

ERFAHRUNGSTUFEN

4-8

ABENTEUER

70

Das Schwarze Auge

UNTER DEM ADLERBANNER



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden



Schmidt
Spiele

Gruppen-Abenteuer

Unter dem Adlerbanner



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von Ruud van Giften
Planzeichnungen von Niels Gaul

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

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

ISBN 978-3-95752-799-8

Unter dem Adlerbanner

von Niels Gaul

unter Mitarbeit von

Hannes Bergthaller

Michael Haas

Udo Kaiser

Mark Kessler

und

Dennis Miller

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 4–8
für den Meister und 3–5 Helden ab 14 Jahren

Mein Dank gilt

Claudia Ehlers, Dennis Miller und Philipp Stucke,
die mondelang (kaglos) das Alte Reich durchreisten und durchritten
und das Abenteuer mit Witz und Spannung füllten,
und Bernhard Pesch, der meisterlich gelitten.

Inhalt

Vorspiel (für den Meister)	5
Die Kampagne in der Kampagne	6
Die Vorgeschichte	6
Die (eigentliche) Geschichte	7
Die Schurken	9
Das Abenteuer (für die Spieler)	13
Prolog: Die Reise nach Yaquiria	13
Der Wagenzug	14
Episode I: Ein Wirtshaus am Wegesrand	15
Der Spott der Kusliker (Rohalstag, 2. Rondra)	15
Die Hyläiler kommen	16
Dom Piros Geschichte	20
Auf nach Baliiri (Feuertag, 3. Rondra)	21
Freund und Feind	22
Der Schauplatz: Das Wirtshaus "Zum Stachel"	23
Überland: Am Wegesrand I	24
Auf Horas' Straßen (Meisterinformationen)	24
Episode II: Das Siegel Dom Piros	25
Auf ins Schloß (Erdstag, 6. Rondra, nachmittags)	25
Der zweite Tag (Markttag, 7. Rondra)	29
Der Raub (Praiostag, 8. Rondra)	31
Ein Wort zur Zauberei	32
Freund und Feind	33
Der Schauplatz: Schloß Baliiri	36
Überland: Am Wegesrand II	40
Episode III: Der Kaiserin Zorn	41
Das Siegel gerät in Dom Phrenos Hände (Rohalstag, 9. Rondra, abends)	41
Gewölbe, so finster und kalt (Feuertag, 10. Rondra, morgens)	43
Freund und Feind	45
Die Schauplätze	46
Überland: Am Wegesrand III	47
Episode IV: Der Bettelbruder	48
Fra Praionors Zorn (Erdstag, 13. Rondra, nachmittags)	48
Die Flucht (Markttag, 14. Rondra, frühmorgens)	51
Freund und Feind	52
Die Rote Keuche	52
Der Schauplatz: Stadt Methumis und Herzögliches Castello	53
Die Erläuterungen zum Plan der Stadt Methumis	55
Überland: Am Wegesrand IV	56
Episode V: Das Siegel der Kaiserin	58
Der Weg zum Heerlager (Horastag, 22. Rondra, nachmittags)	58
Freund und Feind	61
Die Schauplätze	62
Überland: Am Wegesrand V	65
Anhang: Zwischen <i>Unter dem Adlerbanner</i> und <i>Shafirs Schwur</i> (für den Meister)	66

Vorspiel (für den Meister)

»... So ging Geron hin und erschlug die Große Schlange vom Sikram mit einem Hieb und den Chimärischen Oger mit zwei Hieben und die Schlangenleibigen Schwestern mit drei Hieben. Und da er weiter zog, tat er vier Hiebe, um die Bestie Harodia zu töten, fünf Hiebe, um den Wurm von Chababien zu töten, und sechs Hiebe, um den Basiliskenkönig zu töten. Ob dieser Taten war sein Name in aller Munde, aber er mußte sieben Schläge führen, um den Ewigen Drachen von Phecadien zu bezwingen. Endlich ging er hin, das letzte Untier zu stellen, und er fand ein Schicksal, das keiner zu fassen vermag ...«

— *Aus den »Annalen des Götteralters oder Vom Anbeginn der Zeiten«, einer Sammlung der bekanntesten aventurischen Götter- und Heldensagen, Kuslik 997 BF*

»... Thursis ay Oikaldiki, der Graf von Neetha, war ein mächtiger Mann (und der Sohn einflußreicher und erhabener Altvorderer), und als auf dem Schlosse zu Baliiri die vornehmsten Frauen und Mannen des Lieblichen Feldes den Beschluß faßten, den Waffengang gegen das Kaiserreich Rauls zu wagen, da war er einer davon. Khadan Firdayon, der Graf von Vinsalt, Tharinda von Marvinko, die Gräfin zu Silas, und Thursis selbst, die drei reichsten und höchsten Adligen des Landes, schlossen dorten den Dreieinigen Bund, denn gemeinsam wollten sie die gerechte Schlacht schlagen. Der Aufstand freilich, wer wüßte das nicht, war letztlich – nach wahnwitzigen Scharmützeln und Gemetzeln, die zahllosen tapferen Kindern des Alten Landes den Tod brachte – zu einem rechten Ende gekommen, und Eslam von Almada, der verzagte Kaiser, ward gezwungen, den einen – besonders kostbaren – Edelstein des Lieblichen Feldes (ein Name, der nach den schlimmen Tagen des Aufstandes seiner selbst spottete) aus der alten Krone Rauls herauszuschmieden zu lassen und dem Grafen Khadan auf samtenem Kissen zu übergeben.

Khadan hatte damit das erste Insignium des Reiches in Händen, den glimmend roten Stein des Aaren, einen überaus schönen Karfunkel, der von innen heraus wundersam in einem magischen Lichte schimmerte, das die Sinne verzückte, und ein Leichtes war's dem Signore Khadan also, den Grafen Thursis im Rate des Landes auszusteichen: Am 5. Praioslaufe des Praiosmondes im Götterläufe 752 nach dem Falle Bosparans wurde er von den Geweihten des Lieblichen Feldes im Hohetempel Praios' zu Vinsalt gesalbt mit dem heiligen Öle, gepreßt aus den Blättern der Zypressen des Südens und der Bosparanjen des Nordens, und gekrönt mit der goldenen Grafenkrone zu Vinsalt, auf die die Schmiede der Stadt binnen kürzester Frist die zwei goldenen Bügel und obenauf den goldenen Adler des Götterboten Horas gefügt hatten, die nach altem Recht allein einem König gebühren.

Den Stein des Aaren aber spaltete der König Khadan (dessen Name aus dem Bosparanischen herrührt und soviel meint wie: 'Khas Geschenk', also: 'Geschenk des Schicksals', denn im Mysterium von Kha besiegelten die Zwölfe und die Leibgeborenen den Lauf der Welt und aller Zeit) entzwei mit seiner zyklpengeschmiedeten Klinge 'Silberstreich': Die eine (größere) Hälfte befahl er, zu einem Siegel zu verschmieden, das heuer ehrfurchtsvoll das 'Große

Kronsiegel (von der Hand unseres guten Meisters und Gebieters Horas, und zu Obhut und Schutz den Rittern vom Kaiserlichen und Göttergewollten Orden des Goldenen Adlers)' genannt wird und dessen Zeichen damals dem König des Lieblichen Feldes und in unseren Praiosläufen der Kaiserin des Bosparanischen Reiches die alleinige und vollkommene Hoheit über das Geschick des Landes verheißt – die andere Hälfte aber machte er dem edlen Thursis von Neetha zum Geschenk, zusammen mit dem erhobenen Amt eines Markgrafen (noch waren die Grafen von Grangor und Methumis nicht Herzöge).

Khadan, der Gerissene, erkaufte sich damit des früheren Freundes und späteren Feindes eisiges Schweigen, denn eigentlich wäre – nach einem geheimen Protokolle – dem ursprünglichen Dreierbunde nach einem Siege über des Kaisers Söldlinge die Macht im Lande zugefallen; ein Versprechen, dem Khadan sich nicht länger verpflichtet fühlte und das durch den frühen Tod der Gräfin Tharinda in der Schlacht um Silas (während Khadan und seine Leute sich in den unwegsamen Schluchten der Goldfelsen verbargen) ohnedies zweifelhaft geworden war. Thursis, der Enttäuschte, zauderte nicht, und in stiller Rache hieß er die Schmiede Neethas (das waren und sind noch heute fürtreffliche) ein Siegel zu fertigen, das dem königlichen von ferne und nahe so ähnlich sähe, daß niemand die beiden Zeichen der Macht unterscheiden könne, wenn nicht an der Größe und an der albosparanischen Inschrift – ein Tun, das Khadan wohl oder übel zu ahnden nicht vermochte.

König Barjed aber, der später auf dem Adlerthron herrschte, war des hoffärtigen Gebarens der neethischen Marken endlich überdrüssig, die alte Markgräfin Yalanda ay Oikaldiki, eine unmittelbare Nachfahrin Thursis', enthauptete er auf Aldyramon und erhob statt dessen deren törlichten Neffen Barinn auf den geschnitzten Lehnstuhl der Mark.

Thursis' Siegel aber ward den Edlen von Karsina übergeben, die die alte Marchesa Yalanda den Königlichen ausgeliefert hatten.

Das Siegel der Krone aber wird seit dem Götterlaufe der Gründung vom Orden des Goldenen Adlers an geheimen Orte verborgen, und nur die Reichsschriften der Majestät mit demselben gezeichnet.«

— *Aus »Des Aaren (Adelers) oder Horas' Steyn«, ins gegenwärtige Horathi übertragen, aus dem Hesinde-Tempel zu Silas, wiederentdeckt 1019 BF*

»Alldieweil der, der frevlerische Fran geheißen, der lustvoll Verderbte, der wohlige Schinder, der erquicklich Blutsäufende, der götterverdrießlich Hohnlachende, der lobesam Hesinde Lästernde, der umsichtig Zerstörende, der wollüstig verheerend Horas sich Heißende, der, dem alle Sphären, alle Welten wahnwitzig nah und unendlich fern, der, der die Siebenheiligen Zwölfe, deren schmeichelnde Verschlagenheit und Perfidie allein mir, dem einen, der ich Ihr Hoher Meister, wohligh geläufig, vergnüglich verächtlich unheilfordernd herabbeschworen auf Deren, der sein ätzendes Blut und seine ruchlose Seele, schwärzer und wahnsinnsumwallter denn die Nächte der Niederhöhlen, den Verdammnis

geweiht, der, der all das todselige Geschmeiß der Sieben Sphären in einer Zeremonie herabberufen, denn blutrot flammte der Stein: Alldieweil die, die heuchlerisch Hela geheißen, die vielsichtig Hoffärtige, die so verschwenderisch Verfluchte, die unendlich genußvoll Gestürzte, die frohgemut lüstern Entherzte, die ewig Gequälte, die hochmütig Horas sich Heißende, die, in deren fauligem Maule die Schlangen sich speichelzüngelnd winden, die, die die zersetzende Schar der Ratten, Kröten und Frösche aus den Sieben Höllen willfährig heraufrief, die, welch ein genüßliches Greuel des einen, dessen Sein ein abgründiges Sikaryan und

dessen Nichts ein endloses Nayrakis, von denen, die mich gebaren, von einem irrzuckenden Bannstrahl erschlagen, denn blutrot flammte der Stein:

Alldieweil die geifernden Weiber, die liebdienersich Horas' und Hesindes Töchter geheißen, auf demselben verfluchten Stuhle desselben verdammten Reiches unselig wirken, sollest du, meine gehorsame Dienerin, meine willig ergebene Gesandte, du, meine verdorbene Tochter, nicht Ruhe haben, denn blutrot flammet der Stein: Also spricht Borbarad, Sohn des Nandus.«

— *Aus den Gesichtern der Saya von Brabak*

Die Kampagne in der Kampagne

Unter dem Adlerbanner ist der erste Teil eines zweibändigen Abenteuers, das von den Geschichten der horasischen Krone zu Beginn der kommenden finsternen Zeiten kündigt. Die Geschichte findet Fortsetzung und Abschluß in dem Abenteuer **Shafirs Schwur**.

Überdies sollen die beiden Abenteuer Ihnen, geschätzter Mei-

ster des Schwarzen Auges, und Ihren Spielern nicht nur das in **Fürsten, Händler, Intriganten** beschworene Flair des Lieblichen Feldes vor Augen führen, sondern knüpfen inhaltlich an die aktuellen aventurischen Geschehnisse und ebenso an Jörg Raddatz' schon vor einigen Jahren erschienenenes Abenteuer **Findet das Schwert der Göttin** an.

Die Vorgeschichte

Die in diesem Kapitel geschilderten Hintergründe entsprechen in etwa dem, was Ihre Spieler und Helden im Laufe der Kampagne Stück um Stück herausfinden werden.

1015 BF. nimmt im Herzogtum Weiden ein unheiliges Wirken seinen Anfang. Liscom von Fasar, ein untoter Magier und Verehrer des lange verbannten Dämonenmeisters, macht sich daran, den Geist Borbarads aus dem Limbus auf Dere herabzurufen und dem Gebannten Sphärentür und Weltentor aufzustoßen – was ihm schließlich gelingt (s. **Alptraum ohne Ende**). Während Borbarads wahnsinniger Geist lange unheilvoll über den Landen schwebt und sich schließlich in einem Gefäße manifestiert, fällt sein umtriebige Merk auf die 'Fraternitas Uthari'. Die Fraternitas (siehe **Fürsten, Händler, Intriganten**), ein arkaner Zirkel im Süden der Dröler Mark, versuchte seit langer Zeit bereits, des Meisters Leib nach Dere zurückzurufen, dessen unverbrüchlichem Willen in seinem Vermächtnis folgend. Nichts liegt für Borbarad eher auf der Hand, als Meister Menchal ak'Taran (siehe **Unsterbliche Gier**, S. 56), das Oberhaupt der Bruderschaft, und die Dame Saya von Brabak in düsteren Alpträumen und Gesichtern damit zu betrauen, den Sturz Hesindes und Horas' (gemeint damit sind Hesinde- und Horas-Kirche) im Lieblichen Felde vorzubereiten und zu diesem Behufe »jenen zu finden, der nach Blakharaz' wollüstigen Gespinnsten seine ärmlich Seel' verzehret, der von einem Odium vergehet«. Denn die Rache ist stets des Bösen dienlichste Waffe – der aber, der vor Haß vergehet, ist freilich niemand anders als Phrenos ay Oikaldiki (siehe **Findet das Schwert der Göttin**), der gefallene und vogelfreie Markgraf von Neetha.

(Warum Borbarad jenen zum Statthalter erwählt, wurzelt in den Geschehnissen der Jahre 1008 – 1011: Markgraf Phrenos wird im Rondra 1008 dem Meister des Bundes Dapifer ter Bredero verdächtig, als er zuhauf südländische Händler, Schmuggler und Gesandte in Neetha duldet und zudem den *Greifen*, den Sendboten des Mittelreiches, in seinem Schlosse empfängt.

Zwar ist Dom Phrenos ein Nachfahr des sagenumwobenen Thursis ay Oikaldiki, des Waffengefährten und Schwurgesellen König Khadans, doch sieht er auf denselben mit verhohlenem Abscheu herab (und auf alle andern ay Oikaldiki auf dem Stuhle der Mark vor sich): Phrenos kann und will nicht verstehen, warum Thursis Khadan die liebfeldische Königskrone um den Preis einer ärmlichen Markgrafschaft willen verkaufte, statt zumindest ein Herzogtum auszurufen.

Also spinnt Phrenos sinistre Verschwörungen, von denen die übelste bislang noch bedeutet, sich den Tod der Königin im Geiste auszumalen. Er schließt Bündnisse mit den Sultanen des Kalifen, dem Emir zu Mengbilla und den Herrschern von Al'Anfa und versucht, die Mark Neetha, des Reiches vielbespöttelten Süden, aus den 'Vinsalter Fängen' zu lösen. Daran scheitert er schließlich ob einiger verdienstreicher Helden (siehe **Findet das Schwert der Göttin**).

Nachdem Dom Phrenos' Verrat bekannt wird, stürzt er im Jahre 1010. Gleichsam geht sein junger Neffe Furro, der Graf Chababiens und Vertraute Phrenos', seines Lehens verlustig. Phrenos und Furro werden auf einer kaiserlichen Karavelle nach Bethana verschleppt. Im Traviamond 1011 sprechen der Herzog von Methumis, die Grafen Phecadiens und der Goldfelsen und einige Freie (darunter Chadim von Eldoret) die beiden schuldig, Kaiserin, Reich und Recht abtrünnig geworden zu sein. Furro wird auf vier Jahre auf die Galeeren verbannt, Phrenos hingegen zum Tode verurteilt und nach Aldyramon gebracht – aus den Kerkern der Feste entflieht er nur wenige Tage darauf auf verwegene Weise.

Dom Phrenos' unerbittlicher Haß gilt Königin Amene und den Edelleuten, die den Leumund der Oikaldiki freimütig besudelt und Thursis' altes Schwert »Chublai'kor«, eine von Zyklopenhand geschmiedete Klinge, schmählich zerbrochen haben. Der unglückliche Chadim von Eldoret wird Dom Phrenos' erstes Opfer: Als der abenteuerlustige Landherr eine Kogge aus-

rüstet, um sich nach Gildenland einzuschiffen (der Kaiserin und den Göttern zur Ehre), sinkt das Schiff nur zwanzig Meilen vor der Lieblichen Küste mit Mann und Maus. Dies geschieht im Götterlaufe 1012, wenige Monde nach Phrenos' Flucht aus Aldyramons Gewölben. Auch Meister Dapifers qualvolle Sieche (siehe **Fürsten, Händler, Intriganten**) ist dem Verbannten eine rechte Lust.

Dennoch: Fünf weitere, qualvoll lange Jahre, bis hin zum Eferdmond 1018, muß Dom Phrenos – gepeinigt von den Dämonen aus Blakharaz' Gefolge, die in seinem verbitterten Geiste verderbte Zuflucht finden – der erschten Stunde der Vergeltung harren: Domna Saya eilt auf dämonischem Rosse zu dem verbannten Granden, der derweilen am Hohen Diwan des Sultans Rastafan von Chababien (siehe **Der Löwe und der Rabe**, Bd. I, S. 28) die schmeichlerische Gastfreundschaft desselben genießt. Die Zauberin – wir schließen den Kreis zum Anfang unserer Geschichte – handelt auf Borbarads Willen: Der schwarze Reigen hat seinen bedrohlichen Auftakt genommen. Zunächst bemächtigt sich Phrenos eines alten Zeichens der Macht seines Geschlechts: Die Burg des unglücklichen Signors von Karsina wird nächstens berannt, sein Siegel, in das der oikaldikische Halb-Stein des Aaren geschmiedet ist, gelangt in Phrenos' Hände (siehe die Geschichte **Der Stein des Aaren** auf S. 5 in diesem Buch). Und ein gefährlicher Plan ist rasch geschmiedet: Dom Phrenos und Domna Saya machen sich auf, Vinsalt (die horaskaiserliche Hauptstadt) und Kuslik (mit dem Haupttempel der Hesinde) den schwarzen Scharen zu unterwerfen – aus ihren Visionen hat die Zauberin einen Weg zu alt-echsichen Beschwörungsstätten in den Hohen Eternen gefunden – und im Stein des Aaren einen Fokus, der die ungeheuren Mächte der Sphären fesseln soll (doch dazu mehr im

Abenteuer **Shafirs Schwur**). Im geeigneten Augenblick, so Phrenos' heimtückische Planung, sollen die aufrührerisch gesinnten Adligen des Südens (der chababische Erzherzog Timor von Vinsalt und Landgraf Croenar von Marvinko) einen Aufruhr entflammen, und »die geschwächte Amene werde taumeln wie ein waidwunder Adler in den Winden«. Danach sieht er sich an der Spitze eines Haufens aus novadischen und echsichen Söldnern ins Liebliche Feld einfallen und schließlich das kaiserlose Vinsalt im Sturme nehmen.

Vor der Ausführung all dieser Pläne schwebt Phrenos ein erster Schritt vor: das 'Große Kronsiegel von der Hand unseres guten Meisters und Gebieters Horas, und zu Obhut und Schutz den Rittern vom Kaiserlichen und Göttergewollten Orden des Goldenen Adlers' – kurz: das Kron- oder Adlersiegel* – in seine Hand zu bringen, um durch fehlgesandte Boten und gefälschte Kronerlasse Unruhe im Lieblichen Felde zu stiften.

Daß zur selben Zeit die Rote Keuche aus südlichen Gefilden heraufzieht die Lande verheert, um so besser. Domna Saya indes begehrt, beide Hälften des Adlersteines zu einem einzigen zusammenzufügen ...

(Eine ausführliche Beschreibung Dom Phrenos' und Domna Sayas finden Sie im Kapitel **Die Schurken**.)

**) Das Zeichen des Großen Kronsiegels gilt – theoretisch – allein in den Grenzen des Lieblichen Feldes (darum der alte königliche Voratz: »Kron-« anstelle des neuen horasischen »Staats-«); das erst dieser Götterlaufe neu zu schaffende Große Staatssiegel lehnt sich an den bosparanischen Feuerball der Alten Kaiser an und wird nicht vom Adlerorden, dem vornehmsten der liebheldischen Kronorden, sondern von den Hochgeweihten der Staatskirche des Horas zu Horasia und Vinsalt verwahrt, dem Hort des neuen Kaisertums.*

Die (eigentliche) Geschichte

Der Zeitrahmen

Unter dem Adlerbanner spielt im Praios und Rondra des Jahres 1019 BF (26 Hal nach mittelreichischer Rechnung). **Shafirs Schwur** wird zeitlich ungefähr ein aventurisches Jahr später, im Rahja 1019 oder Praios 1020 einsetzen.

Die Handlung

In einer Schänke am Goldfelser Stieg stoßen die Helden auf den Edelmann *Piro von Chalinba* (alias Phrenos ay Oikaldiki) und sein Gefolge. Dom Piro tischt den Helden eine herzerweichende Lügengeschichte auf: Dreist behauptet er, mißgünstige Feinde hätten ihm, einem ergebenen Lehnsmann der Kaiserin, das Siegel geraubt, um sein Haus und seinen Namen in Verruf zu bringen – und versucht so, die unwissenden Helden für seine Pläne zu gewinnen, das Kronsiegel der Kaiserin zu rauben, das er als das seine ausgibt. Die Helden machen sich auf den Weg nach Baliiri, denn der *Graf von Baliiri* sei, so Piro's Aussage, der Kopf der (vermeintlichen) Übeltäter.

Die zweite Episode spielt auf Schloß Baliiri, wo eine Gesandtschaft aus Brabak zu Gast weilt. Die Helden schleichen sich ins Schloß ein und beginnen die Suche nach dem Siegel; unterdessen gewinnen sie einige neue Freunde und Fürsprecher,

die ihnen später Hals und Leben retten werden. Sobald die Helden das Siegel entwendet haben, fliehen sie eilig nach Perainidal, wo Dom Piro die Helden erwartet ...

Doch die Abenteurer werden – noch in derselben Nacht – von den Gardisten der Kaiserin gefaßt und auf die Reichsfeste Aldyramon verbracht. Allein die Gunst *Abelmir von Marvinkos* und die Fürsprache einiger neuer 'Bekannter' aus Baliiri überzeugt schließlich auch die kaiserlichen Räte, daß Krone und Helden Opfer einer ausgeklügelten Intrige wurden; der verzweifelte Staatsminister sendet schließlich zwei Scharen aus, um das Siegel zurückzuerobern: einige Frauen und Mannen seiner eigenen Wache – und die Helden.

Die vierte Episode führt die Helden in verzweifelt-eiligem Ritt nach Süden und läßt sie die ersten Folgen ihres Diebstahls spüren: Phrenos hat es vollbracht, mit Hilfe des Kronsiegels die Bauern von Arivor und die Bürger von Methumis in den Aufstand zu treiben (als Rache an den Fürsten Dapifer und Eolan). Gerrichs Heer – ein Haufen aufrührerischer Arivor Bauern – wird den Helden an der Seneb-Horas-Straße auflauern; in Methumis geraten sie in die Umtriebe des fanatischen Bettelmönches Praionor Sferza und eines haßgeifernden Pöbels – von Phrenos gegen die Obrigkeit aufgestachelt. Es gilt, den jungen

Prinzen Thiolan von Methumis im letzten Augenblick aus dem blutig umkämpften herzoglichen Castello zu retten und in die Festung Altenarenkis in Sicherheit zu bringen.

Die chababischen Lande durcheilend holen die Helden Dom Phrenos' Vorsprung immer weiter auf. Doch hier geht die Rote Keuche um – ein Feind, den auch die Helden fürchten müssen, denn zu bezwingen vermögen sie die Pestilenz keinesfalls. Nachdem offenbar wird, daß auch die Wache des Staatsministers ihren Auftrag nicht erfüllen wird, hängt der Ausgang der Queste nunmehr ganz von den Helden ab.

In den Ruinen eines alten tulamidischen Funduq treffen die Helden schließlich auf Dom Phrenos und seine Getreuen. Die fünfte Episode endet mit dem erneuten Diebstahl des Siegels und der Gefangennahme, womöglich dem Tode Dom Phrenos'. Wie sich die Zeit für Ihre Helden zwischen den beiden Abenteuerbänden gestaltet, erfahren Sie im Anhang. Für jede Episode haben wir Ihnen einen Zeitplan vorgeschlagen, den Sie jedoch nach Belieben strecken können.

Die Helden

Um für Spieler und Spielleiter gleichermaßen Spaß und Spannung zu bewahren, gelten für **Unter dem Adlerbanner** (auch im Hinblick auf **Shafirs Schwur**) einige Einschränkungen und Vorschläge für die Auswahl der Spielerhelden:

Es muß den Spielerhelden (zumindest geographisch und politisch gesehen) möglich sein, zu getreuen Gefolgsleuten von Kaiserin Amene zu avancieren. Ein almanischer Söldner hat in Kaiserin Amenes Diensten ebenso wenig Rechtes zu tun wie die weidensche Edeldame oder der unerbittliche Reiter des Kalifen aus Virinlassih.

In Frage kommen also vor allem Helden abtrünnig-mittelreichischen, aranischen, nostrischen, andergastischen oder bornischen Ursprungs. Jedoch dürfen sie zu Beginn des Abenteuers mit dem Lieblichen Feld und seinen geographischen und politischen Gepflogenheiten nicht übermäßig genau vertraut sein. Liebfeldische Charaktere – so reizvoll sie in diesem Abenteuer auszuspielen sein mögen – eignen sich nur dann, wenn ihnen Phrenos und Konsorten, das Große Kronsiegel und die verschwörerischen Verflechtungen des altreichischen Adels gänzlich bzw. von Angesicht unbekannt und sie der Kaiserin vorbehalten ergeben sind. (Es ist durchaus möglich, daß Ihre Spieler **Findet das Schwert der Göttin** kennen – die Helden dürften Thalions Schwert damals aber nur dann gefunden haben, wenn sie Dom Phrenos dabei nicht begegnet sind.)

Auch ist darauf zu achten, daß die Helden in einem gewissen Maße 'hoffähig' sind und ihnen der Umgang mit adligen Personen nicht allzu schwer fällt – andernfalls ließe sich der unbedingt wichtige Raub auf Schloß Baliiri ja nicht ausspielen: Krieger, Söldner, Gaukler, Medici, Barden und 'gepflegte' Streuner, Magier, Scharlatane, Geweihte und – unter Umständen – Hexen sind wohl am besten geeignet. Ausdrücklich empfehlenswert ist es, wenn ein halbwegs rondrianisch gesinnter Held von ausdrücklich adliger Geburt und hoher Erfahrungsstufe die Gefährten auf dem raschen Ritt gen Süden als *Sendbote der Kaiserin* – ein letztlich herzoggleiches Amt * – 'anführt'.

Die Helden dürfen jedoch nicht einem allzu strengen Ehren-

gelübde anhängen, das ihnen Raub und Diebstahl verbietet und damit den Einstieg in die Kampagne fast unmöglich macht. Die Handlung von **Unter dem Adlerbanner** verlangt nach Helden, die in den Talenten *Schlösser Knacken*, *Klettern*, *Sich Verstecken*, *Sich Verkleiden*, *Schleichen*, *Etikette* und *Magiekunde* (aber auch *Reiten*, *Orientierung*, *Fährtsensuchen* usw.) zumindest passable Werte aufweisen – viele Geweihte der Zwölfgötter und manche Krieger taugen darum nicht.

Für besonders geeignet halten wir darum eine Heldengruppe folgender Zusammensetzung: ein bis zwei respektable Ritter, Krieger oder Söldner und ein bis zwei weltgewandte Streuner oder Gaukler, darüber hinaus wenigstens ein geweihter oder ein zauberkundiger Charakter. (Natürlich sind auch Kriegerinnen, Gauklerinnen und Magierinnen nicht vom Abenteuer ausgeschlossen – aber das versteht sich ja von selbst.)

Die Motivation der Helden

Wir halten es für einen gelungenen Einstieg ins Abenteuer, wenn Ihre Helden nicht einfach aus Lust und Laune eine Reise ins Liebliche Feld unternehmen, sondern zuvor (eventuell jeweils einzeln) mit einem plausiblen Motiv für die weite Fahrt ausgestattet werden. Es empfiehlt sich, vor das eigentliche Abenteuer also noch ein kurzes anderes einschieben, das Sie jedoch nicht zu Ende führen, sondern in **Unter dem Adlerbanner** einmünden lassen. Die Helden schlittern nachweislich zufällig in ein Abenteuer hinein – Dom Phrenos wartet nicht auf der Helden Erscheinen wie der Arenakämpfer auf die wilden Tiere, und die Helden ihrerseits nicht auf das seine.

Bedenken Sie aber, daß die Rahmenhandlung jedem einzelnen Helden genügend Zeit und Raum lassen muß, auf Phrenos' Geschichte einzugehen und später in den Dienst des Staatsministers zu treten. Auch muß der Einstieg die Helden von Sewamund aus ungefähr nach Süden führen:

- Einem durchreisenden Krieger (also einem vertrauenswürdigen Akademieabgänger) kann von einem mittelreichischem Edelmann aufgetragen werden, seiner liebfeldischen Base – die er wegen der momentanen Fehde zwischen Vinsalt und Gareth nicht selbst aufzusuchen wagt – ein wertvolles Erbstück zur Vermählung der einzigen Nichte zu überbringen.

- Einen erfolgreichen Söldner mag ein Schreiben des Kusliker Söldnerhauptmannes der »Schwarzen Säbel«, Korobar ibn Dschafar, oder eines gräflichen Gardekapitans erreichen, das ihn in wohlgesetzten Worten – und gegebenenfalls im Namen der durchlauchtigsten Fürstin – einlädt, für eine Weile und gegen wirklich guten Sold in der legendären Kusliker Schar mitzukämpfen oder seinen Unterhalt am Grafenhof zu verdienen. Es versteht sich, daß Sie diesen Sold in Phrenos' Gestalt wenig später werden überbieten müssen ...

- Streuner, Gaukler und anderes fahrende Volk zieht es unweigerlich zu den Gaukelspielen hin, die alljährlich vom ersten zum dreißigsten Rondramond in den großen Städten Arivor, Vinsalt und Kuslik stattfinden ...

*) Der – durch einen Siegelring o. ä. – ausgewiesene Gesandte eines Fürsten bekleidet stets den nächsthöheren Rang nach dem des Lehnsheerrn; auch irdisch vermochten die Kaiserboten z. B. Karls des Großen durchaus, die Herzöge seines Reiches zu maßregeln.

Die Schurken

Wir beschreiben in diesem Kapitel die Anstifter des Komplotts gegen die Kaiserin und das Reich, Dom Phrenos ay Oikaldiki, seine Vertrauten in den Provinzen des Lieblichen Feldes und seine momentane Komplizin, die finstere Zauberin Saya von Brabak.

Dom Phrenos ay Oikaldiki

Phrenos ay Oikaldiki stellt sich den Helden zunächst als Piro von Chalinba vor – ein drölscher Edelmann, in dessen Besitz sich die zweite Hälfte des Steins des Aaren befand. Dom Phrenos erdolchte Dom Piro unlängst eigenhändig, raubte seine Hälfte des Adlersteins und sucht in dessen Verkleidung nun seine Vertrauten im nördlichen Lieblichen Feld auf.

Dom Phrenos ist der meistgesuchte Schurke des Lieblichen Feldes – Kaiserin Amene hat ein Kopfgeld von 1.250 Goldstücken (der abschließende 'Gewinn' der Helden) auf den Kopf des Vogelfreien ausgesetzt, mehr als auf alle Meuchelmörder und Halsabschneider zwischen Grangor und Dröl zusammen. Niemand wollte zwar behaupten, Dom Phrenos habe es ärger getrieben als eine Kusmina von Kuslik oder ein Croenar von Silas, allein: Er war zu ungeschickt und schmiedete seine Intrigen allzu offensichtlich, so daß seine schmachliche Entlarvung durch einige Getreue der Kaiserin nur allzu folgerichtig erscheint.

Phrenos' Rolle in der Kampagne: Phrenos ay Oikaldiki ist zwar der augenscheinliche Führer, nicht aber der eigentliche Kopf der Verschwörer des Jahres 1019 – eine populäre Symbolfigur, mehr nicht. Die eigentliche Macht liegt in den Händen der Borbaradianer Menchal ak'Taren und Saya von Brabak. Daß Letztere – vertieft in arkane Studien – Dom Phrenos gewähren läßt und seinen hochfliegenden Plänen Vertrauen schenkt, erweist sich als folgenschwerer Fehler: Dom Phrenos wird das Abenteuer nicht überleben. Entweder stirbt er im Zweikampf mit den Helden oder unter dem Schwert des kaiserlichen Scharfrichters.

Phrenos' Motivation: Dom Phrenos ist seit seinem dritten Lebensjahr Markgraf zu Neetha (nachdem sein Vater Rondrigo in einem Scharmützel gegen die Reiter Sultan Saïds von Arratistan gefallen war). Seitdem von der Markgräfin Amanzia verzärtelt und während seiner gesamten Kindheit keiner anderen Erzieherin anvertraut als einer alten Hesindegeweihten, die ihn Sagen und Märchen, Rechnen, Lesen und Schreiben, aber kaum Selbstdisziplin lehrte, war der junge Prinz bald ein verzogener Bengel. Und wäre er nicht in seinem vierzehnten Sommer als Knappe an den kriegerischen, aber im Grunde verderbten Hof des Freiherrn Ursino von Kabash gekommen, dann hätte ihm wohl niemand den geringsten Schliff beigebracht. Den Ritterschlag empfing der schöne Jüngling in seinem einundzwanzigsten Winter, und seitdem herrschte er ohne Kanzler und Räte in seinem ererbten Lehen. Sein Bündnis mit dem Sultan von Chababien und den Herrschern von Al'Anfa bescherte der Mark endlich den ersuchten Frieden, und trotz allem war des Mark-

grafen Wappen rondragefällig geziert, denn der streitbare Fürst stritt ruhmvoll auf zahlreichen Turnieren.

Verblindet vom eigenen Ruhm und überzeugt von seiner zwölfgöttlichen Sendung, ging Phrenos daran, seinen sehnlichsten Traum zu verwirklichen: Neetha zur Unabhängigkeit zu führen und den Stein der Mark aus der Krone Vinsalts herauszulösen wie 751 BF. der Stein des Adlers aus der Krone Rauls des Großen herausgeschmiedet ward. Auf seinen Ahn Thursis (»den Zauderer«) und alle Markgrafen seitdem, die sich »*liebdiennerisch den gräflichen Habenichtsen und Halsabschneidern aus dem Gezüchte Firdayon zu Füßen gewunden*«, blickte er verächtlich herab – den ay Oikaldiki gebührt, so seine unverbrüchliche Überzeugung, nach dem alten Dreieinigen Bunde ein Drittel des Lieblichen Feldes, zuwenigst aber ein souveränes Reich. Dies zu schaffen, ist Phrenos nicht gelungen – und an diesem Scheitern ist der einmal so stolze Mann zugrunde gegangen und harret seiner Rache.

Stolz, herrisch und hochmütig (und nicht allzu weitsichtig) ist der gefallene Markgraf, der edelste, vornehmste und verwöhnteste Mann seiner Umgebung von Kindesbeinen an und schon seit dem Alter von drei Jahren kaum mehr anders als 'Hoheit', 'Serenissimo' oder 'Durchlauchtigster' adressiert – und niemals hat er gelernt, den Willen eines anderen zu dulden. Phrenos war und ist in erster Linie bestrebt, seine eigenen Ziele und Pläne (und mögen sie noch so abstrus und kurzsichtig sein)



durchzusetzen und zwar ganz und gar; 'Lehenspflicht' und 'Schwurtreue' sind Begriffe, um die er als Markgraf und zwölfgöttergesandter Herrscher wohl weiß, die er auf sich selbst aber kaum anzuwenden vermag. Phrenos' Scheitern folgt daraus wie der sprichwörtliche Geist aus der Flasche – die Schuld dafür sucht er allerdings nicht im eigenen Handeln, sondern in den Händen der »vermaledeiten Kriecher im Königsgekröse« (er spricht von Kaiserin Amene nie anders als von »der Königin«): den Fürsten von Arivor und Methumis.

Phrenos' Methoden: Phrenos ist ein ebenso liederlicher wie weltgewandter Mann, wenn er denn will: Seine Stimme ist tief und wohltonend, durchaus vertrauenerweckend, und seine Redeweise geschmeidig, sein Gehabe gegenüber anderen durch und durch schmeichelnd. Phrenos hat sich am Hohen Diwane Rastafans daran gewöhnt, ein vermeintlich geduldiger Zuhörer zu sein und dann und wann eine scherzhafte Bemerkung einzuwerfen, wobei Phrenos' Witz stets von einem beißendem, verletzenden Spott geprägt ist.

Spielen Sie den gealterten, gestürzten Markgrafen als einen zumeist schmeichelnden (wenn verzweifelten), arroganten (wenn zufriedenen) oder grausamen und rachgierigen (wenn siegessicheren) Mann – erfahren genug, um gefährlich zu sein, aber unfähig, eigene Fehler zu erkennen oder seine umtriebigen Gefühle über längere Zeit im Zaum zu halten.

Phrenos, der Verbannte, hat Trost in Unmengen von perlen- dem Bosparanjer und scharfen Branntweinen gefunden – stets führt er einige Flaschen Premier Feuer im Gepäck. Schon nachmittags riecht sein Atem nach Schnaps, und des Abends wird sein Blick des öfteren trübe und weinselig. Er hat es allerdings auch gelernt, im Trunke nicht mehr zu verraten als in nüchternem Zustand.

In einem Beutelchen um die Schulter trägt Phrenos stets ein wenig Kukris-Pulver, und in jedem Stiefel verborgen einen schmalen, tulamidischen Dolch (W+1 TP).

Phrenos' Äußeres: Phrenos' Gestalt, gut neun Spann aufragend, war früher einmal kräftig und gewandt. Wo sich aber einst Muskeln fanden, sind diese gutteils dem Fett gewichen – das Dasein am tulamidischen Hofe hat den einstmals wendigen Phrenos auf doppelten Körperumfang anschwellen lassen: Sichtlich wurden seine Wämser kürzlich erst weiter geschneidert und vielfach nachgebessert. Der ehemalige Markgraf trägt die Gewandung eines südliebeldischen Landedelmannes: kurze, geschlitzte, an den Schultern gepuffte, hochaufgeschlossene Wämser aus Leinen und Samt (in den aberwitzigsten Farben), weiße Hemden mit Kröse, Pluderhosen (darunter enge, rote Beinlinge) und lederne Reitstiefel, über die Schulter meist einen Kusliker Kapot* mit dem Adlerwappen der Oikaldiki. Drei silberne Ringe schmücken seine feingliedrigen Hände, und ein goldenes Medaillon, das ein kleines Portrait der Marchesa Amanzia umfaßt, das Wams.

**) Ein halblanger, ärmelloser Mantel aus gestreiftem Tuch, der – da er weit genug geschnitten ist, um in einem plötzlichen Waffengang die Bewegungen nicht zu hindern – vor allem unter Söldnern recht beliebt ist.*

Phrenos' Gesicht ist gänzlich aus den Fugen geraten und so gar nicht mehr ansehnlich wie ehemals: dicke, bläulich hängende Wangen, an denen sich ein farblos-gräuliches Bärtchen kräuselt, kleine braune Äuglein, die über den angeschwollenen Tränensäcken hin- und herschielen, und eine spitze, weingerötete Nase erwecken einen verzweifelten, fast mitleiderweckenden Eindruck; strähnig ergrautes, gelocktes Haar umrahmt das Gesicht.

Phrenos' Werte:

MU: 13 **AG:** 5 **Stufe:** 12 **Geb.:** 3. PRA 29 v.H.
KL: 12 **HA:** 3 **MR:** 3 **Größe:** 1,80
IN: 11 **RA:** 2 **LE:** 76 **Haarfarbe:** graubraun
CH: 15 **TA:** 4 **AU:** 89 **Augenfarbe:** braun
FF: 15 **NG:** 4 **AE/KE:** -
GE: 14 **GG:** 3 **AT/PA:** 17/13 (Florett)
KK: 13 **JZ:** 5

Wichtige Talente: Stichwaffen 13, Dolche 12, Linkshändig 10, Reiten 12, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 13, Tanzen 10, Etikette 10, Betören 10, Lügen 11, Abrichten (Falken/Pferde) 12/15, Fahrzeug Lenken 10, Tanzen 13, Staatskunst 11, Alte Sprachen (Altgüldenländisch/Bosparano/Urtulamida) 11, Geschichtswissen 12, Staatskunst 4, Kriegskunst 10, Gefahreninstinkt 8, Sinnenschärfe 9

Dom Phrenos' Verschwörerzirkel

In weiten Kreisen war 'Phrenos' Leumund nach dem Auffliegen seiner nahezu großwahnsinnigen Pläne ruiniert – es nahm sich dabei weniger die Tatsache störend aus, daß der Markgraf gegen die Königin intrigiert hatte (wer täte das nicht?), als vielmehr sein nachgerade unschicklich direktes Vorgehen, das es letztlich »hergelaufenen Strolchen« gestattete, ihn des Verrats an Krone und Reich zu überführen ...

Dennoch gelang es Phrenos über die Jahre, neue konspirative Verbindungen zu knüpfen oder alte wiederaufleben zu lassen – bedeutendster Verbündeter des alten Markgrafen ist sein eigener Neffe, der junge *Furro ay Oikaldiki*, der nach seiner Rückkehr aus der Verbannung den Hof des Erzherzogs und Prinzen Timor Firdayon aufsuchte und dort auf ein Neues sein Glück machte – in der Curia des Erzherzogs wagt heute niemand mehr, das Wort gegen den selbstgefälligen Furro zu führen. Dieser unterstützt seinen Onkel sowohl finanziell als auch durch den Schmuggel von Nachrichten.

Neben Dom Furro ay Oikaldiki hat Phrenos in Fürstin *Kusmina von Kuslik* und Graf *Croenar von Marvinko* zwei weitere – wenn auch *sehr* heimliche – Sympathisanten im Hochadel des Reiches gefunden: Kusmina unterstützt den gefallenen Markgrafen eher handfest durch einen Haufen der Hylailäer Seesöldner, der auf Umwegen an den Sultanshof gelangte und – ebenfalls auf Umwegen – im Solde der Fürstin steht; der gerissene Graf läßt es dagegen bei wohlklingenden Versprechungen und gelegentlichen Geldzuweisungen bewenden.

Überdies hat sich *ein gutes Dutzend Signores und Cavallieri* auf die Seite Dom Phrenos' geschlagen – teils dem Geschlecht der Oikaldiki verwandte Edelleute, teils solche, die dem Horasiat

ihre Zustimmung verweigern, teils auch solche, die in Ungnade gefallen und ihres müßigen Daseins seitdem nicht mehr recht lustig geworden sind. Land und Leute dieser Signores machen zusammen etwa die Größe einer kleineren Baronie aus; die wichtigsten der Aufrührer – und die einzigen, denen die Helden im Laufe des Abenteuers begegnen werden – sind *Signor Bardo von Aralzin*, *Signor Pulpio ay Oikaldiki-Korden* und *Signor Perainio von Gerrich*.

Domna Saya di Zeforika

Domna Saya, die Hure von H'Rabaal, die Buhle von Brabak, ein sagenumwobenes Weib, eine geheime Meisterin der Schwarzen Zauberei, Convocata der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, Geliebte Dar-Klajids und Gefährtin der undurchschaubaren Niam von Bosparan, erleuchtete Schwester der Gefolgschaft Uthars, die mächtigste, verschlagenste und wohlverborgenste Zauberin des Zirkels – eine *Zeforika* (als ob dies alles sagte) zudem – ist die eigentliche Erzschorin der Kampagne. Die Helden werden der Magierin bis hin zur **Episode V** nicht von Angesicht zu Angesicht begegnen; und selbst diese Ereignisse um den zweiten Raub des Siegels aus Dom Phrenos' Händen müssen nicht zwingend in einer Konfrontation mit der Dame Saya endigen.

Sayas Rolle in der Kampagne: Domna Saya ist eine Meisterin der Dämonologie und anderer dunkler Zweige der Magie. Mit dem vielverästelten politischen Geflecht des Lieblichen Feldes setzt sie sich gleichwohl nicht auseinander, sondern überläßt dies (allzu) getrost Dom Phrenos. Saya wird nach Phrenos' erneutem Scheitern (an dem sie ja nicht ganz unschuldig ist) einiges daran setzen, die Helden zu vernichten, um ihrem geheimen Meister Borbarad wenigstens einen winzigen Sieg vorzuweisen.

Überdies ist Saya stets hin- und hergerissen: Einmal muß sie dem Dämonenmeister dienen, ein andermal die Mishkara-Hektabeli im Süden heraufbeschwören, ein drittes Mal mit Dom Phrenos sich beratschlagen und dergleichen mehr.

Saya wird eher fliehen – zu Pferd, vermittels eines TRANSVERSALIS oder auf Karakil, der geflügelten Dämonenschlange – denn sterben!

Sayas Biographie: Saya wurde vor vierzig Jahren in Chorhop als Nichte des Patriziers und Phex-Geweihten Adnan Zeforika, des mächtigsten Mannes seiner Stadt, geboren. Das zierliche Mädchen (eines der reichsten Aventuriens) wäre dennoch fast gestorben vor Langeweile, Überdruß und Dekadenz im väterlichen Palazzo – doch während eines winterlichen Besuchs bei ihrer Tante Zisia di Zeforika drunten am Kap Brabak entdeckte sie (damals dreizehn Sommer zählend) eine alte, verschlüsselte Zauberschrift. Sie ruhte nicht, bis die greise Tante – eine halbwegs gelehrte Scharlatanin – ihr den Sinn der verschlossenen Zeilen eröffnete. Sie quengelte eine weitere lange Zeit, bis die Tante selbst sie in die Lehre nahm und das arkane Talent des Mädchens erweckte.

In ihrem neunzehnten Rahjamonde endlich pochte sie an die Pforten des Konvents der verfinsterten Sonnenscheibe, der

Dunklen Halle der Geister zu Brabak, und ihr ward aufgetan. Wegen ihrer bereits vorhandenen Fähigkeiten und Fertigkeiten wurde sie als Novizin aufgenommen, und bald darauf konnte sie sich bereits Studiosa nennen. In ihrem zweiten Jahr an der Akademie riß der Scholarin ein mißlungener Kampfzauber die linke Hand fort – ihr Versprochener und Geliebter Porzello Bocadilio verstieß die Entstellte noch am selben Tage. Saya verbitterte und verlor ihr Herz an die einzigen Wesenheiten, die sie nicht zurückwies: die Dämonen der Niederhöllen.

Nach dem Abschluß ihrer Studien überkam die verwöhnte Domna aufs neue eine ungeheure Langeweile, bis sie in Mengbilla auf den faszinierenden, verschlagenen Menchal ak'Taran traf, der sie in die Fraternitas Uthari einführte (und eine Zeitlang ihr Geliebter war). Seitdem trifft man sie mal in Brabak, mal in Mengbilla – sprunghaft und ungebunden, geradezu katzengleich verspielt, rasch gefesselt und schnell gelangweilt. Saya ist nichtsdestotrotz eine belebte und gefährliche Theoretikerin der Dämonologie.

Sayas Motive: Saya hat sich vor vielen Jahren aus schierer Langeweile den Schriften Borbarads gewidmet – und in den verschrobenen und verdorbenen Theorien und Thesen des Dämonenmeisters den Geist gefunden, der allein sie zu fesseln vermochte – alles Derische, noch so Abstoßige, noch so Schöne, war dem reichen Mädchen längst langweilig und gewöhnlich geworden.

Borbarad erschien Saya erstmals im Rondra 1017, und seitdem über zwei Monde hinweg an jedem Rohalstage. Er sandte ihr Visionen und Träume, die sie in nie geschaute Gefilde der Zauberei emporhoben, sie das Liebliche Feld zu vernichten hießen und ihren Geist unbedingt an den seinen banden. Borbarad kann sich auf die Zauberin gänzlich verlassen – wer ihm gefährlich zu werden droht, dem wird Saya zuerst den Garaus machen.

Sayas Methoden: Saya hat in ihrem Leben, so reich und dekadent es sein mag, niemals im Mittelpunkt gestanden, sondern stets in der zweiten Reihe: im Hause ihres Vaters, in der Dunklen Halle, in der Gefolgschaft Uthars. So pflegt sie, stets andere für sich Heil und Leben aufs Spiel setzen zu lassen: Sie hat ein echsisches Gefolge im Sold, ihr schwarzer Shadif 'Ass'huashtay' ist von einem Diener Lolgramoths besessen, mit Hilfe des MUTABILI HYBIDRIL hat sie sich vier willfähige chimärische Mensch-Krokodil-Wesenheiten geschaffen ...

Saya bedient sich darüber hinaus vieler dämonischer Entitäten, die sie mit einem ARCANOVI in allerlei Gefäße bannt – zeitweise in den schwarzen Onyx ihres Stabes, zeitweise auch in tödliche Waffen oder gar Tierleiber.

Wichtig: Domna Saya wird niemals einen Zauber sprechen, der auf irgendeine Weise mit magischem Blitz- und Feuerwerk wirkt: Seit sie ihre linke Hand dabei verloren hat, fürchtet sie solche Sprüche mehr als die Niederhöllen (in denen sie eines Tages zweifelsohne enden wird): Bedenken Sie, daß Saya damit vor allem die Sprüche IGNISPHAERO, IGNIFAXIUS, BLITZ DICH FIND und FULMINICTUS nicht zur Verfügung stehen!



Sayas Äußeres: Saya di Zeforika ist – auch in ihrem vierzigsten Frühling – eine verführerisch hübsche, überaus grazile und gazellengleich leichtfüßige Person. Die Edle trägt ihr volles, offenes, halb hüftlanges Haar in einem tiefen, schillernden Schwarz gefärbt; die mandelbraunen, leicht schrägstehenden Augen schauen oft ein wenig verträumt, ebenso häufig aber auch berechnend oder vernichtend in die Welt hinaus. Der weiche Mund ist schwarz geschminkt, ebenso eingefärbt sind die geschwungenen Wimpern und die überaus langen Fingernägel. Saya kleidet sich zumeist in ein schwarzes Reisegewand aus Samt und Leder, das an eine düstere und melancholische, aber auch schmucke liebfeldische Junkerstracht erinnert; in ihrem runden Hütchen steckt stets eine wippende Hahnenfeder. Anstelle ihrer linken Hand trägt Saya eine aus Blutulmenholz geschnitzte, rehlederbespannte Hand, die sie mit einem üppigen schwarzen Spitzenbesatz an all ihren Wamsärmeln zu verbergen sucht; an ihrem Gürtel baumelt ein Arivorcer Stichdegen.

Sayas Werte:

MU: 13 **AG:** 2 **Stufe:** 13 **Geb.:** 6. HES 14 v.H.
KL: 16 **HA:** 5 **MR:** 14 **Größe:** 1,65
IN: 12 **RA:** 4 **LE:** 43 **Haarfarbe:** schwarz
CH: 15 **TA:** 3 **AU:** 51 **Augenfarbe:** mandelbraun
FF: 12 **NG:** 7 **AE/KE:** 82
GE: 13 **GG:** 2 **AT/PA:** 10/9 (Degen)
KK: 8 **JZ:** 3

Wichtige Talente: Alte Sprachen 17, Alchimie 13, Geschichtswissen 10, Götter und Kulte 12, Magiekunde 16, Rechnen 11, Sternkunde 12, Heilkunde Gift 10, Betören 13, Etikette 10, Lügen 10, Menschenkenntnis 11, Sinnenschärfe 11, Gefahreninstinkt 12, Berufsfertigkeit Anatomie 7

Wichtige Zaubersprüche: Spezialgebiet Beschwörung dämonischer Mächte: Furor, Blut 16, Heptagon 16, Pandaemonium 7, Pentagramma 14; häufig angewandte Sprüche: Arcanovi (siehe die gebannten Dämonen im *Stein des Adlers* und die Halsbänder der Beherrschung) 12, Imperavi 14, Das Sinne fremder Wesen 7, Magischer Raub 7, Unitatio 10, Transversalis 7, Analüs 11, Schmücken 8, Ohne Kamm 8. Weitere Haussprüche: Geister beschwören 14, Geister austreiben 11, Skelettarius 12, Nekropathia 10. Gegen die Helden im Kampf angewandte Sprüche: Tlalucs Odem 13, Armatrutz 10, Ecliptifactus 10, Panik überkomme euch 5, Höllenpein 5. Falls ein Held in Gefangenschaft geraten ist, zur Folter: Schwarz und Rot 8, Eigene Ängste 5

Arkane Gerätschaften, Elixiere und Gewandungen: Saya führt in ihrem umfangreichen Gepäck (zwei lederne Kisten, die unterwegs von einigen gedungenen Achaz im Laufschriff geschleppt werden) ein nachtschwarzes Beschwörungsgewand, ein tiefblaues Leichtes Gewand und ein gleichfalls tiefblaues Großes Gewand. Sie besitzt einen rauchgeschwärzten Zauberstab aus Zedernholz mit allen sieben Stabzaubern, verziert mit goldenen dämonischen Zeichen – das obere Ende krönt ein silbern eingefasster Onyx, der Blakharaz' schauerliche Fratze zeigt; eine schwärzliche Kristallkugel, auf der die ersten drei der fünf Kugelzauber ruhen; ein überaus kostbares Beschwörungsschwert aus maraskanischem, blauschwarzem Stahl mit eingravierten Zeichen der Niederhöhlen und eine mattgoldene, reich geschmückte Schale.

Sayas echsisches Gefolge transportiert ferner eine schwarze, goldbeschlagene Truhe, gesichert mit vier Schlössern (zum Öffnen ist je eine Probe +4 auf Schlösser Knacken abzulegen), darin finden sich neun schwarze Beschwörungskernen (Qualität: fünfmal B; zweimal E; D; F) etwas blutrote Zauberkreide und Bannpulver (Qualität: beides D), eine gläserne Willenstrunk-Phiole (D), ein Unsichtbarkeitselixier im einer kleinen Tonflasche (E), drei Tiegeln mit je einer Anwendung Drachenspeichel (E; D; B), schließlich Donarien für vielerlei unheilige Beschwörungen: eine getrocknete Krallen von einem grausam zu Tode gequälten Nachtwind, ein süßlich stinkendes, langsam verwesendes Selem-Ferkel, das in Brabaks Sümpfen vor ungezählten Jahren mit fünf Beinen geboren wurde, eine blutgetränkte Locke von einem unschuldigen Jüngling, die geschwefelte Haut einer Goldschuppenechse und dergleichen Widerlichkeiten mehr. Sayas machtvollstes Artefakt ist jedoch die eine Hälfte des Adlersteines.

Das Abenteuer (für die Spieler)

Prolog: Die Reise nach Yaquiria

Zunächst heißt es für die Abenteurer, die weite Fahrt ins Liebliche Feld überhaupt anzutreten – da dieselben von der Finsternis, die über dem Reiche Horas' dräut, erst im letzten Augenblick genauere Kunde bekommen sollten, schlagen wir eine Schiffspassage vor. Dies gibt Ihnen als Meister zudem die Gelegenheit, Abenteurer aus den verschiedensten Winkeln des aventurischen Kontinents in der Kampagne zusammenzuführen. Wir stellen Ihnen jedoch, ganz nach der Verteilung Ihrer Gruppe, beide Möglichkeiten zur Auswahl.

Zu Lande

Seit der unseligen Gesandtschaft (s. **Aventurischer Bote** 49, S. 11f.) des – nunmehr zu Boron gefahrenen (s. **Aventurische Boten** No. 58ff.) – Grafen Kalman von Farsid an den Hof König Brins im Hesinde 1014 versuchen die beiden großen Zwölfgöttlichen Lande, einander das Dasein zur Niederhölle zu machen. Ein Reisender ohne triftigen Grund hat es darum auf dem Yaquirstieg (je nach Reich auch Belen-Horas-Straße oder Reichsstraße IV genannt) gar nicht leicht, die Sperrschranken und Grenzfesten sowohl der neureichischen als auch der

bosparanischen Seite zu überwinden – die einzigen Möglichkeiten sind ein nächtliches Vorüberschleichen (für Reiter unmöglich) oder das kurzzeitige Verdingen an einen der, in diesen Tagen verständlicherweise nicht übermäßig zahlreichen, grenzquerenden Handelszüge.

Zwar ist auch eine Reise auf den alten Handelswegen über den Goldfelser Paß, durch die Pforte von Kabash oder auf der alten Dröler Heerstraße (von Port Corrad her) denkbar, aber nur schwerlich gangbar, da erstere notgedrungen eine vorhergehende Reise durch die Khom bedeuten würde und letztere seit dem Ausbruch der Roten Seuche Mishkaras in der Dröler Mark von einer alananischen und mengbillanischen Soldateska rigoros abgeriegelt wird – und zwar in beide Richtungen.

Für Helden, die auf dem Landweg reisen, nimmt die eigentliche Handlung ihren Anfang in der Episode **Ein Wirtshaus am Wegesrand**.

Zur See

Die Recken werden sich als Seereisende entweder von Norden (nehmen wir einmal an auf der Kogge 'Ungestüm' des jungen

Dom Abelmirs Auftritt

Sollten die oder einige der Helden sich zu Beginn des Abenteuers im Tulamidenlande aufhalten, so lassen Sie sie in Khunchom die Bekanntschaft des liebfeldischen Erzwissensbewahrers Abelmir von Marvinko schließen, der im dortigen Hesinde-Tempel auf zwölf Tage zu Besuch weilt – er hat dort ein wertvolles Gemälde, das die Göttin Hesinde selbst darstellt (ein Geschenk seiner *collega* Tjeika von Eichstetten) in Empfang genommen und scheut sich nicht, gegen gutes Gold den einen oder anderen Schwertarm (der Helden) zu verdingen, um es unversehrt nach dem Liebli-chen Felde zu geleiten.

Der Erzwissensbewahrer ist in die prachtvollen Gewänder eines Hesinde-Hochgeweihten gehüllt: ein grüngoldenes Wams, grüne Pluderhosen, goldfarbene Seidenstrümpfe und grüne Schnallenschuhe, um den Hals eine vergoldete Schlangenkette, auf dem Haupt ein grünes Filzkäppchen, in das aus goldenem Garn sich kunstvoll windende Schleichen gestickt sind; über allem ein halblanger Umhang aus grün-goldenem Brokat. Zeichen seiner geistlichen

Macht ist der schrittlange, goldene Schlangenstab, an dessen Knauf ein schwarzer Onyx funkelt.

Er läßt sich im Nachen des Fürsten von Khunchom an Bord der 'Sausewind' rudern und wird von der Kapitänin mit Kniefall willkommen geheiß.

Die 'Kämmerlinge' – der Leibdiener und der Schreiber Seiner Eminenzia – stellen sich als Presarro ya Mondaccio und Signora Sobborga von Ramaúd vor; weiterhin begleiten ihn drei Bewaffnete mit Namen Faccino, Camusio und Ar-sanda.

Da er, wie erwähnt, nicht abgeneigt ist, noch den ein oder anderen Bewaffneten in seine Dienste zu nehmen, bietet es sich an, daß die Helden zu seinen Begleitern werden und sein Vertrauen gewinnen.

Dom Abelmir wird in **Episode III** zu einem wichtigen Verteidiger der Helden werden, weswegen wir hier ein paar kurze Worte zu seiner Person verlieren wollen:

Da sein Zwillingsbruder Croenar von kleinauf dazu ausersehen war, eines Tages die Geschicke im Hauslehen derer

von Marvinko, der Landgrafschaft Sikram, zu lenken, wurde Dom Abelmir schon im fünften Sommer zur Erziehung in den berühmten Hesinde-Tempel von Silas gegeben. Die Weisheit des Entschlusses zeigte sich bereits nach einigen Jahren, denn der Novize machte rasche Fortschritte und erfreute seine Lehrer stets aufs neue mit einer Kunstfertigkeit, die man ihm – ob seiner etwas grobschlächtigen Gestalt – nicht zgetraut hatte.

Abelmir ist das genaue Gegenteil seines höfischen Zwillings Croenar: Zwar teilt er mit diesem die kurze, kräftige Figur, den breiten Nacken, und auch sein Haarputz ist wie der seines Bruders inzwischen sehr licht und beschränkt sich nur auf einen Kranz um seinen Hinterkopf herum, doch seine Loyalität gilt der Allweisen Mutter Hesinde. Weltlichen Dingen gegenüber ist der Erzwissensbewahrer leidlich aufgeschlossen, lieber aber vertieft er sich in die Kunst der Malerei, so daß er heute als einen der größten Liebhaber und Kenner derselben gelten kann.

Kapitäns Norre Gnorrkirsson) oder von der Ostküste aus um das Kap Brabak herum (zum Beispiel an Bord der Perlenmeer-Karavelle »Sausewind« unter Kapitänin Yasinthe ya Torenai) der liebfeldischen Küste nähern. Zwischen Thorwal und Festum können sich die Helden in jeder größeren Stadt an Bord eines der beiden Schiffe begeben.

Die 'Ungestüm' und die 'Sausewind' haben beide die großen liebfeldischen Handelsstädte zum Ziel, um dort ihre fremdländischen Waren gegen gutes Gold loszuschlagen. Dazu kommt es allerdings nicht: Der Zugang zum Hafen von Grangor wird von einigen Geschwadern der Horaskaiserlichen Flotte versperrt, die dort ein großes Manöver veranstaltet. Die südlicheren Häfen sind – überraschend, aber unerbittlich – wegen der Roten Keuche gesperrt. So fügt es sich schließlich, daß beide Schiffe – unter gewaltigem Murren und Maulen von Kapitänen, Besatzungen und Passagieren – Sewamund anlaufen.

Die Seereise können Sie mittels der Spielhilfe **Die Seefahrt des Schwarzen Auges** beschreiben und ausschmücken. Für die Durchquerung des Südmeers sei Ihnen die Spielhilfe **Unter Piraten** aus der Box **Al'Anfa und der Tiefe Süden** wärmstens anempfohlen.

Sollten die Helden bislang noch nicht auf Abelmir von Marvinko (siehe **Dom Abelmirs Auftritt**) getroffen sein (weil sie von Norden kommen), bietet es sich an, daß er sie in einer Hafen-

schänke (oder einem besseren Etablissement nach Gusto der Helden) antrifft und als geeignet erachtet, den Transport seines wertvollen Gemäldes nach Vinsalt zu begleiten.

Die Rote Keuche

Die Häfen der südlichen Küstenstädte – Methumis, Belhanka, Neetha – sind gesperrt. Auf den Türmen der Hafenfesten und an den Masten der kaiserlichen Schiffe flattern unheilverkündend die pechschwarzen sogenannten Banner Borons, die Zeichen einer grassierenden Pestilenz. Schließlich trifft die 'Sausewind' im Meerbusen von Methumis auf eine Kogge, die von Norden herabsegelt. Auf den Zuruf der 'Sausewind'-Matrosen schallt ein einstimmiges "Die Keuch! Die Keuch!" herüber, und nicht wenige der anderen und eigenen Seeleute schlagen das Borons- oder Efferdszeichen vor dem Herzen, die Gesichter kreideweiß und die Augen schreckgeweitet.

Der einzige Fürst Yaquiriens, der seine Häfen nicht für die Schifffahrt gesperrt hat, ist der Herzog von Grangor. Es fügt sich, daß die 'Sausewind' im Ende Praios 1019 in Sewamund anlangt. Näheres zur Roten Keuche finden Sie in **Episode IV: Der Bettelbruder**.

Der Wagenzug

Abelmir von Marvinko bittet die Abenteurer (die er entweder kennt und als erfahrene und rechtgläubige Gesellen schätzt oder die ihm vertrauenswürdig erscheinen) um ihre Hilfe bei der Bewachung des Bildes.

Als Lohn hat er, neben dem Ruhm und der Ehre eines Auftrags der derischen Kirche der Heiligen Mutter Hesinde, ein Beutelchen voll klingenden Goldes für jeden der Helden anzubieten – da das Gemälde ohnehin nur auf eine nahe Feste eines ihm verbundenen Adligen geschafft werden soll (aufgrund der Roten Keuche zögert Abelmir, die Reise nach Silas anzutreten – nicht, weil er die Sieche, sondern die damit unvermeidlich einhergehenden Plünderer und marodierenden Söldnerbanden fürchtet – und damit um sein Gemälde).

Wenn Sie die Motivationen der Abenteurer geschickt gestalten, wird der Weg zur Feste keinen Umweg für die Helden bedeuten, und so sehen wir keinen Grund für die Abenteurer, nicht einzuwilligen.

Der Aufbruch des Wagenzuges wird für den nächsten Morgen auf die fünfte Stunde – mit dem ersten Licht – festgesetzt. Am ersten Tag wird die Reise über Ruthor in Richtung Arinken ohne Unterbrechung vonstatten gehen, am zweiten jedoch (der Weg führt ostwärts von der Landstraße fort) sollten Sie den Überfall einer Straßenbande inszenieren, damit auch die neu angeworbenen Helden beweisen können, daß sie treu zu ihrem Dienst stehen. Der Überfall selbst soll zwar bedrohlich wirken, aber letztendlich keine ernste Gefahr für die Helden oder Dom Abelmir darstellen.

Nachdem das Bild sicher abgeliefert ist, trennen sich die Wege der Helden und des Hesindegeweihten. Selbiger eilt gen Süden von dannen, während er den Helden einen Besuch der Kapitale anempfiehlt, wobei es wohl am vorteilhaftesten sei, die gute Straße über Shumir zu nutzen ...

Episode I: Ein Wirtshaus am Wegesrand

Der Spott der Kusliker (Rohalstag, 2. Rondra)

Meisterinformationen:

Verlesen Sie den Spielern die folgenden Texte am Abend eines langen Wandertages auf dem Wege von Ruthor über Shumir nach Vinsalt. Die Hesinde- oder Schlangenstunde entspricht der 7. Nachmittags-/1. Abendstunde (18 Uhr).

Allgemeine Informationen:

Die Hesindestunde rückt heran, und Praios hat ein Erbarmen – die drückende Schwüle hat sich in eine wonnige Wärme verwandelt. Was für ein prachtvolles Wetter in diesen abendlichen Stunden! Praios und Efferd halten's gerade recht, so wollte euch euer Weg wohl wahrhaftig gefallen.

Mehr als zwei oder drei Tagesmärsche habt ihr bis zum hunderttürmigen Vinsalt, der Kaiserstadt, nicht mehr vor euch. Das Land rundum erstreckt sich in sanften Hügen, im lauen Wind wiegen sich die Ähren des Weizens, rote Mohn- und blaue Kornblumen setzen bunte Tupfer, die einzelnen Felder sind umfriedet von Schleibbaum-Hecken und himmelhohen Zypressen.

Vor euch im Tal taucht ein Gasthaus auf, wie ihr schon so viele entlang der alten Landstraße gesehen habt – am Fuße eines weitläufigen Weinberges gelegen, von einigen rechteckigen Äckern und Feldern umgeben, einen Gemüsegarten hinterm Haus. Wenn man von einer Hügelkuppe herabschaut, wirkt der Flecken wie ein buntes Flickentuch. Einige Klippziegen und Phraische grasen in einem hölzernen Pferch, zwei Kühe stehen auf der Weide. Das Haus selbst ist aus Fachwerk gefügt, die Stallungen und ein Schober nahebei sind aus rotem Klinkerstein gebaut, alle Dächer schilfgedeckt.

Auf dem Gasthof treiben sich etliche Gestalten herum, und ein gutes Dutzend Pferde sind an Pfosten gebunden, augenschein-

lich eine Reiterei-Esquadron oder anderes Waffenvolk. Zuweilen blinkt eine Klinge im Praioslicht, leise Wortfetzen fliegen euch zu – und was man vernehmen kann, ist wenig schmeichelhaft für Pfaff' und Fürst. Irgendwo bellt ein Hund – ein struppiger, sandfarbener Köter –, die Hühner stieben schreckhaft auseinander, zwei Knechte rollen ein schweres Faß eine Rampe aus einem Keller heraus und zum Gasthaus hin. Über der Tür schaukelt knarrend im Wind, an zwei Eisenstangen befestigt, eine stachelbewehrte, golden schimmernde Kugel.

Spezielle Informationen:

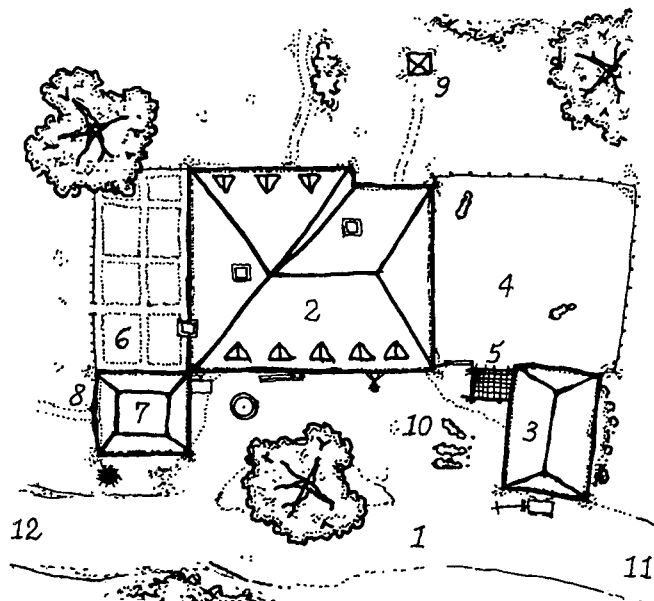
Vor dem Gasthaus »Zum Stachel« tummeln sich gut zwei Dutzend Söldner, die sich eher schlecht als recht für die Nacht einrichten und das Gesinde hin und her scheuchen. Teils sind sie damit beschäftigt, Pferde abzusatteln oder trockenzureiben, teils damit, ihre Säbel zu polieren, und teils damit, Wein aus Schläuchen die Kehle hinunterzuschütten und nebenbei Karten zu spielen oder phexgefällige Würfeleien zu veranstalten.

Anstatt die weit offen stehende Türe zu benutzen, springen die Söldlinge durch die Fenster in die Schankstube hinein oder hinaus, gerade wie es ihnen in den Sinn kommt, zuweilen fliegt ein Holzkrug, Weinschlauch oder KäselaiB aus dem Fenster. Unflätige Rufe, frivole Spitznamen und derbe Flüche wechseln rasch hin und her.

Die (fast) einheitliche Gewandung der Mercenarios besteht aus einem schwarzen Wappenrock – darauf drei weiße Säbel, allesamt in einem Punkte gekreuzt –, darunter tragen sie augenscheinlich einen wattierten Rock, manche auch ein kurzes Kettenhemd. Der Waffen finden sich viele: zumeist Säbel, aber fast ebenso oft Schwerter, Hellebarden oder gar Zweihänder.

Das Wirtshaus »Zum Stachel«

- 1 Die Cron-Straße
- 2 Das Wirtshaus
- 3 Pferdestall und Remise
- 4 Die Pferdekoppel
- 5 Geflügelpferch
- 6 Küchengarten
- 7 Scheune und Schober
- 8 Die Gesindekammern
- 9 Abort
- 10 Die Rösser der Schwarzen Säbel
- 11 Von dort nähert sich Dom Piro ...
- 12 ... und von hier die Helden



Meisterinformationen:

Bei den Söldnern handelt es sich – wie ein Wurf auf *Kriegskunst* oder *Etikette* verrät – um ein Halbbanner der berühmten ‘Schwarzen Säbel’ von Kuslik, die, aus grangorschen Diensten entlassen (s. *Aventurischer Bote* 58, S. 2–4.), zu ihrer Heimatgarnison zurückkehren. Die Kapitanya, Yassiaga von Olbris, das Säckel voll von grangorschem Sold, gönnt ‘ihren Mädels und Jungs’ einige ‘vergnügliche Stunden’, bevor ein neuer Kriegsherr die Söldner in Krieg und Tod schickt. Die Kapitanya ist mitnichten von adliger Geburt, den Zusatz ‘von Olbris’ trägt sie nach der Schlacht im Herzogtum Methumis, in der ihr Großvater (ebenfalls ein Söldlingskapitan) im Jahre 971 zum letzten Mal gegen die Scharen des Kalifen kämpfte.

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden nah genug heran sind, gilt ihnen die besondere Aufmerksamkeit des gelangweilten und eines kleinen Schabernacks nicht abgeneigten Söldnerhaufens:

– “Da, schau dir den Gaul mal an, Pulpio, haste so ne Mähre schon mal gesehen? Sollt woll mal ‘ne thorwalsche Seekuh werden, wa? Dürre Haare wie der Sabbergreis Bredero und ‘n Borstenfell so schütter wie eben gegerbt – (*schnüffelt und schnappt nach Luft*) und stinken auch so!”

– “Was, mein schöner Kleiner, ist denn das da? – Ja, schon recht, das mein ich, das Staubwedelchen da an deinem Gürtel – was, ein Degen soll das sein? Heh, Lumpino, zeig dem Bürschlein mal dein Schwert. Ja, da staunst du, was ...”

– “Und dann sagt die Kapitanya zum Signore: ‘Heh, Euer Glatzige Gna’enheitige Serenissimo, schleich dich, aber g’schwind, sonst hagelt’s ...’ Da hatten wir dem Kerl die Gurgel schon aufgeschlitzt, und Blut hat’s gehagelt – ja, war gerade so ‘n Laffe gewesen wie der edle Pinkel da, der grad daherkommt.”

– “Brabakscher Backfisch!” “Entgrätete Salzarele!” “Geschimmelter Gnitzenpudding!” “Trächtiges aranisches Hängebauchschwein!” (das liebste Schimpfwort des tobrischen Kanzlers

Bosper von Bergenhus-Schnattermoor-Entengrütz) und andere Unflätigkeiten mehr schallen den Helden entgegen. Letztlich warten die Söldner aber darauf, daß die Kapitanya einen unterhaltsamen Streit vom Zaume bricht.

Allgemeine Informationen:

Im Fenster des Wirtshauses steht, die Schulter lässig an den hölzernen Rahmen gelehnt, eine Frau von Mitte vierzig. Eine blutrote, wulstige Narbe schmückt ihre linke Wange, das rahjarot gefärbte Haar fällt ihr in wilden Locken auf die breiten Schultern herab. Die linke Hand spielt am versilberten Griff ihres schmuckvollen Säbels, die rechte ruht gelassen am Gürtel. Die Söldnerin ist in einen schwarz-weißen Wappenrock gewandet. Kettenzeug blinkt darunter hervor.

Ihr spöttischer Blick ruht schon eine ganze Weile auf euch; von Zeit zu Zeit dreht sie sich halb herum und ruft drei jungen Burschen, die in der Schankstube herumlungern, eine scherzhafte Bemerkung zu. Die drei quittieren das stets mit schallendem Gelächter, und deuten ab und an gar mit dem Finger auf euch.

Meisterinformationen:

Über kurz oder lang sollte es Ihnen gelingen, die oder zumindest einige der Helden bis aufs Blut zu reizen – nichts anderes schließlich ist Sinn und Zweck des Mietlingstreibens. Andererseits muß den Abenteurern die Folge eines Waffenganges gewiß sein: ein Gefecht von vieren, fünfen oder sechsen gegen zwei Dutzend wird niemals in heldischem Sinne ausgehen, möchte man meinen ...

Dies ist eine gute Gelegenheit, noch fehlende (weil auf anderem Weg angereiste) Helden ins Spiel zu bringen. Jene halten sich in der Schänke auf und hatten vor nicht allzulanger Zeit ebenfalls unter der Häre der Mietlinge zu leiden.

Während die Charaktere also noch vor Zorn brodeln und vor Wut auf ihre Waffen beißen, taucht gleichwohl am Horizont ein weiterer Haufen Reisiger auf ...

Die Hylaïler kommen

Allgemeine Informationen:

Da – von Praios her Hufgetrappel und laute Stimmen: Auf der Landstraße prescht eine Kavallerie-Kavalkade – in eine wehende Staubwolke gehüllt – heran, eine blaue Standarte voran, auf der ein goldenes Zyklopenauge prangt. Es mag sich um ein, zwei Dutzend Reiter handeln, die da im Galopp herbeieilen.

Meisterinformationen:

Das Wappen verrät eindeutig – es handelt sich um Hylaïler Seesöldner. Helden, um deren Talentwerte *Kriegskunst*, *Geschichtswissen*, *Etikette* oder *Geographie* es recht gut bestellt ist (oder die von den Zyklopeninseln stammen), mag ein Grinsen übers Gesicht huschen: Seit Jahren, wenn nicht Jahrhunderten, geprägt und gewachsen durch die Lehnsschwüre der Zyklopeninseln auf das Kaiserreich Rauls und dem neidischen Ansinnen der Kusliker auf die Inseln, herrscht eine blutige Rivalität zwischen beiden Söldnerhaufen ...

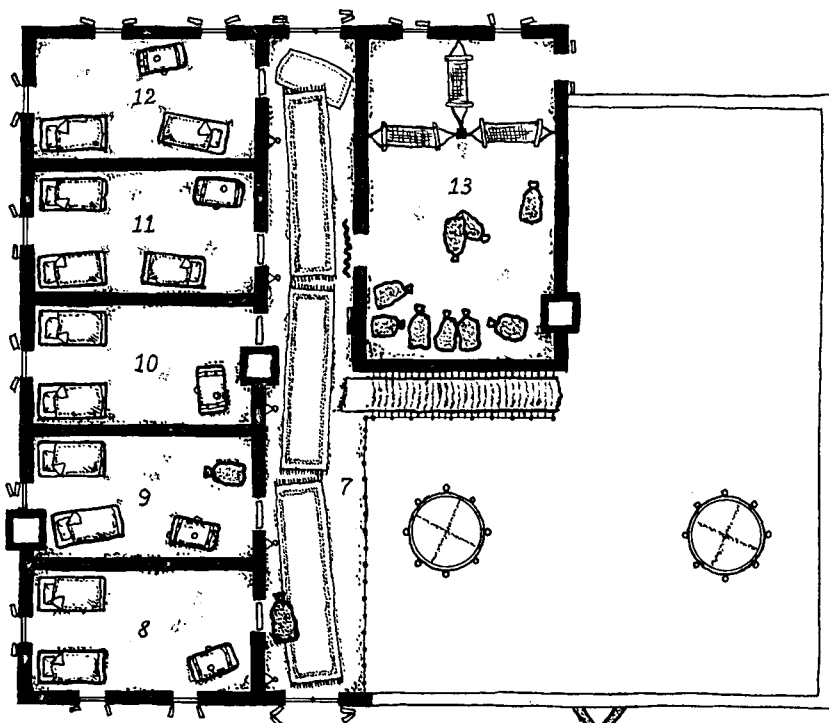
Auf alle Fälle geht der – teils erregte, teils kampfeslustige – Ruf: “Die Hylaïler kommen!” durch das Kusliker Mietlingsvolk.

Allgemeine Informationen:

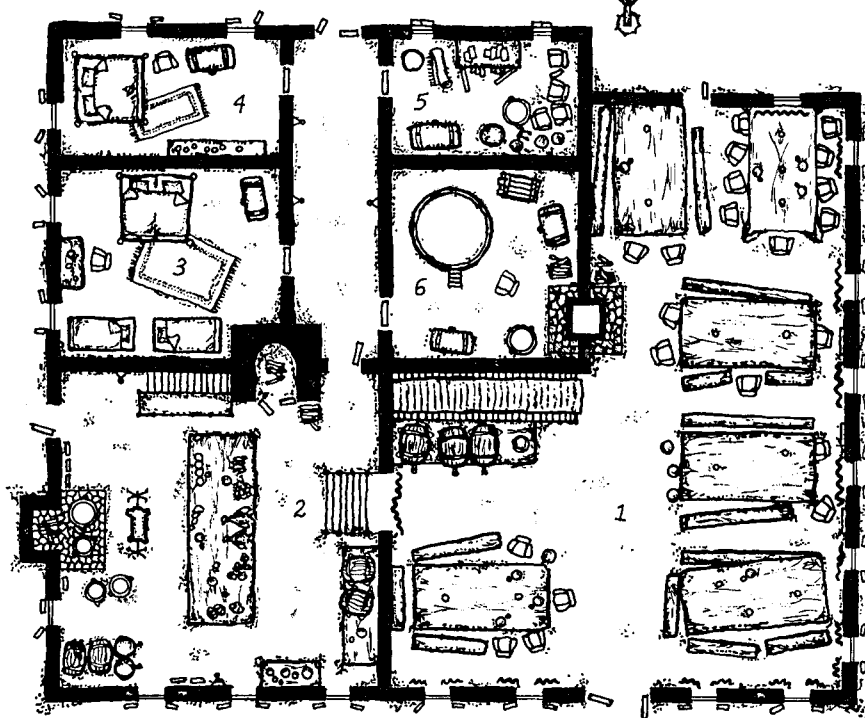
Tatsächlich, gut zwanzig Reiter, zwei, drei Edelleute darunter, reiten auf das Wirtshaus zu. Sobald die ersten der meerblau gewandeten Hylaïler Söldner der Kusliker ansichtig werden, stimmen sie den alten Ruf: “*Mit dem Pailos! Für Pailos!*” an und zücken ihre funkelnden Schwerter, worauf ihnen ein vielstimmig donnerndes “*Für Kor und Kuslik!*” entgegenschallt.

Spezielle Informationen:

Dieweilen die Hylaïler sich zum Kampfe wappnen und aus den Sätteln springen, richten die Kusliker ihren Spott gegen die Anführer derselben – zwei ältliche, dickliche Signores, die Kolumnella der Schar, eine alternde Schönheit, zwei Knappen usf.



Obergeschoß



Erdgeschoß

Das Wirtshaus
“Zum Stachel”

6 Schritt

N

— „Der Dicke mit der Glatze schnurrt feige wie 'ne Katze!“
 — „Glatzkopf, Glatzkopf!“
 — „Ah, Frau Kolonella, Euch zu Diensten, ganz zu Diensten, heut' nacht ...“

Die Folge des unflätigen Gebarens: auch die reisenden Edelleute ziehen ihre spitzen Degen blank – und, falls sie ihre Pferde in der Nähe der Helden abgestellt haben (denen der Spott anderer Kusliker noch immer gilt), werden die Adligen die Helden zumindest auffordern mitzutun (»Was, wollt Ihr Euch das bieten lassen, bei Horas?«).

Meisterinformationen:

Die Edelmänner sind Dom Piro von Karsina und Chalinba (Phrenos in Verkleidung) und Signor Bardo von Aralzin, ein Bruder des Edlen Harro von Aralzin (Gemahl der Freifrau Hesindiane von Bethana) und Neffe der Yolina von Aralzin, geliebte Gemahlin des Herzogs Waldemar von Weiden. Fügen Sie es unauffällig so, daß die Signorens und die Helden zunächst nur für dieselbe Sache, zum Ende aber Seite an Seite fechten: „Bitte, mein Herr, nehmt Ihr diesen – ich widme mich

der Schergin dort drüben.“ – „Ah, darf ich Euch meine Klinge leihen für diesen einen Streich ...“ – „Fürtrefflich, fürtrefflich, Ihr versteht Euer Schwert zu führen, meine edle Dame.“

Gönnen Sie jedem Helden ein oder mehrere spektakuläre Erfolge.

Das folgende Gefecht, lieber Meister, sollten Sie nach allen Regeln der Mantel-und-Degen-Kunst gestalten (lassen Sie sich von einem der einschlägigen Filme zu diesem Thema inspirieren), zusätzlich zu den hier in gebotener Kürze aufgeführten Regelvorschlägen legen wir Ihnen zu diesem Zwecke die in den Spielhilfen **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, Unter Piraten und Fürsten, Händler, Intriganten** beschriebenen Regelergänzungen ans Herz.

Ziel der Prügelei ist gleichwohl nicht, den 'Feind' aufs Blut zu verwunden, sondern ihn bloßzustellen und zu strafen – die weitaus meisten Söldner teilen Schläge mit der flachen Seite des Schwertes oder Degens aus. Das Terrain des Waffengangs entnehmen Sie bitte dem umseitigen Plan und der Beschreibung im Abschnitt **Die Schauplätze**.



Spektakuläre Heldenaktionen im Kampf

Neben den folgenden Manövern seien Ihnen noch die Regeln für Finten und Linkshändigen Kampf in der Spielhilfe **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** ans Herz gelegt.

Auf einen Gegner springen

1. Am Treppengeländer herabrutschen

Ausführung: GE-Probe +2

Verteidigung: Ausweichen

Erfolg: gleich einer Raufattacke

Mißerfolg:* W6/2 SP

2. Ein Sprung von der Galerie nach unten

Ausführung: Körperbeherrschungsprobe +3

Verteidigung: Ausweichen +2

Erfolg: (Gewicht des Helden in Stein)/10 x 1,5 SP

Mißerfolg:* W6 SP, evtl. verstauchter Knöchel

3. Schwingen an einem Kronleuchter/an einem Tau (nur von der Galerie aus möglich)

Ausführung: Körperbeherrschungs- und GE-Proben +3

Verteidigung: Ausweichen

Erfolg: (Gewicht des Helden)/5 SP

Mißerfolg: W6 +3 SP

Attacken und Paraden

1. Kronleuchter herabfallen lassen (als AT)

Ausführung: Entfesseln-Probe (um den Knoten zu öffnen)/Seil durchtrennen

Verteidigung: Ausweichen +3

Erfolg: Gegner kampfunfähig/ohnmächtig

Mißerfolg: —

2. Wandvorhang niederreißen (als PA)

Ausführung: KK-Probe

Verteidigung: Ausweichen +1

Erfolg: eigene PA gelungen

Mißerfolg: eigene PA mißlungen

3. Mit einem Mantel o. ä. verhüllen (als AT oder PA)

Ausführung: GE-Probe +2

Verteidigung: Ausweichen +3

Erfolg: Gegner geblendet (fuchelt wild umher), bis ihm eine GE-Probe gelingt

Mißerfolg: Gegner darf unparierbare AT schlagen/eigene PA mißlungen

4. Gemälde/Wandspiegel/Heiligenbildchen werfen (als AT oder PA)

Ausführung: GE + (Zuschlag je nach Entfernung)

Verteidigung: PA/Ausweichen +3

Erfolg: SP je nach Größe des Objekts (1 bis 7)

Mißerfolg: evtl. unparierbare AT des Gegners

5. Am Teppich ziehen (als AT)

Ausführung: KK-Probe + (2 pro Kämpfer auf dem Teppich)

Verteidigung: —

Erfolg: Gegner gestürzt, bis zu zwei unparierbare Attacken des Helden

Mißerfolg: evtl. unparierbare AT des Gegners/der Gegner

6. Tische/Bänke/Fässer umkippen (als AT)

Ausführung: KK-Probe + (2 pro Kämpfer auf dem Tisch etc.)

Verteidigung: rechtzeitiger 'Absprung' (GE-Probe +2)

Erfolg: Gegner gestürzt, bis zu zwei unparierbare Attacken des Helden

Mißerfolg: evtl. unparierbare AT des Gegners/der Gegner

7. Kerzenleuchter o. ä. als Paradewaffen benutzen (als PA)

Ausführung: GE-Probe + (Zuschlag je nach Tempo des Gefechts)

Verteidigung: —

Erfolg: WV 0/+1

Mißerfolg: eigene Parade mißlungen

8. Etwas (Zerbrechliches) ins Gesicht des Gegners werfen (als AT oder PA)

Ausführung: GE-Probe je nach Größe des Objekts und Geschwindigkeit des Ziels

Verteidigung: Ausweichen +3

Erfolg: SP je nach Größe und Art des Objekts, ggf. Gegner zusätzlich für W6+1 KR geblendet (Rum, Pfeffer, heißes Wasser in zerbrechlichem Behältnis)

Mißerfolg: eigene AT/PA mißlungen

9. Allein auf einem Tisch/Faß kämpfen, von Gegnern umringt (als AT oder PA)

Ausführung: GE-Probe, um auf das Objekt zu springen

Verteidigung: —

Erfolg: WV +2/-2

Mißerfolg: je nach Situation

10. Gegner anspringen (von der Seite, als AT)

Ausführung/Verteidigung: Raufen-AT

Erfolg: W6 SP

Mißerfolg: —

11. Gegner aus dem Fenster werfen (als AT)

Ausführung/Verteidigung: Raufen-AT +4

Erfolg: W6 SP (geöffnetes Fenster), W6 +4 SP (geschlossenes Fenster), +10 SP, falls Fenster im Obergeschoß gelegen

Mißerfolg: eigene AT/PA mißlungen, evtl. unparierbare AT des Gegners

Ausweichmanöver (Paraden)

1. Sprung von einem Tisch auf die Galerie

Ausführung: Körperbeherrschungsprobe +5

Erfolg: eigene PA gelungen, evtl. neuer Gegner auf der Galerie

Mißerfolg: eigene PA mißlungen

2. Sprung aus dem Fenster

Ausführung: Körperbeherrschungsprobe +3

Erfolg: eigene PA gelungen, evtl. neuer Gegner vor dem Fenster, evtl. W6 +2 SP, falls das Fenster nicht geöffnet war, evtl. weitere Körperbeherrschungs-Probe, falls das Fenster im Obergeschoß gelegen

Mißerfolg: eigene PA mißlungen

**) Auch eine gelungene »Verteidigung« des Gegners gilt als »Mißerfolg«.*

Dom Piros Geschichte

Meisterinformationen:

Die Hylaïler sind den Kuslikern nach einer Weile deutlich überlegen, so daß diese den langsamen, teils planvollen, teils planlosen Rückzug antreten. Das folgende wirkt, als sei es im 'Khunchomer Kodex' festgeschrieben (vielleicht ist es das ja auch): Die Kapitanya der Schwarzen Säbel überreicht der Kolonella der siegreichen Hylaïler ihren Prunksäbel, den diese in den hölzernen Dielenboden spießt und schließlich den 'Bezwungenen' den freien Abzug gestattet – schimpfend rücken die Kusliker Tische, Stühle und Fässer zurück auf ihre angestammten Plätze, raffen ihre Siebensachen zusammen und machen sich aus dem Staub.

Allgemeine Informationen:

Humpelnd, auf allen Vieren, auf Krücken gestützt, etwaige Wunden flüchtig verbunden – auf alle Fälle aber lauthals fluchend – suchen die Schwarzen Säbel das Weite. "Ha, seht wie sie rennen, da wie sie rennen – drei kleine Rotpüschel!" schmettern die Hylaïler, selbst aus zahllosen Blessuren blutend, ein Gegröle, das selbst den Ewigen Wurm von Phecadien vertrieben hätte und noch den Zwölfen zu Alveran einen eisigen Schauer über den Rücken jagen dürfte.

Spezielle Informationen:

Die Hylaïler klopfen sich gegenseitig auf die Schultern oder fallen einander in die Arme, auch den Helden werden die Hände von unzähligen strahlenden Söldnerinnen und Söldnern geschüttelt, die allesamt lobende und anerkennende Worte für die Waffenkunst der Avesbrüder und -schwestern finden. Auch die Kolonella, Frau Arakne Cosseïra, ruft den Helden ein aufrichtiges: "Bei Gil'-Patharos' Schwert Gnor'a'khir, das nenn ich einen guten Schlag!" zu.

Meisterinformationen:

Der verkleidete Phrenos hat schnell die Helden als eine durchaus geeignete Gruppe für seine ausgeklügelte Intrige erkannt, das Kronsiegel aus Schloß Baliiri zu rauben.

Unter einer höflich angedeuteten Verbeugung stellt er sich als "Dom Piro aus dem Hause derer zu Karsina, der Allerzweihöflichsten Majestät und Kaiserin Gransignore auf Chalinba, der werten Damen und Herren ergebener Diener und Freund" formvollendet vor; seinen Freund als "Dom Bardo aus dem alten, gräflichen Geschlechte der Aralzin".

Er lädt sie ein, sich an seinen Tisch zu setzen und ihm den lieben Abend lang Gesellschaft zu leisten (falls sich diese Konstellation nicht ohnehin ergibt, da alle andern Tische von den Hylaïlern okkupiert werden).

Die Helden werden mit erlesener Küche (fetttriefenden, rosinen-, milch- und aalgefüllten Pasteten) und vorzüglichen Weinen (vielleicht gar schäumendem Bosparanjer) verköstigt und erhalten von den geplagten Wirtsleuten passable Quartiere angewiesen.

Stellen Sie Dom Piro als einen zuvorkommenden, aufrech-

ten, horasgetreuen Landedelmann dar, der aus dem Süden des Reiches zu Besuch im Norden weilt; vielleicht auch als einen Flüchtling vor der Pest (s. Phrenos' Beschreibung auf S. 9-11).

Von Zeit zu Zeit betritt ein später Gast den Schankraum, den Sie mit Hilfe des Zwischenspiels **Auf Horas' Straßen** (S. 24) und der Beschreibung des Gasthauses (S. 23) darstellen können.

Lassen Sie Ihre Recken im Laufe des weinseligen Abends von einigen ihrer kürzlichen Heldentaten berichten; Dom Piro (der Signor von Aralzin zieht sich bald zurück) wird von Zeit zu Zeit einige liebfeldische Geschichtchen beisteuern.

Irgendwann – zu später Stunde – wird Dom Piro den Helden dann sein großes Unglück klagen, möglichst eingebunden in ein allgemeines Geplänkel über die Kaiserin, die Edlen des Reiches und das Reich selbst.

Einige beispielhafte Sätze Dom Piros:

"Meine edlen Gäste, daß der König des Alten Reiches ein Kaiser sei, muß Horas selbst gewollt haben, als Er in Seinen Apokryphen da schrieb: »Und wem mein linkes und wem mein rechtes Szepter, das sei der Götter Wollen, und doch ist der, dem das rechte, ein Kaiser in meinem Reiche.« Nun, wir alle wissen: Horas' Reich war das Bosparanische, nicht das Garethische."

"Daß Dom Celianada (der Gransignore von Brelak und Trodinar Chababiens) den chababischen Seelöwen, Aves' heiligen Vogel und das eldoretische Salzrad über das Einhorn von Brelak hinaus in seinem Wappenschild führt, ist, meine guten Gäste, gar dreist: Vor Götterläufen nicht mehr als ein Signore in der Mark Neetha, hat er sich heut' ein gevierteltes Wappen erschlichen, das dem Alten Adel spottet – und die Domäne Eldoret noch dazu."

Dom Piros Geschichte

"... oh wohl, das alte Geschlecht der Karsina ist dem horasischen Hause der Firdayon in ewiger Treue verbunden:

Vor vielen Götterläufen schon führte meine Ahnin Farellina, die Kluge geheißene und Gransignora Eldorets, die aufrührerische Marquesa Yalanda von Neetha in die Gefangenschaft des Königs, der des griesgrämischen Gebarens der alten Markherren überdrüssig geworden – das Alte Siegel der Oikaldiki ist seitdem unser ..."

"... und das Siegel, einziger und unendlich kostbarer Erbesitz meines Geschlechts und huldvolle Gabe der Könige aus horasischem Hause, hat dieser verräterische Graf mir stehlen lassen, als ich fernab meines Castello weilte, jawohl, der Graf Deriago von Baliiri, der heuchlerische Verräter an Kaiserin und Reich – und ich dachte noch stets, er sei auf unserer Seite, doch hat er sich wohl vom Kusliker Golde locken lassen. Dies Siegel, meine Freunde – Ihr werdet kaum ermessen können, was dasselbe unserem Geschlechte und meiner selbst bedeutet! Vor über hundert Götterläufen erwarben meine Ahnen das Sigilum in einer Fehde mit dem verderbten markherrlichen Hause der

Oikaldiki, Ihr wißt schon, den schurkischen Marqueses aus dem Lande Chababien.

Stellt euch nur einmal vor, meine Freunde, was der Abtrünnige mit einem solch mächtigen Siegel wohl anfangen mag – all meine Schriften sind fürderhin keinen alanfanischen Oreal* mehr wert, und der Hund von Baliiri wird mit demselben seine aufrührerischen Schreiben siegeln und damit auch mein Geschick besiegeln. Ich habe wohl erfahren, was er im verdorbenen Herzen trägt – denn Verrat ist's! Den Bürgern von Arivor unter meinem Siegeleide zu schreiben, sie sollten den Aufstand wagen – denn am Hofe Dom Nepolemos und im Rate der Stadt habe ich wohl ein gewichtig Wort ...

Ach sehet doch: Der Allerzweifeltlichsten Majestät und Kaiserin ist dies ein Wortbruch, ein Hämmern an den Grundfesten von Dere, Reich und Recht. Und ich werde verbannt – gehängt gar –, denn, wenn dies offenbar, ist's Verrat, während des Grafen Wappenschild der Ehre unbefleckt und ifirnsweiß prangt; und ich weiß wahrhaftig nicht, wie dem dämonischen Komplott um alle Sphären und Himmel beizukommen sei ... all meine Getreuen weilen seelenruhig auf Karsina und Chalinba, und das ist weit, ach so weit!"

Dom Piro ist ehrlich verzweifelt – eine einzelne Träne kullert über seine Wange. Es sollte ihm gelingen, die Helden mit seiner Lügengeschichte wirkungsvoll zu umgarnen.

Tatsächlich tötete Dom Phrenos selbst vor einiger Zeit den leibhaftigen Cavalliero Piro von Chalinba, in dessen Familienbesitz sich der Adlerstein der Oikaldiki über ein Jahrhundert lang befand – die erste Hälfte des Steins hält er damit in Händen. (Zur Geschichte des Siegels finden Sie mehr in der **Vorgeschichte**.) Nachdem das Siegel und damit die zweite und letzte Hälfte des Aarensteins von Phrenos zurückgewonnen ist, will Saya den sagenumwobenen Stein zusammenfügen und später zu arkanen Umtrieben nutzen.

Oberflächlichen Nachprüfungen seitens der Helden sollte die Geschichte Dom Phrenos' eigentlich mühelos standhalten; denn der leibhaftige Dom Piro, der sich um den Heerzug nach Dröl verdient machte (weshalb er mit der drölschen Domäne Chalinba belehnt wurde), war seit dem Götterlaufe 1010 ein gern

**) Seit die Große Fehde des Südens begann, gilt alanfanisches Gold im Lieblichen Felde keinen Kreuzer mehr ...*

gesehener Kämmerling an den Höfen zu Vinsalt und Arivor, und allzu unähnlich sah er Phrenos auch nicht.

Der Graf von Baliiri gilt allgemein als horasgetreu, aber ambitioniert – er ist auch ein gerngesehener Gast am Kusliker Hofe. An die Kaiserin, sagt Dom Piro, könne er sich allein deshalb nicht wenden, weil dieselbe ihm momentan – von Verschwörern allerorten umgeben – wohl kein Gehör schenken würde. Natürlich gilt es für die Helden, dem Unglücklichen zu helfen. Dom Piro wird die Helden tunlichst nicht selbst auffordern, das Siegel zurückzuholen, sondern darauf warten, daß sie ihre Hilfe von selbst anbieten – so sind sie willfähriger und beflissener. In diesem Falle wird Dom Piro überglücklich und überaus freundlich reagieren.

Andernfalls wird er sie zögerlich darum bitten, ihm den Gefallen zu erweisen (und sein Leben zu retten). Er wird jedem der Helden noch einen Beutel Gold, gefüllt mit zwölf Goldmünzen Kusliker Prägung, und, damit sie ordentlich vorankommen, einen Elenviner aus der eigenen Stallung anbieten.

Er selbst vermöge nicht nach Baliiri zu eilen, sagt er, da er dort bekannt sei wie ein bunter Hund.

Lassen Sie Phrenos in seiner Bestürzung das Siegel beschreiben (siehe **Das yaquirische Kronsiegel** auf Seite 33), doch erwähnen Sie niemals die Ähnlichkeit oder den Zusammenhang zum liebfeldischen Kronsiegel, denn das hieße, die Helden unnötigen Verdacht schöpfen lassen ...

Phrenos bittet die Helden, ihm das erbeutete Siegel ins Gutshaus Nuvolo beim Städtchen Perainidal zu bringen – sein getreuer Freund Pulpio ay Oikaldiki-Korden sei der Herr desselben. Er verspricht den erfolgreichen Questadores – "seinen Rettern!", wie er ausruft – als Erfolgslohn schließlich 50 Goldmünzen pro Kopf!

Zum Einsatz von Zauberei im Kapitel Dom Piro's Geschichte:

Ein SENSIBAR o.ä. Zauber wirken auf Dom Phrenos nicht, da er von Domna Saya mit einem Amulett gegen Hellsicht- und Beherrschungszauber ausgestattet wurde. Statt dessen wird sich jeder Held, der einen solchen Zauber wirkt, schäbig vorkommen, an den Worten des verzweifelten Signor Mißtrauen gehegt zu haben (ein mittels MEMORABIA FALSIFIR verursachtes Gefühl).

Auf nach Baliiri (Feuertag, 3. Ronda)

Wenn die Helden nach der (wahrscheinlich durchplauderten) Nacht am nächsten Morgen zum Aufbruch bereit sind, wartet tatsächlich auf jeden ein prächtiger Elenviner (erfahren) und

ein rehledernes Beutelchen, in dem sich 12 Kusliker Dukaten befinden, so daß sie sich unverzüglich gen Baliiri in Bewegung setzen können!

Freund und Feind

Die Söldnerschar der Schwarzen Säbel aus Kuslik

22 Frauen und Männer, davon 10 zu Pferde, stehen unter dem Befehl der Frau Kapitanya von Olbris. Die Gewandung der Mietlinge entnehmen Sie bitte den entsprechenden Texten, so daß wir uns auf die Angabe der Werte beschränken:

Die Werte eines Söldners:

MU 12; AT 12; PA 11; LE 38; RS 2/3 (Waffenrock/Lederzeug)

TP 1W+3/+4 (Säbel/Schwert); GST 1; AU 51; MR 2

Kapitanya Yassiagas Werte:

MU 14; AT 15; PA 13; LE 54; RS 4 (Kettenzeug)

TP 1W+6 (Anderthalbhänder); GST 1; AU 69; MR 5

Die Hylaïler Seesöldner

Die Tracht der 19 (allesamt berittenen) Hylaïler ist ein schmucker blauer, golden verbrämter Wappenrock, der vorn auf der Brust das Zyklopenauge der Seekönige und auf dem Rücken den goldenen Adler des horasischen Reiches zeigt. Darunter tragen die Mietlinge – je nach Auftrag, Lust und Geldbeutel – wattierte Röcke oder Lederzeug. Die durchgängige Bewaffnung der Hylaïler ist der gemeine Spieß, darüberhinaus ein Langdolch oder Kurzschwert.

Die Sprache der gebürtigen Hylaïler ist ein wenig schwerfällig und von güldenländischen Worten durchsetzt.

Kolonella Arakne Cossēira

Die 55jährige Kolonella, dritthöchste Offizierin der Banner von Hylaïlos, ist weitläufig mit dem Herzog von Païlos, Dom Berytos, verwandt – Kolonella Cossēiras Ururgroßmutter war die siebente und jüngste Schwester der damaligen Herzogin Adraneira. Frau Arakne trägt das ergraute Haar über den Schläfen zu zwei Schnecken geflochten und hinten zu einem langen Pferdeschwanz gebunden, der ihr bis zur Taille reicht. Nicht zuletzt ob ihres Haarputzes weckt sie allerorten Aufsehen.

Die Kolonella ist fast zwei Schritt groß und führt als einzige der Schar einen echten Païlos – eine furchtbare Zweihand-Axt, die jeden Scharfrichter vor Neid erleichen ließe. Dennoch ist sie – als eine gebürtige Cossēira – eine Frau von höfischen Manieren und gewandter Zunge ...

Piro della Chalinba, Gransignor von Chalinba und Edler von Karsina

Dies ist Phrenos' Maskerade, in der er nicht seine gewöhnliche Kleidung trägt, sondern die des wahren Edlen von Chalinba, ausgewählte Stücke aus den methumischen Schneidereien, vom blausamtenen Federhut über das brokatene Wams hinab zu den schwarzglänzenden Stulpenstiefeln.

Bardo von Aralzin, ein Signor aus der Krondomäne Schradok Mittlerweile dreiundvierzig Jahre lang führt Bardo nun das Lotterleben eines Liebfelder Gutsherren. Er braucht sich nicht um sein Gut zu kümmern, das erledigt sein Verwalter, und sein Gesinde sorgt für eine reichgedeckte Tafel und einen gut bestückten Weinkeller.

Signor Bardo ist sein Lebenswandel wahrhaftig anzusehen; sein Körper ist aufgequollen wie der einer Speckmade, seine fleischige Nase weingerötet, die Haare sind ihm schon vor Jahren ausgefallen, eine schweißbeperrte Glatze zielt sein Haupt, seine Schweinsäuglein blicken flink, von Gier und Neid erfüllt, umher.

Seine Kleidung entspricht kaum seinem Stand: Das dicke, purpurne Wams ist bereits abgewetzt und hoffnungslos verdreckt, die Beinkleider aus blauer Wolle sind löchrig und die Stiefel schmutzig. Gerade in den heißen Sommermonden klebt die verschwitzte Kleidung dem Cavalliero am Leibe und Bardo stinkt nachgerade, als hätte er eigenhändig sein Land gedüngt ...

Bardos Werte:

MU: 13 AG: 4 Stufe: 4 Geb.: 8. FIR 17 v.H.

KL: 11 HA: 2 MR: 0 Größe: 1,77

IN: 11 RA: 3 LE: 40 Haarfarbe: kahlköpfig

CH: 10 TA: 2 AU: 93 Augenfarbe: schwarz

FF: 11 NG: 6 AE/KE: -

GE: 12 GG: 7 AT/PA: 11/105 (Rapier)

KK: 12 JZ: 6

Wichtige Talente: Zechen: 9; Etikette: 8; Lügen: 7; Menschenkenntnis: 7; Glücksspiel: 6

Rondrigo von Kabash, Sasiphäa von Mylamas

Der siebzehnjährige Rondrigo und die dreizehnjährige Sasiphäa warten Dom Piro und seinen Gästen während des Mahls auf, kümmern sich um sein Pferd, sein Gepäck und seine Waffen (die nach dem Gefechte geputzt werden wollen) – die pummelige Sasiphäa, die Tochter des Seegrafen auf Mylamas, wurde dem Hause Aralzin als Knappin anvertraut und endete schließlich im Dienste Dom Bardos, der sie seinerseits seinem Freunde Phrenos überließ (nichts ist ihm so sehr zuwider wie die Mühen der Knappenausbildung). Der hübsche Rondrigo (in den Sasiphäa bis über beide Ohren verliebt ist) ist Sproß eines alten chababischen Geschlechtes, das den Oikaldiki freundschaftlich verbunden ist – der Jüngling diente Dom Phrenos schon am Sultanshof und ist ihm treu ergeben.

Rondrigos Werte:

MU 12; AT 10; PA 9; LE 30; RS 2 (Waffenrock)

TP 1W+4 (Schwert); GST 1; AU 42; MR 0

Der Schauplatz: Das Wirtshaus “Zum Stachel”

Das alte Wirtshaus am Goldfelser Stieg, das seinen Namen dem Vernehmen nach dem Morgenstern (dessen stachlige Kugel über der Türe baumelt) des ersten Herzogs Eolan von Methumis verdankt*, hat gewiß bessere Zeiten gesehen, aber die ausnehmend hübsche, flachblonde und rotgesichtige Wirtssippe Haseldrupp – Alara (Wirtin), Alrizio (Wirt), Hesipah (Wirtinmutter), Jarmaro (Wirtsvater), Hesindiane (“nach der gnädigen Frau Baronin von Bethana geheißen”) und Nanduria (Wirtszwillingstöchter) – und die Gesindeleute Torentio (Schankknecht) und Yadviga (Stallmagd) haben dennoch ein gutes Auskommen.

Erdgeschoß

1 Schankraum: Der ifirnweiß getünchte Schankraum des *Stachel* ist vollgestellt mit sechs langen Tischen aus Ahornholz, die teils von Bänken, teils von Stühlen umstanden sind. Die Tische sind allesamt blankgescheuert, einer (in der nordöstlichen Ecke) ist sogar mit einem weißen Tischtuch und drei versilberten Kerzenleuchtern eingedeckt – offensichtlich Edel- und reichen Kaufleuten vorbehalten. Das Geschirr ist irden, nur an der Herrentafel wird aus kristallinen Gläsern getrunken und von Zinntellern gespeist. An der Ostwand hängen drei Gemälde – Kuslik, Vinsalt und Grangor zeigend –, an der Westwand sieben Bildchen örtlicher Heiliger und vor den Fenstern an allen Wänden schwere Vorhänge.

Die Tür in der Nordwand führt zum Abtritt, der Durchgang im Westen in die Küche. Die Treppe ins Obergeschoß ist mit einem gewebten Läufer ausgelegt, zwei Kronleuchter hängen an der hohen Decke, die Kettenschlösser finden sich an der Ostwand hinter den Fensterverhängen. Alle Fenster sind von bleigefästen Scheiben (ein ungewöhnlicher Reichtum!) und hölzernen Läden (des Nachts) verschlossen. Die Decke schmücken – auf Täue aufgefädelt – allerlei Kuriositäten: ausgestopfte Fische und Vögel, ein rostiger Ritterhandschuh ...

2 Küche: An den schweren Eichentischen ist tagsüber die ganze Wirtssippe beschäftigt: Die Großmutter rührt die Suppe im schweren Eisenkessel und rupft das Geflügel, der Großvater schält und schneidet unermüdlich Gemüse eimerweise, die Zwillinge drehen den Bratenspieß und achten darauf, daß die weißen Brötchen und Törtchen im Ofen nicht verbrennen, Alrizio füllt Kannen, Karaffen und Krüge mit Bier und Wein, und Frau Alara zaubert ihre wunderbaren Teigspeisen. Eine schmale Stiege führt in den Vorratskeller hinab, durch eine Tür gelangt man nach draußen in das Gemüsegärtchen und zu den Geflügelverschlägen.

3 Stube der Wirtsleute: Unter einem losen Dielenbrett unter dem Wirtebett sind in einem Beutelchen zwei Horasdor und ein Kusliker Rad verborgen, ein hölzernes Kästchen in der Kleidertruhe verwahrt das tägliche Wechselgeld: W3 Goldstücke, W20 Silberlinge, 2W20 Heller und 2W20 Kreuzer.

4 Kammer der Großeltern: Der Großvater schnitzt des Abends falkengesichtige Ucuri-Devotionalien, die die Großmutter eigenhändig bemalt – sieben der hübschen Figürchen stehen auf einem Wandbrett.

5 Gerümpelkammer: Alte, dreibeinige Stühle, zweibeinige Hocker, leere Fässer und Truhen, gesprungenes Geschirr und anderes unnützes Zeug bewahren die Haseldrups aus irgendeinem Grunde in der kleinen Kammer auf.

6 Waschkammer: Der Waschzuber der Wirtsleute steht den Reisenden gegen ein Entgelt von einem Silbertaler zur Verfügung, das heiße Wasser wird aus der Küche kübelweise herangeschafft. In einer Truhe werden schmutzige Tisch- und Trockentücher bis zum Washtag aufbewahrt.

Obergeschoß

7 Galerie: Die lange Galerie – sowohl am Nord- als auch am Südende findet sich ein großes, zweiflügeliges Fenster – ist mit gewebten, ausgebleichenen Läufern (eine wilde Hatz in allen Facetten zeigend) ausgelegt, fünf Türen führen in die westlich gelegenen Gästezimmer, ein vorhangverhängter Durchgang in den Schlafsaal. An den Wänden findet sich alle vier Schritt ein Kerzenhalter, an der Südwand ein silbern eingefasster Wandspiegel. Die Brüstung der Galerie zum Schankraum hin, aus geschnitztem Holz gefertigt, ist viereinhalb Spann hoch.

8 Gastzimmer: Zwei Betten (eines an der Nord-, eines an der Südwand), in der Westwand ein Fenster, durch das helles Licht ins Zimmer fällt. Eine schwere, eisbeschlagene Holztruhe enthält Bettwäsche und Kerzen und bietet noch Platz für die Gewänder der Gäste. Auf der Truhe steht ein Kerzenständer aus Zinn. In diesem Zimmer nächtigt Dom Phrenos. Auf einem Strohsack vor der Türe verbringt Rondriego die Nacht auf der zugigen, verräucherten Galerie.

9 Gastzimmer: Hier ist Signor Bardo einquartiert, der sich das Zimmer mit Sasiphäa (auf einem Strohsack) teilt.

10 Gastzimmer: Die Kolonella Cosseira teilt sich das Gemach mit einer Heldin/einem Helden.

11 Gastzimmer: Das Zimmer ist den Helden vorbehalten.

12 Gastzimmer: Eine bärbeißige Grangorer Kapitänin auf dem Weg zu ihrer Schwester nach Shumir hat das Zimmer über Nacht gemietet, im anderen Bett nächtigt ein der Zinsrechnung kundiger Schreiber, der im Auftrag seines Kaufherrn nach Sewamund unterwegs ist.

13 Schlafsaal: Auf den Strohsäcken und in den Hängematten schlummern die Hyläiler Seesöldner, drei Handwerksgesellen (eine Kerzenzieherin, eine Bürstenbinderin und ein Schneider) und zwei Fuhrleute, die eine Wagenladung Rotwein zum Yaqir schaffen.

**Der Herzog verwettete, als er über Nacht auf der Flucht vor dem aufmüppigen Sikramstaler einkehrte, seinen vergoldeten Streitkolben darauf, daß sein unbändiges Roß die alte Wirtin nicht länger als drei Wimpernaufschläge auf dem Rücken tragen werde – er wußte nicht, daß die Alte einst Reimagd am Kaiserhof war und von ihrem Altenteil das Gasthaus erworben hatte ...*

Überland: Am Wegesrand I

Der erste Tag (Wassertag, 4. Rondra)

Etappe: Vom Nachtlager bis halb nach Shumir.

Ereignisse: Den Helden begegnet eine liebevollste Jagdgesellschaft. Hoch zu Roß einige Signoras und Signore, die mit gespannten Schnepfern aufziehender Wildvögel harren, während andere auf seidenen Decken Gebäck verzehren und jedem Schützen beifällig applaudieren; am Waldrand scheucht das Gesinde Wild auf, einige Musici musizieren nahebei.

Der zweite Tag (Windtag, 5. Rondra)

Etappe: Führen Sie Ihre Abenteurer bis halb zwischen Shumir und Baliiri, so daß sich das letzte Wegesstück bequem am folgenden 6. Rondra schaffen läßt.

Ereignisse: Edelmann Assicuro von Hirschquell, dem die Helden auf Baliiri abermals begegnen werden, wurde zum Opfer eines Achsbruchs – helfen die Helden dem eitlen Gecken, so haben sie einen weiteren Fürsprecher und Freund gewonnen.

Auf Horas' Straßen:

Meisterinformationen zu den Kapiteln »Überland: Am Wegesrand«

Stellen Sie sich einmal vor, Sie lebten in einem Lande, dessen nördliche Provinzen von einem mächtigen Feind belauert, dessen mittlere Regionen von wütenden Bauernhaufen und dessen südliche Hälfte von einer todbringenden Seuche verheert würde. Wahrscheinlich – auch wenn diese Vorstellung uns heutzutage leidlich schwerfällt – würden Sie sich fürchten, gegebenenfalls zu den himmlischen Schicksalsmächten flehen und allenfalls versuchen, den Schrecken zu entfliehen. Vielleicht auch, wenn Sie tatsächlich ein Held wären, wollten Sie den Gefahren trotzen – der Autor kann das jedenfalls nicht von sich behaupten.

Malen Sie sich für einen Moment die Wirkung aus, die das Erscheinen eines Zant-Dämonen auf den durchschnittlichen Aventurier haben mag: Ein flammenumspieltes, raubtiergleiches, doppelt mannshohes Ungetüm mit dornbewehrtem Drachenschweif und Reißfängen, die einen leibhaftigen Säbelzahn tiger vor Eifersucht gram werden lassen – ein Bürger rennt beim Anblick eines solchen Wesens zweifelsohne um sein Leben, was das Zeug hält, selbst die Garde der Kaiserin wird nicht unbedingt einen Angriff wagen.

Genauso die Pest: »ein Fluch der Götter, ein Fest der Niederhöhlen und Seelenlosen« für den gemeinen Aventurier. Plünderungen in den Häusern der Siechenden und Verstorbenen, Brand, Mord und Aufruhr gegen die Barone und Grafen (denn diesen wird die Schuld an allerlei Unbilden im Wilden Süden am ehesten gegeben), hier und da die Verbrennung einer vermeintlichen Hexe und vor allem keine Garde, die die Ordnung aufrechterhält – das namenlose Chaos hält seinen triumphalen Einzug im Gefolge der Seuche.

Die reichen Leute, die der Pest noch nicht verfallen sind, verlassen ihre Villen kaum, und wenn, dann mit essiggetränkten Schnabelmasken vor Mund und Nase; die Medici sind so ratlos wie die Peraine-Geweihten (zumal diese Seuche eine dämonische ist), und die Fürsten haben sich längst auf ihre Landgüter geflüchtet. Und wenn nun noch Gerüchte über die Zustände im Süden nach Vinsalt dringen und umgekehrt, dann scheint der Weltuntergang vollkommen. Den Helden ziehen zahllose Menschen auf den Straßen nach Norden entgegen, und oftmals scheint es, als wären die Abenteurer die einzigen, die den Weg nach Süden wagten. Die schnellsten – die nämlich, die das wenigste Hab und Gut zu verlieren haben – sind die zahllosen Pilger des Lieblichen Feldes und die Bettler, Gaukler, Pflücker und Tagelöhner, zerlumpte Gestalten, die vor den Wechselstationen an der Kronstraße ihre Nachtstatt aufschlagen, um Gaben flehen und den Vorbeieilenden (den Abenteurern also) schauerliche Mären künden. Sodann folgen Bauern, die ihr Eigen auf den Karren geladen haben und das dürre Maultier davor mit

Stockschlägen unerbittlich vorantreiben, endlich die Edelleute, die ein vielköpfiges Waffengefolge und Gesinde, Reit- und Packpferde sowie Kutschen voll von Truhen, Säcken und Kisten mit sich führen, um die wertvollsten Schätze des Geschlechts zu retten.

Je weiter die Helden nach Süden gelangen, desto weniger Reisende und Flüchtlinge kreuzen jedoch ihren Weg: Die Fürstengarden gehen daran, die Straßen und Wege für jedermann zu sperren, die Städte schließen die Tore, ein jeder ist verzweifelt versucht, die Pest von sich fernzuhalten.

Schließlich ist gar niemand mehr anzutreffen: Nur noch Aussätzige kauern am Wegesrand, dem Tode geweiht, fiebernd und mit zitteriger Stimme zu den Zwölfen flehend, außerhalb eines Weilers eingepfercht, oder bestenfalls in der Obhut der Peraine-Geweihten: von roten Beulen übersät, halb oder gänzlich nackt, ein Bild des schieren Jammers. Die Peraine-Geweihten mühen sich, den Kranken zu helfen – tupfen den Schweiß von der Stirn, flößen den Entkräfteten Suppe ein, waschen und salben die Toten und haben auch für die reisenden Helden ein freundliches Wort übrig, während ein Leichenfuhrwerk vorüberrumpelt. In unförmige, kalkbestäubte Säcke gehüllt stapeln sich die Leiber der Toten auf der Pritsche des Karrens. Letztlich dürfen auch die Plünderer und Leichenfledderer nicht verschwiegen werden, von der Keuche gezeichnete Kreaturen, die sich von dem am Leben halten, was sie den Opfern der Pest stehlen, und die zahlreichen Opfer der Pest, die noch unbestattet den Weg der Helden säumen.

Fordern Sie Ihre Abenteurer bis zum Rande ihrer Lebens- und Astralenergie und gönnen Sie ihnen im Laufe des Abenteuers niemals lange Ruhe. Geben Sie ihnen das Gefühl, für eine fast verlorene Sache zu streiten (aber nicht als unverletzbarer Mittelpunkt, sondern – ganz im Gegenteil – als äußerst verletzbares Werkzeug des Guten), und gönnen Sie ihnen nur kurze Momente der Freude – etwa die Nacht zu Arivor und das Fest auf Altenarenkis.

Das Wetter

Lust und Laune eiliger Reiter sind in nicht unerheblichem Maße vom Wetter abhängig, das denselben zu schaffen macht – auch aventurische Helden schätzen es nicht, tagelang in strömendem Regen einherzureiten ...

Wenn Sie das Wetter dem Zufall überlassen wollen, können wir Sie auf die Wettertabellen im **Handbuch für den Reisenden** verweisen. Stimmungsvoller wäre es hingegen, wenn sie das Wetter der jeweiligen Handlung anpassen. So kann die fiebrig schwüle Luft heißer Sommertage, kurz vor einem erlösenden Gewitter, recht gut zur unheilswangeren Zeit passen.

Episode II: Das Siegel Dom Piros

Meisterinformationen:

Für die Helden geht es in dieser Episode darum, sich in Schloß Baliiri einzuschleichen und das Kronsiegel – in dem guten Glauben, es handle sich um das Siegel des Piro von Chalinba – zu stehlen.

Allerdings wäre ein allzu plumpes Vorgehen seitens der Helden weder dem bedeutendem Schauplatz angemessen, noch sehr erfolgversprechend. Vielmehr sind eine geschickte Planung und ein 'elegantes' Vorgehen wünschenswert.

Für die Helden bedeutet dies, daß sie zunächst eine Möglichkeit finden müssen, ins Schloß zu gelangen. Dann gilt es, sich eine Verkleidung zuzulegen, die es ihnen mit einem gehörigen Maß an Hochstapelei ermöglicht, ungestört den Aufbewahrungsort des Siegels herauszufinden und schließlich den eigentlichen Diebstahl durchzuführen. Kurz und gut, die Spieler können hier ihre ungebändigte 'kriminelle Energie' nach Herzenslust ausleben ...

Auf Sie als Meister kommt allerdings ein Aufwand an Vorbereitung bzw. Eigenarbeit zu, der alle anderen Kapitel des Abenteuers übertrifft. Es wurde nämlich bewußt auf die genaue Festlegung solch feiner Details wie der Dauer eines Rundgangs der Schloßwache, des Zeitverlusts bei Mißlingen von Proben auf Schlösser Knacken etc. verzichtet, um die Spieler in ihren Handlungsmöglichkeiten nicht allzusehr einzuschränken. Passen Sie die Gegebenheiten im Schloß (Anzahl der Wachen usw.) der Stärke und dem Einfallsreichtum Ihrer Gruppe an. Sie finden in dieser Episode neben der Beschreibung des Schauplatzes und des Zeitrahmens daher Anregungen und Hinweise, die Ihre Spieler hoffentlich auf einen phexwürdigen Plan bringen – der allerdings erst durch Ihre Mühe zu einem wahren Meisterstück werden kann.

Informationen über eine vielversprechende Vorgehensweise, was das Hineingelangen und die Verkleidung betrifft, finden Sie bei den jeweiligen Gerüchten und Ereignissen. Näheres zum Diebstahl und wie Sie mit magiebegabten Helden verfahren, lesen Sie bitte im Kapitel **Der Raub** und dessem Anhang nach. Bedenken Sie bitte, daß die Flucht und die spätere

Behandlung der Helden bei ihrer zwangsläufigen Festnahme in **Episode III** immens von ihrem Verhalten im Schloß abhängt – erweisen sich die Helden als wahre 'Verbrecherkavaliers', werden die Mannen des Grafen und des Geheim-Siegelbewahrers nachsichtiger mit ihnen umgehen, als wenn sie zehn von deren Kameraden erschlagen haben.

Zum eigentlichen Geschehen: Auf Schloß Baliiri weilt derzeit eine brabakische Gesandtschaft, die mit hohen Vetretern des Horasiats über ein mögliches Bündnis gegen Al'Anfa verhandelt, schließlich ist das bosparanische Verhältnis zur Perle des Südens, nach dem Überfall auf die Seidenkarawane (s. **Aventurischer Bote** Nr. 57 – 58), mehr als gespannt. Zu Ehren der wichtigen Gäste hat der Schloßherr ein buntes Programm an Lustbarkeiten aufgeboten, zu dem auch viele liebeleiche Adelige nach Baliiri strömen. Die große Gesellschaft erleichtert den Helden das Eindringen und den Aufenthalt im Schloß erheblich.

Der Maskenball am Abend des ersten Tags auf Baliiri bietet den Helden eine gute Gelegenheit, sich relativ ungestört im Schloß umzusehen. Angesichts der unzähligen Räume bleibt die erste Suche jedoch wahrscheinlich fruchtlos. Am nächsten Morgen veranstaltet der Graf den brabakischen Gästen zu Ehren einen Wettstreit in allerlei rondrianischen Disziplinen. Beim Lanzengang wird der Sohn des kaiserlichen Staatsministers und Erzherzogs von Yaquiria, der junge Ralman Firdayon, schwer verwundet (siehe Kapitel **Ein Unglück**) – und sollten die Helden dem Prinzen zu Hilfe eilen, so können sie einen Fürsprecher gewinnen, den sie in der anschließenden Episode **Der Kaiserin Zorn** bitter nötig haben werden. Am selben Tag sollten den Spielern die entscheidenden Hinweise für den Diebstahl zukommen. Die Zeit wird jetzt knapp, da das Siegel zusammen mit den ausgehandelten Verträgen am Mittag des dritten Tages nach Aldyramon gebracht werden soll.

Während dessen begibt sich Dom Phrenos seelenruhig nach Perainidal, um im Landhaus seines Freundes Pulpio ay Oikaldiki-Korden den Ausgang seiner Intrige abzuwarten.

Auf ins Schloß (Erdstag, 6. Rondra, nachmittags)

Allgemeine Informationen:

Unter der Sonnenglut der letzten Tage recht staubig geworden, schlängelt und windet sich die Straße nach Baliiri dahin, an einem Zufluß des alten Onkelchen Yaquir entlang, der in seinem Bett gemütlich dahinplätschert. Wein und Obst gedeihen hier vortrefflich, und sich im Wind wiegende Zedern spenden euch kühlen Schatten. Fedrige Wolken sprenkeln den Himmel über euch, wo eine Gabelweihe auf regungslosen Schwingen ihre Kreise zieht.

Gerade führt ihr die Pferde um eine letzte Windung des Weges herum, und aus dem duftigen Zypressenhain heraus könnt ihr in der Senke unter euch einen ersten Blick auf das Ziel der Reise werfen: In der Ferne schimmern die weißgetünchten Mau-

ern und roten Ziegeldächer des Schlosses Baliiri – Inbegriff des sorglosen und unbeschwerten Landlebens – aus dem Grün der Felder, Wiesen und Wälder hervor.

Spezielle Informationen:

Ein letztes Mal die Pferde angespornt, und der Abstand zum farbenprächtigen Schloß schwindet mehr und mehr dahin. Noch sind die ländlichen Geräusche um die Helden herum zu vernehmen, gestört allein durch den trabenden Hufschlag der Pferde – das Krächzen der kreisenden Gabelweihe, das leise Rauschen des Windes über den Hügeln, das ferne Ding-Ding-Ding vom Dengeln einer Sense auf einem Stein. Irgendwo macht jemand Heu.

Endlich nimmt ein Fuhrwerk die ganze Breite des Weges vor den Questadores ein. Schwer beladen mit großen Fässern aus Bosparanjenholz, kommt der Karren leidlich voran. Wenn die Helden vorsichtig am Rande des Weges an dem Hindernis vorbeiziehen, können ihr die feine Aufschrift am Wagen entziffern: »Weingut Bardolicella – K.u.K. Hoflieferanten« steht dort in verblässenden Lettern geschrieben.

Nachdem wieder die ganze Breite der Straße zur Verfügung steht, geht es flugs voran. Bald ist einen Platz gefunden, der einen vorteilhaften und umfassenden Ausblick auf die Mauern des Schlosses bietet:

Ein stetiges Kommen und Gehen herrscht am alten Tor, ständig rumpeln mit verschiedensten Waren beladene Leiterwagen in den Hof, um ihn kurze Zeit darauf wieder mit leeren Ladeflächen zu verlassen. Zwei Wachen stehen, gelangweilt auf ihre Hellebarden gelehnt, vor dem Tor und lassen den Hoflieferanten, den ihr überholt habt, ungefragt passieren. Lediglich als die prächtige, wappengeschmückte Carrozza eines Adligen naht, nehmen sie Haltung an, um den Weg nach kurzer Befragung freizugeben.

Meisterinformationen:

Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollten Ihre Spieler sicherlich darüber beraten, wie sie am geschicktesten in das Schloß gelangen. Die folgenden Beispiele sind natürlich nur eine kleine Auswahl an Ideen, also seien Sie auf alles gefaßt:

- Die Helden könnten z. B. das Gefährt eines der unzähligen Hoflieferanten in ihre Gewalt bringen. Bedenken Sie dabei, daß ein beraubter oder entführter Kutscher irgendwann Meldung macht bzw. vermißt wird. Besser wäre es, den Fuhrknecht mittels Zauberei von seiner tiefen und ehrlichen Freundschaft zu den Charakteren zu überzeugen. Gleiches gilt, wenn die Abenteurer die Kutsche eines Adligen rauben.
- Sollten sie außerdem die Identität des Beraubten annehmen, könnte es sein, daß Bekannte des Entführten unter den Gästen weilen, die sich über das veränderte Aussehen ihres Freundes mehr als nur wundern ...

● Ohne Gewalt kommen die Spieler hinein, wenn sie dreist-frech und kaltblütig in die Rolle eines fiktiven Edelmannes und seines Gefolges schlüpfen, der den Lustbarkeiten zu Ehren der Gesandtschaft beiwohnen will. Dies ist eine relativ sichere Verkleidung, da kaum ein Hofschreiber zugeben würde, er hätte vergessen, den vielgeschätzten, ehrenwerten, hochdekorierten Signor von ... aus dem Königreiche Dröl auf der Gästeliste einzutragen ...

● Die Helden könnten sich auch als Gesindeleute ausgeben, die, wie man (s. Kapitel **Gerüchte in der Gesindeküche**) erfahren kann, in großer Zahl für den bevorstehenden Ball angeworben werden.

● Vielleicht wollen die Helden auch des Nachts über die Mauer des Schlosses klettern, was ihnen angesichts der Größe des Gartens nach einigen Hindernissen, für deren Auftauchen Sie allein zuständig sind, wohl gelingen wird.

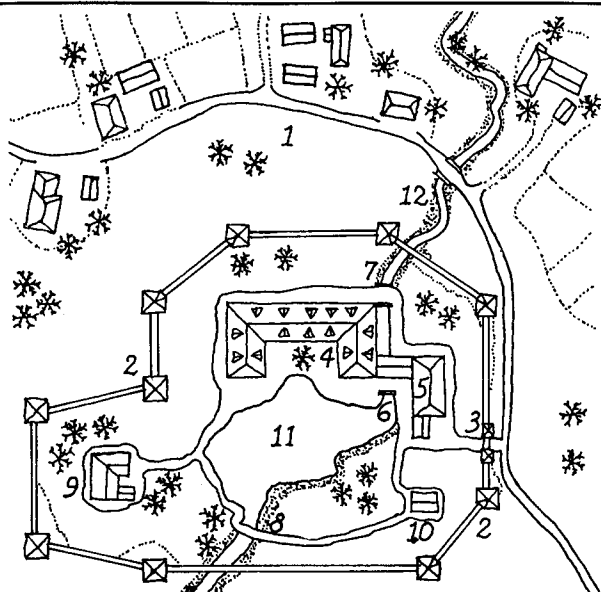
Sollte den Spielern partout nichts einfallen, dann könnten Sie ihnen mit folgendem Ereignis unter die Arme greifen: Ein Wagenzug aus drei Kutschen zieht gerade an den Helden vorbei, als plötzlich die Pferde des vordersten Gefährts durchgehen (einem aufmerksamen Helden mag aufgefallen sein, daß sich eine Wespe in die Nüster eines Pferdes verirrt hatte). Der Kutscher ist nicht mehr in der Lage, das Fuhrwerk in den Griff zu bekommen, so daß es an Ihren Recken liegt, die mörderische Fahrt zu stoppen, bevor sie im Graben oder an einem Baum endet. Wenn es den Helden (nach einigen Reitproben) gelingt, die Kutsche anzuhalten, so sehen sie sich zehn äußerst dankbaren Musikern der kaiserlichen Hofkapelle gegenüber. Die Spielleute sind von den Heldinnen und Helden höchst angetan und schmuggeln sie – was sie für einen grandiosen Streich halten (und nicht ohne frivole Gedanken) – auf ihren Wagen ins Schloß.

Allgemeine Informationen:

Der feine weiße Kies der Auffahrt zum Schloß knirscht unter euren Schritten. Staunend erkennt ihr, daß allein die Wasserspiele rund um den See und der Delphinbrunnen in der Mitte

Schloß und Dorf Baliiri

- 1 Das Dorf
- 2 Wehrmauer und -türme
- 3 König-Barjed-Tor
- 4 Das Schloß
- 5 Kapelle PRAios' und Horas'
- 6 König-Khadan-Brücke
- 7 Königin-Elissa-Brücke
- 8 Die Schwanenbrücke
- 9 Gesindehaus und Garnison
- 10 Efferdgrotte und Gargyle
- 11 Der Schwanensee
- 12 Der Bach



so reich, so verschwenderisch verziert sind wie manch ein mittelreichischer Adelssitz. Der im Kusliker Stil gehaltene Garten muß sicherlich von einem ganzen Heer Bediensteter gepflegt werden. Als ihr die Halle der Zwölfe umrundet habt, erstreckt sich das Schloß endlich in seiner ganzen Pracht vor euch. Das Erdgeschoß des Hauptflügels öffnet sich zum Innenhof hin in einen von zahllosen weißen Marmorsäulen gestützten Arkadengang (zwischen den einzelnen Bögen verwehren filigran geschmiedete, reich vergoldete Gittertore den Einlaß, die allesamt Szenen aus der Jagd zeigen), während die Seitenflügel von großen, rechteckigen Glasfenstern lichtdurchflutet werden. An den oberen Stockwerken zeigen sich zwölf Wandpfeiler, in die kundige Bildhauer die Gesichter der Zwölfe und ihres Gefolges gemeißelt haben. Die starre Symmetrie wird jedoch von Loggien und zierlichen Statuetten, den steinernen Abbildern der Gräfinnen und Grafen von Baliiri von einst, aufgelockert. Deutlich heben sich die roten Ziegel des Daches, von zierlichen Fenstern allerorten und einer Gaube über dem Portal unterbrochen, von der hellen Front der unteren Stockwerke ab.

Meisterinformationen:

Ehrfürchtig sollten die Helden die Stufen zum Eingangsportal hinaufschreiten.

Im Wandelgang und durch die Säle des Erdgeschosses eilen Dutzende von Dienern, Mägden und Küchenjungen in scheinbar heillosem Durcheinander hin und her. Während sich die südländischen Gesandten und die Räte der Kaiserin zu Verhandlungen zurückgezogen haben, bereiten die Bediensteten alles für den am Abend stattfindenden Maskenball vor: Blumenschmuck wird herbeigeschafft, Girlanden werden im Schwurssaal aufgehängt und dergleichen mehr. Der Empfang der Helden hängt von ihrem jeweiligen Weg ins Schloß ab:

- Treten die Helden als Adlige auf, so weist ihnen der offensichtlich überlastete Schreiber ein Zimmer für die Dauer der dreitägigen Lustbarkeiten im Gästehaus (auf dem beiliegenden Plan nicht abgebildet) zu. Er teilt ihnen weiterhin mit, daß der große Ball, Höhepunkt des Festes, zur achten Abendstunde beginnen wird. Anschließend können sich die Helden nahezu ungestört im Schloß bewegen, jedoch hat selbst ein Gast von Stand in den geheimen Gemächern des Grafen und der übrigen Edelleute nichts verloren und wird, sollten ihn die Wachen dort antreffen, durchaus Verdacht erwecken.

- Haben sich die Spieler als Gesinde beworben, so müssen sie zunächst unter den kritischen Augen des Küchenmeisters einen kleinen Probelauf bestehen. Stellen sie sich beim Servieren, Abräumen (verlangen Sie ein paar *GE-* und *FF-Proben*) usw. leidlich geschickt an, so wird ihnen ein Quartier in den Dienerkammern unter dem Dach (im vierten Geschoß) zugewiesen. Die Bewegungsfreiheit der Helden ist ebenfalls recht groß, aber angeworbene Hilfskräfte werden freilich mißtrauischer beäugt als Adlige. Dasselbe gilt für den Fall, daß sich die Helden den Musikern angeschlossen haben.

- Als Hoflieferanten getarnte Spieler wird der flachsblonde, rotgesichtige Schreiber äußerst mürrisch empfangen. Nachdem er die gelieferten Waren umständlich aus den unzähligen

Listen gestrichen hat, schickt er sie zur Auslieferung in die Küche. Die Helden sind zwar so in das Innere des Schlosses gelangt, müssen sich aber noch entsprechende Kleidung 'besorgen', damit sie sich dort auch ungehindert bewegen können. Vor demselben Problem stehen Abenteurer, die auf anderen Wegen in den Palazzo gelangt sind. Es bietet sich z. B. an, Dienergewänder aus der Putz- und Flickstube zu entwenden, gleichwohl könnte man die Gaderobe der Gesandtschaft oder des Grafen heimlich um ein paar Stücke erleichtern.

- Treten die Helden gar als brabakische Diensten in den Gemächern und Gängen auf, hat das den Vorteil, daß die Wachen der Ausrede, man habe sich halt verlaufen, eher Glauben schenken. Andererseits sollte man, sofern man nicht das Gewand eines unbedeutenden Brabaker Knechts trägt, den Gesandten des südlichen Königreiches tunlichst aus dem Weg gehen, da diese die eigenen Bedienten größtenteils kennen. Genausowenig wie man sich in das Lieblingswams des Grafen oder eines anderen Adligen hüllen sollte, die solche Stücke zweifellos wiedererkennen würden.

Machen Sie im folgenden aus der Suche nach dem Siegel eine aufregende Schloßführung anhand der Beschreibung von Baliiri. Lassen Sie hierbei die Helden die Wichtigkeit der Gesandtschaft durch das Auftauchen erschöpfter Boten und dahineilender Bedienster deutlich spüren. Setzen Sie Ihre Spieler unter Druck, erinnern Sie sie an die ständige Gefahr, in den kaiserlichen oder gräflichen Gemächern als Eindringlinge entdeckt zu werden.

Spielen Sie den Helden die entscheidenden Hinweise in den Kapiteln **Phexens Fingerzeige** dann zu, wenn Sie dies für stimmungsvoll halten. Unsere Spieltests haben ergeben, daß die Spieler das Siegel vornehmlich in den Gemächern des Grafen zu Baliiri vermuten – die Suche sollte sich also länger hinziehen. Mit fortschreitender Dauer nimmt gleichwohl die Wahrscheinlichkeit, daß die Maskerade ihrer Helden entlarvt wird, in beängstigendem Maße zu.

Gerüchte in der Gesindeküche

- Ein fröhlicher Hoflieferant: "Hohe Gäste weilen derzeit auf Baliiri – ja, ja, der Graf überschlägt sich förmlich vor Gastfreundschaft. Jeden Tag bietet er dem Besuch neue Lustbarkeiten. Heute abend soll ein Maskenball stattfinden, wozu auch der Adel der Umgebung eingeladen scheint – wer sollte sonst wohl die ganzen Weinfässer leeren, unter deren Gewicht mein Fuhrwerk ächzt?"

- Mürrische Bauern auf den Feldern: "Schaut sie euch an, die edlen Herren und Damen" – verächtlich spuckt der Sprecher aus – "wie sie in ihren Karossen in das hohe Haus strömen – dort fressen und saufen sie das Beste vom Besten und huren herum, während wir bei Weizengrütze und Wein darben. Der Hurerei und Völlerei überdrüssig, lassen sie ihre Hunde los und trampeln mit ihren Gäulen auch noch unsere Äcker kaputt, nur um einen Hirsch oder einen mickrigen Fuchs zu erlegen!"

- Junge Burschen und Mädchen auf dem Weg zum Schloß: "Ja, die Herrschaften brauchen zur Zeit zusätzliche Hände.



Bist du artig und geschickt genug, darfst du vielleicht sogar das Essen im Horassaal auftragen. Lohn? Einmal den Bauch richtig vollschlagen und das Schloß von innen gesehen haben, ist doch Lohn genug!"

● Ein Gardist: "Ich kenne mich in der hohen Politik ja nicht aus, aber" – er beginnt zu flüstern – "jedesmal wenn die Brabaker unter sich sind, streiten sie, daß die Fetzen fliegen. Wie sollen die mit uns einig werden, wenn sie nicht mal untereinander eins sind?"

● Eine Kammerzofe: "Ihr habt den Südländer mit den dunklen Augengläsern gesehen? Ich sage Euch, der ist nicht geheuer, trotz der Unmengen Duftwasser, die er auf sich schüttet, stinkt es in seinem Zimmer, als hätte er tote Fische unter dem Bett versteckt!"

● Ein wütender Koch: "Das Essen zu lasch, meine Soße zu fad – was bilden sich diese Kriecher Mirizions eigentlich ein? Nur weil man billig an Gewürze kommt, braucht man doch nicht solche Massen fressen, daß einem die Zunge verreckt: meine Soße zu fad, meine Soße ..."

Maskerade allenthalben (später Abend)

Allgemeine Informationen:

Stetig strömen Gäste durch die großen Flügeltüren in den himmelhohen Schwursaal, ausgefallen und farbenfroh sind die Verkleidungen der Signoras und Signores. So trefflich und aufwendig ausgestattet ist die Menge, daß man das Geschlecht, den Stand oder das Alter des einzelnen kaum mehr errahnen kann. Pünktlich zur achten Stunde schreitet eine in schillernde Aves-

federn gehüllte Gestalt im gestelzten Schritt durch den Saal. Das Gesicht völlig unter einer Halbmaske aus buntem Federkleid und einem langen Schnabel verborgen, begrüßt der Sprecher die Gäste mit fester und klarer Stimme. Nur von kurzer Dauer solle seine Rede sein, und gleich würden die Musici aufspielen und der fröhliche Reigen beginnen. Trotz der gegenteiligen Ankündigung ziehen sich die Begrüßungsworte arg in die Länge – endlich läßt sich der Redner einen goldenen, juwelenbesetzten Trinkpokal darreichen und leert denselben auf das Wohl der Brabaker Gesandtschaft in einem Zuge. Ein Echsenwesen, grünlaserte Schuppen sind auf samtenes Blau genäht, raunt euch zu: "Rahja möge uns erhören und des Grafen Deriago Rede schnell enden lassen, an der Stimme erkenne ich ihn – wohl weiß ich auch, daß er große, geschwätzigte Worte über alles schätzt!"

Nach einer Weile setzt wirklich die Musik ein, eine Kuslikana, die der Graf und eine – als Quellnymph verlarvte – Signora gemeinsam eröffnen, bevor die meisten der Anwesenden es den beiden gleichtun.

Meisterinformationen:

In die Rolle eines Avesvogels ist der Graf also geschlüpft. Nun, den Feind erkannt, können die Helden sich vorsichtig an Dom Deriago heranpirschen. Vielleicht läßt der Spitzbube ja ein unachtsames Wort fallen.

Nach einigen Drehungen und Partnerwechseln während der Tänze oder der Überwindung anderer Hindernisse – seien Sie frei beim Erfinden – gelangen die Helden schließlich in die Nähe des Avesvogels, sofern sie dies wünschen.

Allgemeine Informationen:

Endlich, nur wenige Schritte trennen euch noch vom Grafen zu Baliiri – wie gut, daß euch die nächste Wendung der Kuslikana sogar auf Armeslänge an den Schuft heranbringt. Gleichwohl stößt von links eine weitere Person dazu. In die weiten Mäntel eines tulamidischen Sultans gewandet und verschleiert, ist außer den pechschwarzen Augen nichts von seinem Gesicht zu erkennen. Höflich wird sich vor dem neuen Partner verneigt und siehe da, leise und doch zu laut zischend wechseln der schräge Vogel und der Sultan einige Worte: »Ist das unheilvolle Stück vorbereitet?« – »In den richtigen Händen wird es einen edlen Mann trefflich ins Unglück stürzen!«

Die Musik hebt an, die Tänzer trennen sich, und im Gewimmel verliert ihr den Grafen und seinen finsternen Schergen endgültig aus den Augen. Es wird Zeit, das Siegel zu suchen.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten am Anfang dem Ball durchaus noch beiwohnen, so daß sie das Gespräch der Männer belauschen können. Weisen Sie Ihre Spieler darauf hin, daß sie als Adlige ihre gesellschaftlichen Verpflichtungen zu erfüllen haben bzw. als Dienstboten zunächst im Saal arbeiten müssen: Bosparranjer und Wein ausschenken, auf großen Tablett Fruchtor oder Sahnetörtchen reichen, überflüssige Kleiderstücke fort-schaffen usw.

Benötigen die Helden eine passende Verkleidung für den Ball (wir gehen einmal davon aus), so lassen Sie sich von den Spielern beschreiben, wie sie an eine gelangen wollen (aus den Trophäen des Jagdzimmers ließen sich z. B. Tiermasken fer-

tigen, vielleicht verfügt man über den Spruch OHNE AHLE, FADEN, NADEL). Erst später können die Abenteurer sich dann in aller Ruhe im Schloß umsehen, während im Saal tüchtig gefeiert, getanzt und geplaudert wird.

Hat die Heldenruppe keinen zwingenden Grund, am Ball teilzunehmen, oder will sie den Grafen nicht beobachten, können Sie das zu belauschende Gespräch an einen anderen Ort, z. B. in den Garten oder in eine dunkle Ecke des Korridors, verlegen.

Die geheimnisvolle Konversation zeigt, daß neben den Helden auch andere Personen nicht nur zum Vergnügen im Schloß weilen und ihre eigene Tagesordnung verfolgen. Das Ereignis sollte die Spieler eigentlich nur auf eine falsche Fährte locken bzw. den Verdacht, der Graf führe Übles im Schilde, festigen. Im Glauben allerdings, den Grafen belauscht zu haben, irren die Spieler, denn bei den Männern handelt es sich um den Gesandten Sandro Charazzar (**Freund und Feind**) und einen Agenten der Fürstin Kusmina, die beide zu den Freunden Al'Anfas zählen. Einer der Männer trägt lediglich ein ähnliches Kostüm wie Graf Deriago – zum Glück ist den wenigsten dieser peinliche Zufall aufgefallen. Die geheimnisvollen Worte beziehen sich auf ein Attentat, das dem brabakischen Gesandtschaftsführer Flaminio De Sylphur gilt, statt dessen jedoch den Prinzen Ralman ereilen wird (**Ein Unglück**). Kommen die Questadores auf die Idee, besagte Herren zur Rede zu stellen, so ist das ohne Aufsehen unmöglich, da sich beide stets in Gesellschaft bewegen, außerdem – wer wollte sich schon mit dem Löwen in seiner eigenen Höhle anlegen?

Der zweite Tag (Markttag, 7. Rondra)

Am nächsten Morgen ziehen sich die Vertreter beider Reiche zu weiteren Beratungen zurück, anschließend finden diverse Waffenspiele statt. Am späten Nachmittag werden wiederum Verhandlungen abgehalten, die für das Konzert unterbrochen werden.

Die 'adligen' Questadoren können bereits die frühen Stunden zur weiteren Suche nutzen, während Aushilfskräfte zunächst beim Aufräumen und Säubern des Ballsaales helfen müssen.

Ein Unglück (mittags)

Spezielle Informationen:

Für den heutigen Tag hat das Protokoll verschiedenste Schau-spiele zur Erbauung der Gäste vorgesehen. Hatten sich die Südländer bei den morgendlichen Klingenkämpfen noch als zähe Gegner erwiesen, so machen sie bei den Reitspielen zur Rondra-stunde eher eine jämmerliche Figur.

Stets zwei Edle, der eine aus Brabak, der andere aus dem Reiche – umringt von den staunenden Knappen und Wachen, Knechten und Mägden – reiten gegeneinander in ihren schimmernden Rüstungen und messen spielerisch ihre Kräfte. Auch wenn meist der Gast hinterher im Staube liegt, sehen diese das gelassen und scherzen lauthals, daß sie den langen Auslauf der

Pferde wegen des dichten Dschungels daheim nicht gewöhnt seien. Doch plötzlich ertönt ein markerschütternder Schrei: Ralman von Yaquiria, der Sohn des Erzherzogs und Staatsministers, ist schwer zu Boden gestürzt. Ein Stück abgebrochener Turnierlanze ragt aus des jungen Mannes Schulter, der Sand der Turnierbahn färbt sich zusehends rot von seinem Blut. Die übrigen Kombattanten halten entsetzt inne, doch niemand scheint dem Herzogssohn augenblicklich Hilfe angedeihen lassen zu wollen ...

Meisterinformationen:

Wenn die Helden Ralman zur Hilfe eilen, stellen sie fest, daß die Wunde in der Tat gefährlich ist. Bei einem TaW: *Heilkunde Wunden* von weniger als 6 sollten die Helden lieber davon ablassen, dem Jüngling helfen zu wollen – eine erfolgreiche Talentprobe sollte ihnen diese Erkenntnis offenbaren. Fahren die Helden mit der Behandlung fort, wird eine *Probe +10* fällig. Versagen die Helden, vermag schließlich der Hofmagus, den jungen Ralman zu retten, und der Erzherzog schätzt al-lenthalben das beherzte Eingreifen der Helden.

Sollten die Bemühungen der Abenteurer zum Erfolg führen, steht der Herzog tief in deren Schuld und zeigt sich auch dementsprechend erkenntlich (plaziert sie während des Mahls



an seiner Seite, lädt sie in seine Gemächer ...). In etwas abgeschwächter Form gilt das auch, wenn die Helden dem Hofmagus wohlweislich nur zur Hand gehen.

Auf jeden Fall wird den Lebensrettern des Herzogensohnes im Schlosse niemand den Weg verwehren wollen!

Wenn Sie wollen, können Sie hier weitere Anzeichen für eine kuslikanische Intrige legen, die allerdings erst im Abenteuer **Shafirs Schwur** tatsächlich eine Rolle spielen wird. Untersucht ein Held die abgebrochene Lanze, so stellt er bei gelungener Talentprobe (auf *Lanzenreiten*, *Holzbearbeitung* oder *Sinneschärfe*, jeweils +8) fest, daß die Lanze augenscheinlich so präpariert wurde, um – nach dem unvermeidlichen Splintern des Lanzenschaftes auf dem Schild – eine gefährliche Spitze stehenzulassen, die das Rüstzeug des Opfers ohne weiteres durchdringt. Ohne Beweise wird den Helden allerdings niemand Glauben schenken, und für lange Nachforschungen dürfte ihnen ohnedies die Zeit fehlen.

Phexens erster Fingerzeig (in irgendeinem Saal im Schloß, am zweiten Tag)

Allgemeine Informationen:

Einen gar grotesken Anblick bietet der sich auf dem Parkett verrenkende Kämmerling. Seinen Arm tief in ein Loch im Boden versenkt, scheint er tastend nach etwas zu suchen, während eine

Dame ihm besorgt dabei zusieht. Nach kurzer Zeit hat er das Verlorene gefunden und überreicht der Dame einen funkelnden Ohrring. "Wißt Ihr, Donna, dies war nicht das erste und wird wohl auch nicht das letzte Geschmeide gewesen sein, das in den Dampfrohren verschwindet." Erleichtert bedankt sich die südländische Gesandte, um solch eine handelt es sich wohl, trägt sie doch ein hüfthoch geschlitztes Seidenkleid ähnlich der alananischen Mode, das ihre schlanken, gebräunten Beine rahmgeféllig entblóßt.

Meisterinformationen:

Erkundigen sich die Helden nach den seltsamen, mit runden Messingdeckeln verschlossenen Löchern im Fußboden, so erfahren sie, daß es sich dabei um Lüftungsschlitze der Heizung handelt (**Die Schauplätze**). Die Szene soll die Helden auf den Gedanken bringen, das Siegel durch die Heizungsrohre aus seinem Versteck zu entwenden (**Der Raub**). Über die Edelfrau läßt sich leicht in Erfahrung bringen, daß es sich um die Brabaker Gesandte Marchesca du Berilis handelt.

Die Zeit wird knapp (abends)

Spezielle Informationen:

Heute nacht erklingt der Schwursaal in der vollen Kunst der kaiserlichen Hofkapelle. Sämtliche samtbespannten Sessel sind eingenommen von den hohen Herrschaften beider Reiche, umringt von Günstlingen und Dienern, und gerade hebt ein tosender Applaus beim Publikum an, während die Musiker sich artig verbeugend eine Pause ankündigen. Zwei edle Herren, der eine wie ein Landadliger gekleidet, der andere ein Ritter im blauen Wappenrock mit einem goldenen Adler darauf, nutzen die kurze Gunst der Begeisterung und schleichen als erste aus dem Saal: "Abbastanza, alter Freund, kommt an meine Brust", spricht der Blaugewandete, "bei Rondra, was gäbe ich dafür, morgen an Eurer Seite zur Jagd auszureiten – doch mein Befehl ist's, ein wichtiges Utensil nach Aldyramon zu bringen." – "Ach, Targe, allzuoft ist unsre Pflicht nicht unsre Freude – doch laßt uns zum Mahle eilen, ehe es der restlichen Meute anheimfällt."

Meisterinformationen:

Bei dem 'wichtigen Utensil' handelt es sich natürlich um das Siegel, das kurz nach dem Auszug des Heeres nach Aldyramon gebracht werden soll (**Der Raub**).

Phexens zweiter Fingerzeig (am zweiten Tag nachts)

Allgemeine Informationen:

Wieder habt ihr ein Gemach vergeblich nach dem Siegel des Piro von Chalinba durchsucht, als Waffengeklirr und sich nähernde Schritte eure Aufmerksamkeit erregen.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten sich verstecken ... Verlangen Sie eine *Sich-Verstecken*-Probe +2: Kaum, daß die Helden hinter prächtigen Vorhängen, breiten Säulen oder wo auch immer verschwunden sind (Phexseidank könnte sich hier ein halber Lindwurm verbergen), umrunden auch schon zwei Cavallieri die Ecke des Ganges.

Allgemeine Informationen:

Bei einem der Herren handelt es sich, in ein prächtiges, geschlitztes Wams gekleidet, um den Grafen von Baliiri höchstselbst. Der andere hingegen ist mit einem prunkvollen Harnisch gerüstet und trägt einen goldenen Adler auf seinem blauen Wappenrock.

Zum Glück scheinen die zwei euch nicht zu bemerken, als sie gemächlich an euren Verstecken vorbeischlendern. Ihr haltet den Atem an, als sie euch so nahe kommen, daß ihr ihrem Gespräch folgen könnt:

“Verzeiht meine Zweifel, Dero Hochgeboren, doch ist das Siegel wirklich sicher verwahrt?” – “Seid beruhigt, Comto Raven-doza, ich habe einen meiner besten Männer, Kapitan Almeno, zur Bewachung abgestellt – daran kommt nicht einmal Gevatern Phex vorbei!”

Meisterinformationen:

Wenn Sie, werter Meister, die falsche Fährte aus **Maskerade allenthalben** aufgreifen wollen, können Sie erwähnen, daß die beiden Männer von Statur und Größe her durchaus den beiden Verkleideten ähneln.

Der Aufenthaltsort des Hauptmanns ist recht einfach zu ermitteln: Almeno von Messalanta (**Freund und Feind**) gehört als Hauptmann der gräflichen Wache zu den bekannteren Schloßleuten. Nach kurzem Fragen erfahren die Helden, daß er vor der Waffenkammer Wache schiebt. Sollte Ihnen dieser Hinweis auf das Versteck des Siegels nicht ausreichend erscheinen, so machen Sie Ihre Helden auf eine auffällige Anhäufung von Wachen vor der Waffenkammer aufmerksam.

Beobachten die Spieler nun die Waffenkammer, so erkennen sie, daß neben einem hünenhaften Krieger noch zwei weitere Gardisten Wache halten. Der Riese mustert argwöhnisch alles, was um ihn herum vorgeht. Lediglich als eine hübsche Magd einen Korb voll Wein und Kuchen vorbeibringt, läßt seine Aufmerksamkeit kurz nach, bevor er wieder (genüßlich schmatzend) in die Runde schaut.

Nachts werden die gräflichen Wachen von zwei schwer gerüsteten Rittern und einer Ritterin vom Orden des Goldenen Adlers abgelöst. Machen sie den Questadores die Verbindung zwischen diesen Rittern in den blauen Wappenröcken und dem Siegel, wenn nötig, deutlich, da der Hinweis des vorherigen Ereignisses **Die Zeit wird knapp** sonst unverständlich bleiben könnte. Nun, da das Siegel gefunden ist, können Ihre Spieler endlich mit der Planung seines Diebstahls beginnen (**Der Raub**).

Nach dem Konzert begibt sich der größte Teil der Schloßbewohner zu Bett, da für den nächsten Tag eine anstrengende Hetzjagd nach den – nicht minder anstrengenden – Verhandlungen in den Morgenstunden vorgesehen ist.

Der Raub (Praiostag, 8. Rondra)

Jetzt endlich ist die Gelegenheit gekommen, das Siegel den Händen der Schurken zu entreißen. Fast sämtliche Bewohner weilen auf den Wehrmauern des Schlosses, um die prachtvolle Jagdgesellschaft zu verabschieden.

Allgemeine Informationen:

Dutzende von Reitern haben sich im Hof des Schlosses zur gräflichen Hetzjagd, dem Höhepunkt der Lustbarkeiten zu Ehren der südländischen Gesandtschaft, versammelt. Vom Jagdfieber erfüllt, zerren die unzähligen Hunde an ihren Ketten, und als die Hörner mit klarem Schall die Hatz ankündigen, antwortet die riesige Meute mit wildem, nahezu einstimmigem Geheul. Kaum ist der letzte Laut verklungen, sind die Tiere los und heften sich mit weiten Sätzen an die Fährte des Wildes. Kurze Zeit später gibt der Graf das Zeichen zum Aufbruch und prescht – die Gesandten Brabaks bei ihm – der Reiterschar voran durch das offene Tor, dem Wild und den Hunden hintendrein.

Meisterinformationen:

Sicherlich werden ihren Spielern Dutzende von Möglichkeiten eingefallen sein, in die Waffenkammer zu gelangen. Der beste Zeitpunkt ist jedenfalls der Morgen des 8. Rondra, an dem die gesamte Gesellschaft zur großen Hetzjad auszieht.

Fast alle Bewohner befinden sich vor den Toren Baliiris. Somit blieben nur noch Hauptmann Almeno und seine Leute zu überwinden. Sollte Ihnen dies bereits zu schwierig erscheinen, so haben sich auch die Wachen vor der Waffenkammer, vom Hauptmann abgesehen, davongestohlen, um einen Blick auf die Reiterschar zu werfen, die aus dem Schloß zieht. Wie auch immer, die Flucht der Helden fiel in der allgemeinen Aufbruchsstimmung nicht weiter auf.

Dieser Umstand käme allen Gruppen zugute, die sich eine eher auffällige Diebstahlvariante ausgedacht haben. Zu den auffälligen Methoden zählen all jene, bei denen die Wachen vor der Waffenkammer ausgeschaltet werden, sei es mit List, Gewalt, Gift oder Zauberei. Selbst wenn die Abenteurer die leblosen Körper der Gardisten verstecken, wird das Fehlen der Bedeckung über kurz oder lang auffallen, so daß die Diebe nach vollzogenem Raub besser schnell verschwinden. Ein Ablenkungsmanöver hält die Gardisten ebenfalls nur für begrenzte Zeit vom Tatort fern.

Es wäre in unseren Augen hingegen schöner, würden sich die Questadores einen phexgefälligen Weg an den Beschützern des Siegels vorbei ersinnen. Stellen Sie die Wachmannschaft vor der Waffenkammer als erfahrene Kämpfer dar, von denen es jeder einzelne problemlos mit der halben Gruppe

aufnehmen könnte. Lassen Sie die Helden ruhig ein Täuschungsmanöver ausführen, auf das die erfahrenen Gardisten jedoch nicht hereinfallen. Zwingen Sie ihre Spieler quasi, einen Weg zu finden, durch den sie in die Kammer gelangen, ohne daß die Soldaten etwas davon mitbekommen. Außerdem hätte dies den Vorteil, daß sich die Abenteurer deutlich mehr Zeit zur Flucht lassen könnten. (Dabei fällt das Absetzen von der Jagdgesellschaft wiederum weniger auf als eine überstürzte nächtliche Abreise, sofern die Helden schon früher zuschlagen.) Liefе alles nach Plan, würde der Diebstahl jedenfalls erst am frühen Nachmittag des 8. Ronda entdeckt werden, wenn Comto Ravendoza die Türen der Waffenkammer öffnen läßt, um das Siegel auf den Weg nach Aldyramon zu bringen.

Folgende Vorgehensweise würden der Wachmannschaft höchstwahrscheinlich verborgen bleiben:

Variante A:

Die Helden dringen über die Heizungsschächte in die Kammer ein, sofern ein Zauberkundiger der Gruppe die entsprechenden Sprüche beherrscht (**Ein Wort zur Zauberei**)

Variante B:

Die Helden gehen von einem sich anschließenden Nebenraum (s. Grundriß) oder einem darüberliegenden Dienerräumchen (im Schlafzimmer des Grafen oder der Gräfin) geradewegs durch Wand oder Decke:

Die Charaktere geben sich als Künstler aus, die Fresken restaurieren wollen bzw. behaupten, daß sie die morsche Dekke über dem Waffensaal reparieren müßten. Bei entsprechender verkleidungsgemäßer Absperrung des Tatorts sollte ein geräuscharmer Mauerdurchbruch eigentlich gelingen. Die

günstigste Stelle bietet ein Kamin, der von beiden Räumen zugänglich ist und nur eine dünne Rückwand zum jeweils anderen Gemach aufweist.

Versuchen die Helden einen Grundriß des Schlosses zu erstellen, fällt ihnen auf, daß ein Rauchabzug vom Dach durch die Grafengemächer bis in den Waffen- und Jagdsaal im Erdgeschoß führt. Dieser Weg steht allerdings nur sehr schlanken oder entsprechend verzauberten Charakteren offen. Sollte die Gruppe diese Voraussetzungen nicht erfüllen, so könnten Sie einen fahrenden Schornsteinfeger auftreten lassen, der den Spielern eines seiner Kaminkinder für diesen Auftrag gegen eine horrende Summe (zehn Dukaten) überläßt. Die Kletterei, um auf das Dach zu gelangen, könnte bereits ein Abenteuer für sich sein.

Den Helden bleibt jedenfalls nicht viel Zeit: Am Abend zuvor konnten sie aufschnappen, daß ein kleiner Trupp abkommandiert wurde, um einen 'wichtigen Gegenstand' noch an diesem Tage nach Aldyramon zu transportieren (**Die Zeit wird knapp**). Der Zeitdruck dürfte damit immens sein, sei's denn, die Gruppe könnte natürlich auch deutlich früher als vom Plot vorgesehen zuschlagen.

Sollten die Helden im Schloß daran scheitern, das Siegel zu entwenden, so können sie immer noch den Transport des Siegels nach Aldyramon überfallen. In diesem Fall müssen Sie improvisieren: Da die Helden ja zwangsläufig verhaftet werden, können Sie die Abenteurer, falls sie sich wirklich über das Maß ungeschickt anstellen, bereits auf Baliiri dem starken Arm des Gesetzes übergeben; Phrenos überfällt dann kurzerhand den Transport des Siegels. In diesem Falle allerdings ist für die Helden die Handlung an dieser Stelle zu Ende – niemand wird sie damit beauftragen wollen, das Siegel zurückzuholen.

Ein Wort zur Zauberei

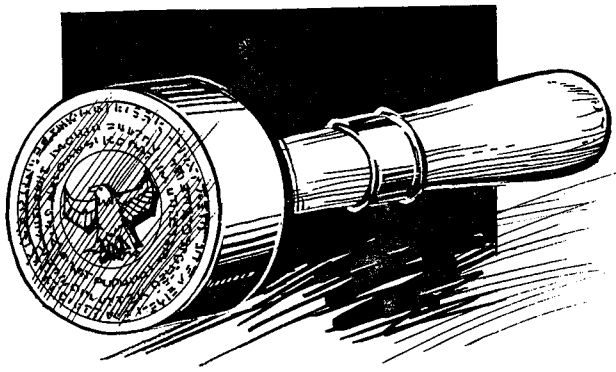
Durch den Einsatz von Hellsicht- oder Beherrschungszaubern könnten die Spieler das ganze Abenteuer scheitern lassen, nämlich dann, wenn sie die Männer des Siegelbewahres oder den Grafen von Baliiri mittels **IN DEIN TRACHTEN**, **RESPONDAMI** oder **BANNBALADIN** bzw. **IMPERAVI** verhören – andere Personen betrifft dies nicht, da sie nicht das geringste vom Kronsiegel wissen. Die Helden würden unvermeidlich herausfinden, daß sie einer Lügengeschichte aufgesessen sind. Um dies zu verhindern, sind die genannten Personen mit einem entsprechenden Hintergrund ausgestattet (**Freund und Feind**). Zur Absicherung oder Aufrechterhaltung der Maskerade der Spieler ist der Einsatz solcher Sprüche hingegen zu begrüßen.

Ansonsten können die Helden nach Herzenslust ihre magischen Kräfte entfalten. Neben den o. g. Formeln können ebenfalls Zauber aus den Bereichen Illusion, Verwandlung von Lebewesen und Unbelebtem (z. B. **HARMLOSE GESTALT**, **IMPOSTORIS IMAGOTIN**, **OHNE AHLE** u.a.) die Verkleidung der Gruppe wirkungsvoll unterstützen.

Auch beim Raub kann Magie nützlich sein – eine nette Diebstahlvariante wäre, daß sich der Magiekundige mittels

eines **ADLER**, **WOLF** ... (oder einen Mitspieler mittels eines **SALANDER MUTANDERER**) in ein kleines Tier verwandelt, um dann über die Heizungsschächte in die Waffenkammer zu gelangen. Ebenso denkbar wäre, einen Vertrauten oder ein magisch kontrolliertes Tier durch die Schächte zu schicken. Dies gilt gleichermaßen für das Eindringen über den Kamin (**Der Raub**). Die Sprüche **DURCH FELS UND ERZ** oder **DURCH MAMORSTEIN** ... ermöglichen einem Kundigen das laut- und spurlose Eindringen in die Waffenkammer von Nebenräumen aus. Vermittels eines **HARTES SCHMELZE**, **STARRES FLIESSE** kann man zwar keinen spurlosen, aber immerhin einen lautlosen Mauerdurchbruch ausführen.

Dschinne oder Dämonen kann man jedoch nicht zum Diebstahl des Siegels einsetzen, da dieses in einem Kästchen aufbewahrt wird, auf das ein permanenter Schutzzauber gesprochen wurde, so daß magische Kreaturen das Kästchen weder öffnen noch transportieren können. Manche Arten dieser Kreaturen wären jedoch in der Lage, den Charakteren einen Weg durch die Wand zu ebnet (je nach Wesen mehr oder weniger auffällig).



Andererseits können Sie besonders geschickte Helden dadurch belohnen, daß sie erst einige Tage nach dem Diebeszug (wenn sie sich schon leidlich sicher fühlen) gefangen gesetzt werden – unsere Datumsvorgaben müssen Sie dementsprechend korrigieren.

Die Flucht aus dem Schloß (danach)

Meisterinformationen:

Solange die Helden sich nicht bemerkenswert ungeschickt beim Raub des Kronsiegels und Aarensteins verhalten, dürfte ihnen auch die Flucht aus Baliiri gelingen. Verlangen Sie zunächst von den Spielern eine genaue Planung: Wo stehen die Pferde parat, wie wollen sie nachts aus dem Schloß entweichen, wenn das Tor verschlossen ist? Eine andere Möglichkeit zu entkommen, bietet die Jagdgesellschaft: In der Reiterschar könnten die Helden leicht untertauchen und unerkannt durch das Tor reiten. Auch das Bereitstellen der Pferde im Vorfeld der Aktion würde infolge der allgemeinen Jagdvorbereitungen nicht auffallen, die Helden können ihre Fluchtmittel sogar direkt im Hof plazieren. Dieser Weg steht allerdings nur Gruppen offen, die die Tat kurz vor Beginn der Hetzjagd durchgeführt haben. Gleichfalls könnten Questadores, die still und heimlich das Siegel in ihren Besitz gebracht haben, sich kaltblütig der Gesellschaft anschließen und gewissermaßen durch das Tor spazieren.

Eine weitere Möglichkeit bietet der das Gelände durchflie-

Das yaquirische Kronsiegel

Das Siegel wurde kreisrund mit einem Durchmesser von einem dreiviertel Spann aus Arkanium, Zwergengold und Zwergensilber geschmiedet. Der Adlerstein der Firdayon, in den die yaquirischen Zauberer mit magischem Feuer den Adler der Krone brannten, ist mittig darin eingelassen. Um den rotfunkelnden Edelstein herum sind in verschlungenen, altgüldenländischen Lettern die Segensprüche der Zwölfe eingraviert. Dem Stein gegenüber ist ein mit Zwergengold überzogener Griff angebracht.

Sechs mächtige Zauberformeln sind von den kundigsten Zauberern vergangener Tage in größter Verschwiegenheit darauf gesprochen worden: **BEHERRSCHUNGEN BRECHEN** (damit der König niemals unter magischem Zwang eine Schrift siegele, die dem Reiche zum Schaden gereiche; das Siegel spürt, wann immer sein Benutzer auf magische Art beherrscht wird), **ILLUSIONEN ZERSTÖREN** (damit der König nicht einem Trugschlusse aufsitze und einem verwandelten Schurken sein Vertrauen schenke), **AURARCANIA DELEATUR** (damit niemand die magischen Muster des Siegels entdecke) und schließlich die machtvolle Kombination eines **REVERSALIS DESTRUCTIBO** und **REVERSALIS OBJECTUM STUMM**: niemals, so die Götter wollen, wird es gelingen, den Zauber des mächtigen Artefaktes zu zerstören, und niemals wird das Siegel einem allzu Wißbegierigen eine Frage beantworten.

Da die magischen Strukturen und das Mischungsverhältnis der Legierung unbekannt sind, ist es auch einem geschickten Fälscher unmöglich, das Siegel vollständig zu fälschen.

Bende Bach: Der Durchfluß unter den Mauern ist zwar vergittert, wurde aber seit geraumer Zeit nicht gepflegt ...

Eine klassische Methode, die in unseren Probespielen begeisterte Aufnahme gefunden hat, ist auch – von den Wachen verfolgt – der Sprung aus dem Obergeschoß des Schlosses auf einen Heuwagen, der das Tor, noch bevor es in der allgemeinen Verwirrung geschlossen werden kann, passiert und die Helden in die Freiheit führt.

Freund und Feind

Deriago Hesindio Firdayon, Burggraf zu Baliiri

Ein stattlicher Mann ist Graf Deriago (der mit der Kaiserin eigentlich nicht recht verwandt ist – die jüngste Schwester des Grafen Festo Rondario Firdayon ehelichte den Schloßherrn Luminio von Baliiri, einen jungen und überaus rahjagefälligen Kapitän, worauf 711 BF. das Schloß in den Besitz der Firdayon-Baliiri fiel und seitdem großzügig ausgebaut wurde): groß und von kräftiger Statur, wenn auch etwas füllig geworden, da der Endvierziger gutes Essen über alles schätzt. Berühmt ist Graf Deriago nicht nur durch seine Fähigkeit, Gäste auf das vortrefflichste zu unterhalten, sondern ebenso für seine Leiden-

schaft in Rahjadingen und sein Geschick beim edlen Firunswerk.

Seine Hochgeboren leidet sehr darunter, daß er aufgrund einer unbekannten Krankheit seit einigen Götterläufen bar jeglichen Körperhaares ist. Das einfache Volk sieht allerdings nicht eine Krankheit als Ursache des Übels an – hinter vorgehaltener Hand munkelt man von einem finsternen Fluch, zumal der Graf seitdem nie mehr ohne seinen Hofmagus (was ein magisches Verhör seitens der Helden verhindert) in der Öffentlichkeit anzutreffen ist.

Witze über das kahle Rund seines Kopfes sollte man außerdem

tunlichst vermeiden, da sich der Graf nicht scheut, in solchen Fällen den Fehdehandschuh zu werfen.

Er wurde – neben dem Staatsminister – als einziger im Schloß von Comto Ravendoza in puncto Kronsiegel eingeweiht.

Kapitano Almeno von Messalanta

Mit über zwei Schritt Größe und gewaltigem Umfang seiner Oberarme sieht der junge Hauptmann der gräflichen Leibgarde recht furchteinflößend aus – ein Eindruck, der sich für eine Reihe Schurken schon im Kampf bestätigt hat.

Almenos Werte:

MU 15; AT 18; PA 15; LE 65; RS 4 (Kettenhemd)

TP 1W+8 (Schwert); GST 1; AU 83; MR 5

Die Gesandtschaft Brabaks

Nach dem tollkühnen Überfall der bosparanischen Gräfin von Mascara auf die alananische Seidenkarawane im Jahre 1017 ist das ohnehin nicht zum besten stehende Verhältnis zwischen den beiden Staaten überaus gespannt. Die von Al'Anfa ausgehende Bedrohung richtet sich zwar nicht unmittelbar gegen das Liebliche Feld, jedoch sind die Kolonien des Horasreiches mehr als gefährdet. Die Liebfelder bemühen sich daher verzweifelt um zuverlässige Verbündete aus den Reihen der südländischen Stadtstaaten. Neben dem Dschungelreich der Kemi erwies sich das Königreich Brabak als geeigneter Partner, und so wurden erste diplomatische Verbindungen geknüpft.

König Mirizion war hocherfreut über das Angebot der Vinsalter, stand aber vor einem gewichtigen Hindernis: Eine ernstzunehmende Gesandtschaft in das Liebliche Feld würde einige hundert Dublonen kosten, die Staatskasse hingegen wies, wie so oft, gähnende Leere auf. Mirizion blieb nichts anderes übrig, als sich an die Familien der Audienza zu wenden. Diese stellten zwar die benötigten Mittel zur Verfügung, verlangten aber als Gegenleistung die Beteiligung an den Verhandlungen.

Die Mission besteht nunmehr aus Mitgliedern der wichtigsten Brabaker Familien, die gemeinhin lieber ihr eigenes Süppchen kochen als dem Willen des Königs zu dienen. Daß Mirizons Interessen überhaupt gewahrt werden – ein alljährliches Geldgeschenk der Kaiserin, die Entsendung je eines Söldnerbanners in des Königs Feste und nach H'Rabaal und der Bau zweier Schivonen, die unter brabakischem Banner segeln sollen –, liegt hauptsächlich daran, daß der Verhandlungsführer aus seiner eigenen Sippe stammt und die eher königstreuen Familien in der Gesandtschaft die Mehrheit stellen. Trotzdem gelingt es der Minderheit immer wieder, den Vertragsabschluß zu verzögern, indem sie schon längst beschlossene Punkte anzweifelt und zur Diskussion stellt.

Die Gesandtschaft umfaßt, Leibdiener, Wachen und sonstiges Gesinde eingerechnet, gut fünfzig Personen, wovon nur die bedeutendsten im folgenden beschrieben werden:

Flaminio De Sylphur; Prinz von Brabak

Das Abbild des südländischen Herzensbrechers schlechthin, erfahren in Intrigen wie im Waffenhandwerk. Meist ist der vier-

zigjährige in ein wallendes weißes Seidengewand, das seine bronzefarbene Haut noch stärker hervorhebt, gehüllt. Er vertritt die Interessen des Königs und versteht es, mit Schmeicheleien die meisten anderen Mitglieder der Mission auf seinem Kurs zu halten – seine rahjagefällige Freundschaft zum Gesandten der Kaiserin verschafft ihm überdies einen Fürsprecher im horasischen Zirkel.

Imaculo Hammerfaust

Der Neffe der Barsotha Marby ist von hünenhafter Gestalt und hat neben dem Temperament auch die sprichwörtliche Trinksfestigkeit seiner thorwalschen Ahnen im Blut. Er bevorzugt rüschenbesetzte Seidenhemden, die er – stets die breite Brust betonend – halboffen trägt, in Verbindung mit ledernen Bein Kleidern und Stiefeln.

Imaculo zählt zwar zu Unterstützern Flaminios, drängt aber ständig auf stärkere Flottenpräsenz der Vinsalter.

Fiorella Geraucis

Die Enddreißigerin ist eine kühle und kompetente Geschäftsfrau. Ihrer nüchternen Wesensart entsprechend, bevorzugt sie leichte, schlichte Seidenkleider, ohne aber den aufreizenden alananischen Schnitt zu imitieren. Allein ihrer Besonnenheit ist es bisher zu verdanken, daß ihre Landsleute von den Kaiserlichen nicht übervorteilt werden.

Marchesca du Berilis

Den Hofbeamten der Kaiserin fällt es angesichts der aufreizenden Schönheit, dem tiefen Dekolleté und den entblößten Beinen der Dame du Berilis sichtlich schwer, einen kühlen Kopf zu bewahren. Zusammen mit Charazzar intrigiert sie hemmungslos gegen Flaminio.

Sandro Charazzar

Der schlanke, fast dürre Mann verhüllt sich stets in eine prunkvoll verzierte Toga und bedeckt seine Augen auch nächtens mit einer Brille aus dunklen Bernstein gläsern. Eine Wolke penetranten Parfüms umgibt den Sechzigjährigen, dessen Haut an den Händen seltsam rissig und schuppig ist.

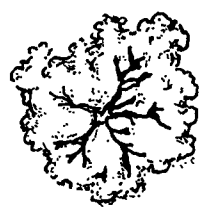
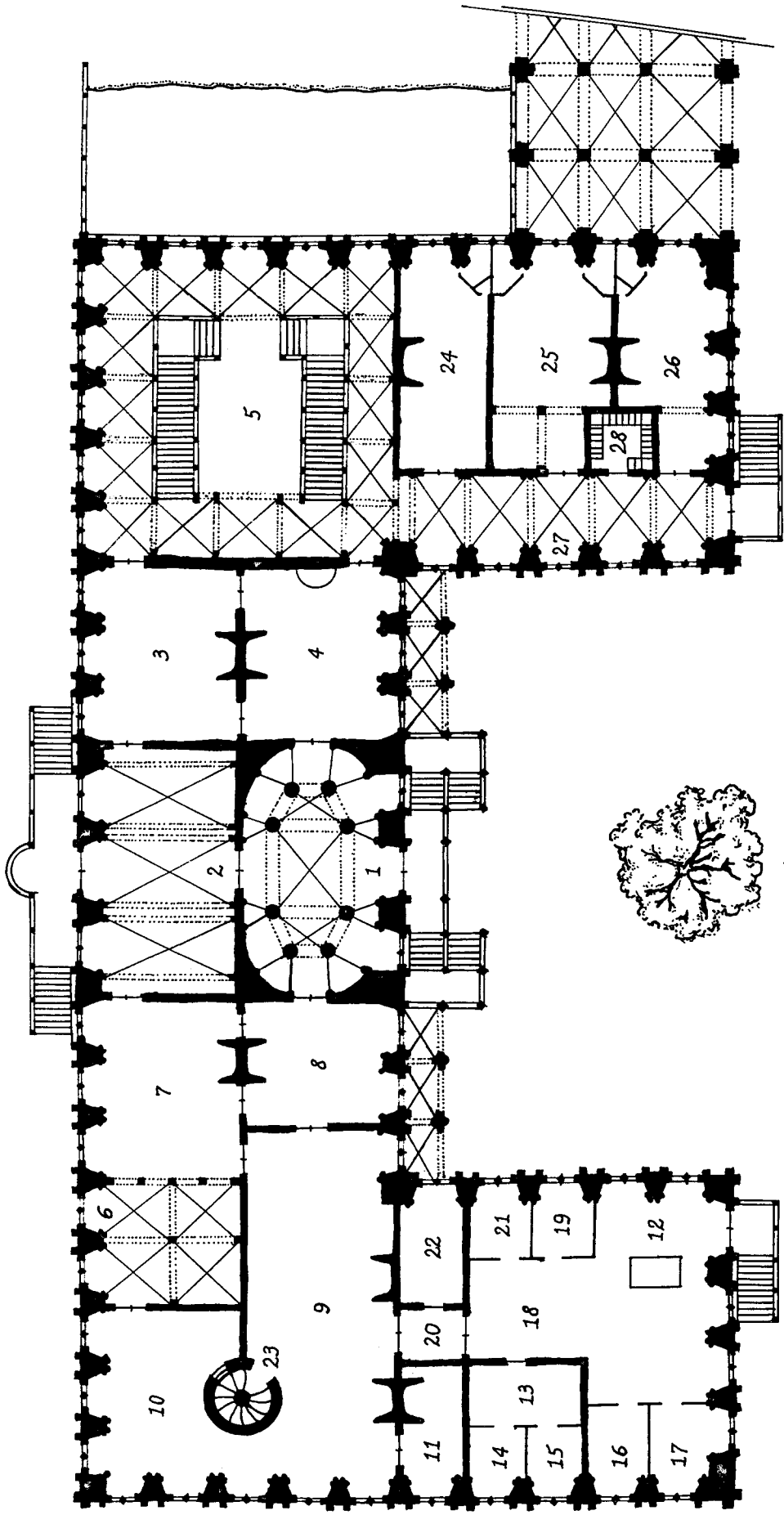
Sandro ist ein Agent Al'Anfas, der alles daransetzt, die Verhandlungen scheitern zu lassen und selbst vor Mord nicht zurückschreckt (**Maskerade allenthalben**).

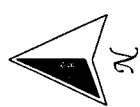
Gaiomo Bocadilio und Lucan Zeforika

Die jungen Herren kleiden sich meist wie Freibeuter, sind sich darin einig, daß die Gesandtschaft ein nette Abwechslung in ihrem müßiggängerischen Leben darstellt, und stimmen den Vorschlägen Flaminios daher bedingungslos zu.

Lediglich Gaiomo versucht die Interessen seiner Familie zu wahren, indem er eine Klausel fordert, die die Liebfelder verpflichtet, das neue Gesandtschaftsgebäude zu Brabak über die Bocadilios zu beziehen.

(Weitere Informationen über die verschiedenen brabakischen Familien und deren Interessen finden Sie in der Spielhilfe **Al'Anfa und der tiefe Süden**.)

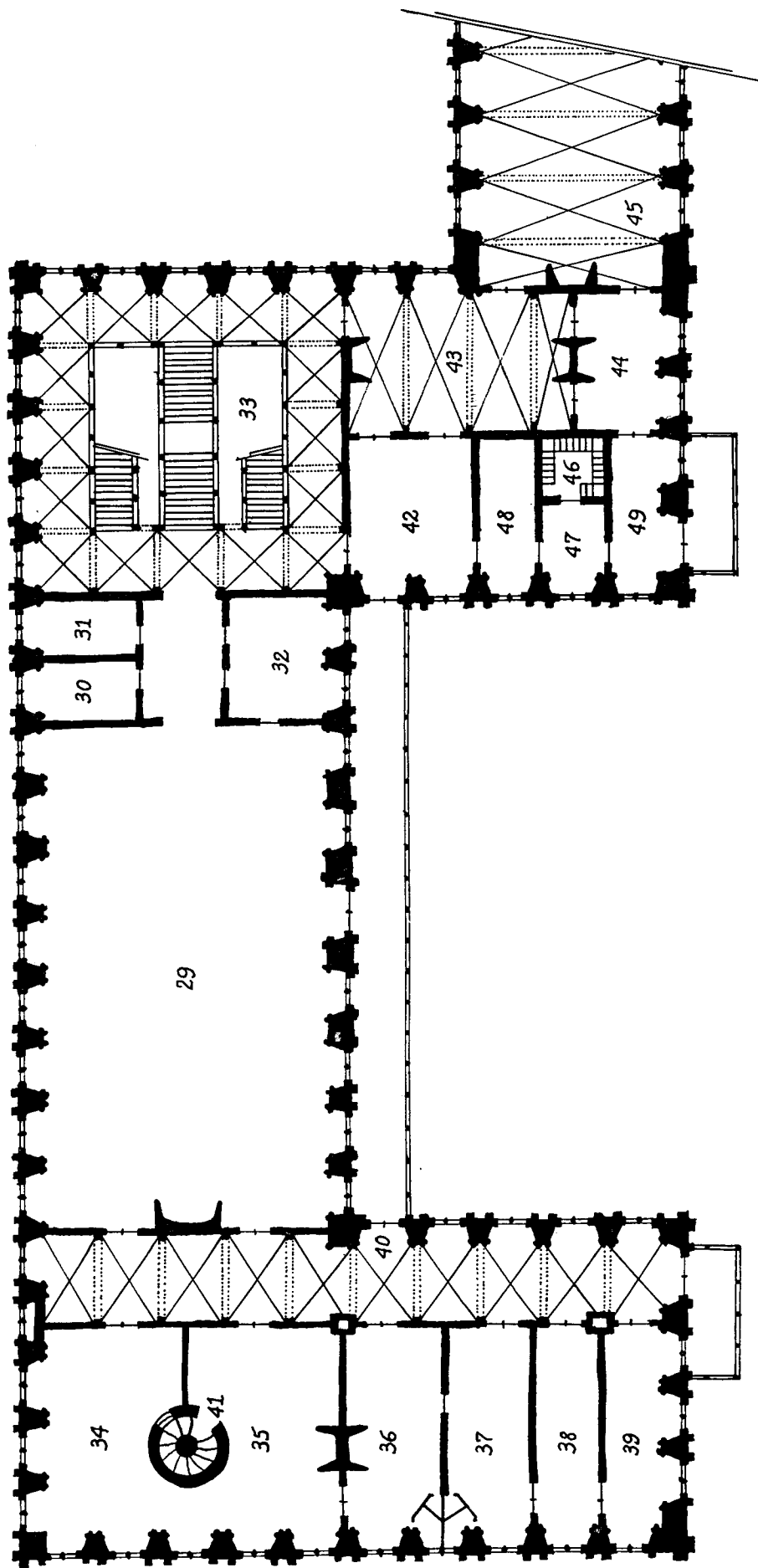


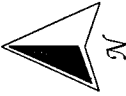


Schloss Balin

(eben zu Sumus Leib)

9 Schritte

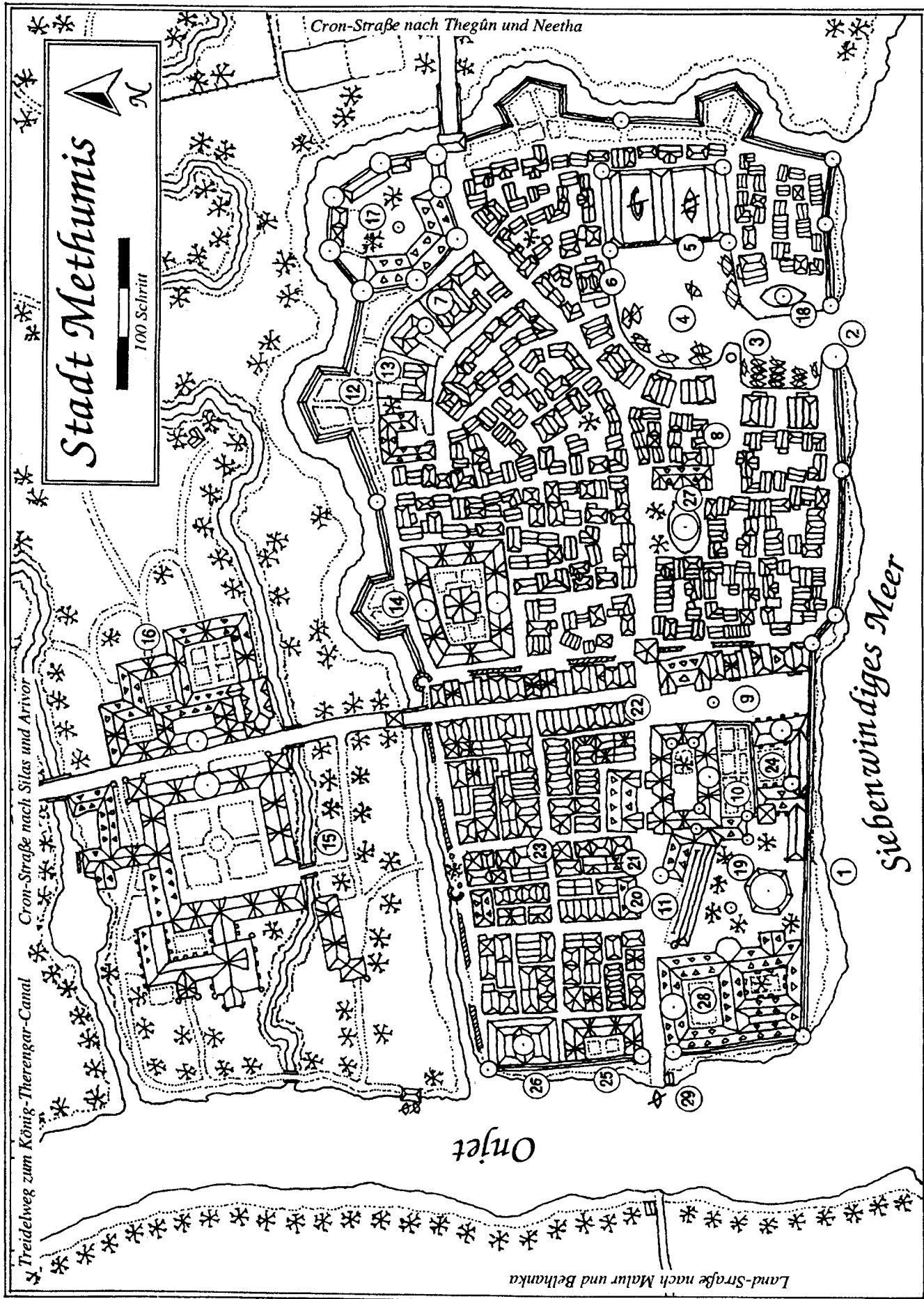




Schloß Baluri

(im ersten Geschoße)

9 Schritte



Die Räte der Kaiserin

Die Räte der Kaiserin sind im Grunde genommen mit den Forderungen König Mizirons recht glücklich, versuchen aber das eine oder andere herauszuschinden:

Die kostspieligen Schivonen sollen, im Geschwader mit einigen brabakischen Schiffen, ausschließlich dem Schutz und Ausbau des liebevollen Kolonialreiches dienen; nicht angeworbene Söldner, sondern kaiserliche Gardisten wolle man abkommandieren (was der souveräne König Mizirion seinerseits wiederum nicht zulassen kann, daß ihn Belhankaner Schützen 'bewachen' ...) usw.

Hakaan von Bethana, Erzherzog von Yaquiria, Staatsminister des Wiedererstandenen Reiches zu Neu-Bosparan etc. pp.

Der Staatsminister hält sich nunmehr eine ungewöhnlich lange Zeit an der Spitze der königlichen und kaiserlichen Räte des Bosparanischen Reiches, eine Leistung, die ihresgleichen sucht und nicht findet. Amene hat die Beratungen deshalb vertrauensvoll in die Hände ihres Staatsministers gelegt, zumal König Mizirion denselben gleichfalls ferngeblieben ist.

Der alternde Erzherzog hält sich im Rat weitestgehend zurück und greift nur dann ein, wenn der Kaiserin Rechte allzusehr geschmälert werden – dann aber ohne Umschweife und grimmig entschlossen.

Ralman von Bethana, Prinz von Yaquiria

Der junge Prinz Ralman, von jeher Lieblingssohn des alten Erzherzogs, bekleidet mittlerweile die Ämter eines Wirklichen Geheimen Rates und Vizeadmirals.

Der dreiundzwanzigjährige Lockenschopf ist seit kurzem glücklich mit einer Nichte des Staatsmarschalls vermählt. Er faßt die Beschlüsse der Gesandtschaften in wohlgesetzte Worte und ist findig und in der Rechtskunde erfahren genug, um die eine oder andere Floskel zugunsten der bosparanischen Kaiserin bewußt undeutlich zu halten.

Während der Waffenspiele wird Prinz Ralman Opfer eines Anschlags, der eigentlich Dom Flaminio gilt.

Ascanio Numapataupo, Gransignore von Malur, Kronsegetario für Gesandtschaften

Der eigentliche Unterhändler der Kaiserin ist der 'Moha des Reiches', der Gransignore von Malur, vor langen Zeiten als Häuptlingssohn aus dem Volk der Yakosh-Dej halb als Geisel, halb als Gast und Scholar an den königlichen Hof gesandt, hat sich der kleine Mann dort trefflich eingelebt – wovon nicht nur sein nachträglich angenommener, bosparanisierter Vorname Ascanio kündigt, sondern auch sein stattliches Schmerbäuchlein und seine Lust, dem Branntwein zu frönen. Dom Ascanio ist von den Segnungen des horasischen Hoflebens überzeugt, und er versucht, diese den Brabakern herzlich zu empfehlen ...

Daß Ascanio auf dem letzten Kronkonvent zum Segetario gekürt wurde, ist eher dem Zufall zu verdanken: In einem unlöslichen Streit zwischen dem Kusliker und Arivorer Kandidaten schien er die akzeptable und ungefährlichere Kompromißlösung zu sein.

Prinz Lessandro ya Strozza, Gesandter der horasischen Krone zu Brabak

Der jüngste Sohn des unlängst erhobenen Marques Cyrano ya Strozza (seines Zeichens Kolonial-Segretario und Vizekommissario der Kaiserin im Südmeer) geht seinem Vater als Ambassador im Königreich Brabak zur Hand und wurde von Ascanio von Malur eigens zurückgerufen, um den Verhandlungen beizuwohnen.

In der Stadt am Kap ist der Prinz ein gern gesehener Gast in den Häusern der Audienza, und noch größerer Beliebtheit erfreuen sich die 'amüsanten Gesellschaften', die der Prinz weniger vom Zehntgeld als vielmehr vom Handelsgold seines Vaters in glanzvollem Stile ausrichtet: Das Handelshaus ya Strozza gehört zu den wohlhabenderen des Lieblichen Feldes. Was wenige wissen: Prinz Lessandro verbringt die brabakischen Nächte häufig mit Flaminio De Sylphur.

Amaldo Ravendoza, Comto von Yaquirkuppen, Zweiter Meister des Inneren Zirkels vom Orden des Goldenen Adlers, Bewahrer der einen Hälfte des Steines etc. pp.

In nur wenigen Jahren hat sich der junge Amaldo Ravendoza (sprich: ...*dossa*) durch unnachgiebige Härte gegen sich selbst und andere von einem niederen Ritter des äußersten Zirkels in den inneren Zirkel des Adlerordens hochgearbeitet. Heute hat der Mittvierziger bereits das Amt des Zweiten Ordensmarschalls inne und ist somit auch der Geheime Siegelbewahrer des Alten Reiches. Letzteres ist allerdings Staatsgeheimnis, so wie auch der Siegelbewahrer des Mittelreiches nur wenigen Eingeweihten bekannt ist.

Vielmehr hat sich der Comto durch die Niederschlagung von Bauernaufständen und die Vereitelung diverser Unabhängigkeitsbestrebungen – wie der des Dom Phrenos und der des Buntten Gorm – beim Volk den Ruf eines brutal und grausam vorgehenden Mannes eingehandelt. Allein das Gerücht, daß der Comto mit seiner Esquadron Adlerritter im Anmarsch sei, hat schon manch wilden Pöbelhaufen zur Raison gebracht.

Von kleiner, drahtiger Statur, ist das Äußere Ravendozas eher unscheinbar und verrät kaum seine überragenden Waffenfertigkeiten oder seinen bestechenden Intellekt. Lediglich seine schillernd grünen Augen und das Hautbild eines Adlers mit Schwertern und einem Edelstein in den Krallen fallen dem Betrachter auf.

Die Tätowierung auf dem linken Unterarm dient nicht nur der Kenntlichmachung als Ordensmitglied, sondern hat eine weitergehende Bewandnis: Der Orden findet seinen Ursprung in einem den Firdayons nahestehenden Verschwörerkreis zu Zeiten des Unabhängigkeitskampfes. Der Kreis war damals in Zirkel unterteilt, deren Mitglieder besagte Tätowierung als Erkennungszeichen trugen. Da die Ordensritter der inneren Kreise fast alle Verschwörer gegen das Kaiserreich von Angesicht kannten und eine Gefangennahme daher fatal hätte enden können, dachte sich einer ihrer Magi einen besonderen Schutz gegen arkane Verhörmethoden aus. Vom dritten Zirkel aufwärts wurde die Tätowierung der Mitglieder mit einer Zaubertinte erweitert, die einen mehrfachen WIDER HELLSICHT... enthielt, der durch Hellsicht- oder Beherrschungszauber ausgelöst wird.

Nachdem die Unabhängigkeit schließlich erreicht war, wandelte sich der Kreis der Verschwörer zum Hausorden der Firdayons, deren amtierender Herrscher traditionell den Ersten Großmeister stellt. Relikte aus der Gründerzeit haben sich in den geheimnisvollen Bezeichnungen der Ordensränge und den Hautbildern, die immer noch mit dem alten Ritual belegt werden, bewahrt. Die in der Tätowierung gespeicherten Zauber werden alljährlich während einer feierlichen Zeremonie erneuert – regeltechnisch bedeutet dies, daß Ravendoza und seinen Rittern eine *um 18 erhöhte Magieresistenz gegen Hellsicht- und Beherrschungszauber* zu eigen ist.

Der normale Aufbewahrungsort des Kronsiegels ist, da es nur bei außergewöhnlichen Staatsakten, z. B. Staatsverträgen, benutzt wird (innere Angelegenheiten werden mit Amenes Amtssiegel versehen), eine Ordensburg in der Nähe von Bomed. Da der Bündnisvertrag mit Brabak von Amene feierlich auf Baliiri gesiegelt werden sollte, haben der Comto und seine Leute das Siegel in das Jagdschloß gebracht. Amaldo ist angesichts der wenigen ihm zur Verfügung stehenden Leute sichtlich nervös (der Großteil der Adlerritter wurde zur Niederschlagung der Unruhen im Süden abkommandiert), rechnet aber in Schloß Baliiri mit keinem Diebstahl, da niemand (bis auf den Grafen) von dem Siegel wissen dürfte. Wesentlich mehr Kopfzerbrechen bereitet ihm der neue Befehl, das Siegel zusammen mit den Verträgen nach Aldyramon zu bringen. Infolge der Seuche zieht es die Kaiserin nämlich vor, auf der großen Feste zu verweilen (der Gesandtschaft wurde mitgeteilt, sie sei erkältet und deshalb nicht reisefähig) und dort die Papiere zu zeichnen.

Der Schauplatz: Schloß Baliiri

Das stolze und geschichtsträchtige Haus ist in den Hunderten von Jahren, die es bereits am Yaquir aufragt, etliche Male umgebaut und erneuert worden.

Die Kunstschatze im Innern des Schlosses hat man jedoch bewahrt, so daß die Gemälde, Tafelungen, Teppiche und Fresken alter wie neuer Meister einträchtig die Wände und Decken des Schlosses schmücken. Im Laufe der Zeit gedieh Baliiri immer prächtiger, und sein Ruhm drang sogar bis ins ferne Bornland, wo das gräfliche Schloß Ilmenstein vom Grafen Aladur von Ilmenstein (soweit die Umstände dies zuließen) teilweise nach den Plänen Baliiris erbaut wurde, vor allem die Säle des Erdgeschosses finden Gegenstücke im bornischen Grafenschloß (siehe das Gruppenabenteuer **Die Attentäter** auf S. 40).

Alle Säle im Erdgeschoß weisen eine Deckenhöhe von fünf Schritt, die der Obergeschoße eine Höhe von vier Schritt auf. Nicht vergessen sollte man, daß das Schloß traditionell zwei Herren gehört: Der Westflügel wird seit jeher von der Familie di Baliiri bewohnt, während der Ostflügel seit 242 v.H. dem Herrscherhause zusteht; der Hauptflügel steht beiden Parteien zu gleichen Teilen offen.

Das Dachgeschoß wird von der Dienerschaft bewohnt, der Keller beherbergt zahllose Vorratskammern und eine sorgfältig konstruierte Heizung. In großen Öfen wird hereinströmende Luft erhitzt und über Schächte in die einzelnen Gemächer ge-

Sollten er und seine Krieger das Siegel verteidigen müssen, so kämpfen sie bis zum Tode. Wird ihnen das Siegel trotzdem geraubt, so werden sie die Diebe wie Bluthunde verfolgen und nicht ruhen, bis der Stein zurückgewonnen ist.

Ravendozas Werte:

MU 14; AT 17; PA 13; LE 76; RS: 5 (Harnisch)

TP 2W+1 (Zweihänder); GST 1; AU 93; MR 8 (26)

Die Rittsleute vom Orden des Goldenen Adlers

Alle fünf Rittsleute sind tätowiert und in einen blau-gold gevierten Wappenrock gewandet, auf den ein versetzt gold-blau gevierter Adler kunstvoll aufgestickt ist. Einer der Ritter ist Targe von Oberfels (**Die Zeit wird knapp**).

Die Werte der Rittsleute:

MU 12; AT 15; PA 11; LE 58; RS 4 (Kettenhemd)

TP 1W+7 (Anderthalbhänder); GST 1; AU 62; MR 5 (23)

Reisende Adlige

Die adligen Gäste werden – wie auch etwaig hochstapelnde Helden – in den 'Neuen Kammern', eigens erbauten Gastgemächern des Grafen im Schloßgarten, untergebracht. Sie können hier edle Signoras und Signores – vornehmlich aus den nördlichen Provinzen des Horasreiches – unterbringen, die zudem häufig von Pagen und Gesinde begleitet werden.

leitet. Die Öffnungen, aus denen die warme Luft austritt, finden sich in fast jedem Zimmer oder Saal und werden daher nicht gesondert erwähnt (**Phexens erster Fingerzeig**).

Erdgeschoss

Hauptflügel (Säle)

1 Säulensaal: Bereits die kunstvollen Wandbilder der säulentragen Eingangshalle stimmen den Gast auf das heitere und ausgelassene Landleben ein. Bei Betrachtung der perainegefälligen Ernteszenen, der firungefälligen Hatzen und der rahjagefälligen Weinfeste auf dem Deckengewölbe hat schon mancher das sorgen- und intrigenreiche Hofleben vergessen – was ihm nicht immer wohl bekommen ist. Zur Zeit werden hier die Gäste der Lustbarkeiten zu Ehren der Brabaker Gesandtschaft empfangen. Allein dies erste der prächtigen Gemächer inspirierte den alanfanischen Gubernator Oderin du Metuant zu einer Nachahmung des Saales in seiner Villa (siehe **Al'Anfa und der tiefe Süden**, S. 30). Die Freitrepppe vom Vorhof herauf ist aus dem rosa Marmor der Hohen Eternen geschnitten.

2 Grüner oder Gartensaal: Normalerweise dient das Gemach als Theater- und Musiksaal – zu diesem Zweck wird vor der

Westwand eine hölzerne, teppichbespannte Empore aufgebaut. Die von großen Fenstern durchbrochene Nordwand bietet einen herrlichen Ausblick auf den hinteren Schloßgarten.

3 Kartensaal: Die Gemälde, Wandteppiche und Fresken des großen Saals lassen das Herz jedes horasgetreuen Liebfelders höher schlagen, zeigen diese doch alle großen Entdecker des Alten und Neuen Bosparanischen Reiches (angefangen von Geron dem Einhändigen und fortgeführt von den Admirälen Sanin hin zu Harika der Roten) und etliche Episoden aus der Seefahrt des Alten Reiches. Höchst beeindruckend ist die Karte der ganzen bekannten Welt auf der Südwand. Im Augenblick haben sich die Gesandten Brabaks und die Räte der Kaiserin hierher zu Verhandlungen zurückgezogen. Anderen Gästen ist währenddessen der Zutritt zu diesem Raum versperrt, und zusätzliche Wachen in den Sälen und Gängen rundum sind angewiesen, etwaige Spione am Lauschen zu hindern.

4 Siebenstreichsaal: Der dem Kartensaal gegenüberliegende Saal erhielt seinen Namen von den Deckenfresken, die Episoden aus der gleichnamigen Legende des Einhändigen Geron erzählen – unter anderem, besonders bedrohlich geraten, das Gefecht gegen den Ewigen Wurm von Phecadien und das düstere Schicksal des Helden (nach der Vorstellung des Malers): Geron, den rotflammenden Karfunkel des Drachen in der einen Hand, wird in einen namenlosen Schlund gesogen. Auf der Ostwand findet sich ein eindrucksvoller, den Drachentöter Festo Firdayon zeigender Zimmerbrunnen aus Mosaikwerk und Stuckverzierungen, in dem lustige Wasserspiele (zuweilen wird das Wasser rot gefärbt ...) leise plätschern, während sich die Süd- wand in großen, lichten Fenstern zum Hof hin öffnet. Der Graf nutzt den Raum gewöhnlich als Empfangszimmer.

5 Kaisertreppe: Zwei weißmarmorne, mit roten Teppichen ausgelegte Treppen führen hinauf ins erste Geschoß – auch dieses weitläufige Treppengewölbe gefiel dem Grafen Aladur von Ilmenstein derart, daß er ein fast genau gleiches in Ilmenstein nachbauen ließ (allein für die umlaufende Empore fehlte der gräflichen Schatulle das Geld).

6 Bibliothek: Der große, dunkle Saal ist vom Pfeifenkabinett durch einige Säulen getrennt und beherbergt einen reichen Schatz an gesammeltem Wissen. Die Schriftensammlung der di Baliiri in der westlichen Regalwand umfaßt wohl an die 500 Bände, die kaiserliche Sammlung aus Schriften über die Jagd gut halb so viele Werke.

7 Pfeifenkabinett: Gemütliches Zimmer mit kleinen Tischchen und bequemen Sesseln. Wo der Graf sich sonst eine Pfeife Mohacca gönnt, tummeln sich nun etliche Adlige und Offiziere.

8 Spielsalon: In diesem mit allen erdenklichen Glücksspielen ausgestatteten Gemach haben schon einige Wertsachen und ganze Baronien den Besitzer gewechselt. Momentan führen die Brabaker in diesen Wänden jedoch ständig heftige Debatten über den Kurs, den man den Verhandlungen geben will.

9 Jagdsaal: Der zweitgrößte Saal des Schlosses dient der Grafenfamilie und ihren Gästen zumeist als Speisezimmer – die Wände schmücken dutzende von Hirsch- und Eberhäuptern, zwei Wolfsköpfe, ein Löwenhaupt und einige Antilopengeweih aus dem Chababischen. Die Speisetafel wird von sechs zwölfarmigen Kerzenleuchtern erhellt – ein prächtiger Anblick.

10 Spiegelkabinett: Gewiß der kostbarste Raum im ganzen Schloß. An allen vier Wänden sind – von vergoldeten, fein ziselierten Stukkaturen umrahmt – große Spiegel angebracht, wobei jede Wand andere Motive zeigt: das Gildenland beherrscht die West-, das Riesland die Ostwand, dem Schneeland gehört die Nord- und dem Feuermeer die Südwand. König Barjed beschäftigte sich über 14 Jahre hinweg mit der Ausgestaltung des Raumes, wobei das gemalte Haupt des Königs – von sieben falken- und adlergestaltigen Alveraniaren im höchsten Punkte der Deckenfresken gehalten – Höhe- und Mittelpunkt der perspektivischen Spiegelwände ist: Die Herrscher und Völker aller Erdteile huldigen dem König von Vinsalt, Erbauer des prächtigen Spiegelkabinetts. Tatsächlich aber ist die angewandte Technik der Hinterglasmalerei, die die lackierten Gemälde durch die Spiegelgläser schimmern läßt, eine hesindegefällige Erfindung des kunstsinnigen Königs.

11 Waffenkammer: Die eisenbeschlagene Tür zu diesem Raum ist stets verschlossen (läßt sich aber mittels einer gelungenen *Schlösser Knacken*-Probe +8 öffnen. Neben diversen Waffen in allen Variationen und aus allen Epochen, die der Graf Besuchern gewöhnlich gern vorführt, findet sich in der Kammer auch das *gesuchte Siegel* des Herrn von Karsina und Chalinba.

Da die feuchtwarme Heizungsluft dem Stahl der Waffen und Rüstungsteile schaden würde, ist der Luftschacht versiegelt. Die Abdeckung läßt sich jedoch mit ein wenig Geschick (*FF-Probe* +2) oder Kraft aufhebeln – einem rattengroßen Tier mag dies schon gelingen. Ein Rauchschlot, der überdies sowohl die Gra- fengemächer im Obergeschoß als auch den Jagdsaal im Erdgeschoß beheizt, mündet in einem mächtigen, steinernen Kamin an der Nordwand. Der Waffensaal wurde deshalb ausgesucht, das Kronsiegel zu verwahren, weil die schwere Tür – im Stile einer Feste – mit eisernen Beschlägen versehen ist.

Westflügel (Gesindetrakt)

12 Küche: Gegenwärtig versorgt das siebzigköpfige Küchengeinde die Gästeflut rund um die Uhr an fünf großen Kochstellen.

13 Vorratskammer

14 Wäschekammer

15 Flick- und Putzstube

16 Zuckerwerkstube

17 Rupfkammer: Wird alleinig zum Rupfen diversen Geflügels genutzt.

18 Speisehalle des Gesindes

19 Zimmer des Küchenmeisters

20 Gesindekorridor: Eine Treppe führt in Keller und Dachgeschoß; die in den Westflügel führenden Türen sind meist verschlossen.

21 Schreibstube: Hier wird die Buchhaltung von Gut Baliiri abgewickelt.

22 Archiv: Das Fenster des Archivs ist vergittert, und die Tür ist mit einem stabilen Schloß versehen (Probe auf *Schlösser Knacken* +5). Hier finden sich diverse Urkunden und Unterlagen, aber kein Siegel!

23 Grafentreppe

Ostflügel (Prinzentrakt)

24 Erstes Prinzenkabinett (mit Stuhl- und Dienerkammer): Eigentlich das Gemach Prinzessin Salkyas. Momentan residiert hier der Verhandlungsführer der Brabaker, Prinz Flaminio De Sylphur, mit seinem engsten Gefolge.

25 Zweites Prinzenkabinett (mit Stuhl- und Dienerkammer): Das ehemalige Zimmer Prinz Jalteks. Hier sind weitere Günstlinge De Sylphurs untergebracht – sein Gewandmeister, sein Schleifenbinder, sein Barbier und sein Mundschenk.

26 Drittes Prinzenkabinett (mit Stuhl- und Dienerkammer): Es ist lange her, daß Prinzessin Aldare ihr Zimmer auf Schloß Baliiri genutzt hat. Zur Zeit ist hier der Gransignore Ascanio von Malur untergebracht.

27 Kleine Galerie: Der Korridor führt in und durchzieht den Ostflügel, der seit 242 v.H. den Herrschern des Reiches vorbehalten ist. Alldieweil hält die diplomatische Vertretung aus Brabak im gesamten Erdgeschoß des Flügels hof, im Gang haben Dienstboten und brabakische Seesöldner ihre Feldbetten – hinter Aranischen Wänden verborgen – aufgeschlagen.

28 Geheime Kaisertreppe

Erstes Obergeschoß

Hauptflügel (Säle)

29 Schwur- oder Horassaal (zweigeschossig): Der Horassaal ist nicht nur einer der prächtigsten Räume im ganzen Schloß, nein, vielleicht sogar im ganzen Reich – alle Adelshäuser, die beim Schwur von 242 v.H. zugegen waren, sind stets erpicht, den Raum noch prunkvoller und reicher auszustatten. Der Fußboden des riesigen Raumes ist abwechselnd mit schwarzen und weißen Marmorplatten belegt, die Wände sind über und über mit Brokat- und Webteppichen behangen, die Szenen aus der Zeit vor Bosparans Fall zeigen.

Das größte und bedeutendste Deckenfresko zeigt freilich den auf Baliiri geschlossenen Schwur, der den Unabhängigkeitskampf einleitete – perspektivischer Mittelpunkt des Bildes ist dabei selbstredend Graf Khadan Firdayon, jede der drei nördlichen Wände ist einer der Familien Marvinko, Oikaldiki und Firdayon gewidmet, die südliche hingegen dem Göttersohn Horas. Vom kreisförmigen Khadanbild als Zentrum ausgehend, füllen zahlreiche weitere Ereignisse der neueren Geschichte, wie der Bau des König-Therengar-Kanals und die Schlacht bei Olbris, die kuppelförmige Decke.

Angesichts der wichtigen Gäste, die es zu unterhalten gilt, wird der Saal für einen großen Maskenball hergerichtet. Eigens für diesen Anlaß entworfene Kulissen und anderer Zierrat sollen die Halle schmücken. Hier herrscht deshalb reges Gedränge, auch vor und nach dem Ball.

In der Kranzleiste an der Westwand des Saales kann ein aufmerksamer Beobachter zwei eiserne Haken ausmachen – daran wird, wann immer die Kaiserin in diesem Saale empfängt, der kaiserliche Thronhimmel aufgehängt.

30 Abstellkammer: Momentan werden hier der vergoldete, mit

blauem, goldbesticktem Samt bespannte kaiserliche Thron, der schwere Baldachin und eine dreistufige, hölzerne Empore aufbewahrt, die allerdings nur während der Visiten der Kaiserin genutzt werden.

31 Abstellkammer: Wann immer der Jagdsaal als Speisesaal nicht genügt, wird im Schwurssaal aufgedeckt: zu diesem Zweck werden genügend Böcke und Tischplatten in dem Kämmerchen aufbewahrt, um eine hufeisenförmige Tafel für dreihundert Gäste zu errichten. In zahllosen Truhen lagern Tischtücher, Kerzenhalter und dergleichen mehr.

32 Gesindekammer: Von hier aus schwärmt das vielköpfige Gesinde unter die erlauchte Gästeschar aus. Solange die Gesandtschaft im Schlosse weilt, stehen hier auf langen Tischen zahllose Gläser und Pokale, einige Weinfässer und auch Bosparanjerflaschen.

33 Kaisertreppe

Westflügel (Grafengemächer)

34 Vorzimmer des Grafen: Hinter Aranischen Schirmen verborgen, haben in dem rondrianisch dekorierten Saale ein Dutzend Söldner der gräflichen Wache ihr Quartier.

35 Audienzzimmer des Grafen: Dieses Zimmer ist mit scheinarchitektonischen, nautischen Elementen geschmückt. Der Sekretär am Fenster weist viele gut gesicherte (*Schlösser Knacken* +5) Fächer auf. Eine der Schubladen enthält das Siegel des Grafen (nicht das Kronsiegel) und eine Giftfalle (*FF-Probe* +6, ansonsten 2W20 Giftschaten). Das Zimmer haben sich einige Reichsbeamte als Schlafgemach herrichten lassen.

36 Schlafzimmer des Grafen (mit Stuhl- und Dienerkammer): Neben der Jagd ist die Seefahrt eine Leidenschaft des Grafen, weswegen er sein Schlafgemach wie eine Kapitänskajüte hat einrichten lassen. Unter einem Wäschestapel in der Kleiderkammer findet sich eine Schatulle mit wertvollen Ringen.

37 Schlafzimmer der Gräfin (mit Stuhl- und Zofenkammer): Die dickliche Gräfin Sarahjanja, eine gebürtige Maraskanerin, hat einen gesunden Schlaf, und ihr Schnarchen ist bis in den Korridor zu vernehmen. In den Schränken und Truhen bewahrt sie unzählige Kleider, Schuhe und sonstige Accessoires auf.

38 Salon der Gräfin: Das mit prächtigen, firungefälligen Fresken und zahlreichen Jagdtrophäen ausgestattete Gemach dient der Grafenfamilie als Salon.

39 Vorzimmer der Gräfin: Auch in diesem Saal ist ein gutes Dutzend Söldner der gräflichen Wache untergebracht.

40 Lange Galerie: Ein buntes Sammelsurium aus Kunstschätzen aller Epochen und Stilarten. Der Wert der Bilder und Statuen übersteigt mehrere tausend Dukaten.

41 Grafen- oder Gesindetreppe

Ostflügel (Königsgemächer)

Die Gemächer des Königs – den Namen tragen sie seit den Tagen König Khadans – sind dem gekrönten Monarchen, momentan also Kaiserin Amene, vorbehalten, so daß die Königinnengemächer des zweiten Obergeschosses zu seinen Lebzeiten von Prinzgemahl Sirlan von Holdan bewohnt wurden ...

42 Erstes Vorzimmer des Königs: Die Südwand des weitläufigen Zimmers wird ganz von einem Panorama des Yaquir eingenommen. Die perspektivische Darstellung ist so vollendet gelungen, daß der Betrachter meint, er stünde tatsächlich am Flußufer. Der Raum dient dieser Tage den Räten der Kaiserin als Stätte interner Beratungen, hinter Wandschirmen sind zwanzig kaiserliche Gardisten untergebracht.

43 Zweites Vorzimmer des Königs: In diesem Zimmer haben Dienstboten der kaiserlichen Räte ihre Quartiere bezogen.

44 Salon des Königs: In einem Geheimfach (Probe auf *Schlösser Knacken* +5) des wuchtigen Schreibtisches liegt ein unvollendeter und wohl längst überholter Brief an Prinzessin Aldare. Ansonsten enthalten die Schubladen nur unbenutztes Papier sowie eingetrocknete Tinte und Federn.

45 Zwölfgöttersaal: Der Saal dient der Kaiserin als Zugang zur oberen Galerie der Zwölfgötterkapelle – jeder und jedem der Zwölfe und unzähligen Alveraniaren sind an Kassettenwänden und -decke farbenfrohe, oft rahjanische Gemälde geweiht.

46 Geheime Kaisertreppe: Die geheime Treppe ist an einem Hebewerk im Dachstuhl aufgehängt (auch dies ein Einfall König Barjeds), so daß sie entweder als Gesindetreppe hinab ins Erdgeschoß oder als Stiege in die Gemächer der Königin im zweiten Geschosse benutzt werden kann.

47 Gewand- und Waschkammer des Königs: Bis auf bequeme Jagdkleidung sind die Kleiderschränke ausgeräumt, auch die meisten Möbelstücke sind noch abgedeckt.

48 Zofenkammer: Wenn die Kaiserin auf Baliiri weilt, hausen in dieser Kammer – wobei der Raum von Aranischen Wänden geteilt wird – drei Hofdamen der Kaiserin, zwei Leibpagen, die Leibärztin und einer der beiden Hofzauberer.

49 Schlafgemach des Königs: Das Gemach wurde bereits für Amenes Ankunft vorbereitet. Die Tücher wurden von den Möbeln abgedeckt und frische Blumen auf dem Tisch drapiert.

Zweites Obergeschoß (ohne Abbildung)

(Lage und Größe der Räume sind weitestgehend identisch mit denen des ersten Obergeschosses. Orientieren Sie sich bitte anhand des entsprechenden Übersichtsplans.)

Hauptflügel (Säle)

50 Horas- oder Schwursaal (siehe Raum 29)

51 Empore für Musiker (über den Räumen 30-32)

52 Kaisertreppe (33)

Westflügel (Gastgemächer)

Die Gästezimmer sind allesamt von großzügigen Ausmaßen und den Gästen einer Kaiserin angemessen ausgestattet. Alle Zimmer sind mit großen Himmelbetten und Kleiderschränken eingerichtet und werden derzeit von der südländischen Gesandtschaft bewohnt (ähnlich den Räumen 34–39).

53 Gästezimmer (mit Stuhl- und Dienerkammer): Der Gesandte Zeforika und seine drei Kämmerlinge teilen sich dies Gemach.

54 Gästezimmer (mit Stuhl- und Dienerkammer): In diesem Zimmer übernachteten Hammerfaust und die Dame Geraucis nebst ihrem Leibgesinde.

55 Gästezimmer (mit Stuhl- und Dienerkammer): Derzeit von der Dame du Berilis und ihren zahllosen Zofen bewohnt.

56 Gästezimmer (mit Stuhl- und Dienerkammer): Beherbergt zur Zeit die Häuser Charazzar und Boccadilio und deren Gefolge.

57 Schlafgemach des Grafensohnes (mit Stuhl- und Dienerkammer): Denderan Horasio Festo Firdayon, Comto von Baliiri, ist ein 7jähriger Blondschof und der halbe Stolz seiner Eltern.

58 Schlafgemach der Grafentochter (mit Stuhl- und Dienerkammer): Der 5jährigen Jungfer Isora Rahjana, stets von einem ganzen Zofen- und Pagenschwarm umgeben, gilt die zweite Hälfte gräflichen Stolzes.

59 Kleine Galerie (Weniger prunkvoll als 40)

60 Gesindetreppe (41)

Ostflügel (Gemächer der Königin)

61–68 Gemächer Prinz Sirlans: Auf Befehl der Kaiserin blieb die Suite ihres verstorbenen Gemahls, der oft und gern auf Baliiri weilte, unberührt. Die Gemächerflucht ist penibel aufgeräumt und noch immer so, wie Sirlan von Holdan seine Säle zuletzt verlassen hatte (wie 42–49).

Drittes Obergeschoß (ohne Abbildung)

Gesindegemächer

Falls die Helden sich als Gesindehilfen verpflichten, werden sie in den engen Kammern des Dachgeschosses einquartiert – dort droben finden sich auch die Kammern des gräflichen Kapitäns und des Hofzauberers.

Überland: Am Wegesrand II

Noch: Praiostag, 8. Ronda

Etappe: Von Baliiri bis halb nach Perainidal.

Ereignisse: Auf dem Weg werden die Helden von einigen Pflückern (s. **Aventurischer Bote** 52/53) überfallen, die den Garten eines Signors plündern und die Helden für die Häscher desselben halten. Die aufrührerischen Wanderpflücker sind zugleich Verbotten des Arivorschen Aufruhrs unter Perainio Gerrich. Die Wanderarbeiter lauern den Helden in einem Hohlweg auf (ge-

statten Sie eine *Gefahreninstinkt*-Probe+10) und heben sodann zu einer wahren Geschoßlawine an – mit Äpfeln. Da die verzweifelten Schufte auch auf die Pferde der Helden zielen, verlangen Sie jedem Helden überdies eine *Reiten*-Probe+5 ab (bei deren Mißlingen es ihn in den Staub wirft: W6+BE SP). Eine Verfolgung der Pflücker gestaltet sich als schwierig, da eine brombeerbewachsene, steile Böschung die Angreifer schützt.

Episode III: Der Kaiserin Zorn

Das Siegel gerät in Phrenos' Hände (Rohalstag, 9. Rondra, abends)

Meisterinformationen:

Gegen Mittag passieren die Helden das Winzerdörfchen Yaquirbrück, wo die Landstraße zur Staatsfeste Aldyramon abzweigt. Das kleine Dörfchen wimmelt von Flüchtlingen aus dem Süden, die rund um den Landgasthof *Zum Roten Einhorn*, einem anheimelnden, über und über von Efeu bewachsenen Fachwerkhause, rasten und ihre kärglichen Vorräte verzehren, und Söldnern, die entweder dem Reichsheer Richtung Vinsalt zu-eilen oder aber sich der Kaiserin selbst auf Aldyramon andingen wollen: Es ist ein offenes Geheimnis, daß sich die Kaiserin vor der Pest aus Vinsalt auf die Feste Aldyramon geflüchtet hat.

Würfeln Sie für den Helden mit der höchsten *Sinnenschärfe* eine *verdeckte* Probe +8. Gelingt diese, teilen Sie ihm mit, daß er in der Ferne Hundegebell wahrzunehmen meint – verpacken Sie diese Erkenntnis aber in einer allgemeinen Schilderung des Handels und Wandels auf der Kronstraße und heben sie das 'ferne Gekläffe' keinesfalls bedeutungsvoll hervor. Natürlich handelt es sich um die Meute des Grafen zu Baliiri, die trotz allem die Fährte der Helden aufgenommen hat und nun unweigerlich aufholt.

Gegen Nachmittag taucht das Städtchen Perainidal vor den Helden auf. Gut siebenhundert Seelen und überdies einige hundert Flüchtige mögen sich hinter den weißverputzten Mauern drängen; sämtliche Bürger- und Wirtshäuser sind bis auf zur kleinsten Gesindekammer vollgestopft mit Reisenden. Auf den Wehren und Wällen hält gedungenes Waffenvolk nebst der übereifrigen Bürgerwehr Wacht – die kaiserlichen Sendboten und Steuereintreiber verlangen jedem, der Einlaß hinter die (vermeintlich) schützenden Mauern begehrt, je nach Lust und Laune zwölf Kreuzer, Heller, Silberlinge oder Dukaten ab. Die ärmsten und zerlumptesten der flüchtigen Landleute aus den südlichen Marken harren deswegen hungernd und murrend, bettelnd und verzweifelt vor den Mauern des Städtchens aus. Ein großes Lager aus zerrissenen Zelten, umgedrehten Handkarren und aufgespannten Woldecken, fast die Parodie eines Heerlagers, drängt sich um die Mauern der Stadt. Überall liegen Unrat und Mist herum, einige dürre Klippziegen und kläffende Hunde springen zwischen den leidgeprüften Menschen umher.

In der Stadt bietet sich den Helden das folgende Bild: In den Gassen und auf der Kronstraße drängen sich die reicheren der Ostmärker und Vinsalter. Handkarren und Leiterwagen – und auch einige hochherrschaftliche, wappengeschmückte Kutschen aus der Kaiserstadt – verstopfen die gepflasterte Straße, so daß kaum ein Durchkommen ist. Aufgeschreckt rufen sich die Leute die neuesten Gerüchte entgegen, vergessene Kinder verkriechen sich in Häuserecken, die Perainidaler schimpfen auf die Flüchtlinge, flinke Taschendiebe gehen ihrem Gewerbe unverhohlen nach und tragen reiche Beute zusammen ...

Der Cavalliero Pulpio ay Oikaldiki-Korden ist in der Stadt gut bekannt. Sein Gut, so können die Helden erfahren, ist eine gute Wegstunde südwestlich der Stadt unmittelbar am Yaquir gelegen. Die Beschreibung des Gutes entnehmen Sie bitte dem Abschnitt *Die Schauplätze*.

Vor dem Landhaus sind einige Zelte aufgeschlagen – augenscheinlich hat sich auch der Herr auf Nuvolo der Waffenhilfe einiger Mietlinge versichert, nicht zuletzt um sein Gut vor etwaigen Plünderern zu schützen. Schließlich geleitet ein Bewaffneter die Helden zu Dom Pulpio. Dieser führt die Questadores schließlich zu Dom Piro, der die Helden in der Großen Halle des Gutes empfängt.

Allgemeine Informationen:

"Ihr seid schon zurück!" ruft der rundliche Dom Piro und erhebt sich ein wenig schwerfällig aus seinem Lehnstuhl; überglücklich strahlen und blitzen seine Äuglein, die fast gänzlich hinter seinen, geröteten und von einem freudigen, triumphierenden Grinsen aufgewölbten Fettwülsten verschwinden. "Ach, den Zwölfen sei's gedankt! Sprech, wie ist's Euch ergangen? Habt Ihr dem Schurken mein Siegel geraubt und in meine Hände zurückgeführt? – Schaff' Wein und Kuchen heran!" faucht er schließlich einen jungen Pagen an.

Spezielle Informationen:

Dom Piro wird der gesamten Geschichte der Helden vergnügt lauschen und sich zuweilen in unverhohlener Schadenfreude auf die Schenkel klopfen – ebenso gilt sein (geheucheltes) Interesse natürlich dem Glücke der Allerzweifögtlichsten Majestät und Kaiserin und der Gesandtschaft König Mizirions. Endlich wird Dom Piro eine dralle Magd anweisen, 'das Kästchen' heranzuschaffen; kurz darauf kehrt diese keuchend und puterrot vor Anstrengung mit einer ebenhölzernen, perlmuttverzierten Truhe zurück, in der (Anzahl der Helden x 50) eben zu Vinsalt geprägte Dukaten klimpern. "Mein Lohn für Eure verwegene Tat im Dienste der Zwölfe und allem derischen Rechte", verkündet Dom Piro bescheiden – und streckt seine Hände nach dem Siegel aus (falls die Helden es ihm nicht schon überreicht haben).

Allgemeine Informationen:

"Heut' abend", lacht Dom Piro, "soll ein Fest zu Euern Ehren wohl sein! Alle Sorgen und alle Not wollen wir für einige Stunden vergessen. – Holt Wein und Bier herbei, Kuchen, Braten und Käse; zünftig wollen wir schmausen und zechen! – Und weist meinen lieben Freunden Gemächer zu, bereitet Rosenwasser in silbernen Schalen, streut frische Binsen, bezieht die weichen Betten mit frischem Linnen und schrubbt den Boden mit Sand und Seife, daß nicht ein Stäubchen verweilet" – er lächelt – "denn Ihr werdet Euch gewißlich ausruhen wollen vom langen, eiligen Ritte!"

Meisterinformationen:

Es sollte uns wundern, wenn die Helden dies nicht wollten. Zur Dämmerung bittet ein junger Page die Helden in den Garten hinaus, wo alles angerichtet sei:

Allgemeine Informationen:

Auf der Wiese hinter dem Haus sind lange Tafeln aufgestellt und mit weißen Leintüchern gedeckt worden, die im Wind der Dämmerung leise flattern. Alle Schritt raucht und rußt eine Fackel und wirft einen unstillen Feuerschein rings umher. Schlichte Holzteller und irdene Krüge werden aufgetragen, nur für euch und die Cavallieri ist einiges Silbergeschirr rasch zur Hand. Dom Bardo, den feisten Herrn von Aralzin, trifft ihr da wieder, neben Dom Piro und dem Hausherrn Pulpio hat er seinen Platz. Auch Domna Sarissa, die pockennarbige und von ihrem eigenen Gemahl verspottelte Edle des Gutes, ist mit ihren Zofen und Kammerfrauen erschienen – und mag die Alte auch eine Vettel sein, so sind die Zofen und Mägde doch hübsch anzuschauen, auch die Pagen sind von ansehnlicher Gestalt. Weiter unten an der langen Tafel hat sich das Küchen- und Stallgesinde versammelt, und auch die Söldner sind heute zu Tisch geladen. Dom Pulpios alter Hofmeister nennt das Mahl einen 'Imbiß', weil es so einfach sei: Bretter mit kaltem Braten und knusprigem Landbrot werden aufgetragen, Schalen voll von wilden Erdbeeren und Karaffen mit frischer Sahne. Krüge mit Wein aus dem Ingerimmond, versetzt mit Honig und Waldmeister, machen die Runde. Auf einem Baum hat es sich eine Lautenspielerin bequem gemacht und trägt traurige Weisen vor – überhaupt, so schön und ruhig der Abend auch sein mag, so lastet der Schrecken der Seuche doch auf vielen Seelen.

Meisterinformationen:

In der Tat: Zumindest das Gesinde ist zum ausgelassenen Feiern viel zu aufgewühlt und verschreckt. So mag zwar eine schüchterne, gezwungene Heiterkeit, aber keine rechte Freude aufkommen. Allein Piro, Pulpio und Bardo schütten unverdrossen Wein und Bier und werden die Helden auffordern mitzutun ...

Nachdem die Herren und Helden leidlich angetrunken, wird sich Dom Phrenos eine Magd schnappen und im schwarzen Schatten der Bäume verschwinden. Kurz darauf machen sich auch Bardo und Pulpio unauffällig davon – die drei Schurken planen ihr Verschwinden, wohlwissend, daß die Helden über kurz oder lang von den Kaiserlichen unerbittlich gehetzt werden.

Dom Phrenos war inzwischen nämlich nicht faul: An der Yaquirbrücke bei Pertakis hat er sein Gefolge (einige Söldner und mit ihm verschworene Edle) versammelt und mit ausgeruhten Pferden versorgt. Mit wenigen Getreuen wird er zwei hölzerne Ruderbarken, die am Steg des Herrenhauses (der von der Festtafel nicht eingesehen werden kann) vertäut auf den Yaquirwellen schaukeln, besteigen und flußabwärts zum Treffpunkt bei Pertakis fahren.

Den Helden darf die Flucht der drei Edlen und einiger Pagen, Soldlinge usw. nicht auffallen!

(Täuschen Sie an dieser Stelle, wenn Sie wollen, das Ende

des Abenteuers vor – die Spieler sollten ja eigentlich davon ausgehen, daß der Auftrag ihrer Helden nun zur Zufriedenheit aller erfüllt ist. Während Dom Piro und Dom Phrenos also yaquirabwärts flüchten, sprechen Sie einige abschließende Worte, zücken Sie das meisterliche Füllhorn der Abenteuerpunkte ...)

Wenn aus Helden Schurken werden (nachts)

Allgemeine Informationen:

Ein haßerfülltes, geiferndes Gebell schallt zu euch herüber, läßt alles Geplauder schlagartig verstummen, zerschneidet die Nacht und hallt vielfach in den Hügeln und Baumwipfeln andernufers des Yaquir wider. Vergällt ist der Frieden der Abendstunden. Die Hunde müssen irgend etwas Furchtbarem auf der Spur sein – so ein markerschütterndes Heulen ...

Meisterinformationen:

Deriagos Meute hat die Helden fast eingeholt. Solange die Hunde noch halbwegs fern waren, hat das Gegröle der Zechenden, die leise Musik und das hin- und hergeworfene Gespräch der Nüchternen alles Gekläff übertönt, nun aber ist es so nahe, daß es alle Gespräche zum Verstummen bringt.

Falls den Helden Übles schwant (wahrscheinlich wird es das), ist es bereits zu spät. Die Hunde, gut vier Dutzend Onjaro-Bracken (eine Kreuzung zwischen Tuzaker und Winhaller Wolfsjäger), edle, braungrau gescheckte Tiere, sind heran und fallen mit wütendem Geknurr und schrillum, triumphierendem Geheul über die Helden und das Gesinde her.

Die Werte einer Onjaro-Bracke:

MU 8; AT 13; PA 4; LE 19; RS 1

TP 1W+4; GS 13; AU 28; MR -5; MK 11

Während die Helden und Söldner mit der gräflichen Hatzmeute befaßt sind, umzingeln die Verfolger den vom Fackellicht erleuchteten Festplatz – neben Comto Ravendoza und dem Grafen von Baliiri finden sich 20 Ritter vom Orden des Goldenen Adlers und 20 gräfliche Wachen unter ihnen. So verwegen und listenreich die Helden sich auch wehren mögen, schließlich sollten sie doch gebunden und gefesselt enden.

Allgemeine Informationen:

"Ihr", stößt Graf Deriago fassungslos hervor; während euch Comto Ravendoza mit eisigen Blicken mißt. "Wo ist das Siegel?" preßt Dom Deriago endlich haßerfüllt heraus.

Was auch immer die Helden sagen oder tun:

"Wir werden sehen", murmelt Dom Deriago kalt. Dann werdet ihr auf die Pferde der Ritter gelegt, Hände und Füße unter dem Leib der Tiere zusammengebunden, und in die Nacht hinein geht der weite Ritt ...

Meisterinformationen:

Verwundeten Helden gedeiht keinerlei Hilfe an. Ziehen Sie den zerschundenen Helden wegen der Strapazen des nächtlichen Rittes einige zusätzliche LP ab.

Allgemeine Informationen:

Irgendwann werdet ihr von den Rössern gehoben und in ein stickiges, enges Verlies geworfen; eure Leiber sind zerschunden und schmerzen endlos, das Geklapper der Hufe dröhnt in euren verwirrten Geistern im unheilvollen Gleichmaß immer noch nach. Das 'Verlies' rumpelt auf steinigen Wegen – wohl eine geschlossene Kutsche!

Meisterinformationen:

Tatsächlich handelt es sich um eine kleine, geschlossene, fest verriegelte Kutsche, in der die Helden die letzten Meilen nach

Aldyramon transportiert werden. Das Gefährt ist so eng, daß nicht mehr als drei Menschen darin ausreichend Platz finden – die Helden werden arg durcheinandergeschüttelt. Schließlich dringen einige dumpfe Rufe und das Scheppern schwerer Ketten durch das feste Holz der Kutsche, die nun über Kopfsteinpflaster rumpelt – die Helden sind auf Aldyramon.

Wahrscheinlich wissen sie gar nicht, wie, was und warum ihnen geschieht – niemand hält es für notwendig, die Questadores über das Kronsiegel aufzuklären (freilich nimmt jeder an, dieselben wüßten selbst am besten, was sie getan).

Gewölbe, so finster und kalt (Feuertag, 10. Rondra, morgens)

Meisterinformationen:

Endlich wird der Verschlag der Kutsche aufgerissen und die Abenteurer herausgezerrt. Sie finden sich in einem düsteren Gewölbe aus schwarzen und altersgrauen Steinen wieder. In eisernen Haltern qualmen rauchige Pechfackeln an den Wänden. Unbarmherzige Büttel schleifen die halb Besinnungslosen über nasse, schmierige Böden in noch tiefere Gewölbe, werfen sie hin auf fauliges Stroh. Dort bleiben die Helden bis zum späten Vormittag. Zur elften Stunde werden sie hervorgeholt und ihren Richtern vorgeführt.

Allgemeine Informationen:

Nur einige Fackeln und Kerzen erhellen das Gewölbe – die Wände strotzen von Folterwerkzeugen. In der Mitte des finsternen Saales, neben einem grob gezimmerten Richtertisch, harret eurer eine Streckbank. Annähernd ein Dutzend mürrischer Foltermägde und -knechte hält sich im Raume auf, die Schergen schüren zischendes Feuer, schwingen das Eisen und die Peitsche. Am Richtertisch sitzen ein junger Magus, ein Hesinde-Geweihter (offensichtlich Eminenzia Abelmir von Marvinko), der Erzherzog von Yaquiria, Comto Ravendoza und der Gransignore von Malur.

Meisterinformationen:

Praios sei's gedankt: Ein Inquisitor findet sich nicht unter den Richtern. Der Magus ist Gardelan von Vinsalt, der Zweite Kaiserliche Hofzauberer, vom ungehaltenen Staatsminister beauftragt, die Wahrheit so schnell als möglich aus den Helden herauszuexaminieren. Eminenzia Abelmir von Marvinko weilt als Hesinde-Geweihter für alle Fälle in der Nähe. Die drei Räte sind die eigentlich Geschädigten – sollte die Kaiserin erfahren, daß das Kronsiegel gestohlen wurde, so säßen die Köpfe Ravendozas und Malurs gewiß nicht mehr auf ihren Köpfen, und der Erzherzog von Yaquiria gewiß nicht länger in seinem hohen Amte. Dom Abelmir wird die Helden wiedererkennen und überaus verwundert sein, aber letztendlich auf seine ausgezeichnete Menschenkenntnis vertrauen. Im weiteren wird er auf alles Hochtölpeliche verzichten und den Magus bitten, 'diskret' vorzugehen.

Magister Gardelan tut dies mit ausgewählten Formeln wie SENSIBAR und IN DEIN TRACHTEN (vorbereitet durch

einen REVERSALIS WIDER HELLSICHT – und gelangt umgehend zu der Gewißheit, daß die Helden eigentlich unschuldig seien und in gutem Glauben gehandelt hätten. Sodann, da er für diesen Fall keine Befehle erhalten hat, läßt er den Helden (der Staatsminister bekundet sein Einverständnis mit einem unmerklichen Nicken) verdünnten Wein und trockenes Brot auftischen und sich, nur dann und wann eine überraschend freundliche Zwischenfrage stellend, die Geschichte vom Siegelraub von vorn bis hinten erzählen.

Noch immer wissen die Helden nicht (sie mögen es allenfalls ahnen), wessen Siegel sie da eigentlich entwendet haben – sie sollen es auch noch nicht erfahren! Insgesamt bietet sich hier eine gute Möglichkeit, das bisher Geschehene zu rekapitulieren.

Nachdem Meister Abelmir und Magister Gardelan meinen, genug gehört zu haben, werden die Helden wieder in Zellen, diesmal aber in saubere und geräumige, gesperrt – ein Feldscher nimmt sich ihrer Wunden an.

Der Staatsminister schenkt den Ausführungen des Erzwissensbewahrers und des Hofzauberers durchaus Glauben und beschließt (denn ein kluger Kopf ist er allemal), den Helden Gelegenheit zu geben, ihre schwere Schuld vergessen zu machen – und seinen eigenen Hals zu retten!

Spezielle Informationen:

Das folgende Gespräch entspinnt sich derweil im Richtersaal, nachdem die Abenteurer fortgeführt wurden – die Zellen sind nah genug, daß die Questadores das eine oder andere Wort aufzuschnappen vermögen (Ravendozas eingängige Rede sollten ihnen durchaus ein wenig Furcht machen):

... *RAVENDOZA (aufgebracht):* Dero Eminenzia Yaquiria, Dero Eminenzia Marvinko, Dom Ascanio, Spektabilität – wer an der Krone Siegel sich vergeht, der ist des Todes, so verheißen es des Adlerordens von Königshand selbst gefügte Gesetze, gesiegelt mit demselben Aarenstein, der uns nun so schmähsch abhandeln gekommen.

König Khadan, den die guten Götter selbst uns gesandt, war's, der verordnete, daß einem, der widerrechtlich Hand an der Krone eigene Zeichen lege, eine eiserne Königskrone bei lebendigem Leibe auf die Schläfen zu nageln sei. Und – mit Verlaub –



es wär' mir eine rechte Freude, den Schurken selbst das Leben aus dem Leib zu treiben, Schlag um Schlag.

YAQUIRIA: Ah, gemach, gemach, mein junger Freund.

MARVINKO: Es geht die Mär von der göttlichen Geduld, die Sancto Cereborns Werken eigen, Edelhochgeboren, daß ein kluger Geist, hochgelehrt, daran sich versuchen solle ...

YAQUIRIA: Allein das eine noch das andere schafft uns nicht das Siegel herbei. Es eilt und drängt die Zeit ...

MARVINKO (*spöttisch*): ... des Satinavs Geflecht, Geweb' und Sphär'ngespinst – Nayrakis und Sikaryan im diametralen Kontrapuncte ...

YAQUIRIA: Fasuli, fasula! Das Siegel muß binnen einem Monde in Bosparan oder auf Aldyramon sein, damit die Verträge mit den Brabakern nach Reich und Recht gesiegelt werden ...

MEISTER GARDELAN: Ich rat Euch recht und gut, Ihr Herren, daß der Majestät und Kaiserin von allem, was vorgefallen, kein Wort ans Ohr gelange.

RAVENDOZA: Ihr?

MEISTER GARDELAN: Ich werde schweigen wie ein Grab. Seht: Die Rote Keuche wütet nun schon lange Zeit, Blut wandelt ihr voran, Blut folgt ihr auf dem Fuße. Die Al'Anfaner rasseln mit dem Säbel, und uns hält ein Schurke zum Narren, wobei ich vermute, daß dies Dom Phrenos' Handschrift ist. Das würd' ihm anstehen, das Siegel selbst zu rauben ...

Meisterinformationen:

Die Räte beschließen, zwei Gruppen auszusenden, um Phrenos das Siegel wieder zu entreißen: eine der erzherzoglichen Wache und (letztlich dank Dom Abelmir's entschiedener Fürsprache) unsere Helden (die den allerwenigsten Grund ha-

ben, mit all ihrem Wissen vor die Kaiserin zu treten ...). Schließlich läßt der Erzherzog die Questadores abermals vordringen:

Allgemeine Informationen:

Der ältliche Erzherzog räuspert sich laut und dreht seinen Filzhut unwirsch in Händen – augenscheinlich ist ihm nicht wesentlich wohler in seiner Haut als euch. "Vernehmt", sagt er schließlich, "unseren Ratschluß: Ihr seid geheißsen, den Feh, den Ihr begangen an des Horas Krone, gutzumachen. Eilet dem hinterdrein, dem Ihr gedienet – Dom Phrenos war es, der gefallene Markgraf von Chababien und Feind der horasischen Krone – oder baumelt am Stricke, des Hämmerns wegen an den Grundfesten von Dere, Reich und Recht!" – "Das wohl", fällt Dom Abelmir ein, "und seht Euch vor, mit wem Ihr Euch einlaßt, meine törichten Freunde ..."

Spezielle Informationen:

Wer wollte da nein sagen? Da den Helden Dom Phrenos gewiß (und den Spielern womöglich) unbekannt ist, wird der Staatsminister die Fakten, die wir in der Vorgeschichte zusammengetragen haben, in gebotener Eile wiedergeben. Er erwähnt auch, daß aller Wahrscheinlichkeit nach (und einen anderen Hinweis habe man nicht) Phrenos mit einer vielköpfigen Söldlingskavalkade auf der Seneb-Horas-Straße schnurstracks nach Süden geritten sei; man vermute sein Heerlager irgendwo im Süden in der Mark Dröl.

Sodann reicht er mit den Worten: "Die Frist, in der über unser aller Glück oder Unglück entschieden wird, währt einen Mond. Ihr werdet zwar nicht als einzige dem Schurken auf der Fährte

sein, denn auch andere Recken werden eilen, doch verlaßt Euch auf keinen Andern als Euch und die Gnade der Götter!" der/ dem edelsten und ritterlichsten der Gruppe den Ring der Kaiserin. Dom Abelmir schwört den Segen der Götter auf die Helden herab, und Comto Ravendoza eilt mit einem alten, gebundenen Buche Praios' heran und läßt einen jeden Helden 'auf die horasische Krone des Horas-Adlers, die Zwölfe und alles, was mir heilig ist' schwören, das geschehene Unrecht zu sühnen. Anfang Efferd, so spricht Comto Ravendoza, sollten sich die Helden mit dem Kronsiegel im Gepäck zu Thegûn in Chababien einfinden. Auf den Kopf Dom Phrenos' stehe übrigens, tot oder lebendig, ein Kopfgeld von 1.250 Goldstücken aus ...

Meisterinformationen:

Warum nicht ganze Esquadronen des Reichsheeres die Verfolgung aufnehmen: Erstens wäre Phrenos früh gewarnt und könnte sich womöglich in Gebirgsschluchten zurückziehen, in die die Kavallerie ihm nicht zu folgen vermöge; zweitens würde dies zweifellos die Aufmerksamkeit der Kaiserin erregen, was niemand wünschen sollte; und drittens würden allzu viele Mitwisser einherlaufen, und der Adlerthron geriete zum Gespött der Zwölfgöttlichen Lande.

Sollten die Helden trotz ihres unter Umständen schlechten Gewissens und des geleisteten Eides daran denken zu fliehen, so lassen Sie sie gewähren – irgendwann werden sie den Häschern Ravendozas schon in die Arme laufen, und dann gnade ihnen Horas ...

Die Reisevorbereitungen werden in aller Eile getroffen (die Helden können aus dem Zeughaus der Feste auswählen, was immer ihnen an Ausrüstung geeignet scheint). Am Morgen

des nächsten Tages stehen erprobte Elenviner gesattelt im Hof der Feste, und Dom Abelmir selbst geleitet die Helden zum Tor. Die Pferde können die Helden in jedem Gasthaus an der Seneb-Horas-Straße gegen ausgeruhte, Pferde auswechseln – der Ring des Staatsministers ist Ausweis genug.



Der Ring des Staatsministers

Ein schwerer, goldener Siegelring, der den Adler der Firdayon eingraviert zeigt – ein zweimal zu entladender FULMINICTUS (je 3W+15 SP) ist darauf gesprochen, die der Träger vermittelt eines laut schallenden »Horas' Heil – Hesindes Eil'!« auszulösen vermag. Der Ring weist einen Helden als »Sendboten der Allerzwölfgöttlichsten Majestät und Kaiserin« aus, ein Rang, der fast herzogengleich ist.

Freund und Feind

Pulpio ay Oikaldiki-Korden, Signor auf Nuvolo

Der 30jährige Pulpio ist der Sohn eines engen Freundes von Phrenos und diesem von Kindesbeinen an in aufrechter Freundschaft verbunden; seine Hilfe bot er dem Markgrafen darum von Herzen gern an. Dom Pulpio ist ein hübscher Mann in den besten Jahren: braune, schulterlange Locken umrahmen sein edles Antlitz, ein feinliniger Mund, hoheitsvolle braune Augen und die Nase gerade im rechten Maße spitz, um vornehm zu erscheinen; überdies ist die Haut von eleganter Blässe. Pulpio trägt, obwohl von Stand und durchaus vermögend, stets schwarze Gewänder, aus denen weiße Mühlsteinkragen hervorragen, dazu rote Strümpfe und lederne Schnallenschuhe.

Pulpios Werte:

MU: 14 **AG:** 2 **Stufe:** 9 **Geb.:** 17. PHE 5 v.H.
KL: 14 **HA:** 4 **MR:** 8 **Größe:** 1,87
IN: 13 **RA:** 3 **LE:** 65 **Haarfarbe:** braun
CH: 15 **TA:** 4 **AU:** 77 **Augenfarbe:** braun
FF: 12 **NG:** 4 **AE/KE:** -
GE: 14 **GG:** 3 **AT/PA:** 14/13 (Rapier)
KK: 12 **JZ:** 3

Die Wache des Erzherzogs

Wiewohl die tapfere Kapitanya Efferdane – eine stämmige Frau von Mitte dreißig, die das flachgelbe Haar kurz geschoren trägt – dem Erzherzog treu ergeben ist, gilt dies nicht für alle aus ihrer zwanzigköpfigen Schar:

Der schnauzbärtige Leutnant, Goldo von Aralzin-Oberfels, ein verzogenes Jüngelchen, ist ein Neffe Dom Bardos und diesem nicht wenig verpflichtet (weshalb er den Erzherzog schließlich verrät und mit einem Gutteil seiner Leute auf Dom Phrenos' Seite überwechselt).

Die Wache des Erzherzogs trägt rot-silber-grüne Wappenröcke (Rot und Silber für das Haus Firdayon, Grün für das Haus Bethana) über vielfach gebauschtem Wams, den Drachen der Firdayons auf der Brust und die Seeschlange des Hauses Bethana auf dem Rücken, dazwischen den Harnisch und am Gürtel einen Reitersäbel.

Die Werte eines Gardisten:

MU 13; **AT** 12; **PA** 12; **LE** 45; **RS** 5 (Harnisch)
TP 1W+3 (Reitersäbel); **GST** 1; **AU** 57; **MR** 3

Die Schauplätze

Gut Nuvolo

Das Gut Nuvolo ist eines der älteren im Bosparanischen Reich; seine Mauern, so behaupten die Leute, wurden noch zu Horas' Zeiten gefügt. Altersgrau sind die Steine des Landsitzes allemal, so viel steht fest, winzig die bleigerahmten Butzenfenster, von schwarzem Schiefer ist das flache, zinnenbewehrte Dach. Allein die weiß- und rosablühende Malven rund um das alte Haus bilden Farbtupfer vor dem altehrwürdigen Grau. Zwischen Haus und Fluß zieht sich eine Wiese hin, die in sanftem Gefälle zum sandigen Yaquirstrand hinabführt. An einem morschen, moosgrünen Holzsteg dümpeln zwei schlichte Ruderbarken, wie sie die Yaquiradligen häufig zum Reisen nutzen. Auf der Wiese stehen alte Kirsch- und Apfelbäume, darunter rote Mohnblumen und weißer Klee. Alte Mauern umfrieden zur Rechten einen Rosen- und einen Kräutergarten, zur Linken reiht sich ein halbes Dutzend strohgeflochtener Bienenkörbe; deren Bewohner erfüllen die Luft tagsüber mit stetem Summen. Die Halle des Gutes, die, vom Herrngemach abgesehen, das

gesamte Obergeschoß des alten Hauses einnimmt, ist weißgetüncht und recht schlicht. Rußgeschwärzte Balken tragen die Decke, ein einfacher Rauchfang (in dem seit Jahren schon kein Feuer mehr gebrannt hat) findet sich in der Nordmauer. Die Wände werden von vier kostbare Wandteppichen aus Grangorer Webereien geschmückt, die den Schwur von Baliiri, den Reichstag König Alborns, die Gründung des Ordens der Heiligen Ardare und Horas' Entrückung zeigen.

Die Staatsfeste Aldyramon

Aldyramon ist die älteste, mächtigste und erhabenste Feste des Bosparanischen Reiches, ein Wunderwerk aus Weißstein und Marmor. Viele Schritt hoch ragen die zinnenbewehrten Mauern und Türme auf; unzählige Kaiser und Könige wurden in den weiten Sälen der Burg geboren und starben darin, und stets war das Haus Firdayon Herr der Feste. Wollten wir dies Bauwerk hier beschreiben, so würden die Helden den Rest des Abenteuers unweigerlich darin verweilen müssen ...

Überland: Am Wegesrand III

Gerrichs Heer

Aufuhr wütet in der Erzhererschaft Arivor. Phrenos und Croenar von Marvinko, der Landgraf im Sikramtal und Bruder Meister Abelmir, haben den ehrgeizigen Cavalliero Perainio Gerrich auf ihre Seite gezogen – die Verschwörer machten sich Gerrichs maßlosen Jähzorn und eine gefälschte, aber kaiserlich gesiegelte Urkunde zunutze, in der die Kaiserin die Steuer der Arivorer Lande auf das Doppelte erhöhte. Gerrich wiederum bedient sich unzufriedener Bauern, aufrührerischer Wanderarbeiter und einiger angeworbener Söldner, um die Lande des Erzherrschers

unsicher zu machen, die Felder zu plündern und die Getreuen der Kaiserin zu überfallen.

Die Werte der Pflücker und Bauern:

MU 10; AT 10; PA 9; LE 30; RS 1 (Kleidung)
TP 1W+3 (Sense); GST 1; AU 40; MR 0

Die Werte der Soldlinge:

MU 12; AT 12; PA 10; LE 35; RS 2 (Waffenrock)
TP 1W+4 (Alabarde); GST 1; AU 46; MR 1

Der erste Tag (Wassertag, 11. Rondra)

Etappe: Von Aldyramon nach Arivor.

Ereignisse: Gut zehn Meilen vor Arivor sind zwei Bäume quer über den Weg gefällt, davor (und dahinter) findet sich ein halbes Dutzend ausgeplündelter und ausgebrannter Kutschen und Fuhrwerke, gut zwei Dutzend Reisende sind an Baumstämme nahebei gefesselt, auf der Sperre hält eine Schar der Aufrührer wilde Wacht. Nach einem kraftzehrenden Gefecht mag es den Helden wohl gelingen, die Schurken in die Flucht zu schlagen und die Geiseln zu befreien.

Der Wald wandelt sich nicht weit hinter der Falle zu einer weiten, grünen Hügellandschaft, in der die Praiosblumen goldgelb erblühen, und die Alte Stadt Arivor liegt in einer Senke vor den Helden. Beschreiben Sie die prachtvollen, weißblinkenden Mauern der kaiserlichen Feste auf dem Felsen über der Stadt, die Kasematten des Ardariten-Ordens am Goldenhelm, die im Sonnenlicht gleißenden Dächer des Theaters, der Tempel und der Patriziertürme – alles weitere entnehmen Sie bitte der Spielhilfe **Fürsten, Händler, Intriganten**.

Der zweite Tag (Windstag, 12. Rondra)

Etappe: Von Arivor nach Silas.

Ereignisse: Des Morgens werden die Helden Zeugen, wie zwei Schwadronen des Ardaritenordens – das eine unter dem Kommando des Erzherrschers und Meisters des Bundes Nepolemo ya Torese selbst – die Stadt verlassen, um Gerrich und seinen Haufen zu stellen.

Dennoch geraten die Abenteurer, zumal diese ja eventuell als Gesandte des Staatsministers auszumachen sind, gegen Mittag in eine aufrührerische Bauernschar (in einem Weiler an der Kronstraße). Das Landvolk hebt ein Gekeife und Gezeter an, als die Helden den Dorfplatz passieren – umgeben von einem vielköpfigen Gefolge hält sich im Weiler auch Gerrich selbst auf, der unentwegt haßerfüllte Spottsprüche auf die Kaiserin

ausspeit. Entscheiden sich die Helden für einen wagemutigen Angriff, ergreift Gerrich mit wenigen Getreuen die Flucht. Die Verfolgung durch die Helden gestaltet sich als ein Querfeldein-Galopp (Gerrichs Geschick sei dabei in Ihre meisterlichen Hände gegeben).

In jedem Fall wird der scharfsichtigste der Helden gerade in dem Augenblick, als die Gefährten in das Bauerngetümmel geraten, dreier Reiter (in wehende Kapuzenmäntel gewandet) gewahr, die auf der Kronstraße gen Süden das Weite suchen: Landgraf Croenar und zwei Vertraute.

Sollten die Helden sich zu einer Übernachtung in den Mauern von Silas entschließen, setzen Sie Häscher des schurkischen Landgrafen auf sie an (die freilich scheitern).

Der dritte Tag (Erdstag, 13. Rondra)

Etappe: Von Silas nach Methumis.

Ereignisse: Wenn Praios' Rund am höchsten steht, erreichen die Helden das Städtchen Parsek. Dort begegnen sie zum ersten Male der dämonischen Seuche, die den Süden des Reiches verheert. Geweihte der Peraine segnen kalkbestäubte, nackte Leichname – von wachteilegroßen, blutigen Beulen übersät – und bahren sie zum Verbrennen auf. Vor ihr Antlitz gebunden tragen die Diener Peraines storchenschnabelähnliche Masken, in

die sie zum Schutz gegen die Keuche essiggetränkte Tücher gestopft haben.

Obwohl die Landschaft Methumiens bezaubernd schön ist – die Kronstraße führt über sachte Hügel hinweg und zwischen wogenden Weizenfeldern hindurch; einzelne, himmelhohe Pinien werfen gewaltige Schatten herab auf die Helden und Zypressen erheben sich wie mahnende Zeigefinger – ist doch kaum eine Menschenseele unterwegs.

Episode IV: Der Bettelbruder

Fra Praionors Zorn (Erdstag, 13. Rondra, nachmittags)

Meisterinformationen:

Eine Beschreibung der Stadt Methumis entnehmen Sie bitte der Spielhilfe **Fürsten, Händler, Intriganten**.

Allgemeine Informationen:

Nur wenige Meilen können es noch bis Methumis sein, als die Praiosscheibe hinter den Hügeln versinkt. Die alte Seneb-Horas-Straße ist jetzt menschenleer, und die duftige Abendfrische könnte euch all die vergangenen Unbilden fast vergessen machen, da seht ihr vor euch in der Ferne Rauch im Himmel – zu grau und weit, als daß er von einzelnen Scheiterhaufen, wie ihr sie seit Parsek immer häufiger gesehen habt, stammen könnte. Wütet ein Feuer in Methumis?

Wenig später erheben sich vor euch, zu beiden Seiten der Kronstraße, zwei mächtige Backsteingebäude, vielfach mit Türmchen und Arkaden geschmückt – wohl über hundert Schritt mögen sich ihre prunkvollen Flügel spannen, aber keine Fackel flackert, die zahllosen Glasfenster sind dunkel. Nur hinter den verschlossenen Läden des Torhäuschens zur Rechten brennt ein Licht.

Meisterinformationen:

In Methumis hat der Pöbel auf Geheiß Fra Praionors die Hesindeschule im Norden der Stadt und die Nandusschule in ihrem Südwesten in Brand gesteckt – die aufziehenden rauchigen Schwaden sind meilenweit zu sehen.

Die wohlhabenden Studiosi und Magister sind allesamt vor der Pest zu Schiff nach Bethana oder Kuslik geflohen, Praios- und Horasschule sind fast völlig verlassen und werden nur noch von zwei Ordensrittern vom Bannstrahl Praios' und einigen Nachtwächtern bewacht, die regelmäßig mit ihren Hunden die Runde machen, um die Gebäude vor Plündern zu schützen – was angesichts ihrer Größe schlechterdings unmöglich ist.

Allgemeine Informationen:

Über eine weitere kleine Brücke reitet ihr, laßt die gewaltige Schulen hinter euch, und endlich seht ihr den Stadtwall von Methumis – hinter den Mauern der Bastion linkerhand des Tores züngeln gewaltige Flammen empor, und auf den Wiesen vor der Stadt qualmen drei große Scheiterhaufen, von den inzwischen weitlich bekannten, 'geschnäbelten' Gestalten umstanden, die einen Bittgesang zu Peraine angestimmt haben. An der Straße stehen Handkarren, auf denen sich stapelt, was aus der Ferne wie schwarze Lumpen aussieht – der beißende Gestank verbrannten Fleisches steigt euch in die Nase. Abseits der Straße sind einige Menschen damit beschäftigt, die letzten Obstbäume abzuholzen.

Ein ungeheurer Wirrwarr von Geräuschen summt euch in den Ohren: Das wütende Schlagen der Äxte mischt sich mit dem

tosenden Krachen und Knarren des großen Brandes, der in der Stadt zu wüten scheint, und den Chorälen der Priester, die an den Scheiterhaufen stehen. All das ist nahezu laut genug, um das Hufklappern eurer Pferde zu übertönen.

Meisterinformationen:

Niemand weit und breit schert sich um die Helden. Am Stadttor wachen ein Ritter vom Bannstrahl Praios', dessen goldener Brustpanzer im Licht der Flammen glänzt, und zwei bewaffnete Bürger, der eine mit einer Hellebarde, der andere mit einer Armbrust.

Die 75köpfige Stadtgarde ist zum Teil geflohen, zum Teil zu den Aufständischen übergelaufen; was von ihr übriggeblieben ist, verteidigt jetzt mit dem Prinzen Thiolan das Schloß des Herzogs. Die Torwachen werden dies den Helden, wenn gefragt, bereitwillig erklären. Die Abenteuerer sollten sich aber mit unvorsichtigen Äußerungen in acht nehmen:

Fra Praionors Büttel haben Anweisung, jede verdächtige Person (also Magiebegabte, Leute mit loser Zunge, abgerissene Gestalten, Südländer usw.) sofort in seine 'vorläufige Residenz', das Palazzo della Pallyo (auf dem Stadtplan das große Gebäude am Kornmarkt gegenüber dem Herzogenschloß) zu schleppen und dort einzusperren.



Wenn die Helden das Tor ungeschoren passieren, finden sie das alte Methumis in einem unheilvollen Zustand. Auf allen Plätzen werden unter dem gestrengen Blick der goldbewehrten Rittsleute vom Bannstrahl Praios' Bücher, kostbare Gewänder und Schmuck verbrannt, die Statue des Efferdheiligen Gullaran unten am Hafen ist umgestürzt worden, an mehreren Stellen in der Stadt wüten Brände – die Straßen jedoch wirken zum größten Teil wie leergefegt, abgesehen von den Haufen bewaffneter Aufrührer, die (meist unter der Führung eines Bannstrahlers) durch die Gassen patrouillieren und wahllos Menschen aufgreifen, die sich aus den Häusern wagen, den Karren, die die letzten Opfer der Pest vor die Stadttore transportieren, und dann und wann einem Geißler oder einer Mutter, die mit irrem Blick ein totes Kind in den Armen wiegt – führen Sie die gespenstische Szenerie Ihren Spielern deutlich vor Augen.

Auf dem Kornmarkt, wo sich die von heiligem Eifer verwirrten Menschen drängen, daß kein Durchkommen ist, predigt Fra Praionor, vom Balkon des Palazzo hinab, der aufgewühlten Menge vom Zorn des Götterfürsten, der göttlichen Strafe, die demütig hingenommen sein will, und dem Blute des Herzogs, welches zur Sühnung der Sünden fließen müsse. In ganz Methumis befinden sich zwei Dutzend Bannstrahlritter (drei davon an den Stadttoren – wer die Stadt verlassen will, muß einen Passierschein des Fra vorweisen –, drei als Leibwache des Fra im Palazzo della Pallyo, neun unter den Belagerern des Herzogenschlosses, fünf bewachen einige der Schulen, vier führen Patrouillen durch die Stadt) und fast fünfhundert bewaffnete Aufständische (über dreihundert sind mit der Belagerung des Schlosses befaßt, die übrigen in der Stadt verteilt).

Die Werte eines Bannstrahlritters:

MU 14; AT 13; PA 12; LE 45; RS 3 (Küraß)
TP 1W+4 (Streitkolben/Schwert); GST 1; AU 59; MR 4

Die Werte eines Aufständischen (I):

MU 11; AT 11; PA 8; LE 35; RS 2 (Lederwams)
TP 1W+4 (Hellebarde); GST 1; AU 46; MR 0

Die Werte eines Aufständischen (II):

MU 9; AT 10; PA 8; LE 30; RS 1 (Staßenkleidung)
TP 1W+1 (Knüppel); GST 1; AU 40; MR -1

Wenn den Helden klargeworden ist, daß in dieser Stadt niemand seines Lebens mehr sicher ist, dann wird es Zeit, sie von einer der Patrouillen unter irgendeinem Vorwand verhaften zu lassen. Wir gehen einmal davon aus, daß die Helden sich dies nicht gefallen lassen (die Folgen und Verzögerung für die Sache der Kaiserin sind schließlich nicht vorhersehbar), und darum ist ein Kampf wohl unvermeidlich. Dieser sollte aber für die Helden ohne weiteres zu gewinnen sein: Unter den Aufrührern herrscht eine geradezu verheerende Disziplinlosigkeit, und sobald einige von ihnen kampfunfähig sind, suchen die übrigen schleunigst das Weite. Nun hat Ulim di Yaladan (**Die Befreiung**) seinen Auftritt.

Alternativ – wenn die Helden zum Beispiel für einen Kampf schon zu geschwächt sind – kann Ulim die Helden auch ansprechen, als diese sich vor dem Ansturm der aufgebrachten Menschenmasse, die gerade auf den Kornmarkt strebt, um Fra Praionor zu lauschen, in eine Seitengasse retten.

Die Befreiung (abends)

Allgemeine Informationen:

Gerade, als auch ihr euch davonmachen wollt, hört ihr ein "Sssst!" aus einem der kleinen Seitengäßchen. "Hier entlang!" zischt ein junger Mann. Der Jüngling, der unter einem weiten schwarzen Cape die Kleidung eines Patriziers trägt, bedeutet euch mit einigen knappen Handzeichen, ihm nachzufolgen.

Meisterinformationen:

Der Jüngling ist Ulim di Yaladan – er wird die Helden, nachdem er sich höflichst vorgestellt und versichert hat, daß es sich bei den Abenteurern nicht um hergelaufene Strauchdiebe handelt, auf düsteren Schleichwegen in die Peraine-Schule führen; die einzige Schule der Zwölfgöttlichen Universität, die nicht von Aufständischen besetzt worden ist – der Roten Keuche wegen ...

Allgemeine Informationen:

Nach kurzem Weg durch die verwinkelten, engen und finsternen Gassen der Altstadt steht ihr vor einem großen Gebäude aus weißem Marmor. Euer neuer Gefährte Ulim klopft dreimal kurz, dann zweimal lang an das schmiedeeiserne Tor und schlägt seine Kapuze zurück – ein kleines Sichtfenster öffnet und schließt sich wieder, und ihr werdet eingelassen.

Die große Halle der Schule ist zum Hospital hergerichtet worden. Entlang der Wände sind dreißig Feldbetten aufgereiht und auf dem Marmorboden aus Wolldecken Lager für weitere dreißig Kranke eingerichtet worden. Überall in der Halle stehen Glutpfannen, die rauchige Luft ist angefüllt vom leisen Stöhnen und Wimmern der Siechenden und einem beißenden Geruch nach Essig, Weihrauch und Schweiß. Fünf Pfleger, die den unvermeidlichen Essigschnabel vor das Gesicht gebunden haben, kümmern sich um die Siechenden.

Ulim führt euch eine Treppe hinauf in das Studierzimmer des Provisors der Schule, des Doktors Barobian di Balligur. Der Doktor ist ein gedrungenener, weißhaariger Herr, der auf der fleischigen Nase ein Binokel trägt, durch das er euch sorgenvoll, aber freundlich anblickt.

Meisterinformationen:

Der Doktor wird den Helden die Situation in der Stadt ausführlich schildern und ihnen die Geschichte des Fra erzählen, die Sie dem Kapitel **Freund und Feind** entnehmen können. Als der Aufruhr vor drei Tagen losbrach, befand sich Herzog Eolan in seinem Sommersitz Altenarenkis, Kronprinz Thiolan wurde jedoch mit einigen Studiosi der Rondra-Schule und dem loyalen Halb-Banner der herzoglichen Garde im Schloß unten am Kornmarkt eingeschlossen.

Seitdem hat Ulim vom Prinzen keine Kunde mehr erhalten,



und er befürchtet, daß Thiolan entschlossen ist, das Schloß zu halten, bis sein Vater den Aufstand niedergeschlagen hat – nach den gegenwärtigen Umständen ein aussichtsloses Unterfangen, da der wütende Fra seinerseits entschlossen scheint, das Castello noch im Laufe dieser unheilvollen Nacht zu erstürmen. Der Doktor bittet die Helden, gemeinsam mit Ulim ins Herzogenschloß einzudringen, um den Prinzen zur Flucht zu bewegen, bevor es zu spät ist.

Sollten die Helden – die Gesandten des Staatsministers – tatsächlich so halsabschneiderisch sein und eine Belohnung verlangen, werden Ulim und der Doktor sie auf später vertrösten. Der Herzog werde sich für die Errettung seines Sohnes gewiß erkenntlich zeigen. Bestehen die Questadores indes darauf, daß dem Auftrage der kaiserlichen Räte unbedingter Vorrang gebühre – nun, dem werden Ulim und di Balligur nicht viel mehr als ihre eindringliche Bitte entgegenzusetzen haben.

So die Helden ihre Pferde unterwegs verloren haben sollten, kann Ulim ihnen aus dem Marstall der di Yaladan neue zur Verfügung stellen; di Balligur schlägt in jedem Falle vor, die Helden von einem Knecht der Peraine-Schule an eine vereinbarte Stelle vor der Stadtmauer bringen zu lassen.

Von Geheimgängen, die aus dem Castello führen, wissen Ulim und di Balligur nichts. Sollten die Spieler das Gespräch darauf bringen, kann ihnen di Balligur sagen, daß das Schloß erst vor knapp zwanzig Jahren von Meister Grundeon, Sohn des Grabosch, wiedererrichtet worden sei, dieser also über einen solchen Fluchtweg Bescheid wissen müsse.

Grundeon, ein Angroschim, ist Provisor der Ingerimm-Schule und dort anzutreffen – allerdings wird die Schule von einem Trupp des Fra bewacht. In der Tat gibt es einen Geheimgang aus dem Keller der Schlosses, der unter dem Marktplatz und der Alten Stadtmauer hindurch ins Hafenviertel führt. Prinz Thiolan weiß nicht von dessen Existenz, und Meister Grundeon wird Fremden nicht ohne weiteres davon erzählen, da er Verrat befürchtet. Sollten die Helden diese elegante Lösung verfolgen, können sie sich einige Schwierigkeiten ersparen und sollten für die Idee belohnt werden, auch wenn Sie als Meister dadurch zu aufwendigen Improvisationen gezwungen werden ...

Falls die Helden bisher viele Verletzungen davongetragen haben, wird der Doktor sie mit Hilfe einiger Heiltränke wieder gänzlich genesen lassen, bevor sie sich an die gefährliche Aufgabe wagen, zum Kornmarkt aufzubrechen.

Dort ist der Sturm auf das Schloß bereits in vollem Gange. Auf dem Marktplatz, der Straße vor dem Schloß wie auch dem Gestech (der Straße nahebei) dräut der wütende Pöbel – hier können sich die Helden zwar im Schutz der Menge verborgen halten, werden aber keine Möglichkeit finden, in das Castello zu gelangen. Im Schloßgarten wachen hingegen nur eine Bannstrahlerin und sechs Aufständische, die abzulenken oder auszuschalten denkbar ist, ohne sofort Aufsehen zu erregen. Das Tor des Schlosses zum Garten hin ist natürlich fest verriegelt, ebenso die Fenster, die zudem von schweren hölzernen Läden geschützt werden – zum Glück ist die Mauer des Schlosses dicht mit Efeu überwuchert, der das Klettern

hinauf ins Obergeschoß einfach gestaltet (*Kletterprobe* +3) und in dessen Blattwerk man sich zudem leidlich verbergen kann. Bei den Fenstern der oberen Geschosse sind die Läden ebenfalls geschlossen, die Riegel lassen sich allerdings mit dem Dolch leicht aufbrechen. Das Mobiliar, das von innen vor die Fensteröffnungen geschoben wurde, ist schon ein größeres Problem, und die Helden sollten erst beim zweiten oder dritten Anlauf ein Fenster finden, bei dem sich die Barrikade mit vereinten Kräften beseitigen läßt.

Möglicherweise sind die Verteidiger zu sehr mit der Abwehr des Angriffs auf das Haupttor beschäftigt, und das Eindringen der Helden bleibt zunächst unbemerkt, so daß diese ohne einen Waffengang zu Thiolan gelangen können – andernfalls kann es aber auch sehr gut sein, daß hinter den Fensterläden und Schränken bereits die Gardisten mit gespannten Bögen – überlegen Sie sich, was Sie Ihren Spielern zumuten können (und wollen).

Die Werte einer herzoglichen Wache:

MU 12; AT 12; PA 10; LE 40; RS 3 (Küraß)

TP 1W+3 (Degen)/1W+4 (Bogen); **GST 1; AU 52; MR 2; Schußwaffen: 14**

Die Werte eines Scholaren der Rondra-Schule:

MU 13; AT 11; PA 9; LE 33; RS 4 (Kettenhemd)

TP 1W+4 (Schwert); **GST 1; AU 45; MR 1**

Eine kurze Beschreibung des Schlosses finden Sie im Abschnitt **Die Schauplätze**, zusammen mit einem Grundrißplan und dem Plan der Stadt. Der Prinz wird die unerwarteten Ankömmlinge freudig empfangen, Ulim mit großer Geste umarmen und den Helden ganz unhöflich die Hand drücken. Wenn man ihn über die Lage in der Stadt aufklärt, wird er in die gemeinsame Flucht einwilligen, auch wenn der Kolonel der Garde, der ehrenwerte Alderio di Zimbello, seinen Prinzen erst davon überzeugen muß, daß es durchaus nicht unehrenhaft sei, seine Kämpen in dieser unglücklichen Lage zurückzulassen.

Der einfachste Fluchtweg führt über die Dächer von Methumis: über die Ziegeldächer der Menagerie und der Bibliothek der Universität zu den südlichen Stadtmauern (den 'Bunten Mauern') hin, oder – dies wird Thiolan vorschlagen, da es spektakulärer und riskanter ist – mit einem Sprung hinüber auf die Giebel der Herzöglichen Kanzlei (ein überaus gewagtes Unternehmen, das schon mancher begann, aber

nicht jeder *glücklich* zu einem Ende führte) und von dort weiter über die Dächer der Altstadt zur Peraine-Schule, wo die Pferde warten. Vor der Flucht wird der Prinz sich folgenden waghalsigen Streich jedoch nicht nehmen lassen:

Allgemeine Informationen:

Durch eins der Türmchen an der Westseite des Innenhofes hat euch Thiolan auf das Dach des Schlosses geführt. Im Schutz eines Schornsteins könnt ihr den vom Licht hunderter Fackeln und einiger rauchender Scheiterhaufen erhellten Marktplatz beobachten, und die kleine Gestalt des Fra, der vom Balkon des Palazzo della Pallyo, euch genau gegenüber, unermüdlich zur rasenden Menge spricht: "... und nur, die ohne Fehl sind und reinen Herzens vor dem Herre Praios, die sollen hervorgehen aus dem großen Gericht mit erhellten Seelen und teilhaben an der Aufrichtung seines derischen Reiches aus der fiebrigen Lohe des Chaos, die verzehren wird die Sünder und diejenigen, die da zu Freveleien haben mißbraucht, die ihnen vom Gebieter aller Götter und Menschen – er sei tausendfach gepriesen – verliehene ..." – da springt der Prinz aus der Deckung hervor und stellt sich breitbeinig auf den Dachfirst, und bevor ihn einer von euch zurückhalten kann, ruft er lauthals hinunter zum geifernden Praios-Priester: "Heda, Pfaffe – wolltet Ihr nicht gerade auf unsereinen kommen mit Eurer Rede?" – Mit einem Mal ist es ganz still unten auf dem Platz – "Verzeiht mir, wenn ich Euch unterbrochen habe – ich will Euer Heiligkeit nicht incommodieren, da Ihr Eurer erlauchten und wahrhaft göttergefälligen Hörschaft gerade ein so köstliches Tableau zeichnet – Ihr amüsiert Euch prächtig, Fra, nicht wahr? Ich seh's doch an Eurer Nasenspitze! Nun, es erscheint mir unziemlich für einen Herrn von Stand, sich einfach so ohne ein Wort des Abschieds davonzustehlen wie ein gemeiner Dieb – das werdet Ihr doch verstehen? Und laßt Euch einen Rat geben: Trinkt Kräutersud, der beruhigt die Galle, auf daß Ihr nicht platzet. Und des, dem Ihr dienet (*er schlägt des Praios Zeichen*). Gehabt euch wohl! Geschick mit Euch, Fra!" – seine letzten Worte gehen unter im wütenden Gekeife des Priesters, das die kurze Stille zerbricht, und dem Tösen der Menge – und kaum hat Thiolan Zeit, noch einmal keck sein grünsamenes Federhütchen zu schwingen, da prasselt schon ein Schauer von Armbrustbolzen auf die Kupferplatten des Daches ...

Improvisieren Sie eine Verfolgungsjagd – insbesondere Ulims Höhenangst dürfte für die eine oder andere spannende Situation sorgen – an deren Ende Thiolan, Ulim und die Helden um Haaresbreite den Häschern Fra Praionors enttrinnen.

Flucht aus der Stadt (Markttag, 14. Rondra, frühmorgens)

Der Ritt nach der alten Feste Altenarenkis dauert knappe fünf Stunden. Im herzoglichen Sommerschloß (es liegt zwischen der Kronstraße und dem Dorf Arenkis) werden der Kronprinz und insbesondere seine glorreichen Befreier überschwenzlich begrüßt:

In aller Eile richtet der Herzog ein kleines frohes Fest für die

Helden aus – wie die Dinge stehen, wird er ferner alles in seiner Macht stehende tun, um ihnen eine schnelle und sichere Weiterreise zu ermöglichen, und sich seine weiteren Dankesbezeugungen für einen günstigeren Zeitpunkt aufsparen. Für eine Beschreibung des Herzogs von Methumis ziehen Sie bitte die Spielhilfe **Fürsten, Händler, Intriganten** zurate.

Freund und Feind

Fra Praionor, der Erleuchtete, die »Peitsche Praios'«

Früh schon erkannte Praionor, daß er in der besonderen Gunst des Götterfürsten stand. Trotz seines außerordentlichen Eifers und seiner wahrhaft begnadeten Rednergabe brachte er es jedoch nie weiter als zum Schreiber an der Praios-Schule zu Methumis, und oft wurde er von den höheren Geweihten ob seiner mangelnden Demut getadelt. Er wußte natürlich wohl, daß sich nur Mißgunst, Neid und Dünkel gegen seine einfache Herkunft (ein Sohn der einfachen Grangorer Handwerkerfamilie ter Broom) hinter den Vorwürfen verbargen, die ihn dazu verdamnten, tagein, tagaus in einem lichtlosen, staubigen Käm-

merlein seine Feder zu spitzen und dieselben unnützen Papiere und Akten zu kopieren.

Indessen scharte er an der Universitas bald einen kleinen Kreis junger Studiosi und adliger Gönner um sich, die an den bitteren und feurigen Predigten Praionors Gefallen fanden, mit denen er dann und wann ein weniger begeistertes denn amüsiertes Publikum in den Schanzgärten oder auf dem Rahjaplatz unterhielt. Im Jahre 1015 kam es dann zu jenem Vorfall, der ihn seine bescheidene Anstellung wie auch seine linke Hand kosten sollte: Gemeinsam mit einigen seiner hitzigsten Jünger drang Praionor in die Nandusschule ein, um lästerliches Zau-

Die Rote Keuche (im Spiel)

Die Rote Keuche wütet schon geraume Zeit im Horasreich, und noch nie hat eine Seuche grauenvollere Verheerungen angerichtet. Blut wandelt vor ihr hin, Blut folgt ihr auf dem Fuße, überall gewärtig ist die Farbe des Blutes – ein niederhöllischer Schrecken, heraufbeschworen von Menchal ak'Taran, dem finsternen Herrn der Fraternitas Uthari, der zuerst zu Drôl pestilenztragende Diener der Erzdämonin Mishkara nach Dere hinabbeschwor, um die die Lande zu verderben. Eine Epidemie frißt sich seitdem durchs Land, wie sie das Liebliche Feld seit den Tagen von Bosparans Fall nicht mehr erlitten hat.

Am härtesten von der Seuche getroffen ist die Mark Drôl, wo es ein gutes Drittel der ohnehin nicht sehr zahlreichen Bevölkerung dahinrafft, in Chababien findet noch fast ein Viertel der Menschen den Tod, und selbst zu Methumis, der nördlichsten betroffenen großen Stadt, fordert Mishkara mehr als ihren Zehnt.

In ihren Symptomen gleicht die dämonische Pest den Zorgan-Pocken, sie verläuft jedoch sehr viel schneller und tödlicher – man mag den Zwölfen danken, daß sie nicht allzu ansteckend ist, wenn sich die dämonischen Wesenheiten nicht in allzugroßer Nähe befinden. **Für jede riskante Situation würfelt der Meister, maximal zweimal pro Tag:** Einen Kranken zu berühren, etwa um ihn zu pflegen, bedeutet eine **Ansteckungswahrscheinlichkeit von 25 %** (1–5 auf dem W20); eine Unterhaltung mit einem Kranken oder der Aufenthalt in einer Menschenmenge, in der sich Erkrankte befinden, **10 %** (1–2). Wer in einem Haus weilt, in dem auch Kranke gepflegt werden, erkrankt mit einer Wahrscheinlichkeit von **5 %** selbst (dies gilt nicht für die Peraine-Schule). Diese Regeln soll nicht mehr als eine grobe Richtlinie sein – es kann der Dramatik des Abenteuers unter Umständen dienlich sein, wenn auch einer der Helden an der Pest erkrankt. Jedoch sollte es sich dann um einen Charakter handeln, der die Krankheit auch zu überleben vermag (oder aber von seinem Spieler nicht mehr geführt werden will).

Die Möglichkeiten, sich vor der Pest zu schützen oder sie zu heilen, sind sehr beschränkt: Die Peraine-Priester, die die Be-

kämpfung der Seuche in die Hand genommen haben, tragen zum Schutz vor Ansteckung 'Essigschnäbel' vor Mund und Nase, rotlackierte, hölzerne Schnabelmasken, die sich auf den ersten Blick wie eine Art grotesker Storchenmasken ausnehmen. In die Schnäbel werden in Essig getränkte Tücher gestopft, die die Pestilenz aus der Atemluft vertreiben sollen, genau wie die Verräucherung von wohlriechenden Harzen und Ölen. Diese Maßnahmen verringern die Ansteckungswahrscheinlichkeit auch tatsächlich um die Hälfte.

Die Toten selbst, ihre Kleidung und all ihr Hab und Gut werden auf Scheiterhaufen verbrannt; wenn gar eine ganze Familie verstorben ist, werden auch Haus und Hof angezündet. Für die Kranken selbst können die Geweihten wenig mehr tun als zu beten und mit den üblichen Kräutern und Tinkturen gegen das Fieber zu kämpfen. Um die Krankheit zu stoppen, haben sie kein Mittel.

Die Rote Keuche bricht W6 Tage nach der Ansteckung aus. Sie bringt starke Schmerzen, Husten- und Schwindelanfälle; Blut rinnt aus allen Poren, rote Flecken brennen auf dem ganzen Körper, die den Kranken brandmarken und vom Mitleid der Menschen ausschließen. Den Kranken befällt ein hohes Fieber, und sein Körper bedeckt sich nach und nach mit erbsen-, schließlich wachteilegroßen Pocken (an der Stelle der roten Flecken), die sich in den folgenden Tagen mit Eiter füllen, um schließlich **2W6 Tage nach Ausbruch der Seuche**, während eines heftigen Fieberschubes – der den Kranken meist das Leben kostet – aufzubrechen.

Im Verlauf der ersten Krankheitsphase erleidet das Opfer **täglich 1W6+6 SP**, der **Fieberschub** raubt noch einmal **2W20 LP**. (Wer von einem Peraine-Geweihten gepflegt wird, erleidet grundsätzlich **3 SP weniger pro Krankheitstag** und **5 SP weniger bei der letzten Fieberattacke**.) Wer die letzte Fieberattacke überlebt, hat die greuliche Krankheit überstanden und ist in Zukunft nicht nur gegen die Rote Keuche, sondern auch gegen die Zorgan-Pocken **immun**. Wie bei jener Seuche bleiben aber auch nach dieser Sieche Narben zurück, die den **Charismawert permanent um einen Punkt**, die **Lebensenergie um 1W6 Punkte senken**.

berwerk und frevlerische Schriften, die man dort studierte, den Flammen zu übergeben. Bei dem Handgemeine wurden zwei Studiosi der Nandusschule und einer von Praionors Anhängern erschlagen. Der Herzog verhängte ein hartes Urteil über den Eiferer: der »Fra« – unter diesem Namen war der Sonderling in der ganzen Stadt bekannt – wurde für drei Jahre aus dem Reiche verbannt, und die linke Hand wurde ihm vom Scharfrichter zu Methumis abgeschlagen.

In der Zeit seiner Verbannung vervollkommnete Praionor seine rednerischen Fertigkeiten, läuterte sein Herz in der Glut seines Hasses, und schwor dem »Handlanger und Gehilfen der dämonischen Mächte, dem Beförderer der Hesinderei« Herzog Eolan, vermeintlich praiosgefällige Rache. Vor knapp zwei Monden kehrte er nach Methumis zurück, und mit Hilfe seiner alten Verbindungen, insbesondere zu den della Pallyos, deren Familienoberhaupt Dom Lando della Pallyo einer seiner ehemaligen Schüler ist, und seiner scharfen Zunge stieg er prompt zum Ersten Geheimen Schreiber der Erleuchteten (ein Rang der Praioskirche, der unter dem des Wahrers der Ordnung, aber über dem des Hochgeweihten anzusetzen ist) von Methumis auf. Als diese Anfang Rondra von der Pestilenz dahingerafft wird, nutzt Phrenos die Gunst der Stunde und erklärt – und besiegelt es mit königlichem Siegel – Fra Praionor zu ihrem Nachfolger. Dieser stachelt die Bevölkerung von Methumis fortan in seinen zornigen Predigten gegen den Herzog auf, der durch seine frevlerischen Taten den Zorn der Götter auf die Stadt herabgeschworen habe.

Trotz bescheidener Körpermaße ist der Fra eine eindrucksvolle Gestalt – der stechende Blick seiner eisblauen Augen, die asketischen Züge seines alterslosen Gesichts und die wilden Gesten, mit denen er seine Predigten unterstreicht, prägen das Bild des Fanatikers. Was ihn jedoch zu dem gefährlichen Demagogen macht, der er ist, ist seine wahrlich inspirierte Gewandtheit mit dem Worte Praios', so wie Praionor es versteht.

Thiolan Berlinghan, Kronprinz zu Methumis

Neunzehn Jahre zählt der älteste Sohn des Herzogs, und anders, als man aus dem ruhigen Gemüt seines Vaters schließen

könnte, ist er ein rechter Heißsporn und mehr der Herrin Rondra zugeneigt denn der Allweisen Hesinde. Dennoch ist er verständig genug, um sich der Staatsräson nicht zu verschließen, und so hat er entgegen seiner Neigung schon viel Zeit in der Studierstube verbracht.

Bei der Verteidigung des Palazzos ist es aber nicht zu übersehen, daß ihn die Kampfesbegeisterung ergriffen hat, und Thiolan wird gewiß keine Gelegenheit verstreichen lassen, um eine rechte Heldentat zu vollbringen.

Thiolans Werte:

MU: 13 **AG:** 4 **Stufe:** 2 **Geb.:** 5. HES 7 Hal
KL: 12 **HA:** 3 **MR:** 1 **Größe:** 1,78
IN: 10 **RA:** 4 **LE:** 33 **Haarfarbe:** dunkelbraun
CH: 11 **TA:** 6 **AU:** 43 **Augenfarbe:** braun
FF: 9 **NG:** 5 **AE/KE:** -
GE: 12 **GG:** 2 **AT/PA:** 12/18 (Degen)
KK: 10 **JZ:** 4

Ulim di Yaladan

Der älteste Enkel des Herzöglichen Kanzlers Hesindio di Yaladan zählt ebenso viele Jahre wie der Kronprinz. Beide wurden von derselben Amme aufgezogen und waren von Kindesbeinen an enge Freunde und Vertraute; so nimmt es nicht Wunder, daß Ulim alles geben würde, um den Prinzen aus seiner mißlichen Lage zu befreien.

Ulim war schon immer der langsamere und gesetztere der beiden, und heldenhafte Befreiungsaktionen sind nicht unbedingt sein Metier.

Ulims Werte:

MU: 9 **AG:** 3 **Stufe:** 2 **Geb.:** 18. FIR 7 Hal
KL: 11 **HA:** 7 **MR:** 1 **Größe:** 1,82
IN: 11 **RA:** 3 **LE:** 35 **Haarfarbe:** aschblond
CH: 12 **TA:** 2 **AU:** 47 **Augenfarbe:** braun
FF: 11 **NG:** 4 **AE/KE:** -
GE: 8 **GG:** 5 **AT/PA:** 9/9 (Degen)
KK: 12 **JZ:** 3

Der Schauplatz: Stadt Methumis und Herzögliches Castello

Nicht wie Residenzen anderer mächtiger Fürsten – von hohen Mauern und weitläufigen Gärten umgeben – liegt das herzogliche Schloß von Methumis, sondern unmittelbar an Kornmarkt und Malurer Landstraße inmitten der Altstadt – kaum ein Fürst der Zwölfgöttlichen Lande, der seinen Bürgern näher wäre.

Der Sandsteinbau ist zwei Stockwerke (nebst zwei Zwischengeschossen für die Dienstboten und Wachleute) hoch und durchaus eines Herzogs würdig: Große Rundbogenfenster, blaue Holzläden und allerlei Steinmetzarbeiten – Schlangensornamente, Jochbögen und bunte Säulenarkaden an den Fassaden – zieren das Schloß und künden von der Macht des Fürsten. Im Innenhof ist das Gebäude in Pfirsichblütenrosa getüncht. Hochragend über dem Schloß dräut der 'Große Thion', der mächtige Turm, der die herzoglichen Gemächer und ein

praiosgefälliges Glockenspiel (zu Herzog Thions Zeit eines der ersten im Lieblichen Feld) beherbergt.

Das neue Alte Schloß ist das Erstlingswerk von Meister Grun-deon, und jede Mauer ist – soweit das nach gut tausend Jahren noch möglich war – an die ursprünglichen Pläne angelehnt. Das Blaue Kabinett des Herzogsrates, das Schlafgemach der Herzogin und der Schlangensaal (Thronsaal) gelten denn auch als einige der schönsten Räume des Alten Reiches schlechthin, vielleicht allein übertroffen vom Goldenen Staatsgemach der Kaiserin, dem Schwursaal auf Baliiri und der Horaskuppel auf der Feste Aldyramon. Das Schloß ist Stammsitz des Hauses derer von Berlinghan seit dem Jahre 842 v.BF.

Dem Schloßtor gegenüber ragt die Herzögliche Kanzlei auf, die die Schloßfassade getreulich spiegelt – ostwärts an das Schloß

fügen sich das Kleine Wachhaus, das dem Doppelbanner der Herzoglichen Hellebardiere Unterkunft bietet, und das Alte Zeughaus an, in dem Zehnt und Zoll des Herzogs die Schatztruhen füllen. Am Zeughaus findet sich auch der Zehntturm für säumige und schuldige Städter (derer es im reichen Methumis aber nicht allzu viele hat).

Daß man im Methumischen auch die Ritterlichkeit achtet, weist dem Zweifelnden das Gesteck: Kaum ein anderer Edelmann unterhält eine feste Schranke mit zugehöriger Galerie, in der die Zuschauer lustwandeln, den Barden lauschen oder Gemälde an den Wänden betrachten können, während draußen die Ritter gegeneinander fechten. Lanzengänge werden an jedem Horastage ausgetragen; besser noch besucht ist freilich das große Herzogliche Hof-Turnier am Heiligen-Gullaran-Tag, dem 29. Rondra.

In diesem Kapitel sind nur die Räumlichkeiten der beiden Hauptgeschosse (und deren Zustand zu Zeiten der Belagerung) aufgelistet, da die Helden vermutlich die Zwischengeschosse und Kellergewölbe, in dem sich nur die Küchen, Vorratsräume und die Quartiere des Gesindes und der Garde befinden, nicht betreten werden.

Erdgeschoss

1 Treppenhaus im Glockenturm: Zwei marmorne Freitreppen führen hinauf zum Arkadengang, dessen Bögen sich zum Innenhof öffnen.

2 Schlängensaal: Der Thronsaal des Schlosses. Die Fenster dieses Raumes wie auch des benachbarten Blauen Kabinetts sind verbarrikiert, je ein Gardist wacht in jedem der Räume.

3 Blaues Kabinett: Hier tagt für gewöhnlich der Herzögliche Rat.

4 Menagerie: Die Volieren, die sonst an den Wänden aufgereiht stehen, sind in die Mitte des Raumes geschoben worden, und ihre bunt gefiederten Bewohner befinden sich in heller Aufregung. Die westliche Seite des Zimmers wird von Praionors Leuten berannt, vier Verteidiger sind vollauf mit dem Anzünden von Leitern und dem Verschießen von Pfeilen beschäftigt.

5 Bankettsaal: Der Saal wurde zum Lazarett umfunktioniert: auf den Tafeln liegen 23 verwundete Gardisten und Rondrianer, um die sich ein hoffnungslos überforderter Feldscher kümmert.

6a–b Quartier des Haushofmeisters: Sechs Gardisten verteidigen die Fenster.

7 Aufenthaltsraum der Lakaïen

8 Tanzsaal: Hier halten sich zehn Gardisten auf. Die Fenster der Herzöglichen Kanzlei auf der anderen Straßenseite sind kaum drei Schritt entfernt, und schon mehrere schwere Angriffe aus dieser Richtung wurden abgeschlagen.

9a Tor

9b Gardesaal: Acht Rondrascholaren halten sich hier auf.

10 Kunstsammlung der Berlinghan: Vier weitere Rondrianer verteidigen diese Räume – einige der Gemälde sind von Pfeilen beschädigt worden, auf dem Boden liegen die Scherben einiger Vasen und Porzellanstatuetten.

11–16 Zimmer der Zofen, kleine Salons und Séparées: Die Gemächer werden von vier Gardisten gehalten – an der Westseite des Schlosses wird nicht so erbittert gekämpft wie auf der

Nordseite, da die Menschenmenge unten auf dem Kornmarkt zu dicht ist, um einen geordneten Angriff zu ermöglichen.

17 Rauchersalon: Alle Fenster des Salons sind mit Schränken und Kommoden verstellt, ein Mann des Herzogs wacht darüber, daß dies auch so bleibt.

18 Kartenzimmer: Nur ein einfaches Regal war zur Hand, um das Fenster zu verrammeln – es läßt sich zu zweit ohne weiteres umstoßen. Die eisenbeschlagene Eichentür am Ende des Ganges – zum Turm hin – ist fest verriegelt, um sie zu öffnen bedarf es einer Ramme und einer *gemeinsamen KK-Probe* +20.

19 Abstellkammer

20 Blumenzimmer: Das Gemach trägt seinen Namen wegen der hübschen Fresken – durch Arkaden in der Westwand kann man in das Treppenhaus blicken, welches von hier aus von zwei herzoglichen Schützen im Auge behalten wird.

Obergeschoss

21 Galerie: Eine Wendeltreppe in der Ostwand führt zu den Turmzimmern und dem Glockenspiel des 'Großen Thion'.

22a–g Gemächer des Herzogs: Alle Fenster sind von innen verbarrikiert, **22c** gar mit dem Bett des Herzogs. Hier schiebt nur ein einzelner Gardist Wache – eine günstige Möglichkeit für die Helden, in das Castello einzudringen.

23 Herzogliche Bibliothek: Die schweren Bücherschränke sind vor die Fenster geschoben worden.

24 Spiegelsaal: Halle, von fünf Rondrianern verteidigt.

25 Zwölfgöttersaal

26 Gesindekammer

27 & 30 Kleine Kabinette

28 Großer Salon: Das teure Mobiliar des Salons muß dazu erhalten, ein Feuer in der Mitte des Raumes (auf dem teuren Marmorboden!) zu nähren, über dem ein Kessel mit Öl siedet. Hier wachen acht Gardisten.

29 Theatersaal

31 Abstellkammer

32 Speisezimmer: Hier finden die erbittertsten Gefechte in der Schlacht um das Castello statt, zweimal schon wäre es den Aufständischen um ein Haar geglückt, an dieser Stelle von der gegenüberliegenden Kanzlei aus (die Fenster sind gerade drei Schritt voneinander entfernt) in das Schloß zu gelangen, und von hier aus dirigieren Prinz Thiolan und Alderio di Zimbello, der Kolonel der Garde, seine Verteidigung. Neun Gardisten und Rondrianer kämpfen an den Fenstern dieses und des kleinen Nebenraumes (**31**).

33–35 Prinzengemächer: Die drei Gardisten hier haben verhältnismäßig wenig zu tun.

36–37 Kinderzimmer Prinz Thiolans: Die etwa dreihundert Zinnsoldaten des Prinzen werden durch drei tapfere Rondrianer unterstützt.

38 Schlafgemach der Herzogin: Ohne Rücksicht auf das exquisite Interieur dieses Zimmers wurde das Himmelbett der Herzogin vor das Fenster geschoben – es läßt sich nur mit einer *KK-Probe* +10 von draußen verrücken.

39 Kleiderkammer der Herzogin: Der Schrank vor dem Fenster kann mit einer *KK-Probe* +6 umgestoßen werden.

40 Schreibzimmer der Herzogin

Die Erläuterungen zum Plan der Stadt Methumis

- 1 *Die Bunten Mauern*
- 2 *Dér Leucht- und Klapperturm (Semaphor)*
- 3 *Fischereihafen*
- 4 *Kriegs- und Handelshafen*
- 5 *Kaiserliche Schiffswerften*
- 6 *Herzogliche Seiden-Manufaktur*
- 7 *Kontor Gerbelstein*
- 8 *Der Pflaumenmarkt*
- 9 *Der Kornmarkt (wo Fra Praionor wütet)*
- 10 *Das Alte Castello der Herzöge*
- 11 *Zeug- und Wachhaus und Gestech und Lange Galerie*
- 12 *Die Schanzgärten*
- 13 *Die Volksschule*

Die Gebäude der Universitas

- 14 *Tempel der Schlange und HESindes und der Herzöge Schule*
- 15 *Tempel des Greifen und PRAios' Schule*
- 16 *Horas' Schule*
- 17 *RONdras Schule*
- 18 *Tempel des Delphins*
- 19 *Das Kartographische Institut und EFFerds Schule*
- 20 *TRAvias Schule*
- 21 *Die Schule BORons*
- 22 *FIRuns Schule*
- 23 *PERaines Schule*
- 24 *Bibliothek der Universitas und TSAs Halle und Schule*
- 25 *PHExens Halle und Schule*
- 26 *INGerimms Schule*
- 27 *Der Tempel der Stute und RAHjas Schule*
- 28 *Die Schule Nandus'*

- 29 *Fähre über den Onjet-Fluß*

Überland: Am Wegesrand IV

Der erste Tag (Horastag, 15. Rondra)

Etappe: Von Altenarenkis bis zur Tovallabrücke.

Ereignisse: Das Fest des Schwertes, ein hoher Feiertag des Rondra-Kultes. Vor der 'Steilen Brücke' über die Tovalla, die die Herzogtümer Methumis und Neetha trennt, gerät der eilige Ritt der Helden abermals ins Stocken. Ein alter Gargyl, den der methumische Baumeister zum Schmucke der alten Brücke an ihrem höchsten Bogen einmauern ließ, wurde von Saya zu unheiligem Leben erweckt und stellt sich jedem, der hinüber will, steinern und unbezwingbar in den Weg. Auf beiden Seiten der Brücke, vor allem aber auf der neethischen, haben sich

Söldner, Edelleute, Kauffrauen und Flüchtige in Scharen zusammengefunden und rätseln, wie dem Unhold beizukommen sei. Wir nehmen an, daß unsere Helden eine Lösung finden werden – recht spektakulär gestaltet sich ein Sturz des steinernen Kolosses durch das Geländer der Brücke in die Fluten der Tovalla.

Die Werte des Gargylen:

MU 20; AT 15; PA 5; LE 130; RS 6

TP 2W (steinerne Fäuste); GS ½; AU 150; MR 10

Der zweite Tag (Rohalstag, 16. Rondra)

Etappe: Von der Tovallabrücke bis hinter Thegûn.

Ereignisse: Nichts außer den Spuren der Roten Keuche. Malen Sie die vielfältigen Schrecken der Pest recht plastisch und

drastisch aus – gönnen Sie Ihren Helden die Erfahrung, gegen einen Feind zu streiten, den sie kaum jemals werden bezwingen können.

Der dritte Tag (Feuertag, 17. Rondra)

Etappe: Von hinter Thegûn nach Neetha (äußerster Eilritt); oder: Von hinter Thegûn nach Shilish.

Ereignisse: Auch hier wütet die Pest im Lande. Dreißig Meilen vor Neetha, an der Straßenabzweigung nach Brelak (dies Richtung nahm Phrenos mit seiner Schar), stoßen die Helden auf die Leichen dreier Gardisten im Wappenrock des Erzherzogs von Yaquiria (ungewohnte Farben im Süden des Reiches), einem davon steckt ein rotsilberner Pfeil im Halse. Den anderen beiden ragt jeweils ein langer Dolch aus dem Rücken zwischen den Schulterblättern hervor, ebenfalls mit silbernem Drachenknauf. (Rot und Silber sind die Farben des Hauses Firdayon: silberner Drache vor roten Schilde.)

Verrat teilte die Garde: Leutnant Goldo von Aralzin-Oberfels schlug sich gegen dreifachen Sold und andere Versprechungen auf Phrenos' und seines Onkels Bardos Seite, fesselte die Kapitany Efferdane von Ruthor und die wenigen Gefährten, die sich den neuen Umständen nicht beugen wollten. Schil-

dern Sie die Szene, ohne allzu deutlich auf den Verrat hinzuweisen, die Helden werden das selbst herausfinden – andernfalls ist die Überraschung im Drölschen um so größer ...

Ein Abenteurer mit den nötigen Erfahrungen im Fährtenlesen (*verdeckte Fährtensuchen*-Probe +3) kann erkennen, daß vor kurzem erst eine Kavalkade Reiter von der Kronstraße zur Abzweigung nach Brelak geschwenkt ist – ein eindeutiger Hinweis. Tatsächlich ist dies die Strecke, die Dom Phrenos für seine eilige Reise zum Funduq am See gewählt hat. Den Helden steht es frei, ebenfalls diese Route einzuschlagen oder sich ihrem Ziel über Neetha zu nähern.

Vor Neetha erwartet die Helden ein Heerlager des Erzherzogs Timor, der gut sieben Banner ausgehoben haben mag. Es wird nicht allzu schwierig für die Helden, nach Neetha hereinzu- gelangen (außer, sie wären von der Pest gezeichnet). Natürlich kann niemand den Helden von Phrenos' Schar berichten, die ja den anderen Weg einschlug.

Der vierte Tag (Wassertag, 18. Rondra)

Etappe: Von Neetha nach Shilish; oder: Von Shilish nach Wanka.

Ereignisse: Die Helden sind auf der Fährte des Schurken: Sie finden eine Tagesreise hinter Neetha, in der Nähe des Dorfes Wanka, die schon einige Tage alten, verwesenden Leichen dreier Söldner (augenscheinlich wurden diese nicht von der Keuche, sondern von wohlgezielten Schwerthieben dahingerafft), die – wie sich ein aufmerksamer Held erinnern kann – seinerzeit zu Perainidal zum Gefolge des falschen Piro von Chalinba gehörten.

Einem der Toten wurde ein Zettel in den Rachen gestopft, der deutlich das Siegel der Stadt Methumis trägt, und auf dem der Hauptmann der Garde – der den Helden vermutlich bekannte Alderio di Zimbello – den Bürgern Mikelle, Vilborno, Santorio und Loparto 750 Dukaten und die Tilgung aller bisher begangenen Straftaten zusichert, wenn diese ihm oder einem anderen getreuen Offizier des Horasreiches den flüchtigen Hochverräter Phrenos ay Oikaldiki ausliefern. Offensichtlich hat dieser Plan den dreien kein Glück gebracht, doch der ganze Vor-

fall sollte den Helden erstmalig vor Augen führen, daß Dom Phrenos nicht nur von Freunden und standhaften Getreuen umgeben ist.
Weiterhin stellt sich die Frage nach dem vierten in dem Papier

erwähnten Verräter. Hat er zum Tode seiner drei Mitverschwörer beigetragen? Muß sich Phrenos vielleicht der Treue seiner Gefolgschaft durch den Einsatz von Spitzeln in den eigenen Reihen versichern?

Der fünfte Tag (Windstag, 19. Rondra)

Etappe: Von Shilish nach Wanka; oder: Von Wanka nach Bahín.
Ereignisse: Gegen Abend erfahren Ihre Helden zu Bahín (von den todkranken Leuten, die im Dorf ausharren), daß Phrenos mit seiner Schar erst vor drei Tagen durch diesen Weiler gezogen sei. Die Angaben der verschiedenen Zeugen schwanken zwischen zwei und drei Dutzend Reitern, doch ein jeder kann bestätigen, daß zum einen eine wunderschöne Magierin (womöglich erhalten die Helden hier zum ersten Mal Hinweise auf Dom Phrenos' magischen Beistand) auf einem seltsam leichtfüßigen, tiefschwarzen Pferd und zum anderen rot-weiß-grün gewandete Gardisten bei der Gruppe weilten. Genauere Fragen bezüglich der erzherzoglichen Soldaten ergeben, daß etwa ein Dutzend von ihnen Phrenos begleitete, während die Kapitanya und einige loyale Soldaten als Gefangene mitgeschleppt wurden.
Bei den Beschreibungen Sayas sollte klar werden, daß die Magierin eine überaus charismatische Frau ist, die ein unübersehbarer Hauch von Macht umgibt.

Den Spielern muß im Verlauf der Reise offenbar werden, daß Saya eine äußerst gefährliche Gegnerin sein kann, mit der man sich besser nicht anlegen sollte, zudem man auch ohne Konfrontation mit ihr zum Ziel gelangt.

Zu diesem Zweck schlagen wir Ihnen folgende Episode vor: In einer der letzten Nächte, die die Helden im Freien verbringen müssen, würfeln Sie einige verdeckte Proben auf die Intuition der Helden; führen Sie schließlich einen der Spieler hinaus und erklären Sie ihm, daß sein Held aus fürchterlichen Alpträumen (ohne nähere Gestalt) schweißgebadet erwacht:

“Als du dich auf deinem Lager aufrichstest, verdunkelt ein riesiger Schatten das Madamal, und ein Pesthauch umwallt dich und deine Gefährten. Auf dem unheimlichen geflügelten Schlangenwesen aber, das da mit gewaltigen Schwingenschlägen über die nächtlichen Lande dahinfliegt, hockt ein kleiner, zierlicher Schatten ...” Es handelt es um niemand anders als Saya, die auf Karakil, der geflügelten Dämonenschlange, dahinfliegt.

Der sechste Tag (Erdstag, 20. Rondra)

Etappe: Von Wanka nach Bahín; oder: Von Bahín bis hinter Gravina.

Ereignisse: Einige Bauern aus dem Dorf Gravina berichten, daß Phrenos mit seinem Gefolge der Straße ostwärts gefolgt sei, die in das Gebiet der chababischen Reiter, einer Sippe der verfluchten Beni Brachtar, führe. Dieser Weg bringt die Helden alsbald in die ausgedehnten Täler am Oberlauf des Chabab, wo die Hitze der beiden letzten Wochen deutliche Spuren hinterlas-

sen hat: Verdorrtes Messergras schneidet in die Fesseln der Pferde, und auch die Zedern- und Pinienwälder an den Hängen zeugen von der Trockenheit der vergangenen Tage. Gelegentlich kreuzt ein staubiger Bachlauf, der anscheinend nur in wenigen Monden Wasser führt, den Weg der Helden. Das einzige, was in diesen Tälern wirklich gut gedeiht, ist das hartblättrige Buschwerk, das die Liebfelder ‘Rondrazahn’ und die Novadi ‘Erdenklinge’ nennen.

Der siebte und der achte Tag (Markttag, 21. Rondra, und Horastag, 22. Rondra)

Etappe: Bis vor den Funduq, in dem Phrenos sich aufhält. Je nach bisheriger Streckenwahl, müssen Sie den Weg ein wenig verkürzen oder verlängern – eine genaue Karte steht den Abenteurern ohnehin nicht zur Verfügung ...

Ereignisse: Besondere Ereignisse haben wir für diesen Tag nicht vorgesehen – konfrontieren Sie Ihre Helden mit den Schrecken der Pest und zur Nacht vielleicht mit dem Erscheinen des dämonischen Karakil ...

Episode V: Das Siegel der Kaiserin

Meisterinformationen:

Während die Helden Dom Phrenos nun mit der Gewißheit verfolgen, daß sie die einzigen sind, die dem Schurken das Handwerk legen können, werden dessen Spuren immer deutlicher: Offensichtlich hat Phrenos Neetha auf der Straße, die durch das Dorf Brelak führt, umgangen. Also müssen die Helden spätestens zu Neetha die drölsche Kronstraße Seneb-Horas' verlassen und auf Nebenstraßen ostwärts reisen.

In der Mark Drôl, Marschall Fohnors Vizekönigreich, hat die Rote Keuche fast die Hälfte der Bevölkerung hinweggerafft – Phrenos und sein Gefolge scheinen jedoch auf unheilvolle Weise vor der allesvernichtenden Pestilenz geschützt.

(Menchal ak'Tarans beschworene Hektabeli, die die Keuche erst zu einer Epidemie machen, halten sich von Saya fern, und diese weilt momentan stets in Phrenos' Nähe.)

Der Weg zum Heerlager (Horastag, 22. Rondra, nachmittags)

Meisterinformationen:

Endlich stoßen die Helden auf Spuren, die deutlich zeigen, daß die Verfolgten die Straße in Richtung Osten verlassen haben. Offensichtlich ist das nördliche Ufer eines nahe gelegenen Sees ihr Ziel (auf der Karte des Lieblichen Feldes jener Sec, der von der Drôl aus genau dreizehn Zentimeter östlich gelegen ist).

Allgemeine Informationen:

(Nachdem die Helden den Spuren eine Weile gefolgt sind:) Von der Kuppe eines pinienbestandenen Hügels könnt ihr den See überblicken. Er ist eine wahre Oase in der ansonsten trockenen Hügellandschaft. Auf den Hängen rund um das Gewässer wachsen die Bäume und Büsche dicht und üppig. Ihr grünes Blattwerk spiegelt sich auf der dunklen Oberfläche des See, der aus unterirdischen Quellen gespeist werden muß, denn ihr seht keinen Wasserlauf weit und breit.

Das auffälligste Merkmal rundum ist eine alte, verfallene Karawanserei, die zu einem Drittel im weichen Schlamm des nördlichen Seeufers versunken ist.

In der Umgebung dieses Gemäuers sind aus der Ferne (und gegen das blendende Sonnenlicht) etwa drei Dutzend Menschen und Echsen auszumachen. Deutlich sieht man ein einzeln angebundenes, schwarzes Pferd, das wild und geradezu böse nach einem Mann schlägt, der es offenbar nur füttern will. Bei einigen novadischen Zelten grasen ruhig Shadifs, die nur dann aufschrecken, wenn sich ihnen eine der um das Lager herumpatrouillierenden Echsen nähert.

Plötzlich tritt ein feister Kerl – Phrenos! – aus dem Gebäude und brüllt einige unverständliche Befehle. Kurz darauf klettert eine leicht bekleidete 'Söldnerin' aus einem der Novadizelte, wirft sich dem scheinbar angetrunkenen Schurken an den Hals, und beide verschwinden in der Karawanserei ...

Meisterinformationen:

Der Funduq ist Phrenos' geheimes Heerlager. Eine seltsame Mischung aus Liebfeldern, Novadis und sogar Echsen scheint dort unten auf unheilbringende Befehle zu warten. Ob in der alten Karawanserei (tulamidisch: 'Funduq') vielleicht noch

andere Verbündete des Schurken lauern, kann keiner der Helden erkennen.

Will man sich dem Lager nähern, so sollte man die Pferde zurücklassen, denn nur der dichte Wald auf beiden Seiten eines schmalen Trampelpfades, der direkt zu der Ruine führt, kann die Helden vor einer raschen Entdeckung schützen. Der Wald besteht aus Pinien, Zedern und dornigem, äußerst widerstandsfähigem Unterholz, an dem man immer wieder hängenbleibt, sich die Kleidung zerreißt und gelegentlich sogar schneidet. Doch dies ist nicht die größte Gefahr, denn auch die 'Wachechsen' der Magierin Saya lauern dort.

Bei den Echsen handelt es sich um große Pailoswarane, die in ihrer schier unersättlichen Gier die Wälder um das Lager durchstreifen. Sie entfernen sich jedoch niemals weiter als zwei Meilen von ihrer 'Gebietenin', die ihnen golden glänzende Metallhalsbänder umgelegt hat. Diese Bänder sind magisch geladen, wodurch Saya gewarnt wird, wenn jemand versucht, sich auf diesem Weg zu nähern. Wird nämlich eines der aggressiven Tiere verletzt, so spürt dies auch die Magierin im Funduq (**Freund und Feind**). Auf ihrem Weg zum Lager sollten die Helden von mindestens einer wachenden Echse entdeckt werden. Es liegt dann an Ihnen, ob noch weitere Tiere das Fortkommen der Questadores behindern werden. Zwanzig Warane streifen durch die Umgebung des Lagers. Sie sind recht 'neugierig' und immerzu auf der Suche nach Freßbarem. Stößt einer von ihnen auf die Helden, deren Kleidung wahrscheinlich verführerisch nach Blut und Tod riecht, so wird das Tier furchtlos versuchen, diese 'Beute' zu erlegen. Kämpfen die Helden nun gegen die Echse, wird nicht nur die Magierin gewarnt, sondern das vergossene Blut lockt zudem weitere Warane an, was die Situation immer aussichtsloser werden läßt.

Also sollten die Helden jeden Kampf mit den Pailoswaranen vermeiden, was ihnen durch das Auslegen von Ködern (um die Tiere fortzulocken), durch Magie (z.B. SANFTMUT) oder einfach mit Schnelligkeit und Geschick gelingen sollte. Die Halsbänder der Tiere zeigen deutlich, daß es sich hier nicht einfach um hungrige Echsen handelt, sondern daß man besser besondere Vorsicht walten lassen sollte.



Wenn es jedoch zum Kampf mit einem der Warane kommt, dann ist auch Saya gewarnt. Sie wird sofort eine Gruppe Echsenkrieger zu der Stelle entsenden, an der sie das tote bzw. verletzte Tier spürt. Nun liegt es an den Helden, das Mißtrauen der Ausgeschickten zu zerstreuen. Das Problem könnte z.B. mittels einer gestellten Szenerie, die zeigt, daß das Tier durch Artgenossen oder andere, natürliche Umstände verletzt wurde, recht einfach gelöst werden. Gelingt dieser Versuch nicht zufriedenstellend, werden Saya und Phrenos vermuten, daß Feinde in der Nähe sind, was die Chancen der Helden, das Kronsigel unauffällig zurückzugewinnen, deutlich verschlechtert.

Sobald man sich dem Lager auf etwa fünfzig Schritt genähert hat, stellen die Warane keine Gefahr mehr dar, denn Sayas Magie verhindert, daß die Tiere in diesen Bereich vordringen. Nun können die Helden das alte Gemäuer genauer beobachten und Pläne schmieden, wie sie an Phrenos und damit an das Siegel herankommen können.

Das Eindringen in Dom Phrenos' Lager (nachts)

Ganz offensichtlich ist ein heldenhafter Angriff auf das Lager nicht ratsam, denn dieses wird von etwa fünfzehn erzherzoglichen Gardisten und dreißig Söldnern bewacht, darunter befindet sich auch ein Dutzend Novadi vom Stamme der Beni Brachtar. Außerdem halten sich neben den Menschen auch noch etwa zwanzig Echsenkrieger in der Nähe des Funduq auf.

Bei einer Erkundung des Lagers bemerken die Helden schnell, daß die verschiedenen Söldner- und Soldatengruppen einander nur wenig Sympathie entgegenbringen. Folgende Gespräche, die die Helden belauschen können, machen dies deutlich:

EIN SÖLDNER: "Bei Kor! Es ist unglaublich, welches Pack sich unser Herr so anlacht. Jetzt bezahlt er auch schon die Büttel dieser falschen Kaiserin mit Gold, das uns zusteht!"

EIN NOVADI: »Rastullah mag mir verzeihen, daß ich mit Ungläubigen wie dir spreche. Doch ganz sicher wird sein Zorn mich treffen, wenn ich an der Seite dieser stinkenden Echsen in den Kampf ziehe!" (speit aus)

EIN WEITERER SÖLDNER: »Macht doch nichts! Euer Gott kann einem doch bestenfalls etwas Sand in die Augen streuen! Wer sich davor fürchtet, muß schon ein Novadi sein.«

(Es folgen lautes Gelächter und ein tulamidischer Fluch. Dann sind Kampfgeräusche zu vernehmen. Zuschauer grölen und feuern ihren Favoriten an. Wenig später wird die Leiche eines Novadis fortgeschleppt.)

EIN GARDIST (herablassend zu einem Söldner): »Versuch es doch, Mietling! Entweder hast du eine unvergeßliche Nacht mit einer wirklich rahjagefälligen Braut, oder du fristest dein restliches Leben als geschmückte Echse! Sollte sie dich jedoch in ein Schwein verwandeln, werden wir dir für diese Abwechslung auf dem Speiseplan äußerst dankbar sein.« (Der folgende Lacher endet in einem Schrei.)

Es liegt nun an den Helden, diese Situation möglichst geschickt zu nutzen. So könnte ein von den Echsenkriegern entwendeter Speer, der aus der Dunkelheit heraus auf einen schlafenden Novadi oder auf eines der Shadifs geschleudert wird, die Beni Brachtar zu einem Angriff auf die Geschuppten veranlassen. Eine laute Verwünschung, die den Novadis zugerufen wird und diese als 'Kameldungfresser' oder 'fischmäulige Hurensöhne' bezeichnet, mag einen ähnlichen Konflikt zwischen den leicht reizbaren chababischen Reitern und den Liebfeldern auslösen. Letztere wiederum sind ebenfalls relativ leicht gegeneinander aufzuwiegeln, denn die Horasgardisten und die Söldner trauen einander nicht über den Weg. Man neidet sich das Gold, das Phrenos seinen 'Getreuen' versprochen hat. Es sollte Ihren Helden nicht schwer fallen, 'dieses Faß Hyläiler Feuer' in Brand zu setzen! In der Unruhe, die durch aufflammende Kämpfe entsteht, wird es den Helden dann sicher gelingen, in den Funduq und zu Dom Phrenos zu gelangen.

Dies können Sie auch erreichen, wenn sie sich vom See her schwimmend der Ruine nähern oder geschickt die Wachen umgehen und unbemerkt in das Gemäuer schleichen. Beides ist wohl nur in der Nacht möglich und bedarf letztlich auch einer mehr oder weniger unauffälligen Verkleidung bzw. des Einsatzes entsprechender Beherrschungs- oder Illusionsmagie! Wenn Ihre Spieler diese Möglichkeiten nicht sehen oder für undurchführbar halten, dann sorgen Sie dafür, daß die Söldner sich während eines Festes besinnungslos betrinken. Nun müssen die Helden nur noch einige der grundsätzlich abstinenter Echsen umgehen oder ausschalten, um den Funduq zu erreichen. Dort kommt es dann noch zu einigen Begegnungen und Kämpfen, was jedoch in der Beschreibung der einzelnen Räume (**Die Schauplätze**) erläutert wird. Vielleicht gelingt es den Helden sogar, Kapitanya Efferdane und die anderen loyalen Gardisten zu befreien und wertvolle Verbündete zu gewinnen. Auf alle Fälle treffen die Helden schließlich auf Dom Phrenos, in dessen Raum auch das Kronsiegel (noch) verwahrt wird. Der ehemalige Markgraf ist – wie an jedem Abend – leidlich betrunken und grübelt über ein Schreiben an den Vizekönig zu Drôl, das er mit dem gestohlenen Staatssiegel zu unterzeichnen gedenkt und in dem er die Heerhaufen der Mark seinem Banner unterstellt.

Wenn die Helden in Phrenos' Kammer eindringen, greift er zur Waffe und stellt sich schwankend den einstigen Handlangern. Er ist trotz seines Rausches noch so weise, nicht gleichzeitig gegen alle kämpfen zu wollen, und appelliert an das Ehrgefühl und die rondrianischen Tugenden der Helden. Er hofft, damit Zeit zu gewinnen, bis seine Wachen ihm zu Hilfe eilen. Sollte sich diese Hoffnung zerschlagen, ergibt er sich den Helden, sobald er mehr als 60 LP verloren hat – die Abenteurer können den Markgrafen nun als Gefangenen fortführen und schließlich das Kopfgeld (1.250 Goldmünzen) selbst einstreichen. Phrenos kämpft mit einem Florett, mit dem er sehr gut umzugehen weiß. Weiterhin verwendet er einen rasch ergriffenen Mantel, den er mit der linken Hand (als Verteidigungswaffe) schwenkt. Er versucht damit, die Attacken seines Gegners abzulenken und abzuschwächen, wodurch jedoch auch die Grazie seiner eigenen Angriffe etwas leidet (WV: -2/+2).

Im Kampf mit einem einzelnen Gegner liebt Phrenos es, Finnen zu schlagen, Möbel umzustößen oder mit dem Mantel die Sicht seines Gegenübers zu behindern, wodurch dessen Aufmerksamkeit dergestalt abgelenkt werden soll, daß er die Attacken des Marchese nicht mehr effektiv abwehren kann (je nach Situation bedeutet dies einen Abzug von bis zu 7 Punkten auf die Parade). Den Kampf mit Phrenos sollten sie also mit allerlei hinlänglich bekannten Szenen aus dem Mantel-und-Degen-Genre ausschmücken.

Durch die Untermalung mit einem raschen, spannungsgeladenen Musikstück (z.B. der Titel *The Asteroid Field* aus dem Soundtrack zu *The Empire strikes back* würde diesen Kriterien entsprechen) läßt sich diese Atmosphäre noch verstärken.

Wenn trotz all seiner Tricks der Bösewicht (und u. U. seine Komplizen Bardo und Goldo) endlich überwältigt werden konnte, sollten die Charaktere das Siegel an sich nehmen und mit ihrem/ihren Gefangenen – als Geisel(n) überaus nützlich – den Funduq so schnell wie nur möglich verlassen.

Domna Sayas Gewölbe (nachts)

Es bleibt Sache der Helden, ob sie auch in den Keller der Anlage hinabsteigen, wo ganz offensichtlich Saya ihr Unwesen treibt. Die Magierin wird unter normalen Umständen, d. h., wenn sie nicht zuvor durch die Warane auf Eindringlinge aufmerksam gemacht wurde, nicht in die Geschehnisse eingreifen können, da sie in diesem Falle gerade eine komplexe Beschwörung vorbereitet – sie beabsichtigt, sich von Phrenos das Kronsiegel aushändigen zu lassen, um den Aarenstein herauszuschmelzen und mit dem Stein des chalinbaschen Siegels zu einem einzigen zusammenzufügen. Diese unheilvolle Zeremonie unterbricht sie nur dann, wenn jemand direkt in ihr Refugium einbricht. Saya wird sich dann zunächst für 47 ASP in einen mächtigen ARMATRUTZ (RS +7) hüllen, um die Helden anschließend mit TLALUCS ODEM und ihrem Zauberstab das Fürchten zu lehren. Droht Saya trotz allem zu verlieren, dann entschwindet sie mittels eines TRANSVERSALIS und flieht auf ihrem schwarzen Hengst – von nun an haben die Helden eine Feindin, die sie nicht unterschätzen sollten, und der sie nur allzubald abermals gegenüberstehen werden.

Der Kampf ums Siegel als Massengefecht?

Auf vielerlei Personen und Wesen können die Helden in Dom Phrenos' Lager treffen (**Freund und Feind**). Ein offener Kampf gegen diese Vielzahl von Feinden wird fast immer mit der Gefangenschaft oder dem Tod der Helden enden. Sollte ersteres eintreten, werden die Gescheiterten durch reumütige Gardisten des Erzherzogs befreit, was zu einer chaotischen Flucht führt, in deren Verlauf das Siegel durch Zufall in die Hände der Gruppe gelangen mußte.

Sollten die Helden – was Sie verhüten mögen – das Zeitliche segnen, so gelingt Comto Ravendoza allein, was den Charakteren nicht gelang: Nach dem frühen Scheitern seiner Ordensrittsleute an den Schergen Gerrichs hat er sich selbst auf den Weg gemacht, um seinem Ruf als unerbittlicher Streiter gerecht

zu werden – nicht ohne Beistand der Götter, wie es scheint. Sollten einige der Charaktere über mächtige und gleichzeitig eindrucksvolle Magie verfügen (IGNISPHAERO, Beschwörung eines Kampfdämonen), kann dies ihre Chancen in einem Kampf deutlich erhöhen. Zum einen schaltet solche Zauberei bekanntlich viele Gegner aus, und zum anderen werden angesichts solcher Schrecken viele Novadis und die Hälfte der liebfeldischen Kämpfer die Flucht ergreifen! Die Echsen bleiben jedoch, und wahrscheinlich wird Saya nach dem Wirken solcher Magie all ihre Vorbereitungen abbrechen und in die Geschehnisse eingreifen.

Die Flucht aus dem Funduq (nachts)

Meisterinformationen:

Auf dem Weg zurück zu ihren Pferden – eventuell flüchtend und nur durch Phrenos' (als Geisel) geschützt – können die Helden beobachten, wie ein weiterer Trupp Novadis unter der Führung eines gerüsteten Kriegers auftaucht. Nun müssen sie sich beeilen, denn schon in wenigen Augenblicken wird dieser Krieger, bei dem es sich um Sultan Rastafan von Chababien handelt, die Verfolgung aufnehmen, um seinen 'Freund' und Verbündeten Phrenos zu befreien.

Freund und Feind

Liebfeldische Söldner

Bei diesen siebzehn Waffenknechten handelt es sich um moralisch wenig gefestigte Existenzen, die bestenfalls das eigene Leben schätzen!

Die Werte eines Söldners:

MU 12; AT 12; PA 10; LE 37; RS 3 (Krötenhaut oder Lederharnisch)

TP 1W+3/+4 (Säbel/Hellebarde), teilweise **2W+2** (leichte Armbrust); **GST 1; AU 49; MR 1**; Schußwaffen: 16

Novadikrieger der Beni Brachtar

Diese stolzen Stammeskrieger (Anzahl: 12) wurden Phrenos von Sultan Rastafan zur Seite gestellt. Sie sind über die Anwesenheit der Echsenkrieger sehr erzürnt, und bleiben nur, weil sie die Weisheit ihres Fürsten nicht in Frage stellen wollen. Der kleinste Zwischenfall wird zu einem Kampf gegen das 'geschuppte Gezücht' führen.

Die Werte eines Novadi:

MU 12; AT 11; PA 11; LE 37; RS 2 (Waffenrock)

TP 1W+4 (Khunchomer)/im Reiterkampf eine Dschadra; **GST 1; AU 49; MR 1**

Echsenkrieger des Kr'thon'chh

Diese Achaz (Anzahl: 20) sind fanatische Krieger des fast vergessenen echsischen Kriegsgottes Kr'thon'chh. Sie wurden von Saya angeworben, die den Echsen versprach, daß sie im Dienst der Magierin den Dienern der Zwölfe viel Leid bringen können, was eine dem Zermalmer gefällige Queste ist. So folgten die Achaz der Magierin und warten nun auf Gelegenheiten, ihrem blutigen Gott gefällig zu sein.

Die Werte eines Achaz:

MU 10; AT 10; PA 9; LE 25; RS 4 (Haut + Waffenrock)

TP 1W+3 (Speer)/**1W+2** (Langdolch); **GST 1; AU 35; MR 7**

Gardisten des yaquirischen Erzherzogs

Von den zwanzig Gardisten ließen sich vierzehn durch das Gold in Phrenos' Händen und von bewußt eingesetzten Falschmeldungen (die Keuche habe selbst Vinsalt verheert, die Mittel-

reicher seien ins Land eingedrungen ...) blenden und verrieteten die Kaiserin und ihren Herrn.

Sechs Gardisten aber blieben standhaft, drei davon wurden erschlagen, die beiden übrigen sehen nun, zusammen mit ihrer Kapitanya Efferdane, als Gefangene einer unsicheren Zukunft entgegen. Sollte Efferdane von Ruthor befreit werden, so kann sie gegen das Versprechen, daß sie jeden Verrat vergessen wird, bewirken, daß W6 Verräter reumütig ihren Dienst bei Phrenos, der anscheinend nicht hält, was er versprach, quittieren.

Die Werte eines gerüsteten Horasgardisten schlagen Sie bitte in **Episode III** nach – die Werte der zerschundenen und geprügelten Gefangenen modifizieren Sie ein wenig nach unten.

Efferdanes Werte:

MU 16; AT 16; PA 15; LE 62; RS 1 (zerrissene Kleidung)

TP 1W+2 (Langdolch); **GST 1; AU 77; MR 7**

Pailoswarane

Die Warane (Anzahl: 20), die in ihrem Körperbau an Krokodile erinnern, sind im Gegensatz zu diesen vorwiegend auf dem Lande anzutreffen. So haben sie höhere und kräftigere Beine, die sie in die Lage versetzen, überraschend schnell zu laufen. Ihr Schwanz ist extrem lang und macht etwa die Hälfte der gesamten Körperlänge aus, die bei den hier anzutreffenden Tieren bei etwa drei Schritt liegt.

In den 'Halsbändern der Beherrschung', die die Tiere tragen, hat Saya zwei Zaubersprüche gebunden. Zum einen eine deutlich länger wirkende Variante des Spruches HERR ÜBER DAS TIERREICH, die sie nur alle sieben Tage erneuern muß und die dafür sorgt, daß die Tiere sich nicht weiter als zwei Meilen vom Lager entfernen, dasselbe aber gleichzeitig meiden. Der zweite Zauber, der auf den Halsbändern liegt, ist ein DAS SINNEN FREMDER WESEN, der nur einmal wirkt und durch starke Schmerzen (LP-Verluste) des Tieres ausgelöst wird. Diese Magie wurde durch Saya so manipuliert, daß sie den Schmerz ebenfalls spürt (aber keinen Schaden erleidet), wenn sie sich höchstens zwei Meilen von dem Waran entfernt aufhält.

Die Werte eines Pailoswarans:

MU 16; AT 10; PA 5; LE 25; RS 4

TP 2W (Biß/Schwanz); **GST 2; AU 50; MR 6; MK 20**

Krokodilmenschen

Diese vier Chimären hat Domna Saya selbst in Brabaks finsternen Gewölben erschaffen. Sie dienen ihr als Wächter, die verhindern sollen, daß Fremde ihr Refugium betreten (**Der Schauplatz: Ein verlassener Funduq**). Diese Mensch-Tier-Chimären haben den Kopf eines Riesenkaimans, der mittels eines ungeheuer starken, ebenfalls geschuppten Halses mit einem menschlichen Rumpf verbunden wurde. In einer Kampfrunde kann ein Krokodilmensch nach einem Gegner beißen und gleichzeitig mit seinem Schwert zuschlagen.

Die Werte einer Chimäre:

MU 14; AT 8/11*; PA 10; LE 35; RS 3

TP 2W+2 (Biß)/1W+4 (Schwert), GST 1; AU 50; MR 8

*) Beißattacke/Angriff mit dem Schwert

Der schwarze Hengst »Ass'huashtay«

In diesem edlen Tier wütet ein von Saya beschworener und gebannter Diener Lolgramoths, der für die fast unerschöpfliche Ausdauer und die unglaubliche Schnelligkeit des Hengstes verantwortlich ist. Zugleich verändert er aber das Tier derart, daß es sich höchst bösartig und aggressiv gebärdet. (Ein so geschändetes Tier verstirbt in aller Regel im Verlauf einer Woche!)

Die Werte des besessenen Shadifhengstes:

MU 22; AT 12; PA 11; LE 40; RS 1

TP 1W+6 (Biß), GS 30; AU 50; MR 13

Weitere Personen

Die Werte und Charakterzüge von Phrenos und Saya sind in der Einleitung dieses Abenteuers nachzulesen; Efferdane von Ruthor wird bereits in der Episode **Der Kaiserin Zorn** knapp beschrieben; andere namhafte Begleiter Phrenos', wie z.B. der Edle von Aralzin oder der Herr von Nuvolo sind ebenfalls in vorherigen Kapiteln (**Episoden I und III**) vorgestellt worden. Dem Sultan Rastafan von Chababien werden die Helden hoffentlich nicht persönlich begegnen, denn dies würde bedeuten, daß sich ihre Zeit auf Dere dem Ende zuneigt (siehe im Kapitel **Überland: Am Wegesrand V**).

Rechtswahrer Zamperi dahingegen werden die Helden kennen- und schätzenlernen. Der strenge und seinen Mitmenschen gegenüber sehr harte Zamperi ist ein hagerer Hüne von fast zwei Schritt Körperlänge. Er ist ein hervorragender Kämpfer, der sein Rapier so meisterhaft führt, daß oft ein einziger Stich genügt, um einen Gegner kampfunfähig zu machen. Ansonsten ist Zamperi, um dessen Vornamen niemand zu wissen scheint, ein ruhiger und gelassener Mensch, der in seiner Arbeit eine Lebensaufgabe sieht, ohne dabei fanatisch oder willkürlich zu erscheinen.

Ihn begleiten vier Frauen und sechs Männer, die fest und unverbrüchlich zu ihrem Anführer stehen. Die meisten von ihnen verehren Zamperi sogar ein wenig und sind stolz, seiner Gefolgschaft anzugehören (ihre Werte gleichen in etwa denen der Söldner im Lager).

Die Schauplätze

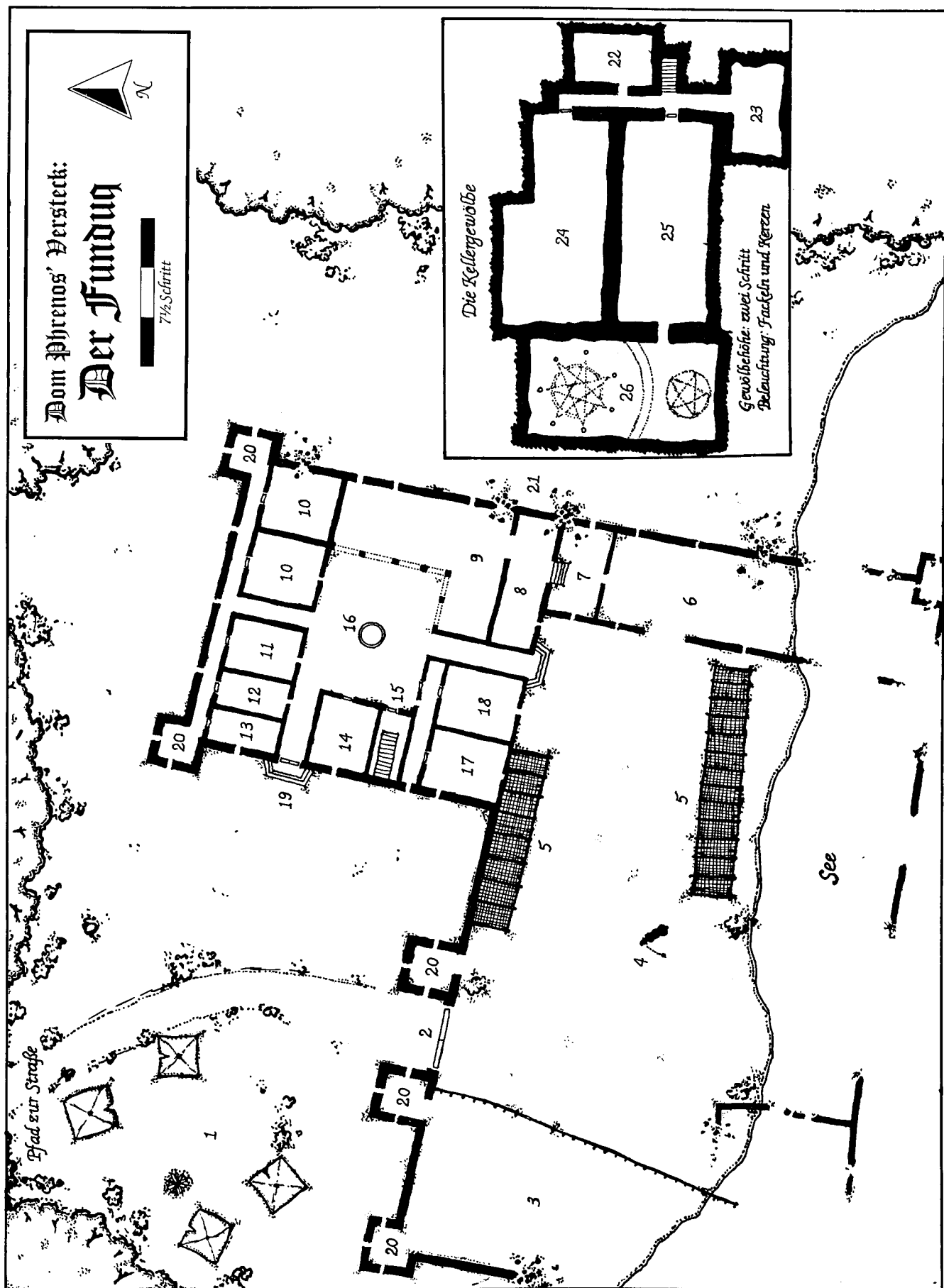
Die Ruine des Funduq

Bei der Ruine, in der Phrenos sein Lager aufgeschlagen hat, handelt es sich um einen schon seit Jahrzehnten verlassenen Funduq. Architektur und Wandmalereien zeigen deutlich, daß es Novadis waren, die dies Gebäude einst erbauten. Geschwungene Torbögen, die fast zwei Schritt über dem Boden gelegenen und sehr kleinen Fenster, der Innenhof mit Laubengang und Springbrunnen sowie der große Handels- und Fuhrhof sind typisch für die novadische Bauweise. Weiterhin fällt auf, daß die ganze Anlage einst sehr wehrhaft gewesen sein muß, da mehrere Wachtürme und drei Schritt hohe Mauern das Gelände umfrieden.

Daß die einstigen Besitzer der Karawanserei diesen Ort verlassen haben, mag mehrere Gründe gehabt haben. Zum einen wird über die Straße zwischen Neetha und Selem schon lange kein nennenswerter Handel mehr abgewickelt, und zum anderen haben die Baumeister des Funduq im wahrsten Sinn des Wortes auf Sand gebaut. Dadurch sank irgendwann der südliche Teil der Karawanserei, der direkt an das Seeufer grenzte, ab und wurde nach und nach mit Wasser überspült. Im Verlauf der kommenden Winterstürme werden wahrscheinlich auch die anderen Teile der Karawanserei dieses Schicksal teilen, bis nur noch die Wohnanlage aus dem Wasser ragt. Diese wurde nämlich auf einem Felsen erbaut, weshalb sie nur über einige Stufen oder kletternd zu erreichen ist.

Zu den einzelnen, auf dem Plan verzeichneten Örtlichkeiten:

- 1) Zeltlager der Novadis. Zwölf Shadif grasen in der Gegend.
- 2) Dies ist das große Haupttor, das auf den Handelshof des Funduqs führt. Es steht zumeist offen und wird nur in der Nacht von zwei Söldnern bewacht. Ein jeder, der die Anlage verläßt oder betritt, benutzt dieses Tor.
- 3) In diesem Pferch werden etwa 30 Pferde gehalten. Der Wachturm in der Ecke wird nicht genutzt.
- 4) Hier ist Sayas schwarzer Hengst mittels einer Kette an einer Eisenstange befestigt. (Die Helden sollten keine Gelegenheit erhalten, zu nahe an das Tier heranzukommen, damit der Magierin im Falle einer drohenden Niederlage die Möglichkeit zur schnellen Flucht bleibt)
- 5) In diesen Holzställen werden die Pailoswarane gehalten, wenn sie nicht unter Sayas Bann stehen. Die Magierin investiert nämlich nur während ihrer Anwesenheit Astralenergie in ihr lebendes 'Warnsystem'. Im Augenblick will Saya aber ungestört bleiben, weshalb alle Käfige leer sind.
- 6) Im ehemaligen Lagerhaus der Karawanserei hausen die Echsenkrieger auf losem Stroh. Ein stechender Gestank liegt über diesem Teil der Anlage.
- 7) Vorratskammer
- 8) Hier befindet sich die Küche, in der zwei Söldner ihren recht mäßigen Kochkünsten zum Frühstück und zum Abendessen freien Lauf lassen.



9) Unter diesem Laubengang stehen einige Tische, an denen zu jeder Tages- und Nachtzeit Söldner oder Gardisten sitzen. Sie vertreiben sich hier die Zeit mit Karten- und Würfelspielen, dem Austausch von Unfreundlichkeiten und kleineren Raufereien.

10) In diesen beiden Räumen schlafen jeweils neun Söldner. Pro Raum stehen zwar nur sechs Betten zur Verfügung, doch da immer ein Drittel der Söldlinge Wachdienst hat, kommt es zu keiner wirklichen Überbelegung.

11) Dies ist Phrenos' Raum. Beim Eintreffen der Helden befindet er sich alleine hier. Haben die Charaktere für einen größeren Aufruhr gesorgt, können sie sich völlig ungestört mit dem Schurken beschäftigen. Haben sie sich jedoch eingeschlichen, werden durch das entstehende Kampfgetümmel die beiden Adligen aus den Räumen 12 und 13 herbeigelockt. Gelingt es diesen, weitere Hilfe zu holen, kann den Helden die Flucht nur noch gelingen, wenn sie Phrenos als Geisel nehmen – denn kein Söldling wird riskieren, daß sein Geldgeber getötet wird. Beherrschungsmagie wie ein BANNBALADIN oder ein SOMNIGRAVIS (oder ein SILENTIUM) kann jedoch dafür sorgen, daß Phrenos keine Gelegenheit erhält, nach Hilfe zu rufen.

In diesem Raum befindet sich auch das Kronsiegel, und zwar in einem ebenhölzernen, mit Samt ausgeschlagenen Kästchen unter dem Bett des Schurken.

12) Hier hat sich Bardo von Aralzin einquartiert.

13) Hier wohnt Pulpio ay Oikaldiki-Korden. Er hält sich wie der Edle von Aralzin meistens in seinem Raum auf, da er den Kontakt mit den pöbelnden Söldnern meidet. Kommt es zu einem Aufruhr im Funduq, versucht er gemeinsam mit seinem Zimmernachbarn für Ruhe zu sorgen.

14) Dies ist der Raum von sechs Horasgardisten.

15) Hier führt eine kleine Treppe in den Keller. An ihrem oberen Ende wacht einer von Sayas Krokodilmenschen darüber, daß niemand das Refugium der Magierin betritt. Sollte er angegriffen werden, brüllt er sehr laut, was Saya auf alle Fälle warnt (wenn nicht zuvor ein SILENTIUM gesprochen wurde).

16) In der Mitte des Innenhofes steht ein wunderschöner Springbrunnen, der jedoch leider nicht mehr funktioniert.

17) Hier werden Hauptfrau Efferdane und die zwei ihr treu ergebenen Gardisten gefangengehalten. Die Tür ist mit einem Balken verriegelt und für die Helden leicht zu öffnen.

18) Acht Gardisten teilen sich dieses Zimmer.

19) Diese Tür ist verschlossen. Nur ein geschickter Streuner oder ein FORAMEN (8 ASP) können hier helfen.

20) Auf jedem dieser Wachtürme sollte eigentlich eine Wache stehen, doch diese Einzelwachen sind unbeliebt, weshalb die eingeteilten Söldner und Gardisten einen großen Teil ihrer Wachperiode im Laubengang (9) verbringen. Dies bedeutet, daß ein Turm mit einer Wahrscheinlichkeit von 80% unbesetzt ist. Die Wachplattformen erreicht man über Leitern im Erdgeschoß der Türme.

21) Sollte es zu einem Aufruhr kommen, sind dies die besten Stellen, um unentdeckt in den Wohntrakt des Funduqs zu gelangen, da die Kämpfe zwischen den verschiedenen Gruppen wahrscheinlich im Handelshof oder beim Lager der Echsen stattfinden werden.

22) In diesem kleinen Kellerraum lagert Saya alchemistische Geräte und Zutaten, neben allerlei Dingen, die sie für ihre Zauberei und Beschwörungen benötigt. Phrenos hat aber auch die Wein- und Rumvorräte hierher bringen lassen, da er weiß, daß es niemand wagen würde, diese von hier zu stehlen.

23) Hier befinden sich die Lager der vier Krokodilchimären, die Sayas Refugium bewachen. Ständig steht eine von ihnen an der Treppe und ruft die anderen herbei, sobald jemand versucht, in die Kellergewölbe einzudringen. Es dauert etwa 15 KR, bis die anderen drei Chimären in den Kampf eingreifen.

24) Dies ist das karg eingerichtete Schlafzimmer der Magierin, in dem neben dem Bett und einer Kleiderkiste nur noch ein leerer Schrank steht.

25) In ihrem Laboratorium wird sich die in ihr nachtschwarzes Beschwörungsgewand gekleidete Magierin ihren Gegnern stellen, wenn es diesen gelingt, die Chimären zu besiegen. Der Kampf gegen eine solch mächtige Gegnerin wird den Helden sicher lange in Erinnerung bleiben ...

Außer auf Saya können die Helden in diesem Raum auch auf Heil- und Zaubersäfte stoßen, wenn ihre Lage dies erfordert. Darüber hinaus sind auch einige schwarzmagische Zauberbücher (namentlich *Borbarads Testament*) zu finden.

26) Dieser Raum dient ganz offensichtlich der Beschwörung von Dämonen. Auf den Boden wurden sehr kunstvoll und detailliert ein Heptagramm, zwei Bannkreise und ein Schutzkreis gezeichnet.

Überland: Am Wegesrand V

Die drei Tage (Rohals-, Feuer- und Wassertag, 23.–25. Rondra)

Während der nun folgenden drei Tage werden die Helden von den chababischen Reitern erbarmungslos Richtung Neetha gejagt. Sultan Rastafans Leute geben erst auf, wenn der Rechtsbewahrer Zamperi und zehn seiner Schlagetots den verfolgten Helden zu Hilfe eilen.

Unter anderem können Sie auf das Kapitel **Der Dämon** aus dem Anhang zurückgreifen – zu diesem Zeitpunkt überaus sinnvoll, um den Helden das Leben 'ein wenig zu erschweren'.

Die Strecke vom Funduq zurück nach Gravina legen die Helden nun in etwa zehn Stunden zurück, denn schließlich sind sie auf der Flucht vor Sultan Rastafan und seinen Reitern.

Die Verfolger sind während dieser Zeit maximal eine halbe Stunde hinter den Helden und zahlenmäßig weit überlegen (die Zahl der verfolgenden Novadis ist immer doppelt so hoch wie die der davoneilenden Helden und Horasgardisten). Die Darstellung dieser Flucht lebt zum einen von den Ideen der Spieler, zum andern aber auch von den Schwierigkeiten, die Sie den Helden in den Weg legen.

Die wenigen Stunden, die diese Verfolgung währt, sollten rasant, spannend und aufregend gestaltet werden (die Untermahlung solcher Szenen mit entsprechender Filmmusik (z.B. *End Title Reprise* aus *Der Blade Runner*) kann auch hier sehr zur Atmosphäre beitragen).

Phrenos, den die Helden wahrscheinlich mitschleppen, ist besonders gut geeignet, um für einige Schwierigkeiten zu sorgen, doch auch ein Bauer, der sich störrisch weigert, eines seiner Pferde gegen ein lahmes der Helden auszutauschen, mag deren Geduld stark strapazieren.

Sackgassen, Abkürzungen und spannende Verfolgungsjagden würzen diesen Ausklang der **Episode V**. Die Helden sollten mehrfach in brenzlige Situationen geraten, aus denen sie sich nur mit Klugheit, Geschick und ihren reiterlichen Fähigkeiten retten können. Schließlich aber scheint sich die Jagd zu einem für die Helden ungünstigen Ende zu fügen, als kurz vor Gravina die Novadis aufschließen:

Allgemeine Informationen:

Es kann nicht mehr weit bis zum Dorf Gravina sein, als das an euren Nerven zehrende Dröhnen und Donnern, das von den Hufen der euch verfolgenden Novadipferde stammt, stetig lauter wird. Der zur Gewohnheit gewordene Blick über die Schulter bestätigt eure schlimmsten Vermutungen, denn die Verfolger sind nur noch wenige hundert Schritt entfernt. An der Spitze dieser entschlossen dreinblickenden Schar reitet jener Krieger, dessen schallendes Lachen so siegessicher und tödlich klingt. Er scheint zu wissen, daß eure Rösser zu müde sind, um nochmals einen Lauf gegen die zähen Novadipferde zu gewinnen, die sich nun im gestreckten Galopp unaufhaltsam nähern ...

Wenn sich die Gejagten nun zum letzten, schier hoffnungslosen Kampf rüsten, parieren die Novadis plötzlich durch und kehren um: Hinter den Helden ist nämlich der den Wüstensöhnen wohlbekannte und gefürchtete Rechtsbewahrer Zamperi mit seinen Streitern aufgetaucht. Zamperi rettet also die Helden im letzten Augenblick und geleitet sie sicher bis nach Wanka, von wo aus sie sich allein mit dem Kronsiegel nach Thegün durchzuschlagen haben ...

Anhang: Zwischen *Unter dem Adlerbanner* und *Shafirs Schwur* (für den Meister)

Wenn Sie mögen – was allerdings ein wenig Eigenarbeit verlangt –, dann lassen Sie die Handlung mit dem Ende des Abenteuers *Unter dem Adlerbanner* nicht gänzlich enden, sondern schieben Sie die eine oder andere Episode zwischen Ihre näch-

sten aventurischen Abenteuer, so daß die Spieler noch stets ein wenig im Lieblichen Felde zu schaffen haben.

Folgende Dinge haben Sie nach dem Ende der **V. Episode** jedoch noch zu klären:

Dank und Lohn der Helden

In Thegûn erwartet Comto Amaldo Ravendoza die Helden, und von 50 Rittern des Adlerordens wird das Siegel sicher und wohlverwahrt hinauf nach Aldyramon geschafft.

Erzherzog Hakaan, Comto Ravendoza und Dom Ascanio sind den Helden zu einigem Dank verpflichtet, so wie die Helden denselben: Die Kaiserin hat kein Wort darüber erfahren, daß das Kronsiegel eine abenteuerliche Reise landauf, landab durch das Liebliche Feld unternommen hat. (Den Siegelring freilich müssen die Helden dem Staatsminister zurückgeben.)

Den Helden wird nicht nur ihr Leben geschenkt, sie werden in einer kleinen Zeremonie (und nur, sofern sie dies wünschen: Elfen, Zwerge und anderes Volk also wahrscheinlich nicht) zu Rittern im Äußersten (4.) Zirkel des Göttergewollten und Königlichen Ordens vom Goldenen Adler erhoben – Knappen der Schwester- und Bruderschaft kleiden die Helden in die weiten, wallenden Mäntel aus blauem Tuch (die im 4. Zirkel bis zur Hüfte hinabreichen); auf die linke Brust ist in goldenem, silbernem und rotem Garn das Himmelsrund gestickt (um die Allmacht Horas' und der bosparanischen Kaiser zu verkünden), worin die Worte: 'Für Horas und die Kaiserin' eingewirkt sind, rote und goldene Schleifen befestigen den schweren Mantel auf der Schulter, auf dem Rücken prangt golden schillernd der Adler des Königreichs.

Auch Herzog Eolan und Frau Aifingla sparen nicht an Dank und Lohn und laden die Helden ins herzogliche Castello: "Ich habe Euch zu danken", ruft Thiolan, der junge Prinz Methumiens, schon aus weiter Ferne über die Köpfe all der Leute hinweg und winkt mit beiden Armen, schlüpft geschwind herbei durch die feiernden Leute; der schüchtern lächelnde Ulim di Yaladan schreitet ein wenig verzagt, aber nicht minder glücklich hinterdrein. Atemlos und prustend steht der Prinz schließlich vor euch: "Wer weiß wohl, was geworden wär", sagt er und lacht spitzbübisch, "wenn Ihr mich nicht zur rechten Zeit aus dem Castello herausgeholt hättet!" – "Fürwahr!" sprechen der Herzog Eolan und seine schöne Herzogin Aifingla, die eben hinzutreten. "Und darum haben wir gar lange darüber gegrübelt, was Euch edlen Recken der rechte Lohn wohl sein mag ... und endlich dachten wir, daß ein Gemälde aus unserer Samm-

lung ein würdiger Dank wohl wäre, und dort mögt Ihr nur frei erscheinen und aus allem die rechte Wahl treffen!" – "Auch seid Ihr", spricht die Herzogin, "zu Methumis Euer Lebtag lang wohlwillkommen, und mögt Euch unsere Mündel heißen!"

(Die Titulatur 'Mündel des Herzogs von Methumis' ist allein im Alten Reiche und hauptsächlich im Herzogtum Methumis selbst allen Untertanen und Freunden des Herzogs Zeichen dafür, den Helden alle Hilfe zuteil werden zu lassen.) Es steht den Helden tatsächlich frei, sich eines der Kunstwerke aus der Berlinghan-Sammlung (eine Sammlung, die in etwa den Medici-Uffizien in Florenz entsprechen mag) auszusuchen – selbst ein Gemälde, dessen Wert dem einer Baronie entsprechen mag ...

Wir fänden es eine schöne Geste Ihrer Helden, wenn sie das Bild in der Sammlung beließen und es nur zuweilen anschauten, denn da gehört es schließlich hin (vielleicht erwacht in den Abenteurern sogar ein Interesse, die Pinakothek der methumischen Herzöge zu vergrößern – hier böte sich der Hintergrund für überaus liebfeldische Abenteuer ganz anderer als der borbaradianischen Art ...).

Auch die Pferde aus den kaiserlichen Stallungen mögen die Helden fortan ihr eigen heißen.

Als angemessene Belohnung an Abenteuerpunkten schlagen wir Ihnen vor: **20 AP** für den vereitelten Wagenüberfall im Prolog, **100 AP** für ein pfiffiges und phexgefälliges Vorgehen auf Schloß Baliiri, **50 AP** für die erfolgreiche und unblutige Errettung Prinz Thiolans, **20 AP** für Dom Phrenos' Gefangennahme und **50 AP** für die gehorsame Übergabe des Siegels an Comto Ravendoza. **30 AP** gebühren jenem Helden, der den Gargylen auf der Steilen Brücke in einem rondragefälligen Kampfe bezwungen und **50 AP** solchen Helden, die im Rahmen ihrer Möglichkeiten den Siechenden an der Roten Keuche so peraingefällig wie möglich geholfen haben.

Darüber hinaus stehen jeder Heldin und jedem Helden **je drei freie Steigerungsversuche** auf die Talente *Staatskunde*, *Etikette*, *Reiten*, *Sich Verstecken* und *Schleichen* und **ein Freiwurf** auf die *Senkung des Aberglaubens* zu.

Dom Phrenos' Ende

Am ersten Horastag im Boronmond schallen dreimal schrill die Fanfaren Aldyramons, düster klingen die Trommeln der Horasgarde. Dumpf fällt Dom Phrenos' Haupt, hoch reißt dasselbe der Henker an den schütterten Haaren; Blut spritzt, rinnt am Richtblock herab, färbt Stroh und Staub hellrot. Ein Grinsen spielt um des Toten Lippen.

Die Kaiserin gewährt dem gefallenem Markgrafen ein gnädiges Ende: Sie achtet den alten Adel des Hauses Oikaldiki und erläßt Phrenos das unwürdige Schauspiel, am Stricke zu sterben. Sie hat aus dem Reiche des Kalifen einen Scharfrichter herbeigerufen, der sich auf die Hinrichtung mit dem Khunchomer versteht (womit die Kaiserin Dom Phrenos, der die tulamidische Lebensweise stets schätzte, nachgerade eine Ehre erweist); sie wohnt der Hinrichtung nicht bei und erspart Phrenos damit eine letzte Demütigung.

Anders – weniger gnädig – ergeht es Dom Bardo und Dom Goldo, sofern sie den Helden (oder nach Ihrem meisterliches Ermessen anderen Häschern) in die Hände fielen: Bardo wird eine eiserne Krone bei lebendigem Leibe an die Schläfe genagelt, Goldo wird zu Tode gepeitscht – beides, nachdem sie ihres Standes verlustig gegangen.

Wer sind Dom Phrenos' Verbündete?

Diese Frage freilich beschäftigt den Staatsminister sehr, und drei haben die Helden immerhin kennengelernt: Bardo von Aralzin, Goldo von Oberfels-Aralzin und Pulpio ay Oikaldiki-Korden. Die Häuser Aralzin und Korden zumindest sind im Reiche wohlbekannt, und letzteres stellt mit dem ambitionierten Urras von Hohensteyn-Korden gar einen Geheimen Rat und Günstling der Kaiserin.

Unauffällig und gemeinsam mit den Spitzeln des Staatsministers könnten die Helden versuchen, weitere Verschwörer ausfindig zu machen: Sind gar die führenden Häupter der Aralzins (Freifrau Hesindiane von Bethana etwa) in das Komplott verstrickt?

Was ist aus dem wahren Herrn von Karsina geworden?

Ebenso, und für die Helden womöglich interessanter in Erfahrung zu bringen, ist der Verbleib des wahren Dom Piro von Karsina und Chalinba – und dies ist auch eine Spur, die tatsächlich weiterführt.

Die Burg Chalinba (gelegen im gleichnamigen Weiler) an der südwestlichen Grenze des Königreiches Dröl bietet einen schauerlichen Anblick: Obwohl halb aus prächtigem Marmor, halb aus kostbarem Granit erbaut, scheinen die Steine stumpf und rissig – der Grund wird schnell ersichtlich: Die Burg ist ein hohles Gehäuse, das im Innern gänzlich ausgebrannt ist. Zahlreiche Leichname lassen keinen Zweifel daran, was für ein grausames Schicksal den Bewohnern des Schlosses widerfahren ist. Nachforschungen unter den ungewöhnlich schweisgsamen Bau-



ern und Söldnern des pestgebeutelten Grenzweilers Chalinba sollten die Helden endlich auf die Spur der Fraternitas Uthari, deren Mitglieder sich zuweilen in einer Höhle im Llanegowald beim Dorfe Bilhén versammeln, führen: Schnell wird klar, daß die Schwestern und Brüder der Fraternitas hinter dem heimtückischen Überfall auf Burg Chalinba stecken.

Falls die Helden Überlegungen anstellen, warum Phrenos' Schergen gerade Dom Piro's Feste brannten und niederbrannten, sollten sie früher oder später auf die Geschichte vom Stein des Aaren stoßen, die wir Ihnen im Anfangskapitel **Das Abenteuer (für den Meister)** erzählt haben. Vom Stein, der den Edlen Karsinas zu eigen war, findet sich nicht die geringste Spur (auch zu Karsina nicht).

Sobald die Helden die Höhlen der Fraternitas im Walde am Llanego aufgespürt haben, stellt sich rasch heraus, daß die Führer der Bruderschaft das Versteck längst aufgegeben haben – nur einige augenscheinlich dem Wahnsinn nahe Zauberer (darum nicht minder gefährlich) halten sich noch in dem finstern Gewölbe auf.

In einigen wohlverborgenen, eisenbeschlagenen und magisch gesicherten Truhen finden sich immerhin Aufzeichnungen über Gestirnskonstellationen und Siegel. Die Himmelskarten zeigen eine Sternengestaltung, mit der zum nächsten Mal im Ingerrim 1019 zu rechnen ist, die Zeichnungen der Siegel galten dem Kronsiegel (das die Helden nun ja bestens kennen) und einem weiteren sehr ähnlichen, dem alten Siegel des Thursis

ay Oikaldiki. Der kunstfertige Zeichner hat keinen Zweifel daran gelassen, daß ihn an beiden Siegeln vor allem der Stein des Aaren fasziniert.

Es mag den Helden langsam dämmern, daß nicht nur Phrenos an dem Kronsiegel ein begründetes Interesse hatte, sondern auch Domna Saya – und es stellt sich die Frage, wieviel ihr die eine Hälfte des Aarensteines, die sie in Händen hält, tatsächlich nützt (und wie sehr sie dem Bosparanischen Reiche schadet)?

Verfolgen die Helden die Spur des Adlersteines durch die Geschichte, so werden sie herausfinden, daß der Stein einstmals im Besitze Hela-Horas' war, aus deren Schatzkammern ihn Raul nach Gareth trug und in seine Reichskrone als den Stein des Lieblichen Feldes einschmieden ließ, 242 v.H. wechselte der

Stein abermals in den Besitz der liebfeldischen Könige (auch diese Begebenheit haben wir in unserer Einleitung geschildert) – und eben dort ist er seitdem verblieben. Vor Hela-Horas' Praiosläufen verliert sich die Fährte des Steins im Dunkel, einstweilen ...

Der einzige Ort ringsum, von dem die im Pergament beschriebene Sternkonstellation gänzlich zu erkennen sein wird, ist auf den Gipfeln der Hohen Eternen gelegen, wahrscheinlich auf dem Djer Chuzach ... (Falls sich die Helden tatsächlich dort hin auf den Weg machen sollten, fügen Sie es so, daß sie erst im Rahja 1019 dazu Gelegenheit finden (die Eternen sind kein Gebirge, das 'nebenbei' erklommen werden kann, und flechten Sie dann die Episode **Der Bote** an geeigneter Stelle ein ...

Über die Fraternitas Uthari

Die Fraternitas Uthari, die Bruderschaft des Uthar, ist der (geheime) bedeutendste magische Zirkel in der Mark Drôl, die ja keine Akademie und auch sonst nur recht wenige Magier hat. Die Bruderschaft, bestehend aus etwa einem Dutzend Dämonologen und Nekromanten, entstand, wie so viele, durch die Versprechungen in 'Borbarads Testament' und beschäftigt sich seit ehedem mit dem Ziel, Borbarad durch einen Seelengötzen zurückzurufen – vergebens. Von den gar nicht so seltenen Zirkeln dieser Art unterscheidet sich die Fraternitas durch zweierlei: Zunächst einmal rekrutiert die Bruderschaft ihre neuen Mitglieder in einer Art, die man sonst eher von den Werbern der Schwarzen Armada Al'Anfas kennt. Vor allem Kinder, bei denen ein ODEM ARCANUM Begabung verheißt, werden in die Höhlen im Llanegowald verschleppt; Zeugen werden gängigerweise keine zurückgelassen. Die Fratres schrecken jedoch auch

nicht davor zurück, unerfahrene, aber ausgebildete Zauberer zu entführen, vornehmlich natürlich Fremde. In der Höhle werden die Opfer über die Jahre mittels übelster Tortur geschunden, bis sie davon überzeugt sind, daß Borbarad, an Uthars Pforte stehend, bereits über halb Aventurien herrscht. Die meisten dieser Unglücklichen sind nach Monaten der Qual reif dafür, sich der Fraternitas anzuschließen und die letzten nötigen Rituale durchzuführen.

Ungewöhnlich ist jedoch, daß Menchal ak'Taran, geheimes Oberhaupt der Gilde, und Saya von Brabak, seine nicht minder verderbte Gespielin, seit Monden von Gesichtern heimgesucht werden, die ganz ihren Hoffnungen entsprechen: Es ist die Stimme des Dämonenmeisters Borbarad, der sie ruft, und ihnen angesichts seiner Rückkehr befiehlt, die Machtübernahme im Lieblichen Feld und zu Mengbilla vorzubereiten.

Der Dämon

Domna Saya hat noch nicht aufgegeben, den Stein des Aaren zurückzugewinnen – sie hetzt darum einen willfährigen Dämon, ein zantgleiches Ungetüm, auf die Helden, der diese zu einem nächtlichen Zeitpunkt heimsucht. An den leibhaftigen Abenteurern gar nicht interessiert, wird er sich an deren Hab

und Gut zu schaffen machen – und schließlich unverrichteter Dinge von dannen ziehen. Wenn Sie mögen, können solche 'Sendboten' der Magierin wiederholt auftreten, sie selbst wird die Helden nicht verfolgen, da ihre Rituale sie gar zu sehr erschöpft und verwundbar gemacht haben.

Der Bote

Eines schönen Tages, man schreibt den Rahjamond 1020, sucht ein erschöpfter Bote die Helden auf: Comto Ravendoza, Zweiter Marschall des Göttergewollten und Kaiserlichen und Königlichen Ordens vom Goldenen Adler, bittet und befiehlt den

Rittfrauen und -männer des Ordens, sich binnen kürzester Frist auf der Burg zu Thegûn einzufinden – aber dies ist eine andere Geschichte, die wir Ihnen im Abenteuer **Shafirs Schwur** erzählen wollen!

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteuer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteurer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Abenteuers »Unter dem Adlerbanner«

Das wiedererstandene Reich des Horas ist nicht nur das Zentrum aventurischer Kultur und Wissenschaft, sondern auch - und vor allem - ein Land der Intrigen und Ränkespiele. An vielen anderen Orten Aventuriens wäre die Suche nach einem Siegel, das in die falschen Hände geraten ist, mit geringen Schwierigkeiten behaftet — im Horasreich aber wird das Abenteuer zu einem Balanceakt auf schmaler Degenklinge. Wenn schon ein falscher Schritt aufs Schafott oder vor die Klugen skrupelloser Söldlinge führen kann, dann sind Helden gefordert, die neben einer scharfen Klinge auch Mut und Einfallsreichtum ihr eigen nennen können.

Diese Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



ISBN 978-3-95752-799-8

Art.-Nr 13173PDF