

ERFAHRUNGSTUFEN

5-10

ABENTEUER

73

Das Schwarze Auge

SHAFIRS SCHWUR



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden


**Schmidt
Spiele**

Gruppen-Abenteuer

Shafirs Schwur



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von Ruud van Giften
Karten und Pläne: Andreas Prudzilko (Oktogon nach einem Entwurf von Olaf Papke),
Niels Gaul (Stadtplan von Thegün)

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 978-3-95752-820-9

Shafirs Schwur

von Niels Gaul

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 6–10
für den Meister und 3–5 Helden ab 14 Jahren

Mein Dank gilt

Frank Wilco Bartels, Claudia Ehlers, Lena Falkenhagen, Mark Kessler,
Dennis Miller, Olaf Papke und Daniel Simon Richter für diverse Beiträge
sowie Michael Haas, Michel Hasenöhr, Thomas Römer, Tim Spier und Philipp Stucke
für hilfreiche Unterstützung aller Art und grandiose Einfälle.

Inhalt

Vorspiel (für den Meister)	5
Das Abenteuer (für die Spieler)	9
Episode VI: Furros Verschwörung.....	11
Überland: Am Wegesrand (Der Zug der Prinzessin)	29
Episode VII: Flammen über Hesindes Haus	31
Überland: Am Wegesrand (Der Höllenritt zu des Drachen Höhle)	52
Episode VIII: Shafirs Schwur	55

Vorspiel (für den Meister)

Vorbemerkung: Mit Shafirs Schwur halten Sie den zweiten und abschließenden Band der Geschichte um den Stein des Aaren in Händen, die im Abenteuer **Unter dem Adlerbanner** ihren An-

fang nahm. Beide Spielebücher stellen einen Nebenschauplatz der Ereignisse um die Sieben Gezeichneten und die Rückkehr Borbarads dar.

„... Mein lieber Eternenwacht, so will ich Euch doch nicht verhehlen, daß auf dem Feuerschweif-Berge – Ihr mögt Euch entsinnen, dem höchsten der Drachenzähne – mich eine Abnung des Grauens beschlich. Ich weiß wohl, daß Ihr ein Mann der Vernunft seid, Eminenza, von brillanter Ratio und Logik, grandiosen Deduktionen et cetera &c. – und daß Euch angesichts meiner Gesichte wie stets ein leises Lächeln um die Lippen spielen wird. Doch will ich versuchen, mich Euch zu erklären, und bitte Euch um ein kleines Quantchen Geduld.

Ihr fragtet mich einmal, Eminenza, Ihr werdet Euch schwerlich erinnern, als wir zu Kuslik bei einem Gläschen Sikramtaler beisammensaßen, woran ich mir die scheußlichen Narben und Furchen im Gesicht zugezogen hätte. Die schweren Verbrennungen um mein linkes Auge und den Hals hinab, die meine Haut zeitlebens puterrot färbten. Damals blieb ich Euch, soweit ich mich erinnere, die Antwort schuldig – dank Eurer Güte erlaubtet Ihr mir, von unverfänglichen Publikationen im 'Hesindespiegel' zu plaudern, worüber ich Eure Frage scheinbar vergaß und das Sujet des Gesprächs auf eine damals jüngst erschienene 'Theorie der Reversalstruktur des PARALÜ in Kreuzkombination mit dem OHNE AHLE, NADEL, FADEN' lenkte. Heute will ich Euch die Antwort nicht länger vorenthalten; ich bin nun zu alt, mich ihrer zu schämen.

Ich verliebte mich, kaum daß ich drei Monde auf der Academia weilte, in ein Mädchen, sie war ein gut Stück älter als ich – es dünkt grotesk, doch ihren Namen vergaß ich über die Jahre, sie mag Gyldoria geheißen und aus Grangor gestammt haben. Ich entsinne mich, daß auch Pardo von Corden, der Primus, urgescheit und von schöner Gestalt, ein Auge auf die Schöne geworfen hatte. Ihr mögt Euch denken, was ich mir da ausrechnen konnte, schwächling und schlaksig wie die Götter mich geschaffen. Um so mehr geriet ich aus dem Häuschen, als ich in einem alten Folianten die Rezeptur für ein 'Elixirum Amatorium' aufstöberte, den Liebestrunk. Ich schlich mich (und dabei hielt ich mich für ungemein schlau) nachts in das Laboratorium und ging frisch zu Werke, mischte zusammen, was ich für die rechten Ingredienzien erachtete – geschweige denn, daß ich den REVERSALIS oder gar den HORRIPHOBUS zu jener Zeit hätte sprechen können. Ich beherrsche jene Formeln und Theseis ja heute kaum. So füllte ich mein Gemisch in einen alten Kolben aus Quarzkristall, der mit sieben Hälsen und Öffnungen versehen und durch sieben Stöpsel zu verschließen war, eigentlich eine für Invocationsparaphernalia gebräuchliche Apparatur, wenn ich nicht irre.

Voller Hast entfachte ich das Feuer, pustete tüchtig hinein, daß es recht hell aufloderte, rückte einen Dreifuß über die Flamme, hängte den Kolben darauf und preßte meine naseweise Nase dicht an das klare Kristall. Das Gebräu aber siedete mir nicht rasch genug, und so stöpselte ich den Kolben rundum fest zu, einen Stöpsel nach dem andern, bis sechs der Öffnungen verschlossen waren. Ich konnte beileibe kaum erwarten, daß das liebesverheißende Gebräu endlich brodelte, und so versiegelte ich endlich auch den siebten Kolbenhals. Ihr ahnt, was geschah: Der

Sud dampfte und qualmte, das Glas beschlug, und schließlich explodierte der Kolben mit so lautem Knall und solch ungeheurer Wucht, daß mir die Kristallsplitter wie Blitze um die Ohren flogen und die heiße Flüssigkeit, die hoch heraus spritzte, die Haut verbrühte. Nun, Eminenza, gerade so wie in jenem Augenblicke fühlte ich auf dem Feuerschweif.

Es kreuzen sich dort über dem Bergalten zuwenigstens zwei jener Linien, die seit Madas Frevel unsere Welt durchziehen, ein Ort, für Invocationen wie geschaffen, nahe den Gestirnen und den Sphärentoren. Nun schienen mir die Felssteine auf dem Gipfel nicht natürlich zu liegen. Irgend jemand hat sie nach einer verborgenen Absicht gruppiert, und diese ist gewiß keine gute. Alles dünkt so seltsam konstruiert und geplant, nur irgendwie unvollständig. Wie ein Heptagramm, dessen siebente Zacke noch nicht von der Kreide des Beschwörers gezogen ist. Ich weiß zu diesem Zeitpunkte nicht, Eminenza, was dieser siebente 'Stöpsel' sein wird. Sobald aber jemand ihn in das Heptagramm auf dem Feuerschweif steckt, wird Sumus Leib gleichsam explodieren. Des bin ich mir gewiß, und mögen die Zwölfe sich erbarmen.

Auch kann ich Euch nun verdeutlichen, daß meine Gewißheiten stets wahr werden: Als ich noch ein Kind war, da pflegte einmal in der Woche eine Base meiner Mutter des Abends auf Besuch zu kommen, wir liebten sie sehr. Und wenn wir uns an jenen Tagen trotzig weigerten, zur rechten Zeit ins Bett zu gehen, so zerrte uns der Vater mit sehr ernster Miene bei den Obren auf unsere Kammer. Wenn wir nicht schliefen und artig seien, so sprach er, der sonst so Heitere, mit Grabesstimme (wie es Väter eben tun, die ihre Kinder Mores lehren), dann werde der blutrote Kaiser Fran uns rauben und in sein dunkles Verlies sperren. Dies verfehlte seine Wirkung nicht: So ich denn unerlaubt wachlag und knarrende Schritte auf der morschen Holztreppe vor meiner Türe zu später Stunde hörte, zuckte ich unwillkürlich in meinem Bette zusammen, verkroch mich unter den Decken und preßte mir das Kissen fest auf den Kopf. Ich glaubte sicher, es sei der Rote Fran-Horas, der komme, mich zu holen – und ich habe diese kindische Furcht auf gewisse Weise mein Lebtage lang nicht verloren. Nun, als Sechzigjähriger, spüre ich, daß er mich endlich doch kriegen wird. Mit dem Namen Fran-Horas' treibt man nicht ungestraft seinen Scherz. Der Rote Tod, er ruft nach mir, Pusteln und Eiterbeulen übersäen meinen Leib, sprießen wie tödliche Blumen. Auch dies ist eine Dämonenschlacht, wenn auch auf ganz eigene Weise. Ein Vermächtnis des Blutkaisers, wenn man so will.

Macht Euch darum bereit, lieber Freund (mögt Ihr mir diese Vertraulichkeit verzeihen). Ich wünsche Euch von Herzen Glück. K. K."

— Aus einem Schreiben des Magus Mag. extraordinarius magicæ mutandæ Kedio Kalman d'Horanzio, F. C. A., S. H. I., aus dem Wirtshaus von Gravina an den Abtprimas der Draconiter, E. Q. Eternenwacht, kurz vor seinem Tode an der Roten Keuche

Die Vorgeschichte

Die in diesem Kapitel geschilderten Hintergründe entsprechen in etwa dem, was Ihre Helden im Laufe des Abenteuers herausfinden werden. Die unmittelbare Vorgeschichte entnehmen Sie bitte dem Band **Unter dem Adlerbanner**.

Der Stein des Aaren

Der blutrote Edelstein, der als *Stein des Aaren*, *Aarenstein*, *Roter Aar* oder auch *Stein des Siegels* in aller Munde ist, blickt auf eine alte Geschichte zurück – länger und düsterer, als selbst den gelehrtesten Dienern Hesindes heutzutage geläufig ist. Was dem Stein des Aaren in den letzten 250 Jahren widerfuhr, ist in der Einleitung von **Unter dem Adlerbanner** ausführlich geschildert: Graf Khadan entzweite den Stein und schenkte die kleinere Hälfte seinem Alliierten Thursis ay Oikaldiki von Neetha zur Besänftigung (weil er den Markgrafen im Wettstreit um die yaquirische Königskrone ausgestochen hatte) und behielt die größere Hälfte selbst, um sie – Zeichen seiner königlichen Macht – im Großen Kronsiegel einzuschmieden. Der neethische Halbstein wurde schließlich den aufrührerischen ay Oikaldiki ab- und den königstreuen Edlen von Karsina zugesprochen, nachdem Thursis' Geschlecht kurzzeitig in Ungnade gefallen war (woher Phrenos sich die eine Hälfte des Aarensteins, diejenige, über die nunmehr Saya verfügt, schließlich zurückholte).

Eindeutig zurückverfolgen läßt sich die Geschichte des Roten Steins bis zum Falle Bosparans: Damals schaffte Raul den Stein aus den Gewölben Bosparans nach Gareth, wo er in die Krone des Neuen Kaiserreichs eingefügt wurde. Kaiser Eslam IV. mußte den Stein im Kusliker Frieden 752 BF. aus der Reichskrone heraustrennen und händigte ihn dem siegreichen Khadan aus.

Tatsächlich schlug Raul den funkelnden Edelstein aus dem Szepter Hela-Horas' heraus, bevor sein Haufen den bosparanischen Kaiserpalast plünderte und die Stadt von Flammen vernichtet wurde.

Das Szepter und der Rote Stein aber blickten zu Helas Zeiten schon auf eine mehr als tausendjährige Geschichte zurück: Geron der Einhändige selbst gewann den halb faustgroßen Stein zum Lohn, als er mit fünf Hieben Siebenstreichs den Wurm von Chababien (einen leibhaftigen Diener Pyrdakors) bezwang und den Karfunkel aus dem Haupt des Lindwurms schnitt.

Der Karfunkel gelangte dann – womöglich als Geschenk Geron, der nicht lang darauf den Tod fand – in die Hände der Alten Kaiser, die das göttergefällige und hochmagische Artefakt lange als ehrfurchtheischenden Schmuckstein ihres Szepters benützten, bis – je schmachvoller die Dynastie pervertierte und die Ursprünge des Roten Aaren durch die Zeiten in Vergessenheit gerieten – die Zauberer auf dem Kaiserthron, der 'Blutkaiser' Fran und die 'Schöne Kaiserin' Hela, den Stab schließlich als 'Dämonenszepter' gebrauchten.

Kaum ein anderes Artefakt hätte sich als Fokus besser geeignet als der von Pyrdakors Geist, seiner gigantischen Gewalt und elementaren Magie durchströmte Karfunkel des chababischen Drachen, um die jenseitigen Scharen zweier Dämonenschlachten nach Dere hinabzurufen und – vermeintlich – unter den Willen der Zaubererkaiser zu zwingen.

Was Wunder, daß die Diener Borbarads beiden Hälften des Aarensteins nachspüren – und wehe, wenn es Domna Saya gelingen sollte, die Firdayon- und die Oikaldiki-Halbsteine zu einem einzigen zusammenzufügen: Dann wird zweifelsohne die Dritte Dämonenschlacht durch die lieblichen Auen des Reiches am Yaquir tosen ...

Die (eigentliche) Geschichte

Shafirs Schwur nimmt seinen Anfang im Praiosmond 1020 BF und zieht sich über einen Monat derischer Zeit.

Comto Ravendoza bittet die Helden durch eine Botin, sich nach Neetha zu begeben. Dort werde die Ankunft Kronprinzessin Aldares erwartet (um die diesjährige Gesandtschaft des Horasiats zum Drachen Shafir anzuführen, was die Helden zu diesem Zeitpunkt nicht wissen), doch sei dem Erzherzog – Aldares Bruder Timor – und dessen Gespons – Phrenos' Neffen Furro – nicht zu trauen, und so wähnt Ravendoza das Leben der Prinzessin in Gefahr. Der Comto bittet die Helden, zu ermitteln, ob eine Kabale vorbereitet sei. In dieser **Sechsten Episode: Furros Verschwörung** werden die Helden in die Machenschaften des erzherzoglichen Hofes verstrickt und decken tatsächlich eine Verschwörung auf, die bei dem jährlichen Pferderennen um Thalionmels Rock kulminiert.

Schließlich geleiten die Helden die Prinzessin aber wohlbehalten zur **Siebenten Episode: Flammen über Hesindes Haus** nach Thegûn, wo Ravendoza – der dort weilt, um die Prinzessin zur

Höhle des Drachen zu geleiten – die Questadores erwartet. Der Comto verhehlt seine Furcht nicht: Seitdem die Helden Phrenos das Kronsiegel entrissen hätten, folge eine düstere Macht der Spur des Siegels. Und während die Prinzessin darauf wartet, den Weg zur Höhle des Drachen zu unternehmen, und die Helden sich mühen, die Ursprünge des Aarensteins zu ergründen (denn daß selbiges ein Artefakt von ungewöhnlicher Macht darstelle, bezweifelt mittlerweile keiner mehr), steht die Bibliothek der Draconiter in niederhöllischen Flammen. Die magische Fährte des Roten Steins aber führt die Helden weit zurück durch die Zeiten zum einbalsamierten Herzen des Wurms von Chababien, das in echsischen Katakomben unter Thegûn begraben liegt und ob der Nähe seines Karfunkels zu einem untoten Leben erwacht. Ehe die Geweihten der Hesinde die Urne vernichten können, fällt sie in Sayas Hände.

Aldare und Ravendoza sehen sich zum Letzten gezwungen: den Roten Aarenstein dem alten Freund des Horasiats, dem Kaiserdrachen Shafir, auszuhändigen – wenn einer, dann sei Shafir am

ehesten imstande, das mächtige Artefakt zu schützen. Der Kaiserdrache aber verlangt einen ungeahnten Lohn, bevor er verspricht, den Karfunkel zu schützen. In diesem Augenblick aber holen Saya und Dom Furro zum letzten Schlag aus ...

Die Helden

Sinnvoll ist natürlich, daß das Gros derjenigen Helden, die erfolgreich **Unter dem Adlerbanner** bestritten, nunmehr **Shafirs**

Schwur durchlebt. Allerdings ist ein Gildenzauberer des rechten oder mittleren Weges, der sich auf ein paar Kampfzauber versteht, in diesem zweiten Band *unerlässlich!*

(Sollte partout keiner Ihrer Spieler einen Magier führen wollen, so können Sie im weiteren Verlauf des Abenteuers auf die Hofmaga Prinzessin Aldares, Isdara ya Tegalliani, zurückgreifen – eine Meisterperson, die Sie allerdings selbst mit Leben erfüllen müßten!)

Die Schurken

Domna Saya di Zeforika



Die Schwester der Fraternitas Uthari wird in **Unter dem Adlerbanner** auf S. 11f. ausführlich beschrieben – wir führen darum an dieser Stelle nur die veränderten Fakten und Werte auf. Gleichfalls ans Herz legen möchten wir Ihnen das Abenteuer **Sumus Kelch** von Mike Maurer und Bernhard Pesch in der Spielhilfe **Fürsten, Händler, Intriganten**, das von Domna Sayas (vermeintlichem) Ende erzählt.

Sayas Rolle in der Kampagne:

Nach Phrenos' Scheitern setzt Saya einiges daran, erstens den Aarenstein dennoch in ihre Hände zu bringen und zweitens jene verhassten Gestalten, die Phrenos und sie selbst um den Lohn ihrer Mühen betrogen, zu vernichten: die Helden und Ravendoza. Da Saya keine Kenntnis besitzt, wer den Firdayon-Aarenstein zu welchem Zeitpunkt verwahrt, bedenkt sie alle Seiten gleichermaßen mit unheimlichen Visionen, um des Steins habhaft zu werden.

Während Saya mit allen Mitteln dem Aarenstein nachspürt, wird sie – von den Helden – auf eine fast noch bessere Gelegenheit gestoßen: den Wurm von Chababien, ehemals eine Kreatur Pyrdakors, den sie zu neuer Gestalt erweckt. Überdies ist Saya so sehr von Borbarads göttlicher Macht und ihrer eigenen besessen, daß sie einer dritten Dämonenschlacht mit jeder Faser ihres Leibes entgegenfiebert und dämonische Freude daran findet, Chababien zu verheeren: erst Hektabeli, nunmehr Khoramsbestien, die zu Scharen aggressiv herumstreunen, schließlich der reinkarnierte Wurm ...

Sayas Methoden: Saya pflegt stets andere für sich Heil und Leben aufs Spiel setzen zu lassen (in diesem Falle Furro ay Oikaldiki). Die Magierin bedient sich gern dämonischer Entitäten, die sie mit einem ARCANOVI bannt (etwa in die augenscheinlich besessenen Khoramsbestien). Saya wird eher fliehen – mittels eines TRANSVERSALIS oder auf einem Karakil – als sterben! Saya spricht niemals einen Zauber, 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: Bedenken Sie also, daß ihr die Sprüche IGNIFAXIUS, BLITZ DICH FIND, FULMINICTUS usw. nicht zur Verfügung stehen!

Sayas Werte:

MU: 13 **AG:** 2 **ST:** 14 **geb.:** 6. Hes. 14 v. H.
KL: 17 **HA:** 5 **MR:** 14 **Größe:** 1,65 Schritt
IN: 12 **RA:** 4 **LE:** 47 **Haarfarbe:** schwarz
CH: 15 **TA:** 2 **AU:** 51 **Augenfarbe:** mandelbraun
FF: 12 **NG:** 7 **AE:** 88*
GE: 13 **GG:** 2 **AT/PA:** 10/9 (Degen, Dolch)
KK: 8 **JZ:** 3

*) Sofern Saya den Aarenstein als Fokus gebraucht und Borbarad im Geiste als Herrn und Meister ihrer Zauberei anruft (ein modifizierter UNITATIO), kosten sie sämtliche Beschwörungen, Kampf- und Borbaradianerzauber nur die Hälfte der im **Codex Cantiones** angegebenen ASP.

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

Arkane Fertigkeiten (Spezialgebiet: Beschwörung dämonischer Mächte): Furor Blut 17, Heptagon 17, Pandaemonium 9, Pentagramma 16; **häufig angewandte Sprüche:** Arcanovi 14, Imperavi 15, Sinnen fremder Wesen 8, Magischer Raub 9, Unitatio 11, Transversalis 8, Analüs 12, Schmücken 8, Ohne Kamm 8; **weitere Hausprüche:** Geister beschwören 14, Geister austreiben 13, Skelettarius 13, Nekrotopathia 10; **gegen die Helden im Kampf angewandte Sprüche:** Eigene Ängste ... 6, Panik ... 6, Tlalucs Odem 13, Armatrutz 11, Ecliptifactus 11, Höllenpein ... 6, Schwarz und Rot 8

Wichtige Artefakte: Saya zaubert mit einem rauchgeschwärzten Stab (alle sieben Stabzauber) aus Zedernholz, golden verziert mit den Zeichen der Erzdämonen. Das obere Ende krönt ein silbernes eingefaßter Onyx, der eine schauerliche Fratze zeigt. Sayas machtvollstes Utensil ist jedoch die eine Hälfte des Adlersteins.

Dom Furro ay Oikaldiki

Der Marchese bei Chabab (Titel aus der *Neethischen Patriziatstombola* zur Feier des wiedererrichteten Ehzm. Chababia) und Comto bei Cyklopäa (aus der Hinterlassenschaft Phrenos') ist – neben Graf Cedor Celianada – eine der schillerndsten Gestalten am erzherrzoglichen Hofe und damit im ganzen 'Wilden Süden' des Horasiats. Allein in der Tatsache, daß er sich nach fünf Jahren der Verbannung nun abermals größten Ansehens erfreut und Titulaturen sein Haupt krönen, von denen selbst die Oikaldiki besserer Zeiten nur träumen konnten, sehen viele Chababier den Glanz des Hauses ay Oikaldiki aufs Neue erstrahlen.

Furros Rolle in der Kampagne: Furro agiert als der Handlanger Sayas in den Episoden VI & VIII. Der Grande versteht sich ausgezeichnet aufs Kämpfen, Betören, Bespitzeln und Meucheln – und ist damit der geeignete Mann für die ‘gemeine Handarbeit’, an die Saya keine Gedanken verschwendet. Furro ist mit dem diffusen Gespinnst der horasischen Gesellschaft ungleich vertrauter als die Zauberin und weiß darum eher, wo sich ein größeres Geschenk oder eine erwiesene (magische) Aufmerksamkeit einmal rentieren könnten. Saya ist die unberechenbare Gegenspielerin, die im Verborgenen ihre Pläne spinnst, Furro der unmittelbare Opponent der Helden, dessen Klinge es zu fürchten gilt!

Furros Biographie: Dom Furro ist Phrenos’ Vetter zweiten Grades. Nach dem Tod seiner Mutter auf der Tjoste des Landgrafen vom Sikram im Jahre 1005 erhob ihn Phrenos zum chababischen Grafen. Im Alter von 18 Jahren wurde Furro als vermutlicher Komplize seines Onkels Phrenos auf Geheiß des Kronmarschalls verhaftet, wirkliche Beweise für seinen Verrat aber nie gefunden. Die Grafschaft Chabab wurde aufgelöst, das Ende des Hauses Oikaldiki schien gekommen. Um so überraschender kehrte der gewandte Jüngling im Jahre 1016 an den neethischen Hof zurück, wo er den Erzherzog für sich einzunehmen verstand.

Furros Motive: Dom Furro ist kein wirklicher Aufrührer gegen das Horasiat und empfindet nicht einmal einen solch unversöhnlichen Haß auf das Haus Firdayon wie sein verblichener Onkel. Wie alle ay Oikaldiki aber ist er sehr stolz und will zuwenigst zurückgewinnen, was ihm und den Seinen zu Unrecht genommen. Zum einen fühlt er sich am Hofe des lebensfrohen Herzogs Timor, der Gold und Wein verpraßt, recht wohl – zum anderen ist seine lockere Li-



aision mit dem Firdayon-Prinzen eine gute Gelegenheit, um Timors Entscheidungen zu beeinflussen. Die meisten Verschwörer im *Bund der Neun* (Episode VI) sind den Firdayon feindlicher gesinnt als Dom Furro selbst (und im Grunde schätzt der Jüngling es nicht, sich mit den engstirnigen chababischen Konservativen gemein zu machen), doch ist der junge Herr auf die Unterstützung der überzeugten Chababier angewiesen, denn diese sind willfährige Handlanger seiner weniger radikalen Pläne.

Furros Methoden: Furro ist mit jedem Spann seines Leibes ein liebfeldischer Edelmann (den alveranischen Schwestern Rondra und Rahja zu Diensten) – und daß er auch jedes Quentchen in die Waagschale zu werfen gewillt ist, macht ihn zu einem gefährlichen Widersacher. Daß er die Betten des jungen Erzherzogs, der Comtessa Arissa und Domna Sayas zugleich teilt, bereitet ihm keinerlei Kopfzerbrechen, wenn er nur seine Ziele erreicht.

Um aber seine Position gegenüber dem Herzog und Graf Cedor zu stärken (und nicht, wie Ravendoza argwöhnt, um einen blutigen Aufruhr zu entfachen), ist er entschlossen, Thalionmels Rock zu gewinnen und für sich selbst die Grafenwürde bei Chabab einzufordern, derer er einst verlustig ging. Furro greift nur aus zwei Gründen zu gleißendem Stahl: um eine ‘spaßige’ Lektion zu erteilen oder aber, nachdem alle andern Wege scheiterten, dann jedoch mit Mord im Blick. Sein Rabenschnabel, ‘Blitzschleuder’ genannt, ist, wenn nicht die gefürchtetste, doch die grausamste Waffe Chababiens.

Furros Äußeres: Furros Haut ist südländisch-dunkel gefärbt, ein Erbteil seines Vaters. Das dichte, stets mit duftenden Ölen parfümierte schwarze Haar ist rundum kurz geschnitten, die fein geschwungenen Brauen und die leicht gebogene, markante Nase verleihen dem Antlitz ein wenig von der Kühnheit des oikaldikischen Aaren. Der Blick seiner blaugrauen Augen ist wage-mutig, aber auch in vielerlei Hinsicht verheißungsvoll zu nennen, da zuweilen ein Feuer darin auflodert.

Furro versteht es, seinen wohlgeformten Körper in enganliegenden Wämse mit gebauschten Ärmeln und Beinlinge aus edlen südländischen Seidentuchen vorteilhaft zu gewänden und schnürt des öfteren auch einen silber- und goldbeschlagenen Zierharnisch, der den Adler der Oikaldiki zeigt.

Er bevorzugt weiche Stulpenstiefel aus Hirschleder und – solange er sich nicht gezwungen sieht, ‘Blitzschleuder’ zu schultern – geschmeidige (Rapier-)Klingen aus Meister Saladans Schmiede zu Arivor.

Furros Werte:

MU: 14 AG: 4 ST: 10 geb.: 19. Phe. 993 BF.
 KL: 13 HA: 5 MR: 4 Größe: 1,84 Schritt
 IN: 9 RA: 4 LE: 62 Haarfarbe: pechschwarz
 CH: 14 TA: 5 AU: 78 Augenfarbe: graubraun
 FF: 11 NG: 7 AE/KE: –
 GE: 12 GG: 5 AT/PA: 17/13 (Rabenschnabel)
 KK: 16 JZ: 2

Wichtige Talente: Stichwaffen 14, Reiten 14, Selbstbeherrschung 12, Tanzen 13, Betören 14, Etikette 11, Lügen 10, Kriegskunst 10, Staatskunst 12, Fahrzeug Lenken 11.

Das Abenteuer (für die Spieler)

Prolog: Die Reise nach Chababien

Meisterinformationen:

(Zeitplanung für diesen Abschnitt: Ende Rahja 1019 bis Anfang Rondra 1020). Wir gehen einmal davon aus, daß sich die Abenteurer die Zeit zwischen dem ersten und diesem Band

gemeinsam um die Ohren schlugen – andernfalls führen Sie die Helden spätestens zum Kapitel **Auf nach Neetha!** zusammen. Der folgende Auftakt kann zu beliebiger Zeit vor dem Abschnitt **Ravendozas Brief** vonstatten gehen.

Die Gestalten der Nacht

Meisterinformationen:

Obwohl Saya in den letzten Monden damit beschäftigt war, in den Hohen Eternen die befürchtete Dämonenbeschörung vorzubereiten, hat sie doch die Helden – ‘lästiges Egelgewürm’ – niemals aus den Augen verloren und auch die Hoffnung nicht aufgegeben, die zweite Hälfte des Aarensteins nach Phrenos’ Scheitern für Borbarads Umtriebe wiederzugewinnen.

Die Träume und Gesichte, die die Zauberin voller Haß webt, sind für geweihte, zauberkundige oder ausgezeichnet intuitive Charaktere bestimmt. Einzig Saya sollten Sie jeder Heldin und jedem Helden erscheinen lassen (**Sayas Auftritt**) – damit diese ihre Widersacherin im Finale, sofern sie der Zauberin noch nicht in **Unter dem Adlerbanner** gegenübergestanden haben, als solche erkennen.

Meisterinformationen:

Domna Saya sendet ihre erste, (ehr-) furchtgebietende Lehre. Natürlich schlug Fran-Horas die Dämonenschlacht nicht im Zeichen Borbarads, aber Saya gefällt diese Gleichsetzung des uraventurischen Alptraums Fran mit ihrem Gebieter. Schäden tragen die Helden keine davon, außer einem Ohrenschmerz, der eine gute halbe Woche anhält.

Das Erste Traumgesicht

Zum Vorlesen:

Es ist helle Nacht. Um dich herum tobt die Dämonenschlacht. Vor dir das Banner Hlûthars, des tapferen Grafen der Nordmarken, ein brüllender, prankschlagender Löwe – ein furchtbares Wappen. Doch nicht so furchteinflößend wie die gewaltige Kriegstandarte des Kaisers Fran-Horas, die da voraus auf dem Hügel im Feuer der Fackeln und Brandgeschosse weht: eine siebengezackte Krone, gräßliches Zeichen der Siebten Sphäre, aus einem fahlen, schimmigen Silberfaden auf pechschwarzem Tuch gewirkt – wie ein Nebel über dem schwarzen Pfuhl der lüsternen Buhlin von Mord und Massaker.

Du bist müde. Die Schlacht währt schon den düsteren Tag lang. Du blutest aus zahlreichen Wunden, Schwertstreiche, die dein Rüstzeug zerfetzten. Ihr seid nur noch wenige, und gleich wird der Kaiser die Dämonen aus den Weiten des schwarzen, sternlosen Himmels herabrufen. Der Sturm heult auf, die Zweige der Boronsweiden schwanken, die schlanken Blätter wenden euch die todesbleichen Unterseiten zu. Der Rubin in des Kaisers Zep-ter zuckt in grellen Blitzen und taucht alles in ein blutrotes Licht: das Schlachten und Metzeln, Hlûthar, deine Waffengefährten, dich selbst, das verkrustete Blut auf deinem Leib. Aber du wirst davonkommen, das weißt du – für diesmal noch. Das schrille Singen der Dämonen, das irrsinnige Gekreische der Garethischen pfeift grausam in deinen Ohren, als du dich zur Flucht wendest, dir die Ohren blutig platzen ... und du schweißgebadet erwachst.

Das Zweite Traumgesicht

Zum Vorlesen:

Du wirst in ein düsteres Gewölbe geschleift. Teilnahmslos hängt du in den Klauen deiner Folterer. Schweflige Dämpfe von Fäulnis und Moder wabern über den unebenen Grund. Du wirst aufgehoben, zwei, drei Schritt hoch, deine Hände so fest in lederne Schlingen gefesselt, daß es dir das Blut abschnürt. Dann fällst du und baumelst, und ein häßliches Knacken reißt dir die Arm-gelenke aus den Schulterblättern. Du stöhnst und bäumst dich auf – ein allerletztes Mal. Deine Folterknechte sind keine Menschen, sondern *seine* Diener aus den Niederhöllen. Flammende Kreaturen aus Phosphor, Stein und Fels, unbezwingbar und unverwundlich, allein *seinem* Willen unterworfen. Nicht fern von dir sitzt *er* auf einem erhöhten Richterstuhl, ein Schemen in den Schatten.

“Schneidet Riemen aus seinem Rücken”, spricht *er*, anmutig und glockenlieblich schallt *seine* Stimme. Unendliche Pein zerreißt deinen Leib, als dir die scharfen Krallen *seiner* Knechte – ein eisiger Hauch der Niederhöllen, der nach deiner Seele greift – von der schmerzenden Schulter herab die Haut in Streifen fetzen, daß dir das Blut warm den Leib herabrinnt und dein Leben langsam verfließt.

“Wo ist das Siegel?” fragt dich die Stimme. Du schweigst. “Gebt ihm Salz in seine Wunden, und dreizehn Hiebe!” befiehlt er. Stoßweise schnappst du nach Luft, die Augen geschlossen, als beißend Schlag für Schlag die Riemen aus deiner eigenen Haut deinen Körper zerschinden. “Das Siegel – wo ist das Siegel?”

Meisterinformationen:

Die Folterkammern sind natürlich Borbarads Folterkammern, tief unter seiner Feste in der Gorischen Wüste, wo er einst den Hl. Gilborn von Punin auf gleiche Weise zu Tode quälte.

Der Traum währt solange (setzen Sie das ‘Verhör’ im gleichen

Stil fort), bis ein Charakter im Schlafe "Ravendoza", "Adlerorden", "Bosparan" o.ä. stöhnt – sodann fahren die Träumer mit einem verzweifelten Schrei auf. Die Heimgesuchten haben überdies 2W6 SP (ggf. mehr) erlitten und leiden den ganzen nächsten Tag an Schmerzen in Rücken und Schulter (AT, PA, KK, GE je –1).

Das Dritte Traumgesicht – Sayas Auftritt

Zum Vorlesen:

Dunstige Schwaden weben ein Gespinst aus Traum und Tod. Ein gellender Laut – wie das Kreischen einer Harpyie, doch schriller, pfeifender – reißt dich von den Füßen, wirft dich hart auf den Rücken. Schwerer Huftritt erschüttert den Boden. Hilflos liegst du, schwach wie ein Käfer, auf dem Rücken, deine Finger in den morastigen Grund gekrallt.

Durch die Risse im Nebel sprengt eine flammende, schwarze Stute heran – und obwohl das Roß zu schweben scheint, schlagen sei-

ne Hufe doch dröhnend auf den Grund wie der Hammer auf den Amboß.

Die Reiterin – die ohne Sattel auf dem geschmeidigen, muskulösen Pferdeleib sitzt – ist zierlich, grazil und wunderschön. Keine Gewänder kleiden sie; pechschwarze Vipern ringeln sich um ihren zerbrechlichen Körper. Die schwarzen Haare wehen ihr halb hüftlang, umspielen zärtlich die blasse Haut.

"Du", spricht sie, mit einer Stimme, verzehrt von Rache und Haß, tödlich kalt, frostklirrend "dich wird *sein* Zorn zernichten." Sie schleudert eine zuckende Natter wie einen Pfeil nach dir. Die schwarze Schlange windet sich um deinen wehrlosen Körper – und schnürt dir die entblößte Kehle mit ihrem kalten, schuppigen Leib zu.

Meisterinformationen:

Ein Würgen weckt die Helden – als sie erwachen, müssen sie erbrechen. Zeigen Sie den Spielern das Bildnis Domna Sayas. Nach diesen unheilvollen Vorzeichen läßt Saya die Helden fürs erste in Ruhe.

Ravendozas Brief (Ende Rahja 1019)

Meisterinformationen:

Die Botin Ravendozas – eine junge Cavalliera namens Rosanya Elida ya Gascovio – wird die Questadores zu finden wissen, gleich, wo diese sich aufhalten.

Zum Vorlesen:

Eine junge, schlaksige Cavalliera im vielfach bestickten Wappenrock der yaquirischen Krone eilt auf euch zu, neigt, als sie eurer ansichtig wird, ehrerbietig das Haupt, reißt den federgeschmückten Hut vom Kopfe, fegt denselben über die Dielen, daß der Staub wirbelt, so eifrig darauf bedacht, euch in rechter Weise zu grüßen: "Heho, Ihr edlen Cavallieras und Cavallieros vom Goldenen Aaren", ruft sie, "Horas, die Götter und Gruß zuvor. Mögt Ihr wohl auf sein, so die Zwölfe wollen!" Ganz aus der Puste, nestelt die Frau umständlich aus einer ledernen Kuriertasche ein dreifach gesiegeltes Schreiben hervor und reicht es (der/dem Ältesten der Helden), wobei ihre behandschuhten Hände fast in den gewaltigen goldbestickten Ärmelaufschlägen der adler-, rosen- und zyklopenaugenbestickten Samtrobe verschwinden.

Meisterinformationen:

Der Adler ist das Wappentier des Lieblichen Feldes, das Zyklopenauge steht für die Zyklopeninseln und die Rosenblüte für die Mark Dröl. Auch die drei Siegel des Schreibens zeigen auf

grünem Wachs den Adler, auf blauem Wachs das Zyklopenauge und auf rotem Wachs die drölsche Rose, untrügliches Zeichen, daß das Schreiben die Belange der horasischen, nicht der liebfeldischen Krone betrifft. Ravendoza schreibt den Questadores in wohlgesetzten Worten:

Gegeben von eigener Hand, am dritten Draoslaufe des Mondes von Hammer und Amboß, auf der Krone & itadelle zu Aldyramon mit Furcht.

Namen des/der Helden) meine Freunde, der Gesichte, die mir das Herz schwer machen, war kein Ende, seitdem ihr das Siegel entrisset. Die Fährnis deutet groß, doch Rat weiß keiner. Um Zeichen des Aaren, so bitte und gebiete ich Euch eilt nach Neetha. Der Kapitän der Garde, Dom Silvelio sein Name, mag Euch alles weitere kundtun. Der Eure, A. R.

Die Botin händigt den Helden ferner eine Depesche des Siegelbewahrsers an jedwede Pächter der kaiserlichen Wechselstationen aus, daß den Questadores – bei Ravendozas Ungnade – ein Roß, gesattelt und aufgezügelt, zur Verfügung zu stellen sei. Auch führt die Cavalliera einen Beutel Goldes mit sich – für den Fall, daß die Helden die Passage ins Liebliche Feld nicht aus eigenen Mitteln bestreiten können oder wollen.

Auf nach Neetha! (Praios und Anfang Rondra 1020)

Meisterinformationen:

Aus Platzgründen können wir die Reise der Helden ins Liebliche Feld leider nicht weiter ausschmücken – wir empfehlen Ihnen zu diesem Zweck die einschlägigen Spielhilfen. So die Helden zu Land reisen, bedenken Sie, daß sowohl Chababien als auch Dröl von der Roten Keuche verheert wurden. Material

dazu finden Sie in Fürsten, Händler, Intriganten. Ein netter Einfall wäre, wenn die Helden auf dem Wege nach Neetha dem Skelett des Chababischen Wurms (eine rondrianische Attraktion erster Güte!) im Geronsee von Abbodom in der Domäne Brelak einen Besuch abstatteten. Nach unserem Zeitplan sollten die Helden am 7. Rondra zu Neetha eintreffen.

Episode VI: Furros Verschwörung

Ankunft in Neetha (Praiostag, 7. Rondra)

Meisterinformationen:

Wir wissen nicht, ob Ihre Helden Neetha von Süden, Norden oder von der See her betreten – je nachdem sollten Sie den ersten Eindruck, den die Spieler von der alten chababischen Metropole gewinnen, variieren. Stets aber schimmern die marmornen Türme des Festendreiecks – der erzherzoglichen Residenz, der Ardaritenburg und der kaiserlichen Garnison – aus der Ferne über die Dächer, Mauern und Zinnen weiß und rosa hinweg. Weitere Informationen zur Stadt Neetha finden Sie in der Spielhilfe **Das Reich des Horas**.

Der Überfall

Meisterinformationen:

Bevor die Helden Ravendozas Befehl folgen und Kapitän di Sanceria aufsuchen können, geraten sie kurz vor Neethas Mauern bzw. im Hafenviertel in ein Gefecht:

Zum Vorlesen:

Von nahe schallt Waffengeklirr zu euch herüber. "Für Horas und Herzog!" schreien wütend die einen – "Thalionmel Lob und Preis!" lärmern die anderen, furchtsamer zwar, aber nicht minder lauthals. Durch alles dringt das schrille Gekreische und Gewimmer der Verwundeten, das stählerne Scheppern der Schilde und Schwerter. Zwei Dutzend Hellebardiere in schmucken, weiß-rot-goldenen Schärpen – die Farben des Prinzen Timor – schlagen auf eine Minderzahl Gardisten ein, die – Potzblitz! – mit dem grün-goldenen Wams der Kaiserlichen angetan sind.

Die Verteidiger stehen mit dem Rücken an eine prächtige Kutsche gedrängt, die drei weißen Pferde bäumen sich nervös und scheu im Geschirr auf. Die Kaiserlichen wehren sich um so verzweifelter, je mehr die Herzöglichen die Oberhand zu gewinnen scheinen – nicht mehr als eine Frage der Zeit. Auf Seiten des Adlerbanners ficht unerschrocken ein Edelfräulein. Ihr seidiges Haar hat sich gelöst und umweht die Streibare bis zu den bebenden Brüsten hinab, und obwohl die Dame in weite Röcke und üppige Rüschchen gewandert ist, teilt sie doch tapfer schmerzhaft Stiche aus und pariert geschickt die Schläge der Schurken.

Meisterinformationen:

Die Helden werden hoffentlich nicht lange säumen und der bedrängten Edeldame – es handelt sich um Comtessa Arissa la' Mandaia – zu Hilfe eilen. Sobald sie in den Kampf eingreifen, ziehen sich die allesamt arg zerhauenen Gardisten des Reiches nach und nach zurück und scharen sich schützend um die Comtessa, die – letztlich doch verwundet – ermattet niedersinkt. Auf jeden Helden kommen drei bis vier herzogliche Schlagetots. Die Werte des Kolonello entnehmen Sie bitte dem Kapitel **Dramatis Personae**.

Die Werte eines herzoglichen Mercenarios:

MU 12; AT 13; PA 10; LE 38; RS 3

TP 1W+3 (Hellebarde); GST 1; AU 42; MR 0

Anmerkung: Die Soldlinge sind auf das beste ausgestattet, unter ihren bunten Wappenmänteln tragen sie solide Waffenröcke.

Nach einer beliebigen Zeit prescht eine Kavalkade Kaiserlicher heran, die die Kombattanten in weitem Kreise umzingeln und, die Spitzen ihrer wimpelgeschmückten Lanzen auf die Kämpfenden gerichtet, ihre Rösser langsam näher heran lenken. Eine junge Ensignia ruft lauthals: "Bei Horas, Schluß ist!" – und widerwillig lassen die Herzöglichen schließlich ab und senken murrend die Hellebarden und Schwerter.

Sogleich eilen einige Reiter den blutenden Kameraden zu Hilfe, die Ensignia kümmert sich um die ohnmächtige Comtessa, andere binden und schnüren die arretierten Haudraufs und wieder andere gratulieren den Helden überschwänglich, 'das Pack' so furchtlos hingehalten zu haben.

Die ungehobelten Störenfriede sind rasch als der berüchtigte Colonello Pilbo und seine Schar ausgemacht, ein wilder Haufen im Sold des Prinzen, der an der mittlereichischen Yaquir-Grenze im Jahre 1018 wider das Wort der Kaiserin almada-nische Weiler plünderte.

Schließlich tritt die Ensignia an die Helden heran, stellt sich als Sinjara von Gebein vor und bittet sie in wohlgesetzten Worten, sie zur Garnison zu begleiten. Nicht nur sei sie sich gewiß, daß Kapitän Silvolio di Sanceria, übrigens unsterblich verliebt in Comtessa Arissa, den edlen Cavallieras und Cavallieri seinen Dank aussprechen wolle, sondern ebenso gewiß müsse eine Aussage niedergelegt werden, damit das Urteil über Pilbo und seinesgleichen gesprochen werden könne – eine Einladung, die den Helden eigentlich sehr gelegen kommen sollte ...

(Falls Ihre Helden irrtümlich darauf bestehen sollten, auf Colonello Pilbos Seite zu streiten, wird die Ensignia von Gebein sie so lange als Gefangene betrachten, bis die Helden auf Ravendozas Schreiben verweisen.)

Ravendozas Befehl, Silvolios Bitte (nach dem Gefecht)

Meisterinformationen:

Kapitän Silvolio di Sanceria empfängt die Helden und Sinjara von Gebein in seinem Offizierskasino. Da sich herausstellt, daß er – wenn auch auf unerwartetem Wege – Ravendozas erwarteten Freunden und Gesandten gegenübersteht, erhellt sich sein Antlitz augenblicklich. Sofern die Helden das Adlerbanner bestritten: Von der Recken gefährvoller Queste habe er schon vernommen, ruft er freudig aus, springt auf, eilt herbei, küßt den ehemaligen Sendboten des Staatsministers auf beide Wan-

gen und schüttelt den übrigen Questadores überschwenglich die Hand. Für einen Augenblick ist der Überfall auf Comtessa Arissa vergessen – die Dame la' Mandaia ist schließlich Dom Silvolios liebe Freundin.

Endlich lauscht der Kapitän der ausführlichen Schilderung des Überfalls, wobei er sich zunehmend empört. Als er von der Verwundung der Comtessa erfährt, ringt er sichtlich mit der schieren Angst – Dom Silvolio muß sehr verliebt sein. Nachdem die Ensignia geendigt hat (und auch die Helden nichts mehr hinzufügen wissen), erhebt sich der Kapitän und wandelt händelnd im Zimmer auf und ab. "Ich bin überzeugt", klagt er wiederholt, "daß sie ihr ein Leid tun wollen!"

Die folgenden Informationen sind immens wichtig. Alle Hintergründe, um die Intrigen am neethischen Hofe zu durchschauen und zu zerschlagen, werden den Helden darin an die Hand gegeben.

Zum Vorlesen:

"Edle Signoras und Signori", hebt Dom Silvolio hastig zu sprechen an, und fügt nach kurzem Zögern: "Freunde der horasischen Krone" hinten. "Gewiß geziemt's sich nicht, Euch, die Gesandten und Streiter des erlauchten Ravendoza, um Hilfe in meiner so verdrießlichen Sorge zu bitten – doch mich dünkt, daß unsere Sache dieselbe sein könnte."

Entschuldigung heischend schaut er euch an. "Doch hört zunächst, was der Comto Siegelbewahrer Euch durch mich zu bitten und befehlen geruht." Er räuspert sich, dann fährt er fort: "Aus gewichtigem Grund wird Domna Aldare, die Kronprinzessin, in einer knappen Woche zu Neetha erwartet. Fragt mich nicht, Signoras und Signori, warum die Altezza uns beeht: Ich weiß es nicht. Doch fürchtet der treue Ravendoza, daß Neetha nicht sicher sei für die Erbin der horasischen Krone. Denn Furro ay Oikaldiki, Dom Phrenos' Neffe, hat sich in Gunst und Herz des durchlauchtigsten Prinzen Timor geschlichen, kaum daß er aus der Verbannung zurückkehrte. Nun ist der Prinz, Domna Aldares leiblicher Bruder, gewiß Mutter und Schwester treu. Doch versteht Dom Furro, unter der Hand allerlei Einfluß auf die Geschicke Chababiens zu nehmen. Er führt die altchababische Factio im Rate des Herzogs und ist so zu des Herzogs Berater avanciert. Überdies ist der junge Grande von ausnehmend schöner Gestalt, ein Levthansgespieler im Rahjaschmucke, was ihm auf des Herzogs Bällen und in des Herzogs Bette recht gut zupaß kommt. Der Durchlauchtigste buhlt und freit lüstern vor aller Augen um den galanten Sproß der ay Oikaldiki", den Namen speit der Kapitän aus, als sei's ein Dreck im Munde. "Wie ein Kind seine schöne Puppe von Porzellan, so liebt der Prinz Dom Furro. Der aber flüstert, so fürcht ich, dem Prinzen auf vielerlei Weise von dessen ererbtem Recht auf die horasische und liebfeldische Krone, und daß das Harren nicht lohne. Zu guter Letzt warb er den verruchten Pilbo und seine Schar vom Golde des Prinzen, und der läßt's geschehn! Zugleich schürt der Verderbte – was Timor gewiß entgeht – umsichtig die Stimmung der Städter gegen die erhabene Kaiserin und gegen uns, die Eskadronen unter dem Adlerbanner. Der umtriebige so geheißene 'Bund der Neun', wer auch immer sich dahinter verbirgt, wenn nicht Furro selbst, plant den blutigen Aufruhr und wird nicht zaudern, das heilige Blut

der Prinzessin zu vergießen. Darum bittet und befiehlt Euch der edle Ravendoza: Sorgt Euch um das Wohl der Altezza Aldare." Sodann führt der Kapitän weiter aus: "Gewiß hat Furro einen Widersacher, gar einen ebenbürtigen, will ich meinen: Dom Cedor, den Grafen von Thegûn, selbst ein halber Oikaldiki und Mann von großem Ehrgeiz, dessen Ziele, selbst der mächtigste in Chababia zu sein, denen Furros unvereinbar zuwiderlaufen. Der Conte ist der Kaiserin zweifelsohne ergeben, doch genießt er im Volk nicht das Ansehen wie ein leibhafter ay Oikaldiki. Steine rollt er Furro in den Weg, aufzuhalten vermag er ihn aber nicht! Die Rote Keuche war dem Bund der Neun willfährige Verbündete: Wer glaubt hier unten der Magisterin der Magister, daß die kaiserliche Majestät nicht an alledem Schuld habe? Trotzdem, liebe Freunde, ist ein Gutteil der braven Bürger von Neetha unentschlossen. Darob setzt Furro alles auf das rondragefällige Rennen um Thalions Rock, das wir am nächsten Horastagereiten. Denn wer Thalions Rock erstreitet, so sagen die Leute, auf den blicke die Göttin und dessen Sache mag die rechte sein. Frieden also herrscht, wenn wir dasselbe gewinnen. Aufruhr aber, wenn Furro und seine Freunde die Sieger sind. Allein: Damit ist's nicht getan", fährt Dom Silvolio nach einer Weile fort, "denn Dom Furros Freunde haben derweil alles Söldlingsvolk genügend angestachelt, einen in des Reiches Wams blutig zu stechen. Darum ist der Comtessa Kutsche überfallen worden. Wie wohl wär's mir ums Herz, wenn ich die Geliebte in gutem Schutze wüßte, so lang der Heilige Rock nicht in unsern Händen und über Aufruhr und Treue entschieden ist! Wenn Furro eine grause Wunde mir schlug, dann wär's, daß er der Geliebten ein Leid fügte! Ich bitt Euch sehr, wacht über die Prinzessin – und werft derweil ein Auge auf die Comtessa! Unsere Sache ist dieselbe!"

Meisterinformationen:

Der Kapitän fürchtet, daß der lang geschürte Aufruhr nur um so früher losbricht, desto zahlreicher die k.u.k. Söldner in der Stadt präsent sind. Allein die Helden, die niemand in ganz Neetha kenne, vermöchten sich unbefangen zu bewegen und die Comtessa auf ihren Ritten und Spaziergängen zu geleiten und nebenbei ein offenes Ohr im Dienste Ravendozas zu haben. Arissa sei ein "Köpfchen, stur wie von Stahl", murmelt er liebevoll, das sich von keiner Unbill schrecken lasse. Die Helden hätten es ja gesehen, spielt er auf den Überfall an.

Die gewandtesten und verlässlichsten kaiserlichen Reiter – allen voran Sinjara von Gebein – übten sich fürs Rennen um Thalions Rock, und als Getreuem der Krone sei es seine Pflicht, sie darin gewähren zu lassen und zum Schutz der Comtessa andere zu bestellen. Noch über sein Glück, sagt er, müsse er das Wohl des Reiches stellen.

Auch könne er Furro und seine heuchlerischen Umtriebe nicht offen anklagen, denn Rechtsetzer in der Stadt sei ja niemand anders als Furros Freund, der Prinz, und hieb- und stichfeste Beweise habe er überdies nicht. Und den herzoglichen Sohn der kaiserlichen Mutter anzuzeigen, das wage er, ein einfacher Kapitän, nicht. Zudem: Die neethische Garnison habe man zu Vinsalt noch nie besonders beachtet. Zunächst sei die Festenkette am Tovalla errichtet worden (Findet das Schwert der Göttin) und der "letzte Kolonel der Kaiserin" habe zu Methu-

mis Quartier genommen, von wo auch er seine Befehle erhalte; der Marescallio Folnor aber halte Hofdrunten im Drölschen, und so sei Neetha zwischen den beiden Städten zur militärischen Bedeutungslosigkeit verdammt.

Es spricht nichts dagegen, daß die Helden dem Kapitan den Gefallen erweisen; sie haben ja eh während der nächsten Tage nichts anderes zu tun, als auf die Prinzessin Aldare zu warten. Der Kapitan jedenfalls wird es den Charakteren danken und sie umgehend zur Villa la' Mandaïa geleiten (wo die Sendboten Ravendozas standesgemäß residieren können). Falls die Helden die Comtessa nicht schützen wollen, so können Sie

diese Episode teilweise überspringen. Unter Umständen werden die Helden nach den ersten Morden im Kabinett des Herzogs, allerdings auf eigene Faust, Ermittlungen anstellen wollen. In diesem Falle müssen Sie tüchtig improvisieren!

Der Kapitan bietet den Helden auch dann, wenn sie seiner Bitte nicht nachkommen, in einem Turme der Garnisonszitadelle Unterkunft an. Falls einer der Helden (oder mehrere) am Rennen um Thalionmels Rock von vornherein teilhaben wollen, so wird sich der Kapitan sichtbar erfreut zeigen – nähere Informationen zum Ablauf und Hintergrund des Rennens können Sie dem Kapitel **Das Rennen** entnehmen.

In der Villa la' Mandaïa (abends)

Meisterinformationen:

Eine Beschreibung und Pläne der Villa la' Mandaïa finden Sie im Abschnitt **Die Schauplätze**. Comtessa Arissa ist in **Dramatis Personae** beschrieben.

Zum Vorlesen:

Eine ältliche Hofmeisterin erwartet euch im Vestibül und führt euch eilfertig zur Dame la' Mandaïa. Comtessa Arissa empfängt euch im Kaminzimmer, wo sie – in eine warme Feldecke gewickelt – vor dem Grangorer Kachelkamin sitzt, die Füße auf einem samtbespannten Schemel dicht vor den Flammen. Auf einem intarsiengeschmückten Mohagonitischchen neben der Comtessa ruht ein schwerer, ledergebundener Foliant, in dem sie mißmutig blättert. Der linke Arm der Comtessa ist fest verbunden, wohl das schmerzhafteste Überbleibsel des tückischen Überfalls.

“Meine Liebe, Ihr seid wohlauf!” ruft der Kapitan und eilt seiner Geliebten entgegen, die ihm lächelnd die zierlichen Hände entgegenstreckt. Galant beugt sich Dom Silvolo hinab und küßt innig Domna Arissas Fingerspitzen – und läßt sich vielfach versichern, daß die Wunde “weiterer Rede nicht wert” sei.

Alsdann gilt das Lächeln der Comtessa euch: “Ah, meine tapferen Retter”, ruft sie, “was habe ich den Zwölfen gedankt, daß sie Euch gesandt!” Sie wirft die schwere Decke ab und erhebt sich, um jeden einzelnen von euch sanft auf die Stirn zu küssen. Gleich darauf aber verdüstert sich die Laune der Comtessa zusehens: als Silvolo gesteht, warum ihr gekommen. “O Silvolo!” zürnt sie. “Ich kann auf mich allein achtgeben, mein Kapitan, und eine ganze Gouvernantenschar ist nicht vonnöten!” Aber der Kapitan läßt sich nicht erweichen, und schließlich weist die alte Hofmeisterin euch, “den edeln Signoras und Signori”, Gemächer zu. Aus der Ferne hört ihr, wie die Comtessa dem Kapitan laute Vorhaltungen macht – eurentwegen?

Meisterinformationen:

Comtessa Arissa ist tatsächlich noch weitaus zorniger und enttäuschter, als es den Anschein hat. Denn die Geliebte des kaiserlichen Kapitan ist nichts weniger als eine Gespielin Dom Furros und Schwester im konspirativen *Bund der Neun*, jener Clique, die die Rückkehr zu den alten Verhältnissen unter einem Marquese ay Oikaldiki auf ihr Banner geschrieben hat. Die Liaison mit dem k.u.k. Kapitan dient allein dem Behufe, diesen auszuhorchen. Als Meister haben Sie die schwierige Auf-

gabe, die Dame Arissa bis zur endlichen Entlarvung als eine dickköpfige, aber sympathische Person zu spielen. (Der Überfall am Vormittag war also eher ein ‘Unfall’, denn eigentlich hat die Comtessa von Furros Leuten wenig zu befürchten.)

Während sich die Helden in der Villa häuslich einrichten, sollten sie die Bekanntschaft der Comtessa Sheranya la' Mandaïa machen. Die jüngere Schwester Arissas haben wir im Kapitel **Dramatis Personae** beschrieben.

Zum Vorlesen:

Aus dem blühenden Garten der Villa klingen liebliches Lautenspiel und glockenheller Gesang in euer Gemach: “Ach, du selbstverliebter Jüngeling, den Rahjas Trank niemals erfreuet ...” – Auf dem Rande des marmorgefaßten, strahlend weißen Springbrunnens sitzt ein liebreizendes Mädchen von vielleicht siebzehn Jahren, das in ihr schönes Spiel ganz versunken scheint. Gerade, als ihr in euer Gemach zurücktreten wollt, blickt die Maid auf. Als sie eurer gewahr wird, lächelt sie – und winkt euch artig zu.

Meisterinformationen:

Comtessa Sheranya erweist sich als eine liebenswerte, wenn auch noch dickköpfigere Zeitgenossin als ihre Schwester. Sheranya ist eine überzeugte neethische Lokalpatriotin, dabei aber offen, naiv und treuherzig. Sobald sie ein wenig Mut gefaßt hat, wird sie im Laufe des Abends oder andernmorgens die Helden nach ihren Taten ausfragen und sie flehentlich bitten, von ihrem Tun im Dienste der Kaiserin abzulassen (tragen Sie den Spielern auf anrührende Weise die üblichen Argumente vor: daß Neetha ein stolzes und freies Land sei, daß sich die k.u.k. Administration nicht genügend darum bekümmere usf.). Sheranya schilt unentwegt ihre eigene Schwester, die ja ihr Herz an einen der ‘Besatzer’ verloren habe!

Die erste Wache (nachts)

Zum Vorlesen:

Euer Freund, der Kapitan, weilt noch bis zur elften Abendstunde in Gesellschaft seiner Geliebten, dann macht er sich auf zur Garnisonszitadelle. “Daß Ihr mir ja gut aufpaßt!” sagt er halb im Scherz, halb im Ernst zum Abschied. Zur selben Stunde zieht sich Arissa in ihr Gemach zurück. Der Streit um eurentwillen ist

längst vergeben und vergessen: "Vielleicht habt Ihr Recht, mein Kapitän", hatte die Comtessa zum Abschied gesagt, "daß mein eigener Stahl mich vor Furros Mordbuben nicht zu schützen vermag." Dann hatte sie sich euch zugewandt: "So danke ich Euch, daß Ihr an meiner Seite weilen wollt."

Vor die *Camarena* – das Schlafgemach der Comtessa – haben die Dienstboten einen hölzernen Lehnstuhl gerückt, damit's euch über Nacht nicht ungemütlich wird ...

Meisterinformationen:

Wir gehen davon aus, daß nur ein Held vor der Türe der Comtessa wacht und die übrigen Charaktere derweil schlummern. Gegen 2.30 Uhr klettert die Comtessa trotz ihres schmerzenden Armes durch die Falltüre im Rauchfang hinab in die *Sala Camusa*, schwingt sich über die Loggia und eilt – wir nehmen nicht an, daß die Helden in dieser Nacht schon Wachen an allen 'strategisch bedeutsamen Punkten' postiert haben – zu Furro ay Oikaldiki.

Gegen 3.20 Uhr kehrt sie mit dem Geliebten zurück, der sich anschickt (auf Arissas Drängen), den Wächter vor der Tür zu erdolchen. Die Comtessa begibt sich derweil wieder auf bekanntem Weg zu Bett. Der Tod des Gefährten, so hofft sie, werde

die wütenden und trauernden Helden davon abhalten, sie auf Schritt und Tritt zu überwachen.

Sie sollten eine Messerstecherei zwischen Furro und dem Helden inszenieren, dabei aber achtgeben, daß keiner der Kontrahenten allzu ernsthafte Verletzungen davonträgt. Richten Sie es so ein, daß Furro – nachdem er einsieht, daß er mit dem Helden kein leichtes Spiel haben wird und jederzeit Verstärkung zu erwarten ist – unerkannt zu entkommen vermag (mit einigen waghalsigen Sprüngen über Balustrade und Loggia etc.). Bedenken Sie, daß Furro über die deutlich bessere Ortskenntnis verfügt!

Seinen Dolch, der ihm ja hinderlich ist, wirft er einfach fort. Derselbe zeigt als Knauf neun Löwenhäupter – der Bund der Neun hat erstmals zugeschlagen! Alle, auch die Helden, müssen annehmen, daß dies Attentat eigentlich der Comtessa Arissa gegolten habe! Forschen die Helden den löwengeschmückten Dolchen nach, so stellt sich heraus, daß in Neetha nur eine Schmiedin, Meisterin Verissia in Chababbiata, das verbriefte Privileg des Rondratempels erworben hat, das heilige Tier zu schmieden – und die Meisterin schwört Stein und Bein, daß sie keine von neun Löwenhäuptern geschmückten Dolche gefertigt habe. (Dies stimmt, Furro erwarb die Klingen zu Arivor.)

Der Vermummte (Rohalstag, 8. Rondra, morgens)

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich vom Schrecken der letzten Nacht erholt haben und sich zum Morgenmahl in die *Sala Camusa* hinabgeben, werden sie zwar Comtessa Sheranya antreffen, die in ausgesprochener Plauderlaune ist und den Questadoren charmant aufwartet, nicht aber Comtessa Arissa.

Letztere hat sich in einem unbeobachteten Momente aus dem Hause geschlichen. "Ausgeritten", sagt die Hofmeisterin. Falls die Helden sich auf die Suche machen wollen, sollten sie schließlich belohnt werden und die Comtessa (nach einigem Nachfragen) im Stadtgarten – zwischen Garnison und Ardartenfeste – ausfindig machen:

Zum Vorlesen:

In einem umrankten Pavillon, emporgewachsen aus blühenden gelben Rosen, sitzt auf einer marmornen Bank die Comtessa, ihr gegenüber ein vermummter, finsterer Gesell. Die beiden scheinen sich leise, aber erregt zu unterhalten. Der Zelter der Comtessa und ein unscheinbares graues Pferd sind nahebei angebunden, wo auch die Reitmagd der Comtessa hockt und auf einem Grashalm kaut.

(*Bevor die Helden die Comtessa erreichen:*) Nach einer Weile huscht der Vermummte zu seinem Pferd und sprengt Richtung Efferdania – dem Hafen der Kauffahrer zu – davon. Die Comtessa schreit langsam zu ihrem Rosse, läßt sich in den Sattel helfen und trabt der Villa la' Mandaia zu.

Meisterinformationen:

Der Vermummte sollte den Helden – falls sie es auf eine Verfolgung anlegen – im Gassengewirr entkommen (lassen Sie zum Schein einige Proben aus Gassenwissen o.ä. würfeln). Es han-

delt sich um einen gedungenen Meuchler und Verschwörer der Neune, den Magus Hesindio von Tovenkis, der noch vor dem Rennen Ensignia Sinjara von Gebein – die gewandteste und geschwindeste Reiterin der Kaiserlichen – ausschalten soll. Gestatten Sie jedem Helden eine erschwerte Probe auf Sinnen-schärfe. Dieselbe eröffnet einem scharfsichtigen Charakter, daß der Vermummte leicht hinkt.

Ungern nur beantwortet die Comtessa ihren Beschützern, wen sie getroffen habe. Der Vermummte sei ein alter Freund, lügt sie, der den Roten Tod, den Göttern sei Dank, überlebt habe, sich seines verunstalteten Antlitzes seitdem aber schäme. Daß die Helden diese Aussage überprüfen (was ehrenrührig wäre), will Arissa nicht gestatten. Wird sie dazu gezwungen, so bittet sie Hesindio, den Helden die Rolle des Pest-Gesundeten vorzuspielen (hinter einem IMPOSTORIS verborgen, versteht sich).

Die Comtessa äußert sich nonchalant zu eventuellen Vorwürfen der Helden (noch im Stadtgarten oder erst nach ihrer Rückkehr in die Villa la' Mandaia). Seit Götterläufen schon reite sie des Morgens aus, und in den Mauern der Stadt sei sie noch stets unverseht davongekommen. Zu einer Überlandpartie und des Nachts wolle sie ihre Beschützer ja gern mitnehmen, aber eine Schar von Gouvernanten auf dem Marktplatze ginge denn doch zu weit, scherzt sie heiter und schaut die Helden treuherzig an. Erst auf die Mitteilung, daß ein Attentäter nächstens in die Villa eingedrungen sei, heuchelt sie Betroffenheit und gelobt Besserung.

Auf alle Fälle bittet sie die Helden, sie gegen Mittag zur Curia, dem Rate des Herzogs, zu geleiten, wo Kapitän Silvio eine offizielle Klage gegen den aufrührerischen Kolonello Pilbo vorbringen wolle.

In der Curia (mittags)

Meisterinformationen:

Die herzogliche Curia, deren Mitglieder von altersher der herzogliche Erzkanzler, der Graf von Thegün, der k.u.k. Kapitän, der Titular-Erzwissensbewahrer, der Komtur der Ardariten, der Ordensmeister der Grauen Stäbe, die Hochgeweihten der sieben Tempel und einige Freunde des Fürsten sind, tritt zur ersten Stunde nach Mittag in der prachtvollen *Sala Alverana* des Herzogsschlusses zusammen. Wenn Sie möchten, können Sie die Teilnehmer der Versammlung mit Hilfe des Kapitels **Dramatis Personae** ausführlicher beschreiben. Comtessa Arissa läßt die Kutsche anspannen, um ins Schloß zu fahren; die Helden werden in ihrem Gefolge anstandslos eingelassen.

Auf dem Wege zum Schlosse gerät der Troß der Comtessa in einen Pöbel, der gebannt einer verwachsenen Frau lauscht, die – wild gestikulierend und auf einem Fasse stehend – eine aufreißerische Rede hält. Das als Hexe und Wahrsagerin verschrieene Weib ist die 'Schwarze Haline' (s. **Findet das Schwert der Göttin**), die unverdrossen für Neethas Freiheit ficht. Als sie der Carrozza ansichtig wird, bricht sie in wütende Beschimpfungen auf die 'Buhle des Besatzers' aus – nur mit Mühe sollte es den Helden gelingen, Domna Arissa wohlbehalten durch den Menschenhaufen zu führen.

Dom Silvio zeigt sich ehrlich erschrocken, als er vom nächtlichen Attentate erfährt. Die Helden bittet er nochmals um so eindringlicher, die Comtessa nicht aus den Augen zu lassen. Hauptsächlich beraten die Consilieri der Curia den gestrigen Überfall auf die Comtessa Arissa (warum dieselbe und die Helden zugegen sind). Die Curia ist die Gelegenheit, um Herzog Timor, Dom Furro und Graf Cedor einzuführen: Dom Silvio trägt in allen Punkten seine Anklage vor und läßt die Helden – bei einem Schwur auf die Krone – Bericht erstatten; wobei Graf Cedor wortkarg seine Argumentation unterstützt, augenscheinlich primär, um Furro zu schaden.

Herzog Timor scheint grundsätzlich desinteressiert an den internen Streitigkeiten seiner Untergebenen, umso mehr jedoch an den Schmeicheleien Furros, die letztendlich auch den Ausschlag geben, nichts weiter gegen Kolonello Pilbo zu unternehmen. Silvio ist schlußendlich zu entsetzt über die Perfidie, mit der Furro des Prinzen Entscheidungen lenkt, – teils wimmernd und flehend; teils den Anklägern das Wort im Munde herumdrehend –, daß er des Prinzen Wort unangefochten läßt. Gegen Ende läßt Dom Silvio – mühsam beherrscht nur – die versammelten Honoratioren zum abendlichen Ball in die Garnison, der wie jedes Jahr am zweiten Vortage des Rennens stattfindet.

Um Furro noch ein Stückchen unsympathischer zu gestalten, können sie den Spielern beim Verlassen des Herzogsschlusses schildern, daß Furro sich bereits von den Beratungen verabschiedet hat und auf dem weißen Kies vor dem Schloß für das baldige Rennen übt: Er hockt auf einer schwarzen Shadifstute, die er hart am Zügel reißt und – unter heftigem Einsatz von Sporen und Peitsche – in engem Kreis um einige Hellebarden sprengen läßt. Johlend und klatschend feuert ihn sein Gefolge und Reitgesinde an.

Ein Mord (nachmittags)

Meisterinformationen:

Zum Zeitpunkt, wenn die Helden das Schloß verlassen wollen, werden die Tore in der Schloßmauer eilig vom Waffenvolk des Herzogs geschlossen.

Zum Vorlesen:

Im linken, marmornen Torturme, der in den oberen Geschossen von offenen Arkaden gestützt wird und unter seinem zinnenbewehrten Dach einen großen, goldenen Gong trägt (der wohl in früheren Praiosläufen die Städter zusammenrief), baumelt vor der goldenen Scheibe eben dieses Gongs der Leichnam eines Patriziers an einem Strick. Über die Mauern des Schlosses hinweg könnt ihr die Schreie des aufgebrachten Volkes vernehmen: "Ersäuft die Kaiserlichen im Chababschlamm!" "Hängt den Kapitän noch gleich dazu!" Offenbar wird die Schuld an dem Mord Dom Silvio in die Schuhe geschoben!

(*Etwas später:*) Der Kapitän erteilt unterdessen seine Befehle. Über die Festungsmauer eilen seine Boten zur Garnison und rufen die k.u.k. Banner zu den Waffen, er selbst beschaut den Leichnam (von zwei Gardisten mit Schilden gegen die fliegenden Äpfel und Eier der Städter geschützt). Dann aber wagt er sich ganz allein an die Brüstung der Mauer. Mit einer knappen Geste gebietet er Schweigen. "Höret! Aufruhr und Verrat", ruft er, "gehen um. Darum werden fortan der Kaiserin Schützen unerbitlich wachen. Auf jedem Turm, jeder Zinn, jedem Dach! Wer immer nach der zehnten Abendstunde sein Haus verläßt ohne meine Erlaubnis, wagt Leib und Leben auf eigene Gefahr!"

Die herbeigeeilten Banner des Herzogs und des Kapitäns treiben das Volk auseinander, und bald darauf steht das Tor der Residenz wieder weit offen.

Meisterinformationen:

Der Ermordete ist Kirujew Marsaloff, der Prinzipal der Wechsel- und Einlagenhalle zu Neetha, ein Norbarde fernab der Heimat. Sein Schädel ist kahlgeschoren, sein schwarzer Schnurrbart hängt ihm bis auf die Brust hinab. Eine Untersuchung der Leiche führt zu dem Ergebnis, daß Marsaloff schon stundenlang tot ist und auch nicht erhängt, sondern ursprünglich erstochen wurde: In seinem Rücken steckt ein Dolch, verziert mit neun Löwenköpfen! Marsaloff scheint seines Schmuckes beraubt worden zu sein. Die Schurken haben ihm dabei in der Eile drei Finger der linken Hand abgetrennt.

Marsaloff hatte sich geweigert, weiteres Gold an Dom Furro zu verleihen und wurde darum von dessen Handlangern ermordet. Der Grande nämlich ist hoch verschuldet und hob sein gesamtes Söldlingsheer vom geliehenem Gold aus. Als Marsaloff dies erfuhr, wurde ihm die Sache zu heiß: Er forderte sein Geld zurück unter der Drohung, Dom Furros Aufruhrpläne der Kaiserin eindringlich zu Gehör zu bringen (im Lieblingen Feld fällt das dem Prinzipal der Wechsel- und Einlagenhalle entschieden leichter als einem kaiserlichen Kapitän).

Falls die Helden Nachforschungen anstellen wollen (u.U. wird Dom Silvio sie darum bitten), gestaltet sich dies als leidlich schwierig. Von Furro angestiftet, hat Prinz Timor das Gebäude

der Nordlandbank umstellen lassen (Furros Plan ist, die dortigen Goldtruhen nächstens herausschaffen zu lassen.) Zudem hielt Marsaloff keine Schreiber im Lohn, da die Geschäfte der neethischen Wechselhalle durchaus allein zu bewerkstelligen waren. Durch eifriges Befragen der Nachbarn mag herauskommen, daß Marsaloff nächstens in einem gewissen Hause in der Altstadt verkehrte, dem *Levthans Horn*, wie eine Magd den Helden verschwörerisch blinzeln zuraunt; dort möge man sich doch erkundigen.

Marsaloffs dortige Geliebte, eine füllige Rothaarige, der er in beinahe traviagefälliger Treue verbunden war, vermag unter Tränen zu berichten, daß in der letzten Zeit schwere Sorgen auf dem Norbarden lasteten; sie weiß auch, daß er des öfteren aufs Schloß und in die Villa la' Mandaia bestellt war (wegen der Verpfändung eines Landgutes, wie Comtessa Arissa dazu erklären kann).

Im Schlosse selbst will niemand gesehen haben, wie die Leiche in den Schloßthurm gelangte.

Der Ball (abends)

Meisterinformationen:

Dom Silvolio lädt alle Helden ein, an dem Ereignis teilzuhaben (und währenddessen die Comtessa nicht aus den Augen zu lassen).

Zur neunten Stunde des Abends lassen die Comtessen la' Mandaia anspannen: Sheranya ist gewandet in knisternden Brokat aus den bethanischen Webereien, die Dame Arissa hingegen trägt ein rauschendes, schleifengeschmücktes Staatskleid aus gelber Seide, das ihr schwarzes Haar gefällig betont. Während der Fahrt wird Sheranya mit den Helden allerlei (belanglose) Artigkeiten und Komplimente wechseln, zugleich aber mit ihrer Schwester einen verhaltenen Schlagabtausch führen – offenbar haben sich die Schwestern wie stets zerstritten und sind darauf aus, einander mit kleinen Bosheiten zu verletzen.

Zum Vorlesen:

Die große Halle der Garnison, die *Sala Leonessa*, ist festlich herausgeputzt. Die alten Standarten der kaiserlichen Banner zu Fuß, der Kavallerie-Schwadron und der Banner zur See schmücken die holzgetäfelten Wände; in die alten Paneele sind Szenen aus dem Leben der heiligen Thalionmel von Breلاك geschnitten. Fackeln, Kerzen und goldene Sonnenkugeln (wie ihr sie sonst aus dem Praios-Tempel kennt) tauchen den Saal in einen warmen goldenen Schimmer. Die kunstvoll geschmiedeten Gitter zum Garten stehen weit offen.

Als der Hofmeister am Tore die Comtessen und euch als deren Gefolge ankündigt, spielen die sieben Musici auf der Empore eben eine Weise des alten Dorgando Paquamon, ein Jüngling singt aus voller Kehle dazu. Auf dem Parkett wiegen sich in schmucken Uniformen und rauschenden Kleidern die Granden und Grandessen im Tanz.

Dom Silvolio begrüßt euch kurz, aber überschwänglich und herzlich und verweist euch an die Ensignia von Gebein, die die Comtessen zu einigen samtbespannten Sesseln führt.

Meisterinformationen:

Das Militär des Lieblichen Feldes, im Gegensatz zum traditionell-rondrianisch geprägten des Mittelreiches, sieht den Sinn des Seins durchaus in vergnüglicheren Dingen denn dem Kampf. Lassen Sie die Helden ein wenig mit Arissa und Sheranya, Sinjara von Gebein und Dom Silvolio plaudern; ferner vielleicht mit einigen Mitgliedern der Curia sowie einigen Teilnehmern am Rennen (*Dramatis Personae*). Dom Silvolio hat sich seit dem Nachmittag offensichtlich gefaßt; Kolonello Pilbo habe er auf freien Fuß gesetzt, sagt er.

Sheranya bittet einen der Gefährten, mit ihr im Zwingergarten der Garnisonszitadelle zu lustwandeln. Dabei wird sie ihn abermals bedrängen, 'zur Besinnung' zu kommen und dem 'falschen Eid' auf die Kaiserin abzuschwören – all das trägt sie mit einem rührenden, unschuldigen Lächeln vor.

Zur neunten Stunde füllt sich der gewaltige Saal. Die Granden des Herzogtums, die Cavaliere vom Ardaritenorden, die Geweihten, Patrizier und Handelsleute tummeln sich in kleinen Grüppchen, teils im Garten, teils in der Sala. Bedienstete schenken Wein und Bosparanjer aus kristallinen Karaffen aus und reichen tulamidische Zimt- und Honigkuchlein auf goldenen Tellern.

Zum Vorlesen:

Zur zehnten Stunde schmettern sechs Trompeten vom Tore her. "Wohl und Glück dem durchlauchtigsten Prinz!" schallt's, und alsdann treten Prinz Timor und sein Gefolge in den Saal. Voran sechs Pagen und Maiden in bunten Gewändern, die auf Flöten scherzhafte Weisen spielen, dahinter Söldlinge von des Herzogs Wache, des Herzogs Drachenbanner an den Hellebarden, endlich, im prachtvollen, fehverbrämten schwarzen Samtmantel der junge Herzog; daneben, nicht minder reich angetan, Dom Furro. Zwei Dutzend Höflinge, die Wolken süßen Duftwassers umwehen, scharwenzeln um die beiden herum. Die versammelten Gäste versinken in ihren rauschenden Gewändern und fallen, wie es das Hofzeremoniell verlangt, vor dem Kaisersohne zweimal auf die Knie. Timor durchschreitet die Sala und nimmt auf einem hohen Lehnstuhle Platz.

Das Unglück (nachts)

Meisterinformationen:

Diese Szene, geschätzter Meister, dient weniger der eigentlichen Handlung als vielmehr der Stimmung desselben: Stellen Sie sicher, daß die Ereignisse minutiös – wie in Zeitlupe – vor den Spielern ablaufen.

Zum Vorlesen:

(*Zum Helden, der mit Sheranya lustwandelte:*) Sheranya weicht nicht von deiner Seite – sprudelt über vor Geschichten, Anekdoten, Witzen und lustigen Einfällen. So vergnügt war die Comtessa noch nie in eurer Gegenwart.

(*Wenig später:*) Der Herzog erhebt sich. Augenblicklich senkt sich Stille über die Sala, die Musici halten inne. "Bitte, meine liebe Domna la' Mandaia", säuselt der Kaiserin Sohn, hebt leicht die



schlanke Hand, die in einem vielfach ringbesetzten Handschuh aus Iryanleder steckt, um Ruhe zu gebieten, und verneigt sich spielerisch vor Comtessa Arissa, "für die Fährnis, die Euch zuteil geworden durch den Pilbo, unsern Knecht, wollen wir unser altes, fürstliches Recht, die Kuslikana anzuführen, für diesmal Euch überlassen." Dom Furro nickt zufrieden.

Domna Arissa knickt gebühlich, daß ihr gelbes Gewand nur so knistert, lächelt dem Herzog lieblich zu, eilt zu Dom Silvolio, wispert ihm kichernd einen Einfall ins Ohr, derselbe nickt erfreut, nestelt eine gelbe Rose aus ihrem glänzenden schwarzen Haar, dann läuft sie zu dir hinüber: "Darf ich Euch bitten, mein Retter?" fragt sie kokett, und steckt dir die dornige Rose ans Wams. Als Arissa die verhängliche Frage stellt, kreischt Sheranya schrill auf: "Du ... ich verabscheue dich!" schluchzt sie, rafft die brokatene Röcke und stürzt an den Wachen und verstummten Gästen vorüber eilig aus dem Saal. Die Gesellschaft verharret gespannt. Prinz Timor lächelt, Dom Furro grinst. Plötzlich schreit der Kapitän entsetzt auf: "Bei Rondra – die Armbruster!" Einige beherzte Gardisten greifen sich Fackeln und eilen aus der Sala, auch dem Prinzen ist die Schadenfreude zum Schrecken geworden.

Meisterinformationen:

Wir wollen einmal annehmen, daß die Helden sich als solche benehmen: Die Törwache hat die Comtessa mit gerafften Röcken vorbeistürmen sehen, die Weinende aber nicht zurückhalten können – zur Stadt hin sei sie gelaufen: augenscheinlich heim. Das Unheil nimmt seinen Lauf:

Zum Vorlesen:

Im flackernden Licht der Pechfackeln eilt ihr durch die düsteren Gassen, schwarz und unbeständig folgen euch eure eigenen Schatten, huschen über Pflaster und Hauswände. Dom Silvolio hastet, bleich vor Furcht und Schreck, voran, der Piazza zu. Das Klappern der Schuhe des Mädchens auf dem Pflaster endet abrupt in

einem überraschten Schrei. Im Schatten eines Brunnens, dessen löwengestaltige Gargylen ungerührt auf das Mädchen herabschauen, ist Sheranya im Staube zusammengesunken. Blut färbt ihre Röcke rot. In ihrer Brust steckt ein häßlicher Bolzen.

"Heho, Kapitän ..." ruft ein Schütze von den Dächern herab. "Schweig still!" donnert dieser. In den Armen der Domna Arissa haucht Sheranya ihr armes Leben aus, versteht nicht, was geschehen ist. "Werde ich wieder gesund?" wispert sie angsterfüllt, ehe Golgari, der Sendbote Borons, ihre Seele greift und übers Nirgendmeer trägt.

Meisterinformationen:

Dies sei die erste und letzte Nacht gewesen, gelobt der untröstliche Dom Silvolio, in der die Armbruster schossen. Dann taumelt er boronsbleich heim, nachdem er vergeblich versucht hat, seine unglückliche Geliebte zu trösten. Comtessa Arissa macht sich augenscheinlich die schwersten Vorwürfe, ihren 'harmlosen Schabernack' zu weit getrieben zu haben. Sheranyas Leichnam wird im nahen Hesinde-Tempel aufgebahrt – Domna Arissa verweilt die halbe Nacht neben der Bahre der Toten, hält ihre Hand und küßt ihr die erkaltete Stirn. Alle anderen schickt sie unwillig und schluchzend fort.

Die zweite Wache (nachts)

Meisterinformationen:

Als die Helden zur Villa la' Mandaia zurückkehren, sind ihre Gemächer durchwühlt; der Dienerschaft ist nichts aufgefallen: Sie hat den Abend in der Gesindekammer beim Würfelspiel verbracht. Furros Schergen suchten auf Domna Sayas Geheiß hin nach Spuren, die zum Roten Aar führen könnten. Aufgrund der Armbruster hat der Bund der Neun ein für diese Nacht anberaumtes Treffen im Kellergewölbe der Villa la' Mandaia verschoben.



Arissa kehrt gegen drei Uhr in der Frühe heim und zieht sich – um die Schwester trauernd und den Kapitan inbrünstig hasend – in ihr Gemach zurück. Schlaflos wälzt sie sich in ihrem Bette.

Im Morgengrauen überkommt sie eine so unsägliche Verzweif-

lung, daß sie – aller Vernunft zum Trotz – abermals durch die Falltüre ihr Zimmer verläßt und Trost in Dom Furros Gesellschaft sucht. Keiner denkt gegenwärtig daran, einen Anschlag auf die – wahrscheinlich ebenfalls betrübten – Helden zu verüben.

Entwischt! (Feuertag, 9. Rondra, morgens)

Meisterinformationen:

Die Comtessa ist auf Dom Furros Gemach schließlich in einen unruhigen Schlummer gefallen und verschläft. Als sie des Morgens partout nicht erscheint, sollten die Helden eigentlich mißtrauisch werden und die alte Hofmeisterin ersuchen, die Türe der Camarena zu öffnen. Lassen Sie im rechten Augenblicke den von Reue und Sorge geplagten, mutlosen und wie ausgezehrten Kapitan auftreten, der ausdrücklich auf diese Maßnahme dringt.

Die Camarena ist natürlich verlassen. Nach einigem Suchen und einigen verdeckten Sinnenschärfeproben sollten die Helden die, im Rauchfang verborgene Falltüre finden können. Alles Suchen verläuft sich im Sande. Wenn die Comtessa gegen Mittag zurückkehrt, mit eingefallenen Wangen, müde und ungewaschen, schiebt sie vor – durchaus glaubwürdig –, durch die Wiesen und Felder am Chabab gestreift zu sein. Allein und ungestört habe sie ihrer Schwester gedenken wollen; für ihr Davonstehlen bittet sie zudem um Entschuldigung.

Der Kapitan und die Comtessa söhnen sich in langem Gespräche augenscheinlich aus und trauern fortan gemeinsam – Furro vermochte Domna Arissa davon zu überzeugen, daß ihre Spitzelei kurz vor dem Rennen um Thalionmels Rock wichtiger sei als je zuvor. Entwerfen Sie eine düstere Stimmung, die von Selbstzweifeln, Schuldbekennnissen und Trauerbekundungen – teils aufrichtig, teils geheuchelt – gekennzeichnet ist.

Golgaris Gelage (abends)

Meisterinformationen:

Die neethische Oberschicht zelebriert – so sonderbar dies anmuten mag – einen thorwalschen Bestattungsritus, ein Relikt aus der Zeit des Marchese Thariso ay Oikaldiki, genannt 'der Thorwalsche', der (in seiner Jugend von einem thorwalschen Drachen entführt) nach seiner Auslösung eine Unzahl thorwalscher Sitten in seine Heimat brachte. Nahezu dieselben Leute (die Patrizier, Geweihten und Offizialen der Stadt), die tags zuvor in der Garnisonszitadelle noch feierten, finden sich des Abends im Hause der la' Mandaia ein.

Zum Vorlesen:

Sobald es dunkelt, entzünden die Bedienten geweihte Fackeln, deren Flammen bläulich züngeln und qualmen, verbrennen zeremonielles Räucherwerk. Die *Sala Fusa* ist in ein düsteres, unbetetes Licht und duftenden, wallenden Rauch getaucht, als die Freunde der la' Mandaia nach altem Brauche zusammenkommen, um der Verstorbenen zu gedenken.

In schwarzem Samt stehen die weinende Comtessa und der blei-

che Kapitan am Rauchfange umschlungen und empfangen die Gäste; die alte Hofmeisterin schenkt schweren, roten Wein aus; auch Dom Furro weilt unter den Trauernden.

(*Etwas später:*) Schließlich wandelt die ganze Gesellschaft zum Meer hin, wo das 'Schwarze Schiff' der Comtessa Sheranya auf den Wassern tanzt. Domna Arissa reckt eine Fackel in die Höhe und setzt den finsternen Nachen in Brand; vier kaiserliche Matrosen in einer kleinen Schaluppe lösen die Leinen und rudern das Totenfloß langsam auf die See hinaus, wo es, von den Wellen erfaßt, von blauen Flammen verzehrt, euerm Blicke langsam entschwindet.

Meisterinformationen:

Demselben Brauche gemäß folgt auf den stillen Teil der Zereemonie ein ausschweifender Maskenball – die dekadenten Patrizier im südlichen Lieblichen Felde sind sich dem Gegensatz von Lebenslust und Vergänglichkeit wohl bewußt!

Die Sprache der Gewandungen und Kostüme spricht Bände: alle Damen, die sich der Kaiserin verbunden fühlen, tragen Kleider im Vinsalter Stile (häufig aus grüner Seide oder blauem Samt), dazu meist goldene Adlermasken, Falkenschnäbel o.ä., während diejenigen, die auf Neethas Separation pochen, die Farben der Oikaldiki (silber und schwarz) hochhalten. Weitere Hinweise zu Mode und Musik finden Sie in der Spielhilfe **Das Reich des Horas**.

Falls die Helden die Versammelten scharf beäugen wollen (was nicht allzu unwahrscheinlich ist), sollte ihnen ein hinkender Sechzigjähriger auffallen, der von der Statur her durchaus der Vermummte des gestrigen Vormittags gewesen sein könnte. Tatsächlich handelt es sich um Hesindio von Tovenkis, der zwar nicht die Robe, wohl aber den extravaganten Stab eines gekennten Magus trägt. Ein ODEM ARCANUM bestätigt den Verdacht.

Zum Vorlesen:

Die Boronella verstummt, die Tanzenden halten inne in Schritt und Maß und nesteln die marbobeichen Masken von den Gesichtern. Mitternacht, Thalionmels Tag. Vergessen sind Tod und Trauer. "Kapitan!" ruft die junge Sinjara von Gebein. "Auf Rondras und der Kaiserin Ruhm und Glück!" Und trinkt aus einem schweren Pokal zur höheren Ehre der Majestät. Böse funkelt Dom Furro, Dom Silvio aber greift unerschrocken das kostbare Gefäß: "Heil und Ehr der Kaiserin, liebe Freundel!" Dann nimmt auch er einen feierlichen Schluck und reicht den Kelch weiter an dich, den Gesandten Ravendozas.

(*Machen Sie eine Pause, lassen Sie den Spieler schildern, wie sein Held den Pokal hebt, einen Spruch ersinnt ...*) Da bricht Sinjara zusammen, windet sich auf dem Parkett, spuckt Wein und Galle

– einen Augenblick später stürzt auch der Kapitän. „Gift!“ schreit die Comtessa, ehe sie ohnmächtig niedersinkt – in die ausgestreckten Arme Dom Furros.

Einige Augenblicke später ist Cavalliera Sinjara von Gebein tot. Der Kapitän liegt röchelnd auf dem Boden. Als er von den Geweihten der Hesinde hinausgetragen wird (da man ihm im Tempel bessere Hilfe zuteil werden lassen könne), winkt er euch heran. „Ihr müßt den Heiligen Rock gewinnen“, keucht er mühsam, „ich beschwör’ Euch darum.“

Meisterinformationen:

Falls die Helden schon vorher Interesse bekundeten, am Rennen teilzunehmen, ändern Sie Silvólios ‘letzten Willen’ ein wenig: „Nun ist alles allein an Euch!“ o. ä. Was es mit dem Rennen auf sich hat, können die Helden von überall her in Erfahrung bringen – geben Sie die entsprechenden Informationen aus dem Kapitel **Das Rennen** weiter.

Sinjara wurde – als beste Reiterin der örtlichen k.u.k. Kavallerie – vom Bunde der Neun vergiftet. Der Verschwörer Hesindio von Tovenkis hat das Gift, eine Prise Tulmadron (15. Stufe), vermittelt eines MOTORICUS in ihren Kelch gehext; allerdings unwissend, daß diese eine rondragefällige Zeremonie zu veranstalten gedachte ...

Würfeln Sie auf dem W20 für jeden Helden. Bei einer 1 bis 4 konnte der Betreffende ausmachen, daß von irgendwoher irgend etwas in den Sinjaras Kelch ‘geschwebt’ ist.

Ein heilkundiger Held kann die Symptome des Gifttodes auf Tulmadron zurückführen, sofern ihm eine *Probe+7 auf Heilkunde Gift* gelingt oder er entsprechende Erfahrungen gemacht hat. Tulmadron ist dem Helden (*Heilkunde Gift*+5) – als ein außerordentlich teures Gift bekannt, das für weniger als 200 Dukaten kaum zu erstehen ist.

Sie sollten den Helden davon abraten, Hesindio von Tovenkis offen anzulagen – schließlich waren ungefähr zehn Zauberkundige zur Zeit des Mordes anwesend. Den Charakteren mag auffallen, daß Silvólios ungewisses Schicksal der Comtessa nicht sehr zusetzt – statt sich auf ihr Gemach zurückzuziehen, unterhält sie sich leise mit Dom Furro auf der Loggia. Sie habe ihm seine Schurkerei vorgeworfen, sagt sie giftig, falls die Helden sie unschicklicher Weise darauf ansprechen sollten.

Sie sollten den Abend überdies nutzen, um den Spielern den unsympathischen und korrupten Dom Perjo (**Dramatis Personae**) als Widerling und Schurken ‘schmackhaft’ zu machen.

Doppeltes Spiel (nachts)

Meisterinformationen:

In der Nacht kommen im alten Kellergewölbe der Villa la’ Mandaia die Verschwörer zusammen: Nach dem abrupten Ende des Festes wird Comtessa Arissa versuchen, gar nicht erst ihr Gemach aufzusuchen, sondern gleich durch die Geheimtüre im Keller (s. **Schauplätze**) zum Versammlungsort der Neun zu gelangen. Falls die Helden sie partout nicht aus den Augen lassen, wird sie den üblichen Weg durch die Falltüre versuchen. Falls auch dieser überwacht wird (nach unseren Spieltests ist

das nicht ganz ausgeschlossen), wird sie an einem Seil aus dem Fenster klettern. Die Helden haben drei Möglichkeiten, das Nest der Verschwörer ausfindig zu machen (und daß sie das tun, ist entscheidend für Wohl und Wehe):

- Spätestens seit Marsaloffs Erdolchung sollte Furro als Schurke ausgemacht sein; alle Motive weisen auf seine mörderische Komplizenschaft. Sie könnten den Helden nahelegen, ihn zu beschatten – er wird sie tatsächlich zum Verstecke führen.

- Die Helden beobachten den verdächtigen Hesindio von Tovenkis; auch er wird ihnen den Weg in die Gewölbe weisen.

- Die Helden entdecken zufällig die Comtessa bei ihren Versuchen, unbemerkt aus dem Hause bzw. in den Keller zu gelangen. Sie wird die Helden dann böse anfahren: Sie wolle nach dem zweiten Schicksalsschlag abermals allein sein. (Die Helden können auch ihr unauffällig folgen.)

Falls die Helden die Comtessa gewaltsam im Hause festhalten, wird sie allerdings keine allzu riskanten Fluchtversuche unternehmen (nur ab und an unruhig zu Tür und Fenster blicken) – auch ohne Arissa beraten sich die Verschwörer.

Gestalten sie die Verfolgung Furros, Hesindios oder Arissas als aufregend und gefährlich (*Schleichen-*, *Sich-Verstecken-* und *Gassenwissenproben*) – nur ein erfahrener Questador ist in der Lage, eine solche Beschattung durchzuführen, denn die Verschwörer sind wachsam. Sobald einer der Neun sich verfolgt weiß (einige verpatzte Proben), wird er die Versammlung des Bundes natürlich nicht aufsuchen, sondern die Helden tüchtig in die Irre führen. Am sichersten ist es also, wenn die Helden sich auf die verschiedenen Konspiranten aufteilen, denn wenigstens einer muß die Verschwörer belauschen.

Der geheime Gang zum Kellergewölbe ist am Ufer des Chabab verborgen (*Orientierungs-Probe*). Die benötigten Räumlichkeiten des Verstecks finden Sie im Abschnitt **Schauplätze**.

Zum Vorlesen:

In einem grob gemauerten Gewölbe – aus Bruchstein die Wände, aus Felsquadern gefügt der rauhe Grund – haben sich die Verschwörer versammelt, neun an der Zahl. Neun Wachskerzen erhellen das hohe Gewölbe nur spärlich, in den düsteren Ecken kriechen die namenlosen Schatten. Um einen hufeisenförmig aufgebauten Eichentisch sitzen die Verschwörer des Bundes, drei der Schurken an jeder Seite. In der Mitte, erhöht, thront Dom Furro, zu seiner Rechten ein feister Gesell, Dom Perjo, der Hauptmann der herzoglichen Wache, zu seiner Linken die Comtessa Arissa; weiter unten am Tische hockt der dubiose Hesindio von Tovenkis.

Meisterinformationen:

Entnehmen Sie Namen und Aussehen der übrigen Verschwörer dem Abschnitt **Dramatis Personae**, teils sind sie den Helden bekannt, teils nicht. Sollten die Helden Comtessa Arissa noch gänzlich arglos gegenüberstehen, so gestalten sie die Enthüllung ein wenig überraschender!

Die Helden können kaum wagen, die neun in einen Waffengang zu verwickeln. Sollten sie darauf bestehen, sei ihr Leben in der Götter Hand gegeben. Drei der neun sind Magier, keiner der Verschwörer ist (regeltechnisch gesehen) unterhalb der sechsten Erfahrungsstufe anzusetzen.

Die Helden sollten sich vielmehr darauf beschränken, den Bund der Neun zu belauschen: Wie und warum Marsaloff und von Gebein gemeuchelt worden seien, läßt sich ebenso erfahren wie die geplanten Schurkereien für den Tag des Rennens: Furros Schergen werden den Konkurrenten an diversen Plätzen entlang der Strecke auflauern und dieselben heimtückisch aus dem Sattel zu heben trachten; auf den Dächern der Stadt würden zudem Hekenschützen postiert.

Wenn Thalionmels Rock in seinen, Furros, Händen sei, wolle er in flammenden Worten sprechen und von Herzog und Volk seine verlorene Grafschaft einfordern. Im selben Augenblick solle, falls der Prinz sich weigere, des Herzogs Wache die Kaiserlichen – welch treffliche Ironie, daß der Kapitän vergiftet und auf Leben und Tod daniederliege – entwapfen.

Am 12. Rondra werde zu Neetha die Prinzessin Aldare erwartet, so daß man dieselbe als Geisel nehmen könne; es werde schon alles schiefgehen ...

Am Morgen, so endet er, müsse Arissa jene Helden aus dem Wege schaffen, die am Rennen teilnehmen wollen. "Umbringen?" fragt die Domna heiser. Furro schüttelt den Kopf. "Das sollte reichen ..." murmelt er und drückt ihr eine Phiole und einen Dolch in die Hand. (In der Phiole befindet sich Gift vom *Eitrigen Kröten-schemel*, der Dolch zeigt die bekannten neun Löwenköpfe.)

Es obliegt nun den Helden (den Gesandten Ravendozas), die Pläne des Bundes zu durchkreuzen: Weder die herzogliche Wache noch die kaiserlichen Banner – die ja Domna Arissa für eine Freundin halten und davon auch nicht abrücken, zumal der Kapitän selbst keine Befehle erteilen kann – werden ihnen helfen. Einzig Graf Cedor (der alte Widersacher Furros, der durch die Pläne des Oikaldiki-Prinzen an Macht verlöre) wäre bereit, einige Leute seiner eignen Wache zu entsenden, um mit den Helden den Verschwörern nächstens nachzuspüren und dieselben gefangenzusetzen.

Es muß Ansinnen der Helden sein, den *Bund der Neun* dingfest zu machen. Die einzige Möglichkeit, die sich dazu bietet, scheint die folgende: Nach der Gesundung des Kapitän müssen die Helden diesen zum Versteck der Verschwörer führen. Am überzeugendsten ist es, wenn sie den *Bund* während einer Versammlung überraschen. Legen Sie den Helden nahe, in einigen günstigen Augenblicken das Versteck der Verschwörer genauer zu erforschen, sämtliche Aus- und Eingänge ausfindig zu machen usf. Damit der Bund sich weiterhin trifft, dürfen die Helden sich ihr neues Wissen allerdings keinesfalls anmerken lassen!

Alle anderen Möglichkeiten (den Dolch als Beweismittel sicherzustellen etc.) sind nicht hieb- und stichfest. Gift und Waffe könnten der arglosen Comtessa untergeschoben worden sein.

Silvolios Genesung (Wassertag, 10. Rondra, morgens)

Meisterinformationen:

Morgens erhalten die Helden Kunde vom Hesindetempel, daß Dom Silvolios Leben – Hesinde sei's gedankt – nicht mehr auf Uthars Schwelle schwebt. Die Helden müssen ferner Arissas Giftanschlag umgehen. Geschickt wäre es, wenn der betroffene Held einfach einen Würgeanfall mimt, sich auf dem Boden windet und von den 'erschrockenen' Gefährten fortgetragen wird – vor weiteren Anschlägen ist er dann gefeit, und Arissas und Furros späterer Schrecken wäre um so größer. Wie ein wahrhaftiger Geist müßte ihnen der Held dann erscheinen.

Thalionmels Rock (mittags)

Meisterinformationen zu Vorbereitung und Durchführung des Rennens:

● **Die Pferde:** Zunächst einmal benötigen die teilnehmenden Helden geeignete Pferde. Eine einfache Überlegung zeigt, daß für die vergleichsweise kurze Distanz von etwa sechzehn Meilen eigentlich nur Elenviner, Almadaner oder Shadif in Frage kommen, Warunker oder gar Kaltblüter sind eindeutig nicht konkurrenzfähig. Von Dom Furro ist bekannt, daß er eine schwarze Shadifstute namens 'Riftah' reiten wird. Die Helden können, so sie keine Rösser ihr eigen nennen, geeignete Pferde aus den Stallungen der Garnison wählen (man verfügt über drei Elenviner mit Streitroß-Qualitäten, die die Helden zu tragen bereit wären).

● **Die Reiter:** Ein *Reiten-Talentwert von mindestens 12* und zudem eine *Gewandtheit von wenigstens 14* scheinen vonnöten, um erstens die Fährnisse des Rittes und zweitens die Störmanöver der Konkurrenten halbwegs unbeschadet zu überstehen.

● **Die Anmeldung:** Die Kontrahenten haben sich zur Mittagsstunde auf dem Marktplatz einzufinden und sich den Geweihten der Rondra vorzustellen, denn die Geweihtenschaft der Kriegsgöttin richtet das Rennen noch immer aus.

● **Die Konkurrenten:** siehe *Dramatis Personae*.

● **Die Strecke** führt vom Marktplatz aus durch die Altstadt, zum Chabab hin, durchs Hafenviertel, am Schloß vorüber, zum Vinsalter Tor hinaus, acht Meilen am Chabab entlang nach Osten, durch eine alte und ungenutzte Furt, acht Meilen am Chabab entlang nach Westen und schließlich über das nagelneue Gerüst der Thalionmel-Brücke zurück in die Stadt. Wer zuerst das seidene Band vor der herzoglichen Loge (auf dem Balkon des Hotels) durchreitet, soll der Sieger sein. In der Stadt wird die Strecke von herzoglichen Gardisten mit bannergeschmückten Hellebarden abgesteckt, die links und rechts des Weges Spalier stehen, außerhalb der Stadt findet sich alle 50 Schritt ein Stecken, der den Weg weist. Alle drei Meilen überwacht eine Geweihte der Rondra das Geschehen.

● **Die Regeln (aventurisch):** Das Rennen findet zu Ehren einer Rondaheiligen statt und ist als ein einfacher Wettlauf angelegt. Eiserne Rüstungen sind eigentlich nicht gestattet, ebenso Waffen, die länger und spitzer sind als ein kurzes Schwert. (Sorgen Sie aber dafür, daß die Helden zumindest ein solches führen.) Aufgrund der politischen Brisanz des Ereignisses sind Furros Schergen gewillt, die göttlichen Gebote zu mißachten: Die Helden und andere reichstreue Teilnehmer haben Übergriffe und Attacken aus dem Hinterhalt zu fürchten. In dieser Sache sind rondrafürchtigen Helden die Hände zwar weitgehend gebunden – aber verstößt es nicht gegen die Gebote der Göttin, Furros Heckenschützen aufzustöbern und dingfest zu

machen. Auf diese Weise können Sie alle Spieler beschäftigen: Während ein oder zwei der Helden das Rennen zu gewinnen suchen, halten ihnen die Gefährten den Rücken frei. Dom Furros Leute planen die folgenden Schurkereien:

—Hesindio Federio ya Sciadappa und Yaretta de'Meboccio (**Thalionmels Reiter**) werden das Rennen über versuchen, die Helden abzudrängen, aus dem Sattel zu stoßen o.ä. ...

—einen schwerbeladenen Karren in einer engen Gasse der Stadt querstellen ...

—einen Heckenschützen-Hinterhalt auf halber Strecke ...

—(besonders perfide) einen vorgetäuschten Unfall, der einen zwölfgöttergefälligen Helden dazu verleiten mag, zu sagen "Laß fahren dahin!" und dem böse Gestürzten zu helfen ...

—und Armbrustschützen in der Stadt.

● Vor dem Rennen ist den Helden dringend anzuraten, diverse Sabotageversuche seitens der Verschwörer – durchgeschnittene Sattelgurte, vergiftetes Futter usw. – zu vereiteln!

● Die Reitmägde und -knechte der kaiserlichen Garnison bemühen sich um unsere Helden: Ihre Rösser werden mit Schabracken, Zaum- und Sattelzeug in den Farben des Reiches – in Grün und Gold – geschmückt, die Helden selbst gebadet und massiert und mit wohlriechenden Kräutern eingerieben. Zur zwölften Stunde schließlich heißt es aufsitzen.

● **Die Regeln (irdisch):** Ganz im Vertrauen: Wir haben uns gar nicht erst bemüht, eben solche ausgeklügelt zu erfinden. Fest steht natürlich, daß einer Ihrer Helden das Rennen gewinnen soll – und alle Regeln wären dem wahrscheinlich im Weg ... Das Rennen um Thalions Rock lebt überdies von Spannung und Spaß; eine stimmungsvolle Schilderung (einem Western- oder Ritterfilm nachempfunden) ist entschieden wichtiger als alles Würfelgerolle! Verlangen Sie getrost zwischen *Reit-* und *Gewandtheitsproben* mit beliebigen Zuschlägen in beliebiger Zahl, würfeln Sie auch für ihre Meisterpersonen und murmeln Sie bedeutungsschwanger "Glück gehabt", bevor Sie dem Spieler mitteilen, daß sein Held den nächsten Konkurrenten überholt habe o.ä. (Kontrollieren Sie allerdings die Galopp- und Trab-Rechnung der Helden – siehe **Die Kreaturen des Schwarzen Auges**, S. 31f. – und zwingen Sie sie, den Tieren zwischendurch eine langsamere Gangart zu gönnen!)

● Das Finale findet zwischen dem höchststufigen, kampf-gewandtesten Helden und Dom Furro auf dem Gerüst der neuen Thalionsmel-Brücke statt. Lassen Sie Furro bis dahin einen Vorsprung. Erst auf der geländerlosen Brücke vermag der schnellste Held den Bösewicht einzuholen, zu sehr hat derselbe seine schwarze Shadif-Stute angetrieben. Das folgende Gefecht entpuppt sich rasch als ungleich: Furro aý Oikaldiki trägt nämlich einen Harnisch (RS 4) unter seinem Mantel verborgen, der Held dagegen nicht.

Richten Sie auch diesen Kampf nicht allein nach den Regeln aus: Schildern Sie eindringlich, wie die Pferde haarscharf am Abgrunde vorbeitzeln, wie das Holz der Brücke unter den Schlägen von Furros Reiterhammer splittert und knirscht, wie drunten die Chababwasser dem Meer zutosen. Endlich sollten nämlich (dichten Sie Furro einen Patzer oder eine mißlungene Reitprobe an, wenn gar nichts anderes hilft) beide Streiter – nebst einigen Balken und Brettern der Brücke – in die Fluten stürzen (W+3 SP). Und nun hat der Held die Oberhand: Während Furro in seinem Eisenzeuge hilflos paddelt, schwimmt der Held geschwind dem Ufer zu, sitzt auf, sprengt zum Markte hin und gewinnt das Rennen.

Das Rennen beginnt – zum Vorlesen:

Auf der Piazza drängen sich die lärmenden Bürger von Neetha zu Hunderten: die dicken Meister der Zünfte, die faulen Gesellen, die fleißigen Lehrlinge; die feisten Handelsleute in pelz-verbrämten Röcken, die dünnen Schreiber im schwarzen Wams, die Wirtsleute, Krämer und Marketender, die Strumpfwirker, Meeresfischer, Mätrosen und Mietlinge, die Geweihten der Zwölfe, die Zauberer der Gilden, die Leinweber, Glasbläser und Sandschlepper, die Seifensieder, Seidensticker und Brillenschleifer, die Stämmigen und Winzigen, die Schmächtigen und Belebten. Sie alle rufen, singen, schreien, jubeln und trinken miteinander und um die Wette, die Knechte und Mägde schenken Wein aus, Bosparanjer und Bier – wahrlich, alle Not und alle Sorge ist heute vergessen; und mag der Rest des Reiches von den Schrecken der Niederhöhlen hundertfach verheert werden.

Auf dem arkadengestützten Balkon des *Hotel Chababien*, des vornehmsten am Platze, haben die Edelleute und Patrizier des Hofes und der Mark, der Stadt und des Landes auf weichen Kis-

Das Rennen um Thalions Rock

Zu den wenigen Habseligkeiten, die uns die Hl. Thalionsmel von Brelak der Sage nach hinterließ, gehörte ihr schneeweißer Wappenrock. Bald nach dem Opfertod der Heiligen war es Brauch im Tempel zu Neetha, daß alle Dutzend Götterläufe einmal die tapferste und tüchtigste Knappin den heiligen Rock zu ihrer Weihe empfinde und Leben und Ehr daran setze, der Heiligen nachzuwirken in ihren zwölf Questen – auf diese Weise wählte sich die Schwertschwester lang vor ihrem Tode stets eine würdige Nachfolgerin.

Einmal aber, ungefähr siebzig Götterläufe nach dem Tode der Heiligen Thalionsmel, fanden sich zwei Anwärter, die Knappin Nessa und der Knappé Cadir, die gleichermaßen tapfer und tüchtig schienen. Da entschied der Schwertbruder Murimo, daß die beiden Knappen um die Wette laufen sollten, um Thalions Rock zu erlangen,

und steckte eine Strecke von sechzehn Meilen rund um die Stadt herum ab.

Das Rennen der beiden aber ward ein rechtes Fest für alles Volk, und nicht lange darauf verfügte der Marchese, daß dieses Rennen alljährlich stattzufinden habe und allen "Cavallieras und Cavallieri", die die Göttin preisen" zugänglich sein solle. So geschah's, daß das Rennen um Thalions Rock an jedem Zehnten im Rondramonde zu Neetha ausgetragen ward, und so geschieht's noch heute – auch wenn die Kontrahenten längst auf Rösserrücken streiten und der Rock dem Gewinner lange schon nicht mehr zu eigen wird: Dazu ist das zweihundertundfünfzig Götterläufe alte Gewand zu kostbar.

Die abergläubigen Neethaer aber sagen noch immer, daß der, der den Rock erstreitet, der tapferste und tüchtigste sei.

sen Platz genommen. In der Mitte all der Pracht, auf einer nochmals erhobenen Empore, steht der golddurchwirkte Stuhl des Serenissimo, des Prinzen Timor von Bosparan, zu seiner Linken der des Grafen von Thegün und seiner Gemahlin Lutisana. Die Banner des Herzogtums, der Stadt und der Mark, der Zünfte und Gilden, des Reiches und der Flotte hängen von der Balustrade herab bis fast zum staubigen Grund, Dutzende von Trompetern harren auf dem Dach des Hotels, das Zeichen des Herzogs zu schmettern, die herzoglichen und kaiserlichen Söldlinge haben in seltener Eintracht in ihren bunten geschlitzten und gepufften Gewändern vor dem Balkon Aufstellung genommen, um die Granden vor dem gemeinen Volke zu schützen.

In der Thalionmel-Gasse nahebei werden die letzten Pferde für das Rennen zurechtgemacht, die schweren Schabracken in den Farben des Reiters übergeworfen, die Banner der Kontrahenten an den Schäften der Standarten befestigt, den Rössern die Scheuklappen angelegt. Die Reiter stehen nahebei und beäugen einander mißtrauisch – fast möchten sie nacheinander schnappen wie die aufgeregten Rösser ...

Nun ziehen sechs weiße Pferde einen reich geschmückten Wagen mit einem Reliquienschrein – der unzweifelhaft den Rock Thalionmels birgt! – auf die Piazza, eskortiert von den Rittern des Ordens der Heiligen Ardare, die angetan sind mit blitzend weißen Wappemänteln.

Der Herzog hebt die Rechte ... Fanfarenhall, Fanfarenschwall ... zunächst gilt es für alle Teilnehmer, die Rösser vor dem Herzog paradieren zu lassen ... Reiter für Reiter rammt seine angespitzte Standarte vor der herzoglichen Balustrade in den trockenen Bo-

den ... und läßt sie blitzartig hinabsausen: Das Rennen hat begonnen!

Meisterinformationen:

Die verschiedenen Überfälle während des Rennens (s. o.) gestalten Sie bitte nach Lust und Laune aus.

Die Werte eines typischen Heckenschützen:

MU 12; AT 12; PA 12; LE 40; RS 1; TP 1W+3 (Glefe)

GST 1; AU 51; MR 1; Schußwaffen 17

Zum Vorlesen – wenn der Held das Rennen gewonnen hat:

Du lenkst dein treues Pferd mit leichtem Schenkeldruck durch die Gassen zum Ziel; dunkel vor Schweiß hat sich das Fell des Rosses gefärbt, schrill pfeift der Atem aus den geblähten Nüstern, doch es trägt dich tapfer voran. Schon schallt dir das Stimmgewirr von der Piazza entgegen; Thalionmels Gasse tut sich vor dir auf, ein Meer von Farben; die Fanfaren schmettern: "Glück dir! Glück dir! Reiter der Göttin!" Jubel brandet auf, Tücher, Blumen und Zedernzweige werden geschwenkt ...

Meisterinformationen:

Bald ist der Held umringt von den euphorischen Kaiserlichen, die ihn vom Pferderücken und auf die Schultern heben und im Triumphzug einmal um den Markt tragen. Kurz nach dem Helden wird der mürrische Furro auf der Piazza anlangen, und danach alle Augenblicke die übrigen bzw. übrig gebliebenen Kontrahenten.



Zum Vorlesen:

Der junge Firdayon erhebt sich, und seine Diener gebieten Schweigen. "Rondra", ruft er laut, "hat deines Rosses Lauf geführt – du sollst der Sieger sein!" Timor ist seiner kaiserlichen Mutter Sohn – nicht das leiseste Mienenspiel verrät, was im Kopf des Prinzen vorgeht. Doch damit ist das Urteil gesprochen – das Urteil über Gehorsam und Aufruhr.

Meisterinformationen:

Die Geweihten der Rondra, allen voran Schwertbruder Erdano ya Sciadappa, waschen und salben den Helden abermals und gewanden ihn alsdann für diesen einen, geweihten Abend in den Wappenrock der Hl. Thalionmel, ein feines Gewirk aus weißem Leinen und roter Seide: schneeweiß der Grund und blutrot die mächtige, krallenbewehrte Leuin auf Brust und Rücken, golden verbrämt Zunge, Klauen und Schweif.

Wer das kostbare Gewirk am Leibe trägt (und ehrenhaft im Rennen stritt), wird für einen kurzen Augenblick vom Geiste der Heiligen Thalionmel erleuchtet – Mut, Stärke, Zuversicht, die Gebote der Leuin durchfluten sein Herz und seine Seele, eine unendliche Liebe zur Gebieterin von Blitz und Donner und ihren himmlischen Heerscharen erfasst den Helden. Der Held wird sein Leben (gleich ob als Laie oder Geweihter) künftig Thalionmel und der Göttin weihen wollen und mag (auch im Verlauf des Abenteuers) darauf zählen, daß ihm die Heilige beistehen wird (siehe **Schwert gegen Schwert**).

Gönnen Sie den Helden eine rauschende Siegesfeier im geschmückten Saal des *Hotels Chababien* – sogar der Prinz wird einige Worte mit dem Sieger wechseln. Augenscheinlich hat Furro nicht nur das Rennen, sondern auch einen Gutteil seiner Macht über den Prinzen verloren ...

Es wäre eine nette Geste der Helden, dem genesenden, aber schwachen Dom Silvolio einen Besuch abzustatten.

Dom Furros vorletzter Streich (nachts)

Meisterinformationen:

Der erboste Furro befiehlt dreien seiner Schergen, nächstens in die Villa la' Mandaia einzudringen, um einem der Helden in seinem Zimmer aufzulauern und denselben gefesselt und geknebelt fortzuschaffen. Im Schlosse will er den Geraubten foltern und so das Versteck des Staatsiegels auf grausame Weise herausfinden, um Domna Saya letztendlich doch noch hilfreich zu sein.

Sie sollten natürlich, geschätzter Meister, auch diese Pläne Furros abermals früher oder später scheitern lassen, so Ihnen dies ein kampfkraftiger Held nicht ohnehin abnimmt ...

Die Werte eines Schergen:

MU 11; AT 11; PA 12; LE 43; RS 1

TP W+2 (Dolch); GST 1; AU 42; MR 1

Furros Flucht und das Ende der übrigen Acht (Windstag, 11. Rondra)

Meisterinformationen:

Es geht Dom Silvolio entschieden besser, so daß ihm die Helden spätestens an diesem Tage die grausame Wahrheit über die Comtessa und den *Bund der Neun* enthüllen sollten. Der Kapitän will den Anschuldigungen natürlich zunächst keinen Glauben schenken, erklärt sich aber – zwischen Liebe und Pflicht hin- und hergerissen – immerhin bereit, das Versteck der Verschwörer aufzusuchen und dieselben auf frischer Tat zu ertappen.

Den Helden bleibt also einstweilen nichts anderes, als sich auf die Lauer zu legen.

Sie haben Glück (nicht zuletzt deshalb, weil der Autor zum Ende der Episode außerordentlich milde gestimmt ist...): Noch für die Nacht zum 12. Rondra hat Domna Arissa tatsächlich eine Zusammenkunft des Bundes der Neun im Kellergewölbe der Villa la' Mandaia angesetzt, um das weitere Vorgehen zu besprechen.

Ihre Helden sollten also, nachdem augenscheinlich alle verummten Verschwörer versammelt sind, dem Kapitän eine Botschaft senden. Dieser wird dann durchs nächtliche Neetha mit großer Bedeckung anrücken. Dreißig Kaiserlich Belhan-

kische Schützen umstellen die Villa la' Mandaia, während dem Kapitän ebensoviele k.u.k. Hellebardiere durch den geheimen Gang folgen. Zudem halten sich nicht fern zwei Dutzend Kavalleristen verborgen, um flüchtigen Bundesgenossen nachzusetzen.

Das wenigste von alledem wird nötig sein – dank der Vorarbeit ihrer Helden sollte der überraschende Schlag eigentlich gelingen. Die neun Verschwörer werden wohl nach einem kurzen, aber heftigen Gefecht überwältigt, gefesselt, abgeführt und in die tiefsten Kerker der Garnisonszitadelle geworfen.

Mit einem Wermutstropfen: Furro ist nicht unter den Verhafteten – der gerissene Schurke hat, wohl weil ihn in letzter Sekunde eine versteckte Warnung ereilte, einen Boten gesandt, der die anderen alarmieren sollte (und den die Helden für den neunten Verschwörer halten werden). Zu spät für seine Mitverschwörer – dennoch ist Timors ehemaligem Günstling selbst die Flucht geglückt. Mit ihm haben Kolonello Pilbo und seine Schar die Herzogsstadt verlassen; die Helden mögen sich auf ein Wiedersehen in **Episode VIII** freuen ...

Die Trauer und der Schmerz des braven Kapitans lassen sich kaum ermessen.

Dramatis Personae

Kolonello Pilbo

Der dünne, aber drahtige Kolonello, dem das ergraute Haar von einem Haarkranz aus strähnig und fettig bis auf die Schultern herabfällt, während den Schädel eine Glatze ziert, ist ein im ganzen Reich gefürchteter Schlagetot und Söldnerführer. Die dünnen, hochgewölbten Wimpern über zwei boshaft blitzenden grauen Äuglein, eine Kartoffelnase, die auf sonderliche Weise in eingefallene, ausgezehnte Wangen übergeht, die wiederum in einem spitzen Kinn mit schütterem Spitzbart gipfeln; all dies macht Pilbo zu einer furchtbaren Erscheinung – und zu einem Lächeln sah man den schmallippigen Mund des Kolonello sich ohnehin nie verziehen. Wo immer gegen Recht und Gesetz gestritten wird und Beute, Brand und Mord drum doppelt und dreifach auszufallen versprechen, sind der Kolonello und seine Schar anzutreffen – zuletzt plünderte Pilbo almadanische Schlösser und Dörfer im Gefolge des Grafen Kalman von Phecadien.

Pilbos Werte:

MU 17; AT 16; PA 15; LE 75; RS 4
TP 1W+5 (Anderthalbhänder); GST 1; AU 89; MR 8

Sinjara von Gebein; Esquiria auf Gebein, Ensignia der k. u. k. Cavalleria

Die zweiundzwanzigjährige Sinjara ist eine schmucke junge Edel-dame aus vornehmerem Geschlecht, groß und gut gewachsen, mit seidigem, braungelocktem Haar, das sie zum Zopf gebunden trägt, und haselbraunen Augen. Überdies ist sie eine ausgezeichnete Reiterin – schon einen Götterlauf, nachdem sie Kriegerakademie zu Neetha verlassen hatte und in die k.u.k. Schwadron eingetreten war, wurde sie zur Ensignia befördert und damit zur höchsten Offizierin nach dem Kapitän in der Garnison von Neetha. Silvolio ist sie in wahrer Freundschaft verbunden.

Sinjara von Gebein ist Favoritin der Kaiserlichen für das Rennen um Thalionmels Rock. Darum wird sie zur rechten Zeit vom Bund der Neun gemeuchelt.

Sinjaras Werte:

MU 15; AT 13; PA 13; LE 61; RS 4
TP 1W+4 (Schwert); GST 1; AU 74; MR 2
Reiten 16

Dom Silvolio di Sanceria; Kapitän der k.u.k. Hellebardier- und Cavalleria-Banner und Commandant der Garnisons-Zitadelle zu Neetha

Silvolio – ein wenig schlaksig, aschblond und von meist zurückhaltendem, aber treuem und freundlichem Gemüte – trat zu seinem 17. Tsatage in das Heer des Lieblichen Feldes ein und erwarb sich seither allen Ruhm 'von der Pike an': Als belhankischer Schütze in den Süden versetzt, wurde er – nachdem er einen altgedienten Kolonello aus einem Scharmützel gegen chababische Halsabschneider 'herausgeschossen' hatte – zum Sergeant ernannt, schließlich wechselte er das Regiment und erdiente sich die Leutnants-Würde; nach dem Tode des alten Kapitän Rahjadan von Zumbel avancierte er schließlich zum Kapitän und damit –

da zu Neetha kein Kolonell das Kommando führt – zum Befehliger der k.u.k. neethischen Banner. Da erst wagte er's, der vielbewunderten Comtessa Arissa seine Liebe zu gestehen.

Silvolio stellt vor seine Liebe nur die Treue zum Reich (das einzige Gesprächsthema, das ihn alle Zurückhaltung vergessen läßt). Im Umgang mit adligen Herrschaften wirkt er stets verschüchtert – der Grund, warum er in der Curia regelmäßig von Dom Furro und seinesgleichen unterjocht wird. Den Helden bringt er wirkliche Ehrfurcht und alles Vertrauen Deres entgegen, er sieht sie allerdings auch in der Pflicht, die Pläne der Aufrührer zu durchkreuzen (und darum die kaisertreue Comtessa zu schützen).

Silvolios Werte:

MU: 14 AG: 4 Stufe: 9 Geb.: 12 EFF 988 BF.
KL: 14 HA: 4 MR: 4 Größe: 1,79
IN: 12 RA: 5 LE: 68 Haarfarbe: aschblond
CH: 11 TA: 2 AU: 83 Augenfarbe: graubraun
FF: 13 NG: 1 AE/KE: —
GE: 15 GG: 2 AT/PA: 15/14 (Anderthalbhänder)
KK: 15 JZ: 3

Domna Arissa la' Mandaia; Comtessa bei Tovalla

Arissa fühlt sich den Oikaldiki verbunden und verdankt ihnen viel: Marchese Phrenos war es, der ihren Vater Cedio la' Mandaia und dessen Kinder zu Comti bei Tovalla erhob (zu einem jener lehenslosen, aber wohlhabenden Höflinge, die für das Liebliche Feld so bezeichnend sind).

Herzog Timor bestätigte die Erhebung der la' Mandaia in den Dienstadel nach dem Tode des alten Cedio jedoch nicht, weswegen das Adelsprädikat nach Arissas und Sheranyas Tod verloschen wäre – und darum setzte die adelsstolze Arissa ihre Hoffnungen auf die verlorenen Gönner ihres Vaters.

Domna Arissa ist von Rahja gesegnet: Seidiges schwarze Haar – oft mit eingeflochtenen Rosenblüten – umspielt ihr liebliches Antlitz wie die Nacht den bleichen Mond, der rote Mund ist weich, die Nase in feiner Linie, die Augen ein klein wenig schrägstehend – die ganze Erscheinung wirkt grazil, elfengleich und zerbrechlich.

Das Wesen der Comtessa will zu ihrem sanften Äußeren gleichwohl nicht passen: Arissa ist dekadent, falsch und verspielt – den armen Kapitän zu narren, ist ihr eine höllische Freude, derweil Dom Furro ihr wahrer Liebhaber ist. Die einzigen Wesen, die ihr etwas bedeuten, dürften wohl ihre Schwester und der sprechende Papagei 'Ezribeth' sein – nur der letztere aber ist in ihre Machenschaften eingeweiht.

Arissas Werte:

MU: 13 AG: 3 Stufe: 6 Geb.: 7. Hes. 995 BF
KL: 12 HA: 3 MR: 4 Größe: 1,79
IN: 12 RA: 2 LE: 57 Haarfarbe: pechschwarz
CH: 16 TA: 4 AU: 69 Augenfarbe: dunkelbraun
FF: 15 NG: 2 AE/KE: —
GE: 12 GG: 2 AT/PA: 12/11 (Degen)
KK: 12 JZ: 2

Sheranya la' Mandaia; Comtessa bei Tovalla

Die siebzehnjährige Comtessa Sheranya ist das genaue Gegenteil ihrer Schwester: goldblond und grünäugig, mit einer rührenden Stupsnase und einer ein klein wenig üppigeren – der ganze Stolz der alten Amme und Hofmeisterin und das einzige, was derselben zum Bemuttern geblieben. Die leicht verwöhnte, aber überaus sympathische und herzensgute Sheranya verliebt sich über kurz oder lang auf kurz oder lang in jeden schmucken Jüngling – so verschwärmt sie sich auch ein klein wenig in die weitgereisten Helden, will dies aber freilich nicht eingestehen.

Von den Umtrieben Arissas hat Sheranya nicht die mindeste Ahnung, aber doch genug von der Familiengeschichte aufgeschnappt, um zu einer überzeugten Anhängerin der Oikaldiki avanciert zu sein – sie macht der Schwester sogar heftige Vorwürfe ob ihrer Liaison mit dem k.u.k. Kapitän. Sobald sie Dom Silvolios ansichtig wird, beschwört sie zumeist einen häßlichen Eklat herauf und flieht sodann auf ihr Zimmer.

Timor Horathio Firdayon; Prinz zu Bosparan und des Lieblichen Feldes, auch zu Zyklopäa und im Südmeere, Marescallio des Horaskaiserlichen Ordens vom Heiligen Blute, Erzherzog zu Chababia, Granduco auf Valavet usw.

Timor, ein hübscher Jüngling von 28 Jahren mit bosparanienbraunem Haar und grünen Augen, ist längst nicht so verspielt und sorglos, wie es den Anschein hat. So ist er zwar ein Tunichtgut und Spötter, der in seinem prächtigen Schlosse nächtelang zecht und feiert und ein glanzvolles und kostspieliges Hofgefolge unterhält, das an Dekadenz im Lieblichen Felde unübertroffen sein dürfte; auch vergnügt er sich zuweilen mit dem hübschen Prinzen aus dem Hause ay Oikaldiki und ist in hohem Maße amüsiert von dessen Charme und (nicht ohne Wohlwollen verfolgten) Bemühungen, sein Haupt aufs neue mit einer Grafenkrone zu schmücken. Zugleich aber hat er den letzten Sproß der alten Widersacher der Firdayon so ungleich besser unter Kontrolle, als wenn er ihn von seinem Hof verbannte. Alles weitere zu Prinz Timor finden Sie in **Fürsten, Händler, Intriganten** auf S. 84.

Die Curia

Die Mitglieder der Curia (des herzoglichen Rates) begegnen den Helden während der Ratssitzung, auf dem Fest in der Kommandantur und im Hause la' Mandaia:

Furro ay Oikaldiki, Kapitän Silvolio di Sanceria (beide bereits beschrieben), **Graf Cedor Celianada ay Oikaldiki** (Gemahl der Lutisana ay Oikaldiki, der Schwester Furros, beide im Kapitel **Überland** beschrieben), **Perjo 'Glatzkopf' von Sardoza** (Anführer der herzoglichen Wachen und Mietlinge, 50, 1,75, glatzköpfig, fett, ungewaschen, parfümiert, trägt übermäßig bunte Kleider, bekanntermaßen korrupt und hervorragend als Bauernopfer zum Ende der sechsten Episode geeignet), **E. Q. Eternenwacht** (mächtiger Titular-Erzwissensbewahrer der Hesinde zu Thegûn, der dem Rate eher ehrenhalber angehört und nur selten daran teilnimmt; siehe auch **Episode VII**), **Signor Julfo von Faldoret** (des Marschalls Leib-Comtur vom Heilig-Blut-Orden, erzherzoglicher Hofmeister, 60, 1,84, grauhaarig, dicklich, feuchte Aussprache,

ursprünglich Vinsalter Kanzleirat, in der Curia eher schweigsam, ein alter Lüstling), **Exzellenza Adaon Garlischgrötz von Veliris** (Ordensmeister der Grauen Stäbe, 55, 1,83, schwarzes Haar, Bauchansatz, silberbrokatene Gewänder mit rotem Überwurf, prunkvoller Magierstab), **Signora Oljana ya Cavacasta** (Komturin des Ardariten-Ordens und designierte Nachfolgerin ya Toreses, 45, 1,87, ergraut, hager, eisern, wortkarg, brillante Fechterin), **Utsinje di Forforo** (Hohegeweihte des Praios, 36, 1,97, goldgelockt, dürr, schmeichlerisch), **Erdano ya Sciadappa** (Schwertbruder der Rondra, 40, 1,85, rothaarig, muskulös, lacht gern und laut, raucht alananischen Tobak), **Arsella dall'Sfatto** (Tempelmeisterin des Efferd, 25, 1,67, wendig, trägt zahllose, scheppernde Muschelketten), **Khorena Siryana di Marnese** (Hohe Lehrmeisterin der Hesinde, 70, 1,60, rundlich, eloquent, drei Goldschleichen ringeln sich um Hals und Arme), **Charina von Shilish** (Geweihete der Tsa, 50, 1,72, blond, grünäugig, leise Stimme, schweigsam), **Piro dappa Podillio** (Mondschaten des Phex, 35, 1,74, schwarzhaarig, schwarzäugig, tulamidische Vorfahren, gewandt, sehr schlank, schalkhaft, trinkfreudig), **Padrigo Felizzo Cornamusa** (Geweiheter der Rahja, 25, 1,82, schwarzhaarig, schlank, *sehr* gutaussehend, gebürtiger Neethaner, charmant gegen jedefrau und jedermann)

Der Bund der Neun

Ziel der Verschwörer ist es, ein 'freies' Neetha unter Dom Furros Herrschaft zu begründen, was sie mit den Kaiserlichen, Prinz Timor aber auch Furro selbst (der weit weniger waghalsig seine Pläne verfolgt) in Widerstreit setzt. Aufgrund der Bespitzelung im herzoglichen Schlosse wagt Furro (der den Bund eher ausnützt denn schätzt) nicht, den Bund dort zu versammeln – allzu leicht könnte ihn ein strebsamer Höfling an den Prinzen verraten, und alles wäre abermals verloren. Die oikaldikigetreuen Verschwörer treffen sich zumeist im Keller der Villa la' Mandaia, der vom Chabab aus durch geheime Gänge zu erreichen und kaum jemandem bekannt ist. Die Mitglieder des Bundes sind allesamt Edelleute aus Neetha und der Grafschaft Thegûn, die unter Phrenos' Ägide Hof- und Staatsämter innehatten und nach dessen Entmachtung derer verlustig gingen.

Die aus dem Abenteuer **Findet das Schwert der Göttin** bekannte Aufrührerin Haline, genannt die 'Schwarze Haline', erhält ihre Instruktionen auf verschlungenen Wegen durch Furros Bediente, weiß um die einzelnen Mitglieder des Bundes aber nicht:

Furro ay Oikaldiki, Arissa la' Mandaia, Perjo von Sardoza (bereits beschrieben), **Hesindio von Tovenkis** (vormaliger Hofmagus Phrenos', dem das Gold für seine Forschungen in der *magica mutanda* ausgegangen ist, 50, 1,81, weißblond, schlank, vornehm gewandt, hinkt), **Hesindio Federio ya Sciadappa** (Fechtmeister der herzoglichen Akademie, Bruder des Schwertbruders Erdano, 42, 1,83, gleichfalls rothaarig und gewandt, Meister des Zweihänders und des beidhändigen Kampfes), **Yaretta de' Meboccio** (eine Ensignia der herzoglichen Wache, 35, schwarzhaarig, üppig, wirkt ein wenig dummlich, Geliebte Dom Perjos), **Alrizio di Mezzetta** (ehemaliger Majordomus des Marchese Phrenos, 65, 1,65, weißhaarig, knollennasig, humorig, Lästermaul), **Pagolo y'Aphiano**

(adliger Spaßmacher am Herzogshofe, 45, schulterlange, braune Locken, aufgeschwemmt, unrasiert, trägt schlichte schwarze Gewänder und überaus bunte Strümpfe), **Cusmina della Dorradezza** (ehedem Gespielin Dom Phrenos', Hofdame der Marchesa Amanzia (Phrenos' Mutter), 40, 1,70, kupferrote Locken, anmutig, kokett, Messerwerferin)

Die Teilnehmer des Rennens

Sehr gute Reiter: **Furro ay Oikaldiki** (auf einem schwarzen Shadif in den Farben der Oikaldiki: gold auf rot), **Hesindio Federio ya Sciadappa** (auf einem feuerroten Elenviner in den Farben der Oikaldiki), **Yaretta de'Meboccio** (in den Farben der Oikaldiki), **Rahjada von Marvinko-Sturmfels** (Cavalliera vom Orden der Hl. Ardare von Gareth, 37, 1,88, blauschwarze Haare, burschikos, auf einem weißen Almadanerrosse in den Farben des Bundes der

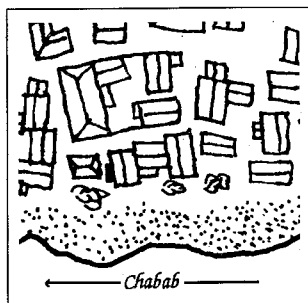
Ardare: rot auf silber), **Yasinde von Kelb** (Ensignia der Oberfelder Leichten Reiterei, 50, 1,84, blond-zöpflich, hitzköpfig, in den Farben des Regiments: gold vor blau)

Gute Reiter: **Ysilda von Faldoret** (Edle der Mark, 30, 1,72, schwarzhaarig, verbissen, Elenviner Schimmel, Farben: rot und grün), **Lurio ya Strozza** (adliger Kaufmannssohn und Verwandter des Cyrano ya Strozza, 23, 1,84, sympathisch, freigebig, trink- und spiellustig, auf einem schwarzen Almadanerhengst, Farben: gelb vor blau), **Luidario di Sgaggamû** (ein Ritter aus dem Drölschen, 37, 1,66, aufgeschlossen, stets ein lustiges Liedchen pfeifend)

Schlechte Reiter: **Hyperio da Nociëlla** (Patrizier zu Neetha, 43, 1,74, verstockt, eitel, aufgeblasen, in den Farben grün und rosa), **Zarya della Cordaio** (Nachfahrin des 'Glasbläserkönigs' Lorimo della Cordaio, 27, 1,85, langweilig vom Aussehen wie vom Wesen her, in den Farben blau und weiß), **Golpio di Zazzera** (Scholar der Kriegerakademie, 19, 1,81, lustig und euphorisch, in den Farben weiß und rot)

Schauplätze: Die Villa la' Mandaia und der Keller der Verschwörer

Das Palazzo, das die reiche Handelsherrin Domna Zidonja la' Mandaia zu Zeiten des Kusliker Herzogs Hardo II. aus kostbar-



stem Gestein erbauen ließ, bietet dem Betrachter einen kuriosen Anblick: Rundum, vom Erdgeschoß bis hinauf unters flache, mit roten Ziegeln gedeckte Dach ist die Villa schwarz und weiß gestreift. Eine Lage schwarzen Mauerwerks (aus dem Marmor des Ehernen Schwerts geschnitten

und von Neersand einst nach Neetha verschifft) wechselt jeweils mit einer Lage weißen Eternenmarmors – und dies über die gesamten zehn Schritt der beiden Geschosse. Nur die Kellergewölbe (drei Schritt hoch) sind gänzlich aus weißem Marmor gefügt.

Auf dem Anwesen in der Nähe des Chababufers finden sich drei Gebäude: Stallung und Remise, das Gäste- und Gesindehaus und schließlich die prächtige Villa selbst.

Die Villa: Küchen- und Kellergewölbe

1 Küchengewölbe: An langen Holztischen und zwei riesigen Feuerstellen wirkt das fünfköpfige Küchengesinde den lieben langen Praioslauf zum Wohle der Comtessen und ihrer Gäste. Der schlanken, glatzköpfigen Küchenmeisterin Fiorella aus Chalinba sind zwei Hilfsköche – Jurio, der spindeldürre Bräter, und Carolan, der lispelnde Zuckerbäcker – und zwei Küchengehilfen (Hesindio und Prishya) untertan, die sie mit gestreng geschwungenem Kochlöffel zu tüchtigem Tun anleitet. Das Küchengesinde nächtigt auf Strohsäcken in der Küche.

2 Tortenkammer, 3 Geflügelkammer, 4 Gemüsekammer

5a–f Vorratskammern: Eine Kammer ist Mehl und Zucker vorbehalten, die zweite Dörrobst und Gemüse, die dritte gepökeltem Fleisch, Schinken, Würsten und geräuchertem Fisch, die vierte ganzen Käselaiben, die fünfte – mit einem Vorhängeschloß

gesichert – Gewürzen und die sechste – ebenfalls abschließbar – allerlei Getränken (Milch, Bier, Brannt).

6 Weinkeller: Den Zugang zu diesem Kellergewölbe versperrt eine eisenbeschlagene Tür. Dahinter lagern in irdenen Flaschen edelste weiße und rote Weine aus dem ganzen Horasiat und aus Almada, auch ein doppeltes Dutzend Flaschen Bosparanjers.

7 Gerümpelkammer: Alte Sessel, eine zerbeulte Gestechrüstung aus Maraskanstahl, ein zersägtes, reichbeschnittes Himmelbett aus Mohagoni, der feinsäuberlich zusammengelegte Betthimmel, eingestaubte Gemälde, Truhen voller zersprungenem und angeschlagenem Geschirr und ein Schrank, in dem alte Kleider der Comtessen an einer Stange baumeln, stauben langsam ein ...

8 Gang (Eingang hinter dem Schrank verborgen): führt hinab zum Saal der Verschwörer. Die Wände sind aus groben Steinquadern gefügt und moosbewachsen, alle sechs Schritt ist ein rostiger Kerzenhalter an der Wand befestigt.

9 Saal der Verschwörer: Die Wände sind gleichfalls aus grobem Fels geschlagen, der Boden ist mit Platten aus Sandstein ausgelegt. Um einen hufeisenförmigen Tisch stehen neun Lehnstühle, vor jedem ein silberne Kerzenständer mit einer zur Hälfte abgebrannten weißen Wachskerze.

10a–c Verliese: Zuweilen werden Opponenten Dom Furros oder der Neun hier eingesperrt und harren eines ungewissen Schicksals, bisweilen finden hier auch steckbrieflich gesuchte Verschwörer gegen die Krone für einige Tage Unterkunft.

11 Gang: Der Gang fällt leicht ab und mündet in der Chababböschung unter einem großen Ginsterbusch, der Zugang ist unter einer hölzernen Falltür, die sorgfältig mit Erde und Zweigen getarnt wird, versteckt. Solange die Helden im Hause la' Mandaia einquartiert sind, schleichen sich die Verschwörer vom Bunde der Neun durch diesen Zugang zu ihrem Versammlungsort.

Die Villa: Erdgeschoß

1 Freitreppe: Aus rosa Eternenmarmor geschnitten, schimmert die Treppe farbenfroh vor den schwarz-weißen Mauern der Villa.

2a Gartensaal, auch Vestibül: Acht Säulen tragen die prächtige, mit grünen Seidentapeten bespannte Halle. Vor der westlichen Mauer schwingt sich die mächtige, marmorne Treppe hinauf ins Obergeschoß. Der Boden besteht aus einem schwarz-weißen quadratischen Muster. (Auf manchem Ball wurde hier schon ein Schwarze-und-Weiße-Kamele-Spiel veranstaltet.)

2b Sala Guardia (Gardesaal): Einige bequeme Sessel sind um einen kleinen Intarsientisch gruppiert, an den halbholzgetäfelten, darüber kalkweißen Wänden hängen beeindruckenden Schwert- und Hellebardenarrangements.

3 Sala Scrittoia (Schreibsaal): In diesem Raum ist der Fußboden ausnahmsweise von dunklem Parkett. Einige Schreibpulte und hohe Regale mit vielerlei Folianten und Pergamentrollen finden sich hier. (Früher war die Buchhaltung der la' Madaïas hier untergebracht.)

4 Sala Azzarda (Spielsalon): Tische und Sessel aus Bosparanjenholz und gruppieren sich um kleine, filzbespannte Mahagonitischchen zum Karten- und Würfelspiel.

5 Sala Musica: Ein Kusliker Spinett beherrscht die westliche Hälfte des Raumes. Der Fußboden ist mit weichen tulamidischen Teppichen ausgelegt, die Wände sind getäfelt, die Decke mit kunstvollen Fresken (Hesinde und Tsa als die Schöpferinnen der Musik) geschmückt.

6 Sala Fusa, auch Gußeisensaal: Sechs polierte, marmorne Säulen tragen die Empore. Die Mauer zum Garten hin besteht aus offenen Rundbögen, in den kalten Monaten können Glasfenster eingesetzt werden; dann wird auch der gewaltige gußeiserne Ofen in der Südwand beheizt, ein mächtiges, zwergisches Ungetüm aus Schradok. Die Decke, gut acht Schritt über dem Fußboden, besteht aus einem prachtvollen Fresko, das Thalionmels Heldentat zeigt: die anstürmenden Novadihorden erscheinen äußerst wirklich, und die Rondaheilige erschimmert in einer blattsilbernen Brünne. Die Pfeile, die in ihrem Leib stecken, scheinen tatsächlich aus dem Gemälde herauszuragen – eine gelungene optische Täuschung.

7 Sala Camusa, auch Stumpfnasensaal: Dieser Saal trägt seinen Namen aufgrund der lebensgroßen Statue König Alborns, die in der südwestlichen Ecke auf einem rosamarmornen Sockel steht. Sie fiel vor Götterläufen einmal um, so daß ihr heute die Nase fehlt ... In der Ostwand befindet sich ein prächtiger Kamin aus schwarzem Marmor. Im Rauchfang lassen sich – wenn die Helden sich nur weit genug hineinbeugen und sich mit Ruß beschmieren – eiserne Sprossen ausfindig machen, die ins Gemach der Comtessa Arissa hinaufführen.

8 Loggia: Die Rundbögen der *Sala Fusa* setzen sich hier fort. Einige gepolsterte Sessel gruppieren sich um einen kleinen Tiik-Tok-Tisch herum. Die Wände sind über und über mit Weinranken bewachsen, lassen sich also vom Boden aus gut erklettern (*Kletterprobe +3*, um die Loggia vom Garten aus zu erklimmen).

Die Villa: Obergeschoß

9 Oberes Vestibül: An den Wänden der oberen Halle prangt manch hübsches Gemälde und einige methumische Wandteppiche. Zehn Säulen tragen den Raum, in der östlichen Mauer befindet sich die Tür zum Mauergang, der zum Gästehaus führt.

10 Empore der Sala Fusa: Auf der Empore befinden sich rundum einige bequeme Sessel und Stühle. Von hier wirkt das prachtvolle Deckenfresko noch viel eindrucksvoller.

11 Badekammer: Ganz aus weißem Eternenmarmor gefügt, in ihrer Mitte eine halb im Boden versenkte Wanne. Ein Steinofen, in dem Badewasser erhitzt wird, befindet sich in der Ecke. Auf der hinteren Seite des Raumes befindet sich der Abort, ebenfalls aus Eternenmarmor gefertigt, daneben einige Krüge mit wohlriechenden Ölen, um angenehme Düfte zu verbreiten ...

12a Erstes Gemach der Comtessa Sheranya: Bequeme, vergoldete Holzessel, ein schwerer beschnittener Schreibtisch, einige Bücher finden sich in dem beschaulichen Kabinett.

12b Camarena der Comtessa Sheranya: Ihr mächtiges, geschnitztes Bett im norbardischen Stil beherrscht den Raum, dessen Marmorboden mit flauschigen Teppichen ausgelegt ist.

12c Zofenkammer: Hier wohnt die wohl sechzig Winter zählende, kugelrunde Zofe Oleana, die auch Amme der Comteß war.

12d Ankleidekammer der Comtessa Sheranya: Hier baumelt an drei langen Stangen die umfangreiche Garderobe der jungen Comtessa.

13a Erstes Gemach der Comtessa Arissa: Ein gemütliches Kabinett, in einer Ecke eine anderthalb Schritt hohe Rahjastatue, in der anderen ein kunstvoll verzierter Kamin. (Unter dem Rost führt eine Falltür in die darunterliegende Sala Camusa).

13b Camarena der Comtessa Arissa: Auf grauem Marmorsockel ruht das gewaltige Himmelbett der Comtessa Arissa und von einem sicherlich quaderschweren Baldachin überspannt.

13c Ankleidekammer der Comtessa Arissa: Eine Vielzahl ungeheuer teurer Kleider füllt die fensterlose Kammer bis oben hin.

13d Zofenkammer: Hier wohnt Arissas Zofe Selinda ya Kassara, siebzehn Winter zählend, überaus eitel und sehr einfältig.

Gesinde- und Gästehaus

Das Erdgeschoß birgt die Gemächer der Hofmeisterin Thalia dArezza, die Hausgesindekammer (die Pagin Hesindiane, der Page Hanzo und die Tischdiener Kaljo und Lumpino hausen hier) und die Reitgesindekammer (die Kutscherin Giljana, die beiden Kutschbedienten Yasona und Vilpo (die auf Ausfahrten in Livree auf der Kutsche der Comtessen stehen) und der Stallbursche Quendan schlafen auf hölzernen Pritschen). Die vier Gastgemächer sind sehr gemütlich eingerichtet, eher ländlich denn städtisch vom Ambiente, in jedem können ohne Enge zwei Helden unterkommen.

Stallung und Remise

Im Erdgeschoß sind die sechs weißen Elenviner Kutschpferde der la' Madaïa und die drei ShadifMhukkadin, Rezzan und Shuhelja (die Reitpferde der Comtessen) in geräumigen Pferchen untergebracht, in einem Verschlag ferner die wappengeschmückte Carrozza und ein schlichter, offener Einspanner für Landpartien. In einem Koben werden einige Schweine, Ziegen und Federvieh gehalten. Im Obergeschoß, in das eine schmale Stiege hinaufführt, lagern Säcke voll Hafer, ferner einige Fässer voll Mehl und alte Sättel und Zaumzeuge.

Anhang: Aldares Ankunft (Erdstag, 12. Rondra, frühmorgens)

Meisterinformationen:

Für den Morgen des 12. Rondra kündigt Silvolio den Helden die Ankunft der Kronprinzessin Aldare an und bittet sie, sich rechtzeitig im Kriegshafen Port Belen-Horas einzufinden.

Zum Vorlesen:

Im ersten Morgengrauen kreuzt draußen in der Bucht eine mächtige Schivone gegen den ablandigen Wind. Aus blauem Tuch sind die unzähligen Segel genäht, darauf die Sonnenscheibe des Alten Reiches; von allen Masten weht der goldene Aar vor blauem Schilde. Noch vor den schimmernden Wehren und Türmen des Hafens dreht sich die schwere Schivone ächzend in den Wind, drei schwere Anker werden herabgelassen und die großen Segel eingeholt. Gleichzeitig wird eine Schaluppe ausgefiert und eine Schar edler Herrschaften nimmt in selbiger Platz. Darauf nähert sich das Boot dem Hafen, wo inzwischen, auf einer mit Teppichen verkleideten Empore, Prinz Timor Platz genommen hat.

Endlich legt die Schaluppe längs der Kaimauer an. Herzögliche Pagen und Seeleute fangen die Täu und vertäuen sie mit festen Schlägen an eisernen Ringen. Von Fanfaren und Trommeln angekündigt, schreitet die Prinzessin – umgeben von den Zofen und Kämmerlingen ihres Gefolges – die blumengeschmückte, samtbespannte Laufplanke herauf, während die Rojer die Ruder präsentieren und allerlei eilig zusammengelaufenes Volk bunte Tücher und Zypressenzweige schwenkt und lauthals jubelt – Prinzessin Aldare steht beim liebevollen Volke in hoher Gunst!

Die Prinzessin begrüßt ihren jüngeren Bruder mit dem Herrscherkusse links und rechts. Der Prinz spricht laut vernehmlich, mit einer Stimme, die vom Gegenteil kündigt: "Seid willkommen, geliebte Schwester und Prinzessin!" Worauf Domna Aldare antwortet: "Habt Dank, geliebter Bruder und Herzog!" Dann steigen die beiden gemeinsame in eine achtspännige Carrozza, Timors Wappen an den Verschlüssen, und fahren zum Schloß.

Meisterinformationen:

Im Gefolge der Prinzessin gehen ein Halbbanner der kaiserlichen Horasgarde zu Neetha an Land, dazu Dutzende von Gesindeleuten und ganze Wagenladungen voll Truhen und Kisten mit dem Gepäck der prinziplichen Reise-Hofhaltung.

Aldares Audienz (mittags)

Meisterinformationen:

Noch am Vormittag bittet Silvolio die Questadores, sich zur Rondrastunde (13 Uhr) im Schloß einzufinden. Die Prinzessin selbst wolle sie kennenlernen und – nicht zuletzt auf seine Empfehlung hin – als ihr Gefolge nach Thegûn willkommen heißen, denn in die nämliche Landstadt geruhe die Prinzessin sich andernmorgens zu begeben. Die Reise der Prinzessin werde sich derart gestalten, führt Silvolio aus, daß die Helden (neben einigen Horasgardisten und Heilig-Blut-Rittern) stets in der Nähe der Prinzessin weilen müßten, sie tags und nachts beschützen vor Meuchlern, Giftanschlägen und dergleichen.

(Die Prinzessin ist als *Altezza*, *Serenissima* oder *Durchlauchtigste* zu titulieren und mit einem zweifachen Kniefalle zu ehren.)

Zum Vorlesen:

Der Kapitän öffnet das feinziselierte Schmiedeportal des Audienzsaals und winkt Euch herein, derweil er eure Ankunft mit vernehmlicher Stimme verkündet. Die in grüngelbe Roben gekleidete, fast weißblonde Dame dreht sich zu euch herum. Ihr Gesicht ist hell und ebenmäßig, die Bewegungen grazil, aber nicht übertrieben, und ihre eisgrauen Augen mustern Euch ernst und prüfend – eine grünschillernde Smaragdatter ringelt sich um ihren weißen Hals. Sie blickt euch eine Weile an, dann lächelt sie euch freundlich zu und hebt huldvoll die Hand, an der Ringe von Gold und Granat schimmern, zum Grusse.

Meisterinformationen:

Nach einer Zeit des Schweigens werden die Helden der Prinzessin Aldare vorgestellt. Die Edle betrachtet die Abenteurer und sucht einen unmittelbaren Blick in deren Augen, um ihre Gesinnung zu prüfen. Endlich bedeutet die Prinzessin Silvolio mit einer huldvollen Handbewegung, fortzufahren:

Zum Vorlesen:

"Ihr Dienerinnen und Diener des Reiches, seid Ihr bereit, den Eid zu leisten und der durchlauchtigsten Domna Aldare, daselbst aus dem Heiligen Hause Firdayon, die Treue zu schwören, auf daß sie über Euch verfüge und richte und Eure Gebieterin in allen Weisen sei? So sprecht mir nun nach: 'Euch, durchlauchtigste Prinzessin, vor den Zwölfen und vor Horas, will ich dienen mit meinem Leib und Leben, und für Euch will ich freudig geben das meinige, auf daß Ihr lebt und herrscht und den Göttern dient, solange mich dieser Schwur bindet.'"

Aldare nickt wiederum huldvoll, und richtet zum ersten Mal das Wort an Euch: "So will auch ich schwören, für Euch, meine Streiter, Sorge zu tragen und gerecht zu richten, wann immer ein Urteil zu fällen ist, bei der Herrin Hesinde und Ihren elf göttlichen Geschwistern!" Dann reicht sie einer und einem jeden die Rechte zum Kuß. "Unsere Reise führt uns nach Thegûn, zum Hause des Draconiter-Ordens. Da harret unserer Euer Freund, Ravendoza, unser Comto und Siegelbewahrer ..."

Meisterinformationen:

Dies erste, sehr formelle Kennenlernen beschränkt sich auf wenige Floskeln. Schließlich entläßt Aldare die Helden (es ziemt sich, vor einer Prinzessin rücklings und im Bückling aus dem Saale zu schreiten). Falls die Helden wagen sollten, ohne Erlaubnis die Prinzessin anzusprechen, was der Zweck der Mission sei, so wird sie schmunzeln und zur Respons geben: "Übt Euch in Geduld, meine Streiter. Ravendoza ruft um Hilfe und harret Eurer. Und auch wir bedürfen Eurer Dienste."

Silvolio teilt den Helden mit, wann am nächsten Morgen aufgebrochen werde. Er ruft einen Hofmeister herbei und gibt ihm den Auftrag, die Helden mit notwendigen Dingen – im Rahmen des Machbaren – auszustatten (z. B. mit einem Zelt).

Überland: Am Wegesrand

Der Zug der Prinzessin (13.–17. Rondra)

Auf nach Thegûn!

Zum Vorlesen:

Die silbern beschlagene Sänfte der Prinzessin ist zwischen zwei weißen Pferden eingehängt, Wappen und Zier glänzen golden in der frühen Sonne. Vor und hinter dem Gefährt halten eine Kavallerie-Abteilung unter Kapitanya Yasira von Cosseira-Corden und Ritter vom Orden vom Heiligen Blute Stellung, als die Kronprinzessin, gewandet in dunkelblauen Samt, am Arm des Grafen Cedor Celianada, aus der herzoglichen Residenz tritt.

Ihr helles Haar glänzt auf dem dunklen Mantel und wird spielerisch vom Wind erfaßt, während der Blick der hohen Dame in weite Ferne schweift. Sie nickt einmal ernst, fast abwesend, in die Runde, rafft den Mantel, im Morgengrauen fröstelnd, enger, und steigt in die Sänfte.

Langsam setzt sich der lange Troßwurm des Gefolges in Bewegung.

Meisterinformationen:

Der schwerfällige Zug der Prinzessin legt am Tage etwa 15 Meilen zurück. Zwar sollten die Helden offenen Auges über das

Wohl der Prinzessin wachen (zumal Furro und Pilbo Neetha verließen), Zwischenfälle haben wir aber keine geplant. Das **Handbuch für den Reisenden** sei Ihnen empfohlen, wenn auch kaum mit Monstrositäten oder wilden Tieren abseits des Weges zu rechnen ist.

Die Reise dauert vom 13.–17. Rondra und führt vorüber an zahllosen Weilern, Gehöften (die windschiefen, ärmlichen Häuser sind oftmals aus Lehm gebaut und der tulamidischen Bauweise nicht unähnlich, Gulgari- und Peraineschreine als Relikte des Roten Tods sind allgegenwärtig) und Wechselstationen (etwa wie das Wirtshaus *Zum Stachel* aus dem **Adlerbanner**).

Die Strecke:

Etappe 1 (Marktag, 13. Rondra): Neetha–Liddla

Etappe 2 (Praiostag, 14. Rondra): Liddla–Hadûk

Etappe 3 (Rohalstag, 15. Rondra*): Hadûk–Statio XXII**

Etappe 4 (Feuertag, 16. Rondra): Statio XXII–Trevia

Etappe 5 (Wassertag, 17. Rondra): Trevia–Thegûn

*) Der Tag des *Schwertfestes*.

**) Die Wechselstationen auf der Seneb-Horas-Straße werden von Drôl aus gezählt.

Dramatis Personæ: die Reisegesellschaft nach Thegûn

Aldare Hesindia Firdayon; Kronprinzessin des Wiedererstandenen und Vierenigen Bosparanischen Reiches, Baronin von Aldyra, Hohe Lehrmeisterin der Hesinde, Erste Schwester der Mada

Die inzwischen dreißigjährige Aldare ist die prospektive Thronerbin des Horasreiches. Mittlerweile zur Hohen Lehrmeisterin geweiht, gilt Aldare als Inbegriff der klugen und ernsten, dabei aber freundlichen und lebenswürdigen Kronprinzessin, deren Befähigung selbst von den zahlreichen Feinden der Firdayon respektiert wird. Von den Granden des Reiches wird sie geachtet, vom Volke geliebt.

Die Prinzessin ist von einer gewissen Anmut und Schönheit: Das weizenblonde Haar fällt ihr lang und in sanften Wellen über die schlanken Schultern herab, die vermeintliche Strenge der recht großen, eisgrauen Augen wird von den freundlichen Zügen und dem weichen Mund gemildert. Die Prinzessin ist eine grazile, mittelgroße Person, die sich gern in die grüngoldene Robe und Haube der Hesindegeweihten gewandelt. Zwei grüne Smaragdnattern, *Nandurio* und *Nacladria* genannt, winden sich zuweilen um den Leib der Prinzessin (werden aber zu andern Zeiten in einem hölzernen Käfig transportiert).

Aldare liebt das Studium der Bücher, speziell derer des Staatswesens und der Geschichte, ihr wird aber auch auf vielen anderen Wissensgebieten eine hohe Bildung nachgesagt – einen Mond im Jahr schätzt sie es, sich auf ihr Sommerschloßchen Aldyrella zurückzuziehen und sich ganz dem Studium zu widmen. Sie liebt die geistreiche Unterhaltung, hört aufmerksam zu und ist ihren Gesprächspartnern gegenüber von einer Empfindsamkeit, die ihr erlaubt, sich in deren Gedankengänge

zu versetzen. Durch die Erziehung bei Hofe und den ihr gebührenden Respekt legt sie Wert auf Etikette und Zuvorkommenheit; bei einer angeregten Debatte über die Urzeiten und die Alten Drachen jedoch vergißt sie schon Mal Titel und Würden und ist ganz die eifrige, wissensdurstige Geweihte der Hesinde und Schwester der Mada.

Aldare hat ihr Herz an Rinaya von Punin verloren, Leiterin der Kaiserlichen Mechanikerschule zu Aldyra, eine Mitschwester der Mada, was sie jedoch nicht hindert, zuweilen jüngere Favoritinnen bei Hofe vorzuführen.

Auf der strapaziösen Reise zu Shafirs Höhle, die die Prinzessin nur mit wenigen Getreuen, den Helden und inkognito zurücklegen wird – weilt sie mit ihren Sorgen fern von allen Büchern und vergißt gar zuweilen ihre hohe Geburt und traditionsreiche Abstammung, will heißen: Sie ist ihren 'Gefährten', wie sie selbst sagt, eine gutherzige, hilfsbereite und freundliche (wenn auch ob einer solchen Gesandtschaft angespannte) Zeitgenossin, die durchaus anzupacken versteht – eine Tatsache, die für die Prinzessin spricht.



In ihrer melancholischen Stimmung ist sie sehr empfänglich für romantische Lyrik, da sie es liebt, ganze Sommernächte lang in den schimmernden, unendlichen Sternenhimmel hinaufzuschauen und sich leise Gedichte aufzusagen, aber auch eine Partie Urdas oder Garadan ist ihr nicht fremd, wobei sie stundenlang über den elfenbeinernen Spielsteinen im Mondenlicht sinniert und von Zeit zu Zeit über Hesinde und die Welt mit ihrem Spielepartner ins Plaudern gerät.

Auf der Reise nach Thegûn wird die Prinzessin zwar ab und an einige höfliche Worte mit den Helden wechseln, noch aber ist sie die Erbin einer der mächtigsten aventurischen Kronen und von einem großen Gefolge umgeben, mit dem sie besser vertraut ist als mit den Questadoren. Einen Magus oder Geweihten unter den Helden wird die Prinzessin allerdings (was als große Ehre gilt) ein- oder zweimal zum Abendmahl in ihrem Zelt laden. Eine 'herzliche' Atmosphäre zwischen Aldare und den Charakteren (gemeinsames Plaudern und Philosophieren ...) sollte sich aber erst zu Thegûn und vor allem auf der Reise zur Drachenhöhle entwickeln.

Hauptsächlich zählen zum Erringen der Gunst der Kronprinzessin ein aufrichtiger, verständnisvoller Geist, ein beherzter Mut und ab und an auch Mitgefühl.

Alles weitere zur Prinzessin finden Sie im Genreband **Fürsten, Händler, Intriganten** auf S. 79.

Das Gefolge der Prinzessin

Isdara ya Tegalliani: Oberstleib- und -hofmaga, spezialisiert auf Antimagie und gängige Kampfzauber, 45, 1,74, rote Magierroben, rubingeschmückter, bosparanjenhölzerner Stab; falls in ihrer Runde kein Spieler-Magier anwesend ist, begleitet Magistra Isdara die Gefährten bis zur Drachenhöhle:

Selenio da' Marascenta: Oberleibkämmerling, 62, 1,82, Dickwanst, grüngoldene Robe des kaiserlichen Gesindes

Larissia von Aralzin-Corden: Oberschleifenbinderin, 27, 1,66, zierlich, gelocktes, grün gefärbtes, schulterlanges Haar

Cella von Horasia: Oberleibküchenmeisterin, 55, 1,85, Haare zu grauen Schnecken geflochten, dürr

Hardo von Berlinghân, Kusmina la' Salchisia, Zisia von Paquirrella: Zofen und Gesellschafter der Prinzessin

Das Leibgefolge der Prinzessin reist in einer schweren Kusliker Karosse, genannt die 'Rote Carrosseria', geschmückt mit dem Drachenswappen des Hauses Firdayon auf beiden Verschlägen, gezogen von acht weißen Goldfelter Kutschpferden. Als Bewaffnete begleiten die Kronprinzessin: **12 purpurrot gewandete Rittsleute vom Horaskaiserlichen Hausorden des Heiligen Blutes** unter dem Kommando von Komtur-Kolonel Ludiron di Yaladan, Comto von Quiscisia und **25 blau-golden gewandete Horasgardisten** zu Pferd unter dem Kommando von Horaskapitany Yaşira von Cosseira-Corden.

Das pavonische Grafenpaar

Graf Cedor Celianada von Thegûn: 30, groß gewachsen, in der Blüte seines Lebens, dunkelblondes Haar, braune Augen, muskulöser, kampfgestählter Körper, führt den Pfau (bosparanisch: *pavo*, daher *pavonisch*) im Wappen. Der Graf wurde vor etwa zwölf Jahren zum

Gransignor Brelaks erhoben und erlebte, als gewandter Höfling und Diplomat, einen sterngleichen Aufstieg, der ihn den meisten älteingesessenen chababischen Landedlen verhaßt machte. Heute stützt sich der Graf auf Vertraute (wie den Gransignor von Eldoret) und sucht, den Einfluß der Oikaldiki über Chababien endgültig zu vernichten – nicht ohne den Gedanken, daß er selbst der letzte Erbe der mächtigen Markgrafensippe ist ... Nichtsdestotrotz ist der ehrgeizige Graf ein unterhaltsamer und weitgereister Fürst und (aus Interessengleichklang) verlässlicher Verbündeter der Helden. Als Graf von Thegûn und Lehnsherr fast ganz Chababiens ist es Cedors Pflicht und Freude, die Kronprinzessin nach Thegûn zu geleiten!

Gräfin Lutisana ay Oikaldiki von Thegûn: Cedors Gemahlin, eine schöne Frau um die 30 mit dunklem, offenen Haar, Magistra der phantasmagorischen Magie. Domna Lutisana ist Furros Schwester, ihrem Bruder aber – der ihr Verrat vorwirft – spinnefeind.

Tizzo & Tilfur: Comtos von Thegûn, die (zweieiigen) Zwillinge des Grafenpaares, aufgeweckte, fröhliche kleine Kerle, um die acht Jahre, Söhne aus Cedors erste Ehe

Eine Halbschwadron der gräflichen Trabantengarde dient dem pavonischen Grafenpaar als Bedeckung.

Der Zug nach Thegûn umfaßt mit Söldlingen, Knechten, Mägden, Leibdienern etc. insgesamt etwa 300 Personen, die verpflegt und untergebracht werden wollen. Das Lager, das alltäglich zum späten Nachmittag aufgeschlagen wird (meist vor einer Wechselstation oder einem chababischen Weiler), ist dabei meist nach dem gleichen Plan aufgebaut: Das goldene Zelt der Kronprinzessin steht in der Mitte, das (oder die) Zelte der Helden, des Grafenpaares und anderer Granden in unmittelbarer Nähe um einen großen, kreisrunden Platz angeordnet, auf dem die Knechte ein lohendes Feuer schüren – worüber Ochsen, Schafe und Schweine gebraten werden. Selbstverständlich wird die Umgebung des kaiserlichen Zeltes von einem Dutzend Horasgardisten bewacht, von denen ein Teil hier auch seine Bettstatt hat. Diener und Zofen schlafen in den Vorzelten ihrer Herrschaften, die unzähligen niederen Höflinge haben ihre Quartiere als Ring um diesen inneren Kreis geschart, Wagen, Zugtiere und Bürgerliche wie Gesinde schlafen im äußeren Bereich. Ganz zu äußerst ist das Lager mit den Zelten der gemeinen Wachsoldaten umgeben, die hier auch unablässig patrouillieren.

Das Zelt der Prinzessin

Aldares Zelt – das Unterzelt aus gewachstem, wasserundurchlässigem Iryanleder, das Oberzelt aus goldenem Brokat – mißt im Durchmesser etwa zwölf Schritt und ist dreigeteilt. Im Vorzelt, das mit zweieinhalb Schritt Breite rund um das innere Zelt läuft, findet sich ein improvisierter Wachsaa, in dem sich die Helden (auf Wache), Höflinge und Kämmerlinge aufhalten oder vor den Feuerschalen, hinter Aranischen Wänden auf hölzernen Pritschen zur Ruhe betten mögen. Der Durchgang ins Innere des Zeltes (geteilt in das Empfangs- und Schlafgemach der Prinzessin) wird stets von zwei Horasgardisten bewacht. Im Herzen des Zeltes unterscheidet sich die Atmosphäre in nichts von einem Vinsalter Schloßgemach – auf einem eigenen Wagen wird der Hausrat der Prinzessin transportiert: ebenhölzerne Truhen voll Kleidung, Besteck, Decken, Tücher und Spitzen, vergoldetes Geschirr, gemütliche Lehnstühle, ein auseinandernehmbares Himmelbettgestell, Federbettzeug, tulamidische Teppiche für den staubigen Boden ...

Episode VII: Flammen über Hesindes Haus

Meisterinformationen:

Comto Ravendoza ruft die Prinzessin und ihre Helden nach Thegûn, wohin – in das Ordenshaus der Draconiter – das Staatssiegel einstweilen unter großer Bedeckung der Kronorden vom Goldenen Adler und vom Heiligen Blute geschafft wurde. Domna Saya hingegen, der die Zeit unter den Nägeln

brennt, wird zunehmend wagemutiger, um sich in den Besitz des Aarensteins zu setzen.

Einen Plan für die Abfolge der einzelnen Szenen in der siebenten Episode anzugeben, scheint uns unsinnig. Insgesamt rechnen wir für Episode VII fünf Tage – vom Abend des ersten Tages an.

Die Ankunft in Thegûn (Wassertag, 17. Rondra, abends)

Zum Vorlesen:

Zu beiden Wegesrändern säumen knorrige Bosparanjen die Seneb-Horas-Straße. Die Stämme so dick, daß zwei Mann sie kaum umfassen können, rauschen die silbergrünen Kronen leise im salzigen Beleman, der nun, des Abends, dem Lande zuweht, und spenden euch auf eurem Ritt einen angenehmen Schatten. Ab und an allerdings liegt einer der ehrwürdigen Baumriesen entwurzelt da, hingeschlagen vom Ansturm der Wind-Dschinnen aus der Wüste. Oder ein mächtiger Stamm steht gespalten von zorn-erfüllten Prankenhieben der donnernden Himmelslöwin Rondra (ausgeteilt in heiligem Zorn, seit die Ketzereien des Wüstengötzen durch die Kabashpforte ins Land der Hl. Thalionmel sickern – so erzählen's jedenfalls die rondrafürchtigen Chababier).

Zu eurer Linken erstrecken sich die feuchten Marschen und Sümpfe des salzreichen Eldoret, zu eurer Rechten die ausgedörrten, staubtrockenen Weidelände Kabashs (wie eine Scheide zwischen beiden Landen verläuft die Staatsstraße).

Als ihr über die Kuppe des letzten Hügels reitet, erhebt sich vor euch, inmitten der Chababischen Senke, Thegûn. Die Türme und Mauern der landstädtischen Wehr, allesamt aus rötlichem, brüchigen Sandgestein erbaut, von wurmlöchrigem Zypressenholz gestützt und in vielen Farben mit Dröler Ziegeln verklinkert, werden überragt von den Zinnen einer alten Feste. Schwanenweiß, golden und rahjarot glänzen in der lichten Abendsonne die erker- und kuppelgeschmückten Türme des Donjons, der von Küsten- und Wüstenwind geschliffenen Burg, auf deren zinnenbewehrten Türmen der rote Pfau, der silberne Waldwolf und der goldene Adler im Winde wehen. Die Mauern der Feste umspült ein kleiner See, blühende Gärten, von einer mannshohen Ziegelmauer umfriedet, schließen sich an. Am andern Ende des Städtchens, der Feste gegenüber, ragt ein hoher Kuppelturm auf, der, geschmückt mit den Zeichen der Hesinde, gleich einem erhobenen Finger die Menschen der göttlichen Weisheit gemahnt.

Eben trifft am östlichen Vorwerk (zur Wüste hin) eine Karawane ein: winzige weiße Maultiere, stolze Rosse und Kamele; quer übers eldoretsche Land sprengt derweil eine bunte Reiterei auf das Städtchen zu, ein langgezogener, fast wehklagender Hörnerklang kündigt die Reiter an.

Meisterinformationen:

Der Donjon von Thegûn wurde auf den Grundmauern einer echsischen Siedlung errichtet (Die vergessenen Katakomben), deren Existenz weit vor die güldenländische Besiedlung zurück-

reicht. Stadtherr von Thegûn ist Baron Ezzelino da' Malagreia (spricht: ...*kchria*), Erbe eines Geschlechts, das über die Lande Kabashs schon zu Zeiten des Alten Reiches gebot und dessen Name gerade so echsisch wie tulamidisch und zyklöpäisch inspiriert ausgesprochen wird. Dom Ezzelino ist ein Großneffe jenes kriegerischen Freiherrn Ursino, der einst Dom Phrenos' Lehrherr war (Adlerbanner, S. 9).

Zum Vorlesen:

Langsam bewegt sich euer Zug hinab von den Hügelkuppen in die Senke. Voran – flankiert von den zwölf scharlach- und purpur-gewandeten Rittern vom Heiligen Blute Horas' – schwankt im steten Schritt der beiden schneeweißen Shadifstuten langsam die goldbespannte Sänfte der Prinzessin. Der rotgefärbte Straußenfederbusch, der aus der versilberten Zierkrone auf dem Sänften-Baldachin herausragt, wippt lustig im Takt. Als ihr auf eine halbe Meile heran seid, schwingen wie auf ein geheimes Zeichen die Flügel des schweren Stadttors zurück. Heraus reiten gemessen drei Herren – der eine ein Greis, die andern beiden – einer von ihnen Ravendoza – in der Blüte ihrer Jahre, gefolgt von einer wohl vielhundertköpfigen Bürger- und Honoratiorenschar. Die Bürger schreiten den Edelleuten füßlings hinterdrein, wobei sie, angetan mit den bunten, schellenbesetzten Gewändern, Zypressenzweige und bunte Tücher freudig über den Köpfen schwenken, Schalmeien blasen, die Trommel rühren und Purzelbäume schlagen – Tanz und Spiel ist auf der Straße.

Meisterinformationen:

Bei den Reitern handelt es sich um Comto Ravendoza, Baron Ezzelino da' Malagreia und Abtprimas E. Q. Eternenwacht, den Titularerzwissensbewahrer von Thegûn, denen eine große Schar folgt, um die Prinzessin und das Grafenpaar willkommen zu heißen.

Zum Vorlesen:

Comto Ravendoza, der Fremde – ein Herr mittleren Alters von rabenschwarzem Haar – und ein alter Geweihter der Hesinde schwingen sich aus den Sätteln (letzterer auf langsamere Weise, nachdem seine Reitknechte ein kleines Podestchen unter den mit Jade und Gold geschmückten hesindefarbenen Sattel seines weißen Esels gerückt haben). Die Prinzessin winkt huldvoll aus der Sänfte und reicht Ravendoza und dem Baron die Hand, dem alten Abtprimas aber bietet sie erfreut die Wange zum Kusse dar.

Nachdem die Prinzessin einige Worte mit den Granden gewechselt hat, beugen die drei Edelleute abermals die Knie und schreiten rücklings zurück zu den Rössern. Auch Graf Cedor und Contessa Lutisana und ihre edlen Höflinge schließen sich den dreien an – man heißt einander höflich willkommen – und reiten Aldare die letzte halbe Meile voraus.

Meisterinformation:

Im Schneckentempo schieben sich die Sänfte der Prinzessin und die Staatskarosse – beide umringt von jubelnden Menschen – dem Stadttor zu. Nur die fünf Edelleute voran, die Eskorte und die Questadoren selbst ragen auf ihren Rössern wie Inseln aus dem farbenfrohen, freudig erregten Meere auf.

Die Helden sollen sich getrost um das Wohl der Prinzessin sorgen, der Kavallerie-Kavalkade einige diesbezügliche Kommandos erteilen und offenen Auges nach Meuchlern spähen. Letztlich ist alle Furcht unbegründet. Die Bürger von Thegûn freuen sich aufrichtig, 'ihre' Prinzessin und 'ihren' Grafen in Thegûn zu wissen: der Besuch der Prinzessin von Geblüt und des mächtigsten chababischen Granden gelten als Verheißung von Frieden nach den leidvollen Zeiten des Roten Tods.

Ravendoza – ob der Sicherheit der Prinzessin gleichfalls aufs äußerste besorgt – versteht es, sein Pferd einige Schritte weit zu den Helden zurückfallen zu lassen.

Da Graf und Gräfin Gastung auf Burg Banêsh gebührt, zieht die Prinzessin zum Oktogon Hesindes. Beschreiben Sie Stadt und Ordenshaus bitte gemäß dem Abschnitt **Die Schauplätze**.

Zum Vorlesen:

Plötzlich taucht Ravendoza neben euch auf, die Linke am Zügel, die Rechte auf dem Schwertknauf, in blinkender Brünne und mit wehendem Federbusch. Weit walt der blaue Ordensmantel über den weißen Leib seiner edlen Shadif-Stute, deren Nüstern sich ob der vielen Leute aufgeregt blähen. Gleißend schimmert der goldene Adler auf Ravendozas breitem Rücken, umkränzt von Praios' flammender Sonnengloriole. Der Comto ist nicht allzu groß gewachsen, dafür um so kräftiger gebaut, stechend schillern die grünen Augen aus seinem braungebrannten Antlitz. "Die Götter zum Gruße", flüstert er, und neigt sich tief zu euch herüber. "Vorfälle des Wegs?"

Meisterinformationen:

Da der Weg von Neetha im großen und ganzen unkompliziert verlaufen sein dürfte, nickt Ravendoza den Helden anerken-

nend und aufmunternd zu, murmelt endlich: "Wir sehen uns, haltet Euch versammelt. Ich habe Euch im Oktogon einquartiert, nicht fern der Serenissima." Damit lenkt er sein Roß von dannen.

Die ersten Stunden zu Thegûn (abends)

Meisterinformationen:

Endlich langen die Prinzessin und ihr Leib- und Waffengefolge am Oktogon an. Bis alle Gardisten, Heilig-Blut-Ritter und das Leibgefolge ab- und ausgestiegen, einquartiert und die Rösser versorgt sind, vergeht geraume Zeit (20 Uhr). Ein halbes Dutzend Schwestern und Brüder der Draconiter in grüngoldenen Roben müht sich redlich, das unvermeidliche Chaos zu ordnen. Den Helden weist ein schüchterner, aber höflicher Novize namens Uocco das Gastgemach neben dem des Gefolges der Prinzessin – wiederum neben dem Zimmer der Serenissa selbst gelegen – zu.

Gespeist, sagt Uocco, werde im Saale dreimal am Tage: nach dem Sonnenaufgang zur ersten Hesindestunde (6 Uhr), zur Mittagsstunde und zur zweiten Hesindestunde (18 Uhr). Den Helden seien Plätze an der 'Laientafel' reserviert, zusammen mit dem Gefolge der Prinzessin, den Heilig-Blut- und den Adlerrittern. An der 'Grandentafel' speist die Prinzessin nebst den Ordensoberen, Ravendoza und den Baronen, die im Ordenshaus weilen, an der 'Geweihtentafel' die gemeinen Schwester und Brüder der Draconiter. Ein Waschzuber, so die Helden sich zu reinigen wünschten, finde sich in den Gewölben zu ebener Erde, ein Brunnen vor dem Haus.

Für den heutigen Abend werde noch ein Imbiß gereicht. Kurz darauf stellt er ein großes Tablett im Gemach der Helden ab: ein ganzer Laib knusprigen, ofenwarmen Weizenbrots, ein Laib Schafskäse, ein Laib 'Kabasher Kräutereuter' (ein milder Weichkäse) und zwei dicke Zwiebelmettwürste finden sich darauf, ferner Honigwein, grüne und rote Trauben und eine Staupe süßer, saftiger Tomaten.

Da Aldare ihrer Dienste einstweilen nicht bedarf und das Oktogon einem summenden Bienenstock gleicht, worin die Questadoren derweil nicht einmal mehr die metaphorische Funktion einer Drohne erfüllen, steht es den Helden frei, sich nach Belieben in der Stadt umzusehen – schildern Sie den Spielern die ersten Eindrücke gemäß den Schilderungen im Kapitel **Die Schauplätze** und leiten Sie über zum Kapitel **Ravendozas Rat**.

Szene I: Ravendozas Rat (Wassertag, 17. Rondra, abends)

Meisterinformationen:

Die Helden werden sich mit Ravendoza über ihre Vermutungen und Erkenntnisse unterhalten wollen, und ebenso ergeht es dem armen Comto, der um das Wohl und Wehe von Prinzessin und Reich bangt.

Eine junge Knappin, Yalasanda von Sewamund-Corden – ein pummeliges, sommersprossiges, braungelocktes Mädchen von vielleicht 14 Jahren, das unentwegt geräuschvoll die Nase hochzieht –, sucht die Helden auf (auch wenn diese durch die Gas-

sen Thegûns schlendern) und lädt sie in Ravendozas Auftrag zum gemeinsamen Rat in die Halle des Drachen. Zugewogen werden sein, so verrät sie – knallrot vor Stolz, daß sie darum weiß – die kaiserliche Serenissima, Eminenza Eternenwacht, die Barone Ezzelino und Broderico, ihr eigener Herr – und die Helden, 'hochachtbare Signoras und Signori'. "Ihr werdet zur zehnten Stunde geholt werden", schließt die Knappin, bevor sie knickst und geht.

Falls die Helden nicht ohnedies darauf verfallen, so raten Sie

ihnen an, aus diesem Anlasse die schmuckvolle Ordensgewandung der Golden-Adler-Cavaliere anzulegen (**Adlerbanner**, S. 66). Die Beschreibung der Halle des Drachen entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **Das Oktogon**.

Zum Vorlesen:

Ein kahlköpfiger Bruder der Draconiter – Bruder Eslamo – führt euch auf schleichenden Sohlen zur Halle des Drachen, dem himmelhohen Saal im Herzen des Oktogon. Leise, fast wie von Zauberhand, schwingt vor euch die hölzerne, reichgeschnitzte Türe auf. Ihr werdet erwartet. Um einen runden, steinernen Tisch sitzen in geschnitzten, mit grünem Samt bespannten Lehnstühlen vier edle Signori, einer davon Ravendoza, und Domna Aldare. Comto Ravendoza erhebt sich und nickt euch gemessen zu; in der Hand hält er den adlerschwingengekrönten Marschallsstab vom Orden des Goldenen Adlers, geschmiedet aus Gold, Elfenbein und Bernstein, besetzt mit Rubinen und Smaragden.

“Seid uns willkommen zum Geheimen Rat des Horasreichs”, spricht er. “Der allerdurchlauchtigsten Serenissima” (die Prinzessin sitzt zur Linken des greisen Hesindegeweihten) “seid Ihr vorgestellt worden. Zu meiner Linken” (jener Greis auf dem höchsten Lehnstuhl inmitten des Runds, unmittelbar vor dem rotgoldenen gleißenden Standbild der *Heiligen Herrin Hesinde vom Guten Rate*) “Eminenza Eternenwacht, Abtprimas vom Orden der Heiligen Schlange und Gebieter der Hohen Halle, der erhobene Erzwissensbewahrer zu Chababien, zu meiner Rechten Hochgeboren Broderico von Bomed, genannt ‘der Münzreiche’” – ein leises Lächeln spielt spöttisch um Ravendozas Lippen – “der Sendbote Eminenza Dapifers und seines Castellans Nepolemo, und zu guter Letzt Dom Ezzelino, zur Linken der Prinzessin.” Freundlich neigen der Abtprimas und Baron Broderico das Haupt, Dom Ezzelino hebt die reichberingte, behandschuhte Hand huldvoll zum Gruß.

Meisterinformationen:

Das Äußere der versammelten Granden beschreiben Sie bitte mit Hilfe des Kapitels **Dramatis Personae**. Schwere Sorgenfalten zerfurchen die Gesichter der Edlen, und Schweiß – gewiß nicht ob der Milde des Abends – perlt ihnen auf der Stirne. Ernster Miene gehen sie zu Werke!

Zum Vorlesen:

Ravendoza weist euch die Stühle an der unteren Seite der Tafel zu, dem Tor zugewandt, durch das ihr eben eingetreten seid.

Unvermittelt spricht die Prinzessin: “Ich habe Euch, Diener der Zwölfe, des Horas und der Krone, zum Rate zusammengerufen, da ich Euch erwählte, mich zu geleiten. Es ist der Wille meiner Mutter, der Kaiserin und Horas, daß ich, ihre leibliche Tochter, unsere Gesandtschaft anführe – zu Shafir, dem Erhabenen und Kaiser der Drachen.” Überraschung steht in den Gesichtern der beiden Barone geschrieben. “Ihr, Eminenz” – die Prinzessin reicht Eternenwacht die Hand, die der Greis gewandt küßt – “zieht mit mir für die Geweihten, Ihr, Cavalliere Broderico, habt Ardare Gehorsam gezollt und seid überdies von Geblüt und darob zwiefach vonnöten, Ihr, Freund Ravendoza, von edlem Geschlecht, Ihr” – sie wendet sich an euch – “verstehet Euch darauf, Schwert

und Schild zu gürten und uns sicher zu geleiten – und Ihr, Ezzelino, werdet uns den Rücken freihalten mit Euren Getreuen. Das wird, wissen die Götter, kein leichtes Unterfangen.”

Baron Broderico springt aus dem Stuhl, daß derselbe hintüberkippt, beugt das Knie, daß das silberne Brokatwams wie ein Windsturm rauscht, und zückt klirrend sein langes Schwert. “Ehr’ sei Euch, Prinzessin, und Horas! Mit Rondra, Famerlor und Kor!” schmettert er, Ravendoza und Ezzelino fallen ein; dreimal – alles in allem.

“Euer überschwenglicher Dank, meine Cavalliere, rührt mich” – auch die Prinzessin hat sich erhoben, geschmeidig fallen ihre smaragdfarbenen Seidenroben den schlanken Leib herab – “indes ist nicht gewiß, zu welchem Zwecke meine kaiserliche Mutter mir die Reise befohlen. Fest steht allein, daß dem Reiche noch immer eine Fährnis dräut, eine Fehde, die die Krone der vier Lande stärker zu erschüttern vermag als die Umtriebe Fürstin Kusminas. Was für eine Unbill dies aber ist, und ob wirklich das Große Kronsiegel – wie Ihr, kühner Ravendoza, argwöhnt – damit im Bunde, steht in den Sternen ...”

Meisterinformationen:

Auch den Helden steht gut an, ihrer Überraschung und Freude Ausdruck zu verleihen – zweifelsohne bedeutet die Teilnahme an der jährlichen Delegation des Horasiats zum Kaiserdrachen Shafir auch für altgediente Helden ein faszinierendes Erlebnis und überdies die ehren-, weil gefahrvollste Auszeichnung, die die Krone des Lieblichen Feldes zu vergeben hat – wer bei lebendigem Leibe zurückkehrt, erfreut sich größten Ansehens bei Hof und im Volk. Traditionell nehmen an der Gesandtschaft je ein Mitglied des Hochadels, der Ardariten, der Hesindegeweihtenschaft und der Magier teil – letzterer Posten fällt in diesem Jahr entweder an einen Spielerhelden (was wir hoffen) oder an Aldares Hofmagierin, Isdara ya Tegalliani. Es ist Brauch, dem Drachen anlässlich dieser Gesandtschaft ein besonders wertvolles Artefakt zu überreichen. Was das in diesem Jahre sein wird, ist noch unklar: man werde sich in den nächsten Tagen Gedanken machen und aus den Schätzen der Draconiter eine Auswahl treffen, spricht die Prinzessin.

Im folgenden entspinnt sich zwischen den Granden ein Gespräch, das wir Ihnen – da auch die Helden darin involviert sind – nicht *en détail* vorgeben können. Wir haben statt dessen versucht, Ihnen die Positionen der Anwesenden zu umreißen. Streuen Sie einige haarsträubende Fehlinformationen und Gerüchte ein. Nutzen Sie ferner die Gelegenheit, die Helden mit den späteren Reisegefährten Eternenwacht, Ravendoza, Broderico, Ezzelino und der Prinzessin vertraut zu machen. Zuvorderst haben wir jeweils aufgeführt, was Ihre Helden unter Umständen zur Beratung beitragen können.

Erstens: Wer ist der Feind?

Helden: Phrenos stand mit einer zierlichen, erzbösen Zauberin im Bunde, die eine Schwester der Fraternitas Uthari ist.

Eternenwacht: Vor fünf Monden sei Haldana von Ilmenstein, Larona Seeträumer und Erzherrscher Dapifer von einem gemeinsamen Gesandten des Boten des Lichts, des Schwerts der Schwerter und der Weißen Gilde mitgeteilt worden, daß Grund

zu der Annahme bestehe, der Dämonenmeister Borbarad sei nach Aventurien zurückgerufen worden – die Gerüchte um den Kriegszug eines ‘namenlosen Fürsten’ gegen Mendena und Kurkum, die dieser Tage (*Aventurischer Bote* 64) bestätigten die furchtbare Theorie.

Aldare: Haldana von Ilmenstein habe bestätigt, daß *Hektabeli Mishkarae* die Lande verheerten. Der Feind bedürfe eines mächtigen Fokus’ und unermeßlicher Macht, um solche Höllenscharen zu beschwören und zu binden.

Ravendoza: Mit den Köpfen Phrenos’ und der Fürstin Kuslik sei der geheime Aufruhr nicht gefallen, aber auch Furro ay Oikaldiki stelle nicht das Haupt der Verschwörer dar.

Eternenwacht: Die *Fraternitas Uthari* sei eine Schar Borbaradianer, die Borbarad aus dem Totenreich zurückrufen wolle – daher (von der Pforte Uthar) der Name (*Adlerbanner*, S. 68).

Fazit: Augenscheinlich bedrängen Mächte das Reich, die mit Borbarad im Bunde stehen.

Zweitens: Was bezweckt der Feind?

Helden: Phrenos wollte Aufruhr stiften und seine alte Macht zurückgewinnen, dazu der Raub des Siegels.

Ravendoza: Die Anschläge auf das Große Kronsiegel, also auf die Krone des Horasiats, und auch ihn selbst hätten seither kein Ende gefunden; augenscheinlich bedeute das Siegel auch nach Phrenos’ Tod dem Feind viel.

Aldare: Dem Siegel müsse eine geheime Bewandnis innewohnen, da derselbe Coup – gefälschte Kronbriefe zu verbreiten – kaum zweimal gelingen werde. So kurz nach dem ‘Blutkonvent von Arivor’ sei offener Aufruhr zudem unwahrscheinlich.

Eternenwacht: Auf dem Feuerschweif-Berg, dem höchsten der Drachenzähne in den Hohen Eternen, kreuzten sich mehrere Astrallinien. Dort bereiteten die Schurken seit langem eine Invocatio dämonischer Wesenheiten vor. Das gehe aus dem letzten Brief des Magiers Kedio Kalman d’Horanzio hervor, der den Vorgängen in den Eternen nachgespürt habe (*Vorspiel*, händigen Sie eine Kopie des Briefes den Spielern aus). Kedio habe seine Erkenntnis mit dem Tode bezahlt – als Opfer des Roten Tods (*Av. Boten* 61 & 63). Da der Feind aber zögere, zur Tat zu schreiten, müsse irgend etwas ihn davon abhalten; vielleicht fehle ihm ein entscheidendes Paraphernalium. Dennoch sei das Schlimmste zu befürchten, Schlimmeres noch als der Rote Tod.

Ezzelino: Seit den Namenlosen Tagen seien wiederholt Bauernleute und Wanderer von umherstreunenden, außergewöhnlich kampfeslustigen Khoramsbestien angefallen worden. Die Tiere kämen zuhauf durch die Kabashforte nach Chababien. Allein seine Jäger hätten ein Dutzend der verschlagenen Hunde zur Strecke gebracht, zu Brelak seien ebenso viele geschossen worden. Furcht greife um sich beim abergläubischen Landvolk. Als Mann des Schwerts und der Vernunft lehne er aber ab, solchen Märchengespinnsten Glauben zu schenken.

Broderico: Auf dem Herweg habe ein Rudel Khoramsbestien eine Löwin angefallen und gerissen. Er habe dem Geschöpf Rondras keine Hilfe mehr bringen können.

Fazit: Alle Bemühungen des Feinds laufen darauf hinaus, das Volk in Angst und Schrecken zu versetzen und den Thron der Kaiserin ins Wanken zu bringen.

Drittens: Was war zu Neetha?

Ravendoza bittet die Helden, von den Ereignissen zu Neetha zu berichten (*Episode VI*).

Viertens: Was ist mit dem Siegel?

Aldare: Der ‘Rote Aar’ sei alt, älter als das Siegel selbst. Kaiser Eslam schlug ihn aus der Krone Rauls heraus. Raul seinerseits wird ihn wohl aus dem Lieblichen Feld gestohlen haben, aus den Schätzen der Hela-Horas.

Ravendoza: Das Siegel sei eines der mächtigsten magischen Artefakte im ganzen Reich. Seine arkanen Strukturen zu studieren, könnte für die Borbaradianer bedeutsam sein.

Broderico: Im Rondrakult glaube man, das blutrote Funkeln des Roten Aaren symbolisiere die alte Verbundenheit Arivors mit der Göttin. Immerhin sei der Hl. Geron von Arivor derjenige, dem die Göttin sich 1500 v. BF. erstmals geoffenbart habe. Wenn nun Khoramsbestien eine Löwin rissen und der Feind dem Siegel hinterherjage, solle der Segen der Kriegsgöttin vom Horasiat genommen werden. Er selbst vermute Rastullahdiener hinter den Anschlägen.

Ezzelino: Der Süden des Horasreiches sei nach wie vor von der Schwarzen Allianz bedroht. So lange das Sonnensiegel des Horasiats noch nicht geschmiedet sei, bedeute das alte Kronsiegel in den Händen der Feinde eine peinliche Schlappe. (Das Adlersiegel war das Zeichen der Könige des Lieblichen Felds. Das Siegel des Horasiats, das einen bosparanischen Sonnenball zeigen soll, wird dieser Tage geschaffen.)

Eternenwacht: Auf alle Fälle scheine mit dem Siegel etwas nicht geheuer – er selbst wolle sich bemühen, die Nebel der Vergangenheit zu lüften.

Fünftens: Gesandtschaft & Rat

Aldare: Der Rat sei in diesem kleinen Kreis einberufen, weil nur noch wenigen zu trauen sei. Der Keim der Verschwörung wiege so schwer wie der Keim des Roten Tods. Gerade unter den Magiern seien viele von dem Gedanken einer Rückkehr Borbarads fasziniert. Es sei darum so wichtig wie nie zuvor, den Drachen Shafir dem Horasiat gewogen zu machen. Das alljährliche Geschenk für den Kaiserdrachen – ein besonders wertvolles magisches oder geweihtes Artefakt – sei diesmal besonders sorgfältig auszuwählen. Kaiserin Amene habe sich lange mit Haldana von Ilmenstein, der Magisterin der Magister, und ihrem Kanzler Abelmir von Marvinko, dem Erzwissensbewahrer, beraten und dann, ohne ein weiteres Wort, alles in Aldares Hände gelegt. Auch Haldana und Abelmir seien also ratlos.

Ravendoza: Er spiele mit dem Gedanken, das Siegel bei dem Drachen zu deponieren, da er es dort weitgehend sicher wägne vor den Umtrieben der Borbaradianer.

Eternenwacht: Er habe Shafir bereits zweimal aufgesucht – worüber ihm zu sprechen aber nicht gewährt sei. Ansonsten gibt der Abtprimas einige der Geschichten zum Besten, die wir im Abschnitt *Aventurier und Drachen* (S. 56) angeführt haben.

Ezzelino: Der Weg zur Drachenhöhle sei durchaus nicht ohne Gefahren, da das hügelige chababische Land Hinterhalten und ‘Angriffen aus dem Nichts’ Vorschub leiste.

Broderico: Bisher sei nur selten ein Geweihter der Rondra zum

Drachen geschickt worden, immer dann nämlich, wenn dem Lieblichen Feld eine unmittelbare militärische Gefahr gedroht habe. Er selbst werde der Prinzessin mit seinem rondragesegneten Schwert den Weg freihauen, bei Rondra, Kor & Famerlor!

Sechstens: Situation in Chababien/Kabash

Helden: Dom Furro und Kolonello Pilbo (evtl. auch Perjo Sardoza) sind aus Neetha verschwunden.

Ezzelino: Im großen und ganzen seien die chababischen Granden zwar dem Horasiat ergeben, spalteten sich aber in eine 'pavonische Fraktion' (Führer: Graf Cedor), eine 'altchababische' um Furro, eine 'kusliksche' (Banchab) und eine 'horasische' (er selbst). Rondrigo von Kabash, bis vor kurzem Phrenos' Knappe (**Adlerbanner**), führe seit dessen Tod (vielleicht auf Furros Geheiß?) eine Schar Gesetzloser an und überfalle kaiserliche Reiter auf der Seneb-Horas-Straße. Rondrigo könnte den Weg zur Höhle Shafirs sperren, sofern er von der Gesandtschaft erfähre.

Ravendoza: Es heißt, auf dem Boronanger gehe ein Spuk um – die Opfer des Roten Tods kröchen aus ihren Gräbern hervor. Man müßte dort einmal nach dem Rechten sehen (**Szene V**).

Eternenwacht: Das erzählt das Volk von jedem Gräberfeld!

Siebtens: Situation des Horasiats

Aldare: Im großen und ganzen gut, zumal ob des Friedens mit dem Mittelreich. Die Hochzeit Prinzessin Salkyas mit dem almadanischen Baron von Artesa festige die Freundschaft der beiden Kaiserreiche.

Broderico: Dapifer, der alte Greis, sieche nun in seinem 89. Sommer. Gerüchte kolportierten, daß der Erzherrscher von Alpträumen und düsteren Gesichtern – wohl zu Borbarads Rückkehr, wie er nun vermuten müsse, aber das sei ungewiß – heimgesucht werde. Seit gut fünf Götterläufen habe er Gemach und Bettstatt nicht mehr verlassen. Die Geschicke Arivors lenke Nepolemo ya Torese, ein wackerer Krieger. Noch sei die Wehr der Rondrianer ungebeugt.

Achtens: Der Odem des Bösen

Ravendoza: Seitdem die Prinzessin mit ihrem Gefolge nach Thegûn gekommen sei, leide er unter einem pochenden Kopfschmerz und spüre Beklemmungen in der Brust.

alle anderen leiden unter denselben Symptomen, siehe **Szene II**. (Tatsächlich rührt der Odem des Bösen von der Nähe des Karfunkels im Kronsiegel zum Herz des erschlagenen Wurms von Chababien – siehe gleichfalls **Szene II**.)

Letztlich verkündet Ravendoza folgenden Vorschlag: Die Draconiter und die Prinzessin forschen in den alten Schriften des Ordens nach den Ursprüngen des Aarensteins, während die Barone Ezzelino und Broderico sowie die Helden ein offenes Auge auf die Geschehnisse in Stadt und Land werfen, um Verschwörungen gegen die Prinzessin rechtzeitig aufdecken zu können.

Aus Platzgründen können wir im folgenden nur solche Szenen aufführen, die sich irgend mit dem Aarenstein befassen. Das bedeutet für Sie, daß Sie die Zeit zwischen den einzelnen **Szenen** selbst gestalten müssen. Sie sollten von Zeit zu Zeit das gesellschaftliche Leben im Oktogon improvisieren, denn die Charaktere erleben ja nicht nur unsere **Szenen**, sondern treffen während der Mahlzeiten und zu Mußestunden im Ordenshaus auf allerlei Cavalliere beider Kronorden, auf die befreundeten Granden (vielleicht schließen sich Broderico oder Ezzelino ja des öfteren einem Kontrollgang der Helden an) und auf die Draconiter (**Dramatis Personae**).

Auch haben die Helden vermutlich das Verlangen, Ravendoza oder Eternenwacht des öfteren Bericht zu erstatten – Sie müssen wissen, wann und wie oft die Helden empfangen werden und inwiefern Sie den Gang der Handlung dadurch beschleunigt wollen, daß sie den Questadoren etwa den Hinweis in die Hände spielen, daß der Rote Aar im Takt des mysteriösen Pochens pulsiere (**Szene II**).

Vom zweiten/dritten Tage an tritt überdies der Zwang, den **Odem des Bösen** zu ergründen, in den Vordergrund. Und die Helden wären keine solchen, wenn es nicht ihnen zufiele – während sie vordergründig die Gegend auskundschaften –, das Geheimnis um den Roten Stein des Aaren zu lüften!

Über alles, was in der Halle des Drachen besprochen wurde, verlangt Ravendoza von allen Anwesenden einen heiligen Eid des Stillschweigens – vor dem Angesicht der Heiligen Herrin Hesinde vom Guten Rat und auf die Bücher Praios' (Goldenes Buch) und Rondras (Rondrarium).

Szene II: Der Odem des Bösen (alle Tage, 17.–21. Rondra)

Meisterinformationen:

Die Nähe des Roten Karfunkels zur Kanope des chababischen Wurms bewirkt eine unheilvolle Konzentration uralter echsischer Mächte über der kleinen Landstadt Thegûn. Die alte, von Sumu selbst gewirkte Magie, die zumindest den mächtigeren und älteren Drachen mit auf den Weg gegeben wurde, macht es ungemein schwierig, einen karfunkelgeborenen Drachen endgültig zu bezwingen (einmal verglichen mit 'einfachem Gewürm' wie dem Tatzelwurm). Denn solange der Karfunkel eines Drachen nicht unwiderruflich in magischem, höllischen oder himmlischem Feuer zerstört ist, besteht stets eine Möglichkeit, das Ungetüm zu neuem Leben zu erwecken.

So spielen etwa die Prophezeiungen des alanfanischen Sehers Nostria Thamos im zweiten Spruch unverhohlen auf den Alten Drachen Pyrdakor an: »Wenn in der Neunflüssigen ein Alter Drache bar eines Karfunkels und ein Alter Karfunkel bar eines Drachen weilen.« Und schlimmer gar noch Fuldigors (selbst ein Alter Drache!) Weissagung auf die Frage Rohals des Weisen: »So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunkel nicht befreit, so lang dasz beyde nicht gemeynsam, so lang bleibt Namenloses eynsam. Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Völckerscharen strafen, die Rache Pyrdacors wird brennen, ihn nichts vom Namenlosen trennen!«

Je mächtiger ein Drache zu Lebzeiten war, desto eher wird sein

Karfunkel als dunkle Seele, die einen neuen (alten) Leib sucht, fortbestehen. So scheint es einsichtiger, daß sich der rachdurstige Geist des götterähnlichen Pyrdakor abermals manifestiert, als daß ein 'einfacher' Höhlendrache zu neuem, untoten Leben erwacht.

Der Chababische Wurm, der Sage nach einer der letzten Diener Pyrdakors jenseits der Eternen, ist jenen mächtigeren Drachen Aventuriens zweifelsohne zuzurechnen. Ein Grund, warum ihn der Rondra-Erzheilige Geron so vehement bekämpfte. Noch heute unterscheiden die Geweihten der Rondra nach drei Kategorien von Drachen: erstens nach solchen, die Famerlor, dem Gemahl der Rondra und Vater des Kor, untertan, quasi 'heiligen Drachen'; zweitens nach Dienern des Hesindefreundes Naclador und der andern vier Hohen Drachen, sozusagen göttergewollten Geschöpfen; drittens nach den Wurmkreaturen des alten Kosmokraten Pyrdakor, des Erzfeindes Famerlors, dessen widerwärtige wurmleibige Gefolgschaft aufs Blut zu befehlen ist (**Aventurier und Drachen**).

Nachdem Geron der Einhändige den Wurm im sagenumwobenen 'Gefecht der fünf Hiebe' bezwang, trauerten seine echsischen Gefolgsleute über dem riesenhaften Leichnam – man mag sich den Drachen Anno dazumal wohl als einen Oberkönig der Echsenvölker rund um Loch Harodröl und im Chababischen vorstellen – und balsamierten und bestatteten das Herz des Drachenfürsten nach allen Regeln altechsischer Gräberkunst. Solcherart gelangte die steinerne Kanope, in der das Herz verwahrt wurde, in die – heute bei den Menschen und wohl auch bei den Echsen längst vergessenen – Katakomben der Achaz unter Thegûn. Durch den Aufenthalt des Kronsiegels im Ordenshaus der Draconiter, dessen Zeichen ja nichts anderes ist als der Karfunkel des Wurms von Chababien, erwacht das alte Herz des Drachen nach etwa 24 Stunden zu einem unheiligen Scheinleben und entfacht ein düsteres Wirken – dessen Auswirkungen den Menschen in Thegûn auf rätselhaft Weise zu schaffen machen:

- Etwa zur Zeit der Ankunft der Helden in Thegûn leiden einige der intuitiveren Thegûner – Ezzelino, die Draconiter – bereits unter nächtlichen Alpträumen. Schon am **ersten Tag** gesellen sich abends – während **Ravendozas Rat** – leichter Kopfschmerz, Atembeschwerden und Schweißausbrüche dazu (KL/IN –1/– 2 LP).

- Am zweiten Tage erwachen die Helden mit einem Schüttelfrost (GE/KK –1). Auch vermeinen magisch begabte oder sehr intuitive Charaktere (IN >14), einen (wenn auch noch sehr

leisen) Herzschlag zu verspüren, der dem eigenen unentwegt auf unangenehme Weise arhythmisch zuwider schlägt und – obwohl er eigentlich kaum zu hören ist – dumpf und schmerzhaft in den Ohren widerhallt (+ KL/IN –1/alle Proben auf Zauber und Wissens- oder Gesellschaftstalente werden erschwert um +3).

- Der dritte Tag bringt einen permanenten Kopfschmerz (KL –1). Auch plagt vom dritten Praioslauf an nunmehr alle Bürger Thegûns gleichermaßen der Rhythmus des unsichtbaren Herzens, der durch Mark und Bein zuckt (– W6 LP/ alle Proben erschwert um +2/AT/PA –2).

- Der Kopfschmerz verwandelt sich am vierten Tage in einen bohrenden und pochenden (IN –1).

- Der fünfte Tag, an dem die Helden das verborgene Herz des Wurms von Chababien spätestens ausfindig gemacht haben sollten, führt Fieberfrost und Blutspucken im Gefolge (– 2W6 LP/ AT/PA –1).

Alle o. a. Modifikationen werden addiert! LE wird während der gesamten Zeit nicht auf natürliche Weise regeneriert.

Vom zweiten Tage an glaubt niemand mehr daran, daß die Symptome eine natürliche Ursache hätten. Am dritten Tage spätestens wird Ravendoza die Helden bitten, der Sache auf den Grund zu gehen. Zugleich werden die Bürger von Thegûn unruhig und widerspenstig: So sehr sie sich freuten, die Prinzessin in der Stadt zu wissen, so sehr werden unliebsame Erinnerungen an die Pein und Qual der Roten Keuche wach, zumal die ersten Symptome auftraten, kurz nachdem die Prinzessin in die Landstadt einritt. Von Tag zu Tag wird ein Aufbruch der verwirrten Gemüter – ein gemeiner Aventurier kann die magischen Phänomene gewiß nicht so 'rational' betrachten und ertragen wie etwa die Helden – wahrscheinlicher!

Am dritten oder vierten Tage weiß Ravendoza zu vermelden, daß der 'Rote Aar' des Großen Kronsiegels in dem unheimlichen Rhythmus des mysteriösen Pochens pulsiere und sich erhitze (**Die vergessenen Katakomben**). Sobald die Helden (nun oder schon vorher) den Stein als Quell des Unheils ausmachen, und sich u.U. anschicken, dem Karfunkel magisch beizukommen, so erleben sie eine herbe Enttäuschung: Nicht nur schützen die Sprüche der Hofzauberer König Khadans den Stein (s.u.), sondern auch der Geist des erwachenden Wurms (eine Art permanenter GARDIANUM) – nicht noch so starke Magie kann den Schutzschild des Siegels durchbrechen, um es zu zerstören oder den Roten Aaren zu veranlassen, Fragen nach seiner Geschichte zu beantworten.

*Szene III: Hyänenheulen (von der Nacht des 17. Rondra an)

Meisterinformationen:

Kurz nach **Ravendozas Rat** werden die Helden Zeuge eines leisen Gesprächs zwischen Ezzelino und Eternenwacht, das sich irgendwo in einer Nische oder auf einem Treppenabsatz des Oktogons ereignen mag. Den Baron plagt ein Traum, der ihn, so Dom Ezzelino, nunmehr schon zum dritten Male des Nachts heimgesucht habe. Der Waldwolfherzog Chwaraz ist dem Volksglauben nach Herrscher eines wölfischen Reiches in Chababien.

Zum Vorlesen:

Der Baron zieht den alten Eternenwacht am Rockzipfel in eine dunkle Ecke, in die das warme Licht aus den vergoldeten, schlangengleich gedrehten Kerzenhaltern an den Wänden nicht zu schimmern vermag. "Hört einmal, Eminenzia", wispert Dom Ezzelino, "ich will keine Rösser scheu machen, aber mich zwick

*)Szenen zu dem Zweck, eine unheimliche Stimmung zu schaffen

nächtens ein elender Alp, zum dritten Male schon: Stets steht ein alter grauer Waldwolf einsam auf dem Ratsfelsen – gerade dem Felsen, von dem die Bauern von Kabash erzählen, daß dieser sagenumwobene Wolfen-Serenissimo, wie? ... ja, auf den Ruf 'Chwaraz' hört er, so war's, ja – dort sein freies Wolfenvolk zum, hmm, Rat zusammenrufe – 'zusammenheule' wäre wohl besser gesagt, hmm: dieser alte graue Wolf steht jedesmal auf demselben Felsen, unruhig und scheu, nimmt Witterung und sichert nach allen Seiten, und dennoch: erst, wenn's zu spät ist, bemerkt er, daß anstelle seines Wolfenrudels eine Schar geifernder Khoramsbestien seinem Ruf folgte – die, was gar nicht nach der Weise der feigen Köter ist, sich dichter und dichter scharen, fauchen und die nadelspitzen Reißzähne blecken ...

Bis schließlich der alte Wolf, nachdem er eine Weile lang mutig nach allen blitzenden Fängen geschnappt hat, von Rastullahs widerwärtigen Aaskreaturen von vorn und hinten, an allen Läufen, am graubefellten Halse und am Schweife zugleich gepackt wird. Und wenn das Knäuel sich löst, dann lecken sich die feisten Khoramsbestien das Blut von den Lefzen, verschlingen die letzten Gekröse und Eingeweide. Sie werfen die abscheulich grinsende Fratze keck in den Nacken, stoßen ein Geheul aus, daß einer senkrecht aus dem Schlafe auffährt. Auf dem Felsen aber bleibt nichts zurück als der zerfetzte, blutige Leichnam des Wolfenkönigs."

"Ja, Hochgeboren", entgegnet sorgenvoll der alte Abtprimas, "die Khoramsbestien sind frech diesen Sommer: So viele wie nie zuvor streunen durch Chababien. Am Grafenhofe, heißt's, hätten die Hirten um Schutz vor den 'Schakalen und Khoramsbestien, den verfluchten Sendboten des Götzen Rastullah' gebeten. Und

mir ist's manche Nacht, als hörte ich sie vor den Mauern Thegûns, ja in den Gassen selbst heulen. Fast, als hätte eine düstere Macht nach den Seelen der Bestien gegriffen. Ja, wann immer ich eine Bestie erblicke, so ist mir, als sei sie Spitzel unserer Widersacher."

Meisterinformation:

Auch die Helden vermögen des Nachts – im halbwachen Zustande kurz vor dem Einschlafen (besonders intuitive Helden könnten auch davon aufgeweckt werden) – das kalte Heulen einer Khoramsbestie zu vernehmen: ein entherzter Laut, der einem das Blut in den Adern gefrieren läßt. Dieses Hyänenheulen wiederholen Sie in den folgenden Nächten – stets zu ein wenig früherer Stunde und von zunehmend mehr Stimmen weiter und fordernder in die Lande hinausgetragen. Die Schergen Sayas sammeln sich ...

Dennoch sollte wenigstens in den ersten ein, zwei Nächten ungewiß bleiben, ob nicht auch die Helden das Gejaule sich schlichtweg einbilden (nur der Held mit dem höchsten IN-Wert erlauscht etwas, die andern aber nichts; sobald einer ein Wort spricht wie: "hört ihr's auch?" verstummen die Tiere plötzlich wie auf einen geheimen Wink ...) – oder ob leibhaftige Khoramsbestien vor den Mauern herumschleichen.

Sollten den Helden einfallen, nach Khoramsbestiensuren Ausschau zu halten, verlangen Sie erschwerte Proben auf *Fährten-suchen*. Kundige Abenteurer werden ab dem dritten Tage auf einer sandigen Erhebung gut eine halbe Meile vor der Stadt fündig, wo hundeähnliche Tätzenabdrücke zu entdecken sind, am vierten und fünften Tage rücken die Pfoten Spuren mehrerer Aasfresser gar bis auf zwanzig Schritt an die Mauern heran!

*Szene IV: Die Rattenfänger (irgendwann)

Zum Vorlesen:

In einem düstern Torweg hocken – wie so oft – erbärmliche Kreaturen, denen der Rote Tod alles geraubt hat: die blutige Flamme der Pest die Liebsten, die rußige Fackel des Grafen Haus und Hof. Den drei ausgemergelten Gestalten hängt das Haar in lausigen Strähnen vors vernarbte Gesicht, die Wangen so hohl und eingefallen, daß die Knochen die wächserne Haut fast durchbohren, die Kleidung in Fetzen, dukatengroße Vernarbungen am ganzen Leib, Schuhe haben sie keine, nicht einmal aus Stroh, Irrsinn flackert in ihren Augen. Heute bitten sie euch nicht um eine Gabe. Die drei haben eine fette Ratte gefangen. Angstvoll windet sich

das Ungeziefer, schnappt nach Fingern und Händen. "Du meine Gute, du meine Liebe! Hab' keine Angst" wispert der eine. "Bist zu uns gekommen. Bist eine Freundin. Haben sonst keine Freunde." Liebevoll fährt seine Hand durch das graue Fell. Ein anderer läßt den fleischigen Schwanz der Ratte spielerisch durch seine Finger gleiten. "Bist ein schönes Tier!" flüstert er heiser. "Ein schönes Tier." Er sucht verzückt das Köpfchen zu kraulen, stört sich nicht daran, daß die Ratte ihn blutig beißt. "Schönes Tier!"

(Als die Helden weitergehen:) Schrill quiekt die Ratte, als der Mann seine Zähne in Fell und Fleisch schlägt und einen blutigen Brocken gierig herausbeißt.

Szene V: Ghule auf dem Gräberfeld, Windstag, 18. Rondra)

Meisterinformationen:

Im Laufe der siebten Episode wird Saya einer Heldin oder einem Helden (Sie mögen entscheiden, welche(r) Questador(in) für dieses Unterfangen der rechte ist, etwa diejenige, die Phrenos den Aarenstein abgerungen hat) einen Laraan auf den Leib hetzen – hauptsächlich zu dem Zwecke, um in intimen Augenblicken über den Verbleib des Siegels und damit des Aarensteins einige Geheimnisse aus einem/einer der Helden herauszulocken und denselben schließlich aus dem Wege zu räumen.

Ungefähr drei Meilen vor den Mauern der Stadt – von der "Neuen Pforte" zur Wüste hin gemessen – steckten die Thegûner Bürger zu Zeiten des Roten Tods einen neuen Boronsanger ab. Seit sich der Odem der Pestilenz aus Chababien zurückgezogen hat, liegt das Gräberfeld vergessen und verlassen da. Wir vermuten, daß die Questadoren früher oder später eine 'Routineuntersuchung' dazu veranlassen wird, dem unwirtlichen Flecken einen Besuch abzustatten – wenn sie etwa der Ursache der unheimlichen Symptome nachspüren oder dem zer-

mürbenden Khoramsbestiengeheule. Ansonsten können Ezzelino oder Ravendoza auf die 'arkane Possibilität einer Invocatio Daimoniae' aufmerksam machen – daß sich am verfluchten Orte ein Quell des Bösen aufgetan habe.

Stellen die Helden vorab unter dem Gesinde Dom Ezzelinos oder den Bürgern Thegûns Erkundigungen nach dem Gräberfeld an, so schlagen selbst die stolzen und lebensfrohen Chababier entsetzt das Zeichen Praios' oder wispern kreidebleich: "Bei der heiligen Thalionmel, Ihr meint 'Golgaris Heimstatt' – schweigt davon!" Den Boronsanger scheint seit mindestens drei Monden kein lebender Mensch mehr betreten zu haben.

Auf alle Fälle ist den Helden zu raten, Schnabelmasken mit essiggetränkten Tüchern vors Gesicht zu binden!

Zum Vorlesen:

Das Gräberfeld – 'Golgaris Heimstatt', wie die Thegûner sagen – ist hinter einer Biegung der alten Handelsstraße, die nach Kabash und zur 'Pforte' zwischen den Goldfelsen und Eternen-Bergen hinführt zur Linken hoch auf eines Hügels Kuppe verborgen. Den Kopf müßt ihr schon in den Nacken legen, um hinaufzuschauen. Der unheilige Ort ist umfriedet von krüppeligen Rhododendronbüschen, die, bar von Blüten und gebeugt von Wind und Sturm, die dünnen Zweige klagend in den Himmel recken. Der salzige Beleman frischt merklich auf, während ihr heranmarschiert, pfeift über die hügeligen Lande, treibt schwere graue Wolken den Goldfelsen zu, peitscht die armseligen Büsche wie schwankende Geister auf den toten Leib Sumus.



Ein schmaler Karrenweg zweigt von der Straße ab und windet sich den Hügel empor. Alles in allem mag der Boronanger nicht mehr als zwanzig auf zwanzig Schritt messen. Die Weinäcker und Weiden rings um den borongeweihten Flecken liegen brach – kein Schäfer weidet seine Herde. Ein Schwarm schwarzer Krähen flattert krächzend und keckernd durch die düstern Lüfte und kreist schimpfend über euren Köpfen.

Von Ferne klingt ein rasches Hufgetrappel an eure Ohren, einen Reiter aber könnt ihr nicht ausmachen.

Meisterinformationen:

Saya sucht auf ihrem Pferd das Weite – noch ist sie für eine Konfrontation mit den Helden nicht gerüstet. Sollten die Helden, deren Sicht durch die Hügelkuppe eingeschränkt ist, um dem Reiter nachzuspüren, den Hügel umrunden, so können sie in der Ferne nicht mehr als den Schemen eines davonpreschenden Pferdes erspähen. Daran, Sayas Dämonenroß einzuholen, ist nur für Magier oder Hexen zu denken – anzuraten ist es nicht ...

Auf dem Gräberfeld treffen die Helden allerdings – eher als sie dies beabsichtigte – auf Sayas dämonischen Gespielen: Die Zauberin wurde von den Helden gestört, kurz nachdem sie die Entität aus den Niederhöhlen heraufbeschworen hatte (wozu sie den einstmals zwar Boron geweihten, mittlerweile aber Thargunitoth anheimgefallenen Anger als geeigneten Ort aufsuchte). Der Laraan nimmt den menschlichen Namen *Zuljaraah/Barjaal* an (allein das doppelte 'a' verrät den Dämon – Sie sollten den Spielern diese Schreibweise zwar nicht unter die Nase reiben, wohl aber das 'a' lang betonen), und, wie es Art der Belkelebrut ist, wird er versuchen, eine Heldin/einen Helden in sich 'verliebt' zu machen. Dieser Laraan allerdings ist von seiner erzdämonischen Herrin solcherart 'begnadet', daß er allen Menschen gleichermaßen als schönes, rahjagliches Geschöpf und nicht als abstoßendes Scheusal erscheint.

Uns ist bewußt, daß dieser Punkt (daß nach den Regeln aventurischer Magie einer der Helden die dämonische Wesenheit ja gleichsam mit ganzem Herzen begehren *muß*) im Rollenspiel auf Erden unter Umständen schwierig zu vermitteln ist.

- Glück haben Sie, wenn Ihre Heldenpersonen sich des öfteren einmal rahjagefällig verschwärmen und die Göttin von Tharf und Wonne in Ihrer Runde kein seltener Gast ist: Dann gelingt es Ihnen zweifelsohne, Sympathien für Zuljaraah/Barjaal zu wecken.

- Andernfalls sollten wiederholte Mitteilungen Ihrerseits à la: "Zuljaraah/Barjaal scheint unsterblich in dich verliebt" nebst einem Äußeren des Laraan, das mit dem Geschmack der betreffenden Heldenperson korrespondiert, eigentlich eine (günstige) Reaktion hervorrufen.

- Eine dritte, unserer Meinung nach allerdings weniger gelungene Möglichkeit besteht darin, mit einer/einem Spieler(in) vor oder während des Spieleabends unter vier Augen abzusprechen bzw. ihm insgeheim mitzuteilen, daß seine Heldenfigur von Zuljaraah/Barjaal 'angenehm berührt' sei ...

- Sofern Sie in Ihrer Runde jedoch darauf verzichten, Erotik im Rollenspiel auszuspielen (oder aber der Meinung sind, daß Ihre mißtrauischen Helden auf eine so fadenscheinige Täu-

sung Sayas niemals hereinfallen oder es für wenig stimungsvoll halten, zu verkünden: "Du hast dich aber unsterblich verliebt, basta"), so müssen Sie auf den Auftritt des Laraan verzichten und diese Szene im weiteren zu einem Ghul-Gelecht verwandeln und in **Szene XI** anstelle des Laraan einen anderen dienstbaren Geist einsetzen, der die Helden nach Siegel und Rotem Aar ausfragt.

● Über das Aussehen des Laraan können wir ebenfalls keine hilfreichen Worte verlieren, da dasselbe ja möglichst weit an die Vorlieben eines heldischen Opfers angepaßt sein muß. Doch lassen wir Zuljaraah/Barjaal endlich die Bühne betreten.

Der Ghul

Meisterinformationen:

Als die Helden den halben Hügel hinaufgestiegen sind (noch etwa 200 Schritt vom Gräberfeld entfernt), dringen ihnen die verzweifelten, herzerweichenden, abrupt endenden Hilfschreie einer/s jungen Frau/Mannes ans Ohr – für rechte Helden gilt's, sich zu sputen.

Zum Vorlesen:

Der Himmel ist fast schwarz jetzt, so finster ballen sich die Wolken am Firmament. Der Wind zerzt an euren Wämsen und Mänteln, zaust Haare, Bärte und die Mähnen der Pferde. Vor dem Tor des Totenangers, das geborsten und verkohlt in seinen Angeln hängt, lauert geduckt eine Khoramsbestie.

Meisterinformationen:

Falls die Helden zu Pferde reiten, so scheuen die Rösser hundert Schritt vor der Khoramsbestie und bäumen sich auf, empfindsamer für niederhöllische Schrecken denn ihre Reiter. Verlangen Sie von jedem Helden eine *Reiten-Probe* +1, sodann alle zehn Schritt eine Probe mit einem um eins erhöhten Zuschlag (also +2, +3, usw.). Unerfahrene und erprobte Pferde gehen nicht näher als vierzig, Streitrösser nicht näher als zwanzig Meter an das Gräberfeld heran!

Versuchen die Helden, durch lautes Schreien oder Herumgefuchtel mit blanken Waffen und Armen die Khoramsbestie zu vertreiben, so haben sie damit keinen Erfolg – lesen Sie nachfolgenden Text vor.

Wenn die Helden die Khoramsbestie mittels eines gezielten Pfeilschusses (kleines Ziel) *verwunden*, jault die Kreatur grell auf, daß es schauerlich klagend widerhallt, schleppt sich mühsam zur Seite, wobei sie winselnd einen Hinterlauf nachschleift, leckt sich die Wunde, blickt die Helden haßerfüllt an – und zieht sich mit einem lautlosen Sprung, überraschend ungerührt vom Schmerz, auf den Boronanger zurück (oder bricht, bei einem entsprechenden Treffer, nach zwei, drei rasselnden, pfeifenden Atemzügen tot zusammen) ...

Zum Vorlesen:

Der feige Köter wirft hämisch grinsend seinen Schädel zurück, als er eurer ansichtig wird und stößt ein triumphierendes Heulen aus. Schrill und bedrohlich hallt sein Ruf unter dem tiefhängenden

schwarzen Wolkenschild wider. Die Bestie bleckt die Zähne und faucht euch an, dann trollt sie sich – ob eurer Nähe brüskierend gelangweilt, aber dennoch geschmeidig zwischen zwei morschen Torlatten durchzwängend. Dahinter flattern krakeelend ein halbes Dutzend Krähen auf, lassen sich meckernd auf den toten Piniestümpfen nieder und starren euch böse aus ihren kleinen kohlschwarzen Augen an – ihr habt die Ruhe des (geweihten?) Gräberfeldes gestört.

Meisterinformationen:

Zu diesem Zeitpunkt wird eine *TA-Probe* fällig. Wem Sie mißlingt, der bleibt furchtsam stocksteif stehen – und kann nur durch eine gelungene *Bekehren-Probe*, erschwert um die verfehlte Augenzahl der *TA-Probe*, überredet werden, weiterzugehen.

Zum Vorlesen (auf der Hügelkuppe):

Ein plötzliche Bö fährt euch in den Rücken, treibt euch einige Schritt voran. Der Windstoß zerzt, wie eine Viper zischend, am grünen Blättwerk der Rhododendronbüsche, kehrt die silbernen Unterseiten der Blätter zuoberst, mäht unwirsch das Gras nieder, reißt am Gefieder der Krähen. Erste Regentropfen schlagen aus dem grauen Gewölk schwer auf Sumus Leib. Unruhig ob eurer Gegenwart schlagen die Krähen aufgeregt mit den Flügeln und hacken mit den Schnäbeln nach euch. Erst als ihr die großen schwarzen Vögel fast mit Händen fassen könnt, breiten sie unendlich langsam unwillig die Schwingen aus und kreisen schimpfend und krächzend dicht über euren Köpfen dahin, fast daß ihre Flügel eure Haare streifen.

Plötzlich dreht der Wind – und ein Gestank von süßer, verwesender Fäulnis und dämonischen Dämpfen verschlägt euch fast den Atem.

Meisterinformationen:

Verlangen Sie eine weitere *TA-Probe* von jedem Questador – für den Helden, der zuerst einen Blick über die Rhododendren auf den Anger zu erhaschen gewillt ist, wird dieselbe gar um – 4 erschwert. Mißlingt eine der Proben, werden dem Charakter die Knie so weich, daß sie einbrechen, und er erbricht sich mitten auf den Pfad. Jetzt spätestens sollten die Helden die Schnabelmasken aufsetzen, sofern sie solche mit sich führen!

Zum Vorlesen:

Inmitten des umfriedeten Fleckens ragt – halb schon im blutigen Morast versunken – rußgeschwärzt eine Stele auf, einst Gulgari, dem alveranischen Seelenführer, geweiht. Darauf hocken die feinsten Krähvögel, putzen sich schläfrig und satt das befleckte Gefieder, blicken gleichmütig herab auf das Treiben über den Gräbern. Auf dem Boronanger hält eine Gesellschaft des Grauens Hof. Der Leib Sumus ist schwarz, pechschwarz, wie von einem boronsschwarzen Leichentuche bedeckt – teils von verbrannter, teils von frisch aufgeworfener, feuchter Erde, hauptsächlich aber von den stumpf glänzenden, zerzausten fetten Leibern unzähliger Krähvögel, die sich wie schwärmende Hornissen zu Klumpen drängen.

Wo ein halbes Dutzend vollgefressene Khoramsbestien umher-

streuen, noch hinter der Stele am andern Ende des Angers, klammert sich an ein zerbrochenes Boronsrad ein Mensch, das verzerrte Antlitz halb unter den vermeintlich schützenden Armen verborgen. Der lange Schatten eines buckligen, verwachsenen Mannes ragt über dem Unglücklichen auf, die klobige Rechte – klauenbewehrt? – erhoben zum tödlichen Hieb ...

Auf den zweiten Blick erkennt man des Scheusals graugrüne, warzenübersäte Haut, schmutzig und nackt, langfingrige Klauenhände schlagen wild umher, Reißzähne blecken aus den schnappenden Kiefern – ein Ghul, ein 'Leichenfresser' auf Beutefang!

Meisterinformationen:

Den ganzen Boronanger hat das Monster aufgewühlt, Leiber und Seelen der Pestopfer geschändet, Hyänen und Krähen (und Saya) an seinen Hof gerufen. Nicht in Borons, in Thargunitoths Reich wandeln die Helden. Wir wollen hoffen, daß die Abenteurer den augenscheinlich borongefälligen Waffengang wagen – gestalten Sie denselben nicht so schwer, wie es aussieht. Dennoch ist eine *TA-Probe*–2 nötig, um sich zu überwinden, einen Ghul anzugreifen.

Auf den zweiten Blick, zum Vorlesen:

Die Krähvögel vor euren Füßen, überall, zwischen euren Beinen – picken nach dem verwesenden Aas, reißen mit scharfen Schnäbeln bleiche Brocken aus leichenblassen Leibern. So begierig zukken die Vogelköpfe hin und her, das faulige Fleisch zu zerkleinern, tiefer und tiefer in Mäuler, Augenhöhlen, Gedärm zu hacken, daß die Krähen in ihrer zügellosen Gier einander unbekümmert blutig beißen. Fette, weißliche Würmer und Maden triefen aus den Schnäbeln, winden sich zu Myriaden aus den aufgewühlten Gräbern, kriechen wie fleischfarbene Zungen aus toten Mündern, aufgerissen zum qualvollen Schrei, erloschenen Augen. So zahlreich ist das Krähenvolk, daß eure Gegenwart die Vögel nicht schert. Sie halten nicht inne im unersättlichen Auf und Ab der Schnäbel, würgen begehrlieh stinkende Brocken.

Im Schatten der Stele streiten sich zwei Khoramsbestien fauchend um ein fettes Beutestück, einen modrigen, aufgedunsenen Arm, mit gierigen, groben Bissen aus einem toten Leib gerissen. Eben schlägt ein Hyänenhund seine dolchspitzen, blinkenden Fänge in die kalten Finger, der zweite schnappt klickend nach der Schulter. Beide zerren, bis die morschen Fingerwurzeln knirschend aus dem fauligen Skelett herausbrechen, die Bestie, von der eigenen Wucht fortgerissen, zwischen die ungerührten Krähen stolpert, wo sie gierig den Leckerbissen verschlingt. Kein Laut außer dem Schmatzen und Knacken des grausigen Leichenschmauses ist zu vernehmen.

Meisterinformationen:

Die Stille ist bedrückend: außer den malmenden Kiefern, den pickenden Schnäbeln rührt sich nichts. Der Ghul schlurft seinem wehrlosen Opfer – aus der Perspektive der Helden wie in Zeitlupe! – entgegen und gibt nichts auf deren Anwesenheit, die er nicht einmal zu registrieren scheint.

Wenn die Helden sich einen Weg bahnen – was ob des sumpfigen, hügligen Grundes, des atembetäubenden Gestanks und der Leichname, die allerorten aus dem Erdreich lugen, wenig *Toten-*

angst, einigen *Mut* und einige *Gewandtheit* erfordert –, so bewegen sich die fraßversessenen Krähen erst vom Fleck, sofern ein Held unversehens auf einen der Vogelleib tritt (was zu vermeiden gar nicht einfach ist – verlangen Sie wiederholte *GE-Proben* +2).

Sobald aber ein Vogel panisch kreischend Federn läßt, bricht das Chaos aus: Ungezählte Krähen schwirren in schwarzen Wolken auf, flattern um die Köpfe und Körper der Helden durcheinander, stoßen mit den spitzen Schnäbeln blitzartig auf die Helden herab. Ein hundertfaches Flügelschlagen rauscht den Questadoren in den Ohren, das Lärmen, Krächzen und Krakeelen der wütenden Vögel steigert sich ins Unerträgliche. Die schlafenden Khoramsbestien werden aufgescheucht und besinnen sich der unerwünschten Eindringlinge.

Die Werte einer Khoramsbestie:

MU 15; AT 13; PA 5; LE 35; RS 3
TP 1W+3*; GS 12; AU 60; MR –6

Die Werte einer Krähe:

MU 9; AT 10; PA 6; LE 7; RS 1
TP 3 SP*; GS 13/1; AU 30; MR 5

**) Anmerkung:* Wer von einer Khoramsbestie oder Krähe verletzt wird, muß unweigerlich auf Wundfieber würfeln!

Schließlich aber sollte es den Helden halbwegs unversehrt gelingen, zum Ghul vorzudringen – und dem Unhold den Gar aus zu machen.

Die Werte des Ghuls:

MU 25; AT 10; PA 9; LE 40; RS 1
TP 2W+2 (Biß)/1W+4 (Klauen); GS 7; AU 100; MR 15

Anmerkungen: Der Biß des Ghuls ist giftig (Stufe 15) und verursacht eine fast augenblicklich einsetzende Lähmung (KK, FF & GE je –1/KR), die etwa drei Stunden anhält. Opfer, die einen Ghulsbiß überlebt haben, werden von Ravendoza mit einer Salbe bestrichen, die den Schmerz lindert (die Lähmung endet dann schon nach zwei Stunden) und – vor allem! – die Verwandlung in einen Ghul verhindert.

Nachdem der Ghul in Thargunitoths finsternes Reich hinabgefahren ist, lassen die Krähen von den Helden ab, und auch die Hyänen trollen sich.

Falls die Helden nun den Mut aufbringen, das Gebeinfeld einer genaueren Untersuchung zu unterziehen, so läßt sich – außer unzähligen geschändeten Leichnamen – rund um die gefallene Gulgari-Steile ein Pentagramm erkennen, durch nichts begrenzt als die zerflossenen Wachsstummel weißer Beschwörungskerzen an den fünf Zackenspitzen. Dies ist der Ort, an dem Domna Saya ihre unheilige Beschwörung vollführte.

Bevor die Helden den Boronanger verlassen, ziemt es sich, ein Gebet an die Zwölfe zu sprechen – oder, dies wäre den Göttern am gefälligsten, gar den gestürzten Gulgari-Schrein provisorisch wieder aufzurichten!

Der Laraan

Meisterinformationen:

Der Laraan nahm – als er die Ankunft der Helden bemerkte – zur rechten Zeit noch die Gestalt eines hübschen Mädchens/Knaben an. Die Entität schlüpfte in den Leib einer/s Toten (aus einem nahen Weiler), um sich deren/dessen Wissen zunutze zu machen, hauchte demselben ein dämonisches Scheinleben ein und verlieh ihm mittels dämonischer Mächte ein neues Äußeres: Ein Antlitz, das zuwenigst einem der Abenteurer ganz überaus wunderschön erscheint!

Tatsächlich hat Saya das Kommen der Helden erst zu einem späteren Zeitpunkt erwartet, so daß der Dämon im vergnügten Spiel mit dem Ghul überrascht wurde – ursprünglich sollte Zuljaraah/Barjaal den Helden etwa zu Thegûn begegnen und ihnen aus einer (von Sayas Zaubermächten vorgegaukelten) brenzligen Situation heraushelfen o.ä.

Ein ODEM ARCANUM enthüllt die Nähe schwarzer Magie, verrät aber letztlich nicht mehr, als daß sich Zuljaraah längere Zeit an einem verfluchten Ort, dem Einfluß der Zwölfe entrisen, aufgehalten hat. Ein IN DEIN TRACHTEN offenbart dem Magus zwar chaotische, verwirrte, finstere und auch böse (was verständlich scheint), aber keine 'dämonischen' Gedanken. Ein Wurf auf *Heilkunde Wunden* zeigt hingegen, daß das vermeintliche Ghulsopfer im Grunde zwar unverletzt, nur zu Tode erschreckt sein muß.

Anmerkung: Im folgenden werden wir, der Einfachheit halber, von 'Zuljaraah' ausgehen. Haben Sie also acht, wenn Sie in Ihrer Runde 'Barjaal' benutzen, daß Sie Ihren Spielern nicht unfreiwillig eine Travestie-Show vorführen. (Am besten gehen Sie die folgenden Texte und die **Szene XI** vor dem Spieleabend einmal durch und markieren sich die betreffenden Stellen.)

Auf den zweiten Blick:

Das Mädchen, das zu euren Füßen auf ein zerbrochenes Boronsrad – wohl von einem Klauenhieb des Ghuls zerborsten – hingesunken liegt, ist ohnmächtig; vor Schreck und Furcht schwanden der Armen die Sinne. Das Wams, schlicht gefertigt aus Wolle und Leder, wie sich die Landleute im Chababischen gemeinhin gewanden, hängt der jungen Frau in Fetzen vom Leib, blutige Schrammen verunzieren den schmalen Rücken und die schlanken Beine. Bleich ragt die knochige Hand eines Skeletts neben dem Mädchen aus dem morastigen Grund.

Während ihr um die Leblose herumsteht, verwandeln sich die einzelnen Tropfen in einen heftigen Schauer – es gießt in Strömen. Der erzürnte Efferd wäscht aus himmlischen Kübeln Übel und Sünde von Sumus Leib, so will es scheinen, und dazu hat der grimmige Gott allen Grund.

Meisterinformationen:

Haar- und Augenfarbe, Gesichtszüge und Gestalt Zuljaraahs sind in diesem Falle Ihnen überlassen.

Da der Dämon sich – es sei denn, die Helden unternähmen größere magische Mühen – ohnmächtig stellt, ist es am einfachsten, den Körper vom Boronanger zu tragen. Das Mädchen wiegt kaum mehr als eine Feder.

Erwacht Zuljaraah, so wird das Mädchen von Weinkrämpfen und wilden Zuckungen geplagt, augenscheinlich außerstande, zu sprechen oder auch nur einen Gedanken zu fassen, und verfällt rasch aufs neue in einen (natürlich fingierten) alpgpeinigten Schlaf – erst gegen Abend wird es den Helden gestattet, ihre Geschichte zu hören (**Zuljaraahs Geschichte**).

Zurück nach Thegûn

Meisterinformationen:

Die rasche Flucht vom Gräberfeld gestaltet sich am einfachsten 'zur Hintertür' hinaus – wenn die Helden einen Weg durch die hintere Rhododendronhecke brechen und in einem großen Bogen rund um den Anger zu den Rössern zurückkehren. Fährnisse harren der Helden auf dem Rückweg nicht.

(Sofern die Helden Pferde von Ravendoza geliehen haben, prüfen Sie mit W6, ob die Tiere so nahe am geschändeten Gebeinfeld ausharrten: Bei 1–2 haben sie das Weite gesucht und sich allein auf den Heimweg gemacht. In diesem Fall ist Ravendoza in echter Sorge, daß den Helden etwas zugestoßen ist, und wird ihnen auf halbem Heimweg mit dreien seiner Cavalliere entgegenzueilen.)

Die Helden werden keine Mühe haben, das Mädchen zu transportieren – entweder fertigen sie geschwind eine Pferdetrage, oder aber sie legen die Erschöpfte schlicht vor sich über den Sattel. Zu Thegûn bietet sich den Helden an, die junge Frau und sich selbst der Mutter Spital-Präzeptorin der Draconiter, Hochwürden Gilja von Tovenkis, zur Untersuchung vorzustellen – die Medica diagnostiziert hinsichtlich des verwandelten Dämons dasselbe, wie oben beschrieben, wäscht die Wunden der jungen Frau und die der Helden, besonders etwaige Bißwunden, allerdings mit einem heißen Kräutersud aus, 'wider das grausliche ghulische Gift, eine prä-nekrometamorphosische Essenza mutanda', wie sie sagt. Sollten die Abenteurer ihren eigenen medizinischen Fertigkeiten vertrauen und selbst keine Ghulsblussuren davongetragen haben, so können sie Zuljaraah auch in ihrem Quartier ausruhen lassen.

Verhindern müssen Sie in jedem Falle, daß die Helden das Mädchen im Hesindetempel betten, etwa um den Odem Thargunitohts auszutreiben – denn der Aufenthalt in geweihten Hallen ist dem Dämon versagt. Lassen Sie z.B. Mutter Gilja solche Ansinnen resolut unterbinden: "In den Tempel? Wieso in den Tempel? Erst ins Spital, dann in den Tempel! Alles zu seiner Zeit, bei Mutter Hesinde!" Natürlich behält Mutter Gilja den Laraan im Spital, bis dieser sein Erwachen vorgaukelt, und bei Bewußtsein wird der Dämon keinen Fuß in einen Tempel setzen. Das Erwachen der jungen Frau finden Sie im Kapitel **Zuljaraahs Geschichte**.

So die Helden dem Abtprimas in schaurigen Farben von dem entweihten Gebeinfeld berichten, gelobt er feierlich, alsbald eine große Schar seiner Schwestern und Brüder zu entsenden, um die Leichen aufs neue in geweihter Erde zu bestatten.

Falls die Helden noch nicht um die Gefährlichkeit eines Ghulsbisses wissen, schickt Abtprimas Eternenwacht sie besorgt zu Mutter Gilja.

Zuljaraahs Geschichte

Meisterinformationen:

Entweder läßt Mutter Gilja den Helden die Botschaft zukommen, daß 'die Tote zu den Lebenden zurückkehre' – oder die Helden halten selbst Wache am Krankenbett des Mädchens.

Zum Vorlesen:

Zuljaraah, auf weißes Leinen gebettet, schaut euch freundlich entgegen. Ihre sanfte Stimme ist noch ein wenig brüchig, gewinnt aber rasch an Klang: "Ich heiß Zuljaraah! Ihr seid meine Retter – und dafür seid von Herzen bedankt!"

"Wärum ich mich zu den Gräbern begeben hab?" Sie schluchzt und hebt dann leise an zu sprechen: "Die Eltern warn Landleute beim Signor von Purfo. Das ist eine halbe Woche von hier, in Dom Cedors Bezirk. Wir hatten einen kleinen Hof. Und der gnädige Signor hat den Eltern gestattet, mit dem Schwesterchen und mir für einen Mond fortzuziehen, um den alten Oheim zu besuchen. Das ist nämlich der alte Jurgo in Methumis, der Bruder meiner Mutter, der im Sterben lag. Und als wir dort warn, da belauerte uns die Pest auf dem Fuße. Die Eltern aber warn ehrbare Leut, die das Wort, das sie dem Signor gegeben, nicht brechen wollten. Drum sind wir zurückgegangen ...

Die Mutter ist kurz hinter der Tovalla zusammengebrochen, hat Blut gespuckt, ganz rot war ihr Körper. Bis Thegün hat sie sich geschleppt, dann wars aus. Auch die Schwester ist gestorben. Der Vater und ich sind heim nach Purfo, und als er dem Herrn berichtet, daß wir zurück, da ist auch der Vater an der Seuche gestorben – am selben Tag wie der gnädige Signor. Ich war allein, und konnt den Hof nicht bestellen, drum hat mich der Castellan mit der Peitsche fortgeschucht." Sie zeigt euch zwei Striemen am Rücken, die euch bisher gar nicht aufgefallen waren: Spuren, die eindeutig von einem Lederriemen herrühren.

"Da hab ich nicht gewußt wohin, und bin umhergeirrt, zum Grab der Mutter, um da um ein Zeichen zu bitten, was zu tun ist – dann aber kam dies ... dies ..." Ein herzerweichendes Schluchzen schüttelt das Mädchen und die Stimme versagt ihr.

Meisterinformationen:

Bei seiner Geschichte macht sich der Dämon Gedanken und Wissen des unglücklichen Mädchens zu eigen, in dessen Leib

er gefahren ist – die erwähnten Menschen und Schicksale sind also gutteils beleg- und nachprüfbar! Allein die Tatsache, daß die Dienstmannstochter – wie auch immer ihr Name war – kurz nach der Mutter zu Thegün verstarb, verrät der Dämon nicht ...

Deren Tod allerdings wäre nur zu Purfo in der Domäne Brelok, die sich südlich an die Baronie Kabash anschließt, nachzuprüfen (und auch dann ist noch ungewiß, ob die Castellane wirklich alle Opfer der Pest verzeichnen konnten) – eine Reise, für die die Helden wohl keine Zeit finden werden ...

Bedenken Sie, daß es Zuljaraah unmöglich ist, die Namen der Zwölfe im Munde zu führen. Der Laraan wird also statt 'Hesinde' 'die Herrin der Schlangen' oder 'die Alleswandelnde' sagen, statt 'die Zwölfe' oder 'die guten Götter' 'die zu Alveran' usf. Auch kann sie nichts den Zwölfgöttern Geweihtes berühren oder sich in einem Tempelraum aufhalten – falls die Helden sie bei Bewußtsein in den Tempel führen wollen, so wird sie ein Gelübde vorschützen, erst dann wieder 'geweihte Erde' zu betreten, wenn ihr Vater in den 'Grüften des Raben' ruhe. Wir gehen einmal davon aus, daß die Helden von Zuljaraahs Schicksal gerührt sind und dem Mädchen eine Bleibe verschaffen – sie verdingt sich den Helden gern als Knappin, Magd, was auch immer. Sollten Waffenfertigkeiten verlangt werden, zeigt sich, daß sich Zuljaraah für ein Landmädchen als überaus geschickt erweist.

Ganz gleichgültig, ob die Helden Zuljaraah im Oktogon; im Waisenhaus oder wo auch immer unterbringen – von diesem Augenblicke an begleitet das Mädchen das ausgewählte Opfer unter den Helden auf Schritt und Tritt, schenkt ihm verliebte, sehnstüchtige Blicke und erhofft sich augenscheinlich ebensolche, wartet vor dem Tore des Oktogons, bis der Angebetete erscheint, läuft unermüdlich neben seinem Rosse einher, erweist sich als charmante Zeitgenossin und oftmals auch als dienstbarer Geist. Kehren Sie gleichwohl stets heraus, daß das Mädchen vor Neugierde zu platzen scheint und sich nach diesem und jenem eifrig erkundigt, vor allem angstvoll nach den Symptomen, die mit dem **Odem des Bösen** einhergehen und das Mädchen gerade so zu quälen scheinen wie die Helden auch – dann fällt weniger auf, wenn der Laraan in **Szene XI** nach den entscheidenden Informationen forscht. Vermeiden Sie aber, daß Zuljaraah dem/n Helden auf die Nerven fällt ...

Szene VI: Der ausgetrocknete Brunnen (in den ersten Tagen*)

Meisterinformationen:

Die Szene bezweckt, den Helden einen ersten Hinweis auf die Höhlen unter Thegün zu geben.

Im Schatten der 'Neuen Pforte' findet sich ein alter Brunnen, der vor langer Zeit schon versiegte und nun als schwarzes Loch im Leib Sumus klafft. Selbst die greisesten Thegüner entsinnen sich nicht daran, daß jemals dort Wasser geschöpft wurde. Tatsächlich rührt der Schacht noch aus bosparanischen Tagen her, als der Wasserspiegel des Sees gut acht Schritt höher lag und die Kavernen unter Thegün voller Wasser waren. Allein aus Unachtsamkeit und Vergeßlichkeit wurde der alte Brunnen während der Bauarbeiten an der Neuen Pforte, die erst

von Baron Ezzelino vollendet wurde, nicht zugeschüttet – so sehr hat man sich an den dunklen Schacht gewöhnt.

Als die Helden am Brunnen vorbeisclendern, fällt einer Schar spielender Straßenkinder ein fellumwickelter Holzball in den dunklen Schacht; so ein Held den Abstieg wagt (was gar nicht schwierig ist), um den Ball zurückzuholen, findet er auf dem Grund des ca. acht Schritt tiefen Brunnens zwar keinen Ball, aber dort, wo der Brunnengrund am tiefsten liegt, tut sich, zwischen zwei Felsen verborgen, ein gut anderthalb Spann durchmessender Spalt auf, der nachtschwarz weiter in die Tiefe führt.

*) unter Umständen auf dem Wege zu Szene V

Der schmale Spalt reicht hinab in die Höhlen unter Thegûn (Szene IX), durch denselben wurde einst bei höherem Wasserstand der Brunnen gespeist.

Falls der Held sich hinhockt, um mit ausgestrecktem Arm nach dem Ball zu tasten, kann er weder den Boden des Schachts noch den Ball erfühlen, statt dessen aber (wenn Sie ein boshafter Meister sind) mag den Armen eine Fledermaus, Natter oder Ratte, die dort ihr Nest hat, in den kleinen Finger zwicken.

(Und da auch Saya ihre dämonischen Finger stets im Spiel hat,

wäre ein Auswürfeln auf eventuelles Wundfieber sicher nicht fehl am Platze ...)

Der Spalt an sich läßt zwar nicht zwingend auf ausgedehnte Höhlengewölbe schließen, könnte aber sogleich oder später die Gedanken Ihrer Spieler (mit leichter meisterlicher Hilfe) in die richtige Richtung lenken. Denn der Gedankengang, daß der Brunnen früher wahrscheinlich nur aus dem See gespeist wurde und darum eine unterirdische Verbindung zwischen Schacht und See existieren müsse, führt die Helden gewiß zum Ziel.

Szene VII: Der echsische Priester (in den letzten Tagen)

Meisterinformationen:

In einem kleinen Gestrüpp fünfzig Schritt vor den Mauern Thegûns stoßen die Helden während eines Ausritts auf den Leichnam eines Echsenmenschen. Dem Achaz hat ein HERZSCHLAG RUHE das Herz zerrissen, die Glieder stehen seltsam verrenkt vom Körper ab. Lidlos starren die Augen schreckgeweitet ins Nichts. Der geschuppte Leib, gut drei Schritt lang, liegt in einem Erdaushub von zwei Schritt Tiefe. Neben der Leiche finden sich ein gezackter Spieß (eine furchtbare Waffe), eine Hacke und eine Schaufel. Es scheint, als hätte der Echserich sein eigenes Grab geschaufelt – oder als wäre jemand dabei gestört worden (durch die Ankunft der Helden?), das Grab zu vollenden. Knochenketten, Drachenzähne und -schuppen, ledrige Amulette und blutrot eingefärbte Schuppen verraten dem Kundigen, daß es sich um einen echsischen Priester handelte, einen des blutigen Kr'thon'chh.

Vom Ruf des pochenden Herzens erreicht, zog der Priester vom

Loch Harodrôl herauf, um dem Flehen des mächtigen Geschöpfes zu willfahren und das Herz des Drachen aus seinem Verlies zu befreien. Da er die Stadt der Menschen natürlich nicht betreten konnte, grub er dort, wo er meinte, die Klage seines drachischen Gebieters am lautesten zu vernehmen (ob sich die Höhlen tatsächlich unter der Grabung finden, sei Ihnen anheimgestellt; Szene IX). Aus unglücklichen Umständen geriet er dabei an Domna Saya, die dem Eindringling – ohne zu wissen, daß er sie zu einem mächtigen Verbündeten führen könnte – den Garaus machte.

Die Helden mag das 'Grab des Priesters' später einen Weg in die Katakomben weisen; zunächst allerdings sollten sie den verwesenden Leichnam bestatten. Falls Ihre Helden aus Neugierde sofort Grabungen unternehmen, können Sie die Entdeckung der Katakomben entweder vorwegnehmen (oder aber der Echsenpriester hat am falschen Fleck gegraben oder die Höhlen liegen an dieser Stelle zehn Schritt unter der Oberfläche o.ä.)

Szene VIII: Drachen! (18., 19. & 20. Rondra)

Meisterinformationen:

Drei Drachen statten der Umgegend Thegûns dieser Tage einen Besuch ab, um dem seltsamen Ruf aus der Vergangenheit nachzugehen: Umbracor, der König und Gebieter der Westwinddrachen, sendet einen seiner Untergebenen, der einige Kreise hoch über den Türmen Thegûns dreht. Auch ein alter Riesenlindwurm aus den Eternen wird herbeigelockt und fliegt eine Weile fern am Horizont dahin, bis er abdreht. Keiner der beiden 'Würmer' allerdings kommt der Stadt wirklich nahe, schon gar nicht auf Bogenschußweite!

Erschreckte und überraschte Ausrufe der Bürger Thegûns sollten die Helden auf die seltenen Gäste aufmerksam machen. Die Chababier sind sich sicher, daß es sich bei keinem der Drachen um Shafir – dessen kaiserliche Silhouette bekannt ist – gehandelt habe. (Westwinddrachen, überaus gewandte Flieger,

haben sechs Beine, eine Länge von sieben Schritt und eine Spannweite von zehn Schritt. Ihr Bauch ist hellblau gefärbt, der Rücken gelb und braun gesprenkelt.)

Shafir, der Kaiserdrache, bittet zudem einen befreundeten Meckerdrachen um einen 'Aufklärungsflug'. Da der Meckerdrache als solcher ein plauder- und meckerfreudiger Zeitgenosse ist, bietet sich an, daß er die Helden auf einem Ausritt in ein Gespräch verwickelt und sich einen Spaß daraus macht, sie zu verwirren.

Sollten Ihre Spieler allerdings allzusehr im dunkeln tappen, richten Sie es so ein, daß der Meckerdrache seinerseits sich verplappert und die Abenteurer auf die richtige Spur führt.

Die dunkelgeschuppten Meckerdrachen sind äußerst intelligent, aber kaum größer als Raben; auf einem langen, biegsamen Hals sitzt ein Reptilkopf.

Szene IX** : Die vergessenen Katakomben (Praiostag, 21. Rondra)

Ravendozas zweiter Rat

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden in Thegûn und der Nähe Thegûns allerlei Hinweise erhalten haben, sollten sie – um den fünften Tag herum, denn die unheimlichen Symptome des “bösen Odems” zeitigen mittlerweile schmerzliche Auswirkungen – zur Entwirrung des Hinweisgeflechts schreiten; rekapitulieren wir noch einmal die den Helden zum jetzigen Zeitpunkte zugänglichen Informationen aus beiden Abenteuerbüchern:

- Die Diener Borbarads sind augenscheinlich entweder an Siegeln, die einen Adler zeigen (**Unter dem Adlerbanner**: Kronsiegel und Siegel der ay Oikaldiki), oder aber, was wahrscheinlicher ist, am Roten Aaren sehr interessiert.

- Um sich in den Besitz des Aarensteins zu bringen, schrecken die Schurken vor nichts zurück: Sie bestehlen die Kaiserin (**Episode II**), entfachten Aufruhr und Brand (**Episode IV**) und beschwören gar *Hektabeli* nach Aventurien herab, die ganz Dröl und Chababien verheeren (**Episoden IV & V**, Fürsten, Händler, Intriganten).

- Erst nachdem das Kronsiegel und der Rote Aar zweimal zwölf Stunden zu Thegûn aufbewahrt wurden, stellten sich die seltsamen Zeichen und Schmerzen ein (**Der Ödem des Bösen**). Nunmehr pulsiert auch der Rote Aar im Rhythmus des pochenden Bösen.

- Danach wurden ein Echsenpriester und mehrere Drachen – jedoch keiner davon Shafir, dessen Silhouette die Bürger noch am ehesten am Himmel über Chababien zu erspähen gewohnt sind – im näheren Umland erblickt (**Szenen VII & VIII**). Zwar schreckt der ‘Ödem’ Menschen ab, lockt jedoch echsische Wesen herbei.

- Der versiegte Brunnen, die Grabungen des Echsenpriesters, die düsteren Ahnungen und Alpträume – all das läßt vermuten, daß der Quell des Bösen *unter* Thegûn zu finden ist (**Szenen I & VI**).

- Der ‘Ödem des Bösen’ und das ungewöhnlich feindselige Verhalten von Khoramsbestien, Krähen und anderem Getier lassen auf eine schwerwiegende Störung des arkanen Sphärengeflechts schließen, vermutlich verursacht von jenen magischen Mächten, die auch für die Pest verantwortlich sind (**Szenen II & V**) – je schlimmer die Symptome werden, desto größere Eile ist also geboten.

Die alten Kavernen unter Burg Banêsh

Meisterinformationen:

Entweder veranlassen die Helden, nachdem sie die notwendigen Kenntnisse gewonnen haben, von sich aus eine Versammlung (wahrscheinlich am dritten oder vierten Tage), oder aber Comto Ravendoza ruft den Geheimen Rat in der Halle des Drachen am Abend des vierten Tages zusammen. Allen Anwesenden ist anzusehen, wie sehr ihnen der ‘Ödem’ zu schaffen macht. Domna Aldare hat sich in dicke Wollmäntel gehüllt,

dem tapferen Baron Broderico klappert vor Schüttelfrost so sehr das Gebiß, daß er nur mit Mühe sprechen kann. Dom Ezzelino tupft sich mit einem parfümierten, spitzenbesetzten Tüchlein unablässig den Schweiß von der Stirn und Ravendoza spricht so offenkundig mühsam beherrscht nur, daß es seine Schmerzen eher enthüllt denn verbirgt. Allein der alte Abtprimas scheint ungerührt.

Zum Vorlesen:

“Ein Windsturm der Sieben Höllen braust über uns hinweg, man spielt mit uns wie Bosparanjenblättern”, preßt Ravendoza heraus. “Es wird Zeit, daß wir handeln! Das Volk wird unruhig – Aufruhr droht!” Mehr weiß der wackere Comto nicht zu sagen. Klagend hält er das goldene Große Kronsiegel euch allen entgegen: der Rote Aar pulsiert gleißend, im Gleichklange mit jenem unseligen, pochenden Rhythmus. Heiße und kalte Schauer laufen euch über den Rücken im Glühen des Steins, der Schweiß rinnt euch aus allen Poren.

Meisterinformationen:

Zerknirscht müssen Eternenwacht und die Prinzessin eingestehen, daß die alten Schriften des Ordens nichts über das Siegel enthüllt hätten, was nicht bereits bekannt sei: daß Raul den Stein aus Helas Schätzen “gestohlen” habe, um ihn in seine Krone einzuschmieden usw. ...

Wie sich der Gedanke, des Rätsels Lösung unter Thegûn zu lokalisieren, im einzelnen formt, können wir nicht vorhersagen. Falls die Helden nicht von allein darauf verfallen, wird Ezzelino sich entsinnen, daß eine alte, längst vergessene Mär besage, daß einst Echsen an diesem Ort gehaust hätten – das sei ihm nun, wo die ‘Signoras und Signori’ von Echsen und Drachen erzählten, wieder in den Sinn gekommen. Grandiosen Geistern wie Aldare und Eternenwacht wird die korrekte Schlußfolgerung der übrigen Fakten nicht schwerfallen – man vermutet alte echsische Kavernen unter Thegûn. Drei Möglichkeiten sind denkbar, in die “Unterwelt” hinabzusteigen:

- Durch den versiegten Brunnen an der Neuen Pforte; dies wird ob des felsigen Erdreichs für den äußersten Notfall in Betracht gezogen (**Szene VI**).

- Man vergrößert die Grabung des echsischen Priesters in der Hoffnung, daß derselbe an einer geeigneten Stelle geschaufelt habe (**Szene VII**). Dabei stößt man in gut acht Schritt Tiefe auf einen Gang, der sacht abfällt, tiefer unter Wasser führt und schließlich (nach gut zweihundert Schritt), als nur noch die Nasenspitzen der Helden aus dem Wasser schauen, in den unten erwähnten Eingang zur Höhle mündet.

- Der Hauptzugang zu den Kavernen sei, so Eternenwacht, wie er die Echsischen kenne, gewiß unter Wasser gelegen, also im kleinen Thegûner See.

Wenn Sie die Helden hinhalten wollen (etwa um den vierten Tag zu überbrücken), so gelingt der erste Versuch, den Einstieg

**) In diesen Szenen wird das Rätsel um das Herz des Chababischen Wurms enthüllt, weswegen sie ans Ende der Episode gerückt sind.

zu entdecken (ganz gleich ob Grabung oder See) nicht, dafür der zweite. Ob die Granden und die Helden sich noch in der Nacht oder erst am nächsten Morgen auf die Suche machen und ob sie von Broderico etwa bis in die Kavernen begleitet werden, bleibt Ihnen überlassen.

Im See

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich bleibt die Aufgabe, sich in die Fluten zu wagen, an den Helden hängen – Eternenwacht bietet denselben Kajubo-Knospen an (je drei Stück, was ermöglicht, eine Viertelstunde ohne Atemluft auszukommen). Carlog-Salbe gestattet den Questadoren Sicht im Dunkeln, also auch unter Wasser. Ravendoza rät überdies, nicht unbewaffnet in die Tiefe zu tauchen – wer weiß, was die Questadores da unten erwarten? Am kleinen Kai der Burg Banêsh schaukeln drei prächtige Ruderbarken – eine schneeweiße, einem Schwan nachempfunden, eine, die einem Pfau gleicht und eine in den Farben Ezzelinos (schwarz-silber). Der gesamte Rat, dazu einige Leibgardisten und Gesindeleute, die rudern sollen, haben sich eingefunden. Auch Zuljaraah – wie immer getreuer Schatten der Helden – hat ihre Dienste angeboten (u.U. springt sie gar mit in die Tiefe). Aldare und Eternenwacht besteigen die Schwanenbarke, Ravendoza, Broderico, Ezzelino die schwarz-silberne, den Helden bleibt der schmuck schillernde Pfau. Mit wenigen Schlägen bringen die Ruder knechte die Barken in die Mitte des Sees. “Was immer Ihr darunten findet”, ruft Eternenwacht zu den Helden herüber, “sucht nicht, es eilfertig zu zerstören, denn das mag Euch das Leben kosten – tragt es an Licht der guten Götter und der allweisen Mutter Hesindel!”

Zum Vorlesen:

Ein leiser Wind geht über den See, rauscht in Schilf und Gebüsch. Sacht schaukeln die gelben und roten Lotosblüten auf den leichten Wellen, ein frohes Farbenspiel, wäre der Himmel nicht so düster und bewölkt. Zwei Möwen, wohl vom Meer der Sieben Winde her, kreisen geackernd in den Lüften. Plätschernd tauchen die langen Ruder ins Wasser, schneiden die spitzen Barken durch das bunte Meer aus Lotos.

Meisterinformationen:

Das Wasser ist angenehm warm, der See allerdings überraschend tief. Der Grund läßt sich nicht ausmachen, liegt irgendwo unter den schwarzen Wassern. Der Eingang zur Höhle, eine kreisrund gähnende, von schlingenden, bläulich schimmernden Wasserpflanzen fast zugewachsene Öffnung von anderthalb Schritt, findet sich in etwa zehn Schritt Tiefe in einer schroffen Felswand, die am östlichen Seeufer – genau unter Burg Banêsh – steil abfällt. Ein Dolch ist wenigstens vonnöten, die Pflanzen zu kappen – wem dabei eine *GE-Probe* mißlingt, der verheddert sich in den Schlingpflanzen und kann sich aus eigener Kraft nicht mehr befreien.

Die Katakomben

Meisterinformationen:

Hinter der Öffnung führt ein langer, düsterer Gang sacht bergauf. Die ersten vierzig Schritt steht er unter Wasser, dann sinkt der Spiegel langsam, und nach gut 100 Schritt mündet der Gang in eine lange, flach gewölbte Höhle, in der das Wasser etwa einen Schritt hoch steht. Es ist stockfinster (deshalb ist den Helden anzuraten, eine Laterne in Wachsstock einzuschlagen und dieselbe hinab zu transportieren). Einzig ein unglaublich schwaches Dämmerlicht ist am fernen Ende der Höhle – etwa hundert Schritt weit weg – als winziges Pünktchen auszumachen (der Brunnenschacht, *Szene VI* – dort, dicht an der Grabkammer des Drachen, kämen die Helden heraus, wenn sie den Schacht vergrößerten).

Im Eingang zur Höhle, in einer kleinen Felsnische hinter den Schlingpflanzen, hat eine gut schrittlange, graugrün gescheckte *Grüne Felszunge* – eine Süßwasserverwandte der Muräne – ihr Nest. Da sie sich von den Questadoren bedroht fühlt, geht sie zum Angriff über – mit einer Reihe kleiner, nadelspitzer Zähne verbeißt sie sich schmerzhaft in Heldenleibern. Im Gegensatz zur Muräne ist sie aber nicht giftig.

Die Werte der Grünen Felszunge:

MU 18; AT 14; PA 6; LE 23; RS 1
TP 1W+4; GS 10; AU 15; MR +6

Je weiter die Helden den Gang heraufschwimmen bzw. -steigen, desto deutlicher ist das mysteriöse Pochen zu vernehmen. Der monotone Rhythmus fährt in Mark und Glieder ein, fordert dazu auf, daß man sich im Gleichklang bewege, spreche, denke ...

Zum Vorlesen:

Ihr steht bis zu den Schenkeln im schwarzen Wasser, glitschige, schleimige Schlingpflanzen – wenn es denn nur Pflanzen sind? – schmiegen sich spielerisch um eure Beine. Fast scheint es euch, als bewege sich selbst das Wasser im pochenden, fordernden Ruf. Eine brackige, feuchte, modrige Luft erfüllt das flache, lange Höhlengewölbe. Keine anderthalb Schritt über euren Köpfen könnt ihr die felsige Decke errahnen. Fahler Schimmelpilz und blasses Moos sprießen aus dem schwarzen Fels.

Meisterinformationen:

Falls die Helden ein magisches oder natürliches Licht entzündeten:

Zum Vorlesen, auf den zweiten Blick:

Schädel! Knochen! Von den Wänden starren euch Aberhunderte bleicher Augen an, spitze Zähne und klaffende Crocodillio-Mäuler grinsen euch zu. Schicht um Schicht sind Schädel – echsische Schädel – an den Wänden aufgeschichtet. Schädel über Schädel, Knochen neben Knochen. Ein Odem von Jahrtausenden, ja Äonen, beschleicht euch, eine Beklemmung, die eure beschränkte Brust krampfen und bersten macht. Auch ist der Fels nicht schwarz, sondern weiß – kalkweiß wie ein Leichentuch. Ihr steht

in echsischen Katakomben – und aus der Ferne ruft euch monoton *sein* Wille. (*poch – poch – poch*) schlägt es euch durch Mark und Bein.

Meisterinformationen:

Klopfen Sie zur Untermauerung des letzten Satzes mehrmals mit der Faust langsam, gemessen auf den Tisch: *poch – poch – poch*. Sofern einem Helden keine *Selbstbeherrschungssprobe* +3 gelingt, folgt er dem Ruf des Drachen willenlos – wie in Trance – und ist bereit, dem grauslichen Geschöpf zu dienen. Allerdings gelingt es willensstärkeren Charakteren recht leicht, ihre Kameraden aus diesen Träumen zu erwecken.

Lassen Sie die Helden in der Düsternis quälend langsam durch das faulige Wasser waten. Ab und an rutschen sie auf einer modrigen Pflanze aus, daß die schwarzen Wellen über ihren Köpfen zusammenschwappen, während die klebrigen, ekligen, weißlichen Pflanzenschlingen im Gesicht, an den Armen, überall wie zäher Schleim zu spüren sind. Der vorderste stößt gegen ein Skelett, das seit Jahrhunderten in der Düsternis dahintreibt und nun in hunderte Knochensplitter zerbricht. Die Quest-

adoren stolpern über Schädel, die auf dem Grund liegen, oder treten fehl in eine Untiefe.

Alles in allem aber sinkt der Wasserspiegel – bis die Helden trockenen, gar sandigen Boden unter den Füßen fühlen. Der Quell des Bösen lauert – auch wenig intuitive Charaktere spüren dies – am fernen Ende der Höhle auf die Helden – dahin wird sie ihr Weg führen.

Im trockenen Teil der Höhle hausen Scharen von Fledermäusen – eine Art, wie sie nur in den Kavernen von Thegûn und sonst nirgends auf Aventurien zu Hause ist, von den Thegûnern mißliebig ‘Schädelschnäpper’ genannt –, die Tiere hängen zu Myriaden von der Decke herab – und fallen wie auf ein geheimes Zeichen über die Gefährten her, aus dem Schlaf geschreckt vom Pochen *seines* Herzens. Ein ungelenkes Flattern umschwirrt mit einem Mal die Helden. Krallen und Zähne schnappen nach Haut und Haaren. (W3 Fledermäuse pro Held)

Die Werte einer Schädelschnäpper-Fledermaus:

MU 8; AT 6; PA 2; LE 4; RS 0

SP 2; GS 16; AU 45; MR –2

Szene X*: Das pochende Herz (nach Szene IX)

Meisterinformationen:

Endlich stehen die Helden vor einer morschen, hölzernen Türe. Dieselbe war vor Urzeiten augenscheinlich mit blattgoldenen, echsischen Glyphen geschmückt, dieselben aber zerfallen – schon vom kaum spürbaren Beben des Bodens unter den Tritten der Helden – leise wirbelnd zu immerwährendem Staub. Ganz gleich ob die Helden die versperrte Tür magisch mit einem FORAMEN oder mit plumper Gewalt aufbrechen (*KK-Probe* –2), das Überschreiten der Schwelle erweckt eine Schar untoter Echsenkrieger zu einem Leben, deren Anzahl je nach dem Zustand der Gefährten der einfachen oder doppelten Kopfhaut der Helden entspricht. Die Krieger lauern im schwarzen Schatten darauf, daß die Eindringlinge die Grabkammer ihres drachischen Gebieters und Königs verlassen – und fallen dann lautlos und von hinten (eine unparierbare AT; gegen den Träger der Kanope sogar zwei) über dieselben her.

Zum Vorlesen:

Euch sirren schrill die Sinne, als ihr über die Schwelle schreitet – Einzug haltet ins Zentrum *seiner* Macht. Die kleine Kammer ist von einem pulsierenden, rotgleißenden Leuchten erfüllt. Dessen Quell ist ein kleiner Rubin, blutrot, der in einer irdenen Amphore, einer Kanope, prangt und irr zuckt und blitzt, im selben, nunmehr peitschenden Rhythmus, der euch an Leib und Verstand zerrt und reißt. Die Luft ist so alt, daß es euch die Kehle zuschnürt – hierinnen könnt ihr nicht Atem, nicht Leben schöpfen.

Spezielle Informationen:

Eile ist also geboten! Die Kanope ruht auf einem Sockel aus Lehm, der früher anscheinend an allen vier Seiten mit aufwendigen Reliefs geschmückt war – kümmerliche Reste davon haben sich erhalten. Unmittelbar vor der Kanope ist eine ungefähr faustgroße Mulde im Sockel erkennbar. Wenn jemals etwas darin lag, dann

ist es im Laufe der Zeit abhanden gekommen. Die kleine, niedrige Kammer mißt kaum mehr als drei, auf drei Schritt. Entlang der Wände reihen sich Grabbeigaben, die teils vom Lauf der Zeit verschlissen sind, sich teils erhalten haben: morsche, feder- und goldgeschmückte echsische Jagd- und Fischspieße, irdene Urnen, alte echsische Kultinstrumente, einige Phiolen und Artefakte unbestimmten Zwecks und Alters.

Meisterinformationen:

Da die Helden in der Kammer keine Luft bekommen, die Kanope schwer genug ist und die Atmosphäre ohnehin nicht zum Verweilen einlädt, werden die Helden kaum viele Gegenstände mit sich nehmen können bzw. im Gefecht gegen die Echsenkrieger verlieren. (Und wer weiß, ob nicht ein Fluch all dies schützt?)

Die Mulde vor der Kanope war für des Drachen Karfunkel – den Roten Aar – bestimmt, der natürlich nie bestattet werden konnte.

Die Urnen waren einst gefüllt mit Fleisch (längst vermodert) und Wasser (dto.) – rituelle Speisung für den Drachenkönig, während er seiner Wiedergeburt harrt –, Gold, Silber und Juwelen aus dem Hort, die noch blinken und blitzen und – wenn eine der Urnen zerschlagen wird – klimpernd über den Fels kullern. Bei den Kultinstrumenten handelt es sich um fein ziselierter kupfergrüne Messer, schwarzsilberne Schalen, schlangenleibige, goldene, gravierte Ringe. Die Artefakte sind von teils sehr praktischem Gebrauch (magische Schuppenwärmer für den Winter ...), teils von bereits verloschener Wirkung (Lebenselixiere, Feuerzaubereien). Noch in Funktion ist ein goldener, opalbesetzter Armreif (geschmiedet für Maru-Arme, also eher ein Strinreif nach menschlichen Begriffen), der in lebensbedrohlichen Situationen eine mißlungene Attacke/Parade in eine gelungene, eine gepatzte in eine sehr gute verwandelt (noch

Die Kanope (auf den zweiten Blick)

Die Kanope ist aus der rötlichen Tonerde der Eternen gebrannt und birgt unter einem haargenau eingepaßten, aufgeschwemmten Korkdeckel das erwachte, einbalsamierte Herz des *Wurms von Chababien*. Das amphorengleiche Behältnis mißt etwa einen halben auf einen halben Schritt und erweist sich als etwa 25 Stein schwer. Von außen ist die pulsierende Kanope glühend heiß.

Ursprünglich umkleideten schwarze Obsidianplättchen, die sich hier und da noch finden, die Kanope. Am auffälligsten sind jedoch der rhythmisch aufgleißende Rubin in der Mitte der Amphore und einige nicht leuchtende Rubine, Smaragde, Opale und Intarsien aus Blattgold, Silber und Quarz in scheinbar willkürlicher Anordnung (siehe Bild).

Es handelt sich um die Symbole echsischer Astrologie, die verschlüsselt vom Kampf Geron's des Einhändigen gegen das Ungeheuer erzählen – die Echsen wählten Symbole, die Jahrtausende überdauern würden: Eine gezackte Reihe aus kristallinem Quarz quer um die ganze Kanope symbolisiert die Goldfelsen und Eternen, der deutliche Einschnitt in der Mitte bezeichnet die Pforte von Kabash. Darunter findet sich jene Yash'Hualay-Glyphe, die *Tod*, *Herz* und *Feuer* gleichermaßen im spirituellen Sinne bezeichnen kann – hier steht sie tatsächlich in allen drei Bedeutungen: *Tod* und *Herz* sind offenbar, das *Feuer* steht für das mythisch angenommene Element der echsischen Sehkraft (*Feuer* bedeutet demgemäß *Betrachter*).

Im Zenit über der Pforte wandelt zunächst das bosparanische Sternbild *Uthar*, gebildet aus drei dreieckigen Lapislazuli (nach echsischer Interpretation die Grabpyramide des gefallenen Gottkaisers Pyrdakor, ein Todessymbol), das ein sichelförmiges *Madamal* (erstes Monatsviertel, gleichfalls Todessymbol; wie auch bei den Orks) und einen blattgoldenen löwengemähnten (nicht zu verwechseln mit sonnen-geschweiften!) Smaragd, Symbol Kr'thon'chhs, des todverheißenden Kriegsgottes (bosparanisch: der *Wandelstern Kor*) tödlich umschließt. Noch höher im Zenit steht das Sternbild des *Drachen* aus 33 plus ein Rubinen – der den Karfunkel darstellende Rubin, der gleißt und pulst, ist als Stern am Himmel jedoch in der Realität nicht existent. Da das Sternbild des Drachen nur alle sieben Jahre einmal im Zenit über der Pforte von Kabash steht (von Thegün aus betrachtet), läßt sich daraus eine recht genaue Jahres- und Monatsangabe herleiten. Gleiches gilt für das Sternbild des *Schwerts* (echsische wie bosparanische Interpretation), dessen – von Kr'thon'chhs Smaragden repräsentiert (7 davon goldgefaßt) – siebenter Stern am 26. Rahja über den Gipfeln der Eternen sichtbar wird. Das Schwert ersticht den Drachen, will sagen: Geron erschlägt den Wurm von Chababien, und zwar mit dem Schwert Siebenstreich. Die Spitze des smaragdenen *Dolebs* – gleich unter dem Schwert – deutet auf eine Glyphe (gearbeitet aus Knochensplittern), die für *Wasser* steht. Das Schriftzeichen bezieht sich auf den Weiher von Abbadom (Domäne Brelak), wo das Skelett des Wurms von Chababien noch heute von den Geweihten der Rondra bewacht wird. Da der *Doleb* dem Südhimmel zugehörig ist (er geht auf bei Jilaskan), wurde er südlich der Horizont-Linie verzeichnet. Der zackengeschweifte Opal vor dem Maul des Drachen verkündet als heiliger Stein der Zzahn den unverbrüchlichen Glauben der Echsischen an die Wiedergeburt ihres Herrn. (Weiteres finden Sie im Kapitel *Der Sternenhimmel über Aventurien* in der *Enzyklopaedia Aventurica*.)

zwei Anwendungen; gilt nicht für geweihte Waffen der Zwölfgötter.)

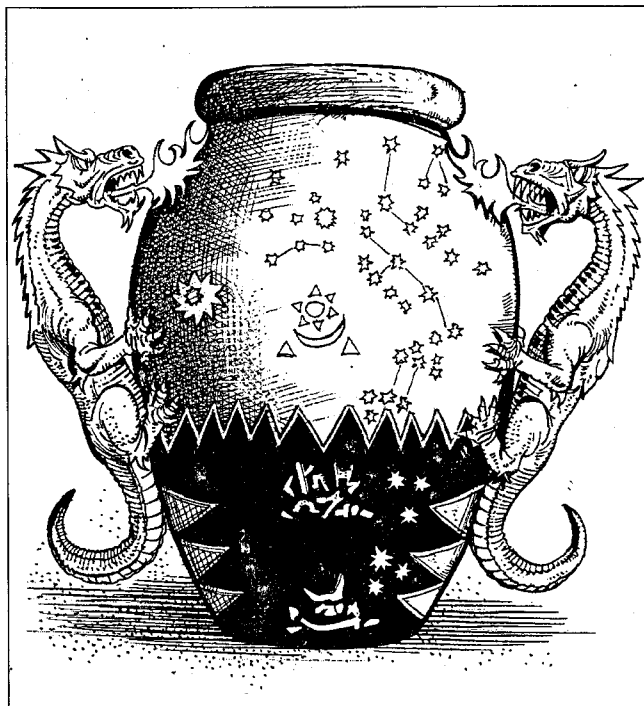
Wer nach der Kanope greifen will, um sie Eternenwacht zu bringen, muß zuvor eine *MU-Probe*+3 bestehen – und eine *KK-Probe*, da das Gefäß unerwartet schwer wiegt. Das unheilige Zucken und Pulsen rumort darin so heftig, daß der Träger des öfteren fürchten muß, das Gefäß wolle ihm aus den Armen springen und zerschellen, zuwenigst paßt er seine Bewegungen und seinen Schritt willenlos ganz dem Rhythmus an. Auch suchen ihn düstere drachische Ahnungen von Tod und Verderben heim, und die Kanope glüht heiß in seinen Händen wie ein Flammenodem (2 *TP/KR*), solange er nicht einen feuchten Stoffetzen um das Gefäß wickelt.

Die Werte eines untoten Echsenkriegers:

MU 25; AT 7; PA 6; LE 15; RS 1

TP 1W (Klauen)/1W+3 (Säbel); GS GST 2; AU 400; MR 12

Nachdem die untoten Krieger eine ewige Ruhe gefunden haben, gleicht der Rückweg dem Herweg, und endlich sollten die wagemutigen Schwimmer mit der gewichtigen Kanope neben den besorgten Freunden prustend und nach Luft schnappend, aber lebendig aus den wäßrigen Tiefen auftauchen – wenn Sie (und wir) es richtig angestellt haben, dann freuen sich die Helden wie selten zuvor, den Götterfürsten leibhaftig zu erblicken.



Szene XI*: Flammen über Hesindes Haus (Praiestag, 21. Rondra, nachts)

Meisterinformationen:

Der Transport der pulsierenden Kanope durch Thegûn gestaltet sich – trotz der Bedeckung durch das Dutzend kaiserlicher Gardisten und einiger herbeibefohlener Heilig-Blut-Cavallieri – zum Spießrutenlauf. Furcht und Haß blitzen in den Augen der braven Bürger von Thegûn auf, als die Amphore hastig vorbeigetragen wird – das pochende Herz raubt ihnen schier die Sinne. Schließlich aber gelangen die Gefährten des Rats wohlbehalten im Oktogon an. Eternenwacht läßt das Gefäß sogleich in die Halle des Drachen schaffen, wo die Kanope auf einem Samtkissen vor dem geheiligten Standbild der Mutter Hesinde vom Guten Rat gebettet wird.

Zutritt zur Halle des Drachen erhalten nur die Mitglieder von **Ravendozas Rat** – Zuljaraah-Laraan in keinem Falle, weshalb der Dämon erst später an die entscheidenden Informationen gelangen kann (**Bezaubernde Zuljaraah**).

Ravendoza gewährt den Helden keine Zeit, sich abzutrocknen oder gar frische Gewandung anzulegen – das müsse warten, des Rätsels Lösung gehe vor.

Zum Vorlesen:

Der alte Eternenwacht zieht einen Schutzkreis aus tsagfällig bunter Kreide um die Kanope und streut Goldstaub darum und darüber. Unablässig murmelt der greise Geweihte Gebete unserer Herrin Hesinde.

Auf einen Streich ist aller Schmerz wie weggeblasen. Das unheilige Pochen ist endlich, endlich verstummt!

Meisterinformationen:

Nicht verstummt, aber in einem Bannkreis gefangen. Die ob des 'Odems des Bösen' gesenkten Eigenschaftswerte steigen augenblicklich wieder auf ihren ursprünglichen Wert; Lebensenergie kann nächstens wieder regeneriert werden.

Ravendozas dritter Rat – des Rätsels Lösung

Meisterinformation:

Mit versteinerten Gesichtern stehen die Prinzessin, Ravendoza und Eternenwacht um die Kanope herum und studieren sie genauestens – die Helden sind eingeladen, mitzumachen. Am stimmungsvollsten ist es natürlich, wenn die Questadoren von selbst auf die Idee kommen, daß es sich bei den Edelsteinen auf der Kanope um Sternkonstellationen handelt, andernfalls hilft Eternenwacht endlich ein wenig nach: "Die silberne Sichel da schaut aus wie das Madamal im Kelch ..."

Händigen Sie Ihren Spielern die Sternenkarte aus der **Enzyklopaedia Aventurica** aus und lassen Sie sie nach Herzenlust interpretieren und fabulieren – Eternenwacht und Domna Aldare können immer noch korrigierend eingreifen. Letztendlich sollten die Erkenntnisse aus dem Abschnitt **Die Kanope** (vorige Seite) den Spielern greifbar werden.

Falls es die Helden nicht selbst formulieren, spricht es Dom Ezzelino aus: "Dann ist der Rote Aar also nichts anderes ...

nichts anderes als der Karfunkel des grausamen Wurms von Chababien?"

Baron Broderico, der sonst so bedächtige und höfische Ritter der Hl. Ardare, platzt schier vor Begeisterung. "Endlich wissen wir, in wessen Gottes Mondenlauf der Heilige Geron seine fünfte Tat vollbracht!" ruft er, und schlägt die geballte Faust aufs Herz. Sodann zitiert er aus dem Kopfe das fünfte Kapitel im siebenten Buche des Erzheiligen Geron aus dem Rondrarium (siehe **Aventurier und Drachen**). Auch Aldare, Ezzelino und selbst den weisen Eternenwacht hat eine aufgeregte Euphorie (und zugleich abgründige Furcht vor den alten Mächten) ergriffen – und vielleicht auch die Helden.

Eternenwacht seinerseits entsinnt sich, daß vom Karfunkel des chababischen Wurms die Mär gehe, er sei der grausliche Fokus zweier Dämonenschlachten gewesen. Nur habe man bisher geglaubt, Hela-Horas' Fokus sei in die Niederhöllen gerissen worden – liefern Sie den Spielern die letzten Fakten aus dem Kapitel **Die Vorgeschichte**.

Ravendoza ruft die Granden schließlich zur Ordnung. Am nächsten Tage in der Frühe (Rohalstag, 22. Rondra) müsse die Gesandtschaft zum alten Drachen Shafir aufbrechen. Er selbst schlage vor (keiner widerspricht, es sei denn die Helden), dem Kaiserdrachen die Firdayon-Hälfte des Roten Aaren zu überbringen, dies dünke ihm, das gefährlichste Artefakt des Horasiats zu sein – ein Erzzauberer wie Borbarad (oder seine Handlanger) sei zweifelsohne imstande, eine dritte Dämonenschlacht über das Reich am Yaquir zu herabzubeschwören. Die Vorbereitungen auf den Gipfeln der Eternen (**Ravendozas Rat**) erhielten plötzlich einen Beigeschmack, der furchtbarer sei als alles, was ihm in seinem ganzen Leben widerfahren ...

Und noch furchtbarer unter diesen Umständen, jene zierliche Zauberin – Phrenos' vermaledite Verbündete – bereits im Besitze einer Hälfte des bösen Karfunkels zu wissen!

Für den Weg zur Drachenhöhle kommen mehrere Taktiken in Frage. (Keiner der Versammelten zweifelt daran, daß die Borbaradianer die Gesandtschaft nicht unbehellig ziehen lassen werden – im Gegenteil: Man ist davon überzeugt, daß die Schurken gewaltige Mächte aufbieten, um den Zug der Gefährten aufzuhalten.)

A: Eine kleine Schar (Broderico und die Helden) macht sich mit dem Stein auf den Weg, während Aldare mit großem Gepränge und Gefolge hinterdreinzieht und das Augenmerk des Feindes vom Eigentlichen ablenkt. Das allerdings setzt die Prinzessin einer recht großen Gefahr für Leib und Leben aus.

B: Es reisen nur die Mitglieder von Ravendozas Rat, jedoch in der Verkleidung von Landstreichern, Bettlern, Handelsleuten oder Söldnern. Da das Siegel *unbedingt* dem Drachen überbracht werden muß und man – ob der Macht des Feindes – auf die Schnelle nichts gegenzuhalten ist, ist die Prinzessin einverstanden, in den Kleidern des einfachen Volkes zu reisen.

C: Wie B, allerdings in zwei Gruppen (wie A). Die Helden und Broderico mit dem Karfunkel voraus, die Prinzessin und Eternenwacht mit Dom Ezzelino als Bedeckung hinterdrein.

D: Wie A, allerdings übernimmt eine Puppe oder Schaustelle-

rin die Rolle der Prinzessin, während die eigentliche Delegation nach Plan B oder C vorgeht. Dies dürfte einerseits die erfolgversprechendste Variante sein, gefährdet andererseits das Wohl der falschen Prinzessin und ihres unschuldigen Gefolges nicht wenig und wird darum verworfen – es sei denn, die Helden übernehmen die Rolle der verkleideten Serenissima – dann müssen Sie jedoch improvisieren, damit sich die Helden doch noch zur rechten Zeit vor der Drachenhöhle einfinden. (Weiteres finden Sie im Kapitel Überland.)

Die Stunden vergehen rasch. Spät endigt der Rat. Mit dem Sonnenaufgang, so spricht zuletzt Eternenwacht, wollten er und seine Schwestern und Brüder das unheilige Herz des Alten Wurms von Chababien verbrennen. Bis dahin werde er eine zwölfköpfige Wache – sechs Cavallieri vom Goldenen Adler und sechs Geweihte der Hesinde – vor der Halle des Drachen postieren.

Bezaubernde Zuljaraah

Meisterinformationen:

Während nun der Held, der des Laraans Opfer ist, endlich die klammen Kleider wechselt, sich zum Schlafen auskleidet oder was auch immer, schleicht sich Zuljaraah ins Zimmer – der Laraan führt seinen Auftrag zu einem Ende.

Zum Vorlesen:

... Plötzlich steht Zuljaraah vor dir. Ihr viel zu knappes Hemdchen spannt sich verheißungsvoll über ihren vollen Brüsten. Sie drängt sich dicht an dich, schlingt ihre schlanken Arme um deinen Hals, liebkost zärtlich dein Haar. Ihre fordernde Zunge kitzelt zwischen deinen Lippen, begehrt Einlaß ...

... Ihr heißer Atem flirrt über deinen Nacken, flink huscht ihre Zunge über Hals und Brust, lustvoll fahren ihre Nägel deinen Rücken herab ...

...

... Als ihr nebeneinander ruht, erschöpft vom Liebesspiel, und Zuljaraah sich eng an dich schmiegt, ist sie wieder ganz die alte. Zapplig windet sie sich in den Decken, scheint sich nicht dafür entscheiden zu können, auf dem schlanken Rücken, dem weichen Bauch, der Seite liegen zu wollen. Und unentwegt plappert sie, fragt dich dies und das, warum etwa der Schmerz der letzten Tage verklungen sei und warum ihr unter die Erde gestiegen seid, und was das für ein rundes, irdenes Töpfchen gewesen sei, das ihr da gefunden habt?

Meisterinformationen:

Sobald der Laraan genug weiß, nämlich daß es sich um das Herz des Wurms von Chababien handelt (falls der Held sich sehr verstockt gibt, zieht der Dämon auch daraus seine Schlüsse – er hat dann nämlich Gewißheit, daß die Kanope Bedeutsames birgt), gibt Zuljaraah dem Helden einen letzten langen

und innigen Kuß, den 'Laraanskuß': Der Dämon raubt dem Helden dabei sämtliche Lebenspunkte bis auf 6, so daß dieser fast ohnmächtig und schwindender Sinne auf dem Liebeslager zurückbleibt. Hilflos muß der Recke mitansehen, wie sich die zierliche, hübsche Zuljaraah in ein nachtschwarzes, warziges, speichelspuckendes Scheusal von abstoßender Häßlichkeit verwandelt, dem fünf krumme Hörner aus dem Rücken sprießen, das bucklig und gebückt auf krallenbewehrten Klauen einher-schlurft und eine schleimige Spur hinter sich herzieht ...

Der Held ist zu schwach um Hilfe zu holen oder auch nur danach zu rufen. Nachdem der Laraan das Zimmer verlassen hat, schenkt Marbo dem Armen eine gnädige Ohnmacht. Der Dämon aber öffnet nicht die Tür, sie birst vor ihm aus den Angeln und zerfällt verkohlt zu Asche – grußlos humpelt Zuljaraah-Laraan von dannen ...

Das Inferno

Meisterinformationen:

... und hinab in die Halle des Drachen, wo der Dämon das Herz in der Kanope raubt, um es Domna Saya zu überbringen, und das Oktogon in ein flammendes Inferno verwandelt. Er – will heißen: Saya – hat sich in den Kopf gesetzt, so viele Bücher und Schätze der Draconiter als nur möglich zu vernichten.

Der Laraan springt vom Dachgarten aus durch eines der Fenster hinab, legt niederhöllisches Feuer an Vorhänge, Holzgestühl und Kuppelgebälk und entschwindet – die Kanope unter den Arm geklemmt – an den verdutzten Wachen vorüber, nicht ohne zuvor noch Ravendoza einen Besuch abzustatten.

Mit allergrößter Mühe – Löschketten, Ersticken der Flammen mit Decken und Mänteln, Herausschlagen feuerfangender Balken und Bohlen – kann ein Übergreifen der Flammen auf die Bibliothek vereitelt werden – die Halle des Drachen aber ist verloren: Die bunten Glasfenster bersten unter der namenlosen Hitze in Abertausende winziger Splitter, und schließlich stürzt die Kuppel mit einem Donnergrollen über der Tafel der heiligen Canyeth und der alabasterweißen Hesinde vom Guten Rate zusammen.

Zum Vorlesen:

Plötzlich steht Ravendoza in der Tür, schwarz zeichnet sich seine Gestalt grell vor den tanzenden Flammen ab. Das Wams hängt ihm in verkohlten Fetzen vom Leib, in seiner kupfernen Brünne – geschmolzen vor gleißender Hitze – klafft ein kreisrundes Loch. Die Haut rußgeschwärzt. "Mein Gemach", ächzt er, "mein Gemach! Es war in meinem Gemach. – Das Siegel ... es hat es ... nicht." Dann sinkt er ohnmächtig zusammen.

Meisterinformationen:

Das Herz des Drachen ist nunmehr zusammen mit dem halben Karfunkelstein im Besitz Domna Sayas ...

Dramatis Personae

Amaldo Ravendoza;

Edelhochgeboren Comto Siegelbewahrer vom Kranze Horas',
Bewahrer des Halbsteins vom Aaren, Cavalier von Yaquirkuppen,
Seconde-Marescallio des Innersten Zirkels vom Staats-Orden vom Goldenen Adler

In nur wenigen Jahren hat sich der junge Amaldo Ravendoza (sprich: ...*dossa*) durch unnachgiebige Härte gegen sich selbst und andere von einem niedrigen 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 traditionsgemäß 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 Volke den Ruf eines äußerst brutal und grausam vorgehenden Mannes eingehandelt. Allein das Gerücht, daß der Comto mit seiner Eskadron Adelerritter im Anmarsch sei, hat schon manchen Haufen zur Räson 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. Seit sich die Helden **Unter dem Adlerbanner** als aufrechte Kämpen bewährten, steht Ravendoza denselben ausgesprochen wohlwollend und freundlich gegenüber – und auf wen sich der Comto verläßt, der wiederum mag sich ganz und gar auf den Comto verlassen!

Ravendozas Werte:

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

TP 2W+1 (Zweihänder); GST 1; AU 93; MR 8 (29*)

*) *Anmerkung:* Die Tätowierung auf dem linken Unterarm dient nicht nur der Kenntlichmachung als Ordensmitglied, sondern hat eine weitere bedeutende Bewandnis: Der Orden findet seine Ursprünge 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 Zauberer 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 Firdayon, deren amtierender Herrscher traditionell den ersten Großmeister stellt. Relikte aus der Gründerzeit haben sich in den geheimnis-



vollen 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 21 erhöhte Magieresistenz gegen Hellsicht- und Beherrschungszauber zu eigen ist.)

Broderico von Tikalen;

Connetabel von Grangoria, Senescalio des Blitzstrahl-Bundes zu Arivor, Baron von Tikalen, Signor von Cophirya und Yaquirwacht, genannt 'der Münzreiche'

Das Wappen des mächtigsten und getreuesten der grangorischen Barone zeigt einen goldenen Falken auf rotem Schild – und gerade wie der stolze und gewandte Falke mutet die Erscheinung Dom Brodericos an: der vollendete Höfling, schlank und groß gewachsen (gut neun Spann), geschult in Etikette und Konversation an den reichen Höfen Yaquirias, überdies ein geschickter Streiter, der die Gebote der Rondra ehrt. Die schwarzen Haare fallen dem Baron schulterlang herab, ein elegant gestutzter Bart schmückt das kräftige Kinn. Wiewohl der Baron der Rondra geweiht ist, fehlt ihm doch ein wenig die Strenge der Leuin: Lachfältchen zwinkern um die blitzenden schwarzen Augen, und des Barons klangvolle Baßstimme vermag gerade so heiter zu scherzen wie den Frevler wider die Zwölfe und das Reich zu beschimpfen.

Broderico tritt den Helden freundlich gegenüber, aber bestimmt; der Prinzessin gegenüber ist er stets sehr galant. Und kann er sich

bei manchen Gelegenheiten (respective Personen) eines süffisanten Lächelns oder eines spöttischen Bonmots nicht enthalten, so tritt Broderico doch, wenn der Augenblick gekommen ist, selbstlos vor seine Freunde und opfert sein Leben. Fast scheint er – so sehr er sich geehrt fühlt, die Reise zu Shafir antreten zu dürfen – zu ahnen, daß dies sein letzter Ritt würde. Eine düstere Prophezeiung (ob diese mit den Ereignissen um den Roten Aar im Zusammenhang steht oder nicht, ist ungewiß) bedrückt ganz augenscheinlich den Baron.

Brodericos Werte:

MU 15; AT 17; PA 16; LE 78; RS 5 (Ringelpanzer)

TP 1W+7 (Schwert*); **GST 1; AU 93; MR 8**

*) Anmerkung: pers. Waffe, genannt *Severian*

Ezzelino da' Malagrefa;

Baron von Kabash, Thegûn und Khalôd

Dom Ezzelino – seit drei Jahren Baron von Kabash und Sproß einer 'äonenalten' chababischen Grandensippe – vermochte sich bestenfalls als widerspenstiger Vasall Conte Cedors einen Namen zu machen. Nicht, daß er den schönen Grafen und dessen reizende Gemahlin nicht als Gesellschafter schätzte – vielmehr stößt da' Malagrefa auf, daß ein Emporkömmling wie Dom Cedor Residenz zu beziehen wünscht auf Burg Banêsh, der alten Feste derer von Malagrefa.

Der Baron ist ein anmutiger, wenn auch kein schöner Mann: rabenschwarze Locken, kunstvoll von seinem Barbier gekringelt, ringeln sich bis zum schmalen Kinn hinab, ein geschwungener Schnurrbart schwingt sich keck bis zu den Ohren empor, die Brauen über den rehbraunen, etwas zu schmalen und dicht beieinander liegenden Augen sind fein und hochgezogen. Das Schwert versteht Dom Ezzelino zwar zu führen, dennoch läßt ihn oftmals der Mut im Stich (so sehr und wacker er auch dagegen ankämpft), weshalb der Baron auch sehr zwiespältig dem Besuch bei seinem 'Nachbarn' Shafir entgegensieht. Wenn Sie einen der 'Guten' im Finalkampf opfern möchten, so ist Ezzelino der rechte.

Ezzelinos Werte:

MU 10; AT 14; PA 14; LE 59; RS 4

TP 1W+6 (Streitkolben); **GST 1; AU 74; MR 5**

Die Draconiter

Informationen über den der Hesinde geweihten und hochangesehenen Ordensbund der Draconiter entnehmen Sie bitte dem Genreband Fürsten, Händler, Intriganten und der Spielhilfe Die Götter des Schwarzen Auges auf S. 55.

Exzellenza E. Q. Eternenwacht;

Abtprimas des Heilig-Drachen-Ordens zur Vertiefung allen Wissens, Titular-Erzwissensbewahrer von Thegûn

Alt ist Meister Eternenwacht schon länger, als die meisten Thegûner sich zu entsinnen vermögen. Der Abtprimas der Draconiter ist ein bemerkenswerter Mann, der schon zu Lebzeiten vielen als

leibhaftig heilig gilt – unzweifelhaft glüht in Eternenwachts Augen das Feuer der göttlichen Offenbarung, und seinem Charisma kann man sich nur schwer entziehen (wieviel von dieser Attitüde allerdings bewußt zur Schau getragen ist und wieviel tatsächlich Hesindes göttlichem Funken im Geiste des Geweihten entspringt, sei einmal dahingestellt). Der Abtprimas ist ein kluger und willensstarker Verhandlungsführer, dem auch seine Gegner eine nur schwer zu erschütternde Überzeugungskraft nachsagen. Eternenwacht trägt das grüngoldene Gewand der hohen Hesindediener, mit goldenen Schlangen bestickt, darüber wirft er häufig – trotz der sommerlichen Witterung – den wallenden, grünen Mantel des Abtprimas – der mit goldenen Drachenschuppen besetzt ist von einer Fibel in Form einer Schriftrolle geschlossen wird.

Desideria von den Schlangen;

Prokuratorin und Hohe Lehrmeisterin der Draconiter

Die Prokuratorin ist eine bezaubernde Frau, offen und warmherzig und nur dann beleidigt, wenn jemand die Herrin Hesinde schmätzt. Doch scheint Domna Desideria stets ein wenig unaufmerksam, da ihre Gedanken in weiter Ferne kreisen. So sieht man sie ihre Gesprächspartner des öfteren verwirrt über den Rand ihrer Sehnhilfe aus geschliffenem Bernstein anblinzeln, oder ihre Stimme klingt abwesend hinter einem schweren Folianten hervor, in den versunken sie mit traumwandlerischer Sicherheit durch die Gänge des Oktogons stolziert.

Saria von Merici; Erzsiegelbewahrerin der Draconiter

Domna Saria benimmt sich den meisten Zeitgenossen gegenüber äußerst herablassend – ihre Arroganz ist schon fast sprichwörtlich, ebenso wie ihre Schnippigkeit, denn es mag auf der Götter weiter Welt kaum einen Menschen geben, der so vollkommen von sich überzeugt ist wie Saria. Und das läßt die Erzsiegelbewahrerin auch deutlich spüren. Die junge Frau ist von außergewöhnlicher Schönheit und einer bestechenden Intelligenz, die ihresgleichen sucht.

Refardeon Damotil; Erzchronist der Draconiter

Der alte Magister weiß aus dem Kopf, wo jeder einzelne Foliant, jede Schriftrolle ihren Platz hat. Hager und gebeugt vom Alter ist der Erzchronist, der dennoch listig über den Rand seiner dicken Sehgläser schießt. Er ist für seine weltumspannenden Theorien und seinen trockenen Humor bekannt – so kann man die Novizen häufig niesen hören, wenn ihr Gelächter den Staub in den Hallen des Wissens aufwirbelt und ihnen in die Nasen steigt.

Cassim Bellentor; Hoher Truchseß der Draconiter

Cassim ist ein gemütlicher Mann. Immer eine qualmende Pfeife im Mundwinkel und die Hände über dem dicken Schmerbäuchlein gefaltet, steht er in einem Winkel des Oktogon und hat ein Auge darauf, daß die kleinen Dinge des Lebens in der Ordensfeste ohne Stockungen ablaufen, und nichts, außer vielleicht einem unangekündigten Besuch Shafirs des Prächtigen, vermag diesen Mann aus der Ruhe zu bringen.

Die Schauplätze

Die Landstadt Thegûn

Die Funktion der einzelnen Gebäude entnehmen Sie bitte dem Plan der Stadt.

Das Oktogon der Draconiter

Das Ordenshaus der Draconiter ist ein achteckiger Bau, der wohl 80 Schritt im Durchmesser mißt. Die Höhe bis zum Dachfirst beträgt 20 Schritt. In der Mitte überragt die äußeren Gebäude und Kammern der Kuppelturm der *Halle des Drachen* um nochmals sieben Schritt. Die Mauern sind aus dem weißen Marmor der Eternen gefügt. Man betritt den Bau durch eine Halle, die von zwölf Säulen – jede mit dem Bildnis einer oder eines der Zwölfe geschmückt – getragen wird, den Boden ziert ein Mosaik, das Hesinde und die Hl. Canyzeth zeigt.

Die Halle des Drachen

Die Halle hat einen Durchmesser von 16 und eine Höhe von 27 Schritt. Licht fällt ein durch bunt verglaste Fenster, die sich im Obergeschosse öffnen. Die Decke der Kuppel ist mit einem kunstvollen Drachenfresko (Pyrdakor der Schreckliche wird von Famerlor dem Löwenhäuptigen bezwungen). In zehn Schritt läuft ein Wandelgang um, der über den Dachgarten betreten werden kann. In der Mitte des Saales findet sich ein runder Tisch, in dessen Mitte die steinerne Relieftafel der Erzheiligen Canyzeth (ein Relikt, das Abtprimas Eternenwacht einst barg) eingelassen ist. Vor der östlichen Wand erhebt sich auf einem drei Schritt hohen Sok-

kel die sechs Schritt hohe Statue der *Gnädigen Herrin Hesinde vom Guten Rate*.

Das Standbild der Gnädigen Herrin Hesinde vom Guten Rate

»Wahrlich vollendet ist dieses Abbild der Weisen Gebieterin. Übermenschengroß empfängt es die Gläubigen in der Halle der Allwissenden. Aus rein weißem Alabaster wurden die Züge der Göttin geschnitten, in vollkommener Harmonie. Ihre Augen sind faustgroße Smaragde, die im göttlichen Feuer lodern, die Haare aus Dunkelkupfer gefertigt, Locke für Locke unter Ihrer goldenen Krone. Ihr Gewand ist geschmückt von Kupfergrün und Gold und zeigt die Tracht der erhabenen Magisterin der Magister. (...) Zu Ihren Füßen schlängeln sich viele Smaragd-nattern, wie es Ihr wohlgefällig ist. In der Nähe fällt mir das Denken leichter – ich glaube ich weiß, warum Sie die Gnädige Hesinde vom Guten Rat geheißen wird.«

— Aus einem Schreiben Mutter Arbas von Silas, Hohe Lehrmeisterin zu Vinsalt

In der *Halle des Geheimen Wissens* und der *Halle des Verbotenen Wissens* werden die Schriften und Schätze der Draconiter aufbewahrt – gelehrten Helden wird der Einlaß (und damit die Möglichkeit, dies oder jenes abzuschreiben) vielleicht gewährt. Von fast allen Zauberbüchern, die in den *Mysteria* verzeichnet sind, findet sich hier ein – wenn auch, je nach Alter und Seltenheit des betreffenden Werkes, beschädigtes oder stellenweise unleserliches – Exemplar, überdies unzählige Abhandlungen zu den vielfältigsten Themen. Die weiteren Räumlichkeiten des Oktogons ansehen Sie bitte aus dem beigegeführten Plan.

Überland: Am Wegesrand

Der Höllenritt zu des Drachen Höhle (22.–25. Rondra)

Meisterinformationen:

Im Morgengrauen des 22. Rondra verlassen Prinzessin Aldare, Eminenz Eternenwacht, Comto Ravendoza, die Barone Broderico und Ezzelino, Dom Brodericos Knappin Haldana von den Goldfelsen (1,74, schlank, stupsnäsiger, noch leicht kindliche Züge, die nußbraunen Haare zu Schnecken geflochten) und die Helden – summa summarum neun bis elf Personen – Thegûn möglichst unauffällig (etwa einzeln oder durch ein anderes Tor, um einen Bogen zur Karawanenstraße zu schlagen). Das Gepäck der Barone und der Prinzessin wird in Säcken auf einem dünnen Maultier verstaut, auch für das Reisezeug der Helden ist noch Platz.

Wir gehen davon aus, daß die Gefährten (Meisterpersonen und Helden zusammen werden wir im folgenden stets so bezeichnen) in ein oder zwei kleinen Gruppen reisen (gemäß **Plan B** oder **C**), zu Fuß oder zu Pferde; Sie sollten den Zeitplan einhalten, indem Fuß- wie Pferdreisende in (für erstere ungeheuren) Eilmärschen das Land durchqueren. Um Borbarads Schergen in die Irre zu führen, empfiehlt es sich, daß sich die Gesandten als Wanderarbeiter, Landstreicher, Handelsleute, Söldner oder wie auch immer verkleiden.

In der Reise der Prinzessin als Persona incognita liegt ein großer Reiz – leider fehlt uns der Platz, diese spannende Episode hier länger auszuführen (zwischen Verwechslungskomödie und lustigen/brenzligen Situationen, die sich daraus ergeben, daß die verkleideten Gefährten in jegliche Schänkenprügelei verwickelt, als 'Fremde' von der Garde festgehalten werden können und daß das gemeine Volk kein Blatt vor den Mund nimmt und etwa Ravendoza als einen 'Bluthund', den Staatsminister als 'Goldsauger', die Heilig-Blut-Ritter als 'scharlachrote Pestbeulen' und den Prinzen Timor als ein 'kaiserliches Hätschelhündchen' bezeichnet, sollten Sie aus dem Vollen schöpfen). Ganz gleich, ob die Helden und Meisterpersonen sich in zwei Gruppen aufteilen und welche das Siegel transportiert – geben Sie den Helden stets das Gefühl, die düstere Macht folge witternd der Spur der Gefährten und suche die Lande nach denselben ab: und wehe, wenn sie entdeckt würden! Die beste Tageszeit, um zu reisen, scheint des Nachts zu sein, da man so vor dem Verfolger unbemerkt durch die Lande zu eilen hoffen kann. Dennoch folgt das gierige und suchende Geheule der Khoramsbestien den Gefährten vom ersten Augenblick an auf dem Fuße, zermürbt den Geist und erfüllt das Herz mit Furcht.

Wir haben drei Ereignisse vorgeschlagen, die näher auszugestalten Ihnen obliegt – von Zwischenfall zu Zwischenfall sollte die Stimmung noch bedrohlicher werden und die Frage, ob des Drachen Höhle noch rechtzeitig erreicht werden kann, unsicherer. Für alles weitere ziehen Sie bitte das **Handbuch für den Reisenden** zurate. Achten Sie in jedem Falle darauf, daß Baron Broderico in einer Gruppe mit den (meisten) Helden reist (**Brodericos letzte Schlacht**).

Wetter: Gestalten Sie die Witterung ruhig von Tag zu Tag 'borbaradianischer': Der Sommer, obwohl die chababische Steppe sommers meist an die Große Khom hinter den Bergen erinnert, zeigt sich von einer kühlen und regnerischen Seite, plötzliche Platzregen und Wolkengebirge verdüsten den Himmel und gestalten das Reisen qualvoll – Sayas unheilige Beschwörung auf dem Feuerschweif-Berg zeitigt eine beunruhigende Wirkung auf das Sphärengefüge.

Reisestrecken: Die Straße führt längs des alten Karawanenweges (Straße mittlerer Qualität) von Achan nach Thegûn

Etappe 1 (Rohalstag, 22. Rondra): Thegûn–Kabash

Etappe 2 (Feuertag, 23. Rondra): Kabash–Tashbar

Etappe 3 (Wassertag, 24. Rondra): Durch die Drachenschlucht (Das Umland wird zunehmend bergiger, große Felsbrocken liegen – wie von einem Riesen aus den Bergen herabgeworfen – wahllos in der Landschaft. Schwarz und drohend ragen die *Drachenzähne*, jeder gut und gern 5.000 Schritt hoch, zur Rechten der Gefährten auf. Die Drachenschlucht, die schmalste Stelle der 'Pforte von Kabash', ist eine gut fünf Meilen lange, hundert Schritt tiefe und Viertelmeile breite Klamm, durch die rauschend ein Gebirgsbach und orgelnd der Beleman bricht – ein geeigneter Ort, den Gefährten aufzulauern ... Gleich hinter der Schlucht führt ein karrenbreiter Pfad hinauf in die Berge und zu Shafirs Höhle.)

Etappe 4 (Windstag, 25. Rondra): Die Drachenzähne hinauf (Ein in Serpentina gewundener Pfad windet sich die Eternen hinauf, zunächst durch herrlich schattige Bergwälder in gleißendem Sonnenschein, dann entlang wunderschöner Bergwiesen und -blumen, mit allerlei Berggetier wie Geiern und Greifvögeln, schließlich über kahlen Fels, begleitet von einem pfeifenden Wind und des Nachmittags von einem urplötzlich aufziehenden, markerschütternden Gewitter. Am späten Abend rasten die Gefährten erschöpft vom langen Aufstieg in einem gut zu überblickenden und verteidigenden Felskessel, wenige Meilen von der Drachenhöhle entfernt – es ziemt sich nicht, den alten Drachen im Schlaf zu stören und vor dem Morgenrauen aufzusuchen ...)

Dörfer & Weiler: *Kabash* mit 650 Einwohnern, davon 30% tulamischen/novadischen Bluts, einer kleinen Wehr- und Fluchtburg aus bunt verklümpertem Sandstein, hölzernen Palisaden rund um das Städtchen, Häusern aus Holz, Lehm und brüchigem Stein, ein, zwei marmornen Gebäuden (Karawanserei, Perinetempel), einem Bazar mit allem Drum und Dran (tulamidische Waren zum halben Preis!); *Tashbar* mit 500 Einwohnern, (Hälfte Liebfelder, Hälfte Tulamiden/Novadi), einer nahebei stationierten Schwadron Kavallerie, einer Palisade um den Wei-

ler und wehrhaften Häusern – häufig leben hier im übrigen Horasiat oder im Kalifat gesuchte Gesetzlose und Geächtete.

Ereignisse (Meisterinformationen)

Überfall 1 (etwa Rohalstag, 22. Rondra): Rondro von Kabash

Der vormalige Knappe Dom Phrenos', der seit seines Herrn Tod im Reiche nicht gut gelitten (keiner wagte, den Knappen eines Capital-Verschwörers in sein Haus aufzunehmen, auch die eigene Sippe nicht!) scharte in seiner Not zu Zeiten des Roten Tods eine Horde verzweifelter, entwurzelter Kreaturen um sich, die sich von Raub, Brand und Mord am Leben hielten und dieser Profession noch immer fröhen.

Rondro könnte den Gefährten in einem düsteren Bosparanjenwäldchen zwischen Thegûn und Kabash (oder aber in der Drachenschlucht) auflauern – plötzlich sehen sich die Reisenden von zerlumpten, bis an die Zähne mit rostigen Säbeln, Dolchen und Bögen bewaffneten Gestalten gegenüber ...

Es ist ungewiß, ob Rondro wirklich mit Saya im Bunde steht – vielleicht handelt er auch auf eigene Faust als 'Räuber capitän' und erwischt unsere Helden nur zufällig. Rondro ist ein achtzehnjähriger Bursche (fast der jüngste seiner Schar), von Wind und Wetter gegerbt und braungebrannt, Narben aus diversen Gefechten schmücken seinen Leib.

Falls die Helden sich seiner Geschichte erinnern und auf die Idee kommen, die Prinzessin um Gnade für den verstoßenen Edelmann und seine Leute zu bitten, so wird Rondros Haufen u.U. gar vom Kampfe ablassen und als unauffällige Bedeckung den Weg der Gefährten so gut als möglich schützen.

Überfall 2 (etwa Feuertag, 23. Rondra): Khoramsbestien

Die Khoramsbestien, vom bösen Geist Sayas beseelt, folgen unablässig der Fährte der Helden – erst dringt das Geheul aus der Ferne zu den Gefährten herüber, schließlich immer unbarmherziger und näher. Die Bestien haben die Witterung ihrer Opfer aufgenommen. Wo und wieviele der Untiere ihren Helden abermals zu schaffen machen, überlassen wir Ihnen.

Überfall 3 (etwa Wassertag, 24. Rondra, abends):

Dom Brodericos letzte Schlacht

Saya hat – solange sie sich auf den Gipfel des Feuerschweif-Berges zurückgezogen hat – *Zant*-Dämonen beschworen, um auf diese Weise die Helden zu observieren. Da der erwartete prachtvolle Zug zur Drachenhöhle ausbleibt, streifen die Dämonen suchend, von Sayas Kontrakt gezwungen, ihren Dienst zu leisten, durch die Lande und verbreiten vielerorts Schrecken.

Endlich – in der Nacht vor der Drachenhöhle, so daß die Helden denken mögen, die letzte Gefahr wäre überwunden (vielleicht gar erst am Lagerfeuer) – treffen die beiden Dämonen auf die Gefährten bzw. die Gruppe, in der Dom Broderico (die ganze Zeit schon von düsteren Ahnungen geplagt) mit der Mehrzahl der Helden reist. Vier flammenspielende, tigergleiche, doppelt mannshohe Ungetüme mit dornbewehrten Drachenschweiften und spannlangen Reißfängen stürzen aus dem schwarzen Nichts lohend und fauchend auf die Helden zu.



Im folgenden Gefecht findet Dom Broderico, der ardaregeweihte Diener der Löwin, seinen heldenmütigen Tod – um die Prinzessin, den Roten Aar und sein Reich zu schützen, wirft er sich als erster und allein auf zwei der Ungetüme, „Für Arivor und Aldare, mit Ardare!“ schmettert er, während die übrigen Dämonen die Helden in Schach halten (nach einigem Mühen sollten die Questadoren diese bezwingen).

Wenn die Helden dem bedrängten Baron zu Hilfe kommen wollen, so zischt er zwischen den Zähnen: „In Weiden haben sie fünfzig der Unseren in die Niederhöllen geschleppt – dies ist meine Schlacht, meine Freunde!“ (Das Herzogtum Weiden, S.7). Schließlich geschieht das Unvermeidliche: Das silbergleißende, geweihte Schwert 'Severian' züngelt nach dem Leib eines Dämons und durchbohrt denselben, scheinbar mühelos und von der

Göttin Hand geführt, im gleichen Augenblicke aber zerfetzt die klauenbewehrte Pranke des sterbenden Ungetüms Brünne und Leib des Barons. Knirschend bersten die Rippen, aufgerissen das Innerste. „Schützt ... die ... Prinzessin ... vor ... Rondra ... mit ... Euch“, wispernd der Baron, dann haucht er sein Leben aus.

Schweigend heben Ezzelino und Ravendoza dem gefallenem Freund ein Grab aus, leise singen Eternenwacht und die Prinzessin heilige Hymnen – schluchzend kniet die junge Knappin Haldana neben dem Leichnam ihres Lehrmeisters.

Nach Brodericos Begräbnis sendet Aldare seine Knappin heim, um den Tod des Barons zu Bomed zu melden – die Prinzessin will augenscheinlich nicht Brodericos Verantwortung für das Leben der jungen Knappin auf sich nehmen. „Überbringe Schwert und Ring seinem Erben, getreue Haldana“, spricht Aldare und umarmt die verzweifelte Knappin. Anstelle Dom Brodericos wird Ezzelino von Kabash in die Reihen der Gesandtschaft erhoben.

Die Werte eines Zant:

MU 30; AT 15 (2 AT/KR); PA 8; RS 3

TP 2W+2 (Reißzähne), 1W+4 (Pranken), 1W+2 (Schweif)

GS 8; AU unendlich; MR 15; MK 45

Die letzte Nacht (Wassertag, 24. Rondra, nachts)

Zum Vorlesen:

Ihr verbergt euch in einem Felsenkessel, vermögt weit hinab übers Land in der sternklaren Nacht zu schauen – irgendwo da drunten lauern eure Verfolger, vor euern Füßen Brodericos Grab.

Schwermut hängt über euerm Sinn. Das kleine Lagerfeuer, gut gegen jedwede Sicht geschirmt, prasselt leise und rotgolden, Funken sprühen in die Nacht, und Dom Ezzelino nestelt eine Laute hervor, singt mit rauher Stimme leise chababische Lieder, zupft dazu wehmütige Melodien auf seiner Laute.

Bald summt ihr die Melodie, während der Baron die schwermütige Weise des Klageliedes von der sterbenden Thalionmel über dem Flusse singt, von den Pfeilen und Speeren der Rastullahknechte durchbohrt.

Bang hängen die Gedanken an den folgenden Tag in der Luft, an dem ihr die Drachenhöhle erreicht. Was wird er bringen, der neue Morgen, und wer wird von dieser Gesandtschaft wieder zurückkehren?

Episode VIII (Finale): Shafirs Schwur

Shafir, der alte Kaiserdrache

Shafir der Prchtige trägt seinen Beinamen zu Recht. Wer dem Drachen, der nunmehr fast 2000 Götterläufe auf Dere und Feste weilt, begegnet (und von diesem Treffen noch zu berichten vermag), der kann die Höhle und den Hort des Drachen in den Drachenzähnen in den Hohen Eternen als eines Kaisers würdig und das Gebaren Shafirs als wahrhaft königlich beschreiben.

Shafirs Leib mißt gut und gern über zwanzig Schritt und ist geschmückt von rotgoldenen Schuppen, die in allen Farben der Zwölfe schimmern und schillern. Seine entfaltenen, ledrigen Schwingen spannen eine gewaltige Weite auf (gleichfalls mehr als zwanzig Schritt), und sein Haupt schließlich ist so groß wie ein hochgewachsener Mensch – ein einziger Biß des mit messerscharfen, spannlangen Zähnen bewehrten Maules, ein einziger Hieb der klauenstarrenden Pranken vermag einen Menschen zu töten.

Auch die Augen des Ungetüms verfehlen ihre Wirkung nicht: Schwarz wie die Nacht – gelb lodern die schmalen Pupillen –, tellergroß und zudem starr und lidlos wie die Augen der Ech-

sischen, scheinen sie einen ohne Gefühl und Regung zu durchdringen.

Schon seit König Khadans Zeiten gilt ein Pakt zwischen dem Reich Horas' und den Drachen: Shafir zieht nicht nur nicht innerhalb der bosparanischen Grenzen auf Beutefang, vielmehr vertreibt er gar – wann immer er dazu Lust verspürt – novadische Reiter- und Heerhaufen aus der Pforte von Kabash, eine Tätigkeit, für die ihm schon König Therengar den Titel 'Landherr von Khomblick' verlieh. Überdies bewacht der Drache die gefährlichsten magischen Artefakte des Vinsalter Königreiches, die ihm alljährlich von der Gesandtschaft der liebevollen Krone und der Kirche Hesindes überbracht werden.

Eine Auflistung der Schätze des Drachen entnehmen Sie bitte dem Band **Fürsten, Händler, Intriganten** auf S. 110 – Sie können dieselbe nach Herzenslust erweitern.

Shafir beherrscht alle lebenden und toten Sprachen perfekt, auch seine *Menschenkenntnis*, seine *Magiekunde* und sein *Geschichtswissen* sind überwältigend. Er ist ein großer Kenner der Zauberei aus den Bereichen *Hellsicht* und *Beherrschung*.

Teil I: Der Kaiserdrache

*»Wenn sich Drachenblut mit Menschenblut auf einem Berg von Gold verbindet.
Wenn sich wegen des Schicksals der Zwillingkaiser nicht erfüllen kann das Schicksal
der Kaiserzwillinge.*

Wenn der alte Elfenkönig und der neue Elfenkönig mit Schiff und Roß heimgekehrt und bewiesen, daß der Elfenkönig nimmermehr wahr.

Wenn der alte Kaiser dem neuen Kaiser nachfolgt.

*Wenn in der Neunflüssigen ein Alter Drach bar eines Karfunkels und ein Alter
Karfunkel bar eines Drachen weilt.«*

— Aus den Alanfanischen Prophezeiungen des Nostria Thamos, Zweiter Spruch: Von Drachen und Kaisern

Morgengrauen (Windstag, 25. Rondra, frühmorgens)

Meisterinformationen:

Früh am Morgen weckt Eternenwacht die Gefährten. Es gilt, die letzten Meilen zur Höhle des Drachen zu Fuß zurückzulegen. Ravendoza entfacht ein kleines Feuer und kocht darauf heißen Kräutersud, der Mut und Leib stärken soll, und brät Rührei. Aldare sieht bedrückt aus an diesem Morgen und verschmählt ein Frühstück. Statt dessen bittet sie die Helden, ihre eisenbeschlagene Reisetruhe hinter ein Ginstergebüsch zu schaffen, wo sie sich für die Gesandtschaft zurechtzumachen gedenkt. Nach einer guten Stunde ruft die Prinzessin nach den Gefährten, blaß um die Nase, aber gefaßt: eine silberne Krone, an der Smaragde funkeln und leuchten, schmückt ihr Haupt, zyklopäische Perlenschnüre und die sieben Regenbogen-Ketten Tsas hat sie sich ins aufgesteckte Haar geflochten. Ein sma-

ragdgrüner Staatsmantel aus knisternder alanfanischer Seide, verbrämt mit braunem Zobelpelze, den Horasadler dutzendemale aus goldenem Fadengewirk in die Seide gestickt, gewandet ihren Leib. Fünf Schritt lang wallt die Schleppe, die zu halten Aldare drei der Helden herzlich bittet.

Von diesem Augenblicke an ist die Prinzessin nicht mehr die Gefährtin der letzten Tage, sondern die Erbin des bosparanischen Thrones und Gesandte der Krone zu Shafir, dem Kaiserdrachen – und als solche zu behandeln und zu adressieren! Eminenzia Eternenwacht reicht der Prinzessin kniefällig ein schweres, ledergebundenes 'Buch der Schlange', das die Serenissima auf ausgestreckten Händen vor sich trägt. Hinter der Prinzessin befördert Comto Ravendoza auf einem grünen Samtkissen das goldene Große Kronsigel – leicht zittern dem Recken die Hände –, Eternenwacht auf ausgestreckten Armen ein Gewand, an dem silberne und goldene Schuppen zu schimmern scheinen, und einen Käfig mit den Smaragdnattern der Prinzessin darin.

Dom Ezzelino und die übrigen Helden werden gebeten, als Waffenträger und Bedeckung voranzuschreiten – Ezzelino trägt das blau-goldene Aarenbanner in der Rechten, das am Bannerschaft steif im Winde knattert. So festlich das Gepränge auch ist, die Granden empfinden angesichts der Vorstellung, dem Drachen zu begegnen und das Siegel ungeschützt zu transportieren, doch wenig anderes als namenlose Furcht und unendlichen Schrecken, auch wenn sie diese unter schillernden Gewändern zu verbergen suchen.

Die Vorbereitungen sind abgeschlossen. Langsam und gemessenen Schrittes bewegt sich der Zug zur Drachenhöhle.

In des Drachen Höhle! (Windstag, 25. Rondra, frühmorgens)

Zum Vorlesen:

Das freundliche Morgenlicht haucht seinen goldenen Schimmer

Aventurier und Drachen (für den Meister)

Um Sie nicht gänzlich allein zu lassen mit einem Geschöpf wie dem Kaiserdrachen Shafir (einem, das – da es uns Menschen noch fremder ist als die kauzigen Zwerge und die weisen Elfen – recht schwierig darzustellen ist) haben wir Ihnen auf dieser Seite einige Anekdoten und Quellen über Drachen zusammengetragen: kirchliche und gelehrte, aber auch profane. Die Mitglieder der Gesandtschaft können diese den Helden auf dem Weg zur Drachenhöhle erzählen, um sich des Weges die Zeit zu vertreiben.

Schüler: "Meister, wie kann es geschehen, daß der Drache Luft schöpfen und Feuer speien kann und daß überdies Blut in seinen Adern strömt?"

Rohal: "Sinne nach – du vermagst die Lösung selbst zu finden!"

Schüler: "Wenn das Feuer aus seinen Nüstern quillt, so heißt dies, daß Luft und Feuer dieselben Röhren und Wege im Leib des Drachen durchfließen? – wie entzündet sich ihm da nicht die Lunge an seinem eigenen Feuer, daß er qualvoll verbrennt und erstickt?"

Rohal: "So frage dich: was schöpfst du aus der 'Luft' und atmest es doch nicht?"

Schüler: "Madas siebentes Elementum."

Rohal: "So frage dich: wenn du von böser Sinnenart wärest und Lebewesen zu verletzten dich sehnstest, wozu mißlenktest du deine arkane Abilitas?"

Schüler: "Ich wirkte wohl einen Flammenball aus meiner Zauberkraft!"

Rohal: "So siehe?"

Schüler: "Der Drache atmet nicht das Luft-Elementum, so wie Mensch und Tier, sondern Madas siebentes Elementum, das Astralum, und da er von ungezügelter, oft böser Seele ist, wandelt sich die Arkanitas in seinem Leibe zu einem Feuerbrande."

— Aus den Gesprächen Rohals des Weisen (VI, 41)

»Vorm lindgewurm aper hab gross fürcht, knapp, der du die drei streich niht bat gelitt, denn dem drach ist ein brantig odem und ein feurig flamm, hat fliegshygel und ein häupt oder aper zweye oder aper dreye, die allsammet sind webrig. Und von den drach hats viel: zwelf alte drach, wasz ein heyliglich zahl und summ, von denen sechse zu Alverantbürrn, was wir die fünffete sfære heissen, und sechse zu Deren, daz die sfære drittlings legen. Eyner der sechse daroben ist Famerlor, der reych ist an guoter mār und fama. Eyner der sechse bienieden aper war Pyrdakor, auch Pydrakor oder Ignidakor geheizzen, was meint: feuerwurm, denn gemein wie die züngelnde flamma, die nach allem begerlich schnappt und den tot daran legt, war der drach. Darumb hats drachen von guotem wesen, die kinter Famerlorns, und von bösem, die Pydrakorsbrut: wider jene zücke dein swerte!«

— Aus dem Drakologikon des erloschenen Famerlor-Ordens, zuletzt gesiegelt vom erhabenen Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund

»... Geron aber gürtete das Schwert Siebenstreich, befohlen von Praios, geschaffen von Ingerimm, gegeben von Rondra (...), und zog gegen Mittag, wo er den Wurm erblickte, die kriecherische Kreatur Pyrdakors. Geron aber führte den ersten Streich, 'Schrei-der-Leuin-in-Madas-Sichel' geheißen, und hieb dem Drachen die linke Schwinge vom Leib. Geron aber führte den zweiten Streich, 'Prankenbieb-der-Leuin-in-Madas-Helm' geheißen, und hieb dem Drachen die recht

über die Gipfel der Goldfelsen und Eternen. Weithin erstreckt sich zu Füßen der Bergriesen das grüne, sanft hügelige chababische Land. Praios, so sagen die Leute, sei ein guter und gerechter König der Himmel. Denn Seinem Lichte – ach, vieltausendfach wurde es in den alten Sagen besungen –, Seinem Lichte weicht

Schwinge vom Leibe. Geron aber führte den dritten Streich, 'Dräuwendes-Gewölk-vor-Alverans-Feste' geheißen, und hieb dem Wurm das linke Haupt vom Leibe. Geron aber führte den vierten Streich, 'Donner-der-aus-dem-Gewölke-grollt' geheißen, und hieb dem Wurm das rechte Haupt vom Leibe. Geron aber führte den fünften Streich, 'Blitz-der-gleißend-berniederfährt' geheißen, und schlug dem Wurm das Leben ab, das in seinem dritten Haupte glomm. All dies tat er, und focht ungerührt von des Wurms Schweif und des Wurms Gesenge und Geflamme, war schwarz wie Koble danach. Denn wer von Pyrdakor-Feuer brennet, der gefällt der Leuin. (...) Des Drachen Knochenleib aber findest im Lande Brelak.«

— Aus dem Rondrarium, gekürzte Arivor-Ausgabe für das borasische Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung

»... hat sich in den Eternen, so berichten die Bürger von Kabash, ein goldener, geschuppter Wurm von zwanzig Schritt Leibesmaß und gewaltigen Schwingen niedergelassen.«

— Aus einem Schreiben der Baronin Saphira da' Malagreia von Kabash an den Grafen Thursis ay Oikaldiki, vor dem Frieden von Kuslik

»... schloß unser weiser König Khadan – was ja 'Geschenk des Schicksals' meint – in jenen Praiosläufen einen Bund mit dem Goldenen Drachen: daß dieser nicht auf dem Lande seines borasischen Reiches auf Beutefang ausziehe und dafür alljährlich einen Opferdank erhalte, von dreien aus den Reihen der Granden, Geweihten und Zauberer des Reiches, und daß er diesen Opfergebt für das Reich Khadans verwese und nicht in götterlose und feindsinnige Hände gebe.«

»Dom Shafir führt seit den Tagen König Therengars Schild und vierzackige Krone des Gransignor von Khomblick. Sein Schloß ist eine gewaltige Felshöhle in den Drachenzähnen, den Gipfeln der Hohen Eternen, und sein Gewand glänzt von lauterem Gold.«

— Aus dem Bomed, der Adelsrolle des Horasiats

»Der Drache Shafir in den Hohen Eternen – ein 'Boltenspiel' der liebeftischen Granden, zweifelsohne ... Königin Kusmara schickte Albörn Firdayon, den sie vom Thron gestützt hatte, dreimal während ihrer Herrschaft zum Drachen, hoffte stets, daß er dort sein Grab fände. Dreimal kehrte der 'kluge König' zurück, ja seine Ehre und sein Ansehen im Volke wuchs durch die Gesandtschaften in so großem Maße, daß er hernach abermals den Thron bestieg!

Die vielzitierte Mär vom hochmütigen Herzog Garamur von Grangor, den der Drache ob seiner vermeintlichen Hoffart mit Haut und Haaren verschlang, weil er vor einem 'Comto von Khomblick' das Knie nicht beugen wollte, ist noch heute in aller Munde, gerade wie die Sage vom listigen Mondschaten, der – ohne das Spiel Garadan jemals zuvor geschaut zu haben – den alten Drachen, den größten Meister desselben, im ersten Spiele (um des Langfingers Leben) schlug – durch kecke Reden und wagemutige Züge ...

Ferner von der bössartigen Freifrau Hesindetta von Kabash, die – als sie ihrem echsischen Nachbarn den Fehdebandschub hinwarf – den Drachen mit einem vergifteten Rinde zu meucheln suchte. Was endlich sie und fünfzig Bürgerleute das Leben kostete ...«

alle Finsternis. Und züngeln nicht die fahlen, bleichen Schatten nur dort, wo Sein Antlitz ihrer nicht gewahr, Sein Zorn ihrer nicht habhaft zu werden vermag? Und wenn diese alte Mär nun doch wahr wäre, wenn es nur genügend rechten Mutes verlangte, um das Böse und Übel der Welt zu bezwingen?

Ihr schreitet auf einem schmalen, gewundenen Pfad höher hinauf in die steinerne Ödnis der Berge. Längst wachsen nur vereinzelt noch krüppelige Zypressen. So sehr ihr auch späht, weit und breit zeigt sich kein Bewaffneter – die Knechte Borbarads scheinen abgehängt.

Auf den zweiten Blick:

Je näher die Gefährten der Höhle kommen, desto zahlreicher liegen zermalmt und abgenagte Skelette von Rindern, Schafen, Schweinen und Pferden achtlos hingeworfen auf den grünen Bergwiesen. Eine erboste Geier- und Krähschar flattert schimpfend auf, als der Zug auf einen aufgedunsenen Rindskadaver stößt, der stinkend am Wegesrand verwest. Der Kopf des Stiers wurde augenscheinlich mit einem einzigen Biß ab- und die Eingeweide mit einem zweiten Biß herausgerissen. Ezzelino unterdrückt nur mit Mühe ein Würgen, das Adlerbanner, das er in seiner Rechten trägt, schwankt bedenklich.

Endlich klafft in einer steilen Felswand die doppelt scheuntorgroße Öffnung der Höhle – ein Gestank von Verwesung und Fäulnis, wie in einer Löwengrube, nur schneidender noch, schlägt den Questadoren entgegen. Ravendoza entzündet Fackeln und drückt sie Ezzelino und den vorausgehenden Helden in die Hände.

Meisterinformationen:

Lesen Sie die folgenden Informationen langsam vor und lassen Sie den Helden zwischendurch immer wieder Zeit, die Umgebung genauer zu erkunden und Ihnen ihre Aktionen mitzuteilen. Stellen Sie die blank liegenden Nerven der Gefährten, besonders Dom Ezzelinos, heraus – selbst Kämpfen wie Ravendoza können angesichts des Drachen ein Zittern nur schwer unterdrücken. Wir empfehlen Ihnen, die folgenden Szenen mit einer pathetischen und/oder unheimlichen Musik – etwa Mozarts *Requiem* oder Bregovics *Queen Margot* (Filmmusik) – zu untermalen.

Zum Vorlesen:

Düsternis und ein ekler Odem, der die Nase schmerzen macht und euch den Atem verschlägt, umfängen euch, als ihr Schritt für Schritt in den schwarzen Leib des alten Berges hinabschreitet. Eure Schatten tanzen im blakenden Geflacker eurer rußigen Fackeln über den schroffen Fels, schleichen euch wie ein schweigsames Gefolge lauernd hinterdrein. Milchig und fahl schimmern an den Wänden des Gewölbes die grünsilbernen Lichtkegel dreier Gwen Petryl, scharf umrissen von der Finsternis.

(Heldenaktionen)

Ihr tretet durch ein zweites Portal, gewachsen aus dem Fels, größer und höher noch als das erste. Die gewaltigen Abmessungen der tempelgleich gewölbten Felsgrotte vergegenwärtigen euch schmerzlich, daß euch hier kein menschlicher Fürst, sondern ein fremdes, ungleich mächtigeres Geschöpf erwartet. Aber die Pracht,

die eure Augen erblicken, ist überwältigend – der Tempel der Sonne zu Gareth kann nicht herrlicher anzuschauen sein. Große Tropfsteine, Stalagmiten und Stalaküten, wachsen in den schillerndsten Farben – rot, grün, orange, rosa – vom Felsgewölbe herab und empor aus dem ebenen Grund, bilden gleichsam die Tore, Säulen, Wandelgänge und Alkoven des unterderischen Schlosses im Fels. In den glitzernden Kristallen bricht sich das Licht eurer Fackeln, spiegelt sich aberdutzendemale winzig wider. Die brokatenen Gewänder Eternenwachts, Ezzelinos und Ravendozas scheinen in der schummrigen Düsternis nur so zu funkeln, der Schmuck der Prinzessin und des Abtprimas im Feuer der Fackeln aus sich selbst heraus zu brennen.

Eternenwacht bedeutet euch, einen Halbkreis zu bilden, der die Halle zum Tore hin abschirmt – ein Geheiß, dem alle nervös und beflissen Folge leisten. Eternenwacht nestelt aus seinen Rücken und Roben ein kleines Horn aus Zwergensilber hervor, setzt dasselbe an die Lippen und stößt dreimal hinein.

“Die Gesandten der Krone Khadans, die Großen aus dem Reiche Horas’ rufen dich, o mächtiger Shafir, du Gebieter der Hohen Halle.”

Da! ihr werdet eine gemächliche Bewegung im fernen Ende der Höhle gewahr, fast scheint es, als ob der Fels selbst bebe – fürwahr *bebt* der Boden unter euren Füßen. Erschreckt weichen Ezzelino und Ravendoza unwillkürlich einige Fußbreit zurück – die Hände zum Praioszeichen vors Gesicht erhoben.

(Heldenaktionen)

Doch dann bemerkt ihr ein Schillern und Blitzen wie von vielen Lichtern auf einer goldenen Brünne und ahnt, daß es sich um Shafir, den Prächtigen, den Kaiser der Drachen, den Gebieter der Goldfelsen handeln muß, dessen rotgoldene Schuppen das Licht in alle Richtungen wie ein geschliffener Edelstein zurückwerfen. Des Drachen gigantisches, gehörntes Haupt hebt sich, seine geschlitzten gelben Augen, verborgen unter Brauen aus Horn und Schuppen, starren blitzend in die Runde. Seine gewaltigen Schwingen beben, so daß ein Windsturm durch die Höhle braust. Kläglich flackern eure Fackeln und erlöschen.

Sein gehörntes Haupt schwingt an langem Hals, auf dem ein Zackenkamm blutrot prangt, von links nach rechts, weiß funkeln die spannlangen Zähne im bläulichen, unwirklichen Lichte der Gwen Petryl, unruhig peitscht der Schweif auf den Fels.

Ein Grollen entweicht des Drachen Kehle, ein gleißender Flammenstrahl schießt aus seinem klaffenden Maule, zerreißt zu feurigen Bällen nach allen Seiten, rast wie ein feuriger Teppich über den Grund der Höhle auf euch zu ...

(Heldenaktionen)

... bis er schließlich, halb zwischen euch und dem mächtigen Geschöpf Sumus, zu Rauch und Qualm verpufft. In goldenen Kandelabern, zu einem Rund vor dem Drachen geordnet, flammen grüne Feuer auf. Der Drache spricht nicht laut zu euch, sondern in euren Schädeln, jedoch mit berstender Urgewalt. Das Geschöpf Sumus bedeutet euch, näher zu treten.

(Heldenaktionen)

Aldare läßt den seidenen Mantel in eure Hände gleiten. Darun-

ter ist sie in die grün-goldene Robe der Hesindepriester gewandet. Eternenwacht legt der Prinzessin einen langen Umhang über die Schultern, der über und über mit rotgoldenen Drachenschuppen besetzt ist – Schuppen, die denen des alten Shafir an Pracht und Schimmer gleichen. „Einer der sagenumwobenen Drachemäntel aus den Urzeiten“, raunt Ravendoza euch ehrfürchtig zu, seit jeher Gewand der Gesandten Khadans. Langsam schreitet die Prinzessin voraus. Plötzlich aber ertönt ein geiferndes Schnaufen, ein dumpfes Grollen, abermals bebt der Fels, ein Fauchen und schriller Schrei des Erschreckens (aus Dom Ezzelinos Mund).

(Heldenaktionen)

Alle Köpfe fliegen herum. Zwei (kleine) Drachenleiber schieben sich in die Höhle. Die Drachen, zwei grünblau geschuppte Westwinddrachen, verrenken sich die dünnen langen Hälse, versuchen, ineinander zu verbeißen, fauchen einander böse an. Ravendoza hat seinen Stab zur Wehr erhoben, doch die Drachen erstarren mit einem Male, unter dem zweiten Tor.

Shafir scheint sich mit den wundersamen Geschöpfen leise zu unterhalten, denn die beiden Westwinddrachen beziehen Stellung links und rechts vom Tor, gerade so als seien sie hier, um zu wachen. Der Kaiserdrache läßt ein unwilliges Schnauben vernehmen, was Eternenwacht dazu veranlaßt, euch eilig erneut Ruhe zu gebieten.

(Heldenaktionen)

Ravendoza tritt vor. Sein langer, wallender Umhang aus rotem, golddurchwirketem Brokat weht auf, als er auf die Prinzessin zu-

schreitet. Das Licht der Feuerschalen bricht sich in seiner goldenen Brünne, als er das Kronsiegel in die Höhe hebt und zugleich vor Prinzessin Aldare sein Knie beugt, auf daß die Serenissima das Siegel aus seinen emporgestreckten Händen annehme. „Hier empfangt, so Ihr befohlen, meine Gebieterin, das Große Staatsiegel, aus meiner Obhut und meinem Schutze mit Huld. Für jetzt und immerdar will ich Euch zu Diensten sein.“ Mit einem leisen Lächeln dankt die Prinzessin dem Comto, der sich erhebt und gemessen auf seinen Platz in euerm Rund zurückkehrt. Den Kreis der Kandelaber haben beide – fast ehrfurchtsvoll – nicht durchschritten. Die Prinzessin neigt das Haupt, grüßt den Drachen, streckt ihm das Siegel in der Linken und das Buch der Schlange in der Rechten entgegen und hebt an, die lange Geschichte vom Roten Aarenstein Shafir dem Prächtigen zu berichten. Zunächst zittert die Stimme der Prinzessin vor Herzklopfen, schließlich aber spricht sie gefaßt und gemessen.

(Heldenaktionen)

Regungslos – nur heißer Dampf kräuselt ab und an aus seinen hornigen Nüstern – lauscht der Drache Aldares Worten.

Meisterinformationen:

Shafir nimmt sich viel Zeit, zu hören und zu erspüren – sein alter Geist durchdringt auch auf die Ferne nahezu mühelos das arkane Geflecht der Hofzauberer Khadans, das das Siegel umgibt (was menschlichen Zauberern nicht gelingt). Zudem spürte ja Shafir gerade wie viele andere Echsische das Erwachen des chababischen Wurms, und fühlt nun, daß er den 'leibhaftigen' Quell allen Unheils vor sich hat.



Zum Vorlesen:

Schließlich spricht abermals der Drache, seine Rede formt sich mit Donnergrollen zu Gedankenketten in euren Köpfen. Eure Schädel schmerzen, so dröhnt des Drachen Rede. Dies etwa sind seine Worte (in menschliche Begriffe gefaßt):

“Ihr (Sterbliche, Winzige, Menschen, Gesandte Khadans) verlangt, daß ich (der Flammbrödelnde, Gebieter, Echs, Uralte, Goldgewandete, ‘Shafir’ und ‘Prächtige’ in eurer Zunge) schütze in meinem Haus, was zur Hälfte Geist und Herz eines aus meinem eigenen Geschlecht (des bösen Königs, Lebensschenkers, den ihr ‘Wurm von Chababien’ nennt). Ihr verlangt, daß ich als euern jährlichen Opferdank den Roten Seelenstein (Karfunkel) *seines (Pyrdakors)*” – ein gleißender Blitz der drachischen Gedanken zerreißt euch haßerfüllt (und auch furchtsam) den Schädel, blendet euch und läßt euch für Augenblicke erblinden – “Dieners annehme, den ihr mir verzweifelt und voller Furcht darreicht. Das aber gefällt mir nicht, denn der Stein ist nicht Lohn, sondern Fährnis für mich. So verlange ich ein anderes Opfer. So verlange ich dich (Sterbliche, Weibchen, Jungfrau, Geschöpf H’Szinths, Kind Khadans) als mein Opfer.”

Des Drachen Hals züngelt vor, Dampf quillt aus seinen Nüstern, sein goldenes Haupt weist auf die Prinzessin, klickend schnappen die dolchspitzen Fänge unbestimmt nach euch allen, drohen euch zu zermalmen. Der Schweif peitscht zuckend auf den Fels, daß der Berg wankt und dröhnt. Buch und Siegel entfallen der Prinzessin und poltern zu Boden.

(Heldenaktionen)

Meisterinformationen:

Da der Drache mittels Gedankenübertragung mit den Gefährten kommuniziert, beinhalten die geistigen Eindrücke, die das uralte Geschöpf den Menschen schickt, des öfteren mehrere Nuancen und Impressionen zugleich (wir haben dieselben eingeklammert).

Eternenwacht, Ravendoza, Ezzelino (und der Prinzessin) schwindet sämtliche Farbe aus dem Gesicht, das Herz rutscht ihnen in die Hose, die Knie werden ihnen weich. Ezzelino sinkt schließlich leise wimmernd zu Boden.

Gestatten Sie Spielern und Meisterpersonen eine panische Diskussion über einen Ausweg: Leib und Leben Aldares zu retten, heil aus der Höhle Shafirs zu entkommen (Westwinddrachen am Tor), das Reich vor dem zürnenden Kaiserdrachen und Borbarad zu bewahren und den Karfunkel zu schützen ... Uns fällt keiner ein, es sei denn, die Prinzessin entleibte sich selbst – aber das erlöste nicht die Gefährten vor der Wut des rasenden Untiers, und darum lehnt Aldare diesen Gedanken ab.

Zum Vorlesen:

Ergeben und gefaßt, wie es einer Prinzessin aus dem ältesten Geschlechte der Zwölfgöttlichen Lande geziemt, neigt die Prinzessin das Haupt. “So sei es”, flüstert sie.

“So sollst du denn die Meine (Gefährtin, Weibchen, Eierbrütende, Gemahlin, Geliebte) werden”, grollt der Drache.

Ein Seufzer – Erleichterung, Überraschung, Entsetzen? – entweicht Aldares Brust.

Meisterinformationen:

Auf einem Berge von Gold verbinden sich Menschen- und Drachenblut! Nach einigen Augenblicken hektischer Überlegungen – die doch wie in Trance an Helden und Granden vorüberstreichen – wird beschlossen, daß Eternenwacht Prinzessin und Drache nach dem Ritus der Hesinde ‘vermählen’ solle.

Zum Vorlesen:

Der Abtprimas wendet sich Shafir zu, dessen hornbewehrtes Haupt zuwenigstens genauso groß ist wie der Hohegeweihte selbst. Eternenwacht bückt sich nach dem Buche, das auf dem Fels liegt, schlägt eine Seite auf und scheint dem Drachen einige Fragen zu stellen, hin und wieder vernehmt ihr dumpfes Grollen aus dem zahnstarrten Maule Shafirs und seht seinen gewaltigen Leib leicht erbeben. Dann schließt der Draconiter das Buch bedächtig und verkündet: “Ihr habt Euren Geist geprüft, Gevatter Shafir, kein Fehl vermag ich zu entdecken, die Gebote der Allweisen sind erfüllt. Den Segen Nacladors über Euch.” Sodann tritt der Abtprimas an die bleiche Aldare heran, scheint der Prinzessin mit gesenkter Stimme gleichfalls Fragen zu stellen. Mühsam wisper Aldare die Antworten. Schließlich hält die Prinzessin das Staatsiegel empor und spricht zitternd einen Schwur im Alten Bospasano auf die Zwölfe, Horas und das Reich.

Der Draconiter hebt die Arme. “Nach den Geboten der Allweisenden Herrin Hesinde bist du, durchlauchtigste Gebieterin, bereit, den Bund zu schließen. Den Segen Canyzeths über dich.” Der Abtprimas wendet sich euch zu, die Arme erhoben. “Reicht der Braut zwei Schwerte und Dolche”, ruft er.

(Heldenaktionen)

Alsodann öffnet Eternenwacht den Käfig, in dem sich die Smaragdnattern der Prinzessin ringeln, und die geweihten Schlangen der Hesinde winden sich über den Fels. Ein Choral voll altertümlicher Schönheit erfüllt den Felsentempel, als der Abtprimas anhebt zu singen. Langsam schreitet die Prinzessin auf Shafir zu, die Dolche wie Krallen vorgestreckt.

“Alles hat seine Stunde, und es gibt eine Zeit für jedes Vorhaben unter dem wachenden Auge der Götter!” Nur noch ein Schritt trennt die Prinzessin von dem Kopfe des Kaiserdrachen. Die Nattern folgen Aldare auf ihrem Weg. “Eine Zeit zu bewahren und eine Zeit zu vergessen, eine Zeit zu suchen und eine Zeit zu verlieren, eine Zeit der Zwietracht und eine Zeit des Bundes!”

Ezzelino und Ravendoza (und ihr) schreien auf, als die Klauen Shafirs vorschnellen und die Prinzessin an sich reißen. Des Drachen Krallen gleiten über den schlanken Rücken der Frau, und die Dolche Aldares schaben über Shafirs ungeschützten Hals. Die Smaragdnattern schlängeln sich unter den beiden hin, winden sich um Leiber und Klauen. “Unselig ist, wer Wissen und Weisheit verschmäht, die Gaben der Allweisen zurückweist. Ihre Weisheit ist fleckenlos und rein und Ihren Segen erflehe ich für diese beiden, die sich vor Ihrem Antlitz vermählen”, ruft Eternenwacht. So schnell, wie er sie gepackt hatte, entläßt Shafir die Prinzessin wieder, die mit sichtlich schwerem Atem von der Hand des Abtprimas den Segen ihres Bundes empfängt. Ein dünner Blutfaden auf ihrem schweißnassen Antlitz vermischt sich mit dem dunklen Blut des Drachen. (das ihre Hände benetzt), als sie sich die

blonden Haare zurückstreicht, um Shafir ins Antlitz zu blicken. Sie nickt ihm zu und der Drache läßt ein Grollen vernehmen, bevor er den Kopf hebt und ein lautes Donnern ertönen läßt. "So sei es, wir sind vereint, mein mächtiger Gemahl." Der Bund ist geschlossen.

(Heldenaktionen)

"Den Seelenstein (Karfunkel) anzunehmen bin ich nun gewillt, meine Gefährtin", grollt es in euren Köpfen. Ravendoza eilt – zögerlich, aber getreuen Herzens – zur Prinzessin, um ihr das Siegel abermals mit Kniefall zu reichen.

Meisterinformationen:

■ Genug des Geredes – jetzt sind die Helden dran!

Teil II: Der untote Wurm von Chababien

Meisterinformationen:

Domna Saya zog sich, nachdem Zuljaarah-Laraan ihr die Kanope ausgehändigt hatte, auf einem Karakil auf den Gipfel des Feuerschweif-Berges zurück. Dort verschmolz sie über die Ferne mit dem Geist ihres Gebieters Borbarad, beschwor im Heptagramm, das d'Horanzio in seinem Briefe beschrieb (**Vorspiel**), zwar nicht, wie der arme Magus befürchtete, eine Dämonenschar herab (dazu fehlt ihr die zweite Hälfte des Fokus), dafür aber erweckte sie mit ihrem Halbstein das Herz des Wurms von Chababien zu einem untoten Leben und verlieh dem alten Drachen um das pulsierende, boshafte Herz herum einen Körper aus Rauch, diffuser Arkanmanifestation und brodelnden Dämpfen und zwang der unglücklichen Kreatur (die noch böser wurde, sich aber nicht zu wehren vermochte) Borbarads Willen auf.

Derweil beobachteten Sayas Handlanger – Furro und Pilbo, (Rondrigo von Kabash), die Khoramsbestien und Zants –, nachdem sie die Gefährten einmal aufgespürt haben, jeden Schritt Ravendozas, der Helden und Prinzessin Aldares. Und verloren die Diener des Bösen die Gefährten auch zeitweilig aus den Augen, so spürten sie doch die Fährte jedesmal wieder auf. Als Saya ahnte, daß die Höhle Shafirs das Ziel Aldares und ihrer Getreuen sei, zog sie die Schlinge dort zusammen (Furros Schar verbirgt sich in einer Schlucht keine zwei Meilen unterhalb der Höhle) – allein, die Wiedererweckung auf dem *Feuerschweif* wollte nicht zur rechten Zeit zu einem Ende kommen.

Saya weiß, daß ihre letzte Chance gekommen ist, den Firdayon-Halbstein zu erbeuten und Borbarad zum Geschenk zu machen. Allein der Gedanke, daß – selbst wenn Furros Übermacht die Leute der Prinzessin vor der Höhle zu Boron schickte und den Stein erbeutete – Shafir in den Kampf ein-, den Karfunkel ergreifen und das Artefakt damit unwiederbringlich an sich bringen könnte, erfüllte die Zauberin mit solcher Furcht, daß sie Furro einbläute, auf sie selbst und ihre unheilige, schwarzmagische Kreatur zu warten.

Die Götter fügen es, daß der untote Schatten des Wurms von Chababien am frühen Morgen des 25. Rondra vor Shafirs Höhle eintrifft, gerade in dem Moment, als der Kaiserdrache sein Opfer empfangen und seinen Schwur, Shafirs Schwur, geleistet hat.

Zum Vorlesen:

Der Drache neigt sein Haupt herab zu seiner Gemahlin, und die Prinzessin legt dem Ungetüm die zarten Hände sanft auf den klaffenden Kiefer. "Den Karfunkel des bösen Gebieters für euch, die Kinder Khadans (Menschen, Sterbliche, Winzlinge) zu bewachen und beschützen schwöre ich (der Feuerspeiende, Uralte,

Echs, Freund Nacladors und Famerlors)", hallt es in euren Häuptern wider. Shafirs Schwur ist vollbracht. Zwei gewaltige Pranken wollen sich um den verfluchten Stein des Aaren schließen ...

(ein Aufatmen der Prinzessin und Ravendozas, Heldenaktionen)

... als plötzlich Shafirs Schweif in einem panischen Zucken über den Fels peitscht, daß Sumus Leib erbebt und erzittert. Schrill und von Furcht zerrissen – wie Schweine unter der Metzgeraxt – quieken die Westwinddrachen in eurem Rücken ...

(Heldenaktionen)

Lautlos, unendlich leise und lautlos, schiebt sich ein Monstrum in die funkelnde Höhle Shafirs, doppelt, dreifach so groß wie der gewaltige Kaiserdrache!

Das dreischeuntorgroße Höhlentor ist ausgefüllt von einer diffusen wabernden Masse aus Qualm, Rauch und Moder, einem Leib aus schwefligen Dämpfen, einem 'Odem des Bösen' – statt Fleisch und Haut umwabert ein schleimiger Brodem ein Geflecht aus pulsierenden Adern. An drei langen Hälsen, je vom Durchmesser einer vielhundertjährigen Bosparanje, die wild nach allen Seiten zugleich schnappen und schwenken, baumeln schwere, schweinsgroße Köpfe. Spitz wie Dolche ragen schwarze Zacken zu einem tödlichen Kamm aus den schlingenden Hälsen hervor. Spannlang, messerspitze Zähne, schrittlange Kiefer von der Wucht eines klickenden, zurückschnellenden Armbrustbügels, schnappen gierig, umwabert von dem triefenden Nebel. Schwarze Löcher klaffen, wo Augen wachsen sollten, verzehren und saugen auf, was sie erblicken – in den Strudel der Verdammnis gesogen wird eure Seele, so ihr der Kreatur Blick kreuzt. Praios' Feuer brennt nicht darin.

Der Leib der unsteten Kreatur ähnelt einem Lindwurm, einem ungeheuren, riesigen Lindwurm! Morsche, bleiche Knochen, um die die nebligen, schleimigen Dämpfe wabern und triefen, ragen da und dort aus dem monströsen Leib heraus.

Und inmitten der diffusen Masse pocht rot und glühend das rubinrote Herz des Wurms von Chababien, preßt pulsierend einen rotglühenden Lebensodem – der wie ein Geflecht von glühender Kohle oder zähem Magma im Wabern sich verästelt – durch imaginäre Adern ...

Hinter dem untoten Leib des Lindwurms schreitet eine Doppelreihe bewaffneter Schergen, nur als schwarze Schemen hinter dem tödlichen Nebel auszumachen.

Meisterinformationen:

■ Im folgenden gestatten wir uns, da der Finalkampf recht komplex ist (um es anders zu formulieren: "da fliegen die Fetzen

(bzw. Tropfsteine)“) und die Helden jede Menge zu tun haben werden, vornehmlich Sie als Meister anzusprechen. Sie müssen entscheiden, was Sie den Helden wann schildern oder widerfahren lassen wollen. Die meisten (menschlichen) Gegner der Helden haben wir in den vorangehenden Kapiteln ausführlich beschrieben und mit Werten versehen.

Feuerbrand wider Feuerbrand – der Kampf der Drachen (für den Meister)

● Die beiden äußeren Köpfe des Geisterdrachen schnappen blitzartig (und doch irgendwie behäbig, da die Rauchschwaden den Knochen nur zähflüssig nachschwenken) nach links und rechts. Mit einem einzigen Biß reißen sie die schlanken Hälse der kreischenden Westwinddrachen entzwei, Drachenköpfe poltern zu Boden und rollen schrittweit auf die Helden zu. Heißes und schäumendes, feuerrotes Drachenblut spritzt fontänenartig rund um die Helden (W6 SP).

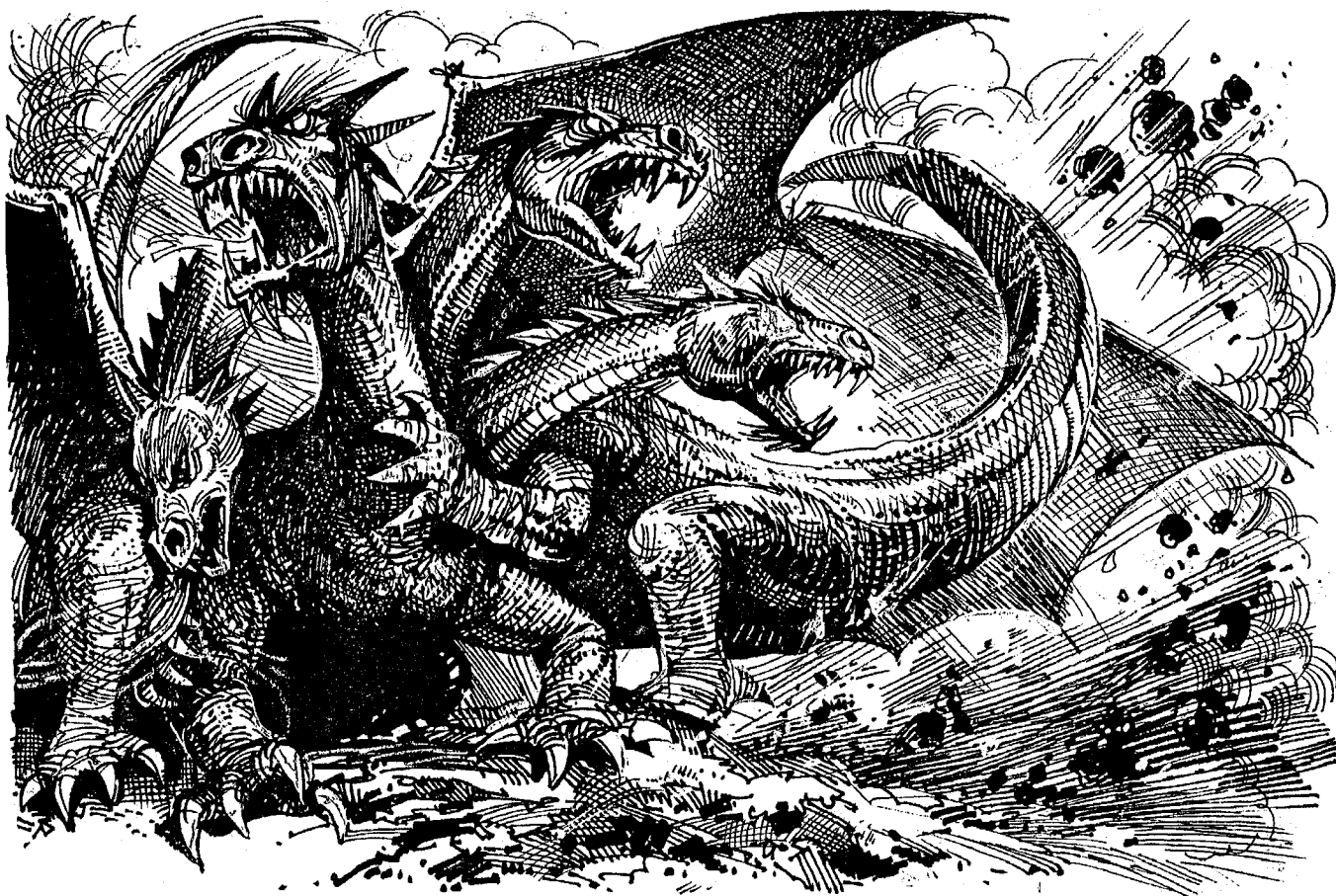
● Aus dem feuerglühenden Herzen der untoten Kreatur bricht sich ein heißer Feuerstrahl Bahn, der mitten unter Granden und Helden fährt (2W6 SP) – wie zähes Hylaier Feuer fressen die Flammen augenblicklich Mäntel und Stiefel und kriechen die Leiber bedrohlich, fast lasziv langsam hinauf, so daß die Gefährten der Gesandtschaft gezwungen sind, sich der brennenden, unerträglich heißen Utensilien zu entledigen ... Dennoch versengen Haare, Brauen und Bärte und stinken elendiglich!

● Wiewohl der Drache von Magma und Feuer durchpulst wird, verbreitet sein untoter Leib doch eine bleiche, kalte Aura, die den Geist klamm und betäubt macht (KL –1). Zugleich wiederholen sich die Schrecken des bösen Odems: Das arhythmische Pochen des Herzens zerschmettert schier das gemartete Hirn (Zuschläge auf alle Proben bis zu +2, IN –1), zersprengt die Brust, in der das eigene Herz verzweifelt gegen den übermächtigen, fordernden Gleichklang des Drachenherzens kämpft.

● Unerbittlich schiebt sich der Knochenleib aus tiefenden Schwaden auf den winzigen Shafir zu – und zwischen den Körpern der beiden Giganten würden die Gefährten unweigerlich zermalmt wie Körner zwischen Mahlsteinen. So bleibt den Gefährten nur der Rückzug zu den Wänden der Höhle – und dort werden sie von Saya und ihren Leuten erwartet.

● Gewöhnliche Klingen schneiden durch das schleimige ‘Fleisch’ wie Messer durch Quark und hinterlassen keinen sichtbaren Schaden, büßen ihrerseits in der arkanen Materie pro Streich einen Punkt ihres Bruchfaktors ein! Prügelt ein Held (zufällig oder absichtlich) auf eine pulsierende Drachenader ein, so trifft er auf einen solch steinharten Widerstand (RS ca. 12), daß eine *KK-Probe*+4 nötig wird, ansonsten fliegt ihm die Klinge in hohem Bogen aus dem schmerzenden Arm und klirrt am andern Ende der Höhle zu Boden, unmittelbar vor Sayas Füßen ...

● ‘Feurige’ Kampfzauber hinterlassen durchaus klaffende, zäh, schwarz, pechern schwärende Wunden – allerdings sollten sie den Magiern raten, ihre nicht unbegrenzten Kräfte für Saya aufzusparen.



● Unweigerlich prallen schließlich die groteske Rauchgestalt des Wurms von Chababien und der stolze Kaiserdrache Shafir wie Licht und Schatten aufeinander – doch droht das Licht, von der namenlosen Finsternis verschlungen zu werden. Shafirs nachtschwarze Augen mit den funkelnden gelben Pupillen blicken dem Ungeheuer starr und versteinert entgegen, reglos hockt der rotgoldene Drache da und harrt seines Widersachers, das Goldene Siegel und den Roten Aaren winzig klein zu seinen krallenbewehrten Klauen. Shafir müht sich, dem Wurm aus Rauch und Nebel einen Bann aufzuzwingen. So sehr strengt sich der Kaiserdrache an, daß sein mächtiger Leib erbebt, seine weiten Schwingen zittern, sein Schweif zuckt und peitscht, einen Tropfstein vom Fels fegt und weit durch die Höhle schleudert. Doch der unbtote Drachenkönig trotzt allen Zaubern. So bleibt selbst Shafir, dem Meister der subtilen Beherrschung, wenig, als sein altes Leben mit Zähnen und Klauen zu verteidigen:

● In diesem letzten Augenblick greift Prinzessin Aldare heldenmütig nach dem Siegel, damit es nicht im Kampf der Drachen durch böses Geschick in die Hände Sayas falle.

● Mit wütendem Fauchen stürzt sich der Kaiserdrache auf das widernatürliche und blasphemische Monster. Shafirs rotgoldene Schuppen funkeln und klimpern stählern wie der Harnisch eines Kriegers aus Ingerimms lohender Esse, als sein schwerer Leib unfassbar geschwind vorwärts schießt. Der Boden bebt und zittert, als ob Ingerimms Hammerschlag denselben erschütterte. Blitzend blecken des Drachen Zähne, blitzend seine spannlangen Krallen, als sie in den diffus wabernden Leib schneiden, Magmasplitter fetzen und fliegen, schrittweit klappt Shafirs Maul, als ein gleißender Feuerstrahl die Brust des Lindwurms zerreißt.

● Rasch haben sich die beiden urgewaltigen Drachenleiber – der eine ein Geschöpf Hesindes, der andere der Siebenten Sphäre – ineinander verkrallt. Schwertgleiche Zähne reißen blutspritzende Wunden, Klauenhiebe fetzen Schuppen und Haut von Shafirs schimmerndem Leib, Schwänze und Hälse schleudern schrittlange Tropfsteine tödlich wie Armbrustbolzen durch die Höhlen.

● Bei einer 1–2 auf dem W20 wird einer der Helden von einem der umherfliegenden Steine getroffen. Der Unglückliche wird meterweit durch die Luft geschleudert, gegen eine Felswand geschmettert und erleidet 2W20 TP (allerdings sollten Sie dafür sorgen, daß derselbe *keinen* tödlichen Treffer erleidet!) und bricht sich W4 Gliedmaßen (W20: 1–5/6–10: linkes/rechtes Bein, 11–15/16–20: linker/rechter Arm).

Schwert gegen Schwert – der Kampf gegen die Menschen (für den Meister)

● Sobald die Helden vor dem untoten Drachen zurückweichen, werden sie von Sayas Leuten – in Sayas Gefolge streiten Furro, Perjo (so er noch unter den Lebenden weilt), Pilbo und dessen Söldlinge – umzingelt. Unserer Planung nach werden sich die zauberkundigen und intuitiven Charaktere mit Domna Saya, die eher kampfgewandten mit Furro, Pilbo und deren Schar auseinandersetzen.

Die Zahl der Gegner sollten Sie selbst bemessen – Sie allein wissen, wie viele Kontrahenten Sie Ihren Helden zu diesem Zeit-

punkt noch zumuten können. Saya bietet den Helden ein letztes Ultimatum an ...

● Domna Saya sollten die Helden als Gestalt aus ihren Träumen im **Prolog** wiedererkennen.

● Saya zaubert, da sie mit dem Aarenstein über einen Fokus verfügt, der ihren Geist unterschwellig mit dem Borbarads verschmilzt, alle Sprüche des **Codex** zur Hälfte der dort angegebenen ASP-Kosten!

● Wann immer die Situation für die Charaktere allzu brenzlich zu geraten droht, so gestatten Sie ihnen, sich aus den zahllosen Phiole im Horte des Drachen (Lebenselixiere, Zaubetränke) zu stärken oder aber über einen güldenen Kraftgürtel gleichsam zu 'stolpern', der sich fast wie von selbst gürtet und die Schlagkraft nicht unwesentlich erhöht ...

● Alle Menschen müssen acht haben, den ineinander verbissenen Drachen nicht zu nahe zu kommen: Ein Schweif- oder Klauenhieb wirkt sich so katastrophal aus wie ein fliegender Tropfstein!

● *Der Kampf der Zauberer:* Saya, angetan mit einem Gewand aus durchscheinender schwarzer Seide und purpurroten Stiefeln aus Iryanleder (in Borbarads Farben also) treibt gezielt Prinzessin Aldare, den alten Eternenwacht und magisch begabte/intuitive Helden in die Enge. In der Linken hält sie – pulsierend und gleißend – den Oikaldiki-Halbstein des Aaren, in der Rechten ihren schwarzen Dämonenstab. Einmal kreist derselbe über ihrem Haupt, GARDIANUM PARADEI formen lautlos ihre Lippen. – Ein Rülps er entweicht ihrem zierlichen Munde, zu einem gehauchten Kusse gerundet, und TLALUCS ODEM weht über die Helden ...

Im folgenden gebührt dem Magus/den Magi Ihrer Gruppe die Hauptrolle: Saya scheint sämtliche Sprüche aus dem Aarenstein heraus zu wirken, der ihre arkanen Mächte bündelt und gegen die Gefährten lenkt. Auf gewisse Weise rühren ihre Sprüche den Firdayon-Stein, den die mutige Prinzessin noch immer in Händen hält, unmittelbar: Derselbe glüht auf, so ein Spruch Sayas die Helden ereilt – Aldare scheint ihren Schaden eher dadurch zu erleiden, daß sie den Stein fest umklammert und mit königlicher Entschlossenheit in Händen hält, als daß Sayas Zauber sie, die Hesindegeweihte und Schwester Madas (die zudem, als kaiserliche Prinzessin, ein Schutzamulett unter dem Gewande verbirgt) verheerend verletzt. Eternenwacht versucht, sobald er dessen gewahr wird, der Prinzessin den Aarenstein zu entwenden, um sich selbst 'die Finger zu verbrennen' – wahrscheinlich handeln die intuitiveren Charaktere (Magier, Hexen, Druiden, Sharisad, aber auch geweihte oder elfische Figuren) ebenso, um Aldare zu schützen.

Wer den Firdayon-Halbstein einmal berührt hat, ist an den Karfunkel gebannt. Die Geister der Prinzessin, Eternenwachts und der Helden verschmelzen zu einer Art UNITATIO. Fortan zaubern die Gefährten gemeinsam: Schön wäre es, wenn der Spieler-Zauberer die Führung übernehme und die übrigen intuitiven Gefährten (auch Aldare und Eternenwacht) durch Wiederholung der Zaubersprüche mitwirken und in diesem einen speziellen Falle (nur der alte Karfunkel ermöglicht solche Art der Zauberei) von ihrer LE die gegen Saya gewirkten Sprüche bezahlen. Nur wer in Ohnmacht fällt, kann seine Hand von dem Stein lösen.

● Der GARDIANUM Sayas verliert schnell an Wirkung: Mehr als 10–15 ASP konnte die Zauberin nicht investieren, schließlich will sie den Firdayon-Aarenstein mittels ihrer finsternen Magie gewinnen und muß darum zum Angriff übergehen.

● Bläuliche und rötliche Blitze zucken zwischen den beiden Karfunkelsteinen hin und her, schlagen donnernd ein in den jeweils andern: Die Halbsteine kanalisieren sämtliche Zauber; die Helden und Saja zaubern durch den Stein, beziehen sämtliche Schadenspunkte aus der Berührung desselben. Überdies wird der Stein – ob der ungeheuren astralen Mächte, die durch denselben Strömen – immer heißer und heißer und beginnt rot zu glühen.

● Dämonologische oder borbaradianische Zauber, die die Helden gegen Saja zu wirken versuchen, schleudert der Firdayon-Halbstein, unmittelbar und in voller Schadenswirkung gegen die daranhängenden Gefährten zurück!

● Vor allem Feuerzauber (IGNISPHAERO, IGNIFAXIUS, die Saja nicht zur Verfügung stehen, zeigen Wirkung). Dieselben heizen Sayas Halbstein auf, der anfängt zu glühen und brennen – und mit einem Schrei wirft sie, da ihre alte Furcht, Feuerzauber zu wirken und zu berühren sie überwältigt, den Stein in hohem Bogen fort.

● Ein geistesgegenwärtiger Held (getrost aus der Gruppe der Krieger) sollte denselben auffangen ...

● *Der Kampf der Krieger:* Furro, Pilbo und deren Leute sind vor allem darauf aus, Saja zu helfen, den Stein des Aaren zu erobern, und suchen darum, den zaubernden Gefährten in den Rücken zu fallen – was unsere waffenkundigen Helden hoffentlich zu verhindern wissen.

Gestalten Sie das Gefecht nach allen Kampfregeln, aber ohne direkte Einwirkung Sayas. Die Kombattanten müssen jedoch stets auf der Hut sein vor Gesteinsbrocken, den zuckenden Blitzen der Karfunkelsteine und den Drachen, die sich fauchend und feuerspeiend durch die Höhle wälzen ...

Wie alles zu einem guten Ende kommt

... und solcherart den Kampf für die Gefährten entscheiden. Da Saja den Stein und ihr Glück verloren hat, speit Shafir ein letztes Mal sein Feuer: zu Nichts verglüht der Leib des untoten Wurms, dessen unheilige Lebenskraft mit Sayas Macht erloschen ist, zu einem Haufen stinkender Asche das panisch und im Todeskampf zuckende Herz, und damit der Odem des Bösen. Der Spuk ist vorüber.

Wie Domna Saja abermals entflieht

Sobald Sayas greuliches Werk zu Staub zerfällt, wirkt die Magistra einen letzten TRANSVERSALIS und sucht das Weite, Furro und die ihren einem ungewissen Schicksale überlassend.

Wir wiederum überlassen es Ihnen, ob abermals ein Adliger aus dem Hause ay Oikaldiki zum Schluß des Abenteuers sein Ende findet, oder ob Furro sich nicht doch, geschlagen und erniedrigt, seinen Feinden, um Gnade bittend (keinesfalls jedoch winselnd) ergibt ...

Ausklang

Shafir gestattet den Gefährten, ihre Wunden und Blessuren an den Tränken in seinem Horte zu lindern (bis zu +30 LP, +20 ASP) und lädt die Prinzessin und ihr Gefolge ein, noch einige Stunden in seiner Höhle zu verweilen und über die Geschicke des Reiches und des Aarensteines (der in den tiefsten Höhlen verborgen wird, auch vor dem furchtbaren Schwarzen Auge von Methumis) zu philosophieren und zu fachsimpeln. Der alte Drache ist heilfroh, daß er das furchtbare Kleinod nunmehr gänzlich in seinem Schutze weiß. Ravendoza und Aldare aber danken demjenigen Helden von Herzen, der Sayas Halbstein des Aaren wagemutig auffing ...

Shafir schüttelt die Schrecken der Schlacht in seiner Höhle – so er solche überhaupt empfand – sehr rasch ab und bittet die/den klügste(n) der Helden zu einer Partie Garadan oder Urdas (entweder Sie tragen tatsächlich eine Partie *Schach* oder *Go* o.ä. mit dem Spieler aus – aber bitte nur, wenn Sie ein verdammt guter Spieler sind, wohlbemerkt, kurz vor dem Sprung in die Nationalliga ...) oder aber Sie würfeln ganz profan nach dem Talent *Brettspiel* um die Trophäe. Als Siegespreis setzt der Drache eines der Artefakte aus seinem Hort aus (wählen Sie ein weniger machtvolleres Artefakt aus den *Mysteria* aus, das dem Helden gut zupaß kommen mag) bzw. – so Shafir selbst siegen sollte – fordert, daß der Held ihm ein Artefakt beschafft, z.B. aus einer verlassenen Zwergenbinge, zu der nicht einmal ein so liebenswerter Zeitgenosse wie Shafir Zutritt erhält (hier müßten Sie improvisieren).

Ein letzter Schreck fährt den Gesandten des Horasiats in die Glieder, als vor der Höhle zwei Banner des Prinzes Timor – das gekragte Drachenbanner weht ihnen voran – vor der Höhle Shafirs aufmarschieren. Der Bruder Aldares aber kommt in friedlicher Absicht (sichtlich erschüttert von den Vorfällen, die das Reich so sehr bedrohten), umarmt die Schwester (diesmal ungleich herzlicher) und begrüßt auch Eternenwacht, Ravendoza und den Sieger des Rennens mit einem Handschlag. Er habe sich gesorgt um Wohl und Leben der Prinzessin, nachdem er von Pilbos Abmarsch aus Neetha vernommen habe, spricht der Prinz – wenn er nur geahnt hätte, was auf dem Spiele stehe ... (Auch Dom Silvolo reitet in seinem Gefolge.)

Für den Rest des Windstags, des fünfundzwanzigsten Praioslaufs im Rondramond im Götterlaufe 2512 nach Horas' Erscheinen, verwandelt sich die Hohe Halle des Drachen Shafir in einen Festsaal. Drei stattliche Ochsen schmoren an Spießen über züngelnden Feuern, ohne Unterlaß drehen die schwitzenden Spießknechte die fetttriefenden, knusprig-braunen Leiber, weißes Brot wird in verführerisch dicken Scheiben geschnitten, frische Butter und Sahne füllen ganze Kannen und roter und weißer Wein fließen aus ochsengroßen, eisenumspannten Fässern. Bunte tulamidische Teppiche sind auf dem Steinboden der Höhle ausgebreitet, Fackeln und Kerzen lassen das himmelhohe Gewölbe prächtiger glitzern als alle Spiegelsäle des Reiches zusammen. Leise Harfenklänge füllen den Raum und übertönen kaum das wohlgemute

Geplauder der Anwesenden. "Nun wird alles sich zum Guten wenden", sagen die Leute. Gleich wo ihr euch umtreibt – Furcht und Schrecken sind aus den Gesichtern der Menschen gewichen. Der Drache, der neue Prinz des Reiches, der fortan den Titel eines 'Granduco von Aldyra' führt, seine Gemahlin, die Hesinde-Geweihten und Zauberer haben sich in die tieferen Gefilde der Höhle zurückgezogen, um dort den Tag auf ihre Weise und hesindegefällig zu zelebrieren.

Des weiteren, zu jeweils späterer Zeit:

● "Ihr mögt erlauben", spricht die Prinzessin zu späterer Stunde, "wie wichtig Euer Dienst gewesen ist." Alle Sorge und Schwermut ist aus dem Antlitz Aldares verschwunden, freundlich lächelnd schreitet sie auf euch zu und reicht einem jeden die grazilen Hand zum Kuß. "Und wisset, daß die Firdayon nicht ohne Dank gegen die, die für die rechte Sache streiten: Ihr mögt unseren Roten Drachen fortan in Euerm Wappen führen, aller Welt zu künden, daß Ihr Freund unseres Hauses seid! Auch mein Dank ist Euer, und wenn Ihr in Fehde geratet, so flüchtet Euch getrost hinter Aldyramons feste Mauern oder rufet um Hilfe, und sie werde Euch zuteil!"

● Als ihr von dannen zieht, seht ihr ein schimmerndes, goldenes Plättchen achtlos in den Staub am Wegesrand geworfen – eine Schuppe Shafirs. Glück widerfährt dem, so sagen die Leute, der eine Drachenschuppe findet, denn dies geschehe niemandem zufällig, sondern sei des Schicksals undurchschaubarer Plan ...

● (dem Sendboten des Staatsministers) "... und waren darob, mein Sohn, mit deinem Dienste vor allen Zwölfen und rechtens zufrieden. Führe unsern Ring an deiner tapferen Hand, und sei unser Streiter und Gesandter in fernen Landen ..." steht in dem schweren Briefe, der gezeichnet war mit 'Amene, Kaiserin' und mit dem neuen Sonnensiegel und blauem Siegelacke verschlossen. Ein kurzes Lächeln umspielt deine Züge, als du den warmen, goldenen Ring an deiner Hand fühlst. Der Adler darauf funkelt und flammt heilig im Praiosschein ...

● Von diesem Praioslaufe an siegeln die Kaiser zu Vinsalt ihre Kaiserbriefe mit dem flammenden Sonnenball der Alten Kaiser von Bosparan, ein schönes, schimmerndes Siegel aus Gold und Silber, besetzt von Rubinen und Smaragden – der Sonnenball selbst aber, das Siegelzeichen, ist aus einem faustgroßen Bernstein geschnitten, der einen Hälfte eines faustgroßen Bernsteins, um genau zu sein ...

Der Helden Lohn

—Das Wappentier der Firdayon, den *Roten Drachen* (seit Festo Firdayon von Aldyra, dem Komtur und sagenumwobenen Gründer Festums und Bezwingen eines Wurms der Drachensteine), dürfen die Helden ihrem eigenen Schilde fortan in der linken oder rechten oberen Ecke hinzufügen. Helden, die bislang noch gar kein Wappen führten, können das Zeichen der Firdayon – mit einer gewichtigen Änderung versehen, z.B. einem goldenen Querbalken oder einem blauen Kragen o.ä. – künftig als ihr eigenes tragen.

—Die Schuppe Shafirs mag vor allem für einen zauberkundigen Helden von Bedeutung sein, denn als Paraphernalium bewirkt sie einen Bonus von +2 Punkten auf alle Beherrschungs-, Hell-sichts- und Verständigungszauber.

—Der Siegelring der Kaiserin – derselbe wie in *Unter dem Adlerbanner*, S. 45 – kann von jedem Gildenzauberer gegen ein entsprechendes Entgelt aufs neue mit dem doppelten FULMINICTUS aufgeladen werden und ist somit nicht nur ein eindrucksvolles, sondern auch ein nützliches Artefakt.

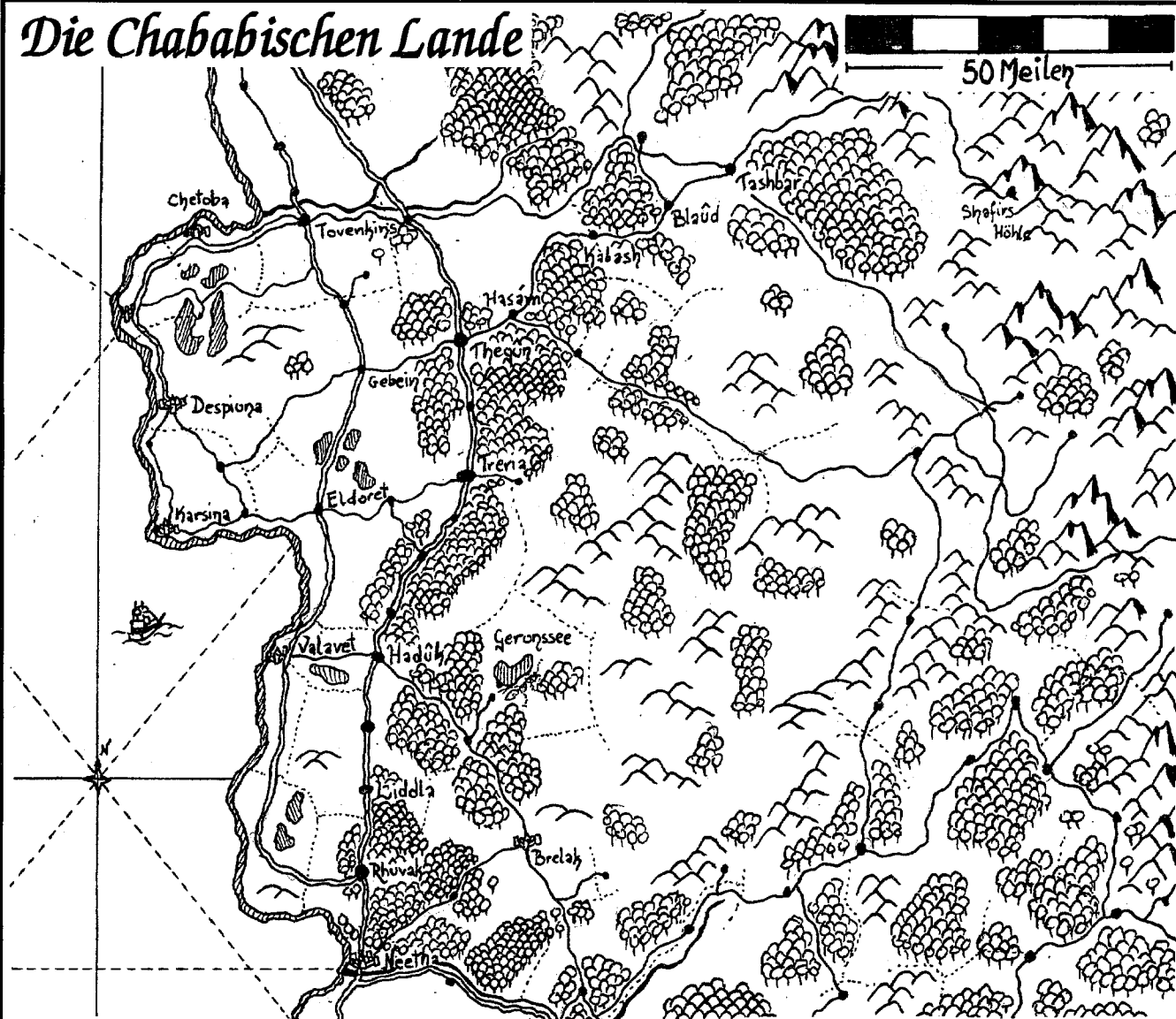
Als angemessene Belohnung an Abenteuerpunkten schlagen wir Ihnen vor: **80 AP**, wenn die Helden dem *Bund der Neun* das Handwerk legen, **40 AP** für die Teilnahme am *Rennen um Thalions Rock*, **100 AP** für die gruseligen Erlebnisse, während die Helden dem *Odem des Bösen* nachspüren, **50 AP** für des *Rätsels Lösung*, bis zu **50 AP** für die *Reise zu des Drachen Höhle* und die verschiedenen Gefechte dorthin, **150 AP** für den Besuch des Drachen *Shafir* und bis zu **80 AP** für schönes Rollenspiel im Umgang mit Drachen und Prinzessinnen.

Gewähren Sie Ihren Spielern ferner einen *Freiwurf auf die Senkung der Totenangst* und bis zu drei *freie Steigerungsversuche auf sehr häufig gebrauchte Talente*, etwa *Reiten*, *Sich Verstecken*, *Sich Verkleiden* o.ä.

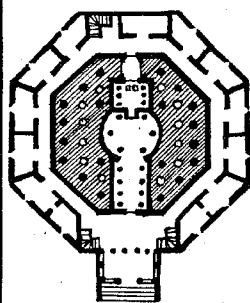
● In einem Patrizierturme Mengbillas schaut derweil eine schöne Zauberin in eine kristallene Kugel, von Nachtwindsklauen getragen – und was sie darin sieht, gefällt ihr nicht; nervös krallen sich eine fleischliche und eine lederne Hand in das schwarze, samtene Tischtuch. "Borbarads Rache sei euch gewiß", ruft sie, vor Haß bebte ihre Stimme, und fegte Kugel und Krallen in ein explodierendes Chaos.

Die Chababischen Lande

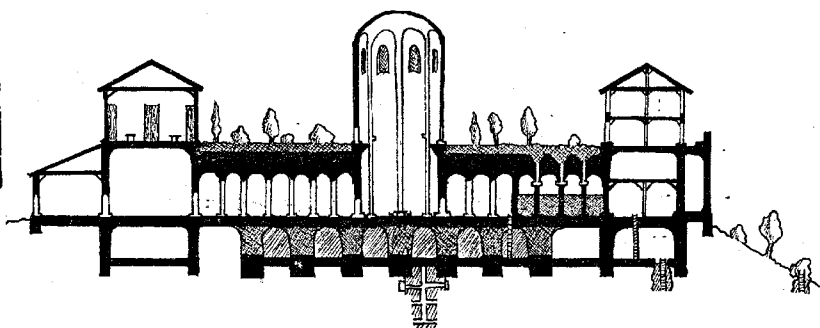
50 Meilen



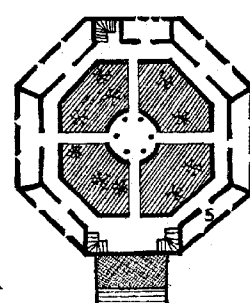
Das Oktagon der Draconiter zu Thegûn



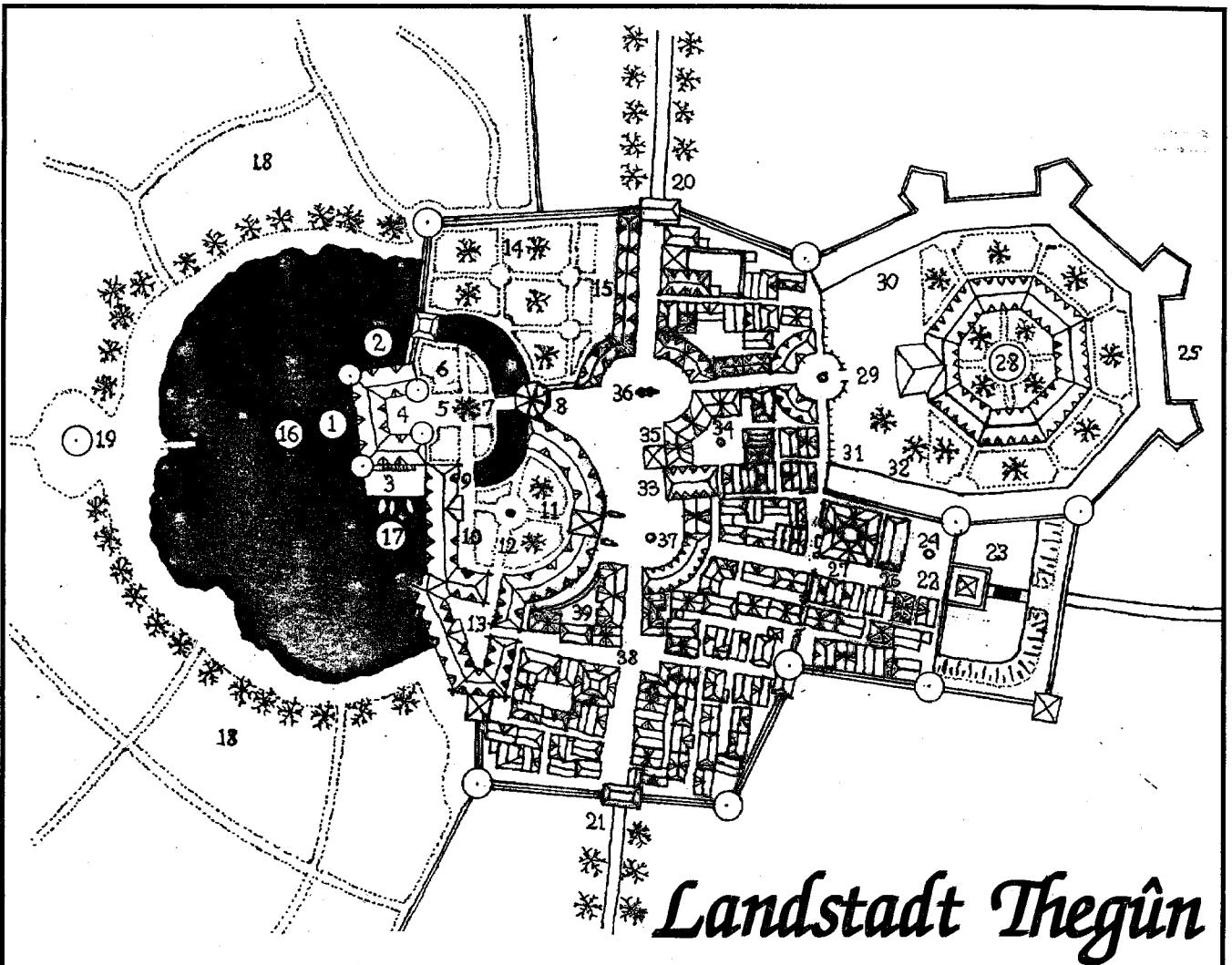
zu ebener Erde



Seitenriß



im Obergeschoß



Grafenfeste Banêsh

- 1) Die Grünen Säle
- 2) Das Haus Ezzelinos
- 3) Die Gemächer Dom Cedors & Domna Lutisanas
- 4) Ehrenhof
- 5) Der Goldene Baum (der das Stadtwappen ziert)
- 6) Alveraniarengarten
- 7) Alter Festungsgraben
- 8) Kleines Oktogon (Altes Burgtor)
- 9) Kavalierschhaus
- 10) Gemächer des Ordens vom Heiligen Blute
- 11) Arkadenhof & Stallungen
- 12) Roßgarten
- 13) Gesindehof & Gesindehaus
- 14) Paradeisgarten & Pfauengarten
- 15) Arangenhof & -haus
- 16) Kleiner See
- 17) Ruderbarken
- 18) Wandelgarten
- 19) Kapelle & Pavillon

Befestigungsanlagen

- 20) Tovallator & Wechselstation
- 21) Thalionmel-Tor & Wechselstation
- 22) Neue Pforte

- 23) Tiefer Graben

- 24) Alter Brunnen (Szene VI)

- 25) Drachen- oder Kabash-Schanze

- 26) Garnison der kaiserlichen Kavalleria

- 27) Karawanserei

Das Oktogon

- 28) Das Ordenshaus (Detail-Plan)

- 29) Hof der Heiligen Canyeth

- 30) Gesinde-Kasematten

- 31) Stallungen des Ordens

- 32) Stallungen der kaiserlichen Kavalleria

Markt

- 33) Halle der Heiligen Gesetze
(Praiostempel & Horaskapelle)

- 34) Stadt-Signoria

- 35) Stadtturm & Kleiner Stundengong

- 36) Reiterstandbild Baron Ursinos des Kühnen

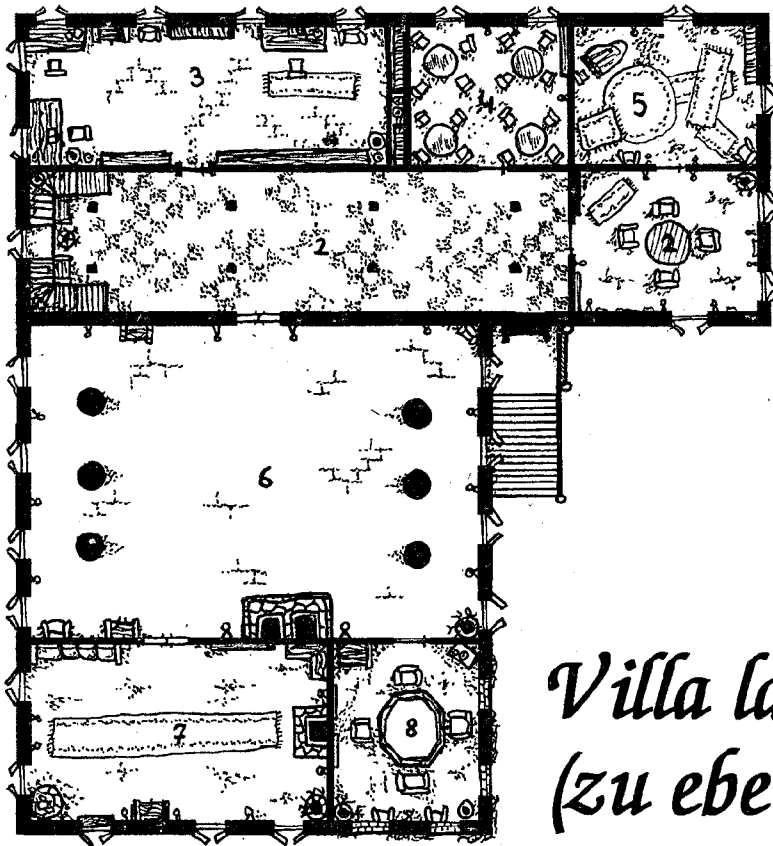
- 37) Triumphbogen

(für Thursis ay Oikaldiki, den Befreier Chababiens)

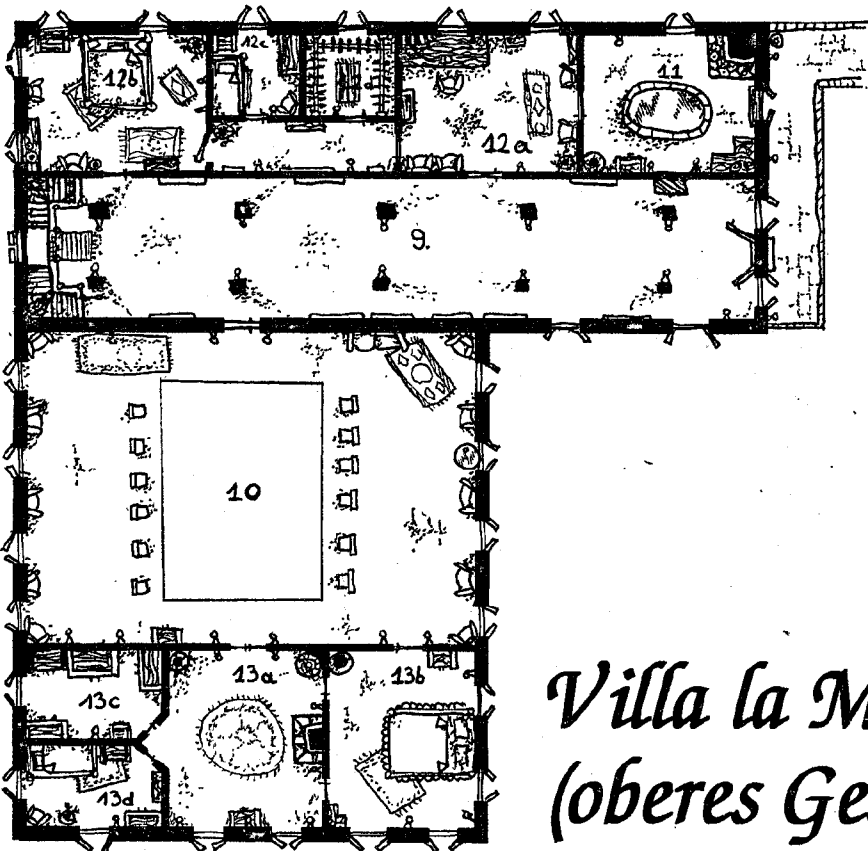
- 38) Hospital

- 39) Phraiora-Manufactur

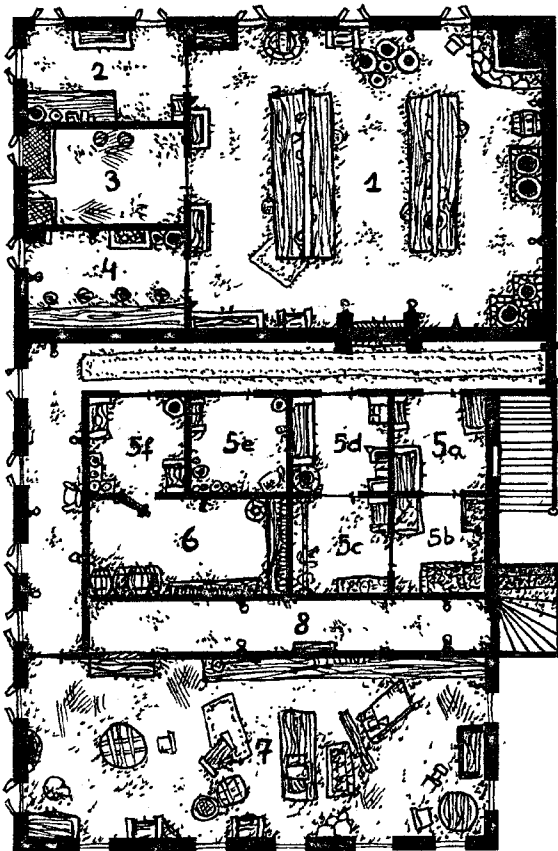
Schänken & Krämerläden nach Bedarf & Belieben



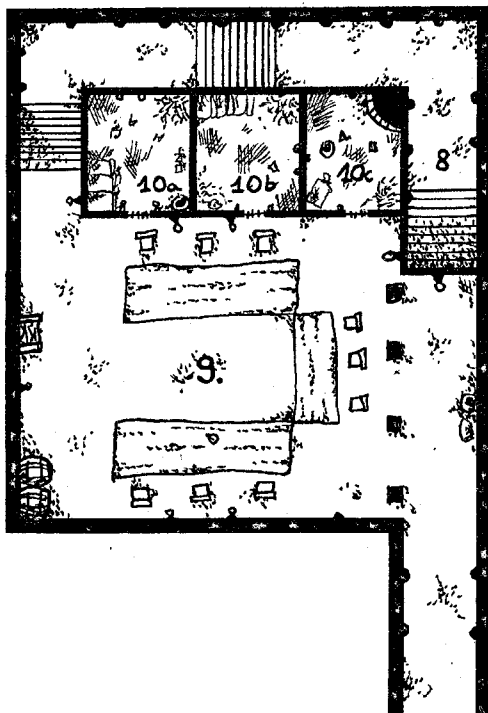
*Villa la Mandaia
(zu ebener Erde)*



*Villa la Mandaia
(oberes Geschloß)*



*Villa la Mandaia
(Küche und Keller)*



*Villa la Mandaia
(geheimer Keller)*

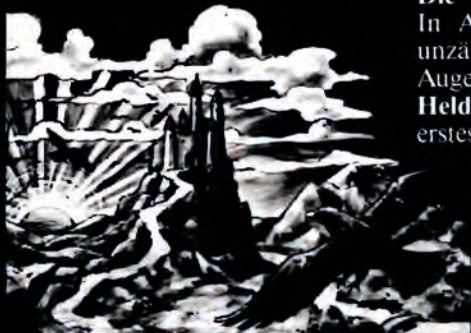
Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

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 »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches »Shafirs Schwur«

Das Horasreich ist bekannt für seine Kultur und Gelehrsamkeit, für Degenduelle und Intrigen. Ungewöhnlicher ist schon, daß nun finstere Zauberei das Liebliche Feld bedroht, daß das Kaiserhaus selbst sich zum Handeln genötigt sieht und daß wohl nur der Rat des alten Kaiserdrachen Shafir Hilfe versprechen mag. Allein, für einen Drachen hat alles seinen Preis ...

Shafirs Schwur ist der zweite und abschließende Teil der in **Unter dem Adlerbanner** begonnenen Kampagne um das uralte yaquirische Kronsiegel.

Dieses 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 978-3-95752-820-9

Art.-Nr 13191PDF