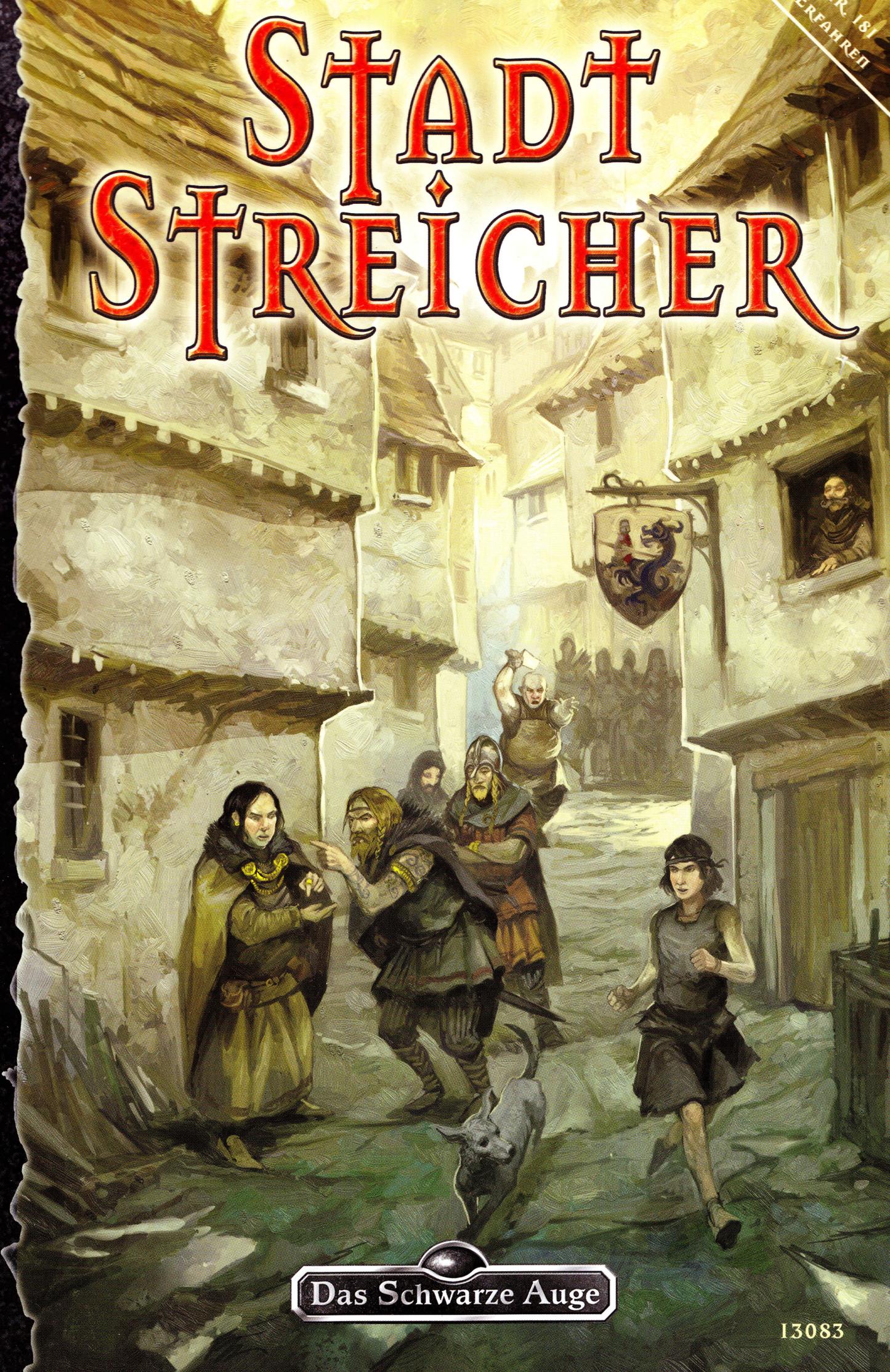


AVENTURIEN

STADT STREICHER

ERFAHREN 181

VIER DSA-KURZABENTEUFER FÜR 3 - 5 ERFAHRENE HELDEN

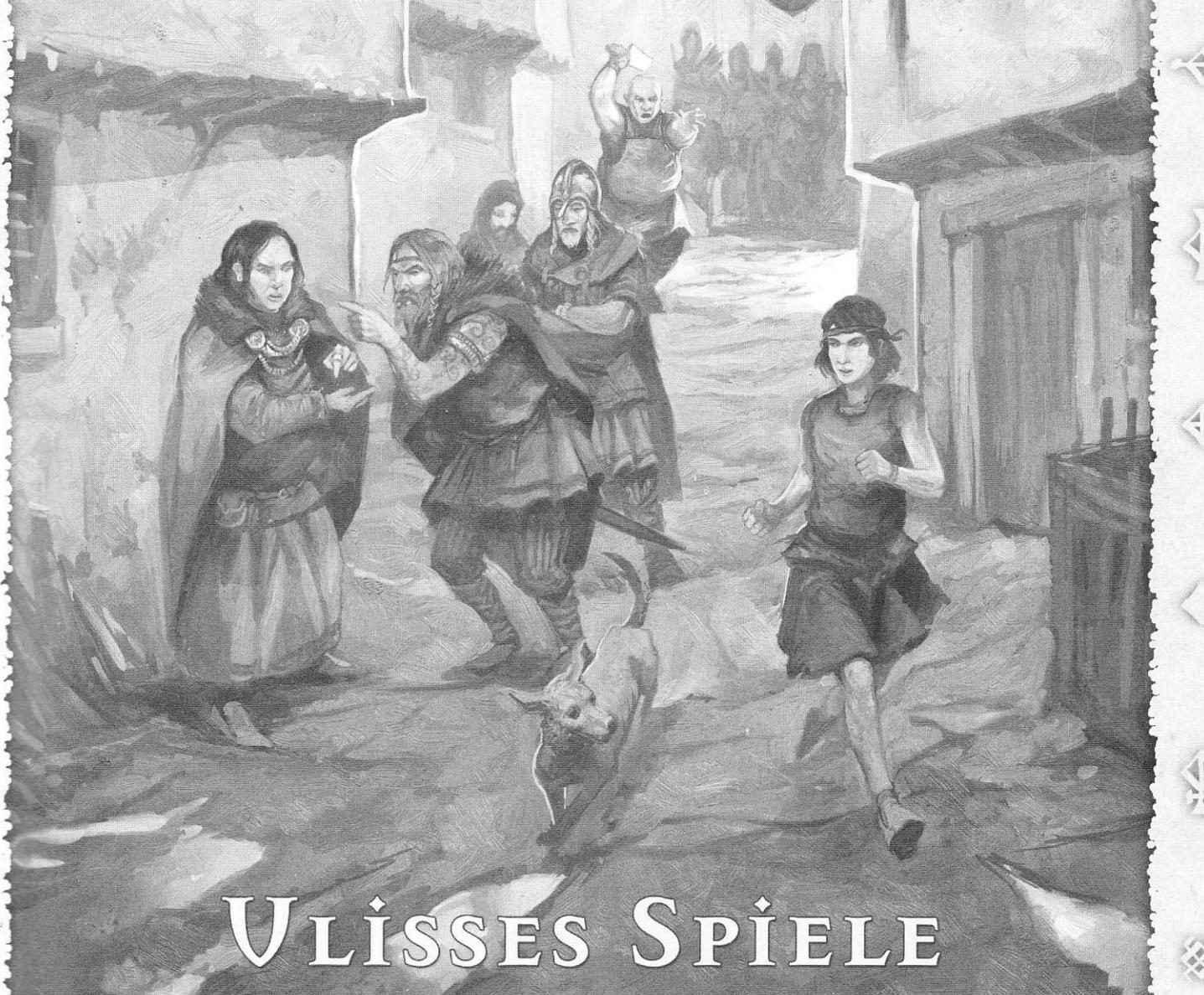


Das Schwarze Auge

13083

Das Schwarze Auge

STADT STREICHER



VLISSES SPIELE





AVENTURIEN[®]

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION
THOMAS RÖMER

LEKTORAT
THOMAS RÖMER

COVERBILD
JON HODGSON

**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN
BOROS/SRIKSZAI, CARYAD,
TRISTAN DEPECKE, FU FU FRAUENWAHL,
MICHAEL JAECKS, MARCUS KOCH,
BJÖRN LEPSIG

KARTEN & PLÄNE
ANDREE HACHMANN, MARTIN LORBER,
SABINE WEISS

Copyright © 2010 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2010

ISBN 978-3-86889-092-1

Das Schwarze Auge

STADT STREICHER

EINE BLÜTEPLESE VON STADTABENTEUERN

REDAKTION

BjÖRN BERGHAUSEN

AUTOREN

ANDREAS AIGNER, MURIA BERING, JAN BRÄTZ, FABIAN FLÜSS,
DANIEL HEßLER UND MARTIN JOHN

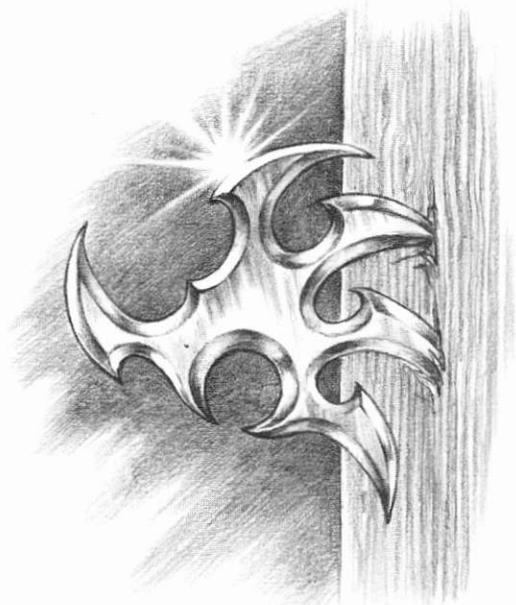
MIT DANK AN

ANDREE HACHMANN, TILO HÖRTER, FRANZ JANSON,
MARTIN LORBER, KATJA REINWALD, JOSEPH ROTH, MICHELLE SCHWEFEL
UND MARK WACHHOLZ



INHALT

VORWORT	5
EINLEITUNG	5
DRACHENTÖTER	9
Dem Meister zum Geleit	9
Das Abenteuer beginnt	10
Spurensuche	13
Finale	20
Ausklang	22
Anhang I: Meisterpersonen	22
Anhang II: Die Herberge Zum Drachentöter	26
Anhang III: Übersichten	27
VERSCHERZT	28
Das Abenteuer	28
Erster Akt – Bühne frei!	29
Zweiter Akt – Blick hinter die Kulissen	32
Informationen	34
Dramatis Personae – Verdächtige und Ansprechpersonen ...	35
Dritter Akt – Der Vorhang fällt	43
PUFFMENSCHAPZ UND MASKENSPIEL	46
Das Abenteuer	46
Der Einstieg ins Abenteuer	47
In den Gassen der Stadt	48
Auf den Dächern der Stadt	55
In den Tiefen der Stadt	59
BEIFANG	64
Zum Abenteuer	64
Hauptfiguren	64
Hafenasyl	69
Meinungsbildung	72
Mord und Totschlag	76
Finale	81
НАПДОВТС	84



FuFu
2010

VORWORT

Die Spielhilfe **Patrizier und Diebesbanden** widmet sich dem Spiel in Städten und der Gestaltung von Abenteuern des Genres 'Stadtabenteuer' und liefert städtische Aushängeschilder dreier Kulturkreise: Angbar, Mengbilla und Riva.

Die Anthologie **Stadtstreicher** führt die Spielhilfe fort bis an den Spieltisch: Es treten vier Abenteurer auf den Plan, die ihre turbulente Handlung in jeweils einer anderen Stadt entfalten und die variablen Möglichkeiten und die große Vielfalt nutzen, die das Genre Stadtabenteuer bieten. Wie in der Spielhilfe dargestellt, orientieren sich die Handlungsfäden an entscheidenden Orten innerhalb der Stadt. Diese Orte des sich entwickelnden Abenteuergeschehens sind nicht linear verbunden, sondern fungieren als Kreuzungspunkte einer möglichst offenen Handlungsgestaltung. Dabei bündeln lediglich Schlüssel-szenen die offenen Handlungsstränge wie in einem Trichter, etwa das Finale.

Ein jeweils großes Personarium bereichert die Vielfältigkeit jedes Abenteurers als Angebot und eröffnet neue Wege und jede Menge Abzweigungen. Die in der Spielhilfe **Patrizier und Diebesbanden** bestens ausgeleuchteten Schauplätze Angbar, Mengbilla und Riva sind die Bühnen für die Schaustücke, die mit ungewöhnlichem Humor und grotesken Handlungselementen durch die Kulissen fegen und mit allerlei falschen Fährten und Masken in die Irre führen. Eine absurde Kriminalklammer, ein groteskes Schelmenstück, eine clowneske Tragikomödie und ein generisches Stadtabenteuer als Detektivgeschichte warten auf Sie. Jenes vierte Abenteuer meistert den Versuch, eine Handlung auszubreiten, die Sie als Spielleiter überall in Aventurien ansiedeln können – in jeder Stadt.

*Björn Berghausen
Berlin, im Juli 2010*

EINLEITUNG

Städte sind Bühne und Bestandteil fast aller Abenteuer, die von aventurischen Helden erlebt werden: Ausgangspunkt, Ausrüstungsmöglichkeit oder Ort des Geschehens selbst; um Städte kommt der Held nicht herum – und will es auch nicht. Denn in ihnen schlummern Abenteuermöglichkeiten, die wegen der vielen Einwohner zu größtmöglicher Interaktion mit den Meisterfiguren anregen – mithin also zwischen Spielern und Spielleiter.

Abenteurer in Städten tragen bestimmte Merkmale, die sie zu spannenden Herausforderungen machen können: Wo viele Personen leben, können auch viele angesprochen oder herausgefordert werden, Richtungen weisen, Handlungen ändern und befinden sich stets im Bild des Geschehens. Daraus ergeben sich Chancen für die Gestaltung einer offenen Abenteuerhandlung, aber es entstehen auch Risiken, sich in der Vielfalt zu verlieren: Handlung und Abenteurer können zerfasern. Eine zusätzliche Herausforderung birgt das Erzählen des typisch städtischen Stimmengewirrs in Hafenkneipen, auf Hauptstraßen und Marktplätzen. Auf den ersten Blick schwierig für das Spiel in Städten scheinen auch zwei Merksätze zu sein: *Die Stadt ist dynamisch*: Personen, Gruppen und die öffentliche Meinung sind im ständigen Fluss – *Die Stadt ist statisch*: Straßen, Plätze, Grundrisse und Tore sind unverrückbar, der Stadtplan weniger flexibel als die Wildnis.

Wichtige Hinweise und Tipps zum Spiel in Städten und zum Genre Stadtabenteuer finden Sie in der Spielhilfe **Patrizier und Diebesbanden**, die Ihnen zur Vorbereitung der hier versammelten Abenteuer ans Herz gelegt seien. Sie können aber auch gleich drauflos spielen. Sie sollten aber jedes Abenteuer mindestens einmal gründlich gelesen haben, um die offenen Handlungen auch sicher gestalten zu können.

DIE ABENTEUER IN KÜRZE

In dem ersten Abenteuer **Drachentöter** haben die Helden Gelegenheit, einem Wirtsehepaar beizustehen, das sich gerade erst niedergelassen hat und nun einer Vielzahl von Problemen gegenübersteht: Konkurrenz, Schutzgelderpressung, nächtli-

chem Spuk und Einbrüchen. Die Handlung des Abenteurers steuert dabei auf einen gruseligen Höhepunkt zu, jedoch kann der Spielleiter zu der Grundgeschichte eine Vielzahl von Angeboten nutzen, die Handlung komplexer zu gestalten. Das Abenteuer ist nicht nur modular strukturiert, es kann auch in (fast) jeder aventurischen Stadt gespielt werden. Damit ist es hervorragend geeignet, in eine Abenteuersequenz Ihrer heimatlichen Runde zwischengeschaltet zu werden oder als Auftakt für eine neue Heldengruppe zu dienen – egal wo.

Das Abenteuer **Verschertzt** führt die Heldengruppe in das biedere Angbar, wo wegen der närrischen Tage während des Festes der Freuden oben nach unten verkehrt ist: Erlaubt ist, was bisher verboten war, solange alle darüber lachen können, und die starre Ordnung der Reichsstadt wird traditionell verspottet durch die Wahl des 'Halben Vogtes'. Doch dieser verschwindet bei einem grotesken Bühnenstück. Die Helden werden noch auf der Bühne in einen turbulenten Kriminalfall gezogen, der unter die Bühne und hinter die Kulissen führt und dabei ziemlich gefährlich wird. Für den Spielleiter ergibt sich ein Potpourri an Möglichkeiten, einen aventurischen Karneval und enthemmte Spießbürger beim übertriebenen Feiern durch die Abenteuerhandlung tanzen zu lassen und diese lebhaft zu verwirren.

Mit großen Gesten und einem schauerlichen Schattenriss des sowieso schon haigefährlichen Mengbillas wartet das Abenteuer **Mummenschanz und Maskenspiel** auf. Die Stadt scheint in der Hand eines Erzschorken zu sein, der schon bei ihrer Anreise einen Schlag gegen die Helden führt. Diese müssen sich danach von Verdächtigungen reinwaschen, den Schurken jagen und dabei auf gefährliche Überraschungen stoßen – denn hinter der Maske lauert vielleicht nur eine weitere Maske. Das Abenteuer lässt sich auch mit eleganter Clownerie als tragikomische Farce spielen, in der die Helden über sich hinauswachsen und mit den Genres spielen. Dem Spielleiter begegnet die Herausforderung, doppelbödig Meisterfiguren und eine Geschichte mit überraschenden Wendungen darzustellen

In **Beifang**, dem vierten Abenteuer des Bandes, haben die Helden es mit all jenen Ärgernissen zu tun, die neben der eigentlichen Beute noch ins Netz gehen, und die die Fischer 'Beifang'

nennen: Ein Walfänger sucht Schutz in Riva, sein Fang entzweit die Städter und gefährdet den Frieden mit den Thorwalern. Während die Gemüter sich erhitzen und alte Narben wieder aufbrechen, während sich der Kadaver von Faulgasen immer weiter aufgebläht wird, geschehen grausame Morde in den Gassen der Stadt. Nur die Helden durchschauen die Zusammenhänge und können die Katastrophe verhindern. Das Abenteuer ist als gruselige Kriminalklamotte konzipiert.

AUSWAHL DER HELDEN

Alle Abenteuer sind für Helden geeignet, die sich in Städten zurechtfinden, gute Menschenkenner sind und einiges Verhandlungsgeschick besitzen. Magiekundige und Kämpfernaturen können in dieser oder jener Episode auf ihre Kosten kommen – allerdings mit der Einschränkung, dass in den meisten aventurischen Städten allein schon das Tragen von Waffen verboten ist, vom Kämpfen mit scharfer Klinge ganz zu schweigen. Ein Held jedoch, der sich waffenlos zu behaupten weiß, könnte an mancher Gassenjagd und Kneipenprügelei seine Freude haben. Es geht um Interaktion, moralische Fragen und das Spiel mit gesellschaftlichen Konventionen – ein Fest für sozial orientierte Helden.

Ungeeignet sind reine Wildnisläufer, die einen längeren Aufenthalt in einer Stadt nicht ertragen. Auch Barbaren oder waldelfische Stadthasser werden sich nicht amüsieren. Exoten wie Waldmenschchen, Achaz, Goblins oder Orks wiederum lassen sich – mal besser, mal schlechter – durchaus integrieren.

In **Mummenschanz** und **Maskenspiel** in Mengbilla werden die Helden im Laufe

des Abenteuers mächtige Waffen in die Hände bekommen und mit hoher Wahrscheinlichkeit auch ihre Identitäten wechseln – daher sind fast alle Heldentypen denkbar. Magiebegabte – insbesondere Elfen – sind zwar in Angbar nicht gut beleumundet, da aber **Verschert** die Stadt im Ausnahmezustand während der Schelmischen Nächte antrifft, können Magierroben und Elfenohren allerdings auch als Verkleidung deklariert werden.

DAS VERBINDERDE ELEMENT

Die Abenteuer als Kampagne zu spielen, dürfte sich als schwierig herausstellen. Sie lassen sich aber einzeln sehr gut in den Reiseweg Ihrer Heldengruppe einflechten, wenn dieser die Regionen kreuzt, in denen Riva, Angbar und Mengbilla liegen. Dass **Drachentöter** sich überall einpassen lässt, prädestiniert es für Ihren Spieltisch.

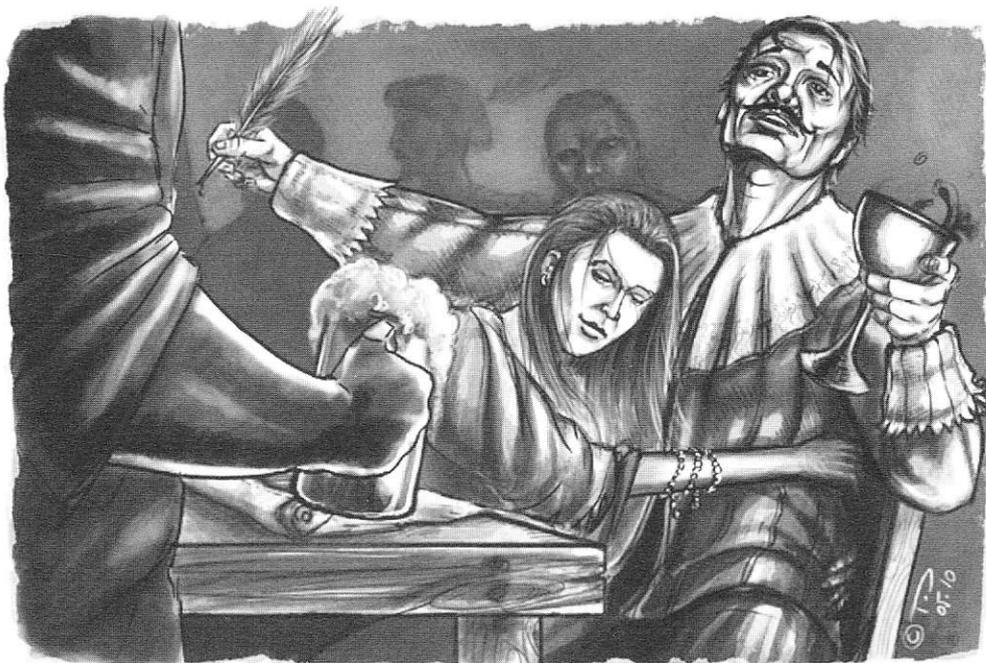
Neben den bereits vorgestellten Qualitäten haben die Abenteuer noch eine Gemeinsamkeit, die Sie nutzen können, wenn Sie – vielleicht nicht im direkten Anschluss, sondern etwas später – ein weiteres Abenteuer dieser Anthologie spielen wollen: den Lebenskünstler und Schmonzettendichter Rahjophrast Rosenkron nämlich. Diesen hat es aus unter-

schiedlichen – und dann doch den immer wieder gleichen – Gründen just ein weiteres Mal in dieselbe Stadt wie die Helden verschlagen. Stets ist Rahjophrast auf der Flucht: Wem er mit seinen Behauptungen auf die Füße getreten ist, wen er mit seinen Geschichten beleidigt, wen er betrogen, verhöhnt, gehört, verführt und sitzen gelassen, wen er ausgetrickst und angeschnorrt hat – sie alle sind dem Lebenskünstler auf den Fersen.

RAHJOPHRAST ROSENKRON – DER STADTSTREICHER

»Alrique warf sich an die breite Brust des kräftigen Rittersmannes, schmiegte ihre schlanke Gestalt an den gestählten Körper ihres Retters – und der Morgenröte gleich ergoss sich hemmungslose Liebe in das Herz der Schönen. »Liebster«, hauchte sie aus rosenroten Lippen ...«

—Aus Wildes Spiel der Rittmeisterin
von Rahjophrast Rosenkron, Punin 1029 BF



Wer kennt nicht die bei Alt und Jung beliebten Romanzen aus der Feder des berühmten garetischen Autors, in denen die kesse Prinzessin Alrique ihre romantischen und schlüpfrigen Abenteuer durchsteht? Oder anders gefragt: Wer kennt sie schon, diese auf billigem Papier gedruckten Schmonzetten, die unter dem Ladentisch verschербelt werden und voller tolldreister Ungereimtheiten stecken? Oder: Wer bekennt sich dazu, Leser dieser schmutzigen anzüglichen und dabei fantastischen Geschichten zu sein?

Hinter dem hochtrabenden Autorennamen Rahjophrast Rosenkron verbirgt sich Orlan Bodiak, Abgänger – nicht Absolvent! – der Universität zu Methumis, Spross einer garetischen Flickschusterdynastie, ehemaliger Fechtlehrer zu Punin, Weinverkoster zu Grangor und vorgeblicher Edelmann zu Gareth; Bezwingler der schrecklichsten Landstraßen, Vernichter ganzer Kohorten von Weingläsern, Verschwender, Hurenbock, Lästertmaul, Possendichter, Schwerenöter und Vagabund. Rahjophrast versteht sich darauf, sein Halbwissen wie Gelehrtheit, seine Verse wie Dichtung und seine Behauptungen wie reine Wahrheit klingen zu lassen. Zwar verprellt er so ein ganzes soziales Umfeld, sobald seine Gönner hinter seine Hochstapelei gekommen sind, aber dann zieht er einfach weiter, legt ein

neues Gewand an, setzt eine neue Maske auf und sucht sich einen neuen Bewundererkreis, der ihn aushalten kann.

Rahjophrast ist eloquent und witzig, wortgewandt und galant, beherrscht sowohl die Hofmanieren der besseren Gesellschaft als auch den niedrigsten Ton der letzten Kaschemme. Seine Gestalt ist hochgewachsen, drahtig und ebenmäßig, sein Gesicht aber von den Exzessen seiner guten wie auch den Entbehrungen seiner schlechten Tage gezeichnet. So ist für jeden, außer Rahjophrast selbst, offensichtlich: Seine besten Tage sind dahin.

Drei große Fehler erschweren sein Leben, und vier Laster bedrohen immer wieder seine unstete Existenz – das sind Rahjophrasts Trivium und Quadrivium – die 'akademischen Fächer' seiner Lebensschule.

Fehler

Der erste Fehler ist Rahjophrasts *Eitelkeit*, die sich vor allem auf seine Erscheinung und seine Bildung erstreckt. Stets bemüht er sich, teuer und aufwändig gekleidet zu sein. Schmuck liebt er (besitzt ihn aber nie lange), und Spitzenkragen und goldene Stiefelschnalle sind ihm ein Muss, sobald ihm Phexens Gunst wieder einen Geldregen beschert. Was er auf Praiostagsschule und der Methumiser Universität gelernt hat, hält Rahjophrast für gehobene Bildung, dabei spricht er ein schauriges Bosparano und hat Rohals philosophisches Werk – abgesehen von der Einleitung – niemals gelesen.

Der zweite Fehler ist seine *übersteigerte Phantasie*: Wenn Rahjophrast über Brabak nur ausreichend viel gehört oder gelesen hat, dann glaubt er wirklich, sich dort auszukennen und behauptet sogar, schon dort gewesen zu sein. Wenn ihm die Wirklichkeit zu profan und langweilig erscheint, dann würzt er sie mit phantastischen Zugaben. Andere nennen das Lügen, doch geht der Begriff völlig fehl: Rahjophrasts Welt sieht wirklich anders aus.

Der dritte Fehler besteht in der grenzenlosen *Selbstüberschätzung*, die sich sowohl in der Wahl der Gegner als auch vor der Zahl der Weingläser als auch in der Beurteilung der eigenen Person offenbart. Rahjophrast Rosenkron hält sich für wahr für einen begnadeten Literaten – für einen der talentiertesten Autoren der Gegenwart. Der Erfolg gibt ihm ja Recht, denn in der Tat verkaufen sich seine Hefte gut. Und er findet auch immer wieder einen Drucker oder Verleger, der ihm in Kenntnis der Hefte aus anderen Druckereien Geld für eine weitere Alrique-Episode gibt. Jeder Titel dieser Reihe ist deshalb in einer anderen Stadt gedruckt worden – eine Spur des vagabundierenden Autors.

Laster

Die Laster des Autors sind Trunksucht, Hurerei, Spielsucht und Streitlust. Diese vier treiben ihn jedes Mal aufs Neue ins Verderben – und in eine neue Stadt. Sie sind für jeden seiner Auftritte im Abenteuer der Anlass, dessentwegen er sich aus der vorangegangenen in die gegenwärtige Stadt gerettet hat. Am besten verketten Sie Rahjophrasts Auftauchen im Abenteuer pro Stadt mit jeweils einem dieser Laster. Weitere Hinweise zum Einbau des Stadstreichers und seine mögliche Funktion im Abenteuer finden Sie an entsprechender Stelle erklärt. Ihnen als Spielleiter sei jedenfalls jedes Laster wärmstens ans Herz gelegt!

Trunksucht: Rahjophrast säuft in zwei Kneipen abwechselnd und jeden Abend unmäßig, pumpt sich von den Wirten oder Gästen Geld und trägt es in das jeweils andere Etablissement. Irgendwann platzt einem der Wirte der Kragen: Er fordert den versoffenen Chronisten auf, seine Zeche zu begleichen, doch Rahjophrast weist nur auf sein zerschlissenes Hemd: Mehr habe er nicht, und das Hemd bräuchte er noch, wenigstens um darin beerdigt zu werden. Diesen Wunsch will der genepte

Wirt ihm gern erfüllen, als sich herausstellt, dass Rahjophrast ausgerechnet den konkurrierenden Wirt der anderen Kneipe mit dem bezahlt hat, was er in der ersten Kneipe geborgt hatte. Und zweitens missfällt dem Wirt der just in diesem Moment auf den Markt kommende Roman *Alriques Feier ohne Ende – vom tumben Wirte und seinem leeren Fass*.

Hurerei: Die Frau eines angesehenen Bürgers der Stadt zu verführen, mag schon dreist sein. Gleichzeitig einer anderen Dame erfolgreich den Hof zu machen und den Gatten als Hahnrei öffentlich verspotten, grenzt an Übermut. Dann aber einen Spielgewinn im besten Bordell der Stadt lautstark und öffentlich auf den Kopf zu hauen, die Liebedienerinnen mit den Namen der Damen zu versehen und das Schauspiel nicht etwa im Separee, sondern auf dem Tresen enden lassen zu wollen, zeugt von einer gewissen Sorglosigkeit gegenüber dem eigenen Überleben. Rahjophrast tut all dies mit größtem Vergnügen und unter Auslassung sämtlicher Vorsichtsmaßnahmen – und dann erscheint auch noch das Romanheftchen *Alriques Abzählreime: Fünf, Sechs Sieben – alle meine Lieben* mit eindeutig zweideutigen Benennungen der amourös handelnden und lieblos behandelten Personen.

Spielsucht: Es gibt Orte, an denen das Glücksspiel ein Zeitvertreib für Jedermann ist und niemand am Abend weinend vom Tisch aufstehen muss. Und es gibt lasterhafte Spielhöhlen, in denen Phex nur vorbeischaut, um einem seiner wagemutigsten Anhänger gerade so viel Glück zu schenken, dass der Messerstich an der Rippe abgelenkt, statt tödlich zu sein. In einer solchen Kaschemme spielt Rahjophrast täglich an verschiedenen Tischen verschiedene Glücksspiele, bis der Abend im Zusammentreffen vieler unglücklicher Umstände eskaliert: An dem ersten Tisch entdeckt man, dass Rahjophrasts Wechsel der Nordlandbank miserable Fälschungen sind, am zweiten offenbart Rahjophrast seinen vollkommenen Bankrott und die Unfähigkeit, auch nur einen Kreuzer der Spielschuld bezahlen zu können – von der Zeche ganz zu schweigen –, während die Spieler am dritten Tisch endlich begriffen haben, mit welchem Trick Rahjophrast sie aufs Kreuz gelegt hatte. Ob hier noch ein Roman erscheint, hängt vom Versteck des Autors und seiner Verkleidung ab.

Streitlust: Ein Leser eines seiner Romane kommt dem übel-launigen Rahjophrast krumm, woraufhin dieser in Streitlust seine ganze Wortgewalt auspackt und den unzufriedenen Bücherfreund vor aller Welt nach Strich und Faden beleidigt. Satisfaktion wird gewährt, doch noch ehe der Abend herum ist, verhöhnt Rahjophrast seine eigenen Sekundanten, die daraufhin für später bestellt werden – zu den Duellen zwei und drei. Rahjophrast verschläft nicht nur alle Duelle, er bringt auch noch das Heftchen *Unbesiegbare Alrique – Von den Langnasen, Schafsköpfen und Schlapphähnen* heraus, in denen alle Duelle von Alrique und ihrem Liebhaber gewonnen werden.

OEUVRE

»Weh mir Alrique! Nun muss ich sterben, da ich von deiner Liebe kosten durfte!«

»Nie werde ich einen anderen lieben als dich!«

»Doch, meine Prinzessin, du musst – denn du bist für die Liebe geschaffen.«

»Aber ich habe nun nichts mehr! Nichts als meinen Titel, Romoaldo! Nichts, kein Vermögen, kein Geld – niemand wird mir beistehen.«

»Doch, meine Alrique, du hast deine Schönheit und deine Leidenschaft – sie werden dir helfen durch alle Fährnis! Du wirst dies letzte Rätsel lösen ...«

—Aus Die Liebe einer Prinzessin 4,
Bosparan [Druckortfiktion] 1027 BF

Ausgewählte Werke

- 👁 Die Liebe einer Prinzessin, Band 1–8
- 👁 Die Unstillbare Liebe der Prinzessin Alrique
- 👁 Prinzessin Alrique – Liebesgrüße aus Punin
- 👁 Die Prinzessin in den Fängen des Piraten (die legendäre Hamarro-Folge)
- 👁 Unzählbare Alrique – Im Harem des Novadischeichs
- 👁 Prinzessin Alrique – die wahre Tochter des Kalifen (die legendäre Nedime-Persiflage)
- 👁 Schmelzende Gletscher – Alrique und der Eisbarbar
- 👁 Limbusliebe – Die magischen Küsse der Prinzessin Alrique
- 👁 Glühende Leidenschaft im Ferkinadorf – Geraubte Prinzessin Alrique

DIE ROLLE DES STADTSTREICHERS IN DEN ABENTEUERN

Rahjophrast Rosenkron ist eine Provokation für die Helden. Im ersten Abenteuer gerät er auf ihre Spur und pickt einen von ihnen heraus, dessen Leben er in den grellsten und abenteuerlichsten Farben ausmalt und in einer neuen *Koperte* erzählt. Bald schon ist der Talerroman fertig gestellt – und die romantische Hälfte der Stadt liest und erkennt den Helden in der erotischen Hauptrolle wieder. Frauen, Jünglinge und auch gestandene Weibsbilder sowie ältere Stelzböcke stellen den Helden nun nach. Ein Blick in den Roman offenbart, dass Rahjophrast den Helden jedoch nicht genau portraitiert hat, sondern – bis auf die korrekte Beschreibung des Äußeren und dessen Namen – sich eine ziemlich großspurige Gestaltungsfreiheit genommen hat.

Prinzessin Alrique begleitet Rahjophrast schon lange. Und auch wenn sie stets Erfolg bei der Leserschaft hatte, ist der Autor auf dem Weg zu neuen Ufern, neuen Figuren, die weniger altbekannt und darum aufregender sind. Der Stadtstreicher mag sich den Helden aus Neugier am erzählbaren Stoff für seinen nächsten Talerroman nähern. Denkbar ist er aber auch als Duellgegner, Kumpan beim Saufen oder Raufen, als Konkurrent im Spiel oder um eine Frau oder als fragwürdiger Ratgeber. Wichtig ist, ihn direkt und ohne Distanz einzusetzen und die Helden mit ihm derart zu konfrontieren, dass sich die Interesse weckende Wirkung des vielseitigen Lebemanns sofort entfaltet.

Weitere Hinweise erhalten Sie in den einzelnen Abenteuern dieses Bandes. Wählen Sie eine Stadt und ein Laster aus – und Rahjophrast Rosenkron kann einen seiner berüchtigten Auftritte an Ihrem Spieltisch feiern.

Zitate und passende Passagen

- 👁 “Krieg, Händel oder Ruhm – das alles ist Nichts. Denn das einzige, was für einen Mann wirklich von Bedeutung ist, ist die Liebe einer Frau.”
- 👁 “Verleumdung? Pah! Nein, diese Geschichten sollen Euch helfen – wartet doch nur den nächsten Band ab. Da wird sich einiges richtigstellen.”
- 👁 “Das ist künstlerische Freiheit! Was kann ich dafür, dass die Romanfigur zufällig so heißt wie ihr!”
- 👁 “Weitgereist seid Ihr. Weitgereist bin ich. Bei einem guten Tropfen lasst uns reden – die zweite Runde geht auf mich.”



DRACHENTÖTER

VON MΥΠΑ BERING UND JΑN BRATZ

MIT ΔΑΝΚ ΑΠ FRAΠZ JΑΠSON, ΔΑΝΙΕΛ ΗΕΒΛΕR, FΑΒΙΑΝ FLÜSS, ΜΑRK WACHHOLZ UND DIE EMSIGE TESTRUPΠDE CB, FRAΠZI, ROMΑΠ UND SONJΑ.

Das Abenteuer im Überblick

Ort: eine Stadt in Aventurien

Zeit: beliebig

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Anforderungen (Helden): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

Stichworte zum Abenteuer: In diesem generischen Stadt-Abenteuer helfen die Helden einem frischgebackenen Gastwirt, sein Herbergsgeschäft in Gang zu bringen. Diverse Parteien machen Ärger, und es droht nicht nur der wirtschaftliche Ruin des Auftraggebers, sondern auch das Ende seines familiären Glücks.

DEM MEISTER ZUM GELEIT

In *Drachentöter* bittet ein Gastwirt die Helden um Hilfe. Seit er vor wenigen Tagen sein Gasthaus eröffnet hat, kämpft er mit allerlei Problemen, die ihm sein junges Geschäft zu ruinieren drohen.

Der Auftrag verlangt von den Helden Kombinationsgabe, Fingerspitzengefühl und starke Nerven. Es gilt, die verschiedenen Gruppen, die dem Wirt zusetzen, ausfindig zu machen und ruhigzustellen (eine kurze Übersicht finden Sie im Anhang). Ein Gegner jedoch – ein Scharlatan, der die Ehefrau des Wirts für den Tod seiner Geliebten verantwortlich macht – lässt sich weder einschüchtern noch mit guten Worten oder Geld beschwichtigen. Rache ist es, die ihn umtreibt, die ihn in ein Bündnis mit den Niederhöllen und am Ende in den Wahnsinn treibt ...

ΥΜΡΑΣ ΣΕΙΤΕΠ

Familie Fassenbrink (siehe Seite 22ff.) hat ein großes Stadthaus erworben und es zu einer Herberge umbauen lassen – *Zum Drachentöter* soll ihr neues Gasthaus heißen.

Leider wird Frau Patulia Fassenbrink gut drei Wochen vor Eröffnung der Wirtschaft in folgenden unangenehmen Zwischenfall verwickelt, der viel Unglück nach sich ziehen soll: Während eines Besuchs in *Fexils Badehaus* erwischt Patulia die junge Baderin Ylja dabei, wie diese aus ihren abgelegten Kleidern einige Münzen zu stehlen versucht. Empört verlangt sie, man solle die Büttel rufen. Unter Tränen bittet Ylja um Vergebung – sie habe nur aus Hunger gestohlen; sie sei seit vier Monden von *Tsa* gesegnet, da reiche der karge Lohn als Baderin nicht aus, um satt zu werden. Und auch Badehausbesitzer *Fexil* gibt zu bedenken, dass man eine Schwangere doch nicht vor Gericht bringen müsse.

Doch Patulia bleibt unerbittlich. Sie übergibt die Diebin der Garde, und Ylja wird für schuldig befunden und zu öffentlicher Auspeitschung verurteilt (bzw. passen Sie die Art der Bestrafung den Gepflogenheiten der von Ihnen gewählten Stadt an). Wenige Tage nach Vollstreckung des Urteils entzündeten sich die Striemen auf Yljas Rücken, die sie davongetragen hat. Wundfieber ergreift sie. Ihr Geliebter und Vater ihres ungeborenen Kindes, der Scharlatan *Cuil* *Lorstan*, und ihre Schwester *Lissa* kämpfen verbissen gegen den Wundbrand an – vergebens. Keine zwei Wochen nach der Auspeitschung stirbt Ylja qualvoll.

Cuils Kummer um seine Frau und sein Kind sind grenzenlos, und flammende Wut packt ihn. Hätte doch nur *eine* Seele Gnade walten lassen angesichts einer armen Schwangeren!

So verwirren ihm Zorn, Schmerz und Rachedurst den Verstand, während er am Sterbebett seiner Geliebten um sie weint. Diesen Moment nutzt der Dämon *Nishkak*: In Gestalt eines Meckerdrachen erscheint er ihm und bietet ihm seine "Hilfe" an – und *Cuil* in seiner Verzweiflung nimmt das Angebot an und geht so einen niederen Pakt mit dem Erzdämon *Amazeroth* ein.

Nach Yljas Beerdigung zieht *Cuil* aus seiner Wohnung aus und schlüpft im Werkzeugschuppen des Friedhofswächters *Alrik* unter. Hier ist er nicht nur näher bei seiner Ylja, von hier aus kann er auch in Ruhe seinen Rachegeleuten nachgehen: Richter *Alff*, die Ylja verurteilt hat, stiehlt er eine hohe Summe Geld, und Henker *Edo Dorc*, der das Urteil ausgeführt hat, bestraft er, indem er dessen geliebten Hund vergiftet, seinen "einzigen Freund". Die Beute aus dem Haus der Richter *Alff* nutzt er, um einige kräftige Handlanger anzuheuern.

Den Fassenbrinks wendet er sich zuletzt zu. *Patulia* sieht er als hauptverantwortlich an Yljas Tod. Ihr und ihrer Familie will er darum besondere Aufmerksamkeit schenken. Zunächst plant er, die neu eröffnete Wirtschaft zu ruinieren, was ihm nicht schwer fällt: Kurz nach Eröffnung des *Zum Drachentöter* inszeniert er einen nächtlichen Spuk, um die Gäste zu vergraulen (siehe auch Seite 12). Als Nächstes will er zu weniger harmlosen Methoden greifen – aber da hat *Barmfred Fassenbrink* bereits die Helden angeheuert, die *Cuils* Vorhaben massiv stören dürften.

FΑΤΑΣ ΣΕΙΤΕΠ

Versuchen die Helden, *Barmfred* zu helfen, werden sie nicht nur mit *Cuils* Machenschaften zu kämpfen haben, sondern sich auch mit einigen weiteren Gegenspielern ihres Auftraggebers herumschlagen müssen – als da u.a. wären: eine konkurrierende Wirtin, zänkische Nachbarn und korrupte Gardisten. Hinzu kommen Diebe, die im *Drachentöter* nach der Beute eines lang zurückliegenden Raubzugs suchen. So sind die Fäden verworren und die Lösungen nicht immer einfach.

Derweil nimmt *Cuils* Rache immer finstere Gestalt an: *Nishkak*'s Einflüsterungen und *Amazeroths* Einfluss setzen seinem Verstand zu, und seine Mittel werden immer grässlicher. Als endgültig jedes gute Gefühl in ihm gestorben ist, entführt er Fassenbrinks älteste Tochter *Dythlind*, um durch sie seine geliebte Ylja zurückzuholen ...

AUFBAU DES ABENTEUERS

Da der Verlauf der Ereignisse ab einem bestimmten Zeitpunkt nicht mehr genau vorherzusehen, sondern abhängig vom Vorgehen der Helden und den Reaktionen der Meisterpersonen ist, kann das Geschehen nicht linear dargestellt werden. Stattdessen ist das Abenteuer folgendermaßen aufgebaut:

Der erste Abschnitt widmet sich der Anwerbung der Helden durch Barmfred Fassenbrink und ihrer ersten Nacht im Gasthaus *Zum Drachentöter*, in der es prompt 'spukt'.

Der zweite Teil bietet Material zur Suche der Helden nach Spuren und Hinweisen, sortiert nach Orten in der Stadt. Ergänzend werden einige Anregungen für Ereignisse gegeben, die sich während dieser Spurensuche ereignen können.

Im dritten Abschnitt schließlich werden die Entführung von Dythlind und die Möglichkeiten ihrer Rettung verhandelt.

Die Anhänge bieten Beschreibungen der Meisterpersonen, Kartenmaterial und Übersichten an.

ZUM HANDLUNGORT

Das Abenteuer ist so konzipiert, dass es für fast alle aventurischen Städte die nötigen Anknüpfungspunkte bietet, um die Handlung dort zu verankern.

Hier wird exemplarisch davon ausgegangen, dass es sich um eine Stadt in Mittelaenturien (Mittelreich und Nachbarn) handelt – das Geschehen kann aber auch beliebig verlegt werden. In einem solchen Fall müssten Sie vor Spielbeginn nur einige Anpassungen vornehmen, etwa eine Umbenennung der Figuren und Örtlichkeiten (das *Zum Drachentöter* als Karawanserei, "Basar" statt "Markt").

In jedem Fall sollten Sie sich, nachdem Sie sich für eine Stadt entschieden haben, mit dieser vertraut machen: Wodurch wird

sie charakterisiert (Umland, Geräusche, Gerüche, Uniformfarbe der Garde ...)? Wie ist die Stimmung in den Straßen? Gibt es besondere Gebäude (Tempel, Akademien, Paläste ...)?

Sehr wichtig ist auch, dass Sie vor Spielbeginn festlegen, in welchem Viertel der Stadt Sie die Handlung ansiedeln wollen (eine gutbürgerliche Gegend bietet sich besonders an).

Verfügen Sie über einen Plan der Stadt Ihrer Wahl, lassen sich die diversen Orte mühelos festlegen. Gibt es keinen Stadtplan, sollten Sie vor Spielbeginn festlegen und ggf. skizzieren, wie die einzelnen Gebäude zueinander liegen und wie weit sie voneinander entfernt sind.

Überlegen Sie sich: Wo genau steht das *Zum Drachentöter*? Wo das *Eckhaus*? Wo sind Badehaus, Bordell, Versteck der Schutzgelderpresser und Cuils ehemalige Wohnung? Gibt es eine Garnison, oder findet man Leutnant Tucher und seine Büttel im Rathaus? Wer sind die "anderen Ordnungshüter", und wo halten sie sich auf? Wo liegt der Boronanger? Ist es problematisch, ihn des Nachts zu besuchen, oder gibt es gar keinen Friedhof von der Art, wie der Plot ihn vorsieht (Seebestattungen in Thorwal)? In diesem Fall müssten wiederum einige Anpassungen vorgenommen werden, vor allem in Bezug auf das Finale.

DAS ABENTEUER ALS KURZSZENARIO

Der Aufbau des Abenteuers, bestehend aus einer Haupthandlung (Cuils Rache) und diversen (optionalen) Nebenhandlungen, macht es möglich, durch den Verzicht auf bestimmte Handlungsstränge aus einem komplexen Verwirrspiel recht einfach ein kurzes gradliniges Szenario zu machen. Für jeden Konflikt wird daher je mindestens eine Lösungsmöglichkeit angeboten, die keine Querverbindung zu einem anderen Konflikt hat.

DAS ABENTEUER BEGİNNT

ANKUNFT IN DER STADT

Es ist denkbar, dass Sie das Abenteuer in einer Stadt ansiedeln, in der sich die Helden bereits länger aufhalten und die sie gut kennen. Vielleicht sind sie auch hierher gekommen, um einen anderen Auftrag zu erfüllen – dann ließen sich, sofern Ihre Gruppe sich darauf einlässt, zwei Abenteuergeschehen miteinander verbinden (etwa dieses und eines der anderen Abenteuer dieser Anthologie). Sicherlich würde dies die Dinge verkomplizieren – auch für den Meister, der die Übersicht behalten müsste –, aber genau das kann reizvoll sein.

Hier wird jedoch davon ausgegangen, dass die Helden die Stadt im Laufe einer Reise, einfach als nächste Station, am späten Nachmittag erreichen. Gestalten Sie die Ankunft atmosphärisch. Beziehen Sie Wetter, Jahreszeit und besondere Merkmale der Stadt in Ihre Beschreibung ein: Ist es ein trutziges Stadttor, das die Helden durchschreiten? Sind die Häuser stattlich und sauber – oder schmutzig und arm? Erfüllt das Kreischen von Möwen, die über dem nahen Meer kreisen, die Luft? Tummeln sich Zwerge, Elfen oder gar Orks oder Achaz in den Straßen? Wehen die Gerüche von Räucherwerk, scharfen Gewürzen und Kameldung vom nahen Basar herüber? Weitere Anregungen zur atmosphärischen Darstellung einer Stadt finden Sie in *Patrizier und Diebesbanden* 7–10.

EINSTIEG

Es sind verschiedene Einstiege denkbar. Wählen Sie einen, der Ihnen gefällt und am besten zu Ihrer Gruppe passt:

☞ Kurz nachdem die Helden das Stadttor passiert haben, werden sie von Turike Fassenbrink (Seite 23) angesprochen und um Hilfe gebeten. Diese wurde entweder von ihrem Vater beauftragt, am Tor nach augenscheinlich "mutigen, tatkräftigen Recken" Ausschau zu halten, oder sie hat diesen Schritt von sich aus gemacht. Sie erklärt kurz die Nöte ihrer Eltern und bittet die Helden, sich diskret bei ihrem Vater, dem Wirt des Gasthauses *Zum Drachentöter*, zu melden.

☞ Die Helden mieten sich zufällig im *Drachentöter* ein. Dort können sie dann entweder kurz nach ihrer Ankunft von Barmfred angeheuert werden (etwa, weil man ihnen ihre Heldenhaftigkeit ansieht oder weil sie einen gewissen Ruf genießen) – oder sie erleben Cuils dritten 'Spuk' gleich in ihrer ersten Nacht ohne Vorwarnung mit und beginnen anschließend mit ihren Nachforschungen.

ZUM DRACHENTÖTER

Einen Grundriss des Gasthauses und einige Anmerkungen dazu finden Sie ab Seite 26.

Da an dieser Stelle exemplarisch davon ausgegangen wird, dass die Helden sich in einer Stadt in Mittelaenturien aufhalten, handelt es sich hier beim *Drachentöter* um ein klotziges, drei-

stöckiges Fachwerkhaus mit Spitzdach. Über der Eingangstür baumelt ein Holzschild, das einen bärtigen Kerl zeigt, der mit scharfer Klinge einen Drachen erschlägt.

Im Schankraum geht es ruhig zu, als die Helden das Gasthaus betreten. Die derzeitigen Bewohner der Herberge finden Sie in **Dramatis Personae** unter **Familie Fassenbrink**, **Das Gesinde der Fassenbrinks** und **Die letzten Gäste** (ab Seite 22).

Suchen die Helden Barmfred gezielt auf, um ihm ihre Hilfe anzubieten, führt er sie eilig ins Separee, um sich dort in Ruhe mit ihnen zu besprechen. Hier hinein wird er sie auch bitten, wenn er sie anheuern will, nachdem sie sich bei ihm einquartiert haben.



Der Stadtstreicher im *Drachentöter*

Als einer der Gäste hält sich auch Rahjophrast Rosenkron im Gasthaus auf – und er hält auch besonders lange durch, weil er in anderen Etablissements nicht mehr gern gesehen wird. Seine Charakterschwächen erlauben ihm den Umzug nicht, und da er von Natur aus neugierig ist und hinter selbst dem schaurigen Phänomen eines Geistes eine erzählbare Geschichte vermutet, bleibt er den Wirtsleuten treu.

Rosenkron ist eher zufällig in diese Stadt gespült worden – auf der Flucht vor seinen Lastern. Welches er sich diesmal abgewöhnen möchte, wählen Sie bitte aus seiner Beschreibung aus (S. 6ff.). In diesem Abenteuer können Sie ihn mit den Informationen und der Funktion Igan Trappenfelds einsetzen. Zusätzlich erlaubt es der bald erscheinende Talerroman über das Geschehen (*„Das Jenseits ruft – wie [Heldennamen] den Sichel des Todes trotz!“*), das Vorgehen der Helden in der Stadt mit literarischer Aufmerksamkeit zu begleiten. Das billige Heftchen kann fortan in der Hand der Meisterfiguren auftauchen und deren Handeln beeinflussen. Keine Frage, dass vor allem Dythlinde von der Anwesenheit „des Meisters“ verzückt ist und sich in einem fortwährenden hysterischen Ausnahmezustand befindet.

Ein Gastwirt in Pot

Bei einem Krug Bier erläutert Barmfred den Helden die Situation: Er habe vor fünf Tagen diese Herberge eröffnet und seitdem nichts als Scherereien. Zum einen fühlten sich einige Nachbarn durch seinen Betrieb gestört und verbreiteten üble Nachrede. Zweitens wären schon zweimal einige Schläger in seinem Schankraum aufgetaucht, hätten gepöbeln und eine Rauferei provoziert. Und drittens hätte es in seinem Haus auch noch zu spuken angefangen. Das alles zusammen habe dazu geführt, dass ihm bereits fast alle Gäste und Magd Rina weggelaufen seien und der Ruf seines Gasthauses immens leide.

Barmfred braucht jemanden, der sich dieser Probleme annimmt. Er bietet den Helden Folgendes an: Er wird sie (kostenlos, versteht sich) im *Drachentöter* einquartieren, von wo aus sie am besten nachforschen und agieren können – dies aber bitte



unauffällig. Es dürfte kein gutes Licht auf das Gasthaus werfen, wenn bekannt würde, dass der Wirt die Hilfe Dritter braucht, um seine Probleme zu lösen. Zusätzlich zur kostenlosen Unterbringung bietet Barmfred den Helden eine Erfolgsprämie pro Kopf in einer für Ihre Gruppe angemessenen Höhe an. Sind die Helden interessiert, kann ihr neuer Auftraggeber weitere Informationen geben:

👁 zu seiner Familie, seiner Vorgeschichte (siehe Seite 22)

👁 zu etwaigen Feinden: Diesbezüglich zeigt Barmfred sich ahnungslos. Er weiß nicht, wer etwas gegen ihn haben könnte. Wer sicherlich von seinem Unglück profitiert, ist die Wirtin Ilsa des *Eckhauses*. Dieses Gasthaus befindet sich im selben Viertel. Einige der Gäste, die bei ihm ausgezogen seien, wären dort untergekommen. Persönlich habe er sich bei der Wirtin noch nicht vorgestellt.

👁 zu den Nachbarn: ein Ehepaar namens Paale und Raul Galdifei (siehe Seite 25). Die beiden alten Leute hatten schon während des Umbaus gezeigt, dass sie über das neue Gasthaus nicht glücklich sind, und sich seit der Eröffnung bereits zweimal wegen Lärmbelästigung bei den Bütteln beschwert. Von der Geflügelhändlerin weiß Barmfred, dass die Galdifeis jedes üble Gerücht über den *Drachentöter* genussvoll aufbauschen und weitererzählen.

👁 zu den Unruhestiftern: Barmfred schildert nach ihrer Beschreibung (siehe Seite 17), dass sie am dritten Abend in der Schänke aufgetaucht wären. Sie tranken, führten sich ungehobelt auf und suchten Streit mit den anderen Gästen. Am Ende warf Barmfred sie hinaus – leider kamen sie aber schon am nächsten Mittag wieder. Da war seine Frau alleine und traute sich nicht, ihnen die Tür zu weisen. Wieder hätten die Störenfriede gezielt Ärger gesucht, dieses Mal mit Erfolg: Plötzlich war eine deftige Prügelei in Gang. Krüge flogen, zwei Stühle gingen zu Bruch, jemand verlor einen Zahn – und das Schlimmste: Weitere Gäste zogen nach diesem Zwischenfall aus.

👁 zum ersten Spuk: „Es war in der zweiten Nacht nach Eröffnung. Um Mitternacht ertönten im Obergeschoss plötzlich ein unheimliches Heulen und schlurfende Schritte. Erschrocken griff ich mir eine Kerze und rannte, zusammen mit Patulia und einigen mutigen Gästen, die vordere Treppe hinunter – an deren Fuß wir wie angewurzelt stehen blieben: Vor uns, in der Mitte des Flurs, tanzte ein gespenstischer Schemen heulend in der

Luft. Es war grauslich! Noch ehe ich irgendetwas tun konnte, begann der Spuk sich aufzulösen, auch die Schritte und das Heulen wurden leiser – und es war vorbei. Tumult brach aus. Während ich die Gäste zu beruhigen versuchte, kümmerte Patulia sich um unsere Töchter und das Gesinde.“

👁 zum zweiten Spuk: „Der ereignete sich gestern Nacht. Wieder um Mitternacht setzte ein unheimlicher Lärm ein, diesmal aus dem Erdgeschoss. Im Schankraum waren die Niederhöllen los: wieder dieses Heulen, und einige Krüge zerbarsten klirrend. Und dann eine furchtbare, körperlose Stimme: ‘Wehe! Ihr seid des Todes! Beim dritten Mal ergeht es einem von euch schlecht!’ Daraufhin löste sich mein Schwert, mein ‘Drachentöter’, wie von Geisterhand geführt, von der Wand und kam auf uns zugeflogen. Schreiend suchten wir das Weite.“

👁 Natürlich hat Barmfred sich gleich am dritten Tag (nach dem ersten Spuk) an

Leutnant Rukus Tucher gewandt, der für dieses Viertel zuständig ist und ihm auch Hilfe zusicherte. Die zwei von ihm gesandten Büttel hätten sich allerdings nur einmal flüchtig im Gasthaus umgesehen, mehr nicht.

☛ Sollte es in der Stadt einen Praios-Tempel geben und sollten die Helden darauf hinweisen, dass Inquisitoren im Falle eines Spuks die besten Ansprechpartner seien, reagiert Barmfred ablehnend. Er habe im Laufe seines Lebens als Glücksritter schlechte Erfahrungen mit Praioten gemacht. Im Übrigen lehnt er auch die Einmischung anderer Autoritäten der Stadt (Boron- oder Hesinde-Geweihte, Leiter örtlicher Magierakademien und Sonstige) ab, da er um den Ruf seiner Wirtschaft in höheren Kreisen fürchtet.

☛ Man munkelt, es könnte sich bei dem Spuk um den Geist der Vorbesitzerin des Hauses, eine Händlerin namens Jule

Gerrich, handeln. Sie ist vor einem knappen Jahr in ihrem Bett entschlafen. Vielleicht ist es aber auch der Geist des Handwerkers Dittmer Bode, der während der Umbauarbeiten im Obergeschoss von einem Balken erschlagen wurde.

Wird man sich einig, gibt Barmfred den Helden Zimmer ihrer Wahl, stellt sie – unauffällig, damit die anderen Gäste nichts merken – seiner Familie und dem Gesinde vor und zeigt ihnen das Haus, bevor er sie großzügig im Schankraum (wie neue Gäste) bewirtet.

(Geschieht die Anwerbung erst nach der dritten Spuknacht, passen Sie, wo nötig, Details bitte entsprechend an.)

DIE DRITTE SPUKNACHT

Schließlich bricht die Nacht herein, und spätestens bis eine Stunde vor Mitternacht haben sich alle Gäste zurückgezogen. Familie Fassenbrink und das Gesinde räumen rasch noch auf, bevor auch sie sich – angespannt – zur Ruhe begeben.

Es ist wahrscheinlich, dass die Helden sich für die Nacht im Haus positionieren. In diesem Fall müssen Sie etwas improvisieren, wie die folgenden Geschehnisse ihren Lauf nehmen – je nachdem, wie sich die Helden verteilen und was sie genau tun wollen. An dieser Stelle kann nur festgehalten werden, was die folgenden Meisterpersonen planen und wie sie vorgehen:

Iber

Sobald es ruhig im Haus geworden ist, wird der Phex-Geweihte sich wie gewöhnlich auf die Suche nach der versteckten Beute machen (siehe dazu Seite 24). Er stiehlt sich aus seinem Zimmer und steigt über die hintere Treppe hinunter in den Keller, mit dessen Durchsuchung er noch nicht fertig geworden ist. Weiter oben im Haus kann man mit einer *Sinnenschärfe*-Probe (im Erdgeschoss +4, im OG +6, im DG II +8) hören, wie er leise die Wände abklopft.

Wird Iber gestellt, behauptet er, nicht schlafen zu können und darum der Ursache des Spuks auf den Grund zu gehen, indem er nach Knochen verscharter Toter sucht.

Dythlind

Dythlind hat in dieser Nacht eine Verabredung mit einer hübschen Blumenfrau. So wird sie sich gegen Mitternacht hinauszu stellen versuchen – und erst gut zwei Stunden später zurückkehren. Wird sie von einem der Helden erwischt, offenbart sie sich ihm recht schnell und bittet ihn, nichts ihren Eltern zu verraten.

Igan

Der Boten-Schreiber schleicht ebenfalls los, auf Patrouille, sobald im Gasthaus Ruhe eingekehrt ist. Sein Ziel: dem geheimnisvollen Spuk auf den Grund zu gehen, um daraus einen aufregenden Bericht zu verfassen. Trifft er auf die Helden, begegnet er ihnen kaum weniger misstrauisch als sie ihm. (Auf Seite 23f. finden Sie weitere Hinweise zu Iigans Vorgehen und inwiefern dieses die Helden beeinflussen kann.)

Cuil

Der Scharlatan kommt dieses Mal über die Dächer. Durch einen SILENTIUM verhindert er, gehört zu werden. Mittels eines FORAMEN öffnet er die Dachluke des Schlafsaals, springt hinein und träufelt einem der dort schlafenden Gäste einige Tropfen eines selbst gemischten Giftes auf die Lippen (siehe dazu **Gift!**, im Kasten auf Seite 13). Dann klettert er wieder

DER SPUK – WAS WIRKLICH GESCHAH

1. Spuk

Gegen Mitternacht erreichen Cuil und sein buckliger Helfer Pipo (siehe Seite 16) das Gasthaus. Mit Hilfe einer Leiter gelangte Cuil an das Zimmerfenster des Gastes Igan Trappenfeld im Obergeschoss, öffnet es mit einem FORAMEN und schlüpft hindurch. Pipo zieht sich mit der Leiter in eine Seitengasse zurück und wartet dort.

Cuil vertieft Iigans Schlaf per SOMNIGRAVIS und legt mit einem IMPERSONA Iigans Gesicht über sein eigenes. Dann öffnet er die Tür zum Flur und spricht einen komplexen AURIS NASUS: Ein Heulen und Schritte werden laut, ein gespenstischer Schemen tanzt dazu in der Dunkelheit. Bald schon fliegen Türen auf, Menschen blinzeln ängstlich aus ihren Räumen, von oben kommt Barmfred heruntergestürzt. Noch ehe der 'Spuk' verfliegen ist, zieht Cuil sich als Igan in dessen Zimmer zurück und pfeift am Fenster nach Pipo. Dieser kommt mit der Leiter, und im Nu sind die beiden im Dunkel der Nacht wieder verschwunden.

2. Spuk

Gegen Mitternacht entkleidet Cuil sich in einer Gasse nahe des *Drachentöters* und legt einen VISIBILI auf sich. Auf diese Weise nähert er sich der Hintertür des Gasthauses, die er mit einem FORAMEN öffnet. Er schlüpft durch die Küche in den Schankraum und zieht sich in eine sichere Ecke zurück, von der aus er mit Hilfe der Zauber KLICKERADOMMS und AURIS NASUS den Spuk eines Poltergeistes nachahmt: ein Heulen, ein Scheppern, Krüge zerspringen. Als das Ehepaar Fassenbrink (mit diversen Gästen) die Treppe heruntergeilt kommt, äußert Cuil per VOCOLIMBO die furchtbare Drohung: "Wehe! Ihr seid des Todes! Beim dritten Mal ergeht es einem von euch schlecht!" Dazu lässt er per MOTORICUS Barmfreds Kurzschwert auf die Menschen am Fuße der Treppe zuschweben, woraufhin diese schreiend die Flucht ergreifen.

Cuil lässt die Zauber ausklingen und verlässt das Gasthaus wieder. Er greift sich seine Kleidung und macht sich davon – verliert aber in der Eile unbemerkt das Taschentuch, das Yljas Schwester Lissa ihm vor Kurzem geschenkt hat.

durch die Luke hinaus und inszeniert von draußen ein weiteres Mal einen 'Spuk': Mittels eines VOCOLIMBO (und des Talents *Stimmen imitieren*) erklingt im Schlafsaal eine süße Kinderstimme, die die ersten Verse eines bekannten aventurischen Schlafliedes singt. Als die ersten Gäste davon aufschrecken (und der Giftanschlag wenig später Wirkung zeigt), schleicht Cuil sich davon.

Allerdings hat er die Luke offen gelassen, und ihm ist beim Hin- und Herklettern das Fläschchen mit dem letzten Rest Gift heruntergefallen (was er selbst aufgrund des SILENTIUM nicht gehört hat). Untersuchen die Helden später den Schlafsaal, lässt sich das Fläschchen mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 entdecken. Sollten die Helden Cuil bereits in dieser Nacht fangen, beachten Sie bitte den Kasten **Cuil wurde gefasst** auf Seite 20.

DER TAG DANACH

Am Morgen ziehen Lille und Garulf Wintram gereizt aus. Sie zahlen nicht einmal den vollen Preis für ihr Zimmer. Barmfred ist am Boden zerstört und Patulia wütend auf ihren Versager von Mann. Die Helden sollten nun mit der Spurensuche beginnen.

SPURENSUCHE

Im Folgenden sind diverse Stationen aufgeführt, die die Helden auf ihrer Spurensuche aufsuchen könnten. Neben einer kurzen Beschreibung finden Sie immer eine Auflistung der Informationen, die sich hier bekommen lassen – teilweise ergänzt mit Anmerkungen zu Häufigkeit und Preis dieser Hinweise. Denn eines sollten die Helden rasch zu spüren bekommen: In einer Stadt regieren Zeit und Geld. Kaum eine Auskunft und keine Gefälligkeit ohne eine angemessene Gegenleistung. Und das bitte schnell, man hat es eilig.

Es kann passieren, dass die Helden nur einen kleinen Teil der möglichen Informationsquellen aufsuchen und vielleicht irgendwann nicht mehr weiter wissen. Gestatten Sie ihnen in einem solchen Fall zunächst *Gassenwissen*- oder ähnliche Proben, um ihnen Tipps geben zu können. Oder nutzen Sie die Meisterfiguren als 'Joker': Turike macht die Helden auf etwas aufmerksam, das diese bis dahin übersehen haben. Igan erwähnt im Gespräch sein beschmutztes Fensterbrett. Oder ein Bettler spricht die Gruppe auf dem Markt an: Er habe gehört, sie interessierten sich für Cuil Lorstan ...

Die Informationen führen von den Spuren im *Drachentöter* zu Personen in Cuils Umfeld: etwa zu Pipo im Badehaus, zur Hübschlerin Lissa im *Rosengarten*, zu Richterin Alff und Henker Dorc. Nach und nach sollten die Helden die Hintergründe durchschauen – doch damit haben sie erst aufgedeckt, was Cuil antreibt, nicht, wo er steckt und was von ihm noch zu erwarten ist.

SPUREN IM DRACHENTÖTER

MAGISCHE SPUREN

Versuchen die Helden, mittels geeigneter Magie dem Spuk auf die Spur zu kommen, lässt sich die Anwesenheit von Geistern nicht feststellen. Der Schluss liegt nahe, dass hier nichts Übersinnliches am Werk war – sondern ein magiebegabter Mensch! Und dessen Treiben lässt sich sehr wohl nachweisen.

Folgende Objekte, die Cuil beim Spuken benutzt hat, weisen unter Umständen (Zeit der Untersuchung, ZfP*) noch Spuren der auf sie gewirkten Zauber auf: Barmfreds Kurz-

Gift!

Cuil verwendet ein selbst gebrautes Einnahmegift, für das er als Hauptbestandteile Fliegenpilz und Feuerkraut verwendet hat. Das Gift der Stufe 5 senkt für W3+5 Stunden KL und IN um 3, steigert dafür aber MU und Jähzorn um 4. Als Symptome treten abwechselnd Phasen der Aggression und der Lethargie auf, die von wirren Halluzinationen begleitet werden. In den aggressiven Phasen ist das Opfer unberechenbar; es reagiert auf jede kleine Provokation mit Zorn und Gewalt.

Zur Analyse dieses (der Fachwelt unbekanntes) Giftes ist eine gelungene *Alchimie*-Probe +10 erforderlich. Aus einer ergänzenden *Pflanzenkunde*-Probe können die TaP* angerechnet werden. Eine Analyse dauert 1W3+2 Stunden.

schwert im Schankraum (MOTORICUS), die Scherben der zerbrochenen Krüge (KLICKERADOMMS), die Hintertür der Küche und Iigans Zimmerfenster (FORAMEN), der Flur im Obergeschoss (AURIS NASUS – Varianten: Verpuffung, Bewegte Bilder).

Mit Hilfe der Zauber ODEM und ANALYS lassen sich diese magischen Spuren finden und untersuchen. Denken Sie daran, die Proben angemessen zu erschweren, je nachdem wie lange das Wirken der Zauber auf die einzelnen Objekte her ist (siehe auch LCD 198). Vergessen Sie weiterhin nicht, dass Cuil in beiden Spuknächten auf die SF *Verbotene Pforten* zurückgegriffen hat – und sich auch dies in der astralen Matrix wiederfinden lässt.

IM OBERGESCHOSS

Iigans Zimmer

☞ auf dem Schreibtisch: ein Notizbuch – Stichwörter (in Kusliker Zeichen) zu den bisherigen Geschehnissen im *Drachentöter*

☞ *Sinnenschärfe*-Probe +5: Reste von dunkler, schwerer Erde auf dem Fensterbrett (Friedhofserde)

☞ *Sinnenschärfe*-Probe +7: Die frische Farbe des Fensterbretts ist außen leicht zerkratzt (von Pupos Leiter).

Ibers Zimmer

☞ in einer Tasche seines Rucksacks: der zerschlissene Brief von Jule Gerrich, aus dem die Vorgeschichte der Gauner hervorgeht und dass Iber auf der Suche nach einstiger Diebesbeute ist (siehe Seite 24).

☞ In Ibers Gepäck finden sich weiterhin Dietriche, ein gezinktes Kartenspiel und zu einem späteren Zeitpunkt im Abenteuer (nämlich nachdem Thallian einen solchen organisiert hat – Ihre Entscheidung) ein Grundriss des *Drachentöters* vor dem Umbau. Daraus geht hervor, welche Gebäudeteile alt und welche neu sind – die Treppen, die Außenwände und die Kaminschächte zum Beispiel gab es so schon, als Jule Gerrich noch in dem Haus gelebt hat.

IM DACHGESCHOSS

Dythlinds und Turikes Zimmer

☞ ganz unten in Dythlinds Kleidertruhe: ein Säckchen Rahjalieb (*Pflanzenkunde*-Probe+5)

☞ unter Dythlinds Kopfkissen ihr Tagebuch. In ihm beschreibt das Mädchen leidenschaftlich ihre amourösen Abenteuer, zuletzt die mit Stallmeister Ardo und einer Blumenverkäuferin namens Nalla. Später lässt sich hier auch nachlesen, wie sie Cuil kennengelernt hat (siehe **Aus Dythlinds Tagebuch**, Seite 21).

☞ und ein Groschenheft aus der schwülstigen Reihe *Die Liebe einer Prinzessin* von Rahjophrast Rosenkron, in der die erotischen Abenteuer der Titelheldin auf einem horasischen Jagdschloss geschildert werden. **Alternative:** Sofern die Umstände es zulassen, wäre es besonders reizvoll, wenn die Helden hier stattdessen ein Heft finden könnten, das Rahjophrast über einen der ihren verfasst hat. In diesem Fall würde Dythlind diesem Helden von Anfang an mit einer Mischung aus Neugier und Ehrfurcht begegnen, erinnert er sie doch an eine Figur aus ihrer Lektüre.

Dachboden

In einer hinteren Ecke findet sich ein leidlich bequemes, zerwühltes Lager aus Decken und Kissen – Dythlinds und Ardos Liebesnest.

Schlafsaal – wenn der dritte Spuk (Seite 12) nicht verhindert wird:

☞ An der Dachluke lassen sich mittels Magie noch Spuren eines FORAMEN aufspüren. Orientieren Sie sich, um Ergebnisse einer magischen Analyse (ODEM, ANALYS) einzuschätzen, an den entsprechenden Hinweisen im LCD.

☞ Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+4 entdeckt ein Held in einer dunklen Ecke die kleine Phiole, in der noch ein Rest von Cuils Gift klebt. Zur Analyse beachten Sie bitte den Kasten **Gift!** auf Seite 13.

UMGEBUNG DES DRACHENTÖTERS

In jener Gasse, in der Cuil sich für seinen VISIBILI ausgekleidet hat, liegt ein hellblaues, duftendes Taschentuch (*Sinnenschärfe*+5). Darin sind neben ein Wäscheschildchen "Lissa" die Worte eingestickt: "Für C.L."

HINWEISE DER BEWOHNER DES DRACHENTÖTERS

Turike

Die jüngste Fassenbrink ist neugierig und verschwiegen zugleich. Sie verrät ihre Geheimnisse nur, wenn sie auch etwas dafür bekommt. Freuen wird sie sich über eine spannende Abenteuergeschichte, über einen Ausflug zu den Schaustellern auf dem Markt (siehe Seite 16) oder über die Erlaubnis, das Pferd eines Helden striegeln zu dürfen.

☞ Zur 1. Spuknacht: Sie hatte nicht hinunter ins Obergeschoss gedurft, ihr Vater schickte sie zurück in ihr Zimmer. Von dort hörte sie, gerade als der Lärm unten abflaute, draußen einen Pfiff (Cuils Signal an Pipo). Sie spähte aus dem Fenster, aber es war sehr dunkel. Trotzdem meint sie, gesehen zu haben, dass aus einer Seitengasse eine Gestalt herbeigeeilt kam: ein Buckliger! Er trug etwas Sperriges mit sich (die Leiter). Weiter konnte sie nicht gucken, weil Dythlind sich wegen des Spuks fürchtete und Turike sie beruhigen musste. (In Wahrheit kam Dythlind

atemlos von einem Treffen mit Ardo zurück, mit dem sie sich auf dem Dachboden vergnügt hatte.) Als Turike das nächste Mal hinaussah, war unten wieder alles still.

☞ Zur 2. Spuknacht: Turike hielt sich in der Scheune auf, um der Katze beim Werfen ihrer Kätzchen zuzusehen. Als der Krach im Schankraum losging, verhielt sie sich still, lugte aber aus der Tür in den Flur – und beobachtete so, wie Iber die hintere Kellertreppe hochgeeilt kam. (Iber kam aus dem Keller, weil er auch in dieser Nacht dort nach der versteckten Beute gesucht hatte.)

☞ Informationen zu Dythlinds Liebeleien (aber nur ungern und 'teuer' – Turike ist stolz darauf, Dythlinds Geheimnisse zu bewahren)

Patulia

☞ 1. Spuknacht: Während des Spuks im Flur lugten alle Gäste des Obergeschosses aus ihren Zimmern – nur Iber Schlink nicht. Seltsam fand sie, dass der aus seinem Raum herauschauende Igan nicht mit Nachthemd, sondern normal bekleidet war.

☞ Sie kann, wenn darauf angesprochen, den Zwischenfall im Badehaus und seine Folgen schildern; allerdings weiß sie nicht, dass Ylja am Ende gestorben ist.

Iber

Auf die Frage, warum er in der ersten Spuknacht nicht aus seinem Zimmer gekommen sei, antwortet er, er habe sich zu sehr gefürchtet. (In Wahrheit war er im Keller, um nach der versteckten Beute zu suchen.)

Igan

Gibt gern Auskunft und zeigt reges Interesse am Geschehen im *Drachentöter*.

☞ 1. Spuknacht: Er beteuert, er habe so tief geschlafen, dass er den Spuk prompt verschlummert habe. "Kaum zu glauben, nicht wahr?" An seinem Kopf lassen sich mittels geeigneter Zauber (ODEM, ANALYS) noch Spuren eines SOMNIGRAVIS finden. Orientieren Sie sich, um Ergebnisse einer magischen Analyse einzuschätzen, an den entsprechenden Hinweisen im LCD. Bedenken Sie, dass der erste Spuk bereits einige Tage zurückliegt, was die Analyse massiv erschwert.

☞ 2. Spuknacht: Noch bevor in der zweiten Spuknacht der Lärm im Schankraum losbrach, war leises Klopfen von unten zu hören. (= Iber im Keller auf Beutejagd).

Igan war einer der Ersten, der nach Losbrechen des Spuks über die vordere Treppe in den Schankraum kam – und da fiel ihm Iber auf, der bereits von der anderen Seite des Raums aus das Geschehen beobachtete. Oben aber hätte Igan ihn nicht aus seinem Zimmer kommen sehen – das sei ihm merkwürdig vorgekommen. (Des Rätsels Lösung: Iber war über die hintere Treppe aus dem Keller nach oben und deshalb vom Flur aus in den Schankraum gekommen.)

Das Gesinde

☞ Jalf: In der ersten Spuknacht war Ardo nicht auf seinem Lager, als der Spuk losbrach. Als er später zurückkehrte, erklärte er, er habe im Erdgeschoss etwas gehört und nachgesehen. (In Wahrheit hatte Ardo sich auf dem Dachboden mit Dythlind vergnügt.)

☞ Ardo: Lissa heißt eine der Huren aus dem Bordell *Rosen Traum*. Man sagt, sie sei die schönste Hure der Stadt.

☞ Irmegunde: Einen Buckel hat Bäckermeister Teeg.

DIE LIEBEN NACHBARN

Ausführliche Informationen über das Ehepaar Galdifei finden Sie auf Seite 25 unter **Dramatis Personae**.

Mit Helden, die deutlich Partei für die Fassenbrinks ergreifen, werden die Galdifeis nicht lange sprechen. Ebenso verkehren sie nicht mit Zwergen, Elfen oder anderem fremden Volk. Folgendes kann man von ihnen erfahren:

☞ die Situation von Ilsa, der Wirtin des Gasthauses *Eckhaus*. (Seite 25f.)

☞ Informationen über Jule Gerrich, der Händlerin und Vorbesitzerin des Hauses, das heute das *Zum Drachentöter* ist.

☞ In der ersten Spuknacht beobachtete Frau Galdifei, nachdem der furchtbare Lärm im *Drachentöter* losgebrochen war, zwei Gestalten aus einer Nebengasse kommen und eilig davongehen: einen Buckligen und eine große, schlanke Gestalt. Der Bucklige trug eine Leiter.

☞ Dennoch glaubt das Ehepaar an den Spuk. Es wird sich um den Geist von Frau Gerrich oder um den des verunglückten Handwerkers handeln. Und schon während des Umbaus sei mehrmals ein unheimliches Klopfen aus der damaligen Baustelle gedrungen.

Die Galdifeis mit den Fassenbrinks und dem *Drachentöter* zu versöhnen, ist gar nicht so schwer – es dürfte schon helfen, wenn die Helden es schaffen, weitere Schlägereien und Unruhen zu verhindern. Außerdem könnten sie Barmfred und Patulia dazu überreden, sich einmal persönlich bei den Nachbarn vorzustellen, ihnen vielleicht ein Präsent zu überreichen oder sie auf einen Wein zu sich einzuladen.

ECKHAUS

Das *Eckhaus* ist eine gemütliche Herberge mit bunten Butzenscheiben. Es gibt zwei Einzelzimmer und einen kleinen Schlafsaal für bis zu sechs Personen.

Im *Eckhaus* sind stets schon ab Mittag einige Stammgäste anzutreffen, die allesamt gut informiert sind über Ilsa und Udes schwierige Situation (siehe auch Seite 25f.), die durch den *Drachentöter* noch schwieriger geworden ist. Schadenfroh spricht man über den Spuk – uneinig darüber, ob es sich nun um die verstorbene Jule Gerrich, den verunglückten Handwerker oder einen Unbekannten handelt. Ilsa ist sehr beliebt. Jeder weiß, wie sehr sie an ihrem Mann und an der Wirtschaft hängt. Auch einige ehemalige Gäste aus dem *Drachentöter* sind hier anzutreffen.

Wenn die Helden das *Eckhaus* aufsuchen, sind dort folgende Begegnungen denkbar:

☞ Iber sitzt mit Thallian im Schankraum und tauscht mit ihm Informationen aus.

☞ Einige der Störenfriede, die im *Drachentöter* gepöbelt haben, sitzen würfelnd an einem Tisch.

☞ Zu einer Tageszeit, in der es im Gasthaus noch ruhig zugeht: Ein Medikus spricht sanft auf Ilsa ein, diese blinzelt tapfer Tränen weg.

Ilsa ist grundsätzlich freundlich. Merkt sie allerdings, dass die Helden etwas mit ihrem Konkurrenten Fassenbrink zu schaffen haben, wird sie abweisend (*Überreden*- bzw. *Betören*-Proben oder ein **BANNBALADIN** können dem entgegenwirken). Ilsa gibt vor, über die Pöbeleien im *Drachentöter* nichts zu wissen. Möglichkeiten, wie sich der Konflikt mit Ilsa lösen lässt, finden Sie auf Seite 26.

AUF DER STRASSE, AUF DEM MARKT

In einer Stadt leben die Menschen auf engstem Raum miteinander. Man kennt sich (wenigstens flüchtig, zumindest innerhalb eines Viertels) und beobachtet sich zwangsläufig. Tratsch, Gerüchte und Lästereien werden genussvoll ausgetauscht.

Aus diesem Grund kann es für die Helden ergiebig sein, das Volk auf der Straße ein wenig auszuhorchen. Folgendes lässt sich dabei in Erfahrung bringen, teilweise sortiert nach Thema, Verbreitung und Preis (Abstufungen: *verbreitet* = 0–10 Kreuzer; *selten* = 1–5 Heller / ab 3 TaW* auf *Gassenwissen*; *speziell* = 5–10 Heller / ab 5 TaW* auf *Gassenwissen*).

Beachten Sie dabei, dass es sich – die Kehrseite der Medaille – bald herumsprechen wird, dass, wie und worüber die Helden Erkundigungen anstellen. Dies bleibt nicht ohne Folgen: Die Armen der Stadt reagieren abweisend, wenn Fremde allzu intensiv nach dem vermissten Cuil fragen – besonders, wenn diese dabei wenig Taktgefühl an den Tag legen. Und auch Cuil selbst kann so von der Neugier der Helden erfahren – und ihnen seine Schläger auf den Hals hetzen.

ZUM DRACHENTÖTER

☞ Ja, im *Drachentöter* spukt es. Überhaupt ist es kein gutes Haus, schon kurz nach der Eröffnung gab es dort eine erste Prügelei. Wer etwas auf gehobene Qualität gibt, kehrt im *Eckhaus* ein. (verbreitet)

☞ Der Spuk? Dabei handelt es sich um den Geist von Jule Gerrich, der Vorbesitzerin des Hauses. Sie war eine Händlerin. Sie entschlief angeblich in ihrem Bett. (verbreitet)

☞ Der Spuk? Dabei handelt es sich um den Geist des Handwerkers, der während des Umbaus des Gebäudes von einem Balken erschlagen wurde. (verbreitet)

☞ Der Spuk? Dabei handelt es sich um den Geist eines armen Mannes, den Barmfred Fassenbrink einst im Suff erschlug und der ihn seitdem verfolgt. (verbreitet)

☞ Der Handwerker, der während des Umbaus zu Tode kam, hieß Dittmer Bode. (speziell)

☞ Schon während des Umbaus war nachts im *Drachentöter* manchmal ein Klopfen zu hören. Und ein- oder zweimal flackerte ein geisterhaftes Licht im Inneren des Gebäudes. (speziell)

CUIL LORSTAN

☞ Beschreibung Cuils und Lob seiner Fähigkeiten als Heiler; er gilt als gütig, großzügig und attraktiv. (verbreitet)

☞ Cuil lebte zuletzt mit seiner Geliebten Ylja in einer kleinen Wohnung zur Miete. Seine Dienste und Waren bot er auf der Straße / auf dem Markt / in einer bestimmten Sackgasse an. (verbreitet)

☞ Seit einiger Zeit wurde er allerdings nicht mehr gesehen. Es wird gemunkelt, dass der Tod seiner Geliebten ihm das Herz gebrochen hat. (verbreitet)

☞ die genaueren Umstände von Yljas Tod – aber ohne Erwähnung von Patulias Rolle (selten)

☞ Ylja war die Schwester von Lissa, einer Hure aus dem Bordell *Rosentraum*. (selten)

☞ Ein guter Freund von Cuil ist Pipo aus *Fexils Badehaus*. (speziell)

WEITERE HINWEISE

- ☞ Einen Buckel haben Bäckermeister Teeg / die alte Bettlerin Gerdel / Pipo. (jeweils verbreitet)
- ☞ allgemeine Informationen über Ilsa und Ude Tucher (verbreitet)
- ☞ Lissa – ist das nicht die schöne Hure aus dem *Rosentraum*? / die Frau von Schuster Grabel? (jeweils verbreitet)
- ☞ Die Initialen C. L. könnten für Cella Lank (Kutscherin) / Cuil Lorstan / Cassim Leuhart (blinder Bettler) stehen. (selten)
- ☞ Pipo hält im Badehaus die Öfen in Gang. Er ist nicht der Hellste, hat aber ein gutes Herz. (selten)
- ☞ Man kennt Ilsas Notlage aufgrund der Krankheit ihres Mannes (selten)
- ☞ Ilsa Tuchers Mann Ude ist der Bruder von Leutnant Rukus Tucher. (selten)
- ☞ Pipo hat eine Schwäche für die Hure Lissa. (speziell)

Diese Aufzählung ist selbstredend beliebig erweiterbar. Improvisieren Sie in Abhängigkeit davon, wem die Helden welche Fragen stellen.

SCHAUSTELLER AUF DEM MARKT

In einem Winkel des Marktes bietet buntes Volk seine Künste an. Diese Leute wissen eher wenig über das, was in der Stadt vor sich geht, aber sie können den Helden dennoch nützlich sein. So gibt es neben Gauklern und Spielleuten auch Niu, 'die Mausfrau', und die Wahrsagerin Recha:

☞ *Nius munterer Mäusezirkus* verkündet das Schild vor der Bühne, auf der Niu (39, zierlich, knopffäugig, quirlich) ihre dressierten weißen Mäuse vorführt. Die Tierfreundin hat derer mehrere Dutzend. Die Nager können Bockspringen, sich zu Türmen stapeln, zu Musik tanzen und auf Kommando 'tot' umfallen. Der Star der Truppe ist allerdings Pip: Pip ist darauf abgerichtet, Edelmetalle zu erschnüffeln. (**Anregung:** Mit Pips Hilfe ließe sich die Suche nach der versteckten Beute im *Drachentöter* erheblich beschleunigen. Niu verlangt für diesen Sondereinsatz einen Anteil am Schatz.)

☞ Recha (53, blonde Locken, pausbäckig, herzlich) ist eine Scherin von Heute und Morgen (**WdZ 312**). Sie hat die Gabe der Prophezeiung (**WdH 255**) und ist obendrein ein Medium (**WdH 266**). Ihr Vertrautentier ist der Rabe Loko. (**Anregung:** Die Helden können Recha bitten, ihnen bei der Aufklärung des Spuks zu helfen. Die Hexe verfügt unter anderem über die Zauber ODEM und GEISTERRUF.)

FEXILS BADEHAUS

Passen Sie Aufbau und Flair des Badehauses der Region an, in der Sie das Abenteuer angesiedelt haben – ein tulamidisches Badehaus finden Sie zum Beispiel in **Ritterburgen und Speunken 156**.

Fexils Badehaus ist gut besucht. Drei Baderinnen gehen Fexil Bror (47, hager, hakennasig, wortkarg) tagtäglich zur Hand; sie helfen bei der Umsorgung der Gäste. Der bucklige Pipo befeuert die Öfen, schöpft, erhitzt und bringt das Wasser. Er lebt in einer Kammer im Keller des Badehauses.

Folgende Hinweise lassen sich von Fexil, seinen Angestellten und Gästen erhalten:

- ☞ Einzelheiten zum Zwischenfall mit Ylja, die lange hier gearbeitet hatte und beliebt war; dass sie stahl, hätte niemand von ihr gedacht
- ☞ Die Frau, die Ylja bestehlen wollte, kennt niemand.
- ☞ Fexil hat gehört, dass Ylja in der Zwischenzeit gestorben ist. Seitdem lässt sich auch ihr Geliebter, Cuil, hier nicht mehr blicken.
- ☞ allgemeine Informationen über Cuil
- ☞ Cuil Lorstan war Stammgast in *Fexils Badehaus*; hier lernte er auch Ylja vor einem knappen Jahr kennen.
- ☞ Cuil und Pipo sind Freunde.

PIPO

Hintergrund: Pipo (27, schütteres Haar, Buckel, bärenstark, schlicht) hält sehr viel von Cuil. Dieser behandelt seit zwei Jahren seinen Buckel, und Pipo schwört, dass die verhasste Missbildung bereits kleiner geworden ist. Für seine Dienste nimmt Cuil stets nur wenige Kreuzer oder er lässt sich von Pipo seine Kleidung waschen.

Pipo hat eine Schwäche für Lissa, Yljas Schwester. Er besucht sie regelmäßig im Bordell *Rosentraum*.

Informationen: Pipo weiß eine Menge, wird aber misstrauisch, wenn Fremde ihn nach Cuil befragen – er ahnt, dass der Freund in Schwierigkeiten steckt. Ein wenig Überredungskunst, Einschüchterung, klingende Münze oder entsprechende Zauber können ihn allerdings umstimmen. Alternativ ist es auch möglich, die Angelegenheit komplizierter zu gestalten – dann verlangt der Bucklige erst eine Gefälligkeit als Gegenleistung für seine Auskünfte. (Zum Beispiel: Die Helden sollen sich um einen Freier kümmern, der Lissa gegenüber bereits mehrmals gewalttätig geworden ist.)

Folgendes lässt sich von Pipo erfahren:

- ☞ umfassende Informationen über Cuil
- ☞ Cuils und Yljas Geschichte, auch Einzelheiten
- ☞ Nach Yljas Tod veränderte sich Cuils Verhalten. Er hörte auf, sich um seine Patienten zu kümmern. Stattdessen fasste er den Plan, es den Verantwortlichen für Yljas Tod heimzuzahlen. Pipo half ihm anfangs, weil Cuil sein Freund war.
- ☞ Pipo stand beim Einbruch bei Richterin Alff Schmiere. An der Vergiftung von Edo Dorcs Hund sei er dagegen nicht beteiligt gewesen – davon hätte er erst hinterher erfahren. Wahrscheinlich hatte Cuil geahnt, dass Pipo dabei nicht mitmachen würde.
- ☞ Beim ersten Spuk bei Fassenbrinks half Pipo Cuil noch mit einer Leiter beim Einbruch. Danach habe er aber nicht mehr helfen wollen. Er fand, dass es genug sei – doch der Scharlatan erklärte, er wolle weitermachen, bis er die Fassenbrinks in den Ruin getrieben hätte. Pipo erschrak und meinte, dass man nicht zu weit gehen dürfe. Daraufhin sei Cuil böse geworden und hätte gezischt: "Zu weit gehen? Ylja ist tot – mein Kind ist tot! Ich kann gar nicht weit genug gehen!"
- ☞ Seitdem hat Pipo Cuil nicht mehr gesehen. Auch in seiner Wohnung ist er nicht mehr anzutreffen.
- ☞ Zuletzt hat Cuil einen ungewöhnlich ungepflegten Eindruck gemacht. Seine Kleidung roch muffig, seine Stiefel waren schmutzig.

DAS BORDELL ROSENTRAUUM

Im *Rosentraum* können die Helden die Hure Lissa (21, hellbraune Locken, Sommersprossen, melancholisch), Yljas Schwester, finden und befragen. Diese war dabei, als Ylja in Cuils Armen in ihrer gemeinsamen Wohnung starb.

Informationen: Nach Ihrer Maßgabe wird Lissa ihr Wissen entweder freiwillig mit den Helden teilen oder erst eine Gegenleistung dafür verlangen:

- ☞ Die Fassenbrinks sollen Blutgeld an ihre Eltern bezahlen.
- ☞ Die Helden sollen einige Gruftasseln (**ZBA 71**) aus dem Keller ihrer Eltern, die im Armenviertel leben, vertreiben.
- ☞ Die Helden sollen Pipo schonend, aber überzeugend klar machen, dass er niemals ihre Gunst gewinnen wird.

Folgendes lässt sich von Lissa erfahren

- ☞ Sie kann den Helden Cuils und Yljas Geschichte bis zum bitteren Ende erzählen (siehe **Ymras Seiten**, Seite 9). Sie selbst hatte gemeinsam mit Cuil um Yljas Leben gekämpft – vergeblich. Sie schildert, wie herzerreißend der Scharlatan um seine Geliebte getrauert hat.
- ☞ Etwas war seltsam in dieser Nacht, als Ylja starb: Lissa hatte das Sterbezimmer ihrer Schwester verlassen, um Cuil noch ein wenig Zeit mit seiner toten Geliebten zu geben. Vom Nebenzimmer aus konnte sie ihn schluchzen hören – als er plötzlich verstummte. Kurz blieb es still, dann hörte sie ihn sprechen. Es klang, als gebe er Antworten, und schließlich lachte er sogar leise. Das war Lissa unheimlich, und sie klopfte an, ob alles in Ordnung sei. Cuil reagierte unwirsch. Lissa öffnete die Tür zum Sterbezimmer: Cuil war allein, allein mit Yljas Körper. Jedoch der Singvogel, den die Tote zu ihrer Erbauung gehalten hatte, lag tot auf dem Boden seines Käfigs. Lissa ist sich sicher, dass er noch gelebt hat, als sie den Raum verlassen hatte. (**Götter und Kulte-Probe+7**: Geht ein Sterblicher einen Pakt mit einer dämonischen Wesenheit ein, kann dies chaotisch-magische Nebenwirkungen haben wie das Verdorren von Pflanzen oder das Sterben kleiner Lebewesen.)
- ☞ Seit der Beisetzung ihrer Schwester auf dem Boronanger hat Lissa Cuil nicht mehr gesehen.

WEITERE ANLAUFSTELLEN

- ☞ Im **Stadtarchiv/Rathaus** können die Helden, nachdem sie sich mit einem hochnäsigen Stadtschreiber geeinigt haben (**Überreden-Probe**, Münzen oder Zauber), Unterlagen finden zum Gerichtsfall Ylja und zu den Einbrüchen bei Richter Alff und Henker Dorc.
- ☞ Ein **Alchemist** kann den Gift-Rest aus dem Schlafsaal analysieren (siehe Seite 13). Dabei stellt er fest, dass es sich um ein ungewöhnliches, selbst gebrautes Gift handelt – danach befragt, wem in der Stadt er eine solche Giftmischerei zutraut, könnte auch Cuils Name fallen (hängt von der Größe der Stadt ab).
- ☞ **Cuils und Yljas ehemalige Wohnung:** klein, bescheiden, seit Yljas Tod unangetastet (im Schlafzimmer vergammelt ein toter Vogel in seinem Käfig). Nur sein kleines Labor hat Cuil mit in sein neues Versteck genommen.
- ☞ **Boronanger** (siehe auch **Finale**, Seite 21f.) 1:
 - ☞ Der heitere Friedhofswächter Alrik mit den hübschen Lachfältchen um die Augen (siehe Seite 25) gibt Cuils Versteck nicht preis. Eine **Menschenkenntnis-Probe+5** oder entsprechende Zauber verraten den Helden jedoch, dass der Mann etwas verheimlicht.
 - ☞ **Boronanger 2:** Yljas Grab ist als Armengrab nur dürftig gekennzeichnet. Dennoch hat jemand es mit Blumen geschmückt.
 - ☞ **Magierakademie / zwölfgöttlicher Tempel:** Hilfe für Cuil, den ein **PENTAGRAMMA** oder ein **EXORZISMUS** von seinem minderen Pakt befreien könnte (**WdZ 240**)

☞ **Wachstube/Garnison:** Die Garde ist entweder in einer eigenen Garnison untergebracht oder im Rathaus der Stadt. Hier kann man mit Leutnant Rukus Tucher sprechen (siehe Seite 26).

☞ **lokale Presse:** Berichte über jüngste Ereignisse

EREIGNISSE WÄHREND DER SPURENSUCHE

Wie und in welcher Reihenfolge Sie die diversen Parteien handeln lassen, hängt ganz von Ihnen und dem Vorgehen Ihrer Gruppe ab. An dieser Stelle werden aus diesem Grund nur skizzenhaft und nicht chronologisch Zwischenfälle aufgeführt, die sich ereignen (können), ehe Cuil Dythlind entführt und das Finale des Abenteuers beginnt:

- ☞ Dythlind ist eines Morgens verschwunden – noch während ihre Eltern in Sorge ausbrechen, kommt sie zerknirscht zurück. Sie sei tanzen gewesen mit Freunden und habe die Zeit vergessen ...
- ☞ Wenn es einen Travia-Tempel in der Stadt gibt: Ein Travia-Geweihter sucht den **Drachentöter** auf, um zu prüfen, ob dieses neue Gasthaus den Geboten der Gütigen Mutter auch gerecht werde. Der Geweihte erweist sich als übereifrig und anstrengend.
- ☞ Haben Sie sich dafür entschieden, den optionalen Handlungsstrang **Korruption** (siehe Kasten auf Seite 18ff.) zu integrieren, fangen 'Die anderen Ordnungshüter' die Helden ab und bitten sie, mit ihnen zusammenzuarbeiten.
- ☞ **Ilsas Unruhestifter:** Rello (32, dick, laut, selbstherrlich), Fink (41, groß, knurrig, Halbglatze, Narbe im Gesicht) und Gretja (36, kurze blonde Haare, drahtig, kratzbürstig), Stammgäste im **Eckhaus**, suchen den **Drachentöter** auf, um erneut Ärger zu machen.

Störenfried

Raufen: INI 9 +IW6	AT 10	PA 9	TP(A) IW+1	DK H
Knüppel: INI 8 +IW6	AT 9	PA 9	TP IW+2	DK N
LeP 28	AuP 28	RS 1	WS 6	MR 2
			GS 7	



☞ Nachdem Cuil bemerkt hat, dass ihm die Helden gefährlich werden können, wird die Gruppe bald auf offener Straße von seinen gekauften Schlägern Tjel (22, bärig, rote Locken, Pickel), Kätje (30, drahtig, schwarzes Haar, spöttisch), Frejo (25, dürr, blonder Schnauzbart, großmäulig) und Mira (28, muskulös, Topfschnitt, stumm) attackiert – dies möglichst ohne Zeugen und wenn die Helden nicht vollzählig sind. Ein Held kann mit *Sinnenschärfe*- oder *Gefahreninstinkt*-Proben merken, dass er beobachtet/verfolgt wird. Die Schläger werden die Helden nicht umbringen – sie werden sie 'kurz' verprügeln und dann verschwinden, ehe die Büttel auf der Bildfläche erscheinen.

Schläger

Raufen: INI 11 +IW6 AT 14 PA 11 TP IW+1 (A) DK H

Knüppel: INI 11 +IW6 AT 14 PA 9 TP IW+1 DK N

Dolch: INI 9 +IW6 AT 13 PA 10 TP IW+1/+2 DK H

Wurfmesser: INI 11+IW6 FK 18 TP IW

LeP 32 AuP 32 RS 1 WS 7 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, gezielter Stich, schmutzige Tricks, Wuchtschlag

☞ Cuil schleicht sich in den *Drachentöter* (zum Beispiel mittels eines VISIBILI oder IMPERSONA), wo er etwas von seinem selbst gemischten Gift (siehe Seite 13) in den Eintopf für diesen Abend oder in eine Flasche Wein kippt. So kommt es

später im Schankraum zu alpträumenhaften Szenen, als mehrere vergiftete Gäste (und einige Helden?) sich wie wilde Tiere gebärden.

☞ Cuil ruft einen Bha'Levek, eine Geißel des Geistes, (**WdZ 210**) und schickt ihn in den *Drachentöter*, wo der Dämon ein Mitglied der Familie Fassenbrink oder einen der Helden mit grässlichen Alpträumen heimsucht.

SCHATZSUCHE

Jule Gerrich hat die Diebesbeute in einem Geheimfach im Kamin der heutigen Stube der Fassenbrinks versteckt. Es handelt sich um Schmuck im Wert von rund 300 Dukaten. Ohne Hilfsmittel oder weiteren Anhaltspunkt ist es mühselig, die Beute zu finden – es bleibt nur gründliches Abklopfen der Wände. Beschleunigen kann die Suche

☞ der Grundriss des Hauses vor dem Umbau (denn neue Gebäudeteile braucht man nicht abzuklopfen),

☞ die Gabe Zwergennase (**WdH 259**) – über die zum Beispiel Krumgrosch, Sohn des Kurgolosch, verfügt (der sich seine Hilfe teuer bezahlen lässt),

☞ Mäuserich Pip (Seite 16).

Ist der Schatz geborgen und verteilt, muss der Schmuck 'nur noch' gegen klingende Münze eingetauscht werden. Als wie schwierig sich dieses Unterfangen darstellt (immerhin ist es Diebesbeute), liegt in Ihrem Ermessen.

KORRUPTION

Die folgende Nebenhandlung ist so angelegt, dass sie sowohl in diesem Abenteuer als auch in anderen Stadtabenteuern (wie denen dieser Anthologie) verwendet werden kann. Sie ist nicht notwendigerweise Teil des vorliegenden Abenteuers.

Es geht um eine Bande Schutzgelderpresser, die – von einer Gruppe korrupter Gardisten gedeckt – die Bewohner eines Stadtviertels terrorisieren. Aufgabe der Helden ist es, die Bande und ihre uniformierten Helfer aufzuspüren zu lassen. Hierbei erhalten sie unerwartet Hilfe von einer zweiten Ordnungsmacht.

DIE SCHUTZGELDERPRESSER

Hintergrund: In jeder größeren Stadt kann es organisierte Kriminalität geben, zu deren Haupteinnahmequellen üblicherweise das Erpressen von Schutzgeld gehört. So auch die Bande dieses Szenarios, die außerdem den Vorteil hat, mit einigen korrupten Bütteln zusammenzuarbeiten (siehe unten).

Die Bande umfasst (je nach Größe der Stadt) zwischen 5 und 20 Mitglieder. Als da wären:

☞ Anführer Elbrecht 'Zahnbrecher' (38, muskulös, dunkelblond, furchteinflößend)

☞ Anführerin Xinda 'Alrika' (32, mehrfach gebrochene Nase, braune Locken, jovial)

☞ Alf 'Glasauge' (29, hager, strähniges Haar, fahrig)

☞ Saginta (44, dick, rote Haare, aufbrausend)

☞ Wulfhelm (35, hünenhaft, Glatze, dümmlich)

Vorgehen: entspricht dem üblichen Muster:

1. Phase: 'Alrika' sucht die Herberge auf und erzählt freundlich von den vielen Gefahren, die im Viertel lauern (Zerstörungswut/Rauflust der Einwohner, Verbrechen an Leib und Leben). Vor allem könne man sich schützen, wenn man sich an die richtigen Leute wenden würde. Diese würden gegen eine bescheidene Summe Geld Unannehmlichkeiten fernhalten. Re-

agiert der Wirt auf diese kaum verhehlte Schutzgeldforderung empört und weist 'Alrika' die Tür, verabschiedet diese sich verzerrt grinsend mit einem bedrohlichen "Bis bald".

2. Phase: Ein mit Pergament umwickelter Stein fliegt durch ein Fenster; die Botschaft lautet: "Stelle des Nachts drei Kerzen in das Fenster neben der Tür, wenn du deinen Beitrag zahlen willst!" Kommt der Wirt dem nicht nach, folgt die

3. Phase: Eines Morgens erscheint 'Alrika' mit einigen finster aussehenden Muskelbergen im Schankraum, schüttelt den Kopf, sagt: "Sehr schade", und gibt ihren Begleitern einen Wink, woraufhin diese die Einrichtung zu zertrümmern beginnen. Greifen die Helden an dieser Stelle ein und leisten Widerstand, ziehen 'Alrika' und Anhang sich wütend zurück und drohen, dass es den Helden noch leid tun werde.

Eskalation: Wirt/seine Familie/die Helden werden überfallen und verprügelt; zuletzt folgt ein Brandanschlag. Geht der Wirt schließlich auf die Forderung ein, zahlt er zunächst eine 'Bearbeitungsgebühr' von 1–3 Dukaten (je nach Stadt) an 'Alrika'. Danach suchen 'Alrika' und ihre Schläger regelmäßig nach Schließung des Schankbetriebs das Gasthaus auf und verlangen den fünften Teil der Tageseinnahmen.

Sollten die Helden ...

☞ ... einen oder mehrere Schläger gefangen nehmen und diese der Garde übergeben, wird man den Bericht der Helden anhören und die Schurken mit Dank entgegennehmen. Schon am nächsten Tag allerdings werden diese wieder auf freien Fuß gesetzt (siehe **Die korrupten Gardisten**, Seite 19).

☞ ... der Bande gegenüber handgreiflich werden oder allzu offensichtlich herumschnüffeln, werden einige Mitglieder der Bande sie überfallen und verprügeln (möglichst ohne Zeugen, bevorzugt einzelne Helden). Die Bande ist nicht zimperlich. Sollten die Helden weiter gegen sie vorgehen, folgen Morddrohungen und Attentate.

Einfaches Bandenmitglied

Raufen:

INI 11 +IW6 AT 14 PA 11 TP(A) 1W6+1 DK H

Knüppel:

INI 11 +IW6 AT 14 PA 9 TP 1W6+1 DK N

Messer/Dolch:

INI 9 +IW6 AT 13 PA 10 TP 1W6+1/+2 DK H

Wurfmesser: INI 11 +IW6 FK 18 TP 1W6

LeP 32 AuP 32 RS 1 WS 7 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, gezielter Stich, schmutzige Tricks, Wuchtschlag

Anführer (Veteran)

Raufen: INI 15 +IW6 AT 18 PA 17 TP(A) 1W6+2
DK H

Langdolch: INI 14 +IW6 AT 19 PA 16 TP 1W6+2

DK H

Mengbilar: INI 14 +IW6 AT 19 PA 15 TP 1W6+1+Gift*

DK H

Wurfdolch: INI 15 +IW6 FK 22 TP 1W6+2

LeP 36 AuP 36 RS 2 WS 8 MR 6 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterparade, Scharfschütze, schmutzige Tricks, Schnellziehen, Tod von links, versteckte Klinge, Waffenlos: Bornländisch, Wuchtschlag

*) sofort AT/PA -2/AT/PA -1



Die korrupten Gardisten

Hintergrund: Als Büttel mit wenig Sold muss man schon Idealist sein, um Tag für Tag seine Haut zu riskieren, ohne dafür viel Dank zu ernten. Nicht jeder kann da der Versuchung widerstehen, den Sold aufzubessern und gleichzeitig die Berufsrisiken gehörig zu verringern.

So auch nicht Weibelin Elwene (52, stämmig, grauer Pferdeschwanz, brummig) und ihre Gardisten Hane (27, hager, schwarzhaarig, fahrig), Gerrik (41, dick, dunkelblond, Witzbold), Falk (35, muskulös, Halbglatze, still) und Udha (45, blond, aggressiv), die sich auf Geschäfte mit der Schutzgeldbande eingelassen haben. Anfangs waren es nur Münzen, die den Besitzer wechselten und dafür sorgten, dass der Büttel in die andere Richtung sah oder Erinnerungslücken hatte. Später kamen (gegen mehr Münzen) Falschaussagen dazu, zuletzt folgte aktive Hilfe im Gegenzug zu Gewinnbeteiligung.

Die fünf Gardisten (je nach Größe der Stadt auch mehr) sind für das Viertel zuständig, in der die Herberge der Helden liegt.

Vorgehen: Den Helden gegenüber treten die Gardisten professionell gelangweilt auf und spielen jegliche für sie unbequemen Meldungen entweder herunter oder verfolgen sie – trotz gegenteiliger Aussage – nicht weiter. Werden die Helden ihnen zu unbequem, haben sie keine Skrupel, sie für jede Kleinigkeit zu drangsalieren (Bußgelder, Verwarnungen, Verhaftungen). Nur im Notfall mischen sie sich direkt in eine Fehde zwischen Helden und Erpresserbande ein.

Die Zusammenarbeit mit den Schutzgelderpressern stellt nur einen (wenn auch den größten) Teil der kriminellen Machenschaften der Büttel dar. Sie zweigen außerdem Geld/Wertgegenstände von Tatorten und bei Durchsuchungen ab und 'besteuern' auf eigene Rechnung Bettler, Gaukler und Kleinkriminelle.

Einfacher Gardist/Weibel

Raufen:

INI 12/14+IW6 AT 16/18 PA 13/15 TP(A) 1W6+1 DK H

Hellebarde:

INI 12/14+IW6 AT 16/17 PA 14/15 TP 1W6+6 DK S

Kurzschwert:

INI 13/14+IW6 AT 14/18 PA 13/18 TP 1W6+3 DK HN

Leichte Armbrust: INI 12/14+IW6 FK 20/21 TP 1W6+6*

LeP 32/36 AuP 32/36 RS 4 WS 7 MR 5/7 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, gezielter Stich, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, schmutzige Tricks, Wuchtschlag / Weibel (zusätzlich): Ausweichen II, Binden, Entwaffnen, Gegenhalten

DIE ANDEREN ORDNUNGSHÜTER

Hintergrund: Diese Partei kann hier nur in ihrer Funktion für das Szenario beschrieben werden, da es von der Stadt abhängt, in der gespielt wird, welcher Art diese 'anderen Ordnungshüter' (neben Stadtgarde) sein können. Möglich sind zum Beispiel: Zöllner, die Hafebesatzung in einer Hafenstadt, der Marktvogt, die Leibgarde des Regionalherrschers in einer Residenzstadt, die Pfeile des Lichts oder der Orden der Grauen Stäbe. Reizvoll wäre in diesem Zusammenhang auch der Einsatz von Bannstrahlern (ausnahmsweise nicht als Gegner) oder der eines anderen kirchlichen Ordens (bei entsprechendem Tempel in der Stadt).

Vorgehen: Diese Ordnungshüter beobachten schon länger das Treiben der korrupten Gardisten (und deren Zusammenarbeit mit den Schutzgelderpressern), ohne etwas dagegen unternehmen zu können (aufgrund mangelnder Zuständigkeit, fehlender Fähigkeiten, einem zu auffälligen Erscheinungsbild, aus Angst um ihr Leben). Sie haben aber das Ziel, Beweise gegen die Büttel in die Hand zu bekommen, um Anklage erheben zu können. Hier kommen die Helden ins Spiel.

Sollten diese offensiv/auffällig gegen die Schutzgelderpresser vorgehen bzw. offensichtlich Probleme mit der Untätigkeit der Garde haben, werden die anderen Ordnungshüter auf sie aufmerksam.

Sie nehmen dann auf unverdächtigem Weg Kontakt zu ihnen auf. Möglich wäre hier die Variante, einen oder mehrere der Helden zuerst zum Schein zu verhaften, um ihnen dann zu eröffnen, dass dies nur ein Ablenkungsmanöver war und man eigentlich eine Zusammenarbeit wünsche. Die Helden sollen jene Beweise beibringen, die den korrupten Gardisten das Handwerk legen können.

KORRUPTIONSBEKÄMPFUNG

Neben der unheldenhaften (und für den Wirt auch nicht bezahlbaren) Lösung, auf die Forderungen der Schutzgelderpresser einzugehen, und dem für eine normale Heldengruppe zu gefährlichen Alleingang bietet sich folgende Alternative an:

Um das kriminelle Geflecht aus Erpresserbande und korrupten Bütteln nachhaltig zu zerschlagen, reicht es natürlich nicht aus, die Übeltäter zu stellen und mit Waffengewalt zu besiegen. Für die Helden (wahrscheinlich Fremde in der Stadt) wäre dies sogar gefährlich: Man würde sie wahrscheinlich des Mordes/Mordversuches und Widerstands gegen die Obrigkeit anklagen.

Die einzige Möglichkeit, das Problem endgültig zu lösen, ist, die Täter zu überführen und vor einem zuständigen Gericht oder Richter anzuklagen. Da in vielen Städten das Anklagerecht ein Privileg ist, das nur bestimmten Gruppen (Patriziern, Adel, Geweihtenschaft) zusteht, werden die meisten Heldengruppen einen Verbündeten brauchen, der für sie die Rolle des Anklägers übernimmt. Im Abenteuer **Drachentöter** könnten dies insbesondere die *anderen Ordnungshüter* oder *Leutnant Tucher* (Seite 26) sein. Nur wenn sich unter den Helden ein Geweihter oder Hochadliger befindet, hat die Gruppe eine Chance, mit einer Anklage durchzukommen. In jedem Fall aber dürfte es hilfreich sein, untermauernde Beweise gesammelt zu haben.

Gardisten und Erpresser treffen sich regelmäßig, um die Tageseinnahmen abzurechnen und aufzuteilen. Hierzu begeben sich zwei Gardisten (gewöhnlich die, die Nachtschicht haben) in den Unterschlupf der Bande. Dies kann von den Helden beobachtet und dafür genutzt werden, die Korruption aufzudecken zu lassen.

Als **verwertbare Beweise** kommen daher insbesondere in Frage:
☞ schriftliche Dokumente, die die Zusammenarbeit beweisen. Dies würde auf einen Einbruch bei den Schutzgelderpressern oder den Bütteln hinauslaufen. Diese Variante bietet sich als schnelle Lösung an.

☞ Da die Existenz von schriftlichen Beweisen in Aventurien eher unwahrscheinlich ist und Indizienprozesse ohnehin die Ausnahme sind, wäre es eleganter, die Büttel bei einem konspirativen Treffen mit der Erpresserbande auf frischer Tat zu ertappen. Hier sind Spionage-Fähigkeiten gefragt: Die Übeltäter müssen überwacht werden, um Ort und Zeitpunkt eines Treffens zu ermitteln. Anschließend können die Helden sich mit mindestens einer hochrangigen Person, die später als Leumundszeuge auftritt, auf die Lauer legen und die Gauner enttarnen.

HINWEISE/GERÜCHTE AUF DER STRASSE

Es ist schwierig, zu diesem Thema Hinweise zu erhalten. Betroffene Gastwirte schweigen lieber. Das übrige Volk hegt nur Vermutungen (Abstufungen: *selten* = 1–5 Heller/ab 3 TaW* auf *Gassenwissen*; *speziell* = 5–10 Heller/ab 5 TaW* auf *Gassenwissen*):

- ☞ Ja, es soll eine Bande geben, die von den Gastwirten in diesem Viertel Schutzgeld verlangt. Vielleicht auch von einzelnen Händlern auf dem Markt. (*selten*)
- ☞ Die Bande soll von höherer Stelle beauftragt und geschützt werden – aber von wem, weiß niemand. (*selten*)
- ☞ Die Bande soll in diesem Viertel ihren Unterschlupf haben. (*speziell*)
- ☞ Man munkelt, Zahnbrecher/Alrika/Glasauge gehöre zu der Bande, die im Viertel Schutzgeld erpresst. Aber ins Gesicht sagen sollte man ihm/ihr das nicht, wenn einem sein Leben lieb ist. (*speziell*)

BESONDERHEITEN FÜR DIE VERWENDUNG IM DRACHENTÖTER

- ☞ Die Schutzgeldbande lässt das Gasthaus *Eckhaus* unbehelligt, da sie die Schwägerin des direkten Vorgesetzten der Gardisten, Rukus Tucher, ist.
- ☞ Dass die Gardisten sich nur im Notfall direkt einmischen, liegt daran, dass Rukus Tucher wegen seiner Schwägerin Ilsa dem *Drachentöter* erhöhte Aufmerksamkeit schenkt.

FINALE

CUIL WURDE GEFASST

Es ist unwahrscheinlich, aber doch denkbar, dass Ihre Helden Cuil fassen, ehe dieser Dythlind entführen und so das Finale einleiten kann. In einem solchen Fall versucht er zunächst (wenn die Umstände es noch zulassen), sich herauszureden. Auch kann er sich zum Schein auf Abmachungen mit den Helden einlassen ("Wenn Fassenbrink Yljas Familie Blutgeld zahlt, habe ich Genugtuung."), um freizukommen. Zuletzt schreckt er weiterhin nicht davor zurück, Gewalt oder Magie gegen die Helden anzuwenden – nach Ihrer Maßgabe auch mit dämonischer Hilfe.

Nützt dies jedoch alles nichts und die Helden setzen Cuil wirklich endgültig außer Gefecht, bleibt Ihnen als Meister noch die Möglichkeit, auf den optionalen Handlungsstrang **Korruption** (siehe oben) zurückzugreifen und so das Enttarnen der korrupten Gardisten als Finale des Abenteuers zu inszenieren.

Übrigens: Übergeben die Helden Cuil der Garde, wird er schon am nächsten Tag gegen eine hübsche Summe wieder laufen gelassen.

Am Ende rauben Zorn, Schmerz und dämonischer Einfluss Cuil endgültig den Verstand: Er will seine geliebte Ylja zurückholen. Einflüsterungen Nishkakats folgend, gräbt er Yljas Körper wieder aus und bringt ihn in sein neues Versteck, die Hütte von Friedhofswächter und Totengräber Alrik (der unschädlich gemacht wird). Dann entführt er Dythlind, betäubt sie und macht sich daran, Fassenbrinks Älteste zu seiner Ylja zu machen – mit Yljas Kleidern, ihrem Haar und ihrem Gesicht ... Da sich diese Schandtät besonders gut als Finale eignet, ist es ratsam, Dythlind erst dann verschwinden zu lassen, wenn die Helden die übrigen Probleme der Fassenbrinks aus der Welt geschafft haben.

DYTHLINDS VERSCHWINDEN

Dythlind in seine Gewalt zu bringen, ist für Cuil ein Kinderspiel. Er bündelt mit ihr an, wirkt einen BANNBALADIN und verabredet sich mit ihr. Das erste Mal noch harmlos (im Park, im Theater), das zweite Mal jedoch schon am Friedhof. Dieses Treffen kann am Tag oder Abend stattfinden. Dass Dythlind fehlt, sollte aber möglichst – aus atmosphärischen Gründen – erst nach Einbruch der Dunkelheit auffallen. Wahrscheinlich machen die aufgelösten Fassenbrinks oder eine besorgte Turike die Helden auf das Verschwinden der ältesten Tochter aufmerksam. Auch die Gäste zeigen sich betroffen, ist die fröhliche Dythlind doch allgemein sehr beliebt.

DIE SUCHE

- ☞ Turike weiß, dass Dythlind einen neuen Freund hat, mehr aber nicht – außer dass sie ihre Schwester noch nie zuvor so verliebt gesehen hat.
- ☞ Wenn die Helden nicht von sich aus darauf kommen, in Dythlinds Tagebuch nach Hinweisen zu suchen, schlägt Turike dies zögernd vor. Und tatsächlich kann man hier fündig werden:

AUS DYTHLINDS TAGEBUCH

Still, mein Herz! O unverhofftes Glück! Heute Morgen auf dem Markt sprach mich ein Traum von einem Mann an – wie galant er war, und schön! (...). Blonde Locken rahmen sein vollkommenes Antlitz ein. Seine sanften Augen haben die Farbe eines nebelverhangenen Hains im Abenddämmer. Seine Ohren sind keck gespitzt. (...) Morgen wollen Cuil und ich uns wiedertreffen. (...) Noch nie habe ich so gefühlt! Ach, wäre ich doch nur schon bei ihm! Aber einige Stunden muss ich mich noch gedulden. (...) Am Boronanger treffen wir uns, unter der großen Blutulme. Er hat mir eine Überraschung versprochen. (...).

- ☞ unter der größten Blutulme auf dem Boronanger: zwei Paar frische Fußspuren (Fährtsuchen-Proben+7; nachts nur mit geeigneter Lichtquelle), die zur Behausung des Totengräbers führen.

- ☞ Yljas Grab: ausgehoben; Fuß-, Schleif- und Spuren von Erde (Fährtsuchen-Proben+4) führen ebenfalls zu Alriks Hütte

- ☞ etwas mühsamer/langwieriger: kopfloses Suchen auf dem Friedhof. Hier können *Sinnenschärfe*-Proben (erschwert nach Maßgabe des Spielleiters) den Helden helfen, verdächtige Geräusche (Alriks Wimmern, Schritte/Getuschel von Cuils Handlangern) zu hören oder das Licht wahrzunehmen, das aus der Hütte des Totengräbers dringt.

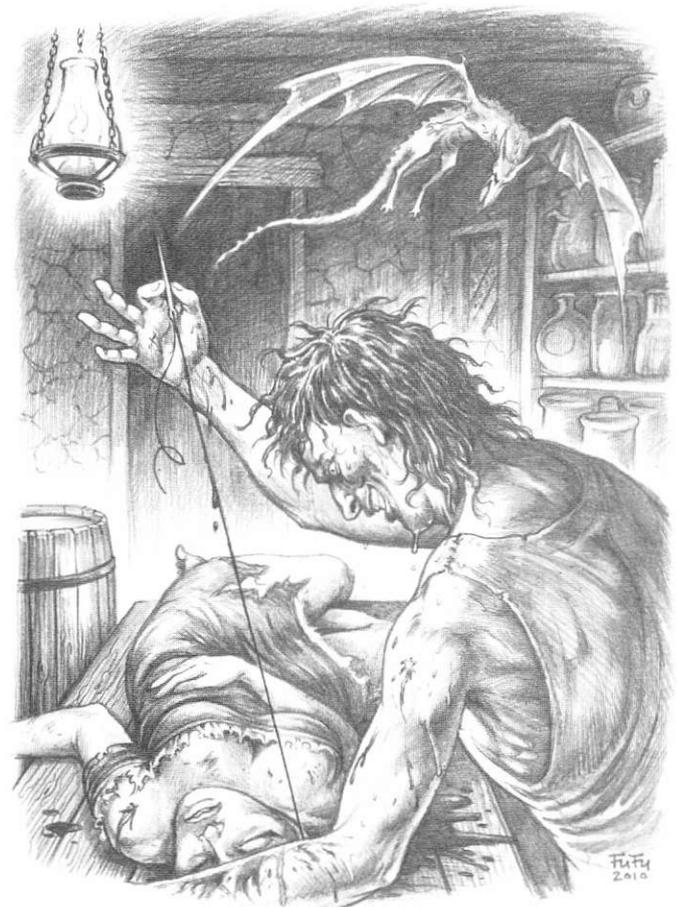
“EINE GLÜCKLICHE FAMILIE WERDEN WIR SEIN”

WÄCHTER

Rund um die Behausung des Totengräbers (eine Hütte und, dahinterliegend, ein Werkzeugschuppen) haben sich Cuils Handlanger versteckt postiert (*Sinnenschärfe*-Probe+7, um sie zu bemerken), um Störenfriede fernzuhalten. Nähern sich die Helden der Hütte unvorsichtig, werden sie von den Schlägern überrascht (Werte finden Sie auf Seite 18). Diese töten die Helden, wenn sie können, fliehen aber selbst, wenn sie mehr als zwei Drittel ihrer Lebensenergie verloren haben. Was in der Hütte vor sich geht, wissen sie nicht. Cuil hat sie dafür bezahlt, Wache zu stehen – und keine Fragen zu stellen. Ihnen wurde der Scharlatan zuletzt allerdings auch immer unheimlicher.

ALRIKS HÜTTE

Die ärmliche Hütte umfasst zwei fensterlose Räume (vorn eine Küche, dahinter eine Schlafkammer). Alarmierende Geräusche dringen aus ihrem Inneren, wenn die Helden sich ihr nähern: gequältes Wimmern, Cuils wahnsinniges Gemurmel



(“Bald bist du wieder bei mir, Ylja. Dann zeugen wir ein neues Kind. Eine glückliche Familie werden wir sein.”), Nishkakats Fistelstimme.

Brechen die Helden die verschlossene Tür zur Hütte auf, bietet sich ihnen ein grausiges Bild: Auf dem Boden der Küche liegt der entkleidete, schon ältere Leichnam einer Frau (Ylja). Skalp und Gesicht wurden ihm abgezogen.

Dahinter steht Cuil – schmutzig, blutig, wirrer Blick –, über Dythlind gebeugt, die betäubt (Schlafgift) auf dem Esstisch liegt. Sie trägt das Kleid, in dem Ylja beerdigt wurde. Auf ihrem Gesicht hat Cuil bereits Yljas blutige, halb verwesene Züge drapiert. Ihr Schädel ist kahlgeschoren, und der Scharlatan ist gerade dabei, Yljas Skalp an Dythlinds Kopf anzunähen.

Auf einem Regal hockt Nishkakats als Meckerdrache. Wird er angegriffen, zeigt er seine wahre Gestalt. Werte für ihn und für Cuil finden Sie auf Seite 24.

Nach Ihrer Maßgabe ruft Cuil zu seiner Unterstützung einen *Karunga*, um die Helden im Kampf zu verwirren (WdZ 216).

Cuil kämpft bis zum Tod, wenn nötig. Überlebt er aber, ist es durchaus noch möglich, seine Seele zu retten (WdZ 240).

In der Schlafkammer hinter der Küche finden die Helden den gefesselten, halluzinierenden Totengräber Alrik (Fliegenpilzvergiftung). Bis auf eine Beule am Kopf und einige Schrammen ist er unversehrt.

DER SCHUPPEN

Hier hat Cuil in den letzten Wochen genächtigt. Es lassen sich (neben Werkzeug und Brennholz) eine Schlafstätte und Cuils Labor finden. Letzteres umfasst unter anderem:

☞ je W6 Anwendungen Donf (eingelegt), Gulmond-, Rahjalieb- und Ulmenwürger-Tee

☞ je W3 Anwendungen Brandsalbe, Ilmenblatt und Wirseltank

☞ je eine Anwendung Carlog-Essenz und Schlafgift

☞ 1 Einbeerentrank

(siehe jeweils ZBA, Schlafgift in SRD 97)

AUSKLANG

Am Ende ist es den Helden hoffentlich gelungen, Dythlind zu retten und auch alle übrigen Probleme, die Wirt Fassenbrink das Leben schwer machten, aus der Welt zu schaffen. Der Wirt ist überglücklich und zahlt seinen Rettern den versprochenen Sold aus.

Den schlechten Ruf aus seiner Anfangszeit behält das Gasthaus übrigens nicht lange: Durchreisende, die die üblen Gerüche nicht kennen und sich im *Drachentöter* einmieten, finden die Herberge sehr gut – eine Tatsache, die sich rasch herumspricht.

DER MÜHEP LOHP

Wenn die Helden das Abenteuer komplett gelöst haben, erhalten sie jeweils 400 Abenteuerpunkte – war es jedoch nur ein Kurzscenario ohne den Handlungsstrang **Korruption**, geben Sie ihnen entsprechend weniger. An speziellen Erfahrungen stehen den Helden zu: *Gassenwissen*, *Menschenkenntnis*, *Überreden* und/oder *Überzeugen* sowie weitere Talente nach Ihrer Maßgabe.

Außerdem wird Barmfred der Gruppe in Zukunft stets ein freies Zimmer und Essen anbieten, wenn sie in der Stadt ist. Weiterhin bittet er sie um einige Andenken, die er im Schankraum aufhängen und anhand derer er in Zukunft von den tollen Anfangstagen seines Gasthauses erzählen möchte.

APPENDIX I: DIE MEISTERPERSONEN

MENSCHEN IM DRACHENTÖTER

FAMILIE FASSEBRINK

Die Fassenbrinks stammen aus einem Dorf nahe der Stadt, in der Sie das Abenteuer ansiedeln. Als Barmfred die Helden um Hilfe bittet, sind seine Familie und er noch nicht lange in der Stadt (siehe auch **Übersicht** auf Seite 27).

Barmfred (siehe Abbildung auf Seite 11)

Erscheinung: Mitte 40, groß, muskulös, blaue Augen, strohblonder Lockenschopf, kräftiger Vollbart, diverse Narben

Hintergrund: Schon als Jugendlicher hatte Barmfred zwei Herzenswünsche: die Tochter von Nachbar Kleefelder zu ehelichen – und eines Tages sein eigenes Gasthaus zu führen.

Der erste erfüllte sich, als Barmfred gerade 20 Sommer zählte: Charme und Hartnäckigkeit stachen noch den ärgsten Konkurrenten (seinen eigenen Bruder Rochart) aus und überzeugten Patulia, ihm die Hand zum Traviabund zu reichen.

Den zweiten Traum zu verwirklichen, war deutlich schwieriger. Als Sohn einfacher Bauern hatte Barmfred wenig Aussicht darauf, jemals vermögend zu werden. So kam es – kurz nach Dythlinds Geburt –, dass er sich spontan einigen Glücksrit-

tern anschloss, als diese das Dorf durchreisten. Nach Schätzen stand ihnen der Sinn, und das war es auch, wonach es Barmfred verlange.

Er lernte, mit einer Klinge umzugehen, und erlebte in den nächsten Jahren allerlei Abenteuer, von denen er regelmäßig etwas Beute nach Hause brachte. Und dann – im vorletzten Herbst – war es endlich so weit: Seine Gefährten und er erschlugen einen Tatzelwurm, dessen Schatz so groß war, dass Barmfreds Anteil für die Verwirklichung seines Traums von einer eigenen Wirtschaft ausreichen sollte. Sein Leben als Glücksritter hatte ein Ende.

Flugs machte er sich auf die Suche nach einem geeigneten Stadthaus, das zum Verkauf stand, und fand ein solches schließlich im Haus der verstorbenen Händlerin (und Diebin) Jule Gerrich (siehe Seite 24). Nach Abschluss der nötigen Umbauarbeiten hingte Barmfred als Erstes das Kurzschwert, mit dem er gegen den Drachen gekämpft hatte, über die Theke des zukünftigen Schankraums. *Zum Drachentöter* – so wollte er sein Gasthaus nennen.

Wesen: Gutmütig, emotional, entschlossen. Trinkt gerne einen über den Durst, prahlt dann mit seinen Heldentaten als Abenteuerer. Hört sich ebenso begeistert die Abenteuer der Helden an. Liebt seine Frau, vergöttert seine Töchter.

Darstellung: Barmfred ist laut: Er redet, schimpft, verzweifelt und feiert laut. Seien Sie emotional. Gestikulieren Sie wild beim Sprechen. Lachen Sie dröhnend. Schlagen Sie wütend mit der Faust auf den Tisch. Weinen Sie hemmungslos in ein großes Taschentuch.

Barmfred Fassenbrink

Raufen:

INI 12 +IW6 AT 14 PA 14 TP(A) IW6+1 DK H

Kurzschwert:

INI 13 +IW6 AT 15 PA 14 TP IW6+2 DK HN

LeP 31 AuP 33 RS 1 WS 7 MR 6 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Meisterparade, Kampfflexe, Wuchtschlag

Patulia (siehe Abbildung auf Seite 11)

Erscheinung: Anfang 40, schlank, hüftlanges honigblondes Haar, grüne Augen, Sommersprossen; hübsch, wirkt aber misstrauisch und müde

Hintergrund: Patulia Fassenbrink, geborene Klee-felder, ging mit Barmfred den Traviabund ein, als sie eben 16 Sommer zählte. Seinen älteren Bruder Rochart hatte sie auch gern, aber Barmfred sah einfach besser aus. Am Tag ihrer Hochzeit war sie glücklich.

Nur zwei Sommer später aber, kurz nach Dythlinds Geburt, verließ ihr Mann sie. Schloss sich einer Gruppe Glücksritter an, um in der Fremde durch Abenteuer reich zu werden und sich so eines Tages sein eigenes Gasthaus leisten zu können. Was Patulia von dieser Idee hielt, fragte er nie.

Wesen: Patulia hatte sich von ihrer Ehe mehr erhofft, als die Kinder alleine großziehen und darauf warten zu müssen, dass Barmfred endlich sein Abenteuerleben satt hatte und heimkam. Nicht selten hat sie sich schon gefragt, ob Rochart nicht doch die bessere Partie gewesen wäre.

Patulia ist mit den Jahren streng und bitter geworden. Besonders ihrem Mann gegenüber ist sie sehr kritisch. Wirtin und Köchin im eigenen Gasthaus zu sein, täte ihr zwar schon gefallen – aber nun geht schon kurz nach der Eröffnung alles schief, und das wundert sie gar nicht. Was hat ihr Gatte schon jemals erreicht?

Weich wird Patulia nur, wenn ein fremder Mann charmant zu ihr ist, zum Beispiel ihre Schönheit preist.

Darstellung: Schauen Sie verkniffen drein: heruntergezogene Mundwinkel, gerunzelte Stirn, saurer Blick. Verschränken Sie die Arme vor der Brust. Jammern Sie viel: über das Wetter, den Lärm der Stadt, die Gäste, die viele Arbeit, dass früher alles besser war.

Dythlind

Erscheinung: 16 Jahre alt, üppig gebaut, langes rotblondes Haar, blaue Augen, Sommersprossen

Wesen: Dythlind ist ein sinnlicher Wildfang, neugierig und lebenslustig. Sie liebt Gesang, Tanz, guten Wein und die Liebe – und zwar sowohl mit hübschen Männern als auch mit schönen

Frauen. Über den Umzug in die Stadt ist sie froh, kann man sich hier doch deutlich besser amüsieren als auf dem Land. Mit ihrer Schwester Turike, die Dythlinds heimliche Treffen mit Liebhabern schon oft gedeckt hat, versteht sie sich sehr gut. In der Wirtschaft hilft sie als Schankmagd aus. Manchmal trägt sie auch durch ein Lied zum Ambiente bei.

Darstellung: Lächeln Sie innig, sehen Sie Ihren Gesprächspartnern flirtend in die Augen, machen Sie zweideutige Bemerkungen. Zeigen Sie sich schlagfertig, lebenslustig und humorvoll. Bedenken Sie bei aller rahjagefälligen Sinnlichkeit stets, dass Dythlind als späteres Entführungsoffer Sympathieträgerin sein sollte.

Turike

Erscheinung: 12 Jahre alt, zierlich, kurze blonde Locken, Zahn-lücke

Wesen: Turike ist neugierig und aufgeweckt, aber verschwiegen, wenn es um Geheimnisse geht. Sie weiß viel, weil sie Augen und Ohren offen hält – behält ihr Wissen aber gerne für sich. Ganz im Sinne des Herrn Phex ist sie aber bereit, es zu teilen, wenn nur der Preis stimmt (siehe auch Seite 14).

Turike hängt sehr an Dythlind. Sie stört sich nicht an deren freizügigem Lebenswandel, im Gegenteil: Sie freut sich, der großen Schwester helfen zu können, indem sie deren amouröse Treffen vor den Eltern geheim hält.

In der Wirtschaft geht sie im Stall zur Hand. Sie versteht sich gut mit dem Gesinde.

Darstellung: Stellen Sie den Helden viele Fragen. Zappeln Sie aufgeregt hin und her, kratzen Sie sich am Kopf, popeln sie gedankenverloren in Ohr oder Nase.



Das Gesinde der Fassenbrinks

- ☞ Stallmeister und Schmied **Ardo** (28): muskulös, Glatze, stechender Blick, grummelig, Verhältnis mit Dythlind
- ☞ Knecht **Jalf** (17): schlaksig, langes rotes Haar, große Nase, linkisch, geht Ardo zur Hand, mag Turike
- ☞ Magd **Irmegunde** (18): dürr, kurzes dunkles Haar, Überbiss, fleißig, Patulias Liebling

Die letzten Gäste

☞ **Iber Schlink** (55, mager, dünner Pferdeschwanz, ruhig), der eigentlich ein Geweihter des Phex und ein Dieb ist (siehe auch Seite 24), behauptet, er sei wegen einer Erbschaftsangelegenheit in der Stadt. Was den Helden in den nächsten Tagen auffallen kann: Iber schläft stets fast bis mittags und sieht immer müde aus.

☞ **Igan Trappenfeld** (*1010 BF, untersetzt, dunkelblond, strahlende dunkelbraune Augen, leichte Schweinenase, lebhaft, neugierig, wagemutig) ist berühmt-berüchtigter Botschreiber und Abenteurer. Überlegen Sie sich, je nach Region und Zeit, in der Sie das Szenario ansiedeln, zu welchem Thema/Ereignis er eigentlich gerade Informationen sammelte – als der Spuk im *Drachentöter* seine Aufmerksamkeit fesselte. Da steckt doch sicher eine interessante Geschichte hinter?

Igan Trappenfeld – mögliche Funktionen

Igan lässt sich in diesem Szenario vielfältig einsetzen: sowohl als Informant als auch als Gegenspieler der Helden oder als Katalysator der Ereignisse.

Der Botenschreiber interessiert sich für genau eine Sache: den Spuk im *Drachentöter*. Diesem geht er zielstrebig auf den Grund, um daraus einen hoffentlich reißerischen Bericht zu schreiben. Das bedeutet, dass er – wie die Helden – des Nachts in der Herberge herumschleicht, andere Gäste beobachtet und befragt und vielleicht gar auf Hinweise stößt, die die Helden übersehen haben. So mag sich eine Zusammenarbeit ergeben – oder aber Misstrauen und Rivalität. Igan kann nützliche oder irreführende Tipps geben, den Helden helfen oder sie gezielt behindern. Um Dinge zu dramatisieren, könnte er Cuil auch als Erster aufspüren – und von diesem gefangen genommen werden.

Die Angroschim **Krumgrosch Sohn des Kurgolosch**, und **Pirnax Sohn des Mogbotasch**, sind raubeinige Ambosszwerge wie aus dem Bilderbuch, der eine mit feuerrotem, der andere mit kohlschwarzem Haar und Bart. Sie machen in der Stadt Station, um sich von einer Reise zu erholen. Sie mögen Barmfreds Gasthaus, Spuk hin, Spuk her – denn welcher Zwerg könnte schon einer Herberge widerstehen, die *Zum Drachentöter* heißt?

Muck Plasche (23, schlaksig, brauner Zopf, zurückhaltend) ist ein junger Gelehrter auf Reisen. Eigentlich wollte er längst weitergereist sein – aber gleich am ersten Abend im *Zum Drachentöter* verliebte er sich in Dythlind und will nun unbedingt in ihrer Nähe bleiben.

Lille und Garulf Wintram (beide Mitte 30, rundlich, blass, weißblond, derb) sind in der Stadt, um sich auf dem Viehmarkt nach einem neuen Zuchtbullen umzusehen.

THALLIAN SAUTER UND IBER SCHLICK, DIE DIEBE

Hintergrund: Thallian (59, drahtig, Schnurrbart, nervös) und Iber (siehe oben) sind professionelle Einbrecher phexischer Gesinnung, Iber ist gar ein Mondschaten (Priester des Phex).

In der Vergangenheit haben sie mit Jule Gerrich – der verstorbenen Vorbesitzerin des Gebäudes, das Fassenbrink gekauft hat – einige sehr lohnende Einbrüche verübt, die der Bande das Altenteil sichern sollte. Jule brannte jedoch mit der Beute durch und tauchte unter. In der Stadt, in der Sie dieses Szenario angesiedelt haben, ließ sie sich nieder und verdiente ihre Brötchen fortan als Händlerin.

Als sie vor zwei Wintern ahnte, dass Boron sie bald zu sich rufen würde, ließ sie ihren alten Kameraden Briefe zukommen, in denen sie ihnen verriet, wo sie sich all die Jahre versteckt hatte. Sie deutete weiterhin an, dass sie die Beute von damals unangetastet in ihrem Haus versteckt hätte. Die Schreiben benötigten einige Zeit, bis sie Thallian und Iber erreicht hatten, und anschließend brauchten die zwei Gauner noch einmal eine Weile, um die von Jule genannte Stadt zu erreichen. Hier mussten sie leider feststellen, dass Jules altes Haus in der Zwischenzeit von Barmfred Fassenbrink gekauft worden war.

Vorgehen: Schon während des Umbaus hatten Thallian und

Iber des Nachts das Gebäude nach der Beute durchsucht – ohne Erfolg. Nun, da der *Drachentöter* eröffnet wurde, gestaltet sich die Suche leider noch schwieriger.

Iber hat sich bei Fassenbrink eingemietet und stöbert in den Nächten weiterhin nach dem Schatz. Thallian wiederum wohnt im *Eckhaus*. Seine Aufgabe besteht darin, Informationen über das Haus zu sammeln (zum Beispiel einen Grundriss von vor dem Umbau) und herauszufinden, ob nicht schon einer der Handwerker die Beute während des Umbaus gefunden hat.

Die beiden Diebe sind phexgläubig und vermeiden handgreifliche Auseinandersetzungen. An Leib und Leben anderer vergehen sie sich nicht.

Mögliche Konfliktlösung: Sollten die Helden Iber stellen, während er nachts im Haus stöbert, versucht er sich zunächst herauszureden. Konfrontiert man ihn allerdings mit Beweisen seiner unlauteren Vergangenheit, sind die Diebe zu Verhandlungen bereit. Folgende Vereinbarungen sind möglich:

gemeinsame Suche nach der Beute, Teilen derselben (siehe dazu Kasten **Schatzsuche**, Seite 18)

Hilfe bei verdeckten Aktionen (Einbrüche, Beschattungen)

Hilfe bei der Suche nach Cuil

Sollten die Helden die Diebe der Garde melden, wird diese, abhängig von der Last der Beweislage, mit ihnen verfahren. Wahrscheinlich jedoch lässt sie die beiden rasch wieder laufen, da in der Stadt gegen sie nichts weiter vorliegt. Ob Iber und Thallian anschließend ihre Suche fortsetzen, aufgeben oder gar die Helden zu behindern trachten, liegt im Ermessen des Meisters.

GEGENSPIELER

CUIL LORSTAN, DER SCHARLATAN

Erscheinung: groß, schlank, halblange dunkelblonde Locken, sanfte graugrüne Augen, leicht spitze Ohren (Zeichen seines elfischen Erbes), einfache, aber farbenfrohe Kleidung

Hintergrund: Aufgewachsen unter ärmlichen Verhältnissen bei seiner Mutter im ländlichen Albernia. Seinen elfischen oder halbelfischen Vater hat Cuil nie gekannt. Als die Mutter die magische Begabung des Sohnes erkannte, gab sie ihn zur Ausbildung an die Anatomische Akademie zu Vinsalt. Dort galt er zwar als begabt, doch ebenso auch als undiszipliniert und rebellisch. Er wird

vorzeitig der Akademie verwiesen.

Daraufhin schließt er sich einer Gruppe Schausteller an, zu denen auch ein Quacksalber gehört, der ihn in der Kunst des Heilens und Herstellens von Salben und Tinkturen unterweist. Als sein Lehrmeister stirbt, übernimmt der Schüler eine Zeit lang dessen Geschäft. Schließlich jedoch verlässt er das fahrende Volk, um sesshaft zu werden.

Cuil, der einerseits von perainegefälligen Idealen und andererseits von einer tiefen Abneigung gegen Obrigkeitsdenken getrieben wird, stellt sich ganz in den Dienst der ärmeren Menschen der Stadt. Rasch ist er sehr beliebt in der Unterschicht; er gilt als fähig und großzügig, was Art, Höhe und Frist der



Entlohnung seiner Dienste angeht. Da er zusätzlich auch noch gut aussieht, klug und charismatisch ist, wird aus Beliebtheit bald Verehrung und Cuil zu einer verklärten Heldengestalt.

Der Bruch kommt, als seine schwangere Geliebte Ylja als Strafe für einen kleinen Diebstahl körperlich gezüchtigt wird und an den Folgen einer daraus resultierenden Infektion stirbt. Noch am Sterbebett verflucht der verzweifelte Cuil die Mörder seiner Frau und seines ungeborenen Kindes und schwört Rache. Diesen Moment nutzt der Dämon Nishkakak, indem er den Scharlatan zu einem minderen Pakt mit Amazeroth verführt (siehe auch **Der dämonische Berater**, unten, und **WdZ 219**).

Vorgehen/Pläne: Nach zunächst noch harmlosen Spukinszenierungen im *Zum Drachentöter*, die die Fassenbrinks verstören und bestenfalls aus der Stadt vertreiben sollen, wird Cuil immer skrupelloser in der Wahl seiner Mittel – Gift, Schläger, weitere Dämonen kommen in Frage (siehe auch **Ereignisse während der Spurensuche**, Seite 17f.). Als er am Ende durch Zorn und amazerothischen Einfluss ganz den Verstand verloren hat, entführt er Dythlind Fassenbrink, um durch sie auf grauenvolle Weise seine geliebte Ylja wiederauferstehen zu lassen (siehe **Finale**, Seite 20f.).

Aufenthaltsort: Cuil lebte zuletzt in einer Wohnung, die er mit Ylja teilte. Seit sie tot ist, ist er auf dem Friedhof bei Totengräber Alrik untergeschlüpft.

Wesen: Exzentrisch, leidenschaftlich, zornig und verzweifelt. Er ist erfüllt von Rachedurst und sieht sich selbst als ausführenden Arm einer höheren Gerechtigkeit. Trotz allem kann er noch immer überzeugend Charme und Charisma spielen lassen, wenn er etwas will.

Cuil Lorstan, Scharlatan

Dolch:

INI 11+IW6 AT 12 PA 10 TP IW6+1 DK H

Ausweichen 10

LeP 30 AuP 32 AsP 31 RS 1 WS 6 MR 9 GS 7

Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: CH 16; Astrale Regeneration I, Gutaussehend, Immunität gegen Krankheiten, Soziale Anpassungsfähigkeit; Gerechtigkeitswahn 10, Jähzorn 8, Rachsucht 10, Vorurteile (Obrigkeit) 6

Magische Sonderfertigkeiten: Astrale Regeneration, Blutmagie, Kraftkontrolle, Regeneration II, Verbotene Pforten

Herausragende Talente: Alchimie 10, Heilkunde Krankheiten 12, Heilkunde Wunden 10, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 11, Überzeugen 14

Zauber: Accuratum, Applicatus, Attributo, Aureolus, Auris, Balsam, Bannbaladin, Delicioso, Favilludo, Foramen, Horriphobus, Ignorata, Impersona, Invocatio maior, Klarum, Klickeradomms, Motoricus, Odem, Ruhe Körper, Sapefacta, Sensibar, Silentium, Somnigravis, Visibili, Vocolimbo, Weihrauchwolke

Besonderheiten: minderer Pakt mit Amazeroth (über Nishkakak) – Paktgeschenke: Blutmagie/Verbotene Pforten, INVOCATIO MAIOR



DER DÄMONISCHE BERATER

Nishkakak (**WdZ 219, Tractatus 62**) ist ein dreigehörnter Diener Amazeroths. Gewöhnlich hat er die Gestalt eines kleinen roten Kobolds mit Schwingen und einem gespaltenen Schwanz. In diesem Szenario erscheint er Cuil aber zunächst als Taschendrache – die Ironie auskostend, dass jener sich an den Inhabern einer Herberge namens *Zum Drachentöter* rächen will.

Mit Fistelstimme gibt er Rat und Auskunft über verbotene Geheimnisse – doch ist sein Wort vergiftet. So bestärkt er auch den verzweifelten Scharlatan so lange in seinen Rachedelüsten, bis dessen Verstand benebelt und jedes gute Gefühl in ihm gestorben ist.

Nishkakak

Biss: INI 11+IW6 AT 9 PA 15 TP IW6 DK H
LeP 18 AuP unendlich RS 3 MR 16 GS 8

Besondere Kampfregeln: Flugangriff; kämpft nur, wenn er angegriffen wird; kleiner, fliegender Gegner (AT +3, PA +6)

Besondere Eigenschaften: Paraphysikalität II, Unsichtbarkeit I, Verwundbarkeit (Hesinde)

CUILS HELFER

☞ Pipo aus *Fexils Badehaus* (siehe Seite 16)

☞ Alrik, Friedhofswächter und Totengräber (54, heiter, Lachfältchen), schuldet Cuil noch eine Gegenleistung für die Behandlung von Hühneraugen; lässt ihn darum nach Yljas Tod in seinem Werkzeugschuppen schlafen; hält dies auf dessen Wunsch hin geheim; nimmt an, dass Cuil Ruhe braucht und näher bei Yljas Grab sein will. Wie es wirklich um den Scharlatan bestellt ist, weiß er nicht (siehe Seite 21f.).

☞ die Schläger Tjel, Kätje, Frejo und Mira (siehe Seite 18)

DIE GALDIFEIS, DIE 'LIEBEN PACHBARN'

Das Gelehrten-Ehepaar Paale (elegante, kurzes Silberhaar, Mausgesicht, verkniffen) und Raul Galdifei (beleibt, grauer Haarkranz, reizbar, polternd) bewohnen ein kleines Häuschen gegenüber vom *Drachentöter*.

Die Galdifeis machen keinen Hehl daraus, dass sie das neue Gasthaus nicht befürworten. Sie befürchten Lärm und dass die Lokalität "noch mehr Kriminelle und Fremde" in ihr Viertel lockt. Außerdem erbost es sie, dass die Fassenbrinks es noch nicht für nötig befunden haben, sich persönlich vorzustellen. Aus diesen Gründen verbreiten sie üble Nachrede über die neue Wirtschaft und tratschen jedes Gerücht über Spuk und Schlägereien genüsslich weiter.

ILSA TÜCHER, DIE KONKURRIERENDE WIRTIIN

Hintergrund: Ilsa (54, plump, graumelierte Krause, direkt) und ihr Mann Ude (59, schmal, Halbglatze) betreiben das Gasthaus *Eckhaus*, das sich seit über fünf Generationen in Familienbesitz befindet. Bis vor Kurzem lief das Geschäft meist gut, sie hatten selten Sorgen. Vor gut zwei Wochen aber erkrankte Ude an Blauer Keuche. Seine medizinische Versorgung ist kostspielig, und zusätzlich muss Ilsa auch noch einen Ersatzkoch bezahlen.

Und nun hat auch noch ein neues, viel größeres Gasthaus im selben Viertel eröffnet! Ilsa fürchtet, dass ihre Einnahmen zurückgehen und sie den Medikus nicht mehr wird bezahlen können.

(Anmerkung: Wird das Szenario in einer Stadt angesiedelt, in der es einen Peraine-Tempel gibt, wird Ude Tucher in diesem versorgt und die Kosten (Spenden) halten sich in Grenzen. In diesem Fall handelt Ilsa mehr aus Konkurrenzdenken denn aus finanzieller Not.)

Es waren ihre Stammgäste Rello, Fink und Gretja, die die Idee hatten, dem fremden Gastwirt von vornherein das Geschäft zu verderben. Pöbelei, Randalie, üble Nachrede – mehr brauche es doch gar nicht! Ilsa fand den Plan nicht übel und stimmte zu. Hauptsache, es komme niemand ernsthaft zu Schaden.

Gesagt, getan: Die drei tatkräftigen Gesellen suchten vom ersten Tag an den *Drachentöter* auf. Sie zogen lautstark über Qualität von Kost und Logis her, sorgten für schlechte Stimmung und provozierten sogar eine Rauferei.

Und siehe da: Schon wird gemunkelt, die neue Wirtschaft sei eine üble Spelunke, in der ein anständiger Bürger sein Bier nicht trinken würde ...

Vorgehen: Erfreut über den bisherigen Erfolg der Aktion, schickt Ilsa ihre drei Stammgäste (gegen Freibier in ihrem Haus) weiterhin zum *Drachentöter* (siehe auch **Ereignisse während der Spurensuche**, Seite 17f.).

Mögliche Konfliktlösung: Es ist nicht schwer, Ilsa als Drahtzieherin der Pöbeleien ausfindig zu machen. Es reicht, einen der Störenfriede zu beschatten – früher oder später wird er im *Eckhaus* einkehren und konspirativ mit der Wirtin sprechen. Folgendermaßen lässt sich der Konflikt mit Ilsa lösen:

- ☞ Die Helden leisten selbst medizinische Hilfe für Ude Tucher, auch magisch (siehe GA 205–206, 209).
- ☞ Ein Teil der Diebesbeute wird dafür verwendet, Ude eine bessere medizinische, vielleicht sogar magische (falls eine entsprechende Einrichtung in der Stadt vorhanden ist) Behandlung zu bezahlen.
- ☞ Die Fassenbrinks helfen den Tuchers gegen einen geringen Obulus aus (Patulia kocht für sie mit, Dythlind hilft beim Aus-



schank), solange diese in einer Notlage sind. Und auch für die Zukunft lassen sich vielleicht Konzepte entwickeln, wie sich die beiden Häuser möglichst wenig gegenseitig die Gäste wegnehmen. (Diese Lösung fordert von den Helden sicherlich eine Menge Diplomatie.)

- ☞ Den Konflikt nicht lösen würde eine Anzeige bei der Stadtgarde, da der Leutnant, der für das Viertel zuständig ist, Ude Tuchers Bruder ist und die Sache daher nicht weiterverfolgen, ja, sie sogar vertuschen würde.

Anmerkung im Zusammenhang mit dem optionalen Handlungsstrang **Korruption** (Seite 18ff.): Aufgrund ihrer Verwandtschaft mit dem Leutnant ist Ilsa auch die einzige Wirtin im Viertel, die kein Schutzgeld zahlen muss. Daher weiß sie von diesem Problem nichts und glaubt es auch nicht, wenn sie davon hört.

Rukus Tucher, der Leutnant

Hintergrund: Leutnant Tucher (51, gemütlich, grauer Backenbart) ist ein ruhiger und gewissenhafter Mann, dem Treue, Freundschaft und Familie sehr wichtig sind. Ihm obliegt die Aufsicht über das Viertel, in dem der *Drachentöter* eröffnet hat.

Als Bruder des kranken Ude Tucher fühlt er sich bemüht, seiner Schwägerin Ilsa in dieser schweren Zeit das Leben zu erleichtern. So ist auch er nicht gut zu sprechen auf die neue Wirtschaft und wird im Zweifelsfall gegen Barmfred Fassenbrink entscheiden. Zum Beispiel wird er die Geschichten über Spuk und Störenfriede wenig ernst nehmen (dies natürlich nur insgeheim, sprich: Ermittlungen zwar versprechen, aber nicht handeln).

Wenn die Helden das Problem mit Ilsa gütlich lösen (oder die Missstände innerhalb der Garde aufdecken), wird Rukus die Helden anschließend (insbesondere bei der Jagd auf Cuil) unterstützen.

Anmerkung im Zusammenhang mit dem optionalen Handlungsstrang **Korruption** (Seite 18ff.): Von den kriminellen Machenschaften einiger seiner Gardisten ahnt Rukus nichts. Da er sich in das Privatleben seiner Leute nicht einmischt, ist ihm bisher nicht aufgefallen, dass es durchaus Büttel gibt, die besser leben als er.

ANHANG II: DIE HERBERGE ZUM DRACHENTÖTER

Der Grundriss der Herberge ist so gestaltet, dass man ihn modular für verschiedene Haustypen verwenden kann. Die vier Module sind mit A bis D gekennzeichnet. An den Querseiten befinden sich mit den Ziffern 1 und 2 gekennzeichnete Dreiecke, die je nach Lage im Haus Treppen, Türen, Wände oder auch einen freien Durchgang darstellen können.

Die Module können relativ frei neben- oder übereinander gesetzt werden. Allerdings ergeben sich die sinnvollsten Kombinationen, wenn man Dreiecke mit gleichen Nummern zusammenlegt, da so die Kaminschächte übereinanderliegen. Es können auch ein oder mehrere Gebäude erstellt werden.

Für die Verwendung in diesem Abenteuer muss allerdings Folgendes eingehalten werden:

Die Längsseiten müssen zugängliche Außenwände sein.

- ☞ Modul B mit dem Eingangsbereich ist immer ebenerdig.
- ☞ Module A und B sind immer miteinander verbunden.
- ☞ Modul D muss immer ein Dachgeschoss sein.

Beispiele:

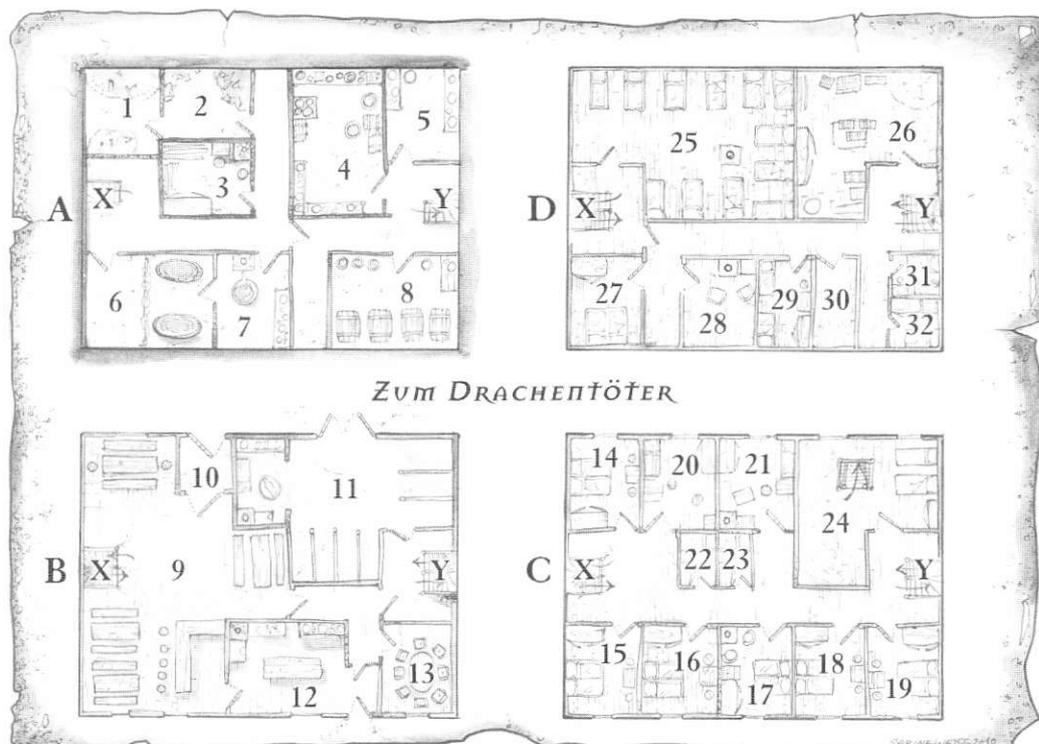
- ☞ das mittelreichische/horasische Großstadthaus: Die vier Module liegen übereinander (A = Kellergeschoss, B = Erdgeschoss, C und D = Ober- und Dachgeschoss). Die Beschreibungen im Abenteuer beziehen sich auf diese Variante.

- ☞ Herberge im Außenbezirk/in einer kleineren Stadt: Haupthaus: A = Keller-, B = Erd-, C = Dachgeschoss. Modul D schließt als Nebengebäude an das Haupthaus an (Verbindung über Y).

- ☞ kellerloses Gebäude in sumpfiger/felsiger Gegend: Module A und D sowie B und C liegen übereinander. A und B = Erd-, C und D = Obergeschoss. Alle Module berühren sich über Y.

Legende

- 1 Gerümpel
- 2 Gerümpel
- 3 Werkzeug und Baumaterial
- 4 Vorratsraum
- 5 Vorratsraum
- 6 Baderaum mit Vorraum
- 7 Badeküche mit Ofen
- 8 Wein und Bier
- 9 Gaststube
- 10 Windfang
- 11 Stall
- 12 Küche
- 13 Searcee/
Hinterzimmer
- 14 Doppelzimmer
(Ehepaar Wintram)
- 15 Doppelzimmer
- 16 Doppelzimmer
- 17 Doppelzimmer
(Igan Trappenfeld)
- 18 Doppelzimmer
- 19 Doppelzimmer
- 20 Einzelzimmer (Iber Schlink)
- 21 Einzelzimmer
- 22 Kammer für Diener
- 23 Kammer für Diener
- 24 Heuboden (Ardo und Jalf)
- 25 Schlafsaal (Krumgrosch, Sohn des Kurgolosch, Pirnax, Sohn des Mogbotasch, Muck Plasche)
- 26 Abstellraum
- 27 Schlafzimmer der Wirtsleute
- 28 Wohnstube der Wirtsleute
- 29 Kammer von Dythlind und Turika
- 30 leer
- 31 Kammer der Magd Rina, die bereits nach dem ersten Spuk wieder gekündigt hat
- 32 Kammer von Irmegunde



ZUM DRACHENTÖTER

APPENDIX III: ÜBERSICHTEN

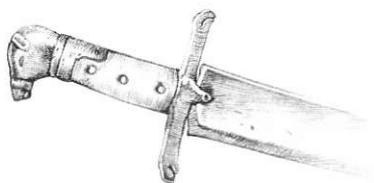
HANDELNDE PARTEIEN

In diesem Abenteuer müssen sich die Helden mit einer Vielzahl von Parteien mit unterschiedlichen Interessen auseinandersetzen:

- 👁 Cuil (Scharlatan) – will sich an der Wirtsfamilie rächen
- 👁 Ilsa Tucher (Gastwirtin) – finanzielle Sorge, Konkurrenzdenken
- 👁 Iber Schlink und Thallian Sauter (Diebe) – suchen im Gasthaus nach verschollener Beute
- 👁 Rukus Tucher (Gardeleutnant) – hilft seiner Schwägerin Ilsa

optional:

- 👁 Schutzgelderpresser
- 👁 korrupte Gardisten – machen mit den Schutzgelderpressern gemeinsame Sache
- 👁 die anderen Ordnungshüter – bekämpfen Korruption



VORGESCHICHTE

- | | |
|----------------------|--|
| vor gut 1 Jahr | Jule Gerrich verstirbt |
| vor 1 Jahr | Barmfred Fassenbrink erwirbt ihr Stadthaus |
| vor 10 Monaten | der Umbau beginnt |
| vor 5 Monaten | der Handwerker Dittmer Bode kommt beim Umbau ums Leben |
| vor 6 Wochen | Iber Schlink und Thallian Sauter kommen in die Stadt |
| vor 4 Wochen | Umbau abgeschlossen; Barmfred holt seine Familie nach |
| vor 3 Wochen | Zwischenfall im Badehaus: Frau Fassenbrink übergibt Ylja der Garde |
| vor 2 Wochen | Ude Tucher erkrankt an Blauer Keuche |
| vor 12 Tagen | Ylja stirbt; Cuil geht minderen Pakt mit Amazeroth ein |
| vor 10 Tagen | Cuils Umzug auf den Friedhof |
| vor 9 Tagen (nachts) | Einbruch bei Richter Alff |
| vor 7 Tagen (nachts) | der Hund von Henker Dorc wird vergiftet |
| vor 5 Tagen | Eröffnung des <i>Zum Drachentöter</i> |
| vor 3 Tagen | Erster Spuk |
| vor 2 Tagen (abends) | Ilsas Unruhestifter machen Ärger |
| vor 1 Tag (morgens) | Ilsas Unruhestifter zetteln Schlägerei an |
| Nacht vor Tag X | Zweiter Spuk |
| Tag X | Magd Rina kündigt |
| | Barmfred heuert die Helden an |

VERSCHERZT

VON ANDREAS AIGNER

Mit DANK FÜR IDEEN AN HARALD KRUMMECK, MARIO TRUANT, MARTIN LORBER,
RAGNAR SCHWEFEL, UND THOMAS SCHÖLLER

Stichworte zum Abenteuer: Ermittlungen in einer Welt des Schabernacks

Ort: Angbar

Zeit: während des Fests der Freuden in neuerer Zeit

Helden: Helden, die detektivischem Vorgehen nicht abgeneigt sind

Erfahrung: Niedrig bis mittel

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel bis hoch

*»Falsch handelt nur, wer nichts verkehrt macht!«
—Häufig erteilter Ratschlag während der Schelmischen Nächte*

DAS ABENTEUER

Verschert ist ein detektivisches Abenteuer während des Fests der Freuden, in dem die Helden vor der Bühne des närrischen Angbarer Treibens einen möglichen Kriminalfall aufklären sollen. Während der Ermittlungen in einer verdreht scheinenden Welt zeigt sich, dass unter der Maske so mancher schelmischen Komödie ein tödliches Drama liegt.

VOM VORSPIEL ...

Der Einbrecher Lanarion gehörte einst einer Garether Bande an, die Handel mit gestohlenen Metallen trieb. Der damals fünfzehnjährige Waisenjunge entschloss sich allerdings vor drei Jahren, aus dem Geschäft auszusteigen und im rechtschaffenen Angbar ein neues Leben fernab jeglicher Kriminalität zu beginnen. Bevor er vor seinen Bandenbrüdern floh, stahl Lanarion dem Anführer Garaldan noch eine stattliche Summe Diebesgelds.

Wegen seines handwerklichen Geschicks, seiner unbeirrbarren Hartnäckigkeit sowie einer beträchtlichen Spendenerichtung in die Stadtkasse konnte Lanarion als Schmiedelehrling unter Meister Robosch in Angbar verhältnismäßig schnell Fuß fassen und etablierte sich nach nur kurzer Zeit als fleißiges und ehrbares Mitglied der hiesigen Waffenschmiedezunft. Die wohl höchste Würdigung erlangte der zum Gesellen aufgestiegene Lanarion allerdings, als er nach erst dreijährigem Aufenthalt in Angbar durch die Unterstützung von Ratsmitglied Ubarosch Silberhaar das Bürgerrecht erlangte. Eine ungewöhnlich frühe Ehre in der Stadt, die für ihre konservative Haltung und ihre Reserviertheit gegenüber neuen Einwohnern bekannt ist.

... ÜBER DEN AUFTAKT ...

Nicht genug, dass der 'frisch zugezogene' Lanarion vom Fremden zu einem rechtschaffenen Bürger Angbars aufstieg, strebt er während der Schelmischen Tage vom 1. bis zum 7. Rahja nun auch noch die höchste Position an, die man in diesen kunterbunten Tagen innehaben kann: das Amt des *Halben Vogts* – Leitfigur und Symbol allen Schabernacks. Und in der Tat gelingt es dem wortgewandten und aufgeweckten Gesellen, der als Kandidat für das Schmiedeviertel Ingkut antritt, seine Konkurrenten aus den anderen Vierteln bei der Wahl auszustechen.

Doch während sich Lanarion am Höhepunkt seiner Glücksträhne wähnt, holt ihn seine dunkle Vergangenheit ein:

Nachdem Garaldans Bande vor einigen Monaten fast aufgefliegen wäre, gelang es diesem nicht, das illegale Metallgeschäft in Gareth aufrechtzuerhalten. Der Anführer hielt es daher für eine gute Idee, seine Tätigkeit in eine Stadt zu verlegen, die einerseits für Metallhandel bekannt ist und andererseits – noch – den Ruf genießt, bandenfrei zu sein: Angbar. Die Verbrecher merkten allerdings schnell, dass ihr mit Bestechung und Erpressung einhergehendes Vorhaben an der Rechtschaffenheit der Angbarer kläglich scheitern würde. Stattdessen legte Garaldan einen alternativen Plan fest: das Ausrauben der Häuser eben jener rechtschaffenen und wohlhabenden Bürger durch die zahlreichen Kellertunnel und Kanalisationsschächte der Stadt.

Just während der Krönungszeremonie des Halben Vogts entdeckt Lanarion im Publikum einstige Bandenmitglieder und plant, bei ehestmöglicher Gelegenheit zu fliehen, um den möglicherweise tödlichen Rached Gedanken der Männer zu entgehen.

Während eines am Abend desselben Tages stattfindenden Theaterauftrittes nutzt der Halbe Vogt die Gelegenheit zur Flucht, wird aber von seinen Verfolgern kurz darauf vor seinem Wohnhaus geschnappt. Allerdings ist es nicht der Tod, den Garaldan für seinen prominenten Gefangenen anstrebt: Er droht Lanarion mit der Ermordung seines Meisters Robosch und der Bekanntgabe seiner Vergangenheit, um ihn dazu zu bringen, für ihn über die Kanalisation in die Häuser reicher Bürger einzubrechen.

... ZUM AUFTRIFF DER HELDEN

Auch wenn die Helden bereits am Vortag in Angbar sind: Das eigentliche Abenteuer beginnt am 1. Rahja während der bizarr anmutenden Wahl zum Halben Vogt, mit der das Fest der Freuden in schelmischer Manier eingeläutet wird und die zuvor so ordentlichen und braven Bürger plötzlich ein absurd ausgelassenes Verhalten zeigen. Auffällig für die Helden ist der gut gelaunte Sieger der Wahl, der nach seiner Nominierung wie aus heiterem Himmel plötzlich etwas angespannt wirkt und während eines späteren Auftrittes im Theater dann auch noch direkt von der Bühne verschwindet.

Unklar ist zunächst, ob Lanarions Verschwinden ein weiteres Schelmenstück dieser heiteren Tage darstellt, oder ob ein echtes Verbrechen vorliegt. Im Auftrag des 'realen' Angbarer Vogtes Bospser zu Stippwitz sollen die Helden die Sachlage klären.

TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER

PARRENFREI – EIN WORT ZUR STIMMUNG

Angbar gleicht während des Fests der Freuden (Patrizier 69) einem überdimensionalen Theater, das Schauplatz eines bürgerlichen Lustspiels mit tausenden Darstellern ist. Die ansonsten konservativen und ordnungsliebenden Einwohner wirken wie entfesselt, scheinen dieser Tage ihre Prinzipien auf selbstironi-

sche Weise ins absurde Gegenteil zu verkehren und geben sich einem Dauerrausch ausgelassener Stimmung hin. Versuchen sie als Meister, ihren Spielern diese Stimmung durch die Darstellung bizarrer Verhaltensweisen nahezubringen: Manche Bürger gehen theatralisch rückwärts oder in Schlangenlinien; andere benützen kichernd die Fenster ihrer Häuser als Türen; Frauen tragen Männerkleider und Männer wiederum schminken ihr Gesicht nach dem Vorbild freier Lustdamen. Heitere Späße, Alkoholkonsum sowie Musik und Tanz prägen das Stadtbild.

ERSTER AKT – BÜHNE FREI!

Das Fest der Freuden ist ein Ereignis, das man in ganz Aventurien kennt und auf verschiedene Arten zelebriert. Die freie Reichsstadt Angbar ist für ihre Form des Feierns – die Schelmischen Nächte – bis weit über ihre Grenzen hinaus bekannt und lockt vom 1. bis 7. Rahja zahlreiche Schausteller, Künstler, Händler oder Vergnügungssuchende aus dem Umland an. Möge es pure Neugier, die Lust zu feiern, der Zufall der Reisetappe oder der Wunsch nach neuen Schmiedewaren sein, auch die Helden zieht es nun in die reiche 5.200-Einwohner-Stadt Angbar, in der Zwerge und Menschen seit über 1.600 Jahren gemeinsam nach den Prinzipien des Schmiedegottes Ingerimm leben und arbeiten.

Angaben zu Örtlichkeiten Angbars finden Sie im zweiten Kapitel, das sich den Recherchen der Helden in der Stadt widmet.

ORDNUNG MUSS SEIN

Um den Kontrast des albernen Verhaltens der Angbarer während der Schelmischen Nächte zu deren üblicher Konservativität deutlich zu machen, bietet sich an, die Helden bereits am 30. Ingerimm in Angbar ankommen zu lassen. Schaffen Sie eine kurze exemplarische Szene mit einem Angbarer, der sich stocksteif, nüchtern und brav verhält – etwa während der Suche der Helden nach einer Unterkunft, einem Einkauf oder einem Tavernenbesuch. Je nach Auftreten oder Verhalten der Helden hält dieser ihnen eine fast moralische Standpauke über die Regeln guter Gesprächsführung, die Sauberkeit der Straßen oder korrekte Kleidungswahl. Eben dieser Stockfisch läuft den Helden einen Tag später wieder über den Weg und wirkt wie ausgewechselt: Er ist in ein lachhaft kindisches Kostüm gehüllt und verteilt groteske Beleidigungen unter den anderen Bürgern.

SPAß MUSS SEIN

Am Nachmittag des 1. Rahja finden sich die Helden am großen Marktplatz vom Stadtviertel Neumarkt ein, um der allerorts entgegengefieberten Wahl zum Halben Vogt beizuwohnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Lärm johlender Menschenmassen schlägt euch entgegen, als ihr, wie zahlreiche andere Schaulustige, eine der lokalen Hauptstraßen Richtung Neumarkt entlanggeht. Zu eurer Linken und Rechten seht ihr zahlreiche mit bunt gefärbten Tüchern geschmückte Häuser, an denen der eine oder andere Einheimische noch letzte hektische Handgriffe verrichtet. Niemand will zu spät kommen, wenn am größten Markt Angbars der Halbe Vogt, oberster Schelm der nächsten sieben Tage, gewählt wird.



Inmitten der prachtvollen Bauten des riesigen Platzes haben sich wohl weit mehr als tausend zumeist maskierte Zuschauer eingefunden, zwischen denen ihr euch nun hin zu einer Stelle bewegt, von der aus auch ihr die Ereignisse auf der zentral gelegenen Tribüne gut beobachten könnt. Auf dieser stehen drei Männer, zwei Frauen sowie ein Zwerg, die, wie ihr von Einheimischen erfahren habt, Repräsentanten von sechs der acht Angbarer Viertel sind. Eine Person nach der anderen stellt sich vor und hält im Anschluss eine freche Rede, die der humorvollen Beleidigung des Publikums gilt. Die maskierten und somit 'wahlberechtigten' Zuschauer, die die Ansprachen mit unterschiedlich lautem Raunen und Lachen quittieren, bereiten sich indes mit dem Griff nach einem faulen Stück Obst aus bereitgestellten Trögen auf die 'Abgabe ihrer Stimme' vor. Als die Rede eines Gesellen von Meister Robosch aus dem Viertel Inglut beginnt, sind bereits die meisten Arme der Wähler erhoben und zum Wurf bereit. Die Worte des fröhlichen Mannes, der [Name eines Helden] in Stimme und Figur auffällig ähnelt, übertreffen die zynischen Bemerkungen seiner Vorredner noch um einiges an Frechheit:

“Ach wie sehr freue ich mich, dass ich vor Jahren Gareth hinter mir gelassen habe – wo der Gestank der Füße nur noch durch die zum Himmel stinkende Faulheit der Bürger übertroffen wird. Sogar die zwölfgötterwunderschöne Kaiserin ist von Gareth wegen des Miefs geflohen. Ich würde ihr untertänigst raten, künftig in Angbar zu residieren, denn hier wird der Gestank der Bürger wenigstens vom beißenden Qualm der vielen Essen und Schlote überdeckt. Und wenn sie Sehnsucht nach dem Duft ihrer Heimatstadt Gareth hat, dann möge sie zum Haus der Zünfte gehen, denn dort stinkt die Faulheit der Räte ebenso herrlich wie die dreckigsten Garether Gassen.”

Die Wahl ist getroffen, als der Abschlussredner von den lachenden Bürgern mit dem Großteil der verfaulten Geschosse beworfen wird. Lanarion aus Inglut, der von seinen zwei männlichen Konkurrenten aus Alt-Angbar und Neumarkt den bösen Blick schlechter Verlierer erntet, wird neuer Halber Vogt.

Bevor der Sieger sein Amt antreten kann, muss er sich zum Angbarer See begeben, um dort im Rahmen der Krönungszeremonie ein feierliches Bad zu nehmen – und die Obstreste abzuwaschen. Gemeinsam mit einer Blaskapelle, angeführt von einem Kapellmeister mit weißem Haarbusch (*Ontho Plöcksaum*, der später ermordet aufgefunden werden wird) und der ausgelassenen Menge, die sich einem jubelnden Singsang hingibt, machen sich die Helden auf, Lanarion auf seinem Weg zu folgen.

Bosper zu Stippwitz, der echte Vogt Angbars ist zugegen, als die festliche Einkleidung Lanarions nach dessen Bad erfolgt: Krone und Szepter aus Zuckerguss, eine bunte, mit Glöckchen behangene Weste aus Seide sowie ein fürstlicher Mantel, der das Wappen des Halben Vogts – das Pfeifenbalg spielende Schwein – zeigt. Abschließend setzt man ihm noch die kunstvoll geschmückte Holzmaske eines bärtigen, dicken Mannes auf.

LANARION – DER HALBE VOGT

Nachdem Lanarion dem echten Vogt einen symbolischen Dukaten überreicht hat, um ihm dessen Amt abzukaufen, verkündet er unter vergnüglichen Schimpftiraden gegen seine Untertanen die Proklamation der nächsten Woche (nebenstehende **Un-Ordnung**).

Bei 3 TaP* einer *Menschenkenntnis*-Probe bemerken die aufmerksamen Helden, dass Lanarion während der Krönung sein Verhalten ändert, eine innere Anspannung befällt den nur noch scheinbar lustigen Vogt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während der gut gelaunte Halbe Vogt die begeisterte Menge mit seinen neckischen Bemerkungen aufzieht und mit einem lange über die Zuschauer schweifenden Blick seine Proklamation vorträgt, bemerkt ihr eine Veränderung in der Stimmung Lanarions. Zuvor absolut selbstsicher, scheint seine Stimme plötzlich leicht zu schwanken, und auch seine fröhliche Mimik wirkt nunmehr etwas aufgesetzt.

Ehe klar wird, woher dieses Stocken herrühren könnte, tritt ein Mann aus der Masse, der sich nach Abschluss der Proklamation vor dem Halben Vogt und dem Publikum verneigt: “Verehrte und verkehrte Angbarer! Ich bin Salvestro Cavazaro, Direktor des Theaters am Ifirnsee, und lade

alle ein, die sich für Drama und Theatralik begeistern, unserem neuen Stück beizuwohnen, das freundlichst eronnen wurde von mir und dem Vogt, gewesen, Bosper zu Stippwitz. Die berühmten Blauen Mimen werden es aufzuführen, und niemand Geringeres als der Halbe Vogt wird die Hauptrolle spielen. Er wird tatkräftige Unterstützung erhalten, denn in den schelmischen Nächten werden die Zuschauer zu Schauspielern verkehrt!”

Die Angbarer klatschen fröhlich Beifall, und viele machen sich auf, dem Aufruf des Direktors zu folgen, doch bei weitem nicht alle, die der Zeremonie beigewohnt haben, kommen dem Aufruf Cavazaros nach. Die meisten widmen sich am Abend lieber dem gepflegten Alkoholkonsum in den Tavernen und auf den Straßen. Das Theater am Ifirnsee böte ohnehin nicht allen einen Platz.

Lanarion, der zwischen den Zuschauern Garaldan und andere Männer aus Gareth entdeckt hat, deren Aufmerksamkeit er durch seinen Auftritt am Marktplatz erregte, hat keine andere Wahl. Es gelingt ihm zwar während seiner Ansprache, einigermaßen Haltung zu bewahren und nicht in Panik zu geraten, aber eine gewisse Anspannung ist von nun an spürbar. Sorgen sie dafür, dass vor allem die Helden sich das Theater nicht entgehen lassen – und sei es, dass der Besuch aufgrund des gönnerhaften Vogts kostenlos ist, oder im Anschluss an das Stück Freibier verteilt wird.

Garaldan findet durch Nachfragen heraus, dass der Halbe Vogt in Inglut bei Meister Robosch wohnt und schickt drei seiner Leute hin, um Lanarion dort zu überraschen. Garaldan selbst wird den Verräter im Verlauf des Abends nicht mehr aus den Augen lassen.

Den weiteren Abend verbringt Lanarion unter äußerster Anspannung, da er zwar durch die Aufmerksamkeit der Angbarer zurzeit vor Garaldan geschützt ist, aber genau dadurch auch nicht die Gelegenheit hat, zu fliehen.

Un-Ordnung

Jeder Bürger und jeder Fremde ist angehalten, durch erquickliche Handlungen zur allgemeinen Erheiterung beizutragen. Jeder Griesgram, der dieses Gesetz nicht achten will, soll sich in sein Haus oder seinen Stollen zurückziehen und sich auf keiner Gasse blicken lassen.

Der geheiligte Festtagsunsinn darf nicht durch Arbeit gestört werden, es sei denn man signalisiert seine erschreckende Ernsthaftigkeit schon von weitem durch das Tragen einer grellbunten, mit Schellen besetzten Mütze – Büttel, Wirte, Bäcker, Schausteller mögen sich deshalb dieser Tage mit seltsamen Kopfbedeckungen überbieten.

Wer keine Maske trägt, kostümiert oder geschminkt ist, muss rückwärts oder auf Stelzen gehen oder auf einem Bein hüpfen.

Hierarchien werden umgekehrt: Meister müssen für jede Handlung bei ihrem Gesellen oder Lehrling um Erlaubnis bitten; Eltern sind angehalten, den Anweisungen ihrer Kinder Folge zu leisten oder sich andernfalls mit Süßigkeiten freizukaufen; der Stadtrat hat frei.

Jedem, der nicht in heiterer Stimmung oder unter Alkoholeinfluss vorgefunden wird, muss sofort in die nächste Schänke verholpen werden. Unterlassene Hilfeleistung gilt hierbei auch als Vergehen.

Jeder hat mindestens dreimal am Tag unter Zeugen laut zu fluchen. Es sei stattdessen auch eine einzelne Beleidigung zulässig.

An alle Türen sind zum Zeichen des Überflusses Hartkäse, Trockenfleisch oder Pfannkuchen zu nageln.

Abgesehen von den Bütteln darf niemand eine Waffe tragen, die nicht aus Backwaren besteht. Süße Köstlichkeiten wie Zuckerguss oder Lebkuchen gelten für Dolche und Schwerter als besonders schicklich, für Schilde verwendet man grundsätzlich Fladenbrot.

Verstöße gegen die Gesetze sind durch Bewurf mit faulem Obst, Gemüse und alten Eiern zu ahnden. Die Vollstreckungsmittel findet man in speziellen Trögen vor jeder Taverne.

Diese neue Un-Ordnung gelte von nun an für immerdar – aber höchstens sieben Tage.
Der Halbe Vogt

DER HALBE VOGT VERSCHWINDET GANZ

Gemeinsam mit ca. 250 anderen Menschen und Zwergen, deren Stimmung zunehmend ausgelassener wird, marschieren die Helden in das Stadtviertel Fürstenufer am Ifrnsee und gelangen schließlich zum runden, ungewöhnlich konstruierten Theater (S. 39, Patrizier 79).

Sollten die Helden vorhaben, einen besonders guten Platz zu ergattern, wird einiges an Geschicklichkeit oder Ellenbogentechnik vonnöten sein. Erlauben sie hierzu *Gewandtheits-, Körperbeherrschungs-* oder *KK-Proben*, deren Gelingen mit einem hervorragenden Blick auf die in der Mitte des Theaters gelegene Bühne belohnt wird (bevorzugt in der unteren der zwei rund um die Bühne gebauten Etagen).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In Begleitung dreier weiterer Personen betritt Direktor Cavazaro überschwänglich gestikulierend die Bühne: "Hochverehrtes Publikum, hochgeschätzte Herrschaften! Willkommen in diesem Rund! Als Euer Gastgeber des heutigen Abends begrüße ich Euch! Heute geben wir die Legende von Grimring dem Drachen und dem frommen Schmied als mitreißendes Schauspiel mit einer bislang nie da gewesenen Neuerung: Unsere beliebten Blauen Mimen werden in ihrer Darbietung von fünf ausgewählten Personen aus dem Publikum sowie niemand Geringerem als unserem hochehrwürdigen Halben Vogt unterstützt! Den Teilnehmern winkt als Belohnung ein Kuss unserer liebevollsten Renara, der wohl bezauberndsten aller Schauspielerinnen diesseits des Kosch!"

Cavazaro stellt in Folge die Rollen der teilnehmenden Schauspieler vor: Renara als die vom Drachen bedrohte schöne Prinzessin, den tölpelhaften Leibgardisten (Fromor) und das zwergische Schmiedelehrmädchen (Ludulla). Danach bittet er die verkleideten Schauspieler, sich unters Publikum zu mischen, um im Anschluss die teilnehmenden Zuschauer auf die Bühne zu geleiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Dürfte ich nun unseren Ehrengast und Hauptfigur des Stückes auf die Bühne bitten?" Während Lanarion der Aufforderung Cavazaros unter Applaus nachkommt, richtet sich der Direktor wieder hin zum Publikum: "Unseren Schmied haben wir – der grimmige Drache fehlt noch. Traut euch, ihr Mutigen! Was zeichnet das Ungetüm aus? Lautes Gebrüll!", fordert er das Publikum energisch auf.

Etliche Zuschauer beginnen wie verrückt zu brüllen, in der Hoffnung, auf die Bühne zitiert zu werden. Wünschenswert wäre, wenn mindestens einer der Helden ebenfalls sein Glück darin versucht, Drachengebrüll zu imitieren. Sollte sich keiner finden, wählen Sie einen Helden aus, an dem die bezaubernde Renara Gefallen gefunden hat und ihn um den Preis des angekündigten Kusses auf die Bühne bugsirt.

Verlangen Sie gegebenenfalls *Stimmen Imitieren-*, *CH-* oder *KO-Proben*, wenn Sie die Situation spannender gestalten wollen, aber auf alle Fälle werden ein bis zwei Helden von den Schauspielern aufgrund ihrer imposanten Stimme oder wegen des 'heldenhaften' Aussehens ausgewählt.

Die Helden und andere Teilnehmer (insgesamt fünf) betreten mit den Mimen die Bühne. Ihre Aufgabe: Sie sollen gemeinsam unter ein großes knallgelbes Drachenkostüm schlüpfen und beim richtigen Stichwort mit Bewegung und Gebrüll agieren.

Folgende Handlungseckpunkte können entweder kurz geschildert oder szenisch umgesetzt werden. Entscheidend ist bei zweiter Variante, dass Sie die Reaktionen des Publikums auf die Handlungen der Akteure auch den Spielern schildern (und verlangen Sie hin und wieder *Stimmen Imitieren-* und *Tanzen-Proben*). Die in Klammer angegebenen Zitate stammen von Cavazaro, der mittels moralischer Reime kommentiert.

☞ Lanarion ist einfacher Schmied aus Angbar und steht mit seinem Lehrmädchen mit Hammer und Amboss schmiedend im Theaterrund (die Aufgabe Ludullas besteht vor allem darin, dem unerprobten Lanarion per Stichworten ins Stück zu helfen).

☞ Die Prinzessin (Renara) tritt, von ihrem Leibgardisten begleitet, auf und verdreht dem Schmied den Kopf. Sie weigert sich aber, mit einem einfachen und schmutzigen Schmied zu sprechen ("Wer seinen Leisten treu nicht bleibt, wird bald vom Drachen einverleibt!")

☞ Der Drache taucht auf und bedroht brüllend und tanzend die Prinzessin. Der Leibgardist versucht ihn mit einem Hocker fernzuhalten, flieht aber schließlich ins Publikum ("Wer feige ist, der Drach nicht frisst!")

☞ Der tapfere Schmied greift beherzt ein und versucht den Drachen fortzujagen. ("Bedenk beizeiten, wie es steht und wie die Sach' am Ende geht!")

☞ Der Drache bedrängt Lanarion und 'frisst' ihn schließlich – er klettert durch eine Bodenklappe ("Zieht's den Schmied zu Heldenmut, tut das dem Schmiede selten gut!")

☞ Das Lehrmädchen besiegt den Drachen mit einem Hammer ("Wer fleißig ist und redlich gar, dem hilft Herr Ingrimmm immerdar!")

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der daniederliegende Drachenkörper und der auch euch geltende Applaus des Publikums signalisieren das Ende des Stücks. Als ihr euch aus dem Kostüm befreit, um euch abschließend gemeinsam mit den anderen Mitwirkenden vor den Zuschauern zu verneigen, kommt es zu einem unerwarteten Problem: Der Halbe Vogt taucht nicht mehr von der Unterbühne auf.

Cavazaro reagiert geistesgegenwärtig, indem er händeklatschend auf die Bühne springt und versucht, die Panne durch gespielte Begeisterung und witzige Bemerkungen zu vertuschen. Durch sein Geschick gelingt es dem Direktor, die Aufmerksamkeit der Zuschauer abzulenken und sie dazu zu bewegen, zum Feiern in die Innenstadt zu gehen. Während sich die Menge in ohrenbetäubendem Lärm und mit bester Laune aufmacht, dem Alkoholgenuss zu fröhnen, steigt einer der Blauen Mimen in die Unterbühne hinab und verkündet im Anschluss, dass Lanarion nicht auffindbar ist.

LUSTSPIEL ODER TRAUERSPIEL? – DER AUFTRAG

Nur die Helden, Direkter Cavazaro, Bosper zu Stippwitz sowie die beteiligten Schauspieler bleiben schließlich im Theater übrig; im Zweifelsfall fordert Cavazaro den Drachendarsteller zum Bleiben auf. Vogt Stippwitz versammelt die Anwesenden um sich und bittet um unbedingte Schweigepflicht gegenüber anderen Bürgern, solange die Sachlage nicht geklärt ist. Gemeinsam mit dem Reichsvogt steigen die Helden nun selbst in die Unterbühne (siehe dazu das zweite Kapitel), wo eine gelungene *Sinnenschürfe*-Probe in einer Nische der Gänge das Kostüm des Halben Vogts zutage bringt. Es wurde offenbar hastig abgelegt – der Mantel ist etwas eingerissen.

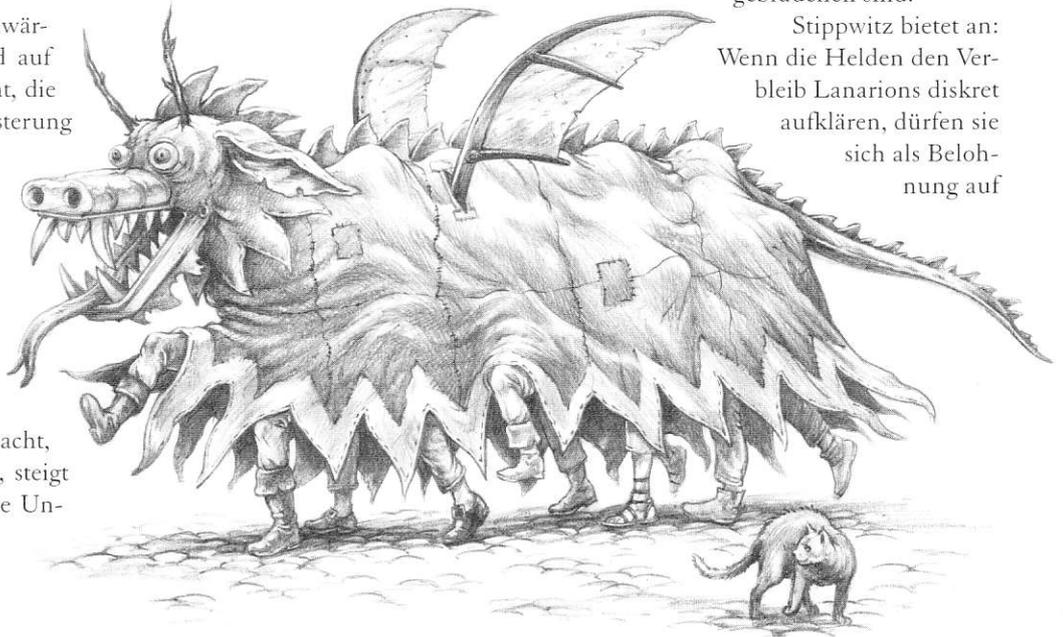
Fragen zu einer Scherzentführung drängen sich auf: Will jemand auf humorvolle Art das Ende der Schelmischen Nächte am 7. Rahja verhindern, indem die Übergabe des symbolischen Dukaten vom echten Vogt an den Halben Vogt durch dessen Entführung verhindert wird? Oder handelt es sich um ein wirkliches Verbrechen, das rasch einer Aufklärung bedarf?

Möglicherweise spekulieren die Helden auch, ob Lanarion geflohen ist – doch warum?

Im Idealfall präsentieren sich die Helden nun abenteuererfahren oder lassen durch ihre gezielten Fragen kriminalisti-

sches Geschick erahnen, so dass Stippwitz sie beauftragt, Ermittlungen anzustellen. Vor allem, da er noch kein vielleicht unnötiges Drama um einen möglicherweise nur scherzhaft gemeinten Schelmenspaß veranstalten will, bietet sich die Lösung von Fremdermittlern gut an. Außerdem wüsste er nicht, welche der zahlreichen und kaum miteinander vernetzten städtischen Ordnungsgruppierungen er in diesem speziellen Fall einschalten sollte. Ganz abgesehen davon, dass echte Angbarer in diesen besonderen Tagen sowieso zu nichts zu gebrauchen sind.

Stippwitz bietet an: Wenn die Helden den Verbleib Lanarions diskret aufklären, dürfen sie sich als Belohnung auf



seine Kosten einen Gegenstand aus dem Spezialitätenkabinett seines Veters *Garbo zu Stippwitz (Patrizier 70)* holen (hier können Sie kreativ sein). Alternativ winkt eine Bezahlung in Gold.

Sollten die Helden zustimmen, bekommen sie von Stippwitz einen Siegelring, den sie – im Notfall bzw. wenn nicht anders möglich – bei ihren Recherchen als Legitimationsmittel verwenden können. Bei ihren Ermittlungen ist es den Helden erlaubt, nicht sichtbare Waffen zu tragen (z.B. Dolche, Kurzschwerter, Wurfäxte etc.). Stippwitz gibt ihnen Zeit bis zum Abend des 3. Rahja, an dem das traditionell vom Halben Vogt veranstaltete Festbankett stattfindet, um handfeste Informationen vorzulegen. Ansonsten sieht er sich gezwungen, das Verschwinden des Halben Vogtes öffentlich bekannt zu geben – oder?

Ein Held als Schelm

Wenn einer der Helden Lanarion in Stimme und Statur ähnlich ist – das kann man auch großzügig spielen – und zustimmt, sich als Halber Vogt zu verkleiden und dessen Verpflichtungen mittels gutem Schauspiel zu erfüllen (siehe *Zeitplan der Schelmischen Nächte*), könnte man die Ermittlungsdauer auch über den 3. Rahja hinauszögern. Riskant für Stippwitz: Fliegt die Maskerade auf, verliert er womöglich sein Gesicht vor dem Rat der Zünfte.

ZWEITER AKT – BLICK HINTER DIE KULISSEN

Dieses Kapitel ist nicht als lineare Abfolge von Ereignissen strukturiert, sondern stellt baukastenartig Elemente vor, die je nach Vorgehen der Helden unterschiedlich kombiniert werden können. Die Einteilung erfolgt hierbei in **Informationen**, **Personen** und **Orte**, wobei bei beiden Letztgenann-

ten jeweils angegeben ist, welche Informationen ermittelbar sind. Der Zeitplan (S. 42), der die wichtigsten Ereignisse in Zusammenhang mit dem Verschwinden des Halben Vogts zeigt, erleichtert das Koordinieren von Helden und Meisterfiguren.

PÄRRISCHE SZENEEN

Da die Beschreibung der Ereignisse des Fests in der Haupt-handlung, bzw. in den Modulen im Wesentlichen ausgespart bleiben, finden Sie im Folgenden optional einsetzbare Szenen, die Ihnen als Spielleiter helfen können, die Stimmung in Angbar zu vermitteln. Dabei handelt es sich meist um Streiche, die bevorzugt Stadtfremden und unbeliebten Bürgern gespielt werden. Greifen Sie im Verlauf des Abenteuers je nach Bedarf auf diese Ideen zurück, um den Helden den Schabernack der Schelmischen Nächte in Form von kleinen Nebenhandlungen nahezubringen. Alternativ könnten die Helden auch nur Zeugen, nicht Opfer dieser Späße sein.

☞ Bei einem Einkauf übt sich ein offensichtlich nicht kampferprobter Held (im Idealfall ein Pazifist) in den ihm gewohnten Höflichkeitsfloskeln und wird plötzlich auf das Wütesten vom Verkäufer beschimpft. Je mehr der Held versucht, sein Gegenüber durch beschwichtigende Worte zu beruhigen, desto lauter wird dieser. Erst ein paar handfeste Beleidigungen durch den Helden stimmen den Verkäufer wieder friedlich.

☞ Inmitten einer Menschenmenge 'verliert' direkt vor den Augen eines Helden jemand eine Art Szepter, dessen Spitze eine kleine Sonne zielt. Als der Held den Gegenstand in die Hand nimmt, um es dem voranschreitenden Besitzer zurückzugeben (und vielleicht gar winkend hochhält), bilden plötzlich dutzende Menschen einen Kreis um ihn bzw. um die Heldengruppe. Sie verneigen sich lachend und bestehen auf eine Predigt vom 'Prais-Geweiheten'. Sollte diese nicht zur Zufriedenheit der 'Gläubigen' sein, folgt eine 'Spende' mit faulem Obst.

☞ Die Helden werden Zeuge, wie Blutgericht über eine junge Frau gehalten wird, dessen tödliches Urteil im Anschluss vollstreckt werden soll. 'Zufällig' hören die Helden mit an, wie zwei miteinander redende Männer sich darüber freuen, dass man nicht sie, sondern eine falsche Person erwischt hat. Sobald die Helden versuchen, der Frau zu helfen, stellt sich alles als Schauspiel auf ihre Kosten heraus.

☞ Ein brutal wirkender Krieger fordert nach einer verbalen Zankerei mit einem der Helden diesen zum Duell mit falschen Schwertern auf. Während des ersten Schlagabtauschs stellt sich die Klinge des Helden als Zuckerguss heraus, während die andere aus bemaltem Holz besteht, was dem Helden blaue Flecken und das Gespött der Menge einbringt.

☞ Eine Gruppe Musikanten bittet die Helden mitzuspielen, weil einige Mitglieder zu viel gezecht hätten und ausgefallen seien. Als sie zu spielen beginnen wird klar, dass sie die Instrumente untereinander getauscht haben und mit betonter Ernsthaftigkeit und Inbrunst eine furchtbar schräge Katzenmusik anstimmen. Dennoch sammeln sich Angbarer und singen lauthals mit, schlagen ihre Humpen im Takt oder tanzen vergnügt.

☞ Weitere mögliche Streiche: Am Boden festgeklebte Münzen; zugenähte Ärmel; mit Lehm verstopfte Schlüssellöcher; Sägespäne statt Tabak in der Pfeife; Zucker im Bier; Farbe im Wascheimer usw. Bedenken Sie bei der Gestaltung des Treibens in Angbar die Überspanntheit aller Handlungen: das Lachen wirkt grell und enthemmt – fast wie das von Betrunknen; Hemmungen in jeder Hinsicht sind ebenfalls wie bei Betrunknen – wie im Übrigen tatsächlich ungewöhnlich viele Menschen (und Zwerge) zu ungewöhnlichen Tageszeiten betrunken sind. Die Ausgelassenheit zeigt sich auch in der Vertraulichkeit, die man jedem gegenüber aufbringt, als wäre er ein langjähriger Nachbar. In den Gassen sieht man viele bunte Kleidungsstücke, die oft absichtlich farblich nicht zueinander passen. Daneben gibt es eine Vielzahl von Masken, wobei altertümliche Seuchenmasken (mit langen Schnäbeln) und grimmigere Theatermasken dominieren. Die meisten sind aus Holz oder Stoff gefertigt und – hier kann sich der ernste Angbarer doch nicht verstellen – in geschmackvollen Farbtönen gehalten. Es gibt auch große Kopfatrappen aus Pappmaché, Menschen auf Stelzen und jede Menge Krach machende Instrumente.

ZEITPLAN DER SCHELMISCHEN PÄCHTE

1. Rahja, nachmittags: Wahl des Halben Vogts, anschließend Krönung am Angbarer See.

1. Rahja, abends: Vorführung eines neuen Stückes der Blauen Mimen im Theater.

2. Rahja, nachmittags: 'Festzug der Narren' durch alle Viertel; die dümmsten und lächerlichsten Kostüme werden von 'Hofnarr' Stippwitz prämiert.

2. Rahja, abends: Zahlreiche Tanzfeste der einzelnen Zünfte. 'Wettbewerb der falschen Zunge'; es gewinnt derjenige, der drei Lügen über Angbar am schnellsten rückwärts aussprechen kann.

3. Rahja, tagsüber: Vorführung der Angbarer Puppenbühne am Neumarkt. Wettlauf auf Händen durch Angbar; Siegetrophäen aus Lebkuchen und Zuckerguss.

3. Rahja, abends: Der Halbe Vogt gibt bei seinem Festbankett in der Großen Halle des Rathauses Audienz, um Ratschläge für ein ernstfreies Leben zu erteilen.

4. Rahja, tagsüber: Schelmen-Auktion – Versteigerung von allerlei unnützem Unrat und kitschigen Kuriositäten durch den Halben Vogt auf dem Rathaus-Balkon; der Reingewinn kommt in die Armenkasse derjenigen Zunft, die den jeweiligen Gegenstand gestiftet hat.

4. Rahja, abends: Schlammringen der Hügelzwerge in Heimeling; jeder Sieger darf/muss zwei Liter Angbarer Bier aus

einem metallenen Helm trinken, den er anschließend als Siegetrophäe behalten darf.

5. Rahja, tagsüber: 'Große Tafelschlacht' mit altem Gemüse, Käse, Fisch und ähnlich angefaulten Vorräten im Brodilsgrund (dem Turnierfeld vor den Toren der Stadt). Gleichzeitig Fastentag in Vorbereitung auf den Abend.

5. Rahja, abends: Der Halbe Vogt lädt zum 'Großen Fressen' in die Gaststuben Aventuriens.

6. Rahja, tagsüber: Im 'Suchspiel der Küsse' treten Neubürger als Teilnehmer an, die mit verbundenen Augen unter jeweils 10 Frauen/Männern eine bestimmte Person erkennen müssen. Was sie nicht wissen, ist, dass einer der 10 Personen ein 'zum Kuss bereites' Schwein hochhält.

6. Rahja, abends: Maskenball im Theater; Krönung von Ballkönigin und Ballkönig durch den Halben Vogt.

7. Rahja, tagsüber: Die Roten Mimen präsentieren ein zweites neues Stück im Theater. Anschließend Rückkauf der Macht in der Stadt durch Übergabe eines symbolischen Dukatens von Bosper zu Stippwitz an den Halben Vogt.

7. Rahja, abends: Um Mitternacht abschließendes großes Feuerwerk und besinnliche Nacht der Tausend Lichter. Romantische Fahrten mit lampenbeleuchteten Kähnen und Booten auf dem Angbarer See.

INFORMATIONEN

Zwecks Übersichtlichkeit finden sie hier Informationen, die die Helden bei ihren Ermittlungen gewinnen können. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Erkenntnissen zum Halben Vogt sowie in diesem Zusammenhang relevantem Wissen über Angbar. Es gibt wahre Fakten und falsche Gerüchte; letztere sind gekennzeichnet (f).

Die *allgemeinen* Informationen beziehen sich auf Wissen, das die Helden beinahe überall sammeln können, bzw. über das potenziell jeder Angbarer Auskunft erteilen kann. Für *spezielle* Informationen müssen bestimmte Personen oder Orte aufgesucht werden; bei den Personen und Orten sind die erhältlichen Informationen jeweils aufgeführt.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der Brauch des Halben Vogts entstand vor über hundert Jahren, als ein Hofnarr die Menschenmenge damit belustigte, das Gesicht eines unschuldig am Pranger stehenden Mannes mittels Illusion in die Fratze des gefürchteten damaligen Reichsvogts Ludger zu verwandeln.

Die zwei Angbarer Viertel, die nicht an der Wahl zum Halben Vogt teilnahmen, waren das Vergnügungsviertel *Neue Bastey* und der Park *Fürstenufer*.

Angbar als freie Reichsstadt besitzt einen Rat der Zünfte, der sich aus siebzig Ratsherren unterschiedlicher Zünfte zusammensetzt. Oberhaupt der Stadt ist ein alle fünf bis sieben Jahre gewählter Bürgermeister, der als direkter Untertan des Kaisers den Titel 'Reichsvogt' trägt. Fürst Blasius vom Kosch residiert zwar häufig (wie auch jetzt) in Angbar, erfüllt hier aber eher eine rein repräsentative Funktion als 'ranghöchster Mitbürgerz.

Die Bürgerschaft, aber vor allem der Rat der Zünfte, setzt sich aus 'Rechtschaffenen' und 'Fortschrittlichen' zusammen, wobei erstere meist für eine strikte Einhaltung althergebrachter Traditionen stehen und letztere, die etwas weniger Anhänger haben, auch Neuerungen gegenüber offen sind. Kopf der Fortschrittlichen ist derzeit der Reichsvogt Bosper zu Stippwitz, Haupt der Rechtschaffenen Odoardo Markwardt.

Veränderungen und Unordnung steht man in der Stadt kritisch gegenüber. Frisch zugezogene Bürger haben es deshalb oft sehr schwer, akzeptiert zu werden. Wer Geld oder handwerkliche Fähigkeiten mitbringt, hat es allerdings leichter.

Ingerimm/Angrosch ist der Schutzpatron und oberste Gott in Angbar. Jeder verfügt über das Ansehen, das er sich in Ingerimms Gunst geschaffen hat, weshalb harte Arbeit und stetiger Fleiß über Geburtsrecht und Adel stehen.

Auch ein geschichtliches Faktum der jüngeren Zeit wird stets irgendwo in Angbar thematisiert, und zwar der Angriff des elementaren Flammenadlers Alagrimm 1027 BF während dem Jahr des Feuers, bei dem große Bereiche der Stadtteile Kruming und Barschensee zerstört wurden. Als Retter der Stadt erwies sich der damalige Hüter der Flamme Hilperton Asgareol, der danach seiner Erschöpfung erlag und heute wie ein Märtyrer geachtet wird.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

I 1: Die Kleidung des Halben Vogts wurde in der Unterbühne abgelegt und weist kleine Risse auf.

I 2: Lanarion arbeitet in Inglut unter dem zwergischen Schmiedemeister Robosch.

I 3: Lanarion lebt erst seit drei Jahren in Angbar.

I 4 (f): Lanarion stammt aus einer wohlhabenden Garether Handwerksfamilie, von denen alle bis auf ihn im Jahr des Feuers verstorben sind.

I 5 (f): Lanarion stammt aus einer wohlhabenden Garether Händlerfamilie, zu denen kein Kontakt mehr besteht (Widerspruch zu I 4).

I 6: Lanarion gilt als fleißig, zuverlässig und überaus geschickt.

I 7: Lanarion erfreut sich wegen seines spontanen Witzes bei vielen über große Beliebtheit – manch anderen ist gerade dieses lose Mundwerk ein Dorn im Auge.

I 8: Lanarion hat auch Missgünstlinge in den rechtschaffenen Kreisen, die seine Kandidatur für den Halben Vogt als 'neu Hinzugezogener' kritisierten.

I 9: Die Kandidaten aus Alt-Angbar und Barschensee verachten Lanarion, bzw. beneiden ihn um seinen Sieg bei der Wahl.

I 10: Ratsmitglied Ubarosch Silberhaar verhalf Lanarion maßgeblich zum Bürgerrecht.

I 11: Lanarion zahlte eine große Summe an den Rat der Zünfte.

I 12: Vogt Bosper zu Stippwitz hatte die Idee, den Halben Vogt und Teile des Publikums im Theaterstück einzubeziehen.

I 13 (f): Lanarion wurde während der Zeremonie nervös, als er Theaterdirektor Cavazaro sah.

I 14: Stippwitz und der streng rechtschaffene Ratsherr Odoardo Markwardt sind zwei harte Konkurrenten, die sich stets gegenseitig in Reden und Handlungen zu übertrumpfen versuchen.

I 15: Die seriös-lehrreichen *Blauen Mimen* werden von Stippwitz finanziert, während die zweite zum Theater berufende Truppe, die volkstümlichen *Roten Mimen*, ihr Auskommen Markwardt verdanken.

I 16: Die Blauen und die Roten Mimen sabotieren sich teilweise gegenseitig durch Streiche.

I 17 (f): Die Roten Mimen haben mit dem Verschwinden Lanarions zu tun, weil sie die Vorstellung der Blauen Mimen sabotieren wollten.

I 18: Es bestehen zwei unterirdische Gänge vom Theater zur Villa Cavazaro und zum Haus der Roten Mimen.

I 19: Lanarion wurde am späten Abend gesehen, wie er schnellen Schrittes Richtung Barschensee bzw. Inglut ging (*Meisterinformation*: Er ging zurück zu Roboschs Haus, um seine Sachen zu packen).

I 20: In einer Gasse unweit von Roboschs Haus befindet sich ein Zugang zum Kanal. Spuren weisen darauf hin, dass er kürzlich geöffnet wurde.

I 21: Die Müllbeseitigung und Straßenreinigung übernehmen in Angbar des Nächstens die *Dämmrigen*, die (neben der Stadtverwaltung) auch die einzigen sind, die das Kanalnetz kennen und einen Schlüssel für die Zugänge haben.

I 22: Einer der Dämmrigen ist seit der Nacht von 29. auf 30. Ingerimm verschwunden.

I 23: Der Dämmrige wurde erdrosselt und in den Kanal geworfen.

I 24: Irgendjemand stahl dem Dämmrigen den Schlüssel zu den Kanälen.

I 25: Bei den Bütteln gingen am 28. Ingerimm Beschwerden über zwielichtiges Gesindel aus der Fremde ein, das sich

in erpresserischen Handlungen gegenüber dem Metallhändler Undrax übt.

☞ I 26: Mehrere Männer sprachen am 1. Rahja jemanden vor Roboschs Haus auf "seinen früheren Verrat" an.

☞ I 27: Aus den sechs öffentlichen Angbarer Kanalzugängen stiegen Personen in Kruming wieder aus dem Kanal hinaus.

☞ I 28: Im ruhigeren und weniger geschäftigen Alt-Angbar wurde vom Kanal aus in das Haus eines wohlhabenden Bürgers eingebrochen.

☞ I 29: Kapellmeister Plöcksaum hätte auf dem Tanzfest der Steinmetze aufspielen sollen, doch er ließ seine Blaskapelle im Stich. Seine Haustür ist verschlossen – er scheint kurzfristig verreist zu sein.

☞ I 30: Es wurde in ein weiteres Anwesen in Alt-Angbar eingebrochen (optional).

☞ I 31: In Kruming treiben sich seit Anfang Ingerimm auffällige Personen herum.

Wenn die Helden im ersten Kapitel gut aufgepasst haben, sollten sie bereits jetzt einige Informationen besitzen, die den Start der Ermittlungen in Gang bringen: I 1 (Theater), I 2 (als Lanarion sich bei der Wahl zum Halben Vogt vorstellte), I 9 (nach Lanarions Sieg bemerkten die Helden den Blick der zwei Kandidaten), I 12 und I 13 (Krönungszeremonie).

DRAMATIS PERSONAE – VERDÄCHTIGE UND ANSPRECHPERSONEN

Zu den Meisterfiguren finden sich im Folgenden die Informationen, nach denen die Helden wahrscheinlich fragen. Sollten die Helden darüber hinausgehende plausible Fragen haben, können bestimmte Personen durchaus noch über zusätzliches Wissen verfügen. Die Dosierung des Informationsflusses liegt in Ihren Händen als Spielleiter.

Während der Ermittlungen der Helden ist zu empfehlen, den Spielern nicht einfach Informationen vorzulesen, sondern durch die Gestaltung der Dialoge die Persönlichkeiten der Informanten hervorzuheben und so Situationen zu erschaffen, die jede gewonnene Information als Resultat der Arbeit der Helden erscheinen lässt. Sie können bei weniger geschicktem Vorgehen der Helden im Zweifelsfall *Menschenkenntnis*-, *Überreden*-, *KL*- oder *IN*-Proben würfeln lassen und so über die Informationsvergabe entscheiden.

BOSPER ZU STIPPWITZ (PATRIZIER 82)

Informationen: I 2, I 7, I 11, I 12, I 15

Der sich zu den Fortschrittlichen zählende, in den Sechzigern stehende Reichsvogt ist ein kluger und besonnener Rechtsgelehrter und Kaufmann, dem es mit seinen Reden vor dem Rat der Zünfte (sowie dem Ruf seiner traditionsreichen Familie) bislang schon mehrmals gelang, die Wahl zum Bürgermeister ('Reichsvogt') mit knapper Mehrheit für sich zu entscheiden. Seine Fähigkeit zur Improvisation und zum Einsatz unkonventioneller Mittel beim Lösen von Problemen hilft ihm bei seiner täglichen Arbeit. Doch genau diese Kompetenzen gilt es, nicht allzu offen vor den eher konservativen Ratsherren auszuspielen, da besonders Bospers Konkurrent Markwardt stets versucht, im Rat vermeintliche Verstöße gegen ehrwürdige Traditionen aufzuzeigen.

Auch finanziell und familiär ist es um Bosper nicht so gut gestellt, wie es nach außen hin den Anschein erweckt: Das Familienvermögen wird nämlich nicht von ihm, sondern von seinem Neffen *Garbo* verwaltet, der auch das Handelshaus Stippwitz leitet und so die Kontrolle über alle größeren Geldflüsse hat. Zu Bospers Stiefmutter *Prajodane zu Stippwitz-Hirschfurten*, der zweiten Frau und Witwe seines Vaters *Eberwolf*, besteht ein gespanntes Verhältnis: Die scharfzüngige Schönheit kann es nicht ertragen, dass Bosper testamentarisch zu Eberwolfs Erben ernannt wurde und nicht ihr leiblicher Sohn *Sighelm*.

ODOARDO MARKWARDT (PATRIZIER 83)

Informationen: I 2, I 3, I 11, I 15

Ratsherr Odoardo, das etwa 70-jährige Mitglied einer wohlhabenden Familie von Fuhrunternehmern, neigt in Gesprä-

chen bei Unmut zu cholerischen Ausbrüchen und meist sehr undiplomatischen Formulierungen. Hier wie auch in seiner strengen Befolgung rechtschaffener Prinzipien, unterscheidet er sich stark von seinem Rivalen Stippwitz, der ein deutlich gemäßigerer Verhandlungspartner ist. Und auch wenn diese brutale Direktheit dem Oberhaupt der Fuhrleute beim Gewinn von Sympathien häufig im Wege steht, so beweist sie doch, dass seine stets betonte Rechtschaffenheit einem ehrlichen und authentischen Kodex entspringt.

Auf seine eigene hartnäckige und häufig unvermutet schlaue Art versucht er immer wieder, Verfehlungen des 'Traditionsbrechers' Stippwitz aufzuzeigen, oder ihm den Ruf als größter Kulturförderer Angbars abspenstig zu machen (Einsatz der Roten Mimen).

Über Lanarion spricht Markwardt sehr abwertend, da er nicht versteht, wie es dazu kommen konnte, dass ein Stadtneuling die Position des Halben Vogts erhalten konnte: Die Wahl selbst sei offenbar die erste verkehrte Handlung während der Schelmischen Nächte gewesen.

FÜRST BLASIUS VOM EBERSTAMM

Informationen: I 14, I 15

Der Fürst des Kosch, der von Angbar aus die Provinzverwaltung im Auge behält, aber keine wirkliche Macht über die freie Reichsstadt hat, befindet sich im *Schloss Thalesia*. Helden können bei ihm zwar um Audienz bitten, erhalten aber keine relevanten Informationen, die über das Wissen anderer Bürger hinausgehen. Dafür werden Gäste während der Schelmischen Nächte buchstäblich fürstlich bewirtet – und vielleicht ist sogar der leutselige Fürst Blasius selbst Gast an der Tafel, um dieses oder jenes Rezept seinen weitgereisten Gästen anzupreisen.

DIE BLAUE MIMEN

Informationen: I 12, I 14, I 15, I 16, I 17, I 18

Die Schauspieler, die Stippwitz bei der Eröffnung des Neuen Theaters vor wenigen Jahren engagierte, brachten ein neues schauspielerisches Format nach Angbar. Die Gruppe, die sich ab diesem Zeitpunkt unter dem Namen 'Blaue Mimen' in die Herzen von Theaterfreunden spielten, setzte sich aus einer Auswahl hoch talentierter Frauen und Männer aus verschiedensten aventurischen Städten zusammen. Wohnhaft sind die Schauspieler in einem Haus neben der Villa von Direktor Cavazaro.

Fromor, der 'Leibgardist'

Hinter dem gespielt schlaksigen und feigen Leibgardisten steckt ein junger und durchtrainierter Puniner. Er erlernte die Kunst des Schauspiels vollkommen autodidaktisch und ist zu Recht stolz auf das Erreichte. Leider kippt sein Stolz teilweise in eine offensichtlich nur gespielte und übertriebene Selbstsicherheit. Überhebliche Bemerkungen über die Konkurrenz gehen damit einher.

Renara, die 'eitle Prinzessin'

Ursprünglich aus einem winzigen Dorf in Garetien stammend, schaffte es die höchst attraktive Schauspielerin bereits im Alter von 16 Jahren auf die größeren Bühnen Gareths. Einen Teil ihres erfolgreichen Werdegangs verdankt sie der Fähigkeit, jedem Gesprächspartner das Gefühl zu geben, etwas Besonderes zu sein. Leider sorgt dies immer wieder zu Eifersuchtsszenen verliebter Männer. Neben all den offenen Avancen vermochte es lediglich ein geheimnisvoller Verehrer, Renaras Interesse zu wecken, der ihr seit einigen Monaten heimlich phantasievolle Geschenke zukommen lässt. Noch ahnt sie nicht, dass dahinter Mio, der Anführer der Roten Mimen, steckt.

Ludulla, die 'Schmiedegesellin'

Die Hügelzwerгин Ludulla ist abseits der Bühne von eher ruhigem Gemüt, und nur ihre bullige Statur lässt erahnen, dass dahinter eine kraftvolle Charakterdarstellerin steckt, die auch die wildesten Rollen zu spielen vermag. Im Gespräch vermittelt sie den Eindruck einer 'Ruhe vor dem Sturm', in der absolute Unberechenbarkeit steckt. Man möchte sich nicht ihren Feind nennen. Sie nimmt, im Gegensatz zu den meisten anderen Mimen, seit Eichbart ihr heimlich einen Zopf abschnitt, den Streit zwischen den Blauen und Roten Mimen durchaus ernst und begegnet der Truppe Markwardts mit ausgesuchter Kälte und Verachtung.



DIE ROTEN MIMEN

Informationen: I 12, I 14, I 15, I 16

Als Antwort auf die 'Kulturinitiative' Bospers und unter dem Wohlwollen von Fürst Blasius, der die Vielfalt im Theater schätzt, scharte auch Markwardt einige hervorragende Schauspieler um sich. Sie bezogen ein Haus unweit des Theaters.

Die Konkurrenz von Stippwitz und Markwardt übertrug sich auf die Schauspieler, die versuchen, sich mit ihren Stücken zu übertrumpfen, und sich gegenseitig Streiche spielen, um der jeweils anderen Seite das Leben schwer zu machen. Immer wieder verschwinden seither Requisiten, werden Throne auf der Bühne angesägt, Posaunen verstopft, Weinkelche mit Essig gefüllt oder die Ärmel von Kostümen zugenäht. Ein neckisches Spiel der beiden Schauspielergruppen, das mittlerweile ebenso zur Belustigung der Zuschauer beiträgt wie die Stücke selbst. Die zwei hervorstechendsten Mimen sind:

Mio

Der eher zart gebaute Mio blickt auf die ungewöhnliche Karriere einer ehemaligen männlichen Kurtisane zurück, der von einem reichen Kunden als Schauspieler entdeckt und gefördert wurde. So wie seine Statur und sein sanft-weibliches Gehabe vermuten lassen, ist Mio kein Freund körperlicher Gewalt. Seine spitzen und punktgenau verletzenden Aussagen zeugen aber davon, dass er sich auf andere Schläge als körperliche versteht. Nur wenige wissen, dass er insgeheim sein Herz an Renara verloren hat, der er immer wieder anonym oder in gekonnter Verkleidung kleine Präsente zukommen lässt.

Kirana

Kirana ist ob ihres extrovertierten Verhaltens die wahrscheinlich auffälligste Person der Roten Mimen. Die bereits fünfzigjährige Diva spricht, wie ihr der Mund gewachsen ist, und lässt Diskussionspartner prinzipiell gar nicht zu Wort kommen. Während man sich im Gespräch mit ihr noch die Frage stellt, ob sie ihre Rede auch mal zum Atmen unterbricht, hat man einen Streit meist schon verloren.

DIREKTOR SALVESTRO CAVAZARO

Informationen: I 12, I 14, I 15, I 16, I 18

Cavazaro ist ein weitgereister und weltgewandter Feingeist almadanischer Abstammung, der prinzipiell keine Partei für Stippwitz oder Markwardt ergreift. Alles, was den etwa Sechzigjährigen interessiert, ist die Kunst des Schauspiels zu pflegen und zu fördern, was teilweise den Eindruck eines ignoranten Genies erweckt, dem nur sein Theater wichtig ist. Dabei versteigt er sich zu einer aberwitzigen Ablehnung der horasischen Theaterkunst, obschon diese um ein Vielfaches kunstvoller und moderner ist.

Wenn er über Eigenheiten und das Verhalten mancher Personen spricht oder sie gar abschätzig behandelt, achtet er darauf, ob diese dem Ruf seiner Inszenierungen schaden könnten. Im Gespräch kann er also durchaus den einen oder anderen Bericht über die Streiche der Mimen oder die Spannungen zwischen deren Geldgebern abgeben.

Wohnhaft ist Cavazaro in einer dem Theater nahen Villa; von den unterirdischen Gängen zwischen den Gebäuden erzählt er nur bei gezielten Fragen oder wenn die Helden den Wunsch äußern, sich die Unterbühne anzusehen.

MEISTER ROBOSCH

Informationen: I 2, I 3, I 4, I 6, I 7, I 8, I 10, I 11

Der politikverdrossene und in Glaubensfragen pragmatische Witwer Meister Robosch Sohn des Radosch ist mit seinen fast 200 Lebensjahren eine große Kapazität unter den Ingluter Waffenschmiedern. Seine Freundschaft zum Ratsherrn Ubarosch Silberhaar, einem angesehenen Mitglied der Waffenschmiedezunft, brachte ihm vor drei Jahren einen neuen Lehrling ein: Lanarion, angeblich ein Spross reicher Garether Handwerker, war nach einer Anfrage im Haus der Zünfte an Silberhaar herangetreten und hatte mittels eines gefälschten Schreibens seiner Eltern eine stolze Summe für die Zunftkasse geboten, wenn er im Gegenzug dazu einen Wohn- und Lehrplatz erhielt. Robosch willigte erst ein, Lanarion als Lehrling anzunehmen, als dieser nach einmonatiger Wartezeit vor seiner Werkstätte den nötigen Willen und Ernst demonstriert hatte.

Über Lanarion weiß Robosch nur Gutes zu berichten, angefangen bei Fleiß über Zuverlässigkeit bis hin zu großem Talent. Vor knapp einem Jahr stieg Lanarion zum Gesellen auf, wobei er die Freude darüber mit seinem besten Freund Grambold Rottgoldt in einem wahren Exzess mit Alkohol begossen



Der Stadtstreicher in Verscherzt

Rahjophrast Rosenkron hat es ausgerechnet während der Schelmischen Nächte nach Angbar verschlagen – der denkbar schlechteste Zeitpunkt, um sich eines seiner Laster zu entledigen, dafür der satteste Weidgrund, sie alle auf einmal auszuleben (S. 7). Rahjophrast, der Lanarion früh kennen gelernt hat, fällt zudem innerhalb des verkehrten Treibens erst dann auf, wenn man mit ihm ins Gespräch gekommen ist und ihn und seine Schriften kennen gelernt hat – darunter die neueste: »*Alrique in der Schelmennacht oder: Die dunkle Hälfte des Vogtes*«. Diese finden reißenden Absatz bei den Angbarern – die sich die frivolen Heftchen jetzt zu kaufen getrauen und sie für die stille Zeit nach dem wilden Treiben aufbewahren wollen.

Der "weit gereiste Gelehrte Rahjophrastus Rosenkron" hat – gegen eine Reihe von Freibieren und Tipps, wie man sich vor eventuellen Nachstellungen gehörnter Ehemänner in Angbar verstecken kann – kräftig Wahlkampf für Lanarion gemacht, in dem er eine verwandte Seele zu entdecken glaubte. Deshalb ist die Sorge um den Gesellen groß. Rahjophrast kann den Helden nahezu jede Information über Lanarion geben – und jede beliebige hinzuerfinden – sowie sich seinerseits umhören, falls die Heldengruppe den einen oder anderen Tipp gut gebrauchen könnte. Dass er alsbald in Clinch mit Garaldan und seiner Bande geraten kann, steht außer Frage.

Im Sinne der verkehrten Welt plant Rahjophrast eine schaurige Geschichte über verdrehte Körperteile zu verfassen, die sich insbesondere den Organen der weiblichen Anatomie widmet, gleichwohl aber den unverfänglichen Titel *Wenn Nasen laufen und Hühneraugen sehen – Gliederschmerzen am Angbarer See* trägt.

hatte. Über die Vergangenheit Lanarions kann Robosch, wie er selbst sagt, nur sehr wenig mitteilen.

Als Kunstbanause pflegt Robosch prinzipiell keine Theaterbesuche und ging, wie die meisten anderen Angbarer, nach der Krönung Lanarions feiern. Wenn die Helden am Abend des 1. Rahja nach ihm suchen, werden sie nach einigen Nachfragen schließlich in Heimeling fündig.

UBAROSCH SILBERHAAR

Informationen: I 2, I 3, I 4, I 6, I 7, I 8, I 10, I 11, I 14

Der häufig vor sich hin kichernde, beliebte Ratsherr und weise Patron der Schmiedezünfte ist meist gut gelaunt und gibt vor allem dann gerne Informationen, wenn er in geselliger Runde einen Krug voller Bier in der Hand hält.

Vor drei Jahren kam der fünfzehnjährige Lanarion zum Haus der Zünfte und fragte nach einer Ausbildungsstätte bei den Schmieden. Der vielversprechend wirkende Junge bot eine Spende über 100 Dukaten von seinen Eltern an die Waffenschmiedezunft an, worauf Ubarosch zustimmte, sich bei seinem Freund Meister Robosch nach einer Lehrstätte zu erkundigen.

Vor einigen Monaten trat Ubarosch dafür ein, Lanarion mit allen Rechten eines Bürgers zu versehen, da er trotz guter Integration unter den Waffenschmieden noch mit starker Ausgrenzung zu kämpfen hatte. In einer Rede über das Prinzip, dass jeder Bürger sich sein Ansehen durch harte Arbeit, nicht durch seine Herkunft, verdienen würde, gelang ihm sein Vorhaben auch.

Lediglich die erzkonservativsten Rechtschaffenen ließen sich nicht überzeugen.

Über den Hintergrund Lanarions kann Ubarosch glauben er, er entstamme einer wohlhabenden Handwerksfamilie.

Möglicherweise könnten die Helden den Verdacht entwickeln, Ubarosch habe auch Geld Lanarions in die Privattasche gesteckt. Recherchen in diese Richtung zeigen aber, dass das nicht zutrifft. Viel mehr scheint es die Fürsorge eines kinderlosen Mannes zu sein, die den Zwerg dazu bringt, Lanarion zu unterstützen.

GRAMBOLD RÖTTGOLDT

Informationen: I 2, I 3, I 5, I 6, I 7, I 8

Der Goldschmied Grambold, der ebenfalls in Inglut arbeitet, ist seit etwa zwei Jahren mit Lanarion bekannt und trifft sich regelmäßig mit seinem handwerklich wesentlich talentierteren Freund (hegt er insgeheim grollenden Neid gegen ihn?). Grambold berichtet eine andere Hintergrundgeschichte als Robosch: Laut ihm entstammt Lanarion einer Händlerfamilie, zu der kein Kontakt besteht, keiner Handwerksfamilie, deren Mitglieder bereits alle tot sind (Hier hatte Lanarion in seinen zwei unterschiedlichen Lügen ungeschickterweise einen etwas undichten Hintergrund geschaffen). Grambold zeigt sich betroffen, als er merkt, eigentlich nicht viel über das Leben seines besten Freundes zu wissen.

DIE WAHLVERLIERER

Informationen: I 2, I 3, I 8, I 9

Emmeran Gernbringer

Der Kandidat aus Alt-Angbar entstammt einer Familie von Fuhrleuten, die sich ihrem Oberhaupt Markwardt verpflichtet fühlen. Emmeran gehörte zu den Leuten, die schon vor der Wahl über die erst kurze Aufenthaltsdauer Lanarions in Angbar Bescheid wussten, und kann, milde formuliert, nur wenig mit der Kandidatur des Zugezogenen für den Halben Vogt anfangen. Über Emmeran können die Helden in Erfahrung bringen, dass der fleißige Arbeiter sich einmal tätlich an einem hausierenden Stadtfremden vergangen hatte, indem er diesem Kiefer, Nase sowie einige Rippen brach. Allerdings wurde die brutale Handlung von rechtschaffenen Ratsherren als einfache Unstimmigkeit im Rahmen einer harmlosen Wirtshausschlägerei hingestellt. Emmeran wohnt in einem kleinen, eher mittelprächtigen Backsteinhaus im nördlichen Alt-Angbar.

Gelphart Buttermeisel

Gelphart, Steinmetz aus Neumarkt, zählt sich zwar zu den Rechtschaffenen, begründet seinen auffälligen Blick zu Lanarion während der Wahl aber nicht aus traditioneller Ablehnung gegenüber Zugezogenen, sondern als Neid an dessen Sieg. Der sich selbst für sehr witzig haltende Wichtiguer scheiterte nämlich schon im Vorjahr bei der Wahl und darf nach der diesjährigen Niederlage nicht mehr für sein Viertel antreten.

Andere

Die anderen Kandidaten aus Kruming (*Hamme*; sympathische Bäuerin), Barschensee (*Aglinde*; für den Halben Vogt eher ungeeigneter Metzgerin) und Heimeling (der Zwerg *Krugasch*; quirliger Mechaniker) können den Helden keine nennenswerten Informationen liefern.

DIE DÄMMRIGEN (PATRIZIER 62)

Informationen: I 21, I 22

Die Ärmsten der Armen, die in anderen Städten bettelnd oder stehend die Gassen bevölkern, verrichten in Angbar für etwas Brot und eine Unterkunft jene unangenehmen, aber notwendigen, Tätigkeiten, die kein anderer gerne macht: das Beseitigen von Müll und die Reinigung von Straßen, Brunnen und Kloaken. Dass sich die Sauberkeit Angbars genau in der 'schmutzigen' Tätigkeit dieser verachteten Stadtdiener gründet, wird gerne übersehen oder geleugnet, was sich vor allem in der Arbeitszeit dieser 'Niederämter' widerspiegelt: nämlich in den Stunden der Dämmerung, rund um Sonnenunter- und Sonnenaufgang. Neben einem Stollwart der Stadtverwaltung besitzen nur die Dämmrigen Schlüssel zur versperrten Kanalisation.

Für die Helden kann die Kontaktaufnahme zu den Dämmrigen zentral sein, um Garaldans Männern auf die Spur zu kommen: Die Bande beseitigte den Dämmrigen Brock und bemächtigte sich seines Schlüssels, um in die Kanalisation gelangen zu können. Die Helden könnten die Hilfe der Spezialisten also einerseits wegen des Schlüssels benötigen und andererseits für eine rasche Spurensuche.

IRALDA

Informationen (ab 2. Rahja): I 23, I 24

Die etwa zwanzigjährige Tochter eines Fischers wurde aufgrund ihrer 'unwürdigen' Liebe zu einem Dämmrigen einst aus ihrer Zunft ausgeschlossen. Nach dem Tod ihres Vaters blieb ihr zum Broterwerb nicht viel übrig, als selbst zur Dämmrigen zu werden – in ihrem Fall Güllekehrerin.

Sobald die Helden sich den Untersuchungen im Kanal widmen und feststellen, dass sie einen Schlüssel benötigen, werden sie früher oder später von Angbarern auf die Dämmrigen verwiesen. Sollten die Helden mit Iralda ins Gespräch kommen, teilt ihnen diese mit, dass einer ihrer Leute, *Brock*, verschwunden ist und in Barschensee zum letzten Mal gesehen wurde. Iralda wird den Helden bei der Aufklärung für eine warme Mahlzeit helfen.

Es wäre auch denkbar, dass der Verdacht der Helden auf Iralda selbst fällt, weil kaum ein Angbarer außer ihr freiwillig in die Kanäle steigen würde. Hegte sie Rachepläne wegen des Ausschlusses aus der Fischerzunft?

Falls die Helden sich mit anderen Tricks Zugang zur Kanalisation verschafft haben, treffen sie unweigerlich auf Iralda, die ihnen – in der Hoffnung auf etwas zu essen und auf seltene Aufmerksamkeit gutmütig zu Rate steht und ihnen entrüstet verbietet, jemals wieder in die Kanäle einzubrechen – sie hätte schließlich einen Schlüssel.

UNDRAX SOHN DES UBROX

Informationen: I 25

Am 28. Ingerimm, drei Tage vor Beginn der Schelmischen Tage, bekam der Metallhändler Undrax aus dem südlichen Neumarkt Besuch von fünf stadtfremden Männern, die ihrem Dialekt zufolge aus Gareth stammen könnten. Die zwielichtigen Gestalten versuchten zunächst, mit Undrax eine lukrative, aber illegale Vereinbarung zu treffen, die sich geschäftsschädigend auf seine Konkurrenten auswirken sollte. Als dieser empört ablehnte, reagierten die Männer mit Drohungen und Erpressung, suchten aber das Weite, als Undrax sie mit Hilfe einiger herbeigeeilter Bekannter vertrieb.

STADTBÜTTEL

Informationen: I 22, I 23 (ab 2. Rahja), I 25, I 29 (ab 4. Rahja), I 30 (optional, ab 3. Rahja)

Den Bütteln ist das Verschwinden des Dämmrigen *Brock* bereits seit 30. Ingerimm bekannt, allerdings zeigen sie keine große Motivation, Aufklärung zu betreiben.

Die Beschwerde Undrax' über eine Gruppe verbrecherisch agierender Fremdlinge wurde am 28. Ingerimm zu Protokoll genommen, kann aber aufgrund fehlender Anhaltspunkte nicht weiter verfolgt werden.

Am 4. Rahja werden die Büttel von Mitgliedern des Blasorchesters von der Abwesenheit Ontho Plöcksauts bei einem Auftritt erfahren. Die Ordnungshüter interpretieren dies und die verschlossene Haustür als spontane Abreise des Kapellmeisters und bleiben untätig. Eventuell klären die Helden den wahren Sachverhalt auf – Plöcksaut wurde erdolcht (vom Begleiter Lanarions).

Der zweite Einbruch (Nacht zum 3. Rahja) ins Haus der Birnbaums wird von den Besitzern unmittelbar nach der Entdeckung gemeldet – es sei denn, die Helden schnappen zuvor die Einbrecher.

WEITERE PERSONEN

Informationen: I 19, I 21, I 26

Haushälterin Emar

Die neugierige Haushälterin der Villa Cavazaro liebt es, Klatsch- und Tratsch-Geschichten auszutauschen. Befriedigend ist es für sie deshalb auch, berichten zu können, dass sie Lanarion gesehen habe, wie er am Abend des 1. Rahja aus der Villa Richtung Barschensee rannte (über das man von hier aus am raschesten nach Inglut kommt).

Der betrunkene blinde Zwerg

Als Lanarion nach seiner Theaterflucht vor Roboschs Haus von Garaldans Leuten überrascht wurde, sprachen ihn diese als alten Verräter an und packten ihn anschließend lachend. Der dem Trunk ergebene und blinde Zwerg Ragax hörte die Worte der Männer von seinem gegenüberliegenden Fenster aus, interpretierte das Gerangel aber als lustigen Streich alter Freunde. Sollten die Helden sich in der Nachbarschaft Roboschs erkundigen, erzählt der verwirrt wirkende Greis vom Gehörten.

Sonstige Zeugen

Nutzen Sie bei wichtigen fehlenden Details in den Ermittlungen der Helden den Vorteil, in einer Stadt in Feierlaune zu sein, deren Bürger auch abends noch in den Straßen präsent sind. So gibt es im Zweifelsfall immer einen Zeugen, der etwas gesehen haben könnte, oder jemanden, der glaubt etwas zu wissen.

GELICHTER DER GROßSTADT – DIE BANDE AUS GARETH

Lanarion, der Halbe Vogt

Der in den Straßen Gareths aufgewachsene Waise Lanarion trug nicht von Geburt an diesen Namen, sondern wählte ihn selbst. Er änderte seinen ursprünglichen Namen Emmeran zu dem Zeitpunkt, als er aus Gareth floh. Wenn die Helden Grambold Rottgoldt nach Lanarion befragen, kann er auch eine Kindergeschichte über den Heroen Arion Sandor erzäh-

len, der im Kampf gegen die lockenden Versuchungen des Bösen standhaft blieb und die Prinzipien des Guten mit all seiner Kraft verteidigte. Nach diesem Helden Arion hätten die Eltern Lanarion genannt. Da dahinter ein gewisses Programm steckt, könnten die Helden vermuten, warum Lanarion sich ausgerechnet diesen Namen gegeben hat, sobald sie wissen, dass er nicht von seinen Eltern ausgewählt worden ist, womit deutlicher wird, dass der Halbe Vogt eigentlich ein guter Kerl ist.

Glücklich darüber, schließlich ein rechtschaffenes Leben zu führen, setzte der lebenslustige Lanarion alles daran, seine Vergangenheit hinter sich zu lassen und in seiner neuen Heimat eine glanzvolle Karriere als Schmied aufzubauen.

So brillant er zuvor als Einbrecher und Dieb war, so geschickt stellte sich Lanarion in handwerklichen Belangen an und kombinierte dieses Talent mit unbedingter Verlässlichkeit gegenüber seinem Meister. Er demonstrierte über drei Jahre hinweg das ehrlich gemeinte Bild eines anständigen Bürgers, das nun mit der Erpressung Garaldans, sein früheres Geheimnis zu verraten, ernsthaft bedroht ist. Die Offenbarung der dunklen Flecken auf seiner weißen Weste würde ihm das Bürgerrecht in Angbar wieder entziehen und ihn einer wiederholt heimatlosen Zukunft überlassen. Vor allem aber die von Garaldan angedrohte Ermordung Roboschs bringt ihn dazu, sein verbrecherisches Handwerk für einige Einbrüche wieder aufzunehmen.

Das desorganisierte Verbrechen –

Garaldan und seine Männer

Garaldan schaffte es in Gareth durch Erpressung und pure Brutalität ein illegales Metallgeschäft aufzubauen, das aber nur solange standhielt, bis die örtlichen Gesetzesvertreter ihm auf die Schliche zu kommen drohten.

Sein geringes Talent als Bandenführer würde ihm auch in Angbar keinen Erfolg bringen, wie er bald nach Ankunft der Bande erkennt. Deshalb fasst Garaldan kurzerhand den Entschluss, den plötzlich wiederentdeckten Lanarion für sich einzuspannen: Einbruch ohne Risiko für Galadans Bande, weil der talentierte Einbrecher Lanarion ja der Täter ist. Zu diesem Zweck wird Lanarion mit der Enthüllung seiner ehemaligen Tätigkeit und der Ermordung seines Meisters Robosch erpresst: Der frisch gewählte Halbe Vogt, der sich in Angbar auskennt, soll über die Kanäle in die Häuser reicher Angbarer gelangen und diese berauben.

Beschreiben Sie die Bande als brutale Schar von Schurken, die aufgrund ihrer eher unorganisierten Vorgehensweise zu einer beinahe blindwütig agierenden Gefahr für jeden wird, die sich ihr in den Weg stellt. So skrupellos und auffällig sich die Verbrecher mit den Einbrüchen und Morden verhalten und so leichtfertig sie Lanarion für sich arbeiten lassen, so kurzsichtig investieren sie einen Teil des gestohlenen Geldes in den Aufenthalt im Luxushotel *Sirbensack*, wo sie es sich für einige Tage nach Herzenslaune gut gehen lassen wollen.

Der stärkste von Garaldans Männern, Brugan, wurde von seinem Anführer ausgewählt, Lanarion auf seinen Streifzügen zu begleiten und im Auge zu behalten. Das Diebesgut sollen beide in den Unterschlupf in Kruming schaffen.

Die übrigen Kumpanen Garaldans können Sie als dumpfe Mitläufer darstellen, etwa der 'schiefe Jorgen' (schräges Grinsen, ein Augenlied hängt), Ludilla Blauheim (neigt zur Üppigkeit, liebt Schmuckstücke, laut), Stipen Erdohl (schlechte Zähne, Dreitagebart, nur drei Finger an der linken Hand) oder Finya Leinmacher (drahtig, eiskalt, Befehlsempfängerin ohne Eigeninitiative).

SCHAUPLÄTZE

FÜRSTENPUFER

Informationen: I 1, I 18, I 19

Im Südwesten der Stadt, am Angbarer See, befindet sich jenseits der Stadtmauern der große *Fürstengarten*, an dessen südlichster Spitze das 1027 BF zerstörte und im Wiederaufbau befindliche *Schloss Thalesia* liegt. Innerhalb des fürstlichen Terrains findet man außerdem den *Ifirnsee*, das *Neue Theater*, die *Villa Cavazaro* sowie die zwei Häuser der *Blauen* und *Roten Mimen*.

Neues Theater

Es ist wahrscheinlich, dass die Helden die Unterbühne des vor einigen Jahren neu errichteten runden Bauwerks bereits kurz nach Verschwinden Lanarions untersuchen. Allerhand Kleider, Requisiten und Bühnenbilder machen den Raum zu einer wahren Fundgrube für Kuriositätensammler. Bei gelungenen *Sinnenschärfe*-Proben entdecken die Helden das festliche Gewand des Halben Vogts, das offenbar in Eile in eine dunkle Nische geworfen und bislang nicht entdeckt wurde (und leichte Risse aufweist). Weitere *Sinnenschärfe*- oder *Fährtsuchen*-Proben können zutage fördern, dass keine Kampfspuren vorliegen.

In einem Nebenraum, der nur Gerümpel beherbergt, befindet sich einerseits eine Treppe nach oben in das Theater (hinter die untere der zwei Tribünen) sowie zwei Türen, hinter denen zwei Gänge liegen, die zu Cavazaros Villa bzw. dem Haus der Roten Mimen führen.

Villa Cavazaro

Das schmucke Haus, das Fürst Blasius dem Theaterdirektor zur Verfügung stellte, hätte ursprünglich auch Wohn- und Probeort der Blauen Mimen werden sollen. Da sich Cavazaro aber keine fehlende Neutralität gegenüber den Roten Mimen vorwerfen lassen wollte, bezogen die Schauspieler stattdessen ein kleines Nebengebäude der Villa.

Der Zugang zum Gang, der ins Theater führt, befindet sich im Keller, die Wohnräume im ersten Stock sind zu einem großen Teil unbenutzt. Cavazaro bewohnt das gesamte zweite Stockwerk.

Eine Spurensuche in der Villa bleibt, von der Aussage der Haushälterin *Emara* (s.o.) abgesehen, für die Helden ohne Erfolg.

Wohnhaus der Blauen Mimen

Das im Schatten der großen Cavazaro-Villa liegende Haus ist ein ansehnliches Bauwerk, das aber etwas kleiner ist als das Haus der Roten Mimen – was zuweilen zu spöttischen Bemerkungen der Konkurrenz führt. Erschwerend kommt hinzu, dass kein 'privilegierter' unterirdischer Gang zum Theater existiert.

Wohnhaus der Roten Mimen

Nicht weit vom Theater liegt ein in schlichter Eleganz erbautes Haus, in dem die Roten Mimen ihr Quartier beziehen. Hier gibt es außer dem unterirdischen Gang zum Theater für die Helden nichts zu entdecken.

NEUMARKT

Informationen: I 25

Der innere Stadtteil Neumarkt ist mit seinem großen zentral gelegenen Marktplatz nicht nur das wohlhabende Handelszentrum Angbars, sondern bietet auch den herrlichen Anblick einer prachtvollen Gebäudekulisse.

Die wichtigsten Häuser am Platz sind das *Haus der Zünfte*, der *Praios-Tempel*, das *Handelskontor Stippwitz*, die *Neue Vogtei* (Wohnsitz des Reichsvogts), der *Amtssitz der Marktgreven*, das *Hotel Sirbensack* und der *Phex-Tempel* (Tempel des ehrbaren Handels). Der *Pranger* am Marktplatz wird zwar noch aktiv verwendet, ist für die Angbarer aber vor allem von traditioneller Bedeutung. Hier fand auch die 'Wahl' des Halben Vogts statt.

Haus der Zünfte

Das östlich am Marktplatz gelegene Angbarer Rathaus, das vor allem durch sein berühmtes Uhrwerk auffällt, ist der rege besuchte Anlaufpunkt für die Angelegenheiten des täglichen Lebens. Meist werden in Amtsstuben allerdings handelsbezogene Themen erörtert, kaufmännische Strategien entwickelt oder Konflikte zwischen Vertragspartnern geklärt.

Sollten die Helden während ihren Ermittlungen an *Vogt Stippwitz* herantreten wollen, können sie ihn tagsüber hier antreffen, abends ist er meist im Kontor oder in der Neuen Vogtei. *Ubarosch Silberhaar* hält sich häufig vormittags hier auf, um stets auf neuestem Stand der Belange rund um die Schmiedezünfte zu sein.

Fragen die Helden gezielt nach auffälligen Vorgängen der letzten Zeit, kann berichtet werden, dass sich Metallhändler *Undrax Sohn des Ubrox* am 28. Ingerimm bei den Bütteln und im Rathaus über eine Gruppe Männer beschwerte, die versucht haben, ihn zu erpressen – ein in Angbar ungewöhnlicher Vorfall. *Undrax' Haus* liegt im südlichen Neumarkt.

İNGLUT

Informationen: I 20

In Inglut, dem nordöstlich gelegenen Viertel der Schmiede, findet man die Werkstätten und größeren Betriebe Angbars. Die wichtigsten Örtlichkeiten des Viertels sind u.a. der *Platz des Feuers* (der zweitgrößte Platz Angbars, den acht große Feuersäulen säumen), der *Tempel der Ewigen Flamme* (neben den Hallen in *Xorlosch* der wichtigste Ingerimm-Zempel Aventuriens), das fortschrittliche *Hammerwerk des Grawallosch* und die *Minen* im *Braxod*, einer großen Felsformation im Norden Ingluts.

Roboschs Haus

Meister Roboschs Haus befindet sich in einer Seitenstraße im westlichen Inglut und verfügt über eine für dortige Verhältnisse ruhige und blicksichere Lage (hier kann man sich gut im Dunkel der Mauerwinkel verstecken). Das Gebäude ist gleichzeitig Werk- und Wohnstätte und bietet auch dem Gesellen *Lanarion* eine Unterkunft. *Lanarion* bewohnt ein kleines Zimmer neben der Werkstatt im Erdgeschoss, das über eine Seitengasse des verwinkelten Hauses zugänglich ist.

Untersuchen die Helden den Besitz Roboschs, zeigt sich, dass in die gut (aber nicht allzu modern) ausgestattete Werkstatt während dem Abend des 1. *Rahja* nicht eingebrochen wurde. Auch *Lanarions* Raum, in dem er keinerlei Besitztümer aufbewahrt, die sein verbrecherisches Vorleben verraten würden, weist keine Einbruchspuren auf.

Erweitern die Helden ihre Ermittlungstätigkeit auf die nähere Umgebung (*Sinnenschärfe*-Probe), fällt ein auf der Straße gelegener Zugang zur Kanalisation auf, bei dem ein kleiner Kleidungssetzen und wenige Tage alte Blutspuren auffindbar sind – es wirkt, als hätte sich jemand gewehrt, hier hinabzusteigen. Der Zugang in der gepflasterten Straße ist jedoch verschlossen. Wollen sich die Helden in Zeugenbefragung üben, kann ihnen nur der Zwerg *Ragax* weiterhelfen (siehe oben).

İP ANGBARS UNTERGRUND

Informationen: I 23, I 24, I 27, I 28, I 30 (optional)

Als eine der wenigen Städte Aventuriens verfügt Angbar über eine Kanalisation, deren Erbauung sich wegen der alten zwergischen Wohnkeller und Bergwerksstollen als relativ wenig aufwändig gestaltete. Dennoch sind nur wenige der Stollen und Gänge im Untergrund wirklich gut begehbar; an vielen Stellen kommt ein erwachsener Mensch nur auf allen Vieren vorwärts.

Die sechs öffentlich zugänglichen Kanalzugänge in den Angbarer Vierteln (nicht in *Heimeling* und *Fürstenufer*) sind versperrt, und nur die *Dämmrigen* (die die einzigen sind, die mit Kanalnetz in der Praxis vertraut sind) sowie der städtische Stollwart verfügen über einen Schlüssel. Dies wird aus zwei Gründen so gehandhabt: erstens weil die Angbarer nicht wollen, dass sich in den Kanälen unter der Stadt womöglich zwielichtige Gestalten einnisten und zweitens aus dem Gefühl der Selbstberuhigung heraus, dadurch vor der ekelhaften Wahrheit hinter ihrer fein gepflegten Stadt geschützt zu sein.

Die Nutzung der Abwasserkanäle ist vor allem ein Privileg der wohlhabenderen Bürger, wobei auch die wichtigsten öffentliche Gebäude einen Anschluss haben – für Zeitgenossen, die Einbrüche in die Häuser reicher Bürger planen und einen Kanalschlüssel ihr Eigen nennen ein attraktiver Sachverhalt.

Besitzen die Helden einen Schlüssel oder haben entsprechende magische Fähigkeiten (z.B. *FORAMEN*), lassen sich die Zugänge zum Kanal öffnen. Eine *Schlösser Knacken*-Probe ist dank der sorgfältigen Handwerksarbeit nur mit einer gelungenen Probe +14 und professionellem Einbruchswerkzeug erfolgreich. Angemerkt sei, dass nur die Einbeziehung eines kundigen Führers ein relativ schnelles und sicheres Durchforschten des unappetitlichen Untergrundes gewährleistet. Auf sich allein gestellt, sind leicht Fehlritte der Helden möglich. Zudem führt der in ihrer Kleidung festsitzende Gestank zu einem *CH-Malus* von 2 Punkten.

Beim (oft gebückten) Beschreiten der Kanäle, bei dem eine Beleuchtung nicht fehlen darf, sollten Sie von Zeit zu Zeit Talentproben von den Helden verlangen: *Sinnenschärfe* und *Körperbeherrschung*, um bei unübersichtlichen und rutschigen Stellen nicht von den schmalen begehbaren Vorsprüngen in flüssigen Unrat zu fallen; *Orientierung*, um sich nicht zu verirren. Auch *KO-Proben*, um in der schlechten Luft nicht Erschöpfung zu erleiden, sind sicherlich angebracht.

Gestalten Sie die Zeit in den Kanälen unheimlich und geheimnisvoll – selbst unter dem geordneten Angbar ist ein Höhlen- und Gangsystem abenteuerlich: Hinter jedem Tropfengeräusch könnte auch der Fußtritt eines Schurken stecken, hinter jedem Schatten ein gefährliches dunkles Gelichter. Eventuell findet sich mancherorts das Skelett eines größeren Tieres oder ein glänzender 'Schatz' (z.B. eine Münze), der nach einer *Selbstbeherrschung*-Probe aus der Kloake geborgen werden könnte.

Ratten im Gemäuer

Ein aufmerksamer Held (*Sinnenschärfe*) entdeckt eine in Dunkelheit gehüllte, natürlich geformte Wandnische. Sollte er die Sache genauer betrachten, stürmen plötzlich [Anzahl der Helden] Ratten aus der Finsternis hervor. Wenn für die Tiere keine gute Fluchtmöglichkeit auf den engen Wegen besteht, attackieren sie.

Ratten

Biss: INI 9+2W6 AT 5 PA 0 TP 1W6-3 DK H
LeP 4 AuP 20 RS 1 WS - MR 0 GS 4 GW 1



Ein Toter im Dreck

Unmittelbar unter dem Einstieg in Barschensee stoßen die Helden auf die rattenübersäte Leiche von Brock, dem vermissten Dämmrigen. Eine Inspektion (*Heilkunde Wunden, Anatomie*) ergibt, dass der Mann, der in Barschensee wohnte, wohl erdrosselt und im Anschluss in den Kanal geworfen wurde; sein Schlüssel fehlt. Sollten die Helden ohne Iralda hier sein oder in ihren vorhergehenden Ermittlungen nicht mit dieser oder den Stadtbütteln gesprochen haben, muss die Identität des Toten erst geklärt werden. Lediglich die schlichte Kleidung lässt auf einen eher ärmlicheren Bürger schließen. Außerdem kann sich aufgrund der Tatsache, dass der Tote überhaupt nicht verkleidet ist, der Hinweis ergeben, dass er *vor* den Schelmischen Nächten ermordet wurde.

Wichtige Spuren

Eine auffällige Spur befindet sich unter Alt-Angbar beim Abfluss zum Haus eines reichen Bürgers (Kapellmeister Ontho Plöcksaum). Das Gitter zum Anwesen wurde mit Werkzeugen herausgelöst; der entstandene Durchgang diente als Einstieg. Dies geschieht in der Nacht auf den 2. Rahja.

In der Nacht auf den 3. Rahja erfolgt ein weiterer Einbruch in Alt-Angbar, dessen Spuren die Helden im Anschluss nachgehen können. Abhängig von der Art und Schnelligkeit ihres Vorgehens können die Helden Lanarion und Brugan in den Kanälen antreffen (siehe **Zeitplan**).

Je nachdem, wie leicht oder schwer Sie es den Helden machen wollen, können die Helden Fußabdrücke oder verlorene Gegenstände der Verfolgten finden, die zu deren öffentlich gelegenen Ausstieg in Kruming führen (in diesem Stadtteil hat die Bande ihr Versteck). Es wird empfohlen, diesem Handlungsstrang erst nach dem Fund Plöcksaums nachzugehen.

ALT-ANGBAR

Informationen: I 28, I 29 (I 28 vorausgesetzt, ab 4. Rahja auch den Bütteln bekannt)

Das auf den drei Hügeln *Gnarad*, *Dwulin* und *Bwad* liegende Alt-Angbar im südöstlichen Angbar ist das älteste Viertel der Stadt und bildet die Heimat vieler wohlhabender Bürger. Hier herrscht nicht der gesellige Trubel oder die geschäftige Betriebsamkeit der anderen Viertel, denn die zum Großteil rechtschaffenen Bewohner bleiben gerne unter sich. Bekannt ist der Stadtteil für die *Zitadelle* (ehemaliger Fürstensitz), die

Alte Vogtei (die Stippwitz' Rivale Markwardt bewohnt) und die *Halle der Kämpfer* (Rondra-Tempel).

Fragen die Helden nach Auffälligkeiten, kann nur berichtet werden, dass maskierte Narren durch die engen Gassen zögen (was eigentlich nichts Ungewöhnliches ist).

F: Kapellmeister Plöcksaums Haus

Sofern die Helden zuvor die Kanäle untersucht haben, entdecken sie, dass jemand in ein Haus in Alt-Angbar eingestiegen ist. Klettern auch die Helden (*Körperbeherrschungs-, Selbstbeherrschungs- und Klettern-Proben*) in das mit wertvollen Musikinstrumenten, edlen Möbeln und Stoffen ausgestattete zweistöckige Haus, finden sie Ontho Plöcksaum mit durchgeschnittener Kehle auf Brugan, der Begleiter Lanarions, hat Plöcksaum mit seinem vergifteten Dolch getötet – mit entsprechender Untersuchung können die Helden etwas Gift in der Wunde entdecken. Wertgegenstände und Gold wurden gestohlen; Hinweise ergeben, dass der allein wohnende Kapellmeister im Schlaf von Geräuschen überrascht wurde und beim Stellen der Einbrecher den Tod fand.

Das Haus der Schusterfamilie Birnbaum (optional)

In der Nacht von 2. auf 3. Rahja brechen Lanarion und Brugan – sofern sie nicht zuvor von den Helden ertappt werden – in ein weiteres Anwesen ein, dessen Besitzer sich zu dieser Zeit dem Feiern in Neumarkt widmen.

KRUMING

Informationen: I 31

Auf den ersten Blick hat es beinahe den Anschein, als wäre das von Bauern- und Fachwerkhäusern geprägte Kruming im Westen Angbars nach dem zerstörerischen Angriff des Feueradlers Alagrimm 1027 BF wieder zur Gänze aufgebaut worden. Doch nicht alle der wieder auf Vordermann gebrachten Häuser dieses von vielen Flüchtlingen des Jahrs des Feuers bewohnten Viertels halten das, was sie von außen versprechen: Denn hinter vielen schönen Fassaden und aufgeputzten Mauern verbergen sich teilweise noch heruntergekommene Bruchbuden und unbewohnbare Ruinen – ein Hinweis darauf, wie sehr der Angbarer Stadtrat die Pflege des äußeren Scheins schätzt. Garaldans Männer haben in einer dieser von außen unauffälligen Ruinen Anfang Ingerimm ihr Quartier bezogen, um von hier aus ihr weiteres kriminelles Vorgehen in der Stadt zu planen.

Wenn die Helden mit Kruminger Bürgern ins Gespräch kommen, erfahren sie, dass sie seit Anfang Ingerimm bereits mehrfach dunkle Gestalten um ein unbewohntes Haus herumschleichen gesehen haben. Sollten die Helden sich den Unterschlupf Garaldans ansehen wollen, treffen sie abhängig von der Tageszeit vielleicht Lanarion und Brugan an (siehe **Zeitplan** und **Kapitel 3**). Auf alle Fälle werden aber Beutegüter (etwa eine vergoldete Flöte aus dem Besitz des Kapellmeisters Plöcksaum), etwas Giftpaste (für Brugans Dolch) und Diebesgeld gefunden.

BARSCHEENSEE

Informationen: I 22

Zwischen Fürstenufer und Alt-Angbar sowie unterhalb von Neumarkt liegt das Viertel der Armen und Zufünftlosen, die, im Gegensatz zu den Bewohnern der reichen Nachbarviertel, dicht gepackte, schlichte Mietshäuser bewohnen, die nur durch recht schmale Gassen getrennt werden.

Hier können die Helden erstens die Dämmrige Iralda finden und zweitens über das Verschwinden von Brock recherchie-

ren. Über diesen erfahren die Helden, dass der allein lebende und eigenbrötlerische Dämmrige zuletzt gesehen wurde, wie er sich Aufräumarbeiten bei einer kleinen Baugrube widmete. (Garaldan spürte am 29. Ingerimm Brock hier auf, als er von dessen Besitz eines Kanalschlüssels erfuhr. Im Schatten der engen Gassen ermordete Garaldan den Dämmrigen unbemerkt und warf ihn in den Kanal, nachdem er den Schlüssel an sich genommen hatte.)

NEVE BASTEY

Informationen: –

Die Schelmischen Nächte stellen die vielleicht einzige Zeit des Jahres dar, in der das nördlich gelegene Vergnügungsviertel Neue Bastey nicht den kritischen Blicken der ordentlichen Angbarer unterliegt. Denn in Punkto Trunkenheit, Spaß und Fleischeslust macht man den unlauteren Figuren des rechtlich von Angbar unabhängigen Viertels nun gehörig Konkurrenz bzw. übertrifft diese bei weitem. Fakt ist aber, dass viele der vermeintlich anständigen Angbarer, die verschiedenste Freuden das Jahr über in der Neuen Bastey im Geheimen ausleben, offiziell Anstoß nehmen an den hier gepflegten Gewohnheiten. Hier können die Helden viele Durchreisende und Abenteurer antreffen, die sicherlich so manch interessante Geschichte erzählen. Es sei in Ihre Hände gelegt, ob dabei auch Informationen zu Garaldan und seinen Kumpanen gewonnen werden können. Bei geschickt phexischem Vorgehen mögen die Helden so eventuell in Erfahrung bringen, dass Männer aus Gareth hier vor einigen Wochen Diebeswerkzeug erstanden haben und mit großspurigem 'hauptstädtischem Auftreten' unangenehm aufgefallen sind.

HEIMELING

Informationen: –

Nordöstlich von Kruming und nordwestlich von Neumarkt liegt das auf hügelzwegische Art erbaute Heimeling. Die sanften, von Gras bewachsenen kleinen Hügel beherbergen die Wohnhöhlen vieler Zwerge. Es ist ein friedliches und idyllisches Bild, das sich Besuchern dieses Viertels bietet – und derer gibt es nicht wenige, da die in seinem Zentrum liegenden *Gaststuben Aventuriens* viele Bürger und Stadtfremde nach Heimeling locken, um sich an den kulinarischen Angeboten rund zwanzig verschiedener Tavernen zu erfreuen.

Recherchen zum Fall Lanarion bleiben in diesem Viertel fruchtlos, es sei denn die Helden suchen noch am Abend oder in der Nacht des 1. Rahja Meister Robosch hier auf, der sich bis in die frühen Morgenstunden im *Thorwalschen Drachenhaus* (Teil der 'Gaststuben') betrinkt.

DER ZEITPLAN

Der hier angeführte Zeitplan bezieht sich auf die Aktivitäten von Garaldans Männern und Lanarion. Je nachdem, wie sich die Untersuchungen der Helden gestalten, kann das Aufeinandertreffen mit Lanarion oder Garaldan variieren. Die Helden können Lanarion und Brugan sowohl bei ihrem zweiten Einbruch als auch im Versteck in Kruming erwischen. Die in Kruming versteckte Beute lässt sich zu jeder Zeit ab dem 2. Rahja entdecken. Einen allgemeinen Zeitplan zum Verlauf der Schelmischen Nächte finden Sie auf Seite 33.

Anfang Ingerimm: Garaldans Bande kommt nach Angbar.

28. Ing.: Der Händler Undrax lehnt Garaldans Angebot zu illegalen Geschäften ab.

29. Ing.: Garaldan überfällt den Dämmrigen Brock, um an dessen Schlüssel zu den Kanälen zu kommen. (Damit Brock ihn nicht verrät, wird er getötet.)

30. Ing.: Die Stadtbüttel erfahren vom Verschwinden des Dämmrigen.

1. Rah., abends: Lanarion verschwindet während einer Theatervorstellung und wird kurz darauf von Garaldans Männern über die Kanalisation entführt.

1. Rah., später Abend: Die Helden erhalten den Auftrag von Vogt Stippwitz.

1. Rah., nachts: Garaldan erpresst Lanarion mit der Bekanntheit seiner Vergangenheit und der Morddrohung an Robosch. Lanarion willigt ein, Garaldans Wunsch umzusetzen, und bricht mit einem von Garaldans Männern, Brugan, in Kapellmeister Plöcksaums Haus ein. Dabei wird Plöcksaum von Brugan getötet.

2. Rah., vormittags: Garaldans Bande und Lanarion streifen in Narrenkostümen und Masken durch Angbar, um potentielle Einbruchopfer auszuwählen. Der Großteil ihrer in der vorangehenden Nacht gemachten Beute bleibt in Kruming zurück.

2. Rah., nachmittags: Garaldan und sechs seine Leute beziehen Quartier im komfortablen *Hotel Sirbensack* und genießen beim Ausgeben ihres Geldes den angebotenen Komfort. Lanarion befindet sich mit Brugan in Kruming.

2. Rah., später Abend/ nachts: Lanarion bricht mit Brugan auf dem Weg durch die Kanalisation in das Haus der Schusterfamilie Birnbaum ein. Da sich niemand im Anwesen aufhält, kommt es zu keinem weiteren Gewaltverbrechen.

2. Rah., nachts: Lanarion und Brugan kehren mit dem Erbeuteten nach Kruming zurück.

3. Rah., tagsüber: Lanarion und Brugan halten sich in Kruming auf.

3. Rah., abends: Sofern Lanarion noch nicht gefunden wurde (oder dieser nicht in der Lage ist, seiner Verpflichtung nachzugehen), sollte einer der Helden als Halber Vogt einspringen, um beim großen Festbankett im Rathaus dessen Aufgabe zu erfüllen. Alternativ verkündet Stippwitz das Verschwinden des Halben Vogts.

Variable Zeitpunkte und Verläufe: Abhängig davon, wie schnell der Halbe Vogt ertappt wird und Garaldan gestellt werden kann, findet das Finale mit dem Bandenführer zwischen dem 2. und 7. Rahja statt. Wenn die Ermittlungstätigkeiten der Helden über den 3. Rahja hinausgehen, wird ein Held zu bestimmten Zeitpunkten als falscher Halber Vogt auftreten müssen (siehe den **Zeitplan der Schelmischen Nächte** für die Aufgaben des obersten Schelmes).



DRITTER AKT – DER VORHANG FÄLLT

Die Handlungen dieses Kapitels beginnen da, wo die Helden Lanarion und Brugan ertappen und enden im Finale mit einer öffentlichen – und von den Angbarern als Schauspiel fehlinterpretierten – Geiselnahme durch Garaldan am Neumarkt. Ort und Zeit der Konfrontation mit dem Halben Vogt, bei der die Helden Lanarion als Einbrecher entlarven, ergeben sich aus den Geschehnissen des vorangegangenen Kapitels.

HALBER VOGT IM FLAGRANTİ

Noch bevor es die Helden direkt mit dem Oberschurken des Abenteurers zu tun bekommen, erleben sie im Rahmen ihrer Ermittlungstätigkeit eine Überraschung, was den Halben Vogt betrifft: Entweder in den Kanälen, in den Häusern der Opfer oder im Versteck der Verbrecher in Kruming treffen sie auf Lanarion und Brugan. Ein erster (und falscher) Eindruck dürfte sein, dass der Halbe Vogt selbst von verbrecherischem Naturell ist und sich mit einem alten Bekannten kriminell betätigt.

Schauplatz Kruming

Gelangen die Helden ins Versteck Garaldans, während Brugan sich hier aufhält, hängt es von ihrem Vorgehen ab, wie sich die Auseinandersetzung mit ihm gestaltet. Auch wenn Brugan kein leuchtender Stern der Weisheit ist, versperrt oder verbarrikiert er Hinter- und Haupteingang des Hauses, um das Eindringen unerwünschter Gäste zu verhindern. Bei Anklopfen an einer der Türen wird sich Brugan auf einen Kampf einstellen und einen Hinterhalt vorbereiten. Die zweite und geschicktere Methode wäre, über ein Fenster im ersten Stock einzusteigen. Dabei sind jedoch *Klettern*-Proben erforderlich, deren Misslingen neben den SP für einen Sturz auch Lärm verursachen könnte, der Brugan auf den Plan ruft. Das Problem am Eindringen über den ersten Stock ist, dass das Haus an manchen Stellen vom Einsturz bedroht ist, weshalb unbedachte Schritte der Helden zu schweren Verletzungen führen könnten. Da die Helden aber den maroden Zustand von Treppen und Boden schnell sehen können, werden sie hoffentlich Vorsicht walten lassen. *Sinnschärfe*-, *Baukunst*- und *GE*-Proben begünstigen sicheres Voranschreiten.

Sofern im Haus, halten sich Lanarion und Brugan in dem kleinen Raum im Erdgeschoss auf, in dem sich auch die Beute befindet. Der Raum, zu dem nur ein einziger Zugang besteht, ist relativ schnell auszumachen, weil er der einzige ist, der nicht durch Trümmer versperrt ist. Auch wenn die Helden Brugan und Lanarion in der Nacht im Schlaf überraschen (*Schleichen*-Probe), wird Brugan sich mit aller Gewalt – und seinem vergifteten Dolch – wehren.

Abhängig davon, ob die Helden vor oder nach der Nacht zum 3. Rahja ins Haus eindringen, finden sie gestohlene Instrumente (Plöcksauts Flöte), Schmuck und Geld im Wert von etwa 400 bis 800 Dukaten.

Schauplatz Tatort

In den beiden Nächten vom 1. auf den 2. und vom 2. auf den 3. Rahja brechen Lanarion und Brugan in Alt-Angbarer Häuser ein. Sofern die Helden die beiden nicht bereits tagsüber am 2. Rahja in Kruming gestellt haben, können die Helden Lanarion und Brugan bei ihrem zweiten Bruch überraschen. Sie

können dabei zwischen zwei Optionen wählen: Die Helden treffen auf Lanarion und Brugan, während Lanarion das Metallgitter zur Villa Birnbaum entfernt; oder Lanarion und Brugan sind bereits ins Haus gestiegen und werden dort oder bei ihrem Abstieg von den Helden überrascht.

DIE AUSEINANDERSETZUNG

Egal, auf welche Weise der Kontakt zu Lanarion und Brugan zustande kommt, folgendes geschieht, wenn die Helden die beiden zu Gesicht bekommen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr könnt zwei Männer erkennen, deren Körper teilweise in Schatten gehüllt sind. Der größere der beiden macht mit seinen mächtigen Armen den Eindruck eines erprobten Kämpfers, der etwas kleinere, aber dennoch kräftig wirkende Mann ähnelt von der Statur [Name des Helden, der Lanarion ähnlich sieht]. Als er sich leicht dreht und ein wenig Licht auf sein Gesicht fällt, wird euch auch klar, um wen es sich handelt: Es ist Lanarion, der Halbe Vogt.

Sobald Brugan die Nähe der Helden bemerkt, zieht er seinen Dolch und versucht, den Nächststehenden zu attackieren. Lanarion steht, sofern er nicht bereits von den Helden überwältigt wurde, zunächst wie versteinert da und entscheidet sich schließlich dafür, den Helden zu helfen: Er stößt Brugan von hinten oder der Seite zu Boden. Unmittelbar vor dieser Handlung zeichnet sich ab, dass Lanarion mitnichten auf Seiten Brugans steht – oder er sich nun angesichts der Übermacht der Helden auf die vermeintlich stärkere Seite schlägt. Während der muskulöse Schläger auf brachiale Weise versucht, seinen von einer zähen Paste benetzten Dolch anzubringen, macht Lanarion keine Anstalten, Paroli bieten zu wollen. Im Gegenteil, fast scheint es, als würde der Halbe Vogt erleichtert über das Auftreten der Helden sein.

Brugan ist ein guter Kämpfer, der sich allerdings wie ein wild gewordenes Tier benimmt und seine gesamte Energie für Angriff statt Verteidigung verwendet – da er davon ausgeht, dass ihm wegen des Waffengifts ein Treffer genügen würde, seine Gegner auszuschalten.

Letztlich sollten die Helden Oberhand gewinnen.

Brugan

Dolch:

INI 12+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+2 (+ Gift)* DK H
LeP 35 AuP 39 RS 1 WS 8 MR 3 GS 7

* Kelmon (Stufe 5): 4W6 SP; vollständige Lähmung/ 2W6 SP; FF, GE, KK halbiert, Dauer 6 SR

EINE SCHWERE ENTSCHEIDUNG

Nun können alle Puzzleteile zu einem Gesamtbild gefügt werden, denn Lanarion erzählt den Helden sowohl von den aktuellen Geschehnissen als auch von seiner Vergangenheit in Gareth. Lanarion kann den Helden darüber hinaus mitteilen, dass sich der Anführer der Bande zur Zeit mit sechs weiteren Männern im Hotel *Sirbensack* aufhält.

Nachdem klar wird, dass Lanarion nur aufgrund der Erpressung Garaldans mit diesem kooperierte, trägt der Halbe Vogt

eine große Bitte an die Helden heran: Sie mögen sein Geheimnis für sich behalten und somit verhindern, dass seine früheren Taten zum Verlust seines Bürgerrechts führen. Ferner bittet er sie, für ihn die Notlüge über eine erfundene rechtschaffene Vergangenheit zu bestätigen, um eine mögliche Aussage Garaldans als Unwahrheit darzustellen. Diesen überaus großen Gefallen könnte Lanarion nur mit kostenlosen Diensten in der Schmiedewerkstatt vergelten; aber die flehende Bitte stammt von einem wirklich Geläuterten, der sich auf dem besten Wege befand und auch sicherlich weiterhin befinden wird, wenn man ihn lässt.

Hier gelangen die Helden zu der vielleicht schwierigsten Entscheidung des gesamten Abenteuers: Belügen sie eine ganze Stadt, um das Bild eines anständigen Bürgers nicht zu zerstören, der das Symbol eines fröhlichen interkulturellen Brauchs ist? Eine Enthüllung des früheren Lebens des Zugezogenen würde nur Öl ins Feuer der konservativsten Rechtschaffenen gießen, die die Integration Fremder ohnehin seit jeher verhindern wollen.

Erfährt Stippwitz die Wahrheit, wird er Lanarion insgeheim verhaften lassen müssen – ein veritabler Skandal! Vielleicht sind die Helden für den verschwundenen Halben Vogt schon in dessen Rolle geschlüpft – dann ließen sich andere Arrangements aushandeln, während die Helden die Maskerade aufrechterhalten könnten – oder gar sollten. Es ist ganz Ihrer Runde überlassen, wie Sie Lanarions Schicksal gestalten wollen.

EIN PARRENSICHERES FINALE

KÄMPFE IM SIRBENSACK

Garaldan und seine sechs Männer wohnen im besten Hotel der Stadt am Neumarkt, dem berühmten *Sirbensack*. Der mehrstöckige Prachtbau bewirbt zahlungskräftige Gäste, die oft auf Geschäftsreise in Angbar sind, oder Adelige, die hier die privilegierte Behandlung erhalten, den ihnen die adelsfernen Angbarer ansonsten meist nicht zubilligen. Speiseraum und hauseigene Taverne befinden sich im Erdgeschoss; der Keller dient als Lagerort von zahlreichen erlesenen Tropfen; in den oberen Stockwerken findet man in Größe und Luxus variierende Gästezimmer.

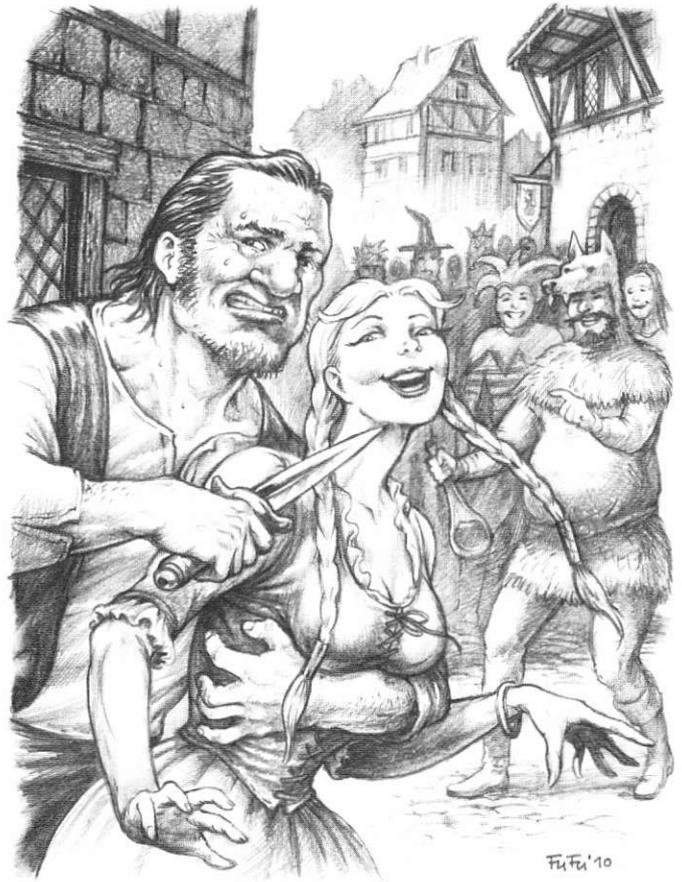
Im Foyer können die Helden die Zimmernummern der zuletzt eingetroffenen Gäste und somit auch der Schurken erfahren. Welches davon das Zimmer Garaldans ist, lässt sich jedoch nicht herausfinden. Wenn Sie mögen, sind einige der Schurken so im Haus verteilt untergebracht, dass die Helden (mit oder ohne Unterstützung durch Stadtbüttel) sie durch leises Vorgehen überraschen und in ihren Zimmern schnell außer Gefecht setzen können. Garaldan dürfte aber wegen seiner Wachsamkeit die Vorgänge bemerken, bevor er geschnappt wird, und will von seinem Stockwerk aus in den Innenhof des Gebäudekomplexes klettern. Da der einzige Ausgang hier durch das Hauptgebäude führt, können ihn die Helden schließlich im Erdgeschoss in einem der Räume zum Neumarkt stellen. Zwei bis drei von Garaldans Männern verteidigen ihren Anführer noch erbittert in den Gängen und Räumen des Hauses.

6 Schurken

Dolch: INI 10+IW6 AT 12 PA 10 TP 1W6+1 DK H
LeP 29 AuP 34 RS 1 WS 6 MR 2 GS 7

APPLAUS DEM TÖDLICHEN SCHAUSPIEL

Nachdem die Männer Garaldans besiegt sind, können sich die Helden schließlich um den glücklosen Anführer selbst kümmern, der den Augenblick unbedingt nutzt, auf den Neumarkt zu fliehen. In der Folge werden die schelmenhaften Angbarer die dramatischen Vorgänge auf dem schönen Platz als spannende und lustige Aufführung missverstehen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Garaldan, der von allen Seiten bedrängt wird und mit dem Rücken zur Wand steht, springt plötzlich auf beeindruckend gewandte Weise durch ein geöffnetes Fenster hinter ihm. Während ihr euch daranmacht, ihm zu folgen, hört ihr vom Neumarkt begeisterten Applaus: Offenbar haben zahlreiche maskierte Bürger den Sprung Garaldans mit angesehen und als akrobatische Schauseinlage interpretiert. Doch ein noch obskureres Bild einer närrischen Stimmung ergibt sich, als Garaldan hektisch nach einer jungen Frau greift, diese fest an sich presst und ihr seinen Dolch an die Kehle setzt. Statt den Ernst der Lage richtig zu deuten, hört ihr zahlreiche lachende Stimmen aus den Reihen der Menge heraus, die keine anderen Worte finden, als 'Oho' oder 'Aha'. Und mehr noch: Als ihr die Bühne des falschen Schauspiels betretet und euch Garaldan zuwendet, steigert sich das Vergnügen der Zuschauer ob eures Auftrittes sogar. "Seht mal, die sind als Abenteurer verkleidet!", hört ihr einen kleinen Jungen rufen, eine Frau ruft: "Seht, echte Helden!". Menschen und Zwerge bilden mitten am Neumarkt einen Kreis um euch und Garaldan, der seine kichernde Geisel schützend vor sich hält. "Lasst mich gehen, oder die Frau stirbt!", schreit er, während seine Verzweiflung vom Beifall der Narren untermalt wird.

Für die Helden gilt es nun, Garaldan zu schnappen, ohne dass er die Geisel oder jemand anderen verletzen kann – sei es, dass ein Held sein diplomatisches Geschick einsetzt, jemand versucht, sich von hinten an Garaldan heranzuschleichen, oder man gezielte Wurfgeschosse in Erwägung zieht.

Sobald die Bürger merken, dass echtes Blut im Spiel ist, oder sie erkennen, dass es sich um kein Schelmenstück handelt, ändert sich die Stimmung schlagartig. Etliche werden in Panik fliehen oder dem Schauspiel mit deutlichem Abstand zusehen, manch aufgebrachte Männer werden sich bei einem Versagen der Helden aber auf Garaldan stürzen und das Werk vollenden.

Garaldan

Dolch: INI 12+IW6 AT 14 PA 14 TP IW6+1 DK H
LeP 31 **AuP** 37 **RS** 1 **WS** 7 **MR** 4 **GS** 7

EPILOG

Vogt Stippwitz hört sich die Schilderungen der Helden und Lanarions zu den Vorfällen der letzten Tage an. Je nachdem, ob Garaldan Lanarions kriminellen Hintergrund noch enthüllen kann oder die Helden über die Vergangenheit des Halben Vogts lügen, ist der weitere Verlauf der Schelmischen Nächte und von Lanarions Zukunft weitgehend offen (siehe **Eine schwere Entscheidung**).

Eine Möglichkeit wäre, Stippwitz eine Halbwahrheit über die Beweggründe zur Flucht Lanarions vor Garaldan aus dem Theater aufzutischen: Lanarion als ehrlicher und anständiger Bürger Gareth's hätte die Bande damals verraten und musste nun um seine Sicherheit fürchten. Dass Lanarion sich an den Einbrüchen in Angbar beteiligte, müsste niemand außer den Helden erfahren – es liegt also ganz bei ihnen.

Selbst wenn das Verschwinden Lanarions nicht öffentlich kundgemacht wurde (weil einer der Helden womöglich von Anfang an als Halber Vogt eingesprungen ist) und Stippwitz die Geschichte der Helden akzeptiert, bleibt ein Problem: Der im Trubel der Geiselnahme (und der Morde) hellhörig gewordene Stadtrat verlangt eine Erklärung. Stippwitz und die Helden könnten hier Garaldans Bande als unabhängig operierendes Gesindel hinstellen.

ОВАТІОНЕП – DER LOHN

Für eine erfolgreiche Teilnahme am Abenteuer bekommt jeder Held – neben der materiellen Vergütung durch Stippwitz – pauschal 250 AP. Besonders gute Ideen und engagierte Ermittlungsarbeit können mit zusätzlichen 50 bis 150 AP belohnt werden. Spezielle Erfahrungen ergeben sich abhängig vom Vorgehen der Helden in *Sinnenschärfe*, *Körperbeherrschung*, *Stimmen Imitieren*, *Menschenkenntnis*, *Gassenwissen* und *Schauspielerei*.



MUMMENSCHAUZ UND MASKEPSPIEL

VON MARTIN JOHN

Stichworte zum Abenteuer: Erzbösewichte und echte Helden, Jäger und Gejagte, eine Stadt am Abgrund, Katastrophen, Ausschreitungen, Masken und wehende Umhänge

Spielort: Mengbilla

Zeit: in der aventurischen Gegenwart (um 1033 BF)

Helden: 3–5

Erfahrung: Einsteiger bis erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel bis hoch / Meister: mittel

»Überall Zwietracht und Neid, Hass und Angst, bodenloses Misstrauen und ewige Friedlosigkeit. Nacht für Nacht träume ich von einer Heimat – Travia, mein Gänschen: Mir scheint, als habe ich stets von Mengbilla geträumt.«

—Torxes von Freigeist, im Winter 1032 BF



DAS ABENTEUER

Als Zünglein an der Waage im Spannungsfeld aventurischer Großreiche liegt und gedeiht Mengbilla wie eine pflückreife Frucht für einen Schurken von Format. Die Helden werden zu Spielfiguren im perfiden Plan von *Torxes von Freigeist*, Chaos zu stiften, Macht an sich zu reißen und vor allem sein groteskes Spiel zu spielen. Sie müssen an Heldenhaftigkeit und Fähigkeiten weit über ihre Möglichkeiten hinauswachsen, um die Stadt und ihre eigene Haut zu retten. Dazu durchlaufen sie eine dramatische Entwicklung: Von dienstbeflissenen Bütteln fragwürdiger Auftraggeber werden sie zu gejagten Jägern, die aus dem Verborgenen heraus um Wohl und Wehe der Bevölkerung ringen, während sie gleichzeitig um ein Symbol der Freiheit in hoffnungslosen Zeiten kämpfen. Schließlich werden sie im Schutz von Masken und ausgestattet mit ungeahnten Kräften zu Heldenfiguren einer ganzen Stadt.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Mengbilla ist eine flatterhafte Braut und macht dem alanfanischen Imperium, dem Kalifat und dem Horasreich gleichermaßen schöne Augen. Natürlich denkt sie nicht im Traum daran, sich auch tatsächlich an einen der kraftstrotzenden Kavaliere zu binden, die sie mal galant, mal mit Nachdruck umgarnen. Die Unabhängigkeit, die eigene Flotte und die unermüdlich schuftenden Sklaven verschaffen Mengbilla gewaltigen Reichtum und Weltgeltung. Der rast- und ziellose Torxes von Freigeist kehrt in diese Stadt zurück, die schmerzvolle Bedeutung für ihn besitzt, weil er hier seine zu früh verstorbene Gefährtin kennen gelernt hat. Der Schwarz-

schelm hat instinktiv nicht nur die Verlockung, sondern auch die Schwachstelle Mengbillas erkannt und nutzt sie für sein bizarres Spiel: der Streit der Gilden und der fehlende innere Friede.

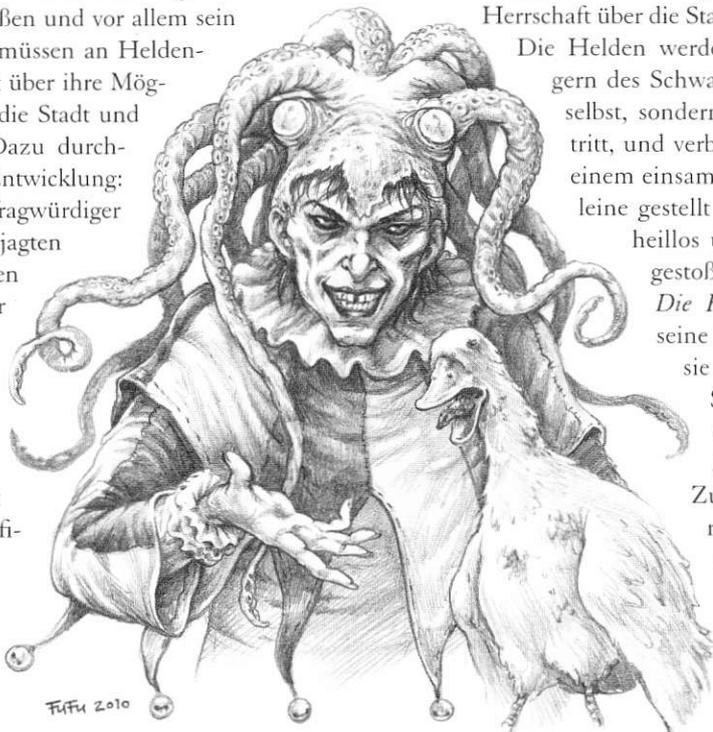
Kurz: Die allgemeine Uneinigkeit stellt den Schlüssel zur Herrschaft über die Stadt dar.

Die Helden werden zunächst zu Handlangern des Schwarzschemls, der nicht als er selbst, sondern maskiert in Erscheinung tritt, und verbünden sich schließlich mit einem einsamen Helden, der auf sich alleine gestellt mit der Rettung der Stadt heillos überfordert ist: einem ausgestoßenen Kämpfer, genannt: *Die Kralle*. Als die Helden in seine Fußstapfen treten, werden sie selbst zu Kämpfern in den Schatten, die alles daran setzen, eine im Chaos versinkende Stadt vor dem Zusammenbruch zu bewahren, denen eine Rückkehr in die Gesellschaft jedoch versagt bleibt. Doch auch die Helden sind den Fähigkeiten eines Erzbösewichtes nicht ohne weiteres gewachsen. Um ihrem Feind überhaupt

Paroli bieten zu können, entbrennt auf verschiedene mächtige Artefakte eine wilde Jagd, deren Erfolg oder Misserfolg die finale Auseinandersetzung maßgeblich beeinflusst.

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

Das Abenteuer ist so angelegt, dass Sie und Ihre Spieler über weite Strecken völlige Handlungsfreiheit haben. Nur an gewissen Schlüsselszenen sollten sich die Geschehnisse wie



TIPPS ZUR DARSTELLUNG

Sollten auch Ihre Helden zu 'Superhelden' in den Augen der Mengbillaner werden, sollten Sie folgendes beachten:

- ☞ Superhelden sind nicht grau, sondern stets in satten Farben anzutreffen: Blutrot, Rabenschwarz, Grellbunt. Einzelne Charaktereigenschaften sind typisiert und überhöht. Torxes kann darum durchaus in allen Rollen 'überkandidelt' dargestellt werden.
- ☞ Sie besitzen Accessoires oder Marotten, an denen sie sofort erkennbar sind: ein Kostüm, ein Requisit (Torxes' Gänslein, Brassians Maske), ein auffällig keckerndes Lachen, eine besonders kehlige Stimme.
- ☞ Sie verfügen über übermenschliche Fähigkeiten, die in Brassians Fall durch seine Hilfsmittel möglich sind, in Torxes' Fall durch seinen genialen Wahnsinn, neben dem Lolgramoth-Pakt und seiner Schelmenmagie.
- ☞ Stets ist ihre wahre Identität verschleiert – hinter der übermenschlichen *Kralle* verbirgt sich der Mensch Brassian. Was sich hinter Torxes verbirgt, hat der Wahnsinn überlagert, aber auch der Schwarzscheml hat eine menschliche Geschichte.
- ☞ Sie verwenden Pseudonyme, die bestimmte Kennzeichen verdeutlichen: die 'Kralle', der 'Freigeist' – vielleicht auch 'Schatten', 'Faust', 'Fuchs' etc. Vgl. dazu auch die Beinamen von berühmten Persönlichkeiten.

in einem Trichter zu jenen Ereignissen bündeln, wie sie im Abenteuer in etwa vorgesehen sind. So können Sie ein freies Spiel in einer vor Leben und Herausforderungen wahrhaft brodelnden Stadt ermöglichen, ohne der Handlung ein unnötiges Korsett aufzulegen. Andererseits soll Ihnen die Arbeit mit möglichst vorherseh- und planbaren Schlüsselszenen erleichtert sein.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Mummenschanz und Maskenspiel kann als Zwischenspiel zwischen zwei Abenteuerblöcken an weit entfernten Schauplätzen Aventuriens eingeflochten werden. Ausgangspunkt ist eine Schiffspassage, die die Helden (wenigstens als Zwischenstation) nach Mengbilla führt. Die Helden reisen als Passagiere an Bord der *Wetterkatze*, die als Fernhandelsschiff mit ungewöhnlichen Ladungen und Einzelfahrten auf der Jagd nach dem großen Gewinn ist. Ihre Kapitänin *Khorianna von Brabak* (geb. 1001 BF, gertenschlank, rothaarig, befehlsgewohnt) ist eine waschechte Bukanierin, die peinlich darauf achtet, dass sich kein Unbefugter ihrer gut verhüllten Fracht nähert. Den Helden und der frisch zusammengestellten und wild zusammengewürfelten Mannschaft gegenüber ist sie freundlich und achtet eine einmal eingegangene Vereinbarung hoch. Mehr zur Seefahrt finden Sie in **Efferds Wogen**.

HAIE AN BORD

Eine halbe Tagesreise bevor sich das Schiff der Helden dem Hafen von Mengbilla nähert, findet eine der berüchtigten Kontrollen durch Schiffe der so genannten 'Haiflotte', der Galeeren Mengbillas, statt. Auf Triremen schließen die Zöllner zur *Wetterkatze* auf und erklimmen das Schiff. Kapitän Kho-



DER STADTSTREICHER IN MUMMENSCHANZ UND MASKENSPIEL

Für Rahjophrast Rosenkron ist Mengbilla ein ungewohnt raues Pflaster, wo jeder seiner Fehler sogleich mit heftigen Reaktionen beantwortet wird – oder völlig ignoriert, weil alle, mit denen er zu tun hat, noch viel verwerflicher agieren (S. 6ff.). Darum braucht er besonders dringend Hilfe und Schutz der Helden.

Dafür aber ist Rahjophrast fasziniert von den Taten der *Kralle* und Feuer und Flamme, aus den Ereignissen und der Heldengestalt seine spannendsten Taleromane zu gestalten. Aber auch die Taten der Helden entgehen Rahjophrast nicht, der alsbald das Bändchen »[Heldennamen] im Bann der Kralle« herausgibt. Darin ist unangenehm authentisch die Situation der gejagten Jäger abgebildet (neben einigen haarsträubend unwahren Episoden bei der Gilde der Kurtisanen). Für die Helden ist der Stadtstreicher spätestens dann von unschätzbbarer Hilfe, wenn es darum geht, den Mythos der *Kralle* zu kreieren und in der Stadt populär zu machen. Wer wäre besser geeignet als der große Geschichtenerzähler der Alrique-Episoden, eine Figur zur sagenhaften Gestalt auferstehen zu lassen? Seine Kontakte zum Druckhaus der Wissenschaften sind bestens, weshalb Rahjophrast in der Episode **Zeichen der Liebe** (Seite 57) zum Katalysator werden kann.

Das vorliegende Abenteuer spielt mit symbolhaften Helden- und Schurkengestalten, die gegeneinander konstruiert sind: Dies stellt eine augenzwinkernde Hommage an das amerikanische Genre der Superhelden und Superschurken dar und spart nicht mit Anspielungen und Parallelen. Sie können diese Ebene ganz nach dem Geschmack Ihrer Gruppe betonen, abschwächen oder gänzlich ignorieren.

rianna muss dies fluchend zulassen – Mengbilla holt sich seinen Zoll, so oder so. Nicht nur Schiff und Mannschaft werden sorgsam inspiziert, sondern auch die Helden, die wie alle auf Krankheiten untersucht werden, die Mengbilla schon mehrfach schwer getroffen haben (u.a. Pocken, Fleckfieber, Gilbe). Diese Prozedur läuft nicht ohne Spöteleien ab, wird aber korrekt durchgeführt. Diese Beschäftigungen nutzt ein Handlanger von Torxes und verbirgt sich heimlich unter Deck. Im Verlauf der Nacht macht sich der als Matrose getarnte Saboteur an seine Arbeit.

HAFEN VORAU!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Pfeilschnell jagt das Schiff durch die Nacht. Dumpf schlagen die Wellenberge an den Rumpf. Gebannt starrt die Mannschaft auf das Feuer des trutzigen Leuchtturms im Hafen, das kalt hinter grauen Wolkenfetzen glimmt. Windböen lassen die Lichter der Stadt erzittern, die sich rasch nähert. Nachtblaue See und schattenschwarzer Himmel verhehlen den Blick zurück zur Achtertrutz. Im

Bann des finsternen Antlitzes von Mengbilla habt ihr schon lange kein Kommando der Steuerfrau mehr vernommen. Da! Ein ferner Blitz erhellt das Firmament für die Kürze eines Augenblicks: Niemand steht am Steuerrad.

Der Saboteur hat ganze Arbeit geleistet. Bevor er an ein Fass geklammert in der Dunkelheit erschwunden ist, hat er im Laufe der Nacht die **Takelage** so verknötet, dass die Segel nicht mehr durch wenige Handgriffe bedient werden können, die **Halteseile der Ladung** unter Deck angeschnitten oder ganz gelöst (so geraten Teile der Ladung in Schiefelage und vor allem Brandöl und Alchemika werden zur Gefahr), die **Steuermechanik** des Schiffes blockiert und die **Steuerfrau Chorana** mit einem Dolchstoß in den Rücken ausgeschaltet und über Bord befördert.

Ob es zur Konfrontation mit dem Saboteur kommt, hängt von der Wachsamkeit der Heldengruppe ab. Spätere Nachforschungen nach diesem Saboteur etwa bei der Haifischflotte ergeben keine Hinweise: Man erinnert sich schlicht nicht an einen Fahrgast, der hin-, aber nicht zurückfuhr.

ZEIT FÜR HELDEN!

In wenigen Augenblicken müssen die Helden sowohl die Situation überblicken als auch geeignete Maßnahmen ergreifen, um die Katastrophe so weit wie möglich abzumildern. Die *Wetterkatze* rast mit vollen Segeln an der Leuchtturmsinsel (*Insula Qua-*

rantina, siehe Karte auf Seite 50) vorbei frontal auf die Hafenanlagen zu. Die Besatzung begreift ihr drohendes Schicksal erst langsam und benötigt unbedingt klare Führung. Sollte durch die Schiefelage des Schiffes, das Feuer oder den nahenden Aufschlag eine Panik ausbrechen, dann retten sich einige Matrosen durch einen Sprung ins Hafenbecken und werden (wie etwaige Helden auch) später aus dem Wasser gefischt. Echte Helden hingegen finden genug zu tun. Fordern Sie den Helden je nach Ideen und Können Proben auf *Seefahrt* oder *Boote fahren* oder entsprechende Talente für geistesgegenwärtige Landratten ab. Mit Kraft lässt sich dem Aufprall auf der Kaimauer die schlimmste Härte nehmen – ganz zu schweigen davon, keine ankernden Schiffe zu rammen und dabei in Brand zu setzen. Denn genau dieser bricht unweigerlich im Innern der *Wetterkatze* aus, weil die alchemische Ladung sich vermischt hat.

Es dauert nur wenige Augenblicke, bis sich eine entsetzte Menge um den Ort der Katastrophe eingefunden hat und beginnt, die Seeleute rasch aus dem Hafenbecken zu fischen. Dann jedoch detoniert die Ladung, brennende Säuretropfen regnen über allen Anwesenden herab und stecken die Takelage aller in der Nähe befindlichen Schiffe und einige Gebäudedächer in Brand. *Khorianna* wird von einem großen Spritzer des niederhöllischen Gebräus ins Gesicht getroffen und entsetzlich entstellt. Um die Motivation ihrer Spieler zu erhöhen, können auch einzelne Helden auf ähnliche Weise, wenngleich nur vorübergehend, betroffen sein.

IN DEN GASSEN DER STADT

Die Heldengruppe ist in Mengbilla angekommen und erfährt ein frostiges Willkommen von den Geschädigten. Im folgenden Kapitel des Abenteuers werden sie zunächst ohne ihr Wissen von Torxes auf die Jagd nach seinem Widersacher (der *Kralle*) angesetzt, um selbst nicht für die angerichteten Zerstörungen verantwortlich gemacht zu werden. Ihre Aufgabe als Spielleiter ist es, die Recherche nach dem vermeintlichen Missetäter in der finsternen Stadt zu einem schaurigen Erlebnis zu machen, die schließlich darin mündet, dass sie den Gesuchten in seinem Geheimversteck in der Spitze des Leuchtturms stellen. Verwenden Sie dazu die folgenden Szenen und Module. Nutzen Sie darüber hinaus ausdrücklich die Möglichkeit zur Erkundung und zum freien Spiel in der Stadt ganz nach Lust, Laune und Verve Ihrer Spielrunde (vgl. **Patrizier 95ff.**). Irgendwann sollten die Helden findig genug sein und zum Leuchtturm kommen, bis dahin können Sie Ihren Spielern alle Zügel in die Hand geben.

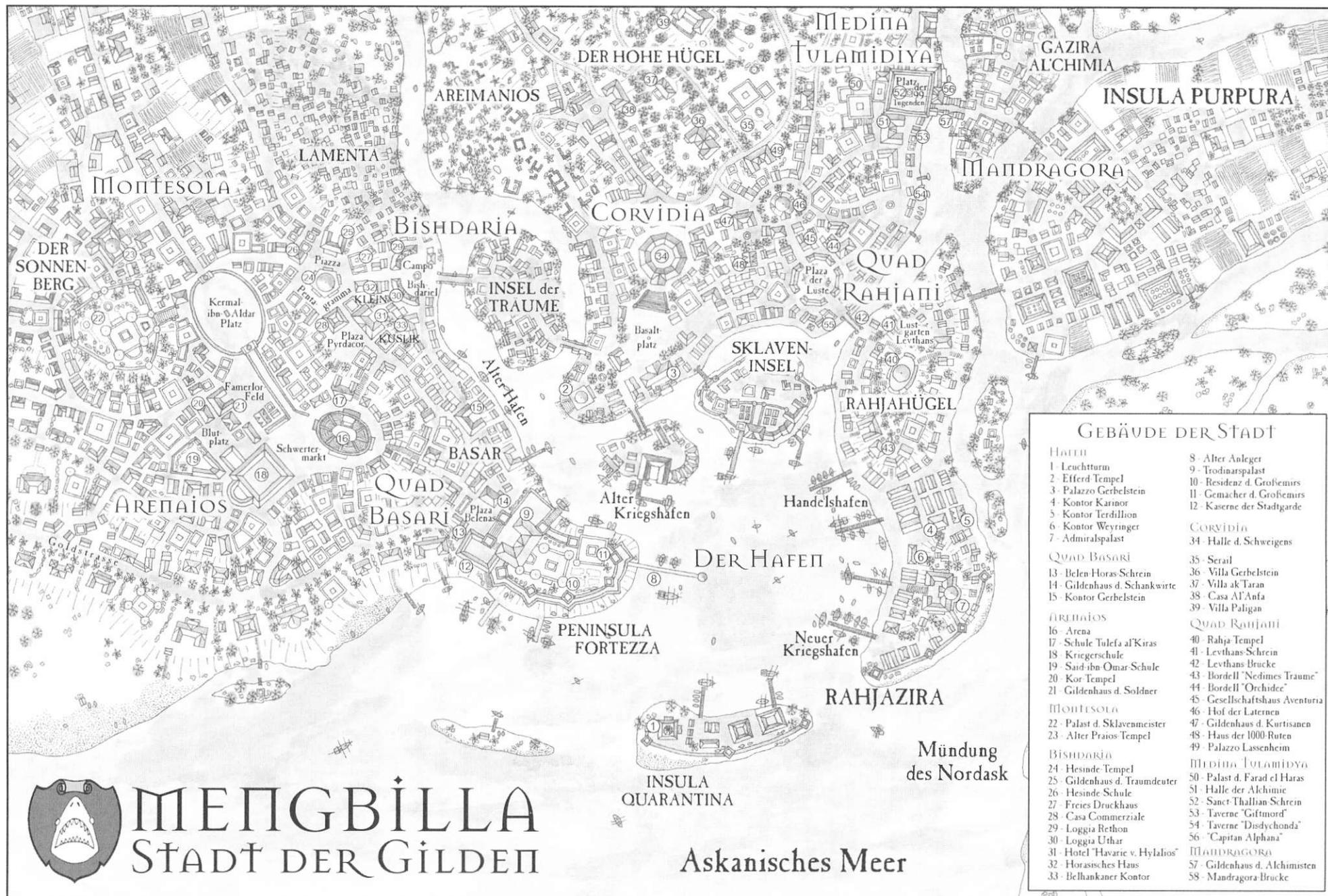
HERZLICH WILLKOMMEN IN MENGBILLA!

Nachdem die triefnassen Helden aus dem Hafenbecken gezerrt wurden, stehen sie einem geifernden Pöbel gegenüber, der sie nur deshalb nicht an Ort und Stelle schnell und unbürokratisch zur Verantwortung zieht, weil die angerichteten Schäden so unerhört sind und nach einem Richtspruch von höherer Instanz verlangen. Die Helden stehen vor einer geschlossenen Front verletzter Hafendarbeiter, verwundeter Seeleute und schmutziger Dirnen, die soeben ihren Kameraden oder ihr Dach über dem Kopf verloren haben. Es kann neben Schmähungen und Flüchen zu Handgreiflichkeiten kommen, denen die angeschlagenen Helden jedoch nicht zum Opfer fallen sollten.

Steigern Sie den Druck auf die Situation: Obwohl die Helden offensichtlich selbst Opfer einer Sabotage sind, will ihnen niemand Gehör schenken. Im Gegenteil verfestigt sich die Meinung der Menge, dass man es hier mit den Übeltätern zu tun habe, die eine harte Strafe verdienen. Lassen Sie die Helden die Bedrohlichkeit ihrer Situation spüren, reagieren Sie auf Unschuldsbeteuerungen und Erklärungen jedoch unerbittlich irrational und mit steigender Aggressivität. Die Menge kommt erst zum Verstummen, als sich eine Sänfte nähert. Bereitwillig macht man ihr Platz, dem Transportmittel entsteigen *Salmiradai Zulipan* und zwei bleiche Lakaaien.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einer knappen Geste verschafft sich die blass geschminkte Dame in wallend weinroten Gewändern Respekt, während einer ihrer nicht minder blassen Lakaaien unentwegt in ihr Ohr flüstert. "Volk von Mengbilla!", hebt sie nach einer Weile an zu sprechen, und ihre Stimme ist trotz des Windes schneidend und klar. "Schreckliches geschieht in dieser Stadt und Schreckliches ist hier und heute erneut geschehen. Ihr wollt Euch auf diese Fremden stürzen und sie zur Verantwortung ziehen, doch Ihr träfet die Falschen! Leiden wir nicht alle seit Wochen unter der schwarzmaskierten *Kralle*? Und nun sollen für dessen neuerliche Untat diese Fremden büßen?" Erneut neigt sie den Kopf zu einem ihrer Diener, der unruhig ihre Aufmerksamkeit begehrt, und schenkt ihm einige Zeit ihr Gehör. "Die Fremden sollen", beginnt sie wiederum zu sprechen, "beweisen, dass sie keine Komplizen der *Kralle* sind, indem sie uns und euch den Kopf des wahren Täters zu Füßen legen." Verhaltener Jubel gewinnt zögerlich an Kraft. Alle Augen sind auf euch gerichtet.



VON LOLGRAMOTHS UNRUHIGEN FINGERN ODER: DER AUFSTIEG EINES HALVPEK.

Mengbilla kann weder erobern noch im Handstreich genommen werden. Beides verhindern die kaum überwindbare Streitmacht an Waffenfähigen und die große Anzahl an Gilden, die argwöhnisch darauf achten, dass keiner ihrer Gegner zu viel an Macht gewinnt. Doch mit seinen Verbindungen in die Schwarzen Lande, einem prall gefüllten Schatzkästchen und finsternen Möglichkeiten, von denen andere Verbrecher nur träumen können, gelang es dem stets hinter Masken oder starker Schminke verborgenen *Torxes von Freigeist* sehr schnell, eine der großen Neuen in ein Werkzeug seiner Pläne umzuwandeln: die Gilde der Traumkrauthändler. Dort war man ohne großes Zögern bereit, den wachsenden Kreis der Kunden, die für einige Momente der Flucht in eine Traumwelt willens sind, jeden erdenklichen Preis zu zahlen, mit den hochwirksamen Rauschkräutern und heimtückischen Arzneien zu versorgen, die der Fremde überreich und kostengünstig beschaffen konnte. Der Aufstieg in der Gilde der Traumkrauthändler war danach nur eine Frage der Zeit.

Mittlerweile gefällt sich *Torxes* als *Eulrich Tobritsch* in der Rolle des ersten Beraters und eilfertigen Handlungers der bekannten Gildenanführerin *Salmira dai Zulipan* (geb. 965 BF, hohe Wangenknochen, schmale Lippen, hochmütig, s. **Patrizier 105**). Stets umhuscht er sie und würzt – seiner Hofnarrenrolle in den Schwarzen Landen nicht unähnlich – seine geflüsterten Ratschläge stets mit leisen Prisen des Zweifels, des Misstrauens und der Unsicherheit. Das dienstbeflissene Gebuckel nach der Art eines feigen Buchhalters ist selbstverständlich nichts als hämisches Schmierentheater. *Salmira* und ihr Geschäft sind mittlerweile von den Warenlieferungen aus *Torxes* geheimem Laboratorium vollkommen abhängig, auch hat sie auf sein Betreiben hin bereits sämtliche engen Freunde in der Gilde vergraut und ist nichts weiter als eine blasse Marionette in den Händen ihres sinistren Puppenspielers.

Zwischen *Torxes* und der Macht über Ordnung und Chaos in Mengbilla stehen acht weitere Gilden. Sein finsterner Plan besteht nun darin, wenigstens vier zusätzliche Gilden so einzuschüchtern und zu instrumentalisieren, dass er – unerkannt und völlig ohne eigenes Risiko – über die Mehrheit im Rat der Stadt verfügen kann. Völliges Chaos zu stiften und die Gilden gegeneinander auszuspielen, ist allerdings bereits ein Spiel für *Torxes*, das ihm viel Freude bereitet. Am Ende stellt er sich eine Kakophonie aus Misgunst, Hader und Streit vor, die er wie der Dirigent sein Orchester nach Gusto führen kann. Dazu ist ihm jedes Mittel recht. Die angerichtete Zerstörung im Hafen bewirkt bereits, dass die Gilde der Seefahrer durch innere Schuldzuweisungen im Rat der Stadt nicht mehr geschlossen auftreten kann.

Torxes ist bereits vor langer Zeit einen Pakt mit der Herrin der trippelnden Schritte eingegangen und befindet sich im vierten Kreis der Verdammnis.



Vormals abgelehnte Argumente für die Unschuld der Helden finden schlagartig Gehör, vor allem als man aus den hinteren Reihen das Symbol der Kralle heranträgt, das in diesem Moment am Tatort gefunden wurde: eine metallene Kralle mit angefeilten Krallenspitzen, einem Wurfstern nicht unähnlich. *Salmira* zeigt sich zwar für knappen Dank empfänglich, zieht sich jedoch bei den ersten Fragen unnahbar und machtbewusst wieder in ihre Sänfte zurück. Sie überlässt *Eulrich Tobritsch* alle weiteren Gespräche, der in Wahrheit der maskierte *Torxes* ist. *Eulrich* wirkt schmal, schnupft in einem fort ein ungewöhnliches, grellfarbnes Kraut, wonach er regelmäßig vom Niesreiz beinahe zerrissen wird (ordinärer Schnupftabak in kleinen Prisen; *Torxes* übertreibt maßlos, um sich den Anschein eines Süchtigen zu geben und Personen seiner Wahl ungeniert bespucken zu können). Er katzbuckelt gegenüber den Helden, trotzdem spricht seine fisteldünne (und selbstverständlich verstellte) Stimme eindeutige und unverhohlenen boshafte Worte. Auch die dicken Schichten weißer Schminke und seine unruhigen, verquollenen Augen fallen ins Auge. Er klärt die Helden in aller Kürze über die Lage der Dinge auf:

JÄGER WIDER WILLEN

☞ *Salmira dai Zulipan* ist eine einflussreiche Kandidatin auf den Vorsitz der Gilde der Traumkrauthändler und als solche in der Lage, die Helden ohne viel Aufsehen einfach verschwinden zu lassen. Ihr etwas abzuschlagen wäre tollkühn, zumal sie sich gerade für die Helden eingesetzt hat.

☞ Sie hat jedoch ein Problem: Mengbilla wird derzeit von einer *Serie von Anschlägen* erschüttert, die auch den Kundenkreis der Traumkrauthändler schwer treffen (siehe S. 51f.). Wird sie der Lage nicht Herr, würde dies als Zeichen ihrer Hilflosigkeit gewertet. Andere Anspruchshalter auf den Gildenvorsitz könnten dadurch beflügelt werden.

☞ Für *Eulrich* und seine Herrin ist klar, dass die Helden nichts mit den Anschlägen zu tun haben können. Zwar stehen sie als möglicherweise straffällig gewordene Fremde ebenso mit einem Bein im Grab wie das übliche Gildenklientel der Rauschkrautsüchtigen, haben jedoch nicht deren offensichtliche Beeinträchtigungen: Die Helden können *Salmira* bei der Jagd auf ihren Feind daher gute Dienste leisten – und sind im Fall der Fälle verschmerzsbare Verluste.

Geben Sie den Spielern Zeit, sich zu beraten. *Eulrich* lässt durchblicken, dass er der wütenden Menge gerne auch die blutige Haut der Helden vor die Füße wirft, sollten sie sich allzu sehr zieren. Zeigen sie sich jedoch interessiert, kann er sein Angebot ausschmücken und einen Erfolg der Helden bei ihrer Aufgabe wahrscheinlicher machen (stellen Sie alle nachfolgenden Unterstützungsangebote nach Möglichkeit als Verhandlungserfolg der Helden dar):

☞ eine *Belohnung* in Form von 200 blinkenden Goldstücken für die Gruppe, je nach Ermittlungsfortschritt bis zu 100 Dukaten mehr, dazu einen ausgedehnten Ausflug in die Rauschkrauthöhlen der Stadt auf Kosten und mit dem Segen *Salmiras*.

☞ aktive *Unterstützung* durch die Mitglieder der Gilde (soll heißen: sowohl durch die Gildenoberen als auch durch alle Rauschkrautpanser, Drogenhändler und Hehler).

☞ einen *Siegelring der Gilde*, der die Helden als Klienten ausweist (macht sie über weite Strecken immun gegenüber Nachstellungen durch andere Gilden, lässt Rauschkrautabhängige vor Ehrfurcht erzittern).

☞ bei Bedarf jederzeit schlagkräftige Unterstützung durch *Schlägerbanden* oder *gildennahe Gardisten*, die je nach Situation

in Gruppen von bis zu 2W6 Mann verfügbar sind und tun, was die Helden von ihnen verlangen (und sofort flüchten, falls es ernsthaft brenzlich wird).

Gildenschläger der Traumkrauthändler

(mit nervös zuckenden Augen / mit glasigem Blick)

INI 10/6 +1W6 AT 14/10 PA 8/10

TP 1W6+3 (Kurzschwert oder verstärkte Keule)

LeP 25 AuP 31 RS 2 (versch. Rüstungsteile)

WS 6 MR -2/1 GS 8/6

Besondere Kampfmanöver: Ausweichen, gezielter Stich, schmutzige Tricks

MEINE SPIELER RIECHEN LUNTE!

Es spielt keine Rolle, ob sich die Helden auf Eulrichs Angebot aus ganzem Herzen oder nur für den Augenblick einlassen wollen. Im Gegenteil ist es beabsichtigt, dass die Helden eine gesunde Portion Misstrauen entwickeln, da Eulrichs böse Absichten beinahe unmittelbar im Anschluss offen zu Tage treten und die Recherchen die Verbrechen nicht als Taten der *Kralle* erweisen. Sollten die Helden ohne jeden Aufschub planen, bei der erstbesten Gelegenheit unterzutauchen, so führt dies nur zu einer Beschleunigung des Abenteuers. Von diesem Moment an sind sie Gejagte der Gilde und sollten sich ihres Lebens in der Stadt nicht mehr sicher sein und über Tore und Häfen nicht entkommen können, bis sie schließlich direkt von der schwarzmaskierten *Kralle* angesprochen und auf seine Seite gezogen werden. Fahren Sie in diesem Fall mit dem zweiten Kapitel fort.

DIE FÄHRTE

Eulrich informiert die Helden, dass an den Orten der Anschläge stets eine schwarz verummte Gestalt mit wehendem Umhang gesehen wurde, die bei Bedrängnis erstaunlich flink über die Dächer floh und dabei Abgründe übersprang, die seine Verfolger nicht meistern konnten. Die *Kralle* soll kräftig genug sein, einen ausgewachsenen Gegner durch die Luft zu werfen und konnte seine grausigen Taten bisher unbehindert ausführen. Diesen Mann gilt es zu finden und zu töten.

Hämisches Grinsen – oder: Torxes' wahrer Plan

Torxes von Freigeist steckt selbstverständlich höchstpersönlich hinter allen Anschlägen, die er meist in seinem alchemistischen Laboratorium vorbereitet und in die Tat umsetzt oder umsetzen lässt. Er weiß bereits, dass die schwarze Gestalt nichts anderes im Sinn hat, als seine Vorhaben zu vereiteln. Er möchte um jeden Preis die Identität dieses Mannes in Erfahrung bringen und fragt sich mehr und mehr, ob dieser schon hinter Torxes' eigenes, wohl gehütetes Geheimnis der wahren Herkunft gekommen ist.

IM NAMEN DER GILDE!

Der Auftrag der Helden besteht nun darin, die *Kralle* in den Tiefen der großen Stadt zu suchen und zu finden. Dazu müssen sie Informationen zusammentragen und richtig deuten. Dies ist eine Aufgabe, die durchaus einige Tage in Anspruch

nimmt. Im Lauf der Zeit spricht sich außerdem in der Stadt herum, dass die Helden mit diesem Auftrag unterwegs sind. Der steigende Bekanntheitsgrad sollte entschieden spürbar werden: Er ist ein Beweggrund dafür, dass es später angeraten ist, sich zur eigenen Sicherheit aus der Öffentlichkeit zurückzuziehen.

Gewähren Sie den Helden so viel Unterstützung, wie diese selbst in Anspruch nehmen wollen (und wie viel die Gilde einigen verzichtbaren Handlangern, denen man dennoch den Erfolg wünscht, sinnvollerweise gewähren würde). Versuchen Sie bei deren Recherchen in den Gassen Mengbillas den Eindruck zu erwecken, dass sie mit respektierten Mächtigen der Stadt im Bunde sind: Bürgerleute erweisen sich stets als erbötig und geben ohne zu Zögern Auskunft und Hilfe, Lumpenpack wagt nicht zu lügen und duckt sich anschließend artig fort. Besonders Traumkrautkunden dienen sich den Helden auffallend an. Andere Gilden behelligen sie kaum, und die Schläger als Verstärkung der Helden sorgen überall dort schnell für Räson, wo dies vonnöten ist. Geben Sie den Helden darüber hinaus das wohlige Gefühl, in allen erdenklichen Situationen in der Überzahl zu sein, wohingegen es sich bei ihren Gegenübern stets um Einzelkämpfer und Einzelpersonen handelt, auch wenn sie sich mitten in einer Schänke befinden. Die Ermittlungen der Helden sollten zügig und erfolgreich vonstatten gehen. Die Aspekte *Respekt* und *Überzahl* werden im zweiten Teil des Abenteuers spürbar ins Gegenteil verkehrt sein.

Bei der folgenden Aufzählung handelt es sich um das absolute Minimalgerüst einer Spur, die zum geheimen Versteck des Gesuchten im Leuchtturm führt. Lassen Sie die Initiative in den Händen ihrer Spieler und lassen Sie sie ganz nach Gusto die düstere Stadt erkunden. Reichern Sie alle besuchten Orte mit den Angaben aus *Patrizier* und *Diebesbanden* angemessen an und zögern Sie nicht, beim Legen eigener, falscher Spuren aus dem Vollen zu schöpfen (siehe dazu *Mysteria et Arkana Mengbillas*, *Patrizier* 131 ff.).

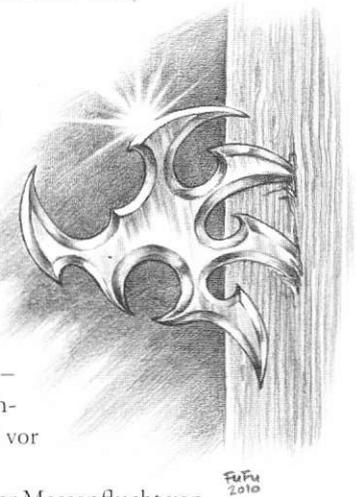
SPUREN IN DER NACHT

Folgende Informationen lassen sich in den unterschiedlichen Kreisen des nächtlichen Mengbilla herausfinden. Sie geben Auskunft über die vermeintlichen Anschläge dessen, der sich *Kralle* nennt, über sein Auftreten und besondere Fähigkeiten, die man ihm zuschreibt, sowie über Orte, an denen er gesichtet wurde.

Anschläge der Kralle

☞ Bei einer Explosion in der Parfümerie al'Madin in der Gazira al'Chimia wurden Duftwasser, Parfüms und Schönheitspuder in großer Menge verstreut und in den Nordask geschleudert, der daraufhin tagelang nach Veilchen roch – eine Belastung für alle Anwohner, Gewerbetreibenden und vor allem für die Fischer.

☞ Eines Tages kam es zu einer Massenflucht von der Sklaveninsel: Die gelieferten Ketten waren allesamt minderwertig, porös und brüchig. Als die Sklaven dessen gewahr wurden, nutzten sie die Gunst der Stunde und sprengten ihre Fesseln. Dass es vor allem Sklaven betraf, die bereits für die



FuFu
2010

Flotte und die Arena vorgesehen war, trieb einen Keil zwischen die Bruderschaft der Sklavenmeister und die Gilde der Söldner. Jedes 81. Kettenglied trug die Prägung der *Kralle*.

☞ Die Geburtstagsfeier des Fernhandelskapitäns Schlöder geriet außer Kontrolle: Wegen des vergifteten Essens war allen schlecht, als wären sie seekrank. Zu allem Überfluss spielte eine von Unbekannten geordnete Straßenkapelle am Ende des Abends noch "Wir lagen vor Kannemünde und hatten die Pest an Bord".

☞ Einige der delikaten Instrumente im *Hof der tausend Ruten* wurden gegen höchst gefährliche Exemplare ausgetauscht, was erst zu spät entdeckt wurde ...

☞ Der Brunnen einer Karawanserei in Medina Tulamida wurde vergiftet, indem die verwesende Leiche eines bekannten Bettlers hineingeworfen worden war – es traf eine Karawane der Fernhändlergilde.

☞ Ein für die Kurtisanengilde wichtiger Kirschbaum ("Frühlingstanz") wurde nachts nicht nur gefällt, sondern beiseite geschafft. Wenig später fand sich das Holz in den Küchen diverser Gasthäuser wieder an – es sei ein unschlagbar günstiges Angebot gewesen, sagen die Schankwirte. Von verbrecherischem Diebstahl sprechen die Kurtisanen.

☞ Mehrere Fälle von Brandstiftung, Anschläge auf Gildenhäuser, Mordversuche an Gildenoberen, etc., stets mit reichlich Kollateralschäden an Passanten, Bürgern, Straßenvolk

☞ Man kann davon ausgehen, dass die *Kralle* ausnahmslos bei jeder Katastrophe der jüngeren Zeit früher oder später in der Nähe gesichtet wird (ja, sogar beim Unglück der Helden:

VON DER SCHWARZEN KRALLE IN DEN SCHÄTTEN, ODER: DIE GEBURT EINES RÄCHERS.

Der Schwarzmaskierte hat sich ein Lager an der Spitze des Leuchtturms eingerichtet, der auf der *Insula Quarantina* am Rande des Hafenbeckens von Mengbilla steht. Seine Unterkunft war jedoch nicht immer so spärlich, ganz im Gegenteil: Das behagliche Leben des Sohnes der wohlhabenden Kaufmannsfamilie *di Vinuccio* fand vor fast einem Jahr ein jähes Ende. Denn um Angst und Misstrauen zwischen den Herrschern der Gilden zu säen, verübte Torxes von Freigeist zu Beginn seiner Zeit in Mengbilla gezielt Mordanschläge auf die Mitglieder reicher Familien, die sich in Mengbilla bis zu diesem Zeitpunkt in ihrer Stadt recht sicher wähnten.

Als sich Torxes und seine Schergen in der Verkleidung einer Gardistenpatrouille auf die ahnungslosen Heimkehrer eines nächtlichen Arenaspektakels stürzten, konnten die Angreifer durch das beherzte Eingreifen einiger Mengbiller Sklaven und Bürger zwar zurückgeschlagen werden, für die Eltern von *Brassian di Vinuccio* (geb. 1002 BF, breite Schultern, kantiges Kinn, tiefgründiger Blick) kam jedoch jede Rettung zu spät. Brassian weiß bis heute nicht, wer hinter dem Mordkomplott steckt. Er vermutet jedoch eine groß angelegte Verschwörung, weshalb er den Mächtigen der Gilden misstraut und die Angelegenheit gezwungenermaßen in die eigenen Hände nimmt. Tagsüber führt er das stille Leben eines Privatiers, der sich aus den Geschäften zurückgezogen hat und in einer kleinen Villa am Fuß des Großen Hügels vom Vermögen seiner Familie lebt. Nachts streift er über die Dächer der Stadt und versucht mehr schlecht als recht, die Bevölkerung vor immer neuen Anschlägen zu schützen. Deshalb trifft man ihn so häufig an den Tatorten der Anschlagsserie an – doch ist er dann schon zu spät. Davon, als eine Art 'Retter der Stadt' angesehen zu werden (wie Brassian sich das vorstellt), ist er beim Erstkontakt mit den Helden jedoch noch

Er stand auf dem Dach des *Kontors Weyringer*; Quelle: Bettler, Hafendarbeiter).

☞ Erfinden Sie weitere Anschläge, deren Merkmale sein sollten, eine oder mehrere Gilden zu schädigen und in Ziel oder Ausführung ungewöhnlich zu sein. Zudem wird bei allen Anschlägen deutlich, dass sie langfristig geplant und klug durchgeführt wurden.

Zur Person:

☞ Ein Einzelner kann die *Kralle* nicht besiegen, schon mehrfach hat er seine Gegner mit Bärenkräften niedergedrückt. Er ist ein außerordentlich muskulöser, stets schwarz maskierter Mann (Quelle: Garde, Sklavenjäger, Gildenschläger).

☞ Beeindruckende Sprünge von Dach zu Dach über ganze Straßenzüge sind für ihn kein Ding der Unmöglichkeit (Quelle: Traumkrautsüchtige).

☞ Er ist unsterblich: Gezielte Bolzenschüsse haben ihn schon mehrfach niedergestreckt, konnten ihn jedoch scheinbar nicht verwunden (Quelle: Sklavenjäger)

☞ Aber er ist nicht unverwundbar: Nach dem Einsturz eines Bordells in der Nähe von *Levthans Lustgarten* überfiel er einen Heiler und ließ sich von diesem eine schlimme Quetschung des Unterarms mit Wirselskraut behandeln (bei einem Mohaheiler in einem Sklavenquartier in *Corvidia*, der Moha kann von einem schwarz verhüllten Mann mit wehendem Umhang, dunkler Stimme und einem beeindruckenden Brustkorb berichten; Quelle: Sklaven, Bettler, Informanten der Gildenoberen)

denkbar weit entfernt. Im Gegenteil hält man ihn zu diesem Zeitpunkt noch für einen Attentäter, der von den Aktivitäten der Gilden außerdem mehr und mehr in die Enge gedrängt zu werden scheint. Zugleich möchte Brassian die wahren Hintergründe der Mordtat aufklären und den Schuldigen stellen. Er verfiel daher schon früh der Idee zur Erschaffung der *Kralle* als 'Rächer aus der Nacht', die er nach Beginn der großen Anschlagsserie vor etwa sechs Wochen in die Tat umsetzte. Seine mechanischen Vorkenntnisse und Erfahrungen erleichterten ihm, die Kunstfigur *Kralle* in die Welt zu setzen. Auf den klingenden Namen kam er, weil er seit einer gefährlichen Reise mit seinen Eltern durch den Dschungel Meridianas den starken Panther und dessen scharfen Krallen kennen gelernt hatte. Aus Furcht wurde mit den Jahren Ehrfurcht – und beides sollen die Mengbillaner mit der *Kralle* verbinden.

Trotz seines athletischen Äußeren ist der verwöhnte junge Mann für den nächtlichen Straßenkampf gegen die Übermacht seiner gut organisierten Feinde nicht geschaffen und bereits mehrfach nur knapp dem Tod entronnen. Um seine Unerfahrenheit und Schwäche auszugleichen, wendet Brassian, für den technische Spielereien schon immer zu einer seiner extravaganten Freizeitbeschäftigungen zählten, viel Kraft und Geld auf, um sich durch eine überragende Ausrüstung Vorteile zu verschaffen. Die Ergebnisse seiner Recherchen über verborgene Artefakte in der Stadt, die ihm bei seiner Mission helfen könnten, führt er in einem kleinen Vademecum stets bei sich. Brassian hat sich vor kurzem über Mittelsmänner die Verschwiegenheit und Abwesenheit der Familie der Leuchtturmwärter erkaufte, um sich dort knapp unterhalb der Kuppel ein geheimes Lager einzurichten, von wo aus er einen guten Überblick über die Stadt hat. Dass die Quarantäneinsel ohnehin ein gemiedener Ort in den Augenwinkeln der Stadt ist, kommt ihm dabei zu Gute.

Zum Aufenthaltsort:

- ☞ Die *Kralle* wurde – stets nachts – schon mehrfach auf hohen Gebäuden (in **Montesolas** und **Quad Basari**) reglos stehend gesehen (Gerüchtequelle: Nachtschwärmer, Gardisten).
- ☞ Als der Schwarzmaskierte einmal verwundet werden konnte, führte eine Blutspur vom Dach des *Hofs der tausend Ruten* über eine längere Wegstrecke immer direkt nach Süden (Quelle: Informanten der Gildenoberen, Kurtisanen).
- ☞ Einige Fischer, die von der *Kralle* nächtens gewaltlos aber bestimmt aus ihren Booten vertrieben wurden, meinten in der Dunkelheit erkennen zu können, dass er knapp außer Sichtweite Kurs auf das offene Meer oder – für die Berichtenden kaum glaubwürdig – die **Quarantäneinsel** nahm (Quelle: Fischer, Hafenleute).
- ☞ Es heißt, der einbeinige Jorge erzähle die verrücktesten Geschichten über die *Kralle*: Ein greiser, beinloser Pirat, der sein Dasein als Bettler an den Kais des neuen Kriegshafen fristet, schwört nach einigen Krügen Gebranntem Stein und Bein, dass er in unruhigen Nächten in Mengbilla regelmäßig sieht, wie knapp unterhalb des Leuchtturms eine schwarze Gestalt mit wehendem Umhang aus einem schmalen Fenster springt und anschließend – unverletzt! – in eins der einsamen Boote an dessen Ufer steigt. Der alte Seefahrer hält dies in nüchternem Zustand selbst für eine Wahnvorstellung und schämt sich dann für diese Geschichte (Quelle: Matrosen und Söldner, die auf Jorge verweisen)

HOCH ÜBER DER ÎNSULA QUARANTINA

Wer sich gezielt auf die Lauer legt, kann Brassian eines Nachts beim heimlichen Übersetzen beobachten. Seine schwarze Kleidung verbirgt er vorher unter einem übergeworfenen Mantel. Richten Sie es notfalls durch die Abwesenheit der Fischer, die auf hoher See ihrem Broterwerb nachgehen, so ein, dass die Helden erst nach Einbruch der Nacht auf die Quarantäneinsel übersetzen. Vereinzelt hustende und spuckende Aussätzige, bettelnde Matrosen mit rosig glänzenden Pockenbeulen und kreidebleiche Opfer der Efferdssieche halten sich nicht in der Nähe des Leuchtturms auf und stellen sich auf Nachfragen hin unwissend, um Brassian, der ihnen hin und wieder Nahrungsmittel bringt, nicht zu verraten.

Den Leuchtturm selbst hat Brassian durch einige eingebaute Fallen zur Abwehr unerwünschter Eindringlinge geschützt. Eine steile und schmale Treppe schraubt sich insgesamt sechs Stockwerke in die Höhe, die Räume sind gleichförmig, verjüngen sich jedoch zur Spitze hin.

—Die schwere Eingangstür mit bronzenen Beschlägen ist verschlossen (ungewöhnlich für einen Leuchtturm, der in Betrieb ist; zum Öffnen sind 5 TaP* in *Schlösser Knacken* oder beim 5 ZfP* beim FORAMEN nötig).

—Die Kellerluke, die man auf dem Weg zur Treppe überquert, ist nicht verschlossen, sondern nur lose aufgelegt und klappt beim Betreten nach unten weg (5 TaP* bei *Sinnenschärfe* zum rechtzeitigen Entdecken oder 2W6 SP Schaden bei einem Sturz in den leeren Keller).

—Der dritte Stock ist mit Kisten überfüllt. Auf der Treppe nach oben führt eine dünne Schnur zu einer gespannten Armbrust. Dabei handelt es sich jedoch nur um eine Ablenkung: Wer die Schnur einfach übersteigt (GE-Probe erleichtert um 5), tritt auf mehrere angesägte Treppenbohlen. Versammeln sich dort mehr als 100 Stein Gesamtgewicht, brechen sie unter den Füßen weg (zum Erkennen der Falle sind 8 TaP* *Sinnenschärfe* nötig). Eine verkeilte Holzplatte neben mehreren Kisten be-

wirkt unter dem Treppenaufgang, dass abstürzende Eindringlinge direkt durch ein offenes Fenster aus dem Turm rollen und sich zu Tode stürzen. Nutzen Sie diese Falle weidlich, falls die Helden sehr viele Gildenschläger bei sich führen, um deren Anzahl gegebenenfalls zu reduzieren. Sollte ein Held aus dem Fenster rutschen, kann sich der Rest eines herausgebrochenen Fenstergitters möglicherweise gerade noch in seiner Kleidung verhaken und ihn vor dem Schlimmsten bewahren.

—Über den Treppen im vierten und fünften Stock hängen Säcke voller Steinbrocken. Durchschlägt man deren Halteseile an den richtigen Stellen, schwingen sie durch und schmettern mit voller Wucht auf alle, die sich auf der Treppe befinden (4W6 SP). Diese Vorrichtung dient der aktiven Verteidigung des Turms und hat keinen automatischen Auslöser.

—Das letzte Stockwerk wird durch eine überschwere Falltür vom Rest des Turms abgetrennt, die durch einen rasselnden Kettenzug bewegt werden muss (KK-Probe). Nachdem die Heldengruppe den Raum betreten hat, zerschlägt Brassian die dünne Kette mit einem kraftvollen Hieb und sperrt dadurch zusätzliche Verfolger aus. Bedenken Sie für den Fortgang der Handlung, dass er anschließend ebenfalls in der Turmspitze gefangen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Rüstungsteile, Kletterseile, Glasphiolen, Kartenwerk – Schatten unzähliger Utensilien tanzen im Schein einiger flackernder Kerzen an den Wänden der Turmkammer. Zahllose Fässer verströmen schweren Öl- und Pechgeruch und machen das Atmen beschwerlich. Mit jähem Knall schmettert die Falltür hinter euch zu Boden. “So seid ihr endlich gekommen, mich zu töten?”, grollt eine dunkle Stimme in eurem Rücken. Eine schwarze Gestalt verbirgt ihr Gesicht hinter einem dunklen Tuch. Bedächtig wiegt sie eine brennende Fackel in der Hand. “Andere werden nachfolgen, die Stadt aus eurem Mördergriff zu befreien. Doch hier und heute ist es nicht nur mein Weg, der zu Ende geht.” Eure Blicke folgen der Fackel, als sie in ein tönernes Gefäß fällt.

FLAMMEN AM FIRMAMENT

Sollten die Helden hellhörig sein und sehr schnell reagieren, muss es nicht zum Kampf kommen. Ansonsten stürzt sich Brassian sofort auf den nächstbesten Helden. Vorgewarnt durch die ausgelösten Fallen, hat er sich vorbereitet und ein potentes Gewandtheiselixier getrunken, auch andere teure Wundermittel stehen ihm nötigenfalls zur Verfügung. Gestatten Sie ihm daher unmenschlich schnelle Aktionen, hohe und weite Sprünge und lassen Sie ihn gegebenenfalls sogar auf der Brüstung oder der Turmspitze erfolgreich balancieren. Er hat darüber hinaus die Möglichkeit, sogar Projektilen und Zaubersprüchen erfolgreich auszuweichen (wann immer ihm eine Probe auf seinen *Ausweichen*-Wert von 13 gelingt).

Unabhängig davon, ob es zum Kampf kommt, wird sofort das erste Fass voll Brandöl, das zur Befeuern des Turmlichts dient, explodieren und alle Helden von den Beinen reißen. Der Funkenregen, der sich anschließend ausbreitet, setzt weitere Fässer in Brand, deren pechverfugte Hülle sogleich munter zu brennen beginnt, bis das Feuer schließlich einen Weg in deren Inneres gefunden hat. Erschüttern Sie die Turmspitze mit Feuerstößen nach Belieben. Je nach Entfernung zum Fass richtet eine Explosion 1W6 bis 4W6 SP an (nach einer erfolgreichen

Probe auf Intuition in Deckung hechten hilft durchaus!). Lassen Sie in der Nähe der Falltür stets ein paar kokelnde Fässer voller Brandöl rollen, um eine allzu frühe Flucht nicht ratsam erscheinen lassen. Die schwere Rauchentwicklung macht das Atmen umgehend unmöglich und zwingt zu einer Flucht an die frische Nachtluft auf das Turmdach.

Brassian di Vinuccio, der Rächer Mengbillas

INI 18+1W6 **AT** 16 **PA** 15

TP 1W6+2 (geschliffene, bewegliche Schlagringe an den Händen) **DK** H

LeP 34 **AuP** 38 **RS** 6 **WS** 7 **MR** 4 **GS** 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Waffenloser Kampf: Gladiatorenstil

Besonderheiten: unter seinem Umhang trägt Brassian einen Kürass mit einer Legierung aus echtem Toschkiril, der ihn in seiner Bewegungsfähigkeit kaum einschränkt (BE für Brassian: 2, sonst: 3); durch seine hohe Gewandtheit bekommt er in jeder Kampfunde eine zusätzliche freie Aktion; er besitzt erweiterte Parademöglichkeiten (Ausweichenwert: 13)

Möglichkeiten der Helden:

Aufgabe der Helden im Kampf ist es in erster Linie, Brassian so schnell wie möglich niederzuringen, ohne selbst vom Turm zu stürzen oder zu verbrennen. Brassian erkennt, wann er verloren hat, und ergibt sich noch weit vor dem finalen Stoß, um einige letzte Worte an die Helden zu richten und seine Seele den Götter empfehlen zu können. Dann sollte sich der Irrtum aufklären. Wenn die Helden ihm ihre Situation erläutern, bietet er ihnen ein Bündnis an.

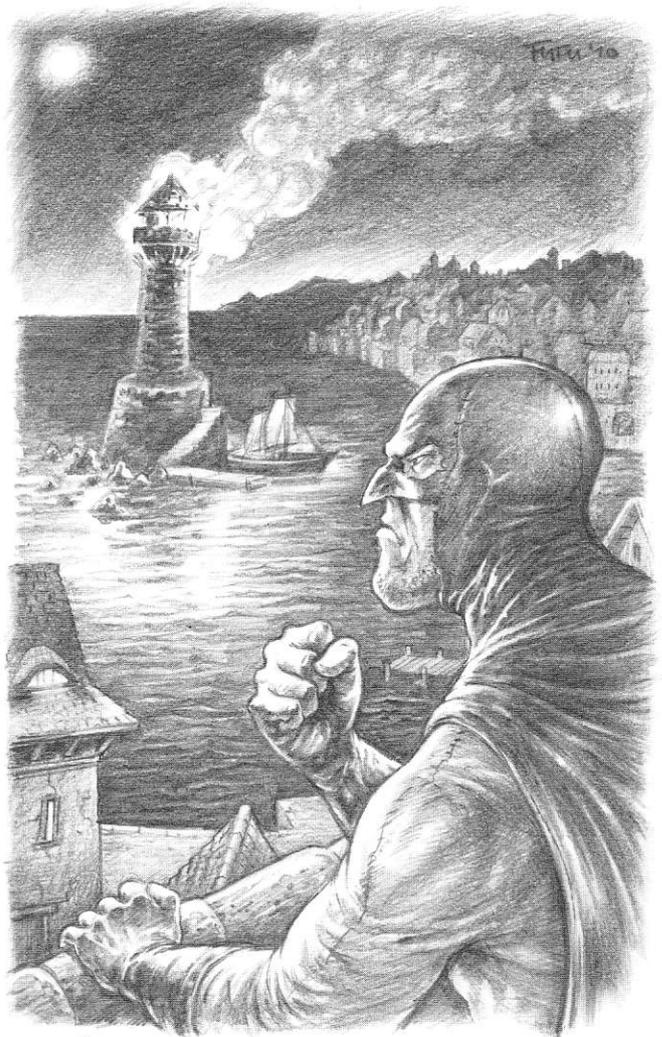
Die Explosionen im Turm erhellen den Nachthimmel Mengbillas in schrecklicher Schönheit und bedrohen die just entdeckte mögliche Allianz zwischen den Helden und Brassian. So sollte die erste gemeinsame Aufgabe darin bestehen, mit vereinten Kräften die Falltür zu öffnen oder sich mit einigen Stricken außen am Turm abzuseilen. Wenn die Helden unterliegen (und entsprechende Blessuren davon tragen), stellt Brassian sie von sich aus zur Rede und rettet sie nach der Klärung des Missverständnisses unverzüglich. Schergen der Traumkrauthändlergilde, die sich noch im Turmaufgang be-

DER IMPRESSARIO DES CHAOS SCHÖPFT AUS DEM VOLLEN, oder: eine herausfordernde Abenteuervariante für Spielleiter, die den Wahnwitz lieben

Die von unmenschlichen Qualen gepeinigten Seele von Torxes von Freigeist hat die Gestade der Vernunft und die Obhut der Götter längst hinter sich gelassen. Er ist dem Irrwitz, dem Wahnsinn und der Tolldeistigkeit nicht etwa widerstrebend anheimgefallen, sondern hat sich ihnen schließlich in Liebe und Entzücken ergeben, sie zu seinem eigentlichen Wesen erwählt und zur höchsten Kunstform ausgebildet. Hinter seinem maskenhaften Grinsen pulsieren die verschiedensten Persönlichkeiten, blitzen unterschiedliche Bewusstseinskerne und spalten und vermengen sich mörderische und selbstmörderische Pläne von bestialischer Genialität.

Wenn Sie diesen reizvollen Aspekt von Torxes besonders unterstreichen und für die Helden spürbar machen wollen, dann steht ihnen folgende alternative Variante des Abenteuers zur Verfügung:

Brassian di Vinuccio ist in diesem Fall niemand anderes als Torxes selbst. Als der echte Brassian begann, den Mörder



funden haben sollten, haben nach dem ersten Knall das Weite gesucht.

Nebenbei bemerkt: Der Leuchtturm ist aus massiven Steinblöcken erbaut und das Ergebnis grundsolider Sklavenarbeit. Die Feuersbrunst wird ihn zwar für einige Zeit schaurig schwärzen, zerstören können ihn die Erschütterungen jedoch nicht.

seiner Eltern zu suchen und die Anschläge auf die Bürger Mengbillas zu verhindern, stolperte er rasant in eine von Torxes' Fallen. Der Schwarzschemel kitzelte die Pläne Brassians aus ihm heraus und entledigte sich seiner dann in einem großen Branntweinfass, aus dem er seinen ahnungslosen Handlangern immer mal wieder einen ausgibt. Aus dem denkwürdigen Arsenal Brassians bedient sich Torxes regelmäßig und testet die eine oder andere Spielerei an seinen Opfern, völlig entgegen den Absichten Brassians. Daraus schöpft Torxes in regelmäßigen Abständen schadenfrohes Entzücken und hat sich vorgenommen, die lustigen Spielzeuge wohl dosiert aufzubrauchen.

Der Wahnsinnige jagt nun aus Spaß in der Gestalt der *Kralle* seinen eigenen Untaten und seinem zweiten Ich hinterher und würzt den Nervenkitzel noch dadurch, dass er die Helden auf sich selbst ansetzt. Denn in Wahrheit will er gejagt werden, will er, dass seine Pläne entdeckt werden. Solange nur sein Publikum und die Darsteller seiner kranken Pläne in ihrem Selbst erschüttert werden, dem Wahnsinn nahe kommen oder gar scheitern und fallen, ist es Torxes sogar egal, ob seine Vorhaben gelingen.

Wenn die Helden ihm an der Spitze des Leuchtturms gegenüber stehen und ihn besiegt haben, dann formt sich in seiner hämischen Seele ein Plan, der seinesgleichen sucht: Vor den Augen der Helden organisiert und verhindert er seine eigenen Komplote, nur, um sich am Schweiß, am Risiko und am vergeblichen Streben seiner Begleiter zu erfreuen. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass der Schelm seine Maske niemals ablegt, hin und wieder allein auf Streifzüge geht und stets mit der verstellten Stimme, veränderten Haltung und dem glaubwürdigem Verhalten auftritt, die eines Meistertäuschers und brillantem Schauspielers würdig sind. Selbst wenn er scheinbar ohne Maske ist, trägt er eine und verwirrt seine vermeintlichen Mitstreiter mit seinem Mummenschanz. Die Geschichte Brassians ist bei dieser Variante halb ausgedacht und halb eine dreiste dramatische Übertreibung des traurigen Originals.

Seine Macken und Manierismen (die tippelnden Schritte, die fortwährende Ruhelosigkeit) erklären sich aus dem Trauma, von dem er behauptet, dass es schuld an seinem jetzigen Da-

sein in der "lächerlichen Maske der Kralle" sei. Damit ist er der Wahrheit ungewöhnlich nahe.

Die alternative Handlung fällt zum Ende des zweiten Kapitels wieder mit der ursprünglichen zusammen: Ersetzen sie den vor dem Tempel tanzenden Torxes durch einen seiner ähnlich geschminkten Handlanger, lassen sie Torxes zunächst mit den Helden gemeinsam die absackende Decke stützen und anschließend überraschend seinen Posten verlassen (siehe unten). Er offenbart sich, wirft den Helden die schwarze Maske vor die Füße (von wo sie sie anschließend aufheben können) und überlässt sie schließlich, von Lachkrämpfen geschüttelt, ihrem Schicksal. Dass sich in einem Rucksack, den Torxes – bewusst oder unbewusst – am Tatort vergessen hat, das *Vademecum* Brassians mit seiner peniblen Liste an Artefakten, Tränken und Hilfsmitteln befindet, ist für die Helden Ansporn, sich damit einen Vorteil zu verschaffen und in den Wettlauf gegen den Schwarzschemel einzutreten – denn jener möchte nun die machtvollsten Artefakte, die er sich noch aufgespart hatte, ebenfalls in seinen Besitz bringen.

AUF DEN DÄCHERN DER STADT

KAPITELÜBERBLICK

Im folgenden Kapitel sind die Helden nicht nur auf der Suche nach einem unbekanntem Täter, sondern müssen auch verschiedene entsetzliche Anschläge auf die Stadt Mengbilla verhindern. Sie müssen währenddessen peinlich darauf achten, stets im Verborgenen zu bleiben, da ihre Gegner ebenfalls im Verborgenen lauern. Gleichzeitig entbrennt ein Kampf um die öffentliche Meinung: Die Helden sind gefordert, die *Kralle* als einen strahlenden Helden darzustellen, der Brassian mit seinen beschränkten Fähigkeiten alleine niemals sein kann. Als Torxes den neuen Erfolg seiner Widersacher bemerkt, stellt er den Helden eine tödliche Falle. Auch hier gilt wieder, dass grundverschiedene Entwicklungen des Abenteuers möglich und bewusst einkalkuliert sind. Lassen Sie ihre Spieler den Takt und die Richtung des Spiels bestimmen. Am Ende des Kapitels aber schnappt die Falle des Schwarzschemels zu.

IM BUND MIT DER KRALLE

Brassian muss nun so schnell wie möglich einen neuen Unterschlupf finden und macht die Helden darauf aufmerksam. Lassen Sie die Helden diesbezüglich entscheiden: Brassian schlägt die Dachgeschosse eines verlassenen Kontors im neuen Kriegshafen vor. Dort angekommen, kann die Gruppe sich mit der neuen Situation eingehender befassen.

Brassian erläutert nun seine Hintergrundgeschichte. Er betont, dass die Drahtzieher der Anschläge, die ihm genauso wie den Helden noch unbekannt sind, überall lauern können; vor allem die großen Gilden seien grundsätzlich verdächtig. Die Helden sollten erkennen, dass sie mit Brassian untertauchen müssen, um nicht selbst zu leichten Opfern zu werden. Von einer Rückkehr zu Eulrich rät er dringend ab. Für Brassian steht außer Frage, dass die Gilde der Traumkrauthändler zwar mit aller Gewalt versucht, ihm als vermeintlichen Attentäter nachzustellen, dass deren Angehörige aber ebenfalls keine Ahnung haben, wer der eigentliche Urheber ist. Den Helden sollte nun klar sein, dass sie ihren Auftrag nicht erfüllt haben, von der Gilde verdächtigt werden dürften und die Drohungen aus dem Anwerbungsgespräch womöglich zur ernststen Gefahr werden könnten. Brassian schlägt vor, dass sie sicherheitshal-

ber ihren Tod vortäuschen, was durch die Ereignisse der Nacht ein Leichtes sein dürfte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der plötzlich sehr verletzlich wirkende Mann strafft seine Gestalt. "Die Straßen dieser Stadt müssen wieder zu einem Ort werden, der nicht von Angst und Hass beherrscht wird. Darum biete ich euch meine Hand zum Bündnis: Helft mir, die Menschen vor den Schrecken zu bewahren und die wahren Schuldigen zu finden." Er bedeckt sein Gesicht erneut mit den Resten der zerschissenen Maske. "Hütet das Geheimnis meiner wahren Identität. Mengbilla braucht ein Symbol der Freiheit – und dieses Symbol soll die *Kralle* werden."

TERROR IN DEN STRAßEN

Während der nächsten Tage richten sich die Helden in einem neuen Unterschlupf nach ihren Wünschen ein. Nacht für Nacht halten sie auf den Dächern der Stadt Wacht, um bei neuen Ereignissen schnell zur Stelle zu sein. Brassian bittet sie eindringlich, ihm nach Kräften zu helfen und dadurch endlich Erfolge zu bewirken. Gleichzeitig mögen sie aber im Hintergrund bleiben und den neuen, den von Brassian gewünschten Nimbus der *Kralle* mit aufbauen, um auf diese Weise die Hoffnung der Bevölkerung in seiner schon stadtwweit bekannten Figur als Retter zu bündeln.

Je nach Erfolgen oder Misserfolgen können die Helden vor allem beim Ansehen in der Bevölkerung punkten und die anfänglich noch stark angefeindete schwarze *Kralle* zum bestaunten Hoffnungsträger machen. Wenn die Helden sich nicht im Hintergrund halten wollen, können sie hier bereits weitere 'Retterfiguren' einführen, welche die *Kralle* in ihrem Werk unterstützen. Brassian kehrt bisweilen von einsamen Streifzügen mit einer trickreichen Waffe, einem neuen, sehr leichten Schutzhandschuh oder einem mechanischen Wurfanker zurück. Er habe da einerseits sein kleines *Vademecum* mit den Ergebnissen seiner Artefaktrecherchen und andererseits noch ein "Lager mit ein paar besonderen Schmuckstü-

cken", das er den Helden auch zeigen wolle. Vorerst aber wolle er seine Kostbarkeiten für die *Kralle* und die neue Aufgabe des Helden der Stadt aufsparen. Sollten die Helden darauf bestehen, dieses Versteck wundersamer Hilfsmittel aufsuchen zu wollen, zeigt Brassian den Helden nur einen kleinen Unterschlupf mit wenigen Tiegeln und Fläschchen, ein Gartenhaus am Rande von *Montesola*. Sein Elternhaus mit der eigentlichen Artefaktsammlung verheimlicht er (noch) vor den Helden.

Die Gilden entwickeln währenddessen ein wachsendes Misstrauen gegeneinander, das schließlich in völliger Handlungsunfähigkeit gipfelt, vor allem weil die Anschläge die Handschriften unterschiedlicher Gilden tragen, worauf die Vertreter im Rat zunehmend aggressiv hinweisen und sich in zum Teil dramatischen und die eigenen Anhänger aufpeitschenden Auftritten beschuldigen, beschimpfen und bedrohen. Jede Gilde schottet sich mehr und mehr ab, an vereinte Aktionen ist nicht zu denken.

SCHRITT FÜR SCHRITT – EIN SCHELMENSTÜCK

Die folgenden Szenen stellen eine Auswahl an Anschlägen und Missetaten dar, die in Torxes' Auftrag geschehen. Die Helden und Brassian sind aufgefordert, die Ereignisse vorherzuzahlen: Auf den Gassen diskutierte Großereignisse, erwartbare Absammlungen von Menschenmengen, symbolhafte Feiertage oder andere Festivitäten mit Strahlkraft sind potenzielle Ziele für Anschläge. Aus ihrer detektivischen Rechercharbeit nach der *Kralle* sollten sie das Profil kennen gelernt haben, das die Anschläge besitzen. Sollten die Helden zu ihren Informanten aus dem ersten Teil zurückkehren, so stellen sie fest, dass sich die Verhältnisse geändert haben: Man begegnet ihnen keineswegs mehr freundlich und zuvorkommend. In der Klientel der Traumkrauthändlergilde hat sich durchaus herumgesprochen, dass die Helden ihren Auftrag nicht erfüllt haben und nun als Gegner zu betrachten sind. Wo ihnen früher die Aspekte Respekt und Überzahl Vorteile verschafften, begegnen ihnen nun Ablehnung und Feindseligkeit. Schnell sind stets ein paar Schergen zur Stelle, um einem Informanten beizustehen, stets ist eine Gruppe gewaltbereiter Schläger in der Nähe, die Kräfteverhältnisse einer Szene zu Ungunsten der Helden zu ändern. Es sollte sich das Gefühl verstärken, in den Schatten ganz allein dem verborgenen Gegner gegenüberzustehen – die Einsamkeit des Rächers in den Schatten wird zu ihrer eigenen. Dies begegnet den Helden vor allem, wenn sie tagsüber recherchieren und Erkundigungen einziehen, aber auch nachts, wenn sie sowieso andere Menschen meiden und Brassian als unsichtbare Helfer auf seinem Weg zur *Kralle*, als dem Retter Mengbillas, beistehen.

Torxes macht sich während seiner Taten zunächst dadurch unangreifbar, dass er gedungenes Personal für klar abgegrenzte Aufgaben anheuern lässt, ohne sie in den Gesamtplan einzuweißen. An willigen Schurken mangelt es in Mengbilla nicht, auch für den Einsatz größerer Menschenmengen stehen stets genug Arme und Verzweifelte zur Verfügung. Sie können ihn daher auch nicht verraten, wenn sie gestellt werden. Es bleibt im Ermessen der Helden, wie sie mit etwaigen Gefangenen verfahren.

Degradieren Sie die Helden nicht zu Statisten. Bei allen Unternehmungen hört Brassian auf die Pläne der Helden und benötigt stets deren aktive und rettende Unterstützung. Auch wenn er selbst als strahlender Held in Szene gesetzt wird, ist er

sich der Kompetenz und Leistungen der Helden stets bewusst und verhält sich dementsprechend. Am ehesten erreichen Sie diese Rollenverteilung, wenn Sie in Ihrer Runde die Idee hervorrufen, man müsse den Hoffnungsträger aus dem Hintergrund aufbauen, als dieses Ziel vorzugeben.

SKRUPELLOSER SÖLDLING

INI 10+1W6 AT 16 PA 14
TP 1W6+3 (Rapier, Säbel, Schwert) DK N
LeP 33 AuP 37 RS 3 WS 7 MR 4 GS 7

Besondere Kampfmanöver: Ausweichen, Finte, gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterparade

VERZWEIFELTER HERUMTREIBER

INI 7+1W6 AT 12 PA 10
TP 1W6+2 (Knüppel, schwerer Dolch) DK N
LeP 28 AuP 30 RS 1 WS 5 MR 3 GS 7

Besondere Kampfmanöver: keine

FESTTAGSGÄSTE

Die Feierlichkeit zum 40. Traviafest des Fernhändlerpaars Dorintha wird als nächtliches Lichterfest mit allem Pomp in einer Villa am Fuß des Hohen Hügels gefeiert. Zum Fest gehört nach alter Sitte, dass vor den Toren eine traviagefällige Speisung der Armen stattfindet, die sich zu diesem Zweck in großer Zahl dort einfinden. Als auf einen geheimen Befehl hin zeitgleich verschiedene Handlanger von Torxes eine erbarmungslose Schlägerei vom Zaun brechen und alle Seitenstraßen wohl vorbereitet durch Karren, Fässer und ähnliches versperrt sind, entwickelt sich eine viehische Massenpanik. Zahllose Bettler drängen über die Ziermauer der Villa, wo sie von überrumpelten Wachen unverzüglich angegriffen werden. Während sich das undurchschaubare Gemetzel rasch über das gesamte Gelände ausbreitet, schlagen Saboteure gezielt die Fenster ein und stecken das Gebäude in Brand. Ein auf dem Dach verborgener Meuchler dringt auf dem Höhepunkt der Panik durch ein Fenster in das Gebäude ein.

Torxes' Absicht: Die Gilde der Bettler soll diskreditiert und als unkontrollierbare Mordbuben gebrandmarkt werden.

Quelle: Bettler, Straßenkinder, Kaufleute und Händler

Möglichkeiten der Helden: Brassian muss den Ort des Geschehens schnell erreichen, er darf von keinem Bettler, Leibwächter oder Handlanger erfolgreich behindert werden. Beim Kampf gegen den Meuchler darf er nicht unterliegen. Abgeriegelte Türen des Hauses müssen für ihn geknackt werden. Am Schwierigsten: Nach der Rettung des greisen Ehepaars aus dem brennenden Dachstuhl muss ihm die Flucht gelingen. Dies versuchen die Reste der Wache zu verhindern.

ΑΡΕΠΑΦΡΕΥΔΕΙ

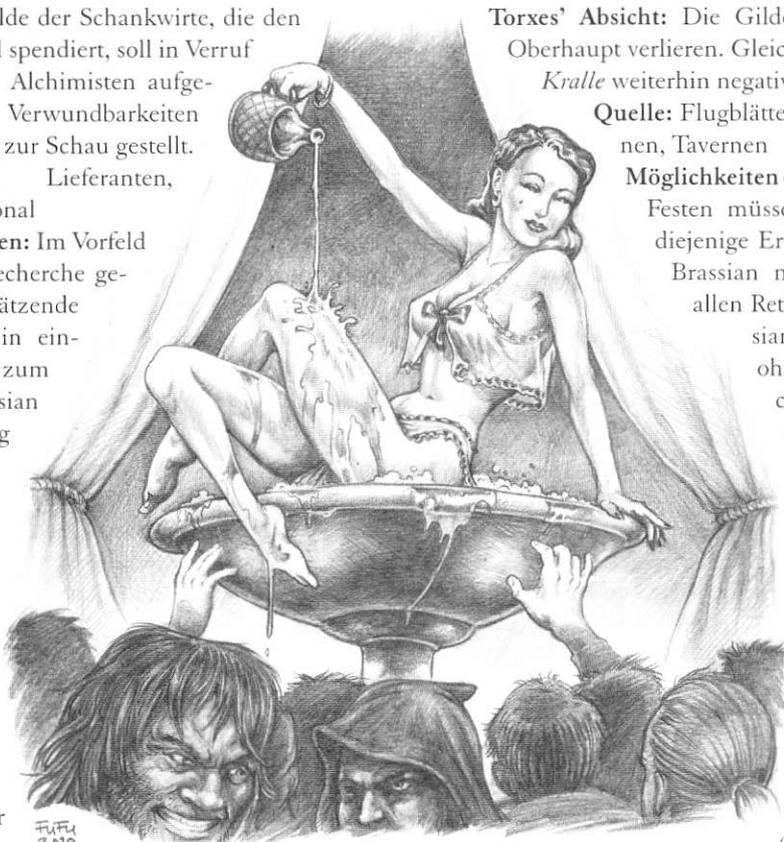
Regelmäßige nächtliche Querelen deuten vor dem Gladiatorenwettbewerb der Gilden (im Idealfall vor dem groß gefeierten *Tag des Kampfes* am 15./16. Rondra) auf einen großen Anschlag in der Arena hin. Verschiedene Hinweise lassen ahnen, dass es sich dabei nicht um das übliche Gerangel der Mächtigen um den Sieg der Spiele handelt: Ab dem Vortag ist der Schlüsselmeister der Arena verschollen. Zudem fällt bis auf die Kämpfer ein Großteil des Personals der Anlage aufgrund von Magenkrämpfen aus und muss rasch ersetzt werden. In der Öffentlichkeit kann dies nur mit Mühe vertuscht werden. (Torxes hat einige Bedienstete der Anlage bestochen, die für die Vergiftung zuständig sind, diese selbst aber nur simulieren: Der Arena-

meister und sein Fourageknecht werden noch am selben Tag zu Unrecht für ihre vermeintliche Ausgabe von verdorbenem Essen hingerichtet) Wenn kurz vor Mitternacht der Gesamtsieger des blutigen Spektakels feierlich mit einer großen Amphore Wein übergossen werden soll, so befindet sich darin kein Rebensaft, sondern konzentrierte Säure. Auch hier soll die einkalkulierte Massenpanik durch Schläger und hysterische Schreihäule planvoll gesteigert werden.

Torxes' Absicht: Die Gilde der Schankwirte, die den teuren Trunk traditionell spendiert, soll in Verruf gebracht und gegen die Alchimisten aufgehetzt werden. Auch die Verwundbarkeiten der Söldnergilde werden zur Schau gestellt.

Quelle: Gladiatoren, Lieferanten, Schankwirte, Arenapersonal

Möglichkeiten der Helden: Im Vorfeld eines Einsatzes muss Recherche geleistet werden und kann ätzende alchemistische Spuren in einzelnen Zellenkammern zum Vorschein bringen. Brassian braucht einen Zugang zur Arena und einen sicheren Beobachtungsort auf der Arenamauer, trotz der verschärften Bewachung. Beim pompösen Einmarsch der Wirte sollten die Helden zischende Spritzer bemerken und spektakulär reagieren können: Brassian muss nicht nur mit magischer oder fernkampfkräftiger Unterstützung rechtzeitig den Sand der Arena erreichen können, sondern braucht noch viel dringender helfende Hände bei einer blitzartigen Flucht über die Zinnen. Diese Rettungstat rückt die *Kralle* bei Gelingen ein gehöriges Stück ins positive Licht und trägt zur Umdeutung zum Helden der Stadt erheblich bei.



Torxes' Absicht: Die Gilde der Kurtisanen soll ihr Oberhaupt verlieren. Gleichzeitig soll der Mythos der *Kralle* weiterhin negativ gedeutet werden.

Quelle: Flugblätter überall; Interna: Kurtisanen, Tavernen

Möglichkeiten der Helden: Auf Bällen und Festen müssen die Helden unerkannt diejenige Ermittlungsarbeit leisten, die Brassian nicht erbringen kann. Bei allen Rettungsversuchen steht Brassian nun auch in der Gefahr, ohne Vorwarnung von einfachen Bürgern bedroht zu werden, die sonst niemals die Hand gegen ihn zu erheben gewagt hätten. Er braucht dringender denn je den Schutz der Helden. Nutzen Sie als Spielleiter bewusst die offene Anlage des Szenarios, um gezielt diejenigen Helden zu aktivieren, die bisher noch nicht angemessen zum Zug gekommen sind (etwa Helden mit gesell-

schaftlicher Profession). Sollten Sie eine entsprechende Neigung verspüren, kann Keidre ihrem maskierten Retter – der mit ihr niemals auch nur ein einziges Wort spricht – mit mehr und mehr Zuneigung begegnen.

SPAß MUSS SEIN

Torxes erkennt sehr genau, dass sich die Erfolge der *Kralle* häufen und seine Pläne mehr und mehr vereitelt werden. Auch das Auftreten der Helden bleibt ihm nicht verborgen. Nachdem seine übliche Vorgehensweise nicht zum Erfolg führt, beschließt Torxes, sich nicht mehr nur auf seine Handlanger zu verlassen, sondern nimmt die Sache höchstpersönlich in die Hand und stellt seinen Gegnern eine bössartige Falle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Heiße, das wird ein Spaß! Aufgeregt tuscheln die Straßenkinder Mengbillas seit Tagen von dem kommenden Ereignis: Der Tsatag der jüngsten Tochter der Gerbelsteins jährt sich zum neunten Mal! Musikanten, Schauspieler und Tierbändiger, Puppenspieler, Spaßmacher und Zuckerbäcker sind bereits geladen und schufteten emsig, den Sprösslingen der Reichen und Mächtigen einen sonnenhellen und sorgenfreien Tag zu bereiten. Auch die unzähligen Söldlinge und Gardisten, die das Festgebiet um den alten Praios-Tempel aus allen Winkeln streng bewachen, wirken an diesem Tag entspannt, vorfreudig, ja: fast sorglos.

ZEICHEN DER LIEBE

Schnell macht eines Morgens die Nachricht in der Stadt die Runde, dass ein Gelehrter im gespenstisch leeren Druckhaus der Wissenschaften sämtliche Bediensteten im dortigen Keller gefunden hat: gefesselt, geknebelt und halb verdurstet. Die Druckpresse wurde nach einem Überfall maskierter Männer offenbar tagelang benutzt, um unzählige Handzettel herzustellen, die sich im Anschluss daran in der Stadt im Umlauf befinden. Auf ihnen wird in hasserfüllten Worten behauptet, die *Kralle*, sei ein höriger Gespieler von *Keidre dai Tarfia* (geb. 991 BF, burlesk, divenhaft, üppig), des Oberhauptes der Gilde der Kurtisanen. Beide seien in ihrem Wahn, als finsternes Liebes- und Herrscherpaar über Mengbilla gebieten zu wollen, für die jüngsten Opfer in der Bevölkerung verantwortlich und müssten nach Willen der Götter von einem anständigen Stadtbewohner zur Rechenschaft gezogen werden. Besonders Angehörige der Unterschicht sind für diese haltlose Anschuldigung empfänglich, da Keidre sich in all den Jahren planvoll eine finster-verführerische Erscheinung gegeben hat und stets ein unerreichbares Ziel ihrer Begierde war. Gleichzeitig kann die ehemalige Geweihte der Rahja unmöglich auf ihre öffent-

Den Helden sollte schnell klar werden, dass sich hier eine gewaltige Tragödie anbahnt, gerade weil das Geburtstagsfest Gesprächsthema auf den Straßen ist: Es scheint, als käme die Öffentlichkeit um dieses Ereignis nicht herum. Geben Sie den Helden ein wenig Zeit zur Vorbereitung und gönnen Sie ihnen einen guten Beobachtungsplatz auf einem der umliegenden Dächer, bis sich zur Mittagsstunde der Zug der Kinder lärmend und jauchzend vom hohen Hügel her nähert. Die Festgesellschaft der Erwachsenen folgt mit einigem Abstand. Die Stimmung ist gelöst: ein jeder sehnt sich nach den vergangenen Ereignissen von Herzen nach ein wenig unschuldiger Freude.

Feuern Sie nun eine wahre Kanonade der Verdachtsmomente auf die Helden ab, dass ihnen das Blut in den Adern gefriert:

☞ Verkleidete Schauspieler in wilden Tierkostümen (Bären, Tiger, Orks), jagen einzelne Kinder unter großem Gebrüll in dunkle Ecken, die dort im Spaß um ihr Leben schreien und kreischen.

☞ Chocolatiers mit Perücken und weißen Handschuhen verteilen Naschwerk und Pralinen in allen Formen und Farben, bis dicke Kaufmannsöhne grün im Gesicht zu Boden sinken, und sich unter Tränen übergeben – schlicht, weil sie zu viel genascht haben.

☞ Schauspieler, deren Gesichter von schweren Eisenmasken verdeckt werden, ringen im Spiel mit furchteinflößenden Waffen gegen blutjunge Edelleute und lassen sich von deren Holzschwertern überwältigen. Im hitzigen Gerangel bekommt ein winziges Mädchen Nasenbluten und ist sofort blutüberströmt.

☞ Pantomimen mit weißen Gesichtern necken die Kinder mit kunstvollen Verrenkungen. Als sie zeitgleich zu Boden fallen und sich tot stellen, rufen einige Kinder in echter Angst hysterisch um Hilfe.

Torxes von Freigeist, der sich nach einer Weile völlig ungeeignet (und unerkannt) als bizarr geschminkter Schelm unter die Festgesellschaft mischt, kündigt mit schriller Stimme den Höhepunkt des Festes an: ein großes Schauspiel im Inneren des Tempels. *Carmia von Gerbelstein* (neunjährig, blassweiße Haut, kindhaft-aristokratisch, strahlende Augen), das Geburtstagskind, soll als Prinzessin eine überraschende Hauptrolle spielen. Er fordert sie geckenhaft zum Tanz und tanzt mit ihr unter den dissonanten Flötenklängen dreier maskierter Possenreißer elegant vor den Augen der Eltern, der Gardisten, und der anwesenden Travia-Geweihten auf und ab, bis er schließlich mit seiner Tanzpartnerin unter allgemeinem Beifall in einem Kellereingang des Tempels verschwindet.

Wenn den Helden keine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, erkennt Brassian als erster, dass sich Carmia nur scheinbar an ihren Tanzpartner schmiegt, und stattdessen bereits nach wenigen Tanzschritten leblos in seinen Armen liegt. Ein Fingerdorn hat sie vergiftet. Ein Eingreifen vor den Augen der zahlreichen Bewaffneten wäre selbstmörderisch, der verfallene Tempel verfügt jedoch über zahlreiche weitere Kellerluken und unverschlossene Hintereingänge. Lassen Sie die Helden einen Spießbrutenlauf zur Rückseite des Tempels ablegen, wo ihnen der Einstieg in die Gewölbe ohne Weiteres gelingt.

Im schwarzen Kellergewölbe des Tempels wartet eine böse Überraschung auf die Helden. Wenn die Helden Kammer um Kammer dem meckernden Lachen des Schelms folgen, stolpern sie über die Leichen einiger Gildenmitglieder der Traumkrauthändler. Im zentralen Kellerraum, über dessen morscher Holzdecke sich das Tempelinnere erstreckt, warten im Schein weniger Fackeln zehn Possenreißer, deren Maskerade der von Torxes aufs Haar gleicht. Sie haben alle die Hände erhoben und stützen das ächzende Gebälk, über dem Musik zu vernehmen ist, Kinderlachen und die tänzelnden Schritte der Kinderschar. Die Stützen für die Decke liegen verstreut im Raum. Haben die Helden das Problem erkannt, tut sich ein neues auf: Aus einem umgestürzten Fass nahe dem Eingang krabbelte gerade der letzte Skorpion heraus, um sich in die Schatten zwischen den Füßen der Maskierten zu flüchten. Torxes hat es umgerissen, als er durch den Raum geeilt war, um einem seiner Handlanger das Mädchen zu übergeben. Der wartet nun in den Gängen hinter dem Tempel, während Torxes sich zu seinen Opfern gesellt hat, um seine Inszenierung aus nächster Nähe beobachten zu können. Er tut ebenfalls so, als stütze er die Decke.

Sollten die Helden noch überlegen, was zu tun ist, fallen gleichzeitig zwei Possenreißer zu Boden, und einer der Deckenbalken gibt bedrohlich knackend ein bisschen nach. Schnelles Handeln ist nun gefragt – denn weitere der Possenreißer sinken zu Boden, so dass alsbald die Helden fast allein die Decke stützen. Dann springt Torxes als Letzter mit einem Satz in die dunkle Türöffnung, hinter der seine Schergen bereits warten, und verspottet die Helden, ehe er keckernd im Dunkel verschwindet:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Maske fällt, und euch grinst, sich leicht verbeugend, Eulrich Tobritsch an – oder zumindest eine grell geschminkte Karikatur desselben: "In der alten Stadt hat der Kaiser, der Narr, sein Leben ausgehaucht. Doch der Narr lebt weiter. Er soll der neuen Stadt ein neuer Kaiser sein. Nur Narren würden ihn aufzuhalten wagen." Die rollenden Augen glänzen irre im Fackellicht. "Travia, mein Gänschen", spricht er hustend und spuckend zu einer makaberen Handpuppe, dem Leichnam einer Gans, "wie lustig, dass wir den jungen Vinuccio noch einmal wieder sehen. Ob er wohl lächelnd sterben wird? Anders als seine Eltern?" Bei jedem dritten Wort tritt die dürre Gestalt einen Schritt in den dunklen Gang, so dass tiefe Schatten auf die schaurig-grellen Züge des Schelms fallen. "Genießt das unbeschwerte Lachen der Kinder! Jeder liebt doch einen guten Scherz." Hohnlachend verschwindet die Gestalt endgültig in der Dunkelheit. Da springt Brassian ihm plötzlich hinterher und lässt euch mit der Last der Decke allein.

Humor ist: Wenn man trotzdem lacht.

☞ Die Decke wiegt bleischwer auf den Armen der Helden (regelmäßiger Abzug von 1W6 AuP pro Spielrunde). Überprüfen Sie bei langen Planungen durch Proben auf KK, ob sie nicht weiter absackt.

☞ Das Schauspiel über den Köpfen der Helden fordert der Kinderschar einiges ab. Auf die dumpf hörbaren Anweisungen des Puppenspielers hin ("Seid ihr alle da?", "Lärmt und vertreibt das Krokodil, damit der lustige Schelm nicht gefressen wird!" etc.) stampfen, trampeln und springen sie nach Leibes-

kräften. Verringern Sie die Ausdauer der Helden jeweils um 2W6 AuP, während die Decke bedrohlich knackt und Staub herabrieselt.

☞ Die Skorpione sind aufgeregt und wuseln durch die Finsternis. An wessen Kleidung einer der Vielfüßler emporsteigt, der sollte besser die Luft fest anhalten, um das nervöse Insekt nicht zu einem Stich zu reizen.

Stieläugige Krabber

INI 5+1W6 PA 0 LeP 2 RS 1 KO 12

Stachel: DK H AT 12 TP 1W3+1 (+Gift)*

GS 1 AuP 10 MR 8/3 GW 4

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (10), Winziger Gegner (AT +6)

*) Verursacht der Stich SP, kommt das Gift des Gelbschwanzskorpions zum Tragen (einmalig): Stufe 3: Wirkung: 3x 1W6 SP / 1W3 SP; Beginn: sofort; Dauer: Der Schaden entsteht in der ersten, vierten und zehnten Kampfrunde nach dem Stich.

☞ Seien Sie gnädig: Jeder halbwegs sinnvolle Plan der Helden, sich wenige Sekunden Zeit zu erkaufen, um die Decke neu abzustützen (z.B. durch die herumliegenden Stützen oder Fässer in einer Ecke), sollte erfolgreich sein. Karmale und magische Mittel (z.B. ATTRIBUTO KÖRPERKRAFT o.ä.) bieten sich ganz besonders an. Auch völlig andere und kreative Lösungen sind möglich. Um der Falle zu entkommen, reicht es theoretisch bereits aus, wenn ein Held, der seinen Posten für einen kurzen Moment verlassen kann, einen der Stützpfeiler wieder aufstellt. Dadurch wird das Absacken der Decke für den Moment gestoppt, weitere Stützen können aufgestellt und die anderen Gruppenmitglieder nach und nach befreit werden.

☞ Bedenken Sie, dass die Flucht eines Einzelnen aus der gestellten Falle (etwa über einen TRANSVERSALIS) möglicherweise von Erfolg gekrönt wäre. Allerdings ließe derjenige dann seine Gefährten unrettbar im Stich.

☞ Seien Sie gnadenlos: Steigern sie den Druck auf die Szene bis zum Äußersten. Wenn die Helden sich ungeschickt oder unglücklich verhalten, bricht die Decke ein und unzählige Kinder werden durch Sturzschaden und Skorpione das Opfer eines schrecklichen Unglücks. Die Helden selbst sollten mit kräftigen Blessuren (teilen Sie 2W6 bis 5W6 Schaden aus) nach Möglichkeit in der allgemeinen Panik flüchten können: Zahllose Augen sehen in ihnen jedoch die Mörder.

☞ Die Possenreißer, die vor den Helden gezwungen waren, die Decke zu stützen, sind Bedienstete und Lakaien, denen man einen Knebel verpasst und ihnen Kostüm und Maske eines Spaßmachers angezogen hat. Sie wurden nicht zwangsläufig von Skorpionen gebissen, denn Torxes hat ihnen, als er die Falle vor dem Spektakel 'scharf machte', ein langsam wirkendes Schlafgift verpassen lassen.

IN DEN TIEFEN DER STADT

KAPITELÜBERBLICK

Im dritten und letzten Kapitel versuchen die Helden, ihre Kräfte zu vervielfachen, um ihrem übermächtigen Feind und seinen Häschern die Stirn bieten zu können. Dazu bergen sie auf der Grundlage der Recherchen der *Kralle* Artefakte und Ausrüstungsgegenstände von längst vergessenen Helden, die an verschiedenen Stellen in der Stadt verborgen sind. Sie befinden sich dabei in einem Wettrennen mit den Schergen von Torxes, der das Gleiche ebenfalls versucht. Immer deutlicher wird währenddes-

Die wichtigste Wegscheide der Abenteuerhandlung betrifft die schwarze *Kralle*. Brassian hat sich im Angesicht seines Elternmörders in einen rasenden Zorn gesteigert und seinen Posten gegen jede Vernunft verlassen. Brassian bezahlt diesen Leichtsinns jedoch mit seinem Leben: Zwei Gänge weiter fällt er entweder den Skorpionen oder einem Bolzenhagel der bleichen Helfer des Schwarzschilds zum Opfer, sein todwunder Körper wurde zu allem Übel außerdem von einem Schergen geplündert, das Vademecum geraubt. Richten Sie es so ein, dass die Helden auf die eine oder andere Weise zu Zeugen seiner letzten Worte werden können. Große Mengen tosenden Bolzen- oder Skorpiongifts in den Adern des Rächers verhindern eine erfolgreiche magische Heilung durch den andauernden Gift- und Wundschaden. (Richten Sie es so ein, dass eventuelle Zauberer ihrer Gruppen eben *nicht* den passenden Spruch zur Hand haben.)

Am Rande der Nacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

“Verzeiht mir.” Die hellen Augen Brassians füllen sich mit Tränen. Krämpfe schütteln seinen zerstörten Körper. “Gegen diesen Feind kann kein einzelner Streiter bestehen. Durchsucht die Aufzeichnungen im Keller meiner Villa: Dort werdet ihr vielleicht Möglichkeiten finden, den Mörder meiner Eltern und den Peiniger Mengbillas noch in seine Schranken zu weisen. Doch eilt euch: Der Feind weiß nun ebenfalls Bescheid.” Die Atemzüge des Todgeweihten verlieren spürbar an Kraft. “Eure und meine Anstrengungen dürfen nicht vergebens sein! Seid die Hoffnung der Stadt. Seid die Hoffnung derer, die keine Hoffnung mehr haben. Tragt meine Rüstung.” Schmale Ströme von Blut rinnen aus den Winkeln seines Mundes. “Tretet an meine Stelle. Ihr seid nun das Symbol der Freiheit.”

Brassian übergibt seine Maske dem würdigsten der anwesenden Helden. Mit seinen letzten Atemzügen kann er noch vom Raub seines Vademecums berichten und weist nachdrücklich auf die Dringlichkeit der vor den Helden liegenden Aufgaben hin. Da Torxes nun über die Identität der *Kralle* Bescheid weiß, werden seine Schergen in Kürze dessen Villa am Fuß des Hohen Hügels ausplündern und niederbrennen. Die Helden sollten sich also beeilen.

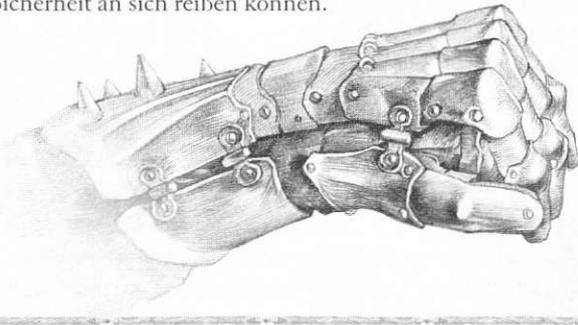
Wenn die Helden noch nie von Torxes von Freigeist gehört haben sollten oder nicht auf die Idee kommen, können sie sich nach dem letzten ‘Schelmenstück’ zumindest denken, welchen arkanen Hintergrund Tobritsch haben dürfte – und stoßen so schon während der ersten Nachforschungen auf die Erzählung des Schwarzschilds Torxes, der in jüngeren Jahren schon einmal in Mengbilla gewesen war, seinen schaurigen Ruhm aber in den Schwarzen Landen erworben hat.

sen, wo sich das Versteck ihres finsternen Gegenspielers befindet, in dem er im Verborgenen seine finsternen Pläne ausheckt und vorbereitet: in einem geheimen und schwer gesicherten Laboratorium unter den Straßen von *Areimianos*, dem abgebrannten alten Alchemistenviertel der Stadt. Dort gipfelt das Abenteuer in einer finalen Auseinandersetzung. Die Jagd nach den Gegenständen wird wieder bewusst offen gehalten: Zeitaufwand, Umfang, Planung, Durchführung und nicht zuletzt Erfolg oder Misserfolg liegen ganz in den Händen der Helden.

AUF DEN SPUREN VERGESSENER HELDEN. ODER: DER NACHLASS DER KRALLE

Die Faust Ingerimms: Brassians Notizen ergeben, dass der Antiquar des Basarviertels *Nostramo Giovarez* (geb. 970 BF, klapperdürr, kurzsichtig, fauliger Mundgeruch) Teile einer antiken Zwergenrüstung veräußern möchte, die er jüngst durch Zufall erstanden hat. Das mächtige Artefakt muss derart brisant sein, dass er einen öffentlichen Verkauf nicht wagt. Der Preis für das Objekt bewegt sich in der Größenordnung von mehreren tausend Dukaten.

Es handelt sich dabei um den gesichtsverdeckenden Flügelhelm eines Kriegers aus den Drachenkriegen und zwei dazugehörige Panzerhandschuhe aus glänzender Bronze. Der Träger beider Rüstungsteile gewinnt die Fähigkeit, mit einem bloßen Fausthieb feste Mauern bis zur Dicke einer Hauswand zu zerschmettern. Sie befinden sich in einem Stahltesor (10 TaP* in *Schlösser Knacken* oder FORAMEN) in einem vergitterten Kellerraum des Antiquariatsgeschäftes. Wenn die Reisekasse der Helden im Moment ausnahmsweise keine 2.500 Goldstücke beinhaltet, bleibt ihnen nur ein nächtlicher Einbruch mit gutem Werkzeug oder die Möglichkeit, den tattrigen Antiquar bei einer Besichtigung der Objekte auszutricksen oder gar zu überwältigen. Dass das Artefakt zumindest im Augenblick nicht bei Giovarez bleiben darf, sollte den Helden klar sein: Hier würde ihr Gegenspieler es mit Sicherheit an sich reißen können.



Überschwere Panzerhandschuhe

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	DK
1W+2*	12/4	90	-	4	-2	0/-2	H

*) **Besonderheiten:** Das Kunstwerk aus Zwergenhand ist in der Lage, bei kräftigem Schwung (gelungene Raufen-AT+8) mächtige Schläge auszuteilen (1W20 SP; Zusatzwirkung siehe oben). Das Artefakt besitzt zum Zeitpunkt seiner Bergung durch die Helden noch 3W6 Ladungen.

Torxes' Handlanger haben sich kurz vor dem Eintreffen ebenfalls nach dem Artefakt erkundigt, denken jedoch nicht daran, den geforderten Kaufpreis aufzubringen. In der darauf folgenden Nacht brechen sie in den Keller ein und versuchen, Kellergitter und Tresorschloss mit Säure zu zerstören, scheitern dabei jedoch. Augenzeugen können berichten, dass ein Einbrecher mit schwersten Verätzungen in Richtung des Viertels *Areimanius* geflüchtet ist.

Der Umhang der Verhehlung: Aus Brassians Notizen geht hervor, dass sich das Oberhaupt der Kurtisanengilde *Keidre dai Tarfia* im Besitz eines feingewebten Kapuzenumhangs befinden muss, der seinen Träger offenbar unsichtbar macht. Die Gildenvorsteherin besitzt allerdings eine Garderobe, die unzählige Kisten und Schränke füllt und über ihre Privatgemächer in zahllosen Gebäuden auf dem Rahjahügel verteilt ist. Wenn die Helden ein gutes Verhältnis zu Keidre entwickelt haben oder in der Verkleidung der *Kralle* auftreten, mag sie ihnen das Kleinod freiwillig leihen, sonst bleiben ihnen nur ein nächtlicher Einstieg und eine aufwändige Suche.

Hauchdünner Überwurf

Beschreibung: Aus nächster Nähe kann der Kapuzenumhang (mit mandelförmigen Sehslitzen für die Augen) als bläulich schimmerndes Seidengewand erkannt werden, das zart und luftig in der Hand liegt.

Wirkung: Der Träger des Mantels verschwimmt vor den Augen seiner Betrachter und ist bereits in wenigen Schritten Entfernung nicht mehr zu sehen. Risse im zarten Stoff zerstören jedoch den wunderbaren Elfenzauber und machen den Träger mehr und mehr schemenhaft, bei größeren Schäden schließlich zur Gänze sichtbar. Wenn die Helden den Mantel in ihren Besitz nehmen können, hat er bereits einen kleinen Riss am Kragen, eine Laufmasche und ist in seiner Wirkung dementsprechend eingeschränkt.

Torxes Handlanger sollten den Helden in diesem Fall knapp zuvor gekommen sein und den Tarnmantel wenige Augenblicke finden, bevor die Helden eintreffen. In diesem Fall lauert ein kaum sichtbarer Mörder in den durchwühlten Zimmern Keidres auf sie. Denken Sie jetzt und auch in zukünftigen Kämpfen daran, dass jeder Treffer auf den Angreifer den Mantel ebenfalls beschädigt und seine Wirksamkeit unwiederbringlich verringert.

Das Vermächtnis des Deserteurs: Brassian hat aus den Aussagen einiger Deserteure des Thronfolgekriegs im Lieblichen Feld geschlossen, dass sich im Dachstuhl einer Söldlingskaschemme im alten Kriegshafen eine versiegelte Kiste mit hochgeheimem Militärmaterial einer Sondereinheit der Armee des Horasreichs befinden muss.

Der Lagerort ist bereits von Torxes' Schergen bei einem brutalen Überfall auf die Schenke leer geräumt worden. Der Schankwirt *Alvirio Flussschiffer* (geb. 981 BF, feist, glatzköpfig, rote Trinkernase), steht in den Trümmern seiner Wirtschaft vor den Scherben seiner Existenz. Die unscheinbare Kiste hat er jedoch schon vor langer Zeit bei einer Entrümpelung vom Dachstuhl in den Keller verbracht: Sie ist noch verschlossen und befindet sich nach wie vor dort. Ihr Inhalt besteht aus einer breiten Schutzmaske aus rotem Feuermolchleder, langen Handschuhen von ebensolcher Machart und einer Batterie von ölig glänzenden Tonkugeln mit Schleuder- und Zündschnur.

Granatäpfel der horaskaiserlichen Bombardiere

Beschreibung: In den Kugeln befindet sich Hylailer Feuer allererster Güte. Nachdem die Zündschnur ordnungsgemäß mit Brandmaterial entfacht wurde, schwingt der horaskaiserliche Soldat die Brandöl-Wurfkugel an der Wurfkugel-Schwungsnur kreisförmig über seinem Haupt, zählt im Geist die Zwölfgötter bis Boron herunter und wirft sie dann mit ernstem Gesicht in Richtung aller Feinde der Ordnung.

TP	Reichweiten	TP+	Laden	Gewicht
5W	0/5/10/15/20	(-/-/-/-/-)	-	40

Besonderheiten: Hylailer Feuer kann mit Wasser nicht gelöscht werden.

Der Schatz der Alchimisten: Brassian hat Informationen darüber zusammengetragen, dass sich in einem verschütteten Kellerraum im ehemaligen Alchimistenviertel *Areimanius* noch immer große Mengen an Wundertinkturen befinden sollen. Die genaue Lage ist ihm unbekannt. Die Helden können sich jedoch auf die Lauer legen und Torxes' Gehilfen betrachten, die eine ganze Nacht lang an verschiedenen Stellen zu graben beginnen und sich schwitzend abmühen. Im Moment ihres Erfolges ist es ein Leichtes, den erschöpften Männern ihre Beute abzujauchen. Die Schergen ziehen sich mit letzten Kräften direkt und ohne Umschweife weiter an den Nordrand der Stadt zum Versteck ihres Meisters zurück. Die Helden können ihre Spur leicht verfolgen.

Glücklose Schatzsucher

INI 7+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+2 (Knüppel) DK N
LeP 29 AuP 34 RS 1 WS 6 MR 1 GS 7

Besondere Kampfmanöver: Finte, Wuchtschlag

Die Schatzsucher sind völlig erschöpft und fliehen spätestens nach dem ersten erlittenen Treffer.

Folgende Beute kann geborgen werden:

- ☞ zwei Tiegel Angstgift (Qualität D: panische Furcht bei Kontakt für 7 SR)
- ☞ eine Flasche Mutelixier (Qualität D: 7 MU-Punkte für 7SR)

VILLA VINUCCIO

Die Villa Brassians wird von einem ungepflegten Gärtchen umsäumt. Die reichverzierten Möbel im Erdgeschoss wirken kaum genutzt. Im Haus herrscht einige Unordnung. Der Keller ist ein ehemaliger Weinkeller, in dem Brassian verschiedene Ausrüstungsteile und Wechselwäsche eingelagert hat. Überall verstreut finden sich Bücher (Heldensagen, lokale Märchen und Texte über die Geschichte Mengbillas), Pergamente und Papiere, die mit Kommentaren und handschriftlichen Notizen versehen sind. In einem Weinregal befindet sich Brassians eiserner Vorrat an alchemistischen Wundermitteln, allesamt sauber beschriftet und sündhaft teuer:

- ☞ zwei schillernde Heiltränke (je 15 LeP)
- ☞ ein Gewandtheiselixier (+8 GE, INI und GS für eine Spielrunde)
- ☞ ein Krafttrunk (+5 KK, KO und zusätzlich WS+3 für eine Spielrunde)

Die Helden sollten möglichst viel Papiere zusammenraffen, bevor sie die Eindringlinge im Obergeschoss hören können. Sie sollten zum derzeitigen Zeitpunkt ramponiert genug sein, um die Flucht anzutreten, es spricht jedoch ebenfalls nichts gegen einen Achtungserfolg gegen die 2W6 Schläger der Traumkrautgilde, die sofort nach ihrer Ankunft Feuer legen und dadurch die Hinterlassenschaften von Brassian vernichten (Kampfwerte siehe Seite 51).

Sobald die Helden einen Moment der Ruhe genießen und innehalten können, dürfen sie einen Blick auf die geborgenen Schriftstücke werfen. Brassian war zwar noch in der Lage, sich für viel Geld seinen prächtigen Brustpanzer anfertigen zu lassen und Wundertränke zu erwerben, anscheinend war er jedoch in Anbetracht seiner mangelnden Fähigkeiten auf einer umfassenden Suche nach weiteren Ausrüstungsgegenständen. Hier können die Helden nun anknüpfen.

NEUE HELDEN IN DER STADT

Gewähren Sie Ihren Spielern an der Seite des neuen schwarzen Rächers mit Hilfe der frisch erworbenen Ausrüstung je eine exponierte Rolle und einen Aufgabenbereich, in dem sie glänzen können. Es ist kein Zufall, dass alle Funde geeignet sind, das Gesicht der Helden zu verdecken: Nur so können sie Verdachtsmomente von sich ablenken. Im Idealfall arrangieren Sie es so, dass sich Ihre Spieler mit ihren neuen Rollen als *Die Hammerfaust*, *Die Unsichtbare*, *Der Feuerwerfer* (oder ähnlichen Anreden) sehr anfreunden – in der Bevölkerung sind diese Titel bald in aller Munde und werden mit Respekt und Ehrfurcht ausgesprochen. Passen Sie die Anzahl der Artefakte der Größe

- ☞ zwei Fläschchen Waffenbalsam (Qualität D: BF-3, TP+1, Waffe gilt für einen Tag als magisch)
- ☞ zwei Phiolen Drachenspeichel (Qualität B: als Waffengift einmalig Extraschaden von 2W6+2)
- ☞ die gewachste Maske eines Alchimisten und ein wasserdichter Alchimistenkittel

Wenn Sie der Meinung sind, die Helden können weitere Stärkungen für die finale Auseinandersetzung benötigen, dann erweitern Sie die Liste nach Belieben um zusätzliche Bestandteile auf der Grundlage von **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.

Ihrer Heldengruppe an. Geben Sie den Helden außerdem Gelegenheit, ihre neuen Kräfte einzusetzen: Die Anschläge von Torxes auf die Stadt dauern unvermindert an.

Führen Sie die Helden je nach deren Spielweise mehr und mehr an das Ziel heran: Torxes hat sich in den unterirdischen Fundamenten einer ausgebrannten Herrenvilla im Stadtteil Arcimianos ein Labor eingerichtet. Der Stadtteil wird allgemein gemieden (siehe **Patrizier 118**). Sollten die Helden von sich aus keine Anstalten unternehmen, sich und die Stadt ein für alle Mal von Torxes zu befreien, machen Sie ihnen das Leben zur Hölle: Nacht um Nacht machen sich Jagdgruppen auf die Suche nach ihnen, ein ums andere Mal wird ihr geheimer Stützpunkt entdeckt und zerstört, jeder Hilfesuchende ist ein heimlicher Auftragsmörder usw.

Hilfe von Dritten haben die Helden nicht zu erwarten: Nach den vergangenen Ereignissen würde die Enthüllung, dass sich ein Herold der Schwarzen Lande in Mengbilla befindet, als Finte aufgefasst und bedeutet für den Überbringer der Nachricht nur im besten Fall eine kräftige Abreibung. Auch die Bevölkerung teilt sich diffus und undurchschaubar in zwei Hälften: diejenigen, die die *Kralle* und ihre Gefährten verehren, und diejenigen, die in ihnen das wahre Übel der Stadt sehen und ihnen bei der erstbesten Gelegenheit an die Gurgel wollen. In jedem Fall aber polarisiert die *Kralle* die Bevölkerung und ist in aller Munde – ein Verdienst der Helden in Brassians Nachfolge.

DAS FINALE – LABORATORIUM UND BRAUHAUS SCHLECHTER SCHERZE

Bei der Jagd auf die wichtigsten Artefakte, die Brassian hatte aufspüren können, konnten die Helden auch Informationen sammeln, wohin sich die Schergen des Schwarzschemls zurückgezogen haben. Der Aufenthalt von Torxes sollte so oder durch weitere Nachforschungen – etwa nach Eulrich Tobritsch in der Traumkrauthändlergilde – herauskommen. Den Helden dürfte klar werden, dass alles darauf hinausläuft, den Übeltäter in seinem Refugium zustellen und zu schlagen. Als Helden an der Seite der Kralle, die damit ihren historischen Auftrag erfüllt – oder zumindest das Vermächtnis Brassian di Vinuccios. Die Festung des Schwarzschemls ist schwer gesichert. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden alle Artefakte bergen konnten. War dies nicht der Fall, reduzieren Sie die Schwierigkeiten auf angemessene Weise.

- ☞ Das **Außengelände** des Ruinengrundstücks ist mit einer zwei Schritt hohen Mauer mit Eisendornen eingeghegt, hinter einem rostigen Eingangsgitter stehen stets vier Wächter. Ab und zu macht dort eine Pfeife mit Rauschkraut die Runde.

Der Eingang zum Kellergewölbe ist mit einer schweren Eisentür mit Sichtschlitz gesichert (8 TaP* *Schlösser Knacken*, FORAMEN oder rohe Gewalt). Hinter ihm befindet sich ein Wachraum, in dem sich stets vier bis acht gut gerüstete Wächter aufhalten.

Gesichtslose Handlanger

(aufmerksam und hellwach / berauscht oder erschöpft)

INI 8+1W6 / 6+1W6 AT 13/9 PA 11/7

TP 1W6+4/1W+1 (Schwerter, Knüppel) DK N

LeP 29 AuP 34 RS 1 WS 6 MR 2 GS 7

Besondere Kampfmanöver: Finte, Wuchtschlag

Der Keller selbst beginnt mit zwei kleinen Vorräumen (kichernde Arbeiter und Helfershelfer finden hier auf schmutzigen Strohsäcken einige Augenblicke der Ruhe und wälzen sich in irrwitzigen Träumen). Der Raum im Anschluss daran ist bis an die Decke mit Stauden und Pflanzenbündeln angefüllt und dient als Lager. Ein herber Geruch macht das Atmen schwer. Am Ende des Lagerraums öffnet sich der Keller hinter einer weiteren Tür in die Tiefe hinein zu einem mächtigen Gewölbe.

Das Gewölbe: Hier dampfen in weit übermannshohen Fässern verschiedene Gebräue, die auf eine Weiterverarbeitung zu berausenden Substanzen warten oder als Grundlage für Torxes' üble Anschläge dienen. Schmale Planken auf dünnen Holzgerüsten führen in schwindelnder Höhe durch die von Schwaden durchzogene Luft über sie hinweg. Auf ihnen stehen verschiedene Gehilfen, die den Inhalt der Kessel umrühren oder aus großen Trögen, die an zahllosen Haken an der Decke hängen, weitere Zutaten in sie hinzufügen. In der Tiefe des Raumes glosen verschiedene Öfen und werfen düsteres Licht auf einen knöcheltief von brackiger Flüssigkeit überspülten Boden.

Torxes lümmelt sich am anderen Ende des Raumes in der Wandnische eines vermauerten Fensterbogens auf einem abgenutzten Sessel, spielt gedankenverloren mit Schelmenstab und Schelmenmaske und liest unruhig in einem Buch (eine Ausgabe des verschollenen Werkes *Die zwölfgöttliche Komödie* von Cuslico Wollenweber. Gelegentlich belästigt ihn einer seiner Handlanger, den er dann unwirsch von sich weist.

DAS VORGEHEN DER HELDEN

Egal ob sich die Helden für einen Frontalangriff oder behutsames Vorgehen entscheiden: Sobald sie entdeckt werden, schickt ihnen der kreischende und tobende Schwarzschem Welle auf Welle seiner zitternden Diener über die schwankenden Bretter entgegen. Torxes selbst ist alles andere, nur kein Kämpfer: Vom Einsatz seiner dämonischen Fähigkeiten lässt er daher wohlweislich die Finger. Lassen Sie die Helden weidlich ihre neuen Kräfte einsetzen. Die benebelten Schergen sind keine Gegner für die Helden: Beim ersten Treffer stürzen sie vom Gerüst in die Tiefe oder verbrennen grässlich in einem der heißen Bottiche. Erhöhen Sie den Druck auf die Helden, indem Sie die Gerüste bedrohlich schwanken und knacken lassen. Spritzer sind gefährlich: Jeder versenkte Feind verursacht 1W3 SP durch die Tropfen der dazugehörigen Säurefontäne.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als kein weiterer Widersacher mehr zwischen euch und dem Schwarzschem steht, seht ihr seine grelle Fratze zum ersten Mal wie versteinert. Kein Lächeln. Kein Grinsen. Nur Stille. "Ihr habt zu viel gewagt, ihr Narren, und wollt

mich um meine Stadt bringen. Nun stirbt also von meiner Hand." So spricht die ruhigste und normalste Stimme, die ihr je in eurem Leben vernommen habt. Nervöse Zuckungen laufen durch den dünnen Körper des Schelms und schütteln ihn in grässlicher Pein.

Mit einem wilden Schrei schiebt er eines der großen Fässer um, das sich ächzend neigt und schließlich beiseite kippt. Wie fallende Dominosteine reißt es donnernd alle anderen der riesigen Fässer mit sich und füllt den finsternen Kellerraum mit einem gischtenden und brodelnden Gebräu des Todes. Es lässt das Holzgerüst splitternd und krachend in sich zusammenfallen. Die Helden können ihr Leben retten, indem sie sich an die Deckenhaken klammern.

VOM TOD EINES POSSENREIßERS ...

Richten Sie ein grässliches Patt ein und zelebrieren Sie es bis zum Äußersten: Torxes ist auf seinem Mauervorsprung gefangen, die Helden baumeln über einem See voll von Unbeschreiblichem. Etwaige Attacken der Helden (Bolzen, FULMINICTI, Götterwirken etc.) treffen den kleinen Mann in der Tat mit aller Kraft, verpassen ihm persönliche Narben für die Ewigkeit und schmettern ihn ein ums andere Mal elendig klatschend an die Wände seiner Nische. Helden, die sich trotz der bedrohlichen Situation zu schnell in seine Nähe hangeln kann er durch einen simplen JUCKREIZ mit dem tödlichen Sturz bedrohen oder sie durch einen NACKEDEI nicht nur ihrem Schutz vor der zischenden Säure berauben, sondern sie auch noch demütigen.

... PEIN, PEIN. WAR PUR SPAß.

Torxes wird toben, zetern, irre lachen und schließlich gezwungen sein, den grässlichsten Weg zur Flucht zu nehmen, den ihm seine finstere Herrin Lolgramoth noch offen lässt. Der ersehnte Frieden einer Kapitulation bleibt ihm vergönnt. Spätestens wenn sich die Helden schließlich doch hangelnd auf ihn zu bewegen oder ihn mit Angriffen zu sehr bedrängen, nimmt er Anlauf und springt kopfüber in das Gemisch aus Rauschkräutern, zerfressenen Leichenteilen und Säure. Kreischend und heulend taucht er am anderen Ende des Raumes wieder auf und klettert in die Freiheit, während seine Haut (außer im Bereich des von der Schelmenmaske geschützten Gesichts) zischende und schaumige Blasen wirft. Wenn Sie den Helden den Triumph über Torxes ein wenig länger gönnen wollen, taucht der Schelm nicht sichtbar wieder auf, und sie erfahren erst später, dass der entstellte Torxes das Säurebad überlebt hat. Es bleibt jedoch unbestritten, wer das Duell gegen den Erzschorke gewonnen hat: die Helden, also die Kralle mit ihren Gefährten.

EIN MORGEN FÜR MENGBILLA

Die Helden tun gut daran, den Ort des Geschehens vorsichtig zu verlassen. Wer den mörderischen Weg über das Säurebecken zur Fensternische wagt, dem steht dort gut sichtbar die Schatulle des Schelms zur Verfügung (Juwelen im Wert von 250 Goldstücken: je eine GE-Probe für den Hin- und Rückweg, sonst 2W20 SP beim Sturz in die Säure und ähnliche Entstellungen wie der Feind). Allen Anderen bleibt auf dem Weg zurück nur die Erfahrung (400 AP und spezielle Erfahrungen in den Talenten *Gassenwissen*, *Klettern*, *Alchimie*, und einer *Waffenfertigkeit* Ihrer Wahl). Im vernebelten Kelleraufgang stolpern die Flüchtigen außerdem über einen nicht ganz gewöhnlichen Stab.

Der Heroldsstab des Torxes

Besonderheiten: Der Träger dieses machtvollen Fokus der Lolgramoth wird von steigender Unrast geplagt, erleidet in Kürze die Auswirkungen der *Nachteile: Schlafstörungen und Wahnvorstellungen* und verfällt unweigerlich in melancholische Grübelereien und mörderischen bis selbstmörderischen Verfolgungswahn. Der Stab, auf dem der mumifizierte, mit Schellen und Glöckchen verzierte Kopf eines Kindes sitzt, wird über irrwitzige Zufälle seinen Weg zurück zu seinem ehemaligen Besitzer suchen und seinen Träger, so möglich, erneut in dessen Arme treiben. (Es sei denn, die Helden sorgen baldmöglichst für eine sichere Verwahrung.)

Ein Morgen in Mengbilla

Die Stadt am Nordask wird noch eine Weile innerlich in geduckter Stellung verharren und erst nach einer langen Zeit ohne Anschläge aufzuatmen wagen. Das gewachsene Misstrauen zwischen den Gilden wird auch weiterhin dazu führen, dass die reiche Braut Mengbilla eitel auf sich selbst konzentriert bleibt und ihr eigentliches Potential nicht ausschöpfen kann. Die ungewöhnlichen Gestalten, die eine Zeit lang die Stadt vor dem Abgrund und dem sicheren Untergang bewahrt haben, werden vor allem in den Köpfen der staunenden Straßenkinder für immer unvergessen bleiben und den Grundstoff ewiger Legenden der Stadt bilden. Den Helden schließlich geht sehr schnell der klare Gegner aus: Gegen das hintergründige Wirken der Gilden in den Hinterzimmern des Rates bietet auch die schwarze Rüstung einer *Kralle* keinen Schutz. Den Helden bleibt überlassen, ob sie noch einige Zeit in Mengbilla verweilen wollen.

Abschied und Lohn der Mäher

Sollte der Träger der schwarzen Maske unter den Helden das Vertrauen oder das Wohlgefallen *Keidre dai Tarfias* erworben haben, so wird dieser mitsamt seinen Kameraden nach dem Ende der Anschläge von einer ihrer Zofen aufgespürt und unter verschwörerischen Blicken mit einer persönlichen Einladung zu einer Soiree im kleinen Kreis beehrt. Keidre will wissen, wer sich unter der Maske verbirgt, und es bedarf der Weltabgewandtheit eines altersmüden Erzzwergs, ihren dunklen Augen einen Wunsch abzuschlagen. Egal, ob ihre Neugierde letztlich gestillt wird oder nicht: Sie spricht demjenigen nicht nur ihren persönlichen Dank aus, sondern weiß im Kreise ihrer engsten Vertrauten auch zu würdigen, was derjenige für die Stadt und ihre Einwohner getan hat. Falls die Helden das Ziel ihrer Reise wieder aufnehmen wollen, bietet sie an, die Maske für eine Zukunft zu verwahren, in der Mengbilla erneut auf die Heldentaten einiger Weniger angewiesen ist. Wie auch immer die Helden sich entscheiden: Jedes aufgehauchte Wangenküsschen der begehrtesten Lebedame des aventurischen Südwest-

tens ist pro Held gut und gerne seine **500 Abenteuerpunkte** wert. (Spezielle Erfahrungen auf fünf Talente Ihrer Wahl gibt es obendrein.)

Zwei Legenden

Torxes von Freigeist, Lachender Dritter

Torxes, vormaliger Herold Borbarads und ehemaliger Hofnarr Galottas, hat die Füße bereits vieler Herrscher geküsst und ist doch im Gegensatz zu seinen hohen Herren noch nicht kreichend in die Niederhöllen gefahren. Die Zerstörung seines Labors und seines Körpers trifft ihn hart: Als ewiger Wanderer wird er seinen Zug durch Aventurien rast- und ziellos fortsetzen und weiterhin mit der Kraft seiner herausragenden Fähigkeiten suchen, was ihm in all den Jahren der aufgesetzten Fröhlichkeit bitter missgönnt war: den Frieden und eine Heimat. Die grauenvollen Verbrennungen der Säure werden den Schelm in Zukunft dazu zwingen, zu jeder Zeit langärmelige Kleidung zu tragen, um seine Verletzungen zu bedecken. Für den ohnehin von nervösen Hitzewallungen geplagten Schelm ist dies eine besondere Qual. Der eigene Körper wird zu einem unleidlichen Gefängnis für den ewig Rast- und Ruhelosen, den sonst keine Grenze und keine Mauer je aufhalten konnten. Zur Person und Torxes' Plänen s. S. 50.

Brassian di Vinuccio, Die Kralle, Symbol der Freiheit

Über Brassians Hintergrund und Absichten informiert der Abschnitt **Von der schwarzen Kralle in den Schatten**, S. 52.

Nach Brassians Tod bleibt der Leichnam, seiner schwarzen Rüstung und Maske entkleidet, zunächst unter den Trümmern des ehemaligen Praios-Tempels verschüttet. Dort wird er schließlich geborgen und unter dem Schutz des heiligen Richters zu ewiger Ruhe gebettet. Der pflichtbewusste Bürger Mengbillas hatte jedoch kurz vor seinem Tod ein umfassendes Testament verfasst: Während der Großteil seines Vermögens dem örtlichen Travia-Tempel zugute kommt, wird sich *Jacopo Weidenmütz* (geb. 971 BF, schneeweißes Haar, rüstig, gutgläubig), ein treuer Familienfreund der Vinuccios, nach der vorgeschriebenen Frist dreier Monate auf den Weg machen und *[hier den Namen des zweiten Maskenträgers einsetzen]* eine Besitzurkunde über das Grundstück am Fuß des hohen Hügels überreichen. Wenn er ihn denn findet.

Das Vermächtnis Brassians aber sind die Taten der Kralle, die einen der berüchtigtsten Bösewichte dieser Tage das Fürchten gelehrt und in die Flucht getrieben haben. So erfüllt sich der Wunsch der *Kralle*: seine Eltern zu rächen, seiner Heimatstadt ein Retter zu sein und in den Geschichten der Kinder dieser Stadt fortzuleben.



BEIFANG

VON FABIAN FLÜSS UND DANIEL HEßLER

MIT ΔΑΚΚΑΠ ΜΥΠΑ BERING, JAP BRATZ, ΤΙΠΑ ΚΟΤΗΕ, ΤΟΒΙΑΣ GEIBLER UND
ΔΟΠΠΑ CLARA RICHARD FÜR DIE ΡΕΤΥΠΙΕΚΙΠΔΕΡ.

Ort: Riva
Zeit: Sommer 1033 BF
Komplexität Meister / Spieler: hoch / mittel

Thematik: Detektivabenteuer um Unterweltgrößen, den Stadtrat, den Namenlosen, viele Kinder und einen platzenden Grünwal

ZUM ABENTEUER

Das Abenteuer beginnt im Sommer 1033 BF zwischen Barbieren und Parfümeuren und endet zwischen Abwässern und Innereien. Dreck und Gestank sind ein zentrales Element: In jeder Szene wird mehr Schmutz an den Helden hängen bleiben, doch für ausführliche Bäder wird die Zeit fehlen. Die typischen Gerüche einer Hafenstadt sollten deshalb ebenso zum Abenteuer gehören wie die hygienischen Gewohnheiten der Helden und die Reaktion ihrer Mitmenschen.

Obwohl in **Beifang** über Wohl und Wehe einer ganzen Stadt entschieden wird und zahlreiche Morde geschehen, orientiert es sich am Genre der Kriminalklammer – sprich: Lachen ist erlaubt. Lassen Sie sich auf die Überzeichnung von Charakteren und Situationen ein: Wie die drohende Gefahr, ein Wal könnte platzen, sind viele Elemente des Abenteuers Teilstücke einer Groteske – wenn auch einer schmutzigen und tödlichen. Wenn Sie es weniger grell wünschen, um das Abenteuer für den Stil Ihrer Spielgruppe anzupassen, sollten Sie einige Namen von Handelnden ändern: Ihre jetzige Auswahl unterstreicht das absurde Geschehen.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Beifang ist weitgehend modular gehalten. Es umfasst zwei thematische Hauptstränge, die sich gegenseitig beeinflussen.

Zu Beginn des ersten Stranges wird dem Walfänger *Wuchtbrumme* auf seiner Flucht vor Thorwalern Zuflucht in Riva gewährt. Der letzte Fang, ein Grünwal, weckt Begehrlichkeiten unter den Parteien der Stadt. Schnell entspinnt sich ein zunehmend schärferer Konflikt darum, ob der Wal verwertet werden darf oder nicht. Seit einigen Jahren gibt es hier aus Rücksicht auf die ansässigen und aus Furcht vor den auswärtigen Thorwalern ein Walfangverbot, über das nun erneut lautstark diskutiert wird. Hier können sich die Helden nach Wunsch positionieren, angespornt durch Auftraggeber aus der Efferd-Kirche oder der HPNC. Die Helden sollen eine Entscheidung des Stadtrates herbeiführen und müssen hierfür sowohl öffentlich argumentieren als auch hinter den Kulissen agieren. Dabei erweist sich die Trägheit des Rates zunehmend als lästig, der die Angelegenheit

am liebsten aussitzen würde, obwohl die Zeit drängt: In zwei Wochen wird die Rivaner Warenschau beginnen, die endlich wieder Geld in die Kassen und Nahrung in die Speicher bringen soll. Zudem agitiert ein gerissener *Advocatus diaboli* namens *Robert 'Bommel' van Öwes* gegen die Helden.

Im zweiten Handlungsstrang geht es gegen die Namenlosen-Gemeinde und die Kultistin *Mischa Grinseleicht*, die nicht will, dass der Wal-Konflikt gelöst wird. Sie versucht durch publikumswirksame Morde in der Stadt die Bürger zu polarisieren und eine Entscheidung des Rates zu verhindern – bis der faulende Walkadaver platzt und eingepflanzte Rattenpilzsporen über die ganze Stadt verteilt.

Die Helden werden von verschiedenen Ratsleuten angeworben, um die Morde aufzuklären. Als Belohnung schlagen sich diese im Rat auf die Seite des Konflikts, die von den Helden präferiert wird. Der Mordverdacht fällt immer wieder auf den unsympathischen Ratsherren und Zuhälter *Ludovico Heusinger*, der aber stets ein Alibi vorweisen kann. Erst kurz bevor der Wal platzt, kann Grinseleicht enttarnt werden. Die Helden müssen sich nun mit einer Horde düsterer Schergen der etwas anderen Art auseinandersetzen: den *Petunienkindern*.

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

Auf Sie kommt eine große Zahl Figuren zu, die im Sinne der Einprägsamkeit bewusst grell geschildert sind. Ihre Helden werden vielfach im Dienste mehrerer Auftraggeber handeln, und oft lässt sich nicht unterscheiden, wer oder was hier gut oder böse ist.

Um Ihnen den Überblick zu erleichtern, sind die wichtigsten Figuren, deren Motivation und dramaturgische Funktion am Anfang beschrieben. Der zweite Teil des Abenteuers schildert die Ankunft des Wals, der dritte erklärt die Willensbildung der Stadt und wie die Helden sie beeinflussen können. Im vierten Teil finden Sie die Morde mit Spuren und Zeugen, der fünfte Teil schließlich führt die Handlungsfäden wieder zusammen und jagt die Helden durch das Labyrinth der Rivaner Gassen, so dass sie schließlich mit Grinseleicht abrechnen können.

HAUPTFIGUREN

Hier finden Sie die Protagonisten des Abenteuers, ihre Motivation und ihre Funktion. Sie alle sind mit Zitaten oder Gerüchten versehen, dem Salz im Hexenkessel, zu dem sich Riva in diesen Tagen wandelt. Fabulieren Sie auch gerne neue

Gerüchte, die den Rivanern gerade in den Kram passen. Die besten Multiplikatoren hierfür sind Kinder, die sich überall herumtreiben, alles neugierig aufsaugen und die Gerüchte in griffige Verse packen.

ZOSGAR DOLBRECHT – DER GUTMENSCH

Erscheinung: engagierter, edel gewandeter Großbürger, Mitte 30, unscheinbares Gesicht, nussbraunes Haar.

Hintergrund: Der glücklose Handelsherr (**Patrizier 165**) hat sich unwissentlich mit der Namenlosen-Gemeinde um *Sirjescha Jarsutoleff* (**Patrizier 169**) eingelassen, die sein Geschäft mit finanzieller Hilfe rettete. Im Gegenzug erfüllt er ihre Aufträge. Auf Sirjeschas Anregung hin gründete der Witwer und fünffache Vater das Efferdslaun-Stift (S. 81), um etwas für seinen Ruf zu tun.

Im Abenteuer: Als der Walfänger Riva ansteuert, eilt Sirjescha zu Dolbrecht und befiehlt ihm, die Einfahrt der *Wuchtbrumme* zu ermöglichen. Dolbrecht holt sich Hilfe bei den ahnungslosen Helden, besticht Hauptmann *Govert Schwarzbär* (**Patrizier 145**) und verteidigt sich vor dem Rat mit dem Verweis auf Patriotismus und Religiosität. Danach fordert Sirjescha von ihm, dass er jede Entscheidung zum Wal blockiert. Das Faulen des religiösen Symbols wird Zwietracht in der Stadt säen und das Ansehen des Efferd-Kultes schädigen. Es ist also in Sirjeschas Interesse, dass der Wal möglichst lange unangetastet bleibt und der Stadtrat in seiner Trägheit bestenfalls gar keine Entscheidung über ihn fällt.

Dolbrecht engagiert *Bommel van Öwes*, um die öffentliche Meinung zu lenken und besticht *Donatella Syphax* (**Patrizier 143**), um ein Stimmgleichgewicht im Rat herzustellen. (Diese zweite Bestechung findet im Badehaus statt und könnte von den Helden beobachtet werden.) Über *Mischa Grinseleichts* Plan weiß er nichts.

Motivation: Dolbrecht ist Täter und Opfer zugleich. Er ahnt, dass er großen Schaden anrichtet, will aber seinen Ruf nicht gefährden. Darum hält er seine Auftraggeber geheim und beruhigt sein Gewissen mit Halbwahrheiten. Sollten ihm die Helden Schandtaten nachweisen und mit der Öffentlichkeit drohen, versucht er, sie mit Ausreden auf seine Seite zu ziehen (s.u.).

Darstellung: Lächeln Sie viel und sprechen Sie mit sanfter Stimme. Haben Sie Verständnis und bedauern Sie entstandene Irritationen. Heucheln Sie Bestürzung. Erklären Sie, dass Sie ihre Meinung geändert haben und nun ihre Tat bereuen – die Umstände zwingen Sie dazu.

Dramaturgie: Dieser Strippenzieher bleibt im Hintergrund, sympathisch und möglichst unverdächtig. Wenn die Helden ihm auf die Schliche kommen, vermitteln Sie ihnen Dolbrechts menschenfreundliche Motive. Er kann zum Schlüssel für viele Nebenhandlungen um die Namenlosen-Gemeinde werden, was die Gefahr einer Ablenkung der Helden vom eigentlichen Plot birgt, aber Anschlussabenteuer ermöglicht.

Zitate:

☞ "Ich habe vor ein paar Jahren das *Waisenhaus zu Efferds Laun*' gestiftet. Davor hat sich nur diese Rattenfängerin um die Straßenkinder gekümmert."

☞ "Warum ich den Walfänger einlassen wollte? Hm. Politischer Instinkt wahrscheinlich. Dem Walfangverbot haben wir Alteingesessenen doch nur aus Angst vor den Thorwalern zugestimmt. Es ist sicher kein Zufall, dass Efferd uns diesen Wal ausgerechnet jetzt schickt. Er ist ein Symbol."

☞ "Bestechung ist ein sehr hartes Wort. Wir leben doch in einer von Phex gesegneten Stadt. Jeder trickst hier ein bisschen, auch wenn es keiner zugibt."

Gerüchte:

☞ "Eine Zeitlang war sein Handelshaus ziemlich unten, aber so langsam fängt er sich wieder. Der wollte sich auch von niemandem helfen lassen, sondern sich selbst aus dem Dreck ziehen."

☞ "Dolbrecht ist ein anständiger Kerl. Bei ihm hab ich jedenfalls lieber Schulden als bei den gierigen Rastburgern."

☞ "Was soll Dolbrecht mit dem Wal? Seine Familie hatte noch nie was mit Fischen am Hut. Die machen eher in teuren Stoffen und so."

☞ "Dolbrecht liebt Kinder. Er hat selber fünf, und er hat sogar mal ein Waisenhaus gestiftet. Da war gerade seine Frau gestorben."

Wichtige Werte: MU 12, KL 12, IN 13, CH 14, MR 5; Überreden 9 (Feilschen 11), Menschenkenntnis 8, Handel 8

MISCHA GRINSELEICHT – DIE SCHURKIN

Erscheinung: Freundlich, zurückhaltend, Mitte 20, gepflegte rotbraune Haare, lustige Sommersprossen, neigt zu Speck auf den Hüften.

Hintergrund: Mischa verließ Enqui, nachdem ihre Eltern bei einer Sturmflut umgekommen waren. In Riva traf sie auf Sirjescha Jarsutoleff, die sie in die Lehren des Namenlosen einweihte. Aus eigenem Antrieb machte Mischa sich bei *Ludovico Heusinger* beliebt – mit dem Ziel, ihn irgendwann zu beerben – und wurde von diesem nach dem üblichen Ritual mit Bissmal in seine Mannschaft aufgenommen (zum Bissmal siehe S. 78). Im *Neue Zeit* nimmt sie heute neben ihrer Funktion als Aufseherin über die Spieltische die Rolle der Vermittlerin ein. Heusinger hat sie eingestellt, weil sie nicht nur mit dem Säbel umgehen kann, sondern weil sie auch schnell an wichtige Informationen kommt. Da sie sich nebenbei um die Petunienkinder kümmert, ist sie auch bei den Geweihten des Efferd und der Travia bekannt und beliebt.

Im Abenteuer: Mischa lässt die Vorgänge in Riva durch die Petunienkinder beobachten und schlägt in entscheidenden Momenten zu. In einer Vision hat ihr der Namenlose eröffnet, dass und wann der Wal platzen wird. Sie begeht Morde, die den Streit um den Wal anheizen und die Fronten verhärten sollen. Um das Stadtgespräch zu beschleunigen, verfasst sie kleine Verse, die die Petunienkinder verbreiten. Den Verdacht lenkt sie auf Heusinger.

Die *Petunienkinder* sollen im Blasloch des Wales eine große Menge Rattenpilze platzieren. Wenn er lange genug liegt und gärt, wird er bei seiner Explosion die ganze Stadt infizieren. Zudem nimmt Mischa schließlich *Bösbert Dunkelherz* gefangen.

Motivation: Die junge Priesterin des Namenlosen will dessen Lehre verbreiten und in der Hierarchie Rivas und ihrer Gemeinde aufsteigen. Die Vision ihres Gottes hat die Vorzeichen verändert: Sie wird bei jedem Mord dreister und unvorsichtiger.

Darstellung: Lächeln Sie bescheiden, sprechen Sie Ihr Gegenüber direkt und mit offenen Augen an. Legen Sie gelegentlich den Kopf schief und reden Sie wenig. Versäumen Sie keine Möglichkeit, mit den Helden gemeinsam zu lachen, wenn auch leise.

Dramaturgie: Mischa ist die Hauptschurkin des Abenteuers. Wenn ihre Tarnung auffliegt, ist es zu Ende. Sie gibt sich umgänglich, um unauffällig zu bleiben.

Gerüchte:

- ☞ "Mischa ist zu gut für diese Welt. Sie lässt sich von Heusinger ausnutzen und merkt es nicht mal."
- ☞ "Die hat ihre Eltern in Enqui verloren. Kein Wunder, dass sie sich jetzt um Waisenkinder kümmert."
- ☞ "Die Grinseleicht ist erst seit ein paar Jahren in der Stadt. Hat aber von Anfang an alles richtig gemacht und nie Ärger gehabt. Mehr Glück als Verstand, wenn ihr mich fragt."

Wichtige Eigenschaften: MU 13 KL 14 IN 14 CH 13 GE 14
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 7, Sich Verstecken 12, Schleichen 9, Gassenwissen 9, Menschenkenntnis 9, Überreden 13, Boote fahren 5
Liturgien: LkW 8; Namenloses Vergessen, Namenlose Raserei, Pech und Schwefel

Säbel: INI 11+IW6 AT 16 PA 17 (kl. Lederschild)
TP 1W6+3 **DK** N
Improvisierte Brandbombe: FK 15 **TP** 3W6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampf im Wasser, Wuchtschlag
LeP 30 **AuP** 33 **KaP** 26 **RS** 3 **WS** 7 **MR** 8 **GS** 7

LUDOVICO HEUSINGER – DIE FALSCH FÄHRTE

Erscheinung: mittelgroß, schwarzhaarig, Ende 40, gepflegt
Hintergrund: Der gebürtige Horasier hat gemeinsam mit Rahjanda von Belari das Spiel- und Hurenhaus *Neue Zeit* aufgebaut. Vor kurzem wurde die Unterweltgröße zum Ratsvertreter für Undere Wyk gewählt und gilt als 'ehrlich' (**Patrizier 168**).

Im Abenteuer: Da er sich nichts vorzuwerfen hat, nimmt Heusinger die Geschehnisse gelassen hin und verfolgt seine Geschäfte. Von Mischas Intrige ahnt er nichts. Durch seine Stellung in der Stadt glaubt er sich gegen viele Anschuldigungen immun. Darum kokettiert er und provoziert die Helden absichtlich. Nur allmählich nimmt er die Morde ernst und versucht dann, die Helden auf seine Seite und den Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Er wird sich nicht mit Waffengewalt gegen die Helden stellen. Im Falle eines Kampfes verteidigen ihn seine Wächter *Stipen* und *Miltos*.

Darstellung: Machen Sie derbe Witze, provozieren Sie mit Geschmacklosigkeit. Grinsen Sie wie ein Haifisch und werfen sie in arrogantem Gelächter den Kopf in den Nacken. Geben Sie den Helden Kosenamen wie Täubchen, Häschen oder Ferkelchen.

Dramaturgie: Heusinger soll die Aggressionen der Helden anziehen und damit von Mischas Plan ablenken. Auch wenn er im Einzelfall entlastet werden kann – ein grundsätzlicher Verdacht sollte stets erhalten bleiben. Durch seine guten Verbindungen in der Rivaner 'Unterwelt' kann er notfalls auf viele Unterstützer bauen.

Gerüchte:

- ☞ "Mit dem legt man sich besser nicht an. Das ist nämlich ein ganz Großer, ihr versteht?"
- ☞ "Ich gehe gern ins *Neue Zeit*. Gute Spiele, saubere Mädchen, anständige Preise. Heusinger ist in Ordnung, für einen Auswärtigen."
- ☞ "Ich hab ihm meine Stimme gegeben. Der versteht uns kleine Leute und macht auch mal 'nen Witz."

Zitate:

- ☞ "Na, da sind ja wieder die Ferkelchen von gestern. Wollt ihr wieder nur Fragen stellen, oder kommt ihr diesmal wegen richtiger Schweinereien?"

Wichtige Eigenschaften: MU 14, CH 15, FF 13, GE 13

Wichtige Talente: Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 8, Überreden 9

Mengbillar: INI 9+IW6 **AT** 14 **PA** 10
TP 1W6+1 (z.B. mit Schlafgift) **DK** H
LeP 28 **AuP** 30 **RS** 0 **WS** 6 **MR** 6 **GS** 8



Stipen Starrfinger

Zwei Säbel: INI 15+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N
Raufen: INI 14+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
LeP 33 **AuP** 40 **RS** 3 **WS** 6 **MR** 2 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf II, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Waffenlos; Mercenario, Wuchtschlag

Miltos Kutsiakis

LeP 32 **AuP** 41 **RS** 2 **WS** 6 **MR** 4 **GS** 7
Säbel: INI 13+W6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
Raufen: INI 14+W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Waffenlos; Mercenario, Wuchtschlag

BOBERT 'BOMMEL' VAN ÖWES – DER RIVALE

Erscheinung: Mitte 40, Gehrock aus Brokat, hahnenhafter Gang, Gehstock

Hintergrund: Der Advocatus wurde in Lowangen ausgebildet. Er praktiziert seit fast 20 Jahren und ist stolz auf seinen Ruf als schärfste Zunge der Stadt. Er lebt als ewiger Jungeselle und spekuliert selbst auf einen Sitz im Rat. Er hütet die Geheimnisse vieler Klienten und arbeitet ebenso diskret wie publikumswirksam.

Im Abenteuer: Dolbrecht zahlt Bommel viel Geld, damit dieser die öffentliche Meinung im Gleichgewicht hält. So wird er automatisch zum Gegenredner der Helden. Nachforschungen in Öwes' Haus können Dolbrecht verdächtig machen, denn der penible Advocatus führt selbstverständlich Buch über seine Auftraggeber. Er wird später getötet, worauf die Helden in den Verdacht geraten, seine Mörder zu sein.

Motivation: Bommel sieht Rededuelle als Ehrenduelle und ist ein guter Verlierer. Übereifrig zieht er alle Register, um seinen Auftraggeber zufrieden zu stellen.

Darstellung: Beklatschen Sie die Rede der Helden höhnisch, um sie dann genüsslich zu zerpfücken. Zitieren Sie große Fälle der Vergangenheit und machen Sie lange Kunstpausen. Genießen Sie ihren Auftritt. Orientieren Sie sich an streitbaren irdischen Rhetorikern aus Politik und Unterhaltung.

Dramaturgie: Der Provokateur ist sportlicher Widersacher für die Helden, der auch dadurch Aggressionen verursacht, dass er moralische Kategorien konsequent ignoriert oder ablehnt.

Wichtige Eigenschaften, Vor- und Nachteile: KL 15 IN 13 CH 16 FF 13 KO 9; Soziale Anpassungsfähigkeit, Eitelkeit 9

Wichtige Talente: Überreden 10, Überzeugen 10, Rechtskunde 8, Etikette 7, Staatskunst 9, Geschichtswissen 8

LeP 24 AuP 24 MR 7

BÖSBERT DUNKELHERZ – DER KOMISCHE ZERRSPIEGEL

Erscheinung: weißhaarig, vollbärtig, Anfang 50, Schnapsfahne, zunehmend lädierte Kleidung, Holzbein, Kapitänsmütze

Hintergrund: Der erfahrene Seemann hat sich schon früh dem Walfang zugewandt. Die *Wuchtbrumme* ist sein erstes Schiff und noch nicht abbezahlt. Mit dem Fang des Grünwals wollte Dunkelherz sich sanieren, doch wegen des plötzlichen Auftauchens der *Nebeldrachen*-Ottajasko musste er fliehen. Vor den wesentlich schnelleren Drachenbooten rettete ihn und den erlegten Wal sein Glücksbringer: Sein Holzbein, das er vor vielen Jahren aus den Eingeweiden eines Wales zog, und auf dem ein ARCANOVI WETTERMEISTERSCHAFT lag. Obwohl Dunkelherz um das Walfangverbot wusste, hoffte er, in Riva angesichts der weithin bekannten Nahrungsknappheit trotzdem Zuflucht zu erhalten.

Im Abenteuer: Da er nicht mehr auf sein Schiff darf (S. 72), wandert er durch Rivas Gassen und ertränkt seinen Jammer in billigem Schnaps. Viele Rivaner machen ihn für die ganze Misere verantwortlich, weshalb er bei jedem Zusammentreffen mit den Helden von jemand anderem verprügelt worden ist. Neben zahlreichen Schürf- und Platzwunden erhält er allmählich Hausverbot in allen Lokalen. Seinen ätzenden Humor verliert er aber nie.

Darstellung: Launig und lädiert. Lassen Sie Ihre Stimme kratzen und schmunzeln Sie Schicksalsergeben. Beginnen und beenden Sie einen Auftritt Bösberts damit, dass er sich übergibt. Dies ist

gerade für das Ende des Abenteuers wichtig, wo die Helden eine Spur Erbrochenes dem Ziel näher bringt (S. 81).

Dramaturgie: Nutzen Sie Bösbert als Spiegel für den Zustand der Helden. Wann immer es Ihnen passend erscheint, sollte er ihnen begegnen und ihren Zustand kommentieren – freundlich und scherzhaft, denn er sieht sie als verwandte Geister.

Zitate:

☞ "Mensch, ihr seht ja genauso schlecht aus, wie ich mich fühle!"

☞ "Herr Efferd hat's gegeben, und er hat's auch wieder genommen."

☞ "In die Schänke *Fuchsfell* solltet Ihr nicht gehen. Ich wollte da einfach nur ein Bier trinken. 'Einer wie du kriegt hier ein ganzes Fass', haben sie gesagt und mir dann den Kopf unter Wasser getunkt."

☞ "*Am Ufergraben* kann ich jetzt auch nicht mehr schlafen. Hier, der blaue Fleck kommt von der Köchin. War zum Glück nur ein Eimer und kein Nudelholz."

DIE AUFTRAGGEBER

Die Helden werden zum Walfang ihre eigene Meinung haben. Dem soll Rechnung getragen werden. Kurz bevor sie ihren Termin vor dem Rat haben (S. 72), spricht sie eine der beiden folgenden Personen von Rang an, die ein eindeutiges Interesse an dem Wal haben. Im Zweifelsfall können sich auch beide bemühen. Sie versprechen eine hohe Belohnung, wenn es den Helden gelingt, den Stadtrat in ihrem Sinne zu beeinflussen. Der jeweilige Auftraggeber weicht die Helden auch in die Details der Rivaner Stadtpolitik ein (S. 75).

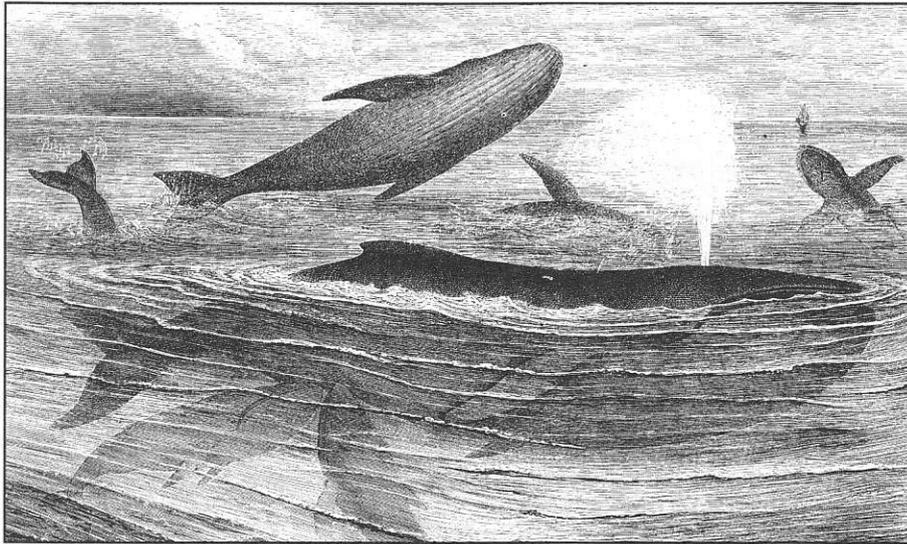
☞ **Svelinya Kuyfhoff** (Kontorleiterin und General-Commisaria der *Horaskaiserlichen Privilegierten Nordmeer-Compagnie* HPNC; strenge Hochsteckfrisur, gertenschlank, kühler Blick; **Patrizier 164**) hat ein rein finanzielles Interesse an Walprodukten. Im Horasreich lässt sich damit ein Vermögen machen, und momentan riskiert sie durch den Schmuggel von Walbein Kopf und Kragen. Wenn es den Helden gelingt, im Stadtrat einen Präzedenzfall zu schaffen, der das Walfangverbot schwächt, würde das nicht nur Svelinyas Ruf in der HPNC nutzen. Riva könnte wieder als 'Zentrum des freien Handels' bezeichnet werden und anständige Handelshäuser müssten nicht mehr auf Schmugglermethoden zurückgreifen. Als Belohnung verspricht Svelinya jedem Helden bis 50 Dukaten und – wenn sich die Helden länger verpflichten wollen – insgesamt ein Prozent des Gewinns, den die HPNC in den nächsten drei Jahren offiziell durch den Rivaner Walfang einstreicht.

☞ **Fenew Muskelken** (Vorsteher des Efferd-Tempels, energischer und intelligenter Bornländer, **Patrizier 151**) ist besorgt, weil das Walfangverbot durch Interessen der Geschäftemacher zu fallen droht. Das heilige Tier darf nicht angetastet werden. Die Reaktion der Thorwaler, vornehmlich der *Nebeldrachen*, der Thorwaler aus Enqui, als auch der jüngeren, traditionalistisch gesinnten *Thorfinner* könnte verheerend für die einfachen Bürger sein. Auch für die Sicherheit seines Stützpunktes gegen Glorania will Muskelken die aufrührerischen Kräfte der Stadt eingedämmt sehen – und die Autorität des Rates stützen. Wenn die Helden erreichen, dass das Verbot bestehen bleibt und man den Wal dem Meer übergibt, verspricht er ihnen neben 30 Dukaten pro Kopf auch ein Empfehlungsschreiben der Efferd-Kirche für alle Kapitäne und Schiffe, mit denen die Helden zukünftig reisen wollen, sowie ein kleines Amulett aus Aquamarin, das vor Seekrankheit schützt und Glück bringen soll.

DER WAL DES ANSTOßES

Mit dem Asyl der *Wuchtbrumme* werden Fakten geschaffen, die neben einem juristischen Problem auch soziale Spannungen produzieren. Die Stadt teilt sich auf in unterschiedliche Lager: einerseits die traditionsbewussten und wohlhabenden Alteingesessenen, andererseits die gewinnorientierten Neuankömmlinge und Glücksritter, die ihren Einfluss ausbauen. Das Walfangverbot ist bei den unterschiedlichsten Leuten unbeliebt, weil es Profite verringert, und es wird schon lange heimlich unterwandert. Andererseits ist es ein Symbol für das Rechtsbewusstsein und die Kompromissbereitschaft der einzelnen Gruppierungen, für den Respekt gegenüber der Efferd-Kirche, und nicht zuletzt steht bei seiner Übertretung die Autorität des Stadtrates auf dem Spiel bzw. Ärger mit den Thorwalern ins Haus.

Der Grünwal ist darum nicht nur der Tropfen, der das Pökelfass zum Überlaufen bringt: Seine Anwesenheit stellt auch mühsam getroffene Parteiungen in Frage, zumal sich Riva kurz vor der Warenschau befindet. Die Speicher sind leer, und ärmere Familien hungern bereits in stiller Hoffnung auf die dickbäu-



chigen Getreideschiffe, die dieses Ereignis anlockt. Der Hunger erhöht den Druck auf das Verbot zusätzlich, angesichts der Massen an Walfleisch, die so viele satt machen könnten.

ZEITDRUCK – DER WAL PLATZT

Für die Helden beginnt ein Wettrennen gegen den Verwesungsprozess des Wals. Der Kadaver liegt in der Sonne und fault in den ersten Tagen des heißesten Rivaner Sommers seit Menschengedenken vor sich hin. Langsam bläht er sich auf, bis er sechs Tage nach seiner Ankunft unwiderruflich platzt. Wohlgemerkt: Den genauen Zeitpunkt kennt nur Mischa Grinseleicht. Die Explosion wird Menschen verletzen und viele Schäden im Hafenviertel anrichten. Bis zur Warenschau werden diese kaum behoben sein, ganz zu schweigen vom Gesichtverlust der Rivaner vor den Händlern aus ganz Aventurien – und einem Gestank, der in der Stadt hängt wie ein Zeichen von Efferds Zorn. Um den Zeitdruck zu veranschaulichen, finden Sie hier einige Vorschläge für Beobachtungen, die die Helden am Wal machen können.

☞ Der Fischgeruch zieht Möwen an, die auf den Kadaver einhacken und immer wieder von den Thorfinnern vertrieben werden.

☞ Statt Möwen mehren sich mit schlimmer werdendem Gestank die Fliegen auf dem Kadaver. Kurz vor der Explosion wagt sich gar kein Tier mehr in dessen Nähe.

☞ Mehrere Kinder machen es zur Mutprobe, möglichst lang neben dem Wal stehen zu bleiben, ohne sich zu erbrechen. Ein Junge hält besonders lang aus und fällt plötzlich um.

☞ Die Magier des Stoorrebrandt-Kollegs schicken ihren besten Kenner des WEIHRAUCHWOLKE, der mit dieser Illusion Abhilfe schaffen soll.

☞ Um den Wal vor Möwen zu schützen, haben die Thorfinner Planen über ihn gespannt. Eines Morgens sind diese durchgerissen, weil der Kadaver sich aufgebläht hat.

☞ Kleine Hautgefäße des Wals platzen zischend und spritzen den Passanten entgegen.

☞ Ein Geschichtenerzähler macht sich das Rumoren im Inneren des Wals für seine Geschichte über eine unterirdische zwergische Höllenmaschine zu Nutze.

DAS GRÖßTE TIER DER WELT

Einer Stadt wie Riva genügen drei bis fünf erfolgreiche Walfjagen im Jahr, um Transiedern und Speckschneidern ein

Auskommen zu sichern. Ein einziger Wal durchschnittlicher Größe ist etwa so viel wert wie 120 Ochsen. Ein Grünwal erbringt gut und gerne das Dreifache.

In den folgenden Aussagen von Rivanern, die früher vom Walfang lebten, können Sie Ihren Helden die Bedeutung eines so großen Wals für die Stadt begreiflich machen.

☞ “So ein Grünwal wiegt mehr als ein bornischer Holken. Das sind über 100 Quader!”

☞ “Mit dem Öl aus dem Wal kannst die Lampen in der Stadt den halben Winter brennen lassen.”

☞ “Klar kann man Wal essen. Den Speck kannst grillen, braten, oder

zwischen zwei Brotscheiben klemmen. Gerade jetzt ist's gut, wenn sich auch die Armen was leisten können.”

☞ “Ambra nennt man eine Essenz aus unverdaulichen Resten von Kraken und Tintenfischen. Sie findet sich im Darm von Zahn- und Bartenwalen. Das Gewicht von Ambra kann in Gold aufgewogen werden.”

☞ “Was glaubt ihr denn, was mit so 'nem toten Viech passiert? Da scheint die Sonne drauf, es stinkt und schließlich platzt es. Ein vergammelnder Dachs, der bläht sich auf wie ein Krapfen im Schmalzbad. Der platzt nicht – aber so ein Dachs ist auch nicht wasserdicht!”

☞ “Ihr glaubt ja gar nicht, was man schon alles im Bauch von so 'nem Wal gefunden hat. Dem schwimmen am Meeresgrund ganze Schwärme von Tintenfischen und jungen Kraken ins Maul. Da gibt's blinkende Piratenschätze oder... oder Wrackteile von fliegenden, äh, ich meine abgestürzten Elfenschiffen. Ganz bestimmt!”

☞ “Natürlich platzt der Wal, wenn man ihn nicht rechtzeitig zerlegt. So heiß wie's hier grad ist, dauert's knapp ne Woche. Kannst auch gleich mit nem Onager im Hafen rumballern, kommt aufs Gleiche raus. Besonders übel wird's aber, wenn er auch noch Feuer fängt. Dann geht der hoch wie'n Hylailier Munitionslager.”

KINDERKRAM

Die Helden können in Riva vielen Kindern begegnen, die Möglichkeiten gefunden haben, in der Stadt zu überleben: Sie jagen Ratten, wischen Möwendreck von Häuserfassaden, helfen Abtrittkehrern, putzen Schuhe, flechten Zöpfe, verkaufen Muscheln, Schnecken, Blumen und stehlen gelegentlich. Grundsätzlich sollten Sie bedenken, dass Kinder immer einen Sympathiebonus haben, und je ernsthafter sie eine Tätigkeit betreiben, desto niedlicher wirken sie. Die Kinder sind aber nicht ausschließlich frech und egoistisch – mit Ausnahme der



Petunienkinder vielleicht –, sondern haben sehr wohl einen Begriff von Ehre und Schuld, auch wenn sie diesen noch nicht in Worte fassen können.

Die *Rattenkinder* (Patrizier 156) haben nichts mit dem Abenteuer zu tun, sind aber durch ihre Anzahl in Riva bekannter als die Petunienkinder. Darum werden auch alle anderen Informanten die Helden hierher schicken, wenn sie nach Waisenkindern fragen und gegebenenfalls die Gerüchte vom namenlosen Treiben derselben aufgreifen. Ihr erzählerischer Schwerpunkt sollte daher zunächst auf den Rattenkindern liegen, bevor sich das Blatt am Efferdslaun-Stift (S. 81) wendet.



DER STADTSTREICHER IN BEIFANG

Keine Frage – Rahjophrast Rosenkron ist nur versehentlich in Riva, so weit im Norden. Aber das sich anbahnende Drama um den Wal im Hafen macht ihm Spaß: Schnell knüpft er Kontakte in die unterschiedlichen Parteien und ist in Windeseile Saufkumpan von Kapitän Bösbert Dunkelherz. Passend wäre es, wenn Rahjophrast sich in das *Neue Zeit* einquartiert und dort das Etablissement und die Aufregungen in der Stadt genießt. Hier wäre er für die Helden Ansprechpartner und Informant in einem Kreis, zu dem eben nicht so leicht Zugang zu finden ist (vgl. S. 80).

Der erste Mord regt Rosenkrons Phantasie an – und die Kinderreime, die über die Morde im Umlauf sind, kolportiert er mit großem Genuss und so viel Geschick, dass man ihn selbst in Verdacht haben könnte, sie verfasst und in Umlauf gebracht zu haben. Gleichzeitig schaltet er sich in die öffentliche Meinungsmache ein, und es ist vorstellbar, dass er selbst auf dem Marktplatz das Wort ergreift und eine flammende Rede hält – ohne wirklich Partei zu ergreifen. Für Rahjophrast dreht sich das Spektakel im Dreivierteltakt, und so nennt er die bald erscheinende Koperte über die Walfängerin Alrique, die mit den Thorwalern in Streit gerät, aber auf einem Ball in Riva ihren neuen Liebhaber kennen lernt: »*Walzerstörung – Alrique, der Hetmann und der Gassenmörder im Banne des Gottwals*«.

HAFENASYL

In diesem Kapitel werden die Helden während des Eintreffens der *Wuchtbrumme* im Hafen mit den wichtigsten Meisterpersonen bekannt gemacht und durch die sich überschlagenden Ereignisse mitgerissen. Sie sollten erst einen wirklichen Überblick über die betroffenen Interessen bekommen, nachdem sich die Wogen wieder geglättet haben. Dramaturgisch gesprochen werden die Helden ins Abenteuer gezogen, ohne die Lage lange zu hinterfragen. Gleichzeitig wird die Aufregung um das Walfangverbot ebenso etabliert wie die daraus erwachsenden Konflikte. Wenn die Helden erst die Einfahrt der *Wuchtbrumme* ermöglicht haben, beginnt die eigentliche, offene Abenteuerstruktur.

WALFÄNGER VORAUSS!

Szene: Eine Horde von Kindern rennt durch die Stadt, reißt die Türen von Geschäften und Tavernen auf und brüllt wechselweise: "Die Thorwaler kommen!", "Wettfahrt vor dem Hafen!" oder "Walfänger voraus!" Diese widersprüchlichen Nachrichten

versetzen die Stadt in Aufruhr und alles, was seine Neugier nicht bezwingen kann, eilt nun in Richtung Hafen, um mit eigenen Augen zu sehen, was da vor sich geht. Auch die Helden sollten sich hier einfinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht den Hafen. Unter die Gerüche der erhitzten Menschenmasse mischt der Seewind einen penetranten Fischgestank. Die Kaimauern stehen voll von Gaffern. Das heftigste Gewühl ist vor der kleinen Landzunge zu Füßen der Dragenburg sichtbar. Hier hat eine Handvoll Söldner der *Schwerter Rivas* mit quer gelegten Hellebarden Aufstellung genommen, die ihre Mühe haben, die Neugierigen zurückzuhalten.

Vor der Kvillmündung seht ihr die Segel dreier Schiffe, von denen zwei eindeutig thorwalsche Ottas auf Kaperkurs sind. Das dritte, ein Walfänger mit fetter Beute, steu-

ert direkt auf die Stadt zu. An seinem Fahnenmast flattert Tsas Regenbogenflagge: eine verzweifelte Bitte um Asyl. Lang kann die Flucht nicht mehr dauern – die Drachenboote haben den Walfänger fast erreicht.

(Geben Sie den Helden Zeit zum Reagieren)

Plötzlich macht der Walfänger einen Sprung voran. Wie von Geisterhand wölben sich die Segel nach außen und das Schiff lässt seine Verfolger hinter sich.

Ihr seht die Leute an Bord aufgeregt winken. Das Letzte, was sie von ihrer Rettung trennt, ist die Hafenkette.

WAS IST HIER GESCHEHEN?

Auf hoher See hat der Dreimaster *Wuchtbrumme* einen gewaltigen Fang gemacht: Ein kapitaler Grünwal ist seinen Harpunieren zum Opfer gefallen. Ursprünglich wollte Kapitän Dunkelherz das Tier wie üblich auf See zerlegen, um seine Beute zu Gold zu machen. Doch als der Wal gerade am Schiff festgezurr wurde, tauchten zwei Schiffe der *Nebeldrachen*-Ottajasko (**Westwind 108 f.**) am Horizont auf. Dunkelherz ließ Segel setzen und floh nach Riva in der Hoffnung, dort Asyl zu erhalten und seine Beute nicht aufgeben zu müssen. Sein magisches Holzbein hat ihm den Hals gerettet – bis hierher.

Die *Schwerter Rivas* unter dem Kommando von *Hauptmann Gobert Schwarzbär* machen sich kampfbereit. Gobert weiß genau, dass ein Wal in der Stadt großen Ärger verursachen kann, und denkt nicht daran, hier ohne Weisung des Rates zu handeln und die Hafenkette abzulassen.

Eigentlich wäre die *Thorfinn*-Ottajasko unter *Garsvir dem Brecher* (**Patrizier 159**) verpflichtet, die kampfbereiten Nebeldrachen noch auf See abzufangen. Da diese aber nur den Walfänger jagen und so keine Bedrohung für die Stadt darstellen, wollen die Thorfinner voller Genugtuung beobachten, wie sich das Problem 'von selbst' löst. Als der *Wuchtbrumme* trotzdem die Flucht gelingt und diese den Hafen ansteuert, greift man zu den Waffen und macht sich auf den Weg in die Stadt (S. 71)

STIMMENGEWIRR

Die folgenden Gerüchte können die Helden aufsnappen, um die Situation einzuordnen. Vergeben Sie diese Informationen strategisch, um Sympathien für den Walfänger zu erzeugen. So erleichtern Sie Dolbrechts Vorgehen (s.u.).

☞ "Der Dreimaster da hinten, das ist der Walfänger *Wuchtbrumme*. War früher öfter hier, bevor se den Walfang verboten haben. Das warn noch Zeiten!"

☞ "Schaut euch dieses Riesenvieh an! Ein echter Grünwal! Na, wennse den an Land ziehen, ham hier bald alle wieder was zu fressen!"

☞ "Der Walfänger will hier Asyl haben. Da, er hat den Regenbogenwimpel gehisst. Würd' ich auch so machen, wenn mir die Thorwaler auf den Fersen wären."

☞ "Der Kerl mit den breiten Schultern heißt Gobert Schwarzbär. Soll die Stadt verteidigen, zusammen mit den Leuten von der Thorfinn-Otta. Wo bleiben die eigentlich?"

☞ "Schwarzbär ist der Hauptmann von den Schwertern Rivas. Söldnerpack! Ich hoffe mal, dass die für diesen Mond ihren Sold gekriegt haben, sonst lassense am Ende noch die fremden Thorwaler rein."

☞ "Die Thorfinn-Ottajasko wohnt vor der Stadt und soll uns beschützen. Ihr Hetmann heißt Garsvir der Brecher, und we-

gen denen dürfen wir keine Wale mehr fangen. Die zwei Drachenboote sind aber nicht von hier."

☞ "Wenn wir den Wal hier reinlassen, gib'ts mächtig Ärger mit den Thorwalern."

DOLBRECHTS DRÄNGEN

Bevor sich die Helden einen Überblick verschaffen können, bemerken sie einen edel gewandeten Großbürger, der aufgeregt unterschiedliche Leute in der Menschenmenge anspricht. Zosgar Dolbrecht, Kontorbesitzer und ehemaliger Ratsherr, sucht Leute, die ihm helfen, sich durch die schwitzende Menge zur Landzunge zu kämpfen. Er will den Söldnerführer Schwarzbär überzeugen, die Hafenkette zu senken.

Dolbrecht bietet jedem, der sich beteiligt, zwei Silbertaler und lässt sich auch mühelos heraufhandeln, um keine Zeit zu verlieren. Einwände gegen sein Vorhaben kontert er mit Appellen an Menschlichkeit und Selbstbewusstsein der Rivaner: "Ihr müsst mir helfen! Wir können einen verzweifelten Seemann nicht einfach den Piraten ausliefern! Unsere Mauern werden sie abschrecken!"

Wollen ihm die Helden nicht helfen, geht er auf eigene Faust (und kann verfolgt werden), wobei er bei Schwarzbär Erfolg hat: Die Kette sinkt, die *Wuchtbrumme* saust in den Hafen. Wenn Sie wollen, wagen die *Nebeldrachen* auch einen kurzen Angriff, ziehen sich aber nach Warnschüssen der Wehrtürme zurück.

Rivaner Bürger

Raufen: INI 9+IW6 AT 11 PA 9 TP(A) IW6 DK N
Flensmesser: INI 9+IW6 AT 12 PA 10 TP IW6+2 DK N
LeP 29 AuP 31 RS 1 (Feste Kleidung) **WS 6 MR 3**

Schwerter Rivas

Raufen: INI 10+IW6 AT 12 PA 11 TP(A) IW6+1 DK N
Hellebarde: INI 10+IW6 AT 14 PA 12 TP IW+5 DK S
Kurzschwert: INI 10+IW6 AT 13 PA 12 TP IW+2 DK HN
LeP 34 AuP 36 RS 4 (Kette) **WS 6 MR 4**

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Waffenlos: Bor-nisch, Wuchtschlag

Thorwaler (Nebeldrachen / Thorfinner)

Raufen: INI 10+IW6 AT 13 PA 10 TP(A) IW6+1 DK N
Orknase: INI 9+IW6 AT 13 PA 13 (Rundschild)
TP IW6+4TP DK N

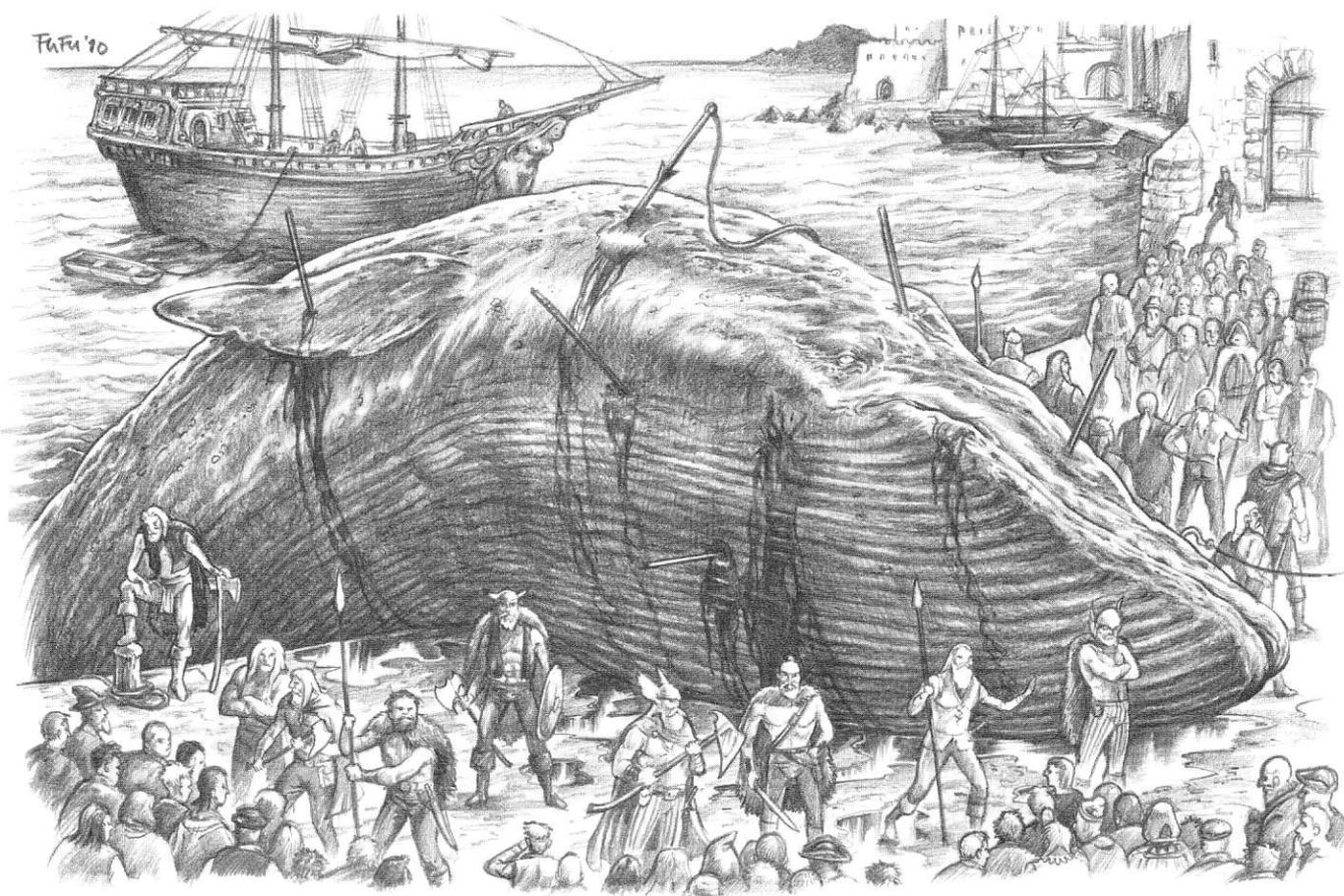
Schneidzahn: INI 9+W6 FK 16 TP IW6+4
LeP 34 AuP 37 RS 3 (Krötenhaut) **WS 7 MR 3**

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schildkampf I, Waffenlos: Hammerfaust, Wuchtschlag

SENKT DIE KETTE!

An der Hafeneinfahrt angekommen, redet Dolbrecht lange auf Gobert Schwarzbär ein, bis schließlich ein Säckchen Silber den Besitzer wechselt, was anwesende Helden beobachten können. Daraufhin lässt Schwarzbär die Kette senken. Sollten die Helden dies zu verhindern versuchen, kommt es zum Handgemenge mit den *Schwertern Rivas*, während die Kette doch gesenkt wird. Ggf. überreicht auch ein Petunienkind Schwarzbär das Schmiergeld, wenn die Helden Dolbrecht aufhalten. In jedem Fall erreicht die *Wuchtbrumme* das Hafenbecken – ob zur Freude oder zum Verdruss der Helden.

Für den Rest des Abenteuers kreuzen die *Nebeldrachen* vor Riva und verhindern jeglichen Warenverkehr.



SCHLEPPPETZE UND FLASCHEPZÜGE

Seit über zehn Jahren ist der Walfang in Riva verboten. Trotzdem muss das Tier an Land geschafft werden, weil sonst der Verwesungsvorgang das ganze Hafenbecken verseucht. Dazu ergreift nun der Ratsvertreter der Hafenviertel *Gutbert Fassbauer* (Patrizier 172) die Initiative: Er mobilisiert die Nachbarschaft, um Drehkreuze und Flaschenzüge zu reparieren und den Wal mit Zugpferden und Umlaufrollen an Land zu ziehen. Interessierte Helden können helfen, indem sie *Mechanik*, *Boote fahren*, *Tierkunde* etc. einsetzen. Auch rohe Kraft nützt. Sobald der Wal an Land ist, fallen die ersten über ihn her. Fassbauers Versuche, Ordnung in die gierigen Rivaner zu bringen, drohen zu scheitern. Auch Kapitän Dunkelherz ruft aus Angst um seine Beute um Hilfe. Hier können sich die Helden erneut positionieren – entweder mit der Mannschaft der *Wuchtbrumme* auf Seiten der hinzueilenden Stadtgarde unter *Karel Vogthändler* (Patrizier 165) oder bei der Thorfinn-Ottajasko, die spätestens jetzt am Hafen ankommt.

EINMARSCH DER THORFINNER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Rivaner stürzen sich wie aasfressende Möwen auf den Walkadaver. Unter dem Hacken ihrer Klingen brodelnd das Blut des glitschigen Kolosses. Lauthals brüllt der Hauptmann der Stadtgarde Befehle, doch seine Leute können die Lücken in ihren Reihen nicht schließen. Schon verschwinden die Ersten mit großen Speckklumpen unter den Armen in den dunklen Gassen.

Da hört ihr Gebrüll von Osten her: "Für Swafnir!" Panik greift um sich. Aus der Stadt rennen gut zwei Dutzend Thorwaler, schwer bewaffnet und schnaubend vor Zorn, direkt auf den Wal zu. Sie hinterlassen eine Schneise von blutigen Nasen und verstauchten Armen.

(Geben Sie den Helden Zeit zum Reagieren)

Unter den thorwalschen Fäusten verziehen sich die Walschlachter eilig. Rasch umstellen die Nordleute den Kadaver – mit gezogenen Waffen und grimmigen Gesichtern. Dann erhebt ihre Anführerin, die einen weißen Wal auf dem Schild trägt, das Wort:

"Keiner, *keiner* wird sich mehr an diesem Wal vergreifen! Wer seine Hand gegen Swafnirs Kind erhebt, ist ab sofort der Todfeind der Thorfinn-Ottajasko! Das wohl!"

"Das wohl!", brüllen die wild entschlossenen Thorwaler und recken ihre Äxte in die Luft.

Die Jugend der Thorfinn-Ottajasko hat sich der Führung der Swafnir-Geweihten *Swafnild Lingardsdottir* (Hünin, weißblonde Zöpfe zu Schnecken gerollt, stahlharte Muskeln; Patrizier 167) angeschlossen und sich des Wals angenommen, während der alten Hetmann Garsvir sich um die Nebeldrachen kümmerte.

Die Drohungen der Thorwaler sind ernst zu nehmen, und jeder, der sich ab jetzt dem Wal nähert, wird weggeschickt, fortgeprügelt oder Schlimmeres. Eine Ausnahme bilden Kinder, denen Swafnild gerne vieles über Wale erzählt, und die im Laufe des Abenteuers oft in dessen Schatten spielen. Swafnild beugt sich nur dem Urteil des Vorstehers des Efferd-Tempels. Sie glaubt nicht, dass der Wal platzen wird, schließlich ist er ein heiliges Tier.

SZENEN AM WAL

Folgende Szenen rund um den Walkadaver können Sie beliebig ins Abenteuer einflechten.

👁️ Parfümeur Bethani Kolon versucht, einen Thorwaler zu bestechen. Er will durch ein heimlich in den Wal geschnittenes Loch in dessen Inneres gelangen, um das wertvolle Ambra zu ergattern.

Die Thorwaler reinigen den Wal und die Pflastersteine des Kais, um den üblen Geruch und die Möwen loszuwerden, die sich ebenfalls am Kadaver gütlich tun wollen.

Swafnild erzählt einigen Kindern die Geschichte eines Schiffbrüchigen, den Efferd von einem Wal verschlucken ließ, und der dadurch ein großes Unwetter überlebte.

Swafnild hat die Autorität der Stadtgarde herausgefordert, die ab jetzt vehement ein Schlachten des Wales vertritt. Provokationen und kleinere Prügeleien mit den Thorwalern sind die Folge.

Wenn Swafnild ihren Einfluss entscheidend gefährdet sieht, droht sie eine Verbrüderung mit der Nebeldrachen-Ottajasko an, deren Schiffe noch immer vor der Stadt kreuzen.

LUDOVICOS AUFTRIFF

Dramaturgie: Diese Szene stellt Ludovico Heusinger als vermeintlichen Schurken und Mischa Grinseleicht als vermeintliche Sympathieträgerin vor. Die Helden erhalten einen ersten Einblick in Rivaner Machtstrukturen, werden vor den Rat geladen und machen die Bekanntschaft von Rahjanda von Belari.

Szene: Der erste Ratsherr, der die Szene nach der Auseinandersetzung betritt, ist Heusinger mit seinen Leuten Rahjanda, Miltos (S. 80), Mischa und Stipen. Zorn steht in Heusingers Gesicht, als er Kapitän Dunkelherz erblickt. Ohne ein weiteres Wort schlägt er den Kapitän nieder und herrscht Hauptmann Schwarzbär und die Helden an: "Was fällt Euch ein! Über Asyl entscheidet nur der Stadtrat!" Wenn die Sprache auf Dolbrecht kommt, stellt sich heraus, dass dieser sich heimlich verdrückt hat.

MEINUNGSBILDUNG

In diesem Kapitel werden die Helden mit der Stadtpolitik Rivas bekannt gemacht und erhalten die Möglichkeit, selbst am Entscheidungsprozess um die Zukunft des Wals teilzunehmen.

VOR DEM RAT

Kapitän Dunkelherz, Hauptmann Schwarzbär, Zosgar Dolbrecht und die Helden werden vor den zwölfköpfigen Stadtrat geladen, um die Vorkommnisse zu klären. Bevor die Helden dort erscheinen, werden sie von den Auftraggebern abgefangen und können sich so auf einen Auftritt vor den Hohen Zwölf (Patrizier 142) vorbereiten.

Danach können Sie die Ratsmitglieder charakterisieren. Legen Sie besonderes Augenmerk auf die Bürgermeisterin, Swangard, Kari, und Ludovico (s.u.). Der Rat will sich ein umfassendes Bild machen. Schildern Sie während der Befragung Behäbigkeit, Ignoranz und kleinliches Beharren auf unwichtigen Details.

Schließlich kommen die Hafenkette und die Bestechung zur Sprache. Zosgar gibt zähneknirschend zu, einen Fehler begangen zu haben und bittet darum, diesen nicht öffentlich zu machen. Als er scharf kritisiert wird, behauptet er: "Ich habe mich geirrt. Ich dachte, der Rat, insbesondere die Alteingesessenen, befürworten im Grunde den Walfang. Hier ist der Anlass, das Verbot zu lockern. Ich hielt den Wal für ein Zeichen Efferds, der ja bekanntlich klare Entscheidungen liebt. Verzeiht. Ich bereue meinen Fehler."

Bei der Sitzung sollten den Helden folgende Punkte klar werden:

Der Rat ist die höchste Autorität von Riva.

Greifen Sie die Helden in der Rolle Heusingers mit vielen Kraftausdrücken und Drohgebärden an. Stören Sie sich nicht daran, dass die Helden eventuell gar nicht mit Dolbrecht zusammenarbeiten wollten – irgendeine Rolle werden sie im vorangegangenen Chaos schon gespielt haben. Nehmen Sie folgende Argumente für sich in Anspruch:

Die Helden müssen dem Stadtrat Rede und Antwort stehen. Auch Zosgar Dolbrecht und Gobert Schwarzbär können sich warm anziehen.

Der Wal in der Stadt macht nur Ärger. Darum gibt es das Walfangverbot.

Wer sich mit dem Ratsherrn Ludovico Heusinger anlegt, kann was erleben.

Heusinger untersagt dem Kapitän, auf sein Schiff zurückzukehren. Er muss sich in der Stadt nach einem Quartier umsehen. Zeitgleich erhalten die Helden eine Vorladung des Stadtrats, denn mit der Phex-Geweihten Andela Gris (Patrizier 153), und Swangard Hildursdottir (Patrizier 168) treffen weitere Ratsmitglieder ein, die Heusinger zur Räson bringen.

Während des Streits haben Rahjanda und Mischa dem verletzten Kapitän aufgeholfen. Als Heusinger nun abzieht ("Rahjanda, wir gehen!"), reißt er die Angesprochene an der Bluse mit. Die hält dem Zug nicht stand und reißt auf. Auf Rahjandas Rücken kommen vernarbte Peitschenstriemen zum Vorschein. Vor Scham beginnt diese bitterlich zu weinen. Während Heusingers Männer davon stapfen, bekommt sie von Mischa eine Jacke übergehängt und wird getröstet: "Das war wirklich grob. Aber immerhin sorgt er für uns alle."

Eventuelle Fragen wiegelt Mischa freundlich ab. Sie will offensichtlich keinen Ärger bekommen. Tatsächlich haben die Narben gar nichts mit der Handlung zu tun.

Entscheidungen werden durch Abstimmung gefällt. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Bürgermeisterin.

Der Rat ist gespalten zwischen traditionsbewusstem Großbürgertum und Vertretern der neuen Strömungen. Dadurch fällt es schwer, überhaupt eine Entscheidung zu treffen. Viele Ratsleute wollen die Entscheidung über den Wal lieber aussitzen und hoffen, dass sich das Problem löst, bevor die Warenschau beginnt.

Der Wal gefährdet den Frieden in der Stadt, weil er zu viele widerstreitende Interessen weckt. Nahrung ist knapp, es war schon schwierig, in dieser traditionellen Walfängerstadt das Verbot überhaupt durchzusetzen. Das war aber notwendig, um den Schutz Rivas zu gewährleisten.

MEINUNGSVIELFALT

Sollten sich die Helden nicht nur auf eine Seite schlagen, sondern in zwei Lager aufteilen, dann nutzen Sie dies als Chance, statt auf eine Wal-Entscheidung hinzuarbeiten: Sie können nun leichter auch die Gegenseite – die Entwicklungen bei den Thorwalern etwa bzw. die Kontakte mit Bösbert Dunkelherz – von den Helden miterleben lassen, die nämlich je nach Entscheidung pro oder contra Walfang weniger Raum einnehmen. Spätestens die Aufklärung des vierten Mordes sollte die Helden wieder auf eine Seite bringen. Möglicherweise muss dann der Rat ohne die massive Einflussnahme der Helden entscheiden – was den Wal zum Platzen bringen kann.

Der Stadtrat schreitet nach einem ausführlichen Verhör quälend zögerlich zur Abstimmung. Doch fast alle Ratsleute enthalten sich der Stimme. Die Bürgermeisterin stellt fest, dass der Rat nicht beschlussfähig ist und noch Klärungsbedarf besteht. So vertagt man sich auf den nächsten Morgen.

ANSPRACHE

Dramaturgie: Diese Szene etabliert den Rathausplatz als Ort, an dem die Rivaner ihre Meinungsbildung betreiben. Sie verdeutlicht die Konflikte und bereitet das Motiv des Rededuells vor.

Szene: Der Bewahrer von Wind und Wogen des Rivaer Efferd-Tempels *Fenew Muskelken* postiert sich auf einem Fass vor dem Rathaus. Mit wuchtigen Worten wettet er gegen die Gier der Stadtbewohner.

Gestalten Sie die folgenden Texte mit viel Pathos und Wut, und lassen Sie im allgegenwärtigen Gemurmel Informationen über die Redner einfließen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ich sehe hier viele, die Tranfässer rollen und Flensmesser wetzen. Ihr habt den Speck schon verteilt, bevor der Wal überhaupt an Land war! Ihr Rivaner verdankt eurem Reichtum und eure Freiheit der Gnade des Herrn Efferd. All diese Privilegien setzt ihr mit eurem Treiben aufs Spiel!

Doch Wehe! Doch Walle! Doch Woge und Flut! Ich sage euch: Fürchtet den Zorn meines Herrn! Es kann nicht angehen, dass ihr euch erneut an Efferds Kindern versündigt, obwohl ihr schon in die richtige Richtung segelt! Es kann nicht angehen, dass ihr den Frieden mit den Thorwalern über Bord werft! Und es kann nicht angehen, dass Rat und Gesetz unterspült werden!”

“Das wohl!” und “Hört, hört!” wird laut gerufen. Während der Ansprache können aufmerksame Helden Bewegungen hinter den Fenstern des Rathauses ausmachen – die Rede wird wohl vom Rat verfolgt. Auch die Gegenrede lässt nicht lange auf sich warten. Heimbrecht Siebentreu (*Patrizier 156*), ein Geweihter des Travia-Tempels, tritt als nächster, und ohne Wissen seines Tempelvorstehers, auf das Fass.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Freunde und Nachbarn. Ihr kennt mich als einen friedlichen und gesetzten Mann. Doch bei allem Respekt vor dem Bewahrer der Wogen – wollt ihr, dass wir hier verrecken? Jetzt, vor der Warenschau, ist die Stadt fast leer gefressen. Wenn zur Warenschau die vielen Gäste kommen – Travia behüte sie –, dann müssen Kinder schon nach Ratten jagen. Wir sollten nicht in Ehrfurcht vor dem Kadaver erschauern, sondern mit ihm ein großes Fest feiern! Auch wenn draußen vor dem Hafen die Nebeldrachen kreuzen und verhindern, dass neues Getreide in die Stadt kommt – soll’n sie doch! Der Wal kann uns nähren! Die Nebeldrachen werden es nicht wagen, sich gegen die Warenschau und alle unsere Gäste zu stellen. Darum sage ich: Essen wir ihn auf – bevor der Braten in der Sonne verkommt!”

DIE BÜRGERMEISTERIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

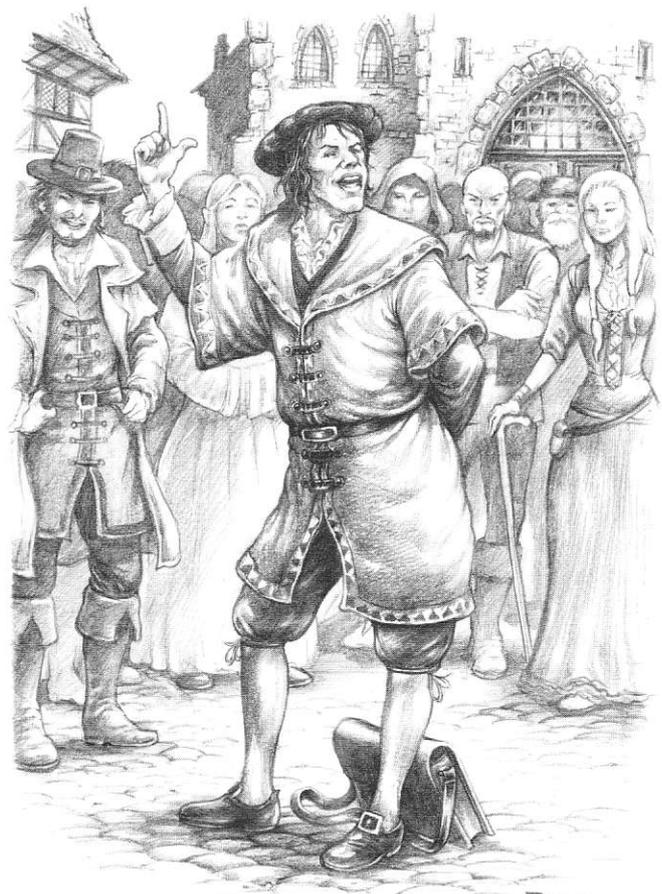
Es entsteht ein Tumult unter den Rivanern. Schmähungen und Hohngelächter durchdringen die Luft. Gardisten geraten in Bewegung und fingern nervös an ihren Hellebarden herum. Doch dann öffnet sich ein Fenster des Rathauses und niemand geringeres als die Bürgermeisterin ergreift das Wort.

“Also ich. Also ich als Rivanerin ...”

Unsicher blickt sie kurz die Räte an.

“Ich finde, das hier ist eine wichtige Entscheidung. Der Stadtrat soll den Willen der Bürger Rivas hören – erstmal. Der Wal ist ein öffentliches Ärgernis, und es scheint mir nur richtig, dieses Thema auch öffentlich zu erörtern. Kommt zur vierten Stunde auf diesen Platz und verhandelt. Wir wollen gemeinsam alles, was den Wal betrifft, besprechen. So lange, bis die Sache entschieden ist. Jede Gruppe und jedes Interesse sollen gehört, werden. Ich als Bürgermeisterin beuge mich mit meinem Votum den besten Argumenten, die hier fallen.”

Mit dieser Ansprache hat die Bürgermeisterin einen wichtigen Schritt getan, um die Entscheidung über den Wal hinauszuzögern. In der Folge besteigen noch viele Redner das Fass. Auch in den nächsten Tagen werden auf dem Rathausplatz die immer gleichen Argumente und Beschuldigungen ausgetauscht, während der Rat aus den Fenstern des Rathauses zuhört, “um sich eine Meinung vom Willen der Bürger zu bilden” und die Verhandlungen irgendwann jeweils auf den nächsten Tag zu vertagen. Spieltechnisch heißt das: Der Rat wird erst dann eine Entscheidung fällen, wenn die Helden genügend Stimmen gesammelt haben (siehe folgende Seiten). Schaffen sie das nicht, platzt der Wal vorher.



FuFu 2010

SPIELMECHANISMEN

Auch die Helden sollen hier reden und können die Stimmung beeinflussen. Das Votum der Bürgermeisterin hängt ganz von ihrem Erfolg bei diesen Disputen ab, und wenn es notwendig werden sollte, können auch andere Ratsmitglieder sich umstimmen lassen. Gegenwind kommt von *Bobert 'Bommel' van Öwes*. Mit ihm können sich die Helden geschliffene Rededuellen liefern oder eine verbale Schlammschlacht.

Je feuriger die Ansprache und je drastischer die Wortwahl ausfällt, desto stärker reagieren auch die Rivaner. Der Erfolg spie-

gelt sich in den Reaktionen der Zuhörer. Geben Sie Ihren Spielern Rückmeldung: Zuerst wenn der Held die Tonne besteigt, dann wenn er redet und schließlich, wenn er geendet hat. In jedem Fall ist dann eine Stimmungswandlung eingetreten, je nach Beliebtheit des Redners.

Für den Fall, dass Sie die Dispute ausspielen möchten, können Sie die folgende, sicherlich unvollständige und polemische Liste mit Behauptungen und Argumentationsvorschlägen benutzen. Alternativ können Sie auch das nachstehende Regelmodul benutzen. Entscheiden Sie selbst, welches Gewicht eine gespielte Szene gegenüber Würfelerggebnissen hat.

Kontra Verbot

- ☞ Riva ist traditionell eine Walfängerstadt
- ☞ Rivas Reichtum gründet sich auf freien Handel
- ☞ Die Stadt darf sich nicht durch ein paar Thorwaler einschüchtern lassen
- ☞ Nahrung ist knapp. Die Hafengeblockade kann dies verschärfen. Der Stadtfrieden wird durch Hunger gefährdet.
- ☞ Kapitän Dunkelherz soll auch etwas dafür zahlen, dass man ihm Asyl gewährt.
- ☞ Die Thorwaler, die den Frieden gefährden, sind fremde Piraten oder aufmüpfige Jugendliche. Hetmann Garsvir ist dem Wal gegenüber neutral und wird mit beidem fertig.
- ☞ Das Gesetz ist nicht göttergegeben, sondern wie viele andere dem Stadtrat von Interessensvertretern diktiert worden.
- ☞ Walfang ist nicht schlechter als Gnitzenfang. Soll man auch keine Gänse mehr essen, weil sie einer Göttin zugeordnet werden?

Pro Verbot

- ☞ Der Rat wird unglaublich, wenn er seine eigenen Gesetze untergräbt.
- ☞ Es ist Praios' Wille, dass Gesetze eingehalten werden.
- ☞ Der Wal ist ein heiliges Tier, das man nicht schlachten darf.
- ☞ Das Wort eines Tempelvorstehers (Bewahrer der Wogen) zählt mehr als das eines normalen Geweihten.
- ☞ Der Frieden mit den Thorwalern muss gewahrt werden.
- ☞ Kapitän Dunkelherz hat schon Mannschaftsmitglieder verloren. Man darf ihm nicht auch noch die Beute streitig machen.
- ☞ In den letzten Jahren hat sich viel geändert. An irgendetwas muss man auch mal festhalten.
- ☞ Man weiß, dass in Riva ohnehin Walprodukte geschmuggelt werden. Wo käme man hin, wenn man dieses Treiben auch noch erlauben würde?

SCHLAMMSCHLÄGER UND KLUGSCHWÄTZER

Bei den folgenden Talentproben erhalten Exoten und Helden mit dem Nachteil *Randgruppe* Mali von +1 für den sympathischen Gaukler bis +15 für den stigmatisierten Achaz-Nekromanten aus Brabak. Erleichterungen gibt es für Vorteile wie *Guter Ruf*, *Gutaussehend*, usw. Beachten Sie eventuelle Abzüge wegen Schmutz (s. Kasten auf der rechten Seite).

☞ Bestimmen Sie in einer ersten Probe die Strategie des Redners, ob er rhetorische Tricks benutzt und versucht die Masse aufzuwiegeln (*Überreden*), oder ob er sinnfällig argumentiert (*Überzeugen*). Bommel van Öwes wählt immer die gegenteilige Taktik. Notieren Sie die TaP*.

☞ Der zweite Schritt bestimmt die Richtung und Brillanz des Vortrags. Der Redner macht zwei Talentwürfe, wobei er jedes zur Auswahl stehende Talent nur einmal benutzen darf. Ziehen Sie dabei die Differenz der gescheiterten Würfe von den TaP* der Gelungenen ab. Patzer und kritische Erfolge haben einen Effekt von mindestens 10 TaP*.

Geschichtswissen: Der Redner bezieht sich auf wichtige Präzedenzfälle. Bei vorheriger Recherche im Archiv werden sogar Fälle der Stadt Riva herangezogen, die die TaP* verdoppeln.

Staatskunst: Der Redner kann die Machtverhältnisse in der Stadt Riva gut einordnen und erreicht daher zielgerichtet bestimmte Gruppen. Auch Vergleiche mit den Taten berühmter Herrscher und Anführer werden herangezogen.

Etikette: Mit Empörung über unstatthaftes Verhalten des Gegners schädigt man ihn für die nächste Runde. Ziehen Sie beim nächsten Wurf TaP*/3 beim Gegner ab.

Götter und Kulte: Der Redner argumentiert mit kirchlichem Recht und dem Willen der Götter.

Philosophie: Unterstützt flexible Argumentation und ermöglicht die Relativierung fast aller Argumente. Mit dem Zitieren großer Denker kann man ebenfalls Eindruck schinden.

Rechtswunde: Der Redner geht direkt auf genannte Präzedenzfälle ein und formuliert Gegenreden scharf. Auch waghalsige Interpretationen dieser Fälle sind möglich.

☞ Zudem steht den Helden auch magische Unterstützung offen. Sie können Redner mit einem ATTRIBUTO charismatischer machen, mittels AURIS NASUS oder FAVILLUDO grafische Illusionen zur Veranschaulichung ihrer Argumente erzeugen. Für hinterhältige Zauberer bietet sich auch ein WIDERWILLE UNGEMACH auf Bommel van Öwes an. Andere Zauber wie ELFENLIEDER, ÄNGSTE LINDERN oder SEIDENZUNGE müssen modifiziert werden. Auch ein REVERSALIS HORRIPHOBUS zeitigt passende Wirkungen. Zählen sie bei heimlichen Zaubern die ZiP* voll, bei offensichtlichen Illusionen ZiP*/3 hinzu.

Wir empfehlen, die Rededuellen nach spätestens drei Durchgängen zu beenden. Der Gewinner des Tagesdisputts erhält für den nächsten Tag einen Bonus von 3 auf jede Talentprobe, der Verlierer einen entsprechenden Malus. Die Gunst der Menge und der Bürgermeisterin verhalten sich entsprechend der gesammelten TaP* wie folgt:

☞ ab -15 TaP*: Die Menge grölt und wirft faules Gemüse. Bisherige Anhänger wechseln empört die Seite.

☞ -14 bis -8 TaP*: Die Zuhörer stehen starr, aber teilnahmslos da. Sie hören kaum zu, sondern wenden sich lieber ihrem Nebenmann zu. Kleinere Diskussionsgruppen entstehen. Gelegentlich ist ein Pfiff oder Buhruf zu hören.

☞ -7 bis -1 TaP*: Die Menge hört zu. Einzelnes Gemurmel und Raunen – ob zustimmend oder ablehnend, ist nicht zu erkennen.

☞ 0 bis 2TaP*: Die Menge hört zu. Die Rede wird immer wieder durch Zurufe wie "Recht hat er!" oder "Hört, hört!" unterbrochen. Beim gegnerischen Lager erzeugt der Auftritt Kopfschütteln.

☞ 3 bis 7 TaP*: Die Rede ist ein Erfolg. Immer wieder recken Anhänger die Fäuste nach oben. Unter den zahlreichen Zurufen zeigen Fetzen wie "Ja, weiter!" und "Jetzt gib's ihnen!" den Zuspruch. Die Gesichter der Zuhörer röten sich. Gegner beginnen an ihrer Position zu Zweifeln.

☞ 8 bis 14 TaP*: Die Menge hängt an den Lippen des Redners. Immer wieder senkt sich Stille über die Zuhörer, die bei jeder Pointe und jedem Argument zustimmend raunen und aufheulen: "Mach sie fertig!". Einige setzen ihren Partner auf die Schultern, damit dieser den Redner sehen kann. Nach dem Auftritt lässt das eigene Lager den Maulhelden hochleben. Das gegnerische Lager reagiert nervös und einige Radikale verlassen wütend den Platz.

☞ ab 15 TaP*: Euphorisch geht die Menge bei jedem Argument mit. Gegner wechseln noch während der Rede das Lager. Die Leute sind so aufgeputscht, dass es zu Handgreiflichkeiten kommt. Die Gardisten greifen nicht ein, weil sie selbst fasziniert lauschen. Danach wird der Redner auf Schultern zum nächsten Lokal getragen. Eine Frau drückt ihm ihren Säugling in den Arm.

GELEBTE DEMOKRATIE

Mit unterschiedlichen Gefälligkeiten können die Helden Stimmen für den Beschluss des Stadtrates kaufen. Um eine Mehrheit bei den Hohen Zwölf herzustellen, sind mindestens sechs Stimmen und das Votum der Bürgermeisterin notwendig. Da sich sechs Ratsmitglieder schnell festlegen und deren Stimmen sich gegenseitig ausgleichen, müssen die Helden mindestens drei Stimmen oder zwei Stimmen und das Votum der Bürgermeisterin erringen, um sich durchzusetzen.

GEGNER DES VERBOTS

☞ *Gutbert Fassbauer*, der Vertreter des Hafens, hat sich bereits öffentlich festgelegt, als er die Bergungsarbeiten organisierte.

☞ *Bärmund Erbarmer*, Kontorsleiter des Hauses Stoerrebrandt und Vertreter der Fernhändlergilde, hat schon von Berufs wegen ein Interesse an der Verwertung des Wals. Darüber hinaus ist es gerade sein Klientel, das am meisten vom Handel mit Walprodukten profitiert.

☞ Die Interessen des Vertreters von Krämerfried liegen ähnlich. Zudem hält er alle Thorwaler für Piraten – auch die Thorfinner.

BEFÜRWORDER DES VERBOTS

☞ *Donatella Syphax* ist Vertreterin eines verarmten Handelshauses. Zwar hätte sie ein Interesse an der Verwertung des Wals, wird jedoch von Zosgar Dolbrecht bestochen.

☞ *Matti Ingstrok*, Patriarch des gleichnamigen Handelshauses, fürchtet um die Autorität des Rates. Er steht unverrückbar auf dem Standpunkt, dass ein einmal verabschiedetes Gesetz eingehalten werden muss.

☞ Der Vertreter von Aelderfried hat vor vielen Jahren persönlich das Walfangverbot in die Diskussion gebracht, weil die Großbürger die Thorwaler mehr fürchteten als die armen Schichten der Stadt.

УПЕПТШЛОСЕНЕ

Diese Räte können durch Aktionen der Helden beeinflusst werden. Grundsätzlich würden sie am liebsten gar keine Entscheidung treffen und abwarten, bis der Wal platzt. Der Schaden, den dies anrichten kann, ist ihres Erachtens geringer als die Folgen eines Angriffs der Nebeldrachen- und der Thorfinn-Ottajasko.

☞ Die Vertreterin der städtischen Tempel, Phex-Geweihte *Andela Gris*, sitzt zwischen allen Stühlen. Ebenso wie Travia- und Efferd-Geweihte nehmen auch die Tempel der Tsa und des Firun gegensätzliche Positionen ein. So wird Andela in zweierlei Hinsicht zum Zünglein an der Waage.

☞ *Swangard Hildursdottir*, *Ludovico Heusinger* und *Kari Kaukinen*, die Vertreter der Stadtteile Gewerkehoop, Undere Wyk und der Nivesen, sympathisieren zwar mit den Gegnern des Verbots, binden das aber niemandem auf die Nase. Alle drei sind bereit, ihre Stimmen gegen Gefälligkeiten zu verkaufen.

☞ Die Stimme der Bürgermeisterin und Vertreterin des Zunfrates *Aldiana Abrimov* ist deshalb unbrauchbar, weil der Vertreter des Handelshauses Jarnug prinzipiell gegen sie stimmt. Somit kann Aldiana lediglich ihr Bürgermeister-Votum bei Stimmgleichgewicht in die Waagschale werfen, das sie dem Willen des Volkes unterwirft. Notfalls können die Helden auch über ihre Vertraute Swangard hier Einfluss geltend machen.

Schlamm, Schmutz und Speichelfäden

Die Helden müssen buchstäblich im Schmutz wühlen, um den wahren Schuldigen des Konflikts zu ermitteln. Sie finden hier eine Liste mit Möglichkeiten, das Thema Dreck stets wach zu halten, die Körperpflege zu erschweren oder die Helden kurz darauf erneut vollzusudeln:

☞ Saubere Helden geraten am Hafen in eine Schlägerei mit Fischabfällen.

☞ In Undere Wyk läuft Vieh auf der Straße umher, Schweine reiben sich an Heldenbeinen und hinterlassen üblen Geruch.

☞ In Gewerkehoop leeren Bürger ihre Abfälle auf die Helden.

☞ Der Boden um den Wal ist rutschig. Rattenkinder schlittern kichernd über den nach Verwesung riechenden Schleim. Die Helden können selbst ausrutschen oder von den Kindern vollgespritzt werden.

☞ Kurz vor den Reden am Rathausplatz sind die Badezuber in der Stadt überfüllt: Redner und Zuhörer wollen selbst einen glänzenden Eindruck hinterlassen.

☞ Bommel van Öwes hat durch Bestechung ein Hausverbot gegen die Helden in den Wäschereien und im Badehaus erwirkt, um selbst umso 'sauberer' argumentieren zu können.

☞ Im Badezuber findet gerade eine geheime Unterredung statt. Die Baderin hat strikte Anweisung, niemanden hineinzulassen.

☞ Die Bürgermeisterin ist im Badehaus *Zur Lustigen Jette* (**Patrizier 154**). Sie will den Helden nicht die Möglichkeit geben, sie zu beeinflussen und schickt sie sofort wieder hinaus.

☞ Die Waschfrau hat eine andere Meinung zum Wal als die Helden. Sie weigert sich, die Wäsche der Helden zu machen.

MORD UND TOTSCHLAG

Bereits am ersten Morgen nach dem Auftauchen des Wals beginnt in Riva eine Mordserie, die die Stimmung aufheizt, was die Helden in den Auseinandersetzungen auf dem Rathausplatz deutlich spüren sollten. Jede Interessengruppe vereinbart die Geschehnisse für sich, Die Aufklärung der Morde kann den Helden jeweils eine *Ratsstimme* bringen.

FALSCHER VERDACHT

Die Mörderin ist immer Mischa Grinseleicht. Da sie in Heusingers Geschäfte eingeweiht ist, benutzt sie dessen Zeichen und Stellung in der Unterwelt, um den Verdacht stets auf ihn zu lenken. Einerseits behält sie so mehr Kontrolle gegenüber Ermittlern, andererseits stört es sie auch nicht, wenn Heusinger beseitigt wird. Das Geheimnis wird gelüftet, wenn die Helden die Herkunft von Heusingers neuen Huren ergründen. (S. 80).

Im Zweifelsfall liefern diese Mädchen Heusinger hieb- und stichfeste Alibis, weil Mischa ihm in jeder Mordnacht ein neues Mädchen besorgt und ihn damit abgelenkt hat. Jedes wurde von Ludovico mit einem Biss in die Brust 'markiert', und zum Beweis hat dieser auch keine Hemmungen, den Mädchen die Mieder herunterzureißen und von heilkundigen Helden den Vernarbungsprozess beurteilen zu lassen. Auch andere Huren können bestätigen, dass Ludovico die ganze Nacht mit dem jeweiligen Mädchen beschäftigt gewesen ist, ebenso dass auch sie dieses Ritual bereits über sich ergehen lassen mussten.

Erhalten Sie den Verdacht Ihrer Helden gegen Heusinger, indem der Ganove sich durch keine Anschuldigung aus der Ruhe bringen lässt und *mit breitem Haifischgrinsen* über die Morde als dilettantische Kindereien scherzt. Legen Sie nahe, dass er garantiert nicht zum ersten Mal mit Morden in Verbindung gebracht wird. De facto weiß er nichts über Mischas Machenschaften.

Gegenüber öffentlichen Anschuldigungen verteidigt ihn Bommel van Öwes. Sollte das Stillhalten Heusingers unglaubwürdig werden, können Sie seinen Sinneswandel (s. S. 79) vorwegnehmen.

SPUREN VERWISCHEN

Mischa Grinseleicht ist bei Verhören äußerst gewieft und gibt sich völlig harmlos.

Zeichnen Sie sie freundlich und bestürzt über die Morde. Lassen Sie sie freiwillig einen Eid auf Travia ablegen und versuchen Sie, den Helden die Astralpunkte für magische Befragungen schon vorher zu entlocken. Stellen Sie Mischa als Opfer dar, das die skrupellosen Machenschaften Heusingers zwar durchschaut hat, das Problem aber von innen heraus lösen will.

Wenn die Helden nach ihrem sozialen Engagement fragen, ist das kein Problem. Mischa wird es bescheiden herunterspielen und dann auf die Rattenfängerin *Tolsa Fernel* und ihre *Rattenkinder* (**Patrizier 156**) verweisen. Sie hat dort eine Zeit lang geholfen, wurde dann aber hinausgeworfen, weil die Rattenfängerin um ihre Autorität fürchtete. Auf Nachfrage kann Tolsa das bestätigen.

Bei der Frage schließlich, warum Mischa sich um Waisenkinder kümmert, muss sie nicht einmal lügen: Sie glaubt, ein gutes Werk zu tun.

Spätestens der letzte Mord enthüllt, dass der Namenlosen-Zirkel dahinter steckt. Die *Kinderverse*, die die Helden nach den Morden zu hören bekommen, werden von Mischa und den Petunienkindern erdacht und bei Hüpfspielen verbreitet. Im weiteren Verlauf dienen sie zur Provokation der Helden. Beachten Sie, dass es anfangs nie ein Petunienkind selbst ist, das den Helden die Reime zu Ohren bringt, sondern der Vers schon durch einige Kindermünder gegangen ist.

Auf der Suche nach Spuren müssen sich die Helden unweigerlich dreckig machen. Geben Sie Mali bis +5 auf Charisma, wenn die Helden schmutzig und stinkend Zeugen befragen und erschweren Sie Talentproben zusätzlich für Nachteile wie *Krankhafte Reinlichkeit*.

TOTE KONKURRENZ BELEBT DAS GESCHÄFT

Ratsstimme

Andela Gris sorgt sich um den Frieden in Riva. Sie weiß, dass Rivas Schmugglerkönig *Ivo der Gockel*, der schon länger heimlich mit Walprodukten handelte, in Kari Kaukinens Schlachthof ermordet wurde. Sie vermutet, dass er zwischen die Fronten von Heusinger und Swangard Hildursdottir geriet. Wenn die Helden herausbekommen, wer hinter dem Mord steckt, erhalten Sie Andelas Stimme.

Tathergang

Schmuggler *Naço Gründelbart* (Sommersprossen, Zahnücke, nur sieben Finger) war im *Neue Zeit*. Dort verlor er viel Geld. Vor die Wahl gestellt, sofort zu zahlen oder sich die Beine brechen zu lassen, erzählte er Heusinger, dass sich Swangard gerade mit Ivo in Kaukinens Schlachthof treffen wollte. Heusinger stürmte mit seinen Leuten den Ort und ließ die Absprache und damit das Geschäft platzen. Dabei kam es zu einem Gefecht, in dessen Folge Ivo starb. Durch den Nachtwächter wurde der Kampf gestört und alle Parteien zogen sich zurück, um nicht geschnappt zu werden. Die Leiche ließen sie den Schweinen Kaukinens zum Fraß da. Mischa Grinseleicht schlich heimlich zum Kampfplatz zurück, stopfte dem Schmuggler ein Stück Walfleisch in den Mund und versenkte ihn, versehen mit Heusingers Markenzeichen, in einem Fass Tran.

Leichenfundort und Tatort:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Verkrümmt und mit bräunlicher zäher Flüssigkeit überzogen liegt der Leichnam neben einem Fass mit Fischöl, um das blutige Schweinehälften hängen. Im Mund steckt ein großer Klumpen Walfleisch. Die Augen sind schreckgeweitet und starr. Die Fäuste sind verkrampft. In seinem Hals klafft ein großes Loch. Die anwesenden Gardisten haben noch nicht gewagt, den Leichnam zu berühren.

Spuren und Zeugen

Wenn die Helden die Leiche untersuchen, läuft Tran aus ihrem Mund, der Nase und der Wunde am Hals. *Anatomie +2* oder *Heilkunde Wunden +5* zeigt, dass Ivos Schnitt- und Stoßverletzungen von mindestens drei verschiedenen Waffen herrühren (Tod in einem Gefecht). In der linken Hand hält der Tote ein Amulett mit einer Beinschnitzerei, die das Gesicht eines Mädchens (seine Tochter) zeigt, in der Rech-

ten ein Taschentuch mit dem eingestickten Initial NZ. Im Schlachthof lassen sich zwischen den klebrigen Schweinehälften und dem rutschigen Blut am Boden verwirrend viele Spuren ausmachen. Wer genauer sucht (*Sinneschärfe* +3), kann eine abgebrochene Säbelspitze finden. Diese gehört zur Waffe von Heusingers Schlagetot *Stipen Starrfinger*. Schweineblut mag die Helden bei der Suche verdrecken.

Aussagen:

- ☞ "Klar, das geknüpfte Taschentuch. Der Hai mit der Samt-flosse – Ludovico Heusinger! Glatt und zart, aber mit Biss."
- ☞ "Beim Mord geht's um den Wal im Hafenbecken! – Was soll der ganze Aufwand mit dem Tran und dem Speck im Mund denn sonst?"
- ☞ "Der Walfetzen ist ein Zeichen. Ivo hat den Rachen wohl nicht voll bekommen!"

Die Helden können in Schmieden nachfragen, wer seinen Säbel reparieren lässt. Gegebenenfalls können sie sogar beobachten, wie Stipen die Waffe dorthin bringt.

Reaktionen

Schnell verbreitet sich das Gerücht, dass es bereits einen Mord wegen des Wals gegeben hat. Befürworter und Gegner der Walschlachtung treten sich jetzt deutlich argwöhnischer gegenüber. Sie glauben, dass die jeweilige andere Seite falsch spielt und skrupellos vorgeht.

- ☞ "Seht ihr, ich hab's ja immer gesagt! Handel mit Walkram erzeugt Gewalt."
 - ☞ "Wir können nicht erlauben, dass Mörder und Schläger den Wal zerlegen. Das sollen anständige Handwerker machen! Die haben das Handwerk doch nur verboten, um es selber heimlich auszuführen!"
- Swangard bedauert Ivos Tod und hat beschlossen, sich in Zukunft aus dem Walhandel herauszuhalten. Von ihr oder dem Nachtwächter kann man schnell erfahren, dass die Initialen NZ für das Bordell *Neue Zeit* stehen.

Vers

*Der Ivo kriegt das Maul nicht voll,
er macht nicht, was er machen soll,
er wusste nicht, was du jetzt weißt:
Ein Hai ist's nur, wenn er auch beißt!
Drum gibt's jetzt Streit mit Blut und Schlimm,
und der Wal platzt ohnehin.*

Mit breitem Haifischgrinsen

Wenn die Helden Heusinger mit den Vorwürfen konfrontieren, empfängt er sie freundlich – und gibt alles zu. Dabei amüsiert er sich sehr über die Anschuldigungen und den Auftritt der Helden:

- ☞ "Ich habe erfahren, dass Swangard mit dem Schmugglerkönig den Wal zerlegen wollte – heimlich und illegal. Um Komplikationen mit den Thorwalern zu vermeiden und die Autorität des Rates zu wahren, habe ich das Treffen platzen lassen. Dabei ist Ivo ums Leben gekommen – bedauerlich, aber kein Verlust für die Stadt."

- ☞ "Dass die Leiche so ausstaffiert wurde, ist barbarisch. Damit habe ich nichts zu tun. Auch habe ich mein Zeichen nicht hinterlassen. Was soll das denn überhaupt für ein Beweis sein? Das kennt eh die halbe Stadt."

- ☞ "Die Schmuggler fangen hier und da mal einen Schweinswal und verkaufen ihn unter der Hand. Wenn ich 'nen Wal zum Zerlegen hätte, dann würde ich auch die fragen."

- ☞ "Das Portrait des Kindes im Amulett zeigt Ivos Tochter Gerfreida. Die wird jetzt wohl zu den Rattenkindern kommen. Da lernt sie dann schon früh, sich ihr Essen selbst zu fangen – quiek, quiek – ha ha ha!"

- ☞ "Die Information habe ich von einem Schmuggler. Nako Gründelbart heißt er. Hat damit seine Spielschulden bezahlt."

In der Schmugglergrotte

Nachforschungen am Hafen, bei Swangard oder den Bettlern, bei denen Andelas Gris' Name durchaus hilft, führen die Helden zum Schmugglerversteck, einer Grotte außerhalb Rivas. Dort finden sie Gründelbart und die verwundeten Schmuggler. Wenn Nakos Verrat auffliegt, wird dieser nicht mehr lange leben.

Aussagen

- ☞ "Wir waren zuerst im Schlachthof. Dann kamen die Leute von Heusinger dazu. Sie haben uns gesagt, dass sie uns leben lassen, wenn wir mit ihnen zusammenarbeiten."
- ☞ "Ivo hat abgelehnt. Wir hatten ja schon eine Abmachung mit Swangard."
- ☞ "Heusinger und Swangard hassen sich schon lange. Wir sind da zwischen die Fronten geraten."

EIN STREIT, DER UNTER DIE HAUT GEHT

Ratsstimme

Kari Kaukinen hat die Helden bereits in seinem Schlachthof erlebt. Nun ist ein nivesischer Lederer und ehemaliger Harpunier, *Nanjosch Tucket* (29, ausgeschlagene Schneidezähne, lustige Augen), in Bedrängnis geraten und von Thorwalern verschleppt worden. Kaukinen bittet die Helden als Außenstehende um Hilfe und lässt sich in der Walfrage aus Gefälligkeit auf Seiten der Helden ziehen.

Tathergang

Dietloff der Bunte (von seinem Liebhaber ganzkörperätowiert), ein Mitglied der Thorfinn-Ottajasko, besuchte mitunter heimlich das Bordell *Neue Zeit* und vergnügte sich mit Lustknaben. Beim letzten Besuch verlor er seinen Ring. Als der Lustknaabe den Ring wieder fand, nahm ihn Mischa Grinseleicht an sich, die das thorwalsche Schmuckstück zuordnen konnte. Sie brachte den Ring zu Dietloffs Liebhaber, dem Tätowierer *Thöle Alvason* (39, glattrasiert, schwarze, sehr enge Krötenhaut, von gehässigen Otta-Mitgliedern auch *Alvasdottir* genannt). Mischa traf sich verummumt mit ihm im Schatten des Travia-Tempels und wies sich mit dem für das *Neue Zeit* typischen Bissmal an der Brust aus (s.u.). Sie übergab den Beweis für Dietloffs Untreue. Thöle erschlug daraufhin Dietloff. Voller Reue warf er die Leiche in den Kvill und schwieg.

Die Petunienkinder fanden den Toten und verständigten Mischa, die dessen prächtig tätowierte Haut auf einen von Nanjoschs Spannrahmen zog, der im Freien lagerte. Die aufgespannte Haut wurde zu den ausgestellten Fellen in Nanjoschs Laden gebracht, wo sie von den Thorfinnern gefunden wurde. Nanjosch wurde sofort von ihnen gefangen genommen.

Den Rest der Leiche legte Mischa mit dem Zeichen Swangards (eine Welle, neben dem Körper in den Boden geritzt) vor Kaukinens Tür, klopfte an und rannte fort. Kari fiel auf das gefälschte Zeichen herein und verfütterte die Leiche an seine Schweine, weil er annahm, Swangard habe sich hier an Heusinger gerächt.

Leichenfundort und Tatort

Dort ist nichts mehr zu finden. Den Spannrahmen hat Hetmann Garsvir mitnehmen lassen. Die Thorwaler sind sicher, die Nivesen hätten Dietloff getötet – “Das sind sowieso Walfänger.” Garsvir hält Nanjosch gefangen. Das Urteil über dessen Leben und eventuelle Strafaktionen gegen die vermeintlich Schuldigen überlässt man allein Thöle Alvason – “weil der ja am wütendsten ist”. Tatsächlich schärfen die Kämpfer der Otta bereits ihre Äxte.

Spuren und Zeugen

Die Helden dürfen ihr Anliegen vorbringen und mit dem Nivesen sowie mit Thöle sprechen. Dieser versucht seine Trauer, seine Wut und sein schlechtes Gewissen zwischen zerbrochenen Tellern und einem umgestoßenen Suppenkessel in Premer Feuer zu ertränken. Es ist einfach, ihn in Widersprüche zu verwickeln. Mit *Menschenkenntnis* oder *Heilkunde Seele* kann man leicht bemerken, dass Thöle lügt. Dabei zerstört er weiter seine Einrichtung, so dass die Helden mit Essensresten, Splintern und Tonstaub bedeckt werden.

Thöles Aussagen:

- ☞ “Dietloff war ein Bild von einem Mann. Er war mein Kunstwerk.”
- ☞ “Klar, Dietloff war viel auf See, und in anderen Häfen ist man viel allein ...Verstehste, der war so schön, weil ich ihn schön gemacht hab.”
- ☞ “Ich weiß, dass der Nivese auch ein Auge auf Dietloff geworfen hat. Aber der war treu.”
- ☞ “Ich hätt ihn ja selbst umgebracht, wenn der nicht treu gewesen wär.”
- ☞ Auf Nachfrage zum *Neue Zeit*: “Er hat halt gerne in der *Neuen Zeit* gefeiert. Da muss man jemandem schon echt vertrauen. Wenn man den da feiern lässt.”
- ☞ “Ich weiß, dass er dort immer war, weil mir das eine Hure gesagt hat. Hat mir die Bissspur gezeigt, die der Zuhälter seinen Weibern dort verpasst. Aber wegen Weibern ist Dietloff dort nicht hin.”
- ☞ “Und dort hat er meinen Ring verloren. An 'nem richtig düsteren Ort.”

Reaktionen

Falls die Helden nicht den Mut haben, der rachedurstigen Thorfinn-Otta die Wahrheit zu erzählen, werden die Thorwaler Strafaktionen durchführen und einzelne Häuser der Nivesen verwüsten. Es tauchen Schmierereien in der Stadt auf, die klar machen, zu welchem Lager die Bewohner gehören: Das Lager der Walbeschützer malt einen weißen Wal an ihre Häuser, die Walschlachter einen roten mit abgehackerter Fluke. Die Thorwaler reagieren ab jetzt sehr empfindlich auf die Übergriffe der Walschlachter. Einzelne unter ihnen fordern Blutrache und die Plünderung Rivas. Andere bemerken recht schnell, dass die Kennzeichnung der Häuser nicht immer zuverlässig ist; manchmal war nur ein Nachbar unfreundlich ...

Vers

*Der Nordmann mit der Bilderhaut
hat bei den Huren rumgesaut.*

*Den spannt jetzt einer aufs Gerüst,
denn Wale fressen, das ist Mist.*

*Sein Schätzchen wird jetzt nicht mehr froh,
und der Wal platzt sowieso.*

Mit breitem Haifischgrinsen

Heusinger empfängt die Helden abermals freundlich. Der Vorwurf, eine seiner Damen hätte einen Thorwaler aufgewiegelt, verärgert ihn, und er fordert von den Helden, die Bestrafung der Schuldigen selbst durchzuführen – wenn sie sie denn herausfinden.

☞ “Meine Jungs und Mädels haben ein Alibi für gestern Nacht. Da waren ein paar Kontoristen da und die wollten es exklusiv – und die haben nicht irgendwelche Spuren als Ausrede gebraucht, um sich zu amüsieren.”

☞ “Jede meiner Damen hat so ein Mal. Ich habe auch jeder gezeigt wie sie ihre Arbeit zu machen hat – und damit sie es nicht vergisst ... (*Heusinger bleckt seine Zähne und schnappt zu*) Ha ha ha!”

☞ “Das Bissmal ist ein Qualitätszeichen – so wie das Zuchtmal einer Stute. Die Freier wissen dann, dass es keine Schereien gibt.”

☞ “Eine Leibesvisitation bei meinen Mädchen? Euch ist klar, dass ich für dafür Silber nehme?”

Die Prostituierten versichern, nichts damit zu tun gehabt zu haben. Sie geben sich gegenseitig Alibis.

AUFGUSS DES TODES

Ratsstimme

In *Nivilaunis Dampfbad* (**Patrizier 154**) wurde eine Leiche gefunden. Als Rätin Gewerkehoops ist Swangard Hildursdottir für die Aufklärung des Verbrechens zuständig und bittet die Helden um Hilfe. Im Gegenzug gibt es ihre Stimme.

Tathergang

Parfümeur *Colon Bethani* (32, kleiner Schnurrbart, Wulstlippen, wohlriechend) unternahm mit drei Matrosen der *Wuchtbrumme* eine Kneipentour, die im Dampfbad endete. Dort fanden sie ein hübsches Mädchen vor: Mischa Grinseleicht, deren Gesicht sie jedoch nicht sehen konnten, da sie unter einem Handtuch zu schlafen schien. Man unterhielt sich über den Wal, und es kam zu einer kleinen Meinungsverschiedenheit. In diesem Moment wirkte Mischa die Liturgie **NAMENLOSES VERGESSEN (WdG 290)**, die die Matrosen dazu brachte, ihren Zechkumpan schweigend in Stücke zu reißen. Dann verließ Mischa das Dampfbad, und die Matrosen fanden sich ohne Erinnerung, aber mit dem zeretzten Parfümeur in der Schwitzhütte wieder. Voller Panik schichteten sie die Überreste unter die heißen Steine und schlichen sich davon.

Leichenfundort und Tatort

Dampfbadbesitzer Jodun kann den Helden das Blut und die Kampfspuren in der Hütte zeigen. Er weiß nicht, wie es zu so einem Mord kommen konnte. Als letzte Gäste kann er sich an den Parfümeur und die Matrosen erinnern. Die Gruppe war lustig und verstand sich gut. Davor war eine größere Gruppe Damen da, die er nicht vollständig überblicken konnte. Ein paar Huren aus dem *Neue Zeit* waren aber dabei. Am Morgen hat er die Kleidung des Parfümeurs gefunden.

Weder der **BLICK DER WEBERIN**, noch der **ODEM ARCANUM** zeigen arkan Restmuster: Der Mord wurde nicht magisch initiiert. Die Begutachtung der Leichenteile lässt allerdings den Leichengestank in die Kleider der Helden eindringen. Bei näherer Untersuchung des Rumpfes treten Körperflüssigkeiten aus.

Spuren und Zeugen

Die Matrosen haben sie sich im Unterdeck der *Wuchtbrumme* eingeschlossen und wollen nicht mehr in die Stadt. Wenn die Helden hier eindringen, werden die Matrosen sofort zum Kampf übergehen. Sobald sie offensichtlich unterliegen, ergeben sich sie sich unter Tränen.

Aussagen:

☞ "Wir gehen nicht mehr in die Stadt! Unser Kapitän ist verschwunden – auslaufen können wir nicht! Und nach Riva rein wollen wir nicht!"

☞ "Das war ein echt lustiger Abend. Wir sind dann ins Badehaus. Da lag ne Frau und schwitzte, mit so nem Mal an der linken Brust. So als ob da ein Barrakuda mal dran geknabbert hätte. Die hatte 'n Tuch über dem Kopf. Das Nacktschnecken wollte nicht zu uns rüberkommen."

☞ "Der Parfümeur wollte, dass wir nur ihm das Ambra aus dem Grünwal verkaufen, wenn er geschlachtet wird. Er hat gesagt, damit kann er Parfüm herstellen, das uns jede Frau gefügig macht. Er hat jedem ein Fläschchen versprochen. Da haben wir gelacht und rüber zum Nacktschnecken geschickt."

☞ "Dann standen wir plötzlich in der Hütte. Jeder hatte einen Arm oder ein Bein in der Hand. Wir waren voll mit Blut und haben vor Wut gezittert. Aber was genau passiert ist – wissen wir nicht mehr. Wir haben die Teile dann versteckt und sind abgehauen."

Vers

*Vier Stinker wollten schwitzen
und einer blieb da sitzen.
Jetzt machen die Matrosen
sich ständig in die Hosen.
Die stechen nie in See,
und der Wal platzt eh.*

Mit breitem Haifischgrinsen

Heusinger ist nun sichtlich beunruhigt und lässt auf Wunsch der Helden all seine Huren zur Untersuchung antreten. Mischa zu verdächtigen, kommt ihm nicht in den Sinn, und als Hure arbeitet sie ja nicht.

☞ "Egal was es ist, ich habe ein Alibi – ein neues Mädchen, versteht ihr? Grinseleicht besorgt mir immer die hübschesten Neuen. Hoffentlich krieg ich demnächst wieder eine vor den Aal. Ha ha ha!"

☞ "Wollt ihr auch mein neuestes Pferdchen im Stall? Ihr wäret die ersten – nach mir."

☞ "Dass eure Spuren immer zu mir führen, ist bedauerlich. Vielleicht findet ihr einfach nur die falschen. Das nächste Mal, wenn ihr mich besucht, würde ich mich über Beweise freuen – oder ein wenig Arbeit für meine Jungs und Mädels."

EIN AALGLÄTTER ADVOKAT

Der Mord an Bommel van Öwes kann eingesetzt werden, wenn dieser den Helden schon arg zugesetzt hat, und das Stimmungsbild zu sehr in seine Richtung abgedriftet ist. Die Spur führt die Helden direkt zu den Petunienkindern. Der Mord belastet die Helden selbst.

Auslöser

Gardehauptmann Vogthändler fordert die Helden auf, sich etwas auf der Kvillbrücke anzusehen.

Tathergang

Mischa Grinseleicht lockte van Öwes mit einer gestohlenen Bilanz aus dem *Neue Zeit* in ein Haus in Undere Wyk. Dort präsentierte sie ihm gefälschte Steckbriefe mit den Konterfeis der Helden und gab ihm billigen Wein, versetzt mit geschmacksüberdeckendem Petuniensaft und einer tödlichen Dosis *Bittersüßen Nachtschattens* (ZBA 217). Bommel starb einige Stunden später unter Krämpfen. Während die Petunienkinder mit den Gardisten der Brücke 'Finde den Stiefel' spielten und ihnen dann den letzten Vers beibrachten, ruderte Mischa den Kvill hinauf und hängte Bommels Leiche kopfunter an die Kvillbrücke.

Kurz vorher hatte sie den volltrunkenen Bösbert Dunkelherz in ihrem Boot erwischt. Da es schnell gehen musste, räumte sie den dösenden Kapitän nicht erst aus dem Boot, sondern nahm ihn mit. Am Brückenpfeiler erlitt das Boot einen kleinen Kratzer, als sich Dunkelherz in den Fluss erbrach.



Leichenfundort

Bommel van Öwes hängt mit dem Kopf im schlammigen Kvill. Mit dem Lederriemen seiner Dokumententasche sind die Füße am Geländer befestigt. In der Tasche liegen die gefälschten Steckbriefe und die Abschrift eines Präzedenzfalles, laut dem Kriminelle in Riva nicht vor dem Rat vorsprechen dürfen. Außerdem findet sich die – ebenfalls gefälschte – Aussage eines Zunftmeisters, die Helden hätten drei Ratsmitglieder bestochen.

Dazu kommt eine Aufstellung der Finanzen des *Neue Zeit*: mehrere Positionen, die auf Erpressung und Schweigegeld hindeuten und die Heusinger wohl vor seiner Teilhaberin (Rahjanda von Belari – S. 80) geheim halten will (*Rechnen* +5 oder *Hauswirtschaft*). Das Dokument ist nicht gefälscht, sondern auf Heusingers exklusiv geschöpftem Papier geschrieben.

Da die Helden einen guten Ruf in der Stadt erworben haben, erlaubt ihnen Vogthändler, ihre Unschuld zu beweisen. Bis der Schuldige gefunden ist, verbietet er ihnen aber, auf dem Rathausplatz zu sprechen.

Spuren

Bommels Kopf wurde von den im Schlamm lebenden Aalen angefressen. Als er schließlich aufgedunsen auf der Brücke liegt, schlängeln sich die Tiere aus den Augenhöhlen und dem Mund. An der Leiche finden sich mehrere Prellungen, die auf eine Rangelei hindeuten. Die blaue Gesichtsfarbe lässt darauf schließen, dass er nicht ertrunken ist, sondern vergiftet wurde (*Heilkunde Gift* +4) und recht bald nach dem Eintritt des Todes hier kopfüber aufgehängt wurde (*Anatomie* +3, *Heilkunde Wunden* +5). Auf Giftmord steht in Riva die Todesstrafe. Das Gift kann mit *Heilkunde Gift* +3 oder *Pflanzenkunde* +6 erkannt werden. Am Brückenpfeiler findet sich zudem eine gelbe Lackspur (vom Boot) und ein stinkender Fleck Erbrochenes: Muschelsuppe mit leuchtenden Rattenpilzfetzen.

Aussagen:

- ☞ "Die Brücke nach Undere Wyk wird immer von zwei Gardisten bewacht."
- ☞ "Es gibt nachts ein Ausgangsverbot in Riva. Das gilt für alle. Naja bis auf Gardisten, Nachtwächter und Rattenfänger."
- ☞ "Manchmal angelt Kari Kaukinen mit einem abgehackten Pferdekopf nach Aalen. Vielleicht ist dieser Mord auch ein Symbol? Weil Öwes so ein aalglatter Advokat war?"
- ☞ "Es waren ganz viele Kinder da. Da waren wir abgelenkt. Wir haben ein Kinderspiel gespielt, wo man ein Stiefel finden und einen zweiten aus 'nem Kreis prügeln muss. Ganz schön brutal, die kleinen Racker. Ja, Petunienkinder waren es." (ein Brückenwächter)
- ☞ "Öwes war oft im *Neue Zeit*. Hat Heusinger schon ein paar Mal verteidigt, wenn der sich erwischen ließ. Hat wohl auch durchgesetzt, dass der hier seinen Laden aufmachen konnte."
- ☞ "Von den Petunienkindern haben wir auch einen gruseligen Abzählvers gelernt: 'Ein Mann, so glatt wie eine Schmier, / die Zunge flink wie ein Rapier; / zu glitschig war sein Maul und Wort, / und nun ist es der Aale Hort. / Egal, was du machst, / Gewinnst oder patzt: / Der Wal, der platzt!'"

Reaktionen

Der Mord empört die Gegenseite der Helden. Viele begegnen ihnen nun mit Hass, verwehren ihnen den Eintritt in bestimmte Viertel oder setzen gar Schläger auf sie an. Abends kann sich ein angetrunkenen Mob zusammenrotten und sie jagen.

Spätestens jetzt ist auch Heusinger nicht mehr bereit, die Anschuldigungen gegen sich hinzunehmen. Selbst wenn die Helden ihn zuvor öffentlich angeklagt haben, bittet er sie darum, den Fall für ihn aufzuklären. Erstens, weil bestimmt niemand damit rechnet, dass er ausgerechnet sie ins Vertrauen zieht; zweitens, weil er relativ billig dabei weg kommt: Er bietet den Helden seine Stimme im Stadtrat an, wenn sie den Mörder stellen. Die Dokumente beweisen, dass jemand aus seinem Haus mit dem Mord zu tun hat. Er selbst verdächtigt seine Partnerin Rahjanda von Belari. Sie ist sehr eifersüchtig und nimmt ihm den Vorfall mit der Bluse übel. (vgl. S. 72).

DAS NEUE ZEIT

Das doppelstöckige Holzhaus hat den Ruf einer 'ehrlichen Spielhölle', vor allem wird gewürfelt. Im Obergeschoss (hölzerne Galerie über dem Schankraum) bietet das Bordell Entspannung für die Spieler (*Patrizier* 157).

Ludovicos eigene Aussagen finden Sie bei der Beschreibung der Morde selbst, die Aussagen seiner Angestellten sind auf keinen speziellen Vorfall gemünzt und können zu jeder Zeit

als Alibi herhalten. Die Huren im *Neue Zeit* sind schwer zu überwachen, da sie nachts viel unterwegs sind.

DIE MANNSCHAFT DES HAUSES

Hier finden Sie eine Auflistung verschiedener Leute, die im *Neue Zeit* ein- und ausgehen. Theoretisch kann sich jeder von ihnen heimlich Zugriff auf Ludovicos Schreibtisch verschaffen und die belastenden Dokumente genommen haben.

- ☞ Ludovico Heusinger (*Patrizier* 169 und S. 66)
- ☞ Rahjanda von Belari (32, aufwändig frisiert, edel gewandet) fungiert als Ansprechpartnerin für die Huren und Lustknaben und ist sowohl Heusingers Geschäfts- als auch seine Lebenspartnerin.
- ☞ Miltos Kutsiakis (35, Zyklopäer, dunkle Locken, rollendes R; *Patrizier* 169) ist Heusingers Kettenhund. Dieser schätzt Miltos' Loyalität sehr hoch ein ("Ich kenne ihn schon seit unserer Zeit in den großen Städten") und glaubt zu Recht, dass er ihn nie hintergehen würde.
- ☞ Stipen Starrfinger (25, brauner Pferdeschwanz, brutales Gesicht, kaut ungeduldig auf den Lippen) fungiert als Schläger an Miltos' Seite, beaufsichtigt gemeinsam mit diesem Spieltische und erledigt Dreckarbeit. Er benutzt Fremdworte falsch, macht sich mit jedem Wissen, das er anderen voraushat, wichtig und verspottet sein Gegenüber. Heusinger hält ihn für zu dumm für eine Intrige.
- ☞ Mischa Grinseleicht (S. 65f.) hat die gleiche Funktion wie Stipen. Für Heusinger ist sie über jeden Verdacht erhaben, er hält sie für zu gutmütig ("Die meint, sie kann Dere retten. Macht auf wohlütig und sammelt Geld für Waisenkinder. Sehr amüsam"). Zwar führt sie ihm seit einiger Zeit neue Huren zu, dies aber seiner Einschätzung nach nur, um diesen ein Auskommen zu verschaffen – "Andere Arbeit finden die eh nicht. Und das sind auch schon arg versaute Luder, diese Mädchen".
- ☞ Lucilla, das Kätzchen (27, hennagefärbte Haarsträhnen, liebt Jahrmarktskämpfe) arbeitete schon als Hure, bevor Ludovico in die Stadt kam; behauptet, sie sei die uneheliche Tochter des Gardehauptmanns a.D. Brando 'Säbelzahn' und steht kurz vor einer Abtreibung.
- ☞ Jenika Peccarum (19, brauner Pagenschnitt, auffälliges Bronzearmband) macht Betten, spült ab und arbeitet gelegentlich als Hure; träumt davon, dass eines Tages Seeräuber in die Stadt einfallen, am Hafen festmachen und sie mitnehmen.
- ☞ Artos Hartbrenner (41, Halbglatze, spitze Nase) arbeitet seit Gründung des *Neue Zeit* als Kartengeber; war früher eine wichtige Größe in Rivaner Bettlerbanden, ist aber froh, jetzt hier zu arbeiten.
- ☞ Dingo Jungbrunn (17, Hühnerbrust, nach hinten gekämmtes Haar) ist Lustknabe und wünscht sich, Aventuriens berühmtester Liebhaber zu werden. Beschwerwert sich oft über zu grobe Seeleute oder hässliche Kundinnen.

DIE NEUE HUREN

Eine Sonderrolle unter Heusingers Huren nehmen die Neuzugänge ein, die ihm Mischa besorgt hat. Sie heißen *Nascha* (16, rotblond, Halbnivesin), *Zarika* (18, volle Lippen, wilde schwarze Locken), *Entje* (17, brünett, sehr schmal, große Augen) und *Axorda* (19, weißblond, schwere Brüste). Sie rekrutieren sich sämtlich aus den älteren Petunienkindern und sind bedauernswerte Opfer der Rattenpilze und von Mischas Gehirnwäsche. Die Mädchen sind mitnichten verstört oder verschüchtert, sondern eher unheimlich in ihrer unerschütterlichen Zufriedenheit. Sie sind Heusinger und Mischa sogar dankbar, nicht mehr in der Gosse zu hausen.

ALIBIS UND VERDACHTSMOMENTE

- 👁 In dieser Nacht hat Heusinger eine Neue 'eingearbeitet'. Der Zuhälter bedauert, dass er ihr aufgrund körperlicher Erschöpfung weniger Aufmerksamkeit widmen konnte, als dem Mädchen in der vorigen Nacht.
- 👁 Milto und Stipen haben während der Nacht einige Glücksritter überwacht und sich später eine Schlägerei mit ihnen geliefert. Stipen kann ein blaues Auge vorweisen.
- 👁 Die neuen Mädchen sind merkwürdig. Sie wollen mit den anderen Angestellten des Bordells nichts zu tun haben und sind auch sonst irgendwie arrogant.
- 👁 Niemand weiß, woher Mischa die Neuen hat. Einige Huren berichten, dass Heusinger von diesen Mädchen begeistert war und darauf bestand, schnell neue zu erhalten, obwohl Mischa zunächst widersprach.
- 👁 Heusingers letztes 'Zureiten' wurde unterbrochen, weil ihm Rahjanda eine lautstarke Eifersuchtsszene lieferte. Das ist merkwürdig, sonst nimmt sie so etwas zähneknirschend hin.
- 👁 Rahjanda war sehr aggressiv in letzter Zeit. Um genau zu sein, seit dieser Wal im Hafen ist. (Tatsächlich traut sie niemandem mehr über den Weg, seit Heusinger ihre Narben am Rücken bloßgestellt hat.)

FINALE

Hier finden die Helden entscheidende Hinweise auf die Mörderin und liefern sich mit den Petunienkindern eine Verfolgungsjagd durch Undere Wyk.

DAS EFFERDSLAVN-STIFT

Umgeben von Sumpfwasser steht am Flussufer auf Holzpfählen ein kleines, elendes Waisenhaus. Es wurde 1028 BF vom Handelshaus Dolbrecht gestiftet, "um jene Kinderlein aufzunehmen, deren Eltern der Launische vor der Zeit zu sich nahm". Somit erfüllt es leidlich die Aufgaben der Efferd-Bruderschaft. Die etwa zwei Dutzend Kinder hier sind sich selbst überlassen. Früher schauten gelegentlich Travia- und Efferd-Geweihte bei ihnen vorbei, aber die waren froh, als Mischa Grinseleicht diese Aufgabe übernahm. Sie bot den Kindern regelmäßiges Essen, oftmals Rattenpilzsuppe, und übernahm die Rolle einer Anführerin, die den Kindern das Spionieren und – mit dem Anbau und Verkauf von Petunien – eine Tarntätigkeit beibrachte. Auf diesem Boden wucherten die Lehren des Namenlosen, und bald hatte Mischa eine gewitzte und gehorsame Truppe beisammen, die ihr Informationen zutrug und mit Gaunereien ein Zubrot einbrachte. Mit den Jahren wuchsen die *Petunienkinder* heran, und Mischa begann, sie mit dem *Neue Zeit* bekannt zu machen.

Je näher die Helden dem Waisenhaus kommen, desto mehr bläulich glühende Pfützen können Sie erkennen. Die Helden finden hier einige Beete von Petunien* und Kartoffeln. Außerdem scheint hier vor kurzem noch ein Ruderboot im Schlick gelegen zu haben. In dem Pfahlhaus erkaltet inmitten zahlreicher Strohlager ein Topf Pilzsuppe. Daneben liegt, gefesselt, geknebelt und mit einer neuen Platzwunde versehen, Bösbert Dunkelherz. Er wurde nicht nur entführt, weil er im Weg war. Solange der Kapitän verschwunden ist, kann auch die *Wucht-*

*) Die ursprünglich südaventurische Petunie ist nicht nur eine hübsche Zierpflanze. Sie stammt aus der Familie der Nachtschattengewächse, der auch so geheimnisvolle Gewächse vor wie Alraune, Bilsenkraut und Tollkirsche, aber auch nützliche Pflanzen wie Kartoffel, Tomate und Paprika entstammen.

RAHJANDA – DAS LECK

Die horasische Edeldame (garetische Hochstaplerin) stand Heusinger viele Jahre zur Seite, und das nicht nur aus Liebe. Lange war sie der Ansicht, dass in der Fremde Loyalität unumgänglich sei. Bisher hat sie darum seine gelegentliche Seitensprünge geduldet, doch seit er sich neuerdings jede Nacht ein neues, blutjunges Mädchen ins Bett holt, geht ihre Geduld zu Ende.

Wenn ihr die Helden die Abrechnungen zeigen (S. 79), lodert kalter Hass in ihr auf, weil Heusinger sie hintergangen hat. Daraufhin verrät sie, dass sie Mischa in der Nacht des letzten Mordes gefolgt ist. Sie wollte wissen, woher die neuen Mädchen kamen, die Heusinger so faszinierten, und stellte angewidert fest, dass sich ihr Geliebter mit den ihrer Ansicht nach Niedrigsten aller Rivaner abgab – den ehemaligen Petunienkindern. Um sich zu rächen, kann sie die Helden auf viele Arten unterstützen.

Alternativ kann das Leck auch ein ehemaliges Petunienkind aus dem *Neue Zeit* sein, das Zweifel an Mischas Lehren hat, aber nur mit Unterstützung der Helden wagt, die Wahrheit zu sagen.

brumme nicht auslaufen, die als einziges anwesendes Schiff die Last des Grünwals bewältigen kann. Grinseleicht hofft außerdem, Dunkelherz auf ihre Seite zu ziehen, um die Petunienkindern als Schiffsjungen und Mädchen in verschiedene Häfen Aventuriens schicken zu können.

Wenn die Helden den Kapitän befreien, gibt er folgende Informationen:

- 👁 "Ich glaube, ich bin der einzige Mensch in Riva, der in allen Wirtshäusern Hausverbot hat. Also hab ich mich in das Boot gelegt. Irgendwo muss ich ja schlafen."
- 👁 "Plötzlich waren da ganz viele Kinder. Die wollten mich wohl aus dem Boot zerren. Ich hab überall blaue Flecken und Schürfwunden."
- 👁 "Auch eine Frau war da. Bisschen rund, rotbraune Haare. Die kannte ich. Die war dabei, als mich dieser irre Ratsherr im Hafen verprügelt hat. Die haben mich bewusstlos geschlagen – mit einer Pfanne!"
- 👁 "Sind dann den Kvill rauf. Da hat die 'nen Toten aufgehängt. Hab die Augen aufgemacht. Da baumelte der über mir. Hab gleich kotzen müssen. Dann gab's wieder eins mit der Pfanne."
- 👁 "Als ich dann aufgewacht bin, war ich gefesselt. Hab mich aber nicht gerührt. Wollte ja nicht schon wieder eins drauf kriegen. Ich hab gesehen, wie die Frau so ein paar Kindern Pilze gab. Hat gesagt, dass die ins Blasloch von dem Wal sollen. Von *meinem* Wal!"
- 👁 "Was, das sind Rattenpilze?! Efferd, hilf! Wenn mein Wal platzt und das Zeug im Blasloch ist, verteilen sich die Sporen überall! Darum hatte die Alte auch so Tonkugeln dabei – Hylailier Feuer!"
- 👁 "Schnell, die Kinder können noch nicht weit sein."

Ehe sich die Helden in langen Überlegungen ergehen, sollten Sie Fakten schaffen.

Die Tür klappt auf und zu. Ein Petunienkind hat die Nase in die Hütte gesteckt – und vielleicht sogar die Gelegenheit gefunden einen Petunientopf auf die Helden zu werfen. Schon beginnt die Verfolgungsjagd.

DIE FÄPGE TÂR HUHNPACKS

Die Petunienkinder sind gegen eventuelle Übergriffe und Angriffe gewappnet. Mischa hat ihnen eingeschärft, sie sollen sich bei Eindringlingen so verhalten wie ein Pulk Ratten: Sich verkriechen, rennen und flüchten – aber jede Schwachstelle nutzen. Sie laufen vor ihren Verfolgern weg und locken diese durch die Gassen von Undere Wyk, die sie mit Fallen gespickt haben.

Insgesamt fünf Petunienkinder stürmen über einen morschen Steg davon. Jedes von ihnen hat ein Säckchen mit Pilzsporen am Gürtel. Sie sind allerdings nur der Köder. Um den Fluchtweg herum haben sich weitere Kinder mit Sporensäckchen postiert – und greifen an.

Die Fünf rennen über den morschen Steg (bei 17–20 auf W20 bricht die Brücke über das Gerberflüsschen, das den Unrat von Undere Wyk mit sich führt), entlang unter den Pfahlbauten der Gerber hindurch. Hier ist es so eng, dass man kriechen und sich mit Schlamm und Morast vollsauen muss – Bogensehnen leiden massiv und werden unbrauchbar.

Alternativ können die Helden auch den Weg durch das Haus der Gerber laufen – und sich dann mit einem Sprung (*Athletik* +5) über den Gerbsäurebottich (ggf. 1 SP) wieder auf die Fährte der Kinder setzen. Am Ablauf des Bottichs wuchern Brennesseln. Über die Pflanzen haben die Kinder einen Lumpenteppich gelegt, der im rechten Moment weggezogen wird: 1W6–2 TP durch die Nesseln und unangenehmes Jucken (BE+1 für einen Tag), wenn *Körperbeherrschung* +4 misslingt.

Sobald die Helden dieses Hindernis genommen haben, sehen Sie wie die Kinder auf Strohballen klettern und sich bei einem heruntergekommenen Haus mit Hühnerstall und Kaninchenkäfigen über den Lastenkran in die Tenne hochschnellen lassen. Rivaner wissen, dass hier Hahnenkämpfe veranstaltet werden.

Die Helden können nun die vom Kettenhund *Takkrasch* (Werte s.u.) bewachte Treppe nehmen oder mit einer Kurbel das Gegengewicht wieder hochziehen. Beides braucht Zeit, während der die schlammigen Helden mit Hühnerfutter beworfen werden.

Sobald die Helden die Tenne erreichen, sehen Sie weitere Hühnerkäfige mit dünnen Schnüren an den Türen und Kampfhähnen darin: "Jango – Almadaner Stolzfuß", "Greifer – Wehrheimer Bluthahn", "Brutalus – Zyklopäische Spreizkrallen" und "Târ Huhnack – Al'Anfaner Todesgockel". In der Mitte des Raumes steht zentral ein großer Bottich, darum herum mehrere Bänke – eine Hahnenkampfarena. Hier bringen Fallstricke die Helden zu Boden (*Sinnenschärfe* +2, *Körperbeherrschung* +3). Mit einem Ruck lassen die übrig gebliebenen Kinder die insgesamt 13 Hähne frei – und fliehen aus der Heutüre an der anderen Seite auf das Dach des Nachbarhauses. Die Hähne hacken sofort nach dem Hühnerfutter, das an den Helden klebt.

Sobald die Helden auf dem Dach sind, werden sie mit Salven von Eiern eingedeckt – nicht, um sie direkt zu treffen, sondern damit der Boden rutschiger wird. Vom Dach aus kann man den Walkadaver und die thorwalschen Wächter am Hafenbecken sehen. Die Petunienkinder schwingen sich mit Hilfe des Seils eines Verladekrans über den Kwall und lassen sich dann in den von der Ebbe freigelegten Schlamm fallen. Von hier setzt sich die Jagd durch Gewerkehoop und den Hafen bis zum Wal fort.

Die Kinder haben anfangs einen Vorsprung von knapp 20 Schritt. Die Helden können mit *Athletik* oder *Gassenwissen* den

Vorsprung verringern (siehe WdS 138 ff.) Suchen Sie aus den optionalen Möglichkeiten das Passende heraus, um flinken, fliegenden und *axxelerierten* Helden zu begegnen.

☞ Die Kinder leeren den Gerberbottich aus, um die Helden zu Fall zu bringen.

☞ Ein klebriges, in Teer getunktes Netz wird auf die Helden geschleudert.

☞ Die Kinder bewerfen den Helden mit Petunientöpfen.

☞ Ein Kind lässt sich absichtlich schnappen, um einem anderen einen Vorsprung zu ermöglichen. Es klammert sich an die Beine eines Helden und versucht ihn dort zu beißen.

☞ Die Kinder blenden mithilfe einer Laterne und eines Spiegels fliegende oder zaubernde Helden.

☞ Auf den Boden geworfene Murmeln können die Helden zu Fall bringen (*Körperbeherrschung* +3).

☞ Gezielte Würfe mit Schlamm aufs Gesicht verlangsamen die Helden.

Schnelles Petunienkind (mindestens 5)

Raufen:

INI 8+1W6 **AT** 7 **PA** 6 **TP(A)** 1W6–2 **DK** H

Improvisierte Wurfwaffe: **INI** 8+1W6 **FK** 11

(Auswirkungen: Schlamm INI–2; Petunientopf: 1W6 TP; Geteertes Netz: GS–3, Körperbeherrschung+5)

LeP 18 **AuP** 22 **RS** 0 **WS** 5 **MR** 3 **GS** 8

Langsames Petunienkind (mindestens 7)

Raufen:

INI 7+1W6 **AT** 7 **PA** 7 **TP(A)** 1W6–1 **DK** H

Schleuder: **INI** 7+1W6 **FK** 11 **TP** 1W6+2

LeP 17 **AuP** 20 **RS** 0 **WS** 5 **MR** 4 **GS** 7

Takkrasch (schwarzer Olporter)

Biss: **INI** 7+W6 **AT** 10 **TP** 1W6+3 **DK** H

LeP 23 **PA** 6 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 0

Besondere Kampftechniken: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (4)

13 Kampfhähne

LeP 7 **PA** 3 **RS** 1 **MR** 0

Krallen: **INI** 10+ 1W6 **AT** 6 **TP** 1W6–1 **DK** H

Schnabel: **INI** 10+ 1W6 **AT** 7 **TP** 1W6 **DK** H

Besondere Kampftechniken: Gezielter Angriff

DER GROßE Kwall

Auch wenn die Helden einige Petunienkinder dingfest machen können – alle werden sie nicht schnappen. So müssen sie, als sie den Hafen erreichen, feststellen, dass bereits Kinder auf dem Wal herumklettern und die Rattenpilze schon platziert haben. Swafnild konnte den Rackern nicht widerstehen, die bei dem Wal spielen wollten. Umso weniger wird sie zulassen, dass die Helden kurzerhand ein paar Kinder verprügeln wollen.

Die Zeit wird kaum reichen, die Sporen aus dem dunklen Blasloch zu angeln. Möglich ist es nur mit Magie oder hoher Geschicklichkeit. Der glitschige, gefährlich aufgeblähte Wal muss bestiegen und danach mit viel Fingerspitzengefühl 'entschärft' werden.

Die Situation kann sich festfahren, bevor die Helden im Hafenbecken einen Lichtschein bemerken. Mischa steuert mit ihrem Boot den Wal an. Sie hat zwei Tonkugeln mit Hylailer Feuer geladen, um ihn damit platzen zu lassen. Nun ist es an

den Helden, Mischa schnell genug zu erreichen, oder die Kultistin effektiv zu harpunieren.

Für die Auseinandersetzung mit Mischa bieten sich folgende Möglichkeiten an:

☞ An Bord der *Wuchtbrumme* hängen Waljagdboote – diese können schnell zu Wasser gelassen werden, um Mischas Boot zu entern. Die Helden können die Thorwaler Wächter dazu bringen, gemeinsam mit ihnen die Boote effektiv zu steuern (Überreden +10).

☞ Von der *Wuchtbrumme* kann man sich eine Harpune besorgen, um Mischa vom Ufer aus zu bewerfen – dazu muss man sie aber gefährlich nahe an den Wal herankommen lassen.

☞ Mischa wirkt eine **NAMENLOSE RASEREI** auf die Tiere im Hafenbecken. So werden die Helden von einer Armee Barsche, Krebse und Seeigel am Zielen gehindert. Schwimmer werden direkt angegriffen, die Tiere springen auch in Ruderboote. Krebse kriechen Hosen und Röcke hoch (W6-3 SP, *Selbstbeherrschung* vor Fernkampfattacken; bei Misslingen FK-Probe +4), und gegebenenfalls macht sich ein Schwarm Wattvögel auf, die Helden aus der Luft anzugreifen – vollkommen harmlos, aber die Leiber verwirren den Schützen (FK-Probe zusätzlich +3)

☞ Feuerzauber können das Hylailer Feuer in Mischas Hand explodieren lassen.

☞ Mit dem Geschütz auf der Landzunge kann man Mischas Boot beschießen. Dafür müssen die Helden sich mit den dortigen Wachen auseinandersetzen.



DER MÜHE LOHN

Das Schicksal des Walkadavers legen wir in Ihre Hände. Wenn die Helden die Interessen der HPNC durchsetzen konnten, wird eine Ausnahme vom Walfangverbot gemacht und der Wal verwertet. Dieser Präzedenzfall spaltet die Thorfinn-Ottajasko, und Sie können es zu einer weiteren Aufgabe der Helden machen, weiteres Blutvergießen zu verhindern. In den nächsten fünf irdischen Jahren wird sich offiziell in Riva nichts am generellen Walfangverbot ändern.

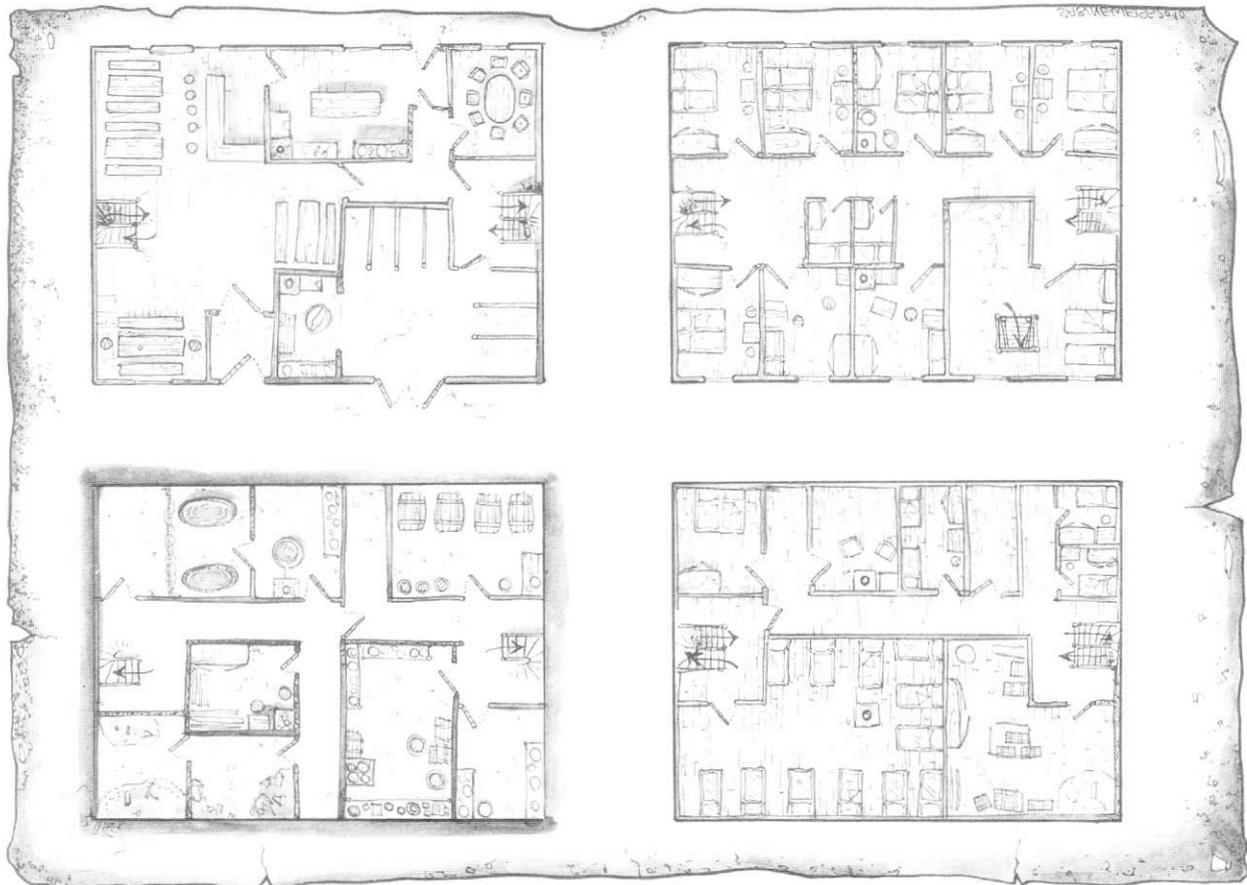
Wenn die Helden auf Seiten Muskelkens eine Seebestattung des Kadavers erreicht haben, wird das Walfangverbot strikt aufrechterhalten. Die Nebeldrachen ziehen ab, und vielleicht kann jetzt ein Getreidehändler die Stadt anlaufen und den Hunger der Armen stillen, ehe es zur Not kommt.

Den Helden ist der versprochene Sold ihrer Auftraggeber in beiden Fällen sicher – ebenso wie ein guter Ruf in der Stadt: SO+2 in Riva.

Schlimmstenfalls kann sich der Rat immer noch nicht entscheiden – vielleicht, weil Ihre Helden nicht genügend Morde aufgeklärt oder zu wenige Leute überzeugt haben –, und der Wal platzt mit einem lauten Knall. Dann entfallen all diese Belohnungen, Rivas Bewohner, Bauten und Ruf nehmen Schaden und schlimmstenfalls hängen zur Warenschau noch immer Rattenpilzsporen in der Luft, was der Namenlosen-Gemeinde enormen Zuspruch beschert.

Die Helden erhalten bis zu 300 Abenteuerpunkten. *Eitelkeit* und *Krankhafte Reinlichkeit* könnten nach den Erfahrungen billiger abgebaut werden. Spezielle Erfahrungen in *Menschenkenntnis*, *Gassenwissen*, *Athletik* oder *Körperbeherrschung* erhalten alle Helden, ebenso eine weitere auf *Rechtskunde* oder *Staatskunst*. Weiterhin bieten sich *Boote fahren* und für die Redner natürlich *Überreden* und *Überzeugen* an. Wenn Sie einen Helden ganz besonders belohnen wollen, kann ihm der Rat den Titel Justizrat der Stadt Riva zusprechen.

DRACHENTÖTER



*Still, mein Herz! O unverhofftes Glück!
Heute Morgen auf dem Markt sprach mich
ein Traum von einem Mann an – wie galant er
war, und schön! (...). Blonde Locken rahmen
sein vollkommenes Antlitz ein. Seine sanften
Augen haben die Farbe eines nebelverhangenen
Hains im Abenddämmer. Seine Ohren sind
keck gespitzt. (...) Morgen wollen Cuil und
ich uns wiedertreffen. (...) Noch nie habe ich
so gefühlt! Ach, wäre ich doch nur schon bei
ihm! Aber einige Stunden muss ich mich noch
gedulden. (...) Am Boronanger treffen wir
uns, unter der großen Blutulme. Er hat mir
eine Überraschung versprochen. (...).*

Un-Ordnung



Jeder Bürger und jeder Fremde ist angehalten, durch erquickliche Handlungen zur allgemeinen Erheiterung beizutragen. Jeder Griesgram, der dieses Gesetz nicht achten will, soll sich in sein Haus oder seinen Stollen zurückziehen und sich auf keiner Gasse blicken lassen.



Der geheiligte Festtagsunsinn darf nicht durch Arbeit gestört werden, es sei denn man signalisiert seine erschreckende Ernsthaftigkeit schon von weitem durch das Tragen einer grellbunten, mit Schellen besetzten Mütze – Büttel, Wirte, Bäcker, Schausteller mögen sich deshalb dieser Tage mit seltsamen Kopfbedeckungen überbieten.



Wer keine Maske trägt, kostümiert oder geschminkt ist, muss rückwärts oder auf Stelzen gehen oder auf einem Bein hüpfen.



Hierarchien werden umgekehrt: Meister müssen für jede Handlung bei ihrem Gesellen oder Lehrling um Erlaubnis bitten; Eltern sind angehalten, den Anweisungen ihrer Kinder Folge zu leisten oder sich andernfalls mit Süßigkeiten freizukaufen; der Stadtrat hat frei.



Jedem, der nicht in heiterer Stimmung oder unter Alkoholeinfluss vorgefunden wird, muss sofort in die nächste Schänke verholffen werden. Unterlassene Hilfeleistung gilt hierbei auch als Vergehen.



Jeder hat mindestens dreimal am Tag unter Zeugen laut zu fluchen. Es sei stattdessen auch eine einzelne Beleidigung zulässig.



An alle Türen sind zum Zeichen des Überflusses Hartkäse, Trockenfleisch oder Pfannkuchen zu nageln.



Abgesehen von den Bütteln darf niemand eine Waffe tragen, die nicht aus Backwaren besteht. Süße Köstlichkeiten wie Zuckerguss oder Lebkuchen gelten für Dolche und Schwerter als besonders schicklich, für Schilde verwendet man grundsätzlich Fladenbrot.



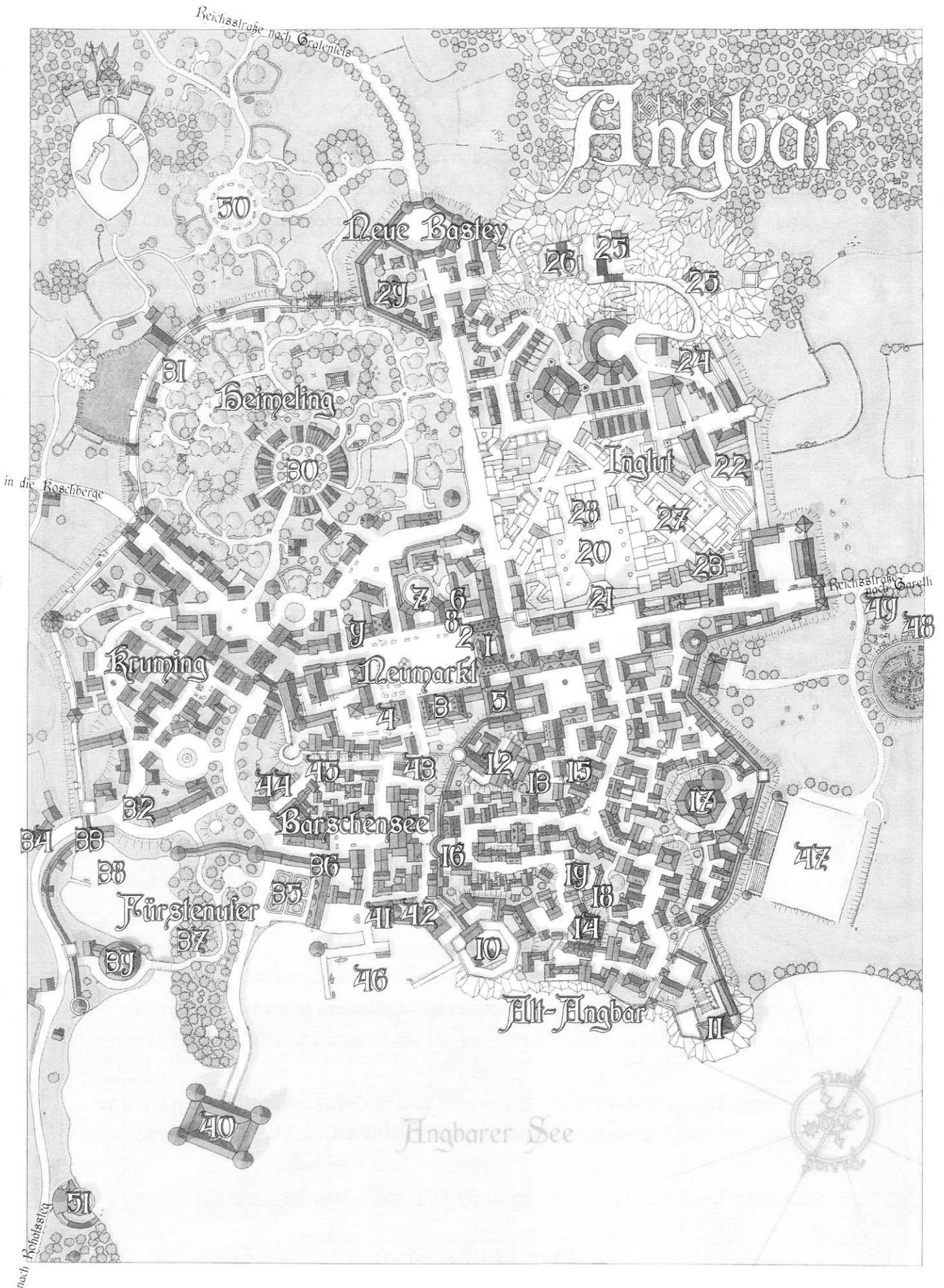
Verstöße gegen die Gesetzte sind durch Bewurf mit faulem Obst, Gemüse und alten Eiern zu ahnden. Die Vollstreckungsmittel findet man in speziellen Trögen vor jeder Taverne.



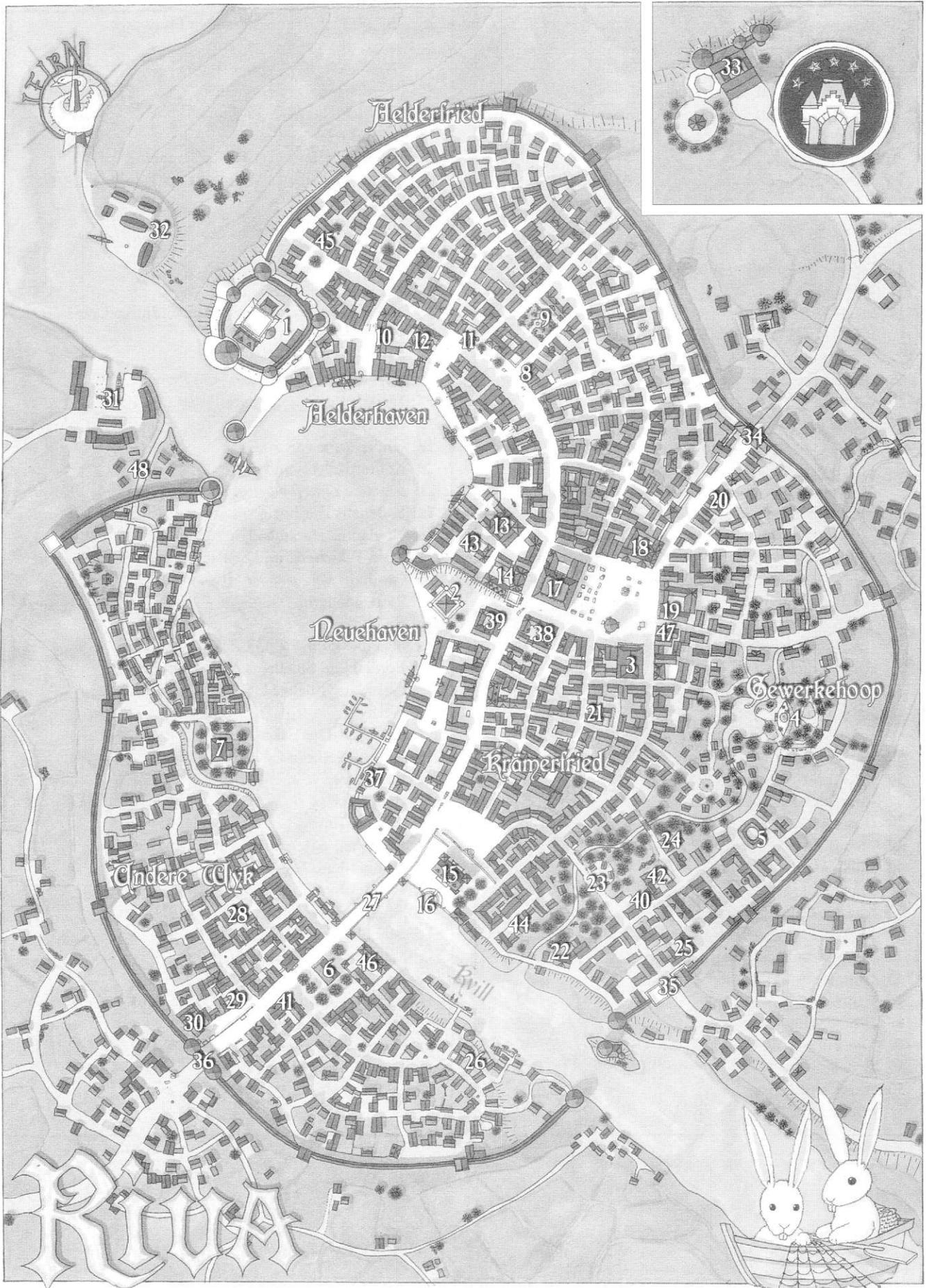
Diese neue Un-Ordnung gelte von nun an für immerdar – aber höchstens sieben Tage.

Der Halbe Vogt

VERSCHERT



Siehe Legende auf Seite 88.



Siehe Legende auf Seite 88.

Legende zum Stadtplan von Angbar

- 1 Haus der Zünfte (Rathaus)
- 2 Pranger
- 3 Neue Vogtei
- 4 Handelskontor Gebrüder Stippwitz
- 5 Tempel des ehrbaren Handels
- 6 Amtssitz der Marktgreven
- 7 Tempel des Götterfürsten
- 8 Schandwaage
- 9 Hotel *Haus Sirbensack*
- 10 Zitadelle
- 11 Halle der Kämpfer
- 12 Alte Vogtei
- 13 Boronanger und Borontempel
- 14 Das Geritterhaus
- 15 Schänke *Brauhaus*
- 16) Wirtshaus *Galoschs Steinerweicher*
- 17 Tempel der weisen Lehre
- 18 Beutlingers Schatzkästlein
- 19 Türmerhaus
- 20 Platz des Feuers
- 21 Tempel der ewigen Flamme
- 22 Hammerwerk des Grawallosch
- 23 Meisterschule von Zirkel und Lot
- 24 Horwyns Hort
- 25 Minen
- 26 Münzprägestätte
- 27 Schlosser Bolzer Drosselstein
- 28 Kristallkabinett
- 29 Torhaus
- 30 *Gaststuben Aventuriens*
- 31 Schützenfeld
- 32 Angbarer Puppenbühne
- 33 Idamilsturm
- 34 Laboratorium Hopfmann
- 35 Fürstengarten
- 36 Grevenhof
- 37 Ruine des Tsatempels
- 38 Ifirnsee
- 39 Neues Theater
- 40 Fürstenschloss Thalesia
- 41 Travia-Tempel
- 42 Meister-Aldur-Spital
- 43 Meister Phygasts Turm
- 44 Tante Goswines Waisenhaus
- 45 Gaftaro Ossantani, der Wucherer
- 46 Fährhafen
- 47 Brodilsgrund
- 48 Der Bluthügel
- 49 Bettelgraben
- 50 Alter Geodenring
- 51 Ordenshaus der Rohalswächter

Legende zum Stadtplan von Riva

- 1 Die Dragenburg
- 2 Heilige Halle der beständigen Flutwacht – Efferd-Tempel
- 3 Gyldfuchs-Halle – Phex-Tempel
- 4 Ehemaliger Rahja-Tempel
- 5 Nordlicht-Haus – Tsa-Tempel
- 6 Isgrásal – Firun-Tempel
- 7 Yalsicors Heimstatt – Travia-Tempel
- 8 Das Rotgiebelhaus, Wohnstatt der Familie Ingstrok
- 9 Villa Syphax
- 10 Das Haus zum Delphin
- 11 Nandus-Villa
- 12 Das Stoerrebrandt-Kontor
- 13 Kontor Rastburger
- 14 Horaskaiserliche Privilegierte Nordmeer-Compagnie (HPNC)
- 15 Rathaus
- 16 Rupert-Knorre-Brunnen und Pranger
- 17 Markthalle/Gaststätte *Ratskeller* (Q8/P8)
- 18 Gericht
- 19 Gildenstube
- 20 Kontor Kolenbrander
- 21 Schenke *Zum fröhlichen Spitzohr* (Q6/P5)
- 22 Badehaus Zur lustigen Jette
- 23 Nivilaunis Dampfbad
- 24 Karis Wäscherei und Schlachtereier
- 25 Gasthaus *Bei Swangard* (Q5, P6)
- 26 Rattenfängerin
- 27 Kvillbrücke
- 28 Schenke *Fuchsfell* (Q3/P2)
- 29 Bordell und Spielhaus *Neue Zeit* (Q6, P7)
- 30 Gasthaus Guleks Hof (Q1/P1/S variabel)
- 31 Werft
- 32 Thorfinn-Ottajasko
- 33 Das Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva
- 34 Rondrator
- 35 Bauertor
- 36 Svelter Tor
- 37 Königlich-Salzaranische Handelskompagnie
- 38 Handelshaus Ingstrok
- 39 Handelshaus Dolbrecht
- 40 Schenke *Zum Blutigen Kor* (Q4/P4)
- 41 Schenke *Nachtmahr* (Q5/P4)
- 42 Schenke *Nurlabach* (Q5/P6)
- 43 Schenke *Hafenmaid* (Q2/P3)
- 44 Herberge *Am Ufergraben* (Q5/P6/S16)
- 45 Hotel *Trutzburg* (Q6/P7/S14)
- 46 Gasthof *Blauer Kvill* (Q5/P4/S20)
- 47 Hotel *Rivastube* (Q9/P10/S16)
- 48 Fischersiedlung



Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen
Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der
bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streuerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. 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.

STADTSTREICHER

REDAKTION: BJÖRN BERGHAUSEN • AUTOREN / AUTORINNEN: ANDREAS AIGNER,
MUNA BERING, JAN BRATZ, FABIAN FLÜSS, DANIEL HEßLER UND MARTIN JOHNS

Die Anthologie *Stadtstreicher* führt die Stadt-Spielhilfe *Patrizier und Diebesbanden* an den Spieltisch: Vier Abenteuer entfalten ihre turbulente Handlung in jeweils einer anderen Stadt und nutzen dabei die variablen Möglichkeiten und die große Vielfalt des Genres Stadtabenteuer. Dabei ist die Handlung selten fest vorgegeben, sondern die modular präsentierten Szenen können auf vielerlei Art und Weise miteinander verbunden werden. Ein großes Personarium bietet zusätzliche Möglichkeiten, und eine der Personen kann auch genutzt werden, um die Abenteuer locker miteinander zu verbinden.

Im Abenteuer *Drachentöter* können die Helden einem Wirtsehepaar beistehen, das sich gerade erst niedergelassen hat und nun einer Vielzahl von Problemen gegenübersteht: Konkurrenz, Schutzgelderpressung, nächtlicher Spuk und Einbrüche. Das Abenteuer kann in (fast) jeder aventurischen Stadt gespielt werden.

Verschert führt die Helden ins biedere Angbar, wo wegen der närrischen Tage während des Festes der Freuden oben nach unten verkehrt ist. Die Helden werden in einen turbulenten Kriminalfall gezogen, der einen Blick hinter die Fassade der Stadt ermöglicht und dabei trotz aller Karnevals-Stimmung recht gefährlich wird.

Im haigefährlichen Mengbilla wirft das Abenteuer *Mummenschanz und Maskenspiel* die Helden in einen Konflikt zwischen einem Erzschorken und einem maskierten Rächer und erfordert von ihnen, dass sie sich von Verdächtigungen reinwaschen, den Schurken jagen und die Stadt vor großem Unheil bewahren müssen.

In *Beifang* sucht ein Walfänger Schutz in Riva, und sein Fang entzweit die Städter und gefährdet den Frieden mit den Thorwalern. Während die Gemüter sich erhitzen und alte Narben wieder aufbrechen, geschehen grausame Morde in den Gassen der Stadt.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die DSA-Regelwerke *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter*, als Meister zusätzlich den Ergänzungsband *Patrizier und Diebesbanden*. Dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen.

€ 20,00 [D]



9 783868 890921

ISBN 978-3-86889-092-1



www.ulisses-spiele.de

13083

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 181

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL BIS HOCH /
NIEDRIG BIS HOCH

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIFER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENT-EINSAZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
ANGBAR, MENGBILLA,
RIVA UND EINE
BELIEBIGE ANDERE
AVENTURISCHE STADT;
IN JEDEM ZEIT

