebenen Pflichten und wird auch Helden, die nicht von Stand sind, aufmerksam zuhören. In ihr haben sie eine mögliche Verbündete von tadellosem Ruf. Enderlins Knappe ist **Jorek von Kardenwald** (16 Jahre), ein aufrechter Bursche, der unter der strengen Herrschaft seines Schwertvaters leidet. Er ist nicht dazu zu bewegen, gegen Enderlin auszusagen, auch wenn er ihm die Tat insgeheim zutraut. Jorek muss regelmäßig Züchtigungen über sich ergehen lassen.

DAS LÄCHELN DES RABEN

von Marc Jenneßen

Vielen Dank für Verbesserungsvorschläge und Testspiel an Steffen Czech, Stefan Prinz, Tobias Wiese, Martin Lange, Andreas Heinen, Nik Grün und den Blutzwillingen Andreas und Stefan.

Ganz besonders möchten wir den Testspielern auf der RatCon 2008 danken, namentlich: Jan Alfter, Dennis Aschenbrenner, Jan und Kai Fritsch, Christian Hölscher, Frank Josupeit, Björn Noske, Marc Pörsch, Lars Racholczyk sowie Andreas und Sebastian Wilhelmi.

DAS FEST BEGÏΠΠ

Schwerpunkt: Schelmenwerk

Stichworte zum Abenteuer: Fest der Freuden in Al'Anfa

Ort und Zeit: Al'Anfa im Rahja eines beliebigen Jahres

Helden: Einsteiger bis Erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel/ Meister: mittel

»Wo man den Tod preist, darf man das Leben genießen! Lasst den Pöbel feiern. Das lenkt ihn von anderen Gedanken ab!«

—Irschan Perval zum Patriarchen Amir Honak

ÏΠ DER VERGANGENHEIT

Seit einigen Jahren hat der Sklavenhändler *Hekmat al'Ghorios* ein Problem: Die Sklavenjägerin Bastudina Eisenhand (**Die Herren von Chorhop**, Seite 10) kauft und verkauft ihre Sklaven direkt auf dem Markt und nicht über die Großhändler auf der Sklaveninsel. Vor einem knappen Jahr kaufte Hekmats Konkurrentin zu allem Überfluss auch noch die benachbarte Villa. Seitdem pflegen die beiden Sklavenhändler eine erbitterte Fehde. Stets versucht man sich gegenseitig zu übertreffen: Hat Hekmat einen Echsenmenschen in seinen Beständen, dann versucht Bastudina einen Elfen in ihre Finger zu bekommen und dergleichen. Während des Fests der Freuden im Rahja hat Hekmat nun etwas gefunden, dass seine Konkurrentin niemals übertreffen kann. Bei einer Gauklerdarbietung entdeckte Hekmat den jungen Schelm *Quassellos Redefluss*. Einen solchen Spaßmacher würde seine Gegnerin nirgends in Meridiana finden können. Sofort wies er seine Häscher an, ihm diesen lustigen Gesellen zu bringen. Doch dieses Vorhaben erwies sich als schwerer zu bewerkstelligen als erwartet. Jeder Versuch endete mit entkleideten, durch die Luft schwebenden oder sich selbst vor Lachen benässenden Sklavenjägern. Doch als Hekmat die Information bekommt, dass sich der flüchtige Schelm von einer bestimmten Gruppe von Leuten wie magisch angezogen fühlt, sieht er seine Chance gekommen.

ÏΠ DER ZUKUNFT – DAS ABENTEUER

Während sich die Helden auf dem Fest der Freuden in Al'Anfa vergnügen, machen Sie eine interessante Bekanntschaft. Am Morgen nach einer durchzechten Nacht lernen sie Quassellos kennen und seine Scherze fürchten. Den Helden bleiben nun zwei Möglichkeiten: Zum einen können sie ihr Heil in der Flucht suchen und versuchen, den Plagegeist loszuwerden.

Oder humorvolle Recken können versuchen, Freundschaft mit dem Scherzbold zu schließen. Dies wird ihnen aber erst nach einem zünftigen Streichwettkampf gelingen.

Gerade als die Helden es geschafft haben, aus dem Fokus von Quassellos' Streichen zu entkommen, tritt ein Auftraggeber an die Helden heran. In seine Villa eingeladen, eröffnet der Sklavenhändler Hekmat al'Ghorios den Helden, dass diese etwas besitzen, das er nicht hat: das Vertrauen des Schelms. Bei diesem handelt es sich nämlich, so erklärt er tränenreich, um seinen in der Kindheit von Kobolden entführten Sohn. Würden die Recken ihn mit diesem wieder vereinen, so würde die Belohnung des Sklavenhändlers sicher nicht zu knapp ausfallen. Geld, das man gut gebrauchen könnte, um das Fest der Freuden standesgemäß zu genießen.

Wollen die Helden dem 'Vater' seinen Wunsch nun erfüllen und den Schelm versuchen zu fangen, stellt sich bald heraus, dass Quassellos das Fangen spielen sehr schätzt. Haben die Helden hingegen Freundschaft mit dem Schelm geschlossen, so müssen diese dem Schelm den Ernst des Lebens klar machen und von einem Treffen mit seinem 'Vater' überzeugen. Als sie Quassellos zu Hekmat bringen, merken sie schnell, dass dieser ihnen ein Märchen aufgetischt hat. Übel hereingelegt und doch reich belohnt, müssen die Helden nun entscheiden, was ihnen mehr bedeutet: die Gerechtigkeit oder das glänzende Gold. Nun muss ein Plan her, um den Schelm aus der Villa des Sklavenhändlers zu befreien. Doch dies ist alles andere als einfach.

ÏΠ PAAR WORTE ZU DEN HELDEN

Es sollte ohne große Probleme möglich sein, jeden erdenklichen Charakter im Schmelztiegel Al'Anfa unterzubringen. Selbst exotischere Helden (Nivesen, Orks, Fjarningen, etc.) können einen Grund haben, die größte Stadt des Südens aufzusuchen. Sie sollten versuchen, für dieses Abenteuer eine Balance aus verschiedenen Charakteren in ihrer Runde zu schaffen. Mischen Sie Helden mit eher ernstem Hintergrund (Praioten, Krieger, Magier) mit solchen, die das leichte Leben schätzen (Rahja-, Phex- und Tsa-Geweihte, Streuner, alle Gauklerarten, Scharlatane, Söldner). Während die einen das Gewissen der Gruppe bilden, führt der lustige Teil der Gruppe die Ernstesten an die Feierlichkeiten und Quassellos heran. Manchen Charakteren dürfte die Motivation fehlen, sich mit einem Schelm abzugeben – dabei bietet der Schelm an sich dazu Ansatzpunkte. Ein Schwarzmagier könnte zum Beispiel davon gehört haben, dass die schelmische Magie keinerlei Widerstand durchdringen muss. Schon haben sie einen Ansatzpunkt, der den Forschungsdrang des Magiers wecken dürfte.

Für die Darstellung Al'Anfas und der Schelmenmagie empfehlen sich die Verwendung der Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas** sowie des Regelbandes **Wege der Zauberei**.

EIN PAAR WÖRTE ZU DEN SPIELERN

Nicht jeder Spieler mag Schelme, und die wenigsten mögen es, in ihrem Kontrollverlust auch noch vorgeführt zu werden.

Wenn ihre Runde zielorientierte Problemlösung oder die schauspielerische Präsentation der *eigenen* Charaktere ohne irgendwelche Fremdbeeinflussung bevorzugt, ist dieses Abenteuer vermutlich nichts für sie – es sei denn, Sie als Meister können als Lösung akzeptieren, dass die Helden Quassellos in Hekmats Gewahrsam lassen, weil er ihnen schlicht zu sehr auf die Nerven gefallen ist ...



DER SCHELM ALS SPIELERFIGUR

Ein Schelm gilt innerhalb einer Heldengruppe oft als Störenfried, der mit Possen und Streichen Mitmenschen ärgert und sich nur allzu leicht in Schwierigkeiten begibt, aus denen ihn seine Gefährten herausholen müssen. Ganz entschieden ist der Schelm ein Held für erfahrene Spieler, denn seine Darstellung erfordert ein gewisses Fingerspitzengefühl: Mag der Schelm manchmal nicht merken, wann er den anderen Helden lästig wird oder diese Grenze bewusst überschreiten, sollte der Spieler – schon wegen der Stimmung am Spieltisch – ein Gespür für die Empfindlichkeiten seiner Mitspieler besitzen.

Im Gegensatz zum Schelm als Meisterfigur (der oft nur im Rahmen eines Abenteuers gespielt wird), kommt beim Spielerschelm eine weitere Dimension hinzu: Dieser begleitet Spieler und Gruppe über einen längeren Zeitraum. Damit er nicht zu einem eindimensionalen Possenreißer verkommt, ist es hilfreich zu wissen, was den Schelm jenseits seiner Witze ausmacht. Vielleicht sind viele seiner Scherze nur ein Schutz, hinter dem er seine Verletzlichkeit und seine Ängste vor einer fremden Welt verbirgt.



DER SCHELM ALS MEISTERFIGUR

Im Allgemeinen gelten die für den Spielerschelm getroffenen Aussagen auch für den Schelm in Meisterhand: Ein Schelm ist stets auch eine tragische Figur, ein Fremder, der sich mit der Realität auf seine eigene, recht offensive Art zu arrangieren versucht. Gerade wenn eine Schelmenfigur Ihrer Heldengruppe öfters begegnet, sollten Sie auch die traurige Seite des Schelmes ausloten, um ihn, wie jede Meisterfigur, zu einem lebendigen Erlebnis zu machen. Darüber hinaus ist der Schelm für Sie ein wunderbares Werkzeug, Ihren Spielern den närrischen 'Heldenspiegel' vorzuhalten. Mit nur wenig anderen Figuren haben sie die sprichwörtliche Narrenfreiheit, die Helden bei ihren Unzulänglichkeiten und Eitelkeiten anzugreifen und diese im Witz zu verkehren.

KAPITEL I – EIN FEST, DAS MAN NIE VERGESSEN SOLL

In diesem Kapitel wird Ihnen das Fest der Freuden näher vorgestellt. Neben Beschreibungen Al'Anfas während des Festes finden Sie noch einige Szenen, in denen Ihnen Licht und Schatten der Stadt präsentiert werden. Während die Helden ein prächtiges Fest erleben, lernen Sie in diesem Kapitel die beiden wichtigsten Meisterpersonen kennen: den Schelm Quassellos Redefluss und den Sklavenhändler Hekmat al'Ghorios.

ALLE WEGE FÜHREN NACH AL'ANFA

Wahrscheinlich werden die Helden über dem Wasserweg anreisen, da die Lebensadern Al'Anfas die Schifffahrtsrouten durch die Charyptik sind. Die wenigen Straßen sind vernachlässigbar, da sie meist ohnehin nur bis zu den Grenzen des Imperiums reichen. Die Gründe, warum die Helden überhaupt nach Al'Anfa kommen, können vom Kapitän, der seinen Matrosen das Fest nicht vorenthalten möchte, über einen Kauca, der das Schiff der Helden beschädigt hat, bis zu den Gerüchten über das größte Fest des Kontinents, die den Helden zu Ohren gekommen sind, reichen.

Für die passende Stimmung des Abenteuers ist es empfehlenswert, die Handlung vor den Ereignissen der Seeschlacht von Phrygaios (Peraine 1030 BF) anzusiedeln.

AL'ANFA FÜR DEN EILIGEN LESER

Geschätzte Bevölkerungszahl: 85.000 (davon 25% Sklaven); Mischlinge, Tulamiden, Waldmenschen, Mittelländer, und Utulus, 5% Einwanderer (viele Maraskaner), einige wenige Nichtmenschen

Flagge: schwarz, mit oder ohne gekröntem Raben
Tempel: Boron und alle anderen Zwölfgötter, Kor, Marbo, Levthan (geheim), Rur und Gror

Besonderheiten: Der *Koloss*, eine gewaltige Monumentalstatue über der Hafeneinfahrt; die *Bal-Honak-Arena*, die für ihre blutigen Gladiatorenkämpfe bekannt ist, die *Universität* dagegen als Hort der Bildung. Der *Silberberg* beherbergt neben den Villen der Grandenfamilien auch die unheimliche *Stadt des Schweigens* mit dem Boron-Tempel. Diesen, die Gräberfelder und den hoch aufragenden Rabenfelsen erreicht man über den Prozessionsweg, Drei Meilen nördlich der Stadt erhebt sich der dunkle Vulkan *Visra*.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel *Perle von Al'Anfa* (Q10/P10/S18, beste Adresse am Platz), Hotel *Residenz* (Q10/P10/S18, größer als die *Perle*, kann aber nicht

mithalten, tulamidisches Flair), Herberge *Madamal* (Q5/P6/S12, solides Gasthaus ohne große Überraschungen), Herberge *Travias Segen* (Q4/P2/S9, Kolga ui Mair bemüht sich mit sehr viel Gottesfürchtigkeit und wenig Geschäftssinn um die armen Seelen einsamer Reisender, hat aber kein Händchen für Haushaltsführung), Schenke *Schlundloch* (Q1/P1/S2, hier sind jeden Abend etwa 500 Jahre Kerker am Tresen versammelt), Schenke *Bidenhänder* (Q5/P5/S0, Söldnerkneipe), Schenke *Simia* (Q5/P3/S10, Studenten- und Gelehrtenkneipe mit Schlafkammer für herumreisende Studiosi), Bordell *Rahjas Hauch* (Q7/P7/S0, nur männliche Liebesdiener)

Stimmung in der Stadt: Die zweitgrößte Stadt Aventuriens schläft nie, auch bei Nacht lässt das geschäftige Treiben in den Gassen nicht nach.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem zeichnet sich die beeindruckende Silhouette Al'Anfas ab. Die finsternen Ausläufer des Visra stehen im Kontrast zu den weißen Häusern der Stadt. Rabenstatue und der Koloss kündigen von der Macht der Schwarzen Perle. Während ihr euch in der Dämmerung der gewaltigen Stadt nähert, hört ihr plötzlich ein seltsames Zischen, gefolgt von einem lauten Knallen. Dann seht ihr die Ursache dieser seltsamen Geräusche. Über der gesamten Stadt bildet sich aus Rot, Blau und Grün das Bild eines riesigen Raben, der über die Stadt fliegt. Ein Feuerwerk, wie man es wohl nur hier geboten bekommt.

Das Feuerwerk (**SRD 110**) findet jeden Boronstag bei Sonnenuntergang statt und wird durch die besten Mengbillianischen Alchimisten zusammengemischt. Im Hafen bekommt man eher wenig von den Feierlichkeiten mit, aber in der eigentlichen Stadt kann man das Fest der Freuden fast nicht übersehen. Nach einer oberflächlichen Durchsichtung durch Gardisten (entweder an den Toren oder auf einer der Festungsinseln) können die Helden passieren und das sündige Al'Anfa betreten. Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie in der Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridians** ab Seite 35.

AL'ANFA AM SPIELTISCH

Um Ihren Spielern die Festlichkeiten angemessen zu vermitteln, sollten Sie neben passender musikalischer Untermauerung (zum Beispiel brasilianische Sambamusik für den Festumzug, fröhliche, treibende Klassikmusik für die Festlichkeiten) auch die anderen Sinne der Spieler ansprechen. Reichen Sie typische Jahrmärkteleckereien wie kandierte Äpfel, südländische Früchte und ähnliches statt Chips und Schokolade. Räucherstäbchen und Duftkerzen tragen den Duft der weiten Welt in Ihre eigenen vier Wände. Ist es in Ihrer Spielrunde üblich, vor dem Spiel zu kochen, sollten sie für diesen Abend ein mediterranes Gericht auf die Speisekarte setzen. Auch farblich abgestimmtes Licht und südländische Pflanzen können viel zur richtigen Stimmung beitragen.

DAS FEST DER FREUDEN

Die wohl wichtigste und sicher auch bekannteste Vergnügung Al'Anfas ist das Fest der Freuden. Den ganzen Rahja-Mond hindurch scheint die gesamte Stadt zu feiern. Jeder, der es sich leisten kann, kleidet sich in phantasievolle und teure Kostüme. Es wird getanzt und der Rahja in allen Formen gehuldigt. Täglich werden Spiele in der Bal-Honak-Arena veranstaltet, die ebenso wie die Festumzüge und die zahlreichen Gauklerdarbietungen zu den größten Attraktionen gehören, die der Süden zu bieten hat. Oftmals werden die Feierlichkeiten sogar bis in die Namenlosen Tage hinein ausgedehnt, auf dass man alle Schrecken vergisst.

Ein jeder gibt sich in diesen Tagen dem Rausch hin. Die einen müssen sich mit den Ausdünstungen der Färberbecken begnügen oder ihre Pfeife mit Schlämmerde füllen. Andere können sich an Boronwein oder hin und wieder mit einer Prise Regenbogenstaub berauschen. Die Ärmsten sparen oft ein Leben lang, um sich einmal dem ganz großen Rausch hingeben zu können. Die zahlreichen Stadtfremden staunen über die Ausgelassenheit, die in dieser Zeit in der Stadt herrscht, und manchem treibt nicht nur die südländische Hitze die Röte ins Gesicht.

DIE FEIERLICHKEITEN IN DEN EINZELNEN STADTVIERTELN

Al'Anfa ist eine Stadt mit vielen Gesichtern. Hier finden Sie Beschreibungen der einzelnen Stadtviertel während der Rahjatage. Natürlich brodeln die Stadt den ganzen Rahja-Mond über, und die unterschiedlichsten Personen verwirklichen in dieser Zeit des Lasters ihre Pläne. Hier können Sie die Helden vom Fest ablenken und diese eventuell neue Kontakte knüpfen lassen. In den Villen des **Silberbergs (Meridiana 49)** finden fast jeden Tag ausschweifende Orgien statt. Die Grandessa **Shantalla Karinor (Meridiana 176)** lädt mit Vorliebe gut gebaute Nordländer zu ihren Feiern ein. Neben der Möglichkeit, ausgiebig Rahja zu opfern, sucht sie Recken, die einen ihrer Schuldner, den großen **Theatralo (Meridiana 181)**, an die Unsummen erinnern, die dieser der Grandessa schuldet.

In der Villa der **Zornbrechts** wird die wohl prächtigste Orgie abgehalten, mit Gladiatorenkämpfen, wunderhübschen Tänzerinnen und abartigen Ausschweifungen. Dennoch ist die Stimmung zum Zerreißen gespannt. Man kann den Giftdolch im Rücken förmlich spüren.

Der **Patriarch** selbst hält sich von den Feiern der Grandenfamilien fern und zieht sich in den Tempel zum Gebet zurück. Der Großexecutor **Irschan Perval (Meridiana 181)** hingegen ist scheinbar auf allen Feiern zugleich anzutreffen. Er fordert Gefallen ein und kümmert sich um die hohe Politik des Imperiums.

Beim Rahja-Tempel in der **Altstadt (Meridiana 43)** beginnt der tägliche Festumzug. Hunderte leicht, aber phantasievoll bekleidete Tänzer und Tänzerinnen ziehen zu südländischen Rhythmen durch die blumengeschmückten Viertel.

Tausende Schaulustige finden sich bei diesen Umzügen am Straßenrand ein und sprechen fleißig dem Wein oder dem Rauschkraut zu. Von hier aus führt der Festumzug vorbei an biedereren Beamten des Stadthauses am Fischmarkt, der **Seine-Heiligkeit-Gurvan-Sakrale** bis ins Villenviertel. Auch einige Elfen aus dem berühmten Elfenhaus ziehen bei diesen Umzügen mit und musizieren ausgelassen bis spät in die Nacht. Am Morgen stoßen die Beamten auf ihrem Weg zur Arbeit immer wieder auf an Hauswänden zusammengesunkene Zecher. Auf der alten Richtwiese ist übrigens das Lager der Gaukler, wo etliche bunte



regelmäßig in den Abendstunden im Palmenpark zum Tanze auf, während auf dem Hundemarkt blutige Schaukämpfe zwischen den Zornbrecher Bluthunden der verschiedenen Züchter stattfinden. Der Tsa-Geweihte *Jaccino Ulfhart* segnet jeden Morgen die Feierlichkeiten, und vor dem Anwesen, das den *Silberberger Rohal* beherbergt, finden sich zu jeder Zeit des Festes allerlei Schaulustige und Ratsuchende versammelt. Natürlich werden diese nicht eingelassen.

Während im **Hafen** die Arbeiten natürlich nicht stillstehen, feiert man in den anderen Stadtvierteln auf die unterschiedlichsten Arten. In den **Silbernen Essen** wird ein Handwerkswettbewerb ausgetragen, in den **Brabaker Baracken** gibt man sich dem billigen Rausch hin, egal ob mit Rum, Syllarak oder gestrecktem Alphana. Hier zählt einzig und allein, für eine kurze Zeit den Alltag zu verdrängen. Die wenigen Nüchternen rauben meist die Zecher aus. In der **Universität** sind die Mengbillianischen Alchimisten untergebracht, um das tägliche Feuerwerk zu veranstalten. Hier feiert man verschwenderischste Orgien, die vorgeblich dem Wissensaustausch dienen, in Wahrheit aber dem Vergnügen der Lehrkräfte. Al'Anfa ist eben eine Stadt, in der die reichsten neben den elendigsten Gestalten leben.

Zelte und einige wenige ebenso farbenprächtige Kastenwagen ein kunterbuntes Gewirr bilden.

Das Zentrum der Feierlichkeiten im **Villenviertel (Meridiana 42)** ist eindeutig das Domizil des großen Theatralo. Fast jeden Tag ändert das Haus Form oder Farbe oder man kann in der Nähe des Hauses zahlreiche obskure Illusionen sehen. Sollten die Helden versuchen (beispielsweise im Auftrag Shantalla Karinors), den Illusionisten selbst zu finden, so wird dies schwierig, da dieser mehrfach (als Illusion) im Gebäude unterwegs ist. Einen Kollegen unter den Helden könnte der Große Theatralo auch zum großen Illusionsduell herausfordern. Dies zieht natürlich allerlei staunende Schaulustige an. Auch in den Villen der Beamten, Offiziere und Händler finden Imitate der gewaltigen Orgien der Granden statt.

In der **Grafenstadt (Meridiana 46)**, einem durch einen Abbruch vom Hafen getrennten Viertel, finden die buntesten Feste der gesamten Stadt statt. Auf dem Drachenmarkt werden allerlei Vorführungen aufgeführt. Ein maraskanisches Theater erzählt seine Honinger Geschichten (siehe Seite 48), Musikanten spielen

BRAVE BÜRGER UND FRECHE GAUKLER

Achten Sie auf eine realistische Darstellung der Meisterpersonen. Stellen sie sich vor, bei den Granden, Fanas, Sklaven und Gauklern handelt es sich um lebende Menschen. Sie alle haben Pläne, Hoffnungen und Wünsche, die nichts mit dem Abenteuer zu tun haben, sondern ganz alltäglich sind. Trotzdem treten diese für die Dauer der Feierlichkeiten in den Hintergrund. Viele wollen sich an diesen Tagen amüsieren, während der Rest des Jahres aus dem harten Alltag besteht. Andere trachten danach, ihre Pfeife zu füllen, um diese Tage gerade nicht bei Sinnen erleben zu müssen. Wieder andere verkehren durch Rahjas und Phexens Segen plötzlich in gänzlich anderen Kreisen und parlieren bei importiertem Weidener Rindfleisch und yaquirischen Weinen über die hohe Politik. Doch mancher bereut schon zu Beginn des neuen Jahres seine Ausflüge in die Welt der Reichen und Mächtigen. Dann nämlich, wenn er sich an den Luxus und die Annehmlichkeiten erinnert und nun sein eigenes ärmliches Heim vor Augen hat. Auf der Richtwiese haben zahlreiche Gaukler, Musikanten und Scharlatane ihr Lager aufgeschlagen. Die berühmtesten sind

die Familie *da Merinal* (Seite 88), und auch die *Akademie des Seienden Scheins* (**WdZ 288**) hat verschiedene Illusionisten in den Süden geschickt, um die Feierlichkeiten zu unterstützen. Generell gilt: Kennen die Helden Gaukler, Bürger Al'Anfas oder Spielleute, so bringen Sie diese ins Abenteuer mit ein. Schließlich freut man sich immer, alte Bekannte zu treffen.

MITTENDRIN STAÏT PUR DABEI!

Das Fest bietet ungeahnte Möglichkeiten für die Helden, sich zu vergnügen. Nachfolgend finden Sie ein paar exemplarische Szenen, die Sie auch zu einem späteren Zeitpunkt im Abenteuer verwenden können. Versuchen Sie, über das Abenteuer hinweg die eigentliche Erzählung um Quassellos und die Festszenen immer wieder zu verknüpfen, damit die Spieler die besondere Szenerie nicht vergessen. Zwar beschreiben die folgenden Szenen einige Aspekte des Festes, den gesamten Rahja-Mond werden Sie mit diesen wenigen Szenen jedoch nicht füllen können. Sehen Sie die folgenden Absätze eher als Inspirationsquelle für eigene Szenen.

DER FESTUMZUG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon aus der Ferne hört Ihr den sich nähernden Festumzug. Mit großen Trommeln, Kabasflöten und schrillen Pfeifen musizierend kommen die Feiernden näher. Die Fanas bilden in der Straßenmitte eine breite Gasse. In durchsichtige Seide gehüllt, mit prächtigen Pfauenfedern und farbigen Masken geschmückt kommen die schönen südländischen Tänzer und Tänzerinnen näher.

Dann seid ihr mittendrin. Eine vollbusige Tänzerin reicht [Held] einen Krug Wein und ruft über den Lärm hinweg: "Preiset den Herrn Boron und die Herrin Rahja! Genießt das Geschenk der Schönen Göttin, so lange ihr könnt!"

Möchte sich ein Held am Umzug beteiligen, können Sie Proben auf *Tanzen* oder *Musizieren* verlangen. Versucht der Held hingegen, einen Tänzer des anderen Geschlechts näher kennen zu lernen, wäre eine *Betören*-Probe angebracht. Natürlich können Sie auch auf die Proben verzichten und die Begegnungen ausspielen.

DRACHENJAGD

Am Nachmittag eines jeden Boronstages wird die Heldentat der Drachentöterin Arika in einem beeindruckenden Schauspiel nachgestellt. Ein Dutzend Fanas unter einem purpurnen Tuch mit Drachenkopf stellt den Purpurwurm Glowasil dar, während die Heldin Arika aus den Zuschauern ausgewählt wird. Mit einer Lanze in der Hand muss diese sich dann dem Drachen stellen. An den Rändern des Drachenmarktes werden große Krüge aufgestellt, aus dem farbige Dämpfe aufsteigen. Eine Heldin kann für die Rolle der Drachentöterin auserkoren werden. Nun muss diese ihr Bestes geben und den Drachen erschlagen. Sie können von der Heldin Proben auf *Schauspielen*, *Akrobatik* und eventuell *Tanzen* verlangen. Eine längere Ausgestaltung des Kampfes bis hin zu einem kleinen Theaterstück wird natürlich lieber gesehen als eine Kriegerin, die den 'Drachen' schnell und präzise erledigt. Nach dem Kampf findet sich ein spendabler Gönner, der für den Rest des Tages die Drachentöterin aushält. Vielleicht kann die Drachentöterin hier auch ihre überraschten Gefährten einbeziehen?

DAS MARASKANISCHE THEATER

Da es in Al'Anfa eine recht große maraskanische Gemeinschaft gibt, beschloss diese, ihren Gastgeber mit einem Theaterstück zu danken. An jedem zweiten Tag wird eine der blutrünstigen *Honinger Geschichten* (**Blutrosen 107**) auf dem Perlenmarkt erzählt. Und täglich müssen die weißen Kalkplatten des Marktes von den Überresten der blutigen Geschichten gereinigt werden. Dabei ist es nur ein gutes Dutzend Schauspieler, die aber während des Stücks anscheinend Hunderte Rollen spielen. Requisiten wie mit Schweineblut gefüllte Därme, die unter der Kleidung getragen werden, sorgen für den nötigen Realismus. Die Geschichte, die erzählt wird, ist ein komplexes Drama in einem Aventurien, dessen politische Realität völlig durcheinander gewürfelt wird. So gibt es nicht nur den Sultan von Arrivor, sondern auch den Großmufti von Bjaldorn, die beide ein Auge auf Lifindja, die Tochter des Kaisers von Thorwal, Hjalldjin, geworfen haben. Bei einem Staatsbesuch kommt es zum Ableben etlicher Untergebener aller Parteien, während die Herren um die Gunst der schönen Lifindja buhlen, und es stellt sich heraus, dass es eine weitere Partei gibt, welche ein Bündnis zwischen zwei der mächtigsten Reiche verhindern möchte. Der Emir von Beilunk, ein finsterner Zauberer, hat sich mit der ehemaligen Kindfrau Lifindjas zusammengetan, die auf Rache an ihrem ehemaligen Schützling sinnt. Diese hatte einst einen Hund, den die Kaisertochter während eines kindlichen Wutanfalls getötet hat. Nun soll Lifindja den Verlust von etwas, das man liebt, ebenfalls kennen lernen. Am Ende gibt es einen gewaltigen Krieg mit Tausenden Toten. Ach ja, auch diverse Kanzler, Fürsten, Söhne und Verwandte wechseln während des Stücks die Seiten oder entpuppen sich als eine komplett andere Person, die im Gemetzel eine Rolle einnimmt. Letzte Überlebende des Stücks ist dann die Milchbäuerin Hasbetsab, eine unglaublich hässliche Frau, die einst von Hjalldjin betrogen wurde und nun Rache nehmen konnte. Dummerweise liebt sie den toten Kaiser noch immer und nimmt sich nach dem zusammenfassenden Epilog selbst das Leben, da der sterbende Kaiser Hasbetsab auf dem Sterbebett gesteht, dass Lifindja ihre Tochter ist.

EIN LUSTIGER GESELLE

Schon während der Feierlichkeiten können die Helden auf Quassellos aufmerksam werden – so kann der Schelm während des Festumzugs Flöte spielend voran hüpfen. Ebenso wie bei der Begegnung mit Hekmat (siehe Seite 49) sollte noch nichts auf die weitere Rolle des Schelms hindeuten. Es genügt, wenn die Helden ihn wahrnehmen – ebenso wie Quassellos sie wahrnimmt.

IM GAUKLERLAGER

Einer der Orte, den die Helden nach einem ersten Besuch wahrscheinlich noch öfters ansteuern werden, ist das Lager der Gaukler am Richtplatz. Hier finden sich etliche Dutzend Zelte von Gauklern und Schaustellern aus dem gesamten Süden des Kontinents. Wagen sind wenige zu sehen, da es problematisch ist, die Stadt des Raben auf dem Landweg zu erreichen. Etliche Artisten sind mit den Schiffen der Rabenflotte von Khunchom, Mengbilla und Chorhop in die Schwarze Perle gekommen und genießen nun einige Wochen im Herzen des alananischen Imperiums.

Da die Attraktionen woanders stattfinden, können Sie die Gaukler im Lager von ihrer privaten Seite zeigen. Dadurch

ist es für die Helden aber auch schwieriger, Zutritt zu dieser Gemeinschaft zu erhalten, es sei denn, einer der ihnen gehört ebenfalls zum Fahrenen Volk, sie kennen einige der Gaukler oder haben in der Stadt einen Schaulustigen davor bewahrt, auf der Ruderbank einer Galeere zu enden.

Haben die Helden erst einmal Zugang zu dieser illustren Gesellschaft erhalten, sollten Sie ihnen auch einen Blick hinter die Kulissen gewähren. Das Leben der Gaukler ist hart. Viele leben von der Hand in der Mund und müssen sich ernsthafte Sorgen machen, was sie am nächsten Tag essen werden. Es ist eben nicht alles Gold was glänzt, aber trotzdem, oder gerade deshalb, ist das Fahrende Volk eine eingeschworene Gemeinschaft, zu der nur die Wenigsten Zutritt erhalten. Ihre Helden sollten diese Momente schätzen und sich später an dieses Gemeinschaftsgefühl erinnern, wenn sie merken, dass Quassellos durch ihre Schuld in Schwierigkeiten geraten ist.

SCHAFFENSEITEN EINES FESTES

BEUTELSCHNEIDER

Angesichts der Unmengen an Dublonen, die während des Festes in Umlauf sind, wundert es nicht, dass Diebesbanden Tag und Nacht aktiv sind. Während sich die Helden amüsieren, sieht vielleicht ein dreister Dieb die Chance, ein paar reiche Nordländer um den prallen Beutel zu erleichtern. Je nach Alkoholenuss und Gesellschaft des betreffenden Helden (in den Armen einer rassigen Meridianerin bemerkt man das Zupfen am Gürtel nicht so leicht) können Sie mehrere Proben auf *Sinnschärfe* (die Sie bis zu 7 Punkte erschweren können, je nachdem, wie groß der Körpereinsatz der Diebin ist) verlangen. Bemerkten die Helden den Dieb, so wird dieser sein Heil in der Flucht suchen. Wenn die Helden die Verfolgung aufnehmen, so bedenken Sie, dass der Dieb eine sehr gute *Ortskenntnis* besitzt, während sich die Helden weniger gut auskennen. Gestalten Sie eine schweißtreibende Verfolgungsjagd durch schmutzige Gassen, über die Markttische der Händler und die schmalen Wege des Bruchs hinunter. Ob Sie die Helden den Dieb am Ende schnappen lassen, liegt in Ihren meisterlichen Händen.

DER SKLAVENMARKT

Da sich während des Festes auch zahlreiche Gäste aus den anderen Städten der Schwarzen Allianz in Al'Anfa befinden, werden natürlich auch die Geschäftsbeziehungen dorthin gepflegt. Ganze Waldmenschensippen wechseln per Handschlag den Besitzer. Auf dem Sklavenmarkt herrscht reger Andrang. Sorgen Sie unauffällig dafür, dass die Helden während des Festes über den Markt schlendern und betonen Sie, wie alltäglich der Menschenhandel in der Schwarzen Perle ist. Für die Handlung ist folgende Begegnung wichtig, die Sie jedoch nicht besonders hervorheben sollten:

Die erste Begegnung mit Hekmat al'Ghorios

Relativ früh im Abenteuer sollten Sie die Helden mit dem Sklavenhändler Hekmat al'Ghorios (siehe Seite 60) bekannt machen. Diese Begegnung können Sie beliebig in der Stadt, am ehesten in der Arena oder auf dem Sklavenmarkt, stattfinden lassen. Vielleicht mag es sich dabei um eine kurze Unterhaltung über Gladiatoren oder eine hübsche Tänzerin während des Festumzugs handeln. Auf jeden Fall sollte Hekmat sich vorstellen und bei dieser Gelegenheit auch von seiner Ware schwärmen. Lassen Sie die Helden in dem Glauben, dass der alte Sklavenhändler nur eine zufällige Begegnung ist, die für das weitere Abenteuer

belanglos ist. Achten Sie darauf, Hekmat relativ sympathisch darzustellen, da sonst die Gefahr besteht, dass die Helden seiner Bitte, nach Quassellos zu suchen, nicht nachkommen. Manche Charaktere dürften mehr (Thorwaler, Zwerge) oder weniger (Tulamiden) Probleme damit haben, sich mit Sklavenhändlern einzulassen. Wenn Sie befürchten müssen, dass die Helden später die Zusammenarbeit mit dem Sklavenhändler ablehnen, dann verschweigen Sie den Helden dieses Detail einfach und beschreiben Hekmat als Händler. Dann werden sie erst später herausfinden, womit Hekmat handelt.

BLUTIGE SPIELE – DAS TREIBEN IN DER ARENA

Die größte Attraktion der Festlichkeiten sind natürlich die Spiele in der gewaltigen Bal-Honak-Arena. Tausende versammeln sich, es wird getrunken, gewettet und die favorisierten Kämpfer werden lautstark angefeuert. Auf dem Vorplatz der Arena werden Wetten angenommen und es herrscht großes Gedränge. Hier befinden sich auch etliche Garküchen. Zu jeder Tageszeit finden sich Schaulustige auf dem Vorplatz ein, darunter zahlreiche begüterte Damen und Herren, die darauf hoffen, die Nacht mit einem der Gladiatoren zu verbringen. Auch fällt die Präsenz der Wachen vom Bund des Schwarzen Löwen auf. Diese wurden von der Kor-Kirche mit der Aufsicht über die Spiele betraut.

Während der ersten Tage gibt es reine Tierkämpfe und einige Hinrichtungen von Verbrechern, die gegen die Bestien antreten müssen. Schließlich steigern sich die Spiele und es finden Kämpfe zwischen unbekanntem Gladiatoren statt, die sich unter ihresgleichen beweisen müssen und am Abend gegen Löwen, Säbelzahn tiger und Bären antreten. Zum Abschluss findet in einem künstlichen Sumpf eine Hatz auf allerlei Echsenge tier (Krokodile, Grubenwürmer und ein junger Schlinger) statt. Hier sterben etliche Kämpfer, bevor man dem johlenden Volk die Königin der Monstrositäten präsentiert – die Todesechse (**Meridiana 183**)!

Am 30. Rahja schließlich finden die bedeutendsten Kämpfe statt. Die besten Gladiatoren der Spiele und ganz Al'Anfas treten gegeneinander an. Hier ist noch einmal alles offen und der Patriarch verweigert zu Borons Ehre – und um den Blutdurst der Massen zu stillen – des Öfteren die Gnade für unterlegene Kämpfer. Dies facht die Begeisterung der Menge noch einmal deutlich an.

DAS SCHNELLE GELD

Natürlich steht es den Helden frei, ihr Gold bei Wetten einzusetzen. Neben den Spielen in der Arena kann man auch auf Hunde- oder Hahnenkämpfe wetten. Allerdings sind diese Kämpfe ungleich animalischer, brutaler und die Einsätze deutlich niedriger.

AUSGEWÄHLTE GLADIATOREN

◆ Dem angeblich 'Letzten der Tordochai' **Argach Blutfaust** eilt das Gerücht voraus, dass sein martialisch gezackter Arbach die Seelen seiner Opfer direkt zu seinen Orkgötzen schickt.

◆ Vollkommen gleichgültig ist der Firnelfe **Frostnacht** fast alles in ihrer Umgebung. Eiskalt und ohne Gefühlsregung tötet die Elfe ihre Gegner. Sie setzt den **AXXELERATUS (LCD 36)** und andere Zauber ein, um ihre Kampfkraft zu erhöhen. Außerhalb der Arena wirkt die Gladiatorin Goldo des Großartigen aber immer fehl am Platze.

◆ Die brutalste Kämpferin der gesamten Spiele ist eine Außenseiterin aus Fasar, **Assadj die Natter**. Die Frau mit dem vernarbten Glatzkopf kämpft wie eine Besessene und demütigt ihre Gegner liebend gerne.

◆ Ebenfalls aus der Fremde kommt **Horkon der Zermalmer** (siehe **Die Herren von Chorhop**, Seite 30). Der Kämpfer aus Chorhop versucht durch fingierte Wetten auf sich selbst zu Geld zu kommen. Allerdings ist er von der Brutalität der Kämpfe überrascht.

◆ Der Liebling der Massen ist hingegen **Dario Oranez**, ein Kämpfer Oderin de Metuants, der sich in der Provinz einen Namen machte.

◆ Unbestrittene Favoritin der Spiele ist die Kämpferin von Nareb Emano Zornbrecht, die **Todesechse**. Mit ihrer Schwanzklinge hat sie schon etliche Gegner zu Boron geschickt (**Meridiana 183**).

DER RUHM IN DER ARENA – HELDEN ALS GLADIATOREN

Natürlich steht es jedem frei, sich in der Arena den Gegnern zu stellen. Hier kann der Spaß schnell zu tödlichem Ernst werden, da die Kämpfe mit besonderer Härte geführt werden. (Sprich: Wer freiwillig in der Arena auftritt, sollte nicht mit Meistergnade wie frisierten Würfelergebnissen rechnen.)

Stadtfremde müssen sich zuerst in der Tierhatz beweisen, bevor sie gegen andere Gladiatoren antreten dürfen. Sieger werden vom Publikum stürmisch bejubelt, bekommen eindeutige Angebote von beiderlei Geschlecht und können in wenigen Kämpfen ein Vermögen machen und eine geachtete Person werden. Genauso schnell lässt der Fana einen Verlierer aber auch fallen, um nun dem nächsten Sieger zuzujubeln.



Weitere Informationen zu Gladiatorenspielen finden Sie in der Spielhilfe **In den Dschungeln Meridianas** ab Seite 59. Nachfolgend finden Sie exemplarische Werte für Gegner in der Arena, die Sie an die Werte ihrer Helden anpassen sollten, um diesen einen spannenden Kampf zu bieten. Am Ende darf der Sieger dann im Jubel der Massen baden.

Kampfwerte generischer Gladiatoren

Dschadra:	INI 13+1W6	AT 16	PA 14	TP 1W6+3	DK N
Reitersäbel:	INI 11+1W6	AT 14	PA 15	TP 1W6+4	DK N
Dreizack:	INI 13+1W6	AT 17	PA 14	TP 1W6+3	DK N
Schweres Netz:	INI 11+1W6		FK 18	TP 1W6+6*	
2 Kurzschwerter:	INI 13+1W6	AT 16	PA 14	TP 1W6+3	DK N
Schwert und Schild:	INI 11+1W6	AT 14	PA 15	TP 1W6+5	DK N
Kriegsbeil:	INI 12+1W6	AT 15	PA 10	TP 1W6+5	DK N
LeP 29–37	AuP 33–40	WS 7–9**	RS 0–6	MR 0–4	GS 4–8

Mögliche Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf, Festnageln, Gezielter Stich, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung, Schildkampf, Wuchtschlag

*) gibt die Erschwernis einer *Entfesseln*-Probe an, siehe auch **WdS 131**

***) viele Gladiatoren sind zudem *Eisern*

Die Werte für *Löwen* (Seite 128), *Säbelzahn tiger* (Seite 162), *Krokodile* (Seite 125) und *Schlinger* (Seite 167) finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica** auf den angegebenen Seiten.

ALLERLEI GERÜCHTE

Angesichts der zahlreichen Gäste aus ganz Aventurien rumort in der Stadt die Gerüchteküche. Hier finden Sie einige dieser Gerüchte:

◆ Die Spielleute von Saltatio Mortis haben schon in den Niederhöhlen aufgespielt, um die Seelen der getöteten Tobrier zu retten. (unwahr; die Gruppe hat vor einigen Jahren in Yol-Gurmak am Hof des Dämonenkaisers Galotta gespielt, allerdings ging es dabei um schnödes Gold als Belohnung; siehe **Stadt der 1000 Augen** in der Anthologie **Kreise der Verdammnis**)

◆ Die Todesechse wird sämtliche ihrer Kämpfe gewinnen! (wer weiß?)

◆ Die berühmtesten Gaukler und Schausteller des ganzen Kontinents weilen dieser Tage in der Stadt, um die Pracht Al'Anfas zu preisen. (wahr; die Granden haben weder Kosten noch Mühen für dieses Fest gescheut)

◆ Selbst aus dem Lande der Orks sind Musikanten angereist. Aber grausige Musik machen sie! (unwahr; die Orks sind Sklaven, die im Auftrag der Bonareths Musik machen sollten, dabei aber kläglich scheiterten)

◆ Die Rebellen vom Silberberg (**Meridiana 71**) werden die Feierlichkeiten ausnutzen. Wer weiß, was da passieren mag. (teilweise wahr; wer weiß schon, was die Visarberg-Rebellen planen)

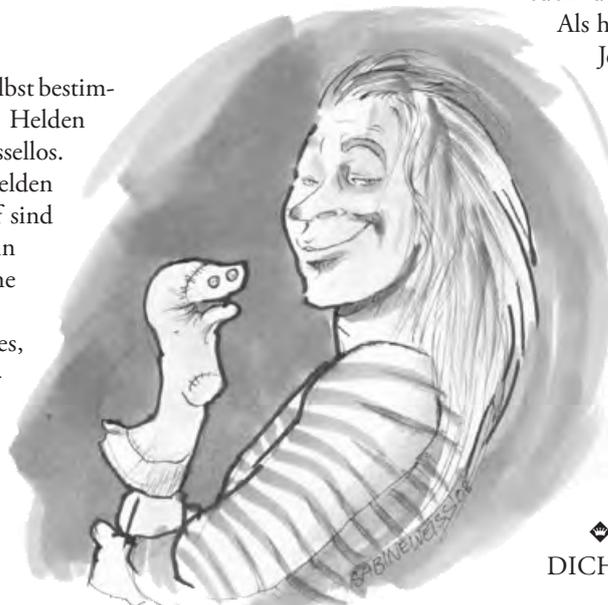
◆ Rahjas Odem weht durch die Gassen: Immer wieder verlieren Leute ihre Kleidung, einfach so! (Natürlich handelt es sich hierbei um den Schelm Quassellos Redefluss, der von den Häschern des Sklavenhändlers Hekmat al'Ghorios gejagt wird, bislang aber erfolglos.)

KAPITEL II – GEFOPPT, GEKAUFT UND DAVONGEJAGT

In diesem Kapitel leiden die Helden unter den dreisten Streichen des Herrn Redefluss. Entweder treten sie die Flucht nach vorne an und schließen mit dem Schelm Freundschaft oder suchen ihr Heil in der Flucht. Später können die Recken an einer ungewöhnlichen Familienzusammenführung teilnehmen und werden dabei hinterhältig betrogen.

Ein Schelm und seine Scherze

Zu einem Zeitpunkt, den Sie selbst bestimmen können, machen die Helden die Bekanntschaft mit Quassellos. Es bietet sich an, dass die Helden gerade ohnehin schlecht drauf sind – wenn alles schief geht, kann man am wenigsten die Streiche eines Schelmes gebrauchen! Quassellos' Vorhaben ist es, die ernstesten Gesellen aufzuheitern, und so wählt er sich vornehmlich Helden wie Praios-Geweihte, griesgrämige Zwerge oder humorlose Söldner aus.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diese Hitze! Der Schweiß rinnt euch in Sturzbächen über den Rücken, als plötzlich vor [Held] ein seltsam bunt gekleideter Mann mit einem beeindruckenden Muttermal auf der Nasenspitze steht und alle Bewegungen eures Gefährten nachahmt. Wahrscheinlich ein Gaukler, der euch zum Gespött der Feiernden machen will.

Als hättet ihr es noch nicht schwer genug!

Jede Bewegung eures Gefährten macht der lustige Geselle nach, manche überzogen, andere genau wie sie ihm euer Gefährte vormacht.

Je nachdem wie der Held auf den nervigen Zeitgenossen reagiert, wird dieser einen Zauber auf den Helden sprechen. Wählen Sie einen Zauber aus, der den betroffenen Helden in seinem Stolz trifft:

◆ Ein **NACKEDEI (LCD 185)** befreit den Krieger von seiner blinkenden Rüstung.

◆ Besonders gern wendet er den Zauber **DICHTER UND DENKER (LCD 67)**

auf Helden mit eher gewöhnlicher Sprechweise (Streuner, Thorwaler, Söldner) an. Achten Sie am Spieltisch darauf, dass auch die Spieler der betroffenen Helden nur noch in Reimen sprechen.

◆ Will ein Held Quassellos entkommen, so wird dieser ihn mit einem SCHELMENRAUSCH (LCD 230) in einen glückseligen Zustand versetzen, so dass dieser Besseres zu tun hat als vor dem Schelm zu flüchten. Auch Niesattacken (SCHABERNACK, LCD 225) oder die Verwandlung des Bodens in zähen Schlamm (SCHELMENKLEISTER, LCD 227) können am Entkommen hindern.

◆ Wollen sich die Helden gegen den Schelm absprechen, so kommt es in den Gassen Al'Anfas zu einem wahren Baburinischen Sprachengewirr (PAPPERLAPAPP, LCD 201).

◆ LANGER LULATSCH (LCD 153), JUCKREIZ, DÄMLICHER (LCD 135) oder LACHKRAMPF (LCD 152) machen den Betroffenen zu einer Belustigung aller Umstehenden.

◆ In wirklich problematischen Situationen lenkt ein lautstarker HOLTERDIPOLTER (LCD 120) alle Umstehenden kurzzeitig ab.

◆ Ein TAUSCHRAUSCH (LCD 254) birgt für die Helden eine Überraschung, wenn sie zum Beispiel statt ihrer Waffe einen Fisch in der Hand halten.

◆ Sollte es den Helden gelingen zu flüchten, so wird Quassellos bald einen besonderen Gegenstand aus dem Besitz eines Helden GEFUNDEN (LCD 96) haben.

(Einige Werte zu Quassellos Zaubern finden sie im Anhang, bei dessen Beschreibung)

DER STREICHWETTKAMPF (OPTIONAL)

Natürlich kann es passieren, dass humorvolle Helden Quassellos von sich aus sympathisch finden und diesen schon nach kurzer Zeit auf einen Wein einladen wollen und herzlich mit ihm lachen. Dem wird sich Quassellos nicht verschließen, aber während des gemütlichen Beisammenseins wird er den Helden unterstellen, dass diese nicht den Mumm zu einem gepfefferten Streichwettkampf besitzen.

Sind die Recken über diese Unterstellung empört, so hat der Schelm sein Ziel erreicht. Denn im Folgenden denkt Quassellos sich Streiche aus, die diese erfüllen müssen, und umgekehrt. Dabei sollten Sie aber darauf zu achten, dass diese Streiche nicht einfache Bösartigkeiten sind. Quassellos besteht darauf, dass der Hereingelegte ebenfalls über den Scherz lachen kann. Schließlich müssen die Streiche auch eines Schelms würdig sein. Zumindest wenn er denn will. Wem zuerst für den anderen nichts mehr einfällt, der hat verloren. Mögliche Aufgaben bei diesem Streichwettkampf wären:

◆ das Beantragen eines bestimmten Dokuments in einer der al'anfanischen Behörden, etwa den Antrag auf Erstellung einer Geburtsurkunde für sieben Welpen eines Wurfs Selemferkel. In Al'Anfa kann man für Geld alles bekommen, auch wenn der Beamte mitunter für die Ausstellung erst überredet werden muss (*Überreden*+5). Misslingt die Probe, wird er für den unnötigen Aufwand eine höhere Bearbeitungsgebühr fordern. Eventuell wird er sie aber auch zu einem Kollegen schicken, bei dem sie erst denn Antrag 57b besorgen müssen, der die Einbürgerung von Selemferkeln ermöglicht.

◆ "Entwendet der erstgeborenen Tochter des Schönmalers das Mieder!" Da des Schönmalers Töchter Zwillinge sind, ist dies keine leichte Aufgabe, zumal sie sich Fremden gegenüber gerne als die jeweils andere ausgeben. Dieser Streich eignet sich besonders gut für die leidenschaftlichen Liebhaber unter

den Helden (Typ Casanova), die Quassellos so vorführen möchte. Im Übrigen wird Quassellos den Helden den Sieg in dieser Aufgabe zugestehen, wenn sie ihm irgendein halbwegs passendes Mieder anbringen. Der Schelm kennt die Gerüchte um die eventuellen Zwillingstöchter des Schönmalers genau und macht sich einen Spaß daraus, diese in eine Verwechslungskomödie zu verwickeln

◆ "Erwerbt eine Unze Alphana, aber ihr dürft mit dem Händler ausschließlich in Reimen sprechen!" Dies ist ein Streich, den Sie am Spieltisch ausspielen sollten. Je nachdem zu welchen geistigen Ergüssen die Spieler in der Lage sind, ernten sie ungläubige Blicke, einen Lachanfall oder den Hinweis, nicht zu viel von dem Zeug zu rauchen. Natürlich ist es auch gut möglich, dass es der Händler nicht sonderlich mag, veralbert zu werden, und ungemütlich wird. Vielleicht hat er sogar noch eine Handvoll Schläger in der Hinterhand, die ihm bei Problemen beistehen.

◆ Ein Witzduell wäre eine schöne Sache, die auch am Spieltisch Spaß machen kann.

Sollte es den Helden gelingen, den äußerst erfindungsreichen Quassellos zu besiegen, so wird dieser die Helden mit gespielmtem Stolz an seine Brust drücken ("Nur die Besten konnten mich besiegen!"), um dann gespielt aufzuheulen und den Helden zu gestehen, wie gern er sie doch hat.

Andernfalls wird Quassellos die Helden vorschnell zu Siegern erklären, wenn diese sich aber nun veralbert fühlen, kommt der Schelm zu seinem Triumph: Mit ernster Miene (und tadelnd erhobenem Zeigefinger) wird er den Helden vorhalten, sich auf einen "vollkommen, absolut, total vollkommen sinnlosen Wettbewerb und das nur zum Spaß" eingelassen zu haben. Dann fällt Quassellos den Helden in die Arme und verkündet mit gespielmtem Heulen, dass die Helden von nun an seine "größtesten" Freunde sind.

FREUNDE ODER NICHT?

Vieles von dem, was von nun an passiert, hängt davon ab, ob die Helden mit dem Schelm Freundschaft schließen oder nicht. Drängen Sie als Meister Ihren Helden Quassellos nicht als Freund auf, den ihre Spieler gern haben müssen. Natürlich kann es auch gut sein, dass Ihre Helden den Schelm nicht besonders leiden können. Mögen ihre Spieler (und damit ihre Helden) Quassellos, gut. Wenn nicht, auch gut. Allerdings unterscheiden sich Motivation und Vorgehen der Helden doch sehr, wenn sie einen Freund überreden müssen, mit seinem Vater zu sprechen, oder einen Scherzbold fangen wollen, um diesem Zucht und Ordnung beizubringen und den Vater zu ehren.

DIE BITTE DES SKLAVENHÄNDLERS

Sobald sich die Helden von Quassellos trennen (oder dem lästigen Schelm entweichen können), setzt sich *Ramon* (siehe Seite 61), die Rechte Hand Hekmats, auf die Spur der Helden. Dass sie verfolgt werden, können sie mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe+4 (oder eine einfache *Gefahreninstinkt*-Probe) bemerken. Wenn die Helden dem Verfolger eine Falle stellen wollen, so wird dieser den Helden selbst eine Lektion erteilen und diese Falle wie selbstverständlich entschärfen. Bemerken die Helden ihn hingegen nicht, so wird er sich den Helden offenbaren, da er ja etwas von diesen will. Er wird einen kleinen Jungen als

Boten schicken und sich offenbaren. Er stellt sich unterwürfig vor und bittet über seinen Boten die Helden, mit zu seinem Herren zu kommen, da dieser ein interessantes Angebot für die Helden hätte. Als Lockmittel überreicht er jedem der Helden eine Dublone als Vertrauensbeweis. Wenn die Helden sich dieses Angebot einmal anhören wollen, führt er sie zu Hekmats Villa.

Wenn die Helden Ramon folgen, so führt dieser die Helden in den Südwesten der Stadt. Dort liegt am Rande des Villenviertels das Anwesen Hekmats. (Eine Beschreibung des Anwesens finden Sie ab Seite 56). Dieses ist ein gut befestigtes Haus, das von einer mit Tonscherben gekrönten Mauer geschützt wird. Nachdem das schmiedeeiserne Tor von den Helden durchschritten wurde, gelangen sie auf den Hof, wo mehrere Sklaven ihrer Arbeit nachgehen. Hier müssen die Recken Ihre Waffen abgeben, da einige Sklaven zu allem bereit wären. Diese Vorsichtsmaßnahme dient also ausschließlich ihrer Sicherheit. Die Waffen werden dann in dem kleinen, aber erstaunlich stabilen Wachhäuschen eingeschlossen. Bevor die Helden sich weiter umschaun können, macht der Sklavenhändler Hekmat (den die Helden eventuell vom Sklavenmarkt kennen, siehe Seite 49) lautstark und mit weit ausgebreiteten Armen auf sich aufmerksam und winkt sie zu sich heran auf die Terrasse des Hauses.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Mein Name ist Hekmat al’Ghorios. Ihr werdet euch sicherlich fragen, was jemand wie ich von Leuten wie euch wollen könnte.” Der bärtige Mann lächelt euch an und um seine Augen bilden sich Fältchen. Sein Gesicht verzieht sich zu einem Lächeln, als er fortfährt. “Vielleicht werdet ihr mein Gewerbe verurteilen, aber daran kann ich wenig machen. Hier ist mein Beruf eine angesehene Tätigkeit. Alles worum ich euch bitte, ist der vielleicht letzte Wunsch eines alten Mannes. Ewig leben werde ich sicherlich nicht mehr. Oft frage ich mich, was mit meinem Geschäft nach meinem Tod passieren wird. Ihr müsst wissen: Mein Sohn ist kurz nach der Geburt entführt worden und seitdem nicht wieder aufgetaucht. Na ja, bis vor einigen Tagen, da sah ich ihn, wie er feixend durch die Straßen Al’Anfas rannte. Ich bin ziemlich sicher, dass es sich bei dem Mann um meinen Sohn handelt, schließlich zierte ihn dasselbe Muttermal auf der Nasenspitze.”

Wie sich die Helden sicherlich denken können, sucht Hekmat den Schelm Quassellos. Schließlich hat dieser ein wahrlich leicht wieder zu erkennendes Muttermal auf der Nasenspitze. Hekmat kann den Helden auch noch eine genauere Beschreibung des Schelms geben, wenn diese nachfragen. Und alles deutet darauf hin, dass Hekmat wirklich Quassellos für seinen Sohn hält. Wenn die Helden nachfragen, wird er ihnen die Geschichte erzählen, dass eines Morgens ein runzliges Koboldkind in der Wiege seines Sohnes lag, dieser aber verschwunden war. Lange habe er geforscht, doch nie wurde er fündig. Er wisse wohl, dass es beim Volk der Kobolde üblich sei, Menschenkinder zu rauben und zu ihresgleichen zu machen, aber er will doch wissen, ob der besagte Schelm sein Sohn ist.

Sollten die Helden den Auftrag annehmen, so würde Hekmat jedem der tapferen Recken 80 Oreal zahlen. Geld, das man angesichts des teuren Fests sicher gut brauchen kann.

Die Wahrheit ist allerdings, dass Hekmats gesamte Geschichte erstunken und erlogen ist. Er will den Schelm lediglich in seine Gewalt bringen, um im Konkurrenzkampf mit seiner Gegenspielerin die Nase vorn zu haben. Dies wird er den Helden natürlich jetzt noch nicht auf die Nase binden. Und um den Sklavenhändler bei seiner Lüge zu ertappen, muss schon eine *Menschenkenntnis*-Probe+12 gelingen. (Es empfiehlt sich, dass der Meister solche Proben verdeckt ablegt.) Wollen die Helden den Auftrag nicht annehmen, so wird er versuchen, sie unter Tränen doch noch zu *Überzeugen*. Wenn sie Hekmat richtig dargestellt haben, dann sollten ihre Helden bewegt genug sein, um dem Sklavenhändler zu helfen.

DIE SPUR DES SCHELMS

Nun müssen sich die Helden daran machen, die Spur Quassellos’ aufzunehmen. Je nachdem wie schwer Sie es den Helden machen wollen, können Sie ihnen dabei Steine in den Weg legen. Haben sich die Helden mit dem Schelm angefreundet, so dürfte es beispielsweise mit Hilfe der Gaukler relativ einfach sein, Quassellos ausfindig zu machen. Je nachdem ob den Gauklern das Verhältnis zwischen den Helden und Quassellos bekannt ist, werden diese den Helden weiterhelfen und ihnen von seinem Geistesverwandten, dem großen Theatralo, erzählen. In dessen Haus können ihn die Helden dann auch ausfindig machen, wo er sich gemeinsam mit dem Hausherrn illusionäre Späße ausdenkt.

Haben sich die Helden hingegen bei den Gauklern wie die Zwergenaxt im Elfenwald aufgeführt, so werden sich die Fahrenden fragen, was sie von dem lustigen Quassellos wollen. Sie werden die Helden überall hin schicken, nur nicht zu Quassellos. Ebenso ist es möglich, dass Quassellos den Fehler gemacht hat, einen allzu ernsten Boroni zum Lachen bringen zu wollen. Als der Boroni seine Robe verlor und so zum Gespött der Fana wurde, ließ er einige Gardisten die Suche nach dem Schelm aufnehmen. Dieser sucht sein Heil in der Flucht. In diesem Fall können ihn die Helden im letzten Moment auf einem Khunchomer Schiff, das sich gerade zum Auslaufen bereit macht, finden. Eventuell kommt es hierbei zu einer Konfrontation mit [Helden+2] Stadtgardisten. Sie können für diese die Werte von Hekmats Wachen verwenden (siehe Seite 61).

FREUNDSCHAFT ODER FANGEN SPIELEN?

Haben die Helden Quassellos einmal aufgespürt, so stellt sich nun die Frage, wie sie vorgehen wollen, um den Schelm unbeschadet zu seinem Vater zu bringen. Zwei Möglichkeiten finden Sie hier aufgeführt, es spricht allerdings nichts dagegen, dass eine gute Idee der Helden nicht ebenfalls Erfolg hätte.

ÜBERZEUGEN

Haben die Helden Freundschaft mit Quassellos geschlossen, versuchen sie, den Schelm mit guten Argumenten von einem Treffen mit seinem Vater zu überzeugen. Hier einige Beispiele:

- ◆ Auch der sprunghafteste Zeitgenosse kann nicht vor seinem Schicksal davonlaufen.
- ◆ Vielleicht will Quassellos den Menschen kennen lernen, der ihn zeugte?
- ◆ Das Leben hat auch ernste Momente, manchmal muss man sich diesen stellen.
- ◆ Dein Vater ist froh, dich zu sehen, und wird sicherlich ein großes Fest feiern.

DIE JAGD DURCH DIE GANZE STADT

Ist es den Helden nicht gelungen, Quassellos' Vertrauen zu gewinnen, müssen sie auf einem anderen Weg seiner habhaft werden. Dieser verspricht sich unbekümmert von dem Fangen ein lustiges Spiel und wird es den Helden entsprechend schwer machen, ihn zu erwischen. Gestalten Sie eine humorvolle Jagd durch die Gassen der ganzen Stadt. Flechten Sie dabei immer wieder Beschreibungen der Festlichkeiten ein. So könnte ein plötzlich auftauchender Festumzug die Jagd für einen Moment unterbrechen. Ein besonderer Höhepunkt könnte es sein, wenn ein Held Quassellos im Gewühl der Feiernden schnappt, dann aber Opfer eines **AUFGEBLASEN ABGEHOBEN (LCD 31)** wird und plötzlich über dem Festumzug davon schwebt.

Berücksichtigen Sie auch die geographischen Besonderheiten Al'Anfas. Die überfüllten Märkte, wo scheinbar stets ein Marktstand im Weg der Helden steht, die allgegenwärtigen Selemferkel in den Gassen oder die Sänfte eines Granden (mit einem Gefolge aus Wachen, Sklaven, Boronis und Dienern, die Münzen unter das Volk werfen). Auch die Lage am Hang des Visra können Sie nutzen, um die Helden zusätzlich zu fordern. Vielleicht gelingt es Quassellos, es sich auf einem Karren bequem zu machen, der vom Aufzug (**Meridiana 45**) in die Höhe gezogen wird, während die Helden mühsam eine der schmalen Stiegen den Bruch hinauf steigen müssen.

Verlangen Sie gelegentlich passende Proben, etwa auf *Gassenwissen* (um sich im Gassengewirr nicht zu verirren), *Fährtsuchen* (um die Spur Quassellos' wieder aufzunehmen) oder *Akrobatik* (um im vollen Lauf über einen Marktstand, Selemferkel, Passanten oder ähnliches hinweg zu springen). Ein Nachteil der südländischen Hitze ist, dass man äußerst schnell außer Puste ist. (Hier können Sie die optionalen Regeln zur *Erschöpfung* anwenden, siehe **Wds 139**).

Natürlich können Magie oder manche Liturgien für die Helden extrem hilfreich sein: Mag ein **AXXELERATUS (LCD 36)** im Gewühl der Gassen wenig Sinn machen, so kann ein kurzfristig gewirkter **SPINNENLAUF (LCD 247)** Hindernisse in der Vertikalen umgehen. Der **WEG DES FUCHSES (WdG 276)** mag einem Phex-Geweihten hilfreich sein, während die **NIMMERMÜDE WANDERUNG (WdG 282)** der Aves-Geweihten die *Erschöpfung* der Jagd abmildert.

ENDLICH ERWISCHT

Egal welche Lösung die Helden vorziehen, am Ende gelingt es ihnen, des Schelms habhaft zu werden. Mussten Sie ihn fangen, so wird Quassellos eventuell an seinen eigenen Spielregeln scheitern. Lautstark protestierend verlangt er nun, die Helden fangen zu dürfen.

VATER UND SOHN

Schließlich erreichen die Helden zusammen mit Quassellos Hekmats Villa. Nachdem sich die Helden bei den beiden im Hof übenden Gladiatoren bemerkbar gemacht haben, erscheint nach kurzer Zeit Hekmats Handlanger Ramon mit einem schmierigen Grinsen am Tor. Im Arbeitszimmer angekommen, wartet der Sklavenhändler schon gespannt hinter seinem Schreibtisch auf den lange herbei gesehnten Besuch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als hinter Euch Quassellos in der Tür zum Arbeitszimmer erscheint, hellt sich das Gesicht des alten Sklavenhändlers auf. Er erhebt sich und breitet seine Arme aus. "Komm an mein Herz, mein Sohn! Endlich hab ich dich wieder." Quassellos tritt einen Schritt vor und schaut sich Hekmat einen Moment lang an. Ungewohnt ernst meint er: "Und du bist mein Vater? Irgendwie hab ich mir dich anders vorgestellt! Ähh... Papa." Hekmat blickt Quassellos einen Moment lang ratlos ins Gesicht, bevor sich sein Gesicht verdüstert und er mit einem bösen Lächeln zu den Helden meint: "Ich danke euch für eure Hilfe! Hier ist euer Lohn. Ich denke, dass ihr nun nicht länger gebraucht werdet. Mein Sohn muss mich schließlich näher kennen lernen." Da blickt Quassellos euch an und ihr vermeint, ihm die Verzweiflung am Gesicht ablesen zu können.

Quassellos ist auffallend ruhig. Für den Schelm ist es ein kleiner Schock, ausgerechnet hier auf seinen Vater zu treffen. Da ihn seine schelmischen Zieheltern in Grangor in diese Welt zurück geschickt haben, dachte er immer, dass er auch von



dort stamme. Auch ist sein Vater nicht so, wie Quassellos sich dies vorgestellt hat. Er war immer der Meinung, von einem begnadeten Witzzerzähler abzustammen. Während die Helden nun den vereinbarten Lohn ausbezahlt bekommen, bemerken sie, wie Quassellos versucht, das Beste aus der Situation zu machen und seinen 'Vater' mit einem Witz zu erfreuen und

fragt ihn nach allerlei Wichtigem und Unwichtigem aus. Helden, die sich zuvor mit Quassellos etwas mehr beschäftigt haben, können bemerken (wenn ihnen eine *Menschenkenntnis*-Probe+5 gelingt), dass dessen Gebaren aber nur eine täuschende Maske ist, die der Schelm aufgesetzt hat. Er scheint damit von der Enttäuschung über seinen Vater ablenken zu wollen.

KAPITEL III – WIE BEFREIT MAN EINEN SCHELM?

Im finalen Kapitel des Abenteuers holt die Helden eventuell ihr schlechtes Gewissen ein. Quassellos hat sein Schicksal einzig den Helden zu verdanken, die sich recht einfach blenden ließen. Doch was man verbockt hat, kann man wieder gerade biegen. Da kommt es gerade recht, dass der Sklavenhändler seine neueste 'Erwerbung' auf einem Fest in seiner Villa präsentieren will.

EIN FEST! WIE SCHÖN ... ODER DOCH NICHT?

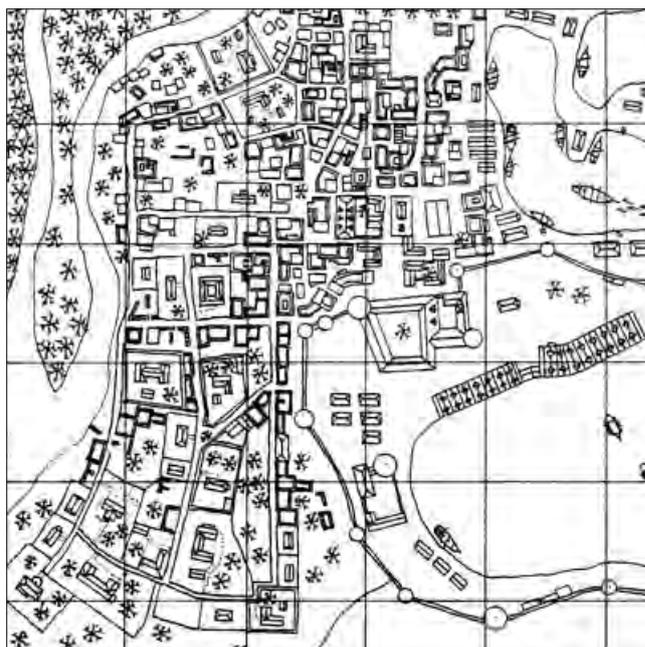
Während der nächsten Tage bekommen die Helden Quassellos nicht zu Gesicht, so dass sie annehmen können, dass er und sein Vater doch noch zueinander gefunden haben. Mit ein wenig Geld können sie nun gut genießen und spätestens jetzt können Sie noch nicht verwendete Szenen des Festes (siehe Seiten 46ff.) einbauen. Wenn sich die Helden während des Festes mit einigen Gauklern angefreundet haben, so können diese eventuell nachfragen, ob die Helden wissen, "wie es dem lustigen Burschen mit dem Muttermal" so geht. Je nach Situation (und schon konsumierter Alkoholmenge) können die Helden nun ein wenig mit der von ihnen initiierten Familienzusammenführung angeben. Dabei bleiben die Gaukler aber ein wenig skeptisch, schließlich haben sie während des Festes schon allerlei Erfahrungen mit den Bewohnern Al'Anfas gemacht. Und den vornehmeren trauen die Gaukler alles zu. Schließlich handelt man in dieser Stadt mit Menschen! Dies werden sie aber nicht zu laut äußern. Schließlich stolpert einer der Helden über ein Gespräch zwischen einem Kapitän der Flotte und einem geschwätzigen Boroni irgendwo in den Gassen der Stadt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während du auf dem Weg zum Palmenpark bist, wo an diesem Abend Saltatio Mortis auftreten sollen, wirst du auf ein hinter dir geführtes Gespräch aufmerksam. "Hoffentlich hat Hekmat genügend Boronwein für das Fest bekommen. Das Zeug wird so langsam knapp!"

"Nun ja, was man sich so im Tempel erzählt, besitzt der alte Junge neuerdings eine ganz besondere Attraktion! Einen Scherzbold aus dem Norden. Und zaubern soll das possierliche Kerlchen auch noch können. Da wird Bastudina sich ganz schön ärgern! Und um den Boronwein mach dir mal keine Sorgen, ich werde ein Fläschchen zum Fest mitbringen und dann werden wir uns Hekmats neues Schmuckstück ansehen."

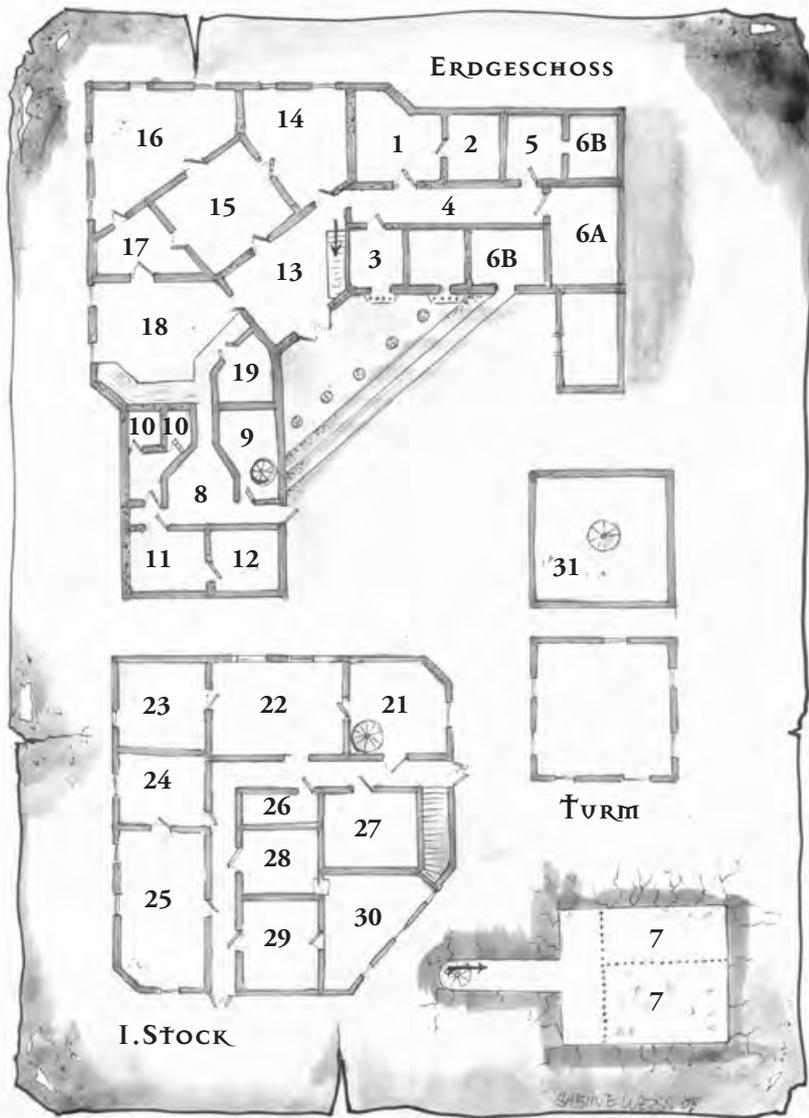
Wenn der Held allzu auffällig lauscht, so wird er plötzlich von einem der beiden recht barsch gefragt, warum ihn das Gesprächsthema so sehr interessiert. Neugierige und naseweise Fremdländer würden ihren Platz im Imperium schon finden. Auf seinem Schiff wäre nämlich noch ein Plätzchen frei. Durch unterwürfiges Entschuldigen und ein Nachfragen kann der Held aber erfahren, dass der Sklavenhändler Hekmat al'Ghorios ein Fest geben wird, um seine neueste 'Erwerbung' zu präsentieren. (Wann dieses Fest stattfindet, sollten sie ganz dem Ablauf des Abenteuers unterordnen und den Helden noch einige Tage Zeit geben, um sich einen Plan zur Befreiung des Schelms auszudenken.)



PLÄNE SCHMIEDEN

Da die Helden nun erfahren haben, dass man sie übel hereingelegt hat, dürfte sich Wut über diesen Betrug bei den Helden und vielleicht ein schlechtes Gewissen melden. Wahrscheinlich werden die Helden nun darauf brennen, ihren Fehler wieder gut zu machen. Im Folgenden finden Sie baukastenartig die Beschreibungen von Hekmats Anwesen, möglichen Problemen, die bei der Befreiung auftreten können, sowie einige mögliche Lösungsansätze. Genaueres über Haus und Bewohner kann man gegen eine entsprechende Bestechung leicht in Erfahrung bringen.

Sollte Quassellos' weiteres Schicksal den Helden egal sein, so akzeptieren Sie dies. In diesem Fall können Sie sich dem Fest



Tagsüber erledigen auf dem Hof die Sklaven ihre Arbeit und Hekmats Gladiatoren halten ihre Übungen ab. Des Nachts ist der Hof dagegen weitgehend verlassen, sieht man einmal von vier Zornbrechter Bluthunden ab, die darauf achten, dass keine ungebetenen Besucher über den Hof ins Gebäude eindringen (siehe auch Seite 57).

DER OST- UND DER SÜDFLÜGEL

In den beiden eingeschossigen Seitenflügeln des Hauses befinden sich die Unterkünfte der Haussklaven. Im Westflügel liegen die **Sklavenküche (1)**, die **Speisekammer (2)**, der **Weinkeller (3)** sowie die Kammern der **Haussklaven (4)**. Die **Kammern des Majordomus Belducio (5)** und **des Kochs Assad (6)** sind größer und deutlich besser eingerichtet.

Im Keller des Südflügels befinden sich die **Sklavenunterkünfte (7)**, zwei große Säle, in denen jeweils bis zu 30 Sklaven untergebracht werden können. Eine Treppe führt ins Erdgeschoss, wo sich die **Wachkammer (8)** und die **Schlafräume der Wachen (9)** befinden. Ebenfalls sind hier Hekmats beide letzten Gladiatoren untergebracht. Beide besitzen eigene Räumlichkeiten (10), die weitaus besser eingerichtet sind als die Unterkünfte der Wachen. Weiterhin gibt es eine **Schmiede (11)**, in denen man Sklaven die Ketten anlegt und sie mit einem Brandzeichen versieht. In einem **Lagerraum (12)** werden mehr als hundert Ketten aufbewahrt, aber auch verschiedene Geräte für das Training der Gladiatoren und deren Rüstungen.

weiter widmen und das Abenteuer ist an dieser Stelle beendet. Für ihre bisherigen Leistungen stehen den Helden dann **100 Abenteuerpunkte** zu.

DAS ANWESEN DES SKLAVENHÄNDLERS

Unweit der Steilwand im Südwesten der Stadt liegt das Anwesen Hekmat al'Ghorios. Lediglich ein schmaler Weg und einige Ruinen trennen es von der Steilwand, so dass ein geschickter Kletterer von hier unbemerkt bis zur Villa gelangen kann. Im tulamidischen Stil errichtet, ist das verschachtelte Gebäude hervorragend gesichert. Im Osten liegen ein karger Park und ein großer Hof, die von einer drei Schritt hohen Mauer umgeben sind, deren Krone mit Tonscherben bestückt ist. Im Westen, dort wo sich das Gebäude erhebt, ist diese Sicherheitsmaßnahme allerdings nicht notwendig, da auf den Flachdächern stets Wachen präsent sind. Die Fenster im Erdgeschoss des Hauses sind vergittert. Im Folgenden finden Sie die Beschreibung des Gebäudes.

PARK UND HOF

Im Osten findet sich der eher mäßig gepflegte Park, in dem lediglich zwei dürre Bäumchen Schutz vor der südländischen Sonne bieten. Die Blumenbeete quellen über vor Farbenpracht. Diese sind das Steckpferd von Hekmats Frau *Serissia*.

Dieser Raum ist verschlossen und der Schlüssel baumelt stets von Ramons Hals.

DAS ERDGESCHOSS DES HAUPTGEBÄUDES

Über die große Terrasse gelangt man in die **Eingangshalle (13)**, wo eine Freitreppe ins Obergeschoss führt. Des Weiteren führen Türen in den Sklaventrakt und die **Herrschaftsküche (14)**, wo Assad wahre kulinarische Meisterwerke schafft. Weitere Türen führen in den **Speisesaal (15)**, der mit seinen mit edlen Hölzern verkleideten Wänden sehr gediegen wirkt und einen glauben lässt, man befände sich in einem Garethischen Schloss. Von hier aus führt eine Tür weiter in **Hekmats Arbeitszimmer (16)**, wo dieser seine Geschäfte tätigt und auch die Helden empfängt. Wenig deutet auf das Gewerbe hin, das Hekmat hier betreibt. Lediglich einige Bilder vom Treiben in der Arena sind an den Wänden zu finden. Besonderes Prunkstück und deshalb auf seinem Schreibtisch ausgestellt ist das vergoldete Schwert, das Hekmat einst als Zeichen seiner Freiheit von Tar Honak bekam. Waren die übrigen Räumlichkeiten wenig südländisch eingerichtet, so sind es das **Rauchzimmer (17)** und der **Salon (18)** durchaus. Diese Räume sind während Hekmats Fest auch von Gästen überlaufen. Und während man über den sorgsam zur Schau gestellten Reichtum des Hausherrn spricht, ahnt man doch nicht, dass sich versteckt hinter dem wuchtigen, überdimensionierten Bücherregal dessen **Schatzkammer (19)** befindet.

DAS OBERGESCHOSS

Durch das Treppenhaus gelangt man in den großen **Flur (20)**, der L-förmig durch das gesamte Obergeschoss verläuft. Er endet im Osten und im Süden in einer schweren doppelflügeligen Tür, durch die man auf die Flachdächer der Nebengebäude gelangt. Eine weitere Tür führt in den **Wachraum (21)**, von dem eine Wendeltreppe in den Turm zu Quassellos Gefängnis führt. Daneben befinden sich der mit Unmengen kitschiger Porzellanfigürchen dekorierte **Wohnraum (22)** und das **Schlafzimmer (23)** von Hekmats Frau Serissia. Bei letzterem fallen vor allem der übergroße Schminktisch, das gewaltige Himmelbett und das Fehlen jeglicher Fenster auf. Folgt man dem Gang weiter, gelangt man in die **Bibliothek (24)**, in denen Hekmat Unmengen albanischer Gesetzestexte aufbewahrt. Die letzte Tür des Ganges führt in Hekmats **Galerie (25)**. Hier finden sich etliche Bilder vom Dasein der Sklaven und Gladiatoren. In einer Vitrine in der Mitte des Raumes befinden sich allerlei wertvolle Schmuckstücke. Auf der anderen Gangseite findet man zuerst das prachtvolle **Bad (27)**. Um die kupferne Wanne mit Wasser zu füllen, müssen die Sklaven Dutzende Eimer mit zuvor in der Küche erwärmtem Wasser ins Obergeschoss schleppen. Daneben finden sich die **Abstellkammer (26)** und das **Zimmer der Küchenhilfe Lindera (28)**. Dieses ist überdies, wie jeder im Haus weiß, durch eine verborgene Tür mit Hekmats Räumlichkeiten verbunden. Dass Lindera näher bei Hekmat wohnt als sie selbst, hat dazu geführt, dass Serissia eine erbitterte Feindschaft mit der jungen Frau pflegt und auch ihrem Mann langsam aber sicher entfremdet ist. Ganz im Süden befinden sich schließlich Hekmats **Ankleidezimmer (29)** und dessen sonnendurchflutetes **Schlafzimmer (30)**.

DER TURM

Im leeren **Turmzimmer (31)** hat Hekmat für sein Schmuckstück Quassellos eine Schlafstelle herrichten lassen. Ein Wächter soll den gefangenen Schelm bewachen, verlässt aber so oft wie möglich den Raum, um vor den dreisten Sprüchen des Schelms sicher zu sein. Eine Leiter führt von hier aus auf den **Speicher (32)**, der mit allerlei Gerümpel vollgestellt ist. Von dort aus führt eine weitere Leiter auf das Flachdach hinauf.

DIE BEWOHNER DES ANWESENS

Neben Hekmat und seiner Frau **Serissia**, einer grell geschminkten Mittfünfzigerin aus Mirham, wird das Anwesen fast nur von Sklaven und Wachen bewohnt. Da der Sklavenhändler leibliche Genüsse schätzt, ist an dieser Stelle zuerst dessen Leibkoch **Assad** zu nennen. Der gläubige Novadi geriet in den Wirren des Khôm-Feldzugs in den Besitz Hekmats. Da der Koch über ein natürliches Talent im Umgang mit Töpfen und Pfannen und im Einsatz von Gewürzen besitzt, genießt er weitgehend Narrenfreiheit und gebärdet sich den anderen Sklaven gegenüber wie der wahre Herr des Hauses. Mit diesem Verhalten ist er Hekmats Leibdiener und Majordomus **Belducio** ein Dorn im Auge. Diesem, einstmals ein angesehener Beamter im Stadthaus, wurde seine Wetsucht in der Arena zum Verhängnis. Da er sehr gerne seine Freiheit zurück erhalten möchte, zwingt er große Teile des Haushaltsgeldes ab, um sich eines Tages freizukaufen. Dummerweise bringt ihn jeder Besuch in der Arena ein Stückchen weiter von diesem Ziel weg. Der Sklavenaufseher **Halef** ist ein schielender Sadist, der sich gerne an Schwächeren vergreift. Die hübsche **Lindera** ist eigentlich Küchenhilfe, hat es aber geschafft, in den letzten Monden zu Hekmats Konkubine zu werden. Dabei geht die scheinbar naive

Tobrierin mit List und Tücke vor, die man der jungen, blonden Frau nicht zutraut. Die Wachen, angeführt vom schmierigen **Ramon**, sind keine geübten Kämpfer, vergreifen sich aber gerne an Schwächeren. Neben den insgesamt fünf Wachen leben hier noch die beiden Gladiatoren **Leonidio** und **Alvarez**, die Hekmats Vertrauen besitzen und deshalb zahlreiche Vorzüge genießen. In den Kellern hausen etwa ein Dutzend Sklaven. Die meisten dieser Unglücklichen haben sich in ihr Schicksal gefügt und verschwenden keinen Gedanken an Flucht.

HINDERNISSE UND PROBLEME

Tagsüber befinden sich Hekmats Gladiatoren Leonido und Alvarez im Hof und üben dort. Weitere Sklaven gehen dort anderen Arbeiten nach (Gartenarbeiten, Ausbesserungen am Haus etc.). Während dieser Zeit patrouillieren auf den Flachdächern der Nebengebäude Wachen. Somit ist es fast unmöglich, zu dieser Zeit ungesehen in das Anwesen zu gelangen.

Des Nachts befinden sich die meisten der Wachen in ihren Räumlichkeiten, wo sie gestrecktes Alphana rauchen, Syllarak saufen oder sich heimlich mit einer Sklavin vergnügen. Lediglich ein Mann patrouilliert dann durch das Obergeschoss. Im Hof streunen dann die vier Zornbrechter Bluthunde. Diese sind darauf dressiert, nur Laut zu geben, wenn sich jemand unberechtigt in Hof befindet (egal, ob geflohene Sklaven oder Eindringlinge). Erst wenn dadurch die Wachen alarmiert sind, sollen sie die Leute angreifen. Allerdings ist es möglich, die Bluthunde relativ leicht zum Beispiel durch Magie (**SANFTMUT (LCD 222)**, **SOMNIGRAVIS (LCD 246)** oder **HERR ÜBER DAS TIERREICH (LCD 110)**) auszuschalten. Auch Liturgien wie **VERBORGEN WIE DER NEUMOND (WdG 276)** mögen hilfreich sein. Da die Wachen keine Eindringlinge entdecken können, kann es sein, dass sie nach mehreren Fehlalarmen die Hunde wegsperren. Auch eine sehr gut gelungene *Abrichten-* oder *Tierkunde*-Probe (mindestens 10 TaP*) kann die Tiere beruhigen. Alternativ hilft nur der Kampf.

Zornbrechter Bluthund

INI 7+1W6 PA 9 LeP 34 RS 1 WS 7

Biss: DK H AT 16 TP 1W6+4 GS 10 AuP 90 MR 1/1 LO 11 FS 3

Vor-/Nachteile: Zäh

Fertigkeiten: Fass I+II, Laut, Wache

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff/Verbeißen/Niederwerfen (4), Raserei (1, bei Verletzung)

HEKMAT'S FESTLICHKEITEN

Um seinen Triumph kund zu tun, hat Hekmat zu einer großen Feier geladen. Dieses Fest imitiert die Orgien der Granden, allerdings wird dabei dezent auf die Finanzen geachtet. Hekmat hat zahlreiche Gäste geladen (Geweihte auf den unteren Stufen der Kirchenhierarchie, Händler, Kapitäne der Flotte, Offiziere und weitere). Es gibt erlesene Speisen, und beinahe das gesamte Untergeschoss wird für die Feierlichkeiten genutzt. Hekmats Gladiatoren veranstalten Ringkämpfe, einige ausgebildete Sklaven fungieren als Mundschmecker und Vorkoster und einige hübsche Sklaven kümmern sich um körperliche Wünsche der Gäste. Alphana und Boronwein werden in kleineren (oder auch größeren) Mengen genossen und manch einer betrinkt sich mit gutem thalasischen Wein. Ein anderer schlingt Unmengen von Köstlichkeiten herunter, um sich dann gleich darauf mittels Brechwurz zu erbrechen. Ein talentierter Sklave spielt Musik

auf einer Marandoline, während sich kaum einer der Gäste von seinem Diwan erhebt. Ein weiterer Sklave hat die besondere Aufgabe, sich als Pinkelbube um die Hinterlassenschaften der Gäste zu kümmern. Sollten die Helden mehr von der Festlichkeit mitbekommen (achten Sie darauf, dass sowohl Hekmat als auch mehrere seiner Wachen die Helden kennen), so sollten Sie die Dekadenz und Verschwendungssucht der vornehmen Al'Anfaner ebenso betonen wie die Normalität solcher Zustände.

WEGE ZUM ZIEL

Im Folgenden finden Sie einige Möglichkeiten, in das Anwesen des Sklavenhändlers zu gelangen. Honorieren Sie dabei auch besonders kreative Ideen der Spieler, die Sie hier nicht aufgeführt finden.

MIT HILFE DER GAUKLER

Wenn sich die Helden mit den Gauklern angefreundet haben, können diese für eine willkommene Ablenkung sorgen, etwa indem sie einen spontanen Umzug durch das Villenviertel veranstalten und so Hekmats Wachen ablenken. Nun kann es den Helden leicht gelingen, in die Villa vorzudringen. Um die Spannung hoch zu halten, können Sie im Inneren des Hauses eine Wache über die Helden stolpern lassen. Entweder kommt es zum Kampf oder der Wache gelingt es, ihre Kameraden zu alarmieren. In diesem Fall gleicht das Haus binnen kurzer Zeit einem aufgeschreckten Wespennest. Überall laufen Hekmats Wachen herum und verbreiten Panik mit der lautstarken Behauptung, dass Einbrecher im Haus wären. Da sich während der Feierlichkeiten zahlreiche vornehmere Bürger in Hekmats Haus befinden, werden diese in typisch al'anfanischer Manier annehmen, dass ein Konkurrent gedungene Meuchler auf das Fest des Sklavenhändlers geschickt hat. Am Ende entsteht ein gewaltiger Tumult, den die Helden zur Flucht nutzen können.

DIE KONKURRENTIN

Eine weitere Möglichkeit, in Hekmats Villa einzudringen, bietet dessen Konkurrentin *Bastudina Eisenhand* (weißhaarig, sadistisch bis zum Äußersten, gnadenlos, aber äußerst effizient, stets nobel gekleidet). Da sie von Hekmat zu seinem großen Fest eingeladen wurde, um sich an dessen neuen Sklaven zu ergötzen, bietet es sich an, verkleidet als Gefolge der Charypterin in Hekmats Anwesen einzudringen. Von der Feindschaft der beiden weiß man in der ganzen Stadt, so dass die Helden leicht davon erfahren können.

Da Hekmat die Helden kennt, sollten diese ihre Verkleidungen mit Bedacht wählen. Auch Magie (wie zum Beispiel der IMPERSONA oder der HARMLOSE GESTALT) bietet sich an, da etwa auf Sklaven generell wenig geachtet wird. Je nach Kostüm der Helden sollten Sie hier erschwerte *Sich Verkleiden*-Proben verlangen, um nicht aufzufallen. Unter Umständen zieht dies aber neue Schwierigkeiten nach sich, wenn als Sklaven verkleidete Helden von den Wachen in Räumen angetroffen werden, in denen sie nichts zu suchen haben.

RONDRA MIT UNS! – MIT DEM SCHWERT VORAN

Natürlich können die Helden auch versuchen, mit Gewalt vorzugehen. Dies ist zugleich leicht und schwer. Leicht deswegen, weil die Aufmerksamkeit der Wachen während des Festes nachlässig ist. Somit kann es gelingen, das schmiedeeiserne Tor zu knacken (*Schlösser knacken*+3, FORAMEN+5 oder

DIE HERREN VON CHORHOP

Sollten die Helden das Abenteuer **Die Herren von Chorhop** gespielt haben, kann es sein, dass sie noch eine Rechnung mit der hartherzigen Bastudina offen haben. Längst hat sie die Gesichter des Schutzprätor Chorghops und seiner Gehilfen (vulgo: der Helden) vergessen, so dass sich nun die Gelegenheit einer späten Rache bietet. Falls Sie das Abenteuer noch nicht gespielt haben, kann Bastudina anbieten, den Helden zur Flucht aus Al'Anfa zu verhelfen – mit dem Hintergedanken, sie später als Sklaven zu verkaufen. So könnten Sie in die **Herren von Chorhop** überleiten.

Körperkraft+8) und den Hof zu stürmen. Mit etwas Glück machen die Wachen auf den Flachdächern gerade ein Nickerchen und es dauert etwa 20 KR, bis sie etwas gegen die Helden unternehmen können. Je nach Tageszeit haben die Helden eventuell so nur die beiden Gladiatoren gegen sich, schlimmstenfalls aber auch die Hunde und Wachen.

Spätestens wenn sie den Hauseingang erreicht haben, ist das gesamte Haus alarmiert und bereitet sich darauf vor, dass die Helden in einen Hinterhalt laufen. Dieser kann praktisch hinter jeder Tür auf die Helden warten. Vielleicht lockt eine der Wachen die Helden aber auch vom Weg in den Turm fort. Dann kann der Hinterhalt z. B. auf dem südlichen Flachdach gelegt worden sein. Angesichts der Überlegenheit, der Skrupellosigkeit und der Ortskenntnis könnte und sollte dieses Gefecht für die Helden sehr gefährlich werden.

Der Zeitpunkt des Angriffs ist natürlich ebenfalls wichtig, da während des Festes anwesende Gäste natürlich ebenfalls über Leibwachen verfügen. Dies erhöht die Gefahren erheblich. Gegen Ende des Festes sind diese zusätzlichen Wachen aber relativ müde, haben vielleicht auch den Verlockungen (Alkohol, Rauschkraut) nachgegeben und sind nicht mehr voll kampffähig.

AUF PHEXENS PFADEN – DER MAJORDOMUS

Eine weitere Methode wäre es, Kontakt zu Hekmats Majordomus Belducio aufzunehmen. Die Helden können, wenn sie sich in der Halbwelt der Stadt umhören, herausfinden, dass dieser auf Grund seiner Wettleidenschaft in die Sklaverei geriet. Ebenso können sie erfahren, dass Hekmat die Schuldscheine Belducios aufgekauft hat und ihn so in der Hand hat. (Natürlich sind diese Informationen nicht umsonst.)

Belducio selbst wird, sobald die Helden auf ihn zugehen, darauf bestehen, dass diese ihm genug Geld zahlen, damit er seine Schulden bezahlen und sich freikaufen kann. Wie hoch diese Summe ist, entscheiden sie selbst. Sie sollten allerdings darauf achten, dass es den Helden nicht leicht fällt, die Summe zu organisieren: Der Betrag sollte zwischen ein- und fünfhundert Dublonen liegen.

Im Gegenzug öffnet Belducio ihnen nicht nur das Tor, sondern verrät obendrein noch die Wachpläne und das Gefängnis von Quassellos. Erschwerend kommt hinzu, dass die Helden nun noch die Schuldscheine aus Hekmats Arbeitszimmer stehlen müssen. Keine leichte Aufgabe, wenn sämtliche Räume des Erdgeschosses voller Feiernder sind. Und Hekmat könnte genau im falschen Moment beschließen, etwas aus seinem Arbeitszimmer zu holen oder sich mit Geschäftsfreunden dorthin zurückzuziehen.

DAS FINALE

Je nachdem welchen Weg die Helden gewählt haben, um in Hekmats Villa zu gelangen, sollten Sie das Finale des Abenteurers anpassen. Waren die Helden zu ungeschickt und haben Hekmat auf sich aufmerksam gemacht, bietet sich ein offener Kampf an (eventuell auf den Flachdächern der Villa). Oder es kommt zu einer weiteren Verfolgungsjagd durch die Stadt hin zum Hafen oder einem der Stadttore. Dabei können die Gaukler für die nötige Ablenkung sorgen. Verlangen Sie den Helden alles ab, bevor die Flucht gelingt.

Gestalten Sie das Finale so, dass die Helden am Ende nur noch Hekmat persönlich gegen sich haben, entweder weil die Wachen besiegt wurden oder weil dieser den Schelm töten will. Liefern Sie den Helden einen spannenden Endkampf und zeigen, mit welch schmutzigen Tricks Hekmat hundert Kämpfe in der Arena überstanden hat. Achten Sie darauf, dass die Helden Hekmat nicht einfach töten. Denn Quassellos ist der Meinung, dass der alte Mann eine Lektion verdient hat, um wenigstens etwas in seinem Leben zu lernen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ich bin der Meinung, dass mein ‘Vater’ eine Lektion verdient hat. Wer auf Lug, Trug und Leid anderer Leute seinen Reichtum begründet hat, sollte die Freiheit zu schätzen lernen. Wie er mir während meiner Gefangenschaft erzählte, war er in seiner Jugend selbst ein Sklave. Er musste um sein Leben kämpfen, bevor man ihn freiließ. Was meint ihr? Wie könnten wir ihm den Wert des Lebens und der Freiheit nahe bringen, meine Freunde?”

Lassen Sie die Helden zusammen mit Quassellos eine gerechte Strafe für Hekmat finden, die diesen dazu bringt, sein Leben zu überdenken. Allerdings liegt Quassellos wenig daran, den Sklavenhändler zu töten oder zu ruinieren. Vielmehr will er dem Sklavenhändler eine Lektion geben, die diesen dazu bringt, sein Leben zu ändern. Dies ist allerdings nicht durch gutes Zureden zu erreichen und sollte ebenso wenig durch Magie erreicht werden. Einige Möglichkeiten wären:

◆ Mit Hilfe von befreundeten Gauklern können die Helden Hekmat in einem Schauspiel vortäuschen, wieder in Sklaverei geraten zu sein.

◆ Eine härtere Variante wäre, Hekmat zum Schein von Bastudina Eisenhand versklaven zu lassen. Dann müssen sie aber sicherstellen, dass die Sklavenhändlerin ihren Konkurrenten nicht in Wirklichkeit als Sklave verkauft.

◆ Radikal wäre es, alle von Hekmats Sklaven zu befreien. Allerdings sind es zwei völlig unterschiedliche Dinge, die Sklaven aus Hekmats Anwesen zu befreien (in den Gassen Al’Anfas werden sie bald wieder eingefangen) oder sie aus der Stadt zu schmuggeln und somit endgültig zu befreien (so gut wie unmöglich, Al’Anfa gibt sehr gut auf seine Sklaven Acht)

ENDLICH FREI!

Das Fest der Freuden endet für die Helden nun und sie tun gut daran, die Stadt zu verlassen. Hekmat hat eine Schlappe erlitten und wird unter Umständen einen Weg finden, den Helden zu schaden. Doch ob sie im Dschungel oder auf hoher See so viel besser dran sind? Zwei Dinge stehen bei der Abreise definitiv fest: Viele Wege führen aus der Perle des Südens fort und die Moskitos sind während der Namenlosen Tage besonders stechwütig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wehmütig blickt Ihr zurück in Richtung der Stadt, die ihr verlassen musstet. Und während ihr so zurückblickt, meint ihr zu erkennen, wie sich der Schnabel der gewaltigen Rabenstatue durch die Schatten der untergehenden Praioscheibe zu einem Lächeln verzogen hat. Ein prächtiges Fest habt ihr in der Stadt Borons erlebt. Eines ist sicher. So schnell werdet ihr eure Erlebnisse in der Stadt des Raben sicherlich nicht vergessen. Dafür wird schon euer neuer Freund Quassellos sorgen. Dieser steht da und blickt ebenfalls nach Al’Anfa zurück.

“Schöne Stadt! Feiern können die hier wirklich. Nur etwas mehr lachen könnten die Leuten in ihren Schwarzen Kutten. Aber vielleicht bring ich denen das nächste Jahr bei? Ach ja, ich habe ganz vergessen, danach zu fragen, wo wir uns nun hintreiben lassen? Schließlich sind wir jetzt frei, unserer Wege zu gehen! Was haltet ihr von ...?”

Ob die Spieler nun erschreckt aufblicken oder sich auf neue Abenteuer mit ihrem schelmischen Freund Quassellos freuen, sei ihnen überlassen. Vielleicht trennen sich bald schon die Wege der Gefährten, vielleicht hat aber auch einer Ihrer Spieler Gefallen daran gefunden, Quassellos den Schelm zu übernehmen, und Ihre Heldengruppe so ein neues Mitglied. Und wohin führt das Schicksal die Helden? Vielleicht an der nächsten Weggabelung links und dann immer geradeaus, die Welt erkunden?

DER LOHN DER SPÄßE

Wenn die Helden zusammen mit Quassellos sicher die Stadt verlassen haben, steht ihnen noch der Lohn für ihre Mühen zu. Für ihre Abenteuer haben sie sich je **200 Abenteuerpunkte** redlich verdient, die Sie je nach erlebten und erlittenen Szenen nochmals bis zu 100 AP aufstocken können. *Spezielle Erfahrungen* gibt es in *Gassenwissen*, *Magiekunde* sowie für ein besonders gefordertes Talent wie zum Beispiel *Akrobatik*, *Tanzen*, *Singen* oder *Zechen*.

DRAMATIS PERSONAE



QUASSELLOS REDEFLUSS

Aussehen: ein spindeldürrer, hochgewachsener Mann in den Zwanzigern mit langen, wirr abstehenden roten Haaren. Gekleidet ist Quassellos in ein blauweißes Seefahrerhemd und eine Lederhose, die mit bunten Flecken benäht ist. Auffällig ist das große Muttermal auf seiner Nasenspitze, das er – darauf angesprochen – gerne versucht wegzulecken. Oft spielt er mit seiner aus einem alten Strumpf gefertigten Puppe *Schnute* und ergießt Hohn und Spott über sich und die Welt aus.

Geschichte: Woher Quassellos kommt ist unklar, aber aus Al'Anfa stammt er laut eigener Aussage nicht. Nachdem ihn seine koboldischen Zieheltern in die Welt entließen, heuerte er in Grangor auf einem Schiff an. Von dem Klabautermann des Schiffes lernte er viel über das harte Leben der Seeleute und beschloss, dass es seine Aufgabe ist, diese zum Lachen zu bringen. Von da an wechselte er mehrfach das Schiff und war bald stets der humorvolle Kleber, der die Besatzungen zu einer Einheit verband. Er sah auf seinen Reisen viel von Aventurien, vielleicht sogar mehr als so mancher altgediente Seebär.

Charakter: Quassellos fährt seit anderthalb Jahren auf der Grangorer Karavelle *Efferds Woge* als Matrose und Schiffsschelm. So kann er seine Neugier stillen und sieht jeden Tag neue Länder. An Bord gehört es zu seinen Aufgaben, die Mannschaft zu unterhalten. Er musiziert und ärgert die übrigen Matrosen mit seinen Scherzen. Dabei redet er – und zwar viel! Dass dabei nicht immer das sinnvollste das Licht der Welt erblickt, dürfte klar sein.

Zitate: "Quassellos Redefluss ist mein Name und dem werde ich gerecht, werte Herrschaften!"

"Ein Schelm, sie zu foppen, zum Lachen zu bringen und ewig zu ärgern! Im Lande Meridiana, wo die Raben fliegen."

Alter: 27 Jahre

Größe: 1,76 Schritt

Haarfarbe: rot

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: charmanter Quälgeist

Herausragende Eigenschaften: MU 14, IN 15, KK 9; Balance, Glück, Unbeschwertes Zaubern; Neugier 10, Unstet

Herausragende Talente: Fechtwaffen 8, Gaukelien 10, Singen 9, Sinnenschärfe 8, Stimmen Imitieren 9, Tanzen 11, Überreden 8
Herausragende Zauber: Aufgeblasen 7, Dichter und Denker 6, Nackedei 9, Schelmenlaune 7, Tauschrausch 11, weitere Schelmenzauber *durchschnittlich bis kompetent*

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Quassellos ist ein sympathischer, unbedarfter Spaßmacher, der durch die Helden in Schwierigkeiten gerät.



HEKMAT AL'GHORIOS

Aussehen: Man sieht dem Sklavenhändler seine 63 Lebensjahre durchaus an. Das Leben hat das Gesicht des Mannes geprägt und hart gemacht. Dabei ist ihm durchaus etwas Vertrauliches zu eigen. Mittlerweile wurde das Haupthaar weniger und ebenso wie der Vollbart grau. Auch sein Bauchumfang hat durch die langen Jahre des guten Lebens zugenommen, was Hekmat durch weite Roben und Tuniken mit Leichtigkeit kaschiert. Was er nicht verbergen kann, ist eine alte Beinverletzung aus der Arena, weswegen er das linke Bein ein wenig nachzieht.

Geschichte: In seiner Jugend war Hekmat ein gefeierter Gladiator, der nach seinem zwanzigsten, siegreich beendeten Kampf von Tar Honak persönlich in den Stand eines Freien versetzt wurde. Da er selbst fast nur die positiven Seiten der Sklaverei (Liebling der Massen, Siegesprämien, schöne Frauen) kennen gelernt hatte, versuchte er sein Glück mit einer eigenen Gladiatorenschule. Leider war ihm dabei weniger Glück beschieden und schließlich musste er sich als Sklavenjäger verdingen. Dies lehrte ihn einiges über den Sinn des Lebens: Wer nicht stark genug ist, sich selbst aus der Sklaverei zu befreien, hat kein anderes Schicksal verdient. Und so wurde er immer rücksichtsloser und wagemutiger. Schon oft schickte er seine Häsher aus, um die ärmlichen Bewohner der Brabaker Baracken zu entführen und auf dem Markt als Sklaven an gut zahlende Plantagenbesitzer zu verkaufen. Vor einigen Jahren hat er in der skrupellosen

Sklavenfängerin Bastudina Eisenhand seine persönliche Nemesis gefunden. Seitdem versuchen sich die beiden in einem aberwitzigen Duell in allem Möglichen zu übertreffen.
Charakter: Um seine Ziele zu erreichen, geht Hekmat buchstäblich über Leichen. Wer sich gegen seine Häscher nicht zur Wehr setzen kann oder über vermögende Gönner verfügt, die ihn freikaufen, der hat jedes Recht auf Freiheit verloren. Dabei ist er aber gewitzt und zuvorkommend, wie man es von einem Mann seines Standes nicht erwartet. Kommt er mit Gewalt nicht zum Ziel, so setzt er gerne auf List und Tücke.
Zitate: "Habt ihr verstanden? Er ist mein! Mein! Mein! Mein!"

Alter: 63 Jahre *Größe:* 1,87 Schritt
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Sklavenhändler und Kämpfer
Herausragende Eigenschaften: CH 14, KK 16; Eisern, Zäher Hund; Eitelkeit 8, Goldgier 7, Lahm
Herausragende Talente: Malen/Zeichnen 8, Rechtskunde 14, Säbel 15, Überreden (Lügen) 10 (12), Wurfmesser 11
Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Niederwerfen, Wuchtschlag
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Hekmat ist der gerissene Schurke, der die Helden für seine Zwecke einspannt. Hinter der Maske der Freundlichkeit verbirgt sich ein kalt berechnender Mensch.

BASTUDINA EISENHAND

Ihre Hartherzigkeit wird nur noch durch ihre Goldgier übertroffen. Und so sieht die weißhaarige Charypterin Hekmat als unnötige Konkurrenz auf dem Sklavenmarkt, der die Preise hochtreibt und somit ihren Profit schmälert. Einerseits erheitert sie der Wettstreit mit Hekmat, aber trotzdem erhofft sie sich den Ruin des Konkurrenten. Dazu ist ihr jedes Werkzeug recht und sie nutzt auch die Fertigkeiten der Helden nur so lange, wie sie ihr von Vorteil sind. Danach sind diese für die Frau nur noch das, was sie in jedem Menschen sieht, der sich nicht zu wehren versteht: potentielle Sklaven.

RAMON ASCAREZ

Ramon ist Hekmats rechte Hand, faul und nebenher ein Duckmäuser, der sich vorrangig an offensichtlich Schwächeren vergreift. Dann kostet er seine Machtposition aus und weidet sich genussvoll an den Ängsten seiner Opfer. Erhält er von seinem Herrn den Auftrag, ihm einen bestimmten Sklaven zu besorgen, hat er noch nie versagt. Zumindest bis er Quassellos fangen sollte. Mehrere Male wurde er von Quassellos gefoppt und fühlt sich durch den Schelm gedemütigt und sinnt auf Rache. Als die Helden es dann schaffen, Quassellos zu erwischen, wächst Ramons Hass auf sie und den Schelm.
Zitate: "Ich wird euch aufschlitzen, ihr Bastarde! Euer Gejammer wird wie Musik in meinen Ohren sein. Und ich werde es genießen!"

Ramon

Sklaventod: INI 14+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+4 DK N
LeP 36 **AuP** 41 **WS** 7 **RS** 3 **MR** 4 **GS** 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag,
Herausragende Talente: Säbel 12, Gassenwissen 9, Menschenkenntnis 11, Überreden (Einschüchtern) 7 (9)

HEKMAT'S WACHEN

Bei den (maximal 8) Wachen handelt es sich wie bei ihrem Anführer Ramon um den Abschaum Al'Anfas. Allein sind sie nicht mutig genug, gegen Gegner vorzugehen, aber in der Gruppe fühlen sie sich stark.

Wachen

Sklaventod: INI 12+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+4 DK N
Peitsche: INI 13+1W6 AT 15 TP 1W6+1 DK NSP
LeP 33 **AuP** 35 **WS** 6 **RS** 3 **MR** 2 **GS** 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil, Wuchtschlag

SÄNGER, RUHM UND PAPPAPIERE

von Franz Janson

mit Dank an Michael Masberg, Gero Ebling, Uli Lindner, Armin Bundt, Astrid von der Pütten sowie die Testspieler Elisabeth Engler, Felix Füzi, Conrad Hamel, Alexander Heinz, Petra Scherer und Patrick Walz

Schwerpunkte: Oper, Theaterleben

Stichworte zum Abenteuer: eine fahrende Operntruppe auf ihrem Weg durchs Liebliches Feld; nach Abwehr von Sabotage und dem Knüpfen wichtiger Kontakte kommt es zu einer glanzvollen Aufführung im Vinsalter Opernhaus

Ort und Zeit: nördliches Liebliches Feld, etwa ein Monat im Frühjahr oder Sommer eines beliebigen Jahres ab 1030 BF

Helden: zumindest ein gesellschaftlich begabter Held wäre nützlich; auch handwerkliche Professionen sind gut geeignet

Erfahrung: Einsteiger bis erfahren

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: hoch



DAS ABENTEUER

Das Leben einer reisenden Bühnentruppe im Horasreich stellt die beteiligten Musiker und Schauspieler vor viele alltägliche Herausforderungen. Trotz aller Strapazen der Reise und der teils unsicheren Wege über Land versucht man, den Zuschauern unterhaltsame Aufführungen zu bieten und Kultur auch in abgelegene ländliche Regionen zu tragen.

Besonders schwer haben es die Impresarios, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, auch waschechte Opern auf die Bühne zu bringen. Wenngleich die Aufführungen dieser Operncompagnien weit entfernt sind von den prunkvollen Aufführungen der Fürstenhöfe und Festspielhäuser, sind sie doch mit ungleich mehr Arbeit verbunden als einfache Theaterstücke.

Die Helden begleiten im vorliegenden Abenteuer eine solche Operntruppe. Sie werden eingebunden in die alltäglichen Abläufe von Reise, Auf- und Abbau und natürlich Aufführung. Darüber hinaus werden sie sich mit den Eigenheiten der Schauspieler und Musiker herumschlagen müssen, aber auch bald bemerken, dass nicht alle der Truppe wohl gesonnen sind. Im Abenteuerverlauf wird es zu vielen komischen und skurrilen Szenen kommen und das gesamte Abenteuer trägt humoristische Züge. Damit eignet es sich gut als kurzweiliges Intermezzo zwischen 'ernsten' Abenteuern und Kampagnen.

HANDLUNGSÜBERSICHT

Die Helden befinden sich in Unterfels im Yaquirbruch, wo *Tsaiano di Tokramello*, ein junger aufstrebender Tenor, gerade die Ausbildung bei einem bekannten Gesangslehrer beendet hat. Nun will er in der Truppe des Maestro *Quintora* erste Aufführungen bestreiten. Vor Reisebeginn schaltet sich aber seine besorgte Mutter *Odina* ein, die ihren Sohn nicht ohne

Schutz ziehen lassen will. Daher reisen die Helden unauffällig als Tsaianos Bedeckung mit der Operncompagnie. Offiziell werden sie teils als Bühnenhelfer, teils als Kutscher, Handlanger oder gar als Statisten von der Quintoraschen Truppe angeheuert. Schon wenige Tage später sind die Helden auf den Straßen des Horasreichs unterwegs. Auf der Reise werden ihnen die Eigenheiten der Truppe und natürlich die Auftritte stets neue Herausforderungen stellen.

Bald zeigt sich jedoch, dass jemand den Erfolg der Operncompagnie zu sabotieren versucht: *Tharguin ya Eslebon*, ein Rivale aus der Vergangenheit Quintoras, hat noch eine Rechnung mit dem Impresario offen. Daher hat er der verbitterten Sängerin *Concetta Balbaro* viel Gold geboten, um Maestro Quintora zu ruinieren. Die Sabotageakte gipfelt in Ruthor, wo Tsaiano mit einer vertauschten Requisite einen anderen Darsteller lebensgefährlich verletzt.

Es gibt allerdings auch lukrative Angebote und bald gilt es, der Truppe Maestro Quintoras den Weg zur altherwürdigen Vinsalter Oper zu ebnen.

In den Kulissen und Katakomben des Opernhauses liefern sich die Helden schließlich einen mörderischen Wettlauf mit dem Saboteur, denn sie haben erfahren, dass hier ein Anschlag auf Tsaianos Leben geplant ist, den es zu vereiteln gilt, um die Aufführungen mit der Operncompagnie zu einem glanzvollen Ende zu führen.

Ein Wort zu den Helden

Das Abenteuer richtet sich an Helden niedriger bis mittlerer Erfahrung. Viele Heldentypen können sich im Laufe des Abenteuers sinnvoll einbringen, auch wenn Kämpfer nur selten Gelegenheit finden, ihre Primärtalente auszuspielen. Dafür bietet das Abenteuer viele Gelegenheiten, handwerklich

orientierte Professionen glänzen zu lassen. Es wäre ratsam, wenn sich zumindest ein gesellschaftlich versierter Charakter unter den Helden befände, der die Interaktion mit den teilweise noblen Zuschauern übernehmen könnte. Schauspieler, Hofmusiker und ähnliche Helden sind in diesem Abenteuer natürlich genau in ihrem Element, während schmierige Söldner, unzivilisierte Barbaren und anderes Gesindel in der gehobenen Gesellschaft der Opernbesucher eher Schwierigkeiten bekommen.

ZUR STRUKTUR DES ABENTEUERS

Das Abenteuer besteht aus fünf Akten. Der genaue Ablauf der Abschnitte ist dabei dem Meister überlassen und folgt einem Baukasten-System: Am Anfang jedes Aktes findet sich ein Kasten, in dem die möglichen Stationen der Reise genannt sind. Fettgedruckt sind dabei Orte, an denen abenteuerrelevante Ereignisse stattfinden. Die anderen Orte können für weitere Gastspiele genutzt werden, sind aber für den Fortgang der Handlung nicht notwendig und werden daher mit nur wenigen Sätzen thematisiert.

Zur Ausschmückung der Reise, der Personendarstellung und weiteren Ausgestaltung der Aufführungen finden sich Hinweise im Kasten **Bretter, die die Welt bedeuten** (Seite 66f.) und im **Anhang** (Seite 76ff.). Lesen Sie als Meister diese Abschnitte sorgfältig durch, da sich hier die Werkzeuge finden, um das Skelett der Handlung mit Fleisch zu versehen.

Genauere Beschreibungen der Schauplätze und der Region finden Sie in der bald erscheinenden Regionalspielhilfe **Reich des Horas** sowie in den Abenteuerbänden **Hinter dem Thron** und **Masken der Macht**. Ältere Beschreibungen der auftauchenden Städte findet man teilweise in der Box

Fürsten, Händler, Intriganten, in **Spur in die Vergangenheit** (Sewamund) und **Preis der Macht** (Bomed, Veliris, Arinken, Pertakis), einen typischen Theaterbau in **Ritterburgen & Spelunken** auf Seite 127.

ZEITLICHER ABLAUF

In den kalten Monaten bezieht die Truppe meist ein Winterquartier, womit der Beginn des Abenteuers zwischen Peraine und Efferd anzusiedeln ist. Insgesamt umfasst das Abenteuer einen knappen Monat. Es ist für den Meister ratsam, sich schon vor Beginn einen Zeitplan zu machen. So können Sie es einrichten, dass die finale Aufführung im Vinsalter Opernhaus (Seite 74) mit einem symbolträchtigen Feiertag zusammenfällt, etwa mit *Horas Erscheinen* (7. Praios) oder dem *Fest der Freuden* (1. bis 7. Rahja), was dem Finale einen besonderen Glanz verleiht.

MUSIK AM SPIELTISCH

Da die meisten bekannten Opern vom Stil her zu modern für Aventurien sind, sei ist bei der musikalischen Untermalung Vorsicht geboten. Gerade von Mozart, Wagner, Verdi und Strauss sei eher abgeraten. Dagegen ist es ratsam, nach Opern von Claudio Monteverdi, Francesco Cavalli oder Alessandro Scarlatti zu suchen. Ansonsten eignen sich Einspielungen von Renaissance-Musik, um das musikalische Flair des Lieblichen Feldes abzubilden. Exemplarisch seien die Komponisten William Byrd, Thomas Tallis, John Dowland, Carlo Gesualdo, Orlando die Lasso, Jan Pieterszoon Sweelinck und Palestrina genannt.

ERSTER AKT: BÜHNENPLUFT RIECHT WUNDERBAR

Stationen: Unterfels

Zweck und Stimmung: Kennen lernen der Operntruppe, Gewöhnung an das Bühnenleben

Wichtige Ereignisse: Anwerbung der Helden, Vorstellung in Unterfels

»HORAS: Eine neue Welt liegt vor uns, voller Möglichkeiten, voller Abenteuer. Und so betreten wir dieses Land, auf dass es uns eine bessere Heimat sei.«

—Die Heldentaten des Heiligen Horas von Palmor Quintora, 1. Akt, 1. Szene

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Das Abenteuer beginnt in Unterfels im Yaquirbruch in einem beliebigen Jahr ab 1030 BF. Es lässt sich eine Vielzahl Gründe für die Helden finden, sich zu dieser Zeit in Unterfels aufzuhalten. Für Reisende aus dem Mittelreich ist Unterfels eine wichtige Station auf dem Weg ins Liebliche Feld und dient als Ruhepol im umkämpften Yaquirbruch. Da es als Söldnerstadt bekannt ist, stellt es dazu zudem eine beliebte Anlaufstelle für reisende Glückritter dar. Als Warenumsschlagplatz beider Königreiche

am Yaquir kann Unterfels der Endpunkt einer Eskorte sein oder aber Station einer Schiffsreise.

UNTERFELS

Einwohner: 2.400

Herrschaft: städtische Signoria, heftige Machtkämpfe vieler Parteien

Tempel: Efferd, Travia, Tsa, Ingerimm, Kor

Gasthäuser: Hotel **Felsfelden**, Hotel *Esplanade*, Herberge *Abrunas Wonne*, Gasthaus *Lilienpavillon*, Taverne *Zur Bühne* und viele weitere

Spielort: Theater von Unterfels (offener Rundbau mit überdachter Bühne)

Besonderheiten: ruhiger Anker im umkämpften Yaquirbruch; Bevölkerung gleicht einem Schmelztiegel von Flüchtlingen aus Bomed, Veliris und Oberfels, zugezogenen Almadanern und alteingesessenen Unterfelsern; vor den Toren beziehen zahlreiche Söldnerhaufen Quartier

Auf welche Weise die Helden zur Operntruppe stoßen, ist Ihnen überlassen – je nach Zusammenstellung der Heldengruppe und Geschmack der Spielrunde sind verschiedene Einstiege sinnvoll.

Im Folgenden wird auf drei Varianten kurz eingegangen, die Sie für Ihre Runde anpassen und ausarbeiten können.

VARIANTE I – EIN JUNGER SÄNGER

Bei dieser Variante erfolgt die Einbindung der Helden über den jungen Sänger *Tsaiano di Tokramello* (Seite 77), der sie um Hilfe bittet. Wie die Helden Tsaiano kennen lernen, ist unerheblich.

An dieser Stelle seien ein paar Anregungen gegeben:

◆ In einem Waldstück bei Unterfels hören die Helden traurigen, aber wunderschönen Gesang. Als sie der Stimme nachgehen, treffen sie Tsaiano, der sich hierher zum Üben zurückgezogen hat. Sie begleiten ihn zurück in die Stadt und erfahren auf dem Weg von seinem Problem.

◆ Die Helden verlieren bei Wetten auf die traditionellen Unterfeler Hahnenkämpfe mehr Geld, als sie momentan aufbringen können. Tsaiano hört den nachfolgenden Streit mit und bietet den Helden an, für ihre Schulden aufzukommen, wenn sie ihm wiederum behilflich sind.

◆ Klassisch: Tsaiano spricht die Helden in einer Taverne an oder die Helden stehen ihm bei einem Raubüberfall zur Seite und werden nach überschwänglichem Dank auch bei einem anderen Problem um Hilfe gebeten.

Nach dem ersten Kennenlernen schildert Tsaiano seinen neuen Bekannten sein Problem: Kurz bevor er seinen Traum, ein berühmter Opernsänger zu werden, durch die Reise mit der Quintoraschen Truppe verwirklichen konnte, spürte ihn seine Mutter *Odina di Tokramello* (Siehe Variante II) auf, um ihn davon abzuhalten. Sie will ihn nicht ziehen lassen, sondern zu einem standesgemäßen Leben im Palazzo der Familie zwingen. Da sie gute Kontakte zum Impresario der Operncompagnie hat, wird dieser den jungen Sänger auch nicht ohne ihre Einwilligung mit auf die Reise nehmen.

Tsaiano hofft, dass seine Mutter ihn mit der Truppe auf Konzertreise gehen lässt, wenn er ihr tüchtige Beschützer präsentiert, die dafür sorgen, dass er wohlbehalten wieder zurückkehrt. Insgeheim ist er davon überzeugt, dass man seine Karrierepläne schon respektieren wird, wenn er erst mal einige erfolgreiche Aufführungen hinter sich hat.

Die Helden begleiten Tsaiano zu einem Abendessen mit seiner Mutter, wo sie diese hoffentlich von ihren Qualitäten überzeugen können, und finden sich am nächsten Tag zusammen mit dem jungen Tenor bei der *Operncompagnie Quintora* ein.

VARIANTE II – EINE BESORGT E MUTTER

Bei diesem Einstieg tritt *Odina di Tokramello* selbst an die Heldengruppe heran und beauftragt sie, sich ihres Sohnes anzunehmen. Die attraktive Mittvierzigerin ist eine wohlhabende Adlige aus dem Sikramtal. Nachdem ihr Sohn die Familie im Streit verlassen hatte, reiste Odina ihm nach und spürte ihn schließlich in Unterfels auf. Zuerst wollte sie sein Mitwirken an Maestro Quintoras Opernproduktion mit allen Mitteln verhindern, doch nun kam ihr eine neue Idee: Sie ist zwar strikt gegen die unstandesgemäße Berufswahl ihres Sohnes, allerdings hofft sie, der verwöhnte Adelsspross komme der Entbehrungen und Strapazen der Reise wegen letztendlich selbst zu dem Schluss, dieses Leben sei nichts für ihn.

Daher heuert Odina die Helden an, Tsaiano auf der Reise zu beschützen und ihn zudem behutsam zu manipulieren, damit er zu dem vernünftigen Entschluss kommt, seine Opernambitionen aufzugeben.

Dieser Einstieg ist besonders geeignet, wenn sich ein adliger Held in der Runde befindet, der dann von seiner Standesgenossin Odina um den Gefallen gebeten wird, zusammen mit seinen

weitgereisten Gefährten Tsaiano zu begleiten. Hier würde der adlige Held natürlich nicht als Bühnenarbeiter angestellt, sondern als Gönner und Förderer auftreten, der dem Maestro seine Dienerschaft kostenlos zur Verfügung stellt. Die Anwerbung kann aber auch auf Empfehlung eines früheren Auftraggebers der Helden erfolgt sein, der die Qualitäten der Helden Odina gegenüber lobend erwähnt hat.

Mögliche Komplikation

Bei diesem Einstieg könnte es sich zu einem Problem entwickeln, wenn die Helden ihren Auftrag zu ernst nehmen und Tsaiano tatsächlich mit allen Mitteln von seiner Opernkarriere abbringen wollen. Wenn die Helden den Saboteur in seinen Bemühungen unterstützen oder gar selbst Saboteure werden, wird es schwierig, die Truppe zum geplanten Finale in der Vinsalter Oper zu führen und die Spielrunde zur Suche nach dem Übeltäter zu motivieren.

Als Meister können Sie das Problem so umgehen, indem sie schon früh eine enge Verzahnung zwischen Heldengruppe und Operncompagnie herstellen, weil etwa der Maestro bei einem Helden (die entsprechenden Talentwerte vorausgesetzt) ein ungeahntes Schauspiel- oder Gesangstalent entdeckt und ihn so in die Oper einbindet, womit der Held selbst auf der Bühne steht und eigene Ambitionen entwickelt.

VARIANTE III – FAHRENDES VOLK

Natürlich ist es auch möglich, dass die Helden gezielt von Maestro Quintora und der Operncompagnie angeheuert werden, gerade wenn unter den Helden Gaukler, Sänger oder Schauspieler sind. Oder aber die Helden bemühen sich von sich aus um einen Platz in der Truppe – weil sie dringend Geld brauchen und von der bevorstehenden Konzertreise erfahren haben oder weil sie wegen ungünstiger Umstände (oder dem Nachteil *Gesucht*) für eine Weile untertauchen müssen.

Ebenso gut könnten die Helden irgendwo im Yaquirbruch in Schwierigkeiten geraten und von den Söldnern eines Kriegsherrn gestellt werden, den sie sich zuvor zum Feind gemacht haben. Die kopfstärke Operntruppe, die zufällig dazu stößt, hilft ihnen, etwa indem der Theaterzauberer Meneander die Illusion einer herannahenden Reiterkavalkade erschafft. Aus Dankbarkeit und um weiter im Schutz einer Gruppe zu reisen, schließen sich die Helden der Operncompagnie an.

Bei diesen Möglichkeiten erfahren die Helden erst allmählich von Tsaianos Problemen, der in dieser Variante gegen den Willen seiner Mutter aufgebrochen ist, die dann natürlich keine Verbindungen zum Impresario der Truppe besitzen wird und daher keine Möglichkeit hat, die Reise zu verhindern – falls sie überhaupt davon weiß. Ein Vertrauensverhältnis zu Tsaiano könnte in diesem Fall dadurch aufgebaut werden, dass dieser in der Truppe noch ein Außenseiter ist und von sich aus den Kontakt zu anderen Neulingen (den Helden) sucht.

OHNE FLEIß KEIN PREIS – PROBEN MIT DER OPERNTRUPPE

Die Helden sollen sich am nächsten Tag zur Probe der bevorstehenden Aufführung bei der Operntruppe einfinden. Die Truppe lagert momentan vor den Mauern von Unterfels und bereits morgen wird im Theater der Stadt die erste Aufführung der Oper *Die Heldentaten des Heiligen Horas* stattfinden. Da die Helden Teil der Operncompagnie werden sollen, müssen auch sie sich auf den Auftritt vorbereiten.

DIE ROLLE DER HELDEN

Die Helden werden von *Palmor Quintora* (Seite 76f.) bereits erwartet und in ihre Aufgaben eingewiesen. Jeder Held sollte eine wichtige Aufgabe haben. Bei den Personenbeschreibungen im **Anhang** ist vermerkt, welches Mitglied der Truppe von einem Helden ersetzt werden kann, aber es sind sicher noch andere Aufgaben denkbar. Ein Alchimist könnte an den nötigen Stellen für Nebel oder Knalleffekte sorgen, eine Baderin wertvolle Dienste beim Schminken leisten. Sie sollten sich schon im Voraus für jeden Helden eine passende Aufgabe überlegen, aber auch auf Ideen und Wünsche der Spieler eingehen. An den nächsten beiden Tagen wird man die Helden mit ihren Aufgaben vertraut machen und versuchen, mit mühevoller Probenarbeit eine reibungslose Aufführung sicherzustellen. Erschwert wird das Unterfangen von Quintoras spontanen Änderungen: Noch am letzten Tag streicht er eine Szene und setzt Tsaiano dafür eine neue Arie vor. Der genaue Probenablauf ist stark von den konkreten Aufgaben der Helden abhängig und kann daher hier nicht genauer beschrieben werden. Lesen Sie sich den Kasten **Bretter, die die Welt bedeuten** genau durch und überlegen Sie, welche Tätigkeit der Helden dabei im Voraus geübt werden kann und muss. Helden, die sich eifrig beteiligen, um auf der Bühne eine gute Figur abzugeben, dürfen Sie eine außerplanmäßige *Spezielle Erfahrung* auf *Schauspielerei* gewähren oder ihnen erlauben, das Talent neu zu aktivieren. Die Probenstage eignen sich darüber hinaus gut, die Helden schon mit einigen Truppenmitgliedern bekannt zu machen. Im Laufe der Rundreise sollten sie bald nach und nach alle wichtigen Meisterpersonen kennen lernen.

DIE ERSTE AUFFÜHRUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich ist es soweit. Den gesamten Morgen habt ihr im Theater zusammen mit anderen Mitgliedern der Truppe Kulissen und Requisiten aufgebaut und seid noch einmal die Szenenfolge durchgegangen.

Nun sind die Zuschauerränge gefüllt, jeder der Beteiligten ist auf seinem Platz und ihr spürt die Aufregung in euch aufsteigen. Zwar habt ihr schon einige gefährliche Abenteuer überstanden, doch noch nie wart ihr einem kritischen Publikum dieser Größe ausgesetzt.

Auch Tsaiano sieht man die Anspannung deutlich an. Wiederholt spielt er nervös mit dem Horas-Kranz. Er scheint euch nicht mal richtig zu sehen, selbst wenn er euch immer wieder ein gezwungenes Lächeln schenkt.

Dann hört ihr die ersten Töne des Orchestervorspiels. Nun gibt es kein Zurück mehr.

Die erste Aufführung sollte für die Heldentruppe etwas Besonderes sein. Beschreiben Sie den Ablauf ruhig Akt für Akt und lassen Sie die Helden Proben entsprechend ihrer Aufgaben werfen. Beschreiben Sie den Ablauf des Aktes und berücksichtigen Sie dabei Erfolg oder Misserfolg der Proben, um der Runde zu verdeutlichen, dass Ihre Handlungen Einfluss auf die Vorstellung haben. Das Prozedere können Sie bei jedem Gastspiel wiederholen, es ist jedoch ratsam, die Zahl der Proben zu reduzieren, so dass in den nächsten Aufführungen pro Held nur noch jeweils eine Probe vor und nach der Pause fällig ist und später eine Probe je Vorstellung ausreicht. Erfahrungsgemäß haben die Spieler an kreativen Ausgestaltungen der Probenergebnisse großen Spaß. Es folgen einige Anregungen zur Auswertung der Heldenaktionen:

◆ **Kulissen und Requisite:** Mit KL-Proben kann man ermitteln, ob sich kulissenschiebende Helden merken konnten, wann etwas an seinem Ort sein sollte. Bei Misslingen stehen etwa Pappbüsche im Meer der Sieben Winde oder ein Herrscherthron mitten in den Goldfelsen.

◆ **Gesang und Schauspiel:** Hat ein Held es tatsächlich geschafft, eine Bühnenrolle zu ergattern, sollten Proben auf *Singen* und *Schauspielerei* (alternativ *Überreden*+8) zeigen, ob er sich in der kurzen Vorbereitungszeit Text und Musik aneignen konnte. Neben fehlenden Stichworten für die anderen Akteure können sich auch Auftritte zur falschen Zeit als fatal erweisen.

◆ **Maske:** Proben auf *Sich Verkleiden* (möglicherweise auch *Malen/Zeichnen*+10) entscheiden darüber, ob die Schauspieler als Herrscher der Zeit Bosparans glaubhaft wirken oder eher einer havenischen Hafendirne ähneln. Auch Erfahrung im *Schneidern* kann hier hilfreich sein.

◆ Ähnlich lassen sich **Bühnenaufbau** (*Holzbearbeitung* oder *Zimmermann*), **Mitwirkung im Orchester** (*Musizieren*) und andere Aufgaben überprüfen und bewerten.

Seien Sie bei alledem gnädig und lassen den Auftritt in Unterfels nicht in einem Fiasko enden. Am Schluss sollte die Truppe einen kräftigen Applaus erhalten, auch wenn das Gelingen einer Szene manchmal am seidenen Faden hing – ging allzu viel schief, vielleicht gerade wegen Patzer der Helden, hat man das Stück eben für eine gelungene Komödie gehalten. Den Zuschauern hat es in jedem Fall gefallen, während man sich bei großen Missgeschicken nun mit einem schimpfenden Maestro Quintora herumschlagen muss.

Nach der Vorstellung werden sich alle Mitwirkenden zur Feier in die nahe Taverne *Zur Bühne* begeben – nur Tsaiano ist verschwunden. Er verbringt den letzten Abend in Unterfels zusammen mit seiner geliebten *Flavia Romeroza* (Seite 79).

Nachdem man sich von der Premierenfeier am Abend erholt hat, bricht die Truppe am nächsten Tag um die Mittagszeit auf. Das Leben auf der Straße hat begonnen.



BRETTER, DIE DIE WELT BEDEUTEN

Dieser Abschnitt soll Ihnen alle Werkzeuge an die Hand geben, um den Aufführungen an den verschiedenen Spielorten Farbe zu verleihen und die Reise der *Operncompagnie Quintora* auf vielfältige Weise auszugestalten.

Ein TYPISCHER AUFFÜHRUNGSTAG

Ihre Helden werden eine Unzahl von Aufführungen der Oper *Die Heldentaten des Heiligen Horas* im wahrsten Sinne des Wortes über die Bühne bringen müssen. Auch wenn Sie davon nur wenige komplett ausspielen werden, ist es nützlich zu wissen, wie ein solcher Aufführungstag im Idealfall abläuft.

АПКУПФТ

Meist wird das Kommen der Truppe im Voraus angekündigt, so dass man ihnen schon am Stadttor den Weg zur Spielstätte weist. Dort angekommen beginnen die Schauspieler, Kutscher und Handlanger umgehend mit dem Bühnenaufbau. Besteht nicht die Möglichkeit, in einem festen Theater aufzutreten, muss in schweißtreibender Arbeit die Behelfsbühne aufgebaut werden, ansonsten müssen vor allem Kulissen und Requisiten an ihren Platz gebracht werden. Währenddessen werben Concetta und Hakaan in der Stadt für die Aufführung am Abend und bringen Plakate an öffentlichen Plätzen an.

Die Musiker kümmern sich unterdessen um den Aufbau ihrer Stühle (gegebenenfalls auch der Zuschauerbänke), packen die Instrumente aus und bringen das Cembalo an seinen Platz.

So dies nicht schon im Vorfeld abgeklärt wurde, sucht Meneander Diratys ein Nachquartier für alle und handelt einen angemessenen Preis aus.

STELLPROBE

Ist alles gerichtet, findet sich die komplette Truppe an der Bühne zusammen und geht einmal zusammen gedanklich die ganze Oper durch. Es werden eventuelle Anpassungen an den Raum besprochen oder kurzfristige Änderungen Maestro Quintoras geprobt. Außerdem werden alle mechanischen Hilfsmittel auf ihre Funktion überprüft. Ist die Zeit knapp bemessen, kann die Stellprobe entfallen. Dies sollte sich in Aufschlägen auf die Proben ihrer Helden bemerkbar machen.

LETZTE VORBEREITUNGEN

Etwa eine halbe Stunde vor Vorstellungsbeginn stimmen die Musiker die Instrumente und spielen kurz einige Stücke der Oper an, während sich die Schauspieler kostümieren und schminken, bevor auch sie sich mit Stimmübungen auf den Auftritt vorbereiten. Indes werden bereits die Zuschauer zur Kasse gebeten.

DIE AUFFÜHRUNG

Auch bei der Aufführung herrscht hinter den Kulissen rege Betriebsamkeit. Ständig müssen Requisiten umgeräumt, Kulissen fortgeschafft und Seilzüge betätigt werden.

DER ABBAU

Sobald der Applaus verklungen ist, das Publikum die Zuschauerreihen verlassen hat und die Sänger noch Glückwünsche und Gratulationen entgegennehmen, beginnt der Rest der Gruppe mit dem Abbau. Jeder kümmert sich um dieselben Dinge wie beim Aufbau, damit alles seinen rechten Ort findet.

Nach Abbau feiert man gewöhnlich die gelungene Darbietung noch kurz in einer nahen Taverne, bevor man sich zur Ruhe begibt, um am nächsten Morgen weiterzureisen.

DER DÄMON STECKT IM DETAIL

Natürlich kann bei der Aufführung viel schief gehen. Hier eine kleine Auswahl an Problemen, mit denen die Helden im Abenteuer konfrontiert werden können:

❖ Die Kulissen passen nicht durch den Eingang des Theaters, in dem die Truppe diesmal spielt. Schlagen die Helden eine abstrakte Vorstellung vor nackter Wand vor oder kann man die Kulissen schnell zerlegen und auf der Bühne zusammensetzen (*Holzbearbeitung +3*)?

❖ Eine Requisite ist verschwunden, es muss kurzfristig Ersatz gefunden werden – während die Oper bereits läuft. *Meister der Improvisation* sind hier im Vorteil und können schnell aus einem Kuchenblech und alten Lederriemen einen imposanten Schild fertigen.

❖ Ein Regenschauer unterbricht eine Aufführung unter freiem Himmel. Schnell müssen die empfindlichen Instrumente in Sicherheit gebracht werden, während überall Zuschauer Unterstände suchen. Schützen die Helden nun lieber reiche Edelleute mit dem Regentuch oder kümmern sie sich pflichtgemäß um Requisiten und Instrumente?

❖ In einem kleinen Ort verstehen die Zuschauer das Stück nicht. Sie hatten eine derbe Komödie erwartet und reagieren auf die Oper erbost, indem sie Unrat auf die Bühne werfen und die Schauspieler auspfeifen. Helden mit einem Gespür dafür (*Menschenkenntnis*) merken dies rechtzeitig und können noch versuchen, den Charakter des Stücks kurzfristig zu ändern. Der Maestro wird sich damit freilich nicht einverstanden zeigen und muss *überredet* werden.

❖ Wenn die Helden eifrig mit Aufbau oder anderen Vorbereitungen beschäftigt sind, können sie immer wieder andere Gruppenmitglieder auftauchen lassen, die mit völlig anderen (und teilweise absurden) Bitten und Anliegen an die Helden herantreten und sie aus ihrer momentanen Arbeit reißen.



DIE HELDENTATEN DES HEILIGEN HORAS IM ÜBERBLICK

Die aktuell gespielte Oper beruht auf den Sagen und Legenden um den Heiligen Horas und seine Gemahlin Lamea.

Text und Musik stammen von Palmor Quintora selbst, der sich bei der Handlung enorme künstlerische Freiheiten nahm, die einem aventurischen Historiker die Schamesröte ins Gesicht treiben würden. Die Handlung tritt allerdings hinter den ausgedehnten Arien und Duetten in den Hintergrund, in denen Quintora die inneren Beweggründe der Akteure darstellt.

◆ **Erster Akt:** Horas landet an der Küste Aventuriens an und gründet die ersten Siedlungen. Wortreich stellt er seinen Untergebenen gegenüber die Vorzüge des Landes dar und preist die Gnade der Götter.

◆ **Zweiter Akt:** Nach einigen Jahren und großen Siegen über die einheimischen Barbaren gelangt in einer zweiten Siedlungswelle Lamea nach Aventurien. Horas und Lamea verlieben sich ineinander und werden gegen zahlreiche Widerstände ein Paar.

◆ **Dritter Akt:** Horas und Lamea regieren glücklich über Bosparan. Eines Tages entführt der finstere Magier Morbal Lamea und will Horas damit zum Abdanken zwingen. Gegen den Rat seiner Höflinge macht sich Horas auf, um seine Gemahlin den Klauen des Finsterlings zu entreißen.

◆ Nach dem dritten Akt folgt die **Pause**.

◆ **Vierter Akt:** Lang und umfangreich werden die Abenteuer des Heiligen Horas geschildert, auf denen er wahrhaft alveranische Heldentaten vollbringt. Der Kampf mit Morbals dämonischem Handlanger Rubaran stellt dabei ein packendes Vorfinale dar.

◆ **Fünfter Akt:** In der Burg des finsternen Morbal kommt es zu einem längeren Wortduell zwischen Horas und dem Magus, in dem göttliche Legitimation auf magische Macht trifft. Als der scheinbar unterlegene Horas sein Leben hingeben will, um Lameas Leben zu retten, trifft Praios' göttlicher Bannstrahl den finsternen Magus und das Herrscherpaar zieht wieder vereint in Bosparan ein.

VON DEN EIGENHEITEN DER KÜNSTLER

Die Darsteller und Musiker haben alle ihre Eigenheiten und Macken, die ebenfalls genutzt werden können, um für Abwechslung und Herausforderung zu sorgen. Einige Beispiele seien hier aufgeführt, bei der Lektüre der Personenbeschreibungen kommen Ihnen sicher weitere Ideen:

◆ Salman ter Haan verkörpert die Rolle des finstren Bösewichts so glaubhaft, dass die Helden ihn vor dem aufgebrauchten Publikum beschützen müssen.

◆ Palmor Quintora hat ständig Änderungswünsche, die aus nächtlichen Geistesblitzen hervorgehen. Die anderen Beteiligten haben große Mühe bei ihrer Umsetzung.

◆ Ebenso neigt der Maestro dazu, in herrischer Weise alle Mitwirkenden als ahnungslose Dilettanten zu bezeichnen und droht ständig die Vorstellung abzusagen, während er sich im nächsten Moment wieder völlig begeistert von den Leistungen der Musiker und Schauspieler zeigt und alle über den grünen Klee lobt.

◆ Der sensible Zwerg Dargolasch weigert sich, weiterhin unter Quintora zu spielen, nachdem dieser wieder einmal kurzfristig ein Trompetensolo gestrichen hat. Trübsal blasend sitzt er tagelang da und droht alle anderen mit seiner Stimmung anzustecken.

◆ Bei jedem Missgeschick der Truppe gibt Meneander Diratys zynische Kommentare: Ihm sei ja schon vorher klar gewesen, dass kein Gasthaus mehr frei war oder dass in jener Stadt eine feste Theatertruppe ein Monopol auf Bühnenkunst hat. Als hätte er es nicht gesagt – aber diese Fehlentscheidungen seien mal wieder typisch für Palmor Quintora.

OPTIONAL: TSAIANOS MAROTTEN

Wenn Sie es der Gruppe zumuten wollen, kann gerade der junge Tenor Tsaiano die Helden ständig mit Wünschen und Ansprüchen in Atem halten:

◆ Er will nicht in der Herberge schlafen, in der sich die Truppe eingemietet hat. Jetzt muss schnell ein anderes Hotel gefunden werden, aber alles ist ausgebucht.

◆ Tsaiano schickt die Helden los, ihm ein spezielles Pflegemittel für die Haut zu besorgen, da er sich vom Straßentaub völlig ausgetrocknet fühlt.

◆ Graciano, der kleine Kater, den Tsaiano von Flavia noch in Unterfels als Geschenk bekam, muss bei den Aufführungen beaufsichtigt werden. Wenn das kleine Tier plötzlich kränkelt, kann das in ein Drama ausarten und Tsaiano besteht darauf, dass dem Tier schnell geholfen wird.

Übertreiben Sie es mit Tsaianos Marotten nicht, da er sonst die Sympathie der Helden verliert und als Bezugspunkt der Gruppe wegfällt, was für den Fortgang des Abenteuers extrem hinderlich wäre. Daher sollten Sie diese Möglichkeit nur nutzen, wenn Tsaianos Mutter eine 'externe Motivation' für die weitere Begleitung ihres Sohns geschaffen hat.

WEITERE AUSGESTALTUNG DER REISE

Auch die Reisephasen der Truppe können Sie mit verschiedenen Ereignissen ausschmücken und so für Abwechslung sorgen. In vielen anderen Publikationen finden Sie hierfür Anregungen.

Zufällige Reisebegegnungen und Ereignisse am Wegesrand haben die Spieler daher sicher schon oft erlebt und da die Helden im vorliegenden Abenteuer bereits von den Herausforderungen des Bühnenlebens genug gefordert werden, müssen Sie ihnen nicht auch noch die Reise unnötig erschweren.

ZWEITER AKT: EIN LEBEN FÜR DIE BÜHNE

Stationen: Bomed, Veliris, **Sewamund**

Zweck und Stimmung: Routine stellt sich ein, aber auch erste Probleme treten auf

Wichtige Ereignisse: Gastspiel in Sewamund, erste Sabotage

»NELLA: Bedenkt wohl, wir können nicht zurück und niemand weiß, was uns jenseits des Meeres erwartet.

LAMEA: Einerlei, man sagte mir, mein Schicksal werde sich dort erfüllen und so werden wir gehen.«

—Die Heldentaten des Heiligen Horas von Palmor Quintora, 2. Akt, 3. Szene

WEITERE AUFTRITTE

Der weitere Weg bis Sewamund kann frei gestaltet werden. Orientieren Sie sich dabei an den Vorschlägen im Kasten **Bretter, die die Welt bedeuten**.

Je nach Einschätzung Ihrer Spielrunde sollten die Helden zumindest ein bis zwei weitere Aufführungen hinter sich bringen, bevor man Sewamund erreicht. Wie oben beschrieben können die Vorstellungen bereits schneller abgehandelt werden.

DIE WEITERE ROUTE

◆ **Bomed** (2.000 Einw.): infolge mehrfacher Belagerungen und Plünderungen stark zerstört, die Yaquirbühne liegt in Trümmern, daher Auftritt auf einem der Plätze

◆ **Veliris** (1.600 Einw.): idyllische Pilgerstadt rund um einen mächtigen Praios-Tempel, kleines Stadttheater

◆ **Der Dämonenstieg**, die breite Handelsstraße von Veliris nach Sewamund, wird von den Einheimischen gemieden und die Berichte von Geistererscheinungen und anderen übernatürlichen Begebenheiten nahe der Straße häufen sich.

DIE REISE DURCH DEN YAQUIRBRUCH

Der Yaquirbruch ist nach wie vor eine umkämpfte Region (**Herz 148**) und Reisen sind auf den hiesigen Straßen nicht ungefährlich. Wenn die Heldengruppe sich nach einem Kampf sehnt, können Sie sie auf marodierende Söldner oder desertierte Soldaten treffen lassen, die die Operncompagnie um ihre verdienten Einnahmen erleichtern wollen. Passen Sie Werte und Kopfzahl der Angreifer so an Ihre Runde an, dass die Operncompagnie alleine mit der Bedrohung nicht fertig geworden wäre, aber man gemeinsam diese Herausforderung meistert. Natürlich ist hier auch eine diplomatische Lösung denkbar.

GASTSPIEL IN SEWAMUND

SEWAMUND

Einwohner: um 3.500

Herrschaft: der 'Lilienrat', bestehend aus Adligen und Patriziern

Tempel: Ingerimm, Efferd, Peraine, Travia, Phex

Gasthäuser: Hotel Sewakblick, Herberge Zum Nordeingang, Herberge Am Zollamt, Gastwirtschaft Goldene Gans, Taverne Letzter Anker

Spielort: kein Theaterbau, daher entweder auf dem prächtigen 'Knotenplatz' in der Patrizierneustadt oder dem lindenbestandenen Marktplatz der Altstadt

Besonderheiten: reiche grangorische Handels- und Hafenstadt am Sewak, durchzogen von Kanälen; vom Krieg weitgehend verschont

Sewamund ist eine wichtige Station auf dem Weg der Operncompagnie, da hier viele zahlungskräftige Besucher zu erwarten sind. Allerdings ist es nicht leicht, als Fahrender Zutritt zur Stadt zu erhalten. Nur über alte Kontakte Salman ter Haans gelingt es, die Erlaubnis für eine Aufführung innerhalb der Stadtgrenzen zu bekommen (wenn ihre Helden Verbindungen nach Sewamund haben, sind hingegen gerade sie es, die einen Auftritt ermöglichen).

Während man sich schließlich auf einem der Plätze an den Aufbau der Bühne macht, kommt es zu folgender Szene:

EIN ANGEBOT, DAS MAN NICHT ABLEHNEN KANN

In einem ruhigen Moment treten Salman ter Haan und Meneander Diratys an euch heran und berichten von einem verlockenden Angebot des Patrizierhauses Dollbreck. Wenn man dem Bösewicht der Oper den Namen Nardini (der Name einer rivalisierenden Patrizierfamilie) gebe, ließe man



geschlagene 250 Dukaten zur Förderung der Truppe springen. Maestro Quintora ist strikt gegen eine Namensänderung. Er lasse nicht zu, dass schnödes Gold die diffizile Konzeption seines Werkes zerstöre.

Salman und Meneander bitten euch nun, den erhitzten Impresario noch einmal umzustimmen, da man es sich in Anbetracht der mageren Einnahmen nicht leisten könne, die Gelegenheit ungenutzt verstreichen zu lassen.

Egal, wie die Helden reagieren, ihr Verhalten wird Auswirkungen haben. Wenn sie den Maestro von der Änderung überzeugen (oder ohne sein Wissen den Namen ändern), kann man sich in den nächsten Wochen häufiger eine Übernachtung im Hotel leisten. Pochen die Helden dagegen zusammen mit Quintora auf die Freiheit der Kunst, werden Salman und Meneander sie zukünftig distanzierter behandeln und eventuell boykottiert das Haus Dollbreck die Aufführung in Sewamund. Andersherum wird sich die Familie Nardini zu rächen wissen, wenn sie auf der Bühne diffamiert wurde – sei es mit übertriebenen Kontrollen bestochener Torwachen oder gezielter Negativ-Werbung.

Es ist auch denkbar, dass die Helden mit den Informationen an die Familie Nardini herantreten und von diesen eine Prämie kassieren, da sie die dunklen Machenschaften der Dollbrecks offen gelegt haben.

DIE SABOTEURIN SCHLÄGT ZU

Spätestens ab der Vorstellung in Sewamund – wenn möglich bereits früher – sollten die ersten Sabotagefälle auftreten, zunächst nicht allzu gravierend. Die Helden müssen eingreifen, um eine erfolgreiche Aufführung zu gewährleisten. Ihnen soll bewusst werden, dass jemand die Operncompagnie zu behindern versucht. Wenn die Saboteurin dann stärkere Geschütze auffährt, sollte die Heldengruppe bereits auf der Suche nach ihr sein, denn während man beim ersten Sabotageakt noch eine Kraft von außen vermuten kann, keimt bald der Verdacht auf, dass es einen Saboteur im Innern gibt.

SABOTAGE!

Die Sabotageakte Concetta Balbaros ziehen sich wie ein roter Faden durch das Abenteuer. Viele der üblichen Schwierigkeiten bei den Vorstellungen können auf das Wirken Concettas zurückzuführen sein, denkbar sind aber noch andere Aktionen, mit denen sie die Konzertreise sabotiert:

◆ Ein Achsbruch an einem der Wagen hält die Truppe für Stunden auf, so dass sie nicht rechtzeitig zur Vorstellung in der nächsten Stadt sein kann. Eine Untersuchung (*Holzbearbeitung* +2) ergibt, dass die Achse angesägt war.

◆ Eines Morgens sind alle Noten verschwunden. Die Musiker sind den restlichen Tag damit beschäftigt, sich ihre Stimmen aus der Partitur des Maestros herauszuschreiben. Die Noten könnten im Gepäck eines der Helden auftauchen, wenn die Saboteurin von sich ablenken will, oder bei einem anderen Truppenmitglied, um die Helden auf eine falsche Fährte zu setzen.

◆ In einem festen Theater könnte sich Concetta unbemerkt an der Bühnenmechanik zu schaffen machen, so dass im falschen Moment Kulissen herumfahren, sich der Vorhang schließt oder Gegengewichte gefährlich

über die Bühne schwingen. Auch hier enthüllen geeignete Proben auf *Mechanik* oder verwandte Talente eine Sabotage.

◆ Auch leichte Gifte im Essen mit der Folge, dass alle für einen Tag nicht vom Abort kommen (abwendbar durch *Heilkunde Gift*), oder Beschädigungen an den Instrumenten können eine erfolgreiche Vorstellung verhindern.

Sicher fallen Ihnen noch unzählige weitere Gemeinheiten ein, um den Helden das Leben schwer zu machen. Achten Sie allerdings darauf, dass bis zum tragischen Unfall in Ruthor eine Steigerung der Sabotageakte spürbar ist. Danach sollten Sie die Helden in trügerischer Sicherheit wiegen, bis kurz vor Vinsalt die Sabotage erneut beginnt.

VERDÄCHTIGER MUMMENSCHANZ

Gleichzeitig mit der Sabotage in Sewamund taucht erstmals eine vermummte Gestalt in den Aufführungen auf. Sie müssen die Helden nicht darauf hinweisen, aber wenn sie das Publikum aufmerksamer beobachten und Ausschau nach Verdächtigen halten, erwähnen Sie eine Person im Kapuzenmantel, die fast alle Aufführungen besucht. Hinter der Maskerade steckt Tsaianos Geliebte *Flavia Romeroza*, die befürchtet, dass er sich auf der Reise mit begeisterten Zuschauerinnen vergnügt und daher ihren Angebeteten immer im Auge behalten will.

Nach Möglichkeit sollten die Helden ihrer zu diesem Zeitpunkt noch nicht habhaft werden. Sollte es den Helden dennoch gelingen, sie zu enttarnen, finden Sie auf Seite 71 alle wichtigen Informationen für diese Begegnung.

DER MAESTRO IST VERSCHWUNDEN!

Am Morgen der Abreise herrscht in der Unterkunft der Truppe auf einmal Aufregung. Seit dem vorigen Abend hat man den Maestro nicht mehr gesehen. Zuletzt soll er die gemeinsame Herberge verlassen haben, um alleine eine Taverne aufzusuchen – vielleicht gerade, weil man heimlich und gegen seinen Willen den Namen des Magiers Morbal geändert hat. Oder hat vielleicht eine der verärgerten Patrizierfamilien den Impresario aus Rache entführt (siehe oben)?

Man bittet die Helden, sich auf die Suche nach Palmor Quintora zu begeben, während die übrigen Opernmitglieder alles für die Abreise bereit machen.

DIE SUCHE

Wenn sich die Helden in nahen Tavernen und Gasthäusern umhören und den Impresario beschreiben, können sie bald in Erfahrung bringen, dass er von verschiedenen Wirten mit einem anderen Mann ähnlichen Alters gesehen wurde. Folgt man beider Spur durch immer üblere Tavernen und Schenken, kann ihnen der Wirt des *Letzten Ankers* schließlich berichten, dass beide mittlerweile stark alkoholisiert wiederholt von einer "Werkstatt" sprachen, bevor er sie hinausgeworfen habe.

Durch Befragung der Gäste im *Letzten Anker* kann Quintoras Begleiter als der Orgelbauer *Salquirio Trebenfurt* identifiziert werden, zu dessen Werkstatt man den Helden bereitwillig den Weg weist.

ORT PÄCHTLICHER RUHESTÖRUNG

Die große Werkstatt Trebenfurts finden die Helden verlassen vor. Im Werkstattatraum finden sich zwei fertig gestellte kleine Orgelpositive und ein gigantisches Monstrum von Orgel. Darüber hinaus sind überall im Raum unzählige Blasebälge, Orgelpfeifen, Bretter und diverse Werkzeuge verteilt. Beim Spieltisch der großen Orgel kann man zwei leere Weinflaschen sicherstellen.

Eine Befragung der Nachbarn kann in Erfahrung bringen, dass der Maestro in den Verliesen der Stadtgarde zu finden ist, nachdem die Büttel ihn und Trebenfurt auf Grund ohrenbetäubenden Orgelspiels mitten in der Nacht abführten. Nachdem die Wache überzeugt worden ist, dass man die mittlerweile wieder nüchternen Musikliebhaber getrost freilassen kann, berichten beide, wie sie in ihre missliche Lage geraten sind: Zufällig trafen sich die beiden alten Freunde. Bald äußerte Quintora den Wunsch, einmal auf einer der

neuen Orgeln Trebenfurts zu spielen. So zog man sich mit zwei Flaschen Wein in die Werkstatt zurück und brachte die wunderbarsten Melodien und die gewagtesten Improvisationen zu Gehör, bis die unmusikalischen Banausen der Stadtgarde das Konzert so rüde beendet hätten.

AUFBRUCH

Nachdem sich der Maestro wort- und tränenreich von Trebenfurt verabschiedet hat, können die Helden mit ihm zum Quartier zurückkehren. Alle sind beruhigt, dass der Impresario der Truppe wohl auf ist, und so nimmt man es ihm nicht übel, dass er mit keinem Wort um Entschuldigung bittet, sondern sich nur über die dilettantische Vorbereitung der Abreise beschwert.

Mit immenser Verspätung verlässt man Sewamund und setzt den Weg die Küste entlang fort.

DRITTER AKT: EUPHORIE UND ΒΥΗΠΕΡΤΟΔ

Stationen: Ruthor, Serillio, Arinken

Zweck und Stimmung: Steigerung der Handlung, Knüpfen wichtiger Kontakte, es kommt zu gravierenden Zwischenfällen

Wichtige Ereignisse: Treffen mit Reshemin Jaraldo, Unfall auf der Bühne, Enttarnung Flavias

Spielort: *Teatrum Maritimum* (altbosparanische Seebühne direkt am Strand)

Besonderheiten: natürliches Hafenbecken mit zwei vorgelagerten Inseln; Ruthor ist bekannt für zahlreiche Überreste aus Bosparans Zeit und seit der *Renascencia*-Idee daher beliebtes Reiseziel

»HORAS: *Ihr sagt, es sei lebensgefährlich, selbst nach meiner Gemahlin zu suchen, doch ich kann hier sicher leben für nichts oder aber dort sterben für etwas – für sie.*«

—Die Heldentaten des Heiligen Horas von Palmor Quintora, 3. Akt, 5. Szene

Während der Vorbereitungen wird *Reshemin Jaraldo*, die man auch 'die Opernfürstin' nennt, auf sich aufmerksam machen. Sie beehrt auf der Suche nach neuen Talenten heute das *Teatrum Maritimum* und spornt so die Operncompagnie zu Höchstleistungen an. Nachdem sie einen der Bühnenarbeiter (oder Helden) angesprochen hat mit der Bitte, alle zusammenzurufen, tritt die energische Frau mit dem Kurzhaarschnitt auf die Bühne und verschafft sich mit zweimaligem In-die-Hände-Klatschen Gehör.

DER AUFTRIFF DER ΙΠΤΕΝΔΑΠΤΙΠ

Am späten Vormittag trifft ihr in Ruthor ein. In der beschaulichen Küstenstadt finden alle drei Jahre die beliebten *Bühnentage von Ruthor* statt, große Theaterfestspiele, mit denen man angeblich eine bosparanische Tradition aufleben lässt. Aber auch an diesem Abend verspricht die uralte Seebühne eine malerische Kulisse für die heutige Vorstellung.

Bis sich der Vorhang vor dem Sonnenuntergang öffnen kann, sind zahlreiche Vorbereitungen zu treffen, und so beginnen alle rasch mit den üblichen Arbeiten.

RUTHOR

Einwohner: 2.500

Herrschaft: städtische Signoria, dominiert vom Baronshaus di Bellafoldi

Tempel: Efferd, Travia, Hesinde, Rahja

Gasthäuser: Hotel *Dalida Horas*, Hotel *Weißer Nixe*, Herberge *Zum Vinsalter Tor*, Taverne *Alte Arena*, Taverne *Efferds Glück*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Kinderchen, ich will mich kurz vorstellen: Reshemin Jaraldo ist mein Name. Wie sicher einige von euch wissen, gehört mir das Opernhaus in Vinsalt. Ich spiele mit dem Gedanken, die Operncompagnie Quintora für ein Gastspiel in Vinsalt zu verpflichten. Mir wurden schon begeisterte Berichte über eure Darbietungen zugetragen und so bin ich gekommen, um mir selbst ein Bild zu machen. Also strengt euch an und ihr steht vielleicht bald auf der traditionsreichsten Bühne des gesamten Königreiches.”

Die kurze Rede der Intendantin sorgt erst bei allen für atemloses Staunen, doch bereits kurz nachdem Reshemin Jaraldo die Bühne verlassen hat, erhebt sich Tumult. Jubelnd fällt man sich in die Arme und stürzt sich umgehend eifrig in die Vorbereitungen für die abendliche Vorführung.

RESHEMIN JARALDO

Die Besitzerin der Vinsalter Oper ist eine der wichtigsten Personen der Liebfelder Opernkultur. Neben der Führung des Opernhauses ist sie damit beschäftigt, durchs Land zu reisen und vielversprechende Talente für eine Vorstellung zu verpflichten. Die Jaraldos gehören zu den Vinsalter Gründerfamilien (siehe **Hinter dem Thron**, Seite 101) und Reshemin nutzt ihre ruhmreiche Herkunft häufig als Trumpf in Verhandlungen mit Geldgebern und Geschäftspartnern, während sie sich den Schauspielern und Musikern gegenüber oft überraschend jovial gibt.

EINE KATASTROPHE VOR PUBLIKUM

Bei der Aufführung am Abend gibt jeder sein Bestes, doch da alle wissen, was auf dem Spiel steht, und die Nerven entsprechend blank liegen, geht es hinter der Bühne drunter und drüber. Diese Vorstellung sollten Sie wieder Akt für Akt ausspielen und die üblichen Proben einfordern. Berücksichtigen Sie es, wenn die Helden sich besonders gut vorbereiten, um einen gelungenen Auftritt zu gewährleisten. Im vierten Akt aber geschieht etwas völlig Unerwartetes und lässt alle Geschäftigkeit abrupt enden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade tobt der Fechtkampf zwischen Tsaiano und Hakaan Deriago, als ein spitzer Schmerzensschrei alle aufhorchen lässt. So glaubhaft hat der Kastrat den Tod des finsternen Schergen noch nie dargestellt. Auch der Heilige Horas steht erstarrt auf der Bühne und verpasst den Einsatz der Siegesarie, denn um den Niedergestreckten breitet sich eine Blutlache aus.

Nach einem kurzen Schreckensmoment stürzen alle auf die Bühne, um sich um den schwer verletzten Hakaan zu kümmern.

Der Saboteur hat wieder zugeschlagen und so schlimm wie noch nie: Offenbar wurde der harmlose Theaterdegen kurz vor Tsaianos Auftritt gegen einen echten Degen vertauscht, was bei der allgemeinen Hektik hinter den Kulissen keinem auffiel. Die Oper wird sofort abgebrochen, der geplante fulminante Auftritt ist katastrophal gescheitert.

Regeltechnisch hat Hakaan eine Wunde im Brustkorb (**WdS 107**) erlitten, eine wichtige Ader wurde getroffen und der Blutverlust lässt ihn beständig schwächer werden, so dass schnell zu handeln ist: *Heilkunde Wunden* oder ein **BALSAM** sind dringend angezeigt. Kann keiner der Helden helfen, müssen sie schnell einen Heilkundigen aufreiben.

DIE ENTTARNUNG DES SABOTEURS?

Während auf der Bühne ein heilloser Durcheinander herrscht, können aufmerksame Helden (gelungene *Sinnenschärfe*-Probe oder SF *Aufmerksamkeit*) beobachten, dass auch die verummte Person offenbar wieder im Publikum war und nun auf den völlig in sich zusammengesunkenen Tsaiano zustürmt. Es sieht danach aus, als wolle der Saboteur die Aufregung nutzen und sein unheilvolles Werk mit einem Attentat auf den Titelhelden der Oper krönen. Egal ob die Helden sich der Gestalt in den Weg stellen oder sie

erst im letzten Moment von Tsaiano wegreißen können, jetzt ist der Moment der Enttarnung gekommen. Befreit von der Maskerade entpuppt sich die Vermummte als Flavia Romeroza (Seite 79), die sich um ihren schwer erschütterten Geliebten kümmern will.

Nach der Aufklärung des Missverständnisses ist man zwar erleichtert, aber vom wahren Schuldigen der Sabotageakte weiter entfernt.

Auch weitere Ermittlungen bleiben recht unergiebig, denn jeder war nur mit den eigenen Vorbereitungen auf die wichtige Aufführung beschäftigt und keiner kann Auskunft darüber geben, wer den verhängnisvollen Requisitetausch vorgenommen haben könnte.

EINE ZWEITE CHANCE

Neben der Suche nach dem Saboteur und (hoffentlich) schneller Hilfe für Hakaan scheint es geraten, schnell Reshemin Jaraldo zu finden und Schadensbegrenzung zu betreiben. Im Idealfall sollten sich diplomatisch geschickte Charaktere zusammen mit dem Maestro auf die Suche nach der Opernfürstin machen. Man kann sie im *Hotel Dalida-Horas* finden. Erweisen sich die Helden bei den Verhandlungen als besonders geschickt (*Überreden* +3), zeigt sich Reshemin gewillt, der Truppe eine weitere Chance zu geben. Sie kündigt in diesem Fall an, die bevorstehende Aufführung in Pertakis zu besuchen, um sich erneut eine Meinung über die Oper zu bilden und erst dann eine Entscheidung zu fällen.

Notfalls wird sich nach Tsaianos Verlobung (Seite 73) die einflussreiche Familie Romeroza für die Truppe einsetzen und letztlich den Auftritt in Vinsalt ermöglichen.

PACHWEHEN

Der Unglücksfall in Ruthor scheint das Schicksal der Operncompagnie besiegelt zu haben. Geben Sie den Helden das Gefühl, dass eine Fortführung der Reise am seidenen Faden hängt und alles von ihren Handlungen abhängt:

◆ Hakaan Deriago schwebt wahrscheinlich in Lebensgefahr und wird die Truppe nicht weiter begleiten können. Selbst wenn die Helden ihn heilen konnten, bereitet ihm die langsam verheilende Wunde im Brustkorb beim lauten Sprechen oder Singen Schmerzen, so dass er nicht auftreten kann. Einer der Helden muss fortan die Rolle des Handlungers Rubaran übernehmen und schnell den Text lernen (bei jeder Aufführung Probe auf *Schauspielerei*, zunächst +2, später ohne Aufschlag).

◆ Obwohl sich die nun mitreisende Flavia aufopferungsvoll um den schockierten Tsaiano kümmert, weigert er sich, weiter aufzutreten. Vielleicht kommt den Helden eine geniale Idee, wie man *Die Heldentaten des Heiligen Horas* kurzfristig ohne den Titelhelden auf die Bühne bringen kann.

◆ Denkbar ist, dass ein Held mit *Heilkunde Seele* mehr erreicht als Flavia, doch die dazu nötigen langen Unterhaltungen mit Tsaiano (die unbedingt in Grundzügen ausgespielt werden sollten) brauchen Zeit: Es sind mindestens vier Sitzungen mit je einem Tag Abstand nötig (Aufschlag zunächst +4, dann pro Sitzung um 1 fallend). Nach den ersten Gesprächen spielt Tsaiano in jedem Fall noch kraftlos und kann das Publikum nicht begeistern, zu alter Qualität wird er überraschend nach der Verlobung in Pertakis zurückfinden.

◆ In diesem Zusammenhang ist eine (verbale) Auseinandersetzung mit Flavia denkbar, die ihrem Geliebten etwas Ruhe gönnen will und zunächst jeden Versuch der Helden, auf

Tsaiano einzuwirken, mit dem Hinweis auf seine schlechte Verfassung blockiert. Ihr wohlmeinendes, aber dennoch für die Helden hinderliches Verhalten bietet die Chance, die neu auftauchende Meisterperson schnell einprägsam zu profilieren.

◆ Einige Musiker oder Schauspieler sind mürrisch und spielen mit dem Gedanken, die Truppe zu verlassen und fortan allein ihr Glück zu versuchen. Können die Helden ein Zerbrechen der Truppe verhindern?

◆ Zudem steht man unter Zeitdruck, die zuvor geschilderten Probleme zu lösen. Schließlich hat Reshemin Jaraldo angekündigt, die Vorstellung in Pertakis zu besuchen.

DIE WEITEREN STATIONEN

◆ **Serillio** (1.000 Einw.): lebensfrohe Kleinstadt, überregional bekannt für Obstanbau und das traditionelle Kirschblütenfest

◆ **Arinken** (1.200 Einw.): enge, schmutzige Gassen und gedrängte Fachwerkhäuser im Schatten der Burg Banquirfels prägen einen der rückständigsten Orte des Reichs, in dem Kulte von Peraine und Boron in archaischen Formen praktiziert werden

◆ Die beiden Orte liegen in langer Fehde, so dass man aufpassen sollte, was man in der einen Stadt über die andere sagt

VIERTER AKT: EINE WENDE ZUM GUTEN

Stationen: **Pertakis**, Perainidal, Shumir

Zweck und Stimmung: Bangen um den Auftritt in Vinsalt, dann heitere Feierstimmung

Wichtige Ereignisse: Vorstellung in Pertakis, Verlobungsfeier

»HORAS: *Oh süßer Triumph. Nichts kann mich jetzt noch aufhalten, meine Holde den Klauen des Finsterlings zu entreißen.*«
—Die Heldentaten des Heiligen Horas von *Palmor Quintora*, 4. Akt, 7. Szene

DIE HELDEN ALS HEIRATSVERMITTLER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein völlig aufgewühlter Tsaiano tritt auf euch zu und bitet euch schnell mitzukommen. Flavia's Familie hat ihren älteren Bruder Salarino entsandt, um die beiden jungen Adligen zurück nach Unterfels zu holen. Eilig erklärt euch Tsaiano die Situation:

„Salarino Romeroza hat angedeutet, dass unsere Familien einem Traviabund zwischen mir und Flavia nicht mehr ablehnend gegenüberstehen, allerdings stellen sie unglaubliche Forderungen. Sie verlangen tatsächlich, dass ich nicht weiter auftrete! Ihr müsst uns helfen.“

ENTSCHEIDUNG IN PERTAKIS

PERTAKIS

Einwohner: 4.000

Herrschaft: städtische Signoria, wichtige Häuser: ya Ilsandro, di Pertakir

Tempel: Phex, Hesinde, Efferd, Prais, Rondra, Tsa

Gasthäuser: Hotel *Silberner Morion*, Herberge *Brücke von Pertakis*, Pension *Efeuturm*, Gasthaus *Am Semaphor*, Bierstube *Stier und Bier*

Spielort: Festspielbühne der Bardenschaft 'Amazonia Pertakis'

Besonderheiten: Schauplatz mehrerer Schlachten des Thronfolgekriegs und Ort der ersten Friedensverhandlungen, riesige Yaquirbrücke, der Handelsplatz zwischen den Metropolen

Pertakis ist eine mittelgroße Handelsstadt, die durch ihre günstige Lage an drei wichtigen Handelswegen zu beachtlichem Wohlstand gekommen ist.

Mit großer Sorgfalt macht sich die Operntruppe an die Arbeit, um sich im Theaterbau der Stadt für die entscheidende Aufführung am Abend einzurichten, auf Grund der Reshemin Jaraldo über den Auftritt in Vinsalt entscheiden wird. Während alle mit den üblichen Vorbereitungen beschäftigt sind, kommt es zu folgender Szene:

Die Helden müssen nun in Verhandlung mit Salarino treten. Der ernste junge Mann ist häufiger als Unterhändler für das Haus Romeroza tätig und verbindet diplomatisches Geschick mit einer rahjagefälligen Erscheinung. Die Verhandlungen können frei gestaltet werden, beachten Sie aber folgende Prämissen:

◆ Die Romeroza haben Tsaiano nicht ohne Hintergedanken in ihrem Haus ausgebildet. Eine engere Verbindung zu seiner Familie war durchaus beabsichtigt, so dass eine Verlobung im Interesse der Romeroza liegt.

◆ Beide Familien tolerieren Tsaianos Lebensstil als fahrender Opernsänger nicht. Das ist für einen jungen Adligen nicht statthaft und macht ihn als Heiratskandidaten untragbar. Übereinstimmend fordert man eine Aufgabe seiner Karrierepläne.

◆ Tatsächlich sind Tsaiano die Beschwerlichkeiten eines Lebens auf der Straße schmerzhaft bewusst geworden und er wäre unter Umständen bereit einzuwilligen – aber nicht ohne in der Vinsalter Oper gespielt zu haben.

◆ Im Zweifelsfall würde Tsaiano den Traviabund mit Flavia auch geheim schließen. Das wäre aber ein ziemlicher Bruch mit den beiden Familien und würde eine Aufgabe jeglicher Erbsprüche mit sich bringen.

◆ Würden die Helden von Tsaianos Mutter Odina angeworben, die sicher nicht unbeteiligt am Vorgehen der Romeroza ist, bietet sich ihnen die Möglichkeit, den Auftrag mit Bravour zu erfüllen:

das Ende Tsaianos unstandesgemäßer Opernambitionen und gleichzeitig eine vielversprechende Verbindung zu einem anderen Adelsgeschlecht sind in greifbarer Nähe.

Der aussichtsreichste Ansatz ist sicherlich, den Einfluss der Mäzenatenfamilie Romeroza auf das Engagement in Vinsalt ins Gespräch zu bringen. Wenn er so der Operncompagnie die erträumte Vorstellung im Opernhaus verschaffen kann, ist Tsaiano bereit, sich den Wünschen der Familienoberhäupter zu fügen.

Alternativ können die Helden einen Ausbruch aus der Familiendiktatur unterstützen. Dabei sollte ihnen bewusst sein, dass der weitere Verlauf des Abenteuers deutlich erschwert sein wird, denn man arbeitet nun offen gegen die Interessen zweier Adelsgeschlechter.

In der nächsten Szene wird davon ausgegangen, dass es den Helden gelungen ist, eine Einigung mit Salarino zu erzielen.

EIN GLÜCKLICHES PAAR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade hat der Maestro wieder eine seiner bekannten Schimpftiraden losgelassen, weil der Aufbau nicht exakt nach seinen Wünschen verläuft, da tritt Tsaiano auf die Bühne und bittet um Gehör. Er scheint wie ausgewechselt, als seien aller Gram und alle Schuldgefühle ob des Unglücks in Ruthor von ihm abgefallen – und das ist euer Verdienst. Freudig und kraftvoll erhebt er seine Stimme: “Liebe Freunde, wir haben etwas Wichtiges zu verkünden. Soeben haben wir die Nachricht erhalten, dass die Familie Romeroza in einen Traviabund zwischen mir und meiner Liebsten eingewilligt hat.

Zur Feier der Verlobung möchte ich alle morgen Mittag in das Gasthaus *Am Semaphor* einladen.

Aber nun zurück ans Werk, wir wollen heute doch noch eine grandiose Vorstellung auf die Bühne bringen!”

Belohnen Sie den Einsatz der Helden mit einem von neuer Energie erfüllten Tsaiano, der jegliche Lethargie abgeschüttelt hat. In völlig ungewohnter Weise hilft er überall beim Aufbau mit und hat für jeden ein freundliches Wort übrig. Angespornt durch das Vorbild des Hauptdarstellers geben am Abend alle ihr Bestes, sogar Maschinist Jaltek bleibt völlig nüchtern und so setzen die Kesselpauken erstmals an der richtigen Stelle ein und verleihen dem Triumphmarsch des Horas den nötigen Pathos. Einer erfolgreichen Aufführung sollte also nichts im Weg stehen und zunächst geht auch alles reibungslos über die Bühne.

ZU FRÜH GEFREUT!

Gerade als alles wunderbar läuft, schlägt die Saboteurin wieder zu. Um die wichtige Aufführung scheitern zu lassen und jeglichen Verdacht von sich abzulenken, stellt Concetta Balbaro sich selbst als Opfer dar: Während der Aufführung bricht sie auf der Bühne ohnmächtig zusammen, nachdem sie sich selbst mit einem Wurfdolch verletzt hat, der mit einem harmlosen Schlafgift behandelt wurde und neben der Bewusstlosen gefunden werden kann. Es ist an den Helden,

die Vorstellung zu retten. Also müssen sie die aufgeregten Akteure beruhigen, die entstehende Pause überbrücken und die außer Gefecht gesetzte Concetta schnell von der Bühne schaffen und ersetzen, indem sie auf der Bühne schnell eine Erklärung für den Zusammenbruch der Zofe improvisieren oder eine Heldin in ihre Rolle schlüpft.

DIE ZUSAGE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Bravo, Bravissimo”, hört ihr Reshemin Jaraldo rufen, die in eure Mitte tritt, als ihr gerade mit dem Abbau beginnen wollt.

“Heute hat die *Operncompagnie Quintora* dem Publikum in Pertakis einen wahrhaft unvergesslichen Abend bereitet. Kein Vergleich mit dem Debakel in Ruthor. Wie dem auch sei, ich bin zu dem Entschluss gekommen, dass ich euch auf meiner Bühne sehen will. Ich erwarte euch [passendes Datum] in Vinsalt, damit wir schnell mit den Proben beginnen können, schließlich müssen wir die *Heldentaten des Heiligen Horas* für die große Bühne und das verwöhnte Vinsalter Publikum anpassen.”

Nun wendet sich offenbar alles zum Guten. Auch die Finanzierung des Auftritts in Vinsalt ist geklärt, denn die Helden konnten glücklicherweise die Familie Romeroza als Förderer gewinnen. Wenn in Ihrer Gruppe die Verhandlungen zu einem anderen Ergebnis kamen, müssen bis Vinsalt einige hundert Dukaten aufgetrieben werden – keine leichte Aufgabe in der knappen Zeit.

DIE VERLOBUNGSFEIER

Am nächsten Tag kommen gegen Mittag alle im Gasthaus *Am Semaphor* zusammen und genießen das reichhaltige Mahl, das das junge Paar auftragen lässt. Ausgelassen feiern alle das Glück der Verlobten und manche mehr oder minder gelungene Gratulationsrede wird gehalten.

Erst als Tsaiano seinen Abschied von der Opernbühne ankündigt, trübt sich die Stimmung ein wenig, da man realisiert, dass so auch *Die Heldentaten des Heiligen Horas* nicht weiter gespielt werden können, bis sich ein neuer Hauptdarsteller findet. Zunächst aber fiebern alle der Vorstellung in Vinsalt entgegen und jeder möchte mit den Helden anstoßen, die die Verlobung möglich gemacht haben und den wichtigen Auftritt in letzter Sekunde retten konnten.

DIE WEITEREN STATIONEN

◆ **Perainidal** (1.300 Einw.): der große Peraine-Tempel macht den Ort zum Ziel vieler Pilger des Yaquirtals; die Freilichtbühne des Ortes liegt mitten in einem Kirschbaumhain

◆ **Shumir** (1.800 Einw.): das kleine Städtchen erlangte Bekanntheit als Zankapfel vieler Adelsfehden und steht nun unter Condottiere-Herrschaft; die Stimmung in der Stadt ist daher gedrückt. Vielleicht kann sie der Auftritt der Helden im heruntergekommenen Stadttheater heben?

FÜNFTER AKT: DAS GROßE FINALE

Station: Vinsalt

Zweck und Stimmung: turbulentes Finale im altherwürdigen Opernhaus

Wichtige Ereignisse: schriftliche Drohung, Finale in der Vinsalter Oper

»LAMEA: Die Feinde besiegt, das Reich gerettet.

HORAS: Die Liebste im Arm, das Schwert gesenkt.

BEIDE: Dem Lande zu schenken Frieden und Glück, wollen wir eilen gen Bosparan und herrschen wieder vereint durch die Gnade der Götter.«

—Die Heldentaten des Heiligen Horas von Palmor Quintora, letzter Akt, 6. Szene

ANKUNFT IN DER CAPITALÉ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vinsalt, Hauptstadt des Reichs. Endlich seid ihr angekommen.

Viele Abenteuer und etliche Probleme habt ihr bewältigt. Entbehrungsreiche Wochen und etliche Vorstellungen in der Provinz vor mäßig gefüllten Zuschauerreihen liegen hinter euch. Und nun steht ihr endlich vor dem Vinsalter Opernhaus, der größten Bühne des Landes und Schauplatz eures nächsten Auftritts.

Die Vorfreude hat endgültig alle Truppenmitglieder erfasst und auch ihr könnt ein wohliges Schaudern nicht unterdrücken, als ihr daran denkt, dass ihr an einer Aufführung in diesem traditionsreichen Haus beteiligt sein werdet.

DAS VINSALTER OPERNHAUS

Die Vinsalter Oper ist das älteste Opernhaus Aventuriens und zählt zu den größten Gebäuden Vinsalts. Errichtet auf den Ruinen alter Gebäudekomplexe aus Bosparans Tagen bilden die Gänge, Garderoben, Kellergewölbe, Probe- und Lagerräume ein undurchschaubares Labyrinth. Die Beschreibung ist hier bewusst vage gehalten, damit Sie als Meister aus dem Vollen schöpfen und die Heldengruppe mit der verschwenderischen Ausstattung ins Staunen versetzen können. Inspirationen und weitere Informationen zur Oper finden sich in **Der Bund von Meer und Land**, enthalten im Abenteuerband der (vergriffenen) Box **Fürsten, Händler, Intriganten**.

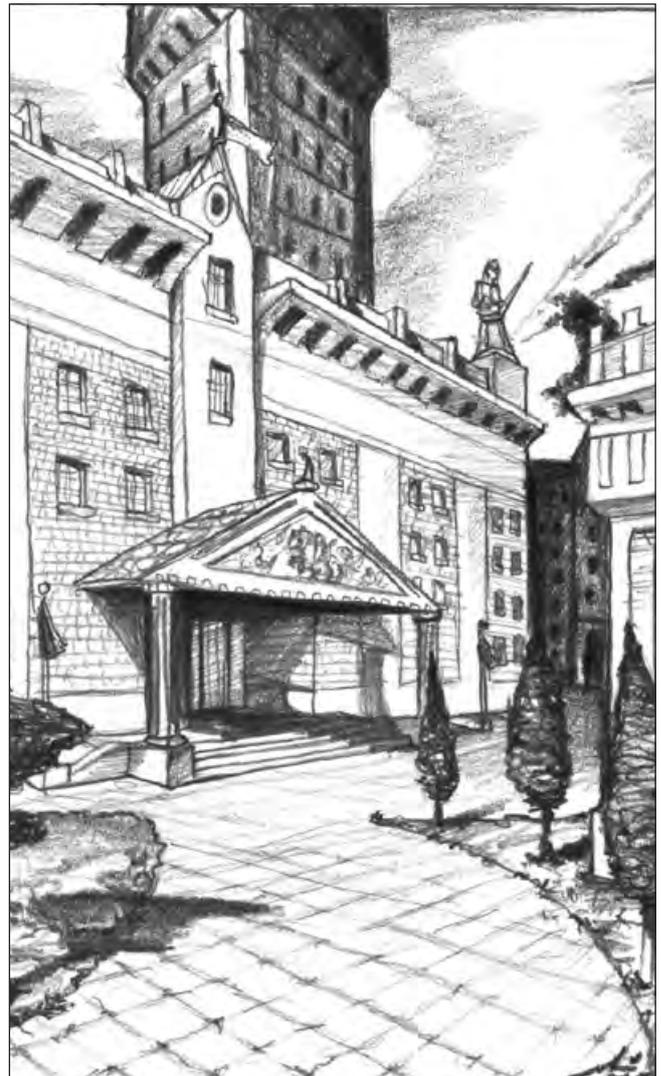
Die Operncompagnie wird in Vinsalt bereits von Reshemin Jaraldo erwartet. Nachdem man Quartier in einem der zahlreichen Gasthäuser bezogen hat, begibt man sich umgehend in die Oper, um mit den Proben zu beginnen. Den Helden kommt dabei eine wichtige Rolle zu. Da in der Vinsalter Oper alles im größeren Maßstab stattfindet, muss jeder Held in seinem Zuständigkeitsbereich Verantwortung übernehmen und die betreffenden Mitarbeiter des Opernhauses in ihre Aufgaben einweisen. Dazu einige Beispiele:

◆ **Kulissen:** Helden, die bei bisherigen Aufführungen als Bühnenarbeiter tätig waren, dürfen sich im reichhaltigen Fundus der Oper auf die Suche nach geeigneten Kulissen begeben. Bei gründlicher Suche können zum Beispiel alte Kulissen von *Horas und Lamea*, dem berühmten Versepos Pherisjo ter Marloffs, gefunden werden, die sich vorzüglich für die Oper eignen. Ferner wollen die Kulissenschieber der Oper in ihre Arbeit eingewiesen werden.

◆ **Musiker** haben nun eine ganze Gruppe Instrumentalisten hinter sich, mit denen sie in kürzester Zeit die Oper einstudieren müssen. *Musizieren-* und *Lehren-*Proben werden erweisen, wie gut es den Helden gelingt.

◆ **Maske:** Auch ein Held, der sich auf der Reise um das Schminken gekümmert hat, sieht sich mit einer Horde junger Damen und Herren konfrontiert, die das Schmink- und Kostümierungskonzept der Inszenierung erläutert haben wollen.

Die Episode dient dazu, den Helden deutlich zu machen, dass sie in den letzten Wochen einige Erfahrung gesammelt haben und zumindest für diese Oper als Experten gelten. Weiterhin bekommen sie durch die Einweisung der Arbeiter selbst den nötigen Freiraum, um sich im Finale frei im Opernhaus zu bewegen.



Ein Drohbrief im Morgenrauen

Am nächsten Morgen weckt Tumult auf dem Flur die Helden. Viele Mitglieder der Operntruppe stehen an Tsaianos Tür, der ihnen gerade eine Nachricht präsentiert, die er am Morgen mit einem Dolch an die Tür genagelt fand:

Solltest du am heutigen Abend auftreten, wirst du den kommenden Morgen nicht erleben.

Tsaiano wird sich wohl nicht einschüchtern lassen; seinen letzten Auftritt auf der Opernbühne und dazu noch in Vinsalt lässt er sich nicht nehmen. Wenn sie wollen, kann ihn die Drohung aber so stark verunsichern, dass die Helden ihn zunächst aufbauen müssen und daran erinnern, dass dies wohlmöglich seine letzte Chance ist, vor solch einem Publikum zu spielen.

In jedem Fall sollte man schnell den Drohbriefschreiber finden, der vermutlich für die andern Sabotagefälle verantwortlich ist, denn dass dieser jetzt Ernst macht, hat er unmissverständlich klargemacht.

SPURENSUCHE

Unter Zeitdruck müssen die Helden nun Concetta enttarnen. Es gibt verschiedene Indizien, die auf die junge Sängerin hindeuten, und es sollte den Helden noch vor der Vorstellung am Abend gelingen, ihr auf die Spur zu kommen:

◆ Der Drohbrief ist auf einem Notenblatt geschrieben. Mit einer gelungenen *Musizieren*-Probe erkennt man, dass es offenbar Gesangsnoten sind. Bei Concettas Noten fehlt genau diese Seite.

◆ Beim Anschlag auf Concetta sah niemand einen Wurf dolch fliegen, obwohl viele an oder neben der Bühne standen. Ein versierter Anatom (*Anatomie+5*) kann feststellen, dass die Wunde für einen geworfenen Dolch nicht tief genug ist. Auch wenn sie mit der Selbstverletzung erst von sich ablenken konnte (nützlich, wenn die Helden ihr zu früh auf die Spur kommen), kann ihr nun das Manöver zum Verhängnis werden.

◆ Nachdem sie in Vinsalt ausgezahlt wurde, geht sie leichtsinnig auf große Einkaufstour. Wenn man sie wegen der teils äußerst kostspieligen Anschaffungen zur Rede stellt, verweist sie auf einen anonymen Gönner – eine Lüge, die durch weitere Beschattung Concettas schnell als solche entlarvt werden kann. Andere Spuren sind natürlich von den Sabotagefällen Ihrer Runde abhängig. Konfrontieren die Helden Concetta mit den Vorwürfen und können genug Indizien oder stichhaltige Beweise vorbringen, bricht die junge Frau zusammen und gesteht.

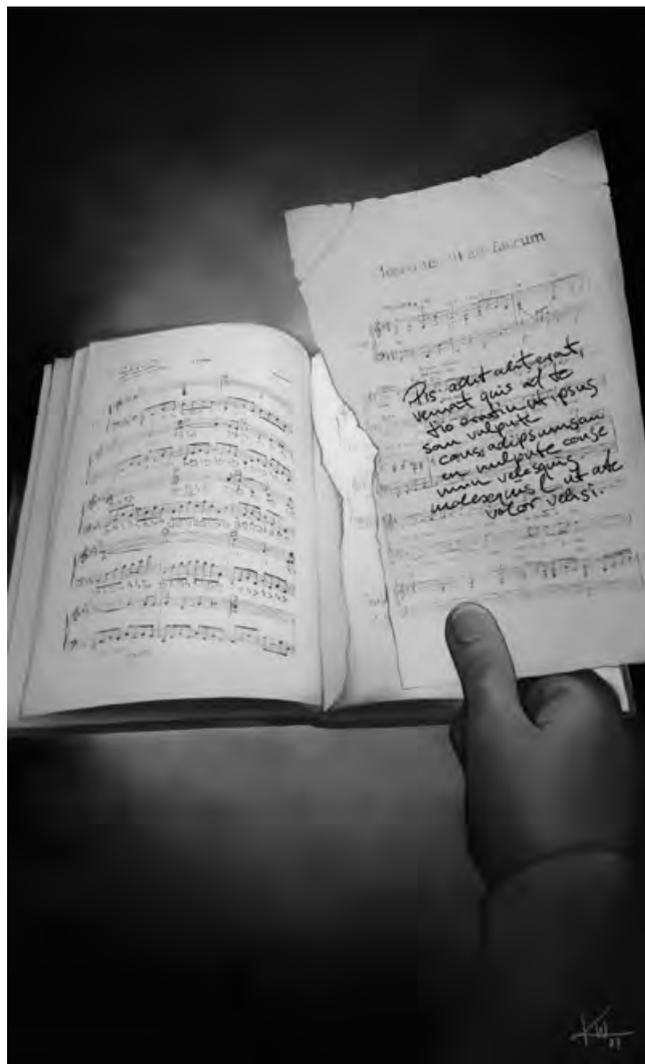
Seit Hakaans Unfall, dessen Konsequenzen sie so nicht gewollt habe, fühle sie sich nicht mehr wohl in ihrer Haut und habe ihrem Auftraggeber signalisiert, sie wolle nicht mehr weiter für ihn sabotieren. Das drastische Manöver in Pertakis war damit der letzte Auftrag, den er ihr erteilte. Er habe versprochen, sie aus seinen Diensten zu entlassen.

So beteuert sie, mit dem Drohbrief nichts zu tun zu haben. Tharguin habe sicher ihre Noten benutzt, um sie als Sündenbock darzustellen und sich somit eines Mitwissers zu entledigen. Es erscheint ihr wahrscheinlich, dass er neue Handlanger gesucht

habe, da er sich normalerweise nicht die Finger schmutzig mache. Die Helden haben zwar die Saboteurin gefasst, doch Tsaiano bleibt bei der Vorstellung am Abend genau so gefährdet wie zuvor. Schlimmer noch, ein Attentat auf ihn erscheint wahrscheinlich.

Die finale Vorstellung

Tatsächlich hat Tharguin ya Eslebon die *Chababischen Brüder* angeworben, zwei stadtbekannte Halunken, die sich bei der Aufführung am Abend mit dem Auftrag unter die zahlreichen Helfer, Bühnenarbeiter und Leibdiener mischen, Tsaiano bei



der Aufführung kaltblütig zu meucheln, um die Vorstellung in einem Debakel enden zu lassen. Dies kann durch geschickte Recherchen in der Vinsalter Unterwelt in Erfahrung gebracht werden. Normalerweise treiben sich beide im Umfeld der Faustkampfhalle herum. Rivalen der *Brüder* sind gegen ein angemessenes Honorar bereit, ihren Helden eine Beschreibung von Willibaldo und Vitello zu geben.

Ohne diese Informationen ist die Gruppe darauf angewiesen, sich während der Aufführung geschickt im Opernhaus zu verteilen und aufmerksam das Geschehen hinter der Bühne zu beobachten. Früher oder später werden ihnen dann die Verdächtigen auffallen und es kommt zum Kampf.

Willibaldo

Aussehen: klein und drahtig, gepflegter Schnurrbart

Langdolch: INI 11+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+2 DK H

Wurfmesser: INI 11+1W6 FK 16 TP 1W6

LeP 31 AuP 36 WS 6 RS 1 GS 7 MR 3

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Schnellziehen

Vitello

Aussehen: athletisch, krumme Nase, schütteres Haar

Kusliker Säbel: INI 11+1W6 AT 13 PA 14 TP 1W6+3 DK N

LeP 34 AuP 38 WS 7 RS 1 GS 7 MR 2

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I/II, Meisterparade, Wuchtschlag

Der Ablauf der Vorstellung ist weitgehend dem Meister überlassen. Inszenieren Sie für die Helden eine packende Verfolgungsjagd zwischen den Kulissen. Auch die wackligen Stege über der Bühne, die Katakomben unter der Oper und die zahlreichen Logen und Korridore können Schauplatz des Finales werden.

Wenn bis zum letzten Akt immer noch kein schwerwiegender Vorfall die Oper unterbrochen hat, wird schließlich Tharguin ya Esleben aus einer der Logen ungeschickt mit einer Balestrina auf den Maestro anlegen und versuchen, seinen alten Rivalen zu Boron zu befördern. Er wird ihn in jedem Fall verfehlen, entweder durch das Eingreifen der Helden (falls er von den Chababischen Brüdern rechtzeitig verraten wurde) oder durch eigenes Unvermögen. Gegebenenfalls gibt es eine kurze Unterbrechung,

damit der Übeltäter von den Ordnungskräften abgeführt werden kann. Doch schließlich erklingt die finale Arie. Der Vorhang schließt sich und ohrenbetäubender Applaus erhebt sich. Durch die Wachsamkeit der Helden konnte die Vorstellung erfolgreich zu Ende gespielt werden.

EPILOG

Nach der Aufführung fallen sich alle überglücklich in die Arme. Tharguin und seine Handlanger werden der Stadtgarde übergeben. Für Tsaiano heißt es Abschied zu nehmen von der *Operncompagnie Quintora*, aber wer weiß, vielleicht wird er eines Tages auf die Bühne zurückkehren.

Auch die Helden müssen sich entscheiden, ob sie nun ihrer Wege ziehen oder die Truppe des Maestros weiter begleiten. Falls Odina sie zuvor in Unterfels beauftragt hat, wird sie ihnen die vereinbarte Belohnung auszahlen. In jedem Fall haben sich die Helden das Wohlwollen der Adelsfamilien Romeroza und di Tokramello erworben und können zukünftig auf diese Verbindungen bauen.

DER LOHN DER KUNST

Jeder Held erhält für die Erlebnisse der strapaziösen Reise **250 AP** sowie in bis zu drei Talenten, die von ihm bei den Aufführungen gefordert waren, eine *Spezielle Erfahrung*, außerdem auf jeden Fall in den Talenten *Schauspielerei*, *Singen* und *Musizieren*.

ANHANG: DRAMATIS PERSONAE

DIE OPERNCOMPAGNIE

Die Truppe unter Impresario Palmor Quintora gehört mit gut zwanzig Mitgliedern zu den größeren ihrer Art. Die meisten Sänger, Musiker und Arbeiter sind schon einige Jahre bei der Quintoraschen Truppe und bilden eine eingeschworene Gemeinschaft, zu der nun der vielversprechende Tenor Tsaiano di Tokramello hinzustößt, der sich – wie die Helden – in dieser Gruppe zurechtfinden muss.

Im Folgenden sind alle Mitglieder der Operntruppe beschrieben. Bei den meisten finden sich Gründe, warum sie der Saboteur sein könnten, um die Helden auf falsche Fährten setzen zu können. Die geschilderten Schrullen der Meisterpersonen dürfen ruhig überzogen dargestellt werden, um den humoristischen Aspekt des Abenteuers zu betonen.

Mit Sternchen (*) markierte Personen können gestrichen und von geeigneten Mitgliedern der Heldentruppe ersetzt werden. Weitere Informationen zu reisenden Operntruppen allgemein und der **Musikkultur im Horasreich** finden Sie im gleichnamigen Abschnitt.

MAESTRO PALMOR QUINTORA, KOPF UND HERZ DER TRUPPE

Beschreibung: Der Impresario Palmor Quintora ist seit frühester Kindheit ein begabter Musiker. Aus einer einfachen Handwerkerfamilie stammend ermöglichte ihm die Förderung des Hauses di Tokramello eine Ausbildung an der bekannten musikalischen Fakultät der Universalschule Methumis. Die Krönung seiner Karriere war die Stellung als zweiter Kapellmeister



am Hoftheater Neetha. Hier musste der gradlinige Palmor aber schnell einsehen, dass er den Intrigen und Eifersüchteleien nicht gewachsen war, und so grenzte es fast an ein Wunder, dass er sich beinahe zehn Jahre auf dem Posten halten konnte, bis er in Ungnade fiel. Palmor Quintora erkannte die Zeichen der Zeit und gründete die *Operncompagnie Quintora*, mit der er seitdem durchs Liebliche Feld zieht.

Charakter: brillanter Musiker und Komponist, aber zerstreut und vergesslich, will alles überwachen und kontrollieren, was in seiner Truppe vor sich geht

Aufgaben: Bei Aufführungen leitet der Maestro die Oper vom Cembalo aus. Ansonsten fühlt er sich für einfach alles verantwortlich, auch wenn jeder in der Truppe seine Aufgaben gewissenhaft und zuverlässig erledigt. Die körperlichen Arbeiten überlässt er den anderen.

Sabotagemotive: Quintora ist einer der Wenigen, der über jeden Verdacht erhaben ist. Die Truppe ist sein Leben.

ТСАИАНО ДІ ТОКРАМЕЛЛО, TALENTIERTER OPERNSÄNGER

Beschreibung: Tsaiano entstammt traditionsreichem Ritteradel aus dem Sikramtal. Schon früh wurde deutlich, dass er nicht zum Krieger taugt, daher legte man großen Wert auf eine gesellschaftliche und musische Ausbildung, um ihn erfolgreich verheiraten zu können. Als er seinen Eltern eröffnete, er strebe eine Karriere als Opernsänger an, kam es zum Eklat und er verließ im Streit den elterlichen Palazzo. Er wandte sich nach Unterfels, wo er im Hause der Romeroza Aufnahme fand und auch weiteren Gesangsunterricht erhielt.

Als Quintoras Truppe in Unterfels Quartier zur Vorbereitung auf die nächste Reise bezieht, sieht Tsaiano seine Chance gekommen und tatsächlich gelingt es ihm, nach einem kurzen Vorsingen eine Hauptrolle in der nächsten Produktion zu ergattern.

Charakter: naiv und unerfahren, aber sympathisch, mit kleineren Marotten, aber (noch) keine Diva

Aufgaben: Tsaiano spielt in der Oper die Titelrolle – Horas selbst. Die Tätigkeiten im Umfeld hält man größtenteils von ihm fern, nicht zuletzt weil er sich in praktischen Arbeiten entsetzlich ungeschickt zeigt.

МОРЕНА РІКАРДІ, ДІЕ GEALTERTE DIVA

Beschreibung: Die Sopranistin Morena Ricardi war früher regelmäßiger Gast auf den großen Bühnen des Königreichs, doch irgendwann vergeht der Ruhm jedes gefeierten Talents. Als immer häufiger jüngere Kolleginnen die großen Rollen bekamen, fand sie einen Platz in der Truppe ihres alten Freundes Palmor Quintora, der hochofrend war, nun eine so erfahrene Darstellerin dabei zu haben. Den Helden kann sie als Mentorin dienen, die ihnen Feinheiten und Seltsamkeiten des Opernlebens erläutert.

Charakter: für eine ehemalige Operndiva erstaunlich abgeklärt und zugänglich

Aufgaben: Morena ist als Lamea zu sehen, auch wenn der Altersunterschied zu ihrem Bühnengemahl auffällt. Zwischen den Aufführungen stellt sie mit größter Sorgfalt die nötigen Kopien der Noten für die Musiker her.

Sabotagemotive: Morena könnte es Tsaiano übel nehmen, dass er sie auf der Bühne in den Schatten stellt.

САЛМАН ТЕР НААН, БҮННЕРПЕВБӨСЕВІЧТ

Beschreibung: Sein Aussehen prädestiniert den gebürtigen Grangorer Salman für eine bestimmte Rolle: dunkle buschige Augenbrauen, stechende Augen, Spitzbart, Hakennase. So stellt sich das Publikum den bösen Gegenspieler des Helden vor und so

nimmt Salman oft die Rolle des Tyrannen, des Schwarzmagiers oder des bösen Sultans ein.

Charakter: anders als auf der Bühne ein geselliger und fröhlicher Zeitgenosse

Aufgaben: Der finstere Morbal ist eine Glanzpartie für den kräftigen Bariton Salmans. Er hilft beim Aufbau und auf der Reise überall mit, wo er gebraucht wird.

Sabotagemotive: Er würde alles tun, um ein Mal einen Helden zu spielen. Sein skrupelloser Blick verrät alles.

CONCETTA BALBARO, ДІЕ EWIGE MAGD

Beschreibung: Von Maestro Quintora auf einem Jahrmarkt der Coverna entdeckt, fand die talentierte Mezzo-Sopranistin schnell einen festen Platz in der Riege der Sänger. Trotz großer sängerischer Fähigkeiten fehlt ihr die Ausstrahlung und Präsenz für eine Hauptrolle. So sieht man die unscheinbare Concetta als Kammerzofe, Magd oder Dienerin, die mal ein nettes Liedchen singt, aber nie eine große Arie.

Sie schreibt es ihrer einfachen Herkunft zu, dass nicht sie die Lamea spielt, obwohl sie ungleich besser singt als beide Hauptdarsteller. Die Ungerechtigkeit kann sie nicht hinnehmen. Sie zürnt der ganzen Truppe und kann leicht von Tharguin ya Eslebon überredet werden, gegen eine großzügige Entlohnung die Aufführungen zu sabotieren.

Charakter: immer nett, freundlich und hilfsbereit, doch hinter der Fassade brodeln es

Aufgaben: Mit Nella, Lameas Zofe, fiel Concetta wieder eine typische Rolle zu. Die Aufgabe, als Ausruferin in den Städten für die Aufführung am Abend zu werben, kommt ihr zupass. So kann sie in aller Heimlichkeit Nachricht an Tharguin geben oder Vorkehrungen für missliche Unfälle treffen.

НАКААН ДЕРІАГО, ДЕР КАСТРАТ

Beschreibung: Der Kastratensänger Hakaan feierte in Neetha zahlreiche Erfolge unter Maestro Quintora und verließ mit ihm die Neethaner Bühne. Deriago ist dem Maestro verpflichtet, sehnt sich aber das große Publikum früherer Zeiten zurück und lässt das die anderen immer wieder spüren.

Aufgaben: In *Die Heldentaten des Heiligen Horas* verkörpert er Rubaran, Morbals kampfstarken Handlager. Zusammen mit Concetta ist er in den Spielorten für die Bekanntmachung der Aufführung verantwortlich.

Sabotagemotive: Da er ein Opfer des Saboteurs wird, scheidet er als Verdächtiger bald aus.

ДІЕ ÜBRIGEN SCHAUSPIELER

Kleinere Rollen in den Opern übernehmen **Alrigio***, **Bernardo*** und **Elissa***. Sie müssen sich mehrfach im Stück rasch umziehen, um bosparanische Legionäre, Geisterhorden oder Diener darzustellen. Alle drei sind recht jung und da sie auf einen Aufstieg in größere Rollen hoffen, schufteten sie ohne Murren beim Auf- und Abbau der Bühne und sind sich für keine Arbeit zu schade.

МЕНЕАНДЕР ДІРАТЪС, ЗЫКЛОПÄИСЧЕР ТҮЕАТЕРЗАУБЕРЕР

Beschreibung: Der Zyklopäer mit dem breiten Akzent musste auf Grund einiger Vergehen gegen die Hausordnung die *Akademie der Erscheinungen* in Grangor vor der *Examinatio* verlassen. Nach entbehrungsreichen Jahren als reisender Scharlatan fand er als Theaterzauberer eine halbwegs einträgliche Beschäftigung.

Charakter: hat immer einen zynischen Spruch auf den Lippen und weist nimmermüde auf das Mittelmaß der Aufführungen oder Palmors schlechte Planung hin, obwohl er sich für

den Erfolg der Truppe einsetzt, wo es nur geht, da ihm die Mitglieder ans Herz gewachsen sind

Aufgaben: Feuerbälle, Drachen, Explosionen. Wenn dies auf die Bühne soll, schlägt die Stunde des Illusionisten. Er ist auch ein geschickter Zahlenjongleur, der die Finanzen der Truppe verwaltet und die Zuschauer vor der Aufführung zur Kasse bittet – nicht zuletzt, um sein eigenes Einkommen zu sichern.

Sabotagemotiv: Der goldgierige Meneander scheint leicht bestechlich zu sein.

JALTEK GRAVIOLA, TRUPKSÜCHTIGER MASCHINIST

Beschreibung: Der Absolvent der Mechanikerschule in Aldyra ist selten nüchtern anzutreffen, seit seine Familie beim Sturm auf Parsek ums Leben kam. Vor den Aufführungen hält er sich aber meist zurück, so dass Bühnenaufbau und mechanische Gerätschaften wie Seilzüge für fahrende Schiffe oder sich hebende und senkende Plattformen reibungslos funktionieren.

Charakter: eher trübsinnig, meist alkoholisiert

Aufgaben: Neben Bühnenaufbau und Mechanik ist Jaltek für die Aufbewahrung und Ausgabe der Requisiten zuständig. Weiterhin ist er bei besonders dramatischen Stellen an den Kesselpauken zu hören.

Sabotagemotiv: Sein leichter Zugriff auf die Requisiten macht ihn zu einem offensichtlichen Verdächtigen.

DIE MUSIKER

Ludovigo Gerdenwald

Der Koch und Versorgungsmeister der Truppe kam nur zur Musik, da er als Familienerbstück die magische Schalmei *Dulcinea* besitzt. Mit dem wundersamen Instrument kann selbst ein Laie die wunderschönsten Melodien hervorbringen, so dass Ludovigo einen festen Platz bei den Musikern hat.

Sabotagemotiv: Gerdenwald mag keinen Gesang. Er würde viel lieber mit einem reinen Instrumentalorchester umherziehen.

Besonderheiten: *Dulcinea* ist ein beseeltes magisches Artefakt, von dem niemand mehr weiß, wie es in den Besitz der Gerdenwalds gelangte. Die sprechende Schalmei kann alle Tonlagen hervorbringen und verbessert die musikalischen Fähigkeiten ihres Spielers in ungeheurem Maße (alle Proben auf *Musizieren* um 5 Punkte erleichtert). Allerdings ist das beseelte Instrument launisch und vorlaut: In unpassenden Momenten beginnt *Dulcinea* selbst zu spielen oder beschwert sich über Vernachlässigung. Dann weigert sie sich, überhaupt einen Ton von sich zu geben oder stößt nur ohrenbetäubendes Quietschen und schrille Pfiffe aus.

Nita Voscari

Die deutlich jüngere Lebensgefährtin des Maestros stammt aus dem Sikramtal und spielt leidlich Flöte. Sie fährt als Kutscherin einen Wagen der Truppe.

Sabotagemotiv: Eifersucht. Schon länger bäugt Nita misstrauisch den vertrauten Umgang von Palmor mit seiner alten Bekannten Morena.

Dargolasch Sohn des Nagulasch

Dargolasch ist ein sensibler Silaser Zwerg, der exzellent Horn und Trompete spielt. Zu seinem großen Bedauern schätzt Quintora den Klang dieser Instrumente nicht und setzt sie nur selten ein. Daher muss der Zwerg oft schwermütig auf die seltenen Augenblicke warten, in denen er seine Kunst zeigen kann.

Als Sohn eines Instrumentenbauers ist er zudem für Wartung und Pflege des Instrumentariums zuständig

Sabotagemotiv: Dargolasch grollt dem Maestro, da er selten spielen darf. Tatsächlich würde er aber nie etwas dagegen unternehmen, da er zu feinsinnig und zurückhaltend ist.

Das Streichquartett

Komplettiert wird das Orchester von den Geschwistern **Aliena*** und **Hesindio*** an den Violinen, dem tumben **Eran*** an der Gambe und der zierlichen **Udora*** an der Bass-Viole, die sie um Haupteslänge überragt.

HANDLANGER UND ARBEITER

Weitere Mitglieder der Truppe sind die Kutscher **Beppo*** und **Bulbo*** sowie **Tizzo***, **Rahjane*** und **Alvin***, die beim Bühnenaufbau helfen, Botengänge übernehmen und andere anfallende Arbeiten erledigen.

DIE WAGEN

Keine Personen und doch wichtig sind die vier Wagen, mit denen die Quintorasche Truppe durch die Lande zieht: Der Maestro fährt dabei selbst einen kleinen Kastenwagen, in dem sich neben seiner Schlafstatt dicht gedrängt die Noten und alle Instrumente befinden.

Ein zweiter Wagen beinhaltet persönliche Gegenstände der Mitreisenden sowie die Vorräte und Zelte für Nächte, in denen man keinen Platz in einer Herberge findet.

Am häufigsten be- und entladen wird der dritte Wagen, in dem sich alle Requisiten, Kulissen und die Behelfsbühne für Freiluftauftritte befinden.

Der letzte Wagen ist ein geteilter Wohnwagen, in dem sich Rückzugsmöglichkeiten für die beiden Hauptdarsteller Morena und Tsaiano befinden.

WEITERE PERSONEN

THARGVIN YA ESLEBON, DER HINTERMANN DER SABOTAGE

Beschreibung: Tharguin ya Eslebon ist ein alter Gegenspieler Palmor Quintoras. Er hegt (aus vom Meister festzulegenden Gründen) einen tiefen Groll gegen den Impresario.

Im Thronfolgekrieg gelang es Tharguin, sein Vermögen zu vervielfachen, indem er als typischer Kriegsgewinnler sein Fähnchen immer nach dem Wind drehte. Als er kürzlich davon erfuhr, dass Quintora als Impresario einer Operntruppe durch das Land zieht, sah er die Möglichkeit, seinen alten Widersacher zu ruinieren.

Funktion im Abenteuer: der besessene Drahtzieher, der alles tun würde, um seinem Widersacher zu schaden und dafür sogar über Leichen geht

FLAVIA ROMEROZA

Als unbedeutendes Mitglied ihrer Familie widmete sich die hübsche, aber zurückhaltende Rothaarige schon früh hesindianischen Künsten wie Malen, Musizieren oder dem Übersetzen alter Schriften.

Für Flavia war es Liebe auf den ersten Blick, als sie Tsaiano zum ersten Mal eine Arie vortragen hörte. Die scheue Flavia traut sich nur selten, ihm Zuneigung zu zeigen, ist aber zugleich rasend vor Eifersucht, wenn der Tenor seine Aufmerksamkeit anderen Bewunderern schenkt. Erst kurz vor der Abreise der Operntruppe gesteht sie Tsaiano ihre Liebe und schenkt ihm das kleine Kätzchen Graciano als Erinnerung und Unterpfand ihrer Verbundenheit.

MUSIKKULTUR IM HORASREICH

»Habt ihr schon gehört, der Graf hat jetzt einen zweiten Kapellmeister eingestellt, da der erste ihm nicht mehr schnell genug komponiert. – Nicht nur das: Er soll jetzt sogar einen bezahlten Zuhörer angestellt haben, da er nicht mehr dazu kommt alle Werke selbst anzuhören.«

—beliebte Anekdote in der horasischen Oberschicht

Wie in vielen kulturellen Aspekten ist das Liebliche Feld in Sachen Musik aventurienweit 'führend'. In den Jahren vor dem Thronfolgekrieg erlebte die Musikkultur hierzulande einen Aufschwung durch die Verbreitung einer einheitlichen Notenschrift, die der Altmeister Dorgando Paquamon kurz vor seinem Ableben entwickelte. Auf einmal war es möglich, eine Komposition über eine konkrete Aufführung hinaus bekannt zu machen. Als Folge eroberte sich die Musik, die zuvor ein eher stiefmütterliches Dasein im Schatten solcher prestigeträchtiger Künste wie Architektur oder Bildhauerei geführt hatte, einen gleichberechtigten Rang im Kulturleben des Königreichs am Yaquir. Dies zeigt sich in den unterschiedlichsten Ausformungen.

KAMMERMUSIK

Wichtigster Träger musikalischer Hochkultur im Lieblichen Feld ist die reiche Oberschicht, sei es alter Landadel oder das immer mächtiger werdende Patriziat. Ein Mindestmaß an musikalischer Bildung ist in diesen Bevölkerungsschichten unumgänglich und in den Palazzi und Landsitzen kann man häufig beobachten, wie bei abendlichen Gesellschaften der Sohn oder die Tochter der Gastgeber den Versammelten etwas vorsingt oder -spielt, um die Kunstbefissenheit des Hauses zu präsentieren.

Zu diesem Zweck haben etliche reiche Geschlechter einen Musicus oder Kapellmeister in Dienst gestellt, der neben der musischen Ausbildung des Nachwuchses oft Auftragskompositionen für seine Dienstherrn anzufertigen und vor dessen Gästen allein oder mit anderen besoldeten Musikern vorzutragen hat. Denn Musik ist in diesen Kreisen auch ein gesellschaftliches Spiel, bei dem man subtil seinen Status zur Schau stellen oder Rivalen diskreditieren kann. Hierbei ist nicht nur von Bedeutung, wer die berühmteren und kunstfertigeren Musiker fördert und protegert, nein auch in den Kompositionen kann feinsinniger Spott zum Ausdruck kommen: Wenn eine schwerfällige Sonata mit dem Namen *Der Brabaker Waldelefant* zu Gehör gebracht wird und ein jeder weiß, dass damit der übergewichtige Handelsmagnat in der zweiten Reihe gemeint ist, kann man davon ausgehen, dass ein Konkurrent ganz bewusst die Komposition in Auftrag gab.

Doch einige Adlige und Patrizier versuchen sich auch selbst an der Komposition größerer und kleinerer musikalischer Werke. Die Betreffenden scheuen oftmals keine Kosten um ihre Kompositionen zu verbreiten und populär zu machen. Manche Duellforderung wurde ausgesprochen, weil sich eine Signora ya Traveen abwertend zum neuen Liederzyklus eines Signor Battisti äußerte.

Alle Formen dieser Kammermusik werden meist als begleiteter Gesang oder in kleinen Besetzungen von Streich-

und Holzblasinstrumenten vorgetragen. Große Orchester können sich nur wenige große Adelshöfe leisten und auch sie konzertieren nur bei besonderem Anlass.

Eine relativ neue Entwicklung sind die Tasteninstrumente für den Hausgebrauch. Um den Bedarf des Patriziats an solistischer, aber harmonisch ausgefeilter Musik zu befriedigen, ist die Produktion von Cembali, Spinetten und Clavichorden extrem gestiegen und der Besitz eines solchen kostspieligen Instruments gilt mittlerweile als Statussymbol, auf das kaum ein Patrizier verzichtet.

DIE OPERNLANDSCHAFT

Die aufwändigste Form musikalischer Unterhaltung ist die Oper, in der durch die Zusammenwirkung von Schauspiel, Instrumentalmusik, Solo- und Chorgesang verbunden mit aufwändigen Bühnenbildern, Apparaten und Theaterzauberei ein prunkvolles Spektakel inszeniert wird. Das ungeheure Aufgebot an ausgebildeten Musikern, Schauspielern und Sängern kann nur an wenigen Orten finanziert werden. Daher findet man feste Opernhäuser nur in wohlhabenden Städten und an reichen Herrscherhöfen.

Die bekanntesten Häuser sind die Opern in Vinsalt und Neetha: Das Vinsalter Haus verfügt dabei über die deutlich längere Tradition – gilt es doch als die Geburtsstätte der (Vinsalter) Oper, die aus den Hesinde-Mysterienspielen und Oratorien hervorging. In ihm fanden die Uraufführungen solcher Monumentalwerke wie *Bosparan* oder *Der Kalif von Unau* statt und auch die jährlichen Opernfestspiele tragen zum sagenhaften Ruhm dieses Hauses bei. So träumt beinahe jeder Musiker des Lieblichen Feldes, einmal an der Vinsalter Oper aufzutreten oder gar zur festen Besetzung zu gehören.

Das Neethaner Teatro Pavone ('Pfauentheater'), entstanden aus der Hofbühne Timor Firdayons, ist hingegen neben ihren berühmten Kastratensängern vor allem für die gewagten und innovativen Inszenierungen bekannt. *Der Chababische Wurm* gilt hierbei als Meilenstein, da in ihm erstmals tulamidisches Instrumentarium wie Dabla, Zithar und Bandurria in die traditionell liebfeldische Gattung der Oper übernommen wurde. Das Stück geht mittlerweile in seine vierte Spielzeit, doch es wird sicherlich nicht die letzte Operinnovation aus Neetha sein, von der man hört. Bedeutend sind ferner die Arivorner Arena (Aufführungen im Theaterrund unter freiem Himmel mit häufig spektakulärer Atmosphäre), die Komische Oper in Belhanka und das Kusliker Residenztheater im Alten Herzogsschloss.

Doch nicht nur in den festen Häusern werden Opern aufgeführt. In den letzten Jahren haben einige fahrende Theatergruppen den ambitionierten Versuch gemacht, ihren Spielplan zu bereichern und neben derben Schwänken, Typenkomödien und Dramen des neuen Marloffschen Stils Opern auf die Bühne zu bringen. Diese Inszenierungen sind weit entfernt von den prunkvollen Produktionen fester Häuser und selten sind mehr als ein halbes Dutzend Akteure und eine Handvoll Musiker beteiligt, dennoch grenzen sich diese Truppen von anderen fahrenden Bühnen

und Vaganten ab und bezeichnen sich hochtrabend als Operncompagnien und ihre Leiter als Impresarios. Es soll nicht verschwiegen werden, dass die Qualität dieser Compagnien abhängig vom Personal starken Schwankungen unterliegt, häufig sind sie aber über das musikalische Tagesgeschehen im Reich besser informiert als jeder andere und teilweise findet man echte Kleinodien Liebfelder Bühnenkunst darunter.

TANZMUSIK

Wichtig ist die Musik natürlich auch für den Tanz, sei es auf Märkten, Volksfesten oder höfischen Bällen. Die Volkstänze sind häufig schwungvoll und schnell; meist werden sie von fahrendem Volk auf Drehleier, Schalmei, Pommer und Krummhorn gespielt, oft begleitet von Trommeln und anderen Rhythmusinstrumenten.

Die lebhaften Tänze der Gemeinen wirken attraktiv auf die reiche Oberschicht, so dass viele Volkstänze in einer kunstvollen Überformung Eingang in die Sphäre des höfischen Tanzes fanden. Diese Schule, die in Vinsalt vor etwa 150 Jahren entstand, kodifiziert die Tänze und fasst sie in ein genaues Regelwerk, wann welcher Schritt zu setzen ist und wann welcher Tanz statthaft ist. An vielen Höfen gibt es Tanzmeister, die schon vor den Bällen mit den Hofkapellmeistern die Tänze für den Abend zusammenstellen und manchmal selbst komponieren. Während des Balls leiten sie Adlige und Patrizier bei Kuslikana, Albernande und Yaquirella an und führen sie durch das Abendprogramm. Neben Tanzunterricht erteilt ein Tanzmeister allgemeine Unterweisung in der Etikette oder ist als Musik- oder Fechtlehrer tätig. Auch an den Höfen des Hochadels in Almada und Garetien sind Tanzmeister, die ihr Handwerk im Lieblichen Feld erlernt haben, sehr angesehen und begehrt.

MUSIKALISCHE AUSBILDUNG

Ein Phänomen des Krieges sind die sogenannten *Conservatorien*. Diese Institutionen waren zu Anfang einfache Waisenhäuser, viele neu gegründet, um die zahlreichen Kriegswaisen aufzunehmen. Es scheinen wohl Geweihte der Tsa gewesen zu sein, die zuerst auf die Idee kamen, den Kindern Gesang und Instrumentalspiel beizubringen. Als man dann bemerkte, dass dieser Unterricht ungeheuren Erfolg hatte und einige bemerkenswerte Künstler aus den Conservatorien hervorgingen, begann man aus der Not eine Tugend zu machen und in vielen Städten entstanden auf Musikunterricht spezialisierte Conservatorien, die nun

weniger Waisenkinder unterrichteten, sondern für viele Bürgersöhne und -töchter eine adäquate Alternative zum Unterricht beim kostspieligen Kapellmeister darstellten. Das renommierteste Institut für musikalische Bildung ist jedoch weiterhin die *Fakultät für Musiklehre an der Herzog-Eolan-Universität in Methumis*. Unter Hochwürden Duridanya Berlinghan, einer Geweihten der Rahja, erhalten hier neben Instrumentalvirtuosen auch reine Musikgelehrte nach vier Jahren Studium den angesehenen Abschluss der Universalschule.

VERWENDUNG IM SPIEL

Mögliche Abenteueraufhänger für die Musikkultur des Horasreichs sind:

- ◆ Ein hitziger Kritikerstreit entbrennt, den die Helden schlichten müssen.
- ◆ Ein Patrizier beauftragt die Helden, den bekannten Hofmusiker eines Rivalen abzuwerben – mit allen erforderlichen Mitteln. Oder solches soll verhindert werden.
- ◆ Auf einer gehobenen Abendgesellschaft entwickelt sich ein Handgemenge, da sich ein Adliger vom vorgetragenen Musikstück beleidigt fühlt.
- ◆ Ein junger Komponist stellt sein neues gewagtes Stück im Neethaner Teatro Pavone vor. Es kommt zum Skandal und die Helden müssen ihn gegen Anfeindungen und Angriffe selbsternannter Hüter der Moral (oder des guten Geschmacks) verteidigen.

Die vorliegende Spielhilfe kann auch Anregungen zur Charaktererstellung geben. Sei es, dass der Held eine besondere Begeisterung für Kammermusik hegt, oder dass er selbst in irgendeiner Form ein Musiker ist. Gerade die Stellung des Tanzmeisters ist beispielsweise ein guter Ausgangspunkt für einen Helden im höfischen Bereich. Ausgehend von der Tanzlehrer-Profession ist ein gesellschaftlich orientierter Held denkbar, der auch leidlich Musizieren und Fechten kann und irgendwann vom Unterrichten seiner Klienten gelangweilt nach Abwechslung sucht. Oder er fällt bei seinem Arbeitgeber in Ungnade und sucht nach neuer Beschäftigung. Schließlich lassen sich die Ausführungen dazu nutzen, einer Landschaft in Aventurien Flair zu verleihen und sei es dadurch, dass die Adligen auf dem x-ten Ball nicht über Intrigen oder die letzte Missernte reden, sondern über die neuste vortreffliche Komposition ihres Lieblingskomponisten.

BETANCURS GRUSELSCHAU

ein Szenariohintergrund von Daniel Heßler

mit vorzüglichem Dank an Fabian Flüss und Michael Masberg

DAS SZENARIO IM ÜBERBLICK

Schwerpunkt: gesellschaftliche Außenseiter, Vermarktung von Exoten und Schaulusteffekten

Stichworte zum Abenteuer: Eine Gruselschau zieht durch die Lande und kann vom Meister frei verwendet werden.

Ort und Zeit: beliebig

GESCHICHTE UND HINTERGRUND

Ihre Helden können in fast jeder mittelaventurischen Stadt auf die hier beschriebenen Schausteller treffen. Sie eignen sich als Ausgangspunkte für selbstständige Haupt- und Nebenhandlungen, Sie können dieses Szenario aber auch als kurioses Detail zur Ausgestaltung Ihres Aventuriens einsetzen. Betancurs Leute treten zumeist als polarisierende Einzelattraktion auf, aber auch als Kontrast zu eher 'klassisch' orientierten (und oftmals ablehnend eingestellten) Konkurrenten auf großen Jahrmärkten und religiösen Festen. Wenn die Kuriositätenchau des Illusionisten *Giorgio Betancur* (Seite 87) in einer Stadt Einzug hält, ist dieser erste Auftritt deutlich anders als das lebenslustige Lärmen gewöhnlichen Gaukelvolks. Vier verschlossene Holzwagen, gezogen von schwarzen Rindern, tragen den verschnörkelten Schriftzug: »Betancurs Bestien – schwarzmagische Kuriosa und düsteres Gruselwerk«. Sie werden angeführt von Impresario Betancur persönlich. Angetan in anthrazitfarbener Robe, einem wilden, mit Zuckerwasser stabilisierten Haarschopf, geschminkten Augenringen und einem drachenköpfigen Zeremonienzauberstab ist er selbst sein wortgewaltigster Herold.

Die Kapuzenträger auf den Kutschböcken ähneln so eher einer frevlerischen Prozession als einer Gruppe Schausteller, der unheimliche Auftritt ist aber nicht nur Programm. Er schützt die Darsteller auch vor unerlaubten Zuschauern. Denn ihr Aussehen ist die eigentliche Attraktion.

Seit mittlerweile fünf Jahren stellt Betancur in seinem 'Zelt des Zwilichts' überall zwischen Neetha und Perricum deformierte und exotisch aussehende Menschen aus, unterstützt von seinem Compagnon *Eljosch Bruchwacker* (Seite 87), der sowohl für die komplizierten technischen Aufbau der Schau als auch für die Verwaltung der Kasse verantwortlich zeichnet. Illusionszauber wendet Betancur hauptsächlich auf seine eigene Person an, um sich eine möglichst düstere Aura zu geben. Hall- und Zerrefekte auf seiner Stimme mittels VOCOLIMBO (LCD 273), ein schwarz lodender FAVILLUDO (LCD 85) um Augen und Stab, Einsatz und effektvoller Abbruch eines IGNORANTIA (LCD 125) bei Führungen durch die Gruselschau, wie auch extravagante Verwendung des AURIS NASUS (LCD 35), beispielsweise zum Vorgaukeln zusätzlicher Finger oder Vergrößerung von Brauen, Zähnen oder Nase des Scharlatans, verschaffen ihm bei seinem Publikum nicht nur Gehör, sondern auch Respekt. Er bezeichnet sich mit Vorliebe als "Schüler der Magiermogule vom Altwasser des Mysob" und prahlt damit, seinen Lehrmeister, den "Großen Astralo",

im Magierduell besiegt und daraufhin den düsteren Pfad der tulamidischen Schwarzmagie verlassen zu haben – "für ein dankbareres Publikum, als es Geister und Dämonen sind". Diese Selbstdarstellung betreibt der herrische Sonderling in Anthrazit mit solcher Hingabe, dass er bisweilen, und mit voller Absicht, auch seinen eigenen Angestellten unheimlich wird. Lediglich zu besonderen Anlässen richtet der Impresario auch die Erscheinung seiner Darsteller magisch nach der entsprechenden Thematik aus. So präsentierte sich die Gruselschau schon zum albernischen Fischerfest mit Wasserleichen und bleichen Nixen, zum Puniner Totenfest als Wiedergänger und Ghule, sowie –



besonders pikant – mit exotisch-frivolen Tanzdarbietungen und einigen Rahjendiensten für Dekadenzler zum Fest der Freuden in Belhanka. In Honingen hat Betancur sogar einmal eine Art traviagefälliges Moralitätenspiel aufführen lassen. Daraufhin erhielt er ein wohlwollendes Empfehlungsschreiben des dortigen Tempels, welches den "erzieherischen Nutzen der Gruselschau durch ihren abschreckenden Charakter" hervorhebt. Seitdem ist es für Betancur deutlich leichter, trotz des Misstrauens der Obrigkeit Auftrittsgenehmigungen zu erhalten. Ganz geheuer sind die "schwarzmagischen Kuriosa" zwar niemandem; dem großen Zuspruch eines abenteuerlustigen Publikums jedoch tut das keinen Abbruch.

Eine typische Darbietung der Gruselschau beginnt mit einer Ansprache des Impresarios, in der er die klangvollen Namen seiner Darsteller anpreist und insistiert, dass alles Gezeigte "absolut echt und zweifellos original" sei. Mit einem ersten Schockeffekt unterstreicht er diese Behauptung – und beißt einem lebendigen Huhn den Kopf ab.

АТТРАКЦИОНЕП

DIE WUNDERKAMMER

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr betretet einen recht großen Raum voller Regale, aus dem euch gelblicher Nebel und der schwere Dunst exotischer Kräuter entgegenschlägt. Aus der Mitte starrt euch ein weiß behaartes Wesen aus roten Augen an. Seine unbeweglichen gelben Hauer weisen es als Ork aus, das Gesicht trägt jedoch menschliche Züge.

Von hinten raunt euch Betancur zu: "Erschauert, Herrschaften! Erschauert vor dem Häuptling der Mordochai: Brazzo, dem Weißork. Wir fanden ihn auf den Schlachtfeldern von Teshkal. Habt keine Angst. Er ist ausgestopft. Seht euch um! Dies ist die Wunderkammer! Betrachtet alles! Werdet der Schrecken vergangener Zeiten ansichtig, ehe ihr die Wunder der Gegenwart bestaunen könnt!"

Die Regale beinhalten eine Ansammlung von abenteuerlichen Gegenständen, die Betancur über die Jahre zusammengetragen hat: Den Schädelknochen eines Ogers, den (unechten) Karfunkel eines Westwinddrachen, ein ausgestopftes Huhn mit drei Beinen, eine Hummerier-Schere, eine Hand mit sechs Fingern (garantiert vom Arm des Borbarad), der abgehackte Schwanz einer Wassernixe, ein ungeborenes Kind, in Alkohol eingelegt, an dessen Hüfte zwei Rumpfe und Köpfe gewachsen sind. Seine Mutter soll nicht nur vier Beine, sondern auch fünf Kinder gehabt haben: Zwei aus der einen, drei aus der anderen Hüfte. Ein anderer Fötus ist komplett versteinert, und laut Betancur war die Mutter dreißig Jahre damit schwanger gegangen, bevor ein tobrischer Druide sie von ihrer Last befreite.

Neben diesen Höhepunkten beherbergt die Sammlung noch vielerlei 'Pharaperrnalia', die der Impresario an den exotischsten Orten (Maraskan, den Zyklopeninseln, der Oase Hayabeth) überaus finsternen Dämonendienern abgeluchst haben will und die man getrost als Fälschungen betrachten kann: der Salzstreuer des Kalifen von Unau, zwei Schritt Ankertau einer Dämonenarche, ein ausgestopftes Neunauge,

Nach Betancurs Vorstellung und dem Entrichten des Eintrittsgeldes werden die Besucher ins *Zelt des Zwielichts* geführt. Es ist kreisrund, selbstverständlich schwarz, und auf einer Stange in seiner Mitte des Zeltdachs lodert ein mächtiger Feuertopf, der ganze Stolz von Eljosch Bruchwacker. Mit unterschiedlichen Hebeln kann man nicht nur den Flammen effektiv reagierende Alchimika hinzufügen; durch ein ausgeklügeltes Klappensystem kann die Vorrichtung einzeln in die verschiedenen Separées des Zeltes leuchten und somit die Darsteller voll zur Geltung kommen lassen.

Beim Eintritt ist das Zelt vollkommen dunkel. Betancur gibt jetzt ein glitschiges und mit Echsenhaut bezogenes Seil aus, an dem sich jeder Besucher festhalten muss, um nicht "in den Gemächern des Grauens" verloren zu gehen. Die Dunkelheit ist nicht allein der Stimmung zuträglich. Sie ermöglicht es auch Eljosch, sich unbemerkt unter Betancurs großspurigen Worten an den Besuchern vorbei zu schleichen und die Hebel und Züge für Beleuchtung und Bühnenmaschinerie zu betätigen.

den Schrumpfkopf eines so genannten Dschungel-Goblins, eine Scherbe aus Xeledons Spiegel, einen Steinernen Zehennagel der Rahja-Statue zu Mantrash'Mor und so fort. Bei besonders misstrauischen Kunden unterstreicht Betancur diese Geschichten durch eine "wahrhaftige Abbildung der Umstände", unter denen er seine Schätze erworben haben will: Phantasievoll gestaltete BILDERSPIELE (**WdZ 112**) in seiner KUGEL DES ILLUSIONISTEN (**WdZ 114**).

DIE BÄRTIGE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der nächste Raum ist vollkommen dunkel. Ihr hört nur das verführerische Flüstern einer tiefen Frauenstimme: "Kommt herein, ihr Suchenden. Ihr drängt zum Weibe, und hier sollt ihr es finden."

Ein leisen Klicken, ein hölzernes Knarren, der Raum wird erhellt. Ich blickt auf den nackten Rücken einer schwarzhaarigen Frau, die auf einem kniehohen Podest thront. Süß wie Honig tropft ihre Stimme weiter in eure Ohren: "Doch hier ist gar nichts, wie es scheint. Willkommen in der Grenzwelt. Willkommen am Abgrund!"

Knarzend dreht sich das Podest in eure Richtung und ihr seht ihr Gesicht. Eine helle gerade Stirn, sanft geschwungene Brauen – und ein Vollbart bis über die Brust.

Lynn Werninger stammt aus dem Kosch und begann als sehr junges Mädchen eine Lehre als Baderin. Mit dem Wandel zur Frau fiel nicht nur ihre Stimme um einige Oktaven, ihr wuchs auch ein dichter Vollbart. Die meisten Kunden fühlten sich deshalb von ihr abgestoßen und Lynn musste den Beruf wechseln. Heute spielt sie in der Gruselschau die Rolle der Torwächterin über ein Reich des Absonderlichen und wird von vielen männlichen Besuchern teils sehr aufdringlich umworben. Sie selbst nimmt diese Annäherungsversuche mit Koketterie entgegen, ebenso wie sie gelegentlich Geld für rahjagefällige Dienste akzeptiert, wenn ihr der entsprechende

Bewerber gefällt. Betancur verkauft Lynn als "Amazone von den Trollzacken", und folgerichtig trägt sie über ihrem knappen Lederröckchen eine vergoldete Brünne aus Blech. Solange die Besucher höflich bleiben, dürfen sie auch ihren Bart berühren – dies sogar unentgeltlich.

Darstellung: Geben Sie sich spielerisch und verrückt. Flirten Sie. Streichen Sie sich zur Irritation Ihrer Spieler gelegentlich Ihren (imaginären) Bart.

DER HUNGERKÜNSTLER

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ein weiterer Vorhang wird beiseite geschoben, ein knappes Rücken Betancurs an einer Leine und schummriges Licht fällt auf den knochigsten und dürrsten Menschen, den ihr jemals gesehen habt. Im Schneidersitz und mit nichts weiter bekleidet als mit einem knappen Schurz, blickt er euch aus einem Holzkäfig stolz entgegen.

"Seht hier den berühmten Roglimo Redux, Meister der brotlosesten aller Künste: Der Hungerkunst! Sein letztes Mahl genoss er vor sagenhaften 22 Tagen. Es bestand aus zwei Eiern, drei Äpfeln, einem Teller Zwiebelbrotsuppe mit Krachwurst und einem großen Humpen Bier. Seitdem fastet Roglimo aus Demut vor dem Werk der Herrin Peraine mit der unglaublichsten Willenskraft und nimmt nur klares Quellwasser zu sich. Denn auch wenn es den menschlichen Geist übersteigt: Göttliche Gnade nährt ihn von innen heraus, und zwar so gut, dass er schon einmal 41 Tage ohne Nahrung ausgekommen ist.

Am letzten Praiostag wog Roglimo nur noch 46 Stein und 25 Unzen. Kommt alle, wenn er in der nächsten Woche erneut gewogen wird, und bestaunt sein neues Gewicht!"

Roglimo fastet tatsächlich sehr radikal und unterbricht dies nur zeitweise, um wieder zu Kräften zu kommen. Den Käfig verlässt er während der Hungerzeiten fast nie, weil er seine Glaubwürdigkeit nicht gefährden will.

Vor einigen Jahren heilte eine nivesische Kaskju den ehemaligen bornischen Jagdaufseher durch eine radikale Fastenkur von einer geheimnisvollen Krankheit. Auch diese Geschichte versteht Betancur wortreich auszuschlachten, während die Besucher Roglimo betrachten und befragen können. Der Hungerkünstler selbst ist mit seiner Situation äußerst zufrieden, auch wenn er gelegentlich schummelt und von Kollegen etwas Hühnerbrühe oder Malzbier zugespielt bekommt – wohlweislich hinter dem Rücken des Impresarios.

Seit den letzten Hungerwintern im Mittelreich verliert Roglimos Darbietung zunehmend an Popularität, weil es von vielen als geschmacklos empfunden wird, die Not zur Kunst zu erklären. Beim Gastieren zum Erntefest im Horasreich, wo von einer Adelsgesellschaft in enormen Mengen gezecht und gevöllt wurde, ging Roglimo den Anwesenden mit seiner Kunst derart auf die Nerven, dass sie ihn in eine Bäckerei zerren und mit Kuchen voll stopften. Von solchen Begebenheiten rührt Roglimos mangelnde Beliebtheit beim Impresario, und Betancur behält den 'Störenfried' nur, weil er ihn fast kein Geld kostet.

Darstellung: Sprechen Sie heiser und schwächlich. Vermeiden Sie Füllwörter. Bewegen Sie sich nicht. Lassen Sie Ihre Augen rasen.

DIE RAHJA VON UTHURIEN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Auf einem knarrenden Podest, das sich langsam dreht, steht eine beinahe nackte Frau mit nachtschwarzer Haut, krausem Haar und vollen Lippen. Ihre Brüste sind groß und schwer, ihre Hüften erreichen fast irrationale Breite und ihr Steiß ist so ausladend und weit nach oben gebogen, dass man darauf ein Kleinkind wie auf einem Sattel platzieren könnte. Sie trägt einen kleinen Lendenschurz, riecht merkwürdig und ihr Blick geht ins Leere.

"Verehrtes Publikum! Seht hier nun die einzigartige Sadjja Ulubamba! Bei den Ihren ist sie eine Prinzessin, die schönste Frau des Stammes. Ein Symbol der Fruchtbarkeit mit den körperlichen Besonderheiten, die man nur unter den Frauen ihrer Heimat findet. Die Nordmärker nannten sie unzüchtig. Wir nennen sie: die Rahja von Uthurien. Über die Weiten der Ozeane erreichte sie unsere Lande, auf der Flucht vor ihrem Vater, einem grausamen Sheik, der ihre zwölf Kinder hinrichten ließ, im Zorn über ihre ausschweifende Lebenslust. Nun sucht sie, getrieben von der Sucht nach Ekstase, nach einem Prinzen, der sie ihr trauriges Schicksal vergessen macht. Doch gebt acht: Sadjja lässt nicht jedermann gewähren. Die Prinzessin aus Übersee wählt sehr genau, wem sie ihr 'Schürzchen' zeigt."

Sadjja heißt in Wirklichkeit **Tiki-Ta** ('kleine Schildkröte') und führt das wahrscheinlich traurigste Leben unter Betancurs Leuten. In Wirklichkeit ist sie eine Utulu, die von Thorwalern aus alanfanischer Sklaverei befreit wurde. Da ihre Retter nicht wussten, wohin mit ihr, und sie sich in ihrer Muttersprache nicht verständlich machen konnte, wurde sie von ihnen mit etwas Silber in Grangor abgesetzt. Dort geriet sie in üble Kreise und begann zu trinken, bis Betancur sie völlig verwahrlost auffas und als exotische Attraktion ein- und ausstellte. Bald zeigte sich, dass das Schüren von Lüsternheit bei den Zuschauern den größten Erfolg versprach und eine entsprechende Geschichte am besten über Sadjjas trauriges Gesicht hinwegtäuschen konnte. Sie ist noch immer trunksüchtig, den Schnapsgeruch sucht der Impresario mit wilden Kräutermischungen zu überdecken, und sie prostituiert sich bisweilen, passiv und schweigend. Betancur und Bruchwacker verschließen die Augen vor ihrem Elend, weil Sadjja zu den größten Attraktionen zählt und der Alkohol wie auch Sadjjas mangelnde Sprachkenntnis sie von ihm abhängig macht. So wagt die unglückliche Utulu nicht, die Truppe zu verlassen, obwohl sie ihre Zurschaustellung hasst und mit keinem ihrer Kollegen engere Kontakte eingehen kann.

Darstellung: Schieben Sie Ihre Unterlippe vor. Sprechen Sie, wenn überhaupt, leise und radebrechend. Schauen Sie niemandem direkt ins Gesicht und halten Sie Ihren Blick gesenkt.

DER MANN OHNE GLIEDMAßEN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

“Begegnet nun Jollin Eckmann, einem Artisten mit Leib und Seele!”

Betancur zieht einen weiteren Vorhang zur Seite und ihr seht die nächste Attraktion auf einer Kiste liegen: Einen Glatzkopf mit harten Gesichtszügen, Vollbart und einem enorm muskulösen Nacken. Er hat keine Gliedmaßen und sein ganzer Leib ist bandagiert. Mit gerunzelter Stirn blickt er euch entgegen. Dann grinst er schief und sagt:

“Ihr denkt jetzt vielleicht, ich bin ziemlich arm dran. Aber besser arm dran, als Arm ab!” Dann legt er seinen Schädel auf ein seltsam geformtes Kissen und wuchtet seinen Rumpf in einen grotesken Kopfstand, den er mehrere Augenschläge lang hält.

Noch während ihr zögernd applaudiert, legt er sich gemächlich wieder auf den Bauch, öffnet er mit seiner Nase ein Kästchen, holt mit dem Mund ein Papierchen sowie etwas Rauchkraut heraus und ... rollt sich mit seinen Lippen ein Zigarillo.

Dann fragt er: “Hat hier einer Feuer?”

Der Anergaster **Jollin** war ein Schafhirte, bevor die Orken kamen, all seine Tiere brien und vor seinen Augen fraßen. Ihre Kriegsoger gaben sich nicht mit den Hammelbeinen zufrieden und begannen Jollins Gliedmaßen abzutrennen und zu verspeisen. Der gnädige Herr Boron ließ Jollin ohnmächtig werden, bevor sich der Wahnsinn seiner bemächtigen konnte, und es ist reiner Zufall, dass im letzten Moment ein andergastisches Heer die Orken zerstreute und ein kompetenter Feldscher sein Leben rettete.

Jollin versuchte das Beste aus seiner Situation zu machen und verdingte sich als Geschichtenerzähler auf dem Markt von Teshkal. So gelang es ihm mit enormer Beharrlichkeit, sich einer mittelmäßigen Gauklertruppe anzuschließen, mit der er Anergast verlassen konnte. Seine zynischen Äußerungen stießen dort allerdings auf wenig Gegenliebe, und so waren alle Beteiligten froh, als ihn der ähnlich gesinnte Betancur in sein Ensemble aufnahm.

Zwar ist Jollin mit seinem Mund äußerst geschickt, seinen Alltag kann er aber nicht alleine bewältigen. So ist er auf das Wohlwollen seiner Kollegen angewiesen, und insbesondere die Katzenfrau Kathla umsorgt ihn sehr liebevoll.

Darstellung: Grinsen Sie wie ein Haifisch, und zwar ununterbrochen. Reißen Sie menschenverachtende Witze und schockieren Sie mit nihilistischen Aussagen. Werden Sie durch Selbstironie unangreifbar.

DIE KATZENFRAU

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mit spiegelnden Blechen wird der nächste Raum hell ausgeleuchtet, und das Licht bringt die Erscheinung der Frau vor euch zu voller Geltung: Der Haut ihres abenteuerlich rasierten Kopfes ist über und über mit kleinen Ringen durchstochen. Zwischen einigen von ihnen hängen blitzende Kettchen mit Perlen daran. Ihr Gesicht ist komplett tätowiert, so dass es wie das Antlitz eines Leoparden

erscheint. Auch der beinahe nackte und durchtrainierte Körper ist dunkel von den zahllosen Hautbildern darauf. “Sehet nun: Kathla, die Raubkatze! Sie wuchs bei den Thorwalern auf und jedes Bild auf ihrem Körper erzählt Geschichten vom Ruhm ihres Stammes. Zwei Mal wurde sie vom Blitz getroffen, und als sie dann noch lebte, setzten die abergläubischen Nordleute sie aus. Die größten Chimärologen machten Jagd auf sie und Kathla floh in die dampfenden Wälder des Südens. Sie lernte unglaubliche Schmerzen zu ertragen und aß jahrelang nichts als Würmer und Käfer!”

Wie zur Bestätigung holt Kathla eine zappelnde Spinne aus einer kleinen Schachtel und legt sie sich genüsslich auf die Zunge. Das Tier krabbelt panisch hin und her. Kathla schnappt zu und schluckt.

“Aufgepasst, Herrschaften”, fährt Betancur fort, “probiert das nicht Zuhause aus!”

Die Frau präsentiert einen Hammer und zwei Nägel. Zum Grausen der Zuschauer setzt sie den ersten Nagel an ihrem rechten Nasenloch an und treibt ihn mit vier Schlägen tief hinein. Dann führt sie ein Brettchen ans Kinn und hält euch den zweiten Nagel hin: “Na? Wer will meine Zunge durchstoßen?”

Kathla wuchs in Harben auf und verliebte sich sehr jung in einen thorwalschen Bilderstecher. Die Liebenden bewiesen einander mit jedem neuen Hautbild die gegenseitige Hingabe. Als auf Kathlas Haut kein Platz mehr übrig war, verließ sie den Thorwaler und verband sich mit einem deutlich älteren albernischen Seefahrer, der ihr nicht nur viele (erfundene) Geschichten aus dem Dschungel erzählte, sondern auch ihre ersten Ohrringe stach, auf die noch viele andere folgten. Die Begegnung mit dem Gaukelvolk brachte die zweite Trennung mit sich, und fortan bereiste ‘die Katzenfrau’ mit einem tulamidischen Fakir das Land. Sie gelangte, wieder allein, über Umwege zu Betancur, wo sie sich zum ersten Mal wirklich daheim fühlte. Sie kann sich vor Verehrern kaum retten, besteht aber seit Jahren steif und fest darauf, dass sie und Jollin ein Paar sind, auch wenn sich das niemand anderes ernsthaft vorstellen kann.

Wenn sie sich nicht um Jollin kümmert, übt sie an einem neuen Kunststück, das sie bisher nicht gemeistert hat: dem Nagelbett.

Darstellung: Schnurren Sie. Brechen Sie bisweilen in glucksendes Lachen aus. Spielen Sie mit am Tisch liegenden Süßigkeiten oder Würfeln, als wären es Kleintiere, die Sie hinterher schlucken.

DER HUMMERMANN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der nächste Raum ist sehr stark parfümiert, ein gewisser Fischgeruch kann aber auch von den schweren Düften des Südens nicht überdeckt werden. In einer Wanne voller Wasser seht ihr einen schmalen, blassen Mann sitzen, der euch unbewegt aus dicken Glubschaugen anstarrt. Neben euch trompetet Betancur: “Ihr habt die Weltmeere bereist? Ihr saht Krakonier, Ziliten und die legendären Hummerier? Erblickt hier alles in einem und noch einen Menschen

dazu. Er braucht das Wasser wie wir die Luft zum Atmen, er ist der Neffe des Flussvaters und hofft in wenigen Jahren die Weidener Seenfée Pandlaril zu ehelichen. Damen und Herren, aufgemerkt: der Hummermann!"

Mit einem Zischen aus Richtung der Lichtquelle färbt sich der Raum grünlich und das seltsame Wesen hebt seinen Arm. Träge perlt das Wasser daran herunter, und ihr traut euren Augen nicht: Der Arm läuft in etwas aus, das sehr stark an die Schere eines Hummers erinnert – und trocken zuschnappt.

Im zweiten Teil der Nummer fordert Betancur die kräftigsten Besucher auf, in direkte Konkurrenz zu dem Hummermann zu treten. Wer länger die Luft anhalten kann als dieser, erhält seinen Eintritt zurück sowie einen blanken Golddukat. Der schweigende Hummermann gewährt sogar einen Vorsprung von fünf Augenschlägen, die er vor seinem Herausforderer den Kopf unter Wasser hält.

Bisher hat Betancur die Prämie allerdings nie auszahlen müssen. Der Hummermann, den niemand unter einem anderen Namen als diesem kennt, kann unter Wasser atmen, und das ist nur eine seiner weniger spektakulären Fähigkeiten. Er ist ein Charyptoroth-Paktierer. Seine körperliche Veränderung ist so weit vorangeschritten, dass er sich nur in der Gruselschau halbwegs unauffällig aufhalten kann, wenn auch hauptsächlich in seiner Wanne voller Unwasser und gefürchtet von seinen Kollegen.

Früher hieß der Hummermann **Firunz Schwamminger**, war Torfstecher in der Muhrsape und fühlte sich stets zu Höherem berufen. Den Pakt schloss er, als er in einem Sumpfloch zu ertrinken drohte, und nach seiner Befreiung mit Charyptoroths Hilfe versuchte er, ihn wieder loszuwerden. Dies misslang, was Firunz in den Zweiten Kreis der Verdammnis beförderte. Er floh aus seiner Heimat und trat in der Gruselschau die Nachfolge eines von Neethaner Großwildjägern erworbenen Achaz an (dieser hatte das mittelaventurische Klima wie auch die Dunkelheit des Zeltes nicht vertragen und wurde so der bisher größte finanzielle Verlust der Truppe). Er versucht nun, Charyptoroth nach bestem Wissen zu dienen, um nicht noch tiefer zu fallen.

Betancur, der als einziger eine Chance hätte, den Hummermann zu durchschauen, ist nicht nur eine Null auf magietheoretischem Gebiet. Er würde wohl auch angesichts des enormen Zuspruchs, dessen sich diese Attraktion erfreut, die Wahrheit gar nicht hören wollen.

Der Hummermann selbst verachtet Betancur ebenso wie dessen Darsteller und Zuschauer, hält sich aber derzeit noch bedeckt. Sein eigentliches Ziel und vor allem dessen Folgen kennen nur der Hummermann und Charyptoroth selbst.

Darstellung: Verschließen Sie sich. Lehnen Sie jedes Gespräch ab. Weiden Sie sich innerlich an der Vorstellung, den Kopf Ihres Gegenübers gewaltsam unter Wasser zu drücken.

Hummerzange: INI* 15/12+W6 AT* 18/15** PA* 15/12 TP 1W+7 DK HN
LeP 33 RS 2 AuP 40 WS 7 MR 8 GS* 10/7

Herausragende Eigenschaften: KO 14, GE 16; Wasseratmung, Krakenruf, Landangst 7, Stigma (Hummerzangen), Arroganz 8

Herausragende Talente: Athletik 12, Körperbeherrschung 10, Schwimmen 16, **Wichtige Sonderfertigkeiten:** Beidhändiger Kampf II, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Umreißen, Unterwasserkampf,

Waffenlos: Hammerfaust

*) Werte mit Schrägstrich im Wasser / an Land. Nach Möglichkeit wird der Hummermann zunächst fliehen, um einen Kampf im Wasser zu provozieren.

**) Bei einer 1 versucht der Hummermann, die Waffe zu zerbrechen.

BF-Test in jeder KR bis KK+6 gelingt, um die Waffe loszureißen. Bei Misslingen der KK automatisch Entwaffnung.



AUßENSEITER ALS FAHRENDE

Fahrende sind in der Regel von ihren Gastgebern nur geduldet. Als Fremde werden sie leicht zu Sündenböcken, sind sie doch durch ihre abweichende Lebensweise schon zum Außenseitertum prädestiniert. Dieser Status wird bisweilen romantisiert, bisweilen führt er auch zu tatsächlichen Delikten, ob als Folge von Diskriminierung oder einfach aus der Not heraus, und meist zum Schaden für die eigene Gemeinschaft. Hierin unterscheiden sie sich kaum von vielen Heldengruppen, die sich allerdings meist besser verteidigen können. Fahrende hingegen sind fast völlig von ihrem Ruf abhängig, das heißt von den Fähigkeiten eines wortgewandten Fürsprechers, der es versteht, aus ihrem Sonderstatus Kapital zu schlagen und die Obrigkeit auf seine Seite zu ziehen. Je weniger aber eine fahrende Gemeinschaft bereit ist, zur reinen Unterhaltung der 'anderen' zu dienen, desto suspekter muss sie diesen werden.

Das Bedienen von Vorurteilen und eine geheimnisvolle Selbstinszenierung sind mithin nicht nur die Geschäftsgrundlage vieler Fahrender. Oft schützt sie der Aberglaube auch vor Übergriffen durch 'normale' Bürger. Diese sind nicht zwangsläufig gewalttätig. Auch sehr unterschiedliche Wahrnehmungen von Schamgrenzen und Missverständnisse darüber, was zu einer Darbietung gehört und was nicht, können zu Ärger führen.

Je nach moralischer Ausrichtung der Helden können Außenseiter schnell als verdächtig – oder aber vorschnell als unverdächtig betrachtet werden. Diese knifflige Situation der Fahrenden ermöglicht die Schilderung vieler moralischer Konflikte, die Ihre Helden zu mutigen Entscheidungen zwingen. Behalten Sie dabei nicht nur die Auswirkungen des Rufs Ihrer Helden im Auge, sondern nutzen und hintertreiben Sie die positiven wie negativen Vorurteile, denen sich auch Ihre Spieler nicht entziehen können. Auf Grund geschickter Sympathieführung wird Ihre Gruppe sich in der Begegnung mit Fahrenden irgendwann auf eine Seite stellen – und mit den Konsequenzen leben müssen.

DIE GRUSELSCHAU IM ABENTEUER

Einige mögliche Einsätze von Betancurs Gruselschau finden Sie im Folgenden:

◆ Betancur wird von abergläubischen Honoratioren unter Anklage gestellt, eine werdende Mutter durch seine Gruselschau 'angesteckt' zu haben und für die Deformation eines Neugeborenen verantwortlich zu sein. Die Helden werden von den eingeschüchterten Darstellern zaghaft darum gebeten, das Gegenteil zu beweisen und so ihre Existenz zu retten. Die Hinweise auf Eljosch als Urheber der Anklage verdichten sich, und erst bei genauerem Hinsehen wird deutlich, dass Betancur durch einen übelwollenden Konkurrenten, den Impresario einer anderen, quietschbunten und aufdringlichen Gauklertruppe, unter Verdacht geriet.

◆ Beim Fischerfest in Havena stiehlt der Hummermann das *Krakenaue* aus dem Tempel des Efferd. Die Gelegenheit erscheint ihm günstig, weil die Geweihten an diesem Festtag alle Hände voll zu tun haben, einen konkreten Plan hat er allerdings nicht. Hierbei wird er von einem Mitglied des *Kultes der Allesverschlingenden (Fluss 198)* überrascht, der mit dem Artefakt aber seine eigenen Pläne hat. Der Kultist setzt sich auf die Spur des Hummermanns, dieser entkommt in Richtung Gruselschau, wo er die Beute in seiner Wanne versteckt. Kurz darauf unternehmen die Kultisten mehrere Anschläge auf die Gruselschau, um sich das Krakenaue mit Gewalt zu holen. Das ruft die Helden auf den Plan. Betancur entdeckt das Artefakt jedoch vor ihnen und verschwindet bei dem Versuch, es loszuwerden. Neben den Helden begibt sich nicht nur der Hummermann, sondern auch Eljosch Bruchwacker auf die Suche nach den Tätern. Das Abenteuer kann mit einer Geiselnahme der hilflosesten Darsteller der Gruselschau durch die Kultisten enden, einem klassischen Showdown unter Einbeziehung der Geweihten- beziehungsweise Gauklerschaft, oder auch mit dem Versuch, die Seele des Hummermanns zu retten. In jedem Fall sollte das Krakenaue schließlich wieder im Tempel des Efferd landen.

◆ Sadja, die 'Prinzessin von Uthurien', beschließt, die Gruselschau zu verlassen. Bald jedoch wird sie von den Folgen des Alkoholentzugs eingeholt und versucht, so gut es eben geht, sich von den Helden zum Bier einladen zu lassen. Die nächste Begegnung mit ihr findet in einer noch trostloseren Umgebung statt, in der sie ein bis dahin mittelloser Geschäftemacher nicht nur ausstellt, sondern gerüchteweise auch noch mit Stockschlägen gefügig macht. Dies tut er allerdings nicht zur Unterhaltung, sondern zu Forschungszwecken und mit dem Segen eines skrupellosen Geweihten der Hesinde. Betancur besteht natürlich auf einer Rückkehr Sadjas in seine Truppe, doch ihr neuer Impresario hat nicht nur einen Vertrag mit ihr

abgeschlossen, sondern stünde auch durch den Verlust Sadjas vor dem finanziellen Ruin.

◆ Die Gruselschau darf beim Fischerfest in Havena nicht auftreten, weil die Stadtoberen einen Verstoß gegen das Magieverbot vermeiden wollen. Man verlangt die "Expertise eines namhaften Havener Bürgers, eines Spezialisten auf dem Gebiet der Unterhaltung wie auch der Magie". Betancur bittet die Helden darum, zwischen den zahlreichen Spaßmachern in der Stadt den berühmten *Leirix von Punin (Herz 186)* zu finden, von dessen Anwesenheit zum Fischerfest gemunkelt wird, und ihn als Fürsprecher zu gewinnen. Als Ehemann von *Alvide Rastburger (Fluss 172)* erfüllt dieser nämlich nicht nur alle Maßgaben. Er hat zudem die Gruselschau schon einmal in Punin besucht und sich dermaßen gegruselt, dass er seine Hose einnäste. Zu diesem Zeitpunkt treiben jedoch außerordentlich viele Schelme in Havena ihr Unwesen, was zu einigen Verwechslungen führt. Leirix wird gefunden, flieht aber vor den Helden von Streich zu Streich und kann erst am Ende seiner astralen Kräfte und verfolgt von erbosten Standbesitzern gestellt, beziehungsweise gerettet werden. Dummerweise will er Betancur gar nicht helfen. Er bezeichnet dessen Geschäft als menschenverachtend und weigert sich, seinen "guten Namen" dafür herzugeben. Erst wenn die Helden ihn auf den Hosenvorfall ansprechen, seine Weigerung auf Neid und Eitelkeit zurückführen, lenkt der Schelm grinsend ein. Wieder bei der Gruselschau angekommen, erwartet die Helden eine weitere Überraschung: Die Schelme, die die Helden bei ihrer Suche aufgestöbert haben, konnten heimlich die Darsteller der Gruselschau entführen und durch die Abbildungen berühmter Würdenträger aus dem nahe gelegenen *Wachsfigurenkabinett (Fluss 79)* ersetzen. Nun ist es an den Helden, die anstehende Begehung der Gruselschau zu retten, indem sie sich selbst kostümieren.

◆ Die Helden können auch in kleineren Zusammenhängen auf die Gruselschau aufmerksam werden. So könnte Eljosch beim regelmäßigen Wiegen Roglimos unterstellt werden, er habe die Waage manipuliert. Ein übel wollender Nanduriat könnte in einem Artikel nicht nur Roglimo diskreditieren wollen, sondern auch das Misstrauen gegenüber der schwarzmagischen Etikettierung der Gruselschau schüren oder bei der Beschreibung der Wunderkammer Beschaffungskriminalität oder gar Tempelraub unterstellen – und schlimmstenfalls sogar damit Recht haben. Am Nebentisch in Gasthaus können die Helden die Verhandlungen mit einem potenziellen neuen Darsteller belauschen ("die menschliche Fontäne", "der Pneumomann", "die Baumfrau", "der Stiftekopf" und so weiter), der ihnen schon beim Betreten der Lokalität aufgefallen sein könnte.

GIORGIO BETANCUR

Der Sohn wohlhabender Horasier war von Kindesbeinen an mit ausnehmender Hässlichkeit und einer unangenehm krächzenden Stimme gestraft. An der Akademie zu Grangor traute ihm niemand eine erfolgreiche Laufbahn als Alleinunterhalter zu, und folgerichtig brach Betancur sein Studium vorzeitig ab. Er selbst ist jedoch Illusionist mit Leib und Seele, betrachtet sich als Gesamtkunstwerk am Rand des Ästhetischen und folgt unbeirrbar seiner Überzeugung, dass das Hässliche auf Grund seiner Vielfalt dem klassisch Schönen vorzuziehen ist. Er gibt sich als finsterner Schwarzmagier, kleidet sich in Anthrazit, führt leichtfertig das Vokabular gefährlichen Halbwissens über Chimären und Dämonen und weidet sich am Schauer seines Publikums.

Mit den Jahren hat er eine besonders skurrile Form der Eitelkeit entwickelt und gründete gemeinsam mit Eljosch Bruchwacker die Gruselschau, die auf Grund ihrer Einzigartigkeit schon einige Erfolge verbucht hat. Seine erste Sorge gilt 'seiner' Kunst, und damit sind neben seinem Geschäft auch seine Darsteller gemeint – jedenfalls solange diese keinen Ärger machen. Dies war auch bisher selten der Fall, denn Betancur bietet seinen Darstellern trotz aller Demütigungen, die die Zurschaustellung mit sich bringt, ein Auskommen und, noch wichtiger, ein Heim.

Darstellung: Gestikulieren Sie, um größtmögliches Pathos zu erzielen, und runzeln Sie permanent die Stirn. Sprechen Sie mit krächzender Stimme, rollen Sie das R, dehnen und verformen Sie einige Vokale. Knurren und Gurgeln kann nicht schaden.

Alter: 31

Größe: 1,82

Haarfarbe: schwarz, mit Zuckerwasser gestärkt

Augenfarbe: braun, oft durch Illusionsmagie verändert

Kurzcharakteristik: Horror-Illusionist, der seine Hässlichkeit und Morbidität zur Kunst erklärt; opportunistischer Freakshow-Impresario

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 13, CH 16; Halbzauberer; Begabung: Überreden; Widerwärtiges Aussehen, Unangenehme Stimme, Gesucht I (Albenhus), Eitelkeit 10.

Herausragende Zauber: Auris Nasus 13, Favilludo 12, Ignorantia 7, Projektimago 11, Vocolimbo 11 Vogelzwitzern 8, weitere Illusionen durchschnittlich

Herausragende Talente: Sich verkleiden 10, Überreden (Einschüchtern) 12 (14), Überzeugen (öffentliche Rede) 9 (11). Etikette 7,

Gaukeleien 7, Menschenkenntnis 9, Sagen / Legenden 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis Scharlatanerie 9, Kugel des Illusionisten, Bilderspiel, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberoutine

ELJOSCH BRUCHWACKER

Der eigentliche Name des brillanzwergischen Armbrusters lautet Eljosch Sohn des Hornitex. In jungen Jahren trieben er und sein schießwütiger Bruder Fobosch sich auf den Straßen Albernas als Kutschenräuber herum. Als ihre Bande zerfiel, begann Eljosch sich mit Betrügereien durchzuschlagen. In den Kerkern von Albenhus lernte er Betancur kennen, und seit ihrem gemeinsamen Ausbruch verbindet die beiden eine enge Freundschaft. Eljosch lieferte die Geschäftsidee für die Gruselschau, besorgte das Startkapital und konstruiert bis heute aus Zerrspiegeln, Sprungfedern, Drehlampen und Blasebalgen die technischen Feinheiten im 'Zelt des Zwielichts'. Er sorgt für Ordnung, bringt Störenfriede zur Räson und verwaltet die Finanzen. Dies ist gleichzeitig auch seine größte Schwäche, denn bei einem entsprechenden Angebot ist Eljosch leicht korrumpierbar, zumal er darunter leidet, als ganz normaler Zwerg nicht wirklich zur Gemeinschaft der Gruselschau zu zählen. So überlässt er Betancur die "lästige Menschelei", wie er die Beschäftigung mit Kunden und Darstellern nennt.

Darstellung: Halten Sie Ihre Stirn gerunzelt. Brummen Sie Unverständliches. Sie sind sowieso nicht zuständig.

Alter: 83

Größe: 1,39

Haarfarbe: dunkelgrau

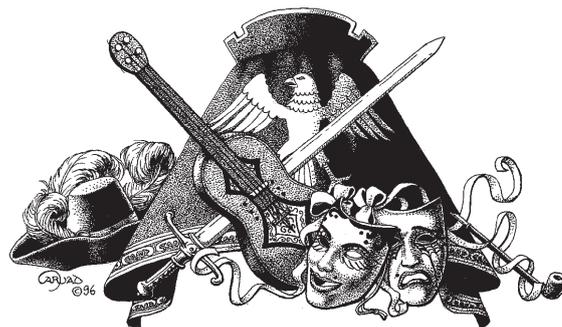
Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: brummiger zwergischer Bastler mit fatalem Hang zum Gold; in vielerlei Hinsicht der Mann fürs Grobe

Herausragende Eigenschaften: IN 14, FF 16; Fingerfertigkeitsschub 8; Einäugig, Gesucht I (Albenhus), Goldgier 10, Zwergnwuchs

Herausragende Talente: Armbrust 12, Feinmechanik (Uhrwerke) 9 (11), Gassenwissen 10, Schleichen (Gebäude) 12 (14), Fahrzeug lenken 7, Fesseln/Entfesseln, Hieb Waffen 10, Holzbearbeitung 8, Mechanik (Kräne/Hebwerke/Mahlwerke) 10 (12), Menschenkenntnis 8, Rechnen 8, Schätzen 7, Schlösser knacken 9, Sich verstecken (Gebäude) 11 (13)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Scharfschütze



BERÜHMTE FAHRENDE GEMEINSCHAFTEN

Manche Gemeinschaften existieren seit Generationen oder konnten sich in jüngster Zeit einen Namen machen, so dass man sie in vielen Ländern kennt. Manchen von ihnen begegnen Ihnen auch immer wieder in Abenteuern; so etwa die Gaukler aus **Schattenspiel** (Seite 27ff., die Sie vielleicht schon aus **Gaukelspiel** und **Im Schatten Simyalas** kennen.

Einige weitere Gemeinschaften haben nicht ihren Weg in die Abenteuer dieser Anthologie gefunden, doch sie sollen Ihnen in diesem Kapitel vorgestellt werden. Wenn die Helden bereits Kontakte zu einer dieser Gruppen pflegen, scheuen Sie nicht zurück, sie in die Abenteuer einzubauen. Darüber hinaus soll dieses Kompendium Ihnen als Anregung für weitere Geschichten dienen.

DIE FAMILIE DA MERINAL

Art der Gemeinschaft: Artisten

Hintergrund: Schon seit einigen Generationen gehört die Familie da Merinal zu den bekanntesten Artisten des Kontinents. Sie treten ebenso an den Höfen in Vinsalt, Gareth und Zorgan auf wie auf Jahrmärkten oder Dorffesten. Die Kunst der da Merinals sind gewagte Hochseilakte. Ihr Handwerk brachte der Familie die Erhebung in den Adelsstand und die Schenkung einer Signorie südlich von Methumis durch Herzog *Eolan IV. Berlinghan* ein. 1009 BF wäre die Familie fast einem finsternen Ritual des Borbaradianers *Liscom von Fasar* zum Opfer gefallen (siehe das Abenteuer **Staub und Sterne**).

Der gegenwärtig umherreisende Familienzweig geht auf die Verbindung *Colon da Merinals* mit der Gauklerin *Shira Feyoridos* zurück. *Colon* (*984 BF, 1,79, dunkelbraunes Haar, gepflegter Vollbart) bestreitet immer noch einen Großteil der gewagtesten Hochseilakte. Der ruhige und verantwortungsvolle Mann lenkt als Patriarch die Geschäfte seiner Familie. Seine Gemahlin *Shira* (*991 BF, 1,77, rothaarig, vollbusig) stammt aus Aranien und beherrscht die Kunst der Haimamudim ebenso wie diverse Gaukeleien, die auf ihre Initiative hin auch in die Hochseilakte selbst integriert wurden.

Der wichtigste Partner seines Vaters auf dem Hochseil ist *Bosper* (*1010 BF, wohlgebaut, wagemutig), während sich seine Schwestern *Neetya* (*1015 BF, langes, dunkelbraunes Haar) und *Zoe* (*1017 BF, rotgelockt) noch in der artistischen Ausbildung befinden, Vater und Bruder jedoch immer mehr bei ihren Kunststücken unterstützen.

Colons Vater *Jasper* (*962 BF) wurde wiederholt auf dem Gauklerfest zu Khunchom zum 'König der Gaukler' gewählt, lebt aber mittlerweile mit seiner Gemahlin, der gebürtigen Thaluserin und Kunstreiterin *Rhovania* (*965 BF), auf dem Landgut in der methumischen Stadtmark. Großvater *Ardo* (943–1030 BF) erzielte vor Kurzem Uthars Pfeil.

Colons jüngster Bruder *Abbadi* (*990 BF), ein gefeierter Seiltänzer und Artist, ging seiner eigenen Wege, nachdem er sich wegen seiner "nächtlichen Kunststücke" als Einbrecher mit seinem Vater überworfen hatte. Das Schicksal führte ihn in das Land der Ersten Sonne (siehe **Meister der Dämonen**, Seite 171).

Auftritte: **Staub und Sterne**, **Alptraum ohne Ende** (überarbeitet in **Rückkehr der Finsternis**), **Artistenschuh und rote Bälle** (in der Anthologie **Ränkespieler und Rivalen**)

Die da Merinals im Spiel

Die bekannteste Artistenfamilie Aventuriens bereist immer noch mit ihren zwei Kastenwagen den Kontinent und kann den Helden nahezu überall begegnen. Sie kennen viele gekrönte Häupter und große Helden und haben in allen Städten Freunde – die Freundschaft zu den aufgeschlossenen Artisten kann den Helden also viele Verbindungen schaffen oder aus misslichen Situationen helfen.

Die Familie verfügt über mehrere kleine Nebenzweige, die offiziell nicht aufgegriffen werden. Es spricht also nichts dagegen, dass Sie einen da Merinal als Meisterperson einführen oder als Spielerheld führen.

DIE KINDER PERAINES

Art der Gemeinschaft: Zirkusgruppe

Hintergrund: Seit über 40 Jahren sind die *Kinder Peraines* nun schon auf den Straßen Aventuriens unterwegs, vorrangig im Land der Ersten Sonne, und blicken so auf eine bewegte Geschichte zurück. Die Gemeinschaft wurde 988 BF von drei Frauen gegründet, der Peraine-Geweihten *Mutter Oymira* und den Gauklerinnen *Jandrah* und *Alda*. Im Laufe der Jahrzehnte wandelte sich das Bild der Gauklerschar immer wieder.

Mutter Oymira (*953 BF, weißblondes Haar, braune, warme Augen) wirkt bedeutend jünger, als sie tatsächlich ist, und es scheint, als würde Peraine die Lebenskraft ihrer Dienerin stärken. Für drei kurze Jahre stand sie dem Khunchomer *Tempel der Frucht* als Hüterin der Saat vor, ehe sie auf Wanderschaft ging. Die warmherzige *Oymira* wuchs selbst als Waisenkind in der Obhut des Anchopaler Tempels auf und sieht ihre Lebensaufgabe darin, elternlosen Kindern ein Zuhause und eine Erziehung zu geben.

Auch *Alda* (*966 BF) reist noch mit den *Kindern Peraines*. Sie widmet sich dem Anfertigen von Kostümen und Bühnenbildern und begleitet die Aufführungen mit dem Gesang zur Laute. Ihr Mann *Rafid ibn Kazan* (*965 BF) wurde in Fasar zum Krieger ausgebildet und trägt auch im Alter stets sein tulamidisches Kettenhemd. Seine Waffenkunst und die beeindruckenden Säbeltänze lehrte er seiner Tochter *Palmeya saba Alda* (*988 BF), während er sich um die Pflege der Ausrüstung kümmert und die Rolle des Haimamud übernommen hat. *Palmeyas* Bruder *Raschim* (*992 BF) und seine Frau *Fahimja* hingegen sind begnadete Seilakrobaten.

Pogolosch Sohn des Roglom (*911 BF, Bart und Haar feuerrot) ist ein alter Weggefährte *Rafids* und der grimmigst aussehende und kinderliebste Zwerg *Mhanadistans*. Mit unerschütterlicher Ruhe erträgt er die Scherze des Schelms *Tirry* (um *979 BF, karottenrote Locken, grüne Augen, schrille Gewänder), der mit seinen beiden Zirkusaffen die Gaukler begleitet.

Lawla (*1001 BF, mohische Vorfahren) ist eine stille und ernste Wahrsagerin und die engste Freundin der jungen Elfe *Hanja Tannenkind* (*1004 BF, silbernes Haar, hellgraue Augen), der ein freundliches und fröhliches Gemüt zu eigen ist, auch wenn sie bisweilen der Schwermut packt. Die kleine *Bahlka* (*1010 BF) ist zu einer atemberaubend schönen Frau mit goldenen Locken und blauen Augen herangewachsen.

Die Mitbegründerin *Jandrah* starb bereits vor vielen Jahren, ihre Tochter *Ellah* (*987 BF, dunkelblonde Haare, schlank) hat sich mit ihrem Mann *Thol Thulason* in *Khunchom* niedergelassen, aber immer wieder packt die beiden die Reiselust und dann schließen sie sich für einige Wochen oder Monate den *Kindern Peraines* an.

Auftritte: Wenn der Zirkus kommt

Die Kinder Peraines im Spiel

Wie die da Merinals können auch die *Kinder Peraines* nahezu überall auftauchen, doch bereisen sie meist die Tulamidenlande, in denen sie auch – 12 Meilen südlich des Dorfes *Chefe* – ihr Winterquartier haben. Mutter *Oymira* ist tatsächlich von der Göttin erwählt und wird ihr Lebenswerk wohl noch viele Jahre in Gesundheit fortführen.

Immer wieder nehmen die *Kinder Peraines* Waisenkinder in ihre Reihen auf. Manche bleiben nur für einige Jahre, andere ihr ganzes Leben. In diesem steten Kommen und Gehen kann auch ein Spielerheld für einige Zeit Mitglied der Gruppe gewesen sein. Vielleicht wurde er sogar als Waisenkind von Mutter *Oymira* aufgenommen und den Gauklern ausgebildet.

Es kann aber auch sein, dass ein Auftraggeber nach einer alten Jugendliebe oder seiner Nichte sucht, deren Eltern in einem Krieg zwischen zwei tulamidischen Potentaten umkamen. Doch da zu dieser Zeit die *Kinder Peraines* durch diese Gegend zogen, hegt er die Hoffnung, dort das Mädchen zu finden.

DER ROLLENDE DONNER

Art der Gemeinschaft: Spielleute

Hintergrund: Spielleute ganz besonderer Art stellen die Musiker der Truppe *Rollender Donner* dar, die eine ganz besonders 'treibende' Musik zum Besten geben: Die gesamte Truppe besteht nur aus Trommlern. Ein Elf, drei Zwerge, zwei Weidener Recken, ein Moha und zwei tulamidische Hünen entlocken insgesamt siebzehn Trommeln, Baumtrommeln, Pauken, Gongs und ähnlichen, dem Herrn *Ingerimm* gefälligen Lärminstrumenten ein heftiges, andauerndes Gedröhne. Die Musiker unterschiedlichster Herkunft sind muskelbepackt, haben sich ihren Kopf kahlgeschoren und sind beim Auftritt nur in Lendentücher gekleidet.

Der schweigsame Zwerg *Torbar Sohn des Thurang* ist der Kopf des *Rollenden Donners* und stets scheint er entrückt in höheren Sphären zu schweben. Vielleicht ist das der Grund, warum der *Donner* bei seinen Auftritten, die zu wahren Spektakeln auswachsen, eine Aura des Mystischen verströmt.

Der Rollende Donner im Spiel

Der Rollende Donner zieht mit seiner mystischen Aura vor allem gebildete Zeitgenossen an, so dass man bei ihren Auftritten allerlei interessanten Personen begegnen kann. Tatsächliche Geheimnisse, denen ein Auftraggeber der Helden vielleicht auf die Spur kommen möchte, gibt es allerdings wenige: Der Tulamide *Zhamul* und der Weidener *Arngrund* sind Magiedilettanten, die ihre Madagabe in die Musik einfließen lassen (*Meisterhandwerk: Musizieren*). Zudem halten die Spielleute gelegentlich für die Akademie der Geistreisen Augen und Ohren offen und sind manchmal für die Spitzelmeisterin *Gylvana von Belhanka* tätig.

Ansonsten leben die Musiker für ihr Handwerk und bereisen das gesamte Horasreich. Das Winterlager der neun Musiker ist *Belhanka*, wo man ihnen auch schon mal in einer zünftigen Kneipenschlägerei begegnen kann.

DIE CHABABKINDER

Art der Gemeinschaft: Gauklersippe

Hintergrund: Die Chababkinder tragen das Erbe eines der Alten Häuser Chababiens in sich, dessen Linie vermeintlich vor mehreren Jahrhunderten erloschen ist. Nur die Sippenältesten wissen um dieses Geheimnis und geben es auf dem Sterbebett an ihre Nachfolger weiter.

Die derbe *Thalionmel* (*994 BF) führt die Gaukler, nachdem ihr Vater *Zadalon* (952-1030 BF) vor Kurzem im hohen Alter verstorben ist. Mit ihrer pragmatischen, zupackenden Art leitet sie die Sippe durch den Wilden Süden.

Das Paar *Dexter* (*996 BF, weißblondes Haar, große, schlanke Gestalt; ein Enkel *Zadalons*) und *Alricio* (*992 BF) wurde mit den neckischen Spitznamen 'Cella' und 'Bardo' bedacht und hält die Sippe beständig in Atem – sei es in ihren Streitigkeiten oder in ihrer Unzertrennlichkeit. Beide sehen sich als verkannte Künstler, sind der Sippe jedoch eng verbunden.

Die beiden kümmern sich auch um *Rabyella* (*1017 BF) und *Geron* (*1020 BF), den Kindern von *Dexters* Base *Tallith* (*996 BF), die den frühen Tod ihres Mannes *Erdano* nicht verkraftet hat. Sie hat sich von den Menschen zurückgezogen und verbringt viel Zeit mit ihrem zahmen Baumbären *Cusimo*. Ihre Schwägerin *Fusca* (*998 BF) ist Tänzerin und Schauspielerin und sorgt zudem als talentierte Köchin für die Verköstigung der Sippe.

Thalionmels Base *Phrenya* (*986 BF) ist ebenso wie ihre Tochter *Dulacia* (*1005 BF) eine begnadete Akrobatin und Musikantin. Ihr Schwiegersohn *Phedro* (*1000 BF) ist als fahrender Händler ein Außenseiter in der Sippe, doch die kleine *Dólores* (*1023 BF) vermag die kleine Familie immer wieder zu einen.

Fedesco der Kobold (1,60, dürr, rundes Gesicht, neckische grüne Augen) ist als Findelkind zu der Gruppe gestoßen und an ihm scheint tatsächlich ein Schelm verloren gegangen zu sein. Hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich, er sei mit den chababischen Waldmännchen vertraut.

Auftritte: Das Erbe *Gerons* (in der Anthologie *Der Preis der Macht*)

Die Chababkinder im Spiel

Mit ihrer komischen Darbietung der Heldentaten Gerons haben die Chababkinder oft bei der Obrigkeit Anstoß erregt. Dabei ist die Sippe tatsächlich tief in den Mysterien des Wilden Südens des Horasreichs verwurzelt. In ihrer Gesellschaft lässt sich das urtümliche Land erkunden und erfahren. Allerdings sind sie nur äußerst selten außerhalb Chababiens anzutreffen.

DER CIRCUS COLOSSALE

Art der Gemeinschaft: Zirkusgruppe

Hintergrund: Seit mehr als zwei Jahrzehnten rollt der albernsche Zirkus mit seinen drei quietschenden Kastenwagen durch die Länder am Großen Fluss.

Der Direktor nennt sich "*seine Pompösität Spötter Spectaculius*" (redegewandt, beleibt) und schlüpft während der Vorstellungen in die verschiedensten Rollen. Im zur Seite steht *Tsaiane Kupferhaar* (*991 BF, kupferrotes Haar), eine ehemalige Geweihte der Tsa, die sich um alles kümmert, was in dem Geschäft anfällt: Sie entwirft das Programm und schneidert Kostüme, leitet die Proben, baut Instrumente, bessert die Wagen aus und dergleichen mehr.

Craftwyn, der "stärkste Mann Elenvinas", ist ein schmächtiger Hänfling, dessen Parodien nordmärkischer Ritter beim Publikum sehr beliebt sind. Die Schlangenfrau *Visianna* besticht durch ihre Eleganz und ihre Körperbeherrschung. Sie und *Craftwyn* sind ein Paar.

Bei den *Silbernen Kronen* handelt es sich um drei Kinder der anderen Artisten, die als lebende Pyramide auftreten. *Coularna* war früher Wildhüterin und führt nun Dressurnummern auf, lässt jedoch die Tiere frei, die die Gefangenschaft nicht ertragen. Zum Zirkus gehören weiterhin ein (angeblicher) Kastrat, der in höchsten Tönen zu singen versteht, ein glutäugiger Messerwerfer aus Punin sowie zwei Knechte.

Der Zirkus wurde von Spectaculius' Mutter *Ranna* gegründet, die immer noch mit den Fahrenden zieht und mit viel Talent Geschichten erzählt.

Auftritte: **Schemenhaftes Schicksal** (in der Anthologie **Stromschnellen**)

DER CIRCUS COLOSSALE IM SPIEL

Das Geschäft läuft in den Zeiten des Krieges schlecht, denn das Geld ist knapp und die Menschen drücken zu viele Sorgen, um sich an Gaukelei und Mummenschanz zu erfreuen. Mittlerweile haben sich die Zirkusleute darauf spezialisiert, bei ihren Auftritten lokale Eigenheiten oder Konflikte aufzugreifen. Dabei können sie jedoch auch leicht in Gefahr geraten und benötigen dann die Hilfe der Helden.

FAMILIE VAHARADA

Art der Gemeinschaft: Zahori

Hintergrund: Nicht nur Tanz, Gesang und bunte Gewänder prägen das Leben der Zahori, als Randgruppe sind sie auch immer wieder Verfolgungen und Schicksalsschlägen ausgesetzt. Der Mann von *Esfera Vaharada* (*989 BF, angegrautes

Haar, trägt dunkle, bodenlange Kleider) wurde wegen Pferdediebstahls gehängt und seitdem schlägt sich die Familie mit einem kleinen Eselskarren durch das Leben. Der gereiften Esfera, die für alle Probleme eine praktische Lösung zu kennen scheint, stehen ihre fünf Kinder zur Seite. Der Älteste ist der schlanke und glutäugige *Lumiro* (*1004 BF), ein begeisterter Tänzer und passabler Musikant und Gaukler. Seine Schwester *Taira* (*1008 BF) wirkt wie eine jüngere, fröhlichere Ausgabe ihrer Mutter und trägt Madas Gabe in sich, die jedoch nie ausgebildet wurde. Ein regelrechter Wirbelwind ist der junge *Pashkir* (*1011 BF), der sich zu einem talentierten Taschendieb entwickelt. Die Zwillinge *Xafal* (sprich: Dschafal) und *Nahal* (*1015 BF) sind unzertrennlich, doch sie scheinen ein Talent zu haben, sich in Schwierigkeiten zu bringen.

Auftritte: **El Vanidad** (in der Anthologie **Ehrenhändel**)

Die Familie Vaharada im Spiel

Die übersichtliche Sippe eignet sich dazu, Helden wie Spieler mit dem Leben der Zahori vertraut zu machen. Zudem besitzen die Vaharadas überall am Yaquir Verwandte und pflegen Kontakte zu anderen, größeren Sippen.

DIE JANTAREFFS

Art der Gemeinschaft: norbardische Meschpoche

Hintergrund: Die Jantareffs sind eine sehr kleine *Meschpoche* (Alaani für 'Sippe'), die nur sechs Kaleschkas besitzt und in den vergangenen Jahrzehnten vom Unglück verfolgt wurde. Nun ruht die Hoffnung auf der jungen Zibilja *Fetanka* (*1004 BF, konservativ, diszipliniert), die Sippe in bessere Zeiten zu führen. Die besonnene Muhme *Dascha* (*966 BF) erhebt ihre Stimme erst, wenn es unumgänglich scheint. Beim Handel erweist sie sich jedoch als hartnäckige Feilscherin. Die hübsche *Tjalva* (*1009 BF, robust, lange Haare) besitzt eine gefürchtete Zunge und kann sich in Sachen Schlagfertigkeit mit einem Schelm messen. Die zierliche *Raduschka* (*1006 BF) besitzt drei Ringelnattern, denen sie ihre ganze Zuneigung schenkt. *Kolaj* (*1010 BF, schmale Schultern, zwei große Ohringe) ist schüchtern, solange er nüchtern ist – betrunken gewinnt er an Selbstsicherheit, bis er irgendwann wortlos umfällt. Das Ehepaar *Golda* (*1000 BF, resolut, schallend lautes Lachen) und *Tevjosch* (*1001 BF, zerstreut, philosophisch) blickt auf eine muntere Schar von vier Kindern. Die Zwillinge *Alla* und *Anka* (*1014 BF) sind die Kinder von *Minika* (*986 BF, liebevoll-bissig) aus erster Ehe. Nach dem Tod ihres ersten Mannes heiratete sie den Zimmermann *Elkman* (*996 BF, muskelbepackt, hervorragender Sänger und Erzähler).

Auftritte: **Tränenharz** (in der Anthologie **Bienenschwarm & Diskusflug**)

Die Jantareffs im Spiel

Die Norbardensippe der Jantareffs kann den Helden überall im Bornland und im Hohen Norden begegnen, wo sie versucht, Handel zu treiben. Die Sippe ist sehr umgänglich und kann den Helden einen ersten Einblick in die Kultur der Norbarden geben (siehe hierzu auch **Land des Schwarzen Bären** ab Seite 118).

KOPIERVORLAGEN

PERIPIOS LIED

1

Wart', nicht mehr lang, Geliebte mein!
Dein Liebling näht dir eine Kappe fein.
Bald trägst du sie im hellen Sonnenschein,
Und beim letzten Tanz, da werd' ich bei dir sein.

2

Die Kappe wird bunt und froh gescheckt,
Wie dein kleiner Hund, den damals ich entdeckt.

3

Du bist mein, das ward mir klar,
Als im Apfelhain vor Jahren ich dich sah:
Spazierengeh'n mit deinem Hund,
La la la la leise ...

4

Noch heut' kommst du gern an jenen Ort,
Und bin ich auch fern, ist mir oft, als wär' ich dort:
Im Geist kann ich dann die Laube seh'n,
Wo alles begann, da, wo die Birken steh'n.

5

Damit sie genau auf dein Köpfchen passt,
Denn schlichtes Grau war dir ja stets verhasst.

Refrain: Wart', nicht mehr lang, Geliebte mein!

Liebling Kappe

Dein Liebster näht dir eine Mütze fein.

Bald trägst du sie im hellen Sonnenschein,

Und beim letzten Tanz, da werd' ich bei dir sein.

6

Dein Haar glänzt wie Gold, oh Geliebte mein,
Wie die Lerche so hold deine Stimme hell und rein.
Und breitest zum Tanz du die Flügel aus,
So führt mich ihr Glanz sofort zu deinem Haus.1

7

Ich bitte dich, triff mich am Königstor,
Genau im Tal, da warte ich davor.
Und bring mir Riesel zum Mauern mit -
Ich rat' dir gut, tu, worum ich bitt'!

8

Dein Huhn, das hab' ich gut versteckt,
An einem Ort, wo keiner es entdeckt:
Hinter der Tafel aus purem Gold,
Kannst du sicher sein, dass es der Fuchs nicht holt.

Spazierengeh'n mit deinem Hund,
Und ein Lied so schön erklang aus deinem Mund.

Wart' ...

Noch heut' kommst du gern an jenen Ort,

Und bin ich auch fern, ist mir oft,
als wär' ich dort:

Im Geist kann ich dann die Laube seh'n,
Wo alles begann, da, wo die Birken steh'n.

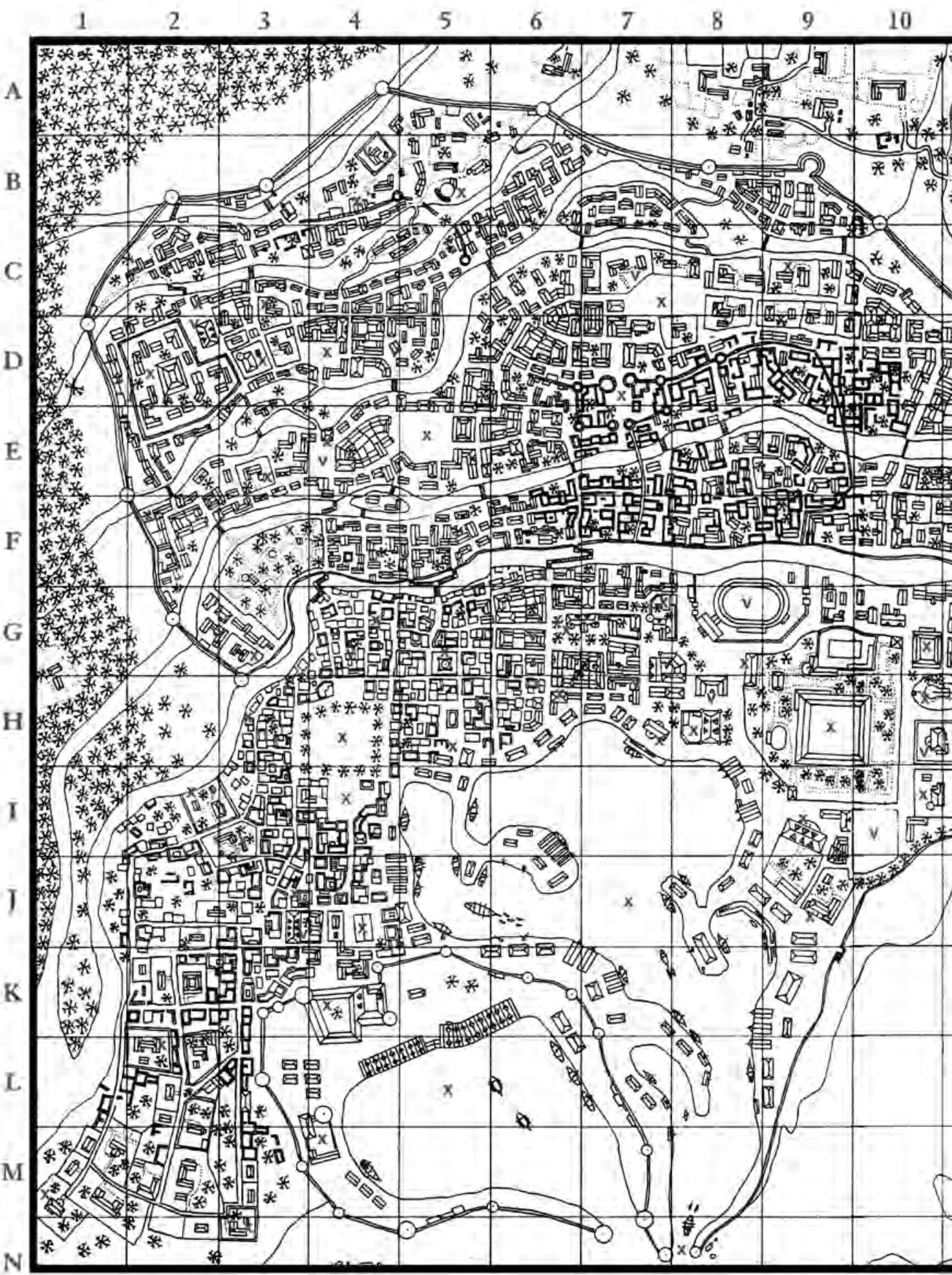
Wart'...
Kappe

Die Mütze wird bunt und froh gescheckt,
Wie dein kleiner Hund, den damals ich entdeckt.

Damit sie genau auf dein Köpfchen passt,

Denn schlichtes Grau war dir ja stets verhasst.

Wart' ...



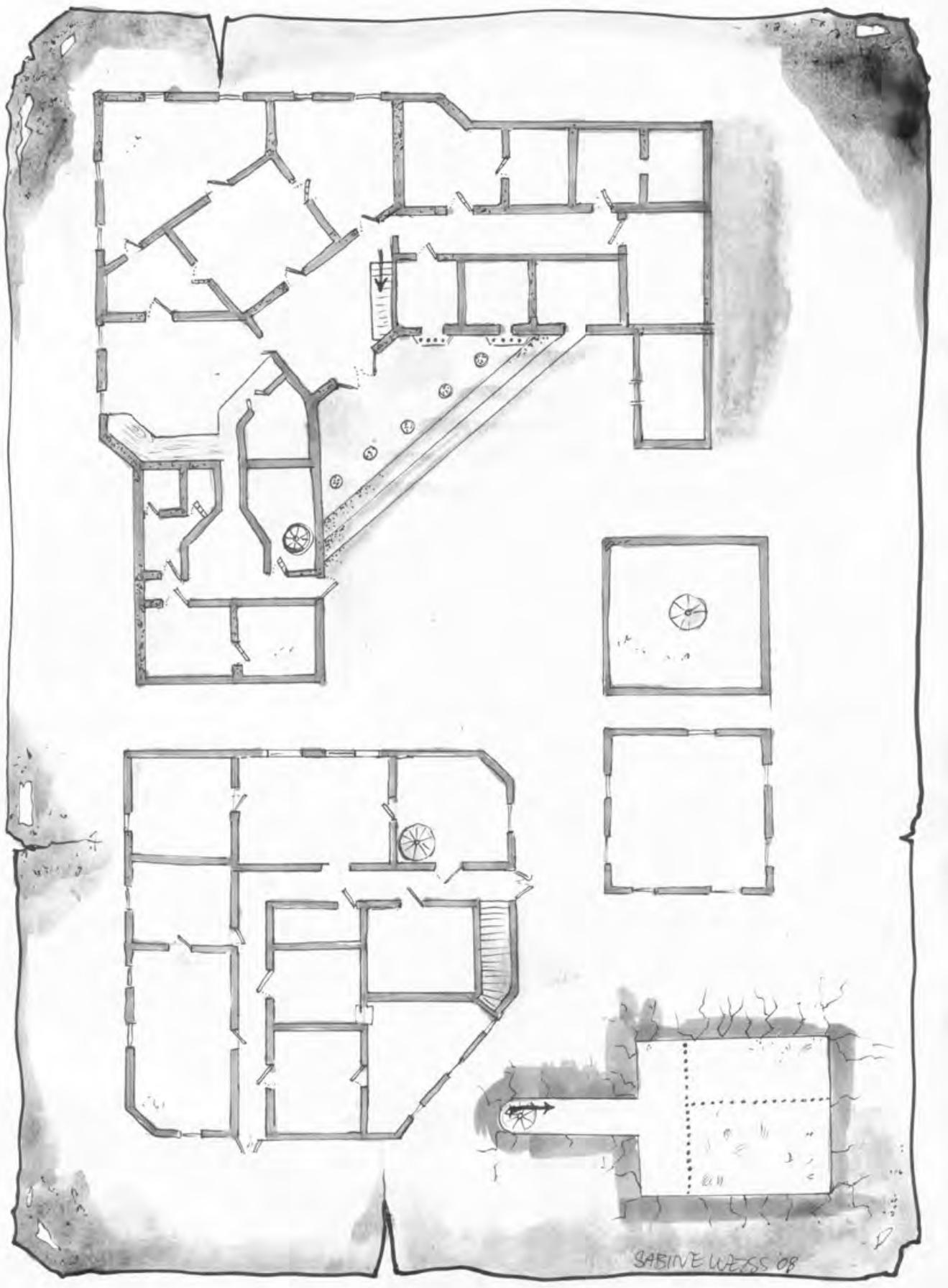
11 12 13 14 15 16 17 18



Legende

- Alte Riechwiege 110 V
- Anwesen des Arkhan Aarabaa N 3 X
- Anwesen Pervall L 2 X
- Arsenal und Neues Stadttor B 16 X
- Bal-Honak-Arena G 8 V
- Börse 118 X
- Der Neue Tempel J 15 X
- Der Sitz des Hohen Rates der Zwölf D 13 X
- Die ewige Wiedergeburt (Tsa-Tempel) J 15 X
- Die offene Hand (Phex-Tempel) H 4 V
- Domizil des Großen Theatralo M 1 X
- Drachenmarkt E 5 X
- Efferd-Tempel J 4 X
- Eingang zum Labyrinth 115 X
- Effenhaus 13 X
- Frachthafen 17 X
- Garnison des Schwarzen Bundes des Kor M 4 X
- Gespensterurm J 3 X
- Gen Klippstein J 3 V
- Großadmiralität K 4 X
- Gutshof Balura von Mirbam B 4 V
- Hafenmeisterei H 7 X
- Halle der tausend Lüste (Rahja-Tempel) H 10 X
- Haus der Unsterblichkeit D 7 X
- Haus mit Turm 110 X
- Hesinde-Tempel Sant'Argelion D 2 V
- Hochofen B 5 X
- Hotel 'Efferdrub' 19 X
- Hotel 'Zum Weißen Einhorn' D 3 X
- Hundemarkt C 7 X
- Kolos N 8 X
- Kommandantur B 14 X
- Kriegshafen L 5 X
- Marakantempel I 1 V
- Mirhimer Tor C 13 X
- Ordenshaus der Bornusvaben I 16 X
- Orleanshaus zum Schwarzen Löwen G 7 X
- Paligan-Therme H 10 V
- Palmenpark F 3 X
- Perlenmarkt H 4 X
- Pferdeschwemme D 4 V
- Rabenfels K 15 X
- Rondra-Tempel Sankt Gerud G 3 X
- Schrägliftzug F 13 X
- Schwarze Turm E 4 X
- Seidenmalergasse D 4 X
- Seine-Heiligkeit-Gurvan-Sakrale G 5 X
- Silberberger Rohal C 7 V
- Sklaveninsel N 11 X
- Sklavenmarkt H 9 X
- Söldnermarkt E 12 X
- Stadthaus G 10 X
- Stadtwache am Sklavencmarkt G 8 X
- Tar-Honak-Platz 14 X
- Tempel der Marbo C 14 X
- Tempel der Travia C 3 X
- Tempel des Ingerimm B 4 X
- Tempel des Levthan (geheim)
- Tempel des Mantikora B 11 V
- Tempelhafen 111 X
- Universitätschule D 2 X
- Villa Bonareth E 15 X
- Villa Desiderya C 9 X
- Villa Florios C 15 X
- Villa Hermetica E 3 X
- Villa Karinor D 17 X
- Villa Kugres G 16 X
- Villa Paligan F 14 X
- Villa Ulfhart F 16 X
- Villa von Horus dem Giftfürsten 12 X
- Villa Wilmaan H 17 X
- Villa Zornbrecht F 17 X
- vizekönigliche Zwingfestung H 16 X
- Wassergärten L 16 X / K 14 X / K 17 X

SKLAVENHÄNDLER HEKMAT'S ANWESEN



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 verwickelte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen.
Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

BARDENSANG UND GAUKELSPIEL

REDAKTION: MICHAEL MASBERG

AUTOREN / AVTORIIPPEI: DANIEL HEßLER, FRANZ JANSON, MARC JEPPEßEN,
KATJA REINWALD, PIPPA SCHELLHAAS, STEFAN VITTEGGER

Bardensang & Gaukelspiel führt Sie auf die Straßen und in die Dörfer Aventuriens, an der Seite von Gauklern, Wahrsagern, Spaßmachern, Theaterleuten und anderem Fahrenden Volk. Gönnen Sie Ihren Helden eine Verschnaufpause und zeigen Sie ihnen, wie man in Aventurien die Seele baumeln lässt. Doch Helden wären nicht, was sie sind, würde sich in ihrer Nähe nicht ein Übel erheben, das ihre Aufmerksamkeit erfordert. Die Abenteuer dieser Anthologie spielen fernab höfischer Intrigen und großer Schlachten, stattdessen zeichnen sie das lebendige Bild eines Aventuriens im Kleinen und rücken das Fahrende Volk, das meist eher eine kleinere Rolle in Abenteuern spielt, ins Zentrum der Geschichte. Die Helden können die Freundschaft der Fahrenden gewinnen, die ihre Namen weit in die bekannte Welt hinaustragen – Freunde, die ihnen fast überall in Aventurien wieder begegnen können.

Damit diese Anthologie auch über die gespielten Abenteuer hinaus für Sie von Nutzen ist, haben wir diverse Spielhilfen integriert, die zeigen, wie Sie das Fahrende Volk in Ihre eigenen Abenteuer einbinden können. Die vorgestellten Meisterpersonen, von denen Sie einige vielleicht bereits aus anderen Publikationen kennen, sind ein Fundus, aus dem Sie für Ihre Geschichten schöpfen können. *Bardensang & Gaukelspiel* eignet sich auch für neue Spieler, die im Kleinen an die phantastische Spielwelt Aventurien herangeführt werden.

Zum Spielen der Abenteuer dieses Bandes benötigen Sie die Kenntnis der Regelwerke *Wege der Helden*, *Wege des Schwerts* und *Wege der Zauberei*. Für Spielleiter ist die Kenntnis der jeweiligen Regionalspielhilfen empfohlen.



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-95752-784-4

13062PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 163

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

MITTEL BIS HOCH /
NIEDRIG BIS HOCH

ERFAHRUNG

(HELLEN)

EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELLEN)

INTERAKTION,
TALENTEINSATZ

ORT UND ZEIT

GREIFENFURT,

ANDERGAST, AL'ANFA,

HORASREICH;

JEWELNS IN NEVERER ZEIT

