

AUFERSTEHUNG AM URFAN

Ein Gruppenabenteuer für 3-5 Helden

Von Christoph Vogelsang (tubemusik@gmx.de)

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden decken eine Verschwörung um die fingierte Rückkehr eines verschollenen Thronfolgers auf.

Ort und Zeit: Fiolbar (Nostria), Rahja 1029 BF

Helden: beliebig (Anzahl: 3-5)

Anforderungen: Kampf, Talenteinsatz, Interaktion

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

VORWORT

Dieses Abenteuer behandelt das in der Regionalspielhilfe *Unter dem Westwind* angedeutete *Mysterium zum Verbleib von *Prinz Ingvalion Kasparbald Kasmyron von Nostria*. Das Bild des Prinzen wurde maßgeblich durch die DSA-Romane Karl-Heinz Witzkos geprägt, welche auch heute noch zahlreiche Fans unter den DSA-Spielern haben. Ich hoffe daher, dass dieses Abenteuer als Versuch empfunden wird, das Leben des einstigen Thronfolgersohns auf eine würdige Art und Weise aufzugreifen und in eine spannende Geschichte einzubetten.



Das Abenteuer ist modular aufgebaut, um einem möglichst freien Spiel der Heldengruppe entgegen zu kommen. Dies hat allerdings zur Folge, dass auf sie, verehrter Meister, vielleicht an der ein oder anderen Stelle etwas zusätzlicher Vorbereitungsaufwand zukommt und ihre eigene Fantasie gefordert wird. Ich als Autor hoffe zwar, dass ich alle notwendigen Informationen und die wichtigsten Handlungsmöglichkeiten der Helden berücksichtigt habe, aber haben sie Verständnis dafür, wenn die Fantasie ihrer Spieler größer ist als die des Autors.

Natürlich steht es ihnen frei die Protagonisten, Zeiten und Orte dieses Abenteuers an ihre eigene Gruppe anzupassen, um ihren Spielern ein möglichst auf sie zugeschnittenes Abenteuer und damit größtmöglichen Spielspaß zu bieten. Dies ist sogar mein ausdrücklicher Wunsch.

Christoph Vogelsang, Paderborn 30.06.2010

PROLOG

YMRAS SCHLEIER – WAS BISHER GESCHAH

Von Mitte Rondra bis Mitte Efferd 1027 BF wütete in der Stadt *Nostria* die blaue Keuche und die Stadt versank im Chaos. *Fringlas Garsinger*, zu dieser Zeit einer der Oberen der Stadtwache, gehört zu den wenigen, die dieser Tage nicht in Panik verfallen. Mit Hilfe weniger Getreuer, die noch nicht von der Seuche dahin gerafft wurden oder selbst an den Plünderungen teilnahmen, versuchte er die Ordnung in der Stadt aufrecht zu erhalten. Als die Fürstedele *Rondriane von Sappenstiel* mit Hilfe der restlichen nostrischen Wehr vor den Toren der Stadt auftaucht war er –wie viele Andere auch - erleichtert. Doch zunehmend war er enttäuscht und entsetzt über das Vor-

gehen der Marschallin, die *Nostria* abriegeln und damit in den Augen *Fringlas'* die Bewohner der Stadt ihrem Schicksal überlässt. Als die Ereignisse sich zuspitzten, flüchtete er aus der Stadt. Sein Weg führte ihn, inzwischen selbst an den ersten Anzeichen der Keuche erkrankt, mit einigen Flüchtlingen nach *Varnyth*, wo es ihm nur dank der aufopferungsvollen Hilfe der örtlichen *Perainegeweihten* gelang zu überleben. Gebrochen von den traumatischen Erlebnissen in der ‚sterbenden‘ Stadt und dem Verlust auch seiner eigenen Familie, beschloss er Rache zu nehmen an der Person, die in seinen Augen die Verantwortung für die Tragödie trägt: *Rondriane von Sappenstiel*. Als er in den Monaten nach seiner Genesung die ersten Gerüchte über das Überleben des Prinzen *Kasparbald* hörte, reifte in

ihm ein Plan, der ihn dem Ziel seiner Rache näher bringen soll. Fringlas trat in die Dienste des Ritters *Orasilas von Sylvalden*, dem die Fürstmaschallin selbst ein Dorn im Auge ist. Dieser befürchtete, dass unter der neuen Königen der schlechte Einfluss von Sappenstiels auf die nostrische Politik weiterhin fortbestehen würde. Daher war er dem Plan Fringlas' zur Absetzung der Marschallin sehr aufgeschlossen. Man bediente sich der sowieso schon die Runde machenden Gerüchte über das Überleben Prinz Kasparbalds und ließ mehrere ‚falsche‘ Prinzen in Verkleidung auftreten, die verlautbaren ließen, sie wären wochenlang von der von Sappenstiel höchstselbst eingekerkert gewesen. Königin *Yolande II.* sei nur eine Marionette in den Händen der Fürstedlin, die nach der Macht im Königreich strebe. Die kurzen Auftritte dieser Prinzen verfehlten ihre Wirkung beim Volk nicht und die zusätzlich ausgesandten oder bezahlten Barden und Händler trugen das Gerücht weiter durch Nostria. Die Stimmung im Lande begann allmählich sich gegen Rondriane von Sappenstiel zu wandeln. Das Volk und auch einige niedere Adlige glaubten den Gerüchten bzw. sahen in ihnen willkommenen Gelegenheiten für eigenes Intrigenspiel. Es kam zu Streitereien zwischen Kasparbald- und Sappenstiel (bzw. Yolande-)Anhängern. Als sich diese Konflikte auch auf die nostrische Wehr ausbreiteten und die sowieso schon fragile Einheit des Landes weiter zu spalten drohten, sah Rondriane von Sappenstiel die Notwendigkeit zum Handeln und ließ nach geeigneten, unabhängigen Recken suchen, die den Gerüchten nachgehen sollten. Bei diesen handelt es sich natürlich um ihre Helden.

FATAS SEITEN - WAS GESCHEHEN WIRD

Der Plan Garsingers und von Sylvalden sieht vor, Rondriane von Sappelstiel dazu zu bringen am 16. Rahja 1029 BF persönlich auf den Stadtplatz von *Fiolbar* zu erscheinen, um sie dort vor dem anwesenden Volk durch einen ‚faslchen‘ Kasparbald ihres Amtes als Marschallin der nostrischen Wehr entheben zu lassen. Dass Garsinger andere Pläne verfolgt als er selbst – nämlich die Fürstedle durch ein Attentat zu töten – ahnt von Sylvalden dabei nicht. Während die Helden beginnen dem Ursprung der Gerüchte auf den Grund zu gehen, lässt Garsinger durch Barden, Händler und seine ‚falschen‘ Prinzen die Nachricht verbreiten, Kasparbald würde am besagten Tag in Fiolbar erscheinen, um die Machenschaften Rondriane von Sappenstiels bekannt zu machen und die Krone zurückzufordern. Während die Helden Teile des Komplotts aufdecken, begibt sich die Fürstedle tatsächlich mit einer Schar berittener königlicher Gardisten nach Fiolbar und trifft auf einem mit allerlei Schaulustigen, Bauern, niederen Adligen und sonstigem Volk gefüllte Stadt. Je nach dem Handeln der Helden treffen diese nahezu zeitgleich, früher oder später in der Stadt ein. Von Sylvalden lässt ein ‚falschen‘ Prinzen auftreten, der das Publikum größtenteils gegen von Sappenstiel aufbringt. Diese denkt nicht daran, sich dem vermeintlichen Prinzen zu beugen. In dieser angespannten Situation verübt Garsinger durch einen gezielten Bogenschuss das geplante Attentat auf die Marschallin. Die Lage droht anschließend zu eskalieren, als das anwesende Volk in Panik gerät. Was im weiteren nun geschieht und wie Schlimmeres verhindert werden kann, liegt nun nur noch in den Händen der Helden

DAS WAHRE SCHICKSAL DES PRINZEN

Dieses Abenteuer ist als erster Teil einer zweiteiligen Kurzkampagne angelegt, der sich um das Schicksal von Prinz Ingvalion Kasparbald Kasmyrin von Nostria dreht. Das vorliegende Abenteuer bildet dabei den ersten Teil, in dem die ‚wahren‘ Hintergründe des gerüchteweisen Überlebens des Prinzen nicht direkt behandelt werden. Deshalb soll an dieser Stelle das tatsächliche Schicksal Kasparbalds nach der Seuche auch nicht explizit ausgeführt wird. Das vorliegende Abenteuer ist allerdings auch ohne genaue Kenntnis des wahren Hergangs spielbar. Im zweiten Teil der Reihe hingegen, ist das Schicksal Kasparbalds zentraler Gegenstand des Abenteuers und soll daher in diesem auch dargestellt werden. An dieser Stelle sei nur soviel verraten: nicht alle Gerüchte, die im vorliegenden Abenteuer über den Prinzen auftauchen werden, sind reine Erfindung der Antagonisten der Helden. Wenn sie dieses Abenteuer als Auftakt für die Kampagne nutzen wollen, sollten sie ihre Gruppe unbedingt auf die Gerüchte und Geschichten treffen lassen, die mit einem **T2** gekennzeichnet sind.

MEISTERWERKZEUGE

ZUR ZEITLICHEN VERORTUNG

Dieses Abenteuer spielt zu Beginn der Sommermonate im Rahja 1029 BF oder im Jahr 1883 der Unabhängigkeit. Das Wetter ist warm bisweilen schwül-heiß. Das Wüten der blauen Keuche liegt ungefähr zwei Jahre zurück. Die Gerüchte um das Überleben Kasparbalds sind noch relativ ‚frisch‘ im Gedächtnis der Nostrier. Yolande II. hat mittlerweile Hoftag gehalten und die Adligen des Landes haben ihren Lehnseid weitestgehend geleistet. Dennoch ist die Königin jung und unerfahren und genießt noch keinen sicheren Stand und Respekt unter den intrigefreudigen Bombasten und Wojwoden. Und selbst Mitglieder des einfachen Volks zweifeln noch ein wenig an der Eignung ihrer neuen Königin.

Ihnen als Meister steht es jedoch frei, das Abenteuer in eine andere Zeit nach der Seuche zu verlegen, um es besser an ihre Gruppe anzupassen. Eventuell müssen sie hierfür allerdings an einigen Stellen einige Änderungen der Orte, Zeiten und Protagonisten vornehmen, um es besser in das aventurische Geschehen einzubetten.

GEEIGNETE HELDEN

Grundsätzlich eignen sich für dieses Abenteuer alle Helden, die ein positives Verhältnis zur nostrischen Krone haben. Insbesondere sind für dieses Abenteuer Helden geeignet, die nicht aus Nostria, aber aus einem Land mit ähnlicher gesellschaftlicher Struktur stammen und so als Außenstehende ein innernostrisches Komplott aufdecken können. Besonders reizvoll kann es auch sein, einige nostrische Helden in das Abenteuer zu führen, die durch den vermeintlichen Kasparbald in ihren Überzeugungen erschüttert werden. Als Heldentypen eignen sich vor allem ‚ehrenhafte‘ Professionen wie Magier, Kriegerinnen, Geweihte oder andere städtisch orientierte Professionen mit einem entsprechenden Sozialstatus. Aber auch eher ‚phexisch‘ veranlagte Helden lassen sich in das Abenteuer integrieren. Helden, deren Schwerpunkte in den Wildnitalenten liegen, haben allerdings wenig Möglichkeit ihre Stärken auszuspielen.

Weniger geeignet, da schwieriger zu motivieren sind Helden, die keinerlei Interesse an den Belangen der nostrischen Krone besitzen. Anzumerken sei ebenfalls, dass im traditionellen Nostria ‚exotischere‘ Helden, wie Mohas, Novadis oder Elfen ein Kuriosum bilden und da-

her von den Bewohnern des Landes neugierig, misstrauisch und mit einer guten Portion Vorurteilen betrachtet werden. Angehörige anderer Rassen wie Orks, Goblins oder Achaz werden – wenn sie überhaupt in Dörfern und Städten akzeptiert werden – eher als eine Art ‚Haustier‘ ihrer menschlichen Gefährten betrachtet. Thorwaler dürften es aufgrund der Ereignisse der jüngeren Vergangenheit schwer haben, da ihnen im Landesinneren trotz des Friedens immer noch mit Ablehnung oder sogar offener Feindschaft begegnet wird.

HINWEISE ZUM SPIEL

Das zentrale Thema dieses Abenteuers ist die vermeintliche Rückkehr eines toterglaubten, beliebten Thronfolgers, der besonders von den einfachen Ständen Nostrias als der ‚bessere‘ König angesehen wird. Insofern ist es für sie als Meister wichtig, die Stimmung zu transportieren, die die Menschen erfasst, wenn sie von Prinz Kasparbalds Erscheinen erfahren oder ihm gar selbst begegnen, auch wenn es sich nur um einen verkleideten Doppelgänger handelt. Während einige im Geist schon wieder von neuen goldenen Zeiten Nostrias träumen, sind andere eher skeptisch und manche vermuten offenkundig Betrug oder die Folgen von zu vielem Biergenuss. Im Laufe des Abenteuers allerdings sollte immer mehr deutlich werden, dass die Rückkehr des Prinzen auch unter den ‚einfachen‘ Nostriern, den Händlern, Handwerkern oder Bütteln Streit entfachen kann. Die beschuldigte Rondriane von Sappenstiel hat schließlich aufgrund ihrer militärischen Erfolge und ihres kompromisslosen Eintretens für das Land auch viele Bewunderer im Volk. Mit dem Weg zum Finale hin sollte die allgemeine Stimmung immer gereizter und ungemütlicher werden.

Der Großteil der Handlung des Abenteuers findet in dem auch für nostrische Verhältnisse hinterwäldlerischen Orten am Rande der Waldwildnis statt. Zum einen geschieht dies, um die Ereignisse glaubwürdiger in den Fortgang der aven-

turischen Geschichte dadurch integrieren zu können, dass nicht das gesamte Land in die Ereignisse um die vermeintliche Rückkehr Kasparbalds hineingezogen wird. Zum anderen aber auch deshalb, weil es sich im Kern immer noch um eine Verschwörung im nostrischen Adel handelt, die auf ‚lokaler‘ Ebene stattfindet.

EINSATZ VON MUSIK

Wenn sie ihre Rollenspielrunden gerne mit Musik untermalen, wählen sie für den ersten Teil des Abenteuers Titel, die das Rätselhafte und vielleicht Humoristische um die vermeintliche Rückkehr eines totgeglauten Prinzen ausdrücken. Geeignet hierfür sind zum Beispiel einige Stücke von *Into the Green* von *Erdenstern*. Ansonsten wählen sie Musik, die zur der Stimmung der jeweiligen Szene passt, die sie gerade ausspielen. Beispielsweise sollte die erste Begegnung der Helden mit dem wiedergekehrtem Prinzen von geheimnis- bis spannungsvoller Musik untermalt werden. Ein Beispiel hierfür ist zum Beispiel das Stück *Rhapsodie Espagnole* von *Maurice Ravel*. Im Finale des Abenteuers sollten sie hingegen dramatische, treibende Titel auswählen, die das Überschlagen der Ereignisse ausdrücken können. Hierfür bieten zum Beispiel *Into the Red* von *Erdenstern* eine Fülle von Anregungen. Geeignete Titel finden sich auch im Soundtrack des Films *Die Piratenbraut*.

HILFREICHE QUELLEN

Für das Leiten dieses Abenteuers sind Kenntnisse der Spielhilfe *Unter dem Westwind* unbedingt empfehlenswert, welche detaillierte Informationen zum Land Nostria und zur Lebensweise der Nostrier enthält. Entsprechende Hintergründe finden sich auch im *Basisregelwerk*.

Um die Gerüchte und Geschichten über Prinz Kasparbald, die der nostrischen Bevölkerung im Gedächtnis geblieben sind, mit Leben zu füllen ist auch eine Lektüre der (leider vergriffenen) DSA-Romane *Treibgut* oder *Die Königslarve*

hilfreich. Ebenso wie die der *Aventurischen Boten* 68, 73 und 97. Sehr viele Möglichkeiten zur Vertiefung dieses Abenteuers sind im (mittlerweile einge-

stellten) inoffiziellen Fanzine *Beleman* zu finden. Alle Ausgaben sind allerdings noch per Download erhältlich.

HINWEISE UND VERWEISE

Das vorliegende Abenteuer folgt dem gewohnten Aufbau: zu Beginn finden sie eine Einführung in den Hintergrund des Abenteuers und eine Zusammenfassung der Handlung. Im Anhang befindet sich eine Darstellung der wichtigsten Personen. Übersichtskästen im Fließtext geben weiterführende Informationen.

Zur Hervorhebung von Talentproben sind diese *kursiv* gesetzt. Eigennamen erscheinen bei ihrer ersten Nennung ebenfalls *kursiv*. VERSALIEN kennzeichnen Zauber. An den Stellen, an denen für Meisterpersonen keine Werte angegeben sind, passen sie diese bitte an die Gewohnheiten ihrer Spielgruppe an, falls es nötig sein sollte. Folgende Abkürzungen, die in diesem Abenteuer verwendet werden, verweisen auf diese Publikationen:

AB xxx	= Aventurischer Bote Nr. xxx
UdW	= Regionalspielhilfe Unter dem Westwind
Basis	= Regelwerk Das Schwarze Auge: Basisregelwerk
BEL xxx	= Beleman Nr. xxx

EPISODE I: DER WEG INS ABENTEUER

MÖGLICHE EINSTIEGE

Der Beginn dieses Abenteuers liegt in Nostria am 8. Rahja im Jahr 1029 nach Bosparans Fall. Warum sich die Helden in der Stadt aufhalten, hängt in erster Linie von ihrer Gruppe und ihrer Vorgeschichte ab. Nachfolgend finden sie einige Vorschläge, wie es ihre Helden in die Stadt verschlagen könnte.

- Die Helden befinden sich auf der Durchreise und warten in Nostria auf ein Schiff, das sie in nördlicher oder südlicher Richtung ihrem eigentlichen Zielort näher bringen soll.
- Die Helden reisen als Schutz für einen kleinen Handelszug durch das nostrische Umland, das seit der Seuche Diebesbanden so anziehen scheint wie der Honig die Fliegen.
- Eine Geweihte mag es als ihre persönliche Queste verstehen, beim Wiederaufbau der Stadt,

insbesondere der gepeinigten Seelen ihrer Bewohner zu helfen.

- Da das königlich-nostrische Lehrinstitut für Zauberei in neuerer Zeit beginnt verstärkt Kontakt zu anderen Magierakademien aufzunehmen, könnte ein Magier den Auftrag erhalten haben, eine wichtige Depesche zu überbringen. Oder aber er könnte gar versuchen als Lehrmeister vorstellig zu werden und seine Dienste anzubieten (welche allerdings mit Blick auf die maroden Staatsfinanzen nicht angenommen würden).
- Vielleicht befinden sich die Helden auch auf der Flucht und suchen Schutz in dem wenig besiedelten Nostria. Oder vielleicht fliehen sie aufgrund eines amorösen Abenteuers vor einem gehörnten andergastischen Edelmann.
- Einer der Helden unterhält ein Haus in der Stadt oder hat Ge-

schäfte mit hier ansässigen Handelshäusern zu tätigen.

- Die Helden haben in der Vergangenheit Bekanntschaft mit Rondriane von Sappenstiel gemacht und sich als vertrauenswürdig erwiesen, weshalb sie per Brief hergebeten wurden.

Vielleicht sind die Helden aber auch aus einem anderen Grund in Nostria. Passen sie den Grund für die Anwesenheit der Helden in der Stadt an ihre Gruppe an. Schon zu Beginn des Abenteuers können sie die Helden mit Gerüchten über Prinz Kasparbald konfrontieren. Orientieren sie sich hierzu an den Angaben in Episode II.

NOSTRIA FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: um 5000

Wappen: silberne Salzarele unter silbernem Zinnenschildhaupt vor blauem Grund, darüber eine Mauerkrone

Herrschaft: Königin Yolande II. (vertreten durch einen Stadtvogt)

Garnisonen: 1 Banner Kgl. Leibgarde, 1 Banner Kgl. Langbogner, 20 Stadtwachen

Tempel: Efferd, Boron, Peraine, Travia, Rahja, Rondra, Tsa

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Nostrischer Hof (Q8/P9/S40), Zum Holzbein (Q2/P3/S10), Rohrdommel (Q6/P7), Flinke Flunder (Q5/P4/S8)

Besonderheiten: viele verfallene Bürgerhäuser und Straßenzüge, Magierakademie von Licht und Dunkelheit (Umwelt, Objekt, weiß) vor den Toren der Stadt

Stimmung in der Stadt: Verunsicherung, verletzter Heimatstolz, Aufgeregtheit über die Gerüchte über die Rückkehr des Prinzen



EIN AUFTRAG VON GANZ OBEN

Gleich aus welchem Grund sich die Helden in der Stadt aufhalten, wenn sie nicht per Brief in die Königsburg auf dem *Harodfelsen* gebeten wurden, werden sie irgendwann im Laufe des Tages von *Waldmyrin Rikvard* aufgesucht. Das bärtige Mitglied der königlichen Leibgarde, überbringt den Helden in knappem militärischen Tonfall eine Einladung der „Marschallin der nostrischen Wehr, der Fürsteden Rondriane von Sappenstiel“. Die Helden mögen am späten Nachmittag in der Königsburg vorsprechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit einigen Minuten werdet ihr von einem blau gekleideten Pagen, der sich euch nicht einmal vorgestellt hat, durch die verwinkelten, widerhallenden Flure der Königsburg geführt wurden. Ein Großteil der Burg scheint leer zu stehen und wirkt trostlos und verlassen. Euer Weg endet vor einer massiven Holztür. Euer junger Führer klopft beherzt gegen das Holz. Eine laute, klare Stimme bedeutet euch einzutreten.

In einem funktional eingerichteten Schreibzimmer erwartet euch Rondriane von Sappenstiel, eine sehnige Frau von gut fünfzig Sommern, in deren schwarzem Haar sich erste graue Strähnen zeigen. Ihre Haltung und ihre durchdringende Stimme lassen erkennen, dass sie den Umgang mit Soldaten und dem Schwert gewohnt ist. Mit einer knappen Handbewegung bedeutet sie euch, euch auf die vor ihrem Schreibtisch stehenden Stühle zu setzen. Als sie hinter dem kantigen Tisch Platz genommen hat, beginnt sie, den Grund für die Einladung vorzubringen. „Es geht um eine Angelegenheit, die das Reich betrifft und die eine besondere Expertise erfordert, Eine Expertise, wie ich sie in Euch gesehen habe.“

Rondriane von Sappenstiel berichtet den Helden von den Gerüchten um die Rückkehr von Prinz Kasparbald, die sich langsam zu einem Ärgernis und einer Bedrohung für die Einheit des Landes auswirken. Aufgrund des besonderen Gegenstands dieser Gerüchte, nämlich sie selbst, bittet sie gerade ehrenwerte, 'unabhängige' Recken um Hilfe. Die Hel-

den sollen diesen Gerüchten nachzugehen, ihren Ursprung ausfindig machen und schließlich Bericht erstatten.

Folgende nähere Informationen zum Auftrag nennt Rondriane von Sappenstiel den Helden:

- In letzter Zeit häufen sich Gerüchte, dass Prinz Kasparbald nicht tot sei. Im Gegenteil, immer mehr Menschen erzählen davon, wie er gesehen worden ist.
- Unangenehmer Weise taucht in diesem Zusammenhang das Gerücht auf, von Sappenstiel selbst habe den Prinzen im Geheimen eingesperrt, um selbst mehr Einfluss auf die Geschicke des Königreichs zu haben.
- Der Prinz sei jedoch entkommen und ziehe nun durchs Land.
- Von Sappenstiel weist darauf hin, dass diese Vermutungen natürlich absurd sind und sie selbst davon ausgegangen sei, dass Kasparbald bei der Seuche starb.
- Leider haben diese Gerüchte dazu geführt, dass auch schon in Teilen der nostrischen Wehr laut Unmut über die Marschallin geäußert wird, weshalb sie Außenstehende hinzuziehen möchte.
- Es steht zu befürchten, dass die noch junge Herrschaft der Königin unter dieser Affäre Schaden davon tragen könnte.
- Die Fürstedle hat von den Gerüchten aus Erzählungen der königlichen Leibgarde und von den königlichen Hoflieferanten erfahren.

Folgende nähere Informationen zu Prinz Ingvation Kasparbald Kasmyrin kann von Sappenstiel den Helden nennen:

- Prinz Kasparbald ist als Sohn von *Prinz Andarion Kasmyrin von Nostris*, einem Sohn des vormaligen Königs *Kasimir IV.*, direkter Thronfolger als Yolande II.
- In ihren Augen war der Prinz ein vorlauter Heißsporn, der zwar das

Herz am rechten Fleck hatte, aber durch seine Taten die Krone oftmals in Verlegenheit brachte.

- Nach den langen Zeiträume, die die Toten nach der Seuche in der Königsburg lagen und der Eile, in der die Bestattungen aus Angst vor der Krankheit ausgeführt wurden, war es nicht möglich alle Toten eindeutig zu identifizieren. Auch unter den Adligen, wurden einige unerkant in Borons Arme gebettet.
- von Sappenstiel kann den Helden ein Gemälde zeigen, dass ein Bildnis des Prinzen zeigt. Es wurde allerdings zwei Jahre vor der Seuche angefertigt, weshalb sich das Aussehen des Prinzen etwas gewandelt haben könnte.

Als Belohnung für ihre Taten winken jedem Helden der Dank der Königin und die Gewissheit, dem Reich gedient zu haben. Rondriane bietet darüber hinaus ebenfalls an, die Helden mit allem Notwendigen für ihren Auftrag zu versorgen. Dies beinhaltet neben der Bereitstellung von Pferden auch 15 Dukaten pro Person für Kost und Logis. Eventuellen Wünsche nach Ausrüstungsgegenständen, sofern sie nicht zu ausgefallen sind oder nicht zum Auftrag passen, kommt die Fürstedle auch nach. Bedenken sie allerdings, dass die Schatzkammern Nostris so gut wie leer sind. Pferde, Dukaten und eventuelle Ausrüstung werden den Helden im Burghof ausgehändigt.

OPTIONAL: DIE BITTE DER KÖNIGIN

Folgende Szene ist für die Fortgang des Abenteuers nicht von zentraler Bedeutung, lässt aber die Gerüchte über die Rückkehr des Prinzen aus einem anderen Blickwinkel erscheinen. Zudem bieten sich mit ihr gute Anschlussmöglichkeiten an den zweiten Teil der Kampagne.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Schreibstube der Marschallin verlasst, seht ihr euren vormaligen Führer durch das Labyrinth der Königsburg bereit stehen und begeben euch auf den langen Fußmarsch hinaus aus der alten Gemäuer. Nach einiger Zeit bleibt der blau gewandte Diener jedoch vor einer weiteren Tür stehen und bedeutet euch einzutreten. In einem geschmackvoll eingerichteten Salon fällt euer Blick auf eine feingliedrige, junge Frau mit braunen Augen. Ihre königlichen Gewänder und die auf ihrem Kopf sitzende, reich verzierte Kappe weisen sie als Herrscherin aus. Vor euch sitzt Yolande II. Kasmyrin, die ein schwerer Schicksalsschlag urpötzlich zur Königin machte. Sie blickt euch traurig, aber entschlossen an und beginnt zu sprechen: „Gut, dass ihr es einrichten konntet auch bei mir vorstellig zu werden. Ich habe ein Bitte an euch.“

Auch die Königin hat von den Gerüchten über ihren Cousin Kasparbald erfahren. In ihr keimt nun die vage Hoffnung, den letzten noch lebenden Verwandten ihrer durch die Keuche umgekommenen Familie wieder sehen zu können. Auch wenn sie Rondriane von Sappenstiel aufgrund ihrer Leistungen für eine wichtige Person für das Königreich hält und schon gar nicht für eine Verräterin an der Krone, so beginnt sie dennoch ein wenig zu zweifeln, ob in den Geschichten nicht doch ein Fünkchen Wahrheit liegt. Umso mehr, als das sie als Königin offenkundig nicht von ihr respektiert wird und viele Entscheidungen über ihren Kopf hinweg trifft. Daher bittet sie ebenfalls die Helden darum, den Ursprung dieser Gerüchte ausfindig zu machen und der Königin Klarheit zu verschaffen.

Yolande kann auf Nachfrage diesselben Informationen nennen, die oben weiter aufgeführt wurden. Diese teilt sie jedoch weit emotionaler und weitschweifiger mit.

EPISODE II: NACHFORSCHUNGEN



Wie die Helden die Nachforschungen nach dem Ursprung der Gerüchte beginnen, hängt natürlich ganz vom Einfallsreichtum ihrer Gruppe ab. Nachfolgend werden ihnen daher in diesem Kapitel die notwendigen Hinweise an die Hand gegeben, um diesen Teil des Abenteuers individuell an ihre Gruppe angepasst ausspielen zu können.

DER URSPRUNG DER GERÜCHTE

Obwohl schon seit der Seuche die verschiedensten Theorien kursierten, haben die Gerüchte über die Rückkehr Kasparbalds ihren Ursprung hauptsächlich im Auftreten verkleideter ‚falschen‘ Prinzen in Garsingers Auftrag. Meistens treten sie in den dämmrigen und dunklen Abendstunden auf, halten ihre Auftritte kurz und versuchen möglichst wenig Autoritätspersonen wie Dorfvorstehern oder

Adligen zu begegnen. Garsinger vertraut auf die Wirkung beim einfachen Volk. Einen solchen Prinz lässt er dabei meist von zwei Bewachern begleiten, die zum einen dafür sorgen können, dass allzu neugierige Blicke auf den Prinzen ausbleiben und zum anderen, dass die Prinzen ihre Rolle auch wirklich überzeugend spielen. Um die Glaubwürdigkeit zu erhöhen, tragen diese Begleiter vermeintliche tulamidische Gewänder, um sie als Mitglieder der legendären Tulamidengarde des Prinzen erscheinen zu lassen (siehe **AB 84**). Zusätzlich bezahlte er einige ausgewählte Person diese Botschaft weiterzubreiten. Die Prinzen erscheinen dabei meist nur im Umland von Filobar und *Elger*, sowie in den Dörfern und Weilern an der *Tommel* und der Waldwildnis. Bei den Nachforschungen der Helden sollte daher im Laufe der Zeit deutlich werden, dass das Auftreten Kasparbalds sich scheinbar auf dieses

Gebiet konzentriert. Alle Gerüchte und Erzählungen sollten über verschlungene Pfade zu dem gerade aktuellen Gesprächspartner gekommen sein. Je weiter entfernt die Helden sich von Fiolbar aufhalten, desto ‚länger‘ sind diese Informationsketten im Sinne von „Eine Base meines Schwägers erzählte mir, wie ihm ein Händler in Eberfels gesagt hat, in Elger hätte ein Junge den Prinzen mit eigenen Augen gesehen“. Je näher die Helden sich Richtung der Stadt bewegen, desto eher finden sie auch einen Augenzeugen (welche im Laufe des Abenteuers mehr werden dürfen). Lassen sie dabei auch ruhig glaubwürdige Zeugen wie Geweihte oder einen Landjunker auftreten, damit die Helden vielleicht selbst ein wenig beginnen an den zurückgekehrten Kasparbald zu glauben.

VOLKES STIMME

Nachfolgend werden nun die zentralsten Informationen, Vermutungen und Gerüchte aufgeführt, denen die Helden auf ihrer Suche begegnen können.

- Prinz Kasparbald wurde auf Geheiß Rondriane von Sappenstiels in einem Kerker festgehalten und konnte sich befreien
- Gesehen wurde der Prinz in Fiolbar und Elger, wo er sogar kurz zu den Menschen sprach, aber danach spurlos verschwand
- Ebenfalls wurde Kasparbald mehrfach in verschiedensten Dörfern und Weilern im Umland von Fiolbar gesehen (welche das genau sind, ist ihrer meisterlichen Ausgestaltung überlassen)
- Rondriane von Sappenstiel lässt ihre Garde weiter nach dem Prinzen suchen, um ihn wieder einzusperren
- In Varnyth wurde eine Person gesehen, die der Prinz sein könnte, die von schwarz gekleideten Gestalten von der Straße geholt wurde (T2).
- In den Dörfern entlang der Tommel erzählt ein Barde die Ge-

schichte von der heldenhaften Flucht des Prinzen

- Sogar einige Adlige stehen schon auf der Seite des Prinzen (dies ist ein Hinweis auf den Ritter von Sylvalden, der geschickt im niederen Adel um Fiolbar intrigiert und es so schaffte die Frankfreie *Perdolyn von Mirdin-Salzfeld* und Ritter *Gertrond zu Urfheim* als Verbündete zu gewinnen).
- Der Prinz spricht bei seinem Auftauchen in letzter Zeit immer wieder davon, dass er am 16. Rahja zur Mittagsstunde, in Fiolbar seine Krone zurückfordern und die Verantwortlichen für seine Gefangenschaft zur Rechenschaft ziehen wird

All diese Informationen können sie den Helden nach und nach zugänglich machen, wobei das letzte Gerücht erst relativ spät im Verlauf der Nachforschung zugänglich sein sollte, da die ‚falschen‘ Prinzen mit seiner Verbreitung erst relativ kurz vor dem finalen Tag beginnen. Zusätzlich können die Helden so ein wenig unter Handlungsdruck gesetzt werden, ihre Nachforschungen schnell zu einem Abschluss zu bringen. Als Anregung für Formulierungen können ihnen die folgenden Beispielsätze dienen, die sie den unterschiedlichsten Nostriern in den Mund legen können:

- *„Der Prinz ist wieder da. Ja, man hat ihn wieder durchs Land ziehen sehen. Warum er erst jetzt wieder da ist? Keine Ahnung, hatte wohl keine Lust auf die hohe Politik“*
- *„Man sagt, die von Sappenstiel hätte ihn festhalten lassen. Und das sogar im Andergastschen. Ich wusste es schon immer, dass der Frau nicht zu trauen ist.“*
- *„Doch es stimmt. Travinette, die Freundin meiner Schwester hat ihn auch gesehen. Es war spät abends und sie war auf dem Weg über dem Dorfplatz als er plötzlich vor ihr stand. Dabei hatte er auch*

zwei seiner Krieger. Diesen komischen Typen aus der Wüste. Ich wette die haben ihn befreit. Jedenfalls ließ Travi vor Schreck ihren Korb fallen und als sie sich bückte war er schon wieder weg.“

- „Jawoll, sagte er. Alle sollen ihn hören. Übermorgen in Fiolbar auf

dem Platz. So könne es mit Nostria nicht weitergehen. Er würde die Wahrheit über das Geschmeiß hinter dem Thron sagen. Wie? Ob ich hingehge? Natürlich werde ich das! Das muss ich mit eigenen Augen sehen.“

DER PRINZ UND DAS VOLK

Prinz Kasparbald war bzw. ist besonders bei den niederen Ständen äußerst beliebt, da er durch seine Abenteuerlust und seine latente rebellische Haltung diesen stets näher war, als den anderen „hohen Herrschaften“. Es kursieren daher die unterschiedlichsten Geschichten über seine Heldentaten oder Abenteuer in fernen Ländern, die er oft gegen den Willen der königlichen Verwandtschaft antrat. Schmücken sie daher die oben stehenden Gerüchte gerne mit Anekdoten oder Legenden aus der Vergangenheit Kasparbalds aus– wie zum Beispiel seine Rolle bei der Befreiung Kendrars (**AB 84**), seine verwegene Kaperung der Efferdskrone beim Stapellauf (**AB 68**) oder seine Liebe zu einer maraskanischen Schönheit. Wie viele seiner Heldentaten dabei mehr der Fantasie seiner Erzähler als der Wahrheit entsprungen sind, ist dabei ganz ihrem meisterlichem Gutdünken überlassen. Hilfreich sind dabei auch die Hinweise auf weitere Gerüchte aus **UdW S. 191**.

MIT OFFENEN OHREN

Grundsätzlich kommen als mögliche erste Anlaufstellen für Gerüchte und Erzählungen über die Rückkehr von Prinz Kasparbald so gut wie alle Bewohner Nostrias und des Umlandes in Frage, da sich die Nachricht mittlerweile in der ganzen Stadt ausgebreitet hat. Gute Möglichkeiten bieten hierbei natürlich die Schenken und Gasthäuser der Stadt, die Stände der Händler auf dem *Platz der Freiheit* oder die Stadtwachen am Tor, die häufig die Ersten sind, die Neuigkeiten erhalten. Die Informationen führen zu immer weiteren Quellen außerhalb der Stadt. Für mögliche Dörfer oder Weiler auf dem Weg der Helden ist es hilfreich sich an der Landkarte von Nostria (**Basis, UdW**) zu orientieren. Mögliche Dörfer tragen typisch nostrische Namen wie *Eberwacht*, *Barnib* oder *Trondfurt*. Lassen sie die Helden auf solche Ort treffen, wann es ihnen für eine spannenden Geschichte notwendig erscheint

Hierbei können Begegnungen aller Art eingeflochten werden: die Unterhaltung mit einer Gruppe Bauern in einer wackligen Schenke, die Begegnung mit Rei-

senden auf der Straße von Nostria nach Elger oder gar eine Audienz bei einem traditionellen Wojwoden, der in hochtrabenden Worten die Rückkehr des Prinzen als mögliche Rettung des Königreichs stilisiert. Beachten sie dabei jedoch auch, dass jede Quelle anders auf eine Nachfrage der Helden reagieren kann. Während die Bauern in der Waldwildnis froh sind Neuigkeiten mit Reisenden austauschen zu können, verlangen Bettler und gewiefte Händler vielleicht sogar einen kleinen Obulus für ihre Informationen. Als Anregung können ihnen die folgenden Beispielszenen dienen, die in das Abenteuer eingeflochten werden können.

DER LUMPENHÄNDLER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein lautes Scheppern von Töpfen und das Knarren von Rädern kündigen ihn schon von Weitem an. Vor euch quält sich ein bunt bemalter Kastenwagen die Straße hinauf, der von zwei alten Mähren gezogen wird, die ihre besten Tage schon hinter sich haben. Auf dem Kutschbock sitzt ein untersetzter Vierzigjähriger mit schlecht rasiertem Bart. Gekleidet in die

funktionale Lederkluft der Fuhrleute navigiert er seinen Wagen in die Mitte des Dorfes. Kaum ist das Gefährt zum stehen gekommen, wird es schon von einer Schar Kinder umringt, die den lachenden Händler mit Fragen bedrängen, begierig nach einer kleinen Leckerei und den neuesten Geschichten. Während die übrigen Dorfbewohner mit Kisten und Körben auf den Wagen zugehen, wendet sich die Händler den Kinder zu: „Also, hört gut zu. Ich habe ein Geschichte für euch, die zieht euch die Schuhe aus, das schwöre ich bei Efferd, dem alten Bruder der See.“

Der Lumpenhändler *Gosthelm Lyckdeeler* zieht seit Jahrzehnten durch Nostria und verdient seinen Lebensunterhalt mit dem Verkauf von allerlei Waren, die in den abgelegeneren Weilern nur durch ihn zu erhalten sind. Dabei fungiert er auch oft als Überbringer von Nachrichten aus dem Nachbardorf oder gar aus fernen Ländern. Auch er hat von der Rückkehr Kasparbalds erfahren. In *Nyrdib*, einem Dorf eine Tagesreise südöstlich von Fiobar, hat eine Jägerin ihm erzählt, wie eines abends eine heruntergekommene Person an die Tür ihrer abgelegenen Jagdhütte klopfte und sich als Prinz Kasparbald ausgab. Er sei auf der Flucht, vor wem sagte er nicht. Nachdem er einige Tage bei ihr blieb und sich sichtlich erholt hatte verschwand er spurlos (T2). Prinzipiell können die Helden Gosthelm fast überall begegnen, in einem Dorf oder auf der Straße. Zur weiteren Rolle der Lumpenhändler in Nostria siehe **BEL S.25**.

NUR NOCH EINEN HUMPEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die vier Gestalten die mit euch in dieser verrauchten Taverne sitzen haben allem Anschein nach schon den ein oder anderen Humpen Knat, das nostrische Spinatbier, zuviel. Ihrem Redefluss tut das allerdings keinen Abbruch. „Pass auf“, sagt Jasper, der mit seinem knorrigen Finger unangenehm vor euren Gesichtern herumwedelt. „Das war so. Letzten

Wassertag, so abends zur zehnten Stunde kam ich hier aus dem Laden. Und da war er. Der Prinz. Ich musste mir erstmal die Augen reiben, aber ich sag euch, das war er wirklich. Der alte Jost hatte doch recht, der Schluckspecht. ‚Tschuldigung (gefolgt von einem herzhaften Rülpsen). Ich wollts ja auch erst nich’ glauben und hab ihn für verrückt gehalten.“ Jaspers drei Trinkgenossen nicken zustimmend. „Aber dann hab ich ihn selbst gesehen.“ Mit einem letzten großen Zug leert der grauhaarige Flussschiffer seinen Krug. „Wie wärs. Für einen letzten Humpen für mich und meine Freunde erzähle ich euch die ganze Geschichte.“ Seine drei Kollegen antworten unisono mit leicht lallendem Unterton: „Aber nur noch einen.“

Jasper aus Yoledamm, der als Flussschiffer auf verschiedenen Lastkähnen auf dem Tommel arbeitet, begegnete tatsächlich einem der ‚falschen‘ Prinzen. Auf weitere Nachfrage kann er erzählen, dass er den Prinzen an jenem Abend in Begleitung zweier Personen gesehen hat. Nachdem diese ihn bemerkt hatten, sind sie im Dunkeln verschwunden. Jasper war an diesem Abend allerdings – wie so gut wie jeden Abend – sternhagelvoll, was zumindest der Wirt des Lokals, in dem sich diese Szene abspielt bestätigen kann. Prinzipiell kann diese in jeder beliebigen Herberge am Wegesrand ausgespielt werden.

VON DEN FOLGEN

Die Gerüchte über die Rückkehr Kasparbalds und die angebliche Rolle von Sappenstiels hinterlassen natürlich Spuren bei den Menschen, die sie hören. Im Laufe der Nachforschungen sollten sie daher als Meister versuchen auch die Auswirkungen dieser Geschichten auf die Nostrier darzustellen. Je stärker sich dabei Meldungen über ein Erscheinen des Prinzen häufen, desto stärker sind die Auswirkungen auf das Gemüt der Bewohner des Landes. Mit Voranschreiten des Abenteuers lassen sich allmählich zwei Grundmeinungen erkennen.

Während ein Teil der Nostrier an eine Rückkehr des Prinzen aus der Gefangenschaft der Marschallin glaubt und damit immer lautstärker seinen Unmut über die „Mirhamionettenspielerin hinter der Königin“ kund tut, verteidigt ein anderer Teil der Nostrier ihre Heerführerin und brandmarkt die Gerüchte als Humbug. Erstere Position findet sich vor allem beim einfachen Volk, den Fischern, Bauern oder den Bütteln und Kämpfern im Dienste des niederen Adels in der Waldwildnis. Die Befürworter Sappenstiels stammen vor allem aus den Teilen der nostrischen Wehr, die unter der Fürstedlen schon das Land verteidigt haben, und den wohlhabenderen freien Bürgern. Unter den Adligen in der Region um Fiolbar lässt sich eine ähnliche Teilung beobachten, die jedoch weitaus subtiler ihren Ausdruck findet. Viele Adlige warten erst einmal die zukünftigen Entwicklungen ab, bevor sie allzu deutlich Partei ergreifen. Schließlich könnte ja doch etwas an den Gerüchten dran sein. Einzige wirkliche Ausnahme bildet Orasislas von Sylvaden, der im Verborgenen Verbündete unter seinen Nachbarn sucht, denen ein Sturz Rondriane von Sappenstiels ebenfalls gut zu Pass käme. Doch auch er wendet sich nicht öffentlich gegen die Fürstedle, sondern plant diesen Schritt für den richtigen Augenblick (nämlich für den 16. Rahja).

Sie sollten als Meister die Stimmung im Laufe der Zeit immer feindseliger werden lassen, so dass die Helden spüren, dass sich ein Großteil der Nostrier im Einflussbereich des Komplotts gegen die Marschallin wenden. Hierbei können sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen und beliebige Szenen entwickeln: von lautstarken Disputen zwischen den Bewohnern einer Stadt bis zu handfesten Streitereien zwischen zwei nostrischen Veteranen. Folgende Szenen mögen ihnen dabei als Anregung dienen.

STREIT UNTER GLEICHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Urplötzlich ist von der gegenüberliegenden Straßenecke lautes Geschrei zu ver-

nehmen. Euch bietet sich ein grotesker Anblick. Zwei Büttel in der blauen Kluft der Elgerer Stadtwache beschimpfen sich auf übelste Weise und werfen sich gegenseitig Landesverrat und dreiste Lügen vor. „Oh ja, dass Du zu der Verräterin hältst war mir klar. Hast du nicht sogar einen Cousin, der eine Andergasterin geheiratet hat?“, wirft ein schnauzbärtiger, bulliger Mann von ungefähr dreißig Jahren seinem schlaksigen, hoch gewachsenen Gegner zu. Verächtlich spuckt der Angesprochene aus: „Und auf deine Treue ist anscheinend erst recht kein Heller zu verwetten.“ Während sich die beiden Kontrahenten bereits ihrer Waffen und Helme entledigen, um augenscheinlich mit den bloßen Fäusten aufeinander loszugehen, versammelt sich eine kleine Menge Schaulustiger um den Platz, die das Spektakel interessiert kommentieren. Anscheinend verspürt keiner der Anwesenden das Bedürfnis einzugreifen.

Die beiden Stadtbüttel *Julfort* und *Sardyvon* stehen exemplarisch für beide Parteien in den wachsenden Konflikten innerhalb der nostrischen Bevölkerung und können in jeder größeren nostrischen Stadt auf den Plan treten. Von den Umstehenden können die Helden den Grund für den Streit erfahren. Nachdem Julfort die Gerüchte über den Prinzen und von Sappenstiel für durchaus glaubhaft hielt, hat Sardyvon ihn als Landesverräter beschimpft. Beide Männer sind als Hitzköpfe stadtbekannt. Je nach dem Verhalten der Helden wird die Situation entschärft oder wächst sich zu einer Keilerei nicht nur zwischen den Bütteln, sondern auch den Zuschauern aus..

ZAHLUNGSENGPASS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Aus kurzer Distanz ist dem Mann die unterdrückte Wut im Gesicht deutlich anzumerken. An seiner Begleitung, zwei Schreibern und drei gerüsteten Kriegern, die um eine geräumige, kastenförmige Kutsche stehen, ist zu erkennen, dass es sich um einen der königlichen Steuerein-

treiber handelt. Ihm gegenüber steht ein Adliger und sein Gefolge, offenbar ein Ritter, der mit dem Eintreiber ein nicht zu überhörendes Gespräch führt. „Wie ich es euch schon sagte, werter Ignas Brandenstreber, ehe nicht die Ernte eingebracht ist, kann das Lehen Sylvalden seine königliche Abgabe nicht leisten. Das wäre unverantwortlich und falsch.“ Der Angesprochene reagiert ungehalten: „Das ist eine der unverschämtesten Ausreden, die mir in meiner ganzen Laufbahn untergekommen ist. Darf ich euch daran erinnern, wem ihr Rechenschaft schuldig seid.“ Sein adliges Gegenüber lässt ein süffisantes Lächeln seine Mundwinkel umspielen: „Und ihr könnt sicherlich im nächsten Mond wiederkommen. Dann werden wir unser Verpflichtung für das Königreich nachkommen. Sofern ihre Majestät auch zu diesem Zeitpunkt noch ihre Dienste benötigen sollte.“

Bei dem Adligen handelt es sich um Orasislas von Sylvalden, dessen letzte Anspielung natürlich auf die Rückkehr des wahren Thronfolgers zielt. Der Disput zwischen dem Mitglied der königlichen Steuereintreiber, die im Volksmund auch als ‚Habgierige Hundertschaft‘ verschrien sind, und dem Ritter steht dabei exemplarisch für die Haltung einiger Adliger

zu den Ereignissen, die die unsichere Legitimation der Königin nutzen, um ihre Intrigen zu ihrem eigenen Vorteil zu spinnen. Außerdem kann diese Szene genutzt werden, um die Helden schon zu einem frühen Zeitpunkt mit ihren Antagonisten bekannt zu machen, denn auch Fringlas Garsinger befindet sich im Gefolge des Ritters. Er könnte den Helden auffallen, etwa, wenn er sie brüsk zum Weitergehen auffordert oder ihnen mit unverkennbarer Abscheu in der Stimme nochmals die Geschichte der Gefangennahme des Prinzen auf Geheiß der Fürstmarschallin erzählt.

Als möglicher Ort bietet sich natürlich ein Stück Weg an, dass in Richtung des Gutes derer von Sylvalden führt, welches eine gute Tagesreise hoch zu Ross in nordwestlicher Richtung von Fiolbar liegt. Die Szene endet damit, dass *Ignas Brandenstreber* unverrichteter Dinge seines Weges ziehen muss. Sprechen Helden mit entsprechendem Sozialstatus von Sylvalden direkt auf den gesehene Vorfall an, macht er mehr oder weniger deutlicher Andeutungen bezüglich Prinz Kasparbalds Rückkehr, lässt sich allerdings nicht zu einer direkten Aussage hinreißen. Garsinger lässt dann allerdings die Helden in den nächsten Tagen von einem seiner Vertrauten im Auge behalten.

EPISODE III: DER TOTGEGLAUBT KEHRT ZURÜCK

In diesem Kapitel werden Möglichkeiten aufgezeigt, wie die Helden dem Komplott um die falsche Rückkehr des Prinzen auf die Schliche kommen können. Rein chronologisch folgen die in diesem Abschnitt dargestellten Ereignisse nicht auf die Ereignisse von Episode II, sondern können – je nach Vorgehen der Helden – fließend in die Nachforschungen nach dem Ursprung der Gerüchte eingebettet werden. Dabei ist es nicht notwendig, dass sie auch alle genannten Begebenheiten ausspielen.

BEZAHLTE MUSIKANTEN

Eine erste Möglichkeit für die Helden über die Geschehnisse stutzig zu werden, besteht darin, sie auf einige Personen treffen zu lassen, die offenbar für die Verbreitung der Geschichte von Kasparbalds Rückkehr entlohnt wurden. Fringlas Garsinger drückte an verschiedenen Stellen im Umland Fiolbars einigen Lumpenhändlern, Fuhrleuten und Botenreitern gutes Silber in die Hand, damit diese die Geschichte weiter verbreiteten. Lassen sie die Helden, wenn sie der Spur der Gerüchte weit genug

gefolgt sind, ruhig auf einen oder zwei dieser Personen treffen, die meist den Mann beschreiben können, der sie beauftragt hat, aber nicht seinen Namen wissen. Als mögliche Ausgestaltung für eine solche Szene kann die unten stehende Begegnung der Helden mit dem Barden *Trondrian van Liekensteen-Durbelfels* dienen, der um die Geschichte gar ein Lied dichte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als der Barde beginnt seine Laute zu stimmen, richtet sich die Aufmerksamkeit sämtlicher Schenkenbesucher auf ihn. Mit feiner Stimme summt der attraktive Mittzwanziger die Töne mit. Seine blonden Haare sind gepflegt und akkurat auf Schulterlänge getrimmt, seine Kleidung ist bunt aber geschmackvoll. Mit klarer Stimme ruft er schließlich aus: „Hört die Tragödie von Kasparbald, Sohn Andarions. Abenteurer, Geliebter und Hoffnung Nostrias.“ Stille erfüllt den Raum als der Barde schließlich eine Ballade zu einer traurigen Melodie beginnt, die sich zum Ende des Liedes hin zu einer triumphierenden Weise wandelt.

*In Trauer erstickt das Land fast noch bist
heut'*

*Was uns gegeben, wurd' genommen von
der Keuch'*

*Es starben die Hohen, und auch die ein-
fachen Leut'*

*Doch höret mir zu, manche stehen noch
heut'*

Nostria, freue Dich, und singe

Es juble die Küste und es juble der Wald

Verkündet landab mit lauter Stimme

Er kehrt zurück, Prinz Kasparbald

*Wir wähte ihn längst schon in Borons
Hand*

*Doch dort war es nicht, wohin er ver-
schwand*

*Im Kerker lag er, ja, in unserem Land
Eingesperrt von Nostrias eigener Hand*

Nostria, freue Dich...

*Er ward tot geglaubt, seit dem finsternen
Tag*

*Doch stieg er hinaus, aus dem dunkelsten
Grab*

*Doch nun endlich, hat er sich offenbart
Um die zu bestrafen, die ihn verbarg*

Nostria, freue Dich...

Trondrian der Pfeifer zieht als Barde durchs Land und hat dank seiner Stimme und seiner Fähigkeiten auf der Laute und der Flöte zu musizieren meist einen ausreichend gefüllten Geldbeutel. Er ist sehr eitel und träumt davon, seinen Lebensunterhalt eines Tages an einem Grafenhof oder gar bei der Königin zu verdienen. Doch bis dahin versucht er sich zunächst einen Namen zu machen.. Sprechen die Helden ihn auf seine Darbietung an, erzählt er ebenfalls das Gerücht von des Prinzen Rückkehr, das ihn zu diesem Lied inspiriert hat. Gelingt es den Helden seine Zunge noch etwas zu lösen – etwa durch großzügige Spenden, genügend *Lyckschnaps* oder falsche Versprechungen -, kann er berichten, dass ihm diese Geschichte zum ersten Mal in *Fiolbar* begegnet ist. Derjenige, der sie ihm erzählte, war sogar so darauf erpicht, dass sie weitererzählt würde, dass er ihm dafür sogar eine Dukate in die Hand drückte. Einer Aufgabe, der *Trondrian* natürlich gerne nachkam, war die Geschichte es doch sowieso wert, weitererzählt zu werden. Auf den Auftraggeber angesprochen beschreibt er *Fringlas Garsinger*, kann den Helden allerdings keinen Namen nennen. Anschließend prahlt er damit, wie dieses Lied mittlerweile in allen Dörfern entlang der *Tommel* gesungen wurde. *Trondrian* selbst ist keinem der ‚falschen‘ Prinzen begegnet, wohl aber einigen Bauern, die behaupten ihn getroffen zu haben. Die meiste dieser „Sichtungen“ hält er allerdings für Hirngespinnste zur stark alkoholisierten *Tölpel*.

DIE VERFOLGTEN VERFOLGER

Irgendwann werden die Nachforschungen der Helden auch Fringlas Garsinger nicht mehr verborgen bleiben. Spätestens, wenn die Helden in der Nähe Fiolbars anfangen Fragen zu stellen und einem der bezahlten Gerüchteverbreiter über den Weg gelaufen sind, sieht er Grund genug zu handeln. Zunächst wird er versuchen, mehr über die Beweggründe der Helden zu erfahren und eventuell sogar selbst in Erscheinung treten, um unter falschem Namen eine kleine Unterhaltung mit den Helden zu führen. Sieht er die Helden schließlich als Gefahr für seine Rachepläne, beschließt er sie auszuschalten. Zusammen mit einigen Halsabschneidern schickt er seine Vertraute *Helasine* aus, die die Helden von ihren Nachforschungen abbringen soll. Notfalls auch mit Gewalt. Schließlich würde in der dünn besiedelten Waldwildnis ein jeder, der die Überreste einiger Reisender findet eher auf das Werk von Banditen tippen, als auf das Werk finsterner Verschwörer. *Helasine* wird den Helden bevorzugt in einer schlecht einsehbaren Wegbiegung auflauern. Eventuell dringt sie auch in das Lager der Helden am Wegesrand ein und versucht sie im Schlaf zu überraschen. Eine mögliche Begegnung auf dem Weg wird unten stehend beschrieben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als euch der Weg in einer engen Kurve, in der ihr die Pferde an den Zügeln führen müsst, um einige Hügel herumführt steht plötzlich eine vermummte Gestalt in dunkler Lederkluft vor euch. Die Spitze eines Säbels zeigt in eurer Richtung. Wie auf ein unsichtbares Zeichen hin, erscheinen weitere dunkel gekleidete Männer hinter euch und an euren Seiten. Auch sie sind bewaffnet und verdecken ihre Gesichter mit dreckigen Tüchern. Ihr wurdet geschickt zwischen Wald und Hügel eingekesselt. Euer Gegenüber spricht euch mit heiserer Frauenstimme an: „Es wäre besser gewesen, ihr hättet eure Nasen aus dieser Angelegenheit herausgehalten. Werft eure Waffen nie-

der und verschwindet aus dieser Gegend. Dies ist die erste und letzte Warnung. Oder wollt ihr vielleicht doch meine Klinge schmecken!“

Würfeln sie im Vorfeld entsprechende Proben auf *Gefahreninstinkt* und *Sinneschärfe*, um den Helden eine eventuelle Vorbereitung zu gestatten. Den Helden gegenüber stehen *Helasine* und so viele bezahlte Halsabschneider wie Helden. Im Weiteren soll davon ausgegangen werden, dass die Helden natürlich nicht die Waffen strecken werden. Sobald *Helasine* merkt, dass ihre Drohungen keinen Erfolg versprechen, gehen sie und ihre Gefährten zum Angriff über. Dabei kämpfen sie nur solange, bis sie offensichtlich unterliegen zu drohen. Sobald die Hälfte der Gegner der Helden die Hälfte ihrer Lebenspunkte eingebüßt haben oder einer von ihnen das Rauschen von Golgaris Schwingen gehört hat, tritt die gesamte Bande den Rückzug an und verstreut sich in verschiedene Richtungen. Der beeindruckende Einsatz von Magie kann diesen Rückzug auch schon vorher auslösen. Die Werte *Helasine* finden sie im Anhang, für ihre Komplizen gelten folgende Werte, die auch als Beispiel für weitere notwendige Schergen dienen können.

Blas'

Langdolch: INI 11+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+2
LeP 32 RS 1 AuP 32, Finte, Aufmerksamkeit
MR 4 GS 8

Urfindula

Speer: INI 12+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+5
LeP 34 RS 1 AuP 34, Finte, Ausweichen I
MR 3 GS 8

Lyckbert

Keule: INI 11+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+2
LeP 36 RS 2 AuP 36, Wuchtschlag
MR 5 GS 8

Sollte es den Helden gelingen einen der Komplizen Helasines gefangen zu nehmen, kann dieser nur berichten, dass er von ihr persönlich für eine kleine ‚Aufgabe‘ angeheuert wurde. Sie sollten einen Überfall auf eine Gruppe „allzu Neugieriger“ verüben. Insgesamt 5 Silber erhielt jeder von ihnen inklusive eines Anrechts auf einen Teil der Beute des Überfalls. Sollte es den Helden gar gelingen Helasine selbst festzusetzen, wird diese ihnen bei entsprechendem Druck die Hintergründe des Komplotts zumindest so weit aufdecken, dass die Helden von den ‚falschen‘ Prinzen wissen. Sie wird allerdings Orasislas von Sylvalden als den zentralen Verschwörer benennen und das eigentliche Ziel, das Attentat auf die Marschallin verschweigen. Letztere Information kann natürlich mit Hilfe der richtigen Druckmittel oder Magie (BLICK IN DIE GEDANKEN oder IMPERAVI) dennoch erfahren werden. Angesprochen auf den 16. Rahja wird sie erzählen, dass an diesem Tag in Fiolbar mit Hilfe eines ‚falschen‘ Prinzen Rondriane von Sappenstiel in Gewahrsam genommen werden soll. Machen sie es den Helden allerdings nicht zu einfach Helasine gefangen zu nehmen und gestalten sie eine spannenden Verfolgungsjagd durch die angrenzenden Wälder. Würfeln sie eventuell auch *Menschenkenntnis*-Proben, um die Glaubwürdigkeit der Aussagen Helasines herauszuspielen.

Sollten die Helden auf die Idee kommen sie unbemerkt zu verfolgen, können sie beobachten wie Helasine Fiolbar den Gasthof Bachbett (Q5/P6/S9) betritt, in dem sie auf die Ankunft Garsingers wartet. Als dieser spätabends eintrifft, können die Helden ein Gespräch belauschen, indem der gescheiterte Überfall berichtet wird und der aufgebrachte Garsinger „Keine weiteren Fehler mehr!“ fordert. Helasine wird daraufhin keinen weiteren Versuch starten die Helden zu überfallen, sondern in Fiolbar Vorbereitungen für das Attentat treffen. Garsinger reist wieder zurück zum Rittergut von Sylvaldens.

Eine Verfolgung der Komplizen führt in den meisten Fällen ebenfalls nach Fiolbar. Die meisten Schergen verlassen den

Ort jedoch schnell wieder Richtung Nostria.

KASPARBALDS RÜCKKEHR

Die schönste und für dieses Abenteuer bevorzugte Lösungsmöglichkeit besteht darin, die Helden auf einen der ‚falschen‘ Prinzen treffen zu lassen. Dies sollte gegen Ende der Nachforschungen geschehen, wenn der 16. Rahja in nicht allzu weiter Ferne liegt. Möglich ist es natürlich auch, dass die Helden einem ‚falschen‘ Kasparbald schon vorher begegnen, es diesem aber gelingt zu verschwinden. Darüber hinaus ist es empfehlenswert dieses Ereignis der Spannung wegen vor einem möglichen Überfall durch die Häscher Garsingers stattfinden lassen, um die Hintergründe des Komplotts nicht zu früh vollständig auffliegen zu lassen. Der Ort für eine solche Begegnung sollte im Umland Fiolbars liegen. Es bieten sich natürlich insbesondere ein größeres Dorf an, in dem die Helden zufälligerweise ebenfalls die Nacht verbringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mittlerweile ist es draußen fast dunkel geworden, als euer Blick an einer Hausecke hängen bleibt. Drei Personen stehen im Schatten und blicken in eure Richtung. Zwei von ihnen haben eine dunkle Hautfarbe und sind gewandet, wie es wohl eher in den südöstlichen Regionen Aventuriens üblich ist. Beide tragen beeindruckende Säbel an den Seiten. Doch die faszinierendste Person ist der junge Mann, der in ihrer Mitte steht. Lange, blonde Haare, die ihm auf die Schulter fallen. Feine Gesichtszüge, eine gerade Haltung. Gekleidet in ein elegantes Wams in den Farben Nostrias mit dem Salzarenwappen auf der Brust. Vor euch steht Prinz Kasparbald. Mit einer festen Stimme ruft er euch zu: „Atmet auf! Die Tage des Geschmeiß hinter Nostrias Thron sind gezählt. Ich komme zurück, um dieses Land wieder zu wahrer Größe zu führen. Kommt nach Fiolbar, der Stadt meiner Getreuen, wo ich die Krone zurückfordern werde.“ Einen

kurzen Augenblick später wenden sich die drei um und verschwinden in den Schatten.

Bei dem hier auftretenden ‚falschen‘ Prinzen handelt es sich um den Gaukler *Praiowulf*, der von Orasislas von Sylvalden dazu gezwungen wurde, die Rolle Kasparbalds zu übernehmen. Seine beiden Begleiter sind Waffenknechte aus dem Gefolge des Ritters, die zum einen dafür sorgen, dass der Gaukler seine Aufgabe auch ausführt und zum anderen versuchen, neugierige Zeitgenossen nicht zu nahe herankommen zu lassen, die die Maskerade durchschauen könnten. Ihre tulamidische Verkleidung allerdings ist alles Andere als realistisch und ihre Haut ist mit Hilfe einer Schminke künstlich gefärbt.

Helden mit *Kulturkunde: Tulamidenlande* erkennen mit Hilfe einer einfachen *Sagen/Legenden*-Probe, dass mit der Kleidung der Begleiter des Prinzen etwas nicht stimmt. Sie erweckt den Eindruck, als sei sie von jemandem geschneidert worden, der sich eher an populären nostrischen Volksmärchen hat, als an den tatsächlich dort getragenen Gewändern. Allen Anderen ist die Probe um +3 erschwert, Nostriern sogar um +5. Tulamiden können diesen Sachverhalt auf einen Blick erkennen. Eine gut gelungene *Sinnenschärfe*-Probe+10 lässt einen Helden auch erkennen, dass die Haut der prinzlichen Bewacher einen merkwürdig unnatürlichen Teint hat. Der Prinz hingegen sieht dem Porträt aus der Königsburg verblüffend ähnlich.

Der Fortgang dieser Szene hängt natürlich wieder mal ganz vom Verhalten ihrer Spieler ab. Der ‚falsche‘ Prinz und seine beiden Begleiter werden nach der kurzen Ansprache versuchen, möglichst ohne weitere Begegnungen vom Ort der Szenerie zu verschwinden. Ihr Ziel ist eine Hütte, die etwa zwei Stunden Fußweg in einem kleinen Waldstück verborgen liegt. Hier werden sie ihre Verkleidung ablegen und dort die Nacht verbringen, bevor sie am nächsten Morgen weiter in den nächsten Weiler ziehen werden.

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden natürlich versuchen die Verfolgung aufzunehmen. Inszenieren sie in diesem Fall eine nächtliche Verfolgungsjagd durch dunkle Gassen und mondbeschienene Felder. Lassen sie ihre Fantasie spielen und fordern sie ruhig *Sinnenschärfe*-Proben, um den sich versteckt haltenden ‚falschen‘ Prinzen wieder zu finden, oder *Athletik*-Proben, um den Abstand zu den Verfolgten zu verringern. Dabei können die Helden vernehmen, wie die beiden Krieger den vermeintlichen Prinzen mit barschen Worten auffordern „endlich schneller zu rennen!“, da Praiowulf in den Verfolgern natürlich eine mögliche Rettung sieht.

Sollten die Helden versuchen der Gruppe unbemerkt zu verfolgen, lassen sie *Sich-Verstecken*-Proben, um nicht bemerkt zu werden, oder *Fährtsuche*-Probe, um den Weg des ‚falschen‘ Prinzen im nächtlichen Wald zu finden, würfeln. Sollte es den Helden gelingen, die Verfolgten zu stellen, werden die beiden Waffenknechte zunächst versuchen, mit Hilfe ihrer Waffen Stärke zu demonstrieren und die Helden notwendiger Weise mit Gewalt von einer Verfolgung abzubringen. Dabei versuchen sie Kämpfe nicht zu lange in die Länge zu ziehen, sondern eher die Helden daran zu hindern sie weiter zu verfolgen. Dies könnte etwa geschehen, indem sie einen Helden im Wald einen Hügel auf seine Gefährten zustoßen. Ist es notwendig die Klängen sprechen zu lassen, strecken sie ihre Waffen, wenn sie die Hälfte ihrer Lebenspunkte verloren haben. Praiowulf hält sich bei allen Kämpfen heraus und beobachtet das Geschehen.

Esindio

Säbel: INI 11+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+3

LeP 35 RS 3 AuP 35, Wuchtschlag, Meisterparade

MR 5 GS 5

Talente: Athletik 5, Schleichen 2, Sich-Verstecken 1

Kasmyra

Säbel: INI 11+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+3

LeP 33 RS 3 AuP 33, Finte, Wuchtschlag MR 3 GS 5

Talente: Athletik 5, Schleichen 1, Sich Verstecken 1

Sollten die Helden die Oberhand behalten, können sie von ihm die Hintergründe der ‚falschen‘ Prinzen und natürlich seine eigene Geschichte erfahren. Er weiß allerdings nur, dass er angehalten wurde, dem Volk die Botschaft von seiner

Rückkehr zu bringen. Je nach Zeitpunkt, weiß er natürlich auch vom 16. Rahja, allerdings nicht was an diesem Tag geschehen soll. Den Worten seiner Begleiter nach, vermutet er, dass noch mehr Schauspieler wie er als Prinzen auftreten. Seine Anweisungen hat der dabei direkt vom Ritter von Sylvalden erhalten. Sollten die Waffenknechte gefangen genommen worden sein, können diese auch keine weiteren Informationen liefern. Es wird allerdings deutlich, dass sie als „wahre, nostrische Patrioten“ von der Fürstedlen von Sappenstiel wie ihr Herr nicht viel halten.

EPISODE IV: AUFERSTEHUNG AM URFAN

Den Höhepunkt des Abenteuers bilden die Ereignisse um die geplante Amtsenthebung Rondriane von Sappenstiels bzw. das geplante Attentat auf die Marschal-

lin in Fiolbar. In diesem Abschnitt finden sie daher alle notwendigen Informationen, um dieses Finale auszuspielen zu können.

FIOLBAR FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: um 350

Wappen: Zwei gekreuzte, blaue Schwerter auf grauem Grund, darunter ein schwarzes Speichenrad

Herrschaft/Politik: Frankfreier Balpher Tremoran von Klingen-Fiolbar im Namen des Flussgrafen Ravnik Aydersin von Ichensteck

Garnisonen: 30 Wachen des Frankfreien

Tempel: Travia, Peraine-Schrein

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Herberge ‚Bachbett‘ (Q5/P7/S25), Gasthof ‚Stolz Kasymirs‘ (Q8/P8/S12), Schenke ‚Zum tanzenden Hecht‘ (Q3/P2)

Besonderheiten: kleiner Hafen für Flussfischer, Gutshaus des Frankfreien, verwitterte Holzstatue von Wendolyn Huckenstolz (nostrischer Kriegsheld)

Stimmung in der Stadt: Der Fiolbarer ist traditionsbewusst und geht seit jeher gewissenhaft seinem Tagwerk gewissenhaft nach. Seit den Gerüchten über die Rückkehr Kasparbalds ist die Stimmung jedoch erwartungsvoll bis gespannt und die Stadt gleicht einem aufgeschreckten Bienenschwarm.

DIE STADT

Fiolbar liegt am Ufer des *Urfan* und ist ein zentraler Umschlagplatz für Holz, das in der Waldwildnis geschlagen wird um dann weiter nach Süden transportiert zu werden. Zweitwichtigster Wirtschaftszweig ist die Flussfischerei. Die für nostrische Verhältnisse gut ausgebaute Straße die von Elger Richtung

Norden führt macht vor den Toren der Stadt einen scharfen Bogen ostwärts und wird dann ein paar Meilen weiter zu einem mehr oder weniger festen Waldweg Richtung *Harmlyn*. Fiolbar selbst ist von einem Schutzwall umgeben, dessen Durchgang nur am Südtor breit genug ist, um ein Fuhrwerk durchzulassen (dafür allerdings zwei gleichzeitig). Weitere Wege aus der Stadt führen durch kleine-

re Tore im Norden und im Osten, durch die ein Mann gerade so durchreiten kann. Zentrum der Stadt ist der Marktplatz, an dessen Rand neben einem kleinen Traviatempel (betreut von Bruder *Sylvior Wogenbek*, der einst selbst Flussfischer war), auch mehrere Handwerker ihre Werkstätten eingerichtet haben. Der Weg vom Südtor aus führt direkt auf den Marktplatz an dessen Nordende der Gasthof ‚Stolz Kasymirs‘ liegt, auf dessen erhöhter Holzterrasse häufig die wichtigsten Nachrichten des Frankfreien ausgerufen werden. Das ehrwürdige Gasthaus ist - nebem dem Gutshaus des Frankfreien von Klingenziolbar im Nordenosten der Stadt - das einzige Gebäude der statt, dessen Wände vollständig aus Stein bestehen. In der Mitte des Platzes steht eine verwitterte, aber von Satinav bisher verschonte, Holzstatue, der einen nostrischen Ritter zeigt, der mit dem Schwert Richtung Andergast zeigt.

GESPANNTE ERWARTUNG

Die Ankündigungen der ‚falschen‘ Prinzen und der sich verbreitenden Gerüchte sorgen dafür, dass sich am Vortag des 16. Rahja immer mehr Neugierige, Patrioten und Schaulustige in der Stadt einfinden, die die Proklamation des Prinzen mit eigenen Augen sehen wollen. Schon am Morgen ist der Marktplatz mit einer dicht gedrängten Menschenmenge gefüllt. Neben neugierigen Bauern aus dem Süden finden sich Holzfäller, die über einen Tag aus der Waldwildnis angereist sind. Einige Händler sehen in der Menge ihre Chance Waren an den Mann zu bringen und dem Wirt der Schenke ‚Zum tanzenden Hecht‘ droht schon drei Stunden nach Sonnenaufgang das Bier auszugehen. Der Frankfreie von Klingenziolbar beobachtet die Situation mit Sorge und lässt seine Wachen auf dem Platz patrouillieren. Allerdings ist auch er neugierig, denjenigen zu sehen, der zur Mittagsstunde von den Toten auferstehen soll. Wenn sie es als Meister für stimmungsvoll halten, können auch ein oder zwei weitere niedere Adlige sich mit einem kleinen Gefolge auf dem Platz auf-

halten, die sich angesichts der großen Menge an „einfachem Volks und Pöbel“ allerdings sichtlich unwohl fühlen. Der überwiegende Teil der Menge besteht dabei aus Nostriern, die den Gerüchten um eine Rückkehr des Prinzen Glauben schenken.

DER LAUF DER DINGE

Im Folgenden werden nun die finalen Ereignisse in Fiolbar so dargestellt, als hätten die Helden keine Möglichkeit gehabt vor dem von den ‚falschen‘ Prinzen angekündigten Zeitpunkt in Fiolbar zu sein oder ihre Auftraggeberin zu kontaktieren. Sollte dies den Helden allerdings gelungen sein, werden mögliche Konsequenzen für den Ablauf der Ereignisse am Ende des Kapitels beschrieben.

Besorgt über die jetzt schon sichtbare Auswirkungen der Gerüchte über Prinz Kasparbald auf das nostrische Volk und die nostrische Wehr und provoziert von der Ankündigung, dass der vermeintlich von den Toten Zurückgekehrte seine Krone zurückfordern will, beschließt Rondriane von Sappenstiel am 16. Rahja selbst in Fiolbar zu erscheinen. In Begleitung von 20 ihr ergebenen königlichen Waffenknechten möchte sie „den Spuk im Hinterland“ eigenhändig beenden und so Schlimmeres verhindern. Wichtige Regierungsgeschäfte sorgen allerdings dafür, dass ihre Abreise aus Nostria sich so verzögert, dass sie erst zur Mittagsstunde am 16. Rahja nach einem Eilritt einen völlig überfüllten Marktplatz in Fiolbar erreicht.

Fringlas Garsinger lässt schon am frühen Morgen seinen Komplizen *Niobal* auf einem der Dächer am südlichen Westrand des Marktplatzes Posten beziehen. Er soll als Attentäter später einen tödlichen Pfeil auf die Marschallin abschießen. *Mirhislas* soll sich nach der Ankunft des ‚falschen‘ Prinzen in der Nähe der Holzterrasse des Gasthofes aufhalten. Falls Helasine den Helden entkommen sein sollte, ist auch sie im Finale auf dem Marktplatz in der Menge dabei. Alle Komplizen Garsingers sollen auf sein

Zeichen warten und dann den Attentatsplan ausführen.

Eine Viertelstunde vor dem Höchststand der Praiosscheibe erreicht Orislas von Sylvalden in Begleitung von 15 seiner ritterlichen Gardisten, darunter auch Fringlas Garsinger den Marktplatz durch den Nordeingang der Stadt. Mit sich führt er den jungen Diener *Linnero*, der in Verkleidung als Prinz Kasparbald auftreten soll, an seiner Seite drei seiner Waffemknechte verkleidet als Tulamidengarde. Ebenfalls anwesend sind die Frankfreie Perdolyn von Mirdin-Salzfeld und Ritter Gertrond zu Urfheim mit ihrem Gefolge. Als der Prinz auf dem Platz erscheint geht ein Raunen durch die Menge und die Wartenden machen ihm ehrfürchtig Platz. Von Sylvalden steuert auf die erhöhte Holzterrasse zu, von der er aus den Auftritt des Prinzen plant. Seine Gardisten lässt er dabei um die Terrasse herum Aufstellung beziehen, während er selbst, seine Verbündeten sowie Garsinger sich neben den ‚falschen‘ Prinzen ebenfalls auf das Podest stellen. Rondriane von Sappenstiel erreicht die Szenerie kurz nachdem der ‚falsche‘ Prinz zu sprechen begonnen hat. Die Helden betreten den Marktplatz nur wenige Augenblicke vor oder nach Rondriane von Sappenstiel.

BÜHNE FREI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als der Prinz auf die erhöhten Terrasse tritt, verstummen plötzlich alle noch eben geführten Gespräche und es geht zunächst ein ungläubiges Raunen durch die Menschenmenge, das schlagartig in einen lauten Jubel umschlägt. Erst als Kasparbald einen Arm hebt, kehrt Ruhe auf dem Platz ein. Neben dem Prinzen könnt ihr drei tulamidisch gekleidete Soldaten erkennen Direkt hinter dem ihm stehen offensichtlich einige Adlige und deren Leibwachen. „Nostrria, hört mir zu. Ich bin hier, um das zu fordern, was rechtens Mein ist!“, ruft der Prinz der Menge entgegen, die mit einem Applaus antwortet. „Viele dachten, ich wäre tot, dahingerafft von der Keuche, wie

mein seliger Vater und mein ehrenhafter Großvater, unser König Kasimir. Doch wie ihr seht ist dem nicht so. Der Grund für mein Fernbleiben ist ein anderer, einer, den ich nicht selbst gewählt habe. Nein, ich war nicht tot. Ich wurde eingekerkert, festgehalten an einem finsternen Ort. Und das alles von der Hand derer, der ich – nein, ganz Nostrria den Schutz unseres Landes anvertraut hat. Von der Hand von Rondriane von Sappenstiel, der Marschallin unserer Wehr!“ Bei diesen Worten geht erneut ein Raunen durch die Menge, vereinzelt sind verärgerte Rufe zu hören. „Doch ich konnte mich befreien und Dank meiner treuen Freunde“, Kasparbald zeigt bei diesen Worten auf einen der Ritter auf der Terrasse, der sich bescheiden verneigt, „kann ich heute vor euch treten, mein geliebtes Nostrria.“ Von der anderen Seite des Platzes ist eine laute Frauenstimme zu vernehmen: „Welch große Worte für solch einen jungen Mann.“ Auf einem müde wirkenden Pferd sitzt Rondriane von Sappenstiel und blickt den Prinzen herausfordernd an. Die Menge scheint ihre Anwesenheit erst jetzt zu bemerken und wendet sich ihr ungläubig zu. Wieder ertönt die Stimme des zurückgekehrten Kasparbald: „Fürstedle Rondriane von Sappenstiel, ich beschuldige euch hiermit des Verrates an Nostrria und der königlichen Familie. Hiermit seid ihr eures Amtes enthoben. Steigt von eurem Pferd und übergebt euch in meine Gewalt.“ Die Antwort der Marschallin ist ein kurzes Auflachen: „Das werde ich nicht tun.“ In der Menge werden erboste Ausrufe laut und einige Menschen beginnen auf die Marschallin und ihre Begleiter zuzugehen, offenbar bereit, die Fürstedle persönlich von ihrem Reittier zu holen. Mit einem drohenden: „Wagt es ja nicht!“, gelingt es von Sappenstiel zwar noch die Menschen zurückzuhalten, aber das scheint nicht von langer Dauer zu sein. „Ergebt euch endlich! Die Zeit eurer Herrschaft ist um.“ ruft nun schließlich auch einer der Adligen neben den Prinzen.

Die Helden können in einem der Begleiter der Adligen Garsinger als denjenigen erkennen, der für das Verbreiten der Gerüchte bezahlt hat, sofern sie eine Beschreibung seines Aussehens erhalten haben. Falls sie ihm schon einmal begegnet sein sollten, ist ihnen auch der Adlige bekannt, den der ‚faslche‘ Prinz als seinen treuen Freund bezeichnet hat: Orislas von Sylvalden.

REAKTIONEN

Wie sich das Geschehen weiter entwickelt, hängt natürlich stark vom Handeln der Helden ab. Sollten sie nichts unternehmen, wird die Fürstmarschallin schlussendlich unter dem Druck der Menge nachgeben und auf das Podium geführt, während ihre Begleiter von den Waffenknechten von Sylvaldens festgehalten werden. Es ist allerdings eher davon auszugehen, dass die Helden einschreiten wollen.

Ein mögliches – und dramaturgisch sehr reizvolles - Vorgehen könnte es sein, mit Praiowulf einen zweiten Prinz Kasparbald erscheinen zu lassen, der sich schlussendlich vor der verwirrten Menge demaskiert und den ‚falschen‘ Prinzen ebenfalls auffliegen lässt. Die größte Herausforderung für die Helden ist es bei einem solchen Vorgehen die Aufmerksamkeit der aufgepeitschten Menge auf den Gaukler zu lenken. Dabei sind der Fantasie ihrer Spieler keine Grenzen gesetzt. Möglich wäre zum Beispiel der Einsatz von Magie um sich Gehör zu verschaffen (ein Knalleffekt mittels AURIS) oder das Erklettern der Statue in der Mitte des Platzes. Sobald die Menge erkennt, dass sie einem Schwindel aufgesessen sind, wendet sich die Stimmung langsam, aber sicher gegen die ‚falschen‘ Prinzen und die von den Helden belasteten Verschwörer. Im wesentlichen Orislas von Sylvalden, seine adligen Unterstützer und seine ritterlichen Gardisten. Eventuell schaffen es die Helden auch selbst zu der Menge zu sprechen. In dem Fall sollten sie allerdings glaubhafte Argumente liefern können, warum man eher an ihre Version der Geschichte

glauben sollte, anstatt an den Prinzen vorne auf dem Podium. Hierbei könnten die Helden zum Beispiel an die Unglaubwürdigkeit der tulamidischen Verkleidungen hinweisen, von den bezahlten Geschichtenerzählern berichten oder einfach durch gutes Argumentieren im Streitgespräch mit dem ‚falschen‘ Kasparbald und Orislas von Sylvalden Zweifel in der Menge säen, so dass sich diese den Prinzen mal von Nahem ansehen möchte. Dabei würde deutlich, dass die Haare Kasparbalds offensichtlich gefärbt wurden.

Sicherlich fallen ihren Spielern noch weitere Möglichkeiten ein, die Verschwörung öffentlich aufzudecken, die an dieser Stelle nicht aufgeführt werden können.

OPTIONAL: DER AUFTRITT DER KÖNIGIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor der Holzterrasse kommt Bewegung in die Menge, die anscheinend von einer Gestalt zurückweichen, die in einem bodenlangen, schlichtem schwarzem Reiseumantel gekleidet ist. Die Kapuze ist zurückgeschlagen und ihr könnt den Grund für das Verhalten der Umstehenden erkennen. Es ist Yolande II., Königin von Nostria. Neben ihr stehen offenbar zwei königliche Leibwächter, die sich nun ebenfalls der sie verhüllenden Mäntel entledigen. Mit klarer Stimme – vielleicht sogar auf dem Wege der Zauberei verstärkt – wendet sie sich an die Personen auf der Terrasse: „Ich, Yolande II. Kasmyrin fordere nun meinerseits eine Erklärung.“ Und beinahe liebevoll fährt sie an den Prinzen gewandt fort: „Kaspar, bist du es wirklich?“ Der Angesprochene zögert, scheinbar überrascht vom Erscheinen seiner Cousine.

Ob sie diese Szene ausspielen, liegt ganz allein in ihrer meisterlichen Hand. Für das eigentliche Finale ist sie nicht zwingen notwendig, sie eröffnet aber weitere spannende Szenen.

Yolande ist ohne das Wissen der Marschallin, der sie in Folge der Gerüchte selbst mehr und mehr misstraute, selbst

nach Fiolbar gereist, um selbst herauszufinden, ob wirklich ein Mitglied ihrer Familie wieder zurückgekehrt ist. Dabei hat sie sich bewusst unauffällig unter die Volksmenge gemischt und sich bedeckt gehalten, um eine günstige Gelegenheit abzuwarten persönlich mit Kasparbald sprechen zu können. Als die Ereignisse sich jedoch begannen zu überschlagen, sah sie sich dazu gedrängt einzuschreiten.

Nachteil dieser Szene ist allerdings, dass das Erscheinen Yolandes Garsinger mit großer Wahrscheinlichkeit dazu bringt, das Signal für das Attentat zu geben, weshalb sich die Helden zu Recht in ihren Handlungsmöglichkeiten beraubt sehen. Andererseits bietet diese Szene allerdings auch eine letzte Möglichkeit eine Wendung des Geschehens herbeizuführen, falls es den Helden nicht gelingen sollte, das Komplott rechtzeitig aufzudecken.

DAS ATTENTAT

Sobald Fringlas Garsinger der Eindruck erhält, dass die Situation sich zu Gunsten der Helden und Rondriane von Sappenstiel wendet, signalisiert er seinen Komplizen, das Attentat durchzuführen. Hierbei pfeift er einmal deutlich auf den Fingern. Daraufhin schießt Niobal einen Pfeil in Richtung der Marschallin, die getroffen vom Pferd stürzt. Kurz darauf taucht Mirhislas mittels NEBELWAND den Markplatz um die Fürstede in ein Nebelfeld. Sollten die Helden nicht eingreifen und von Sappenstiel daher in der Menge beim Abführen nicht mehr direkt per Pfeil getroffen werden können, bedeutet er Mirhislas das Nebelfeld zu erzeugen, sobald die Marschallin auf dem Podest ist, um sie im Nebel persönlich zu erledigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Südenende des Platzes fällt die Fürstede plötzlich vom Pferd. War nicht eben noch ein kurzer Pfiff zu hören? Eine Frau fängt an zu Kreischen. Die Marschallin wurde offenbar von einem Pfeil getroffen. Während ihr noch erkennen

könnt, wie sich das Gewand der Angeschossenen anfängt blutrot zu verfärben, beginnt sich eure Sicht zu verschlechtern. Plötzlich ist der Platz in trüben Nebel gehüllt. Angstschreie sind zu hören und Menschen beginnen panisch den Platz zu verlassen. „Hinterhalt!“, tönt es hingegen von den Gardisten von Sappenstiels. „Verrat!“ rufen die anwesenden Adligen. Plötzlich herrscht ein heilloser Durcheinander und der Platz verwandelt sich in einen brodelnden Hexenkessel.

Aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe*-Probe) können ausmachen, dass von der Holzterrasse gepfiffen wurde. Suchen die Helden schnell genug nach dem Schützen, können sie durch den Nebel gerade noch jemanden auf einem der Dächer ausmachen (wegen der vernebelten Sicht ist eine *Sinnenschärfe*-Probe um drei Punkte erschwert). Durch den plötzlichen Nebel um sie herum, konnte keiner der Gardisten den Schützen selbst ausmachen. Von Magiern kann der Nebel als magisch erkannt werden (entweder verfügen sie selbst über Kenntnisse des NEBELWAND oder sie bedienen sich magischer Hellsicht). Mittels VERÄNDERUNG AUFHEBEN oder ELEMENTARBANN kann dieser auch wieder aufgelöst werden. Geweihten stehen hierzu karmale Möglichkeiten zur Verfügung. Der Urheber des Zaubers kann in der Menschenmenge relativ einfach anhand seines Magierstabs ausfindig gemacht werden. Von Sappenstiel wurde an der linken Schulter getroffen, allerdings nicht akut tödlich. Trotzdem sollte die Blutung rechtzeitig gestillt werden. Eine mögliche Aufgabe für Helden.

Während die Wachen des Frankfreien zu Fiolbar und auch die Waffenknechte der übrigen Adligen alle Hände voll mit der panischen Menge oder dem Schutz ihrer Herren zu tun haben, gehen die Gardisten von Sappenstiels auf die Waffenknechte von Sylvaldens los. Im Chaos versuchen Garsinger und seine Komplizen zu entkommen. Aller Ziel sind die von ihnen am Nordtor abgestellten Pferde, mit denen sie in den Schutz der nostrischen Waldwildnis entkommen

wollen. Garsinger wird dabei von Orislas von Sylvalden festgehalten, der mitbekam von wem der Signalpfeiff für das Attentat kam. Zwischen beiden Männern entbrennt ein kurzer Streit in dem der Ritter dem Garsinger vorwirft „den Plan zu zerstören“. Dieser kann sich losreißen, indem er den Ritter mit einem unerwarteten Dolchstich zu Boden schickt. Diese Szene sollte von einem der Helden beobachtet werden können.

FÜR NOSTRIA UND GERECHTIGKEIT

Je nach Vorgehen der Helden, sind nun weitere Handlungsstränge denkbar. Die Helden könnten beispielsweise versuchen jeden der Attentäter festzusetzen. Am einfachsten ist dies bei Mirhislas Fadenstecher möglich, da er sich durch die panische Menge nur langsam in Richtung des Stadtttores bewegen kann. Der Schütze Niobal hingegen wird das Dach über eine Leiter auf der dem Platz abgewandten Seite versuchen zu verlassen und sich dann Richtung Nordtor begeben, um dort auf seine Komplizen zu warten. Ein schneller Held könnte sich durch die Menge schlängeln - verlangen sie ruhig erschwerte *Athletik*-Proben - und gerade noch sehen, wie er die Leiter verlässt. Fringlas Garsinger könnte ebenfalls beim Verlassen der erhöhten Holzterrasse gestellt werden. Denkbar ist allerdings auch, dass die Helden die Attentäter erst direkt am Nordtor aufhalten können und es dort zu einem Gefecht kommt (beachten sie, dass Mirhislas nach dem NEBELWAND nur noch über 13 AsP verfügt). Alle Attentäter wissen um die Strafen, die ihnen nach nostrischem Recht

blühen, und geben sich deshalb bei einem Kampf erst dann geschlagen, wenn sie kurz vor der Kampfunfähigkeit stehen. Sollten sie die Königen haben auftreten lassen, könnte Garsinger diese auch als Geisel nehmen, freien Abzug erpressen und mit seinen Komplizen in den Wald fliehen und erst durch eine Verfolgung der Helden aufgehalten werden. Natürlich ist es auch möglich, dass sich die Attentäter mit einer anderen Geisel (vielleicht sogar dem ‚faslchen‘ Prinzen oder von Sylvalden) im Gasthof verschanzen und von dort aus ihre Forderungen nach freiem Geleit stellen. Eventuell gelingt es Garsinger ja sogar zu entkommen und die Helden haben einen neuen Erzfeind in Nostria gefunden, der dazu noch sehr rachsüchtig ist.

Sollten die Helden Orislas von Sylvalden direkt konfrontieren wird dieser sich, sofern die Helden keine Beweise für seine Schuld vorbringen können, als Opfer des „täuschend echten“ Prinzen darstellen und seine Adligen Unterstützer beschuldigen ihn mit in ein Komplott reingezogen zu haben. Sollte er erkennen, dass die Helden ihn unumstößlich als Urheber der Verschwörung zur Absetzung der Sappenstiel festlegen können, verweigert er die Aussage und versucht sich aus der Stadt zu entfernen (woran ihn allerdings seine Unterstützer oder der Frankfreie von Klingenfiolbar hindern könnten). Vielleicht fordert der Ritter von einem der Helden sogar Satisfaktion, weil er seine Unschuld angezweifelt hat.

Wie sie sehen, verehrter Meister, sind zur Beendigung des Abenteuers eine Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten denkbar, zu denen ihre Spieler sicherlich noch einige hinzufügen werden.

WAS GESCHEHEN KÖNNTE

Falls es den Helden im Vorfeld des 16. Rahja gelingen sollte, Rondriane von Sappenstiel über eine mögliche Verschwörung zu informieren oder sie gar vor einem Attentat zu warnen, müssen sie den Verlauf der Ereignisse auf dem Marktplatz ein wenig anpassen. Die Fürstedle wird sich allerdings nicht davon abbringen lassen persönlich nach Fiolbar zu reisen, schließlich steht ja die Einheit des Reiches auf dem Spiel. Sie ist aber offen für Vorschläge der Helden, wie der Situation begegnet werden kann und wie das Komplott in der Stadt aufgedeckt werden kann, ohne das jemand zu Schaden kommt. Insbesondere wird sie von den Helden Ideen einfordern, wie der Volksmenge in Fiolbar ein solches Komplott bewiesen werden kann.

Sollte den Helden die Attentatspläne bekannt sein, können sie natürlich Vorbereitungen in der Stadt treffen und dabei den auf der Lauer liegenden Niobal auf dem Dach entdecken. Auf dem könnte es zu einem spannenden Kampf über dem Boden kommen. Mit weiteren Detailinformationen aus der Hand des Schützen können die weiteren Komplizen identifiziert und im Vorfeld gezielt ausgeschaltet werden, wobei sie es den Helden im Falle Garsingers nicht zu leicht machen sollten. Auch deshalb, weil die Helden dabei auch den Waffenknechten von Sylvaldens gegenüber stehen könnten. Auch hier sind der Fantasie ihrer Spieler und ihrer eigenen keine Grenzen gesetzt.

EPILOG: RUHM UND EHRE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein königlicher Gardist holt euch am Vormittag des folgenden Tages aus euren Betten in der Herberge. Draußen kriecht die Praiosscheibe gerade über den Horizont. Mit schlaftrunkenen Augen werdet ihr in das Gutshaus des Frankfreien zu Klingenfiolbar geführt, in dem euch eine muntere Rondriane von Sappenstiel erwartet. Ihre linke Schulter ist einbandagiert, aber ansonsten macht sie einen sehr lebendigen Eindruck. Nachdem ihr an einer reich gedeckten Frühstückstafel Platz genommen hat, richtet die Marschallin das Wort an euch. „Ich schulde euch großen Dank. Ohne euren unermüdelichen Einsatz wäre diese Affäre wohl etwas schlimmer geendet. Bitte entschuldigt diese frühe Einladung, aber ich wollte euch noch einmal persönlich danken, bevor ich wieder gen Nostria aufbrechen muss. Wichtige Aufgaben erwarten mich.“

Zum Dank für ihre Mithilfe bei der Aufdeckung eines Komplotts gegen die Krone erhält jeder Held die silberne Salzarelle am grauen Band (Materialwert: 6 Silbertaler), die die Helden als verdiente Recken der nostrischen Wehr auszeich-

net (SO+1 gegenüber Nostriern). Zugleich versichert sie ihnen, dass sie bei zukünftigen Aufgaben sicherlich wieder auf sie zukommen wird. Danach verabschiedet sie sich und überlässt es den Helden ihr Frühstück zu Ende einzunehmen. Von ihrem einzigen noch möglichen Gesprächspartner, dem Frankfreien von Klingenfiolbar, können die Helden erfahren, dass die gefassten Attentäter – sofern sie den gefangen genommen werden konnten – ihrer gerechten Strafe zugeführt werden. Sie werden zum Tode verurteilt und in der Tommel gebäumt. Orislas von Sylvalden erwartet wohl die Verbannung, sofern die Helden ihm die Verschwörung nachweisen konnten. Wenn nicht, dann konnte er die Fürstedle von Sappenstiel davon überzeugen, dass er selbst felsenfest von der Echtheit des Prinzen überzeugt war und er daher nur nach bestem Gewissen gehandelt hat. „Eine magere Ausrede, aber die Marschallin wird es nicht riskieren ihn öffentlich anzuklagen ohne Beweise. Dafür ist sein Einfluss im Mirdinschen zu stark“, ist des Frankfreien Kommentar zu dieser Handlung.

Die Helden können noch einige Tage in Fiolbar bleiben und ihr Blessuren ausku-

rieren. Ihre Zimmer im ‚Stolz Kasymirs‘ werden von der Krone bezahlt. Dabei können sie Zeuge werden, wie eine neue Geschichte in Nostria die Runde macht. Und zwar die, in der einige tapfere Abenteurer, den zurückgekehrten Prinzen als Fälschung entlarven.

DER LOHN DER MÜHEN

Jeder Held, der sich an der Vereitelung eines Attentats und der Aufdeckung eines Komplotts gegen die Krone beteiligt hat, hat sich 150 Abenteurerpunkte verdient. Zusätzlich haben die Helden sicherlich spezielle Erfahrungen in *Menschenkenntnis* und *Sagen/Legenden* machen können.

ANSCHLUSSMÖGLICHKEITEN

Wie die Helden bei ihren Nachforschungen feststellen konnten, sind sie auch auf Gerüchte getroffen, die so gar nicht zu dem Handeln der ‚falschen‘ Prinzen zu passen sein. Diese Gerüchte bilden einen möglichen Anknüpfungspunkt, an dem das Nachfolgeabenteuer in der Kurzkampagne zur Rückkehr des Prinzen Kasparbald anknüpfen wird.

Natürlich können sie die Helden ausgehend von Fiolbar weitere Abenteuer in Nostria erleben lassen, Anregungen hierzu finden sich außer in **UdW** vor Allem in der zugehörigen Abenteueranthologie *Skaldensänge*.

ANHANG

DRAMATIS PERSONAE

Fringlas Garsinger

Erscheinung: Der hochgewachsene Mann bietet mit seinen breiten Schultern und dem muskulösen Körperbau eine imposante Erscheinung. Sein kantiges Gesicht zieren buschige Augenbrauen, eine leicht fliehende Stirn und ein sorgfältig gestutzter Kinnbart. Die Haare trägt er praktisch kurz. Seine Haltung ist aufrecht und seine Bewegungen zeugen von Besonnenheit und Konzentration. Einzig sein leicht gehetzter Blick aus den tief sitzenden Augen will nicht so recht zum Eindruck eines zuverlässigen und ehrenhaften Waffenknechtes passen. Fringlas kleidet sich bevorzugt in unauffällige Kleidung, die zu seinem derzeitig ausgeführten Beruf passen.

Geschichte: Fringlas wurde als zweites Kind einer Handwerksfamilie in Ingvalspeugen geboren. In seinem zwölften Lebensjahr gaben ihn seine Eltern in die Obhut eines dortigen Wojwoden, bei dem er lange Jahre als Knappe seinen Dienst tat. Da er nicht von adliger Abstammung war, arbeitete er nach Ende seiner Lehrzeit als Waffenknecht bei seinem ehemaligen Herrn und bewachte die Grenze zu Andergast, bevor er beschloss sein Glück in der südlich gelegenen Hauptstadt zu suchen. Er fand eine Anstellung bei der Stadtwache und stieg in den nachfolgenden Jahren in den Rang eines Hauptmannes auf. Während dieser Zeit heiratete er seine Frau Gerdiane, die ihm zwei Söhne schenkte. Als seine Eltern zu alt wurden, um ihren Lebensunterhalt selbst zu bestreiten, holt er auch sie nach Nostria. Fringlas versah seinen Dienst gewissenhaft und die Stadt bedeutete ihm viel. Um so mehr traf ihn das Jahr des Unglücks, in dem die blau Keuche unzählige Todesopfer forderte. Seiner Meinung nach wären mehr Menschen davon gekommen, wenn die Marschallin von Sappenstiel die Stadt nicht abgeriegelt hätte und so verhinderte, dass die Gesunden sich in Sicherheit bringen konnten oder Hilfe in die Stadt gelangen konnte. Als schließlich auch seine Familie dahin siechte, steigerte sich die Abneigung gegen die „Entscheiderin über den Tod der Stadt“ zu blankem Hass und er schwor Rache zu nehmen. Mit Hilfe einiger Vertraute gelang ihm die Flucht aus der Stadt. In den folgenden Jahren reifte in ihm, angeregt durch wiederkehrende Gerüchte über das Überleben des Prinzen Kasparbald, ein Plan, wie das Leben Rondriane von Sappenstiels zerstört werden könnte. Zunächst ihren Ruf und dann ihr Leben. Er sammelte Menschen um sich, die ebenso wie tief enttäuscht von den Oberen Nostrias waren und trat selbst in die Dienste des Ritters Orislas von Sylvalden, dessen eigene Abneigung gegen die Fürstedele er nutzen konnte um seinen Plan in die Tat umzusetzen.

Geboren: 989 BF

Größe: 1,83

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: grau-grün

Kurzcharakteristik: kompetenter Waffenknecht; verbitterter, rachsüchtiger Intrigant

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 14, KO 14, Rachsucht 8

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 14, Schwerter 11, Selbstbeherrschung 13

Werte:

Schwert: INI 9+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+4

LeP 45 RS 4 AuP 45, Wuchtschlag, Meisterparade, Finte,

MR 8 GS 6

Orasislas von Sylvalden

Erscheinung: Der Ritter von Sylvalden wirkt stämmig und hat im Laufe der Jahre einen Bauchansatz entwickelt, der sich immer deutlicher unter seinen verzierten Gewändern abzeichnet. Seinen Kopf zieren nur noch wenig Haare, allerdings trägt er einen beeindruckenden Vollbart, den er in den heißen Sommermonaten kurz hält. Dem Mittfünfziger sieht man sein Alter langsam an. Orislas verfügt über eine wohlklingende tiefe Stimme und hat bei Gesprächen mit ihm an Status nicht Gleichgestellten einen leicht spöttelnden Unterton. Tritt er öffentlich auf, trägt er dabei einen Wappenrock mit dem Abzeichen seiner Ritterschaft und an der Seite das alte Schwert derer von Sylvalden.

Geschichte: Geboren als einziger Sohn seines Vaters Ritter Gerbolds von Sylvalden erbte Orislas mit dessen Tod schon im Alter von 28 Jahren Lehen und Titel. Er verwaltete das Lehen ganz im Geist seines Vaters, der der traditionellen Haltung der Milner Adligen folgte. Wie sein Vater ist auch er Mitglied im Trutzbund der Mirdiner Adelschaften (siehe **BEL 2**), der seit seinem Bestehen her eine eigenbrötlerische Politik unabhängig von der Meinung des Königs verfolgte. Seit der Ernennung des neuen Waldgrafs zur Mirdin (siehe **BEL 7**) ist der Bund zwar nominell hinfällig, allerdings verfolgen fühlt sich der Niederadel in Mirdin diesem alten Bündnis immer noch näher als dem neuen Grafen. Mit Unbehagen betrachtete Orislas die Entwicklungen im Königreich der letzten Jahre, insbesondere die „fast schon andergastischen“ Bündnisverhandlungen mit dem Lieblichen Feld und die Krönung dieser „unfähigen, jungen Hexe“ zur Königin. Orislas gehörte zu denjenigen Adligen, die den König durch eine merkwürdige Geiselnahme versuchten zu einem Umdenken in seiner Politik zu bewegen (siehe **AB 97**). Wie ein Großteil des alteingesessenen Adels sieht auch er in der Person Rondriane von Sappentstiel die größte Gefahr für Nostria. Umso erfreuter war der Ritter, als eines Tages Fringlas Garsinger bei ihm vorstellig wurde und ihm einen Plan vorlegte, mit dessen Hilfe die Marschallin gestürzt werden sollte. Um dabei seinem einstigen Gegner im Streit um Ländereien im Süden (Mirdiner Feldzug, siehe **BEL 2 und 4**) eine unangenehme Situation zu beschern, wählte er Fiolbar als Ort für den Höhepunkt seines Plans.

Geboren: 976 BF

Größe: 1,71

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: kompetenter Lehensverwalter und Schwertkämpfer; opportunistischer Intrigant und Ränkeschmied

Herausragende Eigenschaften: IN 15, KK 14

Herausragende Talente: Staatskunst 10, Schwerter 12

Werte:

Schwert: INI 9+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+4

LeP 48 RS 4 AuP 48, Wuchtschlag, Meisterparade, Finte, MR 5 GS 7

Mirhislas Fadenstecher

Erscheinung: Wer dem wohlbeleibten Mirhislas ohne seine dunkle Robe und seinen Magierstab begegnet, würde in ihm wahrscheinlich nie einen Mann vermuten, der mit Heindes Gaben Reich gesegnet wurde. Das dunkle Haar trägt er lang und zu einem Pferdeschwanz verknotet. Der leicht watschelnde Gang verbirgt darüber hinaus seine erstaunlich gute Reaktionsfähigkeit.

Geschichte: Der beliebte Magier lernte die Kunst des arkanen bei einem privaten Lehrmeister im südlichen Albernien. Als er, der in seiner Jugend oft wegen seines Aussehens verspottet wurde, allerdings sein Wissen missbrauchte, um ihm eine Frau gefügig zu machen, wurde er von seinem Lehrmeister verstoßen. Seine Flucht brachte ihn bis nach Nostria, wo er seinen Lebensunterhalt damit verdiente, dass er seine magischen Fähigkeiten gegen Gold an geeignete Auftraggeber verkaufte. Das Leben auf der Flucht hat aus ihm einen harten Menschen gemacht, der für den richtigen Preis auch bereit ist an dem von Garsinger, dem er des Öfteren in Nostria begegnete, geplanten Attentat mitzuwirken.

Geboren: 989 BF

Größe: 1,83

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: grau-grün

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Magier; skrupellose Krämerseele

Herausragende Eigenschaften: KL 15, FF 13, Goldgier 7, Fettleibigkeit

Herausragende Talente: Überreden (Feilschen) 9, Gassenwissen 9, Kochen 7

Herausragende Zauber: FLIM FLAM 11, NEBENLWAND 10, DUNKELHEIT 8, FULMINICTUS 9, MOTORICUS 7

Werte:

Stab: INI 11+1W6 AT 10 PA 13 TP 1W6+1

LeP 28 AsP 37 RS 1 AuP 31, Ausweichen I

MR 8 GS 7

Niobal Liekenstek

Erscheinung: Der schlaksige Mann hat lockige, dunkelblonde Haare und trägt stets Kleidung mit einem hohen Kragen, um eine hässliche Narbe in seinem Nacken zu verbergen, die es sich in jungen Jahren bei einer Wehrübung zugezogen hat. Niobals Kinn ist hervorstehend und bildet einen eigentümlichen Kontrast zu den ansonsten feinen Gesichtszügen.

Geschichte: Niobal trat nach einer Kindheit in Nostria dem Banner der königlichen, nostrischen Langbogenschützen bei. Ausgebildet zum Kriegshandwerk begleitete er die nostrische Wehr bei der Befreiung Kendrars von den Thorwalern. Eine Fußverletzung zwang ihn dazu, sich für einige Monate in Nostria zu erholen, woraufhin er im Banner durch einen Nachfolger ersetzt wurde. Nach einiger Suche bekam er durch Garsinger eine Anstellung bei der Stadtwache. Ebenfalls enttäuscht von der Sappenstiel schloss er sich im Jahr der Keuche Garsingers Flucht aus der Stadt an und ist seinem ehemaligen Hauptmann, seitdem er ihn auf dem Flüchtlingszug persönlich weiterschleppt hatte, in brüderlicher Treue verbunden. Auch wenn der Hass auf die Marschallin nicht ganz so groß ist, wie der des verbitterten Fringlas', so hält er es dennoch für das Reich für notwendig, diese aus dem Weg zu räumen.

Geboren: 999 BF
Größe: 1,85
Haarfarbe: dunkelblond
Augenfarbe: grün
Kurzcharakteristik: kompetenter Bogenschütze; durchschnittlicher Soldat
Herausragende Eigenschaften: FF 13
Herausragende Talente: Bogen 13, Selbstbeherrschung 9
Werte:
Kurzschwert: INI 10+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+2
Langbogen: INI 10+1W6, FK 16
LeP 30 RS 2 AuP 32, Finte,
MR 2 GS 6

Helasine aus Tronlyn

Erscheinung: Helasine ist schlank gebaut. Ihre schwarzen Haare lässt sie meist struppig und wirr vom Kopf abstehen. Sie wählt meist eng anliegende Kleidung, die ihre weiblichen Formen betonen. Unter zwei kalt blickenden Augen zeigt sie meist ein naiv-unschuldiges Lächeln.

Geschichte: Helasine ist ein Kind des armen Nostrias. Ihre Eltern hat sie nie gekannt, sie wuchs bei einer Schmugglerbande auf. Fringlas Garsinger erwischte das kranke Mädchen während der Seuche bei Plünderungen und ließ sie aus Mitleid laufen. Als die Stadt abgeriegelt wurde, dankte sie es ihm, indem sie die Flucht aus der Stadt ermöglichte. Nachdem auch sie dank der Hilfe des ehemaligen Hauptmannes überleben konnte, blieb sie an seiner Seite und gehört seitdem zu den Komplizen von Fringlas' Rache.

Geboren: 1003 BF
Größe: 1,68
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: kastanienbraun
Kurzcharakteristik: kompetente Straßenräuberin; verbitterter, rachsüchtiger Intrigant
Herausragende Eigenschaften: GE 14, MU 12
Herausragende Talente: Gassenwissen 12
Werte:
Säbel: INI10+1W6 AT 12 PA 14 TP 1W6+3
LeP 34 RS 2 AuP 36, Meisterparade, Finte
MR 3 GS 8

Praiowulf

Erscheinung: Der junge Gaukler sieht mit seinen blonden Haaren und Gesichtszügen dem ehemaligen Prinzen Kasparbald wirklich erstaunlich ähnlich. Nur sein Teint ist ein wenig zu hell und sein Körper etwas schwächlicher als der des Prinzen auf den bekannten Bildnissen.

Geschichte: Seit er sich erinnern kann, zieht Praiowulf mit seiner Familie in ihrem Wagen übers Land, um die hohe Kunst der Gaukelei darzubieten. Nach einem Auftritt auf dem Gut von Orislas von Sylvalden, wurden sie von dem Ritter plötzlich gefangen genommen und eingesperrt. Mit seiner Familie als Geisel, zwingt dieser ihn als ‚falscher‘ Prinz Kasparbald aufzutreten, bis der 16. Rahja vorüber ist. Praiowulf hat Angst um sein Familie und fügt sich den Anweisungen des Ritters, sieht aber in den Helden eine mögliche Chance auf deren Befreiung.

Geboren: 1008 BF

Größe: 1,83

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: grau-grün

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Gaukler und Schauspieler

Herausragende Eigenschaften: GE 12, CH 12

Herausragende Talente: Akrobatik 6, Sich Verkleiden 8, Gaukeleien 8

Rondriane von Sappenstiel, Marschallin der nostrischen Wehr

Erscheinung: Die Fürstedle ist eine großgewachsene Frau von 48 Jahren, deren kurz gehaltenen schwarzen Haare die ersten grauen Strähnen zeigen. Ihre Haltung zeigt, dass sie militärischen Dienst gewohnt ist, ebenso anderen Menschen Befehle zu erteilen.

Kurzcharakteristik: meisterliche Kriegerin und Befehlshaberin

Zu weiteren Informationen über Rondriane von Sappenstiel siehe **UdW S. 177**.

Yolande II. Kasmyrin, Königin von Nostris

Erscheinung: Die feingliedrige junge Frau wirkt in ihren königlichen Gewändern häufig fehl am Platze. Ihr Auftreten ist eher zögerlich und schüchtern, weshalb es kein Wunder ist, warum der nostrische Adel die junge Herrscherin mehr belächelt als akzeptiert.

Kurzcharakteristik: unerfahrene Herrscherin, durchschnittliche Magierin

Zu weiteren Informationen über Yolande II. Kasmyrin siehe **UdW S. 177**.

ZEITTADEL

Anfang INGERIMM	Das erste Auftreten der ‚falschen‘ Prinzen. Die Gerüchte verbreiten sich.
Anfang RAHJA	Rondriane von Sappenstiel erhält Kenntnis von den Gerüchten gegen ihre Person.
8. RAHJA	Die Helden erhalten ihren Auftrag und beginnen ihre Nachforschungen.
11. RAHJA	Die Auftritte ‚falscher‘ Prinzen häufen sich. Die Prinzen beginnen das Datum für die Kronforderung anzukündigen. Garsinger erfährt von den Nachforschungen der Helden.
16. RAHJA	Auftritt des ‚falschen‘ Prinzen in Fiolbar. Attentatsversuch auf die Marschallin.
17. RAHJA	Die Helden empfangen ihren Lohn.

QUELLENANGABEN FÜR ILLUSTRATIONEN

Zierleisten aus dem DSA-Abenteuer Nr. 167 „*Wetterleuchten*“

Wappen Nostrias aus www.wiki-aventurica.de (Artikel: Nostria, Zugriff: 30.06.2010)

Kartenausschnitt aus der der Regionalspielhilfe *Unter dem Westwind* beigelegten Karte von Nostria